

楽しい授業を創造するナインマトリックス（北小モデル）

スモールステップの学習過程	難易度を少し高く（学びの壁）	やりきった達成感	ちょっとコミュニケーション	討論会（対立意見）	誰とでも話せる雰囲気	前時が分かる具体物（VTR・掲示）	操作できる具体物	何回も試せる具体物
自分ひとりでできるわかる	「分かる」「できる」が実感できる	見通しがもてる課題	交流時間の保証	活発な意見交流がある	仲間の意見をしっかり聞く	ゲストティーチャー	具体物がある	完成した作品など目標となる具体物
どんどんできる（練習問題）	難易度を少し低く（簡単にできる）	「楽しさ」をふりかえる	多様な交流形態 ペア グループ 全体	意見をひとつにまとめる	自分の意見をもつ場と時間の保証	ICTを活用した具体物	動きが分かる具体物（動画など）	本物
困り感のある児童への声かけ	先生が笑顔	学びの足跡がわかる学習カード	「分かる」「できる」が実感できる	活発な意見交流がある	具体物がある	発展問題がある	やることが分かる学習	勝ち負けを競い合う
評価の記入（朱筆など）	教師の支援がある	周囲へ聞こえる声でほめる	教師の支援がある	楽しい授業	適度な抵抗がある	挑戦したくなるむずかしさ（適度抵抗）	適度な抵抗がある	数や回数に挑戦するゲーム性
学習プリント	やり方やることを教える	机間指導による個別の支援	活動がある	解決したい課題（疑問）ができる導入	認めてもらえる	段階別の評価	キーワードを用いたまとめ	難易度別のプリント
身体を動かす	五感を使う活動	ICTの利用を位置付けた活動	「知りたい」を引き出す導入	「やりたい！」を引き出す導入	「考えたい！」を引き出す導入	仲間に反応してもらえる	すぐに認めるすぐにほめる	よさの観点が見えははっきりしている
活動を計画する	活動がある	実験をする	「疑問」を引き出す導入	解決したい課題（疑問）ができる導入	「驚き」を引き出す導入	先生に褒めてもらえる	認めてもらえる	点数などで成果が見えははっきり分かる
自分の役割がはっきりした活動	ルールや約束が明確な活動	ゲストティーチャーとの交流	日常生活とリンクできる導入	どの児童にも分かりやすい導入	解決の見通しや方法がもてる導入	みんなが笑っている	自己評価する活動がある	他者から評価される活動がある