

こんなことに  
悩んでいませんか？

- ✓ 子どもが授業に集中しない…
- ✓ 教えたことが身についていない…
- ✓ 楽しい授業が思いつかない…



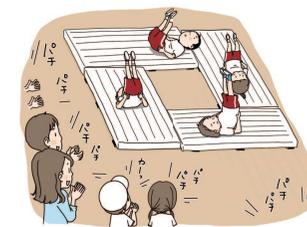
ひとつでも当てはまったら、  
「ゴールから考える授業づくり」  
に挑戦してみませんか？

## ゴールから考える授業 ってこんな感じ！

マゼットフェスティバル



シンクロマット発表会！



歴史上の人物になりきり  
ショート動画を撮る！



とび箱のミュージック  
ビデオをつくる！



- ✓ 子どもが主役になる授業へ！
- ✓ 学びがしっかり定着する！
- ✓ 勤務時間内で計画できる！

本文にGO!

## はじめに

はじめまして、「定時で帰る働き方」を発信している、こうと申します。

この度は「ゴールから考える授業づくり」を手にしてくださり、ありがとうございます。**授業が100倍楽しくなるのに、準備に手間暇をかけないからこそ定時で帰れる、そんなアイデアがたくさんつまった1冊になっています。**

あなたが考える「楽しい授業」とは、どんなものですか？

この本を手にとっていただいたということは、少なからず「楽しい授業」に興味がありますよね。楽しい授業とは自分が満足すればいいわけではありません。子どもたちにとって「楽しい」と思えることが、最も重要です。

子どもたちにとって「楽しい授業」と「楽しくない授業」には次のような違いがあると考えています。

「楽しくない授業」とは、先生が一方的に話し続ける「知識中心の授業」です。また、なんのために学習をするのかわからない授業はやる気が起きません。学んだ成果を発表する機会のないものは達成感を得ることもできません。このような授業では子どもたちは退屈に感じるでしょう。

反対に、子どもたちが主体的に活動できる授業は、学習に対する意欲や興味わきます。誰だって意味のわからないことに楽しさを見つけることはできません。「このために学んでいたんだ!」と実感できる授業は、知識も定着しやすくなります。

また、今の学習指導要領でも「子どもたちが主体的に学ぶことで得られる、社会の変化に対応する力や困難に直面しても解決できる力をつけること」が求められています。ただ、これらはずっと前から言われていることでもあります。つまり「知識中心の授業だけではダメ」「子どもたちが主体的に楽しめる授業をつくろう」と求められているわけです。

それなのに、なぜ授業は変わらないのでしょうか？

理由は大きく分けて二つあると考えます。

一つ目は「**変えるための時間がそもそもない**」ということです。新しいことに挑戦するには時間とエネルギーが必要です。しかし忙しい日々のなかで、それを捻出するのは容易ではありません。

二つ目は「**どう変えたらよいかわからない**」ということです。「そもそも子どもたちが主体的に取り組む授業ってどうつくればいいのか?」という大きな疑問があるからです。

つまり「時間がない」「やり方がわからない」という二つの要因が、授業を変える大きな壁になっています。しかし、逆にいえば、この二つの課題をクリアできれば、楽しい授業を実現することが可能になるのではないでしょうか。

この本では、これらの課題に対する解決策として「ゴールから考える授業づくり」をご紹介します。もちろんほかにもさまざまな授業の手法がありますし、素晴らしい先生方の提案も多く存在します。しかし、現場の状況を考えると、それらを試す時間を確保すること自体が一番のハードルだと思います。

そこで、本書でお伝えするのは、**最低限の準備で実践でき、なおかつ子どもたちが主体的にワクワクしながら楽しめる授業のつくり方**です。この本を読み終えた後に「これならやってみようかな」「これくらいならできそうだな」と思ってもらえる内容を目指しました。

ぜひ、この本を通じて、楽しい授業づくりの第一歩を踏み出してください。

2025年2月

こう

# Contents

はじめに	4
本書で登場する教育支援ツール	10
本書をお読みにする前に	11

## 第1章

### ▶ 授業のつくり方

## 残業時間ゼロで子どもたちが ワクワクする授業をつくろう

ゴール設定からはじめる授業づくり	14
▶ 国語1年 うみのいきものポケモンカードをつくろう!	16
▶ 社会・総合6年 YouTuber になりきって 世界の国を紹介しよう!	20
ゴール設定からはじめる授業作成 6 ステップ	24
▶ ステップ① 100%力を入れる単元を見つける	26
▶ ステップ② あえて時間をかけない単元を見つける	28
▶ ステップ③ ゴールを決める	30

▶ ステップ④ ターゲットを決める	32
▶ ステップ⑤ 授業の中身を計画する	34
▶ ステップ⑥ 評価するポイントを決める	36
COLUMN ① 目の前の子どもたちに合わせて修正!	38

## 第2章

### ▶ 実践事例

## 子どもたちがワクワクする ゴール設定

▶ 国語3年 食べ物のひみつリーフレットをつくろう!	40
▶ 国語4年 ごんぎつねのCMづくりをしよう!	44
▶ 国語5年 推薦したい本のポップを作成しよう!	48
▶ 国語6年 主人公になりきって 自分の生き方を語るスライドを作成しよう!	52
▶ 算数1年 10までのたし算・ひき算 トランプ大会を開こう!	56
▶ 算数4年 筆算の解説動画を作成しよう!【わり算】	58
▶ 生活1年 あさがおの成長記録をスライドで作成しよう!	62
▶ 理科3年 マグネットフェスティバルを開こう!	66
▶ 理科3年 昆虫の体のつくりを観察し クラスで昆虫図鑑をつくろう!	68

理科3年	アニメーションを使って 太陽を正しく動かそう！	72
社会6年	歴史上の人物になりきって ショート動画を撮ろう！	76
社会6年	歴史すごろくを作成しよう！	80
体育6年	シンクロマットの発表会を開催しよう！	84
体育3~6年	とび箱のオリジナルミュージックビデオを 作成しよう！	88
国語・総合3年	デジタル校内マップを作成しよう！	92
COLUMN ②	導入の演出で子どもたちをやる気に！	96

### 第3章

#### ▶ プラスα

## さらに授業の質を高めよう！

テンプレや生成 AI を使って成果物の見本を作成しよう！	98
参考文献や WEB サイトを用意しておこう！	100
ほかの教科とコラボできないか考えよう	102
子どもたちに単元計画フォーマットを共有しよう！	104
準備時間がない1学期は負担の少ないゴール設定に	106
ミッション型授業で子どもたちが主体的に！	108

ワクワクするゴールを集めよう！	110
COLUMN ③ 子どもたちと一緒にゴールを考えよう！	112

### 第4章

#### ▶ 評価

## スムーズに・コンパクトに評価をしよう！

ふりかえりカードを活用しよう！	114
ループリック評価を活用しよう！	116
子どもの具体的な行動や発言を想定しておこう！	118
誰が何を担当したのかを記入させよう！	120
動画や音声を提出させて評価しよう！	122
子どもたちの相互評価を取り入れよう！	124
おわりに	126
参考文献	127

# YouTuberになりきって世界の国を紹介しよう!

**めあて** 日本とつながりの深い世界の国について調べ、その国の暮らしをまとめる

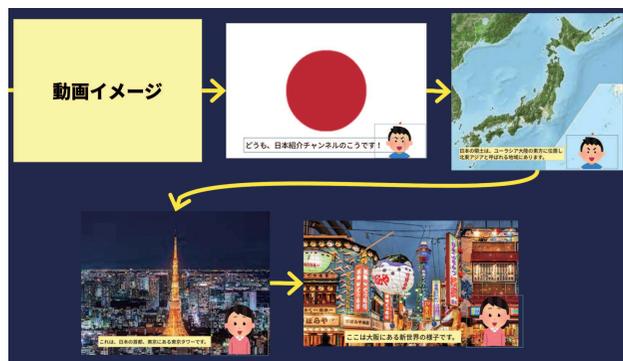
## ▶ 今や子どもたちの憧れの職業

「YouTuber」というワードが出てきただけで子どもたちのテンションはマックスに。iMovieやCanvaなどのアプリを使えば、子どもたちでもYouTuber風の動画をつくることができます。

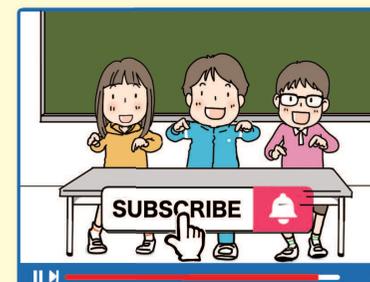
子どもたちはグループで役割を分担し、動画のコンセプトや仕上がりをイメージしていきます。そして伝えたい情報をどんな演出で伝えるかを試行錯誤しながら、世界の国について学んでいきます。上映会は大きなスクリーンがある教室で行うなど、教師が場を演出すれば、子どもたちの達成感も爆上がりです。

### 準備するもの

- 動画の見本(必要に応じて)
- 撮影スペースの確認と確保
- 動画の作成イメージ(下図参照)



## こうできた! 勉強系グループチャンネル!



### グループチャンネルのような自己紹介からスタート!

グループ紹介からはじめるとより本格的なチャンネルに。冒頭から楽しそうな雰囲気満載の動画に仕上がります!

### 役割分担をすれば個人での撮影も可能!

全員が揃う必要はなく、それぞれが担当して作成した動画を組み合わせて1本の動画にすることも可能!

### POINT

- YouTube という単語で子どもの心をわしづかみ!
- 撮影、編集には時間を取り過ぎない!
- 鑑賞会が学習内容の復習になる!

## 国語4年 「ごんぎつね」のワクワクゴール♪

# ごんぎつねの CMづくりをしよう!

**めあて** 情景などに着目して気持ちの変化を読み、考えたことを話し合う

### ▶ CMをつくるために教材を深掘りする子どもたち!

物語文は文章を深く理解し、自分の意見や感想を表現する力を養います。

実はCMづくりは物語文の単元を学習するのに、おすすめの活動です。

CMの特徴として、①「短い」、②「結末が気になる演出」などが挙げられます。子どもたちには、1つの物語をCMサイズにまとめて伝える力が求められます。それこそが「要約する力」です。

4年生では、文章を要約する指導も入ってくるので、その練習にもなります。

また、結末が気になるような演出をするためには、物語のクライマックスをしっかりと理解する必要があります。物語のクライマックス、つまり登場人物の気持ちが大きく変化するタイミングです。

子どもたちは自然と、情景などに着目しながら、登場人物の気持ちの変化を考え、楽しみながら読みを深めていくことができます。

### 準備するもの

- 単元計画フォーマット (P.104 参照)
- CMの作成手順カード (必要に応じて)
- CMの見本 (必要に応じて)

#### 【CM作成手順】

##### ●ロイロノート

- ①挿絵、画像、動画などを用意
- ②ロイロの音声機能で録音
- ③動画に書き出し

##### ●iMovie

- ①挿絵、画像、動画などを用意
- ②iMovieで音声を収録・テロップの挿入
- ③動画に書き出し

左のようなCMの作成手順カードは、子どもたちの実態によって作成してください。動画編集に使うアプリも子どもたちが使い慣れているアプリ、ロイロノートやiMovieに絞り、編集にあまり時間がかからないようにするとよいでしょう。

こう  
つくる! 素材を集めて30秒~1分の  
CMをつくろう!



### 素材画像はAIで生成できる!

この素材画像はChatGPTで生成したものです。Canvaのマジック生成でも一瞬にして画像を生成することができます(生成方法はP.99参照)。

### 素材画像をつなぎ合わせて1つの動画に!

初めから1本の動画としてCMをつくるのではなく、素材画像にそれぞれあらすじの字幕を入れたり、音声を録音したりしてCMを作成する方法もあります!

### POINT

- CMの特徴を伝え、物語の深掘り、要約の必要性に気づかせる!
- 「3年生に向けて」など相手意識を高めればさらにやる気UP!
- CMのクオリティではなく目的が達成できているかを重視!

# テンプレや生成AIを使って 成果物の見本を作成しよう!

使ってみてわかるCanvaやAIのすごさ!

## 🔗 Canvaの豊富なテンプレートを活用しよう!

Canvaの特徴の1つに豊富なテンプレートが挙げられます。それらを活用するだけで、子どもたちが「つくってみたい!」と思うような新聞やポスター、ポップなどの見本を短時間で作成することができます。

また、編集する際に使用することができる素材も豊富です。たとえば「犬」と検索すると、犬のイラストや画像・動画などあらゆる素材を使用することができます。

## 🔗 生成AIで文書の叩き台を!

CM原稿、要約文、新聞記事の内容、提案書などの見本は、AIの力を借りると手間なく、あっという間に作成することができます。

ChatGPTに投げかけるときに「小学〇年が書いたような内容で」と付け加えると、子どもたちにもわかりやすい見本になります。

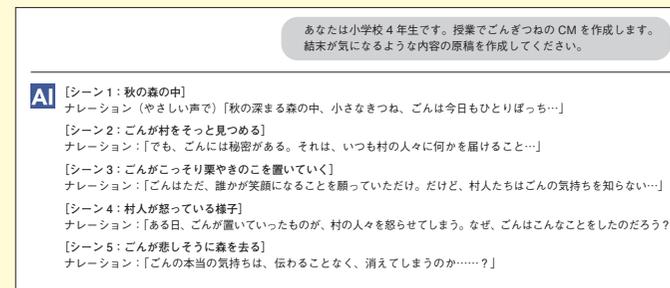
見本はゼロからつくれば時間がかかります。叩き台をAIに頼み、自分の好みに修正を加えればかなりの時短になります。

## 🔗 子どもたちが使う画像も生成AIにおまかせ!

Canvaの「マジック生成」を使えば、画像・グラフィック・動画を素早く作成することができます。右ページのように、「ごんぎつね」とテキスト入力すれば、画像とグラフィックが作成できます。CMづくりをさせるときなどは、あらかじめこのような素材を用意しておくことで、子どもたちは本来の目的である原稿づくりに時間を使うことができます。

（**こうできた!** 叩き台はCanvaやAIにまかせて  
ブラッシュアップする!）

## ChatGPTで文書の見本を作成



CM原稿の見本を作成!

## Canvaのマジック生成でイメージ化



4つの手順で、一瞬で画像を生成することができる!

## 📌 POINT

- Canvaのテンプレートを使って簡単に見本を作成しよう!
- ChatGPTで見本となる文書を作成しよう!
- 画像生成を活用しよう!