

はじめての探究

探究ナビ テキスト&ワーク

年　組　番　名前

巻頭ドキュメント

いろんな人に話を聞いて考えがどんどん深まっていく。

ワタシの探究

探究活動っておもしろい!!



香川県・S高等学校　Kさん

PROFILE

中学・高校と所属するバスケ部で大活躍。将来を期待されていた選手だったが、高３進級後、キャリア変更を余儀なくされて。

地域の若者人口をどう増やす？

をテーマに探究活動した Kさんの場合

瀬戸内海の島で暮らすなかで、
少子高齢化や人口減少という問題をリアルに感じていたKさん。
「どうすれば若い人の人口を増やすことができるだろう」と
探究活動をスタートした。

P.3へ

1

周りの住人は
お年寄りばかり

地域に若い人を増やしたい！

ワタシの家の近所に住んでいるのは、おじいちゃん、おばあちゃんが多くて、“人口減少”や“少子高齢化”というのは、その言葉を知る前から身近に感じていた課題でした。だから、探究活動をはじめるときも、迷うことなく「地域の若者人口をどう増やす？」をテーマにしようとすぐ決まったんです。



2



問題解決に向けて
さっそく調査開始

若い移住者の話にヒントがあるかも

どうしたら地域に若い人が増えるかを考えると、やっぱり外から呼ぶしかないので、「移住者を増やす方法を考えよう」という方向性もすぐ定まりました。そこからは、まず可能な限りたくさんの移住者の方に会いに行って、「なぜ来たのか」「どうすればもっと来てもらえるか」と話を聞きまくりました。

いろいろな人の話に耳を傾けることで
自分が感じた問いの解決策が見えてくる
それが探究活動の醍醐味だった！



3

調べてびっくり
移住者は来ていた…

え、本当の課題は定住率の低さ?!

「若い移住者が増えれば問題解決」と思っていたワタシたちでしたが、調査の結果、実は毎年多くの移住者が来ていることが判明。本当の課題は「せっかくの移住者がすぐにまた離れてしまうこと」だったんです。そこで方針転換。“移住者が定住しやすい地域づくり”を班のテーマに最終決定しました。



4

問題を解決するアイデアが浮上

住みやすさを移住者にPRしよう！

ワタシの学校は地域に配るフリーペーパーをつくっているんですが、取材中、若い移住者の方から「読んでるよ」とよく言われていたんです。それで、「その誌面で住みやすさをPRできれば移住者の定住につながるのでは！」というアイデアが浮上。探究活動がゴールへ向けて一気に加速したんです。

5

材料は十分そろった

役割分担しながら発表資料作成



ここまでくればあとは発表だけ。構成を考える人、文章を書く人、データをまとめる人…、班のみんなの得意に合わせて役割分担しながら資料を作成。ワタシは主にインタビュー記事を担当したのですが、聞いた話をまとめる過程で考えもどんどん深まり、「探究活動っておもしろい！」と実感できました。



探究活動をきっかけに
自分の進む道まで
見えてきました！



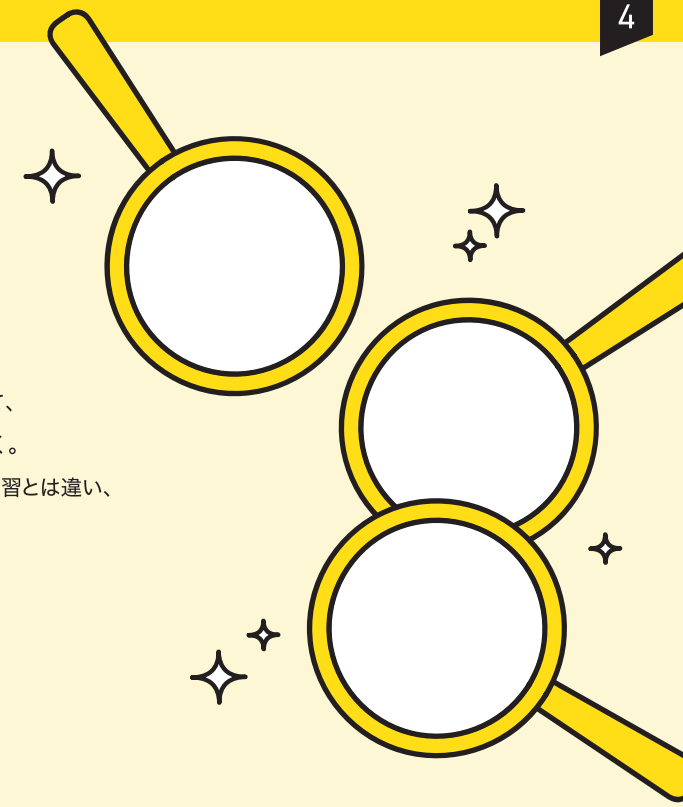
6

発表は大成功で終わったけれど

ワタシの探究はまだまだ終わらない！

発表は大成功！ 先生からもずいぶん褒めてもらいました。そして探究活動で、移住や地域の活性化にすっかり興味を持ったワタシは、大学で本格的に「地域創生」を学ぼうと決意。将来的には学んだことを生かして起業しようという夢も見えてきました。
ワタシの探究はまだまだ終わりません！！！

さあ、このテキストで あなたの 探究 をはじめよう！



探究活動とは

自分で課題を見つけ、深く掘り下げ、
自分なりの解決策を見つけ出す活動。

身のまわりの疑問や社会の現状から「なんとかしたい」という課題を見つけて、
情報を収集・分析したり、みんなで話し合ったりしながら、解決策を探っていく。
そんなワクワクできる活動が探究活動だ。必要な知識やスキルを学ぶ教科学習とは違い、
総合的な問題解決の能力が問われる探究活動では、
思考力や判断力、表現力などがどんどん育っていくんだ。

探究のながれ

4ステップで探究。途中で生まれた課題にも
同じステップを繰り返してさらに深く。

探究活動のキホンは、とにかく現状を知ること。「いろいろな情報を集めて→班でシェアして→話し合って→また情報を集めて」を繰り返すことで、本当に解決したいと思える課題が明確化して、発表の独創性やアピール力が強まるんだ。

この「テキスト＆ワーク」では、4ステップで「探究活動」を進めます

01 STEP 「問い」を設定する
自分の興味・関心と
一般的な情報をもとに
「問い」を見つけよう

02 STEP 情報を集める
当事者・関係者から
しっかり情報を集めて
解決する課題を定めよう

03 STEP 整理・分析・実践する
リアルな課題解決へ
アイデアを出し合って
実践に移そう

04 STEP まとめ・発表する
探究活動の成果を
「見える化」して
わかりやすく発表しよう

Tくん＆Qさんといっしょに

さっそく「探究活動」を進めていこう！



取り組み日　／　名前

STEP 00 探究活動を始める前に

「取り組みメリットを知ること」
「事前に目標設定すること」が
探究活動の
準備運動だ！



CASE こんな身近に探究活動　実はきみも毎日「探究」しているかも



“前髪命”のA子ちゃんの場合

「前髪を可愛く仕上げられない…」毎朝、A子ちゃんは悩んでいました

悩んでいるだけじゃダメだ。そう思ったA子ちゃんは、積極的に前髪を可愛く仕上げる方法を調べ始めることに。コテを使う、クリップで留める、スタイリング剤を変える、休み時間もセットし直す…いいと思う方法が見つかればできる限り試していきました。そして1か月後、ついに「これは可愛い！」と満足できるスタイリングが決定！クラスに真似する人が現れるほど、周りからも大好評でした。

さて、A子ちゃんの毎日の行動、このいったいどこが「探究活動」なんだろう？

検証

“前髪命”のA子ちゃんの行動と探究活動の流れ

A子ちゃんのしたことを検証した結果、その行動は探究活動の4STEPとぴったり一致。さらに、その過程において実はいろいろな力を伸ばせていたことがわかりました。

A子ちゃんの行動	探究活動の4STEP	こんな力を伸ばせていた
行動① **どうすれば前髪を可愛くできるだろう?** と考え始めた	01 STEP **「問い」を設定する** 自分の興味・関心と一般的な情報をもとに「問い」を見つけよう	問いを立てる力 「どうしてだろう」と疑問を持ち学びの出発点をつくる力 =「探究心」
行動② スマホを使って**調べた** 友だちに**聞いてみた**	02 STEP **情報を集める** 当事者・関係者からしっかり情報を集めて解決する課題を定めよう	自分の関心から 調べたいことを掘り下げる力 =「主体性」
行動③ いろいろ**試してみた** ◎コテ・クリップ・スタイリング剤 ◎休み時間もトイレでセット 友だちにも**試してもらった**	03 STEP **整理・分析・実践する** リアルな課題解決へアイデアを出し合って実践に移そう	集めた情報や考えを見やすく整理する力 =「まとめる力」 「なぜ?」「どうして?」と情報を比較検証する力 =「考える力」
行動④ 一番可愛いと納得の スタイリングが**決定** **周りにも**大好評で 真似する人も現れた	04 STEP **まとめ・発表する** 探究活動の成果を「見える化」してわかりやすく発表しよう	学んだことや調べたことを分かりやすくまとめる力 =「整理する力」 相手に分かりやすく説明する力 =「伝える力」

知らず知らず日々、探究活動していたA子ちゃんが伸ばすことができたのはテストなどで数値化することが難しい「非認知能力」と呼ばれる内面的な力。生涯にわたって役立つ、いわば「生きる力」でした。



ワタシは自分では気づかない間に
「探究活動」していて
しかも「非認知能力」まで
伸ばすことができていたのね

WORK

取り組み日 ／

これからの探究活動で伸ばしたいのはどんな力？

探究活動を通じて伸ばせる力とそのために取るべき行動は以下の通り。今のきみの得意・不得意もあわせてしっかりチェックしよう。

探究活動を通じて伸ばせる力（＝非認知能力）		こんな行動が力を伸ばす！		得意 or 不得意
自分と向き合う力 忍耐力 自制心 回復力 など	A - 1	失敗を恐れず、何事にも前向きな姿勢で取り組める	得意 □ 不得意 □
	A - 2	地道な作業をコツコツと真面目に取り組めている	得意 □ 不得意 □
	A - 3	困難な状況でも投げ出さずに最後までやり切れる	得意 □ 不得意 □
	A - 4	自分の感情にふたをせず、かつ冷静に対処できる	得意 □ 不得意 □
	A - 5	やるべきことは誘惑に負けずに取り組むことができる	得意 □ 不得意 □
自分を高める力 意欲 向上心 など	B - 1	状況を改善するためのアイデアを自分から出せている	得意 □ 不得意 □
	B - 2	自分の現状に満足せずにステップアップを目指せる	得意 □ 不得意 □
	B - 3	興味・関心のある分野以外にも広くアンテナをはっている	得意 □ 不得意 □
	B - 4	指示がなくても自分で考えて行動することができる	得意 □ 不得意 □
	B - 5	どんな作業も成長の糧と考えて積極的に取り組める	得意 □ 不得意 □
他者とつながる力 コミュニケーション力 リーダーシップ 共感性 社交性 協調性	C - 1	相手の表情や声色から心の動きを読み取って話を聞ける	得意 □ 不得意 □
	C - 2	自分の思いや意見を相手に分かりやすく伝えられる	得意 □ 不得意 □
	C - 3	困っている相手への声かけや必要な手助けができる	得意 □ 不得意 □
	C - 4	集団作業のときは集団の目標を自分の目標として動ける	得意 □ 不得意 □
	C - 5	集団作業のときは課された役割を理解して協力できる	得意 □ 不得意 □

上の表を参考に、探究活動の目標を設定しよう

宣言

これから始まる探究活動で きみが伸ばしたい力は？



わたしが探究活動で特に**伸ばしたい力は** ＿＿＿＿＿＿ 力

取ってみたい行動は ＿＿＿＿ ＿＿＿＿ ＿＿＿＿

そう思った理由は ＿＿＿＿＿＿＿＿ だから

ステップごとに「目標設定&振り返り」を毎回のルーティンにしよう！

このテキスト＆ワークは、毎回「目標設定」と「振り返り」を行うことで、探究活動の成果をより高められるように設計されている。下の行動をルーティン化して、これからの探究活動に取り組んでいこう。

扉ページ



ワークページ



1 各STEPの扉ページで3つの力を伸ばす行動例を確認

3つの力を伸ばすために、どんな風に行動すればいいのかを確認して
特に意識して取り組みたい行動があればマーカーを引いておこう。

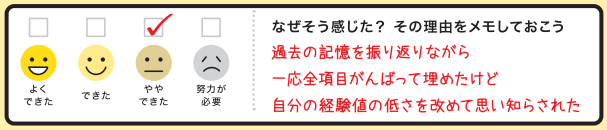
自分と向き合う力	自分を高める力	他者とつながる力
● 自分の興味・関心、好き・嫌い、疑問を洗い出す	● 意味調べではなく、問題点や疑問点を見つける	● 自分の意見を恥ずかしがらずに、はっきりと伝える
● 時事問題や社会的課題など広いジャンルに興味を持つ	● ネットだけではなく、本・新聞など複数で調べる	● 他の人の意見をしっかり聞く疑問点があれば質問する
● 「これが知りたい」と心から思えるものを考える	● 調べてわかった情報を簡潔に伝わる言葉にする	● 班でまとまった意見を、「自分の意見」にできる

2 ワークに取り組む前に伸ばしたい力（目標）を設定

☑ 自分と向き合う力	□ 自分を高める力	□ 他者とつながる力

これから取り組むワークで、
主にどの力を伸ばしたいかを決定して
□にチェックしよう。

3 ワークに取り組んだ後に4段階で振り返り



力を伸ばす行動ができたかどうかの実感を□にチェックし、その理由もメモしておこう。

▼「振り返りシート」(PDF)をダウンロードすれば、より深い振り返りができます



専用シート

1 専用の「振り返りシート」をダウンロード ▶▶▶

右のQRコードを読み取り「振り返りシート」をダウンロードしよう。

ワークページからもダウンロードできます

2 事前に伸ばしたい力（目標）を設定

☑ 自分と向き合う	□ 自分を高める	□ 他者とつながる
A-2, A-3		

伸ばしたい力にチェックしよう。（できれば行動目標も記入しよう）

3 ワークに取り組んだ後に振り返り＆感想を記入

ワークに取り組んだら、伸ばしたい力を念頭に置いた行動ができたかどうかを4段階で評価したうえで、その評価を選択した理由や反省点、次回の取り組みで目標にしたいことなどを、自分の言葉でしっかり書き残しておこう。



取り組み日　／　名前

STEP 01 「問い」を設定する

自分の興味・関心と一般的な情報をもとに「問い」を見つけよう



Tくんの STEP 01



ゲームするのは そんなに悪いこと なの？

ボクはゲームが大好き。でも、親はよく思っていないみたいで、「ゲームをする時間があるなら勉強しなさい」と毎日言ってくる。うーん、宿題は毎日ちゃんとやってるんだけど、なんでゲームのことをそんなに悪く言うんだろう？ちょっとこの疑問、本気で探究してみるか。

Qさんの STEP 01



夢は看護師。でもどんな看護師になろう？

小さい頃から看護師さんになりたかったワタシ。探究活動でも看護師をテーマに発表できればいいなと考えていたのだけど、ふと「ワタシはどんな看護師になりたいんだろう」との思いが浮かんできて。ワタシの探究活動はそんな「問い」からスタートしたのだ。

3つの力を伸ばすために！ STEP 01 での行動例

意識して心がけたい行動があれば マーカーを引いておこう

自分と向き合う力	自分を高める力	他者とつながる力
● 自分の興味・関心、好き・嫌い、疑問を洗い出す	● 意味調べではなく、問題点や疑問点を見つける	● 自分の意見を恥ずかしがらずに、はっきりと伝える
● 時事問題や社会的課題など広いジャンルに興味を持つ	● ネットだけではなく、本・新聞など複数で調べる	● 他の人の意見をしっかり聞く疑問点があれば質問する
● 「これが知りたい」と心から思えるものを考える	● 調べてわかった情報を簡潔に伝わる言葉にする	● 班でまとまった意見を、「自分の意見」にできる

STEP01専用「振り返りシート」
このQRコードからダウンロード※できます

※ワークページからもダウンロードできます

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 1

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

自分の「問い」のタネを見つける

自分が今、興味・関心のある
様々な分野から
「問い」のタネを見つけよう。

すでに答えのある問題の解き方や考え方を学ぶ教科の授業とは違って、探究活動はまず自分で「問い」をつくることからスタートする。その第１歩目として、まずは自分の興味・感心のあることの中から、気になるキーワードを見つけて書き出してみよう。それがきみの「問い」のタネになるんだ。



興味・関心のある **社会・地域のトピック**

（例）少子高齢化／地域の人口減少

興味・関心のある **教科・科目**

（例）英語

興味・関心のある **自分のトピック**

（例）ゲームをすると悪く言われる

興味・関心のある **将来の職業・進路**

（例）看護師

社会における探究活動を企業・社会人による講話として紹介しているよ
探究のイメージ作りに最適なのでチェックしてみよう

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 2

取り組み日 ／

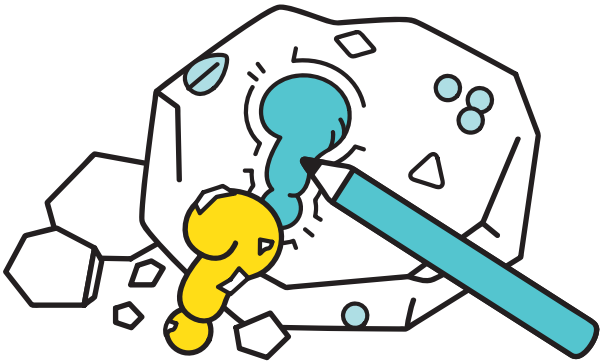
□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

「問い」のタネを疑問文にしてみる

WORK 1 で挙げたトピックを「なんでなの？」「どうすればいいの？」という疑問文のカタチにしてみよう。

例えば、「少子高齢化」という問いのタネを見つけたのだとしたら、そこから一歩進んで「少子高齢化のどこが問題なの？」「どうすれば少子高齢化を解決できるの？」というように、疑問文にしてみよう。自分が感じる「なぜ？」を明確に言語化することで、タネだったキーワードが「問い」に育つんだ。



興味・関心のある **社会・地域のトピック**

（例）地域から若い世代が減ってしまったら、
お年寄りは誰に助けてもらえばいいの？

興味・関心のある **教科・科目**

（例）苦手な英語は勉強する気が起きない
それでも勉強するメリットがある？

興味・関心のある **自分のトピック**

（例）親がゲームのことを悪く言うのは
どんな理由や思いがあるんだろう？

興味・関心のある **将来の職業・進路**

（例）看護師といってもいろんな人がいる
私はどんな看護師になりたいんだろう？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 3

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

班のメンバーと意見交換する



班のメンバーと感想をシェアして「ここはもっと知りたい」と思うキーワードを出し合おう。

班のメンバーが見つけた「問い」のタネをそれぞれ発表して、「この「問い」は、自分も気になる」「もっといろいろ調べて深めていくと面白そう」など、いろいろ話し合ってみよう。また話し合いの中で「これはもっと知りたい！」と思ったキーワードが出てきたら、しっかりメモしておくことも忘れずに！

興味・関心のある **社会・地域のトピック**

メンバーの「問い」のタネ

知りたいキーワード

興味・関心のある **教科・科目**

メンバーの「問い」のタネ

知りたいキーワード

興味・関心のある **自分のトピック**

メンバーの「問い」のタネ

知りたいキーワード

興味・関心のある **将来の職業・進路**

メンバーの「問い」のタネ

知りたいキーワード

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 4

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

メディアを使って情報を調べる

「問い」のタネに関するキーワードをもとにいろいろな情報を集めよう。

「問い」のタネとは、探究活動を始めるためのアイデアみたいなもの。そのアイデアを具体化し、探究活動の目的を明確にするためにも、いろいろな情報を調べてみよう。

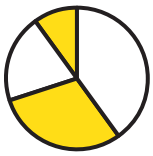
偽・誤情報に惑わされないように必ず複数の情報をチェックしよう

インターネット



- キーワードを入力するだけで手軽に情報を収集できる
- 公式情報から個人の見解まで様々な意見を確認できる
- 当事者のブログなどで生の声に触れることもできる

統計データ「RESAS」



- 産業構造や人口動態などに関するデータが見られる
- 各種統計資料がマップやグラフ化されていて見やすい
- データをもとに地域の特性を様々な角度から分析できる

新聞



- 裏取りされた事実ベースの最新情報を入手できる
- 政治面・経済面・社会面など分野ごとの視点がわかる
- 各紙を読み比べることで立場ごとの意見の違いが見える

本・雑誌



- 専門的な知識や情報をまとまった分量で入手できる
- 著者や編集部ごとによって異なる見解を確認できる
- 集めた情報の切り取り方・まとめ方の参考資料にもなる

キーワード	わかったこと	使ったメディア
(★例)テレワーク	少子高齢化社会での新しい働き方として政府主導でテレワークが推進されるなか、時間や場所にとらわれない柔軟な働き方を採用する企業が増加している。	インターネット
(◆例)ゲームのデメリット	「課金」「視力低下」「勉強時間ダウン」「睡眠不足」など	インターネット

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 5

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

班で追求したい「問い」を定める



みんなで調べた情報を見て
さらに興味がわいてきたことから
班で追求したい「問い」を定めよう。

「問い」のタネに関連した情報を調べていくと、知らなかった事実や気づいていなかった問題点、問題解決のヒントになりそうなトピックなど、いろいろなものが見えてくる。その中から特に気になった情報と、新たに興味のわいてきたことをいくつかピックアップしたうえで、いよいよ班として探究活動で追求したい「問い」を定めよう！

⊙ 特に気になった情報

（★例）
政府主導でテレワークが推進されていて、時間や場所にとらわれない柔軟な働き方を採用する企業が増加している。

（◆例）
学校がある日に1時間以上、週末に4時間以上を、娯楽目的でネットやゲームに費やしている子どもは1年後の成績が下がる。

⊙ 新たに興味がわいてきたこと

（★例）
テレワークが可能な企業で働く人に私たちの地域に移住したいと思ってもらうことは可能か。

（◆例）
本当にゲームは悪い？
ゲームによって向上する能力はないのか？

⊙ 班で追求したい「問い」

（★例）私たちの地域への移住者を増やすにはどうすればいいか？
（◆例）ゲームをすることで得られるメリットや能力はないのだろうか？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

取り組み日　／　名前

STEP02 情報を集める

当事者・関係者から しっかり情報を集めて 解決する課題を定めよう





Tくんの STEP02

デメリットはある。でもメリットだってあるはず！

ネットで検索するとゲームのデメリットとして挙げられるのは、「課金」「視力低下」「勉強時間ダウン」「睡眠不足」など。確かに、そういう問題があるのはわかるけど、個人的にはメリットだってあると思う…。よし、いろんな人の声を集めて、ゲームをするメリットも探ってみよう。



Qさんの STEP02

看護専門学校に取材。先輩の理想像は？

理想の看護師像を見つけたくて、看護師志望者の話を聞く方法を模索していたワタシに、先生が「ここに行ってみたら」と看護専門学校を紹介してくれた。いろんな声が聞けたけど、共通しているのは「患者さんを笑顔にしたい」という思いだった。なるほど！

意識して心がけたい行動があれば マーカーを引いておこう

3つの力を伸ばすために！ STEP02での行動例

自分と向き合う力	自分を高める力	他者とつながる力
● ヒアリングシートは、5W1Hを意識して書く	● 質問項目は自分の案を考え、班で検討する	● アポ取りやインタビューは、自分から手を挙げて分担する
● 時間厳守、挨拶、言葉遣いなど、ルールやマナーを守る	● 情報は班で「気づき」を出し合って視野を広げる	● 自分の「気づき」を言い、他の人の「気づき」をしっかり聞く
● 分担した自分の役割を、責任を持ってやり通す	● 自分なりの課題解決策（仮説）を考える	● 「誰かの意見」じゃなく「班の意見」としてまとめる

STEP02専用「振り返りシート」
このQRコードからダウンロード※できます

※ワークページからもダウンロードできます

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 1

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

何を誰にどう聞くかを考える

「問い」をさらに深めるために
誰からどんな情報を聞き出すか
班のみんなで考えよう。

STEP01で集めたメディアが発信する情報は、いわば外側から眺めた客観的な情報。対して、当事者・関係者の言葉は、内側から眺めたリアルな情報だ。同じ課題について、その両側の視点が持てれば、より課題を立体的に理解でき、「問い」はさらに深められるはず。そのためには誰にどんな話を聞けばいいのか、みんなで話し合ってみよう。

当事者の本音や課題解決の方向性等を深く知ることができる

当事者・関係者のリアルな声を聞く

インタビュー

- 知りたい情報を当事者から具体的に聞くことができる
- 現状や世間で話される問題点に対する本音を聞ける
- どうなって欲しいかという理想から解決の糸口を探れる

アンケート

- 対面できない相手からも広く意見を集められる
- 特に思いの強い項目や意見の強弱が判断できる
- 選択形式で聞くことでデータ化などがしやすくなる

ほしい情報と聞く相手、聞く方法を整理しよう

ほしい情報は？	ほしい情報は？	ほしい情報は？
（★例） ・人口が減っていることに対する、地元住民の率直な思い ・実際に移住してきた人の思い ・移住者を増やすというアイデアに対する反応	（◆例） ・ゲームで得られるメリット ・ゲームで伸びる能力 ・ゲームでこんな力がついたという具体的なエピソード	
誰なら聞けそう？	**誰なら聞けそう？**	**誰なら聞けそう？**
① 身近にいる大人（家族もOK） ② 移住者の知り合い ③ できればもっと多くの人からも話を聞きたい	① ゲーム好きのクラスメイト ② オンラインゲーム仲間 ③ 世の中のゲーム好き	
どうやって聞く？	**どうやって聞く？**	**どうやって聞く？**
①② 直接話を聞く ③ 街頭アンケートを実施する	① 直接話を聞く ② ゲーム中にチャットで聞く ③ SNSでアンケートを取る	

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 2

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

ヒアリングシートを作る



必ず聞きたい質問項目とアンケートを取りたい選択肢を事前に忘れずメモしておこう。

当事者・関係者に話を聞くときは、「これだけは絶対に聞きたい」という質問項目を事前に用意しておこう。そうすることで、複数の人から同じ質問に対する答えを聞け、内容を比較できる。またアンケートに関しては、しっかり選択肢を作り込んでおくことで、後からデータにまとめたり、分析したりしやすくなり、良い発表資料になる。

⊙ 必ず聞きたいこと

絶対に聞いておきたい定型質問を用意しよう

（★例）人口減少で困っていること、不安に感じることは何ですか？

（◆例）ゲームのメリットや能力UPした具体的なエピソードはありますか？

⊙ アンケートを取りたい選択肢

後でデータにまとめることも考えながら選択肢を考えよう

（★例）移住者の誘致に賛成ですか？ 反対ですか？ その理由は？

（◆例）ゲームをするメリットはある？ ない？ あるとすれば何ですか？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

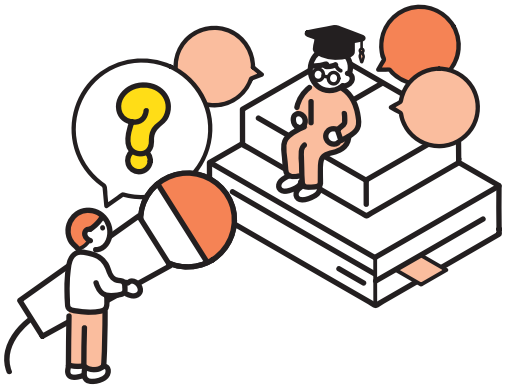
WORK 3

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

当事者・関係者に話を聞く



話を聞かせてもらいたい当事者・関係者に
アポが取れたら計画表を作って確実に臨もう。

話を聞きたい当事者・関係者が決まれば、事前にアポイントを取って、会う日時・場所等を約束しておこう。またアポイントについては、基本的には相手の都合に合わせること。こちらは話を聞かせてもらう側だという姿勢で、失礼のないようにお願いすること。日時がかぶったり、忘れてしまうことがないように計画表を作ることも不可欠だ。

相手の都合を優先して計画を立てていこう

⊙ 情報収集計画表

情報収集先	主な質問	実施日	場所
（★例） 隣のおじいちゃん	地域の人口減少による不安と困りごと	●月●日 16時～	おじいちゃん宅
（◆例） オンラインゲーム仲間	ゲームをするメリット	来週の土曜日	オンライン上のチャット

⊙ 情報メモ

インタビューの仕方や訪問時のマナーなどを事前に確認できる
オリジナル動画も用意しているのでチェックしておこう

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

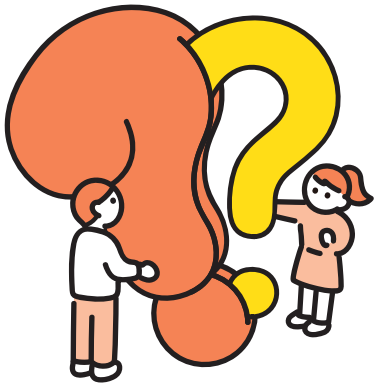
WORK 4

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

「問い」をさらに深掘りする



当事者・関係者からの情報を
多角的な視点で見つめながら「問い」を見直してみよう。

当事者・関係者が語る話からは、思いもよらなかった問題点が見えてきたり、自分たちとは違う考え方に気づかされたり、新たな視点が得られるはず。その多角的な視点で、改めてSTEP01で設定した班の「問い」を見直してみよう。きっと、より深まった、より具体的な「問い」が生まれるはずだ。

班で話し合って「問い」を具体化しよう

⊙ 視点を変える

問いのタネ		わたしの意見		問い
(★例) 私たちの地域への移住者を増やすにはどうすればいいか？ (◆例) ゲームをすることで得られるメリットや能力はないのだろうか？	×	(★例) 人口減少は不安だが、移住者が増えて地域の治安が乱れないか心配。	=	(★例) 移住者を増やすことは大切だが、その誘致活動だけでなく地元住民とのコミュニケーションをどう図ればいいだろう？ (◆例) 親は勉強時間の減少を心配するけど、ゲームをすることで勉強の質を高める能力がUPすることもあるのではないか？
		班のメンバーの意見①	=	
		班のメンバーの意見②	=	
		当事者・関係者の意見	=	

⊙ ギャップに注目する

現在の状況		理想の状況		問い
(★例) 人口減少・高齢化／世代間コミュニケーションの断絶 (◆例) ゲームをすると親に叱られる	↔	(★例) 若い人(移住者)が増え、高齢者と仲良く共存できる (◆例) ゲームをしても叱られない	=	(★例) どうすれば移住者と地元高齢者が仲良くできるだろう？ (◆例) ゲームのメリットをどうやって実証する？

⊙ 比較してみる

現在の取り組み		参考事例		問い
(★例) 高齢者と若者の断絶 (◆例) こっそりゲームをする	↔	(★例) 村祭り(全世代が協力) (◆例) 部活動(応援してもらえる)	=	(★例) 移住者も含めて、地域の全世代が楽しめるイベントは作れる？ (◆例) メリットが認知されれば、ゲームも応援してくれる？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

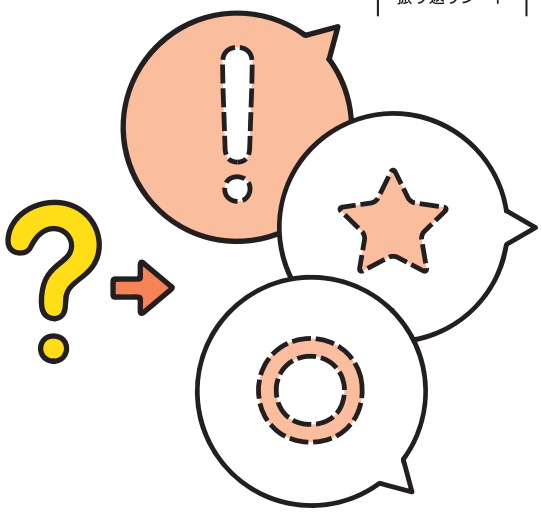
WORK 5

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

最終的な「課題」を定める



WORK 4 で出てきた「問い」を解決するための仮説を立てて班で取り組む「課題」を決めよう。

WORK4で出てきた「問い」を解決することができれば、当事者・関係者が全員ハッピーになれるはず。難しいとは思うけれど、班のみんなで話し合って、どうすれば解決できそうかの仮説を立ててみよう。その仮説に従って起こすアクションこそが、探究活動で取り組む「課題」というわけだ。

⊙「問い」

（★例）移住者と地域の高齢者がちゃんとコミュニケーションを取れ、仲良く暮らすにはどうすればいいか？

（◆例）ゲームをすることで得られるメリットや能力を親にどう伝えるか？

⊙ 解決への「仮説」

（★例）移住者と地域の高齢者がそれぞれの思いを発信できたり、意見交換をできるような場（コミュニティ）を用意する。

（◆例）ゲームをするメリットがあることを客観的な形で立証する。

⊙ 班で取り組む「課題」

「仮説」をもとに最終的な「課題」を決めよう

（★例）移住者と地域の高齢者がちゃんとコミュニケーションを取れ、仲良く暮らすにはどうすればいいか？

（◆例）ゲームをすることで得られるメリットや能力は何か？それを客観的にどう立証するか？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

Column

オリジナルな「課題」の見つけ方

STEP 01 ・ STEP 02 を繰り返すことで「問い」はどんどん深まっていき
「これを解決したい！」と思えるオリジナルの「課題」になる！

「問い」のタネ

STEP 01 「問い」のタネに関する情報をメディアで調べる

探究の過程で「もっと知りたい」と感じたことは、まずメディアを使ってすばやく情報収集。
概要を知ることで、もやもやしたタネからはっきりした「問い」に育っていく。



「問い」が生まれる

Repeat

新たな「問い」のタネが生まれる

STEP 02 「問い」を当事者・関係者に直接聞く

「ここが知りたい」というポイントが具体化したら、当事者・関係者からも話を聞いてみよう。
「問い」が深まり、本当に知りたいことや解決したい「課題」が見えてくる。



いろいろな情報を集め、
1つの「問い」を多角的な視点で深掘りすることで、
「これを解決したい！」という
オリジナルな問い＝「課題」が生まれるんだ。

オリジナル
「課題」

取り組み日　　名前

STEP 03 整理・分析・実践する

リアルな課題解決へ アイデアを出し合って 実践に移そう





Tくんの STEP 03

ゲームによる能力UPを検証してみよう。

いろいろな人にゲームのメリットを聞くと、「集中力が高まる」「コミュニケーション力が身につく」「空間認識能力がUPする」「マルチタスクをこなす判断力が磨かれる」のように、能力UPを挙げる人が多かった。そこでボクの班では、そのメリットが本当か検証することにした。



Qさんの STEP 03

大切なのは患者さんを笑顔にできること。

「患者さんを笑顔にする」。その目的のために、先輩看護師さんがどのような行動を心がけているか、そして当事者である患者様やその身近にいる家族の方がどんな対応を望んでいるのか。ワタシの班ではさらに取材を続けて、その実例を発表することになった。

意識して心がけたい行動があればマーカーを引いておこう

3つの力を伸ばすために！ STEP 03 での行動例

自分と向き合う力	自分を高める力	他者とつながる力
● 集めた情報をフセンに書き出し、グループ化して整理・分類する	● 5W1Hを意識しながら実践計画を自分なりに考える	● 些細な「気づき」でも発言、他の人の「気づき」を否定しない
● 特徴や傾向に注目、解決策のヒントを見つける	● 役割分担を決め、班の実践計画にまとめる	● 各自の得意・不得意を考え、納得できる役割分担を決める
● メリット・デメリット、実行可能性を検討する	● 実践計画に基づいて、課題解決策を実際に試してみる	● 実践計画は全員が合意、結果は全員で共有し検討する

STEP03専用「振り返りシート」
このQRコードからダウンロード※できます

※ワークページからもダウンロードできます

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 1

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

集めた情報を整理・分類する

みんなで収集した情報を
わかりやすい形に整理・分類してみよう。

「整理」とは、集めた情報から不要なものを取り除いて、分析しやすい状態に整えること。「分類」とは集めた情報から共通する事項などを見つけてわかりやすい形にまとめること。以上を踏まえて、みんなで調べたことをフセンに書き出して、整理・分類しながら、「課題」の特徴や問題点を「見える化」していこう。

1. 集めた情報をすべて抜き出す
2. 各情報をシンプルな言葉でフセンに書く
3. 似た内容の情報をグループ化して並べる

⊙ 例にならってさっそく情報を整理・分類してみよう

情報をどうグループ化するかも大切なポイント

（例）「地元の活性化のために移住者を増やしたい」をテーマにした班の場合

地元の魅力（例）

- 食べ物がおいしい
- 育児手当が充実
- 過ごしやすい気候
- 有名な観光スポットがある
- 物価が安い
- 事件・事故が少ない

移住の障壁（例）

- 職場探しが大変
- 学校が少ない
- 交通機関がバスだけ本数も少ない
- 地域独自のルールが多い
- 病院が少ない
- お店の閉店時間が早い

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 2

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

解決策のアイデアを出し合う



情報を比較する、事例を参照する、当事者側の視点に立つ。そこから解決のアイデアが見えてくる。

整理・分類して特徴や問題点が見えてきたら、そこからどうすれば「課題」を解決できそうかのヒントを見つけられるはず。情報同士を比較したり、過去の取り組み事例を並べたり、当事者の視点を参考にしたり、情報をいろんな角度で見直しながら、班のみんなで解決のアイデアを出し合ってみよう。

⊙ 解決の方向性を考えるための3つのポイント

いろんな角度から解決策を探ろう

ポイント❶ 対立する情報同士を比較して考える

魅 力（例）
- 食べ物がおいしい

↕ せっかくのおいしい食べ物をお店以外で入手する方法はないか？

- お店の閉店時間が早い

障 壁（例）

魅 力（例）
- 育児手当が充実

↕ 子育て世帯に来てもらうには教育の質を伝えるようなことも必要？

- 学校が少ない

障 壁（例）

ポイント❷ 先行事例・類似事例から考える

先行事例（例）
- 移住者同士が参加するコミュニケーションサイトあり
- 市が移住者対象のセミナーを年1回開催
- 移住促進のためにオンラインワークを推奨する会社もある

実は今実行中の取り組みが知られていない。もったいなくない？

ポイント❸ 当事者・関係者の視点で考える

移住検討者の不安（例）
- 住む場所と仕事があるかわからない…
- 地元の人たちとうまく付き合えるか…
- 子供たちの教育は大丈夫なのか…

不安をなくすには地元側から情報発信することが必要なのでは？

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 3

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

解決策を決定する



メリットやデメリットを具体的に考えながら実行の可能性を検討しよう。

班で話し合う中で、「これはいいかも」と思えるアイデアがいくつか出てきたら、今度は本当に実行可能かどうかを検討してみること。そのためには解決策を実行した時のメリットはもちろん、予想されるデメリットなどもしっかり話し合っておくことが大切だ。

実行できそうかの度合いを○△×で書いてみよう

アイデア	メリットとデメリット	実行可能度
(例) SNSを使って 先輩移住者の声や 地元情報を発信すれば いいのでは！？	(例) メリット　・移住を考えている人の不安を払しょくできる ・移住者と検討者を直接つなげられそう (例) デメリット　・SNSへの書き込みの管理が大変そう ・定期的に発信するだけの情報が集まる？	○ △ × (例) 移住者さんが協力してくれて、自分たちが情報をアップするスタイルなら実行可能かも!!
(例) 集中力、 コミュニケーション力等、 ゲームで高まる能力があるか テストしてみたら！？	(例) メリット　能力UPが証明できれば 適度なゲームは受け入れられる (例) デメリット　テスト結果に差がなければ 今後も叱られることに…	○ △ × (例) ゲームをする生徒としない生徒に分けて、テストを受けてもらうことはできそう!!
		○ △ ×
		○ △ ×

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

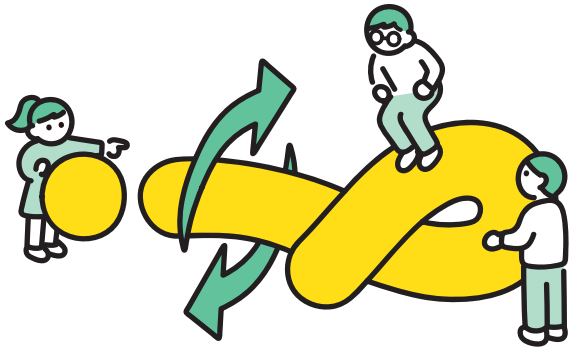
WORK 4

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

解決策を実践に移す



解決策が決まれば
班で分担を決めて実行に移そう。

「これを実践してみよう」というアイデアが決まったら、その実行に必要な準備項目を洗い出そう。人と話をするのが得意な人、物を作るのが好きな人、文章を書くのが上手な人など、それぞれの得意・不得意なども考慮した役割分担と、実施日を決めたら、いよいよ実行に移そう。

得意・不得意を考慮して役割分担を決めよう

やること	担当者	実施日
（例） 先輩移住者に会って SNSに声を載せたいとお願いする。	（例）鈴木くん （例）田中さん	（例）今月中
（例） ・集中力を測るテストを探す ・多くの生徒に協力を依頼する ・同様な調査が他にないか調べる	（例）井上さん （例）山田くん	（例）今月中

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

取り組み日　／　名前

STEP 04 まとめ・発表する

探究活動の成果を「見える化」して わかりやすく発表しよう





メリットを数値で実証。ゲーム好きは大喝采！

ボクの班では、集中力、コミュニケーション力、空間認識力、判断力を測る4つのテストを用意。ゲームをする人としない人とで、どんな差が出るかを検証した。結果は、4つのテストすべてで、ゲームをする人の方が高スコア。発表を聞いていたゲーム好きは大喝采だった。



発表！求められるのはこんな看護師！

看護師さんの声、患者様と家族の方の声、集めに集めた生声は最終的に100名を超えた。おかげで充実した統計データも作れたし、声をまとめた配布冊子も好評だった。特に話を聞いた方々の写真でつくったナース帽のコラージュアートは大好評だった。

意識して心がけたい行動があればマーカーを引いておこう

3つの力を伸ばすために！ 04 STEP での行動例

自分と向き合う力	自分を高める力	他者とつながる力
● 成果を「見える化」するために最適な素材をコツコツ用意する ● 流れを「ツリー図」にまとめ、シナリオを完成する ● 成果発表会で、班でまとめた成果を発表する	● パソコンが得意でなくても、自分なりの案を作成する ● 積極的にアイデアを出し、全員合意の「班の成果」をまとめる ● 持ち回り司会進行役など、発表会の役割分担に手をあげる	● 各自が持ち寄った成果発表案を、班全員で検討する ● 全員合意の「班の成果」をまとめるため、役割分担を話し合う ● 成果発表会で、一人ひとりが自分の役割を果たす

STEP04専用「振り返りシート」
このQRコードからダウンロード※できます

※ワークページからもダウンロードできます

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 1

取り組み日 ／

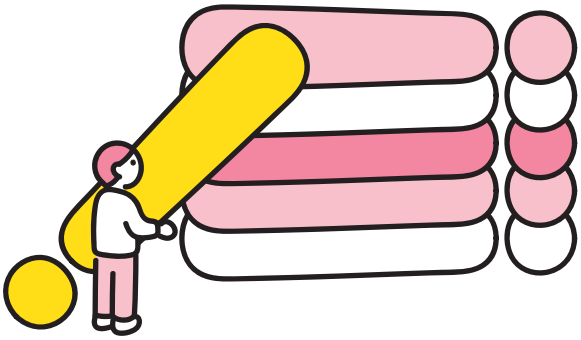
□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

成果を「見える化」する

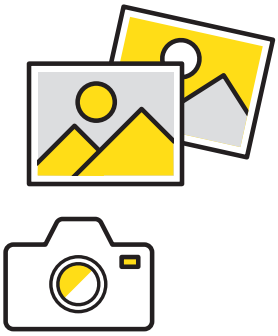
発表内容がわかりやすくなるよう調べたことや実行した成果を見える化できる素材を準備しよう。

せっかく頑張って取り組んだ探究の成果は、より多くの人に興味を持って見てもらわないともったいない。何をどんな風に見せれば、伝わりやすくなるのか、強い印象を残す発表になるのかを考えて、最適な形で発表用の素材を用意していこう。



写真素材

実際に目で見るのが最も伝わりやすいという成果は、やはり写真で見せたい。何枚か撮影して特にインパクトのある1枚を選ぼう。



グラフ・表

推移や割合の変化など、明確に差が表れるデータが取れたなら、よりその差がわかりやすいようにグラフや表にまとめていこう。



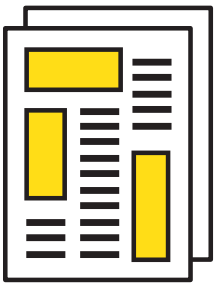
取材原稿

情報収集で聞いた話のなかに面白いものがあれば、インタビュー記事や台詞を吹き出しにして紹介すると、より伝わりやすくなるぞ。



制作物

取り組みの中で作ったビラやポスター、アンケート用紙の実物など、本物の制作物を見せるのも発表の注目率を上げてくれる。



WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 2

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

発表の大筋を決める

結論とそこに至る過程を
ツリー図にまとめて
大筋を整理してみよう。

来るべき発表本番に向けて、大筋を整理しよう。まずは①自分たちの達成したい目標 ②発表時の条件 ③発表する相手 ④発表の制限時間といった発表の概要を確認。さらにその発表のために自分たちが何を実行し、そこからどんな答えを導いたのかを、下のツリー図を使ってざっくりまとめてみよう。

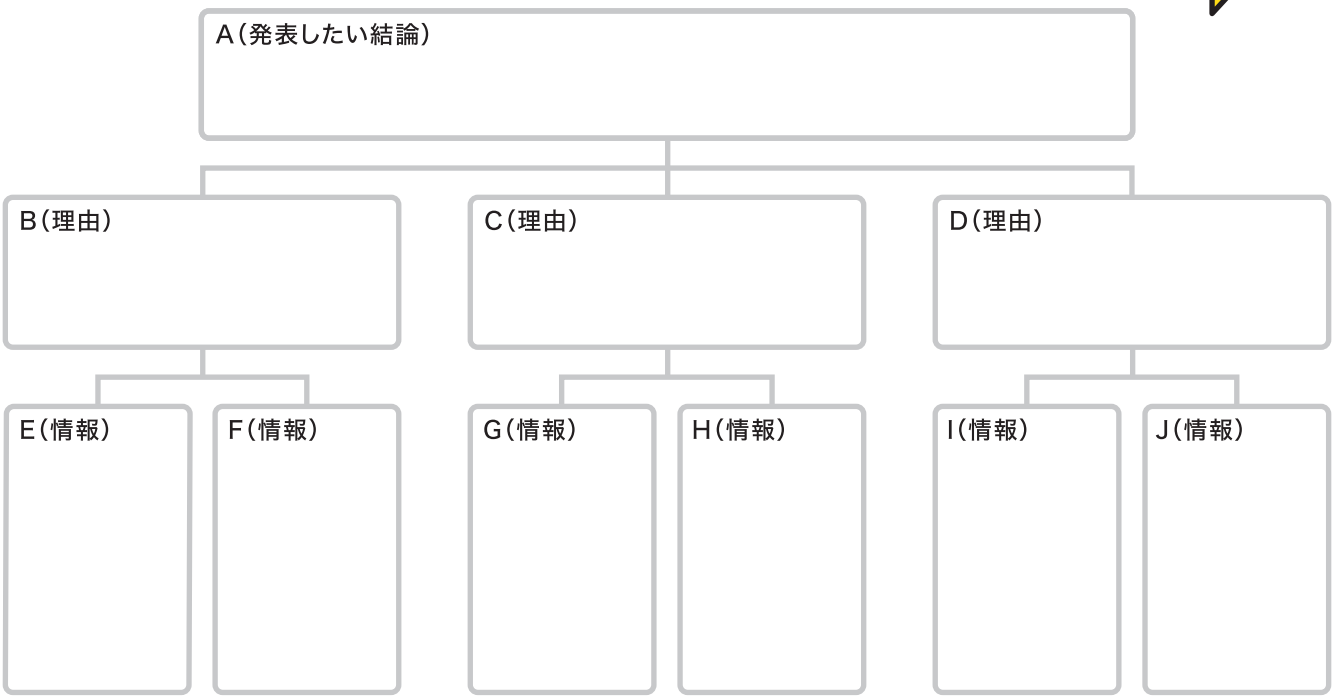
⊙ どんな発表をするのか確認

達成したい目標（主張）	（例）地元への移住者を増やしたい
条件	（例）パワーポイントにまとめて発表
だれに/どのように	（例）先生と2年生全員
制限時間	（例）20分

⊙ 発表内容をツリー図にしてみよう

ツリー図は論理的な思考を図解し見える化するのに便利。
まず一番上Aの枠に発表したい結論を書き、BCDにその理由。
さらに一番下のE〜Jには、その理由のもとになった情報を記入していこう。

発表内容をツリー図にするとストーリーが見えてくる



WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 3

取り組み日 ／

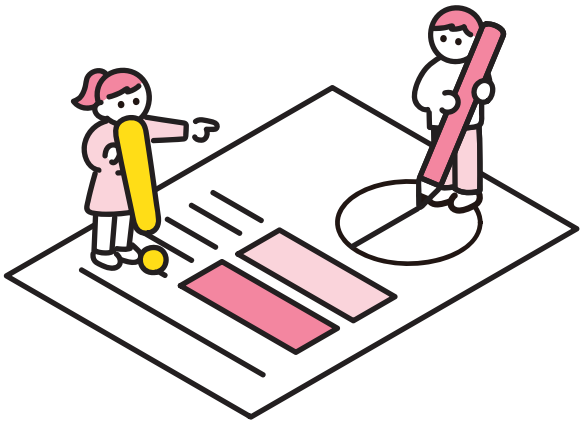
□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

シナリオ構成を固めよう

発表の大筋が見えれば
今度はそれをもとにして構成を固めていこう。

発表の概要を確認し、自分たちの取り組みの大筋を整理できれば、それをどんな順番で発表していくかのシナリオ構成を固めること。基本的なシナリオ構成の例を下表にまとめておくので、それを参考にして、自分たちの班のシナリオに落とし込んでいこう。



⊙ 構成例

1 はじめに	まずは自分たちが取り組んだ課題と、なぜその課題に取り組んだかの理由を簡単に述べる。
2 探究活動の大まかな流れ	自分たちの探究活動の大まかな流れを紹介。前ページでつくったツリー図をここで紹介するのも可。
3 収集した情報と分析	どんな情報をどうやって収集したのか、さらにその情報をどう整理・分類したのかの事例を見せる。
4 解決アイデア	整理・分類した情報をもとに自分たちが考えたこと、具体的な解決アイデアを紹介する。
5 取り組みの紹介	写真やデータなどをふんだんに使い、実際の取り組みの様子を紹介する。ここが一番のアピールポイント。
6 振り返り・今後の展望	自分たちの活動がどのような結果に生んだのかを振り返るとともに、今後の展望などを紹介する。
7 参考・引用文献	参考にしたり引用したりした資料、HP、または協力いただいた関係各位等を、Special Thanks的に紹介する。

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

まずは、このWORKで最も伸ばしたい力にチェック！

WORK 4

取り組み日 ／

□ 自分と向き合う力　□ 自分を高める力　□ 他者とつながる力

目標設定＆振り返りシート

パワーポイントにまとめよう

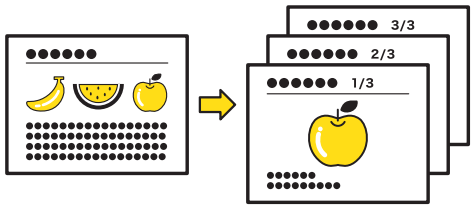


どうすればより気を惹く魅力的な発表になるかを考えてパワーポイントを作成しよう。

探究活動の成果をパワーポイントにまとめるときは、見る人の立場に立って考えることが大切。どのように誌面を構成するかで、アピール度合いは大きく変わるからだ。そこで、最後に見やすいパワーポイント資料を作成するための4つのコツを紹介しよう。

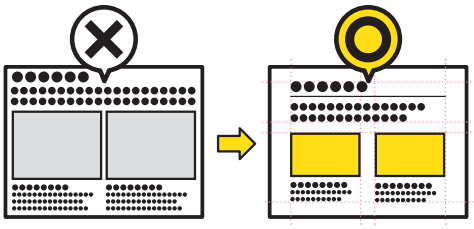
⊙ 見やすいパワーポイント作成の4か条

1つのスライドには1つのメッセージで完結 させる



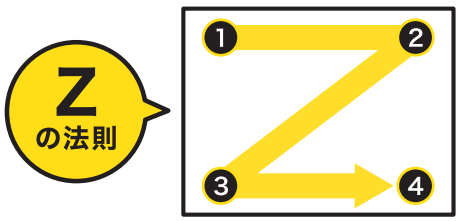
1つのスライドにいくつものメッセージがあると、読む側が負担を感じてしまう。「1スライド＝1メッセージ」がスライド作成の原則だ。

情報量を詰め込み過ぎず十分な余白を設ける



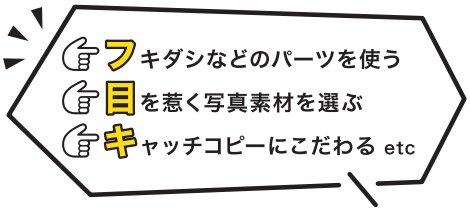
文字量が多かったり、画面いっぱいに情報が入っていると読む気が薄れてしまう。情報量を絞り、余白のある紙面を心がけよう。

目線の動き（Zの法則）を意識 して画面を構成する



人の目線は、①画面の左上、②右上、③左下、④右下の順で動く。このZの動きを意識して画面を構成すると見やすくなる。

班の個性も生かしながらキャッチーな伝え方を工夫 する



誌面のデザインや掲載写真、言葉のチョイスなどに班の個性が表れる。より気を惹く発表にするにはココが力の入れ所だ。

WORKに取り組む中で、事前にチェックした力を伸ばす行動ができたか、実感を振り返ろう！

□ よくできた　□ できた　□ ややできた　□ 努力が必要

なぜそう感じた？ その理由をメモしておこう

はじめての探究

探究ナビ テキスト&ワーク

本教材は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、学校法人穴吹学園が実施した令和5年度「専修学校による中核的人材養成事業」の成果物です。