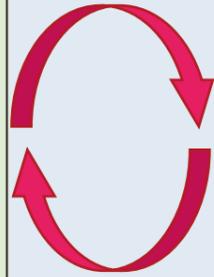


### ③ 探究をつないでいく授業の展開

単位時間の授業の中では、**めあて**と**振り返り**が重要です。総合的な学習の時間を教師と児童生徒で作り上げていくためにも、導入や終末で児童生徒の思いを生かしながら、授業をつないでいくことが大切です。

#### 授業の導入

- ① **めあて**の確認  
「前の時間は何をしましたか？」  
「今日はどうしますか？」と問いかけ、前時に決まっているめあての確認をする。
- ② 役割分担と活動方法等の確認  
自分たちでできること、教師にってもらうこと等の確認をして、主たる活動の時間を確保する。



#### 授業の終末

- ① **まとめ**  
めあてに対する達成度や進捗状況の確認をする。
- ② **次の授業の見通し**  
「次の授業は何をしたい？」と問いかけ、児童生徒と話し合ったことを次時のめあてにつなげる。
- ③ **振り返り**  
気付いたこと、分かったこと、頑張ったこと、次時に向けての意欲等を自由に記述させる。



ココが重要!

児童生徒の思いをベースに授業を作ると、活動や話し合いが行き詰まることもあります。全てが児童生徒任せにならないように、教師がタイミング良く助言したり問い直したりすることが重要です。その際に意識することは以下の2点です。

- 目的意識・・・何のための活動なのか？
- 相手意識・・・誰に向けての活動なのか？



### 児童生徒も教師も楽しく探究するためのチェックリスト

- 探究課題がふさわしいかどうか、職員全体で確認し、全体計画を見直しているか
- 単元の課題が、実社会や地域の課題を解決するものであるか、また、自分事でワクワクするものになっているか
- 単元のゴールイメージが明確になっていて、目的意識と相手意識があるか
- 探究のプロセス(①課題の設定 ②情報の収集 ③整理・分析 ④まとめ・表現)が発展的に繰り返される学習過程になっているか
- INPUTよりOUTPUTを重視した活動になっているか
- 各教科等の学習内容やSTEAM教育の要素と関連付けることで探究が深められているか
- 児童生徒にとっても教師にとっても、学ぶ喜びや楽しさを感じられる学習になっているか

探究って、答えがないから面白いね!



# 総合的な学習の時間で



# 楽しく探究!

## 総合的な学習の時間の充実に向けた3つの視点

- ① 探究意欲が高まる課題の設定
- ② 楽しく探究できる学習過程の工夫
- ③ 探究をつないでいく授業の展開

実践例が少なくて...  
毎年同じ内容でマンネリ化  
教科書がないから...



ICT活用で広がる学び!  
STEAM教育の要素で教科横断!  
これからの社会に必要な力を!



総合的な学習の時間は、目まぐるしく変化する社会の中で、児童生徒がたくましく生きていくために必要な力を身に付ける上で、その重要性がますます高まっています。

これまでの各学校での実践を生かしながら、児童生徒も教師もより楽しく探究できる時間として充実させ、深まりのある学習を展開しましょう。



# ① 探究意欲が高まる課題の設定

学習を開始する前の職員での話し合いが大切です

探究的な学習をより充実させていくためには、**単元の課題が児童生徒にとって自分事となっていること**が最も重要です。「つかむ過程」において、単元との出会いの活動を工夫し、児童生徒の**探究意欲（ワクワク感）**を高めていくことが大切です。以下の実践例を参考にし、単元をスタートさせましょう。

今年は、新しい探究課題に挑戦してみませんか！

よし、やるぞー！

## 「つかむ過程」の実践例（探究課題から単元名の決定まで）

SDGsの視点を参考にしながら、**社会や地域、児童生徒の実態**に合っているか、学校全体や学年で確認し、見直しましょう。

児童生徒が**思いを実感できる学習や活動を意図的に設定**しましょう。

- 「助けたい、変えたい」（問題点）
- 「すごい、紹介したい」（魅力）
- 「意外だ、おかしいな」（ずれ）
- 「思っていたのと違うな」（隔たり）

児童生徒と教師が話し合っ**てゴールイメージを共有し、自分事となる単元の課題を設定**しましょう。

単元の課題やゴールイメージを**キャッチフレーズ化**して単元名にしましょう。

探究課題	出会いの学習・活動→「思い」	単元の課題（ゴールイメージ）	単元名
ものづくり 町づくり	地域の伝統工芸品を作ってみる →「自分たちなりにアレンジしたい」「いい物を作って町をアピールしたい」	〇〇展覧会を開いて多くの人に見てもらおう 〇〇さんの店に置いてもらおう 作った〇〇を〇〇に置いて使ってもらおう等	作ろう！私たちだけの〇〇
地域防災	災害の種類と件数、被害者数を調べる →「なんとかしなきゃ」「人ごとじゃない」	〇〇災害のための防災マップを作って配ろう 避難所開設の訓練をしよう等	地域防災リーダーになろう
食文化 町づくり	群馬の有名な食材や料理を調べる →「オリジナル〇〇を作って町おこしだ」	オリジナルメニューを地域の食堂に提案しよう できるだけ多くの人に知らせよう等 ※次頁参照	広がれ！ぐんまのうんまい〇〇
環境	林間学校等で群馬の自然の豊かさを体験する →「この自然を守り続けたい」	森林や動物を守るための看板やポスターを作ろう 群馬の自然をPRする動画を作成しよう等	守り育てよう！群馬の自然
キャリア 地域経済	職業体験等から地域の課題を把握する →「大丈夫？」「もっと発展させよう」	地域が発展するためのイベント等を企画・立案し、市役所等に提案しよう等	〇〇市役所 中学生の未来課
福祉	地域の高齢者とふれあう →「元気でいてほしい」「笑顔にしたい」	地域のお年寄りが笑顔になることをしよう 例：漫才・コント・落語・音楽・劇等	元気・笑顔拡散プロジェクト
情報 町づくり	プログラミング体験をする →「この技術で役立つことをしたい」	地域の魅力を発信するアプリを作成しよう等	アプリで活性！〇〇町

「とりあえず昨年同様・・・」で単元を始めるのではなく、授業の入替えなどをしながら4月は学年で共通理解を図るための準備期間として、GW明けくらいから単元を始めるという工夫も考えられます。

## 「STEAM教育」の要素でさらに深まる探究的な学習

**Science**（科学） **Technology**（技術） **Engineering**（工学）  
**Art**（芸術・※リベラルアーツ） **Mathematics**（数学）

STEAM教育とは、上の5つの要素等を活用して、社会の変化に対応しながら現実の問題を解決に導いたり、今までにないものを創造したりする学習活動です。総合的な学習の時間における課題の発見や解決に向けた取組をより充実させるためには、STEAM教育の要素を取り入れることが有効です。

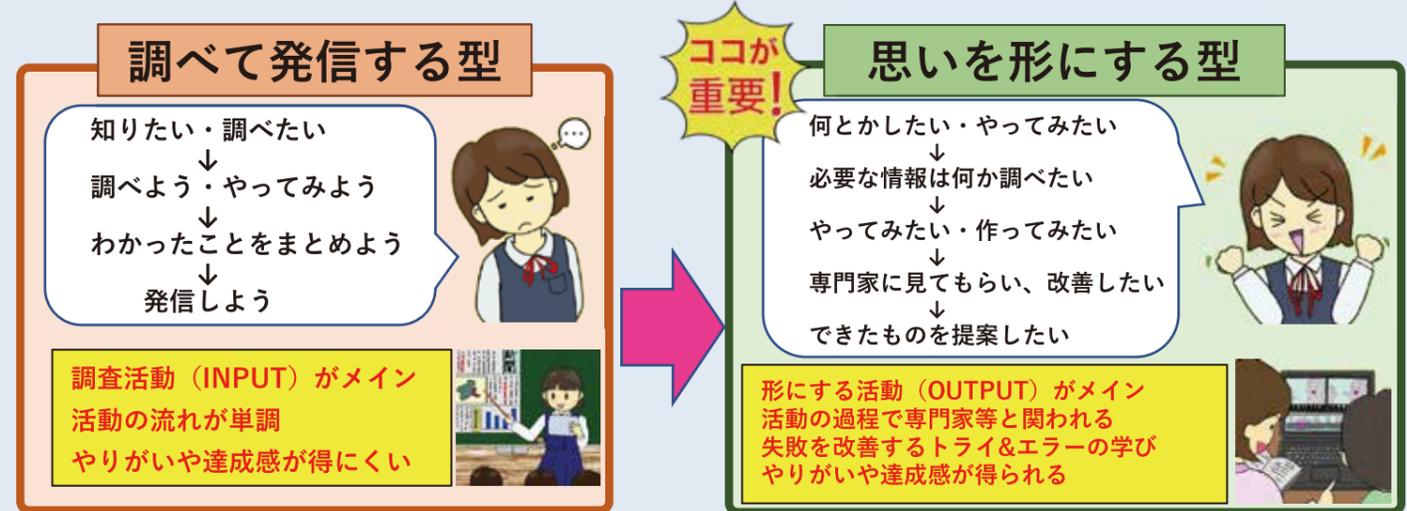
※「リベラルアーツ」は人文科学等の幅広い教養を指します

### 【探究的な学習の中で見られるSTEAM教育の要素の例】

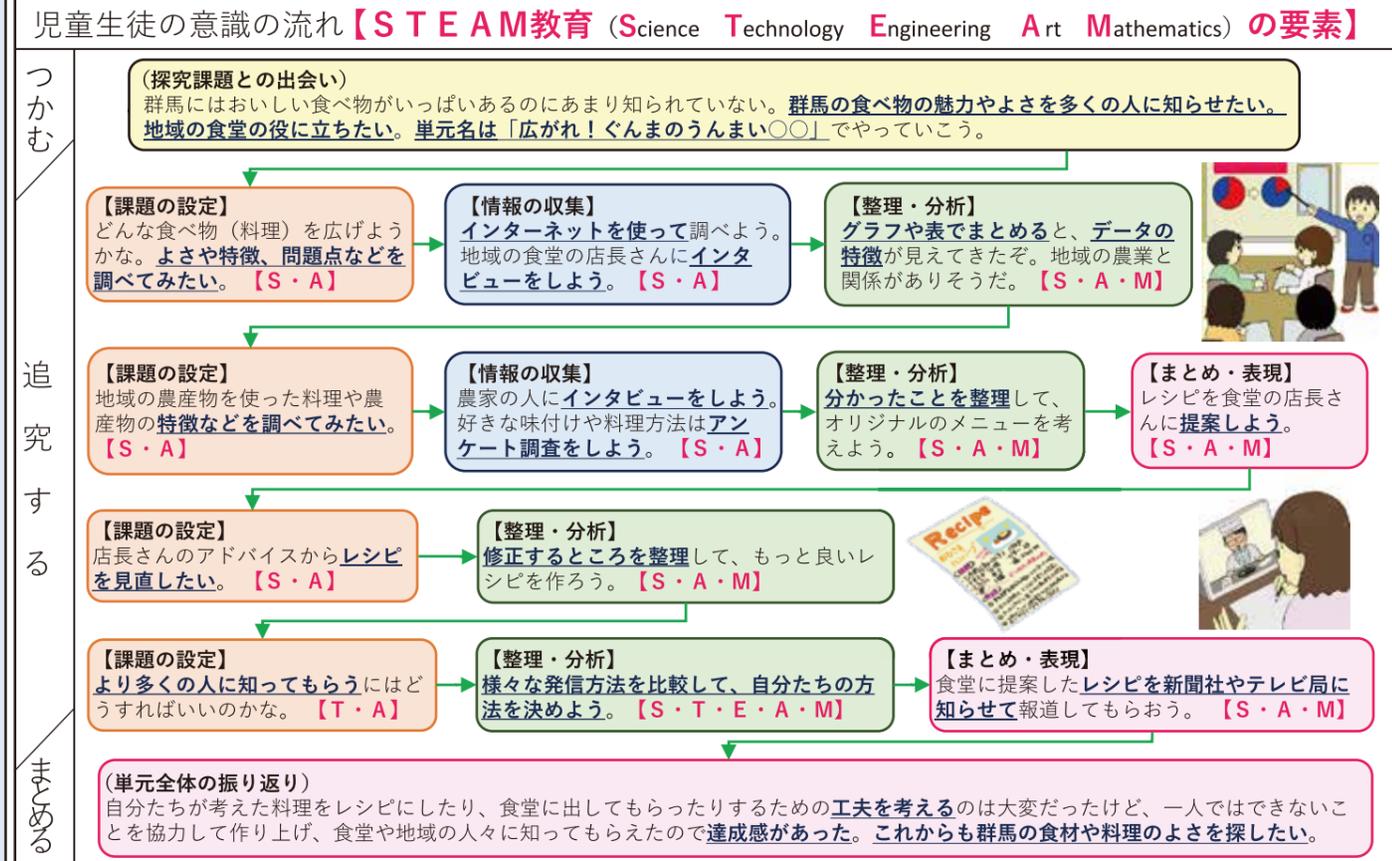
データ収集・分析・・・「S」「M」      デジタル技術の活用・・・「T」      実験・調査・・・「S」  
ものづくり・・・「T」「E」「A」      プレゼン・発信・・・「T」「A」      キャリア形成・・・「A」

# ② 楽しく探究できる学習過程の工夫

これからの社会に必要な力を身に付けるためには、INPUT重視（調べ学習）の学習過程を見直す必要があります。多くの学校で実践されている**調べて発信する型**を**思いを形にする型**に変えることでOUTPUT重視となり、より楽しく探究できる学習過程になります。



**実践例「広がれ！ぐんまのうんまい〇〇」（小学校高学年～中学校）（全70時間）**  
 （単元の目標）群馬県の食文化を広げるための活動を通して、食の魅力や飲食業に関わる人々の工夫に**気づき**、群馬の食文化の歴史や未来について**考える**とともに、地域食材に愛着を持って**生活する**ことができるようにする。



探究の4つのプロセス（①課題の設定 ②情報の収集 ③整理・分析 ④まとめ・表現）が発展的に繰り返されるように意識することが大切です。