

「プログレスカード」による全職員共通の資質・能力の育成方法の共有

プログレスカードを中心としたカリキュラム・マネジメントの概要を説明いたします。当校のカリキュラム・マネジメントの方向性や具体的な方策などをご覧ください。

1 指定校事業の推進

当校では文部科学省指定校事業として、「教科等の本質的な学びを踏まえた主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）の視点からの学習・指導方法の改善の推進」の指定を受け、学習・指導方法の不断の改善を図るための実践的な調査研究を行っている。

2 当校で育成を図る資質・能力ならびに目指す生徒

当校で育成したい資質・能力は、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力」「人間性」「メタ認知」の4つである。「人間性」と「メタ認知」については、新学習指導要領の「学びに向かう力、人間性等」を分けて設定している。理由は、当校の学校の教育目標「生き方を求めて学ぶ生徒」を具現化するために内容を詳細に設定した。

資質・能力	具体
知識及び技能	○ 実生活で活用できる知識や技能
思考力・判断力・表現力	○ 課題解決を図るために、解決方法を創造的に考えたり、その方法を批判的に考えたり、他者と協働的に方法を考えたりする思考力 ○ 多面的・多角的に考えを吟味して判断する判断力 ○ 相手、目的、状況を踏まえて、自分の考えを伝える表現力
人間性	○ 失敗を恐れず、高みを目指し、向上の変容を求める態度 ○ 他者の考えを尊重しようとする協調性 ○ 目標を設定したり、目指す方向性を考えたりする自己形成
メタ認知	○ 自らの学びを振り返り、自分にとって意味あるものとして関連付けるための力

【当校で育成を図る資質・能力】

これらを、確かな形で育成するためには、授業で生徒が資質・能力を発揮し、資質・能力の高まりを実感することが大切である。そこで当校では、本研究主題で目指す生徒の姿を、次のように設定している。

【目指す生徒】

対象世界、他者、自己との対話の中で、「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」「メタ認知」を発揮しながら、知識及び技能を再構成し、自分にとって学ぶ意味を見いだす生徒

3 教科等横断的な視点に立ったカリキュラム・マネジメントの推進

各教科の教育内容を相互の関係で捉え、学校教育目標を踏まえた教科等横断的な視点で、その目標の達成に必要な教育の内容を組織的に配列していくために、下記のカリキュラム・デザインの考え方と具体的な手だてを設定している。

○ 資質・能力を同一教科でつなぐ
→プログレスカード

(1) 資質・能力を同一教科でつなぐカリキュラム・デザインの考え方

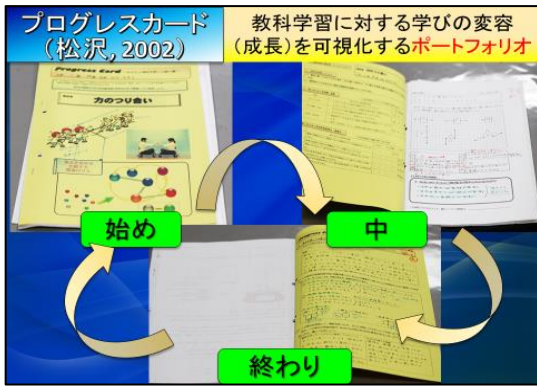
教科	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
国語	【理科】思考力・判断力・表現力等											
社会	科学的根拠を基に概念を関連付ける											
数学	科学的根拠を基に概念を関連付ける											
理科	科学的根拠を基に概念を関連付ける											
音楽	【技術】思考力・判断力・表現力等											
美術	構想・試作を通して、技術やその効果を評価したり、活用したりすること											
保健体育	構想・試作を通して、技術やその効果を評価したり、活用したりすること											
技術	構想・試作を通して、技術やその効果を評価したり、活用したりすること											
英語	【英語】思考力・判断力・表現力等											
道徳	目的や場面、状況などに応じて、考えを伝え合う											
特別活動	目的や場面、状況などに応じて、考えを伝え合う											
総合学習	目的や場面、状況などに応じて、考えを伝え合う											

【資質・能力を同一教科でつなぐカリキュラム・デザイン】

資質・能力を同一教科でつなぐカリキュラム・デザインの考え方は、意図した同一の資質・能力を単元間で繰り返し活用・発揮させることである。例えば、理科で育成したい思考力・判断力・表現等を「科学的根拠を基に概念を関連付ける力」と設定した場合、4月の単元A、9月の単元B、11月の単元Cで繰り返し活用・発揮できるようにする。同様に他の教科でも育成したい資質・能力を設定し、単元間で繰り返し活用・発揮させていく。

(2) プログレスカードの活用

年間を通して、単元・題材として確実に実践するために視覚的カリキュラムで設定した各教科の資質・能力を「プログレスカード」に明示していく。



プログレスカードは教科学習に対する生徒の学びの変容・成長を可視化するポートフォリオである。1つのカードで、単元の始め、中、終わりのそれぞれの場面における生徒の学習に対する学びの変容を可視化ならびに記録できるようになっている。プログレスカードは3つの機能がある。

①単元のはじめ

何ができるようになることが期待されているかを生徒に示す生徒用学習シラバスとしての機能

→ 単元・題材等で焦点化して育成したい資質・能力を明示化し、生徒が学ぶ目的や見通しを持てるようにする。

②単元の中

生徒が自分自身で課題達成の様子をモニターする機能

→ 資質・能力に関する学習内容の理解度を自己評価・相互評価する項目を設定する。

③単元の終わり

生徒が学習成果の評価を自分で実施、記録し、教師に伝える機能

→ 各単元の課題解決の後に生徒が学習成果をまとめる。単元を通してできるようになったこと、新たに興味をもったこと、調べてみたいことなどセルフレポートとしてまとめる。

(3) 全職員共通でプログレスカードを活用するシステムの構築

今年度、当校ではプログレスカードを全教科で導入を図った。全教科で年間カリキュラムや育成を図る資質・能力を共有することで、教科等横断的な視点から資質・能力を確実に育成しようとする職員の意識やシステムを構築することができた。PDCA サイクルに沿って、システムの流れを下記に示す。長期休暇中(春休み、夏休み、冬休み)に職員研修を実施する。

①Plan—視覚的カリキュラムで設定した資質・能力の共有とプログレスカードの作成



②Do—プログレスカードを生徒に配付し、単元・題材の実施



③Check—生徒のプログレスカードのセルフレポートなどを基に、カリキュラムならびに資質・能力の再検討



④Act—次年度の視覚的カリキュラムならびに資質・能力の作成

Visual curriculum chart (視覚的カリキュラム) showing learning activities and outcomes. The chart is a grid with columns for units and rows for learning activities, with various colored boxes indicating different stages and outcomes.

【視覚的カリキュラム】

4 プログレスカードに対する生徒の反応 (一例)

今まで理科の実験を終えたときに「自分は何をしていたんだろう」と思うときがありました。プログレスカードを使うようになってから、実験がこのために行うという目標が明示されるようになったので、実験が終わった後に目的を理解できるようになりました。また、テスト前にもプログレスカードに単元のポイントをまとめてあるので、自分にとっての学びのポイントがわかるようになりました。プログレスカードがあるかないかで全然違います。

生徒の反応より、プログレスカードが学習シラバスとなり、生徒が1つ1つの学習活動で何を身に付ければいいのか明確な目標をもって学習に取り組むようになることがわかった。

5 引用参考文献

- 松沢伸二 著 (2002) 『英語教師のための新しい評価法』大修館書店
- 田村 学 編著 (2017) 『カリキュラム・マネジメント入門—「深い学び」の授業デザイン。学びをつなぐ7つのミッション。—』東洋館出版社