

図2 学習指導案

時間	学習内容	生徒の学習活動	教師の指導・留意点	評価規準 【観点】(評価方法)
導入 10分	ねらいの確認	<ul style="list-style-type: none"> 本時のねらいを確認する。 身につけたい資質・能力が「創造力」であることを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業の流れ(展開)とねらいを説明し、授業に見通しを持たせる。 身に付けたい資質・能力の内容をループリックを使って説明する。 	
展開 30分	<p>バイオミメティクス(生体模倣)の考え方を理解する。</p> <p>問について考え、その理由を理解し、新たな発想につなげる。</p> <p>バイオミメティクスの発想で新たな製品用途や技術を考え出す。</p>	<p>バイオミメティクスとは</p> <ul style="list-style-type: none"> 説明を聞き、内容を理解する。 他に説明することにより自分の理解を確認する。 <p>【問】ヤモリの足は、なぜくっつくの?</p> <ul style="list-style-type: none"> 画像を見ながら思考し、自分の考えを述べる、ワークシートにまとめる。 <p>「県工 Thinking Time」 【グループ活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> リーダーを選出し、グループごとにアイデアを出し合う。 <ul style="list-style-type: none"> グループ活動の結果を全体で発表し、他の班の意見を聞き、参考にする。 	<ul style="list-style-type: none"> 生徒を指名し、理解したことを全体に説明させる。 周囲の生徒同士で説明し合うよう促す。(2~3分程度) <ul style="list-style-type: none"> 発言しやすい雰囲気を作り、生徒の考えを引き出す。 <p>「ブレインストーミングの手法でグループ活動させる」</p> <ul style="list-style-type: none"> リーダーの役割を確認する。 4つのルールを明示し、伸び伸び発言できるよう手立てする。 議論が進まない場合は、発想の糸口となる事例を示す。 ねらいを再確認し、議論が迷走しないようコントロールする。 全体で発言を求め、授業の流れを整える。 	<p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> 新たな製品や用途、応用技術を考え出すことができる。 <p>(発言・グループ活動・振り返りシート)</p>
終末 10分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 本時の内容をまとめ、振り返りシートを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 本時のポイントを整理し、振り返りを記入させる。 振り返りシートを回収する。 	