

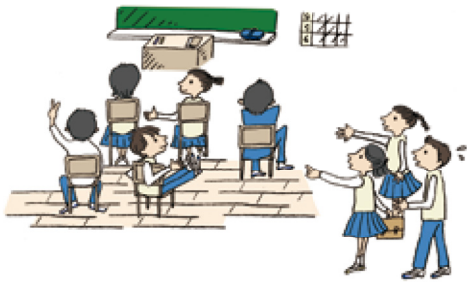
魅力4 アクティブ・ラーニングに最適の課題

学校現場発の題材で、生徒が主体的に学べます。

[導入課題]

！考えてみよう

「イス取りゲーム」ってしたことある？ 朝、登校したら自分の座る椅子と机は「イス取りゲーム」で確保することになって、クラスメートが3人、授業を受けられないことに…「椅子」がもし「働く場」だったとしたらどう思うか、みんなで話し合ってみよう。



- 「早起きする努力が足りない！」
- 今日は授業が休めてラッキー(^o^)/
- 「来週はさらに3つなくなるぞ」だって…
- みんなの分の席をちゃんと用意して…



夢でよかった。

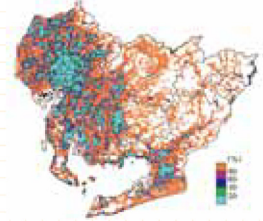
家庭総合 p.82
家庭基礎 p.58

学習の始まりにある導入課題では、高校生活や家庭生活、地域社会、進路など、高校生身の身近な問題提起で、高校生目線の学習の必要感に迫ります。
家庭総合 41例 家庭基礎 24例

[小課題]

調べてみよう

農林水産政策研究所が作成した「食料品アクセスマップ」という5つの色分けによって、「生鮮品販売店舗までの距離が500m以上の人口割合」を示した地図である。これを参考に自分の地域の現状を知ろう。実際に校区周辺の生鮮食品を購入できる商店を探し、校区内の買物現状や支援について調べ、自分の地域の課題を検討しよう。

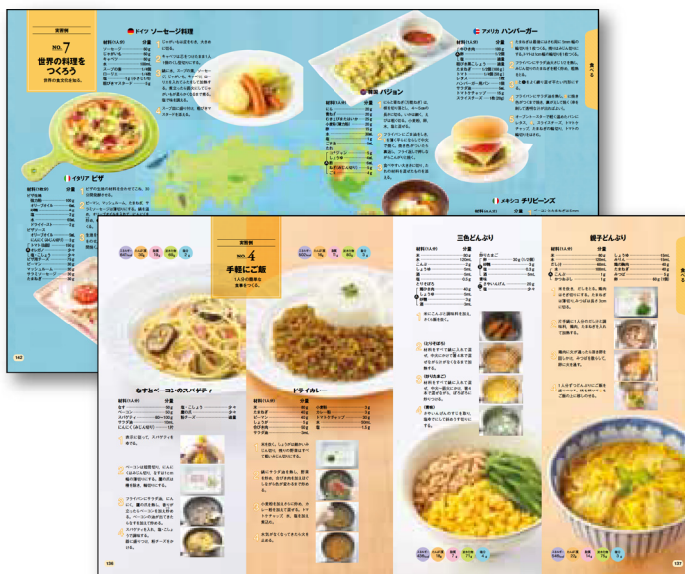


生鮮品販売店舗までの距離が500m以上の人口割合(愛知県)

家庭総合 p.225, 家庭基礎 p.159

学習した知識・技術を実践につなぐ小課題を数多く用意。
家庭総合 45例 家庭基礎 33例

[調理実習例]



「世界の食文化を知る」「1人分の簡単な食事をつくる」など実習例はそれぞれテーマをもたせ、取り組むことができるように工夫しています。

[製作例]



高校生の意欲を喚起する、大きな写真と、横流れの手順。製作技術の基礎基本を定着させ、生活に生かすために、家庭基礎にも取り入れています。

72名の著者陣の中には、高校の先生が数多く参画されており、授業で扱うのに最適な「導入課題」や「小課題」を掲載しています。高校生に寄りそった課題内容になっているので、主体的な学習（ア

クティブ・ラーニング）が可能になります。

実習例や製作の題材も、実践しやすく、効果的なものを掲載し、安心して取り組みます。