単元名　オリジナル脱出ゲームを作ろう！（全60時間） 単元構想図

学びのストーリー（単元の流れ）

1次

クラス総合のテーマを決めよう！

◎総合の学び方を学ぶ
・ギネス世界記録に挑戦したい。・手話を学んで、他の学年の児童に知らせたい。・学校の歴史を調べて紹介したい。・脱出ゲームは、自分たちも楽しめるし、他の学年にも楽しんでもらえそう。

脱出ゲームって何？調べて共有したい！

◎活動を始めるのに必要な知識を増やす。
・脱出ゲームには、「体験型」と「デジタル型」があるらしいよ。
・初めにある場所に閉じ込められて、隠された謎を解き、脱出するゲームなんだね。
・「ホラー」「推理」「ギミック」などのジャンルがあるんだね。

2次

どんな準備が必要かを考えたい！

◎探求の道筋をつける。
・どんな順番で活動しようか。
・まずは、どんな脱出ゲームにするのか決めなきゃね。
・ストーリーや、場所を考えないとね。

どんな脱出ゲームにするのか、細かい設定を考えたい！

◎自分たちの作りたいものを具体的に考える。
・ホラーもやってみたいけど苦手な人もいるから、2パターン考えよう。
・役割分担しよう。クイズを考える人と、細かい設定を考える人と、コースを考える人と・・・自分にはどこができるかな。
・Google ドキュメントで共有しながら作業を進めよう。

どんな設定にするのかを共有して、意見を交換したい！

◎グループ毎の設定などを共有し、改善点を話し合う。
・こんな感じで考えたよ。どうかな。
・このクイズは、1 年生には難しいんじゃない？
・簡単にしすぎると、上級生には面白くなくなるよね。
・問題を、上学年用と下学年用に分ければいいんじゃない？

材料集めをして、コースや小物を作りたい！

◎必要な材料や入手の仕方を考えたり、必要な物の制作をしたりする。
・段ボールがたくさん必要だけど、どうやって手に入れる？
・脱出ゲームをやる場所を決定してから、コースを作らないとね。
・小物は何が必要かな。

完成したよ。テストプレイをして、改善点を出し合いたい！

◎完成したゲームを自分たちで体験をして、よりよいものができるように改善点を出し合う。
・脱出ゲームができたね。自分たちで遊んでみようよ。
・ここのストーリーがうまくつながっていないような気がする。
・クイズが難しすぎて、いつまでも脱出できないよ。
・作り直して、もう一度テストプレイしてみようよ。

改善点をもとに、脱出ゲームを完成させたい！

◎改善案をもとに、ゲームを作り直し、完成を目指す。
・つながっていないストーリーは、こんな風にしたらいいんじゃない？
・ここのクイズには、ヒントをつけよう！ヒントなしで解けたら、得点をつける？
・完成したね！

3次

脱出ゲーム完成！招待する日や、宣伝方法を考えたい！

◎誰に脱出ゲームをやってもらうのかを確認し、その日までの手順を考える。
・全校の人たちにやってもらうんだったよね。
・いつ、やってもらおうか。・宣伝方法はどうする？

自分たちの作った脱出ゲームをやってもらって、感想をもらいたい！

◎脱出ゲームをやってもらい、感想をもらう。
・楽しんでもらえるかな。
・感想をもらいたいね。

1年間の総合の学びを通して、自分たちにはどんな力がついたのかな？

◎探求的な学びを通して、身に付けた力を実感する。
・自分たちの思いを実現するために、話し合ったり、みんなの意見をまとめたりすることができたね。

授業デザイン

響き合う
クラスのみんなでどのような活動をしたいのか、自分が何を学びたいのかなどについて、まずは自分の思いを持ち、話し合いに参加することができるようにする。

高め合う
自分たちが目指すゴールに近づくためには、何をどのような順番で進めたらよいのか、全体で話し合い、自分たちの力で探求の道筋をつける。その後の活動を、見通しをもって取り組むことができるようにする。

手立てや概念
児童が発言した内容を整理して板書し、どうすればより良い脱出ゲームを作ることができるかを分析させる。

響き合う
「全校の児童に脱出ゲームを楽しんでもらいたい」という自分たちの思いを実現するために、相手意識をもった発言を価値づける。

自己調整
ゲームの設定やクイズ、コースを考えるのに必要な情報を集めながら、適したツールを使うことができるようにする。

手立てや概念
ゲームの設定などを考える際には、ドキュメントを共有する方法があることを伝え、常にみんなで共有しながら考えることができるようにする。

手立てや概念
総合学習においては、「トライ&エラー」が大切であることを伝え、取り組んだ結果から改善点を見出す姿勢を育てていく。

自己調整
脱出ゲームの作成において、自分の役割をはっきりさせる。今自分がやるべきことを毎時間確認させ、何をしたら良いのか分からない状態にならないように、今自分にできることを考えさせる。

響き合う
自分たちが楽しむだけでなく、「ゲームをする人を楽しませる」という視点で言った意見を価値づけ、そのような発言が広がるように働きかける。

高め合う
自分たちの作りたい脱出ゲームになっているかを、ゲーム作成の途中で何度か再確認をすることができる時間を作り、より楽しいドラマになるようにはどうしたらよいかを話し合わせる。

高め合う
自分たちで完成させた脱出ゲームをやってもらう日や宣伝の方法を理由付けをしながら話し合い、誰もが納得できる方法を見出すことができるようにする。

自己調整
1年間の学びを振り返り、自分にはどのような力が付いたのかを考え、この先も探求的に学ぶことができるように動機づけする。

評価規準／評価方法

【思考・判断・表現】
・総合のゴールに向けた道筋を自分なりに考え、伝えることができる。
【知識・技能】
・脱出ゲームづくりのために必要な情報を自分なりの方法で調べている。
【思考・判断・表現】
・課題解決のために集めた複数の情報を、比較したり、関連付けたりしながら分析し、実際に取り組む内容を具体的に考えている。
【学びに向かう力・人間性】
・友達と協働して、脱出ゲーム作りをしようとしている。
【学びに向かう力・人間性】
・自分たちが作ったものを発信する相手や目的を意識して、よりよい脱出ゲームにするために粘り強く取り組もうとしている。
【思考・判断・表現】
・ゲームをする人に応じて、脱出ゲームの内容について考えを持ち、その考えを表出している。
【知識・技能】
・発信をするために、必要なツールを選択し、適切に使用することができている。

【学びに向かう力・人間性】
・探求の過程を振り返り、総合の学びの良さを再確認し、今後に生かそうとしている。

願う子どもの姿

・自分たちで決めた総合のゴールのたどり着くために、何をどのような順番で行っていくべきか、自分たちで道筋を考えられる姿。
・活動への強い思いを表出し、話型を越えた自分の言葉での響き合いをすることで、よりよい活動へと高めていくことができる姿。
・自分の思いを実現するために最適な手段は何かを自ら判断し、ツールの一つとして ICT を効果的に活用することができる姿。