

令和6年度

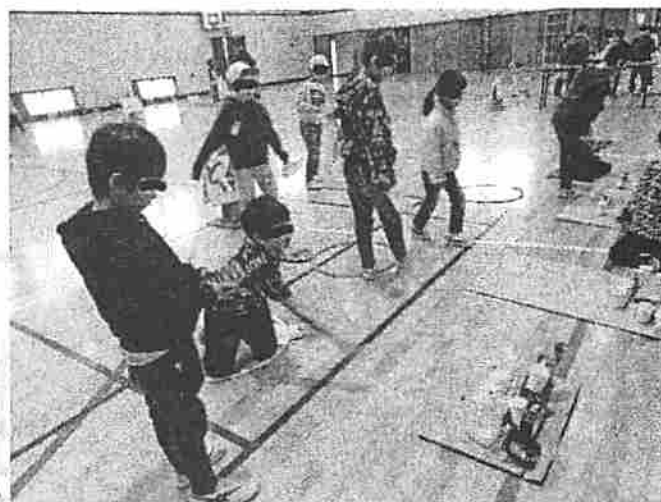
印旛地区教育研究集会

生活科分科会 提案資料

研究主題

自分の思いや願いの実現に向けて、探求し学び続ける児童の育成

～身近な人々とつながり合いながら～



第3部会 印西市立木下小学校

青木 恭子

佐藤 美緒

横山 伊吹

印西市立木下小学校
マスコットキャラクター

くすのぎー



1 研究主題

自分の思いや願いの実現に向けて、探求し学び続ける児童の育成

～身近な人々とつながり合いながら～

2 主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

生活科の教科目標は、次のとおりである。

具体的な活動や体験を通して、身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立し生活を豊かにしていくための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴やよさ、それらの関わりに等に気付くとともに、生活上必要な習慣や技能を身に付けるようにする。

【知識及び技能の基礎】

(2) 身近な人々、社会及び自然を自分の関わりで捉え、自分自身や自分の生活について考え、表現することができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等の基礎】

(3) 身近な人々、社会及び自然に働きかけ、意欲や自信をもって学んだり生活をしたりしようとする態度を養う。

【学びに向かう力、人間性等】

生活科では、児童の思いや願いを実現する学習活動を行うことを中心とし、具体的な活動や体験を通して学ぶこと、子どもの気付きを大切にすることが大事である。それにより、「もっと知りたい。」「次はどうしたらよいだらう。」「違うこともしてみたい。」とより強い探求心が芽生え、深い学びへとつながっていくと考える。

(2) 学校教育目標から

本校では、学校教育目標を「自らの可能性に挑戦する、活力あふれる木下っ子の育成」としている。そして目指す児童像を以下のように設定している。

- ・進んで学び、考え、表現する子 ～確かな学力～
- ・思いやりのあるやさしい子 ～豊かな心～
- ・丈夫でたくましい子 ～健やかな体～

そこで、学習に意欲的に取り組み、学習内容を的確に捉え、自分の考えをもち、表現することのできる児童の育成を目指している。自ら設定した課題に対して、自ら学び共に学び、その成果を自らとつなげる学習をすることで、これまで以上に自らの可能性に挑戦する意欲が高めることができると考える。

(3) 児童の実態から

本校は利根川の南側に位置し、豊かな自然に囲まれている。高台にあり、雄大な利根川や美しい木下の町並みを窓から見るができる。古くは江戸時代から木下河岸により栄えた土地のため、各地にその名残がある。最近、新しい住宅が立ち並び、古いものと新しいものが混在している地域である。子ども達は明るく素直で、何事にもまっすぐに取り組む姿勢が見られる。家庭環境が複雑な家庭もあり、家庭学習が十分ではない児童もいる。

数年かけて学校全体の学習規律が整い、児童の学習に対する意欲が向上してきている。生活科においても、体験的な学習を好み、自然に対する興味・感心も高く、次時の学習を楽しみにしながら学習に取り組む姿が

見られる。しかし、自ら課題を見付けたり、解決したことを表現したり、認め教え合うことは苦手としている。

そこで、生活科において①思いや願いをもつ、②活動や体験をする、③感じる・考える、④表現する・行為する（伝え合う・振り返る）の基本的な学習過程を基本にして、柔軟に単元を構成していく。それにより、更に生活科に対する意欲が向上し、探求心が高まり、自らの課題をもち、その解決に向けて進んで学び続ける児童が育まれると考えた。また、解決していく中で、様々なつながりを意識していくことで、興味や関心も増え、より探求的な学習にすることができると考える。以上のことから、本主題を設定した。

3 研究仮説と手立て

仮説1

児童の思いや願いを効果的に学習に取り入れることにより、新たな気付きを見付けながら、解決していこうとする意欲が高まるだろう。

自分の思い、友達との共有する思い、他者の思いのそれぞれを大切に扱っていく。

自分…初めて経験することへの興味や関心、経験したことをもとにした新たな思いや願い

友達との共有…互いの思いを伝え合うことによる気付きの質の高まり、活動の楽しさや友達の存在の大切さへの気付き

他者…他者の気付きや考えを取り入れることによる多面的なものの見方、他者を認める意識

児童一人一人が自分の思いや願いをもつ場面、それを伝え合う場面、その解決に向けて取り組む場面を教師が児童の様子を観察しながら、意図的につくっていく。それぞれの場面で生まれた「もっと～してみたい」「こうしたらどうなるだろう」という新たな気付きを大切にする。児童は思いや願いが自分達の力で解決していくことで、自信をもち、楽しみながら学習に取り組んでいくと考える。

(手立て)

- ①学習計画の作成は児童と一緒に。 ②基本的な学習過程の繰り返し
- ③児童の思いや願いを取り入れたグループの編成 ④新たな気付きがもてるような交流の場の設定

仮説2

身近な人々と関わる活動を意図的に取り入れ、相手意識をもちながら友達と協力して学んでいくことで、より深い学びへとつながるだろう。

様々な人達と交流をすることは、生活科の学習において大切である。同学年の友達、他学年の友達、地域の人達等、児童が交流できる場を多く設定し、それぞれにおいて、しっかりと相手意識をもたせる。友達同士では、互いに考えを認め合ったり、意見を交換したりする中で協働的な学びが、地域の人達とは、学びの必然性や責任が生まれ、より真剣で自律的な学びが促される。それにより、生活上必要な習慣や技能も身に付くと考える。

(手立て)

- ①相手を意識した場の設定…保育園児・教師・学級の友達・1～6年生の友達
- ②伝え合いの場の設定 ③ICTの活用 ④他教科とのつながり

4 授業実践（1年）

※本実践は、令和5年度1年生の実践をもとに、授業改善や仮設の検証を行った。

(1) 単元名 あきとなかよし ～あきのわくわくランド～

(2) 単元について

①単元観

本単元は、学習指導要領の以下に該当する。

(6) 身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

本単元では、学校内や学区内で秋見つけをし、秋の自然を体全体で感じながら繰り返し自然と触れ合うことで、自然を使った遊びの面白さや自然の不思議さに気付く、安全に気を付けてみんなで遊びを楽しんだり、季節によって自分たちの遊びや生活の様子が変わること気付いたりすることをねらいとしている。また、友達と一緒に遊ぶものをつくったり、「あきのわくわくランド」で友達や他学年と一緒に遊び合ったりする活動を通して、身近な人と関わることの楽しさに気付くことができるようにする。

「あきのわくわくランド」では、自分たちが作ったものを使って、印西ひかりこども園の子ども達に遊んでもらい、一緒に秋の遊びを楽しむ。これまでは同学年の友達との関わりが多く、他学年との交流があったとしても自分たちは何かをしてもらうことがほとんどであった。しかし今回は立場が逆になる。相手意識をしっかりとらせ、園児との関わりで、自分達がお兄さん、お姉さんになったという自分の成長にも気付かせていきたい。

これらの全体の活動を通して、秋という季節と関わって遊ぶことの楽しさや、遊びに使うものを作る面白さ、自然の不思議さに気付かせたい。そして、身近な自然と触れ合いながら、季節に応じて自分たちの生活が変化すること気付いたり、季節を工夫して楽しんだりすることができる力を身に付けさせたい。

②児童の実態

本学級の児童は、1学期に交流の杜に出かけ、季節を感じたり草花で遊んだりしながら、身の周りには自然がたくさんあることに気付く、自然と関わる活動に興味・関心をもって取り組むことができた。

ほとんどの児童が生活科の学習が好きである。普段の様子を見ているととても意欲的で、毎日アサガオの世話をしたり、観察を楽しそうにしたりしていた。また、学校探検では、2年生に案内されながら様々な教室を回り、探検後は見つけた教室について嬉しそうに話していた。

本単元のアンケートでは、木の葉や木の実を拾ったことがある児童は多かった。しかし、それを使って遊びをつくるという経験がある児童は少し減っている。秋の自然を見つけても、自然を使って遊びを創り出したり、秋の遊びの楽しさや面白さを知らなかったりする児童がいる。

③指導視

本単元では、秋の自然を体全体で感じながら触れ合い遊ぶことで、その面白さや自然の不思議さに気付かせたい。そして、季節に応じて自分たちの生活が変化することに気付いたり、季節を工夫して楽しんだりすることができる力を身に付けさせたい。更に、印西ひかりこども園の園児を実際に招待し、一緒に活動することで自分の成長を実感できるようにしたい。

○交流の杜・万葉公園への秋探し

普段、季節の変化にあまり関心をもたない児童に対して、春や夏探しでも訪れた交流の杜に行くことにより、同じ場所でも季節が変わると様子が変わっていることに気付かせたい。また、万葉公園で木の実や木の葉などを拾い、諸感覚を働かせて季節の変化を十分に体感できるようにしたい。

○思いや願いが似ている者同士でのグループ編成

同じおもちゃ作りを行う児童同士でグループを作り、活動をする。おもちゃを作るために必要な材料はクロームブックにメモをし、友達同士で共有や確認をしたり、保護者への連絡に使用したりする。また、ただおもちゃを作るだけではなく、どのようなおもちゃを作りたいのか、共通の目標を設定し、教え合いや助け合いといった友達同士の関わりが生まれやすくする。それにより、自分が作りたいものへの発想も具体的に広がっていくと考える。

○園児との交流

印西ひかりこども園の園児と一緒に交流活動を行うことを知らせる。園児との交流を通して、相手意識が生まれ、「分かりやすく伝えよう」、「相手の気持ちを考えよう」といった気持ちが高まると考える。

○場の工夫

おもちゃのコーナーをお店に見立て、一緒に遊ぶ場を屋台形式にすることで、お祭りの気分になり、楽しく活動できると考える。また、店員として遊び方を説明することで、コミュニケーション能力も高まると考える。

○チェックカード/スタンプカードの活用

園児はスタンプカードを首から下げながらお店をまわるようにし、どのお店に行ったのか分かるようにする。また、店員は園児のカードに来店した印としてハンコを押す。これにより、お互いにお店屋さんごっこをしている雰囲気十分に味わえ、園児との関わりも活発になり、学習への意欲がより一層高まると考える。

更にリハーサルでは、チェックカードを使用する。スタンプカードの裏面に付箋を付けておき、お店のよかったところや改善した方がよいところを書いたり貼ったりできるようにする。友達のよさやアドバイスを書いたり伝え合ったりすることで気付きの質を高められるようにしたい。

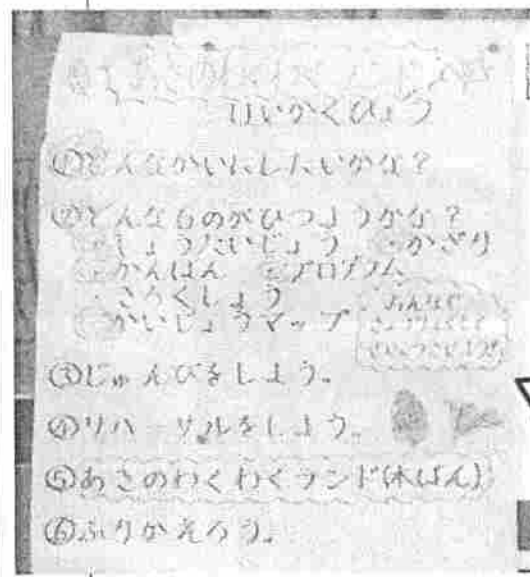
※生活科の学習においては、特別支援学級の児童2名も参加している。指導にあたっては、特別支援の児童にも分かりやすいような言葉掛けや活動内容になるよう配慮に努めている。更に、特別支援学級担任との連絡も密にし、指導の手立てなどを話し合っている。必要に応じて、特別支援学級の担任や支援員が支援に入ることもある。

(3) 単元の目標

- ・身近な自然の様子共通点や相違点、季節の移り変わりに気付くことができる。
(知識及び技能の基礎)
- ・身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びを創り出す楽しさに気付くことができる。
(知識及び技能の基礎)
- ・秋の特徴を見付けたり、自然を使って工夫して作品を作ったりすることができる。
(思考力、判断力、表現力等の基礎)
- ・身近な自然の様子や四季の変化、季節によって生活の様子が変わることに気付くとともに、それを取り入れ自分の生活を楽しくしようとする。
(学びに向かう力、人間性等)
- ・活動を通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出し、進んで触れ合い交流しようとする。
(学びに向かう力、人間性等)

(4) 指導と評価の計画 (9時間扱い)

時配	主な学習活動	評価規準 (評価の観点) 【評価方法】
1	○どんな会にしたいか話し合う。 ・自分達が作ったおもちゃを使って遊ぶ計画を立てる。 ・会の名前や招待する人を決め、学習の見通しをもつ。 【仮説2・①】	・教師や友達の意見を聞きながら、意欲的に話し合いに参加しようとしている。 (学びに向かう力、人間性等) 【観察】




単元の最初に、あきのわくわくランドをどんな会にしたいのかを話し合った。「どんなことをしたいのか」、「誰としたいのか」、「何を準備すればよいのか」など、児童の思いや願いに寄り添いながら計画を立てていった。それにより、やらされているという気持ちではなく、やりたいという気持ちが時間を追うごとに高まっていった。

T どんなことがしたいですか。

C1 僕たちがつくったおもちゃで、みんなに遊んでもらいたい。

C2 保育園や幼稚園も友達も呼びたい。

2	<p>○どんなものが必要なのか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃ ・招待状 ・看板 ・会場マップ ・飾り ・賞状（記録を書くもの） ・プログラム ・各コーナーで使うもの <p>○仕事の分担をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・役割を決め、責任をもって活動できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・園児の立場になって、どんなものがある とよいかを考えようとしている。 <p>（思考力、判断力、表現力等の基礎）</p> <p>【観察・発言】</p>
3 4	<p>○準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時で決めた自分の仕事をする。 <p>【仮説1・③】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・園児の立場になって考え、遊びの準備を している。 <p>（思考力、判断力、表現力等の基礎）</p> <p>【観察・作品】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割を理解して、友達と仲良く活 動している。 <p>（知識及び技能の基礎）【観察】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>C1 どこにポンドを付けるとくっつきやす いかな。</p> <p>C2 ここに付けると紙に貼れるよ。</p> <p>C1 どんぐりの横のところに塗ればいい んだね。</p> </div>
<p>おもちゃ作りでは、一人では大変ところは互いに助け合う姿が見られた。その中で自然と「ありがとう。」や「どういたしまして。」という優しい声掛けも聞こえてきた。</p>		
	<p>○どんなことに気を付けたらよいか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・優しくする。 ・分かりやすく話す。 ・相手のことを考えて行動する。 ・歩いて移動する。 	
5 6	<p>○あきのわくわくランドのリハーサルをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1つのお店の人数を2つに分ける。半分ずつ 2回に分けて実際にそれぞれの遊びを体験 する。 ・体験を通して、友達のよかったところや改善 した方がよいところなど、カードに書いたり、 感想を伝え合ったりする。 ・振り返りを生かして、本番での具体的な目標 をもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お客さんに接する時は、相手の立場に立 って話をしている。 <p>（思考力、判断力、表現力等の基礎）</p> <p>【観察・カード・発表】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の活動のよいところや改善した方 がよいところを見付けようとしている。 <p>（思考力、判断力、表現力等の基礎）</p> <p>【観察・カード・発表】</p>

	<p>【仮説2・①】</p> 	<p>同じ学級の友達・先生方・保育園の友達・他学年の友達と、様々な人達と触れ合ったり、繰り返し同じ学習をしたりしたことで、先を見通しながら、自信をもって活動する姿が見られた。また、特別支援学級の児童も、活動内容が分かり、楽しんで学習していた。普段は声が小さい児童も声が大きくなり、自分から友達と関わろうとしていた。</p>
<p>7 ○あきのわくわくランドを開こう。 8 ・園児を招待して一緒に遊ぶ。 ・リハーサルを生かして、めあてをもち、活動する。</p> <p>【仮説2・①】</p>	 <p>C これはランプだよ。 神経衰弱は知っている？ H カードをめくって、同じ模様だったらもらえるよ。2枚めくっていいよ。</p>	<p>・園児と一緒に楽しく遊ぼうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)【観察】 ・ルールや自分の役割を理解して、友達と仲良く活動している。 (知識及び技能の基礎)【観察】</p> <p>保育園の友達には、優しい口調で話していた。見本としてやって見せたり、ゆっくりではあるが分かりやすく話そうと言葉を選びながら話したりしていた。相手を意識している様子であった。</p>
<p>9 ○学習の振り返りをする。 ・嬉しかったことや頑張ったことをカードに書き、自分の成長を振り返る。</p>		<p>・園児に上手に接することができるようになった自分の成長に気付いている。 (知識及び技能の基礎)【観察・カード】</p>

【他学年との交流】

2～6年生にも自分達の作ったおもちゃで遊んでもらいたいという思いがあり、児童と相談をし、別日の休み時間に何度かに分けて来てもらうようにした。日時などは全校放送を使い呼びかけた。当日は今までの経験も生かしながら、生き生きと店員として活動していた。他学年とのコミュニケーションをとるよい機会となった。

(5) 本時の指導 (5/9)

①目標

- ・店員や客としての活動を通して、相手の立場に立って話をしたり、友達のよいところを見付けたりして、遊びを工夫することの楽しさに気付くとともに、友達と協力しながら活動しようとしている。
- (思考力, 判断力, 表現力等の基礎) 【観察・カード・発表】

②展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価	資料
1	<p>【見い出す】</p> <p>1 これまでの学習を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい姿勢で話が聞いているか確認をする。 	単元の全体計画
1	<p>2 今日の学習の流れを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・見通しがもてるように、学習の流れを掲示する。 	学習の流れ
<p>あきのわくわくランドのリハーサルをせいこうさせよう。</p>			
3	<p>3 学習のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・成功させるためにはどうしたらよいか? <p>【仮説2・①】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手を意識した話し方ができるように伝える。また、相手の話もよく聞くことを確認する。 	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>あきのわくわくランドのリハ せいこうさせよう。</p> <p>せいこうする人の心には どうしたらよいか?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・げんがはしない。 ・あいさつの目を見る。 ・えがお ・あいさつをする。 ・わかりやすく話す。 ・やさしくする。 ・ほめる。 </div>			
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>あきのわくわくランドを成功させるためにはどうしたらよいか、お客としてきてくれる園児の気持ちになって考えた。自分よりも年下の友達と接するという経験があまりない児童もいたが、幼稚園や保育園でのことを思い出していた。</p> </div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>T お客さんには、どんな気持ちになってもらいたい?</p> <p>C1 楽しい気持ち。嬉しい気持ち。</p> <p>T お客さんはどんなふうにしてもらったら楽しい気持ちになるかな?</p> <p>C1 やさしくしてもらおう。</p> <p>C2 分かりやすく話してもらおう。</p> </div>			
2 5	<p>【自分で取り組む】</p> <p>4 リハーサルをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・店員とお客のそれぞれが準備をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・店員に役割の確認をするように伝える。 	<p>チェックカード(お客のみ)</p> <p>付箋</p> <p>クロームブック</p>

【仮説2・①】

【屋台形式】



店員とお客の区別がしやすいように、バンダナをかぶった。

- C いらっしゃませ。
どの迷路で遊びますか。
- T この迷路がいいです。
- C この迷路の遊び方は、ここがスタートで、ここがゴールです。このどんぐりをゴールまで運びます。

屋台形式にしたことで、お祭りの気分を味わいながら、楽しんで活動していた。店員となり、「いらっしゃいませ。」とかけ声を掛け、はりきっていた。

【仮説2・②】

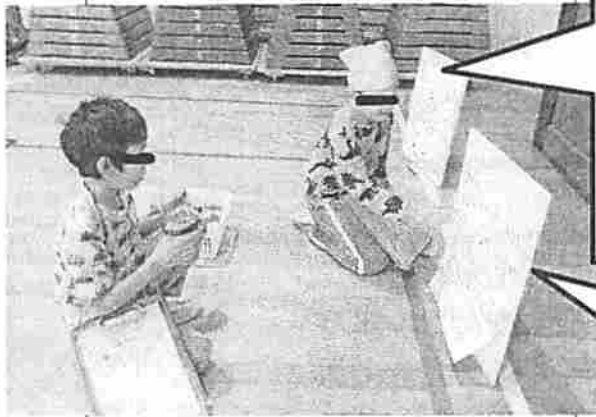


- C スタンプカードを見せてください。
- T はい、お願いします。
- C ありがとうございました。上手に迷路ができましたね。まだ、楽器屋さんが終わっていませんよ。

店員は、お客を褒めてあげることを意識するようにした。

スタンプカードを押すことでお店屋さんごっこの雰囲気を感じるとともに、店員としての仕事をしたという充実感が味わえた。また、次の場所を教えてあげる目安にもなった。それにより、自然とお客と会話をするというコミュニケーションが生まれた。お客さんも、自分がまだ行っていないところが一目で分かり、行動しやすくなった。

【仮説1・④と仮説2・④】



- C1 レベルは5つあります。どこから始めますか？
 C2 レベル1から。
 C1 ぼくが指していくので、それに合わせて鳴らしてください。
 C2 これなら簡単！

指を指すことで、どこで音を鳴らすのが、お客も分かりやすくなった。また、記録賞も、レベルで記入することができた。

楽器屋さんでは、音楽科で学習したリズム打ちを取り入れた。最初は、ただ打ってもらうリズムを順番に書いただけだった。しかしこれだけではおもしろくない。また、記録賞を渡したいが渡すことができない。そこで、リズムの打ち方にレベルを付けることにした。

- ・お客はチェックカードに記入できる人はする。
- ・リハーサルの様子をクロームブックで撮影し、振り返りができるようにする。

【仮説2・③】

リハーサルの様子を撮影し、後日、視聴して振り返りをした。『思っていたよりも声が出ていた。』『お客が困っていたのに助けられなかった。もっとお客の様子をよく見よう。』『～さんは、やり方ちゃんと教えてあげていた。次は私もそうしよう。(同じ店の店員)』など、客観的に自分や友達の動きを見ることができた。

- ・お客には、店員のよいところや改善した方がよいところを見付けながら遊ぶことを伝える。
- ・時間配分を考えながらお店をまわるように話す。全部のお店をまわることができないこともあることを伝える。
- ・終了間際には音楽を流し、終了時刻が分かるようにする。
- 相手の立場になって話をすることができている。

(思考・判断・表現)

【観察・カード・発表】

チェックカード(お客のみ)
付箋

- 5 5 片付けやカードに記入をする。
- ・店員は片付けをする。
 - ・お客は、チェックカードに記入をする。

- ・店員には、協力をして片付けを行うように伝える。
- ・お客には、付箋に友達のよいところや改善した方がよいところなどを

チェックカード

- 5 6 【広げ深める】
 6 お客から感想を話す。
 ・友達のよいところや改善した方がよいところを発表する。

【仮説1・④】



チェックカードに、見るときのポイントや記入例を載せたことで、店員のどこを見ればよいのかがはっきりと分かり、付箋に書きやすくなっていた。

- 書くように話す。
 ・カードに書けない児童の参考になるように、記入例を載せておく。記入例から選んでもよいことにする。
 ・自分のお店については必ず書くようにする。
 ○友達のよいところを見付けることができる。

(思考・判断・表現)

【観察・カード・発表】

一つのお店の中で、良いところと改善した方がよいところの両方を見ることができた児童もいた。

- C1 どんぐりごまは、ちょっとむずかかったよ。回し方を教えてほしい。
 C2 けん玉は大きな声で話していたよ。でも、ちゃんと数えてほしい。
 C1 楽器屋さん、いっぱい褒めてくれたよ。でもあいさつをもっとがんばってほしい。

- 4 7 【まとめあげる】
 7 今日の学習の振り返りをする。
 ・感想を伝え合う。
 ・次時やあきのわくわくランドの本番ではどうしたいか、めあてをもつ。
 ・今日のめあてが達成できたか確認をする。

- 1 8 次時の活動について知らせる。

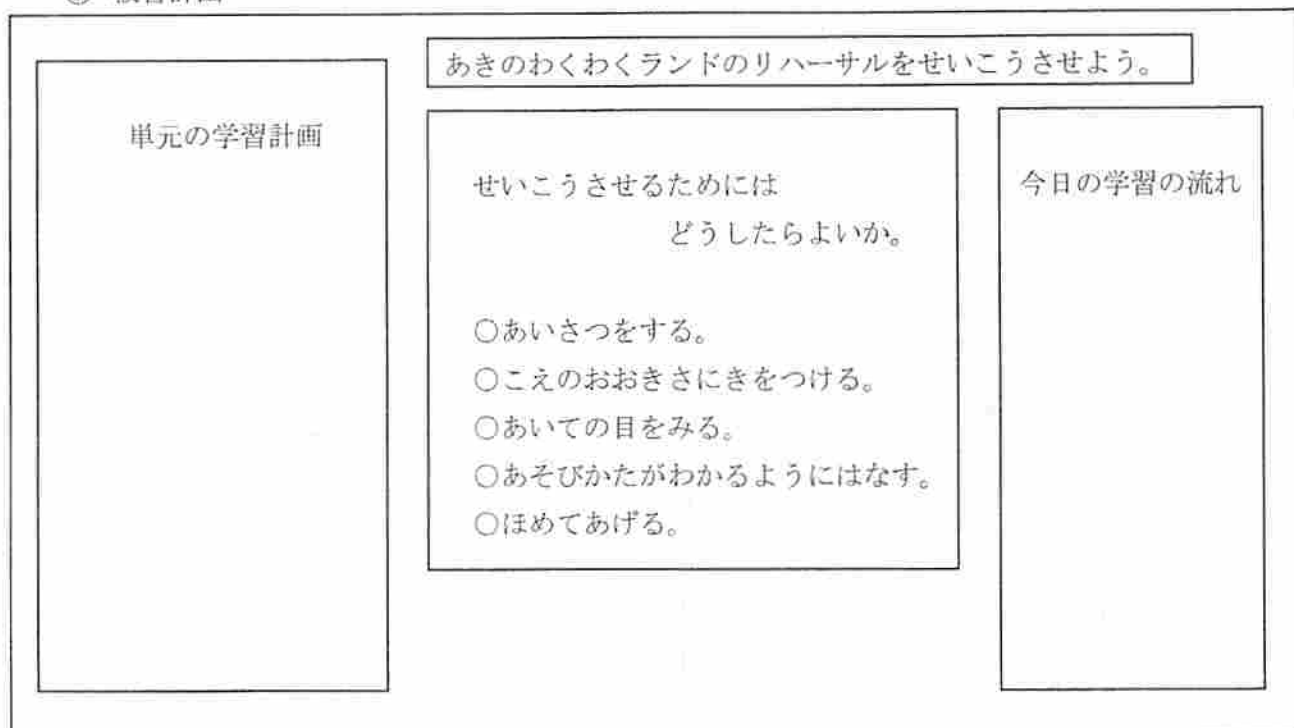
- ・チェックカードを見ながら話すように伝える。
 ・よりよくするためにアドバイスをすることを伝える。

- ・児童の素直な気持ちを大切に。
 ・できるだけ具体的な目標となるように伝える。

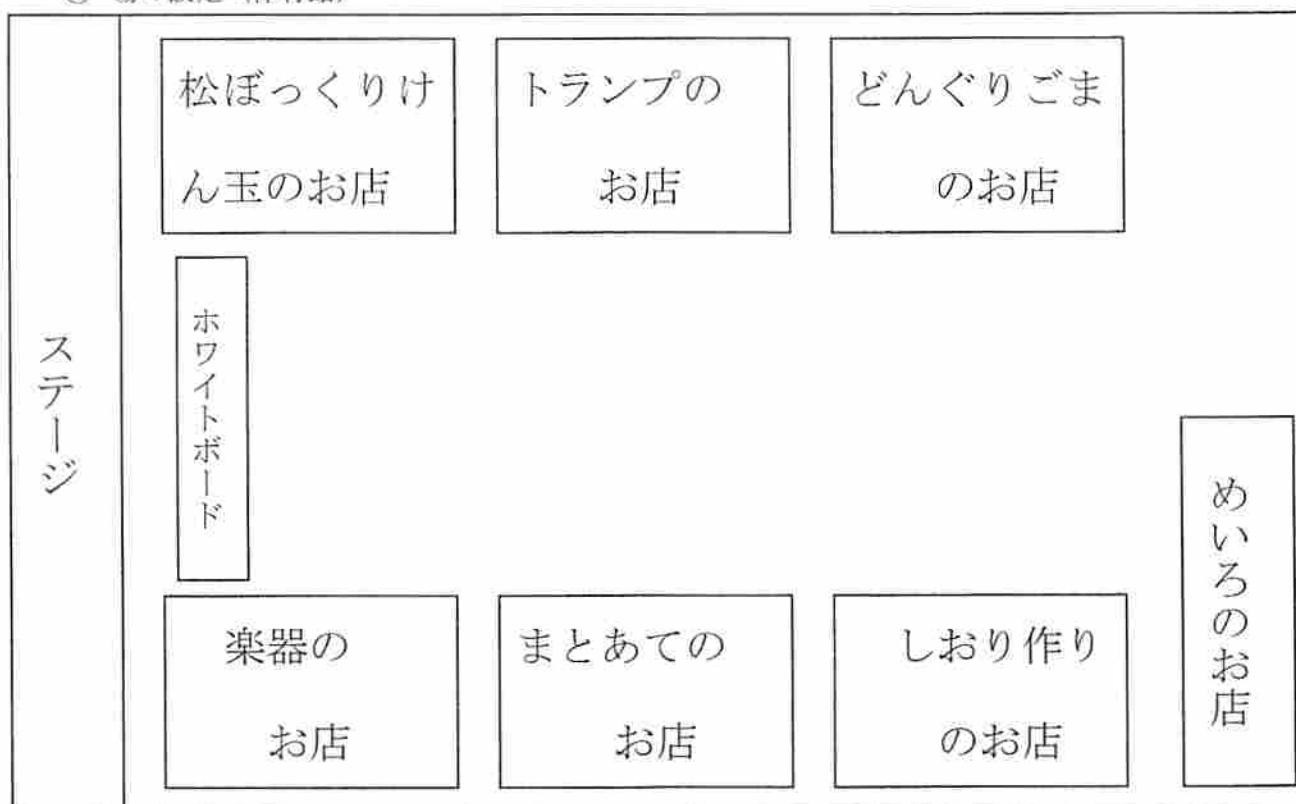
- ・初めての活動であったが、店員もお

		<p>客も頑張っていたことを賞賛し、次時につなげられるようにする。</p> <p>・本番への期待感を高められるようにする。</p>	
--	--	---	--

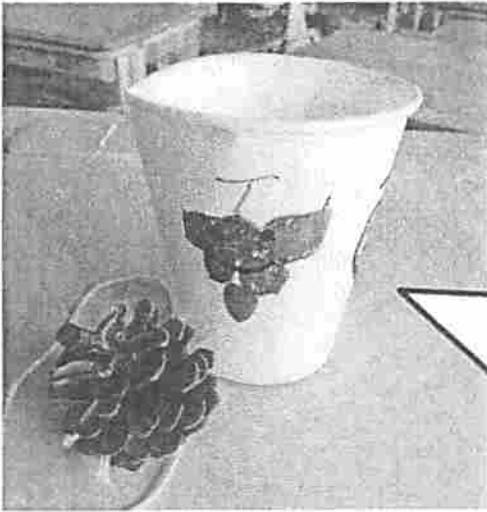
③ 板書計画



④ 場の設定 (体育館)



(6) 児童の作成したおもちゃに対する変容



【松ぼっくりけん玉】

糸に松ぼっくりを取り付けよう。それを、紙コップに付けるとけん玉になるぞ。



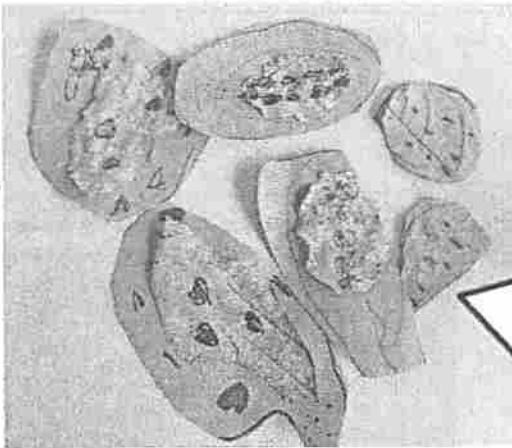
もっと楽しくなるように、絵を描こう。



いろいろな人が楽しめるように、糸の長さを変えてみよう。



コップの大きさを変えたら、難しくなるかな。



【木の葉トランプ】

トランプに葉っぱを付けて、トランプにしよう。



どんなふうに通ぼうかな？…神経衰弱にしよう。



トランプの種類が少ないな。増やしたい。



紙の色を変えよう。ペンで色を付けたり、模様をかいてみよう。



【木の实を入れたマラカス】

テープを貼ったり絵を描いたりして、楽しい雰囲気にして。



木の实の数を試してみると音が変わるかな。

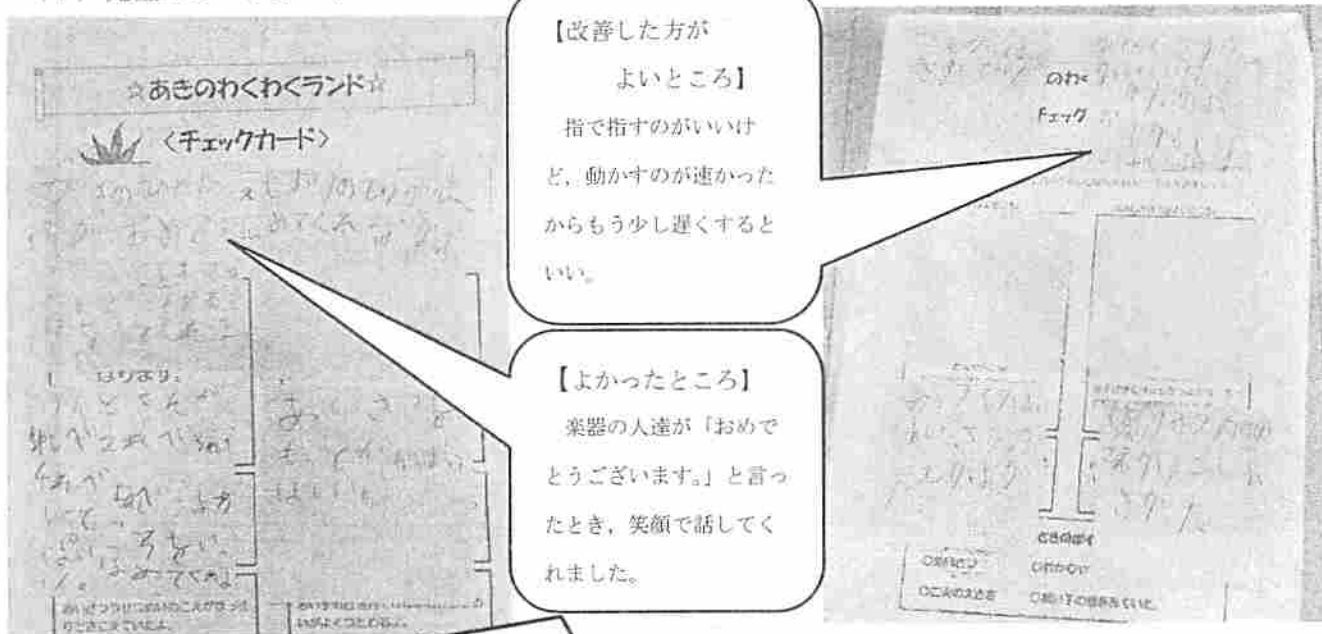


ただ鳴らしてもおもしろくないかもしれない。鳴らし方の見本を作ろう。



レベルがあるといろいろな人が楽しくなるな。

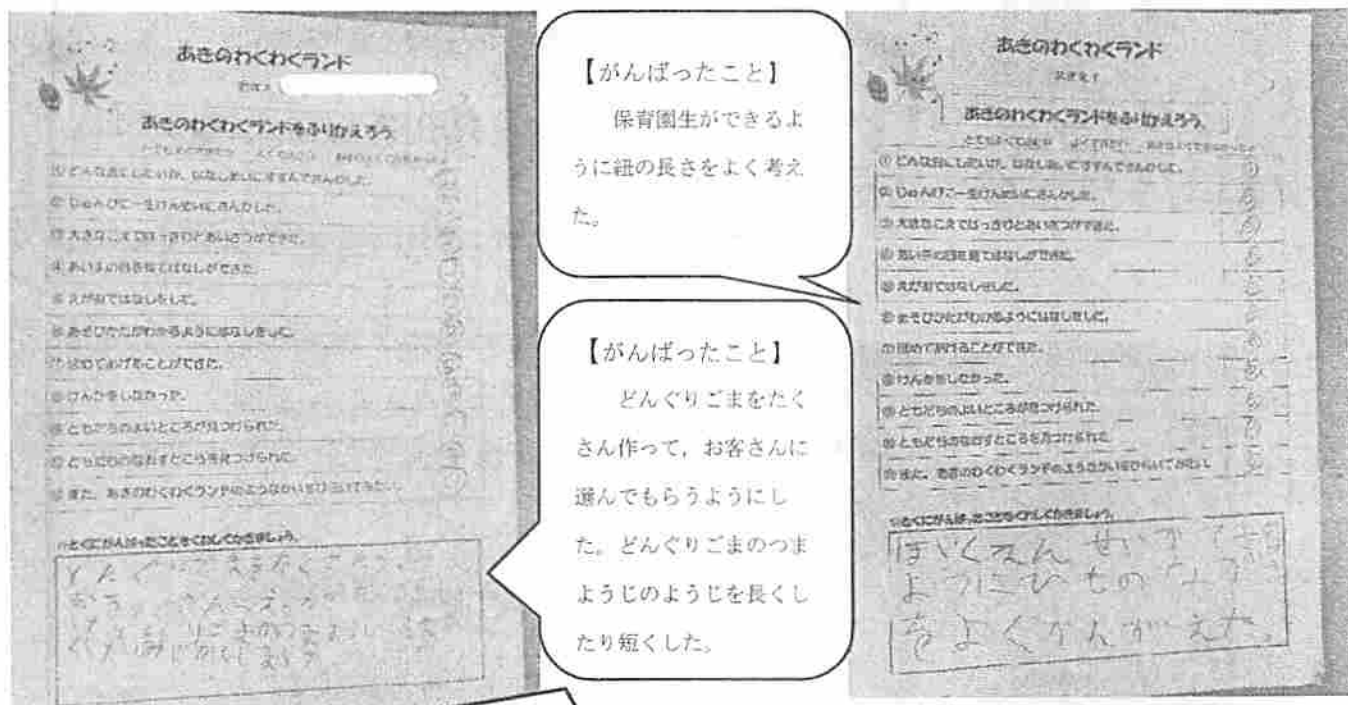
(7) 児童のワークシート



【改善した方が
よいところ】
指で指すのがいいけど、動かすのが速かったからもう少し遅くするといい。

【よかったところ】
楽器の人達が「おめでとうございます。」と言ったとき、笑顔で話してくれました。

【リハーサルで使ったチェックカード】
お客としてお店をまわったときに気が付いたことを書きました。ピンクの付箋にはよかったところ、青の付箋には改善した方がよいところを書き、伝え合いました。これを参考に、本番では生き生きと活動することができた。



【がんばったこと】
保育園生ができるように紐の長さをよく考えた。

【がんばったこと】
どんぐりごまをたくさん作って、お客さんに選んでもらうようにした。どんぐりごまのつまようじのようじを長くしたり短くした。

【学習振り返りカード】
単元のすべてが終わって、学習を振り返りました。相手の立場に立ったおもちゃづくりの工夫ができたことが書かれています。おもちゃをつくりながら新しい気付きが生まれ、深い学びへとつながっていきました。

(8) 生活科のアンケートによる児童の変容

1 生活科の学習は楽しいですか。

	楽しい	まあまあ楽しい	あまり楽しくない	楽しくない
R5年10月	92%	4%	4%	0%
R6年 4月	93%	7%	0%	0%
R6年 6月	92%	8%	0%	0%

2 友達と相談しながら活動することは楽しいですか。

	楽しい	まあまあ楽しい	あまり楽しくない	楽しくない
R5年10月	92%	8%	0%	0%
R6年 4月	82%	12%	3%	3%
R6年 6月	75%	15%	5%	5%

3 進んで問題を解決しようと思いましたか。

	した	まあまあした	あまりしなかった	しなかった
R6年 4月	78%	16%	3%	3%
R6年 6月	89%	8%	0%	3%

4 相手の立場に立ち、友達の気持ちを考えて話をしていますか。

	した	まあまあした	あまりしなかった	しなかった
R6年 4月	64%	21%	3%	12%
R6年 6月	93%	7%	0%	0%

5 友達のよいところを見つけて、伝えていきますか。

	した	まあまあした	あまりしなかった	しなかった
R6年 4月	75%	6%	3%	16%
R6年 6月	71%	11%	7%	11%

○生活科の学習を好んでいる児童が多く、どの単元においても大変意欲的であった。

○進んで問題を解決しようという気持ちが高まった。自分のやりたいという思いや願いが取り入れられたことで、次の課題を自分で見付けながら、その解決に向けて意欲的になったと思われる。

○相手意識を導入段階からしっかりと意識させた。相手の立場に立って話す言葉や動きを何度も考え、友達同士、互いに相談する時間を設けたことで、相手の気持ちを考えたり、自信をもって活動できたりした。

▲友達と相談しながら活動することへの気持ちは下がってしまった。自分のやりたいという気持ちが強くなり、友達との意見の食い違いに楽しくないと感じてしまったようである。また、友達によさを伝えることも苦手である。友達とコミュニケーションを上手に取り入れながら、話し合えるようにしていきたい。

(9) 成果と課題

仮説1

児童の思いや願いを効果的に学習に取り入れることにより、新たな気づきを見付けながら、解決していこうとする意欲が高まるだろう。

- 児童の思いや願いをよく聞きながら学習を進めたことで、児童の学習に対する意欲が高まった。
- 児童の思いや願いを取り入れた学習計画にしたことで、児童は見通しをもって学習に取り組むことができた。
- 同じおもちゃを作る友達とのグループにしたことで、躊躇なく困ったときは助け合うことができた。普段の生活においても、交流する場面が多く見られるようになった。
- グループの中で実際に遊びながら、更によいものにしたいと、相談、改善、体験をし、振り返りながら、協力して取り組んでいた。その中で、少しずつ気づきの質が高まっていった。
(おもちゃ作り・あきのわくわくランドのリハーサルや本番)
- ▲児童の思いや願いを取り入れる加減が難しかった。
- ▲おもちゃによっては、工夫することが困難なものもあった。

仮説2

身近な人々と関わる活動を意図的に取り入れ、相手意識をもちながら友達と協力して学んでいくことで、より深い学びへとつながるだろう。

- 様々な人達との交流は、児童にとって相手意識をもつよい機会となった。年下に対する接し方、年上に対する接し方、自分の立場における接し方などを学ぶことができた。
- リハーサルにおいて、お客として店員の活動を見ることで、自分の店員の時の振り返りをすることができた。また、チェックカードで気付いたことを伝え合ったことで、本番で気を付けようという意識が高まり、改善できた。
- パソコンでリハーサルの様子を録画し、後日視聴した。自分や友達の様子を見ながら、良かったところや改善した方がよいところを話し合うことができた。
- 他教科で学んだことを取り入れることで、これまで学んだことが様々なことに生かされていることに気付いていた。以前に学んだことを思い出しながら、楽しそうに学習に取り組んでいた。
- ▲より深い学びにつなげていくための、教師の投げかけが難しかった。そのため、個人差がでてしまった。

5 授業実践（2年）

※本実践は、令和5年度2年生の実践をもとに、授業改善や仮設の検証を行った。

1 単元名 つくる楽しさはっけん ～おもちゃランド～

2 単元について

① 単元観

本単元は、小学校学習指導要領の以下の内容に該当する。

- (6) 身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。
- (8) 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、相手のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりことができ、身近な人々と関わることによるよさや楽しさが分かるとともに、進んで触れ合い交流しようとする。

本単元は、2つの小単元で構成されている。小単元「おもちゃを作ってみよう」では、児童が作って遊んだことがあるおもちゃを思い出し、身の回りにある材料に着目して作りたいおもちゃを作ってみることが、活動の入り口となる。小単元「楽しさのひみつはっけん！」では、友達の作ったものを作ったり遊んだりすることで、より深い学びへとつながるようにしたい。また、1年生が楽しんでもらいたいという願いのために、伝え方を工夫し、身近な人と関わることの楽しさを実感できるようにしたい。

② 児童の実態

本学級の児童は、前単元の「町はっけん」の学習を通して、グループごとに探検計画を立て、見学し、新聞やポスター、スライドなど自分たちに合う発表の仕方で行ってきた。やろうと教師が率いて言ったことは、話し合ったりやろうとするが、自ら課題を見付け、探究するところまではできていない。今回は、「おもちゃづくり」の活動を通して、学び合いや教え合いをしたり、自ら課題を見付けて解決し、表現したりしていけるようにする。

③ 指導観

単元の導入では、オリエンテーションを通して単元の流れを把握できるようにする。今まで作ってきたおもちゃについて発表したり、「紙とんぼ」「おどるへび」「糸電話」「缶笛」などの作り方を紹介したりと、おもちゃ作りに対する意欲を高められるようにする。今回は、自分の思いや願いを実現するために、自ら選択したおもちゃの方が効果的と考え、教師から提示されたものから選ぶのではなく、図書室の本やインターネットを通して、作りたいおもちゃを自ら選ばせる。あえて、グループを最初に作るのではなく、自分のやりたいものを選択させることで、意欲付けを行っていく。作っていく中で、「どうしたら回るのか」「どうしたらもっと飛ぶのか」「どうしたらもっと楽しめる

のか」を考えさせながら何時間もかけて何度も工夫しながら改良を重ねて、気付きの質を高め、深めていけるようにしていく。

友達との「教え合い」や「伝え合い」の場面では、教科横断的視点から国語科の「おもちゃのせつめい書を書こう」の学習をあわせて行い、作り方や遊び方を順序に気を付けて分かりやすく説明することを意識させたい。また、友達の良さや友達と遊ぶことの楽しさを感じられるようにしていきたい。

更に、最後に1年生を楽しませる「おもちゃランド」を開く。コロナなどで同学年の友達との関わりが多く、1年生とのつながりが少なかった。今回は、1年生への「おもちゃランド」を最終目標とし、「1年生が楽しめる」工夫を児童に考えさせていきたい。相手意識を考えながら、気付きの質を高めていきたい。

- ① 提示したものの以外のおもちゃを自ら選択させる（図書室の本・インターネット）。【仮説1】
 - ・自分で自ら選択させる方が、自分の願いが実現するのではないか。
- ② 最初は、グループを作らず思い思いのものを作り、後からクラス内で交流をする。【仮説1・2】
 - ・自分だけで取り組む時間をしっかりととることで、自分の願いが実現しやすくなり、後から交流することで、つながり合うことの大切さが分かるのではないか。
- ③ 1年生との交流の機会を設ける。【仮説2】
 - ・相手意識の目的がある方が、探究し、学び続けるのではないか。
- ④ 場の工夫を設定する。【仮説1】
 - ・工夫できるような材料の準備を教師で準備しておく方が、工夫し、学び続けられるのではないか。

3 単元の目標

- ・動くおもちゃや音の出るおもちゃなどについて、動きや音の出る面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。

(知識及び技能の基礎)

- ・試行錯誤を繰り返しながら、身近にあるものを使っておもちゃを作って遊んだり、遊び方を考えたりしている。

(思考力、判断力、表現力等の基礎)

- ・友達とのつながりを大切にし、よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。



(学びに向かう力、人間性等)

4 指導と評価の計画

大単元「つくる楽しさはっけん」	総時数 13時間
小単元「おもちゃを作ってみよう」	6時間
小単元「楽しさのひみつはっけん！」	7時間扱い(本時7/13)

時配	主な学習活動	評価基準（観点）【評価方法】
1	<p>小単元「おもちゃを作ってみよう」</p> <p>○おもちゃの計画を立てる。【仮説1・①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今まで作ったことのあるおもちゃを発表する。 ・招待する人を決め、学習の見通しをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達の意見を聞きながら、意欲的に話し合いに参加しようとしている。 <p>（学びに向かう力・人間性等）【観察】</p>
2 3	<p>○どんなものが必要なのか調べる。【仮説2・③】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作りたいおもちゃを図書室の本から探し、選ぶ。 ・おもちゃに必要な材料や道具を考えて用意する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1年生の立場になって、どんなものがあるとよいのかを考えようとしている。 <p>（思考・判断・表現等の基礎）【観察】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>国語科の「おもちゃのせつめい書を書こう」と並行して学習</p> <p>【仮説2・④】</p> </div>
4 5 6	<p>○自分で決めたおもちゃを作る。【仮説1・③】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃを作る。 ・遊び方を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動くおもちゃや音の出るおもちゃなどについて、動きや音の出る面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。 <p>（知識及び技能の基礎）</p> <p>【観察・ワークシート】</p>
7 (本時)	<p>小単元「楽しさのひみつはっけん！」</p> <p>○おもちゃをさらに工夫して作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分で作ったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりする。 ・友達のよさを伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・試行錯誤を繰り返しながら、身近にあるものを使っておもちゃを作って遊んだり、遊び方を考えたりしている。 <p>（思考・判断・表現等の基礎）【観察】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達とのつながりを大切にし、よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。 <p>（学びに向かう力・人間性等）</p> <p>【観察・ワークシート】</p>
8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> ・友達同士で話したり、教え合ったりしながら、さらによりよいおもちゃを作る。 <p>【仮説1・②】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで、おもちゃの作り方と遊び方を紹介する。（授業参観）【仮説2・②】 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>P 1回切れても聞こえるんだね！</p> <p>C お家の人に、工夫したことを見せてもらえて嬉しい。</p> </div>
11	<p>○1年生をおもちゃランドに招待する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生が楽しむために、どんな練習をしたらよいかを考える。 ・クラス内でリハーサルをし、友達の良さやアド 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールや自分の役割を理解して、友達と



	<p>バイスを発表する。</p> 	<p>仲良く活動している。 (知識及び技能の基礎)【観察】</p>
<p>1 2</p>	<p>・1年生を招待し、おもちゃランドを開く。 【仮説1・④】</p> 	<p>・1年生とのつながりを大切にし、よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。 (学びに向かう力・人間性等)【観察】</p>
<p>1 3</p>	<p>○学習の振り返りをする。 ・うれしかったこと、頑張ったことをカードに書き、自分の成長を振り返る。</p>	<p>・友達とのつながりを大切にし、よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。 (学びに向かう力・人間性等) 【ワークシート】</p>

C ~くんのゴムロケット、面白い！
的があると、1年生ももっと楽しめるんじゃない？

1年生 いろいろなおもちゃで遊べて楽しい！
2年生 こちらこそ、楽しかったよ。

5 本時の指導 (7 / 13)

(1) 目標

- ・ 試行錯誤を繰り返しながら、身近にあるものを使っておもちゃを作って遊んだり、遊び方を考えたりしている。
(思考力・判断力・表現力等の基礎)【観察】
- ・ 友達とのつながりを大切にし、よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。
(学びに向かう力・人間性等)【観察・ワークシート】

(2) 展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ◎評価 ☆仮説との関連	資料
1	<p>1 これまでの学習を振り返る。 ・ どんなおもちゃを作ってきたか</p>	<p>・ おもちゃを机の上に置く。</p>	<p>各自のおもちゃ</p>

- 1 【見出す】
2 今日の学習のめあてを確認する。

友達のおもちゃで遊び、1年生が楽しめるようなおもちゃの工夫を見つけよう。

- 3 ・どんな工夫をしたら自分のおもちゃが更に楽しくなるだろうか？

1年生という相手意識を設定したことで、「もっと楽しめるおもちゃ」になるために探究し、学び続けることができた。

- 2.5 【自分で取り組む】
3 友達のおもちゃで遊び、友達のおもちゃのよいところを見つけよう。

・「ぶんぶんごま」【仮説1・④】



- ・友達のおもちゃを壊さないように扱う。
- ・安全に遊ぶためにルールを確認する。
- ・友達のおもちゃのよいところや改善した方がよいところを見付けながら遊ぶことを伝える。

- C1 どうやったら回るの？音が凄いな！
C2 ひもの長さはどれくらいがよいの？
C3 何回も回すのがコツだよ。ひもは肩幅くらいだよ。

・「紙とんぼ」

- C どれがいちばん長い間回るかな。どれが遠くに飛ぶかな。
どんな風にすればもっと飛ぶかな。

◎試行錯誤を繰り返しながら、身近にあるものを使っておもちゃを作ったり遊んだり、遊び方を考えたりしている。

(思考・判断・表現)【観察】

・「糸電話」
【仮説1・④】【仮説2・②】



- C1 糸電話作っていたら、糸が切れちゃった。試しにセロハンテープで補強したら、聞こえたんだよ！
C2 ~さんの糸電話は私の糸電話より、よく聞こえた。太い糸の方が聞こえるんだね。

・「おどるへび」【仮説1・④】



自分との違いに気付き、どのように工夫するとよいのかを実感することで、気付きの質を高めていた。自分だけで取り組む時間をしっかり取ってから交流することで、つながり合うことの大切さが分かっていった。

- C1 おどるへび、大きい声を出しても動かない。なんで？
C2 手で押さえると鳴るよ！

・「くす玉」【仮説2・①】



C ~さんのくす玉,1年生喜ぶね。僕もくす玉みたいなもの作りたいな!

友達のおもちゃを見て,更に作りたくなったおもちゃも出てきて,学び続けることができた。

10

4 友達のよいところや工夫していたことをカードに書く。

・遊びの中で気付いた友達のおもちゃのよさをワークシートに記入する。

- ・ワークシートに友達のよいところや改善した方がよいところなどを書くように話す。
- ・カードに書けない児童の参考になるように,先に数人に発表させ,記入例を板書しておく。記入例から選んでもよいことにする。

◎友達とのつながりを大切にし,よりよい遊びや遊び方を創り出そうとしている。

(学びに向かう力・人間性等)

【発表・ワークシート】

【広げ深める】

4

5 友達のよいところを発表する。

【仮説2・①】【仮説2・②】



- ・児童の驚きや発見に共感する。
- ・1年生を楽しませるための工夫を賞賛する。

1

C ~くんのゴムロケットが,よく飛んで面白かったです!1年生も楽しめると思います。

【まとめあげる】

6 今日の学習の振り返りをし,次時へとつなげる。

・自分のおもちゃを更にどう工夫したいか,めあてをもつ。

- ・次時に目標となるように伝える。

(3) 板書計画

友達のおもちゃで遊び、1年生が楽しめるようなおもちゃの工夫を見つけよう。

1年生が楽しめるためには
どうしたらよいか。

◎おもちゃを工夫する。

どんな工夫？

- ・長さ
- ・太さ
- ・色合い
- ・形
- ・大きさ など

友達のよいところ・アドバイス・発見したところ

- ・ふうせんボールが楽しめた。
- ・糸電話のひもを長くしていた。
- ・僕も～さんのような1年生が喜ぶおもちゃをもっと作りたい。

(4) 場の設定 (教室)

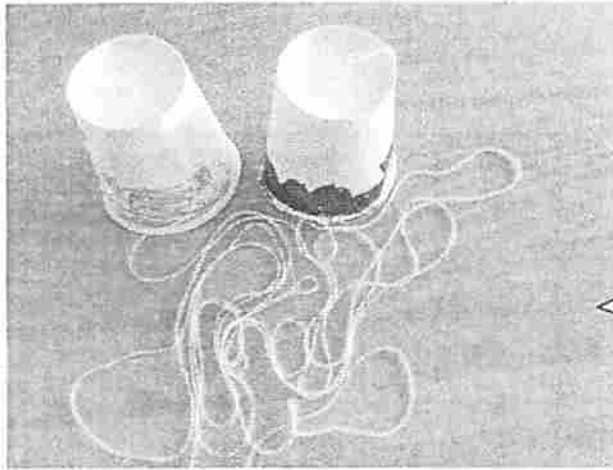
全面黒板

教師が用意した材料

様々な太さのストローや、様々な素材のひも、紙コップ、工作用紙など

(5) 児童のワークシート、改良した作品

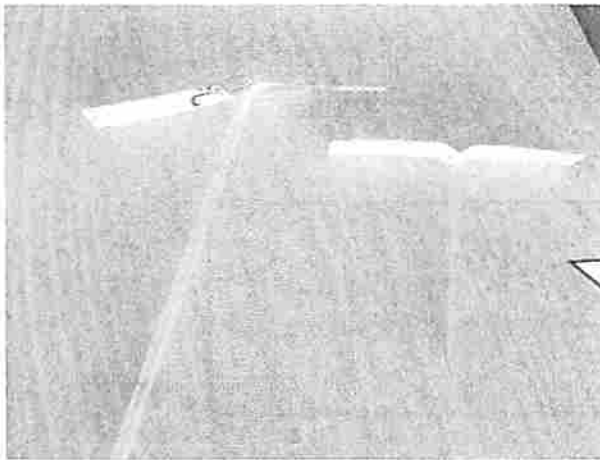
<糸電話>



工夫したところ、新たな気付き

- ・ひもの素材を変え(たこ糸や毛糸など)、太い方が聞こえやすいと気付いた。
- ・ひもの長さを変え、廊下の端から端までの長さにした。長くてもピンと張れると聞こえる。
- ・作り途中で、ひもが切れ、試しにセロテープでつけても聞こえた。

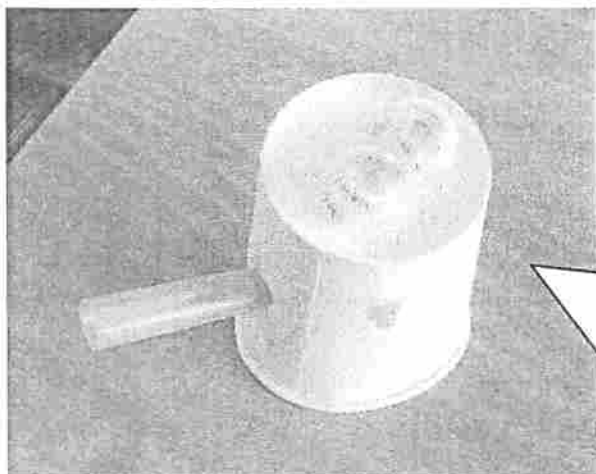
<紙とんぼ>



工夫したところ、新たな気付き

- ・ストローの太さを変え、大きい方が飛ぶという単純なことではなく、紙とストローのバランスを考えて、作るとよいことに気付いた。
- ・相手意識があるため、数多く作ったり、模様や色合いを工夫したりしていた。

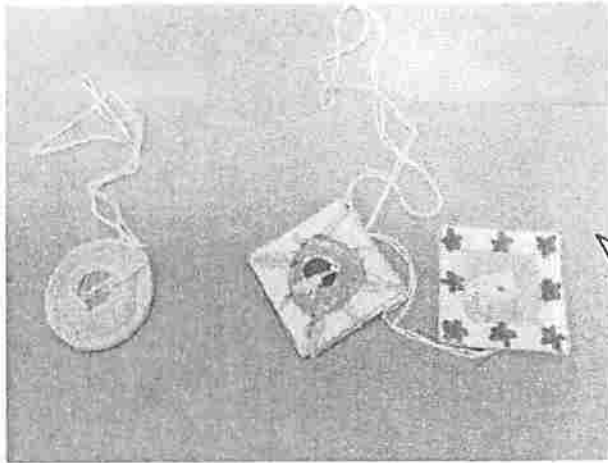
<おどるへび>



工夫したところ、新たな気付き

- ・ストローの太さを変え、太いストローの方がへびがよく動くことを発見した。
- ・声の大きさや高さを変えて、一番よく動く方法を見付けていた。
- ・相手意識があるため、数多く作り、ストローを人数分体験できるように用意した。

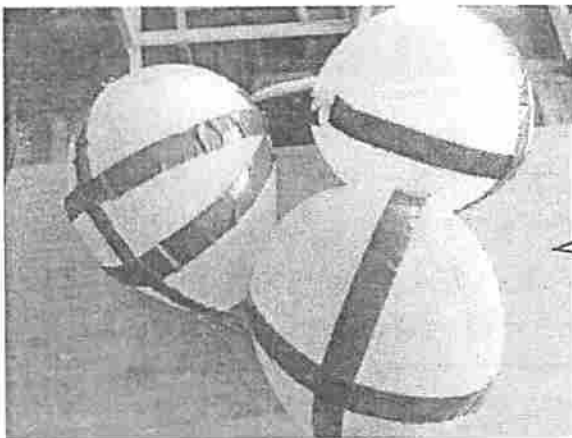
<ぶんぶんごま>



工夫したところ、新たな気付き

- ・紙の厚みが2, 3枚でやると上手く回らなかったのですが、枚数を多くするとよく回るようになった。
- ・回すコツをみんなに教えると次々と作りたい人が増えてきた。
- ・四角だけではなく、円や三角なども試す児童が増えた。
- ・ひもの長さもどれくらいがやりやすいか試していた。

<風船ボール>



工夫したところ、新たな気付き

- ・ビニールテープをたくさん巻くほど、よく弾むことを発見した。
- ・遊んでみると、楽しいので、作る児童が増えた。

この他にも、20人のクラスではあるが、いくつもの作品作りに挑戦できた。最初に作ったものだけではなく、いくつも作ってよいということを伝えると、休み時間にも進んで作る児童が大半であった。

この他に作ったおもちゃ

- ・ビニールヨーヨー、ゴムロケット、ゴムで動く車、クス玉、クラッカー、缶笛、洗濯ばさみをつかったおもちゃ、お魚パクンチョ、ゴムで動く人形 など

<おもちゃ作り報告書>

おもちゃ作り ほうこくし

グループ名

おもちゃの名前

くふうしたこと

● 工夫したこと

● 発見したこと

● みんなでしたこと

- 工夫したこと
 - ・ 絵を工夫した。
 - ・ ひもの長さを変えた。
- 発見したこと
 - ・ 6枚重ねるとよく回った。

おもちゃ作り ほうこくし

グループ名

おもちゃの名前

くふうしたこと

● 工夫したこと

● 発見したこと

● みんなでしたこと

<くふうしたことを教え合おう>

くふうしたことを教え合おう

月 日 () 年 () 組 ()

友だちのほうこくしよからよかったところを見つけよう。

友だちのおもちゃの名前 ()

くふうしているところ

友だちのおもちゃの名前 ()

くふうしているところ

友だちのおもちゃの名前 ()

くふうしているところ

楽しかったポイント → 楽しかった分だけぬってみよう。

- 発見したこと
 - ・ 声を大きくすると、踊った。コップの下を手で押さえてもできるよ。
- みんなでしたこと
 - ・ ストローをいっぱい切って、みんなであそんだ。

- 工夫したことを教え合おう
- 友達の工夫しているところ
 - ・ 糸電話の糸を長くしていても聞こえた。
 - ・ ぶんぶんごまは、形を円や三角にしていた。

友達と比べて新たに気付いたことも発見できた。また、自分にはない工夫を見つけたことで、作ってみたいという意欲が増えた。

(6) 成果と課題

仮説1

児童の思いや願いを効果的に学習に取り入れることにより、新たな気づきを見付けながら、解決していこうとする意欲が高まるだろう。

- 提示したもの以外のおもちゃを自ら選択させたことで、自分の作りたいおもちゃを一人一人が考え、願いを実現することができた。
- 工夫できるような材料の準備を教師で準備しておいたことで、工夫し、学び続けられ、気づきの質が高まった。
- 繰り返し作る過程を入れたことで、試行錯誤を繰り返し、気づきの質が高まった。
- 普段の生活においても、交流し、課題に意欲的に取り組む場面が多く見られるようになった。

▲全ての単元でこのように時間をかけることは難しいと感じた。

▲おもちゃによっては、工夫することが困難なものもあった。

仮説2

身近な人々と関わる活動を意図的に取り入れ、相手意識をもちながら友達と協力して学んでいくことで、より深い学びへとつながるだろう。

- 自分の時間をしっかり取った後、クラス内で交流をしたことによって、友達の工夫や良さに気づくことができ、つながり合うことの大切さが分かった。
- 1年生との交流の機会を設けたことで、相手意識が高まり、新たな工夫やおもちゃを作るなど、探究し、学び続けることができた。

▲はじめからグループを作るとどのように違いが出るのかは検証することができなかった。

〈参考文献〉

- 田村 学・齋藤 博伸：探求的な学びを実現する「生活・総合」の新しい授業づくり
小学館 2023
- 田村 学：生活・総合アクティブ・ラーニング 東洋館出版社 2015