

1. 題材名 夢や希望を大切にしよう

2. 題材について

(1) 題材設定の理由

生徒は中学生になって初めての進路の学習に入るが、自分の将来に対するイメージは漠然とした面がある。そこで、まず将来の希望を持つことの大切さについて理解を図りたい。また、自分の夢を作文等で表現することによって、進路意識を高めるとともに、友達の夢を知り、多くの夢や希望があることに気づかせたい。さらに、現在の生活が自分の将来に結びつくことを知り、希望の実現に向けての意欲を持たせたい。この活動を通して、将来設計能力の育成を図りたい。

(2) 生徒の実態

将来の夢や希望等について事前調査を行った。結果は次の通りである。

① 将来の夢や希望

【男子】プロ野球選手（5）、プロサッカー選手（5）、プロバスケットボール選手（2）
プロボクサー（1）、科学者（1）、農家（1）、大工（1）

【女子】保育士（2）、介護士（1）、看護師（1）、スタイリスト（1）、スポーツアドバイザー（1）
キャビンアテンダント（1）、人を救う仕事（1）、パティシエ（1）、ペットトリマー（1）
盲導犬訓練士（1）、犬用の洋服デザイナー（1）、小説家（1）、音楽関係の仕事（1）
考え中（1）、無い（1）

- 男子はプロスポーツ選手が多い。女子はバラエティに富み、専門職が目立つ。男子はやや現実離れをした感はあるが、中学1年生の発達段階は興味段階で、自分の好みや興味から将来の職業を考える段階なので、夢を否定することなく、むしろ夢や希望をふくらませる方向で指導していきたい。

② 希望理由 希望理由を次表の通りカテゴリー分けをしてみた。

G (歳)	S (歳)	カテゴリー	男子		女子	
6-11 歳	4-10 歳	憧れ (空想)	1名	うまいサッカー選手にあこがれていたから	1名	かっこいい仕事だと思うから
11-12 歳	11-12 歳	興味	10名	好きだから。面白い。楽しいから。	5名	好きだから。やってみたい。
12-14	13-14	能力	0名		1名	英語が生かせると思ったから
15-16 歳	15-17 歳	価値観	3名	(実験が好きで) もっと深く知りたくなった など	9名	人の役に立つと思うから。いろいろな人を助けてあげたいと思うから。いろいろな菓子を作っているいろいろな人に食べてもらいたいから など
17-18 歳		雇用機会	1名	父の働いている所だと働きやすい	0名	

- カテゴリー分けした項目をギンズバーク (Ginzberg, Eri.) やスーパー (Super, D. E.) の職業的発達理論に沿って整理したものが上の表である。このカテゴリーはほぼ発達段階ととらえてよい。表ではギンズバークの理論をG、スーパーの理論をSとし、それぞれの理論が想定している年齢を示した。男子は「興味段階」にある生徒が最も多く、年齢相応であるようである。女子は「価値観段階」にある生徒が最も多く、全体的に男子よりも発達の度合いが高いようである。価値観は2つの種類に大別でき、(ア) 人の役に立ちたいという奉仕型と (イ) 自分が行うことを多くの人が利用してほしいという自己実現並びに承認欲求型がある。

3. 題材のねらい

- (1) 自分のいまの夢や希望を自覚するとともに、友達と共有することができる。
- (2) 夢や希望を持つとはどういうことかを知り、夢や希望を抱くことに共感を持つことができる。
- (3) 夢や希望の実現のためには、手段を踏む必要があることを理解することができる。

4. 指導計画（3時間扱い）

	主な活動内容	時配	育成が期待できる能力			
			人間関係形成	情報活用	将来設計	意思決定
帰りの会	将来の夢や希望の事前調査	0.3	○		◎	
学級活動	自分の将来の夢や希望について作文や年表形式など自分が書きやすい用紙を選んで書く。	1	○	○	◎	
学級活動 (本時)	「友達の将来の希望を聞き、自分の将来に目を向けよう。」	1		○	◎	○
学級活動	「進路」の学習とは何だろう。	1		◎	◎	

5. 本時の指導（2／3）

(1) 本時のねらい

- ①夢や希望を持つとはどういうことかを知り、夢や希望を抱くということについて共感を持つ。
- ②表現を通じて自分の夢や希望を自覚するとともに、友達と共有する。

(2) 展開

過程 時配	学習内容と活動	支援と評価 ※評価 〈観点〉 [方法] 【能力】	資料
活動の 開始 7分	1. クラスの進路希望の状況を知る。	・関心を持たせるためにクイズ形式で行う（質問する）。 ※調査結果に関心を持って見聞きすることができたか。〈関心〉[観察]	事前調査結果
活動の 展開 36分	2. 学習課題を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">友達の将来の希望を聞き、自分の将来に目を向けよう。</div> 3. 将来の希望について発表し合う。 4. 友達の発表を聞いて、わからないことや疑問点があれば質問し、発表を聞いた感想を述べる。 5. ある人（プロ野球選手）の小学校時代の作文を読む。 6. 作文を読んで、この選手がどのようにして夢を実現していたかを考え、発表する。	・まず、自由に席を移動して、お互いの将来の希望を発表し合う（聞き合う）。 ・全体での発表は、事前に選んでおいた数名の生徒を指名する。 ※自分の将来の夢を堂々と発表することができたか。友達の発表に関心を持って聞いたか。〈表現・関心〉[観察] 【情報活用能力】 ・プロ野球選手の名前は初めは伏せておく。 ※イチローがなぜ夢を実現できたかを考えることができたか。〈思考〉, [発表]	生徒があらかじめ記入した作品 イチローが小学校6年生のときの「夢」の作文
活動の まとめ 7分	7. 夢や希望を持つ意義や本時の感想今後の課題をワークシートに書き、発表する。	・現時点で将来の希望が無い生徒にも発表させる。 ・図書室にある「なるにはBOOKS」などの本を紹介する。 ※夢や希望を持つことの大切さや今後の課題について考えることができたか。 ※将来の夢や職業を思い描き、進路希望に基づいて当面の目標を立てることができたか。 〈思考〉 [発表, ワークシート] 【将来設計能力】	

鎌ヶ谷市立第三中学校

1. 活動名 キャリア・スタート・ウィーク（5日間の職場体験学習）

2. 活動について

最近の子どもの状況として、勤労観・職業観の未成熟や社会性の不足、規範意識や責任感の低下、人間関係の希薄化、集団や社会の一員としての意識の低さなどが指摘されている。子どもたちの生活の中で、疑似体験や間接体験が多くなる一方、直接体験が著しく不足していることがその背景にあると言われている。キャリア教育を推進していく中で職場体験の一層の充実が求められ、文部科学省の施策の一つとしてキャリア・スタート・ウィークが実施されるようになった。5日間の職場体験を実施するため、各中学校では以前にもまして事業所の確保が課題となり、生徒へのマナー等の指導も強化されている。事前指導では、これらの「事前準備」的な指導は不可欠であるが、それに終始してしまうと職場体験の教育的な効果が十分に上がらない恐れがある。そこで、学級活動や総合的な学習の時間における進路学習と関連付けた「事前学習」の充実を図ることが大切であり、事前・当日・事後の活動や指導を一連のものにとらえて、キャリア教育で育成が期待される能力を身につけさせていくことが重要である。

3. ねらい

(1) 実際に働く体験を通して、働く人たちの喜びや苦労を実感し、望ましい職業観・勤労観を身に付ける。

【職業理解，自他の理解】

(2) 主体的に体験や見学を行うことにより、仕事の具体的な内容・技能・適性等について知り、働くことと学ぶこととの関係を理解する。

【情報収集・探索，職業理解】

(3) 働く人々とのふれあいを通して、異世代とのコミュニケーション能力を高め、社会人としての責任やマナーなどを身につける。また、地域への理解や愛着を持つ機会とする。

【コミュニケーション，役割把握・認識】

(4) 職業や進路に関わる啓発的経験を得て、進路学習の成果をより高め、自己理解を深めたり、自分の進路設計や卒業後の進路選択に役立てる。

【自他の理解，計画実行，選択】

4. 指導計画例 事前 17.6 時間，当日 5 日（30 時間），事後 7 時間

	主な活動内容	時配	育成が期待できる能力			
			人間関係形成	情報活用	将来設計	意思決定
学級活動	「なぜ，人は働くのだろうか」（勤労観・職業観） 働く目的や意義について考える。職場体験につなげていく。	1		◎	◎	
帰りの会	体験したい職業の第1次アンケート（生徒の意識を探り，傾向をつかんで，指導計画を立てるための実態調査）	0.3	○			○
総合学習	職場体験学習オリエンテーション（学年集会） 趣旨や活動・学習の流れの説明，過去の記録ビデオ等の視聴， 上級生による体験談の発表など	1		◎		

総合 or 学級活動	「職業レディネス・テスト」(中高生の進路指導用の心理検査) ¹ の実施・自己採点・分析	2	◎	◎	○	
学級活動	職業の分類を行い、自分に合う体験先(職業)を考えよう。 班で18の職業カードをグループ分けして、職業にはいくつかのタイプがあることに気づき、自分に合うタイプを考える。	1	○	◎		
帰りの会	体験したい事業所の希望調査	0.3	○	○		◎
総合学習 放課後も	職場体験依頼先候補の決定(複数の事業所) 事業所への電話のかけ方、依頼の仕方 指導と練習 事業所への体験学習受け入れの電話依頼	2	◎	○		◎
総合学習	職場体験事前学習(資料1)と履歴書風の「自己紹介カード」(資料2)の作成	2	◎		○	○
学級活動	体験先の職業調べ(コンピュータ ² や図書室などの本で)	1		◎		
総合学習	事前訪問の指導 訪問の際のマナー、安全面の指導(学年集会)	1	◎	○		○
総合学習	事前訪問(体験先に行き、挨拶、自己紹介、当日の打合せ〔仕事内容、時間、持ち物、服装、昼食、注意事項など〕)	3	◎	◎		◎
学級活動	「職場体験学習 こんなときどうする？」 事故やアクシデントなど緊急時の対応の仕方を考える。	1				◎
総合学習	職場体験学習(当日)の事前指導(学年集会、体験先別)	2				◎
特別活動	キャリア・スタート・ウィーク(5日間の職場体験学習)	30	◎	◎	◎	◎
学級活動	礼状書き(お礼の手紙の書き方の指導)	1	◎			
学級活動	職場体験学習のまとめや振り返り 職場体験で得たこと〔事前からの一連の活動を通して〕	1	◎	◎	○	
総合学習	レポート(報告書)や新聞、感想文の作成	2	◎	◎	◎	
総合学習	体験発表会(学年集会)	1	◎	◎		
学級活動	「適性を生かした進路を考えよう」「自分の将来をデザインしよう」	2	◎		◎	

※職場体験の事前・事後指導を道徳の授業とも組み合わせて行っていく場合は、次の項目などが考えられる。具体的なプランは【CSW 参考資料】を参照。

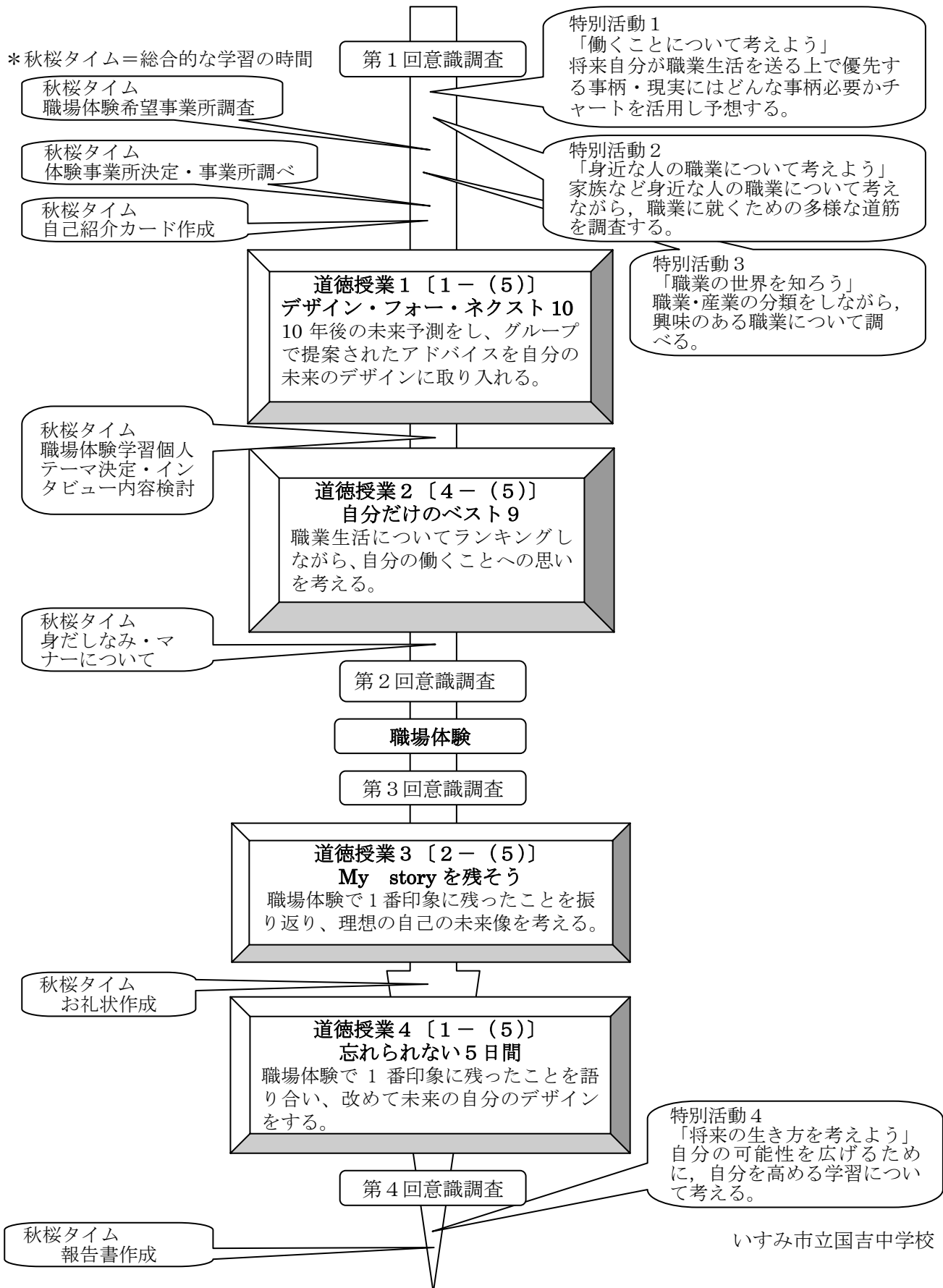
能力領域	項目
人間関係形成能力	1-(5)個性の伸長, 2-(1)礼儀, 2-(2)感謝と思いやりの心, 2-(5)他に学ぶ広い心, 4-(1)集団生活の向上, 4-(7)愛校心, 4-(8)地域社会の一員としての自覚
情報活用能力	4-(5)勤労の尊さや意義
将来設計能力	1-(2)強い意志, 1-(4)理想の実現, 3-(3)生きることの喜び, 4-(1)集団生活の向上, [4-(6)家族愛]
意思決定能力	1-(2)強い意志, 1-(3)自主・自律・責任, 1-(4)理想の実現, 1-(5)個性の伸長, [1-(1)望ましい生活習慣]
職業観・勤労観全般	4-(5)勤労の尊さや意義, [4-(3)よりよい社会の実現]

¹ 厚生労働省所管の独立行政法人である労働政策研究・研修機構が開発したテスト。テスト一式は(社)雇用問題研究会などで販売しているが、年度当初に職安に依頼しておけば、費用負担なく入手できることもある。

² ソフトウェアの例として「職業しらべナビ CD-ROM」(ベネッセコーポレーション)や「職業ハンドブック OHBY」(労働政策研究・研修機構)などがある。ネット(WEB)上では「キャリアマトリックス」(労働政策研究・研修機構の職業検索等ができるサイト)などがある。いずれも職業情報をプリントアウトできる。

【CSW参考資料】 道徳の時間を核とした職場体験学習の総合的なプログラム（単元構成）

多くの可能性を持った職場体験学習をより効果的なものにするために、職場体験学習の事前指導から事後指導までの総合的なプログラムを作成した。



いすみ市立国吉中学校

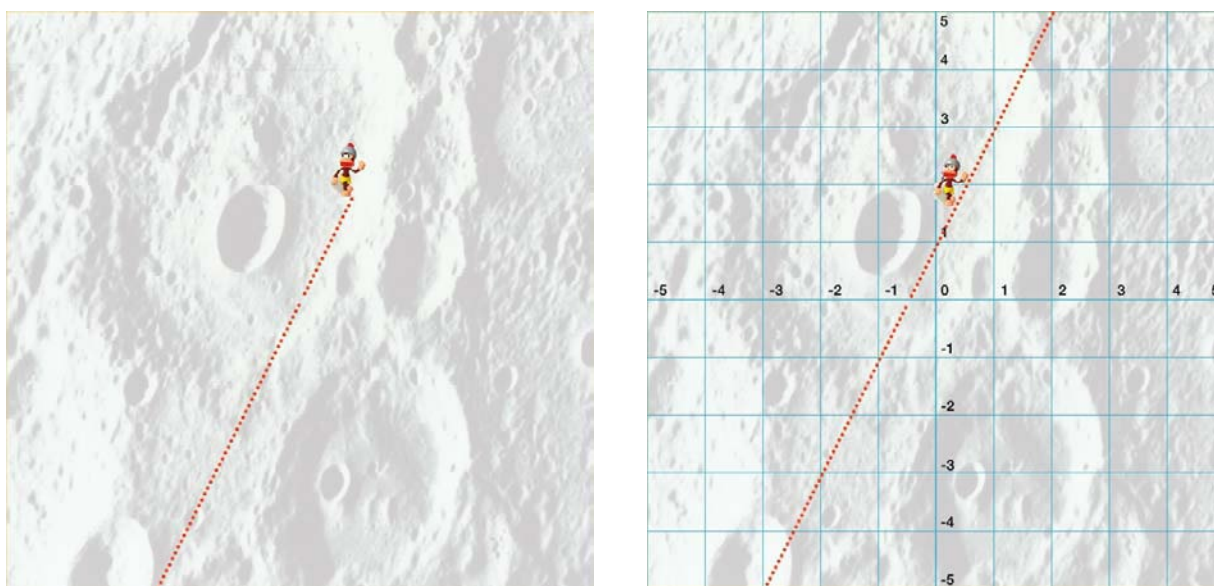
1. 単元名 1次関数「ゲームのプログラミングから学ぶ1次関数」

2. 単元について

近年、子どもたちの数学離れが深刻な教育問題として指摘されている。こうした数学離れの原因のひとつとして、学校で勉強する数学が、社会の中でどのように活用されているのか分かりづらいことが挙げられる。普段の授業の中では、数学の公式を暗記したり、練習問題を繰り返し解いたりして、基礎基本を定着するにとどまり、数学がどのように社会で活用されているのかを知る機会が少ない。

しかし実際には、社会の中で数学が積極的に活用される分野は数多くある。例えば、本授業で取り上げるテレビゲームでは、ゲームを制作する際のプログラミングの段階で、関数、ベクトル、代数幾何、行列などが活用されている。

そこで本授業では、子どもたちにとって身近なゲームを題材とし1次関数の単元を学習する。具体的には、1次関数の式をその場でプログラミングできるFlash教材を制作し、キャラクターを1次関数の式の軌跡どおりに動かしてみることで、普段勉強している数学がテレビゲームのプログラミングで活用されていることを理解させる。さらに、実際にテレビゲーム制作に関わるプログラマーの方を紹介し、数学を活用する仕事があることを理解させる。



ゲームキャラクターの動きが1次関数になっている

3. 単元のねらい（○教科のねらい，●キャリア教育のねらい）

- 関数及び1次関数の意味を理解するとともに、事象の中には1次関数としてとらえられるものがあることを理解できる。
- 変化の割合の意味を知り、1次関数では変化の割合は一定であることを理解できる。
- 1次関数のグラフについて調べ、変化の割合とグラフの傾きとの関係や、比例のグラフとの関係などを理解できる。
- 一次関数のグラフをかいたり、グラフから1次関数の式を求めたりすることができる。
- 具体的な事象の中にある問題を、1次関数を使って解決することができる。
- 2元1次方程式のグラフの意味や、連立方程式の解とグラフとの関係が理解できる。
- 普段勉強している数学が、テレビゲームのプログラミングで活用されていることや、実際にテレビゲーム制作に関わるプログラマーの方を紹介することで、数学を活用する仕事があることを知り、実生活とのつながりを考えることができる。

4. 指導計画（8時間扱い）

主な活動内容	時配	育成が期待できる能力			
		人間関係形成	情報活用	将来設計	意思決定
関数って何だろう？ ・「～は…の関数である」ことの意味とそれを用いて、事象を表現する。	1		○		
1次関数 ・事象のなかから1次関数を見つけ、式に表す。	1		○		
1次関数の値の変化 ・1次関数の変化の割合の意味 ・具体的な事象における変化の割合の意味とその利用	1		○		
1次関数のグラフ ・1次関数と比例とのグラフとの関係 ・グラフの切片と傾きの意味 ・グラフから1次関数の式を考える。	3		○		
1次関数を求める ・グラフが通る1点の座標と切片から1次関数を求める。 ・2組のx, yの値から1次関数を求める。	1		○		
ゲームのプログラミングから学ぶ1次関数（本時） ・ゲームキャラクターの動きから関数を考える。 ・ゲームのプログラミングに関数が使われていることを知る。 ・関数ゲーム「バナナゲッチュ」を体験する。 ・プログラマーの仕事を紹介する。	1		◎	○	

5. 本時の指導（8／8）

（1）本時のねらい

- 普段勉強している数学が、テレビゲームのプログラミングで活用されていることや、実際にテレビゲーム制作に関わるプログラマーの方を紹介することで、数学を活用する仕事があることを知り、実生活とのつながりを考えることができる。

時配	学習内容と活動	支援、指導上の留意点◇評価	資料等
10分	1. テレビゲームを見てみよう <ul style="list-style-type: none"> ・テレビゲームがプログラミングで動いていることを説明する。実際のプログラミングを見せる。 ・プログラマーの方を紹介し、プログラミングでゲームをつくる仕事があることを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビゲームを実演する。 ・プログラマー紹介 	教材ビデオ
10分	2. キャラクターの動きから関数を考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・Flash教材を見て、そのキャラクターの動きもプログラミングが使われていることを理解する。 ・キャラクターの動きが何の式であるかを考え、発表する。 ・キャラクターの動きの式がプログラムの中にあるかを確認する。 ・生徒から出たいろいろな式をその場でプログラミングする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業者が制作したFlash教材を見せる。（ボタンを押すと、キャラクターが動いたり、大きくなったりするもの） ・答えが出たら、プログラムを見せ、その式が実際に打ち込まれているかを確認する。 	教材ビデオ
5分	3. プログラマーの仕事を見てみよう <ul style="list-style-type: none"> ・プログラマーの方に取材したビデオ（プログラミングで1次関数などを使うと話していたビデオ）を見せ、ゲームのプログラミングに1次関数が使われていることを理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラマーの仕事紹介 	教材ビデオ
15分	4. 関数ゲーム「バナナゲッチュ」を体験してみよう <ul style="list-style-type: none"> ・Flash教材を活用したゲーム「バナナゲッチュ」を行う。（画面上にあるバナナをできるだけたくさんとれるような動きとなる1次関数の式を考える） 	<ul style="list-style-type: none"> ・正解は実際にその場でプログラミングをして確認する。 	
10分	5. 関数の発展・まとめ <ul style="list-style-type: none"> ・発展的として、今後勉強する2次関数などを使えば、より複雑な動きもつくることを理解する。 ・プログラマーの方を取材したビデオ（仕事のやりがいや苦勞、メッセージなどを話していたビデオ）を見せる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・数学が社会の中で活用されていることと、数学を仕事にしている人がいることを理解する。【職業理解能力】 	

木更津市立第一中学校

協力企業：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

中学3年 英語科学習指導案

指導者：中学校教諭

ゲストティーチャー：高等学校の教諭・ALT

1. 題材名 高校英語入門「アメリカの学校や職業について知ろう」

2. 題材について

(1) 題材設定の理由

近年、多くの高等学校では、一日体験入学などの行事を行っている。その中では、学校の施設見学や体験学習などが行われている。このような行事は、生徒たちにとって進路決定の際に非常に大きな役割を果たしている。

しかし、高校の授業体験といっても、はじめて訪問した学校で、周りも知らない人ばかりという状況では、本当の意味で高校の授業を体験しているといえない授業も少なくないのが事実である。あるいは、受け身なだけの授業になってしまったり、実際の高校の授業とは少し離れてしまっている場合も多いのではないだろうか。

そこで、今回は、A高等学校のB先生の協力を得て、高校での英語の授業を実際に体験させていただくことになった。A高校では総合学科という特質から、普段からも教科書を使わない授業が行われており、今回の授業も実際に高校で行われているのと同じような内容で行ってもらっている。もちろん、中学生向けにアレンジされている部分はあるが、実際に高校の先生が来て、授業をしていただくことによって、生徒たちにとって高校英語入門としては大変説得力があるものと考えている。

さて、今回のテーマは、「アメリカの学校や職業について知ろう」というテーマである。これは、A高等学校のALTのC先生の母国であり、多くの日本人にとって、外国といえはすぐにイメージされる国であろう。しかし、生徒たちは本当にアメリカという国について知っているかということ、意外に知らないことも多く、今回の授業でも新しい発見があり、異文化理解という点では非常に大きな意味のある授業になるであろう。

さらに、今回の授業を通して、上級学校の学習も、すべて現在の学習の延長線上にあり、将来を考えるとすることは、今、取り組んでいることをしっかりやるのが大事だということにも気づかせていきたい。

(2) 生徒の実態

非常に明るく、元気で、英語の授業では、積極的に発言する生徒が多いクラスである。しかし、自ら進んで発言をするのは、一部の生徒に限られている場面もあり、間違えるのが嫌だ、恥ずかしいと考えている生徒も多くいる。

現在のところ、全員、上級学校への進学を考えており、進路については、非常に真剣に考えている生徒が多い。特に英語学習に興味を持っている生徒もおり、将来は英語を生かした職業に就きたいと考えている生徒もいる。

今回の授業を通して、英語学習の楽しさや異文化理解、また将来の生活を考えるという点で多くのことを学んでくれることと期待している。

(3) キャリア教育の視点から

<人間関係形成能力> グループワークを取り入れることによって、今まで以上により深い人間関係を築いていく。

<情報活用能力> アメリカの学校制度と日本の学校制度の違いについて情報を得て、自分の進路を考えるヒントとしていく。

<将来設計能力> 高等学校の授業を通して、将来の自分の姿を想像し、上級学校の学習も今の学習の延長線上にあり、現在の学習を大事にすることが自分の将来につながっていくことを考えさせる。

<意思決定能力> さまざまな情報を得て、そこから正しい答えを判断していく。

3. 題材のねらい

- < 関心・意欲・態度 > 楽しく、自ら進んで授業に参加することができる。
- < 思考・判断 > さまざまな情報を元に、正しい答えを出すことができる。
- < 技能・表現 > A L T の質問に正しい英語で答えることができる。
- < 知識・理解 > アメリカの学校と日本の学校の制度の違いや職業について知ることができる。

4. 指導計画 (2.5 時間扱い)

過程	主 な 活 動 内 容	時 配	育成が期待できる能力			
			人間関係	情報活用	将来設計	意思決定
事前	自己紹介	0.5	◎	○		
本時	高校英語入門「アメリカの学校や職業について知ろう」	1	◎	◎		
事後	授業を受けての感想, お礼状作成 理解度を確認する小テスト	1	○	○	◎	○

5. 本時の指導 (1.5/2.5)

(1) 本時のねらい

- < 関心・意欲・態度 > 楽しく、自ら進んで授業に参加することができる。
- < 思考・判断 > さまざまな情報を元に、正しい答えを出すことができる。
- < 技能・表現 > A L T の質問に正しい英語で答えることができる。
- < 知識・理解 > アメリカの学校と日本の学校の制度の違いや職業について知ることができる。

(2) 展開

過程	学習内容と活動	支援と評価	資料等
導入 5分	・あいさつ, 簡単な英会話	・英語学習の雰囲気をつくる。 ・明るい雰囲気で楽しくはじめる。	
展開 43分 (5) (15)	1. ブレーンストーミング 高校生活に関係のある単語を生徒から自由に出させる。 2. アメリカと日本の学校制度の違いについてC先生から話を聞く。	・自由な雰囲気で発言できるようにする。 ・集中して話を聞くようにさせる。	ワークシート I
(15)	3. 聞いた情報を元に, ワークシートを完成させていく。 4. ゲーム “What am I?” C先生のヒントをもとに, 正しい答 (職業名) を導き出していく。	・きちんと情報を聞き取ることができたか。 < 思考・判断 > 【情報収集・探索能力】 ・協力をして答を導き出すようにさせる。 ・職業名をしっかりと発音することができたか。 < 技能・表現 > 【コミュニケーション能力】	ワークシート II
(8)	5. ビンゴ ビンゴゲームを行う。	・楽しく積極的に参加させる。	ビンゴカード
終末 2分	・あいさつ	・元気よくあいさつをさせる。	

八街市立八街北中学校

中学 特別支援学級 生活単元学習指導案（小中合同授業）

1. 単元名 こうがいぐしゅうにいこう

2. 単元について

校外学習は毎年、市の障害児教育研究部の行事として行われており、本校及び隣接する小学校の特別支援学級の児童生徒が最も楽しみにしている行事のひとつである。以前は、市内の特別支援学級の児童生徒全員と一緒に校外学習を行っていたが、昨年度より中学校区毎に分かれて実施するようになった。これまで、千葉市動物公園・テプロ地球館・成田ゆめ牧場・佐倉草ぶえの丘といったところに校外学習に行っている。

校外学習の場所については、これまでは教師側での話し合いで決めていた。今回は、児童生徒側の思いをできるだけ取り入れて、自分たちで話し合っただけで決めたという校外学習にしていきたいと考える。場所を決めるにあたっては、小学生が無理なく参加できるところ、みんなが楽しめる場所といった観点で考えるようにしていきたい。

キャリア教育の視点から考えると、校外学習の計画づくり、当日の活動、反省を小学生と中学生が協力して行うことにより、よりよい人間関係づくりや、各種情報を活用して資料を作成する能力を身につけさせたい。また、自分から進んで役割分担などに参加し、自分の得意なことを考え、選び、進んで取り組むことができる姿勢を身につけていきたい。この活動を通して育てたい能力や態度は次の通りである。

人間関係形成	中学生がリーダーシップをとって、小学生と一緒に行き先を決めたり、当日活動することができる。
情報活用	インターネットや資料を用いて行き先について理解を深めることができる。
将来設計	楽しい校外学習になるよう計画を立てることができる。
意思決定	行き先を決めたり、グループ分け、係分担を自分の意思で決めることができる。

3. 単元のねらい

- ・ 校外学習の場所についてみんなで話し合い、決めることができる。
- ・ 中学生がリーダーシップを発揮し、きまりを守り、仲良く活動することができる。
- ・ 小学生は中学生の指示を受け止め、安全に活動することができる。

4. 指導計画(19時間扱い)

過程	主な活動内容	時配	育成が期待できる能力			
			人間関係形成	情報活用	将来設計	意思決定
事前	・ 校外学習の行き先について話し合う。	1	○		○	◎
	・ 校外学習の場所について調べる。	3		◎	○	
	・ グループ分け、係分担をする。	1			○	◎
	・ 活動計画を立てる。	1			◎	○
	・ 校外学習の約束について話し合う。	1	○			◎
	・ しおり作りをする。	3	◎		○	
本時	・ しおりの読み合わせをする。	1		○	◎	
事後	・ 校外学習に行く。	6	◎	○	○	
	・ 校外学習の反省をする。	2	○	◎		

5. 本時の指導 (11/19)

(1) 本時のねらい

しおりの読み合わせを通して、校外学習の当日の持ち物や動きについて、小学生と中学生が協力して考えることができる。

(2) 展開

過程	学習内容と活動	指導上の留意点・評価	資料等
導入 10分	1. 始まりの挨拶をする。 2. 校外学習の期日や場所を確認する。 3. 今日の学習活動を確認し、めあてを発表する。	○元気にあいさつができるように声をかける。(T1) ◎カレンダーやパンフレットを見て、校外学習の期日や場所について個々の児童生徒が見通しをもつことができるようにさせる。(T1) 【将来設計能力】 ○ひとりずつ自分のめあてを発表して意欲づけを図る。(T1) ○表現することが難しい児童生徒に対しては、教師が一緒に行く。(T1) ○個々のめあてを掲示する(T3)	カレンダー 動物公園のパンフレット 「めあて」を書いた紙
展開 30分	4. しおりを項目にそって順番に読む。 ・めあて ・日程 ・グループのメンバー ・気をつけること ・持ち物や服装	○中学生や高学年の小学生に読ませ、自分たちがリーダーであるという意識づけを図る。(T2) ○項目についてひとつずつ確認し、見通しをもたせる。園内の具体的な場所についてはスライドを使って目で捉えさせる。〔スライド；(T1)〕 ◎グループで顔を合わせたり、しおりの読み合わせたりすることにより、グループのメンバー・めあて・当日の日程・注意点・持ち物等を確認することができる。【将来設計能力】【情報活用能力】	しおり 乗り物券 スライド
まとめ 10分	5. 個々のめあてについて、今日の反省をする。 6. 終わりのあいさつをする。	○表現することが難しい児童生徒に対しては、教師が一緒に行く。(T3) ○教師の話の中で、一人ひとりの努力に賞賛を与えるようにする。(T4・2・1・3) ○きちんとした姿勢であいさつを行うように声をかける。(T3)	「めあて」を書いた紙

八街市立八街北中学校

