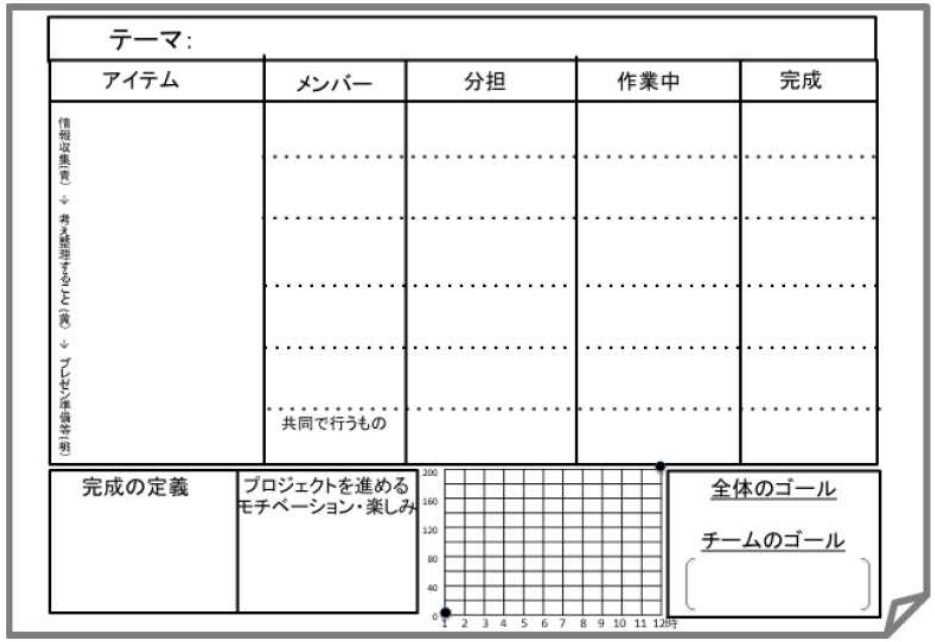
エデュスクラムとは

白百合女子大学教授の中田正弘先生の資料を一部加工したものです。

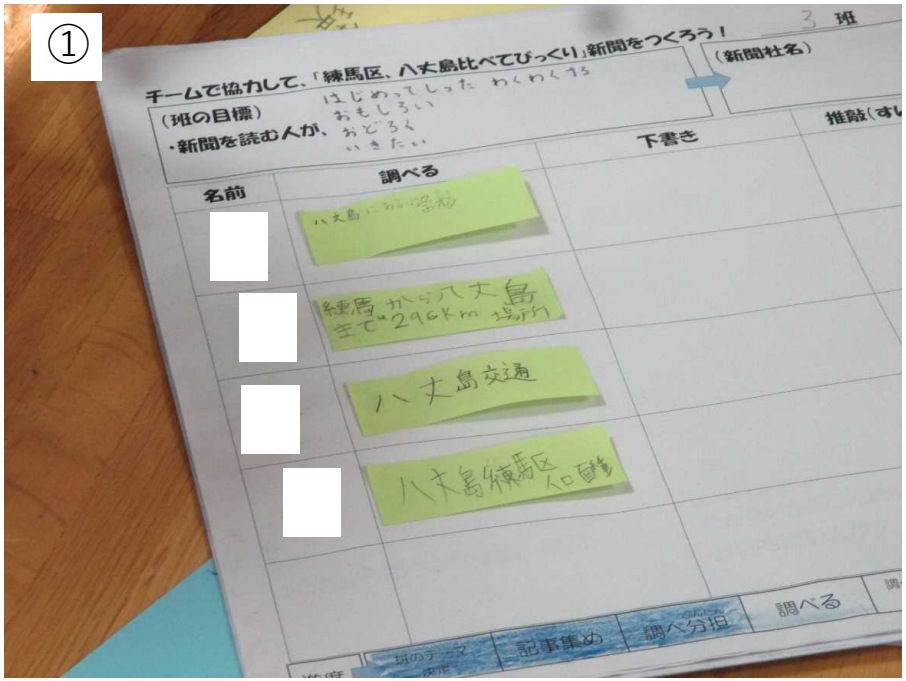
児童生徒の自律性、協働性を引き出す学習ツールのこと。

チームごとに計画表を共有しながら学習に取り組み、児童生徒は可視化された学習状況を基に常に相互につなぎあわせるために調整を行う。ゴールを意識しながら、友達と協力しながら学習を進めることができるツールである。



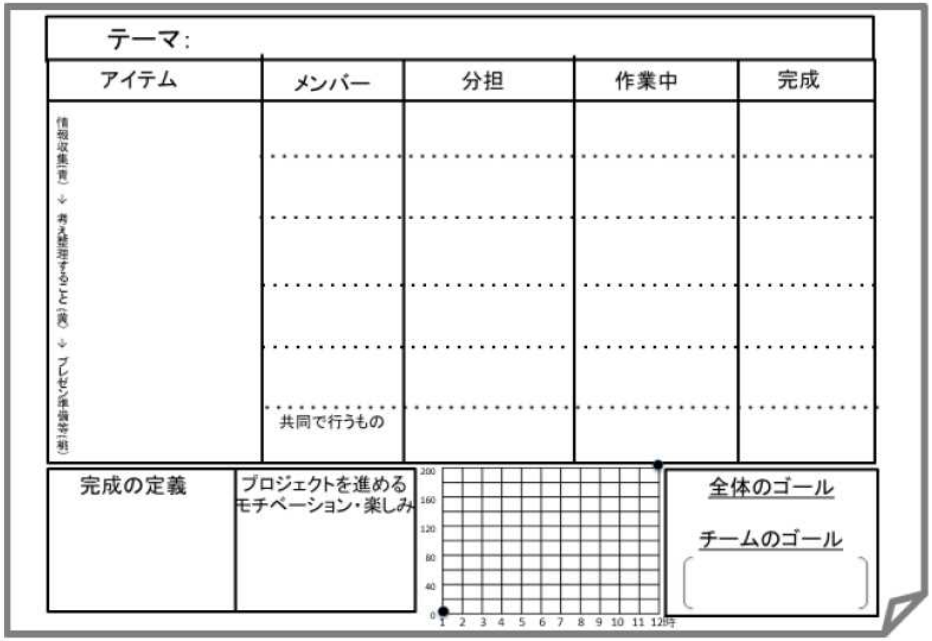
エデュスクラムの実際

①チームごとに計画表（フリップ）を共有しながら学習に取り組みます。
②メンバーはそれぞれの学習に取り組みながらも、可視化された学習状況を基に、
　常に相互につなぎあわせるために調整を行います。
③学習のゴールを意識しながら、自分の学びに責任をもち、友達と協力しながら
　学習を進めることができます。

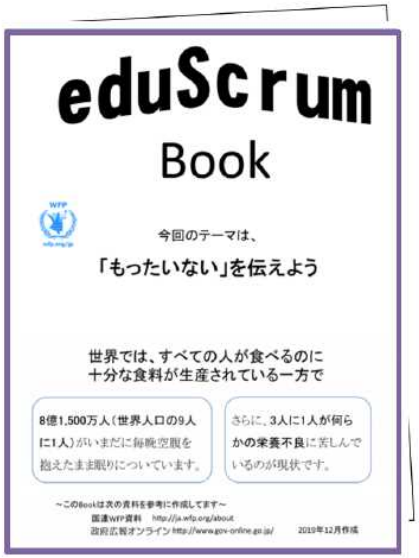


エデュスクラムの実際

用意するもの



①フリップ…模造紙サイズがよい。
各チームに1枚



② Book
サイズの指定はありません(A3半分折が便利)。全員が持ちます。

③付箋紙…青、ピンク、黄色の付箋(5センチ×7.5センチ)をチームに各1つずつ

エデュスクラムの実際

「もったいないを伝えよう」総合的な学習の時間

eduScrum
Book

今回のテーマは、

「もったいない」を伝えよう

皆さんは、毎日の生活の中で
“もったいない”と思うことはありませんか？

食べ残し、売れ残りや期限が近いなど様々な理由で、食べられるのに捨てられてしまう食品「食品ロス」。日本の食品ロス量は、年間570万トン、毎日、大型トラック(10トン車)約1,560台分の食品を廃棄しています。

このBookの資料(1-2頁)は、政府広報オンライン(令和3年(2021年)12月27日)『もったいない！食べられるのに捨てられる『食品ロス』』を減らそう』を参考・転載して作成してます。
https://www.gov-online.go.jp/useful/article/201303/4.html

この学習の目標

我が国の食品ロスの現状から課題を見出し、人々 の食生活の在り方等との関係から探究に取り組み、現状や改 善の取り組 を発信したりする。

具体的には、次のようなことを目指しています。

○食品ロスの問題を貧困や飢餓、環境問題に着目し て理解し、具体的な改善の行動に結び付ける（「知識・技能」に関すること）。
○食品ロスの現状や改善の取り組みなどに関する探究に取り組み、考えを深め、分かりやすく表現する（「思考・判断・表現」に関すること）。
○エデュスクラムを活用し、見通 し・振り返りながら、主体的・協働的に探究に取り組む（「主体的に学習に取り組む態度」に関すること）。

1. 問題の背景を確認しよう①

「食品ロス」年間約570万トン、輸入食品のおよそ3分の1の食べ物が捨てられている日本

日本では、食べられるのに捨てられる食品「食品ロス」の量が年間570万トン（※1）と推計されており、日本の人口1人当たりの食品ロス量は年間約45キログラムです。日本では、家計における食費は消費支出の中で4分の1（※2）を占めています。食料自給率（カロリーベース）は37%（※3）で、食料の多くを海外からの輸入に依存しています。また、世界の食料廃棄量は年間約13億トンで、人の消費のために生産された食料のおおよそ3分の1を廃棄しています（※4）。

このように、食料を大量に生産、輸入しているのに、その多くを捨てている現実があるのです。大量の食品ロスが発生することにより、様々な影響や問題があります。食品ロスを含めた多くのごみを廃棄するため、ごみ処理に多額のコストがかかっています。また可燃ごみとして燃やすことで、CO2排出や焼却後の灰の埋め立て等による環境負荷が考えられます。

経済の観点では、食料を輸入に頼る一方で、多くの食料を食べずに廃棄している状況は無駄があります。人や社会への観点では、多くの食品ロスを発生させている一方で、7人に1人の子どもが貧困で食事に困っている状況です。

※1：令和元年度推計（農林水産省・環境省）　※2：総務省「家計調査（2020年）」
※3：農林水産省「食料需給表（令和2年度）」　※4：国連食糧農業機関（FAO）「世界の食料ロスと食料廃棄（2011年）」

1. 問題の背景を確認しよう②

日本の食品ロス量年間570万トンのうち、事業系は309万トンで、主に規格外品、返品、売れ残り、食べ残しなど、家庭系からは261万トンで、主に食べ残し、手つかずの食品（直接廃棄）、皮の剥きすぎなど（過剰除去）が発生要因です。
家庭系の食品ロスについて、消費者庁が平成29年に徳島県で実施した食品ロス削減に関する実証事業の結果では、まだ食べられるのに捨てた理由として、(1) 食べ残し57%、(2) 傷んでいた23%、(3) 期限切れ11%（賞味期限切れ6%、消費期限切れ5%）の順で多いことが分かりました。
食品ロスを減らすためには、事業者や家庭の皆様一人ひとりが意識して、国民全体で食品ロスの削減を目指すことが大切です。

2. 調べ、探究し、“伝えること”を決めよう(=goal)

○“もったいない”を伝えるにはいろいろな方法・内容があります。グループで、よく話し合って決めましょう。これがこの単元の学習のゴールになります。
- 日本の食品ロスの現状
- 食料確保の困難な国の状況と我が国の現状
- みんなの家の「食品ロス」対策はこれだ
- 地域の○○スーパーの「食品ロス」対策
- 「食品ロス」を減らすレシピ
- 給食の残飯調べと対策
- もったいない運動を知らせよう
- 世界の子供の貧困の現状

などなど・・・皆さんのグループでは何を伝えますか？
○「興味・関心のあること」に加え、提案する場合には「実行可能」であることが大切です。
○ゴールは、上に示した例から選んでも構いません。

3. 調べることを決めよう (=all item)

○もったいないを伝えるには、きちんと事実を調べることが大切です。
<各グループが共通に調べること>
○　日本の「食品ロス」の実態と国の対策を調べる
○　我が国の主な食料自給率を調べる
○　ある国の食糧確保の実情と課題を調べる

どの班も青の付せんに書いて貼る！

<グループの探究内容に合わせて調べること>　例えば・・・
- スーパーマーケットの取組の調査、効果、客の意識の聞き取りを行う
- 各家庭での工夫を調べる（インタビュー質問紙）
- 学校全体の給食の残飯の実態と対策、意識を調べる
- インターネットや図書を使って調べる。子供の貧困は、NPO&GOワールドビジョン・ジャパンのHP(https://www.worldvision.jp/)が参考になる。
- 残り物を利用したレシピのつくり方を調べ、やってみる

※今回のワークショップでは、itemは20枚作ることを目標にします。
例）青（調べること）10枚、黄（考え整理すること）5枚、桃（プレゼン作製、練習など）5枚

4. プレゼンの方法を決めよう

○多くの人にアピールするには、効果的な方法を考える必要があります。
○会場にはパネル（模造紙２枚分）があります。
・油性ペン（12色）、色画用紙も用意してあります。
・2枚の模造紙をパネルに掲示し、プレゼンを行います。
・写真やアンケート集計を資料として掲示するなど工夫しましょう。
・見出し、文字量、色使いなどを工夫しましょう。
・タブレットを使って動画を流すことも可能です。
○プレゼンの持ち時間８分です。
○１2時間目にはプレゼン（模造紙）を完成させ、練習も終えよう！

※作成したプレゼン（模造紙2枚）を使って、○月○日に区民センターで「もったいないフェスティバル」に参加します！

※評価にあたっては、プレゼン内容が的確で、根拠に基づいて主張があることを重視します。参観者からのコメントも評価の参考になります。

学習の目標や調べること、伝えること、プレゼンの方法など、子供たちが学習するうえで必要な情報を「BOOK」として作成します。

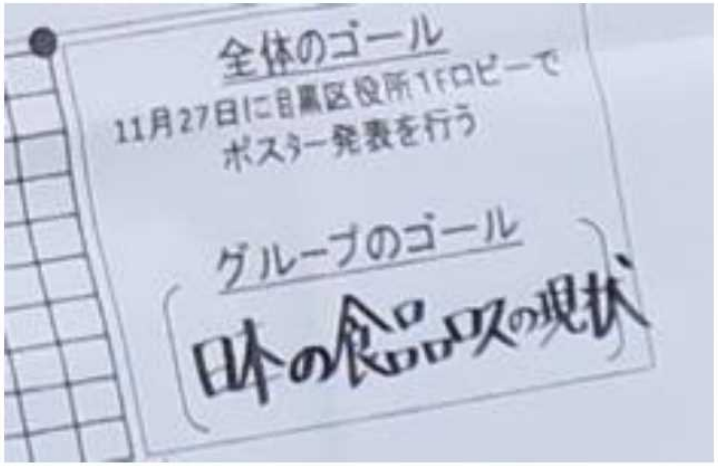
エデュスクラムの実際

「もったいないを伝えよう」総合的な学習の時間

単元導入でフリップをつくり、見通しを立てます。

本校教員も体験しました。

2. 次に、各チームのゴールを検討し、決まったら、フリップの右下に書き込みます。ここもBookが役立ちます。

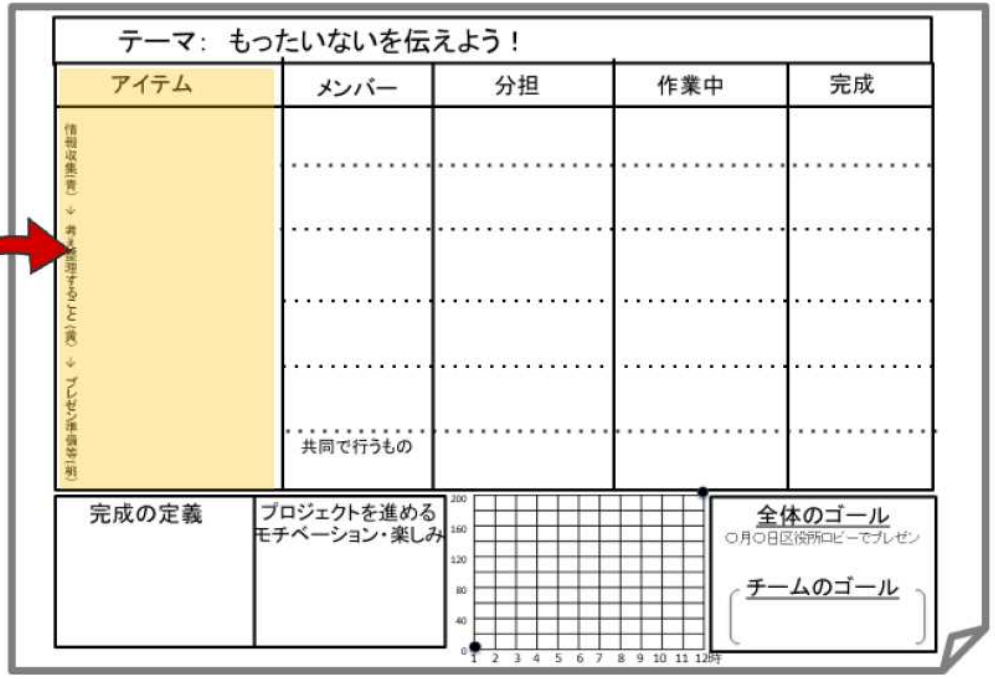


エデュスクラムの実際

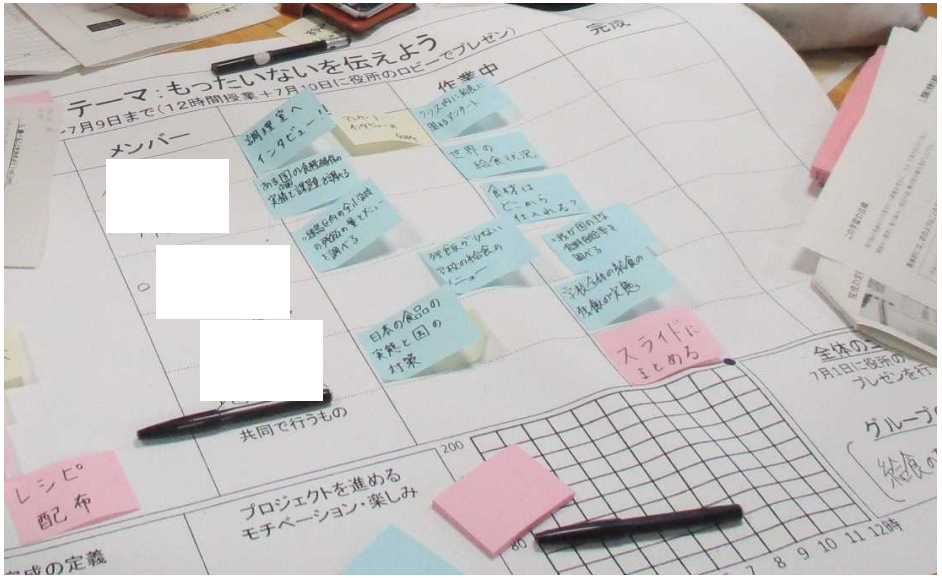
次にチームのゴールを実現するために必要なアイテムを検討します。

① 3色の付箋を使って、必要なアイテムを書きだします。調べること（青）、それを基に考え整理すること（黄）、プレゼンに必要な作業（桃）を考えます。

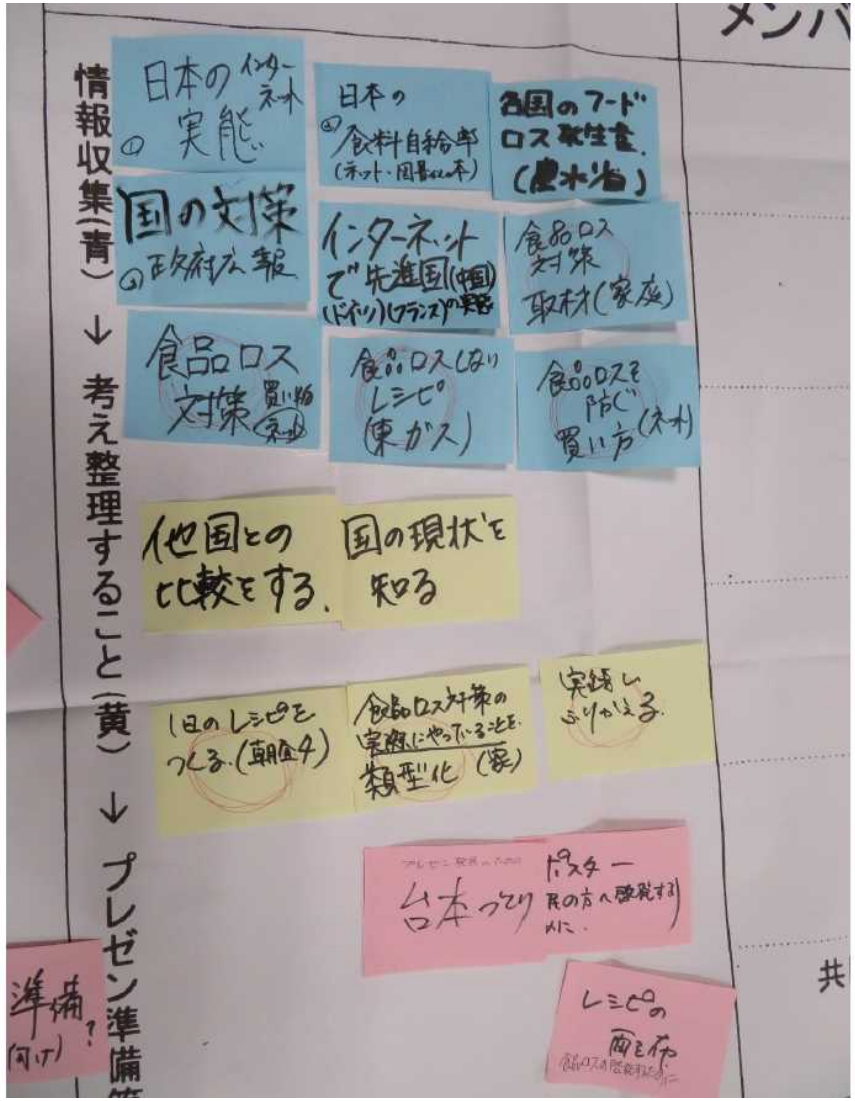
② 付箋は1枚に1項目を書く。できるだけ具体的に書くことがポイントです。



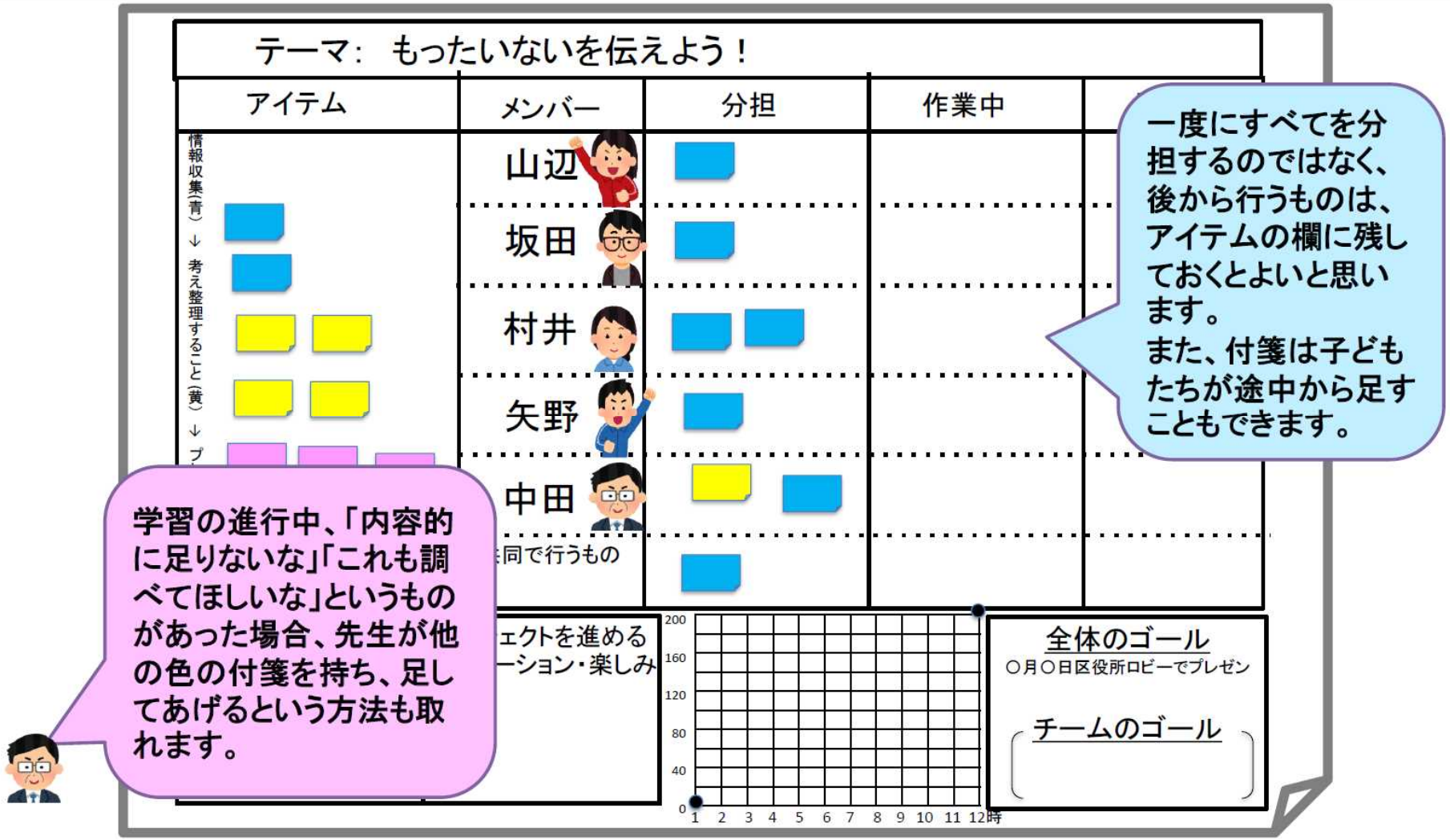
エデュスクラムの実際



ここのアイテム検討がとても重要です。Bookだけでは足りなければ、タブレット等を活用しながら調べ考えることを見つけていくのもいいでしょう。



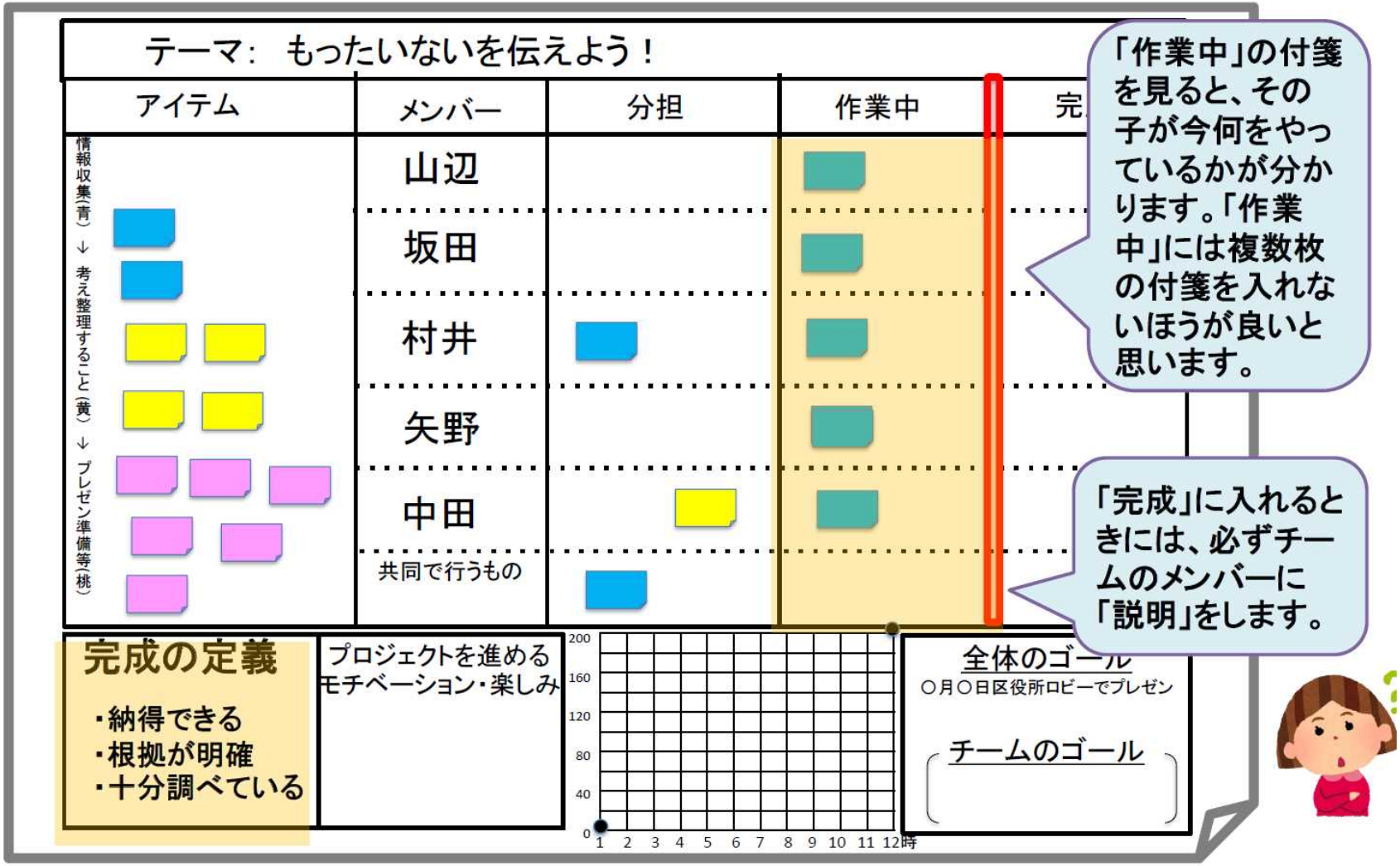
エデュスクラムの実際



一度にすべてを分担するのではなく、後から行うものは、アイテムの欄に残しておくとよいと思います。
また、付箋は子どもたちが途中から足すこともできます。

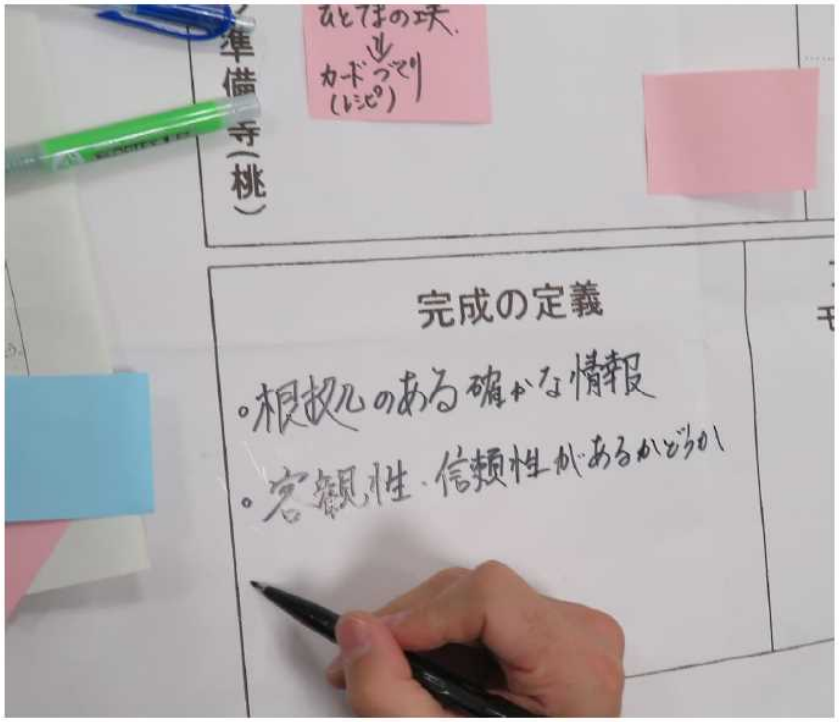
学習の進行中、「内容的に足りないな」「これも調べてほしいな」というものがあった場合、先生が他の色の付箋を持ち、足してあげるという方法も取れます。

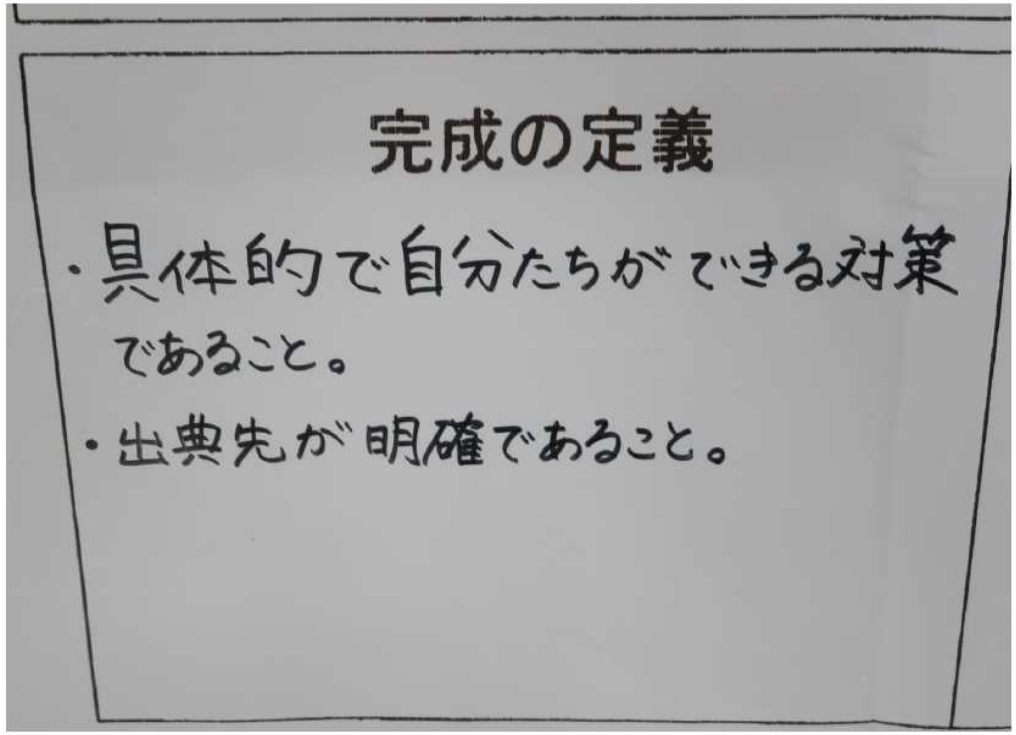
エデュスクラムの実際


テーマ： もったいないを伝えよう！
アイテム
メンバー
分担
作業中
完
情報収集(青) → 考え整理すること(黄) → プレゼン準備等(桃)
山辺
坂田
村井
矢野
中田
共同で行うもの
「作業中」の付箋を見ると、その子が今何をやっているかが分かります。「作業中」には複数枚の付箋を入れないほうが良いと思います。
「完成」に入れるときには、必ずチームのメンバーに「説明」をします。
完成の定義
・納得できる
・根拠が明確
・十分調べている
プロジェクトを進める
モチベーション・楽しみ
200
160
120
80
40
0
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12時
全体のゴール
○月○日区役所ロビーでプレゼン
チームのゴール

エデュスクラムの実際

完成の定義は、学習の質を上げるうえで有効に働きます。





生活科で実施する場合は、「**『できた』のやくそく**」として最初にみんなで決めておくといいと思います。