

『いっせいの』で解き放て! 想い描いたTHUMBNAIL

— 『もういいかい・まあだだよ・もういいよ』 —

第031号(R08.07.14)

～ 【まあだだよ】から【もういいよ】へ ～

6年生が実施する学校チャレンジの指導案です。後日、児童のマッピングを公開予定です。

1 ねらい

4つの内容「①みひらく学びの扉、②あふれる心の泉、③はばたく元気の翼、④だいすき趣味の時間」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、「○○したい」、「○○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るプログラミング等への挑戦を提案する。
3 できるようになりたいことを3つに絞る。	10	○取り組むことを3つに絞る方法を示す。 【1】「○○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。