

2020年以降の国際社会を見据えて 「おもてなし/思いやりの心とその表現」を学ぶ 協働学習教材

2020年以降の国際社会を見据えた、「おもてなし」を学ぶ教材です
モチベーションを高めコミュニケーションを向上させる、ゲーミフィケーションを採用した設計を採用しています
対象は小学校高学年2時限分、道徳、総合的な学習の時間、特別活動などの場面でご利用いただけます

おもてなし教材の概要

基礎的なマナーを通じて、円滑なコミュニケーション方法を楽しく学べます



江上いずみ先生

わたしたち、2020年に向けていろいろなことを勉強しているんだけど、特に江上先生からいろいろ教わっているの!



自由に言いかけるとお返し、2人の名前がイジギがわかっていかに先生は素晴らしいでしょうか?



以前、海外の人を遊ばした時に、わたくしがあることをしたら、相手はとっても喜んでくれました。おれはどんなことだったと思いますか?



1. 相手の名前を漢字で書いてあげること

2. Bonjour! 相手の国の言葉をあいさつをしたこと

3. お子様の顔をなでたこと

おもてなしの本質を知るための学習を進め、演習を通じて理解を深めます



おもてなし

そうです。おもてなしです。おもてなしには、意味が2つあります。



今から、フーラーシートを使って、どうしたら相手が見えなくなるか覚えてもらいます!



えいどうでは相手があく手を求めているのに、はずかしがってしまって、きちんと手をにぎり握っていませんでしたよね。

特長 1

「おもてなし学」による「人づくり」を形成する教材

大学や企業などで「グローバルマナーとおもてなしの心」をテーマに講演している、筑波大学 江上いずみ氏による相手を思いやるコミュニケーションを学びます。

江上先生の声

洗練された心遣いとおもてなしの心を通して、楽しく国際理解について学ぶことができる教材になっています。



次シリーズの予定については、裏面をご覧ください



特長 2

「ゲーミフィケーション」を活用した「協働学習」教材

千葉大学教育学部副学部長 教授 藤川大祐氏が提唱する、授業での「ゲーミフィケーション」手法の活用により、児童が自発的に授業に参加できる工夫をこらしています。また、タブレット等のICTを活用した協働学習にも活用できます。

さらに発展的学習としてケーススタディを用意し、日常生活での活用場面を考察していきます

- 本教材はキャラクターがアニメーションにてストーリー展開していく協働学習教材です。
- 「授業構成（指導）案」、「ワークシート」などの授業進行のツールをパッケージにてご用意しておりますので容易にご利用いただけます。



児童を夢中にさせるゲーミフィケーションを活用したシナリオ設計



魅力的な主人公設定（世界観）によるスムーズな導入



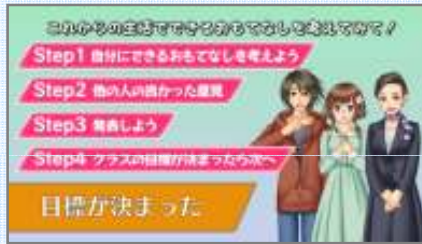
多様な意見を持つ子どもたちが協力して、グループの意見をまとめるルール



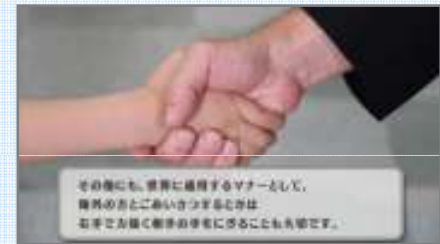
進行分岐から自発的参加を促すと同時に、進行のアクセントに



学習ポイントの明確化と称賛の演出



シナリオの文脈において課題を提示し、習得状況を把握する設計



学ぶべき内容と知識欲を刺激するコンパクトな実写動画

東京都内の小学校様での実証研究の様子



教材の世界観に入り、キャラクターからの問いかけに対し、活発に意見がなされている様子



進行役であるキャラクターからの課題に積極的に関わり、意見を出し合っている様子

< 授業者の声 >

- アニメーションを用いることは児童の興味を湧き立たせるのに有効な手段であった。
- ワークシートの活用が進行の中で自然に設定され、集中力が途切れず、活発な意見が出ていた。
- 他のシリーズがあれば、また利用したい。何よりも児童たちが期待をしているので。



次期開発シリーズの予定

「おもてなし」教材に続き、次の教材を提供してまいります。

- 良きライバルや仲間と支えあいなから、目標に全力で取り組む尊さといった、卓越・友情・尊敬を学ぶ教材
- 多様な視点により他者（異文化）との共生を学ぶ教材

監修者：筑波大学 教授 真田久 客員教授 江上いずみ

千葉大学 教授 藤川大祐

笹川スポーツ財団理事・上席特別研究員 佐野慎輔

<お問い合わせ先>

大日本印刷株式会社

ABセンター 教育ICTソリューション推進室 Tel: 03-6735-6195

●いかなる形式でも本誌の一部または全部の複製および無断転載をお断り致します。内容は2016年3月現在のものです。お断りなしに変更することがあります。

2016.3