

主体的・対話的で深い学びの授業実践 リフレクションシート (科目「ビジネス情報」)

授業実践の直前と直後において、生徒を3名抽出し、課題に対する思考や様子を比較し分析することで、生徒の変容を記述する。また、授業改善や授業デザインの方策を提案する視点に立って、授業構想の振り返りを行う。そして、新学習指導要領における育成を目指す資質・能力の評価方法の課題を述べる。

抽出生徒の思考の変容		
生徒	課題提示直後の課題に対する思考や様子	授業実践終了時の課題に対する思考や様子
A	<ul style="list-style-type: none"> Excel や Access の機能の知識がないから、知っている人が班内に一人以上いないとシステムとして成立しないと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> 最初は難しいと思っていたが、実際に考えたり作ったりしたら、今の私たちの知識でも十分作れるシステムがあるという可能性に気付いた。
B	<ul style="list-style-type: none"> 難しそうな内容なので、今の自分の知識でどこまでできるか分からない。 	<ul style="list-style-type: none"> 始まる前は不安な気持ちが大きかったが、班で話し合ううちに少しずつイメージが膨らみ、班で考えることができ、達成感を味わうことができた。
C	<ul style="list-style-type: none"> 利用する人のことも考えて分かりやすく作るのは大変そう。 	<ul style="list-style-type: none"> やってみると考えが次々出てきて、もっと細かいところまでできるようになったら楽しそうだった。知識不足を実感した。

授業構想のリフレクション	
課題の提示	<ul style="list-style-type: none"> 本時の目標である「利用者と開発者の双方の視点」は話し合いの中でいろいろな意見を交わすことができた。改めて教科書を隅々まで見直したり、グループでいろいろな意見を交わしたりすることで、深い学びにつなげることができ、ソフトウェアの特徴を理解することができ、適切な課題提示であった。
思考のための資料と想定される生徒の活動	<ul style="list-style-type: none"> 活発な意見交換がされ、班ごとに全く違った思考の下に話し合いが行われた。 プレゼンテーションで、自分たちの班以外の意見を聞いて、よい部分を取り入れようとしていた。 「できない」「無理」と言っていた生徒がプレゼンテーション時には笑顔になっていた。
対話と思考(対話を通じた課題解決のプロセス)	<ul style="list-style-type: none"> ほとんどの生徒があまり得意としていない内容のため、班内で協力し合う姿が見られた。 時間内でできない班は各自で業後に居残って、話し合いや資料作成を進めていた。 人数が一班5名と少し多いため、話し合いに参加せず何もしていない生徒がいた。 資料を作り始めると、パソコンの近くにも寄りかかずに何もしていない生徒が出始めた。
学習の成果	<ul style="list-style-type: none"> どちらかと言えば受動的な生徒たちが、最後は能動的に考えることができるようになった。 「フルプルーフって何？」や「ユーザインタフェースって何？」などと言った、お互いの知識で足りないところを埋め合わせていた。 知識の埋め合わせに時間を多くかけすぎているため、思った以上に進度が遅かった。

新学習指導要領における育成を目指す資質・能力を評価するための課題	
①知識及び技術	<ul style="list-style-type: none"> 考案資料に書いてある内容やプレゼンテーションで発表した内容で評価できる。ただ、個人の能力を評価することが難しい。 実際のシステムを作っているわけではないので、技術は評価できない。
②思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションを行ったので、自分たちの班が考えた内容の伝え方を見聞きして表現力の評価ができる。 この実習内容で思考力, 判断力を評価することは難しい。
③学びに向かう力, 人間性等	<ul style="list-style-type: none"> 今回は全体で30人にも満たない人数であったので、話し合いに取り組む様子が観察できたが、人数が多いと把握しきれないことも考えられる。