対話手法：グラフィックハーベスティングの実施

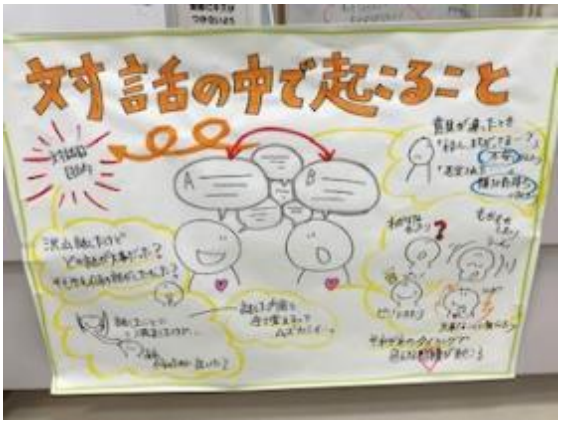
ハーベスティングとは、大切な話し合いを行動につなげるために、プロセスをデザインして実践するための包括的な技術のことである。新学習指導要領では、学びに向かう力、自己の感情や行動を統制する能力、自らの思考のプロセス等を客観的に捉える力など、いわゆる「メタ認知」に関するものが明記されており、グラフィックハーベスティングは教育効果としても期待できる。

第１回目　【概要】

「一人ひとりの大切な話を見える化する～グラフィックハーベスティング基礎講座～」と題して、生徒一人ひとりが主体的に場に参加するための「伝える力」として、話し合いの内容を可視化するスキルを学んだ。

第２回目　【概要】

今回は、テーマを「”私たち”の話し合いをより豊かにする～グラフィックハーベスティング講座～として、「私たち」がクラスや地域の中でより意味のある形で話し合いを豊かにしていくことができる「レコーディング」について学習する。「レコーディング」とは、ファシリテーターとともに対話の場づくりを担い、具体的には対話の内容を意図的に描いていくことで場に貢献していくスキルである。



対話の手法：ハイポイントインタビュー

ハイポイントインタビューとは、ペアを組んで、あるテーマに沿ってお互いをインタビューしながら、「ポジティブコア」と呼ばれる「強み・重視している価値観」などを発見するプロセスです。ハイポイントインタビューでは通常、２人１組となり、１つの問いに対して、片方の人が、プロスポーツなどで実施されるヒーローインタビューのようにテーマに沿った良さ聞き出していきます。

長田小学校の４・５年生にハイポイントインタビューをして、長田の良さを聞き出して、まとめ・発表をしている様子

対話手法：２４時間物語ゲーム

デジタルデトックスキャンプは、家族が本来あるべき姿を構想し、幸せな未来へ導くためのプロジェクトです。

今回は、椎八重公園という具体的な場所でキャンプをするという手段をとるので、２４時間物語ゲームが有効的である。物語を作るプロセスに参加者の希望や問題点を映しだしていく、「こうなって欲しい・・・デジタルデトックスキャンプ」「きっとこうなるはずだ・・・デジタルデトックスキャンプ」をテーマに考えていく。２４時間物語ゲームはできるだけ具体的に考えていくために利用できるプログラムである。

２４時間物語ゲームのやり方

① 参加者を４人（今回）のグループに分け、テーマに関連したいくつかのイラストや写真資料、それらを貼り込む模造紙を渡す。

② 次に、「デジタルデトックスキャンプｉｎ長田で家族が元気になる！」をテーマにして、キャンプで過ごす昼、夕方、夜、深夜、朝に何をするかを話し合いながら、イラストや写真を選ぶ。キャンプで過ごす２４時間物語の材料を作成する。

③ グループで選んだイラストや写真を２４時間時計の台紙に入り込みながら物語を考えていく。

④ 各グループ５分間で発表をする。発表の仕方にいては登場人物を見立てて寸劇をしても良い。

例：研究授業

ポイント

イラストや写真については、できるだけ多く用意しておく。良いイメージ物だけではなくマイナスイメージの物も用意しておき、より具体的に問題点についても考えさせていく。例えばキャンプにマイナスな「雨」や今回の対象となる「デジタル機器を使いたいという衝動」など

学習評価

学習評価

ルーブリック評価
- 長期的ルーブリック（全体共有　統一性）
- 中期的ルーブリック（プロジェクトごと）
- 短期的ルーブリック（研究日誌）

参加型評価
- 生徒が主体性を持って考えた評価基準
  創発の部分で、参加型リーダーシップの発揮
  （連携している地域おこし協力隊をイメージ）

学習評価では、長期は教師間が共有するものとして。　中期はプロジェクトごとの区切りでの評価として。　短期は日々の研究日誌で評価している。

学習評価

参加型評価（中期的ルーブリックへ）
- 目指す生徒像を生徒が考える。
- より主体性を持たせる目的
- 教師もアドバイスを行い、連携している地域おこし協力隊をイメージ

３年生の課題研究はまとめの位置づけとしており、生徒がより主体的に活動できるように、生徒主導型の評価を作成した。

生徒のみではなく、教師もアドバイスに加わり、生徒がイメージしやすい課題研究で一緒に活動を共にしている地域おこし協力隊をイメージしてどのように地域に携わっていきたいか、評価してほしい項目をブレーンストーミングで書き出し、文面化した。これは中期的なルーブリック評価のプロジェクトごとで生徒の主体性を評価する項目に入れ込んだ。

研究日誌

研究日誌　表面

令和　　（様式No.5）

課題研究　日誌

平成 元 年 10 月 12 日 金 曜日

研究時間	5・6 限目（13：25 ～ 13：15）	活動場所	総合実践室

本日の活動報告

時間設定

13:00	13:15	13:30	13:45	14:00	14:15	14:30	14:45	15:00	15:15
	これからの予定	グラフィックデザインでターゲットを作って					ミラクルワードカード		
		ターゲットを話し							

本時の到達目標
・評価項目の確認
・これからの予定
・ターゲットをグラフィックデザインを使って描く

反省

①準備状況
全員、時間内に来れていた

②研究活動状況
皆、一つ一つのことに全力で取り組めていた

③研究進捗状況
ターゲットを話し合いだけでなく、グラフィックデザインでも話した

④本日の成果（自己評価）	大変良い		普通		努力を要す
・私は、学習到達目標を達成できたか。	(5)	4	3	2	1
・私は、学習のモチベーションを維持できたか。	(5)	4	3	2	1
・私は、能動的、主体的に授業に参加できたか。	(5)	4	3	2	1
・（　　）グループごと	5	4	3	2	1

⑤次回の準備
筆記用具

内容および感想

今日は、まずこれからの予定の確認をしました。文化祭と宮崎での研修会で発表することになりました。時間があったので、次の発表までに練習をしないといけないといけないと思いました。後期の評価項目を一人一人それぞれ評価してもらいたいところを具体的に考えて、それで評価してもらうことになりました。グラフィックデザインを使って、デジタルデトックスキャンプのターゲットを描きました。親が仕事で忙しい家族や子どもが家でゲームばかりしている家族という意見が出て、それを絵で表すのが難しかったです。長田地区の山や長田岬をバックに描いたのが良かったです。最後にミラクルワードカードを使って楽しく様々なアイデアが出ました。このような手法もあることを学べて良かったです。勉強になりました。

質問

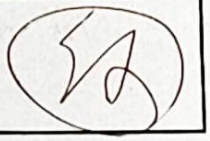
文化祭と研修会のプレゼンの時間は12分ですか？

指導助言

制限はないです
前後通りでいいです

S

検印



研究日誌　表面

本日の研究で得た情報・知識の記録

◎グラフィックデザインでデジタルデトックスキャンプのターゲットを描く

そもそもグラフィックデザインとは
話し合いや会議などで、対立する意見を文章で伝えるよりも、絵で自分の意見を伝えた方が分かりやすく、話し合いが進みやすくするための手法

私達の案
○親が忙しい家族　○家でゲームばかりしている家族
○一つ子の子の家族　○両親の家族
○祖父母の家で暮らす子の家族

⇩例えば…

怒ってる時　賛成の時　皆と意見が違う時（人人数の描き方）

本日の話し合いで出た意見・情報等の記録

◎ミラクルワードカードを使って様々な案を出す

ミラクルワードカードとは
あるキーワードを決めて、それに合う言葉やおもしろくないそうな言葉のカードを選んで出し合っていくことで話が盛り上がるようにするカードのこと。

民企業でも会議や話し合いで、実際に使われているらしい

カードの言葉
～サミット　ご当地～　～でも　飲み～
～ない恋　頑固親父の～　～担当大臣　泊まる～
森の～　透明の～　1000年に一度の～
いきなり～　行かないできる～　真実の～　夜の～

①「キャンプ」
"半径5m以内のキャンプ"
・プライバシーがない
・寝れない　・きまずい
・距離が近い

②高校生
"高校生の恋"
・放課後デート
・クレープ　・～month
・インスタで自慢
・キュンキュン

本日の課題・問題点の記録

それぞれ評価してほしい項目を考えたけど、時間がかかった。
→家で考えてくる
グラフィックデザインで描いたのを、互いに見せ合えなかった
→次の時間に見せ合って良い所をとって、2つのグループのを1つにまとめる!!
文化祭と、宮崎の研修会で発表するので、練習をしないといけないけど、練習する日を決められなかった。
→かとめとも相談して何日か練習したい。

参考文献等

11/9（土）大人がいっぱい来る会で発表
10/25　文化祭で発表

課題研究　フューチャーセンター班　活動ルーブリック　（日々）【短期】

学力概念	評価方法	S	A	B	C
知識・技術	研究日誌	本日の話し合いで出た意見・情報等の記録が具体的に記述できている。具体的で教師やアドバイスの言葉など板書以外の事を自分なりの言葉で整理されている。	本日の話し合いで出た意見・情報等の記録が記述できている。	本日の話し合いで出た意見・情報等の記録の記述が少しできている。	本日の話し合いで出た意見・情報等の記録がBより記述ができていない。
思考・判断・表現		研究日誌裏面の記録が整理されている。さらにグラフィック等を用いてわかりやすい。本日の課題・問題点の記録が具体的に記述されている。	研究日誌裏面の記録が整理さている。本日の課題・問題点の記録が記述されている。	研究日誌裏面の記録があまり整理されていない	研究日誌裏面の記録がBより整理されていない。
主体的に学習に取り組む態度		研究日誌の内容が具体的に記載されている。また、日誌の内容からリーダーシップを発揮している様子を読み取ることができる。	研究日誌の記録が記載されている。 提出状況も良い。	研究日誌の記録を行っているが、内容が薄い。 提出状況は良い。	研究日誌の記録をBより行っていない。
		自分自身を客観的な視点で内容を振り返ることができる。さらに、論理的であり、今後の展望を述べることができる	自分自身を客観的な視点で内容を振り返ることができる。	自分自身を客観的な視点で内容をある程度振り返ることができる。	自分自身を客観的な視点で内容をBより振り返ることができていない。

課題研究 フューチャーセンター班　活動ルーブリック　（プロジェクトごと）【中期】

学力概念	評価方法	S	A	B	C
主体的に学習に取り組む態度	生徒×教師　参加型評価	言葉遣いが丁寧で素直さがあり謙虚さが見受けられる。さらに常に損得を考えず他人のために一生懸命取り組んでいる。	言葉遣いが丁寧で素直さがあり謙虚さが見受けられる。さらに常に一生懸命取り組んでいる。	言葉遣いが丁寧で素直さがあり謙虚さが見受けられる。	言葉遣いや素直さのどちらかが欠けている。
		場の空気を読んで、思いやりを持って笑顔で積極的に誰よりも前に踏み出して行動できる。さらに、他者と協働してアイデアを創出することができ、リーダーシップも発揮できる。	場の空気を読んで、思いやりを持って笑顔で積極的に行動できる。さらに、他者と協働してアイデアを創出することができる。	場の空気を読んで、思いやりを持って笑顔で行動できる。	場の空気を読んで、思いやりを持って笑顔だが、あまり行動できない。
		地域の方々にいつでもどんなときでも関わりができる。さらに一言コミュニケーションを取るきっかけづくりを意図的に行い良好な関係を築こうとしている。	地域の方々にいつでもどんなときでも積極的に笑顔で挨拶ができ関わろうとしている。	地域の方々にいつでも笑顔で挨拶ができる。	地域の方々に挨拶ができる。
	外部評価	地方創生に積極的に取り組み地域課題に対して企画提案をしており、課題がない。	地方創生に積極的に取り組み地域課題に対して企画提案を行っている。	地方創生に対して取り組み、地域課題を見出して取り組もうとしている。	地域と協働しているが、プロジェクトが進まない。
思考・判断・表現	日誌	斬新な意見やビジネスアイデアを絞り出し積極的に企画に取り組むことができる。	意見やビジネスアイデアを絞り出し積極的に企画に取り組むことができる。	意見は出やビジネスアイデアを絞り出し企画に取り組むことができる。	意見やビジネスアイデアを出すことはできるが、あまり絞り出せず企画に取り組むことがあまり見受けられない。
知識・技術	テスト	問いに対して多角的な答えができており、学習で得られた知識を活用できている。	問いに対して妥当な答えができており、学習で得られた知識を活用できている。	問いに対して妥当な答えができている。学習で得られた知識を少し活用している。	問いに対して妥当な答えができているが、学習で得られた知識を活用できていない。

課題研究　フューチャーセンター班　活動ルーブリック　（年間）【長期】

学力概念	資質・能力	S	A	B	C
知識・技術	商業の各分野について実務に即して体系的・系統的に理解するとともに、相互に関連づけられた技術を身に付けるようにする。	商業の各分野の学習で身に付けた知識と技術について、実務に即して深化・総合化を図り、課題の解決に生かすことができる。 さらに、グラフィックハーベスティングの技術も応用発展的に活用でき、多様な人々と情報を共有することができる。	商業の各分野の学習で身に付けた知識と技術について、実務に即して深化・総合化を図り、課題の解決に生かすことができる。	商業の各分野の学習で身に付けた知識と技術について、実務に即して深化・総合化を図り、課題の解決に生かすことができる。手法の取捨選択まではいかない。	商業の各分野の学習で身に付けた知識と技術について、実務に即して活用しようとしている。
思考・判断・表現	ビジネスに関する課題を発見し、ビジネスに携わる者として解決策を探求し、科学的な根拠に基づいて創造的に解決する力を養う。	地域に関する課題を発見するとともに科学的な根拠に基づいて工夫してよりよく解決できる。 さらに、新たな価値をビジネス的な視点から創造し、問題の発見や解決につなげ発展向上することができる。	地域に関する課題を発見するとともに科学的な根拠に基づいて工夫してよりよく解決し考え判断し表現することができる。	地域に関する課題を発見するとともに科学的な根拠に基づいて考えることができる。	地域に関する課題を発見し考えることができる。
主体的に学習に取り組む態度	課題を解決する力の向上を目指して自ら学び、ビジネスの創造と発展に自らの学習を調整しながら主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。	商業の各分野で学んだ専門的な知識、技術などの深化・総合化など課題を解決する力の向上を目指して、ビジネスの創造と発展に多様な人々と主体的かつ協働的に取り組もうとしている。 さらに、コーディネート力やファシリテーション力、対話の場作りする能力を身に付けようとしている。	商業の各分野で学んだ専門的な知識、技術などの深化・総合化など課題を解決する力の向上を目指して、ビジネスの創造と発展に多様な人々と主体的かつ協働的に取り組もうとしている。	商業の各分野で学んだ専門的な知識、技術などの深化・総合化など課題を解決する力の向上を目指してビジネスの創造と発展に生徒同士で主体的かつ協働的に取り組もうとしている。	ビジネスの創造と発展に主体的かつ協働的に取り組もうとしている。
		自分の目標の達成のための行動を、常に自分自身で見直して反省しながら、学び続け、次の行動につなげて取り組むことができる。	自分の学習を振り返り、常に改善しようとする意識を持ち、次への行動に繋げることができる。	自分の目標に近づく方策を考え自ら行動することができる。	自分を向上させるために、自分の目標と現実の差を見つめることができる。