

学びのデザインシート（授業前）

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【生活単元学習】

1. 対象 中学部1年（男6人、女3人）
2. 単元名「ようこそ！うなぎとしらすの窓口へ！」（全18時間）
3. 単元で育成を目指す資質・能力
（これまでの学習したうなぎとしらすについて、まつりに来るお客様に分かりやすく伝えたり、仲間と協力したりしながら計画や準備する）

知識及び技能	これまで学習した町の特産品について分かったことを、発表やゲームを通して伝えることができる。
思考力、判断力、表現力等	これまで学習したことをお客様にわかりやすく伝えるにはどうしたらいいか考えたり、工夫したりすることができる。
学びに向かう力、人間性等	まつりに向けて自分の役割を果たしたり、友達と協力したりして活動に取り組むことができる。

4. 本時の目標

省略

5. 授業展開【 単元 】

解決したい課題や問い

（2回の校外学習を通して調べたり、知ったりした）町の特産品「うなぎ、しらす」について、学習したことをお客様にわかりやすく伝えるにはどうしたらいいか。（発表内容、発表方法など）

考えるための材料

- ①これまでの学習の掲示物や写真、動画
- ②これまでのまつりの先輩たちの発表の様子を提示（喫茶、クイズ、発表、プレゼン、劇、ゲーム、体験コーナー、掲示物など）
- ③お客様役になった教師から、発表やクイズ、ゲームを体験してもらい感想や意見をもらう。修正したり、工夫したりする時間を設ける。

想定される活動

- ①調べたことやインタビューして分かったことを振り返り、伝えたいことや方法を整理する。
- ②掲示物作りやクイズ、ゲームや体験コーナーの準備をする。
- ③体験した教師からのアドバイスを生かせるように、試行錯誤しながら発表を完成させていく。

対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

グループ形態：うなぎグループとしらすグループ

時間設定：ゲームをお互いのグループで体験しあったり、お客様役の教師に体験してもらったりした後に、時間を設ける。

振り返り：グループの進捗状況を共有することで自分のグループにも生かせそうなことに気づき生まれるようにする。タブレット端末で録画し、客観的に振り返ることができるようにする。

対話や思考のプロセス：発表を聞き合ったり、お互いのゲームをやってみたり、お客様役の教師にアドバイスをもらったりすることで、例えば「説明動画があったほうがいい」、「ゲームの後、景品がほしい」、「道具をもっと工夫した方がい」など

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

（クイズやゲーム、体験コーナーを通して）伝えたいことがわかりやすく伝わった！
チームで協力して準備ができた！自分の役割をやりきることができた！