

3-1 メディア創造力到達目標と授業づくり

メディア創造力を育む学習活動（パンフレット制作）について考えよう

ワークショップ担当者

山田秀哉（札幌市立稲穂小学校）

加藤悦雄（北広島市立双葉小学校）

中橋 雄（武蔵大学）

1 ワークショップの流れ

(1) ねらい

メディア創造力を育成する学習サイクルや到達目標について学び、授業づくりを行う。国語科において、パンフレット制作を行う学習の単元計画を考える。サンプルとなる単元計画を参考にしながら、メディア創造力育成を目指した学習計画を作る。

(2) 時間・内容

- 13:50 1、ワークショップの概要説明
講師紹介、WSの目指すところ、本日の流れと説明
- 14:00 2、メディア創造力を育む学習計画の構想
- 14:50 3、成果発表（グループ2分）
- 15:10 4、まとめ

2 資料（参照：D-PRESS <http://www.d-project.jp/d-press/>）

(1) ワークショップの想定 パンフレット制作

小学校6年「町のよさを伝えるパンフレットを作ろう」（光村図書）

中学校3年「魅力的な紙面を作ろう 修学旅行記を編集する」（光村図書）

上の2つの題材から一つを選択し、学習計画を立てる。どのような力を育成するために、どのような学習計画を立てられるか、アイデアを出し合って具体的な授業づくりを進める。

- 1、単元名
- 2、単元目標
- 3、単元計画

(2) ディスカッションの手順

- 1、校種別でグルーピングし、自己紹介（名前、所属、本ワークショップで学びたいことなど）をする。
- 2、以下の手順でディスカッションし、合意形成をしていく。
 - ① 単元目標を達成するための学習計画を構想する。
 - ・「題材との出会い→課題設定→課題追求→表現→交流→振り返り」に何を行うか、具体的にアイデアを出し合う。
（個人で考える10分→グループで検討10分）
 - ② それぞれの学習計画に「達成目標」を入れこみ、再度学習計画を見直す。
 - ・「上位の能力目標→下位能力目標→レベルの設定」
（個人で考える10分→グループで検討10分）
 - ③ 発表のしかたを練る。（10分）
 - ・発表時間は2分。Keynote または、Pages でプレゼン。
 - ・単元計画の学習活動とメディア創造力到達目標の設定について発表する。

(3) メディア創造力と到達目標

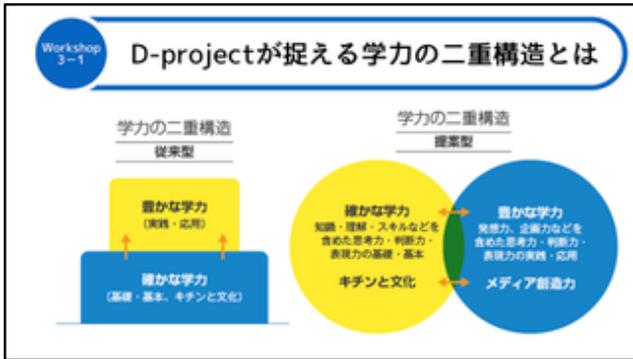


図1 D-project が捉える学力の二重構造

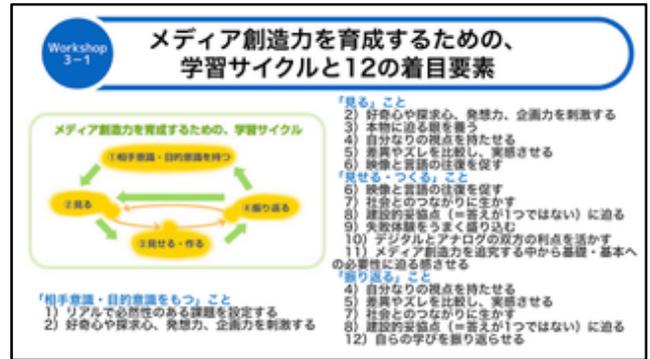


図2 学習サイクルと12の着目要素

①単元目標を達成するための学習計画を構想する
育てたい力：取材力、コミュニケーション力、編集力等

学習の流れ	学習内容と言語活動例	到達目標例
目的意識 相手意識	目的意識；何のために相手意識；誰のために本質に迫る課題、社会とつながる課題	A. 課題を設定し解決しようとする力
見る	ホンモノの構成要素（教科書やコンテンツの活用） 情報の集め方（WEB、パンフ、アンケート等）	B. 制作物の内容と形式を読み解く力
見せる・つくる	文章の構成（始・中・終、起承転結、等） 見出し・キャッチ（強調、覚えやすさ等） 写真（アップ・ルース、人、モノ等）	C. 表現の内容と手段を吟味する力
振り返る	成果物に関するグループでの相互評価 制作プロセスに関するグループでの相互作用	D. 相互作用を生かす力

図3 学習計画の構想

②学習計画に「達成目標」を入れこみ、学習計画を見直す
「上位の能力目標⇒下位能力目標⇒レベルの設定」

メディア創造力 学習目標	到達目標	Lv1: 低学年相当	Lv2: 中学年相当	Lv3: 高学年相当	Lv4: 中学校相当
1. 社会とのつながりを意識した必要性のある課題を設定できる	人や自然との関わりの中で課題したことから課題を発見できる。	地域社会と関わることを通じて課題を発見できる。	社会問題の中から自分に関わりのある課題を発見できる。	社会問題の中から多くの人にとって必要性のある課題を設定できる。	
2. 基礎・基本の学習を課題解決に活かせる	文章を読み取ったり、絵や写真から考えたりする学習を活かすことができる。	グラフを含む資料・図表資料で調べたり、読み取ったりする学習を活かすことができる。	アンケート調査の結果を表やグラフで表したり、傾向を把握する学習を活かすことができる。	自分の調査を基に、複数の立場から読み取ったり、読み分けたりする学習を活かすことができる。	
3. 好奇心・探求心・意欲をもって振り返る	何事にも興味をもって取り組むことができる。	自分が関心を持った事柄を、すでに習得していることから学ぶことができる。	課題に対して、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。	社会生活の中から課題を採り、相手意識・目的意識をもち、主体的に取り組むことができる。	

図4 学習計画と到達目標

3-1 メディア創造力到達目標と授業づくり 単元計画シート①

学年	小学6年	教科	国語
単元名	町のよさを伝えるパンフレットを作ろう	指導時数	12時間
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ○パンフレットという様式の特徴を理解したうえで、集めた事項を整理し、文章全体の構成や、目次や見出し、リード文、解説文などを工夫することができる。(責(1)ア・イ、伍国(1)イ(特)) ○引用したり、写真や図を用いたりして、伝えたいことが明確になるように書くことができる。(責(1)ウ・エ・オ) ○パンフレットについて、目的や構成の観点から助言し合うことができる。(責(1)カ) 		
育てたい力	<ul style="list-style-type: none"> ・「何が得意になるか」(教育目標と育成すべき資質・能力の明確化) ・「何を学ぶか」(各教科等を学ぶ意義と教科等横断的な視点を踏まえた教育課程の編成) ・「どのように学ぶか」(各教科等の指導計画の作成と実施、学習・指導の改善・充実) ・「何が身に付いたか」(学習評価の充実) ・「子供の発達をどのように支援するか」(学習活動の基盤作り、キャリア教育、特別な配慮を必要とする児童への指導等) ・「実施するために何が必要か」(家庭・地域との連携・協働、チーム学校等) 		

図5 ワークシートサンプル①

3-1 メディア創造力到達目標と授業づくり 単元計画シート②

時	学習活動	メディア創造力到達目標	達成	レベル
相手意識	1) リアルで必要性のある課題を設定する 目的意識 2) 好奇心や探求心、発想力、企画力を刺激する	A 課題を設定し解決しようとする力	達成	レベル 設定
見る	2) 好奇心や探求心、発想力、企画力を刺激する 3) 本物に迫る眼を養う 4) 自分なりの視点を持たせる 5) 差異やズレを比較し、実感させる 6) 映像と言語の往復を促す	B 制作物の内容と形式を読み解く力	達成	レベル 設定
見せる・つくる	6) 映像と言語の往復を促す 7) 社会とのつながりに生かす 8) 建設的妥協点(=答えが1つではない)に迫る 9) 失敗体験をうまく振り返り込む 10) デジタルとアナログの双方の利点を活かす 11) メディア創造力を追究する中から基礎・基本への必要性に迫る感させる	C 表現の内容と手段を吟味する力	達成	レベル 設定
振り返る	4) 自分なりの視点を持たせる 5) 差異やズレを比較し、実感させる 7) 社会とのつながりに生かす 8) 建設的妥協点(=答えが1つではない)に迫る 12) 自らの学びを振り返らせる	D 相互作用を生かす力	達成	レベル 設定

図6 ワークシートサンプル②

3 その他

本日のワークショップで使用した資料(プレゼンシート)やワークシートについてのお問い合わせは、山田(hide513@me.com)へお願いします。