

主題

つなげ合うことで共に高め合い、自ら探究する児童の育成
～様々な教科においても～

学級活動（2）における探究サイクル

学級活動の学習過程		重点化する評価の例 学活2「見直そう ゲームの時間」
事前の活動	<p>課題の発見・確認</p> <p>学級活動(1) 問題の発見 議題の選定 議題の決定 活動計画の作成 問題意識を高める</p> <p>学級活動(2)(3) 題材の設定 問題の確認 共通の課題の設定 問題意識を高める</p>	<p>主体的態度 ゲームに関する自己の生活を進んで振り返ろうとしている。 〈学習カード〉</p>
本時の活動	<p>話し合い～合意形成</p> <p>学級活動(1) 提案理由の理解 解決方法等の話し合い 合意形成</p> <p>話し合い～意思決定</p> <p>学級活動(2)(3) 課題の把握 原因の追求 解決方法等の話し合い 個人目標の意思決定</p>	<p>知識・技能 ゲームのやり過ぎにおける問題について理解している。 〈学習カード〉 ※内容において適切な場面で評価する。</p> <p>思考・判断・表現 自分の課題に合った具体的な目標を決めている。 〈観察・学習カード〉</p>
事後の活動	<p>実践～振り返り</p> <p>学級活動(1)(2)(3) 決めたことの実践 振り返り 次の課題解決へ</p>	<p>主体的態度 今後の生活におけるゲームの使い方への見直しをもち、課題を改善しようとしている。 〈観察・学習カード〉</p>

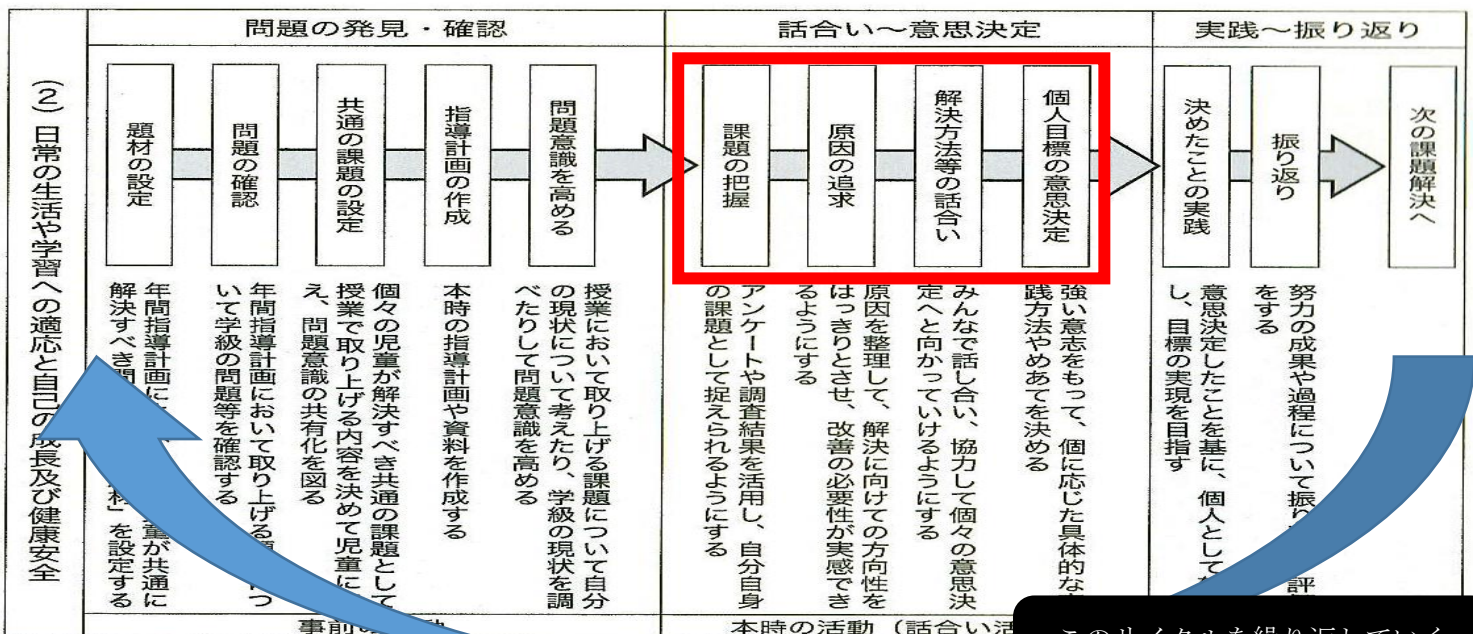
探究

習得

本時

活用

探究



(2) 日常生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全

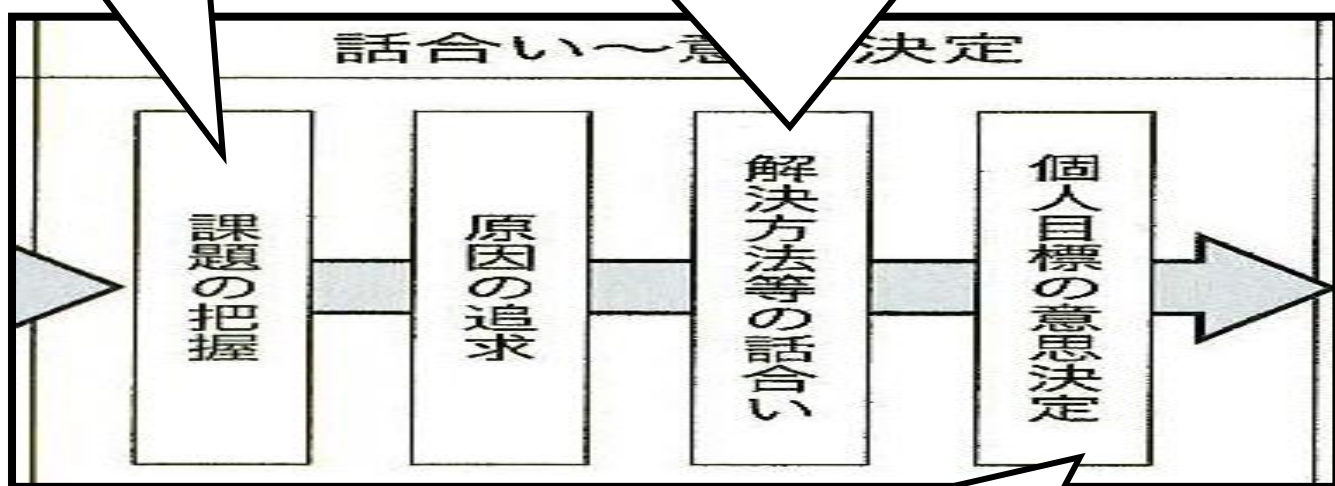
このサイクルを繰り返していく
⇒学級活動における探究

6月7日 3年生 学級活動(2) 授業者 内山先生

めあて 廊下歩行について、3-2の問題点について話し合ったことから、自分のめあてを決めよう。

手立て①
保健室の怪我調査を
活用する

手立て② 自分事として課題を捉えら
れるように、場面絵を活用して
グループで話し合いをさせる。



手立て③ 話し合いをもとに、自分で目
標を決め、カードに記録する。



手立て② 場面絵の活用
場面絵を使って話し合いをする際に、より具体的な話し合
いができるようにどんな場面絵にしたらよいか。

教師のファシリテート力
①資料の提示方法
②場面絵での発問、介入
③全体共有でのまとめ方