

## おとのミッション：持続可能な社会の創り手の育成

## 子どものミッション：ミュージアムジャック

基本情報から記入してみましょう。

事前に共有しておいたほうがよいことだけをシンプルに示しました。

チェックリストとして活用することも可能です。

### 基本情報

学校名 <b>京都聖母学院小学校</b>
所在地 京都府京都市伏見区深草田谷町1
教育理念・教育目標等 自分と周りとのつながりの中で、学びや関係を育む。自分をさらに好きになり、さらに強く、自分の力を高めていくために必要なことに向かって真正面から取り組む素直な姿。創造性豊かな子ども、誠実な子ども、人を大切にし、奉仕の喜びを知る子どもが目指すこども像

社会教育施設、団体等の名称 <b>京都市動物園</b>
所在地 京都府京都市左京区岡崎法勝寺町
目的・使命等 ヒトを含むすべての動物のいのちと暮らしに敬意をもって向き合い、市民と共に動物園文化の成長と発展に寄与する。 1. 種の保存 2. 動物福祉 3. 研究 4. 楽しく学ぶ 5. 安心・安全 6. 発信

### 対象となる子どもの実態

子ども、先生の課題意識からスタートするので、クラス単位での実践がより効果的であると思われます。

学年 <b>2年</b>	クラス <b>総合フロンティア</b>	人数 <b>55名</b>
子どもの実態	子どもの課題意識 調べ学習がただ情報の鵜呑みのものになるのではなく、自分の生活体験や遠足によって発見したものなどが含まれるものとなってほしい。 また、プレゼンテーション制作に関して相手意識をもって写真や文字のデザインをする。相手に伝わる声で発表する。	

### めざす子どもの姿(単元目標)

方向目標で書き、双方で共有しましょう。

どうぶつについて楽しく学び、つたえよう

### 地域の方々へ

学校の先生が子どもたちをよく見せようと張り切りすぎないように、チェックしてください。  
やる気になれば、子どもたちは試行錯誤を繰り返し、ミュージアムジャックに向かっていきます。  
極端な正確さや見栄えだけを求める、リアルごっこ遊びの魅力が半減します。

次ページのミュージアムジャックのアウトラインや  
報告書(「ミュージアムジャック概要」と「実践報告」スライド)を参考に、双方で考えてみましょう。  
総合的な学習の時間を核しながら、他教科との連携も意識してください。



### ミュージアムジャックの構想

	ストーリー	スケジュール	子どもの活動と思い・願い
モジュール0 身近な課題との出会い	<b>1年生 (生活科)</b> ・身近にいる生き物との出会い ・生きものと仲良くなる <b>2年 (生活科)</b> 「生きもの大好き大はっ見」 ・生きもの探し ・生きもののひみつ 昆虫	7時間 1学期 4時間	・昆虫を育てたい ・大きくなるために何がいるかな ・どんなところにすんでいるかな
モジュール1 対象との出会い 「リアルごっこ遊び」に巻き込む仕掛け	<b>春の遠足『京都市動物園』</b> ・飼育員さんとの出会い ・動物園の仕事 ・動物見学	1学期 遠足 7時間	・どんな動物がいるのか知りたい ・孔雀の羽の様子を詳しく知りたい (ワークシート) ・動物を見てスケッチする
モジュール2 調べてみる さまざまな方法(繰り返しの訪問、図書館、インターネット、ヒアリング…)	<b>動物園で出会った生きもの調べ</b> 「どうぶつはかせになろう」 ・図鑑や本から調べる ・動物園で見た生きものの動き  <b>国語「どうぶつ園のじゅうい」</b> ・獣医について知る ・獣医について調べる	1学期 10時間  2学期 10時間	・獣医さんの一日の動きや仕事の工夫について知る ・見つけた動物のことをプレゼンにまとめて伝えたい ・動物園で気づいたことをもっと調べたい
モジュール3 つくって、試してみる それぞれの得意なところからのガイドィング 葛藤場面を設定することでより一層学びは深まります	<b>動物や動物園の仕事について</b> 調べたことを友達や先生にお知らせする ・新聞 ・プレゼンテーション ・校内発表会	1学期 ~ 2学期 10時間	・調べ、まとめたことをもっと多くの人に伝えたい
モジュール4 ミュージアムジャック	<b>「どうぶつ園ジャックをしよう」</b> 校外学習 1月		