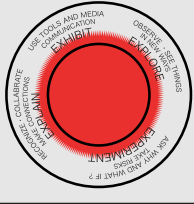


Project 7

大学生の食生活を改善する教材開発

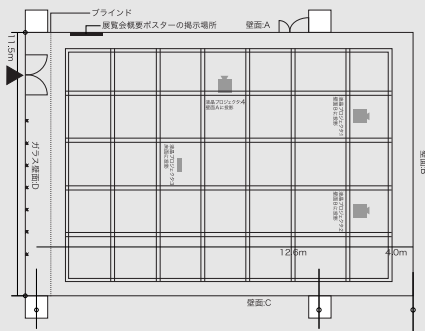


- プロジェクトの目標
「食」の基本を理解し、自分の身体に良いものを考え、食べ、作るようになることのできる教材の開発を行う。
- プロジェクト内のチームの編成
実態調査を行い、展覧会を開催して成果を公表する。教材開発にあたっては、2~3チームに分かれて作業を行う。プロトタイプはワークショップなどを通じて評価を受ける。最終的には相互評価を行ったうえで、公開する。
- 予定される最終成果物のリスト
1. 大学生の食生活の実態調査を行う。検定を受け各自の食育能力を調べる。
2. 調査結果をまとめた報告書を作り、展覧会を開催して成果を公表する。
3. 教材(本、ゲーム、ワークショップ等)のプロトタイプを作り評価する。
- 学生メンバーの役割のリスト 班構成例
グループリーダー(議長、進行、広報、渉外)
アートディレクタ(副議長、成果物のデザインに関する責任者)
ロジスティックス(全体スケジュール管理、会計管理)
デザイン班(展覧会、本、ポスター等の企画立案、開発)
マルチメディア班(ゲーム、ワークショップ、ビデオ等の企画立案、開発)
- 活動計画と学習対象となるスキル
前期 過去の研究や調査データを講読し、理解する。
実態調査
検定を受け各自の食育に対する能力を調査
各自の食事を一定期間撮影し、データ化し考察する
報告書を作り、データを展覧会にまとめて発表する
中間報告会で発表する
夏休み
後期 前期の成果をベースに書籍やシステムの提案をする
教材の開発し評価を行う。
開発例: 本
ゲーム(インタラクティブシステムなど)
ワークショップ
ビデオ作品など
最終報告会で開発物を公開し、評価の結果と考察を発表する
プロジェクトの成果を東京の学外報告会で発表する

毎日どんな食事をしているの?
写真に撮って記録する。
並べる。分析する。



わかった結果を公表する。
問題を明らかにする。



教材の最終形態

【前期後半~後期】
冊子体で?
Webで?
ソフトで?
ワークショップで?

結果をもとに開発する。
開発したシステムを評価する。

調査

展覧会

開発

プロジェクト学習【前期】の大まかな流れ案

