家　　庭

1　専門教科「家庭」における授業改善等の成果と課題

専門教科「家庭」では、これまで、衣食住やヒューマンサービス等に関する生活産業の学習を通して、地域や社会の健全で持続的な発展を担う職業人としての資質・能力を育成するなどして、地域産業を支える人材を輩出してきた。また、実践的・体験的な学習活動や、ホームプロジェクト、学校家庭クラブ活動及び課題研究等を通して、習得した知識・技術を実生活や地域の課題解決に生かす取組も進めてきた。さらに、地域や産業界等と連携した商品開発やサービスの創造など、社会との接点をもった学習も展開してきた。

一方で、実践的・体験的な活動が知識や技術の習得にとどまり、検定等の資格の取得が学習の目的となる場合も見られる。また、ホームプロジェクト、学校家庭クラブ活動及び課題研究等の探究的な学びにおいて、生徒の生活経験が少ないことから、地域や社会の問題を発見し、自ら課題を設定する機会が限られている状況にあること、地域や産業界との連携による学びと育成する資質・能力との関係が十分に可視化されていないこと、AI やデータサイエンス等のデジタル技術に対応する専門的な指導体制が確立されていないこと等の課題も見られる。

また、家庭科の授業改善の成果と課題については、道教委主催の各種研修会や指導主事による学校訪問等から、次のように把握した。

【授業改善等の成果と課題】

成果	課題
○　実践的・体験的な学習活動 ・実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して、生活の質の向上や社会の発展を担う職業人に必要な資質・能力を育成する授業改善が進んでいる。	●　知識・技術の習得にとどまる学習 ・知識・技術の習得にとどまり、それらを活用して課題を解決する学習につながらないことがある。 ・特に、検定等、資格取得を活用する場合、合格することが目的となることがある。
○　課題解決型・探究的な学びの実践 ・ホームプロジェクト、学校家庭クラブ活動、課題研究等を中心に、探究的な学びが行われている。	●　探究的な学びの広がり・深まりが希薄 ・生徒が地域や社会の問題を自ら発見し、課題を設定してその解決に向けての取組を行うに当たり、課題と出会う機会が限られている。
○　地域・産業界等との連携 ・地域や産業界等と連携し、新たな価値・サービスの創造を目指す取組が進められている。	●　地域・産業界等との連携の教育的効果の明確化 ・地域や産業界等との連携は進められているが、その取組が生徒のどのような資質・能力の育成につながるのかを関係者間で十分に共有できていない。また、生徒が学習したことと実社会とのつながりを、生徒自身が十分に理解できていない。
○　デジタル学習基盤の広がり ・DX ハイスクール事業等の取組の成果等も踏まえ、デジタル技術を活用した実践が進みつつある。	●　社会の変化への対応が不十分 ・AI、データサイエンス、DX 等のデジタル技術の進展に対応した教育内容の充実が必要である。

２　学習指導及び学習評価の改善・充実

(1)「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善

高等学校家庭科では、生活の中で活用する視点を明確にした、実践的・体験的な学習活動を工夫するなどの授業改善が進められてきた。

専門教科「家庭」では、衣食住、保育等のヒューマンサービスに係る生活産業に関する事象を、協力・協働、健康・快適・安全、生活文化の伝承・創造、持続可能な社会の構築等の視点で捉え、生活の質の向上や社会の発展と関連付けることを見方・考え方として整理している。このことを踏まえ、地域や産業界等との連携による実験・実習、企業等との商品開発、地域での販売実習等を通して、生徒の学ぶ意欲を高める「主体的な学び」、他者との対話や協働等を通して自らの考えを広げ深める「対話的な学び」の視点から、生徒が、地域や社会の生活の中から問題を見いだして解決策を構想し、計画を立案し、実践、評価、改善を新たな課題解決に向かうといった一連の過程の中で家庭の生活に関わる産業の見方・考え方を働かせながら、課題の解決に向けて自分の考えを構想したり、表現したりして、資質・能力を育成しているかどうかの視点からの「深い学び」につなげていくことが必要である。そのため、こうした学びを単なる活動として終わらせず、単元や題材など内容や時間のまとまりを見通しながら評価の場面や方法を工夫して、学習の過程や成果を評価し、教師の指導の改善や生徒の学習意欲の向上を図り、生徒の資質・能力を育成していく必要がある。

(2)「指導と評価の一体化」の一層の充実

「指導と評価の一体化」を図るためには、生徒一人一人の学習の成立を促すための評価という視点を一層重視し、教師が自らの指導のねらいに応じて授業での生徒の学びを振り返り、学習や指導の改善に生かしていくことが大切である。そのため、単元など内容や時間のまとまりを見通しながら、評価の場面や方法を工夫して、学習の過程や成果を評価し、指導の改善や学習意欲の向上を図り、資質・能力の育成に生かす必要がある。

専門教科「家庭」においては、教科・科目の目標を踏まえて「知識・技術」、「思考・判断・表現」、「主体的に学習に取り組む態度」の評価規準を設定し、特に「主体的に学習に取り組む態度」については、単に学習への積極性を見取るのではなく、目標の実現に向けて自らの学習を調整し、粘り強く取り組む姿を積極的に見取ることが重要である。具体的な評価の方法としては、ノートやレポート等における記述、授業中の発言、教師による行動観察、生徒による自己評価や相互評価等があり、これらを教師が評価を行う際の材料の一つとして用いることなどが考えられる。

(3) 未知の状況にも対応できる資質・能力の育成

生産年齢人口の減少、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等により、社会構造や雇用環境は大きく、また急速に変化しており、予測が困難な時代となっている。そのため、子どもたちが、様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや様々な情報を見極め、知識の概念的な理解を実現し、情報を再構成するなどして新たな価値につなげていくことなどができる力の育成が必要である。

専門教科「家庭」においては、生活産業に関する課題を発見し、職業人に求められる倫理観を踏まえて合理的かつ創造的に解決する力や、よりよい社会の構築を目指して主

体的・協働的に取り組む実践的な態度の育成が求められている。また、地域や産業界などの多様なステークホルダーとの連携やアントレプレナーシップの視点を取り入れた学習、AI・データサイエンス等のデジタル技術を活用した学びの充実とともに、手仕事や伝統産業に息づく技のよさ、丁寧さや文化性のもつ価値を理解し、豊かな生活の創造につなげる学習を充実させることも重要である。このようなことを踏まえ、知識・技術を組み合わせ、課題を発見・解決し、新たな価値を生み出すために、未知の状況にも対応できる資質・能力の育成が重要である。

3　指導と評価の計画例

○「生活と福祉」の計画例

科目「生活と福祉」において、地域の福祉資源を活用したレクリエーション交流の企画・実践を通して、地域社会における高齢者の健康と生活、介護などに関する課題解決の実現に向けた授業実践について示す。

ア　単元の目標

(ｱ) 高齢者の健康と生活、介護などについて体験的・系統的に理解するとともに、レクリエーションが高齢者の健康の維持・向上に果たす役割を理解する。また、関連する技術を身に付けるようにする。

(ｲ) 高齢者の健康と生活、介護などに関する課題を発見し、レクリエーションの企画・実践を通して高齢者の自立生活支援と福祉の実現を担う職業人として合理的かつ創造的に解決する力を養う。

(ｳ) 家族や地域の人々の豊かな生活の実現を目指して自ら学び、高齢者の生活の質の向上と自立生活支援に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

イ　単元の評価規準

知識・技術	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
高齢者の健康と生活、介護などについて体験的・系統的に理解しているとともに、レクリエーションが高齢者の健康の維持・向上に果たす役割を理解している。また、関連する技術を身に付けている。	高齢者の健康と生活、介護などの特徴に関する問題を見いだし、レクリエーションの企画・実践を通して高齢者の自立生活支援と福祉の実現を担う職業人として合理的かつ創造的に解決する力を身に付けている。	家族や地域の人々の豊かな生活の実現を目指して自ら学び、高齢者の生活の質の向上と自立生活支援に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。

ウ　単元の指導と評価の計画（11時間）

次 【時間】	学びの過程	ねらい、学習活動等	重点	記録	備考 ※「おおむね満足できる状況」（B）
第１次 【１時間】	習得	【ねらい】 高齢者の健康と生活に関する特徴及びレクリエーションが高齢者の健康の維持・向上に果たす役割について理解する。 【学習活動】 高齢者の健康と生活に関する特徴及び高齢者の健康の維持・向上を目的としたレクリエーションについてスライド資料を作成してまとめる。	知		高齢者の健康と生活に関する特徴及びレクリエーションが高齢者の健康の維持・向上に果たす役割を理解している。（ワークシート及びスライドの作成状況）

第２次 【２時間】 本時 １時間目	活用	【ねらい】 高齢者の健康と生活に関する特徴を踏まえたレクリエーションを企画する。また、実際に関係機関との連絡調整を担い、地域福祉の役割について体験的に理解し、地域福祉に関わろうとする姿勢を養う。 【学習活動】 グループに分かれ、高齢者の健康と生活に関する特徴を踏まえたレクリエーションを企画し、実践に向けて関係機関と連絡調整をする。（企画書作成）	思	○	高齢者の健康と生活に関するの課題を踏まえ、課題解決につながるレクリエーションを企画することができる。（ホワイトボードツールの記入状況、企画書の作成状況）
第３次 【６時間】	探究	【ねらい】 企画したレクリエーションの実践を通して、多様な世代と円滑にコミュニケーションをとる態度を養う。 【学習活動】 多様な世代と円滑にコミュニケーションをとりながら、企画したレクリエーションを実践する。	態		企画したレクリエーションの実践を通して、多様な世代と円滑にコミュニケーションをとろうとしている。（観察法、振り返りシート） ※２時間交流を全３回実施
第４次 【２時間】	探究	【ねらい】 高齢者のレクリエーションの企画・実践を通して、よりよい地域福祉活動に向けて課題を見いだすことができる。 【学習活動】 レクリエーションの企画・実践から学んだこと及びよりよい地域福祉活動に向けた課題についてまとめ、全体で共有する。（スライド資料作成）	思	○	レクリエーションの実習を振り返り、よりよい地域福祉活動に向けた課題について、まとめることができている。（スライドの作成状況）

エ　学習指導案（２時間目／11時間中）

(ｱ) 本時の目標

高齢者の心身の特徴に関する課題解決に向けたレクリエーションを企画する。

(ｲ) 本時の展開

過程（分）	学習内容（●）及び学習活動（○）	指導上の留意点	評価規準 ※評価方法
導入（5分）	●高齢者の健康と生活に関する特徴から確認する。 ●高齢者福祉に関する地域福祉資源を確認する。	・前時の学習をもとに高齢者の心身の特徴を生徒から引き出す。 ・地域資源については、教師から提示する。	
展開（40分）	○学習課題 高齢者の心身の課題解決につながるレクリエーションとはどういうものだろうか。		
	○グループで、高齢者の健康と生活に関する課題解決につながるレクリエーションについて、ホワイトボードツールを活用してアイディアを出し合う。（ICT活用）	・生徒のアイディアが「高齢者の健康と生活に関する課題解決」につながっているか、確認できるよう対話を行う。	【思考・判断・表現】 ・レクリエーションが高齢者の健康と生活に関する特徴を踏まえたアイディアを基に構想している。 ※評価方法…ホワイトボードツールの記入状況

展開（40分）	※（レクリエーションにおいて想定される課題解決） ・認知症予防 ・体力、筋力低下防止 ・コミュニケーション能力維持 ・バランス感覚維持　など ○グループで出し合ったアイディアをもとに各自がレクリエーション企画を立て、企画書を作成する。 ○企画書をグループで共有し、実践する企画を決定する。	・前時で学習したレクリエーションのまとめを活用させる。 ・企画書のひな型（企画に必要な項目等）を作成する際には、生成 AI の活用を促す。 ・企画の内容については、AIを活用せず、生徒同士で出し合ったアイディアを基に考えるように指導する。 ・企画を共有する際、他者の企画について否定せず、よい点に着目して話合いを進め企画を決定させる。	 【思考・判断・表現】 ・高齢者の心身の特徴を踏まえたレクリエーションを考察した上で企画することができている。 ※評価方法…レクリエーション企画書）
まとめ（5分）	○（振り返り）決定したレクリエーションをクラス全体で共有する。 ●次時の学習内容を確認する。	・本時の取組について、学習課題を踏まえて、振り返らせるとともに、各グループで決定したレクリエーションを発表させる。 ・次時は、関係機関に依頼及び連絡調整を行うことを伝えるとともに、実施に向けて必要な準備をさせる。	

(ｳ) 企画書のひな形の例

高齢者向けレクリエーション企画書

1　企画の基本事項
- **企画名**
- **実施日時**
- **実施場所**
- **対象者**
- **実施内容と時間**

2　高齢者の心身の特徴と配慮事項
- **身体機能（視力・聴力・筋力・身体の動かしやすさなど）**
- **認知機能や理解力の個人差**
- **興味・関心、生活経験**
- **健康状態や疲れやすさ**
- **個人差に応じた支援や配慮**

3　企画のねらい

オ　学習の進め方や学習評価の工夫

(ｱ) ICT や生成 AI の活用

本時では、レクリエーションのアイディア出しから企画書の作成まで、活動内容が多いことから、思考や作業の手助けとすることを目的に、ICT や生成 AI の活用を取り入れた。

また、ホワイトボードツールを活用することで、グループで出し合ったアイディアや意見を、個人の活動の場面で、生徒が見たいタイミングで参照することができる。

さらに、生成 AI の活用は、企画書のひな形（企画に必要な項目等）の作成に限定することで、生徒に思考させたい内容を精選し、生徒に身に付けさせたい資質・能力を育成することが可能となる。

(ｲ) 本時の評価基準及び評価Ｃの生徒への手立て

評価の観点	評価Ａ	評価Ｂ	評価Ｃ
思考・判断・表現	高齢者の健康と生活に関する課題を踏まえるとともに、地域の特色を加えるなど、創意工夫したレクリエーションを企画することができる。	高齢者の健康と生活に関する課題を踏まえたレクリエーションを企画することができる。	高齢者の心身の課題に対する考察が不十分であるため、レクリエーションの企画内容が不十分である。

評価Ｃの生徒への手立ての例

・生成 AI を活用した企画書のひな型には、レクリエーションを企画する際に必要な項目を設定することができるため、それらを手掛かりに作成するよう対話などにより促す。

(ｳ) 地域の関係機関との連携

本単元では、アクティブシニアとのレクリエーション交流も目的の一つとしているため、連携先として高齢者施設を除いた地域の福祉に関連する施設等を生徒に調べさせ、高齢者大学や老人クラブ等と連携を図ることとしている。

生徒が主体的かつ体験的に、地域福祉のよりよい在り方について考えることにより、生徒が自ら連携先に企画を提案し、実践に向けて取り組むことが可能となる。

なお、授業の実施に当たっては、年度当初のコミュニティ・スクール（学校運営協議会）において、生徒の主体的な活動を促すことを協議会の委員と共有することにより、生徒が円滑に連携先と連絡調整できるよう配慮した。

【生徒が企画したレクリエーション（交流会）の例】

老人クラブと連携したスポーツレクリエーション交流会（スポーツ吹き矢）	高齢者大学と町の管理栄養士が連携したクッキング交流会	高齢者大学と幼稚園が連携した三世代レクリエーション交流会（じゃんけん列車等）
		

４　主体的・対話的で深い学びの実現に向けたチェックリスト

次の図は、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の視点として、『学習者』と『授業者』からの視点をまとめたものであり、主体的・対話的で深い学びを実現するために『授業者』が何に取り組めばよいのかを明示的に示したものである。

例えば、『授業者』は「具体物や例を提示して引きつける」ことを通して、『学習者』が「学ぶことに興味や関心をもつ」ことや、『学習者』が「見通しをもつ」ために、『授業者』は「既習事項を振り返る」ことや「生徒が自ら本時の目標をつかむようにする」などの視点が必要であると考えられる。

このように、図における視点については、主体的・対話的で深い学びを実現するために、『学習者』と『授業者』の視点のどちらか片方が重要というのではなく、双方の視点の往還を通して実現していくことが重要である。

	授業改善に向けた『学習者』の視点	授業改善に向けた『授業者』の視点
主体的な学び	□学ぶことに興味や関心を持つ □自己のキャリア形成の方向性と関連付ける □見通しをもつ □粘り強く取り組む □自己の学習活動を振り返って次につなげる	□既習事項を振り返る □具体物や例を提示して引きつける □生徒が明らかにしたくなる学習課題を設定する □生徒が自ら本時の目標をつかむようにする □学習課題を解決する方向性について見通しを持たせる □生徒が自分の考えを持つようにする □生徒の思考を見守る □生徒の思考に即した授業展開を考える □生徒の考えを生かしてまとめる □その日の学びを振り返る □新たな学びに目を向けさせる
対話的な学び	□生徒同士の協働を通じ、自己の考えを広げ深める □教職員との対話を通じ、自己の考えを広げ深める □地域の人など多様な他者との対話やICT等の活用を通じ、自己の考えを広げ深める □先哲の考え方を手掛かりに考える	□思考を交流させる □交流を通じて思考を広げる □協働して問題解決する □板書や発問で教師が生徒の学びを引き出す □ICTや生成AI等を活用して、多様な意見に触れさせる
深い学び	□各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせる □知識を相互に関連付けてより深く理解する □情報を精査して考えを形成する □問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう	□資質・能力を焦点化する （身に付けさせたい力を明確にする） □単元や各授業の目標を把握する □ねらいを達成した生徒の姿を具現化する □教材の価値を把握する □単元及び各時間の計画を立てる □目標の達成状況を評価する

表　主体的・対話的で深い学びを実現する授業改善の視点について（令和２年６月文部科学省　国立教育政策研究所）を基に作成