

# 気付きの質を高める工夫

## ①相互評価と自己評価の場の設定

半数ずつお客様役になって、実際に接客をしてみます。ここで、相互評価と自己評価を取り入れます。よかつたところは、ピンクの付箋、改善点（アドバイスカード）は黄色の付箋、自己評価は緑の付箋と、色分けをして使います。



### Active

左の写真はA2版のホワイトボードです。ホワイトボードに書き込んだことは訂正もしやすいので、抵抗感なくどんどん書き込むことができます。付箋の色分けは、整理するときに見やすくなります。

## ②活動を見直す場の設定

お客様役に書いてもらった付箋をもとに、何をどのように改善するとよいのか、グループで話し合います。

### Active

お店で遊んでいるとき、お客様役の子どもに「どうだった？」 「どこが気になった？」「いいところに気付いたね。それをアドバイスするといいね。」といった具体的な言葉を引き出したり、価値付けたりする教師の関わりが大切です。



### ③気付きの姿を想定し、価値付けたり引き出したりする関わり

子どもに期待したい気付きにはいろいろな種類があります。ここでは、6種類の気付きから、子どもの姿を具体的に想定してみました。どのような姿を価値付けたらよいのか、より高めるためにどう関わるとよいのか、教師の関わりを事前にイメージしておくと、的確に関わることができ、子どもの活動がよりよくなります。

#### <事実に気付く！>

「〇〇ちゃんたちのゲームはとても楽しいよ。」

→友達のお店のどんなところが楽しいのか  
気付かせる。



#### <差異に気付く！>

「あっちのお店はぼくたちと違っていろいろな  
コースがあるよ。」

→自分のお店のお直しポイントを意識させる。

#### <共通項や包含関係に気付く！>

「あのグループとは違う遊びだけど、ルールの説明の仕方は真似できそうだね。」

→お直しポイント（強度・数・ルール・接客）を板書で整理する。

#### <変化に気付く！>

「おもちゃの数が増えて面白くなってきたね。」

「ルールの説明が上手になってきたよ。」

→お店がどのようにレベルアップしてきているか自覚できるよう、変化したところや交流で出てきたキーワードなどを提示しておく。

#### <原因や背景、効果・影響に気付く！>

「おもちゃのここを変えたらうまくいくんじゃないかな。」

「レベル別にすると楽しそうだよ。」

→友達から意見をもらい、自分のお店を見直す場を設ける。

#### <可能性に気付く！>

「ルールを変えたらもっと楽しくなりそうだね。」「もっと楽しいお店にしたい。」

→現段階でできていることを明確にし、次時への見通しをもたせる。