



協創 太郎 様

オーダーメイド単元設計書



株式会社
協創eRebo

【重要】本ワークシートの著作権と利用に関するお願い

この度は、弊社サービスをご利用いただきまして誠にありがとうございます。

1 著作権について(法的保護)

本ワークシート(PowerPointデータ)および動画を含むQLPロジックに関するすべての著作権は、株式会社協創eRevo に独占的に帰属します。

発行年：2026年

著作権者：株式会社協創eRevo

2 利用範囲の制限とお願い(不正共有の禁止)

本ワークシートは、ご購入いただいたご本人様に限り、以下の目的での利用を許諾いたします。

＜許可される行為＞

- ・ご自身が担当される授業内での利用
- ・ご自身の単元設計・学習用としての利用

＜禁止される行為＞

- ・データそのものをコピーし第三者に提供、共有する行為
- ・インターネット、SNS、メール、校内LAN等を通じてアップロード、公開する行為

QLPロジックは、公教育現場の「個別最適で協働的、探究的な学びの実装実現」という社会課題を解決するために開発されました。

皆様からの適正なご購入とご利用が、将来のAIアプリ開発および公教育支援のための大切な事業資金となります。ご理解とご協力をお願いいたします

3. お問い合わせ

不正共有の報告・ご質問：info@kyoso-erevo.com

発行元：株式会社協創eRevo

【教科】

国語

【学年】

小4年

【教科書】

光村図書

【単元名】

「ごんぎつね」

【時間数】

10時間

【共通の問い】

「ごんの本当の思いは、なぜ最後まで兵十に伝わらなかったのだろうか。」

【問題提示の仕方】

1 スライドを並べる。

- ①ごんは、いたずらをしていた
- ②ごんは、兵十にこっそり物を届けていた
- ③兵十は、それに気付いていなかった
- ④最後に、悲しい出来事が起こった

「この話を読んで、今の時点で不思議に思ったこと・気になったことを書いてみよう。」
・「なぜ？」 ・「どうして？」 ・「本当は？」

2 「先生は、このお話を読むと、
ごんがやさしいのか、わるいのか、今でもよく分からなくなります。」
「みんなは、どんなところが分からない？」 個々に考える → グループで共有

3 個々の問いを短冊に書き、全部を並べて分化する。

4 最後に、子供の問いをまとめ直す段階で、教師がこう整理。
「みんなの問いを見てみると、『思いはどうしたら伝わるのか』
『なぜ分かり合えなかったのか』という問いにつながっているね。」

5 共通の問いの提示

「ごんの本当の思いは、なぜ最後まで兵十に伝わらなかったのだろうか。」

* 個々の問いが共通の問いからそれていないことを確認する。

【予想される個々の問い】

① ごんの気持ちに関する問い →ごん探究コース

- ・ごんは、本当に反省していたの？
- ・いたずらとつぐないは、同じ気持ちからだったの？
- ・ごんは、なぜ一度も話しかけなかったの？

② 兵十の立場からの問い →兵十探究コース

- ・兵十は、ごんのことをどう思っていたの？
- ・兵十は、いつ気付く可能性があったの？
- ・兵十は、最後、どんな気持ちだったの？

③ 二人の関係・すれ違いに関する問い →関係探究コース

- ・どうして二人は分かり合えなかったの？
- ・どこで運命が変わったの？
- ・一言でも話していたら、結末は変わった？

④ 物語全体・作者意図に近づく問い →全体探究コース

- ・この話は、何を伝えたかったの？
- ・なぜ、こんな終わり方にしたの？
- ・ハッピーエンドじゃだめだったの？

* 実際の子供の個々の問いから他にも 行動探究コース、心情探究コース、人物関係コース、場面探究コースを副案としてもつ

時間

1

【導入】 個々の問い

2

【展開】 共通のテーマ 「ごんの本当の思いは、なぜ最後まで兵十に伝わらなかったのだろうか。」

コース選択による個別探究学習

Aごん探究コース

ごんの行動、心情、状況等を叙述から捉え、中心人物や対人物の行動の理由を深く探究し、共通のテーマに迫る

B兵十探究コース

兵十の行動、心情、状況等を叙述から捉え、中心人物や対人物の行動の理由を深く探究し、共通のテーマに迫る

C関係探究コース

中心人物、対人物の関係に焦点を当てて、ごんとひ兵十のかかわりについて深く探究し、共通のテーマに迫る

D全体探究コース

クライマックスから全体を捉え場面での行動、心情の変化からすれ違いの理由やどうすればよかったのかを探究し共通のテーマに迫る

3

4

5

- ・物語全体を捉えて、場面と場面の関係や文書の記述を根拠に探究する。
- ・初めの問いに応じて4つのコースを選択し探究を始める。
- ・自分の問いに応じて、学習方法と場を選択して学習を進める。
- ・仲間との対話や探究の深まりに応じてコースを変更できる。
- ・必要に応じてリフレクションカードを活用し、立てた計画を修正しながら探究する。

6

一斉学習による情報共有

全体



グループ



全体

7

8

9

まとめとアウトプット準備

- ・計画で選択したパフォーマンス課題について見直す。
- ・探究したことを効果的に伝えるための計画を立てる。
- ・必要な道具や材料等を準備し、パフォーマンス課題のための資料を作成する。
- ・各場での偶発的な仲間と必要に応じてリハーサルをする。* 討論会は、主張に対する予想する質問の応答を整理する。

10

【まとめ】 パフォーマンス課題

選択可能なリソース

デジタル
情報

- ・自分でキーワードを考え検索
- ・分からない言葉、漢字等を検索
- ・IAドリルを活用した漢字等の習熟
- ・新美南吉の関連図書「手袋を買いに」「でんでんむしのかなしみ」「花のき村と盗人たち」「おじいさんのランプ」の検索し読書を楽しむ。

学習資料

- ・4つのコースに応じた視点だけを示す資料
- ・ごんコース: 行動一覧、言えなかった理由
- ・兵十コース: 対照表、生活背景
- ・関係コース: すれ違い場面、伝える手段
- ・全体コース: 分かった視点、作者探究

ワークシート

- ・4つのコースそれぞれに、探究の深さを3段階にしたワークシートを準備
- ・1段階目は叙述→解釈→根拠
- ・2段階目は探究しての新たな問い
- ・3段階目は共通の問いへの自分の考え

教科書

- ・自分の探究に応じて活用する。
- ・自分のタイミングでいつでも活用できる。

関連図書

「手袋を買いに」
「でんでんむしのかなしみ」
「花のき村と盗人たち」
「おじいさんのランプ」
等を図書室から探して展示

掲示物

- 拡大掲示物(教科書から)
- ・クライマックスの場面
 - ・くり、うなぎを置く場面
 - ・いたずら〜つぐないの転換場面
余白に書き込む。マーキングする。

展示物

- ・くり
- ・うなぎの模型
- ・鉄砲の模型
- など。この物語の生活がイメージできるもの

マネジメント

学習カード

- ・学習の手引き
- ・学習計画表
- ・学習方法と場
- ・リフレクションカード(必要に応じて)

デジタル
アイテム

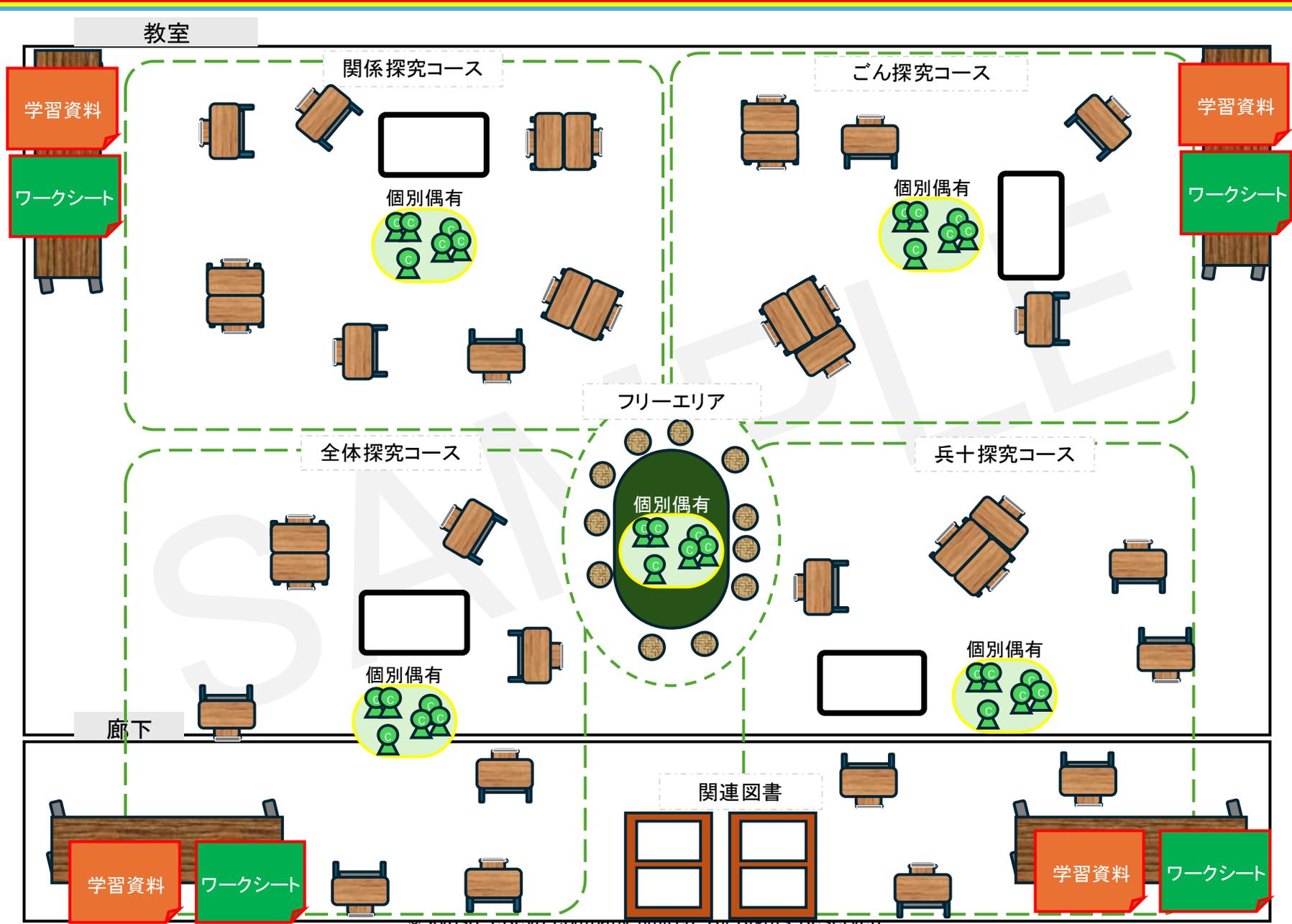
- ・デジタル検索用
- ・情報の記録、保存用
- ・情報共有(アプリの活用)
- ・思考、表現のためのツール

アナログ
アイテム

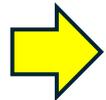
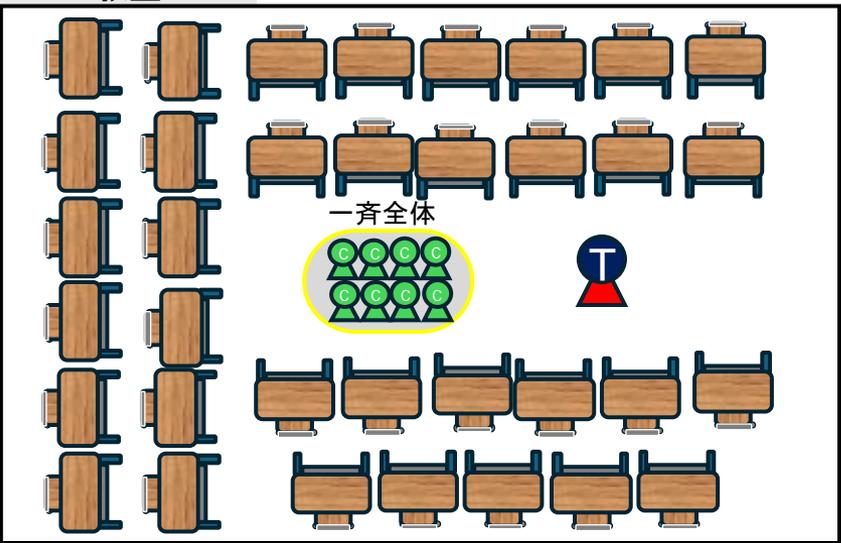
- ・ノートや用紙の活用
- ・思考の整理
- ・まとめ、アウトプットとしての活用

選択可能なアイテム

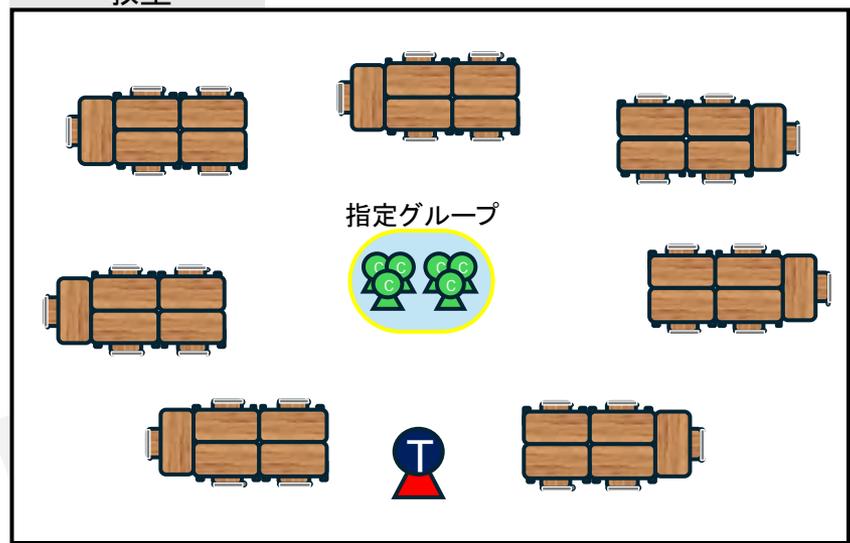
展開1(2~5時間目) 学習環境の設定② (学習の場)



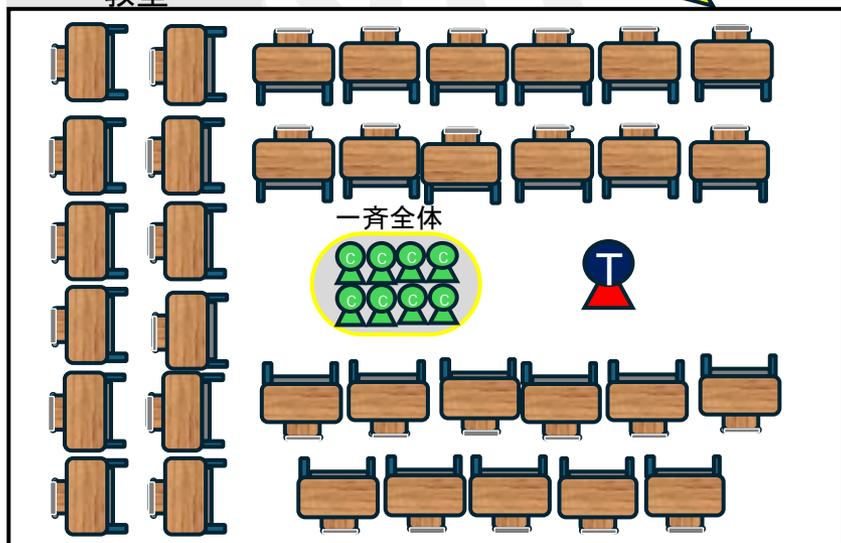
教室

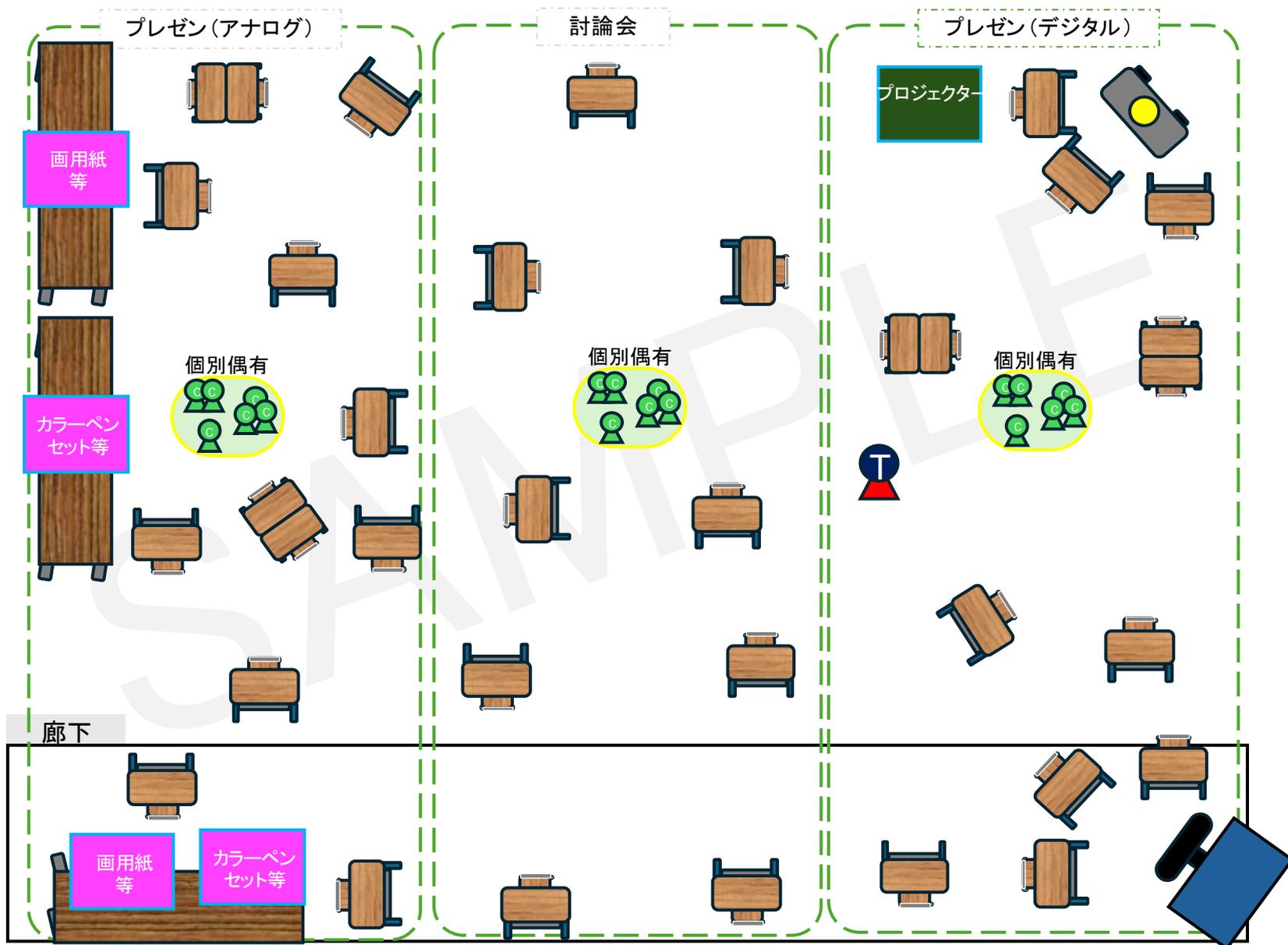


教室



教室





予想される個々の問い(P4)



単元で身につけた力(P2単元の目標)を汎用させてアウトプットするためのパフォーマンス課題

【パフォーマンス課題の設定】

◆プレゼン(デジタル)

◆プレゼン(アナログ)

◆討論会

3つの中から1つ選択できるように設定する

	😊 よくできる	😄 できる	😅 もう少し
【知識・技能】	物語の中の言葉や文、場面をていねいに読み取り、どの表現が気持ちや出来事を表しているのかを自分で見つけている。	物語の内容を読み取り、登場人物の行動や出来事を文章からとらえている。	物語を最後まで読んでいるが、言葉や文に目を向けて考えることが少ない。
【思考・判断・表現】	自分の問いをもち、文章を根拠にして、ごんや兵十の気持ちやすれちがいについて深く考え、考えの変化も言葉で表している。	気になったことについて、文章をもとに考え、自分なりの考えを話したり書いたりしている。	思ったことはあるが、文章をもとに考えたり、理由をはっきりさせたりすることが少ない。
【学びに向かう態度】	自分の問いを大切に、分からないことを考え続けたり、友達の考えから新しい見方に気付こうとしたりしている。	物語に興味をもって読み、自分の考えをもとうとしている。	学習には取り組んでいるが、自分から問いをもったり考えを深めたりすることが少ない。

授業・単元の詳細設計

(各時間の流れと場の設定)

0分 1 ATTENTION(つかみ)

- ・教師の読み聞かせ
- ・各自黙読
- ・印象に残ったところ、わからない、疑問に思ったところに線を引き、付箋はる。(黄:印象 青:不明 赤:疑問)

10分 2 INTEREST(問題提示)

- ・スライドを並べる。①ごんは、いたずらをしていた ②ごんは、兵十にこっそり物を届けていた ③兵十は、それに気付いていなかった ④最後に、悲しい出来事が起こった
- ・「なぜ～」 「どうして～」 「本当は～」 をキーワードに、個々に疑問に思うところ、深く考えたいところを短冊に書く。

25分 3 DESIRE(知的好奇心・知的葛藤)

- ・グループになって個々の問いを共有
- ・全体で、個々の問いを分化する。
- ・個々の疑問の違いから知的葛藤させて、共通の問いを提示する。
- ・それぞれの個々の問いが、共通するといを解決につながることを可視化し、モチベーションを高める。
- ・【ごん探究コース】【兵十探究コース】【関係探究コース】【全体探究コース】を提示する。

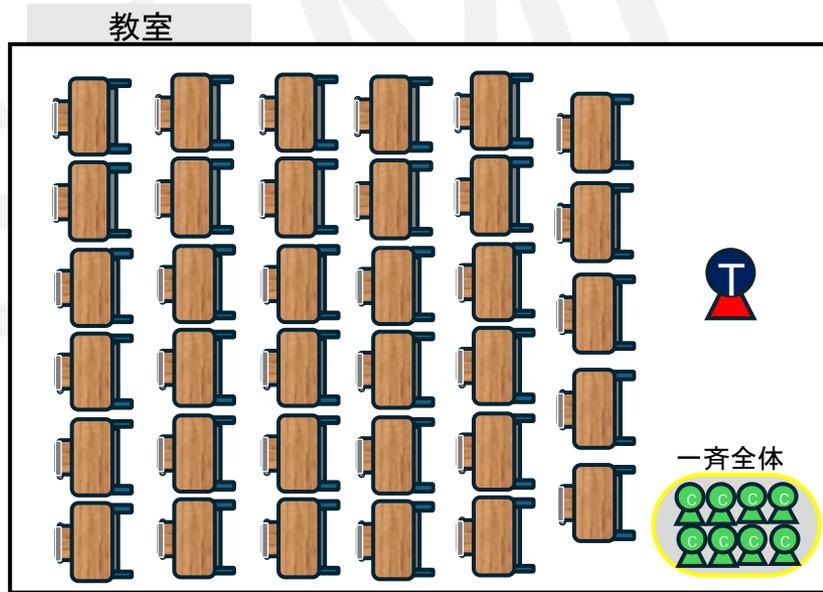
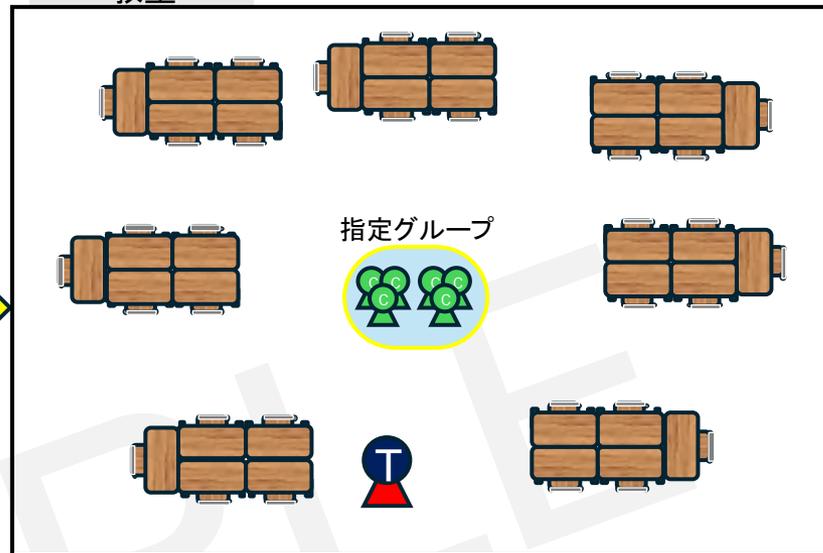
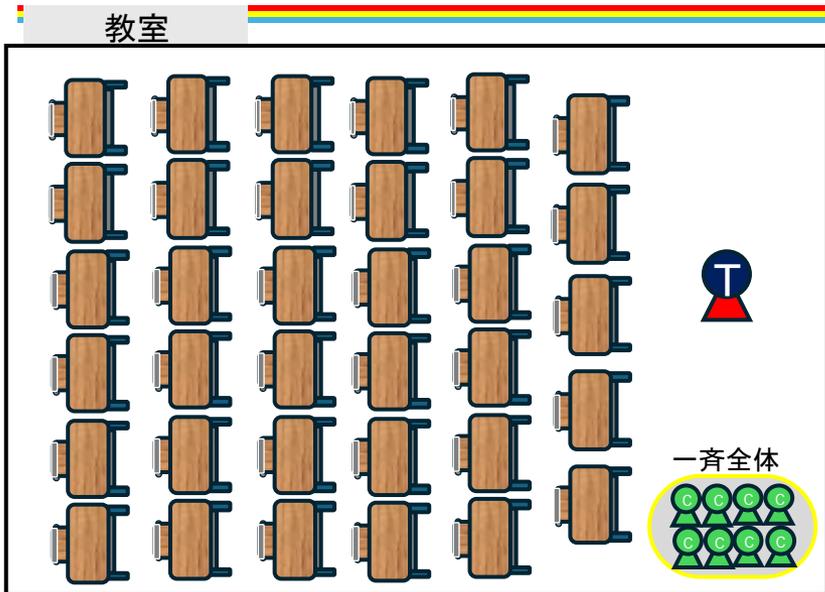
32分 4 MEMORY(自分事・個の問い)

- ・探究にあたって、初めの自分の問いをもつ。共有した短冊の中から選択する。
- ・共通の問いと個々の問いを学習の手引きに書く。
- ・学習の手引きをもとに単元の目的目標を知り、個別探究学習、一斉探究学習の学び方を知る。
- ・学習方法の選択と場の選択の仕方を知る。
- ・単元の見通しをもち、ゴールのパフォーマンス課題を選択する。

3分 5 ACTION(行動)

- ・個々に学習の手引きの学習計画を作成する。

45分



0分 1 マネジメント(2分)

- ・自分の計画に沿って、自分の机や椅子を移動させて学習を開始。
- ・できるだけ説明を短く探究の時間を確保する。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究する。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話によって知的葛藤する。

<教師の動き>

- ・探究の初めは、静観し状況を把握する。
- ・子供の必要に応じてチーティングはするが、できる限り初めは自分で考えさせる。
- ・1時間は静観に徹する。

- ・学びを目的とした徘徊を許し、いろいろなコーナーを見ることも許可をする。
- ・じっくりと探究したいコースを自分で選択させる。

- ・常にファシリテーターとして教師は動き、個々の学習状況を把握する。

42分 3 片付け(3分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・振り返りは、自分が必要であると感じたらその場で書くか、家庭学習とする。あくまでも1人で振り返る。

45分

0分 1 マネジメント(1分)

- ・挨拶、マネジメントは簡単に済ませて、2時間目の続きにすぐに入る。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究する。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話によって知的葛藤する。

<教師の動き>

- ・探究の初めは、静観し状況を把握する。
- ・子供の必要に応じてチーティング、コーティングをしながら子供一人一人の学習状況を把握する。
- ・特に配慮する子供には、計画的な指導、支援を考えておく。
- ・基本的には子供自身が探究したい方法で、じっくりと納得するように学習を見守る。
- ・語彙的な習熟については、AIドリルを活用する等、子にに応じる。
- ・学習の個性化と指導の個別化を実現する。

42分 3 片付け(3分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・振り返りは、自分が必要であると感じたらその場で書くか、家庭学習とする。あくまでも1人で振り返る。

45分

0分 1 マネジメント(1分)

- ・挨拶、マネジメントは簡単に済ませて、2時間目の続きにすぐに入る。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究する。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話によって知的葛藤する。

<教師の動き>

- ・探究の初めは、静観し状況を把握する。
- ・子供の必要に応じてチーティング、コーティングをしながら子供一人一人の学習状況を把握する。
- ・特に配慮する子供には、計画的な指導、支援を考えておく。
- ・基本的には子供自身が探究したい方法で、じっくりと納得するように学習を見守る。
- ・語彙的な習熟については、AIドリルを活用する等、子に依じる。
- ・学習の個性化と指導の個別化を実現する。
- ・1つのコースで、考えがまとまった子供には、別のコースでも探究できるようにする。
- ・複数のコースで探究することで、より深い考えが生まれることを助言する。

42分 3 片付け(3分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・振り返りは、自分が必要であると感じたらその場で書くか、家庭学習とする。あくまでも1人で振り返る。

45分

0分 1 マネジメント(1分)

- ・挨拶、マネジメントは簡単に済ませて、2時間目の続きにすぐに入る。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究する。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話によって知的葛藤する。

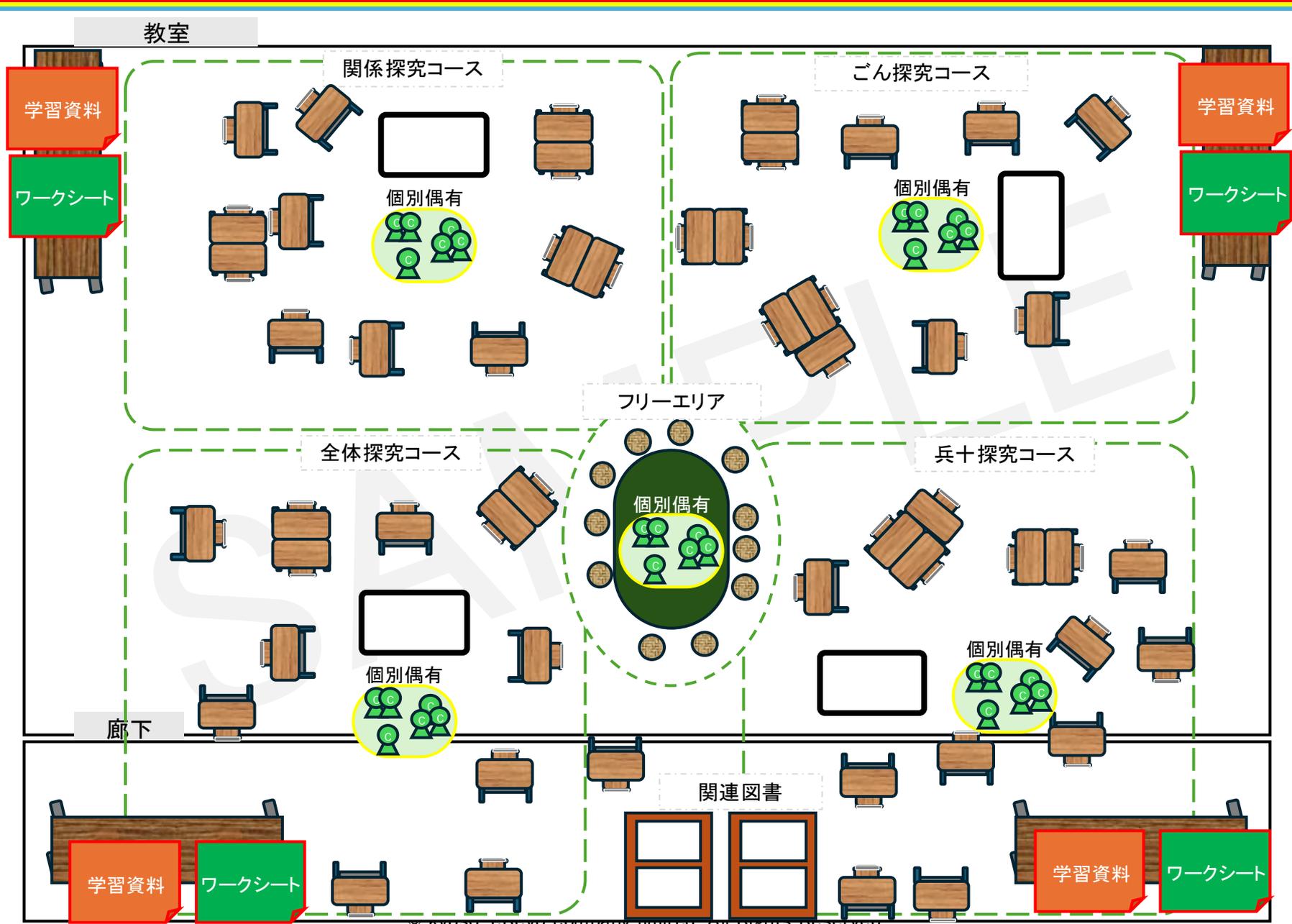
<教師の動き>

- ・探究の初めは、静観し状況を把握する。
- ・子供の必要に応じてチーティング、コーティングをしながら子供一人一人の学習状況を把握する。
- ・特に配慮する子供には、計画的な指導、支援を考えておく。
- ・基本的には子供自身が探究したい方法で、じっくりと納得するように学習を見守る。
- ・語彙的な習熟については、AIドリルを活用する等、子に応じる。
- ・学習の個性化と指導の個別化を実現する。
- ・1つのコースで、考えがまとまった子供には、別のコースでも探究できるようにする。
- ・複数のコースで探究することで、より深い考えが生まれることを助言する。

40分 3 片付け・これからの計画の確認(5分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・次の時間からの学習の計画を確認する。

45分



0分 1 マネジメント(10分)

- ・今まで個人探究学習で分かったこと、自分の考えを全体でディスカッションする。
- ・この話し合いは、初めの問いからぼんやりしていた考えや仮説から4時間を通してどのように変わったか、また、まだ続く問いについて出し合う。

10分 2 指定グループでの情報共有(15分)

- ・グループに分かれて、個々の探究の進捗状況を話す。
 - ・他の人からのフィードバックをもらって自分の考えの修正や今後の探究の計画の修正に役立てる。
- <教師の動き>
- ・この1時間は進捗を確認し、自分の学習の進捗からコースを変更したり、計画を変更したりできるように個々の学習状況を把握する。

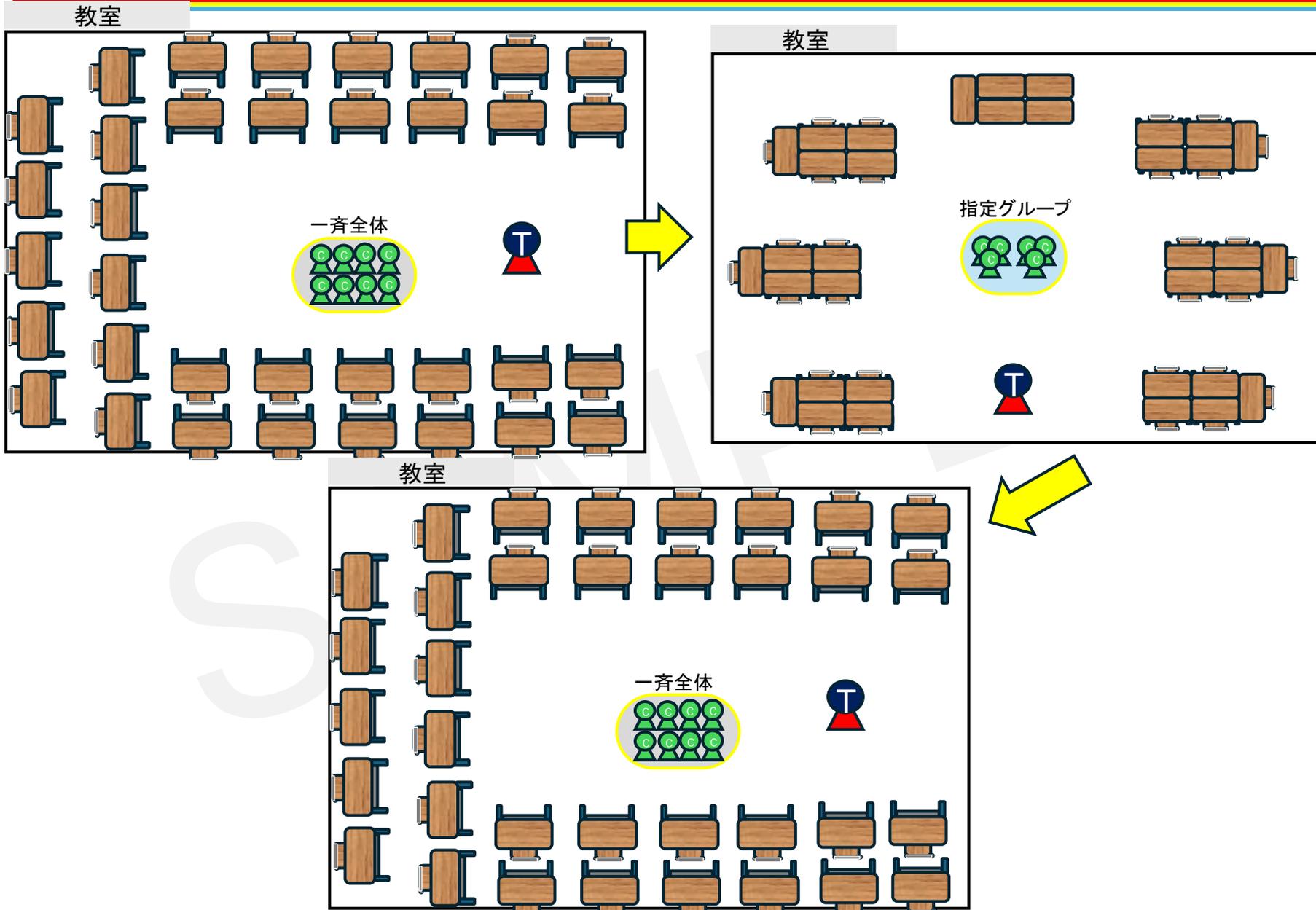
25分 3 全体でのディスカッション(10分)

- ・この時点での共通の問い「ごんの本当の思いは、なぜ最後まで兵十に伝わらなかったのだろうか。」について全体で話し合う。
- <教師の動き>
- ・この時点では、結論ではなく、進捗としての自分の考えを出して話し合いを深める。

35分 4 今後の計画(10分)

- ・これからの3時間で、コースを変更して探究を深めたり、自分が選択したパフォーマンス課題の準備をしたり、自分の計画の詳細の作成や修正をする。
- <教師の動き>
- ・一人一人の学習状況に応じてティーチングとコーチングを使い分けて支援・指導する。

45分



0分 1 マネジメント(2分)

- ・自分の計画に沿って、自分の机や椅子を移動させて学習を開始。
- ・できるだけ説明を短く探究の時間を確保する。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究し、パフォーマンス課題に向けて準備を進める。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話、協働しながら自分の考えを固めたり、表現の仕方を工夫する。

<教師の動き>

- ・一人一人の探究の進捗に応じて適切なティーチング、コーチングを行う。
- ・子供の目的はパフォーマンス課題に向かうことであるが、表現の出来栄ではなくて、身につけた力を汎用できているかどうかで個別に指導する。
- ・子供たちにはルービックから自己評価しながらアウトプットできるように必要に応じたりフレクションをするように指導する。
- ・パフォーマンス課題に応じて子供が使うデジタル機器や用紙、ペン等、子供が主体的に手にとって取り組めるように環境設定しておく。
- ・子供の個々の要望に応じて、学習館許に必要なものを追加する。

42分 3 片付け(3分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・振り返りは、自分が必要であると感じたらその場で書くか、家庭学習とする。あくまでも1人で振り返る。

45分

0分 1 マネジメント(2分)

- ・自分の計画に沿って、自分の机や椅子を移動させて学習を開始。
- ・できるだけ説明を短く探究の時間を確保する。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究し、パフォーマンス課題に向けて準備を進める。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話、協働しながら自分の考えを固めたり、表現の仕方を工夫する。

<教師の動き>

- ・一人一人の探究の進捗に応じて適切なティーチング、コーチングを行う。
- ・子供の目的はパフォーマンス課題に向かうことであるが、表現の出来栄ではなく、身につけた力を汎用できているかどうかで個別に指導する。
- ・子供たちにはルービックから自己評価しながらアウトプットできるように必要に応じたりフレクションをするように指導する。
- ・探究を続けている子供には、次の時間で準備ができるように助言する。
- ・ただし、パフォーマンス課題がミッションではなくタスクになってはいけないので、徹底的に探求させて、自分の伝えたい部分だけを表現できるように支援する。
- ・討論会をパフォーマンス課題とする子供には、自分の主張や相手の質問を想定し、資料を作成するようにコーディネートする。
- ・個々の子供たちの動化を把握して、パフォーマンス課題の指定グループのメンバーを考えておく。

42分 3 片付け(3分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・振り返りは、自分が必要であると感じたらその場で書くか、家庭学習とする。あくまでも1人で振り返る。

45分

0分 1 マネジメント(2分)

- ・自分の計画に沿って、自分の机や椅子を移動させて学習を開始。
- ・できるだけ説明を短く探究の時間を確保する。

2分 2 個別探究学習(40分)

- ・学習方法を選択させて、徹底的に個別に探究し、パフォーマンス課題に向けて準備を進める。
- ・同じ場での偶発的な仲間との必然的な対話、協働しながら自分の考えを固めたり、表現の仕方を工夫する。

<教師の動き>

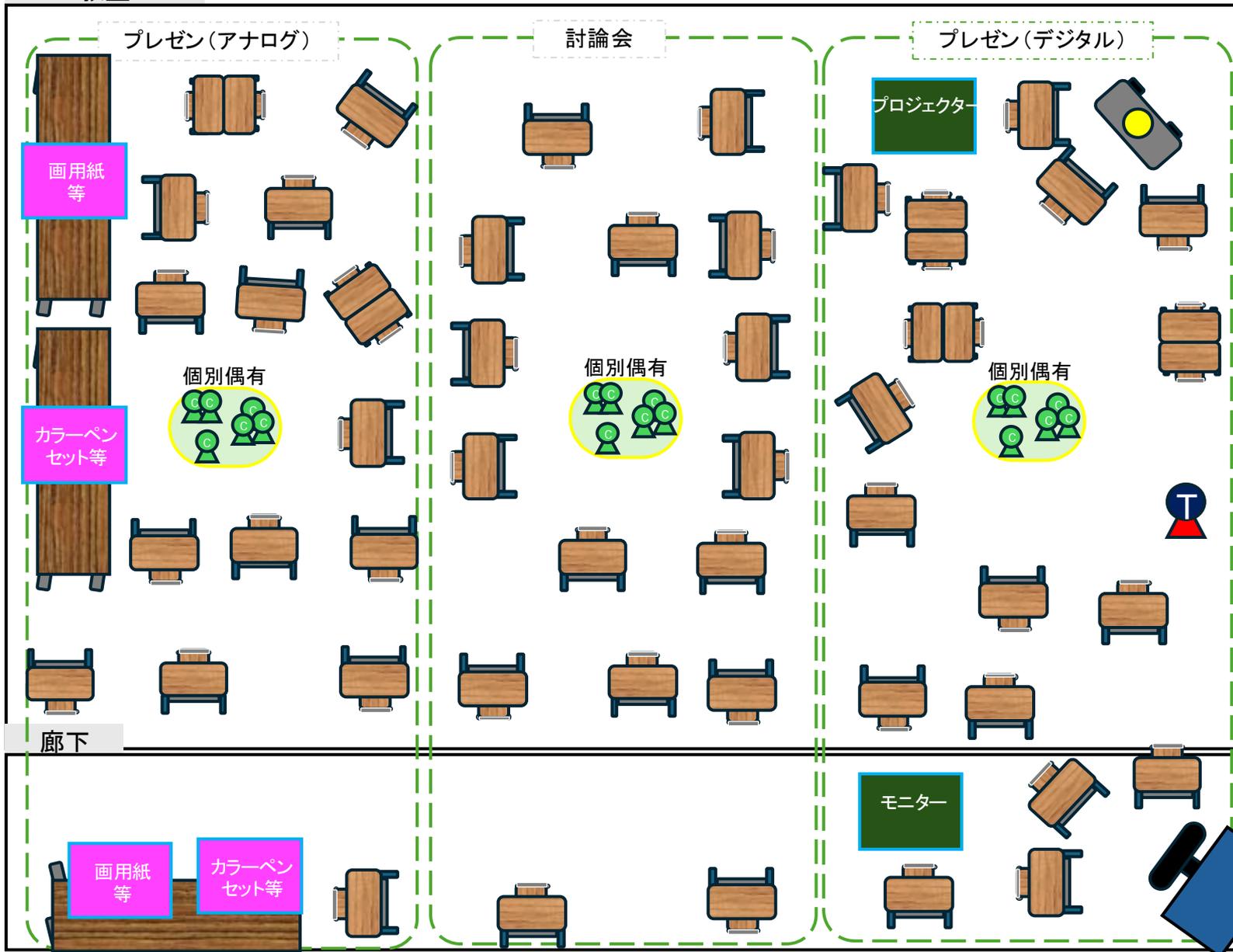
- ・一人一人の探究の進捗に応じて適切なティーチング、コーチングを行う。
- ・子供の目的はパフォーマンス課題に向かうことであるが、表現の出来栄ではなくて、身につけた力を汎用できているかどうかで個別に指導する。
- ・子供たちにはルービックから自己評価しながらアウトプットできるように必要に応じたリフレクションをするように指導する。
- ・パフォーマンス課題に応じて、同じ場での仲間と練習する等、この1時間を有効に使うことができるようにする。

40分 3 片付け・次回のパフォーマンス課題についての確認(5分)

- ・時間になったら自分で片付けて学習を終了する。
- ・次回、パフォーマンス課題の流れと場、指定グループを知らせる。

45分

教室



<プレゼン>

- ・準備 5分
- ・1人目 5分
- ・フィードバック 5分
- ・2人目 5分
- ・フィードバック 5分
- ・3人目 5分
- ・フィードバック 5分
- ・4人目 5分
- ・フィードバック、まとめ 5分

* 1グループ3、4人

* 4回目は他のグループに参加

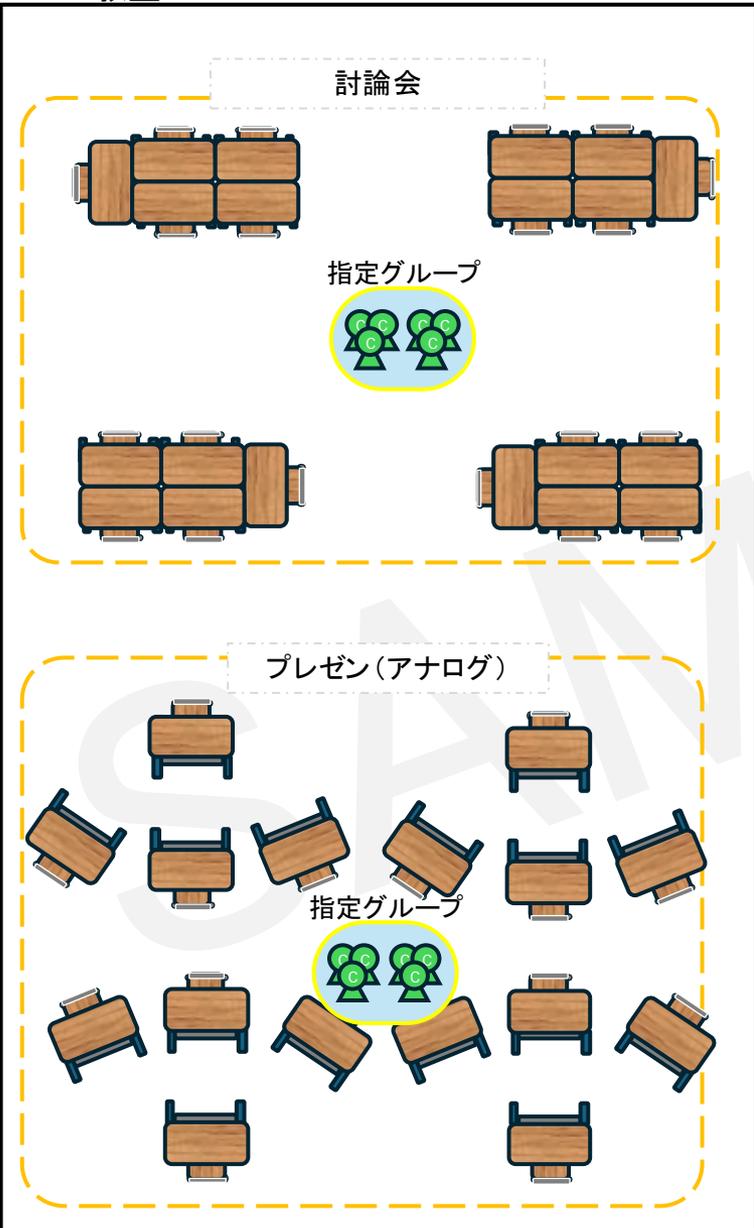
<討論会>

- ・準備 5分
- ・1人ずつ自分の考えを順番に話す 10分
- ・討論 20分
- ・フィードバック、まとめ 10分

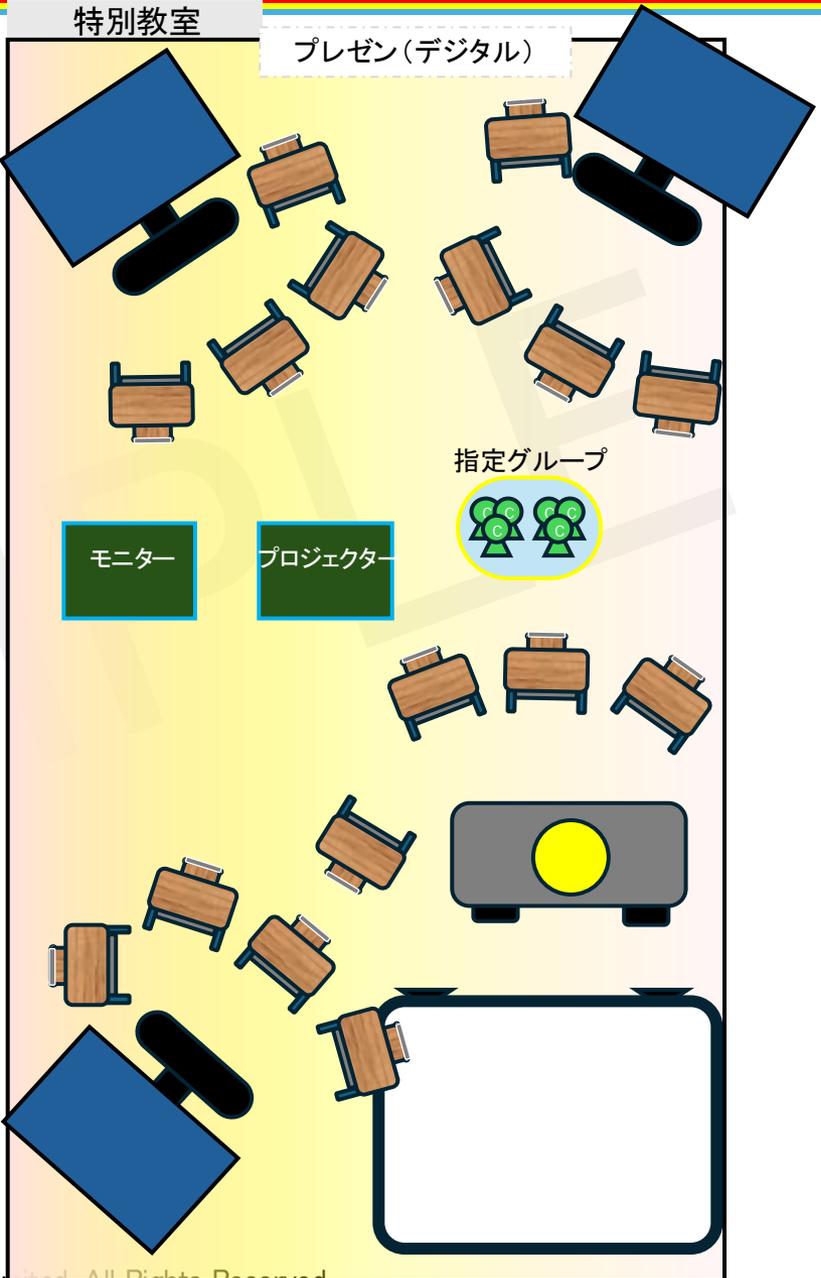
* 1グループ4、5人

グループは、学習の進捗、探究の状況により教師が設定する。

教室



特別教室



授業準備資料

プリントアウトしてすぐに活用できる

「ごんの行動一覧」 これを手がかりに探究しよう

いたずら

くりを置く

うなぎを置く

兵十を見る

最後の場面

【言えなかった理由】 これを手がかりに探究しよう

いたずらした過去

きつねという存在

兵十のきつね

「ごんは、行動していたのだろうか？」

さいご	くり・うなぎ	つぐない	いたずら	場面
				ごんの行動
				ごんの気持ち
				行動の理由 (わかる叙述)

ごんは、伝えたいと思っていたのか、それとも？

自分の考え

根拠となる文章

なぜ、言葉で伝えなかったのか？

自分の考え

根拠となる文章

ゴンの側から見ると、伝わらなかった理由は？

SAMPLE

兵十コース 探究の視点①

【兵十についての探究】これを手がかりに探究しよう

知っている／知らないの対象表を作ろう

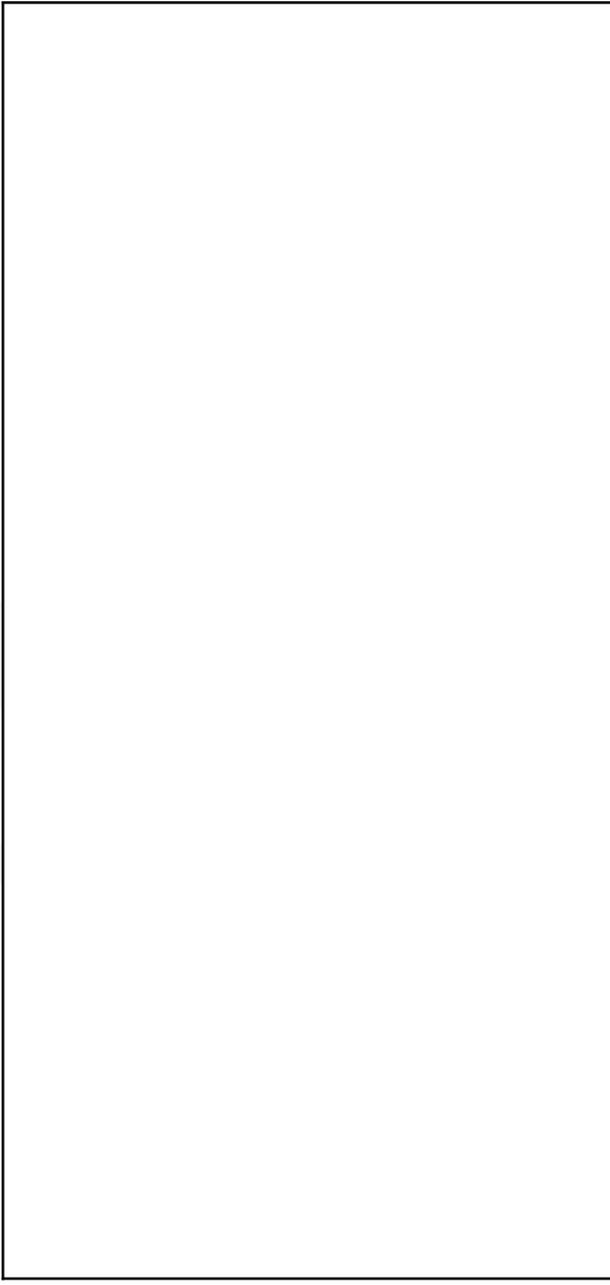
知らない	知っている

兵十コース 探究の視点②

【兵十についての探究】これを手がかりに探究しよう

表十の生活を考えよう

母とのふたりぐらし



村の生活・鉄砲



兵十にはどんな世界が見えていたのか？

さいご	くり・うなぎ	母の死	場面
			兵十が見たこと 知っていたこと
			知らなかったこと

兵十の気持ちの変化を考えよう

出来事	兵十の気持ち	その理由

ふたりのすれ違いはど「」から生まれたのだろうか？

SAMPLE

「すれ違いの探究」

これを手がかりに探究しよう

「ごんが善意で動いた場面」

「兵十が誤解した場面」

このカードを上下で重ねると見えてくるよ。
それをワークシート①で考えよう！

伝える手段比較カード【これを手がかりに探究しよう】

言葉

行動

表情

時間

なぜ今回は行動だけだったのか

Blank box for writing the name.

「〇」と兵十の関係を図にしてみよう？

* 起こった出来事ごとにワークシート

を使います

ゴンの思い

兵十の思い

起こった出来事

~という思い

~という思い



【書き方】 それぞれの思いを考えて書き、丸で囲み、矢印で伝わったら「〇」伝わらなかったら「×」

ふたりのすれ違いを深く調べよう？

場面	ごんの思い	兵十の受け取り	すれ違いの理由 (わかる叙述)

ふたりの間にあつた見えない壁は何だったのだろうか？

SAMPLE

クライマックス集中 Ⅱ これを手がかりに探究しよう

教科書のクライマックスの部分を読み

・ⅡⅡⅡまでで分かっているⅡⅡⅡ

・ⅡⅡⅡで初めて分かるⅡⅡⅡ

ⅡⅡの2つの視点で、自分で考えたことをまとめよう

まとめる方法も自分で考えて

全体コース

探究の視点②

【新見南吉の探究】

これを手がかりに探究しよう

作者 新美南吉について調べてみよう

動物を通して人の心を描く

物語はなぜこの終わり方だったのだろうか？
クライマックスから振り返ろう

場面	行動	心情の変化	前の場面との つながり

もしも○○だったら？

どこか一つ変えられるとしたら
それで伝わっただろうか

一つ変えられるとしたら

それで伝わっただろうか

SAMPLE

作者はこのすれ違いを通して何を伝えたかったのか？

SAMPLE

拡大掲示物(教科書から)

- ・クライマックスの場面
 - ・くり、うなぎを置く場面
 - ・いたずら～つぐないの転換場面
- 余白に書き込む。マーキングする。

教師が準備する

学習カード 学習方法の選択

選択可能な情報

デジタル
情報

- ・自分でキーワードを考え調べる
- ・分からない言葉、漢字などを調べる
- ・IAドリルなどの活用
- ・新美南吉の他の作品を調べる

学習資料

- ・4つのコースそれぞれに2種類

ワークシート

- ・4つのコースそれぞれに3種類

教科書

- ・自分の使いたいタイミングで活用

関連図書

- ・手にとって読んでみよう

掲示物

拡大掲示物(教科書から)

展示物

- ・お楽しみ

マネジメント

学習カード

- ・学習の手引き
- ・学習計画表
- ・リフレクションカード(必要に応じて)

選択可能な道具や材料

デジタル
アイテム

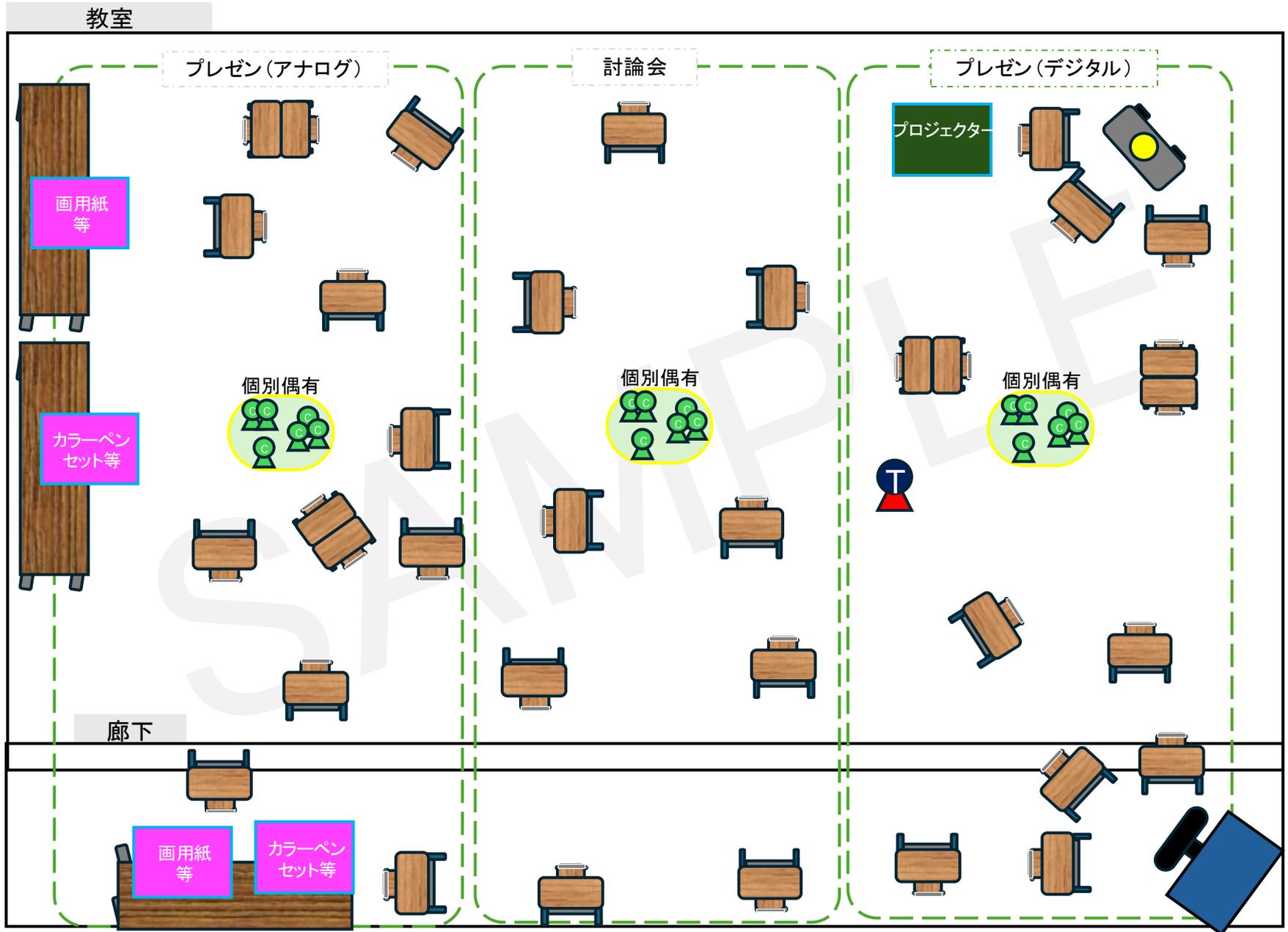
- ・デジタル検索用
- ・情報の記録、保存用
- ・情報共有(アプリの活用)
- ・思考、表現のためのツール

アナログ
アイテム

- ・ノートや用紙の活用
- ・思考の整理
- ・まとめ、アウトプットとしての活用

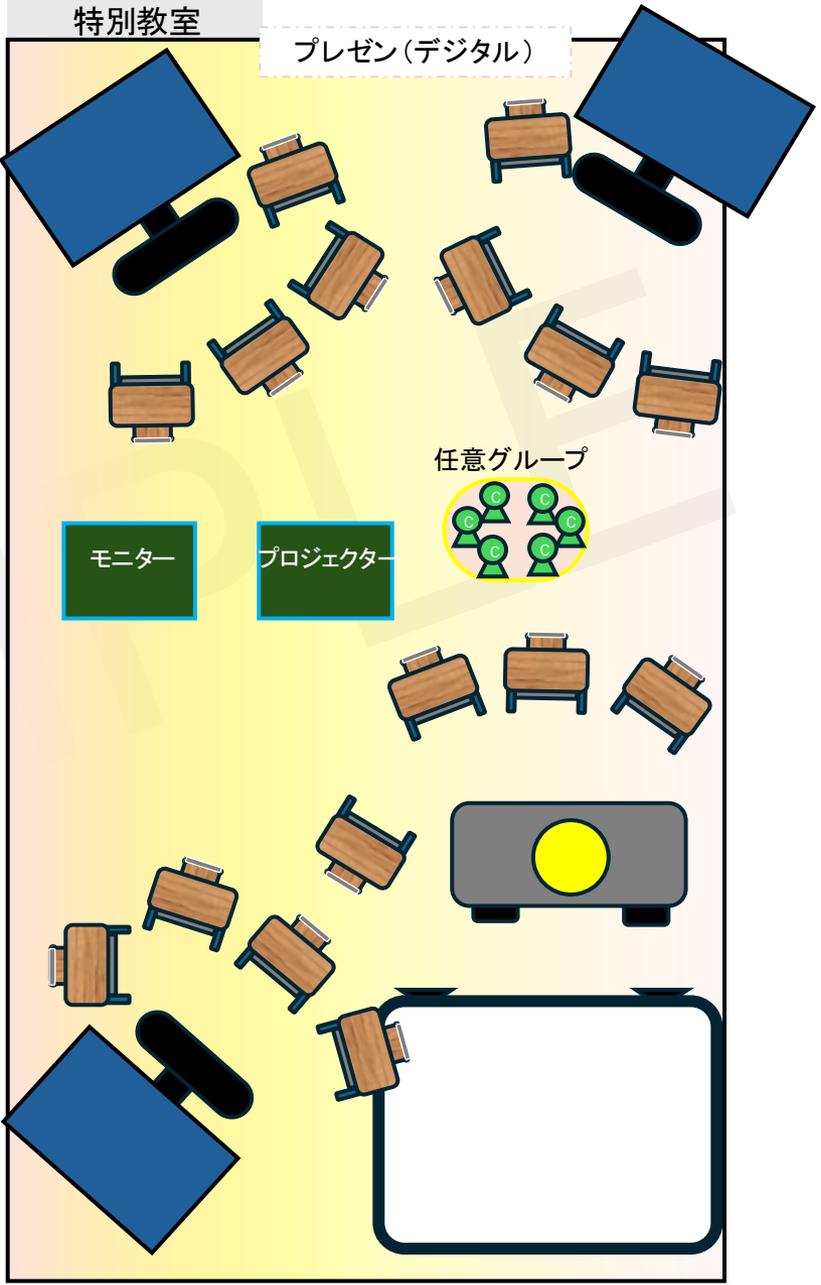
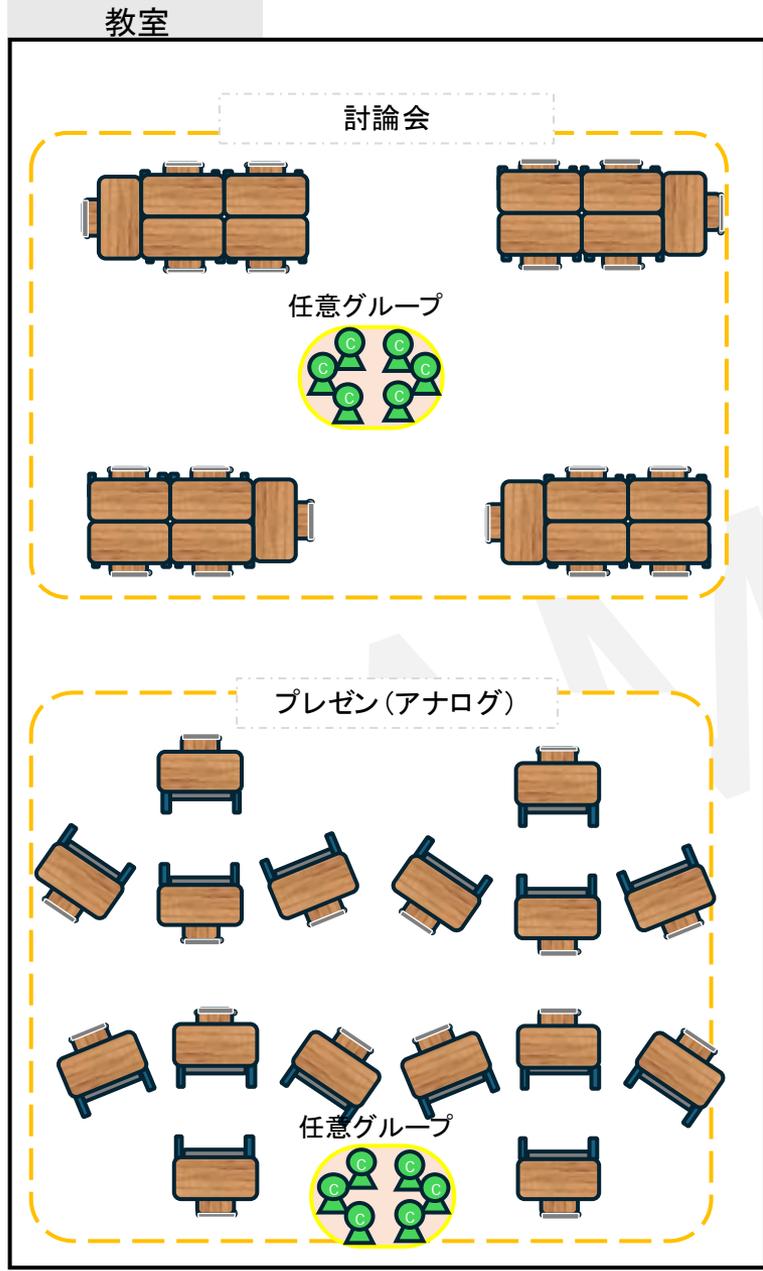
学習カード 学習の場の選択

【7～9時間目の学習の場】



学習カード 学習の場の選択

【10時間目の学習の場】



国語
『ごんぎつね』
学習の手引き

名前	
----	--

1 この単元の楽しさ(学びの目的)

この物語を通して、
ごんの本当の思いが、なぜ最後まで兵十に伝わらなかったのかを考えます。
人の気持ちは、行動や言葉だけでは、思うように伝わらないことがあります。
物語をよく読み、登場人物の立場に立って考えることで、
人の心のすれ違いや思いやりについて、自分なりの答えを見つけていきます。

2 この単元で身につける力(目標)

【ことばの力】(知識・技能)

- ・物語の中の行動や様子を表す言葉に気づき、意味を考える力
- ・気持ちを考えるときに、本文の言葉を根拠にする力

【考える・伝える力】(思考・判断・表現)

- ・登場人物の行動から、なぜそうしたのかを深く考える力
- ・自分の考えを、理由をはっきりさせて話したり書いたりする力
- ・友達の考えを聞いて、自分の考えを見直す力

【学びに向かう力】(態度)

- ・登場人物の立場に立って、最後まで読もうとする力
- ・分からないことを大切にし、問いをもち続ける力
- ・友達と考えを交流して、学びを深めようとする姿勢

3 学び方

① みんなで考える共通の問い

② 初めの自分の問い

③ 自分で選ぶ探究コース

- ごん探究コース
- 兵十探究コース
- 関係探究コース
- 全体探究コース

* コースは途中で変更したり、1つ終わったら他のコースでも探究できます。

* 本文を何度も読み、行動、気持ち、その理由等、学習資料とワークシートをもとに考えたり、仲間と考えを交流し、自分の考えを深めたり、変えたりします。

④ パフォーマンス課題(身につけた力で、自分の考えを表現します)

- プレゼン(デジタル) プレゼン(アナログ) 討論会

* この3つの中から1つを選びましょう。

4 学習計画

時間	学習内容	自分の計画	計画の修正
1時間目	問いと計画		
2時間目	個人探究学習 * 同じ場での仲間と 対話しながら		
3時間目			
4時間目			
5時間目			
6時間目	中間の話し合い 全体・グループ・計画		
7時間目	パフォーマンス課題に 向けて * 同じ場での仲間と 協働しながら		
8時間目			
9時間目			
10時間目	パフォーマンス課題		

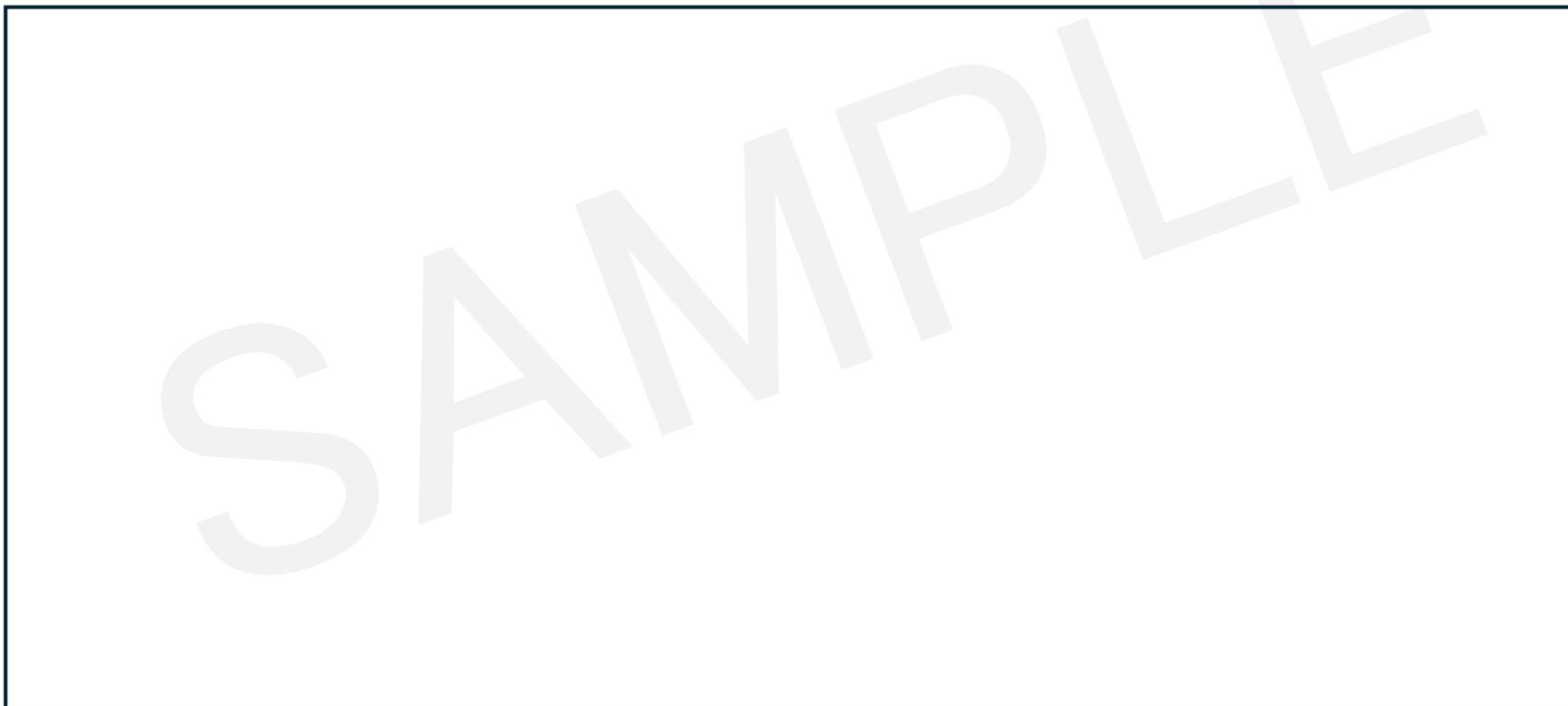
5 ルーブリック

	 よくできる	 できる	 もう少し
【知識・技能】	物語の中の言葉や文、場面をていねいに読み取り、どの表現が気持ちや出来事を表しているのかを自分で見つけている。	物語の内容を読み取り、登場人物の行動や出来事を文章からとらえている。	物語を最後まで読んでいるが、言葉や文に目を向けて考えることが少ない。
【思考・判断・表現】	自分の問いをもち、文章を根拠にして、ごんや兵十の気持ちやすれちがいについて深く考え、考えの変化も言葉で表している。	気になったことについて、文章をもとに考え、自分なりの考えを話したり書いたりしている。	思ったことはあるが、文章をもとに考えたり、理由をはっきりさせたりすることが少ない。
【学びに向かう態度】	自分の問いを大切にし、分からないことを考え続けたり、友達の考えから新しい見方に気付こうとしたりしている。	物語に興味をもって読み、自分の考えをもとうとしている。	学習には取り組んでいるが、自分から問いをもったり考えを深めたりすることが少ない。

6 振り返り *自分のタイミングで必要に応じてデジタルやノートに自分で記入しよう！

- ① 今日の探究で分かったことや気づき
- ② 新たにもった問い
- ③ 次の時間にやってみたいこと
- ④ ルーブリックでの今の状況

7 最後に *この単元の学習が終わった後に自分で書きましょう。



教師用の手引き

【授業について】

- ・展開では、子供たちに学習方法と場を選択させて、個別探究学習をしますが、意図的に設定した学習方法と場なので決して放任にはなりません。子供たちは、自分で選択した方法で自由に学習を進められるので生き生きと学びます。子供たちの学ぶ力を信頼して任せましょう。
- ・探究する学びには正解がありません。子供一人一人がもった答えが探究の答えです。ですから探究は永遠に続きます。焦らずに、子供一人一人の力を伸ばすためにファシリテーターとして、子にに応じたティーチングとコーチングを行いましょう。
- ・正解のあるのもや取得すべき知識・技能はAIの方が優れています。AIをうまく活用し、その子供自身が自ら習得しようとする環境を提示してあげてください。教えて欲しい、学びたい、チャレンジしたと子供自身が思ったらドリルやテストにチャレンジすれば良いのです。その能動的なドリルやテストは、その子自身の生きた力になります。これがAIの得意分野なので、AIに任せて教師にしかできないことに専念してください。
- ・できれば、学年の先生と協働して同じ時間に学年単位で授業ができれば、準備も協働してでき、子供たちの学びも変わります。職場文化の改善や働き方改革にもつながります。

【授業の準備について】

- ・添付した学習資料、ワークシート、学習カードは、そのままプリントアウトできます。自分で修正してご活用ください。
- ・学習の手引きは、A4でプリントアウトし、A3の大きさの用紙(画用紙等)を台紙にして下記のように作成するとノートになります。(電子データとしての活用もできます。)

(アナログの場合)

