

3 実践例 ―6年（総合）―

(1) 単元名 ガイドブックを作ろう

(2) 本単元における知識創造

ガイドブック制作を通して 相手意識・目的意識を明確に持ち 効果的な表現方法やそれに向けての情報の収集方法を考え 制作し 他者からの評価を活かし 自らの表現を修正して 相手の役に立つ作品に仕上げていこうとすることができる

本単元ではまず国語科の「ガイドブックを作ろう」の文章を読み取る。ガイドブック作りという実際の場を設定して、目的や意図に応じて簡単に書いたり詳しく書いたりすること、わかりやすい構成を考えたりすることを学習内容とするものである。教材は、ガイドブックを作成する過程に沿って構成され、実作例が提示されていて、ガイドブック作りの全体の流れを知ることができる。その後の活動として、実際に自分達でガイドブックを制作してみる。

ガイドブック作りのポイントは読み手が関心を持って読み、しかも実際に役立つように工夫することである。それは使う人の身になって構成や内容を考えるということである。メディア創造力でねらうのは「作って自己満足で終わる」ことではない。本当に必要とされる、利用してもらえるガイドブックを制作させたい。

そこで、11月の公開研究会に参加される先生方に学校案内のガイドブックを利用してもらうために制作するという活動を設定した。このガイドブックが実際に使われるものであることが、子どもの興味関心を引き起こし、探求心を刺激するだろう。また、使ってもらえるようになるには、乗り越えなくてはならない壁があることも、子どもの発想や企画力を鍛えることにつながるだろう。学校の名前で公に出すからには相当のレベルが必要であり、その許可を出すのが、校長、副校長、教頭、運営部長先生である。つまりこの4名を納得させられるレベルでないと採用してもらえない。これが壁である。

使う人にとって意味のある内容をどう選択するか、取材のための方法はどちらがよいのか、どういう情報が必要か、伝えたいことの中心がよくわかるようにするにはどう編集したらよいのか、などを考えることを通して、目的に応じた情報の配列・編集についての理解を深めさせていきたい。

(3) 情報教育の視点での授業設計（メディア創造力を育てる授業実践）

① 「目的意識・相手意識を持つ」プロセスで

- ・好奇心や探究心を刺激する
- ・発想や企画力を刺激する

相手に必要な作品を作り利用してもらうにはどちらがよいのか、という思いを大切にする。そのために、どんなテーマで、何を調べ、どのように表現して伝えればよいのかを考える。

さらに、4名の先生方から、必要としていると思われる項目、出来上がりのレベルを聞き出し、自分達の考えた内容との違いを理解し、修正し、以後の計画の見通しを持つ。

② 「見る」プロセスで

- ・本物を見る目を養う
- ・自分なりの視点を持たせる
- ・差異やズレを意識する

表現の意図・工夫などガイドブックの特性を理解させる。ループリックの作成により作品の評価の観点を明らかにする。

③ 「見せる・つくる」プロセスで

- ・自分なりの視点を持たせる
- ・失敗体験をいかす
- ・映像と言語の行き来

相互評価を随時取り入れ、作品の修正に活かしていく。制作しながら見る目を養うことを意識させる。

④ 「ふり返る」プロセスで

- ・失敗体験をいかす

反省点や改善点を踏まえた上で、もう一度相手意識・目的意識を確認し、本物のガイドブックを観察し、自分の作品と見比べる。これまでの活動を、ループリックをもとに、「思考」と「学び方」の二つの視点でふり返り次の活動に活かせる「よさ」を共有する。

(4) メディアの効果的な活用

本単元のメディア活用は、ガイドブックを制作するための道具としてのコンピュータである。より本物に近い作品が制作できること、作品をポートフォリオとして保存しておけること、拡大・縮小や描き直しも簡単にできること、が利点としてあげられる。描き直しが簡単にできるということは修正に対する心の敷居が低くなり、何度でもトライしようとする意欲を持ち続けることができるのである。

(5) 情報教育における「プロセスの自覚」を促す・活かすために

① 本単元における「よさ」

可視化されたものを価値づけて、課題を解決するための考え方、つまりガイドブックという作品をより相手に必要とされる作品にするための制作の仕方、修正ポイントの見つけ方など自分の活動に活かせる「よさ」を共有させたい。また、本単元においてはグループワークを基本とする。そこで、以下の3点をグループワークの下支えになるものと考えて意識させ、「よさ」の共有につなげていく。

- ・ゴールを共通で理解する
- ・タイムスケジュールの作成と見直しを頻繁に行う
- ・活動と内容の評価規準の作成により話し合いのズレを防ぐ

② 「よさ」の共有のための手だて

ア 可視化

ガイドブック制作の過程を通して有意味化したこと、有意味化にいたる考え方と学び方を可視化する。考え方は、「利用者を想定して役に立つガイドブックを作ることができること」「目的に応じて書く必要のある事柄を整理すること」「目的や意図に応じて、簡単に書いたり詳しく書いたりすること」「分かりやすい構成を考え、地図や絵、文章などの配置や書き方を工夫すること」ができるようになるような考え方をすることである。さらに、子ども自らが課題意識を持ち、自らの体験をもとにした思考をさせたい。そのためにより体験的な活動を重視することになる。そして、わかったこと、できるようになったことを話し合う機会を多く持ち、個々が考えていることを他の子どもに見えるようにしていきたい。ここでは、身につけさせたい力、つまり12の着目要素に対応して、子どもが学びをふり返ることができるように、可視化の視点を明らかにする。そのために、教師は、子どもの学習の様子を観察すると同時に、作品評価（可視化されたもの）と学び方の評価を意識する。

たとえば、写真撮影の段階で、子どもは撮影することそのものに夢中になってしまい何を目的にその写真を使うのか、意識がうすれてしまう場合がある。また、話し合いが一部の子どもに偏ってしまい、何をゴールに話し合っているのか混乱してしまう場合もある。そこで、「作品の評価項目」と「学び方の評価項目」の評価規準表（ルーブリック）を作成し、それをものさしとして利用することで、子どもは学習すべきことを意識しながら取り組むことができるようになる。その経験の積み重ねが、プロセスの自覚につながっていくと考える。

イ 「かかわり」

「情報の送り手」「情報の受け手」の相互作用を促進するという視点から「かかわり」の活性化を考えた授業設計を行う。また、「かかわり」の活性化を促すようなメディアの効果的な活用も図っていく。

ウ 実践的自覚へのデザイン

認知した「よさ」を、他教科・道徳・総合・特別活動に活かしていきたい。そのために、他の場面でも体験できる場を設定し、活かされている場面を見逃さないように取り上げ価値づけたい。「よさ」の共有をする場を積み重ねることで、「よさ」が個に内面化され、プロセスの自覚につながることを期待する。

(6) 単元計画（総時数 10時間＋課外）

主な活動と内容	「よさ」の共有に関する手だてと意図	メディアの活用とその意図
1 相手意識・目的意識を持つ 好奇心や探究心を刺激する 発想や企画力を刺激する ・教育研究会にいられる先生方に向けて、役に立つ学校案内のガイドブックを作るという目的を持つ ・校長先生、副校長先生、教頭先生、運営部長先生か	可視化 ・ガイドブック作りについて見通しを持ち、ガイドブックのイメージが描けるようにする。 ・どのようなテーマで、どんなレベルで仕上げるとういのか、ゴールのイメージを持つことができるようにタイムスケジュールを立てる。それを教室掲示し、全員に見えるようにする。	デジタルカメラ コンピュータ 総合ソフト 画像処理ソフト

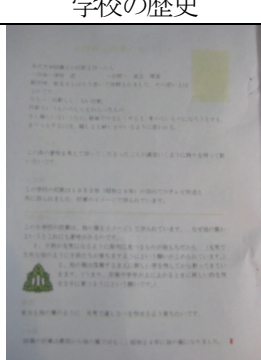
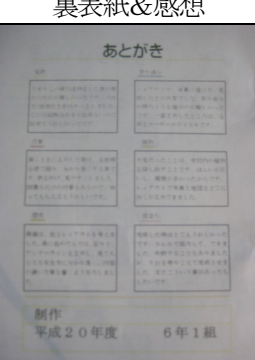
らガイドブックの合格ラインを聞き出す ・活動内容と時数についての見通しを持つ	「かわり」 ・考えたことを話し合い、共通のイメージを持つようにする。	デジタルカメラで写真を撮り、コンピュータの統合ソフトを使って編集を行う。より本物感に近づけるため、編集のやり直しが簡単であることから、色々な構成、配置を試してみることができるからである。
2 見る 本物を見る目を養う 自分なりの視点を持たせる ・いろいろなガイドブックを集め 全体構成や材料の選び方などの特徴について調べる どんなことを紹介しているか どんな人に向けて書いているのか ・学校要覧を分析しそこにある情報を自分達が提供する情報として選ぶ ・学校要覧との比較から子ども目線の情報とは何かを考える	可視化 ・参考にしたいことや工夫したいことを見つけさせる。特に使う者の立場でガイドブックを見直すようにする。 ・ここで見つけた特徴を観点としたルーブリックを作成する。 「かわり」 ・各グループの見つけた本物のガイドブックの特徴を話し合い、どのような視点で見れば良いのかを確認し合う。	
3 つくる・見せる 自分なりの視点を持たせる 失敗体験を活かす 映像と言語の行き来 ・学校案内の構成を話し合う ・学校の特色を知ってもらうためにはどんなことを紹介するのがよい話し合う ・話し合いで決まった内容について取材方法と分担を話し合う ・分担にしたがって取材活動を行う ・集まった材料を構成にしたがって整理し必要度や効果を考えて選ぶ ・分担を決めて必要な文書を書く ・友達の評価を受けて推こうし書き直す ・先生方の評価を受けて推こうし修正する	可視化 以下の事柄をグループで共有できるように、言葉やイラストで互いに伝えるようにする。 ・取材活動をし、ガイドブックを作るために必要な材料を集めることができるようにする。 ・全体の構成を考え、内容が端的にわかる言葉で見出しをつけ、目次を決めることができるようにする。 ・伝えたい内容が読み手にわかりやすく伝わるように、写真、図、小見出し、などを効果的に配置し、文章を書くようにする。 「かわり」 ・修正点のポイントを、ルーブリックをもとに話し合い、よりよい修正の仕方を学ぶようにする。	
4 もう一度見る 差異やズレを比較し実感させる ・評価をもとに、修正したいイメージに合う本物のガイドブックを選び利用する	「かわり」 ・自分達のガイドブックと本物のガイドブックの違いにもう一度目を向け、どこが違うのか、どこを利用すれば良くなるのかを話し合う。	
5 ふり返る ・今までの学習をふり返り 次の制作に活かせる点を話し合う	可視化 ・作品とルーブリックをもとに今までの学習を「思考」「学び方」でふり返り、「よさ」を共有する	

5 本時の学習

- (1) めざす知識創造 ・友達の評価から、自分たちのガイドブックは読み手を引きつけ、伝えたいことを効果的に伝える内容になっているのか相手のニーズにこたえているのかを知り、自分達の作品に活かしていこうとすることができる。

(2) 展 開

主な活動と内容	時	「プロセスの自覚」に関する手だてと意図	メディアの活用とその意図
修正のための学級編集会議をしよう 1 各グループで今日のゴールと内容を確認する - 自分達のガイドブックの構成と内容 選んだ理由を聞いてもらい、友達からの評価を聞き 自分たちの考えと表現が適切だったかどうかを判断し 次の制作に活かしていこう - 自分たちのグループワークの長所 短所をふり返り お互いの進め方から学べることを見つけよう 2 自分達の主張点をグループ内で整理し 発表に備える 3 学び方と作品について話し合う ○グループの活動のよさや失敗をふり返り 次に活かせることはないかを考えよう - 毎時間どこまで仕上げるか だれがどこをやるかを確認してから始めた - 一生懸命相談しているんだけど 結局何もなかった人が出てしまった 分担が悪かった ○先生方を納得させられる作品にするために 修正の方法を話し合おう - 構成・内容、その理由を聞いて、思ったことを話そう - 学校が公に出すものとして恥ずかしくない物にしてほしいという要求があった - どんなテーマが効果的なのかを考えた - 思いはわかるが、テーマが表現されていない。 - 写真に対してどんな言葉をつけるのがよいか工夫した - 言葉と画像が合っていない。たくさんの人が遊びます、なのにだれもいない遊具はおかしい。 - レイアウトするときは、切り張りして見当をつけると出来上がりが想像しやすく便利だった。 - コンピュータ上で移動させたり、拡大したりするのも便利だよ - 使いたい大きさに拡大や縮小をしてスペースに割りふると構成しやすかった。 - 記事の内容がわかる、引きつける見出しを工夫した。 - 見出しは前ページ統一したほうがよくないか - 子どもの目から見た学校を紹介するために、経験を生かした一言を入れるようにした。 - 日記風になっていても - 近くで昼食が食べられるお店の紹介をしようとしたのだけれど、他にも役に立つだろうと思う場所の紹介も入れてみた 3 各グループで、自分達の自己評価ともらったコメントを比べて、今後の制作の方針を決めていく 自分達の作品に活かす方法を見つけた 具体的に修正していこう	5 10 25 5	可視化 - 前時のルーブリック（思考・学び方）をもとに作品がどのような観点で制作されたのかを明らかにし、グループ内で共通理解し、発表できるようにする。 - 今までの活動をふりかえり、よかった点、改善すればよい点をふりかえる。 よさの共有 - グループワークでよかった点、悪かった点を話し合い、自分のグループと比較しながら聞くことで、次に活かしていける方法を見つけさせる。 - 相手意識・目的意識にこだわって、構成の仕方（材料の選定と効果的な配置）、適切な言葉使いの工夫（見出しの言葉の工夫、事柄の解説）に関するよさを共有させたい。よさだけではなく、不足している点も指摘されるであろう。それが修正することでよさにつながっていくという観点で共有させたい。 - 評価観点を共有することで、話し合いがずれないようにする。何について、どのようなレベルまで自分達は作品の質を求めべきなのか、を話し合うことができるようにする。 可視化 よさの共有によって学んだことをグループ内で確認する。さらに、自分達のグループに活かしていける点を明らかにし、具体的にどのように修正していくのかを決めるための話し合いを持つ。	○大型プロジェクタ - プロジェクタに作品を投影し、修正点を視覚的にわかりやすくすることで、話し合いの共通の土俵として、お互いの考えがより明確になるようにする。 ○コンピュータ - 総合ソフト - より本物のニュース番組に近づけるためにコンピュータの映像制作ソフトを使って編集する。

表紙	施設紹介	子どもの取り組み	学校行事
			
			
学校の歴史	学校の周りの樹木	平和町役立ちマップ	裏表紙&感想
			
			

資料1 子どものガイドブックの変容