

図2 タスク&スケジュール

BEING ALIVE I

タスクとは
大きな目標を達成するために、やるべきことを
小さな作業に分解したものを指します



1. 探究的な学びを楽しむための土台を築こう！
2. 「自分はこれを面白がっている」や「自分はこうやって飽きていく」などを自己認識して自己理解を深めよう！
3. 大きな目標：学びとは本来「自発的なもの」だと気づく！

6月28日(水) 探究学習説明集会	オリエンテーション	BEING ALIVEの目的と目標の明確化	
7月19日(水) セミナー①	セミナー	① テーマ決定 新たな社会をつくる	① 新たな北海道のデザイン ② 新たな私と出会う
8月23日(水) セミナー②			
8月30日(水) セミナー③			
10月4日(水) 講座オリエンテーション	探究期	講座ごとの目的と目標の明確化	BEING ALIVE Iでは 「多様な他者と力を合わせて解決に挑むような課題」を設定しています。 「常に周囲との豊かな関係性を維持しながらも、自分らしく学んでいくこと」が大事です
10月11日(水) 探究活動①		① テーマ決定 目的を明確化	
10月18日(水) 探究活動②		② 下調べ 関連情報を調査 資料やデータを集める 専門家や関係者から意見を聞く	
10月25日(水) 探究活動③		③ 論点の整理 主要なポイントを洗い出す ポイント間のつながりを整理 適切な構成を決定	皆さんにはパートナーがいます 専門家や関係者に 質問をする 意見を聞く 対話をする
11月1日(水) 探究活動④			
11月8日(水) 探究活動⑤			
11月22日(水) 探究活動⑥		④ 発表資料の作成 発表形式の選択 引用や例を用いて説得力をもたせる わかりやすい構成を心がける	皆さんにはクラスメートや先生がいます 考察を繰り返してみよう 対話を繰り返してみよう 発表を繰り返してみよう
11月29日(水) 探究活動⑦			
12月6日(水) 探究活動⑧			
12月13日(水) 探究活動⑨			
1月18日(木) 探究発表準備①	発表準備	⑤ レビュー&編集 内容の整合性をチェック 表現の誤りを修正 適切なフィードバックを得る	様々な発表形式 ◆ マルチメディア ショートムービー、スライドショー、アニメーション ドキュメンタリー、ドラマ、CM、番組制作 ◆ ポスター・レポート：研究分析と結論、政策提言 ◆ 芸術表現：詩、マンガ・アニメ、絵画、作詞・作曲 ◆ 印刷媒体：写真、マニュアル、マンガ ◆ 制作物：モデル、展示
1月24日(水) 探究発表準備②			
1月25日(木) 探究発表準備③			
1月31日(水) 『BEING ALIVE』フェス①	発表		<リアルタイムで> ◆ プレゼンテーション スライド、トークセッション、パネルディスカッション サイエンスカフェ、アートメディアエーション ◆ 芸術的・創造的パフォーマンス 創作ダンス、演劇、寸劇、朗読劇 ◆ シミュレーション 模擬裁判、歴史的シーンの再現、ロールプレイング ◆ スキルのデモンストレーション：実験プロセス、特定技能
2月1日(木) 『BEING ALIVE』フェス②			
2月7日(水) 『BEING ALIVE』フェス③			
2月21日(水) 『BEING ALIVE』フェス④			
2月28日(水) 探究のまとめ	まとめ		



様々な発表形式

- ◆ マルチメディア
ショートムービー、スライドショー、アニメーション
ドキュメンタリー、ドラマ、CM、番組制作
- ◆ ポスター・レポート：研究分析と結論、政策提言
- ◆ 芸術表現：詩、マンガ・アニメ、絵画、作詞・作曲
- ◆ 印刷媒体：写真、マニュアル、マンガ
- ◆ 制作物：モデル、展示

<リアルタイムで>

- ◆ プレゼンテーション
スライド、トークセッション、パネルディスカッション
サイエンスカフェ、アートメディアエーション
- ◆ 芸術的・創造的パフォーマンス
創作ダンス、演劇、寸劇、朗読劇
- ◆ シミュレーション
模擬裁判、歴史的シーンの再現、ロールプレイング
- ◆ スキルのデモンストレーション：実験プロセス、特定技能