

# GRASS ROOTSに 名を刻め!

## — RESPECTから始める冒険 —

その67 (R05.10.05)

～ 夢叶える冒険の地図 ①自分さがし ～ 【4年生用 第1時】

### 1 ねらい

4つの内容「①わくわくする学習」、「②ぐんぐん伸びる健康」、「③ぼかぼかする心」、「④ぴかぴか光る趣味」を基に、自分を見つめる活動により、自分の夢を探すきっかけをつかむ。

### 2 展開

学習活動	時間	学習上の留意点
1 冒険の地図における記入方法を理解する。	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習、健康、心、趣味を基に、今までの自分を書き出すことにより、自分を見つめる時間であることを知らせる。</li> <li>○4つの内容をすべてするのではなく、2つ程度に絞ると時間的に余裕が生まれる。</li> <li>○健康については、運動面も含めて考えるように伝える。</li> <li>○マッピングの具体例を示すことにより、書く活動に戸惑わないようにする。</li> <li>【例】算数→文章題は苦手→得意になりたい</li> <li>【例】友達と仲良くしたい→聴くことを得意になりたい</li> </ul>
2 冒険の地図に記入する。	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自信のあること、苦手なことを含めて記入ように伝える。</li> <li>○マッピングの末端において、「〇〇したい」、「〇〇できるようになりたい」と書くように伝える。ただし、すべての末端がそのようになる必要はない。</li> <li>○趣味において、ゲームで思考が広がる児童については、ゲームをつくる素地となるプログラミング等への挑戦を提案する。</li> </ul>
3 夢叶える冒険で取り組むことを3つに絞る。	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>○取り組むことを3つに絞る方法を示す。</li> <li>【1】「〇〇したい」等を青丸で囲む。</li> <li>【2】青丸で囲んだ項目を検討し、時間や金銭的に難しい項目に☑をつける。</li> <li>【3】残った項目から、取り組むことを3つ以内に絞る。</li> </ul>