



① 課題の設定

実社会や実生活の中にある問題を基に、 自分たちで課題を設定しよう！



体験活動

実際に見たり、聞いたり、試したりして、感じたことや気づいたことから疑問を見つけられます。

- 体験活動を行う前に予想を書いたり、感じたことなどを記録するためのノートなどを用意したりしておきます。
- 体験活動を行ったあと、感じたことなどを明らかにしながら課題を設定します。
- 一人一台端末やデジタルカメラなどを用いて実際の様子を記録することも考えられます。



ゲストティーチャーとの関わり

くわしい人の話を聞いたり質問したりすることで、新しい気づきや疑問を見つけられます。

- ゲストティーチャーに質問したいことや一緒にやりたいことなどを事前に考えます。
- ゲストティーチャーと関わりながら、分かったことなどについてメモを取ります。
- ゲストティーチャーとの関わりを通して気付いたことや考えたことなどを基に課題を設定します。



資料の比較

いくつかの資料を比べることで、共通点や違い、疑問を見つけることができます。

- テーマについて、学校図書館などで資料を集めます。
- いくつかの資料を比べて、共通点や違い、疑問などを見付けながら課題を設定します。
- 資料を比べる際には、ベン図やグルーピングなどを活用することも考えられます。



ブレインストーミング

友達や、一緒に行く人と自由にアイデアを出し合うことで、一人では思い付かなかった考えを見つけることができます。

- ブレインストーミングのルール（批判禁止や質より量など）を確認します。
- テーマについて自由にアイデアを出し合いながら課題を設定します。
- ウェビングやグルーピングなどと組み合わせて行うことも考えられます。



ウェビング

中心テーマから連想することで、つながりを整理しながら、発想を広げることができます。

- 中心テーマを決めてイメージを広げ、思い付いたことを書き込みます。
- 関連するキーワードを線でつないだり、同じ内容を線で囲んだりするなど、完成したウェビング図を分析しながら課題を設定します。



グルーピング(仲間分け)

たくさんの気づきや考えを仲間分けして、まとまりやつながりを見つけることができます。

- 体験活動を通して感じたことなどを、1枚のカードや付箋に1つの内容となるよう書き出します。
- 同じ内容や似ている内容を見つけてカードや付箋の仲間分けをし、まとまりごとにタイトルを付けます。
- まとまりとまとまりの間につながりを見つけたら、矢印や線で結んだり、気づいたことなどを書き込んだりしながら課題を設定します。

