＜本資料をご覧の皆さまへのお願い＞

本PDFは、2024年11月9日に株式会社COMPASSが開催したオンラインイベント
「個別最適な学びの環境の実現に向けて」においてにおいて
COMPASSより発表した探究学習プログラムご紹介資料です。
※記載の情報はイベント開催時点のものであり、変更となることがございます。

イベント参加者の皆様との情報共有のために展開させていただいているものですので、
資料・資料内の情報の無断転載はご遠慮ください。

また、本セッションの様子はキュビナ公式Youtubeチャンネルに公開しています。
ぜひご覧ください。
https://youtu.be/V-ciYwaxyWQ

個別最適な学びの
環境の実現に向けて

SESSION3　探究学習 新プロダクト発表

COMPASSが新たに取り組む「探究学習プログラム」



株式会社COMPASS
取締役CLO
（Chief Learning Officer）
木川 俊哉

COMPASSと探究学習

未来を創る力を育む

Qubena



探究学習に関するこれまでの取り組み

2017

Qubena Academy：
“体験”を重視した探究プログラム





2018~2020

未来の教室実証事業：
アダプティブラーニングによる知識・技能の習得とSTEAM教育の実践



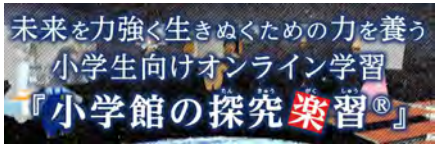
2021

STEAM Library：
水産資源の持続可能性×教科学習の活用



2023

小学館集英社プロダクションとの共同の探究プログラム：
未来を生きぬく力を養う小学生向けオンライン学習



自治体・企業様への教材開発：
高校生向けEXPO教育プログラム





教科と探究のサイクル



教科で習熟





探究で実践

新たな探究プログラムの提供を開始

Qubena（キュビナ） × ShoPro 小学館集英社プロダクション　共同開発の第一弾プログラム

国語における絵本をつくる探究学習プログラム

パートナー企業
日本マクドナルド



探究学習プログラムのコンセプト

プログラムの特長

教科単元との紐づけ

教科学習での学びが実社会でどのように生きているのかを理解することで、教科学習への取り組み意欲を高め、子どもたちの学びに向かう力を育みます。

探究に必要な力（思考・判断・表現力）を養う

探究学習プログラムの授業が終わったあとにも継続して自分自身の探究を続けられるように、探究に必要な力として思考の深め方、表現力としてのアウトプットの方法などを学びます。

社会に開かれた学び

実社会とのつながりを学ぶことで、子どもたちの世の中への興味関心や、自分自身の力で人生や社会をよりよくできるという実感を育みます。また、企業パートナーとの連携により、自治体・学校向けに無償で提供いたします。

第一弾プログラム

国語における絵本を作る探究プログラム

教科単元との紐づけ	探究に必要な力（思考・判断・表現力）	社会に開かれた学び
国語	事例調査・ストーリーライティング	パートナー：日本マクドナルド

対象学年：小学3年生～中学3年生

教科単元との紐づけ

教科学習での学びが実社会でどのように生きているのかを理解することで、教科学習への取り組み意欲を高め、子どもたちの学びに向かう力を育みます

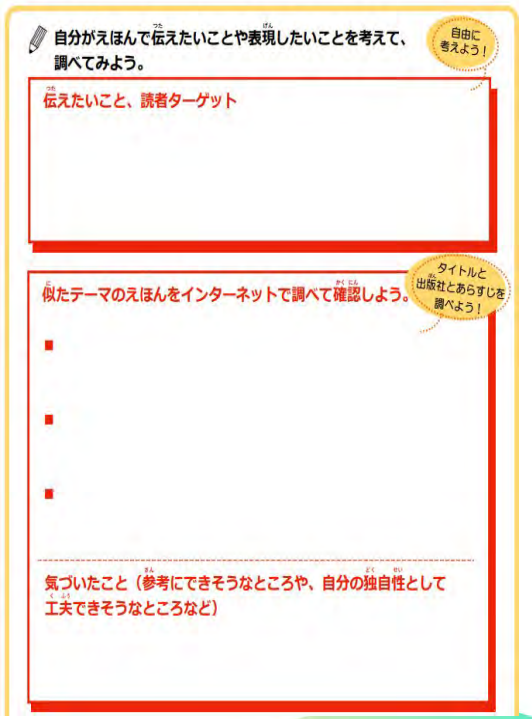
対象学年・単元

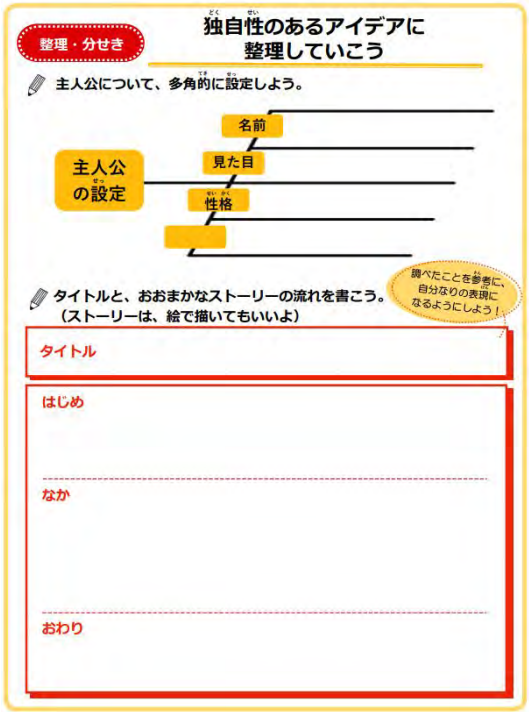
学年・教科	単元	関連付けのイメージ
小3理科	身の回りの生物	体験し観察したことをストーリーにして絵本にまとめ発表するために、表現方法を工夫する
小5図画工作	絵で感情を伝えよう	気持ちに自分なりのイメージを持ち、表したいことを見つけ、どのように表すか考える
小5国語	**読む人を意識して表現しよう！**	**読む人を意識しながら、吹き出しやセリフ、人物の表情などから自分が伝えたいことを表現する**
小6国語	**物語を作ろう**	**登場人物や場面設定をして物語を組み立てる　展開を考えて表現を工夫して書く**
中1国語	構成や描写を工夫して書こう	書き出しや表現など、読み手を引き付ける表現を工夫する
中3家庭科	幼児の遊びを支える絵本作り	幼児の心身の発達に応じた遊び道具や遊び方について学び、幼児に合う「絵本」を作成する

探究に必要な力（思考・判断・表現力）を養う

探究学習プログラムの授業が終わったあとにも継続して自分自身の探究を続けられるように、探究に必要な力として思考の深め方、表現力としてのアウトプットの方法などを学びます

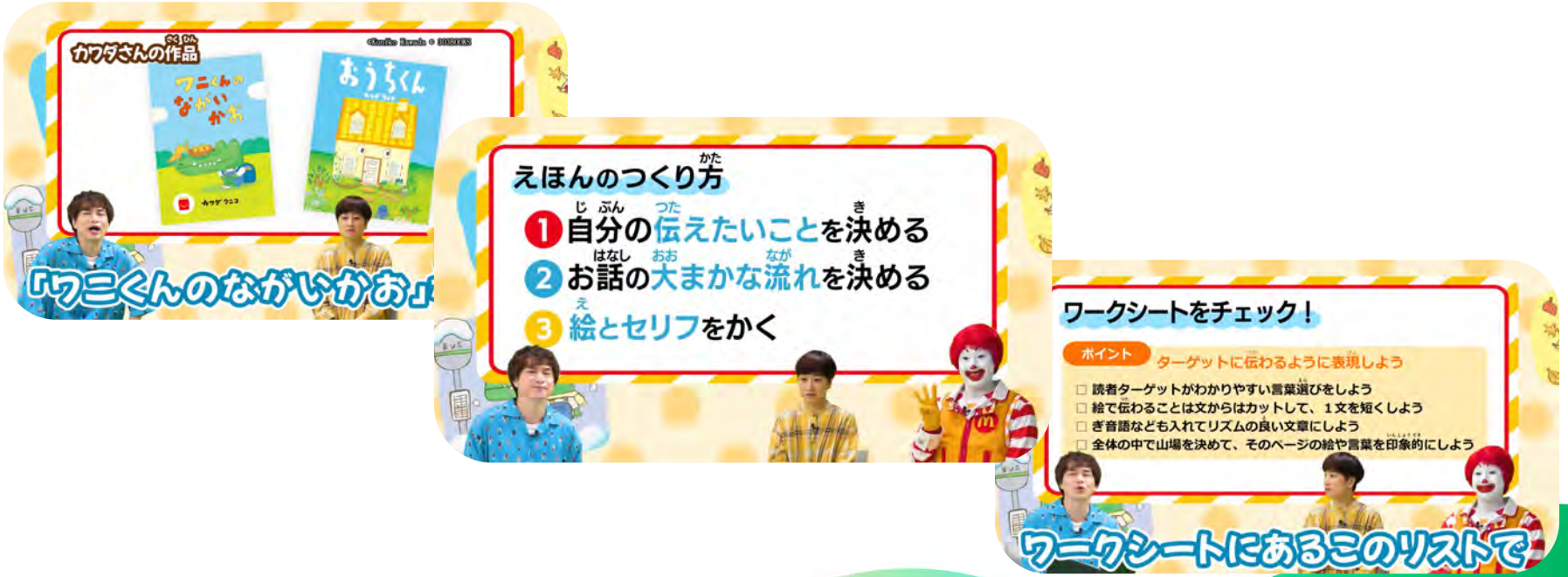






社会に開かれた学び

「ほんのハッピーセット」を提供する日本マクドナルド社と連携したプログラムを提供。
プロの絵本作家であるカワダクニコから絵本の作りのコツを学ぶ。



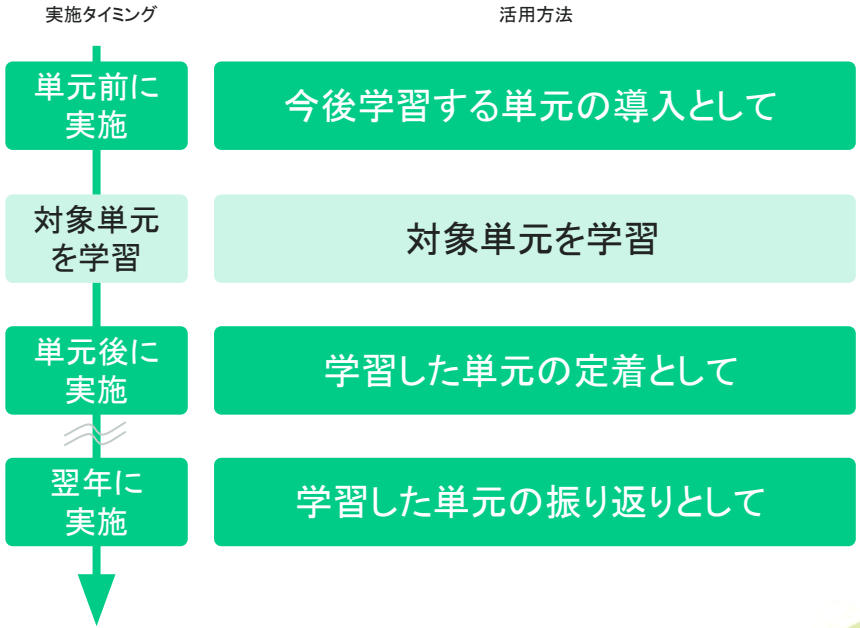
授業案（東京書籍 小５ 世界でいちばんやかましい音）

コマ数	教材	主な学習活動
1～3時間目	教科書	1時間目：「世界でいちばんやかましい音」を読み、物語のあらすじをつかむ。 2時間目：場面の役割について確認する 3時間目：場面展開の他のパターンを知る
4～5時間目	探究プログラム	4時間目：絵本を通して場面展開の使われ方を知る ● 動画を視聴して、「絵本」の意義、絵本つくりの手順を学ぶ ● 絵本つくりの手順に、「場面展開」がどのように関係しているかを学ぶ ● 自分が選んだテーマの本のあらすじを調べ、どのように ● 「場面展開」しているか考える 5時間目：場面展開で学んだことを使って、絵本を書いてみる ● 「場面展開」を使って、自分が選んだテーマのあらすじを考える ● お話を考えたら、実際に絵を書いて絵本を作ってみる ● 「場面展開」や「絵本」について、もっと知りたい・考えたいと思ったことを振り返える

探究学習の導入イメージ

授業前・授業後の様々なシーンで活用頂けます。

実施タイミングと活用方法



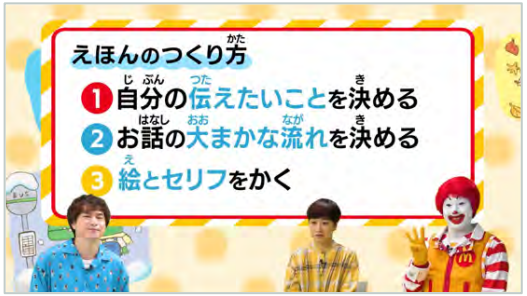
実施コマ

	月	火	水	木	金
1限	国語	体育	算数	社会	算数
2限	理科	算数	国語	体育	理科
3限	算数	国語	図工	算数	理科
4限	道徳	外国語	図工	国語	体育
5限	音楽	総合	社会	外国語	国語
6限	学活	総合		社会	音楽

ご提供するもの

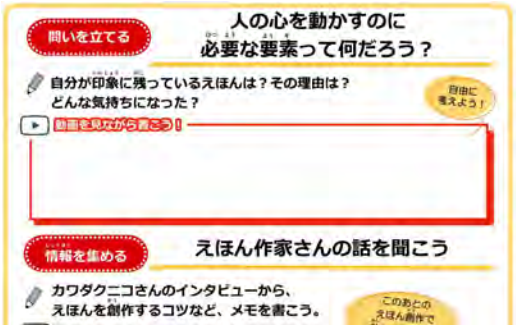
映像教材

授業を進行するための
ベースとなる教材です。
先生が授業を実施する負荷を
下げ、授業の進行を補助しま
す。



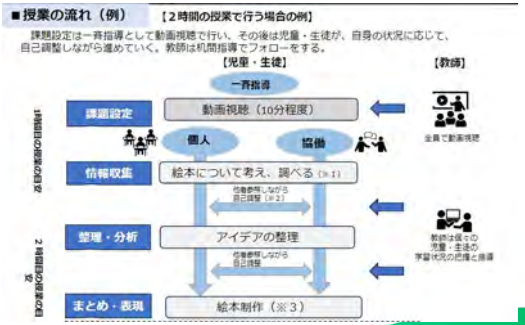
ワークシート

授業で課題に取り組むワーク
シートです。
子供たちの思考・表現を促
し、主体的な活動を補助しし
ます。



手引書

先生の授業を補助するための
進行案です。進行案に沿って
授業を進めていただくこと
で、事前の準備がほとんど必
要ない形で実施頂けます。



手引書

相手に伝わる「えほん」創作大作戦　手引書

■活動のねらい

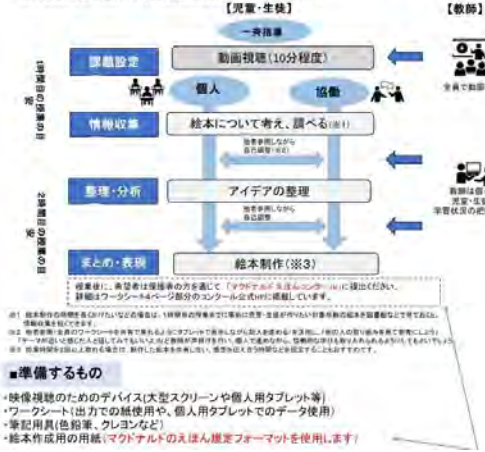
絵本創作のプロセスに触れることで、自分の思いや考えを表現する力をのばす
・人物や場面は見通しをもって設定する
・筋道の通った展開を構成し、家族や目的に応じて表現を工夫する

■連動する小学校教科・単元　★推奨　小学3年生～中学3年生を想定（推奨：小学5・6年生）

学年・教科	単元	関連付けのイメージ
小3理科	身の回りの生物	体験し観察したことをストーリーにして絵本にまとめ発表するために、表現方法を工夫する
小6図画工作	絵で感情を伝えよう	気持ちに自分なりのイメージを持ち、表したいことを見つけ、どのように表すか考える
小5国語 ★	読む人を意識して表現しよう！	読む人を意識しながら、吹き出しやセリフ、人物の表情などから自分が伝えたいことを意識する
小6国語 ★	物語を作ろう	登場人物や場面設定をして物語を組み立てる　展開を考えて表現を工夫して書く
中1国語	構成や描写を工夫して書こう	書き出しや表現など、読み手を引き付ける表現を工夫する
中3家庭科	幼児の遊びを支える絵本作り	幼児の心身の発達に応じた遊び道具や遊び方について学び、幼児に合う「絵本」を作成する

■授業の流れ（例）　【2時間の授業で行う場合の例】

課題設定は一斉指導として動画視聴で行い、その後は児童・生徒が、自身の状況に応じて、自己調整しながら進めていく。教師は机間指導でフォローをする。



※1　絵本制作の時間を多くかけないなどの配慮は、1時間目の授業までに児童・生徒がやりたい計画を絵本の絵本を図書館などで借りておく、情報収集を行います。

※2　絵本制作（全員のワークシートを共有できるように）にタブレットで表示しながら個人あるいは小グループで話し合いながら絵本を作成する。（「絵本の取り組みを共有する」）

※3　授業時間を2回以上取れる場合は、制作した絵本を発表し合い、感想を伝え合う時間などを設定することもおすすめです。

■準備するもの

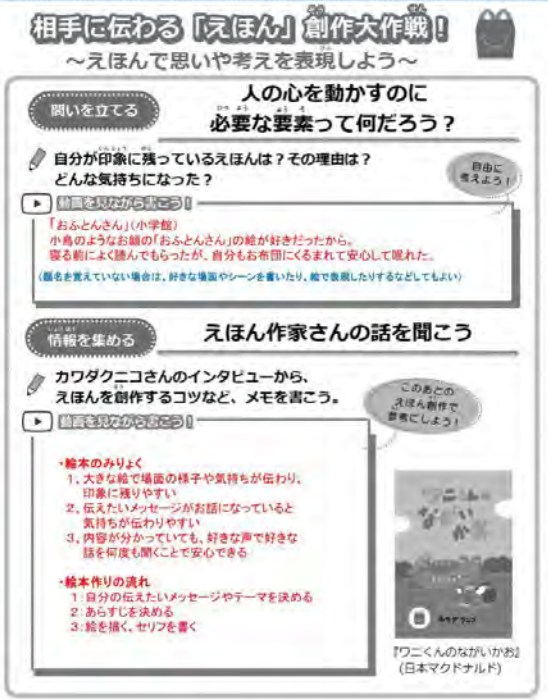
・映像視聴のためのデバイス（大型スクリーンや個人用タブレット等）
・ワークシート（出力での紙使用や、個人用タブレットでのデータ使用）
・筆記用具（色鉛筆、クレヨンなど）
・絵本作成用の用紙（マクドナルドのえほん規定フォーマットを使用します）

■授業の流れ　～1時間目　人の心を動かすのに必要な要素って何だろう～

	目安時間	学習内容と生徒の活動	指導のポイント
課題設定	10分程度	■動画視聴 動画：5分～8分想定 【視聴の目的】 ・児童・生徒の興味関心の喚起、絵本創作への意欲を高める ・絵本の持つ力を知り、絵本作りの具体的な手順を理解する ■本時活動のめあてと流れの確認	・ワークシートを配布し、動画を再生する 動画：『絵本作家の話を聞こう』 【動画の内容】 ・クイズ　・絵本の特長　・絵本づくりの手順 ※視聴しながら（または視聴後に）ワークシート①を記入 めあて：自分の気持ちや考えを伝えよう 絵本の中で伝えたいこと、読者ターゲットを決める 本時の活動の流れ、ワークシート②に記入 1　伝えたいことやターゲットを考え、具体的に記入する 2　制作しようとしている絵本と参考にならそうな絵本をインターネットなどで調べ、メッセージの伝え方や絵や文字の大きさなどを学ぶ 【調べるときの注意事項】 ・どう話のサイトを調べ ・個人のブログなどよりも、公式な情報を優先する ・調べたサイトのURLを記録しておく（あの場合は話者・筆者を記載） ★動画視聴中にワークシートへの書き込みを行うが、聞き逃しや書き漏れを防ぐため、視聴後に時間を取り動画内容のポイントを全体で振り返る時間を設けてもよい。一斉指導はここまでとして、このあとは各自のペースで自己調整しながら進められるとよい。
情報収集	30分程度	■各自が進め方を決定 ・動画を視聴して得た知識や感じたことをもとに、自分が作る絵本で伝えたいことやその絵本の読者ターゲットを考える ・自分が作ろうとしているテーマに近い絵本を、インターネットで調べて確認する	・各自のペースで進めていってよい旨を伝える ・取り組み中は、ワークシートを適宜、他者参照できるようにして、児童・生徒同士で他者からの気づきを得られるようにしておけるとよい ★絵本の内容を調べる際には、文字の量やサイズ、絵のサイズ、全体のページ数などを意識して確認し、制作の参考にかせる。 ★既存の絵本の模倣にならないように、工夫したり話し合ったりすることをすすめる。 ★机間指導でペアやグループになれそうなメンバーを伝え、協力し合って作業することを提案してもよい。 ★個人ワークを続けている児童・生徒に対しても、個々に教師が進捗を確認しフォローをする。
振り返り	5分程度	■振り返り ・今日の活動の中で気づいたこと、考えたことをまとめる	・絵本制作につながる視点での振り返りとする 新たな気づきから、考えを深める <振り返りの方法の例> 例1：タブレットを通じて、他者参照し、自分と友達のワークシートを見比べて、良かった点や改善点などの気づきを得る 例2：隣同士で、作業の中でよかった点などを発表し共有する ・2時間目に向けて、情報収集が足りなかった児童・生徒は次回までに追加で調べたり、絵本の構成案が思い浮かばない児童・生徒は時間をとって考えてみたりするとよいことを伝える ★他者の作業内容や考え方から得たことや気づいたことは、自分の絵本制作に反映させるよう助言する。 ★各自が自分の絵本の独自性として際立たせる部分を見極めることを手助けができるとよい。

【教師用】ワークシート解答例

※参考として、想定される児童・生徒の記入例を掲載しています。正解はなく、答えが1つではない課題のため、自由な発想で、探究的な学びを楽しみながら行うことをお勧めします。



『ワニくんのながいかお』
（日本マクドナルド）

第一弾プログラムのお申し込み方法

国語における絵本をつくる探究学習プログラム

パートナー企業
日本マクドナルド



お申し込み方法

申し込み期間	2024年10月10日 ― 12月31日
対象者	全国の自治体・学校
費用	無償

- お申し込み後、授業案PDFをメールでお届けします。
- 授業実施後、先生対象のアンケートにご協力をお願いします。

申し込みはこちら

資料を見てから授業実施を決めても大丈夫！