

生涯学習

研究部だより

No. 3

高等部の授業づくり
「Dスタディ」の実践
～主体的で対話的
深い学びの
積み重ね～



各学部の授業を**全校で見合う機会**として、第2回目は高等部で授業研究会を行った。昨年度から開設した問題発見、問題解決を主眼とした学習「Dスタディ」について全校で共有した。また、問題発見、問題解決に関わる「学習過程」や「学び方の工夫」について全校で協議を行った。

授業研究会（全校Dスタディミーティング）9月



「Dスタディ」とは？

Dスタディ開設の経緯

💡 Dスタディってなに？

H31年度の実践（生涯学習力を高める教育課程の編成）

高等部生徒の「生涯学習力」を高めるために

生徒の実態や教育的ニーズなどに基づいて**知的好奇心**を喚起し、主体的にヒト・モノ・コトと関わりながら自ら**問題を発見**し、**解決**していく力やその**方法**を身に付け、様々な場面で活用**（やってみる）**していくことが必要

☆問題を発見し、解決していく力
Discovery（ディスカバリー）

☆活用（やってみる！）
Do（どう）

D-study

Dスタディの目標

知：生涯学習力の基盤となる知識・技能を身に付ける

思：自ら問題を発見し、目的や状況に応じて活用したり、考えたこと、判断したことを**表現する力**を養う

学：生徒の知的好奇心を喚起するとともに、生涯にわたって自ら学びに向かう**意欲**や**態度**を養う

Dスタディの学習の形態

教育的ニーズ等に基づいた基本となるグループ別学習



学びたい学習内容を自分で選んでグループで学習

セレクトスタディ

日頃の学習を深めたり、広げたりする（R3）

提示授業

グループ名

◆単元の主な学習活動

学習の様子

・学習過程や
学び方の工夫

月グループ

◆イベントをデザインする



・アプリを使ってプレゼンをする
・友達と協働してロゴコンテストを開催する

雪グループ

◆音楽ランキングをまとめて伝える



・アプリを使って表やグラフを作る
・自分の考えや気持ちを発表する

花グループ

◆通町商店街のCMを作る



・学習計画を立てる
・インタビューする
・アプリを使い動画編集する

星グループ

◆エクササイズに挑戦する



・実測や図を使って成果を表す
・オリジナル動画を作る

宙グループ

◆みんなですごろくをやってみる

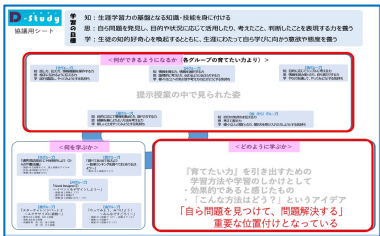


・経験と手掛かりを基に自分たちでゲームを進める
・すごろくを作る

授業研究会（協議）

Dスタディは、問題発見、問題解決を主眼とした学習のため、問題解決学習と結び付く「主体的で対話的で深い学び」などの学習過程の工夫を主とした協議を行った。

協議シートを①「何ができるようになるか」 ②「何を学ぶか」 ③「どのように学ぶか」に分け、各グループで設定した資質・能力の観点から目標に迫る姿（①「何ができるようになるか」）や効果的であった学習のしかけや手立て（③「どのように学ぶか」）について協議を行った。



③「どのように学ぶか」において挙げられた主な意見について

- ・ 動機付けの工夫（学習の意味・目的の理解・他者からの依頼・年間指導計画のストーリー性）
- ・ 板書の活用（めあてや学習の流れ、まとめ）
- ・ ICTツールの活用（アプリの活用、活用に向けた数学的単位の理解）
- ・ 他の学習との関連性（情報活用スキル、発信する機会）
- ・ 考えを広げる協働的な学習
- ・ 学習のまとめを発表・発信する機会（本時、単位、成果物、自分の言葉でまとめる、考えの統合）

講評

秋田大学教育文化学部 谷村佳則先生

秋田大学大学院 武田 篤先生

～教育課程について～

- 「Dスタディ（高等部）」
 - 「エンジョイスタディ（小学部）」
- 本研究に特化した学習
- ◆明確にするように検討する事柄
 - ・ 教育課程上の位置付け（他の学習との相違・時数）
 - ・ 学習グループ名と編成意図
 - ・ 「Dスタディ」の名称の持続について
- * 持続可能な学習のスタイルにしていくことが大切である

～授業づくりについて～

- ・ Dスタディは、学習指導要領を意識した目標設定をしていることから「生きる力」の具現化を図る授業である。
- ・ 「何ができるようになったか」は、生活汎化能力を表す。
- ・ 授業は、導入「何を学ぶか」、展開「どのように学ぶか」終末「何ができるようになったか、次に生かせるか」の基本的な学びのスタイルが取り入れられている。
- ・ ICTとアナログの活用⇒暗黙知（アナログ知）を形式知（デジタル知）にしていく⇒授業づくりに生かしていく。

～学びが起きている～

- ・ タブレット端末を生徒も教師も使いこなしていた。タブレット端末の可能性を感じた。（PC等は、フィードバックが早いことから自閉傾向のある生徒も主体的に取り組んでいる）

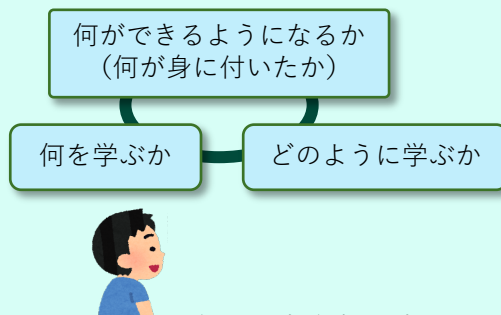
～新しい学び～

- ・ 生活（具体）の中から概念を享受している。（具体物⇒抽象物へ）

～学び合いの創出～

- ・ 友達同士が意見を出し合う機会を設定する。意見が合うだけがよいわけではなく、意見が合わないことも経験するとよい。
- ・ 目的を共有しているが、活動がうまくいかないと生徒は試行錯誤する。友達同士で学び合おうとする。
- ・ 生徒の動機付けが大切であり、生徒と教師のコミュニケーションが土台となる。

授業づくりにおいて、3つの観点を明らかにしながら進めることで、授業を分析しやすくなり、学びの積み重ねが捉えやすくなると考えます。一方で、講評にもあるように「何が身に付いたか」は、生活汎化能力と言えます。本時や本単元だけでなく、生活に汎化できたかどうかも見取っていきましょう。



次号は中学部の実践です