『VIEW next』高校版・2023年度「発問・課題設定をキーに見る　主体的・対話的で深い学び　授業実践」授業デザインシート

【教科・科目】	理科・生物
【分野・単元】	生物の進化と系統・生物の進化のしくみ
【テーマ・作品】	進化のしくみ
【設定時数】	3（本時は2限目）
【単元の目標】	生物の進化がどのように起こるのかを説明できる

時数	学習内容	自校の生徒の特性を踏まえた各時間における教育目標（身につけさせたい資質・能力）	左記の資質・能力の「学力の3要素」への分類	授業の大まかな流れ	授業における3つの視点の学びに対する指導内容・教師の配慮			育成を目指す資質・能力の評価方法
					主体的な学び	対話的な学び（教師による場づくりへの配慮）	深い学び（教師による思考の活性化・深化への配慮）	
1	進化のしくみ	・教科書を反復して読む、また他者と内容を共有する過程を通して、生物の進化が突然変異や自然選択、遺伝的浮動により起こっていることを理解する。 ・進化のしくみについて、教科書を反復して読み、内容を理解しようとする、またそれを他者とともに理解しようとする過程を通して、自己や集団の有用性を感じてもらう（「まずはやってみよう！」マインド、「人とつながるっていい！」マインド、「やればできる！」マインドを身につける）。	知識・技能・思考力・判断力・表現力・主体性・多様性・協働性	①振り返りシートに1時間の見通しを入力。 ②ペアをつくり、教科書のイラストから学ぶ内容を推測。 ③新しいペアをつくり、個人で大まかに教科書の担当ページを読んだ後にその内容を共有。 ④チームをつくり、教科書の担当ページをじっくりと読んだ後に、チームを再編成し、その内容を共有（ジグソー法）。 ⑤教員による1時間の振り返り（良かったと感じた姿の全体共有）。 ⑥振り返りシートに自己評価、次回の自分へ向けたメッセージを入力。	①・⑥目標設定を自身で行ったり、メタ認知を行うことで、学びに対する当事者意識を持ってもらう。 ②「正しいこと」ではなく「思ったこと」「感じたこと」を共有することを強調し、「ワクワク感」を持ってもらう。	③・④「他者に伝える」という時間を設けることで、その内容を学ぶ必然性をつくる。また、ペアやチームを頻繁に替える（1時間固定しない）ことで、生徒が全員とまんべんなくかかわる時間を設定し、多様な他者とかかわる状況をつくる。 ⑤「この授業で目指してほしい姿」を生徒たちに共有し、他者とのつながりをつくることに対する「心理的ハードル」を下げる。	④教員の提示した目標とは多少ずれていたとしても、「自ら興味をもったこと」について学んでいるときは、その内容についての支援（「〇〇って調べてみるといいかも」など）を行う（教員も一緒に面白がる）。	・主体的に学習に取り組む態度（旧観点：意欲・関心・態度） →振り返りシート
2	進化のしくみ	・自身の理解の現状に合わせて、方法・内容・進度を決めて学習する過程を通して、生物の進化がどのように起こるのかをより詳細に理解する。 ・自身と向き合う時間を通して、自分を客観的に捉え、どのような行動を取るべきか判断する力（自己調整を行いながら学ぶ力）を身につける。	知識・技能・思考力・判断力・表現力・主体性・多様性・協働性	①振り返りシートに1時間の見通しを入力。 ②ペアをつくり、前回までに学んだことを共有。 ③自分の学びたい方法で学ぶ。 ④教員による1時間の振り返り（良かったと感じた姿の全体共有）。 ⑤振り返りシートに自己評価、次回の自分へ向けたメッセージを入力。	①・③・⑤自身で目標設定を行ったり、学び方を選択したり、メタ認知を行ったりすることで、学びに対する当事者意識を持ってもらう。	④「この授業で目指してほしい姿」を生徒たちに共有し、他者とのつながりをつくることに対する「心理的ハードル」を下げる。	②「1分30秒」という時間の中で何をポイントとして他者に説明するか、内容の「幹」の部分と「枝」の部分を意識させる声掛けを行う。 ③教員の提示した目標とは多少ずれていたとしても、「自ら興味をもったこと」について学んでいる時は、その内容についての支援（「〇〇って調べてみるといいかも」など）を行う（教員も一緒に面白がる）。	・主体的に学習に取り組む態度（旧観点：意欲・関心・態度） →振り返りシート
3	進化のしくみ	・学習した範囲のうち、特に興味を持ったことについて、多様な形でアウトプットを行う過程を通して、生物の進化について理解が不十分な点に気づき、補うとともに、学習した内容について、疑問を考えたり、推測したり、提案するなど、自身の考えを持つことができるようになる。 ・学習した範囲のうち、特に興味を持ったことについて、個々人が得意な形の成果物にする過程を通じて、他者との違いを受け入れ、認め、面白いと感じてもらう（「みんな違って面白い！」マインドを身につける）。	知識・技能・思考力・判断力・表現力・主体性・多様性・協働性	①振り返りシートに1時間の見通しを入力。 ②節テスト。 ③アウトプットの作成（学んだ内容を多様な表現方法で成果物とする）。 ④振り返りシートに自己評価、次回の自分へ向けたメッセージを入力。	①・④目標設定を自身で行ったり、メタ認知を行うことで、学びに対する当事者意識を持ってもらう。	③面白い（興味深い）成果物をつくっている生徒がいれば、あえて大きな声で質問してみて、話しかけることで、周囲が話始めるきっかけづくりを行う。	③教員の提示した目標とは多少ずれていたとしても、「自ら興味を持ったこと」について学んでいる時は、その内容についての支援（「〇〇って調べてみるといいかも」など）を行う（教員も一緒に面白がる）。	・知識・技能(旧観点：知識・理解 / 技能)→節テスト ・思考・判断・表現→成果物 （後日提出されたもの）
4								
5								
6								