

学習指導案 ～「なるほど！タイム」にトライしてみよう！～

単元目標

- (1) 「なるほど！エージェント」の使い方を理解する。
- (2) 1日10分程度の自主学習「なるほど！タイム」を、すすんで取り組むようきっかけづくりをする。

導入時の学習の展開(1コマ45分)

	・学習活動	時間 配当	指導上の留意点
事前	準備 ・「なるほど！タイム」のタイミングを決めておく。	-	はじめはイベント的にゆとりのある時間枠で開催し、慣れてきたら1日10分など日常的な自主学習に取り入れる。
導入	課題設定: ・学習ページを画面共有で見せ、導入を伝える。 「なるほど！エージェント」のアニメやクイズでいろいろなことを知れたり、英語の練習ができるようになりました。」 ・「なるほど！タイム」の実施を伝える。 毎日●時から15分間、なるほど！タイムをします。 みんなでクイズをしたり、まなびラリーをするのでよかったら参加してね。」 ・「今日は、「なるほど！エージェント」を自由に覗いてみよう。気になるテーマはあるかな？探してみよう。」 ・「今日は、「なるほど！エージェント」で生成AIのアニメを見てみよう。」など	3分	・笑顔で、親しみを込めて。 ・はじめは楽しいな雰囲気が伝われば良い。 ・キャラクターに親しみを持つようになると、様々なテーマに興味湧いて自主学習に取り組みやすくなる。 おすすめのアニメ・クイズ: プログラミング:生成AI 理科:リニアモーターカー 英語:英語の歌 食べ物・飲み物 ・教材に慣れてきたら、「 キャラクター 」ページを子どもが自主的に見てくれるようになる。 
展開	情報収集～整理分析: ・「なるほど！エージェント」でアニメ・クイズを自由に操作してもらう。 ・気になることを1つ見つけてもらう。 ・キャラクターコーナーの中でも良い。	12分	・まずは活動に参加できれば良い。
	まとめ・表現: ・気になったことを、アバターの吹き出しでコメントしてもらう。 ・不思議だなと思ったことがあったらみんなに教えて ・おもしろいなど思ったことは？ ・もっと知りたいと思ったことはあった？	8分	・打ち込むのが難しい、みんなの前で言うのが恥ずかしい児童・生徒は、手元で自由帳に書き出すだけでも良い。 ・自主学習で取り組む場合は「なるほど！ふしぎ！シート」を活用する。
まとめ	振り返り: 「なるほど！タイム」の感想を、★の数で評価してもらう。 「今日の活動は好きだった？★5つ中いくつか、数字で教えて」 ・みんなで取り組めたことを、褒める。 課題設定: ※1ユニット=8～10分程度 「いろいろなことが知れて、先生も楽しかったよ。ありがとう！」 「また、なるほど！タイムみんなでやってみよう。」 慣れてきたら、自主学習でも取り組む。 やることを、児童・生徒と一緒に決める。 「英語、日本語1日1Unitがんばろう。」 「1週間で、3つ選んでやってみよう。」	7分	・慣れてきたら、自主学習で「 まなびラリー 」を活用すると良い。1コマでも進めば、褒めてあげる。 ・ 英語スピーキングの指導案 や 日本語スピーキングの指導案 も活動に組み込むことができる。 