

【総合的な学習の時間】 第21回授業 指導案

芝浦工業大学柏中学高等学校 探究科

1. 単元名 プラン(現実と理想のギャップから導くプロジェクト設計)

2. 本時の概要

本時は、前回のプロジェクト導入および現地リサーチを受けて、具体的なモノづくり教材の「プラン(設計図)」を策定し、次回の「1分プレゼン」に向けた発表原稿を完成させる50分(1コマ)の授業である。これまで培ってきた個人の探究スキルをベースに、社会課題に対して「なぜそれを作るのか」という論理的な道筋を通す設計図作りに取り組む。

前半は「LIFEログ」を活用し、日々の生活や探究活動における主観的な気づきや学びのプロセスを自律的に記録・蓄積するワークを行い、メタ認知能力を養う習慣づけを行う。

後半のメインワークでは、前時にリサーチした南スーダンの教育環境について、現地の「現実(実際の姿)」とあるべき「理想(ありたい姿)」のギャップを構造化し、その差を埋めるための「真の課題」をチームで定義する。単なる思いつきのアイデアに留めず、「事実・理想・課題・解決策」の4要素を一貫した論理の筋道(ロジック)として言語化させ、他者を説得し共感を得るためのプレゼン台本へと落とし込ませる。さらに、言葉だけでなくビジュアルでのラフデザインの視覚化や、次時からの実践的な制作活動に必要な材料のリストアップと役割分担を行うことで、協働的な探究を円滑に進めるための具体的なアクションプランを確立させる。

これらの活動を通して、論理的思考力と表現力を多角的に高め、社会に貢献する探究の当事者意識をより深化させるために本時を設定した。

3. 本時の目標

- リフレクションと気づきの言語化(自律的活動力):

LIFEログの目的を理解し、自身の日常や探究活動における気づきや思考のプロセスを、具体的な言葉を用いてスクールタクト上に記述・蓄積できる。

- 論理的思考に基づくプランの構造化(問題解決力):

南スーダンの教育環境における「現実」と「理想」のギャップから解決すべき「課題」を導き出し、自分たちの「解決策(成果物)」へと繋がる論理的な筋道をワークシートに言語化できる。

- 表現力の向上と協働的アクションの具体化(表現力・協働性):

他者に説得力を持ってプロジェクトの意義を伝えるための1分プレゼン原稿をチームで作成し、ラフデザインの可視化や次回の制作に必要な準備物の分担を主体的に決定できる。

4. 本時の準備・使用教材・参考文献

- 教員用提示資料:

- 授業スライド 第21回

- 使用教材(副教材):
 - 岡本尚也(2019)『課題研究メソッド Start Book』新興出版社啓林館
- 生徒用配布プリント:
 - プラン構想シート
- 参考・引用文献:
 - 中村 雄一(2025)『なかよし探究BOOK』特定非営利活動法人 なかよし学園プロジェクト

5. 本時の展開(50分:50×1コマ)

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
【1時限目】		
1分	① 本時の流れの説明 スライドに基づき、本時の全体の流れ(1)LIFEログ、(2)次回の予告、(3)プラン)を確認する。	50分という限られた時間の中で全タスクを完了できるよう、見通しを持たせて簡潔に説明する。
9分	② LIFEログの入力ワーク ・端末でスクールタクトを開き、「総合的な学習/探究 LIFEログ」の「12月」の課題にアクセスする。 ・日々の気づきやアイデアの種を振り返り、最低4～5行を目安にテキストを入力する。	・フォントサイズの自動調整機能を伝え、自分で文字の大きさを変更しないよう指示する。 ・年明けにLIFEログを用いた授業を行う予告をし、今のリアルな気づきを豊富に溜めておく重要性を伝える。
5分	③ 次回の予告とプレゼン台本の構成理解 ・前回のワークシートと「探究Dayフィードバックシート(訂正版)」を受け取る。 ・次回にクラスの前で「1分間のチーム宣言プレゼン」を行う予告を聞く。 ・「なぜ作るのか」という理由(筋道)が伝わらなければ応援されないことを理解し、スライドの具体例(現実・理想・課題・解	・単に「すごろくを作ります」という結果だけではなく、そこに至る論理的背景(ロジック)が必要であることを意識させる。 ・スライドを用いて「現実(As-Is)」と「理想(To-Be)」のギャップが「課題」になるという概念をわかりやすく提示する。

時間	学習活動	指導上の留意点・教員の支援
	決策の連動)から台本の構成を学ぶ。	
35分	④ プラン構想と設計シートの作成(チームワーク) ・各自で共有ドライブから「プラン構想シート(ワークシート)」をコピーする ・チームごとに、リサーチに基づいた以下の4点を言語化し、シートのStep 1～Step 2(発表原稿)に記入する。 ①事実(現実) ②理想(あるべき姿) ③課題(ギャップを埋めること) ④解決策(作るもの) ・Step 3にて、成果物のパッケージや表紙のイメージをビジュアル(絵)でラフデザインする。 ・Step 4にて、次回の制作スタートに向けた「持ち物リスト」を作り、誰が何を用意するか分担を決める。	・教員はあらかじめチーム決めスプレッドシートに各チームの番号(例:A01～)を入力・確定しておく。 ・机間巡視を行い、特に「①事実」と「④解決策」に論理的な矛盾や飛躍がないかを厳しくチェックし、ファシリテートする。 ・チーム内で原稿を実際に読み上げさせ、違和感がないか、1分以内に収まるかを確認させる。 ・次回のモノづくりがスムーズに始動できるよう、画用紙やペン、はさみなどの材料の担当分担がシートに明記されているか確認して回収する。