

※文字の大きさは Meiryo UI /12 ポイント以上とし、行間・文字間、上下左右の余白は変更しないでください。
※具体的に示したい図、写真、表、グラフなどは、(写真 1) (表 1) などと文中に記載し、右ページに(写真 1) (表 1) などと表記の上、貼り付けてください。
※文章と図等を組み合わせながら作成することも可能です。各項目の枠の上下幅は、変更可能です。
※いずれの場合も、必ず A 3 片面 1 枚におさまるように作成してください。ファイルサイズは 5 MB 以下としてください。

【様式 1】

<エントリーシート>		
※事務局記入欄	部門 校内研修部門	学校名・氏名 新潟大学教育学部附属新潟中学校
No. : C - 19	活動名 プログレスカードの活用 ～もう迷わない資質・能力の育成～	

課題の設定：

○経験年数、教科の違いによる指導方法のばらつきをなくし、資質・能力を確実に育成するシステムの構築
○新学習指導要領の資質・能力の育成の考えを取り入れたシステムの構築
○構築したシステムの実際の運用

方針・計画：

○課題解決のための仮説
視覚的カリキュラムで、育成を図る資質・能力を単元・題材の目標として明確化する。また、プログレスカードにより、目標を明示化し単元・題材を運用するシステムを構築することで、教員の経験年数、教科の違いによる指導方法のばらつきをなくし、教科チームとして資質・能力を確実に育成することができる。

○計画
(1) 視覚的カリキュラムによる単元・題材の目標(資質・能力)の明確化



図 1 視覚的カリキュラム

(例)

理科 3 年

運動と規則性

条件制御する、データ処理(グラフ化)する
視覚化(矢印など)する

図 1 の(例)理科では、「条件制御する」「データ処理する」など、育成を図る資質・能力「思考力・判断力・表現力等」の目標を明確化している。他の教科も、資質・能力の 3 つの柱(「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」)を基に目標を明確化する。

(2) プログレスカードによる目標の明示化ならびに単元・題材を運用するシステムの構築

(1) の目標を確実に実践するため、図 2 の「プログレスカード」に明示していく。プログレスカードとは、教科学習に対する生徒の学びの変容・成長を可視化するポートフォリオである。1 つのカードで、①単元の始め②中③終わりの 3 つの場面での生徒の学びの変容を可視化、記録できる。

①単元の始め
何をできるようになることが期待されているかを生徒に示す学習シラバスの機能。
→ 目標を明示化することで、生徒が学ぶ目的や見通しを持つことができる。

②単元の中
生徒自身が課題達成の様子を確認するモニターの機能。
→ 自己評価・相互評価する項目を設定することで、生徒が自身の学習内容の理解度を確認することができる。

③単元の終わり
生徒自身が学習成果の評価を実施、記録し、教師に伝えるセルフレポート的機能。
→ 単元を通してできるようになったこと、新たに興味を持ったこと、調べてみたいことなど、生徒自身が学習成果をまとめることで、自身の成長を可視化することができる。

活動内容：

活動の内容と流れ

当校では、今年度、全教科でプログレスカードを導入した。全教科で年間カリキュラムや育成を図る資質・能力を共有することで、教科等横断的な視点から資質・能力を確実に育成しようとする職員の意識やシステムを構築することができた。PDCAサイクルに沿って、システムの流れを下記に示す。長期休暇中(春休み、夏休み、冬休み)に職員研修を実施する。



①長期休業中(春休み、夏休み、冬休み)に教科ごとに視覚的カリキュラムとプログレスカードを作成する
カリキュラムの共有やプログレスカード作成の様子

②単元・題材の目標(資質・能力)を設定し、生徒にプログレスカードを配付し、単元・題材を実施する
視覚的カリキュラムで明確化
プログレスカードで明示化
単元・題材ごとに生徒に配付

③生徒のプログレスカードのセルフレポートなどを基に、カリキュラムならびに資質・能力の再検討する
(例)理科 3 年 力のつり合い
力のつり合いの中でも、磁石の力や浮力など特別な条件のときの力の関係に興味をもった。矢印の書き方が難しかったが、納得すると楽しい。またそうすることで、現実世界でも力の働きが矢印で見える気がする。

④次年度の視覚的カリキュラムならびに資質・能力の再設定をする
職員で内容を検討する様子

活動の成果：

課題に対して、以下のようなプラスの変化があった。

○教科チームとして、共通の目標に向けた単元・題材指導の展開
プログレスカードにより生徒全員に共通の目標を示していることから、統一した指導ができるようになった。また、定期テストでは、知識、技能を問う問題だけでなく、単元・題材における思考力・判断力・表現力を問う問題を実施することが可能となった。

○教員の教科マネジメント力の向上
プログレスカードの形式や内容を統一することで、若手教員もプログレスカードを利用した指導が可能となり、全教員が単元・題材の目標を意識し教科マネジメントできるようになっている。

○生徒が見通しを持ち学習に取り組むことが可能となる効果(生徒アンケートより)
『今まで理科の実験を終えたときに「自分は何をしていたんだろう」と思うときがありました。プログレスカードを使うようになってから、実験はこのために行うという目標が明示されるようになったので、実験が終わった後に目的が理解できるようになりました。また、テスト前にもプログレスカードに単元のポイントをまとめてあるので、自分にとっての学びのポイントがわかるようになりました。プログレスカードがあるかないかで全然違います。』

アピールポイント(アイディアや工夫)：

- 視覚的カリキュラムとプログレスカードの連動による教員への効果(教員の経験年数、教科の違いによる指導方法のばらつきの改善)
- プログレスカード導入による生徒への効果(教科学習に対する生徒の学びの変容・成長を可視化するポートフォリオ)
- PDCA サイクルに沿った運用の実現

【参考引用文献】

- 松沢伸二 著(2002)『英語教師のための新しい評価法』大修館書店
- 田村 学 編著(2017)『カリキュラム・マネジメント入門―「深い学び」の授業デザイン。学びをつなぐ 7 つのミッション。―』東洋館出版社