令和４年度　授業改善推進プラン　　成果と課題

教科（　数学　）　　学年（　1　）

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・アンケート等の課題分析

・「数学の授業で（学ぶ楽しさ）を感じる」については、「当てはまる・どちらかといえば当てはまる」が、合わせると 85%となっているため、学ぶ楽しさを実感できる授業ができている。
・グループワークで生徒に考えさせることや発表することを多くした授業展開をしていたので、「(わかった)（できた）と感じる機会があり、分かりやすい」の項目で「当てはまる・どちらかといえば当てはまる」の合計が 97%であった。
・「数学の授業では、自分の考えを書いたり、発表する機会が与えられたりしている」の項目では、90%の生徒が「当てはまる・どちらかといえば当てはまる」と回答している。

成果と課題

成果

・グループワークを多く取り入れた授業で、自分の考えを表現する機会が増え、積極的に取り組むようになってきている。
・ICT を活用した授業展開を行うことで、図形を視覚的に捉えて考えさせることができた。
・学習習慣の定着や主体的に問題集に取り組む姿勢が身に付いてきた。

課題

・多くの生徒が「学ぶ楽しさ」を理解できていたが、一人ひとりが「学ぶ楽しさ」を実感できていないので、それができるように、達成感を得られる授業展開が必要
・興味や関心がもてるような社会の事象と結びついた課題設定
・問題集の取組方法の個別指導

令和４年度　授業改善推進プラン　　成果と課題

教科（　数学　）　　学年（　2　）

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・アンケート等の課題分析

・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利用することで、「数学の授業では、授業の最後に学習内容を振り返る場面がある」の項目では、「当てはまる・どちらかといえば当てはまる」が 92%であった。
・「数学の授業は、（わかった）（できた）と感じる機会があり、分かりやすい」の項目で、96%以上の生徒が「当てはまる・どちらかといえば当てはまる」と感じている。
・数学の授業では、自分の考えを書かせたり、発表する機会を多くすることで、数学の授業で「学ぶ楽しさ」を感じる生徒が、90%以上であった。

成果と課題

成果

・単元ごとのプリントや振り返りシートを使い復習することで、「できる。わかった。」ことを実感した生徒が増えた。
・話し合い活動やタブレット端末などの利用を多くすることで、楽しく学ぶことや学ぶことの楽しさを感じる授業展開ができた。
・ICT を活用して図形を視覚的に捉える授業を展開することができた。

課題

・「学ぶ楽しさ」が実感できる社会の事象と結びついた課題設定
・振り返り内容の精選や時間の確保

令和４年度　授業改善推進プラン　　成果と課題

教科（　数学　）　　学年（　３　）

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・アンケート等の課題分析

・「(わかった・できた）と感じる機会があり、分かりやすい」「学ぶ楽しさを感じる」について、どちらも 90%の生徒が満足をしている。
・「数学の授業では、授業の最後に学習内容を振り返る場面がある」「数学の授業では、自分の考えを書いたり、発表する機会が与えられたりしている」の項目では、80%と前回とあまり変わらなかったが、肯定的意見が増えた。

成果と課題

成果

・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取り入れたことで、生徒が学習に対しての意欲や学習の楽しさなどの向上を図れた。
・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ことができた。
・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ができた。

課題

・「学ぶ楽しさ」が実感できる社会の事象と結びついた課題設定
・振り返り内容の精選や時間の確保
・受験問題演習時でも対話的な学びの機会と他者の考えの共有化