

まるわかりブック



「つくる・解決する」を楽しく学ぶ

みらいミッテ



みらいミッテって何？

みらいミッテは、子どもたちが明るい未来を切り拓くために4つの学びで『自分を伸ばすチカラ』を育む新しい教室です。

子どもたちの活動が中心の「プロジェクト型学習」で全ての学びの土台となる12の能力を身に付けます。

名前の由来

みらいミッテという名前は、ドイツ語の“Mitte(中心)”が由来です。「未来の中心」となる子どもたちに、社会に出てからも自ら学び成長し続ける力を身に付けてほしいという想いが込められています。



トイテミッテ

ツタエテミッテ

ミッテとは…



シラベテミッテ

ミッテワールドに暮らす不思議な生き物“ミッテ”。子どもたちと一緒に成長していく仲間です。現在発見されているミッテは、全部で16種類。ミッテワールドにはまだまだ解明されていない不思議がいっぱい！一緒に冒険しよう！



ツクッテミッテ

レッスンの特長

1 「答えがない問い」への答えを見出す探究!



みらいミッテの課題には、「答えが一つでないもの」がたくさんあります。テストでは「正答」を求められる子どもたち。しかし、社会に出ると“答えがない”たくさんの問題に直面します。課題に向き合い、思考の手順、発想方法を学び、自分で考える経験を積むことで、自分なりの答えを見つけ出す力を育てるプログラムです。

2 子どもの活動が中心のプロジェクト型学習!

プロジェクト型学習(PBL:Project Based Learning)は、問題解決型学習とも呼ばれ、自ら問題を発見し、解決する能力を養うことを目的とした教育方法です。

プロジェクトの実現のためには、

「自分で調べて知識を得ること」

「自分のイメージをカタチにすること」

「自分の考えを伝えること」が必要です。

プロジェクトや目標を実現しようと考え、子どもたちが主体的に行動する中で、計画力や論理的思考力など「自分を伸ばす12の力」が身に付きます。



3 協働的な学び!

レッスンでは、協働して取り組む課題がたくさんあります。みんなで考えることで、一人では考え付かないようなアイデアが生まれたり、相手に理解してもらえるように伝える工夫を行ったりと、お互いの力や個性を尊重し合える人間力が育まれます。

調べる

目の前の小さなことから
世界のことまで
様々なことに気づく力。
ワクワクから始まる探究力。
自分を育てる、
学びの土台をつくります。



1 好奇心

ミッテが一番大切にしていることは、子どもたちのワクワク! 全ての学びのきっかけは好奇心です。ミッテのレッスン内容は科目横断型。様々な分野のテーマを取り扱った楽しいテキストで、子どもたちのワクワクを引き出し、学びの土台をつくります。

2 探究力

探究力は学びの原点です。「なぜ?」「知りたい!」と思う気持ちの赴くままに課題を設定し、知識や情報を収集・整理・分析したり、他者と意見交換・協働したりしながら深く思考する力です。様々な角度から物事を思考し、吟味します。答えを出すのが難しいことにも真剣に向き合い、新たな理解や知識を生み出していきます。自ら求め、考え、自分の答えを探し求める。好奇心旺盛なこの時期に、学びの原点となる力を育てます。

3 気付く力

人間は、自分が気付いた物事の範囲内でしか考え、判断し、行動することができません。自分の世界を広げるためには、たくさんの方に気付く力が必要です。物事の真の姿をまちがいがなく理解しようと観察し、また様々な視点を持って世の中を見る力。様々な立場から物事を見て、気付く力。共通点が無いように見えるものの中らつながりを見つける力。当たり前のことから何かに気付く力が未来を明るく変えていきます。

伝える

自分の想い 考えたこと、
調べたこと 伝えたいことを
様々な手段で表現し、
発信する。
社会生活で不可欠な
伝える力を育てます。



4 表現力

表現力は、他者との信頼関係を築くための重要な力です。自分の感情や思考を他者に分かりやすく伝えることで、他者からの共感・理解を得ることができます。お互いが分かり合えれば、コミュニケーションがスムーズになり、信頼関係が構築できます。表現の方法は、言葉だけではなく、表現の幅を広げ、豊かに生きる力を育みます。

5 まとめる力

何かを他者に伝える時には、情報を整理しまとめる力が必要です。伝えたいことを明確にし、筋道を立てて論理的に伝えることで、相手に理解してもらいやすくなります。また、他者との協働の中で個性を尊重しながら意見をまとめる経験を通じて、リーダーシップ・統率力が育ちます。

6 コミュニケーション力

社会生活を行う上では、相手の意図を理解する、自分の伝えたいことを明確に伝える双方向の情報伝達、意思疎通が不可欠です。コミュニケーション力を養うための第一歩は、自分の意見・考えを持つこと。コミュニケーション力を高めることで、チームを動かす力が育まれます。



みらいミッテは、「調べる」「伝える」「つくる」「解決する」の4つの学びで自分を伸ばす12の力を身に付けます。

つくる

工作やクイズづくり、
ルールづくりや新商品づくり。
自由な発想で
様々な思考と実践をくり返し、
未来をつくる力を
育てます。



7 発想力

新しいものやアイデアを生み出す力は、これからの世の中に求められる力です。既存の知識や情報と自らのアイデアや手法を結び付け、試行錯誤をくり返ししながら独創的なアイデアを生み出す力を育てます。新しいサービス 新しい価値 発想力が、これからの世界を動かします。

8 計画力

計画力とは、達成したいゴールに向かうための方法や順序を考える力のことです。簡単な物事の手順を論理的に分析することから始め、課題を設定し、計画を立てて実行する経験を重ねることで、問題解決に向けた手順を複数準備することができるようになります。最善の方法を検討できる計画力を育てます。

9 実行力

実行力とは、物事に取り組み、あきらめずにやり抜く力のことです。計画したことを実行し、それを客観的に観察し、計画を練り直し、実行する。あきらめずに取り組んだ経験は、必ず成長につながります。自分で考える 自分で決める 主体的に行動できる力を育てます。

解決する

様々な視点
広い視野をもって
課題をとらえ、
解決する力を
育てます。



10 課題発見力

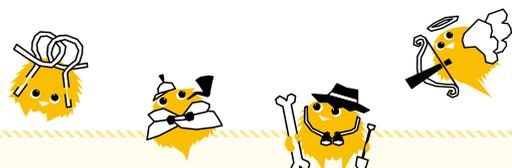
課題発見力とは、自ら課題を発見し、解決に導いていける力です。視野を広げ、物事を様々な視点から捉える力、分析する力が必要です。価値観が多様化している世の中において、柔軟な発想で課題を発見し、未来をつくる力を育てます。

11 論理的思考力

論理的思考力とは、物事を整理し、筋道を立てて考える力で、問題解決をする上でとても大事な力です。物事を考えるためには、何を手掛かりにどう考えたらよいのか、考えるスキルが必要です。考えるためのツールや手順を学び、論理的思考の習慣化を促します。

12 判断力

判断力とは、物事を正しく認識し 考えをまとめ 決めることができる力です。物事を冷静に見て正しい判断を決断する力は、リーダーに求められる力の一つです。問題解決に向けて自分で主体的に決める経験を繰り返すことで、正しい判断力を育てます。



カリキュラムの特長

★様々な分野のテーマを幅広く！

みらいミットのカリキュラムは、科目横断型で様々な分野のテーマに取り組みます。みらいミットが「幅広い」テーマにこだわる理由は、子どもたちにたくさんの体験をして、視野を広げてほしいから。たくさんのテーマに取り組むことで、子どもたちは様々なことに興味を持ち、探究する力を付けていきます。

★初級からプロ級まで！

スモールステップのカリキュラム

1つのテーマにつき、3～6回のレッスン。
1年で「調べる」「伝える」「つくる」「解決する」の
4つの学びをバランスよく行う
カリキュラムです。



スモールステップで取り組める 無学年制のカリキュラムなので、
お子様の状況に応じた学びが可能です。

初級

ワクワクが最優先！低学年から取り組める「楽しい」がつまったレッスン！

推奨 小1～4



レッスン例

つくる 初級

「ビー玉めいろをつくろう」

設計図のかき方を学ぶ段階から、立体の組み立て、バージョンアップまで。学びがたっぷりのビー玉めいろをつくれます。

中級

少し難しめの課題にもどんどん挑戦！レベルアップが楽しい！

推奨 小2～5



レッスン例

伝える 中級

「レポーターになろう」

自分の興味のあることについて調べ、事実と感想を分けてまとめ、原稿をつくり、レポーターになって伝えます。

上級

2つの学びをかけ合わせ、2か月で1つのプロジェクトを仕上げる！

推奨 小3～6



レッスン例

解決する × 調べる 上級

「パン屋をつくろう」

パン屋をつくるには、何が必要？税金、利益、原価…様々な課題を解決してパン屋をつくろう！

プロ級

自分でテーマを決めて「自由」に探求し、発信する！

推奨 小4～6



探求したテーマをまとめる！

プレゼンテーションもバッチリ

みらいミッテとは

自分を伸ばす12のチカラ

レッスンカリキュラム

オリジナルテキスト

入会のご案内

4

オリジナルテキスト

フルカラーで楽しいテキスト!
 子どもの興味関心を引き出す
 しかけがたくさん!



はじめに

レッスンの目的やゴールイメージを伝えます。



目標

毎回のレッスンの目標を達成できるよう
 レッスンを進めます。



解決する 初級「発明スタジオ」より抜粋

ウォーミングアップ 同じように分けよう

図を点線にそって、4つの部分に分けます。
 どの区切りにも、4つのミッテちゃんが入るように区切りましょう。

(例) 3つのミッテちゃん



レベル★



レベル★★



レベル★★★



ウォーミングアップ

図形やクイズ、発声練習など、
 レッスン内容に合わせた
 ウォーミングアップから始めます。
 集中力を高めてレッスンに入ります。

できるかな?
 やってみよう



スモールステップのレッスン!

伝える

初級「カルタをつくろう」より抜粋

Step1 様子を表す言葉を知ろう!

様子や気持ちを表す言葉をたくさん知ると、
どんな文を書けるようになります。
「ざ音語」「ざない語」「形ようし」について学びましょう。

「ざ音語」とは、動物の鳴き声や、物の音などをまねて
つくった言葉のこと。
ワンワン、ガタガタ、ザーザー など

ざ音語をさがして書きましょう。 シールゲットチャンス! × 1枚

(例) ザーザー		

3ページ

「形ようし」とは、ものごとの せいしつや、じょうたいを表した
言葉のこと。言い終わる時の言葉の最後が「い」になる。
「赤い」「うれしい」「大きい」 など

反対の言葉を書いて、形ようしを集めましょう!

シールゲットチャンス! × 1枚

	多い	
	高い	
近い		軽い
厚い		おそい
	細かい	
	広い	
暗い		悪い
弱い		細い

5ページ

「伝える」初級 レッスン① 言葉で絵の内容を出しよう

にている言葉をヒントに、形ようしを集めましょう。

シールゲットチャンス! × 1枚

他にも形ようしを見つけてみましょう。

シールゲットチャンス! × 2枚

りんご = 2

6ページ

Step2 様子を表す言葉を考えよう!

絵を見て、その物の様子を表す言葉を書きましょう。
6つの言葉だけで、その物が描けるよう、「見た目」や
「さわった感じ」「食べた感じ」や「聞こえる音」などを、さ
ざない語、形よう詞を使って表しましょう。

(例) どんな果物ですか?

赤い	丸い	
つやつや	ジャラジャラ	シ

① どんな果物ですか? シールゲットチ

② どんな食物ですか? シールゲットチ

③ どんな動物ですか? シールゲットチ

7ページ

Step3 しょうかいする文を書こう!

例のように、絵にかかれてるものをしょうかいする文
を書きましょう。

(例) レモンは、黄色の果物です。
とてもすばやくて、さっぱりしていい
からあげにかけるとおいしいです。

① プリンは、 の

② 「のり」は、

③ 「モットタエミッタ」は、

8ページ

Step4 絵札を説明する文を書こう!

カルタの絵札を他の人に説明する文を書きましょう。
文をつくる時には、次の6つを入れると、伝わりやすくなります。

いつ どこで だれが 何を どのように どうした

また、「ざ音語」や「ざない語」や「形ようし」などを入れると、
よりくわしく伝わる文になります。

(例)

星がキラキラとかがやく夜に
シラベチキがミツバの森まで
天体かんくを遊んでいました。
夜空には、黄色い三日月が光り
いつの間にかブカブカとユーフォーも
やってきました。

文を書いて 誰に この絵がうんたら、
伝わりやすい文とことだね!

9ページ

少しずつ成果を重ねるスモールステップでレッスンが進むので、
取り組みやすく集中力が続く!!

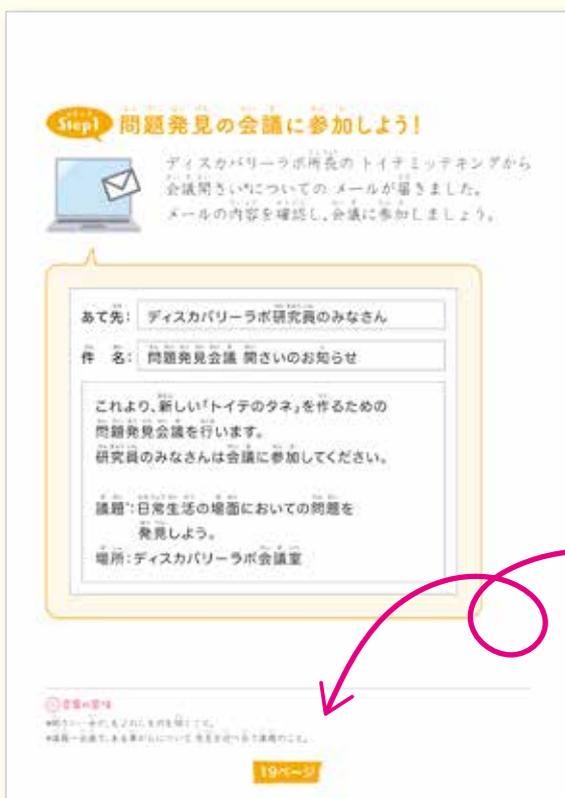
みらいミツバとは
自分を伸ばす12のチカラ
レッスンカリキュラム
オリジナルテキスト
入会のご案内

ミッテワールドのストーリーが楽しい♪

難しい内容も
ミッテが
分かりやすく
説明!



調べる × 伝える 上級「音の高さについて探求しよう」より抜粋



言葉の意味

難しい言葉は
その都度チェック!
語彙力を伸ばします!

解決する 中級「問題発見! ディスカバリーラボ」より抜粋

発想力をきたえる豊富なアイデア集



つくる 初級「おべん当をつくろう」より抜粋



つくる 中級「ビー玉コースターをつくろう」より抜粋

思考のしかたが身に付く

解決する

初級「問題解決センター I」より抜粋



どんどんレベルアップ♪

レベルアップ

お子様に合わせて幅広く対応!

伝える

初級「スピーチをしよう」より抜粋



みらいミツバとは
自分を伸ばす12のチカラ

レッスンカリキュラム

オリジナルテキスト

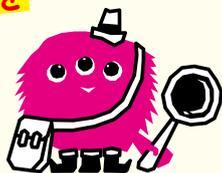
入会のご案内

学習していない知識も安心の参考ページ!

必要な時に必要な知識を学ぶことができます。



レッスン中の“知りたい”が
学ぶ意欲に!
好奇心が学ぶ姿勢を
育てます!



解決する

初級「発明スタジオ」より抜粋

調べる

中級「強度を調べよう」より抜粋

公立中高一貫校受験や 国私立中学受験にも活かせるレッスン



みらいミッテ
「解決する・伝える」 レッスン① SDGsとこみについて知ろう

ウォーミングアップ SDGsすごろく

ルール

- 2つのグループに分かれて、シールの色を決めます。
- サイコロをふって、出た目の数だけ進みます。
- 止まったマスを目指を読み上げてシールをはります。マスにコマをおいて、次はそこからスタート。
- 順番にサイコロをふって、すごろくを進めます。シールがはってあるコマに止まった場合は、シールははけません。
- 時間内に シールをはった枚数が 多いチームが勝ち!

せいげん時間:5分

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS
世界を変えるための17の目標

17 持続可能な開発目標を達成しよう
16 平和と公正をすべての人に
15 陸の豊かさも守ろう
14 海の豊かさも守ろう
13 気候変動に具体的な対策を
12 つくる責任 つかう責任
11 住み続けられるまちづくりを
10 人や国の不平等をなくそう
8 働きがいも、経済成長も
7 エネルギーをみんなに
6 安全な水とトイレを世界中に
5 ジェンダー平等を實現しよう
4 質の高い教育をみんなに
3 すべての人に健康と福祉を
2 清潔なエネルギーを
1 貧困をなくそう

SDGsを楽しく学ぶ

みらいミッテとは

自分を伸ばす12のチカラ

レッスンカリキュラム

オリジナルテキスト

入会のご案内

解決する × 伝える

上級「ミッテ町公園の問題を解決しよう!」より抜粋

グラフ

資料の読み取り

12ページ

このページは、ミッテ町の公園に関する問題解決の資料の一部です。グラフや表を用いて、公園の利用状況や環境の変化について分析しています。

海の生物があぶない!

要約

このページは、海洋生物の減少に関する問題解決の資料の一部です。海洋生物の減少の原因や対策について詳しく説明しています。

スモールステップで無理なく
楽しく受験の基礎力を養う!

やる気が続く シールゲットチャンス!

なぜ⑥ お話を考えよう!

ツタエテミットの絵本のお話の部分を、やぎさんが食べてしまいました。ツタエテミットが覚えている言葉をヒントに、絵本のお話を考えましょう。

覚えている言葉は、

- ・わくわく
- ・おいしい!
- ・そよそよ
- ・ガオー!
- ・にげろー!

このページのお話

シールゲットチャンス!

「がんばり」をシールにかえてためていこう!

すてきな
プレゼントと
交かンできるよ



解決する 初級「なぞときワールド」より抜粋

レッスン内容のふりかえり

まとめ

今日のふりかえりを行って、自分の言葉で感想を書く!

ふりかえり

目標に対して、どうだったかもう一度ふりかえってCheck!

「調べる」中級 レッスン② どの柱が一番強いだろう

シールゲットチャンス! ×1枚

今日は、折り紙で作った柱を使って「どの柱が一番強いだろう」の実験を行い、強度を調べました。今日の感想や楽しかったこと、次にやってみたいことなどを書きましょう。

ふりかえり

シールゲットチャンス!

✓の数だけシールをもらおう!

	check!
最後まで集中して楽しくレッスンを受けることができましたか。	<input checked="" type="checkbox"/>
みらいミットのお約束を守ることができましたか。	<input checked="" type="checkbox"/>
実験結果を予想することができましたか。	<input checked="" type="checkbox"/>
最後まであきらめずに、実験をやりきることができましたか。	<input checked="" type="checkbox"/>
実験結果を表や報告書にまとめることができましたか。	<input checked="" type="checkbox"/>

26ページ

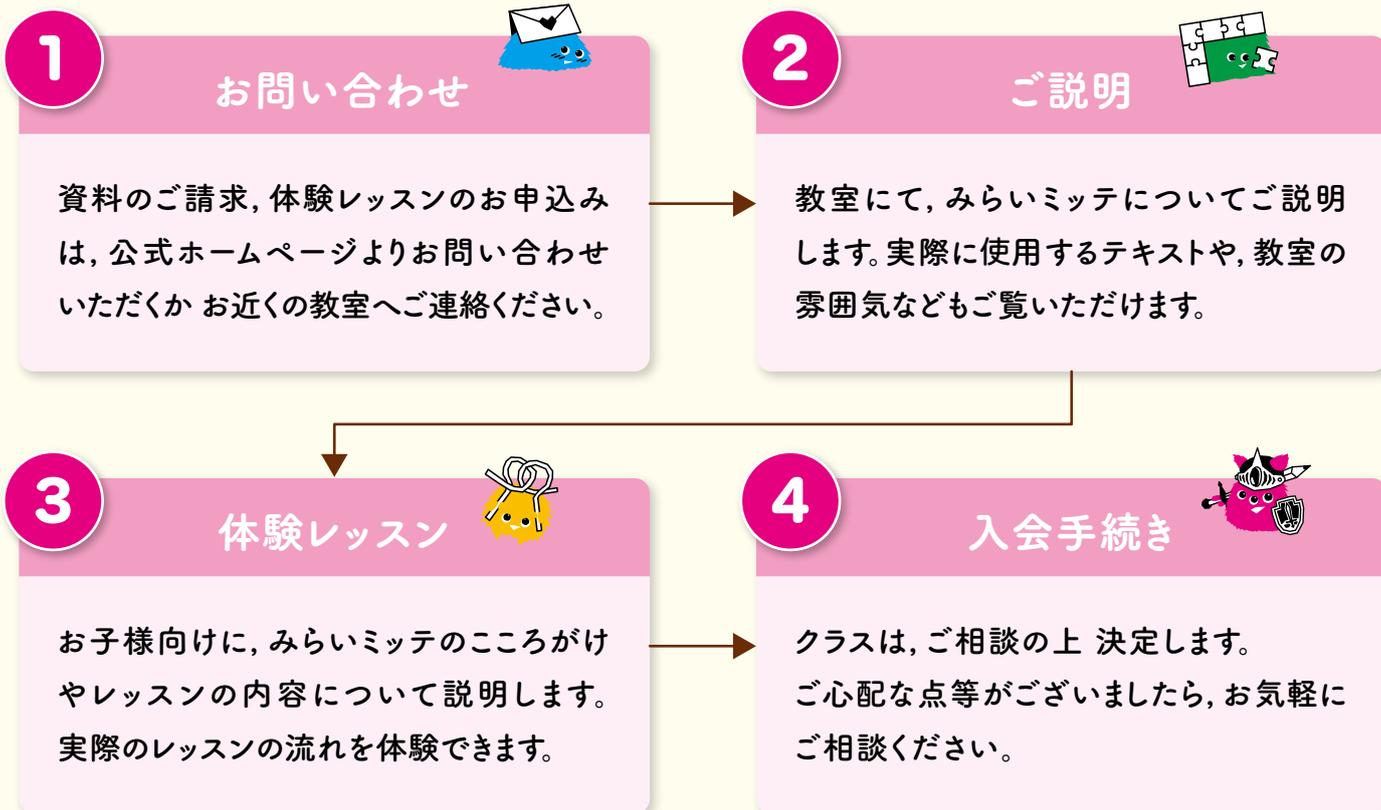
調べる 中級「強度を調べよう」より抜粋

全部 ✓ がつくと達成感!!

5

入会のご案内

入会までの流れ



みらいミtteとは

自分を伸ばす12のチカラ

レッスンカリキュラム

オリジナルテキスト

入会のご案内

公式ホームページ

オリジナルテキストの見本や, レッソンの様子が分かる動画もあるよ!

www.miraimitte.jp 



Instagram

レッスンの様子や イベント情報を更新中!

\フォローしてね!/
@miraimitte 



ツイッター

ミtte生のがんばる姿や, 豆知識などをミtteたちがツイート中!

\フォローしてね!/
@mirai_mitte 



「つくる・解決する」を楽しく学ぶ

