

## 2020年度 子ども体験教室オリジナル「評価基準」

子ども体験教室では、各コースにおいて設定した「身につけてほしい3つの力」を育てていくための評価基準を設定しました。  
1年間の活動は、評価基準をもとに、プログラム構成をしています。  
なお、この評価基準は毎年見直しを行い、より良いプログラムを目指していくものになります。

活動終了後に各家庭にお届けするカウンセリングカードも、この評価基準を軸として書かせていただきます。

これは、「できた・できなかった」という評価をするためのものではなく、各コースの「身につけてほしい3つの力」が、活動を通してどのように発揮されたのか、成長が見られたのかを可視化するための項目です。  
可視化することにより、次の活動に向けての1人ひとりのステップがわかり、より1年間の成長を積み重ねやすくなります。

本評価基準だけでは、表すことのできない成長も大いにありますが、この評価基準も1つの軸としながら保護者のみなさまと、お子さまの成長を1年間見守り、後押ししていきたいという想いで作成しました。

### アウトフィッター／自然や人との関わりの中で人生を前向きに生きている人

		アウトフィッター／自然や人との関わりの中で人生を前向きに生きている人				
【5年生～中学生】 バイオニアコース	A		どのような状況においても、仲間を巻き込みながら前向きに、建設的な意見交換をして、課題に挑むことができる。	活動やふりかえりを通して、次なるチャレンジのための目標設定をすることができる。	身につけた知識やスキルを仲間とともに応用し、課題を解決することができる。	アウトフィッター／自然や人との関わりの中で人生を前向きに生きている人
	B		どのような状況においても、前向きに意見交換をしながら、課題に挑むことができる。	活動を通して、自ら新しいことや苦手だと思うことにチャレンジすることができる。	身につけた知識やスキルを仲間とともに活用し、課題を解決することができる。	
	C		仲間と意見交換をしながら行動を組み立て、課題に挑むことができる。	活動を通して、自分の強みを発揮したり表現したりすることができる。	知識やスキルを身につけ、自ら活用して課題を解決することができる。	
	D		自らの考えをもとに行動を組み立て、課題に挑むことができる。	活動やふりかえりを通して、自分の強みや弱みに気づくことができる。	知識やスキルを身につけ、自ら実践することができる。	
【3年生～6年生】 フロンティアコース	A	目標達成に向けて、グループの仲間の長所や得意なことを理解して取り組むことができる。	自分たちで目標を設定し、達成に向けて課題や問題点に気づき、解決に向けての道筋や方法を考えて取り組むことができる。	自分の長所や得意なことを活かし、グループに対して適切なリーダーシップやフォローシップを発揮することができる。		
	B	目標達成に向けて、グループの仲間と意見を交わしながら取り組むことができる。	自分たちで目標を設定し、達成に向けて道筋や方法を考えて取り組むことができる。	自分の長所や得意なことに気づき、グループ活動に活かすことができる。		
	C	目標達成に向けて、グループの中で役割を持って取り組むことができる。	自分たちで目標を設定し、達成に向けて意欲を持って取り組むことができる。	自分の意見や考えを持って取り組み、グループ活動に活かすことができる。		
	D	目標達成に向けて、グループの仲間と一緒に取り組むことができる。	目標達成に向けて、意欲を持って取り組むことができる。	自分の意見や考えを持って取り組むことができる。		
【1年生～2年生】 ビギナーコース	A	グループの仲間と関わり合い、課題やプログラムに積極的に取り組むことができる。	活動内容を理解し、自分の考えやアイデアを加えて実施することができる。	活動内容に対して、伝えられたことをヒントにグループでの解決策や計画を考えることができる。		
	B	グループの仲間に対して、自分の感想や意見を伝えながら活動に取り組むことができる。	活動内容を理解し、自分の考えやアイデアを加えてやってみようとするすることができる。	活動内容に対して、伝えられたことをヒントに解決策や計画を考えることができる。		
	C	班のメンバーを『仲間』として捉え、活動することができる。	活動内容を理解し、自分でやってみようとするすることができる。	活動において、伝えられたことに対して意見や感想などを考えることができる。		
	D	班のメンバーに関わり、活動することができる。	活動に対して、自分でやってみようとするすることができる。	活動において、伝えられたことを理解しようとするすることができる。		
【年中～年長】 キッズコース	A	活動の中で遊びを発展させ、次なる遊びへ展開させることができる。	班のお友だちとお互いに気持ちや考えを伝え合いながら活動することができる。	自分のアイデアを遊びに取り入れるために試行錯誤し、実現することができる。		
	B	活動に興味関心を持ち、遊びを発展させようとするすることができる。	班のお友だちに自分の気持ちや考えを伝え、活動することができる。	自分のアイデアを遊びに取り入れるために、試行錯誤することができる。		
	C	活動に興味関心を持ち、楽しんで参加することができる。	自ら班のお友だちに関わり、活動することができる。	興味のあることに対して、自分なりのアイデアを持つことができる。		
	D	活動に参加することができる。	お友だちと一緒に活動することができる。	活動の中で興味のあることを見つけることができる。		
身につけてほしい力	挑戦力			どんな状況でも前向きに挑む力	自分の可能性に気づく力	知識スキルを活用する力
	行動力		仲間と協力する力	自ら解決する力	個を発揮する力	
	できる力		仲間とやってみようとする力	自分でやってみようとする力	自分で考える力	
	あそび力	楽しくあそぶ力	集団であそぶ力	創意工夫してあそぶ力		

～参考～

文部科学省 子どもの発達段階の課題 [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/053/gaiyou/attach/1286156.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/053/gaiyou/attach/1286156.htm)

幼保連携型認定こども園教育・保育要領 <http://www8.cao.go.jp/shoushi/shinseido/law/kodomo3houan/pdf/seisyorei/h260430/c1-2-honbun.pdf>

小学校学習指導要領 [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/)

中学校学習指導要領 [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/)

