

創ろう!みなみの愉快 探そう!みらいの舞台

— みんなの『THUMBNAIL』をつなげて —

第042号(R07.09.02)

～ きらめきのサムネイルを描いて! 自分さがし ～

1 ねらい

4つの内容「①学びのフィルム」、「②心のフィルム」、「③元気のフィルム」、「④趣味のフィルム」を基に、自分を見つめる活動を通して、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 自分さがしにおける記入方法を理解する。	5	○学習、心、健康、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活動であることを知らせる。 ○健康については、運動面を含めて考えるように伝える。 ○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。 【例】算数→苦手な文章題→得意になりたい! 【例】友達と仲良く→上手に聞けるようになりたい!
2 ワークシートに記入する。	30	○得意・不得意を含めて記入するように伝える。 ○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、すべての末端がこのようになる必要はない。 ○ゲームで思考が広がる児童については、ゲームを作る素地となプログラミング等への挑戦を提案する。
3 きらめきのサムネイルで取り組むことを、3つに絞る。	10	○取り組むことを3つに絞る方法を示す。 【1】「〇〇したい」等の項目を青い丸で囲む。 【2】青い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。 【3】残った項目から、取り組むことを3つに絞る。最終的には1つになる。