

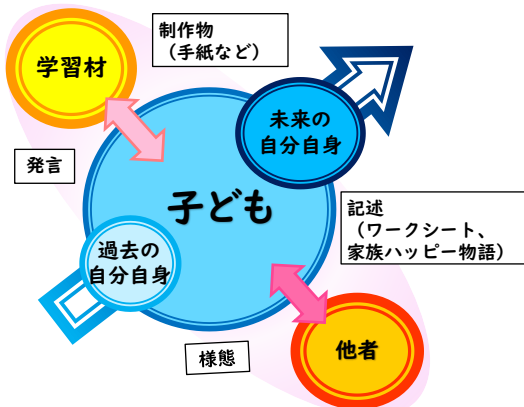
子どもと創る「深い学び」ーぎんなん学習における授業づくりー

子どもと「学習材」をつなぐ

- 生活の中から「家族をハッピーにさせたい」という思いや願いを育む「第0時」
 - ・ 国語科で手紙によって年長児をハッピーにする活動や道徳科で家族への感謝について考える学習を行う。
- 「対象」との魅力的な「出会い」の工夫
 - ・ 5歳児に手紙を渡し時の映像や道徳科で使った資料の挿絵で振り返る活動を設定する。
- 時空間の保障
 - ・ 家族を見詰める機会を繰り返し設定することで、家族のハッピーについての自分なりの捉えを明確にできるようにする。
 - ・ ハッピー大作戦を繰り返し設定することで、お話しハッピー大作戦の経験を、心ばかばか家族ハッピー大作戦に生かすことができるようにする。
- 生活科における見方・考え方を生かす工夫
 - ・ 子どもが身近な生活にかかわる見方・考え方を生かすことができるようにすることで、自分と家族とのつながりを感じ、気付きの質が高まるようにする。
 - ・ 自分事として探究できるように、見方・考え方を生かす三つの手立てを毎時間ごとに計画する。

子どもと現在の「自分自身」をつなぐ

- 毎時間の振り返りカード「〇〇物語」の活用
 - ・ 「家族ハッピー物語」を活用して毎時間の活動や学びを自覚する。
- 家庭生活の取組と学習をつなぐ手立て
 - ・ 心ばかばか家族ハッピー大作戦中の振り返りの時間をモジュール学習によって確保することで、日々の作戦を見直し、今日の作戦に自信を持ったり改善したりできるようにする。



子どもと未来の「自分自身」をつなぐ

- 自分自身とのつながりを感じ、豊かな生活をつくりだす二段階の振り返りの設定
 - ・ 「追究」の場面終末と単元終末に設定する。
- ぎんなん学習の学びを生かし、発揮する場面の設定
 - ・ 家族に対する思いを自分なりに伝える活動を設定することで、今まで培ってきた資質・能力を生かし発揮する場とする。
- 学びの本質に迫る振り返りの視点の提示
 - ・ 思考ツール「Yチャート」を活用して、「家族(対象)」「学び方(他者)」「自分の成長(自分自身)」の三つの視点で振り返り、「深い学び」を自覚できるようにする。

ぎんなん学習【生活科】
「えがおいっぱい
かぞくハッピー大さくせん
♡」



子どもと過去の「自分自身」をつなぐ

- 「幼児期の終わりまで育ててほしい姿」を意識した働き掛け
 - ・ 「幼稚園や保育園ではどうしていた？」などと、幼児期の経験を引き出す働き掛けをする。

子どもと「他者」をつなぐ

- 「体験活動の充実」と「表現活動の工夫」が繰り返し往還する単元構想
- 他者との対話を深める「表現活動の工夫」
 - ・ 「ベンチでちょっとーク」で伝え合い交流することで、自分と友達の家を比べながら家族によって支えられていることや家族のハッピーについての気付きを共有できるようにする。
 - ・ 視点を明確にした構造的な板書にすることで、気付きを共有するとともに、自分なりの理由を持って家族に合うハッピー大作戦を考えることができるようにする。

出会い

〈子どもの自己評価の視点〉
・ 「かぞくのハッピー」とは何か。

〈指導者評価の視点〉

- ・ 家族をハッピーにさせたいという思いを進んで持つことができているか。
- ・ 家庭における家族のハッピーとはどのようなことを考えているか。
(発言)、(様態)、(家族ハッピー物語)

追究

〈子どもの自己評価の視点〉
・ どのようなことを考えたか。
・ どのようなことが分かったり、気付いたりしたか。

〈指導者評価の視点〉

- ・ 粘り強く取り組んでいるか。
- ・ 自分なりのアイデアや考えを持っているか。
- ・ 分かったことや気付いたことを自覚しているか。
(発言)、(様態)、(ワークシート)、(家族ハッピー物語)

振り返り

〈子どもの自己評価の視点〉
・ 「かぞくのハッピー」とは何か。
・ 「こまったときにうまくできたやりかた」とは何か。
・ 「じぶんのせいちょう」とは何か。

〈指導者評価の視点〉

- ・ 「家族のハッピー」を自分なりに捉えられているか。
- ・ 家族の一員として自分にできることを続けていこうとしているか。
- ・ 規則正しく健康に気を付けるようになった自分に自信を持つことができ、自分の成長に気付いているか。
(発言)、(様態)、(制作物)、(家族ハッピー物語)