令和４年度　授業改善推進プラン

教科（　数学　）　　学年（　　１　学年　）

学力調査・アンケート等の課題分析

「わかった」「できた」と感じる機会があるで、当てはまらないが０％であった。しかし、次の項目の「学ぶ楽しさ」を感じるの質問事項に対しては、「どちらかといえば当てはまらない」が１９％で「当てはまらない」が 3%であった。「わかった」「できた」と感じているので、そこに楽しさを見出せる授業展開をする必要があると考えられる。

授業等の課題分析

丁寧な説明やグループワークを取り入れることで、「わかった」「できた」ということの実感が出ているので、振り返りでこの単元が現実でどのように利用されているなどを、伝えることや考えさせることで、「学ぶ楽しさ」を感じさせる。

目指す授業

一人ひとりが「学ぶ楽しさ」を感じる授業を目指す。

授業改善のための具体的な方策

・振り返りシートを利用して、理解度や学ぶことの楽しさを確認しながら授業を進める。
・「できた」「わかった」が実感できているので、実生活でどのように使われているかを伝えることやグループワークを利用し考えさせるなどをする。
・タブレット端末を利用して、積極的に体験学習を行い、「楽しい」と感じる授業展開をする。

令和４年度　授業改善推進プラン

教科（　数学　）　　学年（　　2　学年　）

学力調査・アンケート等の課題分析

授業の最後に学習内容を振り返る場面があるの項目でどちらかといえば当てはまらないに 10%、当てはまらないに 5%と結果が出ていた。一方で「できた。わかった。」や「学ぶ楽しさ」を、おおむね感じている生徒が 90%以上であった。数学を学ぶ姿勢が高いと考えられる。

授業等の課題分析

振り返る場面が少ないと感じている生徒が 15%もいるので、振り返りの時間を設定し、その時間で復習プリントや振り返りシートを行う。より授業で「できた。わかった。」と感じやすい授業にする。

目指す授業

振り返りの時間を作り、「できた。わかった。」と感じやすい授業を目指す。

授業改善のための具体的な方策

・振り返りの時間を設定し、その単元のプリントや振り返りシートを使い、「できる。わかった。」ことを実感させる。
・振り返りの場面でも話し合い活動をさせることで、他者との考え方の共有や違いに触れ、様々な考え方があることを考えさせる。
・タブレット端末などを利用し、体験を多くすることにより、楽しく学ぶことや学ぶことの楽しさを実感できる授業にする。

令和４年度　授業改善推進プラン

教科（　数学　）　　学年（　　3　学年　）

学力調査・アンケート等の課題分析

「できた。わかった。」や「学ぶ楽しさ」をおおむね感じている生徒が 90%であった。しかし、振り返りの場面や発表する場面が少ないと感じた生徒が 17%であった。全体的に「当てはまる」より、「どちらかといえば当てはまる」のほうが割合が高かった。

授業等の課題分析

・理解度をより高めるうえで、授業の最後に振り返りシートや単元プリントを利用して、振り返りの場面を作る必要があると考えられる。
・グループワークや発表する場面を多くすることで、自分の考えをまとめる力や他者の考え方を取り入れる力などを養える授業展開をする。

目指す授業

グループワークや発表する機会を多く取り入れ、「できた。わかった。」や「学ぶ楽しさ」をより深くする授業を目指す。

授業改善のための具体的な方策

・単元に１回はグループワークや発表を行い、考え方を共有する機会を多くする。
・振り返りシートや単元プリントを授業の最後に取り組み、理解度を深める授業を行う。
・タブレット端末などを利用し、体験を多くすることにより、楽しく学ぶことや学ぶことの楽しさを実感できる授業にする。