第6学年 総合的な学習の時間授業実践

1 単元名「オリジナル脱出ゲームを作ろう!」

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	学びに向かう力・人間性等
① 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。 ② 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。	① 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。 ② 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。 ③ 発信する相手や目的に応じて、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。	① 友達と協働して、脱出ゲームの内容を考えたり、脱出ゲームを製作したりしようとしている。 ② 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。 ③ 探究の過程を振り返り、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。

3 教材のとらえ

脱出ゲームを作成するためには、ゲームの設定や問題を考えたり、コースを決めたり、大道具や小道具を作ったりと、活動が多岐に渡る。必要な準備は何かや、それをどのような順番で行うかを考えるところに、まず探究的な活動を位置づけることができる。また、脱出ゲームには「プレーヤー」が存在する。そのため、自分たちが楽しいだけではなく、相手意識をもって作成に当たらなければならない。活動開始時に自分たちで決めた目標に何度も立ち戻り、直面した課題に対して話し合う場面で、「みんなで響き合ったり、高め合ったりする」姿を期待することができる。また、脱出ゲームの作成にあたり、コース作成、クイズ作成、道具作りなどのさまざまな役が必要である。どんな役割が必要なのかを考え、自分がやりたいことやできることを自己調整しながら常に考えさせるようにしたい。そうすることで、脱出ゲーム完成時には、「みんなで作った。」「オリジナル脱出ゲームができて嬉しい。」「みんなにやってもらいたい。」という達成感と共に、次なる活動へとつなげることができるように働きかけていきたい。



4 本時の指導案

【本時の目標】

各グループで考えた脱出ゲームの設定を見合って、出し合ったアドバイスの内容について話し合い、解決策を見つけることができる。

【本時の学習】

学習活動	教師の支援
1 前時までの学びを振り返り、本時の学習問題を確認する。 ・グループごとに考えた脱出ゲームの設定を見合って、改善点を出し合ったよね。 ・どんな意見が出ているのかな。	○前時までに、グループごとに考えた脱出ゲームの設定を見合って、改善したいところを出させておく。その際、次の視点を確認しておく。 ①どの学年のプレーヤーも楽しめる内容になっているか。 ②実際に作ることが可能か。 ※視点に関しても、児童にどのような視点が必要かを問いかけながら設定するようにする。
どんな設定にするのかを共有して出た意見について、話し合おう。	
2 出た意見を確認する。 ①1年生もわかりやすいように、説明を工夫した方が良い。 ②問題をもう少し難しくした方が良い。 ⇔「簡単」コースのはずなのに、問題が難しい。 ③1年生が怖すぎて泣いてしまいそう。 ④コースが複雑で迷子になりそう。	○前時に出た意見の中から、全体で話し合った方が良さそうなものを、選んでおく。 ○全体に広げるまでもない細かい改善点については、ICTを使って共有できるようにし、アドバイスを個人的に伝えることができるようにする。
3 出た意見について、グループごとに考えをまとめる。	○自分の意見を出しやすいように、まずは少人数のグループで話し合わせる。 ○どの意見に対しての考えなのかがわかるように、グループの意見をまとめる用紙を用意する。
4 グループで出た意見を、発表する。 【①について】 ・説明に、読み仮名を付けたり、平仮名バージョンの説明書を作ったらいいんじゃない？ ・口での説明と、説明用の紙、両方あったらいいと思う。 【②について】 ・そう？難しいかな。 ・どのくらいの問題が1年生にとって難しいのか、簡単なのか、判断するのが難しそうだね。 ・何か良い方法はないかな。 【③について】 ・怖くないコースも選べるから良いのでは？ ・これも、どのくらい怖いのがいいのか判断に困るね。 【④について】 ・地図を作ったらいいんじゃない？ ・床に進路の矢印マークを付けたらいいんじゃない？	○グループから出た意見をもとに、よりよい脱出ゲームにするためにはどのような方法が最善かを考えさせる。 ○相手（プレーヤー）意識を持った発言を価値づけし、そのような考えが広がるように働きかける。 ○必要な場面を見計らって、「楽しませたい」というはじめの思いを想起させ、そのための改善策となるように話し合わせる。 【思考・判断・表現】 発信する相手や目的に応じて、できたところまでの脱出ゲームの改善策について考えを持ち、それを伝えることができる。
5 出たアドバイスをもとに、グループごとに方向性を見出す。	
6 学習を振り返り、次時以降の見通しをもつ。	○次の探求活動への思いを書かせ、意欲を引き出す。