



Intel® Teach プログラム ガイドブック

児童・生徒の力を伸ばす授業開発を学ぶ！

はじめに - Intel® Teach プログラムがめざす授業 -	1
Intel® Teach プログラムの 5 つの視点	2-3
単元プランの作成方法 - 逆向き設計 (Backward Design プロセス) -	4-5
単元プラン紹介	6-23

授業方略 多様な学習活動の組み合わせで、児童の力を伸ばす！
 「奈良公園の鹿を守ろう～私たちにできること～」 小学校 5 年生 総合的な学習の時間

ルーブリック 学習目標を提示することで主体的な学習に！
 「アルバイトで学ぶ労働契約」 高等学校 1 年生 教科：公民・総合的な学習の時間

カリキュラム構成質問 工芸品についての学習を通して、「価値とは何か」の本質にせまる！
 「工芸品の価値は何で決まる？」 中学校 2 年生 教科：美術

カリキュラム構成質問 T シャツの制作・販売を通して、「共感」について考える！
 「オリジナル T シャツを売り込もう」 中学校 1 年生 教科：技術

プロジェクト型学習 教科学習をプロジェクト型にすることで児童の学習意欲を高める！
 「言葉のおもしろさを伝えよう」 小学校 4 年生 教科：国語

プロジェクト型学習 「学ぶ」から「教える」で学習理解を深める！
 『先生』に挑戦！ 高等学校 3 年生 教科：古典

ICT 活用 低学年が生活科で無理なく ICT を活用！
 「さつまいもパーティーをしよう」 小学校 1 年生 教科：生活

ICT 活用 教科と連動させ無理なく ICT を活用！
 「長野県カルタをつくろう！」 養護学校高校 1 年生 クロス・カリキュラム型：国語・社会

活用にあたって

本冊子は Intel® Teach プログラムの考え方や、受講者が実際に作成した 8 つの単元プランの紹介で構成されています。掲載されている単元プランは、インテル教育支援サイト (<http://www.intel.co.jp/jp/education>) より、詳細内容の閲覧、および教材等のダウンロードが可能です。また本冊子に同封されている CD-ROM の中にも、詳細プランおよび教材が入っています。

Intel® Teach プログラムで作成するデータ類 (CD-ROM のご紹介)

CD-ROM の中には、紹介する 8 つのプランについて、研修で受講者が作成し、Intel® Teach プログラム事務局にて改編したデータを入れています。

各フォルダーには、以下のデータが入っています。

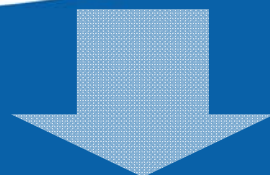
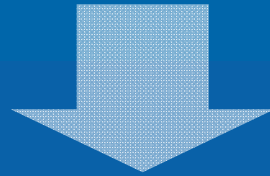
「単元プランのタイトル名 (一部省略)」フォルダー

- 単元プラン.doc 単元プラン (= 授業案)
- 「教師用」フォルダー 教師が使用する提示教材、ワークシートや学習の評価シート
- 「児童・生徒用」フォルダー . . . 児童・生徒が学習を通して制作する成果物のサンプル
 (サンプルは、教員が研修を通して児童・生徒の立場になって作成。自身で制作することを通して、学習計画への反映や、学習目標の見直しを行っていきます)

※その他、プランにより「素材」フォルダー等が入っていることがあります。

Intel® Teach プログラムがめざす授業

児童・生徒の学習への「興味」を引き出し、
湧き出る「疑問」を解決し、「創造性」「自主性」を伸ばす
学習環境をつくります。

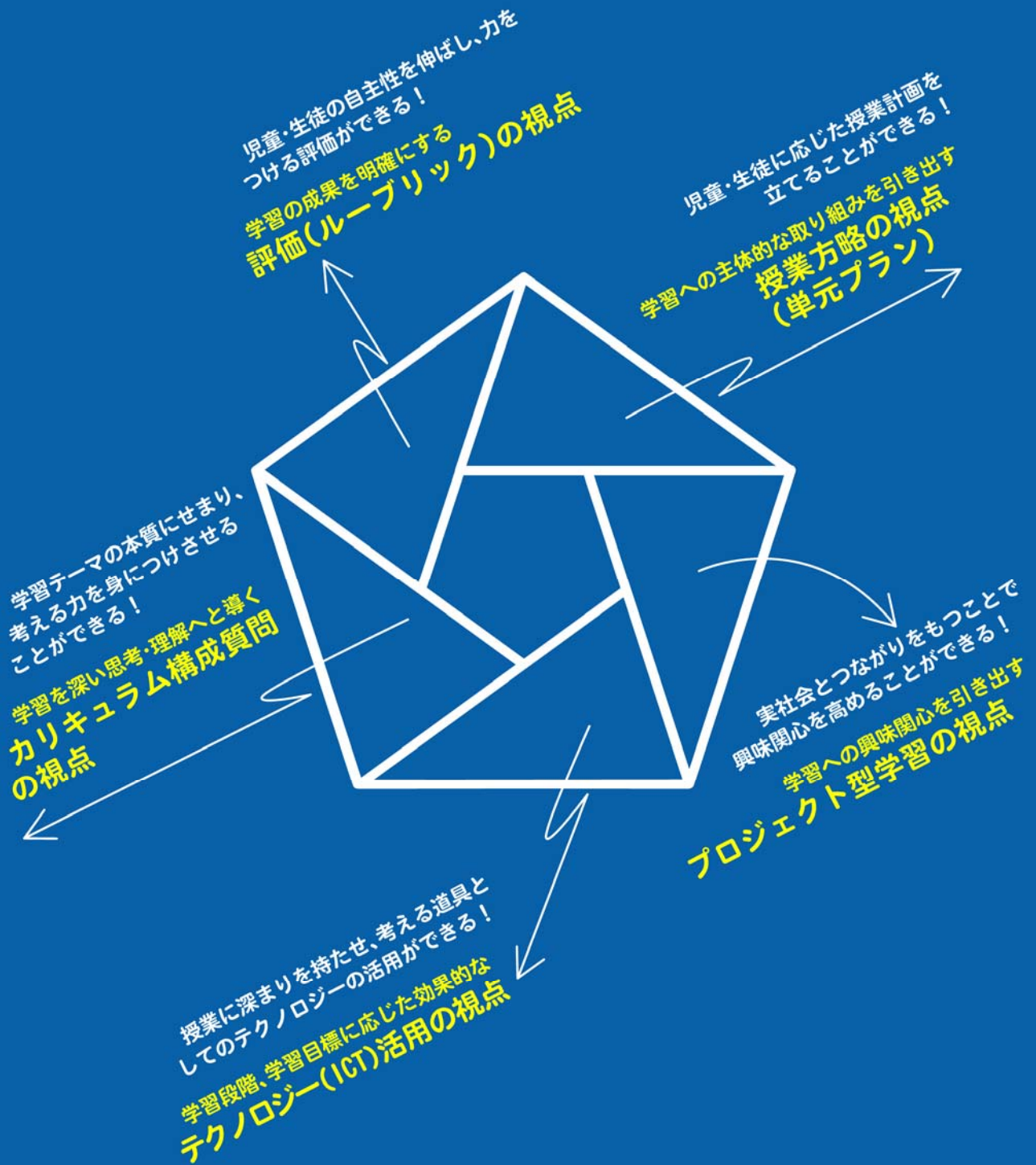


Intel® Teach プログラムでは、
児童・生徒が 21 世紀の社会に
必要とする能力（21 世紀型スキル）を
育成する授業を創ります

Intel® Teach プログラムの5つの視点

Intel® Teach プログラムでは、すべての教員が児童・生徒にふさわしい、21世紀型スキルを育成する授業を開発、実践するためのノウハウを習得できるように構成されています。

開発する授業案には、21世紀型スキルを身につけるための方法として、以下の5つの視点を盛り込みます。



授業方略の視点

児童・生徒の
21世紀型スキルを
育てるために…

- どのような学習テーマが適切か
- どのような学習活動が適切か
- どのような学習成果物が適切か
- どのような評価の視点が適切か
- どのようなツールの活用が適切か

児童・生徒を“考える”授業に導くためには、まずは児童・生徒を主体的に学習に取り組みせなければなりません。そのためにはどのようなテーマが適切で、どのような学習活動、なにを成果物に設定するのが効果的か等々、様々な要素をどう組み合わせるかを考えること、それが授業方略の視点です。

評価(ルーブリック)の視点

学習目標を理解し、
主体的に学習
目標に取り組む
ために…

- 学習目標を明確にする
- 児童・生徒に事前に到達目標を伝える
- 目標達成のために何度も到達目標を見直す
- 学習の結果を振り返り、新たな課題に気づく

プロジェクト型学習で児童・生徒につく力は、テストなどでは測定しにくいものです。プロジェクト型学習の評価には結果と経過の両面から評価することが求められます。そのための評価手法として、研修ではルーブリック評価に取り組みます。ルーブリック評価は、学習後の評価とともに児童・生徒が学習目標を設定したり、次の学習の改善の糸口を見つけるためにも有効です。

カリキュラム構成質問の視点

課題に関して
深く考え、様々な知識を
組み合わせながら
自分自身の考えを
導き出すために…

- 明確なひとつの答えを導き出すための質問
- 知識を確認させるための質問
- 判断させるための質問
- 自分の考えを導き出すための質問

教員はなぜ児童・生徒に問いかけ=発問するのでしょうか。それは児童・生徒に自らの考えを導き出すという、手法を身につけさせたいからではないでしょうか。児童・生徒は教員からの問いかけに対して、自分なりの考えを導き出すことを繰り返すことによって思考スキルを身につけ、テーマの本質を理解していきます。研修では、考えるレベルを3つの段階で構成し、児童・生徒の思考が深まるように導く質問について考えます。

プロジェクト型学習の視点

効果的な
プロジェクト型
学習のために…

- 実社会の身近な課題をテーマにする
- 実社会で必要とされる能力を育成する
- 多様な学習機会を組み合わせる
- 学習成果物は実社会で活用できるものにする
- 学習機会を実社会とつなげる

プロジェクトと聞いて何を思い浮かべるでしょうか。多くの教員が、「テーマをもとにグループで協力し、インタビューなどのさまざまな学習活動を通して、自分たちなりの結論を導き、成果物を作成する活動」と答えます。まさにプロジェクト型学習では、実社会で求められるスキルが必要となります。実社会で求められるスキルを育成するための学習活動として、この研修ではプロジェクト型の学習プランの開発に取り組みます。

テクノロジー活用の視点

より高いレベルの
思考活動に取り組む
ためのツールと
して…

- 課題の発見のために
- 情報収集のために
- 情報分析のために
- コミュニケーションのために
- 自己管理のために

テクノロジーの活用は便利・合理的といった「効率」の向上のみならず、情報を収集・発信したり、思考したことを表現し、多くの人とタイムリーに共有するなどの利点があります。

テクノロジー活用でもっとも大切なことは“考える”学習活動の実現のためという視点です。

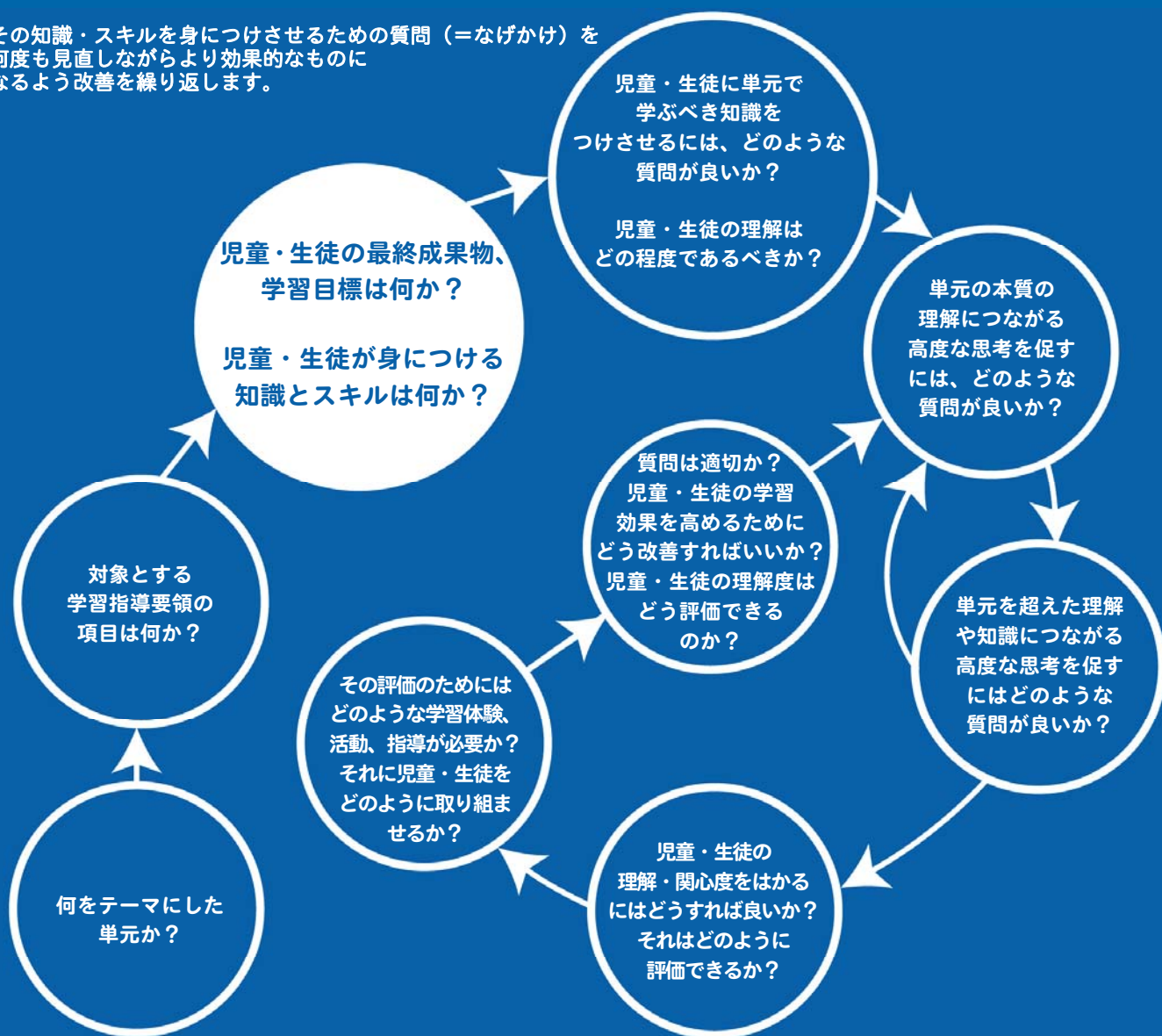
単元プランの作成方法

- 逆向き設計（Backward Design プロセス） -

Intel® Teach プログラムでの単元プラン（＝授業案）の作成は、逆向き設計（Backward Design プロセス）の考え方を取り入れています。Backward Design は、Grant Wiggins と Jay McTighe の 2 人によって提示された、カリキュラム構築の考え方です。

逆向き設計では、以下の流れで授業を構築します。

- ① 単元にそって、まず児童・生徒に身につけさせたい知識・スキルは何かを考えます。
- ② 身につけさせたい知識・スキルを 3 つの段階に分類し、それぞれを身につけさせるための質問（＝なぜかけ）を考えます。
 - a)単元で習得すべき知識・スキル
 - b)単元の本質の理解のための、高度な思考につなげるための知識・スキル
 - c)他の単元や教科の本質的な理解につながる、高度な思考を実現するための知識・スキル
- ③ それらの知識・スキルの達成度をどのように測定するか評価内容を考えます。
- ④ そのために必要な学習活動は何かを考えます。
- ⑤ その知識・スキルを身につけさせるための質問（＝なぜかけ）を何度も見直しながより効果的なものになるよう改善を繰り返します。



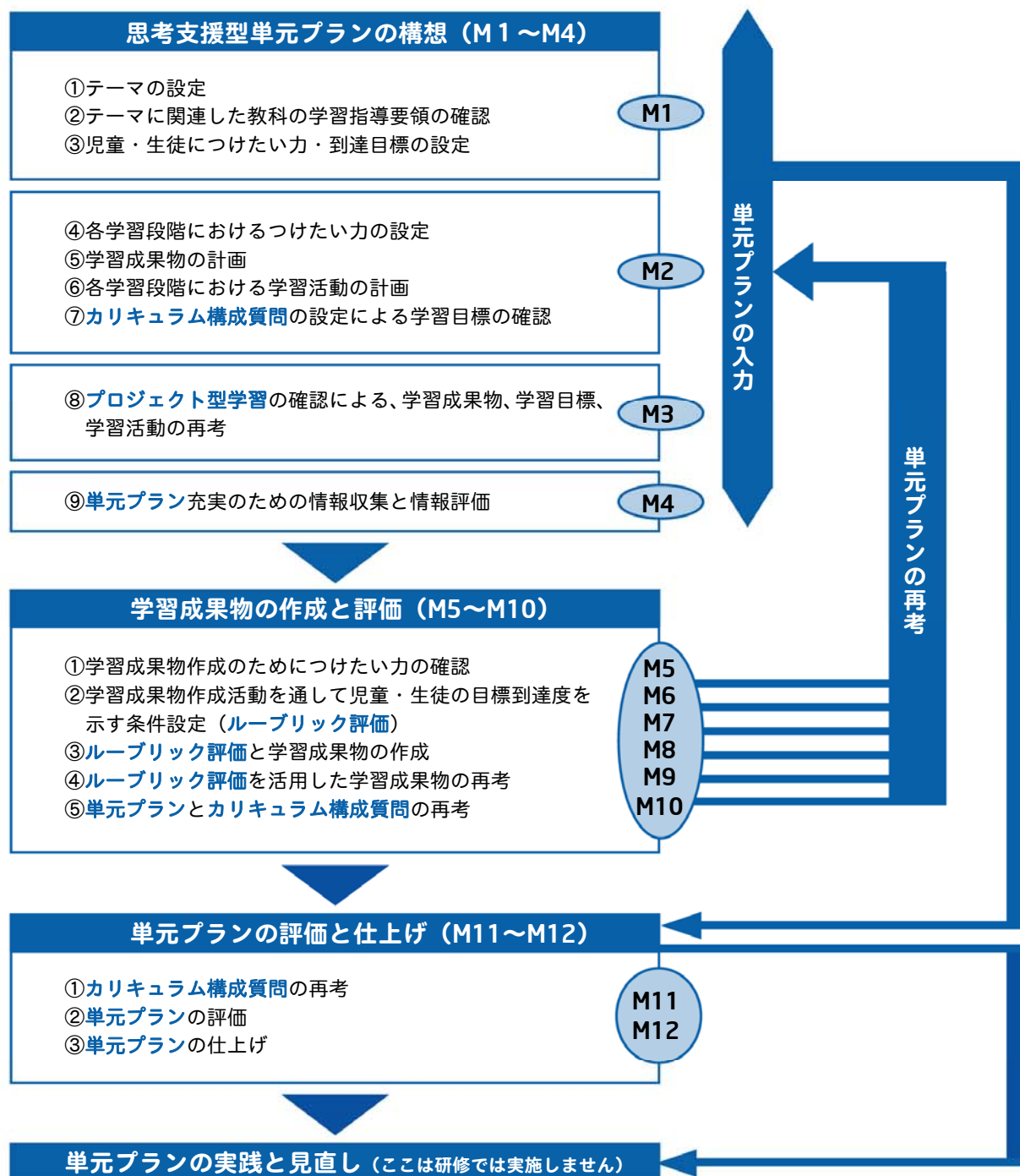
※Intel® Teach プログラムでは、逆向き設計の考え方を基本に置き、それをアレンジした形でご提供していますので、逆向き設計そのものが学習できるわけではありません。逆向き設計についてさらに詳しく知りたい方は、米国で発刊されている書籍『Understanding by Design Handbook』（Grant Wiggins, Jay McTighe, VA. Association for Supervision and Curriculum Development ©1998 ASCD. Reprinted with permission. All right reserved）をご参照ください。

Intel® Teach プログラム 単元プラン作成の流れ

21世紀型スキルを身につけさせる授業には、児童・生徒に身につけさせたい力、学習目標を明確にするだけでなく、それを達成するための効果的な授業案が必要です。

そこで Intel® Teach プログラムでは、逆向き設計の考え方を取り入れた思考支援型の単元プラン作成を行っています。

※M・・・モジュール (Intel® Teach プログラムは、12 モジュール 36 時間で構成されています)



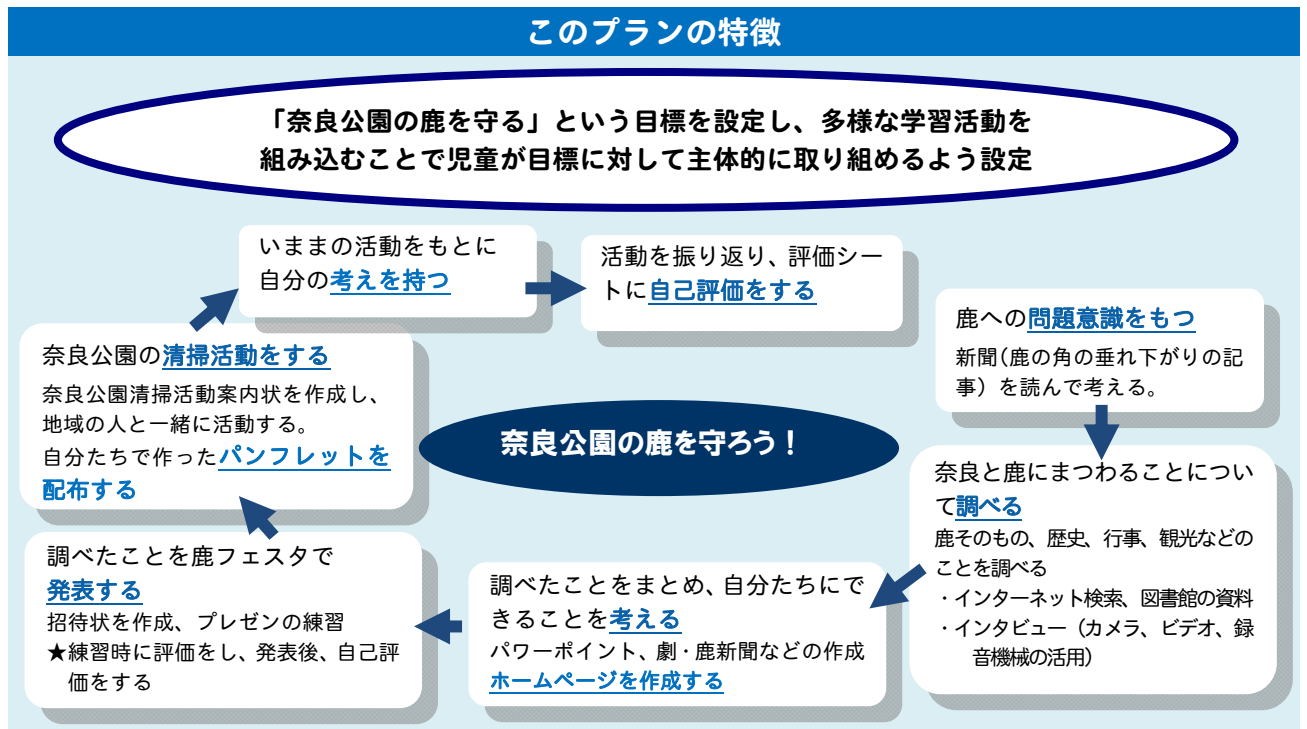
次ページから Intel® Teach プログラムの受講者が実際に作成した単元プランを紹介します。
全てのプランで5つの視点を盛り込んだ内容になっていますが、特に特徴的な視点について取り上げています。



多様な学習活動の組み合わせで、児童の力を伸ばす！

単元タイトル	奈良公園の鹿を守ろう～私たちにできること～		
学年	小学校5年生	総時間	30時間
学習実践タイプ	総合的な学習型	学習テーマ	地域理解・伝統理解
単元概要	小学生が、文化や観光客と鹿との問題、鹿の生態などを調べ、鹿を守る人々の思いを知り、奈良の良さに気付くことで、この地域の鹿を守り、共生しようとしていく心を育む。また、自分たちで調べ、感じたことをWebや鹿フェスティバルの開催をとおして伝え、より多くの人に鹿を守る大切さを伝えていく。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> 鹿や奈良に対する愛着や理解を深め、地域のよさに気づき、自分も地域の一員としてできることを考える姿勢をもつ 地域に根ざした発想を大事にし、豊かな想像性や発想力を育てる メディアリテラシーや著作権のことを学び必要な情報を収集し、活用することができる 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> 共生するとはどういうことだろう？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> 私たちがすべきこと、できることはなんだろう？ 		

このプランの特徴



●学習成果物イメージ(一部抜粋)

鹿にシカられるNET

私達、奈良市立〇〇小学校5年生は、奈良公園に近しいと思われた環境を生かし、奈良の象徴である鹿を守り、共生するためにどうしたらよいかを考え、「鹿にシカられるNET」を制作しました。ご意見ご感想などとしてメールください！！！！

私たちが調べたこと

鹿のためにできること

作成: 奈良市立〇〇小学校5年生

←ホームページ、↓鹿フェスタ用パワーポイント
調べたことをホームページにまとめる。
また、自分たちでできることを考え、パワーポイントにまとめ、鹿フェスタで発表する。

What can we do???

私たちにできること

- 鹿にお弁当やお菓子など食べ物を与えない！！
鹿は、鹿の食糧を考えられた鹿せんべいや、芝生があるから大丈夫！！
- ゴミは持ち帰る！！！！
- 鹿を叩かない、鹿にいたずらをしない！！！！

奈良公園清掃活動案内状→
継続活動として、奈良公園の清掃活動をする。保護者や地域の人に呼びかけた。

奈良公園の清掃活動

私達、奈良市立〇〇小学校5年生は、奈良公園に近しいと思われた環境を生かし、奈良の象徴である鹿を守り、共生するためにどうしたらよいかを考え、「鹿にシカられるNET」を制作しました。ご意見ご感想などとしてメールください！！！！

日時: 平成24年11月15日(土) 午前9時から12時開催
集合場所: 北極の森駅 作業所前
持ち物: 作業用じゅうたん、軍手、清掃袋など

そして、私達5年生は清掃活動を通じて鹿を守るためのホームページを作成しました！！また、自分たちでできることを考え、パワーポイントにまとめ、鹿フェスタで発表する予定です！！

「鹿にシカられるNET」 <http://www.nara-net.jp/>

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (2時間)	<p>●角が元気な鹿の写真と、「鹿の角何かへんだな？」の新聞記事 (朝日新聞 大阪版 2001年10月8日朝刊)を見せる</p> <p>●なぜ鹿の角がこんなにも変形して垂れ下がってしまったのか問題意識を持つ 「普段の鹿はどのようにしているだろう？」 「なぜ鹿の角がこれほどまでに垂れ下がってしまったのだろう？」</p>	<p>パワーポイント</p> <p>ワークシート</p>	<p>課題を見つける力</p>
調べ① (8時間)	<p>●KJ法を用いて、問題意識ごとに各班に分かれる (鹿班、歴史班、行事班、観光班など) 「奈良にいる鹿はどんな行動をしているのだろうか？」 「奈良と鹿にはどんな関係があるだろうか？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童に発問の発表をさせ、問題意識が書かれたワークシートを基にして、KJ法を用いながら、問題意識ごとにグループに分ける ・インターネットや図書館の資料を使って調べる <p>●実際に奈良公園に行き、それぞれにフィールドに分かれて調べる (インタビュー調査、実験などを通して)</p>	<p>ワークシート</p>	<p>コミュニケーション力 情報収集力 メディアリテラシー</p> <p>学習意欲</p>
まとめ ① (8時間)	<p>●調べたことをもとに、まとめていく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタルカメラをパソコンに取り入れ、まとめる ・実験のまとめをエクセルの表にし、グラフ化する ・鹿新聞の作成、シカの角きりの実演など <p>●「鹿にシカられる(仮)NET」Webページを作成する Webページでは、掲示板を作成し、Webページを見た人は、意見を書き込めるようにする。</p>	<p>エクセル パワーポイント</p> <p>「鹿にシカられるNET」Webページ</p>	<p>情報活用能力 デザイン・表現力</p>
調べ② (4時間)	<p>●鹿と共生するために「私たちにできること」を考え、実践する準備をする 「鹿のために私たちがすべきこと、できることはなんだろうか？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・奈良公園の清掃活動と清掃活動を市民に広げて手伝ってもらうこと、「鹿にシカられるNET」の活用、観光客に向けたパンフレットの作成など 	<p>ワークシート</p>	<p>デザイン・表現力 問題解決能力</p>
まとめ ② (2時間)	<p>●「立ち上がろう！鹿フェスタ☆」の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今までの学習に協力して下さった方々や保護者の方へフェスタへの招待状を作成する ・プレゼンテーションの練習をする 	<p>発表振り返りシート</p>	<p>デザイン・表現力 仲間との協力</p>
発表 (3時間)	<p>●「立ち上がろう！鹿フェスタ☆」の開催</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今まで調べてきたことを班ごとに発表する ・感想カードや他のグループ・自分のグループへの評価カードを記入する 	<p>ワークシート 私たちにできること、鹿フェスタ</p>	<p>コミュニケーション力 プレゼンテーション力</p>
参加・実践 (2時間)	<p>●奈良公園の清掃活動をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットで奈良公園清掃活動案内状も作成、参加呼びかけで終わらず、実践に移し、以降も継続して活動を行う <p>●奈良公園に遊びにくる観光客に向けて、観光客のマナーの改善と鹿の生態を知ってもらうために、パンフレットを配り、啓発活動をする (調べ②と関連付けて)</p>	<p>パンフレット</p>	<p>継続活動に対する意欲</p>
評価 (1時間)	<p>●自分たちの学習、フェスタや表現活動、情報機器の操作活動を振り返り、評価シートに自己評価をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と相互評価をする。相互評価を発表し、クラスの中に還元する ・活動を通して感じた「共生」について発表する 	<p>学習振り返りシート</p>	<p>自己評価力 相互評価力</p>



学習目標を提示することで主体的な学習に！

単元タイトル	アルバイトで学ぶ労働契約		
学年	高等学校 1 年生	総時間	12 時間
学習実践タイプ	総合的な学習型・教科型/公民	学習テーマ	労働
単元概要	<ul style="list-style-type: none"> 急増する高校生のアルバイトをめぐるトラブルの回避をするため労働法を学ぶことで社会人としての準備をする。トラブルを未然に防ぐための対策としてチェックシートを作成する 現代日本社会の労働をめぐる課題にも視野を広げる 		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> アルバイトを通して、労働者の権利を学ぶとともに、学校生活との両立やトラブル回避に活用する 労使関係と労働市場、社会構造の変化などについて主体的に考察させ、良識ある国民として必要な能力と態度を育む 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> 人はなぜ働くのでしょうか？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> なぜ労働者の権利は保障されなければならないのか？ 		

このプランの特徴

学習の「導入」時に学習目標 (= 評価内容) を提示することにより

- 学習の主体性の向上
- 学習成果物の質の向上 について図る

導入時に提示するルーブリック (一部)

評価項目	(最優秀)	(優秀)	(合格)	(要努力)
学習理解力	高校生のアルバイトにまつわるトラブルやその予防・解決策についてわかり、労働契約がなぜ必要なのかについて自分の経験や意見を盛り込んで、論理的に説明することができる。	高校生のアルバイトにまつわるトラブルやその予防・解決策などを理解し、労働契約がなぜ必要なのかを説明することができる。	高校生のアルバイトにまつわるトラブルやその予防・解決策などがわかる。	高校生のアルバイトにまつわるトラブルやその予防・解決策などの理解が不十分である。
情報収集力	高校生のアルバイトにまつわるトラブルや予防策について情報収集ができ、かつ、解決方法まで情報収集できている。	高校生のアルバイトにまつわるトラブルと予防策についての情報収集をすることができる。	高校生のアルバイトにまつわるトラブルについて情報収集ができる。	必要な情報収集ができない。

学習理解力 : この学習で生徒が達成しなければならない知識や理解度について

- ・ 高校生のアルバイトにまつわるトラブル・予防策についての知識
- ・ 労働契約についての理解
- ・ 他の人に論理的に説明できる力

情報収集力 : 情報収集を行う上で達成すべき項目について

最終的な評価にもつながる

● 教師による導入教材 (一部):
生徒の学習への興味をひきだせるよう、高校生アルバイトの求人内容を見るところから学習をスタートする。

求人	
アトラクションスタッフ大募集!	
勤務地	あなたの好きな勤務地選べます
勤務時間	10:30~翌6:00 の間で、お好きなだけ！ 週1日からでもOK!
応募資格	15歳以上(高校生大歓迎)、未経験可
メッセージ	種類り次第で時給もどんどんup! やりがいがあります。 食事もついてます。制服貸与。 10~20代のみスタッフがたくさんいます。

この求人を見て、あなたが気になったことは？
もし応募するとしたら、どんなことを確認しますか？

★ワークシートを利用して、
・この求人情報からわかること、
・ここからはわからないが知りたいこと、
などを整理してみましょう。

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (1時間)	<p>●導入教材を見ながら、アルバイト問題について考える</p> <p>「わたしたちは何のためにはたらくのですか？」 クラス全体に質問し、はたらく理由や意義について考える</p> <p>「アルバイトをする目的は何ですか？」 「アルバイト先は何を見て決定しますか？」</p> <p>・スライドを見ながら求人情報からの情報と自分が知りたい情報などの整理をする</p> <p>●プロジェクト・ルーブリックを確認し、これからの学習目標について知る</p>	<p>導入スライド</p> <p>プロジェクト・ルーブリック</p>	<p>正確な現状認識</p>
調べ (2時間)	<p>●グループで高校生ができないアルバイト、トラブル事例などを調べる</p> <p>「高校生ができるアルバイト、できないアルバイト、その違いは？」 「高校生とアルバイトに関するトラブルにはどんなものがあるか？」</p> <p>・グループで1つの調査を担当する</p> <p>「どうしたらトラブルを避けられるのか？」</p> <p>・トラブルを避けるにはどうするか話し合う</p> <p>●チェックリストのための項目をリストアップする</p> <p>「労働契約を結ぶときに何を確認したら良いでしょうか？」</p> <p>・「労働契約」を結ぶときに確認する必要な項目をリストアップする</p> <p>●プロジェクト・ルーブリックの「情報収集」の最優秀の項目を確認し、再考させる</p>	<p>インターネット</p> <p>ワープロソフト</p> <p>図書館</p> <p>ワークシート1</p>	<p>正確な現状認識</p> <p>情報収集力</p> <p>情報調整力</p>
まとめ (4時間)	<p>●ワークシートを参考にして、グループで「労働契約チェックシート」を作成する</p> <p>・リストアップしたものをもとに、労働契約のときに確認することをチェックシートとしてまとめる</p> <p>・調べた内容をクラスで共有するための資料(プレゼンなど)を作成する(プレゼンテーション、劇など何でもOK)</p> <p>●プロジェクト・ルーブリックの「成果物デザイン」の最優秀の項目を確認し、再考させる</p>	<p>チェックシート</p> <p>プレゼンテーション・サンプル</p>	<p>文書作成力</p> <p>判断力</p> <p>思考力</p> <p>調整能力</p> <p>独創性</p> <p>表現力</p> <p>論理性</p>
発表 (2時間)	<p>●グループごとに作成したチェックシートと資料を発表して情報共有する</p> <p>・よりよいものをめざし、各グループの発表をうけてさらに検討し、後のWeb制作に活かす</p> <p>「なぜ労働者の権利は保障されなければならないのですか？」</p> <p>・発問について考え、ワークシートに記入する</p> <p>・グループでも意見交換する</p>	<p>ワークシート2</p>	<p>情報処理力</p> <p>判断力</p> <p>思考力</p> <p>調整能力</p> <p>独創性</p> <p>表現力</p> <p>論理性</p>
まとめ (2時間)	<p>●Webページを制作する</p> <p>前に調査してプレゼンなどでまとめた内容をもとに、アルバイトをはじめた高校生にむけての啓蒙のためのページを制作する</p>	<p>企画シート</p> <p>Webページ</p>	<p>文書作成力</p> <p>独創性</p> <p>表現力</p> <p>論理性</p>
評価 (1時間)	<p>●完成したWebページなどをみながら活動を振り返る</p> <p>・自己評価を行う</p> <p>・カリキュラム構成質問である「人はなぜ働くのでしょうか?」「なぜ労働者の権利は保障されなければならないのか?」について、学習を通して考えた自分の意見についてまとめる</p>	<p>自己評価シート</p>	<p>自己評価</p>



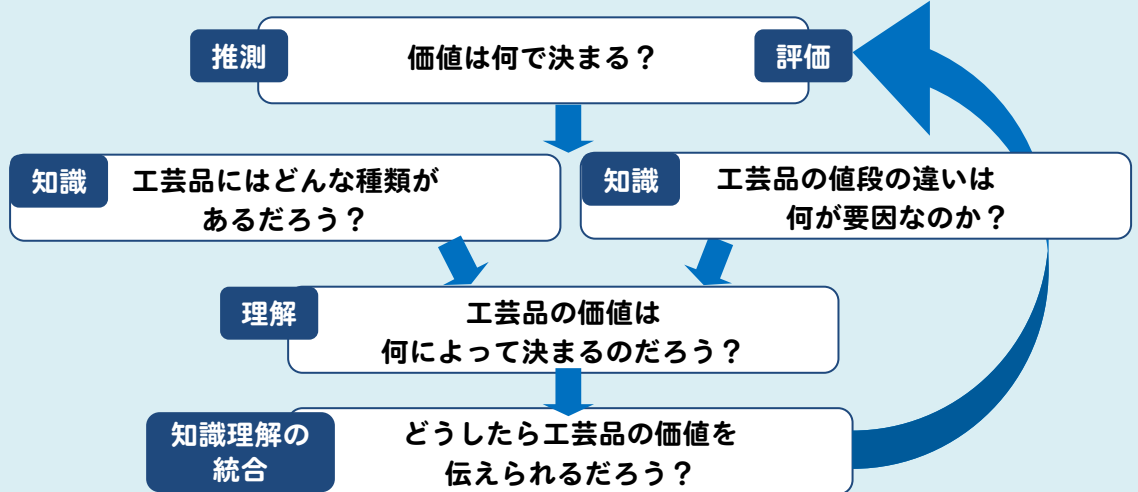
工芸品についての学習を通して、“価値とは何か”の本質にせまる！

単元タイトル	工芸品の価値は何で決まる？		
学年	中学校 2 年生	総時間	13 時間
学習実践タイプ	教科型/美術	学習テーマ	鑑賞・工芸
単元概要	伝統工芸品がどのように作られ、どのように使われているか、作り手の制作にかける思いを知ることによって金額以外の価値観を知り美術と文化の理解を深める。 また、工芸品を売り込むための制作物を作ることによって、自分たちの考えた工芸品の価値をわかりやすく他人に伝えるための方法を考える。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・工芸品の制作やインタビューなどを通して、工芸品の良さについて考え意見を持つことができる ・作り手の思いのこもった工芸品を制作する ・工芸品の良さや特徴を理解し、他人に対して発信する制作物を作る 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> ・文化ってなんだろう？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> ・価値は何で決まる？ 		

このプランの特徴

教師からの質問の繰り返しにより、単元目標である「価値」の本質を探っていく

●質問による学習の流れ



●評価の観点

伝統工芸について学ぶのではなく、伝統工芸を題材にしながら「ものの価値」について考えることを生徒に理解させるとともに、達成すべき目標（＝評価される点）であることを提示する。

	最優秀	優秀	合格	要努力
価値についての理解 (学習理解力)	工芸品にはさまざまな価値があることが理解でき、工芸品の価値について、調べたことをもとに自分の意見を盛り込んで説明することができる	工芸品の金額以外の面で価値を理解でき、その価値について「なぜその価値があるのか」について調べたことをもとに説明することができる	工芸品には金額以外の面で価値があることを理解できるが、「なぜその価値があるのか」を説明できない	工芸品の価値を金額だけでは理解できない

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (1時間)	<p>●実物の工芸品を見せ、よさなどについて発表する 「工芸品にはどんな種類があるでしょう」 ・工芸品の種類をあげる</p> <p>●自分はどの工芸品が良いか価値判断の基準を考える 「値段の違いはどこからきているのでしょうか」 「工芸品の価値はどこにあると思いますか？」 ・グループで話し合っって価値を決め、順位を発表し、根拠を説明する ・工芸品の価値について考え、自由に意見を言う</p>	評価観点シート	<p>課題を発見する</p> <p>仮説を立てる</p>
調べ (2時間)	<p>●工芸品の種類や特徴についてインターネットを通じて調べる 「値段の高い工芸品にはどんな価値があるのでしょうか」 ・インターネットを使って、自分なりに「価値のある」と思う工芸品を探してパワーポイントに貼り付ける ・価値が高い理由はなぜなのかをワークシートに記入する</p> <p>●パワーポイントで調べたことを共有し、工芸品の多様な価値について考える 「〇〇だとなぜ価値があると思ったの？」 ・自分が探した工芸品の紹介と、なぜそれが高いのか自分が判断した理由を発表する 「工芸品にはどんな価値があると思いますか？」 ・自分なりに考えをもち、価値は1つではないことに気づく</p>	<p>ワークシート</p> <p>インターネット</p> <p>パワーポイント</p>	<p>情報を収集する</p>
参加 ・実践 (4時間)	<p>●工房へ行き、制作者に習いながら、自分で工芸品を制作し、工芸品のよさを体験する ・職人さんにインタビューをする ・調べ学習では分からなかったことを発見する</p> <p>●体験後、工芸に対して理解を深めたことをワークシートにまとめる 「実際に自分で工芸品を作成してみて、感じたことはどんなことですか」 「職人さんは自分の作っている工芸品にどんな価値を感じていましたか」 「今回の体験を通して、工芸品の価値についてどんなことを考えましたか」 ・感想や分かったことを発表する</p>	ワークシート	<p>実行力</p>
まとめ (5時間)	<p>●グループで工芸品の良さについて話し合い、工芸品のよさを発信する制作物を作る 「工芸品を売り込むとき、ポイントとなることはどんなことでしょうか」 ・グループで話し合っって、制作物を何にするか決める</p> <p>「どんなことを伝えたら価値を伝えられるだろう？」 ・価値を伝える言葉を考える ・グループになって伝える情報を共有化し、情報の取捨選択をする ・制作をする（DVD、Webページ、チラシ） ・制作物を職人の方々に見てもらい、評価をしてもらう</p>	<p>企画シート</p> <p>発行物サンプル</p> <p>配布物・Webページ</p>	<p>コミュニケーション力</p> <p>思考・判断する力</p> <p>人に伝える力</p> <p>新しいアイデアを出す力</p> <p>表現力、構成力</p>
評価 ・発表 (1時間)	<p>●工芸品のよさを伝える目的を達成できたかを自己評価する ・自分たちの制作した物、職人さんからの評価、今後の改善点、自分たちの考えのまとめなどをグループごとに発表する</p> <p>「価値はなにで決まる？」 ・価値について、あらためて考える</p>	評価観点シート	<p>新たな課題を発見する力</p>



カリキュラム構成質問

Tシャツの制作・販売を通して、「共感」について考える！

単元タイトル	オリジナルTシャツを売り込もう		
学年	中学校1年生	総時間	15時間
学習実践タイプ	教科型/技術	学習テーマ	企画・制作
単元概要	自ら製作したオリジナルTシャツのプレゼンを通して、マルチメディアを効果的に活用し、情報を発信する力を養う。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> 情報の伝達方法の特徴と利用方法を知ることができる マルチメディアの特徴と利用方法を知ることができる プレゼンテーション・ソフトウェアを使って、自分の作品の特徴を発表できる 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> 興味ってなんだろう？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> 共感を得るために必要なものはなんだろう？ 		

このプランの特徴

カリキュラム構成質問を投げかけ続けることにより、
学習成果物の質を高める

【学習成果物】
地域のバザー用のスタッフTシャツを作る

自分が好きなデザインではない、
他者に求められるものについて考える

共感を得るために必要なものはなんだろう？

スタッフTシャツの役割とは何か？

共感とはどんな時におこるのか？

共感を得るデザインとは？

共感を得るプレゼンテーションとは？

●学習成果物（一部抜粋）

「共感を得るために必要なことは何か」について考えることで、Tシャツのコンセプト・デザインについて一貫したテーマをもたせることが可能となる。

Tシャツのコンセプト

暑～い夏！のバザーでもスタッフが元気に着れるようなTシャツを考えました。

老若男女問わず誰でも着ていただけますが特に夏バテをして元気がない人たちに似合うおすすめTシャツです。

ずばり！カレーTシャツ

ここにスタッフTシャツにあふわいデザインやコピーが入る

Tシャツの全体（表）

カレーTシャツのすごさ

黄色は食欲を増進させます。着るだけで元気になることができます！

太陽と同じ黄色なので、自分だけではなく周りの人も明るく照らすことができます！

そんなTシャツのコピーデザインは「元気いっぱい！サンサンバザー！」

●学習活動の構想

		使用教材	評価
Tシャツの企画・制作 (4時間)	<p>●地域バザースタッフTシャツの企画を行い、ワードでTシャツのデザインを作成する</p> <p>「バザースタッフTシャツにはどんな機能が必要ですか？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バザーの写真を見せながら、現場の様子やスタッフのイメージを膨らませる。また、バザーの様子がわかる写真など、さまざまなメッセージTシャツを見せながらデザインのイメージを膨らませる <p>「スタッフTシャツの目的って何だろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目的に合ったスタッフTシャツを作ることの重要性を伝え、バザースタッフTシャツの企画・デザインを行う <ul style="list-style-type: none"> ・ワードでTシャツデザインの作成を行う。完成したデザインはTシャツ用用紙に印刷し、Tシャツにアイロンプリントする <ul style="list-style-type: none"> ・制作したTシャツは、プレゼンテーションを使って宣伝をして、誰のTシャツが一番良いかクラス内で投票するという単元の概要を説明する 	Tシャツ企画シート デジカメ	目的に合わせた企画をする力
導入 (2時間)	<p>●Tシャツをバザースタッフに売り込むためのプレゼンテーションを企画する</p> <p>「共感を得るために必要なものはなんだろう？」</p> <p>「デザインに表現しなければならないことはなんだろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作物ルーブリクを配布し、学習の目的を伝える <p>「みんなが作ったオリジナルTシャツを、どのようにアピールしたらバザースタッフに気に入って採用してもらえるかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のTシャツを売り込む必要性を意識する 	プレゼン企画シート プレゼンレイアウトシート 制作物ルーブリク	意欲的に様々なメディアを活用しようとする力
広告制作 (6時間)	<p>●ワーポイントを使ってTシャツの広告用プレゼンテーションを制作する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パワーポイントの使い方～基本操作、保存、画像のとりこみ～を知る ・基本操作をゆっくりと一斉に作業する。 <p>発展的な内容は、生徒用のマニュアルを用意し、調べながら作業をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生徒のTシャツの画像は、教師が加工し、データにして生徒に渡す 	生徒用マニュアル	プレゼンテーションソフトウェアを使うことができる
発表 (2.5時間)	<p>●制作したプレゼンテーションを発表する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相互評価も同時に行い、書き込んだ相互評価シートはそのまま投票用紙として提出する ・一人一人の発表のよいところを相互評価する ・どのTシャツが購入したいと思ったかを注文表に書き、その理由も述べる ・評価には地域バザーのスタッフにも参加してもらう 	注文表	情報を発信する力
評価 (0.5時間)	<p>●振り返りと自己評価をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投票結果のベスト1～3位について、なぜ良かったかなど、デザインとプレゼンの両面から相互評価を共有する。 <p>「みんなの興味を引いた理由は、何だろう」という質問で、マルチメディアの活用について考えさせる。そこから再度、</p> <p>「受け手の共感を得るために必要なものはなんだろう？」</p> <p>ということについて考えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域バザーのスタッフにTシャツをプレゼントする。またはデザインを提供する。 		意欲・関心・態度



プロジェクト型学習

教科学習をプロジェクト型にすることで 児童の学習意欲を高める！

単元タイトル	言葉のおもしろさを伝えよう		
学年	小学校 4 年生	総時間	12 時間
学習実践タイプ	教科型/国語	学習テーマ	言葉
単元概要	3 学期に学習した内容を応用して、2 年生用の国語の教材を作成する。その過程を通して、文章を作成し、辞書で調べる学習に取り組み、4 年生の国語の単元への理解を深め、復習につなげる。また、コンピューターを使用して学習成果物をまとめることでコンピューター・スキルの向上をめざす。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉に興味を持つ ・学習したことを新たな課題に応用加工することができる ・コンピューターを使用して作品を制作できる 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> ・人にとって興味とはどんな意味を持つのだろうか？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> ・ことばの楽しさってなんだろう？ / ことばの役割ってなんだろう？ 		

このプランの特徴

教科での学習目標

- おもしろい効果を生む言葉の使い方に気づき、言葉の使い方のくふうに関心を深める。
- 言葉のおもしろさや人の心を引き付けるくふうなどを知る。
- 言葉の使い方をくふうして、言葉を作る。
- 作った言葉を発表し合い、言葉を効果的に使うとする意欲を高める。



プロジェクト型学習の視点

2 年生が学習できる教材の作成

きょうだい学級の 2 年生の先生より「2 年生がことばや漢字をもっと楽しく勉強できるように協力して欲しいとの依頼がくる」。国語科で学習した内容をベースにし、2 年生が学習できることばについてのクイズを制作し、2 年生に実施してもらおう。

プロジェクト型にすることで、児童が主体的に学習に取り組むようになり、言葉についてより深く考えるようになる
低学年の学習を考えることで、自分たちが学んできた内容を振り返ることができる

●学習成果物イメージ（一部抜粋）

◇ もんだい

口から出して、
耳から飲みこむもの
なあに？

◆ 答え

ことば

←なぞなぞ

ローマ字を習い始めた 4 年生が取り組めるように、簡単な言葉だけで構成した学習成果物。

かん字を使った
「しりとり」に
チャレンジ！

◇ もんだい

□ に当てはまるかん字を考え、
二字のことばのしりとりをかんせいさせましょう。

←漢字しりとり

教師がひな形を用意しておき、児童は入力するだけで OK な状態にする。出力して配布資料として使用。

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入① (6時間)	国語の教科書を使用して、ことば・漢字クイズなどの単元を実施		
導入② (1時間)	<p>●ミッション開始 2年生の先生から「漢字や文章が難しくなって覚えるのが大変になってきた。2年生が楽しく勉強できるように協力してほしい」との依頼を受け、どんなものを作ったらいいかを考える。</p> <p>●なぜ国語の勉強が必要か考える 「ことばがなくなったらどうなる？」 「文法を知らなかったらどうなる？」 -句読点がない文章を読ませてみる（つかえずに読めるかな？） -文法を無視した文章を読ませてみる（意味分かるかな？） -ぜんぶひらがなで漢字がない文章を読ませてみる（何秒で読める？）</p> <p>●どんな方法で国語の重要性や楽しさを2年生に伝えたいと思うか考える ※直前に学習した言葉遊びの世界や漢字しりとりが出ることを予想 「しゃれ」「回文」「一音詩」「なぞなぞ」「なぞかけ」「クロスワード」「漢字しりとり」</p> <p>●みんなの意見をもとに、2年生ができることをピックアップする。</p>	国語の勉強の必要性を伝える教材	学習意欲 興味関心
企画① (1時間)	<p>●なぞなぞの作り方を知る ・なぞなぞの作り方のイメージをわかせる 「2年生がわかるなぞなぞにするにはどうしたらいいかな？」 「答えがえんぴつの場合、どんな問題が考えられるかな？」 ・「鉛筆」が答えになるような問題文を全員で考えてみる ・答えが複数予想されるような内容、児童の独りよがりな内容にならないように注意する</p> <p>●なぞなぞの答えを決め、なぞなぞ文を作成する ・ワークシートに記入 ・2年生が必ず知っていると思うもの（消しゴムとか黒板とか・・・）を選択するように伝える</p> <p>●グループ内でなぞなぞを出し合ってみて、文章のチェックをする ・文章チェックのポイントを参考にして、2年生にとっていいなぞなぞになっているかどうかを確認し、必要であれば修正する。</p>	ワークシート 文章のチェックポイント	正しい文章を作る力 想像力
まとめ (1時間)	<p>●考えたなぞなぞを、コンピューターを使用してまとめる。 ・なぞなぞサンプルを見る ・制作物の目標シートを見て、どんなものを作る必要があるかを知る ・ひな形を利用して作成する ・完成した児童には制作物目標シートを利用して確認させる</p>	なぞなぞ サンプル 制作物目標シート ひな型	コンピューター・リテラシー
企画② (1時間)	<p>●漢字しりとりを作る ・漢字しりとりのサンプルを見る ・個人で考える -教科書や国語辞書を使用して2年生がわかる熟語を調べてワークシートに記入していく ・クラスで1つの漢字しりとりにすることを伝える（出だしの単語は共通にする）</p> <p>●クラス全体で1つの漢字しりとりにしていく ・本当に2年生が答えられる熟語かどうかを確認しながら進める ・やっている途中で新たに熟語を思いついたらどんどん言わせる・文章をチェックするポイントをパワーポイントで投影する。</p>	漢字しりとり サンプル ワークシート	調べる力
実践 (1時間)	<p>●自分たちでやってみる おかしいところがあれば修正 ・2年生にはアンケートも渡して、この言葉ゲームが楽しかったかを聞くので真剣に取り組むように伝える</p> <p>●OKであれば2年生の先生に渡す（代表の児童）</p>	2年生と2年生の先生へのアンケート	よりよいもの にしようとする力
評価 (1時間)	<p>●2年生からの感想を知る ●学習のまとめを行う ・自己評価シートで制作物の自己評価をする ・言葉の持つ役割、楽しさとは何だと思うか感想文に書く</p>	自己評価シート	自己評価力



プロジェクト型学習

「学ぶ」から「教える」で学習理解を深める！

単元タイトル	「先生」に挑戦！		
学年	高等学校3年生	総時間	21時間
学習実践タイプ	教科型/国語（古典講読）	学習テーマ	古典・企画
単元概要	選択科目である古典を選んだ自分たちだからこそ伝えられる古典の面白さをアピールし、下級生に古典を選択してもらうための勧誘プレゼンテーションをおこなう。またその後、下級生だけではなく、広く一般市民に対してもアピールする。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・古典へのついでの造詣を深める ・日本固有の文化についての考察を深め、「昔」から「今」へと受け継がれていることへの意識 ・自分たちもまた伝統文化を次代へと引き継ぐ役割を担っていることへの理解 ・古典を楽しむ「感性・情緒」を育むとともに、他者を意識した「論理的思考」を身につける 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> ・なぜ、学ぶのだろう？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> ・なぜ、“古典”を学ぶのだろう？ 		

このプランの特徴

教科での学習目標

- 選択作品の内容、歴史的背景、古典常識を復習する
- 1・2年次に学習した内容の自らの理解度を確認し、作品を掘り下げ、考察する作業を通して理解度を深める



プロジェクト型学習の視点

古典選択者の高校3年生が、選択授業で古典を選択してもらうため、グループで下級生に古典のおもしろさをアピールする。選択科目説明会でのプレゼンの実施や一般市民に向けたWEBページ制作を通し、古典の面白さや古典を学ぶ意味を理解する



自分たちの結論を導き、下級生へ説明会での発表という成果物を目標にしたプロジェクト型にすることで、主体的に自らの古典の学びを顧みて、古典への興味を引き出し、深い理解につなげる

●ワークシート教材（一部）

選んだ作品について、具体的に何をするのかを示すワークシート。
あらゆる視点から作品を掘り下げること、他者に伝えるポイント、古典の面白さが明確になる。

古典常識（有職故実） ワークシート

（源氏物語）巻名（ ）

何について調べたいのか？

（ ）

調べたい 調べたい内容を書いてください！

（ ）

書籍の調べ方（辞書で調べよう！）

（ ）

「調べるよ、さ」（何をどのように調べていくのかを？）

（ ）

あらすじ作り ワークシート

（源氏物語）巻名（ ）

口頭発表を想定して、自分たちの「あらすじ」を書いてみよう！

（ ）

自分たちの「あらすじ」を書いてみよう！

（ ）

調べるよ！ 調べるよ！

（ ）

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (1時間)	<p>●作業の目的・流れを理解する</p> <p>「なぜ古典を選択したの？」 「古典のどんなところが面白い？」</p> <p>もっと古典を選択する生徒が増えるよう、自分たちの視点で、古典の楽しさをアピールし、古典の授業を選択してもらうよう勧誘するためのプレゼンテーションを行うという目的を説明する。</p> <p>「なぜ古典を選択した？」 「どんな授業を楽しい・面白いと感じる？」</p> <p>・現時点での、個人での授業アイデアをまとめておく</p>	<p>パワーポイント</p> <p>ワークシート1</p>	<p>目的を理解する</p>
構想 (2時間)	<p>●取り扱う作品を決定する</p> <p>・3人1組の“グループ”を編成し、各グループで話し合いを行う 「興味をもたせるのにふさわしい作品はなんだろう？」</p> <p>・取り上げる作品を決定する</p> <p>●役割分担を決める</p> <p>●プレゼンテーションの構想を決める</p> <p>話し合いがスムーズに進み、ある程度の方向性が見えてきたグループについては、“調べ”段階に入るよう指示する。</p>	<p>構想プランシート</p>	<p>グループで話し合い、結論を出す</p>
調べ (4時間)	<p>●作品について</p> <p>・復習と知識の刷り合わせを行う。</p> <p>・内容・歴史的背景・古典常識について調べる（復習中心） 古典を学びたい、古典って面白いと思わせるような内容が伝えられるようにすることを声かけしておく。</p>	<p>インターネット あらすじシート 古典常識シート</p>	<p>取り組みに対する意欲 課題発見力 向上心</p>
企画 制作 (4時間)	<p>●プレゼンの構成を考える</p> <p>「なぜ、“古典”を学ぶのだろう？」</p> <p>●資料準備をする</p> <p>・パワーポイントの制作 ・告知用ポスターの制作</p>	<p>評価項目 プレゼン企画シート プレゼンテーション・サンプル アンケート</p>	<p>企画力 コンピューター・リテラシー</p>
リハーサル (2時間)	<p>●クラス内でリハーサルを行う</p> <p>・得られたアドバイスをもとに修正・改良を行う</p>	<p>アドバイスシート</p>	<p>プレゼンテーション力</p>
発表 (4時間)	<p>●校内にて選択科目（古典）説明会を実施する</p> <p>●アンケートを配布・回収する</p>	<p>パワーポイント デジタルカメラ デジタルビデオ</p>	<p>プレゼンテーション力</p>
応用 (2時間)	<p>●Webページを制作する</p> <p>一般市民にむけても、古典の楽しさを広めるため、Webページで発信する</p> <p>●時間に余裕があれば、配布物なども作成する</p>	<p>Webページサンプル</p>	
まとめ (評価) (2時間)	<p>●自己評価をする</p> <p>・自己評価をする ・アンケートの集計を行う ・結果をふまえ、改善点をまとめる</p>	<p>振り返りシート</p>	<p>自己評価</p>



低学年が生活科で無理なく ICT を活用！

単元タイトル	さつまいもパーティーをしよう		
学年	小学校 1 年生	総時間	12 時間
学習実践タイプ	教科型/生活	学習テーマ	植物の成長の観察と発展
単元概要	さつまいもを育てて収穫し、栽培方法や調理法を調べてまとめるとともに、実際に収穫したさつまいもを使って、さつまいもパーティーを行う。 また、コンピューターの基本操作になれることをねらいとし、写真を取り込んだり、パレットを使用して簡単な文章を入力し、情報を検索したりパーティーの招待状をパソコンで作成する。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> 身近な植物に関心をもち、植物の成長に気づき、収穫する喜びを味わう 植物の大切さについて考えることを通して、人間の命や友達を大切にしたい思いやりの心を育てる 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> ・どうして食べ物を大切にしなければならないの？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> ・食べ物を育てるのは何のため？ 		

このプランの特徴

- 学習の流れに ICT 活用を無理なく組み込む
- 児童に達成させたいスキルを明確にすることで、児童が ICT で何をするのか、支援には何が必要かを設定

<授業での取り組み>

「さつまいも博士になって、保護者に栽培方法や調理法を伝えよう！」

- ・インターネットで情報収集：さつまいもに関する資料の収集（教師が調べるサイトを提示）
- ・文字入力・画像の貼り付け：発表資料作成（プレゼンテーション・ソフトを使用し、教師がひな形を用意）

「もらった人が喜ぶものを作ろう！」

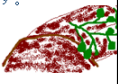
- ・文字入力・画像（写真）の貼り付け：招待状の作成（文書作成ソフトを使用し、教師がひな型を用意）

アプリケーションソフトを変更して、何度も同じ活動（文字入力・画像の貼り付け）を行うことで、低学年でも ICT スキルを習得させることが可能


●学習成果物イメージ（一部抜粋）

なえうえ

*土をやわらかくして、うねを作ります
*手で少しあなをほって、なえをよこにうえます。そしてなえに、土をかぶせます。




*さいごに、水をたっぷりあげます。



わたしのはっけん

さつまいもには、人の体を元気にする力があることがわかりました。

だから、家でもさつまいものりょうりをたくさん作ってみたいです。



↑パーティーの発表内容

調べたこと、わかったことを児童には手書きでワークシートに書かせ、その後パワーポイント画面で入力させる。

さつまいも博士


〇〇月〇〇日にわたしたちがそだてたさつまいもをつかって「さつまいもパーティー」をひらきます。ほしは2年2くみです。

さつまいもパーティーでは

- ☆さつまいもがくしゃうのほっしょう会
- ☆スイートポテト作り など

をします。

ぜひ、きてください。



おいしいさつまいもパーティーだよ

招待状→

ひな形を用意しておき、児童は一部の文字入力と絵のはりつけのみ行う。

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (3時間)	<p>●収穫したさつまいもを使って、みんなが楽しめることでできることはないか考える</p> <p>「さつまいもを育てるのは何のため？」 「みんなががんばって育てたことを誰に伝えたい？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さつまいもパーティーにつなげる ・さつまいも博士になって、パーティーを開き、おうちの人にもさつまいもの良さを伝えよう！と呼びかける <p>●パーティーの計画を立てる</p> <p>「どんなさつまいも料理があるかな？」 おうちの人に、さつまいもについてどんなことを紹介すればよいかを考える</p>	導入教材 (さつまいもクイズ)	関心意欲 気づき
調べ (2時間)	<p>●さつまいものことについてインターネットで情報を収集する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットのおすすめサイトを紹介する。図書も何冊か用意しておく <p>●さらにさつまいも料理について、情報を収集する</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)栄養士の先生へのインタビュー 給食では、どんなさつまいも料理を作っているか、さつまいもにはどんなパワーがあるのかを聞く 2)保護者の方へインタビュー(宿題) 家ではどんなさつまいもを使った料理を作っているか、また、さつまいも料理の作り方を聞く 	ワークシート	
まとめ (3時間)	<p>●パーティーでの発表内容の企画をする</p> <p>グループでさつまいもパーティーの時に保護者の方に伝える内容を決める</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サンプルを見せ、どんなふう書いていったらよいか想像を膨らませる ・めあてカード(ループリック)を見せ、どのようなものを作ればよいか、目標を持たせる ・企画した内容を確認し、児童のレベルに応じていない場合にはアドバイスをし、自分たちで作成できる内容に修正させる <p>●コンピューター教室にて発表資料の作成をおこない、さつまいもパーティーの招待状を作る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パソコンの使い方を、その子どもにあったペースで支援していく ・おうちの人にパーティーを伝えるための招待状も作ろう！と呼びかけ、招待状作りも行う 	サンプル めあてカード ワード 招待状のサンプル	思考・表現
発表 (1時間)	<p>●自分たちで作った、さつまいもの成長記録やさつまいも料理の作り方をグループごとに発表する練習を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表をするときの目標を話す ・グループごとに、相互評価を行う 	発表振り返りシート	
参加 ・実践 (2時間)	<p>●さつまいもパーティー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さつまいもの成長過程やさつまいも料理の作り方を発表する ・練習の時のことを思い出しながら、発表させる <p>●スイートポテト作りをする</p>	ワークシート	
評価 (1時間)	<p>●単元の活動を振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートを使って、自己評価をする 「どうして食べ物を大切にしなければならないの？」 ・さつまいも学習でやってきたことを振りかえりながら、食べ物の大切さについて、考えさせる 	振り返りシート	自己評価力



教科と連動させ無理なく ICT を活用！

単元タイトル	長野県カルタを作ろう！		
学年	養護学校高校1年生	総時間	14時間
学習実践タイプ	クロス・カリキュラム型/国語、社会	学習テーマ	産業・地理
単元概要	移動教室に向け、目的地である長野県の地理や特産物等について資料を集め、調べたことをカルタという作品にまとめて発表する活動を通して、長野県の特徴をとらえ、移動教室に対する関心と意欲を高める。		
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・長野県について興味関心を持って調べ、その特徴をとらえることができる ・集めた資料をもとに作品作りを楽しみ、表現を工夫することができる ・学習の成果を、わかりやすくまとめ、発表することができる 		
カリキュラム構成質問	<ul style="list-style-type: none"> ■本質的質問 <ul style="list-style-type: none"> ・地域を特徴づける要素にはどんなものがあるだろう？ ■単元質問 <ul style="list-style-type: none"> ・長野県ってどんなところだろう？ 		

このプランの特徴

- 養護学級の児童には難しい作業でも ICT を使うことで、無理なく取り組める
- テーマに応じた ICT の活用

<PCでカルタ作り>

インターネット検索：素材の収集「長野県の特産物、観光地など」

文書作成ソフトの活用：読み札作成

Web から画像選択：絵札作成

Web ページの活用：カルタの紹介

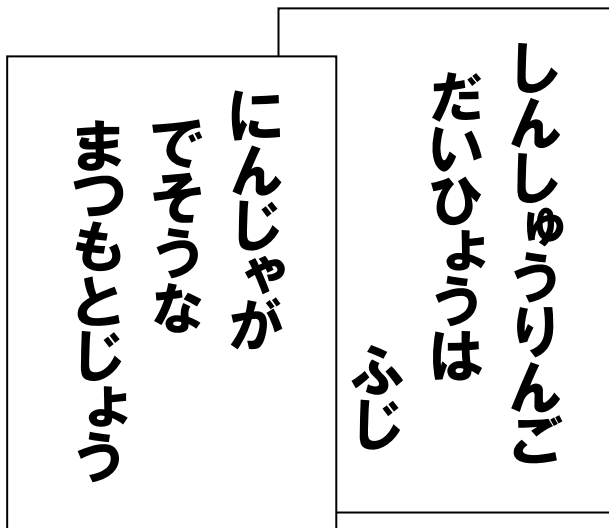
ICT 活用

構成・レイアウト

情報収集

コミュニケーション
情報交換

●学習成果物イメージ（一部抜粋）



↑カルタ絵札

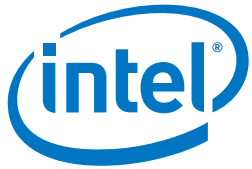
WEBから読み札に合った、画像を探し、絵札にはる。

←カルタ読み札

長野県に関係のある情報を収集し、集めた題材からカルタにしたいものを考え、文言を考える絵札にはる。

●学習活動の構想

		使用教材	評価
導入 (1時間)	<p>●移動教室の概要を知り、3泊4日の活動を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実地踏査ビデオを見る 「長野県ってどんなところだろう？」 ・長野県について情報を集め、調べたことを長野県カルタにまとめる、という学習のめあてと学習の進め方を知る。 	<p>ビデオ</p> <p>長野県カルタ 活動評価項目</p>	<p>興味・関心・学習意欲</p>
調べ (4時間)	<p>●長野県について、地理図鑑やインターネットで調べ、情報を集める</p> <p>「長野県はどうやって行くのだろう？」 「長野県の代表的なおみやげはなんだろう？」 「長野県の代表的な観光地にはどんなところがあるのだろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長野県への行き方、作物、味、りんごの種類、代表的な観光地について情報を得る <p>●カルタの絵札に使える画像を収集する</p> <p>「どんな画像がカルタの絵札に使えるかな？」 「どんな絵柄が長野県らしいかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・著作権についても触れ、配慮して画像を選ぶ。 	<p>WEBリスト</p> <p>操作マニュアル</p>	<p>情報を収集する メディアリテラシー</p> <p>コミュニケーション能力</p>
まとめ (5時間)	<p>●パソコンを使い、カルタの読み札と絵札を作成する（発行物の作成）</p> <p>「カルタの読み札を考えよう！」 「パソコンでカルタを作ったらどんなカルタができるかな？」 「どんな工夫ができるかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・集めた題材の中からカルタにしたいものを選び、読み札の文言を考え、ワークシートに記入する ・読み札に文字を入力、絵札に画像をよみこむ ・文字の配置、色付けや画像の拡大・縮小を行い、レイアウトする <p>●カルタを Web 形式のデジタル作品集としてまとめる（Web ページの作成）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・WEBカルタ（ひな形）に絵札、読み札をはりつける 	<p>生徒発行物サンプル（カルタ） 活動評価項目 ワークシート</p> <p>読み札の雛形 絵札の雛形 操作マニュアル WEBカルタサンプル（ひな形）</p>	
発表 (1時間)	<p>●作成したカルタでカルタ遊びを楽しむ</p> <p>「お互いの作品のいい所はどこかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しみながら互いの作品を鑑賞するよう促す 	<p>カルタ作品</p>	<p>コミュニケーション能力</p> <p>意欲・関心</p>
参加 ・実践 (2時間)	<p>●他のグループの生徒を相手に、作品を紹介する</p> <p>「わかりやすい発表ってどんな発表だろう？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習成果を Web 形式の作品紹介という形で、他のグループの生徒に向けて発表する ・発表自己評価シートを使って発表の自己評価をする 	<p>自己評価シート</p>	<p>情報伝達力 表現力</p>
評価 (1時間)	<p>●自分の学習、作品、発表を振り返り、評価する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他の生徒の作品や発表を見て、自分を振り返り、自由に発言させる ・ルーブリックを見直ししながら、評価シートに記入する 		<p>意欲・関心・態度</p>



www.intel.co.jp/jp/education

インテル® 教育支援プログラムは、インテル基金とインテルコーポレーションによる社会貢献活動の一環で行われています。
Intel、インテル、Intel ロゴは、アメリカ合衆国およびその他の国における Intel Corporation またはその子会社の商標または登録商標です。
※そのほかの社名、製品名などは、一般に各社の表示、商標または登録商標です。

インテル株式会社

〒300-2635 茨城県つくば市東光台 5-6
<http://www.intel.co.jp>

©2008 Intel Corporation. 無断での引用、転載、販売を禁じます。
2008年1月

318949-002JA