

平成30年度

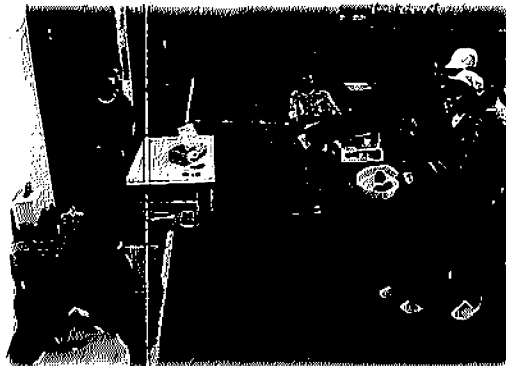
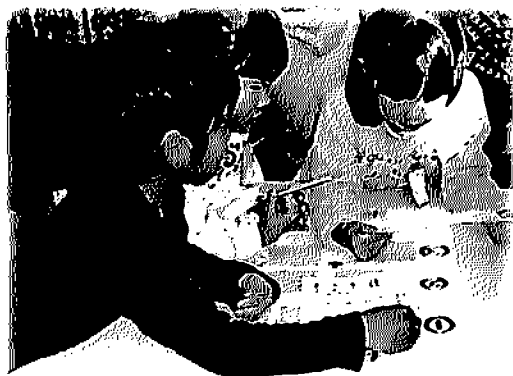
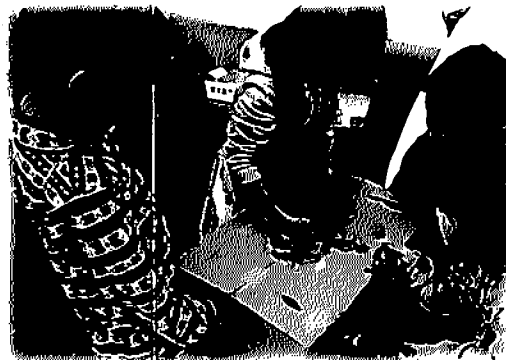
印旛地区教育研究集会

生活科分科会 提案資料

研究主題

主体的に学習に取り組み、気づきの質を高め合う児童の育成

～小規模校における実践を通して～



第3部会 印西市立本埜第一小学校

木村 晶子

荒井 由希子

# 1 研究主題

主体的に学習に取り組み、気付きの質を高め合う児童の育成  
～小規模校における実践を通して～

## 2 主題設定の理由

### (1) 新学習指導要領から

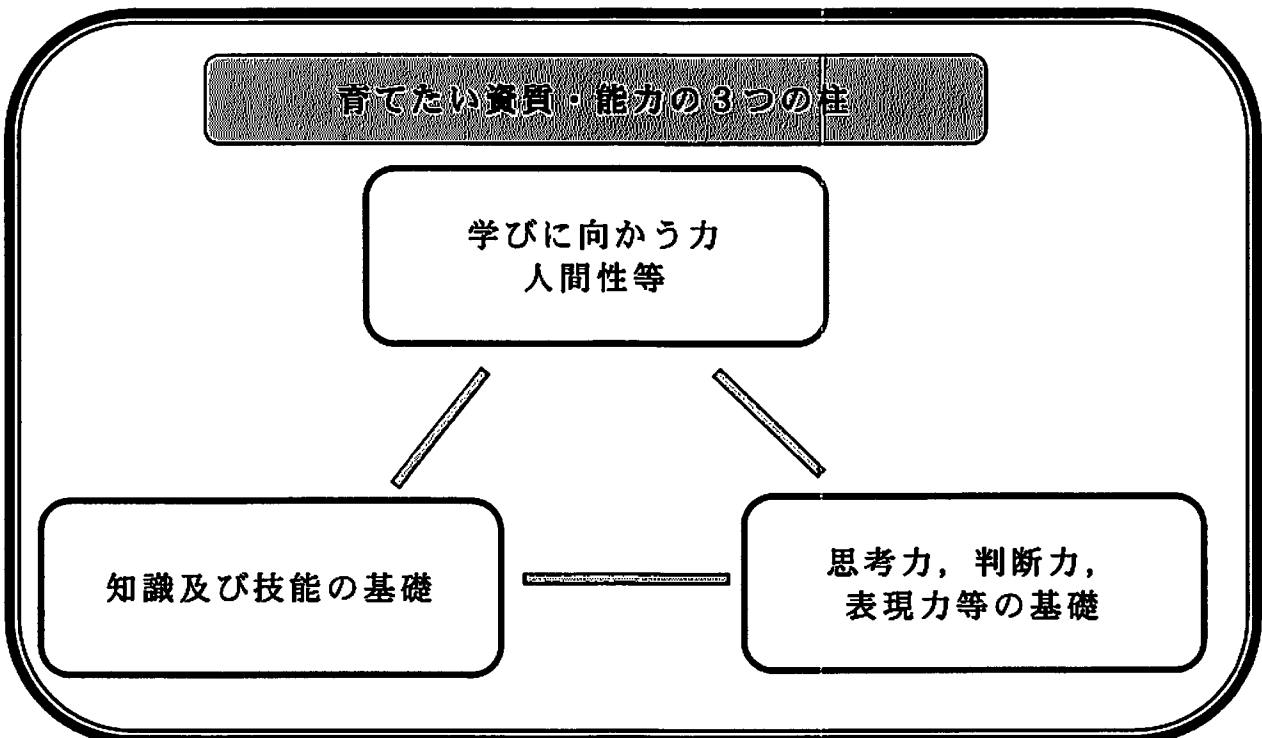
学習指導要領の総則では、「児童に生きる力をはぐくむことを目指し、創意工夫を生かした特色ある教育活動を展開する中で、基礎的な知識及び技能を確実に習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむとともに、主体的に学習に取り組む態度を養い、個性を生かす教育の充実に努めなければならない。」としている。生活科の目標が以下のようになっている。

#### 【目標】

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・能力を次のように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、それらの関わり等に気付くとともに、生活の場に必要習慣や技能を身につけるようにする。
- ② 身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで捉え、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。
- ③ 身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信をもって学んだり生活を豊かにしたりしようとする態度を養う。

新学習指導要領では、「育成を目指す資質・能力の3つの柱」が教科・領域において再構築され、生活科においてもこの3つの柱が基本の構造となっている。



## (2) 学校教育目標から

本校の学校教育目標は、「自ら考え行動できる心豊かでたくましい子どもの育成」である。児童像として、以下のものを掲げている。

- ① (知) 考えて行動する子
- ② (徳) 美しさをもとめる子
- ③ (体) たくましい子

本校の学校教育目標を受け、生活科では、児童が主体的に学習に取り組み、考えを伝え合ったり、話し合ったり表現し合いながら「学び合う」ことで、「深い学び」につながっていくと考える。このことから、学び合いながら「気付きの質を高め合う児童」を育成することで、本校の目指す児童像に迫ることができると考える。

## (3) 児童の実態から

本校は、3・4世代の家族が同居する昔からの農村地域にあり、緑に囲まれた自然豊かな学校である。3・4年生が複式学級、他の学年は1クラスで、それぞれ6～12人の全校児童53人の小規模校であり、児童は明るく素直で、何事にも一生懸命に取り組むことができる。縦割り活動や委員会活動、日々の清掃では、高学年の児童が中心となって下学年の面倒を見るなど、縦割りでの活動がさかんである。低学年の児童も、上級生を慕っており、休み時間にも仲良く一緒に遊ぶ姿が見られる。児童は、指示されたことには素直に取り組む、課題などにも真面目に取り組むことができるが、「新しいことに挑戦すること」や「もっと良くしていこう」という意識が低いため、自分たちで進んで考え、行動に移したりできるようになることが課題である。このような実態から、生活科の学習において、豊かな自然環境や身近な人たちとの関わりを通して、児童が意欲をもって学んだり、考えを伝え合ったりする力をつけていくことが重要である。

以上、学習指導要領・学校教育目標・児童の実態を踏まえ、児童が「もっと知りたい」「もっとやってみよう」といった探求的な意欲をもつことで、主体的に学習に取り組むことができ、児童同士の「学び合い」と「伝え合い」の場を設定することで、児童の気付きの質を高め合うことができるのではないかと考え、本主題を設定した。

## 3 仮説について

研究主題にせまるため、本研究では2つの仮説を設定した。

### 〈仮説1〉

児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的に学習に取り組むことができるだろう。

### (手立て)

- ① 児童の思いや願いを大切にしたいためあてと活動計画
  - ・「あきとなかよし」→「あきはかせ」発表会、あきのわくわくゲームやさん
- ② 興味・関心や探求心を生み出す事象や活動の工夫
  - ・本一自然マップ作り
  - ・虫のすみか作り
  - ・秋の物を使っての物作りや遊び

- ③個々の活動や気づきに合わせた適切な支援や働きかけ
- ・穴あきのアドバイスカード
  - ・児童に合った役割分担決め
  - ・教師からの声掛け

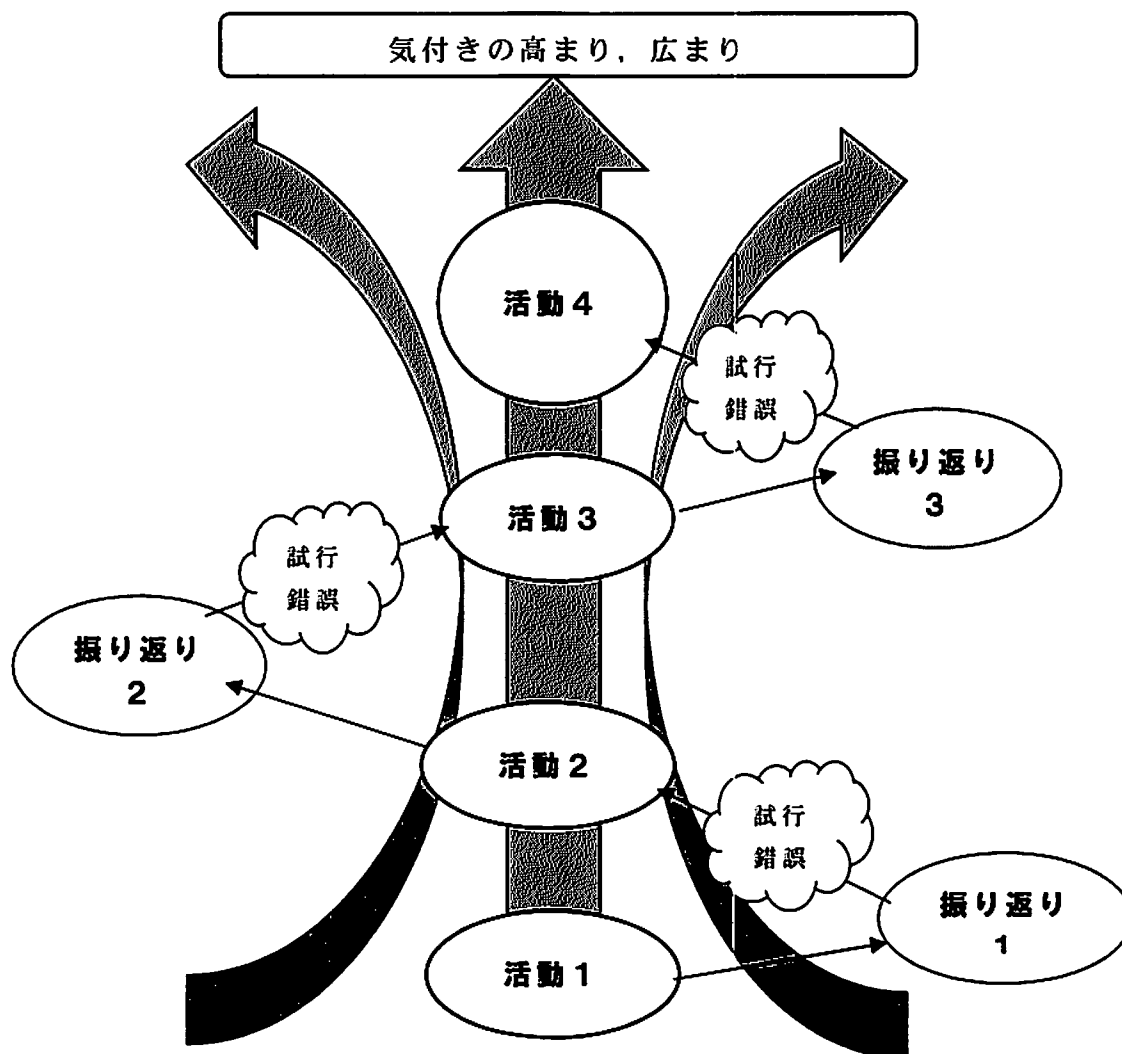
〈仮説2〉

活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

(手立て)

- ①個々の気づきを伝え合い交流し合う場の工夫と継続化
- ・個→グループ→全体での伝え合い
  - ・アドバイスカードの活用
  - ・振り返り表の活用
- ②試行錯誤や繰り返す場の設定
- ・遊びの見直しや改良のためのグループ活動
  - ・活動→振り返りの繰り返し

※本単元での気づきの共有化や高まり、広まり



#### 4 実践例

##### 1 単元名 あきとなかよし

##### 2 単元について

###### (1) 単元観

本単元は、学習指導要領の生活科の内容

###### 主な内容

- (5) 身近な自然を観察したり、季節や地域の行事にかかわる活動を行ったりなどして、四季の変化や季節によって生活の様子が変わることに関心を持ち、自分たちの生活を工夫したり楽しくしたりできるようにする。
- (6) 身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使うものを工夫して作り、その面白さや自然の不思議さに関心を持ち、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

###### 関連内容

- (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行い、身近な人々とかかわることの楽しさが分かり、進んで交流することができるようにする。

を受けて設定した。児童はこれまでに春、夏と校庭の木々や花などの植物、虫などの生き物を探したり、観察したりという活動を繰り返し行って来た。

本単元では「秋」という季節において、諸感覚を使って繰り返し自然と触れ合ったり、自分の思いをもち、進んで身近な自然とかかわったりすることで、四季の変化に関心を持ち、身近にある自然を利用して遊びに使う物を工夫しながら作ることを通して、遊びの面白さや自然の不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに関心を持ち、ねらいとしている。また、児童一人一人が、自分の思いや願いをもとに調べたり、作ったりする活動や、友達と一緒に考えたり、思いを伝え合ったりする学び合いの場を取り入れることで、児童の関心の質も高まっていくと考える。

###### (2) 児童の実態

本校は、緑に囲まれた自然豊かな学校であり、本学級の児童は、休み時間に上級生と虫を捕まえたり、木の葉のある場所を教えてもらって一緒に遊んだり、普段から上級生と一緒に自然とかかわりながら遊ぶことが多い。入学当初は虫や植物に興味を示さない児童もいたが、虫好きな児童と仲良くなったことから、休み時間に虫取りを楽しむ姿も見られるようになった。

児童は、1学期から取り組んでいる「もといちしぜんまっぷ」作りの学習に関心が高く、校庭で見つけた名前がわからない草花や虫についても、進んで図鑑を使って調べる姿が見られた。児童が持つ秋のイメージについては、休み時間に校庭で上級生と「落ち葉」のベッド作りや、「どんぐり拾い」をして遊んでいることから、「落ち葉」や「どんぐり」といったものに限られ、秋という季節の特徴をまだ十分に理解していないことが分かった。

本学級の児童は、分かったことや自分の考えを全体の前で発表することに関して苦手意識をもつ児童が多い。また、自己肯定感が低く、自分の活動に自信が持てずに途中で投げ出してしまう児童もいる。そのため、児童が自信をもって活動したり、やり遂げることで達成感を味わわせたりする経験が重要であると考える。

### (3) 指導観

これらの児童の実態を踏まえて、本単元では3つの柱に基づいて指導をしていきたい。

#### ① 知識及び技能の基礎

- ・ 諸感覚を使って自然と関わったり、自然物を利用して遊んだりする活動を繰り返し行い、秋の楽しさや面白さに気付く。
- ・ 身近な材料や自然物の特徴を生かし、工夫することで面白い遊びができることに気付く。
- ・ 遊びを工夫することで、身近な人たちが楽しめる遊びが作れることがわかる。

#### ② 思考力・判断力・表現力等の基礎

- ・ 秋の「もといちしぜんまっぷ」作りを通して、春、夏に作成した「もといちしぜんまっぷ」と比べながら秋の特徴を見つけたり、友達の見つけた秋と自分の見つけた秋を比べたりする。
- ・ 思考ツールを活用して自分の考えを明確にする。(Xチャート、イメージマップ、ふりかえり表など)
- ・ お気に入りの秋のものを使って、「お客さんが楽しめるゲームをつくろう」というめあてをもち、活動の見通しをもつ。
- ・ 遊びを見直したり、試したりする中で気付いたことをカードに書き表したり、話したりして相手に伝える。

#### ③ 学びに向かう力、人間性等

- ・ 互いに教え合ったり、友達の考えを取り入れたりしながら、よりよい遊びにしようとする。
- ・ めあてに向かって、試行錯誤を繰り返しながら、みんなが楽しめるゲームづくりをする。
- ・ 全校児童との関わりを通して、みんなが楽しめる遊びをつくり上げることができたことに自信を持ち、今後の活動に生かしていこうとする。

以上のように、児童が繰り返し秋に関わりながら、自分の「お気に入りの秋」を見つけたり、上級生を招待して「ゲームやさん」をひらく活動を設定したりすることで、児童が自分の思いや願いをもって主体的に学習に取り組めるようにしたい。また、振り返りと伝え合いの場も繰り返し設けることで、自分や友達の活動のよさに気付いたり、伝えたいことが相手に伝わる楽しさを実感したりできるようにしていきたい。

### 3 単元の目標

- ・ 身近な自然や生き物に関心をもち、諸感覚を使ってかかわったり、遊んだりしながら、楽しく生活しようとする。(生活への関心・意欲・態度)
- ・ 花や実など自然物や身近な材料を使って、工夫して作品を作ったり、遊んだりすることができる。(活動や体験についての思考・表現)
- ・ 身近な自然の様子が変化したことや、その不思議さ、自然物を使った遊びを作り出す面白さに気付くことができる。(身近な環境や自分についての気付き)
- ・ 動植物の世話をしたり、秋の自然を使って遊べたりした自分や、一緒に遊んだ友達のよさに気付くことができる。(身近な環境や自分についての気付き)

4 指導計画

単元名	「あきとなかよし」	総時数	39時間
小単元	「いきものとなかよし」		9時間
	・どんなところにいるのかな	……	3
	・できたよむしのうち	……	2
	・むしのふしぎをみつけた!	……	4
小単元	「はなややさいをそだてよう③」		7時間
	・たねがとれたよ	……	2
	・みんなでたべるとおいしいね	……	2
	・こんどはなにをそだてようかな	……	3
小単元	「あきとふれあおう」		13時間
	・もといちのあきをみつけよう	……	2
	・おきにいりのあきをさがそう	……	2
	・「もといちあきはかせ」になろう	……	5
	・おきにいりのあきでたからものをつくろう	……	4
小単元	「あきのわくわくゲームやさんをひらこう」		10時間

時配	○主な学習活動と内容 ★仮説との関連	◎評価規準(観点)
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     「あきのわくわくゲームやさん」を開いて、本一小のみんなを招待しよう。                 </div> ○自分がやってみたいゲームやさんを発表し合い、どんなゲームやさんを開くか話し合う。 ★お世話になっている本一小のみんなを招待するというめあてをもたせ、自分のやってみたいゲームやさんについて発表し合い、どんなゲームやさんを開くか話し合わせる。 (仮説1-①)	◎本一小のみんなを招待することを楽しみに、進んで話し合いに参加したり、準備しようとしていたりしている。 (関心・意欲・態度)
2	○グループで協力して、ゲームのルールを考えたり、必要なものを準備したりする。 ・ゲームのルール決め、準備 ・ゲームの説明の仕方 ・看板作り など (仮説1-②)	◎グループの友達と、どんなゲームやさんにするのかを考え、みんなが楽しむためのルールを考えている。 (思考・表現)
6 本時 (8 /10)	○ゲームやさんと、お客さんになって、それぞれのグループの遊びを体験し、みんなが楽しめる工夫を見つける。 ★アドバイスカードを用いて、書き方を確認することで、個の気付きが明確に伝わるようにする。(仮説1-③) ○グループごとに工夫する点をまとめ、次回に活かす。 ★もらったアドバイスカードをもとに、もっと楽しく遊ぶことができるようになるための工夫を話し合わせる場を設定する。(仮説2-①)	◎工夫したり、創り出したりする楽しさや面白さに気付いている。(気付き) ◎他のグループのゲームに関心を持ち、自分の考えを進んで伝えようとしている。 (関心・意欲・態度) ◎もっと楽しんでもらえるための工夫を見つけたり、考えたりすることができる。 (思考・表現)

	<p>○友達にもらったアドバイスをもとに、話し合い、工夫を加える。</p> <p>★ふりかえり表をもとに、ゲームを改良したり、工夫したりすることで、気付きの質が高まるようにする。(仮説2-②)</p> <p>★活動にスムーズに移れないグループには振り返り表や、前回のアドバイスカードをもとに改善したほうが良いところなどを確認させる。(仮説1-③)</p>	<p>◎進んでゲームを改良しようとしている。 (関心・意欲・態度)</p> <p>◎友達と協力することの良さに気付いている。(気付き)</p>
1	<p>「あきのわくわくゲームやさん」をオープンしよう。</p> <p>○「あきのわくわくゲームやさん」に本一小のみんなを招待する。(昼休み)</p> <p>★ゲームやさんのルールを工夫したり、みんなで一緒に活動したりすることの良さや楽しさに気付くようにさせる。(仮説1-①)</p> <p>○当日の様子や感想を話し合い、頑張ったことや楽しかったこと、よかったことなどをまとめる。</p>	<p>◎本一小のみんなに楽しんでもらうための活動に意欲的に取り組もうとしている。 (関心・意欲・態度)</p> <p>◎相手が楽しんでもくれることで、自分もうれしくなることに気付いている。 (気付き)</p> <p>◎本一小のみんなのために活動した自分自身の成長に気付いている。 (気付き)</p>

## 5 本時の指導 (8 / 10)

### (1) 本時の目標

- お客さんとゲームやさんになって、もっと楽しんでもらえるための工夫を見つけたり、考えたりすることができる。(活動や体験についての思考・表現)

### (2) 仮説との関わり

#### 仮説1 個々の活動や気付きに合わせた適切な支援や働きかけ

児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的に学習に取り組むことができるだろう。

アドバイスカードの書き方を全員に確認させることで、個の気付きが明確に伝わるようにさせる。視点を与えたり、実態に応じたアドバイスカードを与えたりすることで、もっと楽しんでもらうための工夫を見つけやすくする。このような支援を行うことで、主体的に活動に取り組ませたい。

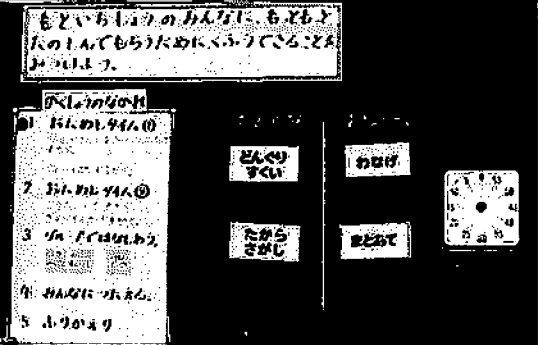


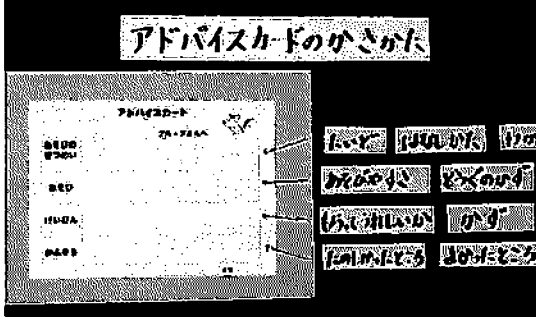
#### 仮説2 個々の気付きを伝え合い交流し合う場の工夫と継続化

活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気付きの質を高めることができるだろう。

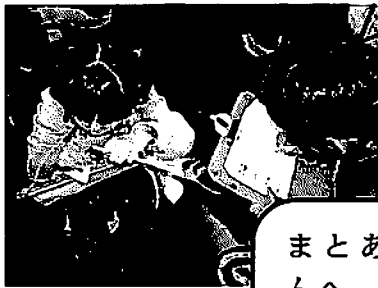
お客さん役の児童からもらったアドバイスカードをもとに、自分たちの活動を振り返らせる場を設けることで、自分たちだけでは気付くことができなかつた工夫があることに気付くことができるようにする。また、1回目、2回目、3回目と、工夫したい点や改良したい点をグループごとに振り返り表にまとめていくことで、自分たちの活動がより良いものとなっていることにも気付かせていきたい。活動の最後に、次回改良したいことや工夫したいことを伝え合う場を設けることで、一人一人の気付きの質を高めていきたい。



(3) 本時の展開

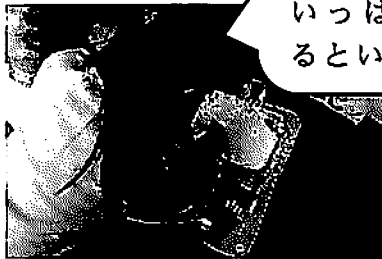
時配	学習内容と学習活動	指導・支援 (○) と評価 (◎) 仮説との関連★	資料
2	<p><b>これまでの振り返り</b></p> <p>1 前時までの活動を振り返り、本時のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時に、それぞれのグループが他のグループからアドバイスをもらったことを振り返る。</li> <li>・グループごとに改良したことを発表する。</li> </ul> <p><b>めあての確認</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認する。</li> </ul>	<p>○本一小のみんなに楽しんでもらえるように、ゲームやさんの準備をしてきたことや、他のグループからアドバイスをもらったことを振り返らせ、本時の学習に意欲を持たせる。</p> 	<p>めあての掲示物</p> <p>学習の進め方の掲示物</p>
2 6	<p>2 ゲームやさんとお客さんになって、もっと楽しめる工夫を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お客さんになったグループは、遊んだ後に、アドバイスカードを書く。</li> </ul> <p><b>おためしタイム</b></p>  <p>いらっしやいませ。どのレベルに挑戦しますか。</p> 	<p>★個の気づきを明確に伝えることができるように、アドバイスカードを用いる。</p> <p>★視点を与え、もっと楽しんでもらうための工夫を見つけやすくする。</p> <p>★アドバイスカードがなかなか書けない児童には、穴あきになっているアドバイスカードを渡す。</p> <p>(仮説1-③)</p> 	<p>アドバイスカード</p>

アドバイスカードを書く。



どんぐりすくいやさんへ  
景品もいっぱいあって、もらえ  
たらうれしい気持ちになるよ。

まとあてやさんへ  
賞状をもっと  
いっぱいにする  
といいよ。



### グループでの話し合い

15

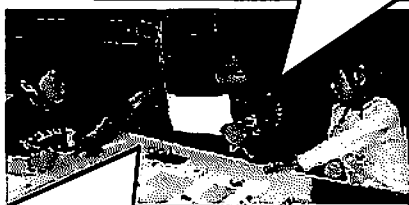
3 アドバイスカードを読み合い、  
自分たちの活動を振り返る。

- ・グループごとに話し合い活動の役割を確認し、アドバイスカードに書かれていることや他のグループの遊びを体験したことをもとに、もっと工夫できそうなことを話し合う。

〈グループ内の役割〉

- 司会進行
- アドバイスカードを読む。
- 付箋紙に工夫することを書く。
- 決まったことを発表する。

最後に並んだ人はルール  
が分からなかったみたい  
だよ。



本番はたくさんの人が並ぶから、  
後から来た人にも見えるように大  
きな紙にルールを書いて貼ろう。

★カードを書く前に、教師が、ゲームの説明やあいさつなどがよくできていた児童を褒め、見本となる行動を示すことで、他の児童が、その良さに気付くことができるようにする。 (仮説2-①)

○お客さんとなってゲームを体験したことをもとに、良かったことやもっと楽しくなるためのアドバイスをカードに書かせる。

○グループ内の話し合いは、事前に役割を決めておく。

○児童に合った役割を務めさせることで、自信をもって活動できるようにさせる。

○工夫したいことを出し合う中で、友達の考えの良いところを見つけさせる。

○他のグループの遊びを体験して、良かったところや面白かったことなど、自分たちにも取り入れられるところはないか考えさせる。

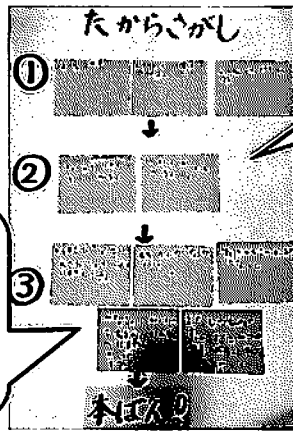
○話し合いが進まないグループには声を掛け、一緒に考えられるようにする。

★友達にももらったアドバイスカードをもとに、もっと楽しく遊ぶことができるようになるための工夫を話し合わせる場を設定する。

(仮説2-①)

○他のグループに解決策を聞きたいことがある場合は、質問をしてもよいことを伝える。

グルー  
プごと  
の振り返り表



工夫したいことや直したいことはピンクの付箋紙に書こう。

どうしたらいいかわからないことは、みんなに相談してみよう。

◎本一小のみんながもっと楽しく遊ぶことができるような工夫を見つけたり、考えたりしている。

(思考・表現)

【発言・カード・付箋紙】

### クラス全体への伝え合い

・グループごとに考えたことを発表する。



お客様の待ち時間を短くするにはどうしたらいいですか。

★次回改良したいことや工夫したいことを伝え合ったり、自分たちで解決が難しいことは他のグループの友達に尋ねたりできる場を設定する。

(仮説2-①)

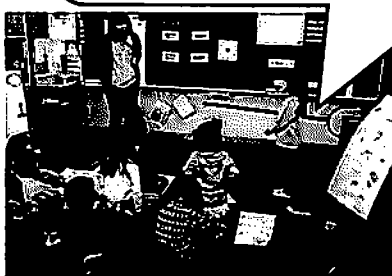
落ち葉が多すぎて、どんぐりを見つけるのが大変だったから、落ち葉を減らしたらいいと思います。

### 振り返り

2 4 本時の学習を振り返り、次時のめあてをもつ。

・今日の学習の感想と次回のめあてを発表する。

前より大きな声でルールの説明ができました。友達からアドバイスをもらえたから、次に直したいです。



○改良点など、工夫が見つけたことを賞賛し、次回への意欲を高めさせる。

○楽しかったこと、うまくできたこと、もっと工夫したいことなど、自分たちの活動を振り返らせる。

○話し合ったことをもとに、本番を迎えるための準備をすることを伝え、意欲をもたせる。

(4) 板書計画

もといちしょうのみんなに、もっともっと  
たのしんでもらうために、くふうできることをみつけよう。

学習の流れ

アドバイスカードの書き方

(5) 場の設定

黒板

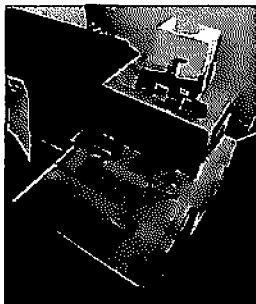
わなげ



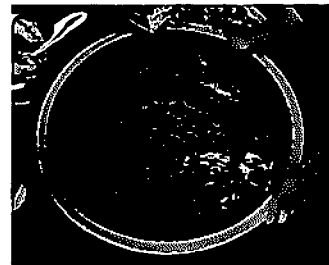
たからさがし



まとあて



どんぐりすくい

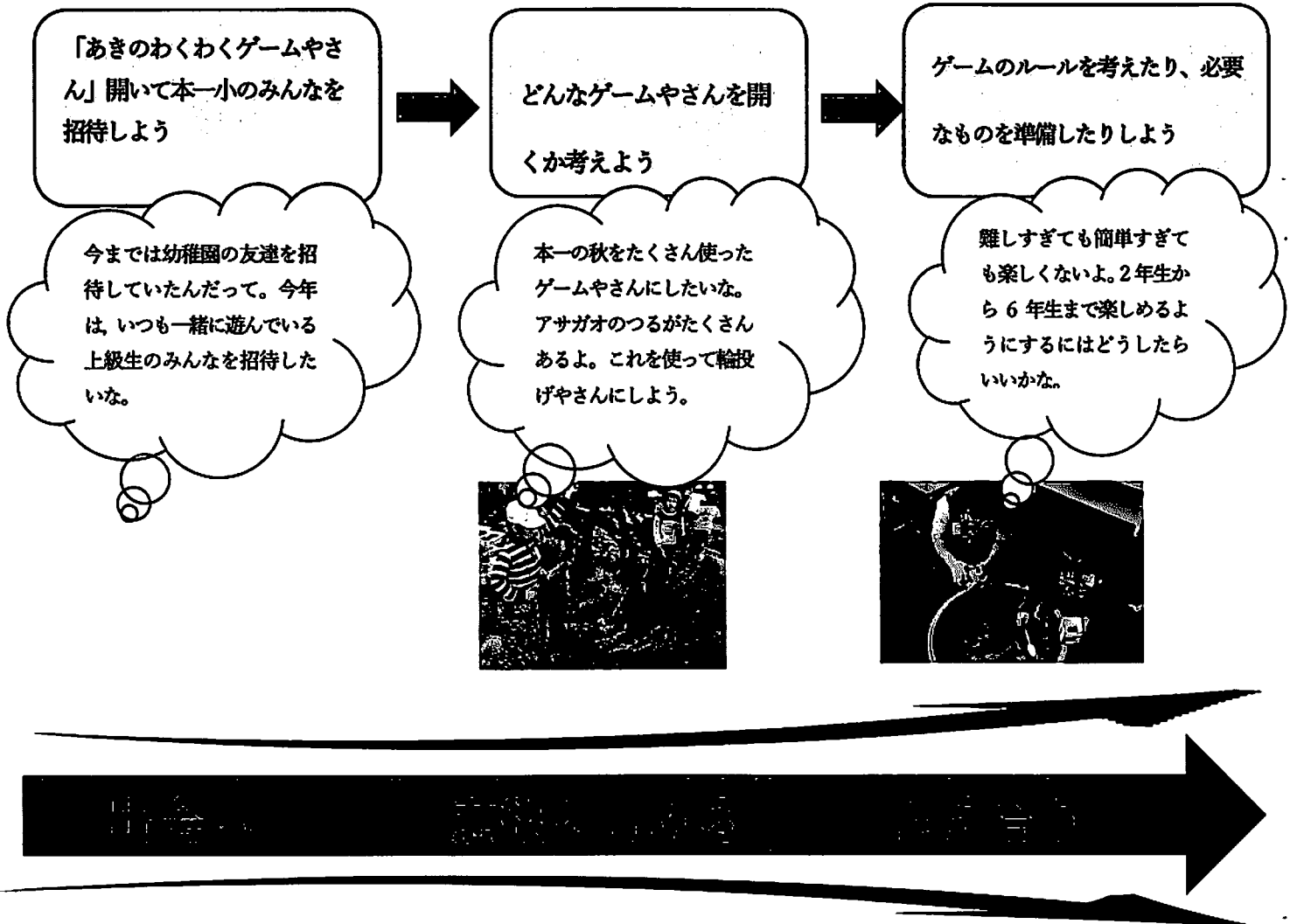


## 5 児童の変容

### <仮説1について>

○児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば主体的に学習に取り組むことができるだろう。

#### 仮1【児童の願いや思いをもとにした活動計画】



### <仮説2について>

○活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

#### 仮2【個々の気づきを伝え合い交流し合う場の工夫・アドバイスカードの活用】

<p>おたのしみタイム①</p> <p>おたのしみタイム②</p> <p>みんなの発表</p> <p>みんなの発表</p> <p>みんなの発表</p> <p>みんなの発表</p> <p>みんなの発表</p>	<p>A児（気づき）のカード（1回目）</p> <p>またあて <span style="float:right">グループさんへ</span></p> <p>やりわりをきめたほうがいいと もいいます。はなしかたをもうなと くりにしたほうがいいです。</p>	<p>アドバイス を書くこと ができてい るが、遊び についてま では触れら れていな い。</p>	<p>B児（気づき）のカード（1回目）</p> <p>ましあて <span style="float:right">グループさんへ</span></p> <p>やりわりをきめたほうがいいと もいいます。はなしかたをもうなと くりにしたほうがいいです。</p>	<p>こうした ら良いと いう、ア ドバイス まで書く ことが難 しい。</p>
	<p>みんなの発表</p>		<p>みんなの発表</p>	

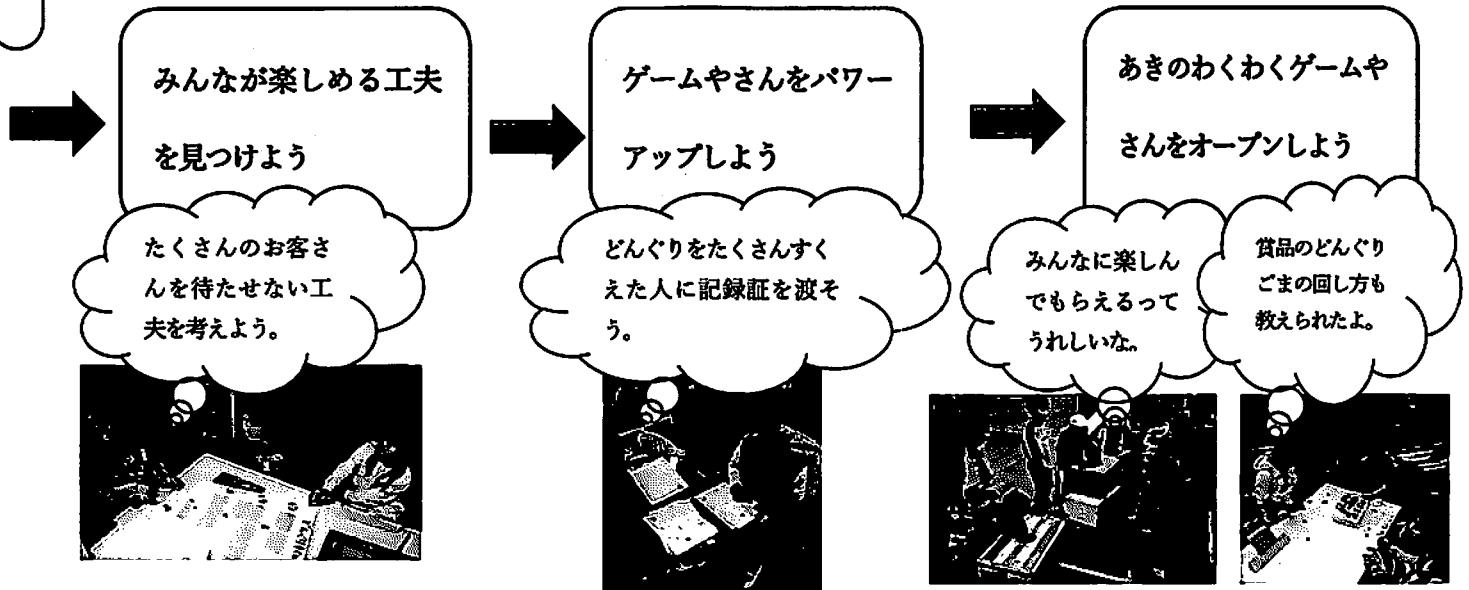
# <手立て>

## 仮説1

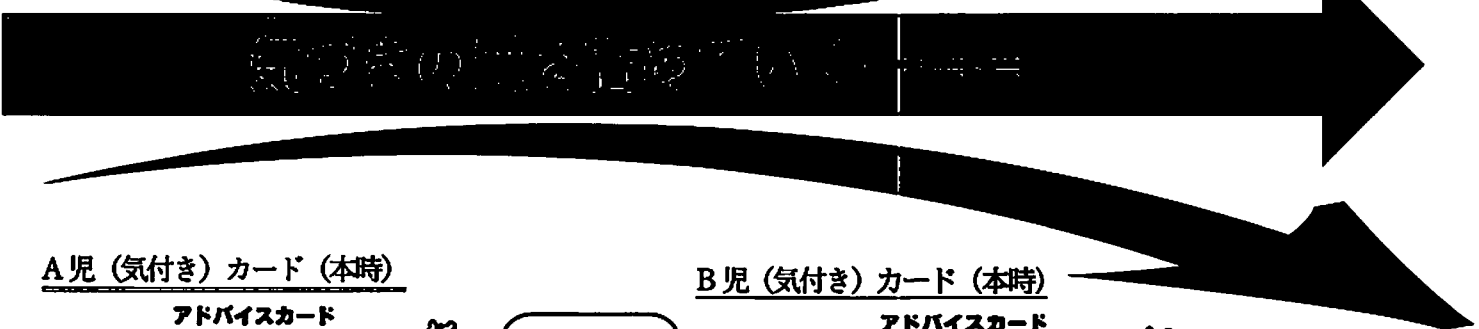
- ① 児童の思いや願いを大切にしたいためあてと活動計画
- ② 興味・関心や探究心を生み出す活動の工夫
- ③ 個々の活動や気づきに合わせた支援や働きかけ

## 仮説2

- ① 個々の気づきを伝え合い、交流し合う場の工夫と継続化
- ② 試行錯誤や繰り返す場の設定



◎普段から関わりのある大好きな上級生を招待するという設定をしたことで、どうしたら楽しんでもらえるか、相手意識をもち最後まで活動できた。上級生が楽しむ様子や、上級生からもらったアンケートから自分たちでもできたという達成感を得ることができた。自信がもてずにいた児童も、ゲーム屋さんの活動を通して、自信をもって進んで上級生と関わることができた。



### A児 (気づき) カード (本時)

**アドバイスカード**

どんぐりすくい	グループさんへ
あそびのせつめい	さいしょだけせつめいしな くてさいごもせつめいしてね。
あそび	じかんをもうちょっとながくしたほうがいいよ。
けいひん	けいひんはおなじものをば やしたほうがいいよ。
かんそう	たのしかったです。は もうちょっとはバースポーンをたば ほうがいいよ。

項目ごとに  
どうすれば  
よいか考え  
て、相手に  
明確に伝え  
ることがで  
きた。

### B児 (気づき) カード (本時)

**アドバイスカード**

どんぐりすくい	グループさんへ
あそびのせつめい	かいめいせつの いしはわりまで せつめいしてくれればそれでいい いっばいすくえてよかったです。
あそび	
けいひん	けいひんもいっばいあてをくれたら、おれ いもちにがらよ。
かんそう	たのしかったです。なんかいもやたら、 るにもいれてうれしかったです。

どんぐりすくい  
グループの良い所  
や、お客さんがど  
のような気持ち  
になるかについ  
ても気付いた。

◎アドバイスカードを児童の実態に合わせて改良し、同じ活動を3回行ったことで、気づきが多方面にわたり、気づきの質も高まっていった。また、その後のグループごとの話し合いが活発になり、より具体的な工夫点や改良点に気づき、本番では、より質の高いゲームやさんをひらくことができた。

## 6 成果と課題

### 仮説 1

#### 〈仮説 1〉

児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的に学習に取り組むことができるだろう。

#### 〈成果〉

- 自分が何に興味があり、どんな物を使って、どのようなゲーム屋さんをひらきたいのかなど、児童の思いをもとに学習を進めたことで、最後まで意欲をもってやり遂げることができた。
- 同じ思いをもったメンバーでの活動は、意欲的な活動を生み、課題を見つけては、それを一緒に解決しようという目的意識をもって友達と関わることもできた。
- 全校の児童を招待したことで、上級生が楽しむ様子や上級生からもらったアンケートなどから、やってよかったという達成感や満足感を得ることができ、自信につなげることができた。また、上級生との交流も、より進んだ。

#### 〈課題〉

- 児童の実態から、グループ活動での役割を教師が事前に決めたが、グループごとの差は大きかった。今後は他教科とも関連させて、どの児童も「話す・読む・書く」力を伸ばしていけるよう努めたい。
- グループごとの活動が中心となる時間になると、何をしたらよいのか分からなくなってしまう児童もいた。その時間のグループごとのめあてや個人の活動内容を確認し、振り返ることができるような、カードが必要であると感じた。

### 仮説 2

#### 〈仮説 2〉

活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

#### 〈成果〉

- 振り返りと伝え合いの場を設定し、1回目、2回目、3回目と繰り返し友達と関わり合うことで、自分では気が付かなかったことにも気づき、それを高めたり広めたりしながら活動することができた。
- ふりかえり表を使って、気づきを可視化したことで、これまでの自分たちの活動や、次回するべきことを確認しながら活動できた。

#### 〈課題〉

- 1年生だけでなく、上級生や教師、保護者などのアドバイスをもらう場面があってもよかった。そうすることで、気づきの質がさらに高まるのではないかな。
- おためしタイムのあとに、個→グループ→全体と伝え合う場の設定をしたが、もう少しじっくりとグループで話し合う時間を取れるとよかった。1時間ではなく、2時間続きにすると良かった。

平成30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

身近な人々に主体的に関わりをもつことで、

自分の考えを進んで表現できる児童の育成

～異年齢交流を通して～



第2部会 成田市立三里塚小学校

千代原 由実

神田 翔平



## I 研究主題

身近な人々に主体的に関わりをもつことで、

自分の考えを進んで表現できる児童の育成

～異年齢交流を通して～

## II 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、「具体的な活動や体験を通して、自分と身近な人々、社会及び自然との関わりに関心を持ち、自分自身や自分の生活について考えさせるとともに、その過程において生活上必要な習慣や技能を身に付けさせ、自立への基礎を養う。」である。

平成 32 年度から実施される新学習指導要領の目標は、「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・能力を次の通り育成することを目指す。」である。その中で「(3) 身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信を持って学んだり生活を豊かにしたりしようとする態度を養う。」と書かれている。

身近な人々、社会及び自然との関わりに関心をもつだけでなく、進んで関わりをもっていくことが大切ではないかと考え、本主題を設定した。

### (2) 学校の教育目標から

**自分を磨き、自分も他人も大切に作る児童の育成**

**学校のシンボル大榎のように、大地にしっかり根を張って生きよう！**

本校では、まず自分自身を大切にすることから始まり、自分を取り巻く周りの人々も大切にできる児童を目指している。生活科では、「身近の人々、社会及び自然」に自ら働きかけることで自分に自信が持てるようになり、さらに周りの人々と自分との関わりにも気づき、他人をも大切にできるのではないかと考える。

### (3) 地域や児童の実態から

本校は、創立 60 年を超える学校である。以前は御料牧場を抱え、自然豊かな所であったが、成田空港が開港され、道や土地はきれいに整備された。校内や公園に自然はまだ残されているが、川や池などはほとんどない。

本校の児童は、生活科に対する関心意欲はとても高い。特に、創作したり、探検したり、観察することには、大変意欲的である。体験を好む一方で、絵や文章にまとめたり、表現したりすることを苦手としている。じっくり考えたり、活動に対する意欲を持続させたりすることができない児童も多い。外国籍、あるいは保護者が外国の方という児童も多いという実態もある。

また、本校は、「文章を正確に読み取り、自分の考えを進んで表現する児童の育成」という研究テーマで、国語科の研修を行っている。「自分の考えを進んで表現する児童の育成」という部分では、国語科でも生活科でも共通で指導できる内容だと考える。国語科や他の教科でも、表現する力をつけることで、生活科での表現力につながるのではないかと考える。

#### (4) 指導観

成田市は生活科の学習は週2時間である。そのため、短い時間の中での学習内容を工夫しなければいけない。そのためには、自分たちで調べて学習するよりも、身近な人に聞いたり、教えてもらったりすることが有効ではないかと考えた。今まで低学年だけで実施してきた生活科を、中学年・高学年に広げることで、全校で生活科に取り組むようにした。2年生にとっては、上級生に教えてもらうことで、より効率的な作り方・遊び方などを知ることができる。上級生にとっては、自分が低学年のときに得た知識をもとに下級生に教えることで、より深く体得できるようになるだけでなく、教えるということ、さらに調べようという意欲をもつことができるようになるのではないかと考える。

人とのかかわりを取り入れた活動を工夫したり、目的をもった学習の場を設けたりすることで、伝えたいという思いを育てたい。また、そこから、相手を考えた表現ができるのではないかと考え、本主題を設定した。

### Ⅲ 研究仮説と手立て

#### <仮説1>

交流の場を意図的に取り入れ、伝え合う活動を充実させれば、主体的に関わりをもつことができるであろう。

本校は、生活科の時間が週2時間と少なく、なかなか実践ができないのが実情である。そこで年間計画から、異年齢交流ができる単元を挙げ、いくつか絞って実践することにした。また、1・2年生という生活科の枠の中での交流だけでなく、無理なく他学年とも交流できるものについても取り組むことにした。生活科の時間をきっかけにして、他の時間にも主体的に関わりがもてる場になるのではないかと考えた。

#### [手立て]

##### ① 同級生（友達）との交流

- ・生活の場面での、教え合いの場
- ・おもちゃ作り（うまくいかなかった児童が、うまくできている児童に教えてもらう。）  
(よりよいおもちゃにするために、どうしたらよいか考える。)

##### ② 1・2年生の交流

- ・1年生を迎える会（全校縦割り班・・・1年生へアサガオの種をプレゼント）
- ・1年生と遊ぼう（遊具の使い方を教える。)
- ・学校探検（2年生が1年生を案内する。)
- ・おもちゃ作り（2年生がおもちゃランドに1年生を招待して、遊び方を教える。)
- ・秋とあそぼう（1年生が2年生に、遊ぶ物の作り方を教えてもらう。)

③ 他学年との交流

- ・おもちゃ作り（2年生が3年生に、作り方を教えてもらう。）
- ・秋とあそぼう（1年生が幼稚園児に、作った物をプレゼントをする。）
- ・町たんけん（三里塚のよさを、全校に紹介する。）

④ 地域の方との交流

- ・町たんけん（地域の方に、三里塚のことについて、教えてもらう。）
- ・昔遊び（地域のお年寄りに、遊び方を教えてもらう。）

<仮説2>

表現活動の場を設定し、目的を意識させれば、表現力を高めることができるだろう。

表現活動については、国語科の研修として取り組んでいる。そこで、生活科の時間だけでなく、国語科や他の教科・領域との関連を図り、表現活動を充実させていこうと考えた。国語科で使っている学習形態や表現方法・思考ツールなどを活用しながら行うことで、書くことが苦手な児童や、日本語の習得ができていない児童も、意欲的に取り組めるのではないかと考えた。

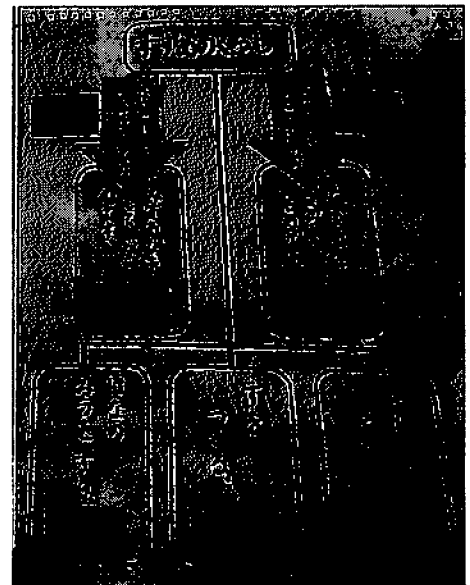
[手立て]

- ① 学習形態の工夫・・・ペアで      グループで      学級で      学年で      低学年で      全校で
  - ② 表現方法の工夫・・・言葉で      絵で      動作化して      劇にして      地図を作って
  - ③ 最終ゴールの設定（1年生に教える・幼稚園児にプレゼントする など）
  - ④ 国語科「話し合いの進め方」の活用
  - ⑤ 思考ツールの活用
- ※ 国語科で使っている思考ツールの例

<6年 きつねの窓 心情曲線>

第3場面	第2場面	第1場面			
結末	戻りきつね	不思議な世界	きつね	目の世界	あらすじ
					+
					-

<1年 すずめのくらし 矢印と囲み>



#### IV 活動の実際

##### 1 単元名 「はっけん くふう おもちゃ作り」

##### 2 単元について

本単元は、学習指導要領の内容（6）を基に構成されている。

（6）身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったり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作ることができ、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。

本単元は、身近な物を使って「うごくおもちゃ」「音の出るおもちゃ」など、遊べるおもちゃを作る学習である。おもちゃ作りには、「作ること」のおもしろさや、自分なりの工夫や試行錯誤をする楽しさがある。また、「遊ぶこと」には、遊ぶだけでなく、競争して楽しんだり、遊びの約束やルールを変えたりすることのおもしろさもある。どちらも、周りの人と関わりを持つことにより、ねらいに迫れる単元であると考えられる。さらに、風やゴムの力、磁石の不思議さなどの気づきは、第3学年以降の、理科の学習ともつながりが強い単元である。

まず、材料・折り方・飛ばし方など、遊び方に様々な工夫ができる「紙飛行機作り」から学習を始める。紙飛行機作りについては、最近の子どもたちにとって、あまり経験したことのないおもちゃである。いろいろな紙飛行機の作り方を調べて2年生に提示するが、うまくおこなうことができないであろう。そこで、上級生と関わりをもち、折り方や飛ばし方を教えてもらう場面を設ける。わからないことを尋ねたり、教えてもらったりする機会を作ることで、折り方や飛ばし方のコツをつかむことができるだろう。次に、上級生から得た内容を友達に伝えることで、情報の共有化を図る。そこで、友達に分かりやすく伝えるためにはどうしたらよいか、表現の方法を工夫できるのではないかと考える。

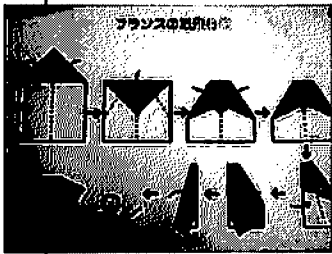
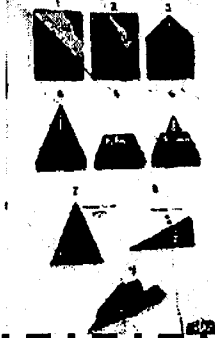


おもちゃづくりの場面でも、同じおもちゃを選んだ友達と、協力し合って活動する。毎時間、うまくいったことやうまくいかなかったことを、振り返りカードに記入し、グループで話し合う場面を作る。うまくいかなかったことをグループのみんなと話し合い、そのコツをお互いに教え合うことで、より意欲的に活動できるのではないかと考える。

また、「1年生をおもちゃランドに招待する」というゴール地点を設ける。1年生と遊ぶことの楽しさを味わうだけでなく、1年生に楽しんでもらうにはどうしたらよいかを考えることで、よりよい表現の方法ができるのではないかと考える。

##### 3 単元の目標

- 身近の材料を使ったおもちゃ作りに関心をもち、みんなと楽しみながら、おもちゃを作ったり、遊びを創り出したりしようとしている。（関心・意欲・態度）
- 伝え合い交流しながら、試行錯誤を繰り返し、使う物を工夫して作ったり、遊び方を工夫したりすることができる。（思考・表現）
- どうやって作ったのか、どうやったら上手いくのか、どのように遊んだら良いか、自分の考えや思いを、相手に伝えることができる。（思考・表現）
- 身近な材料を使ったおもちゃ作りや遊びを通して、おもしろさや不思議さ、自分や周りの人のよさに気づくことができる。（気づき）

4 指導計画と活動の実際（24時間扱い）

	活動内容	時	活動の実際の様子
おもちゃを作ろう	<p>○ 単元の見通しを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おもちゃを作って遊ぶだけでなく、おもちゃランドを作って、1年生を招待することを知る。</li> </ul> <p>＜仮説2③ 最終ゴールの設定＞</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">紙飛行機を作ってあそぼう。</div> <p>○ 紙飛行機を作るための計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・必要な物を用意する。</li> <li>・作る手順を確認する。</li> </ul> <p>自由には作らせるコーナーと、インターネットで調べた折り方の説明書を見て作るコーナーを設けた。</p> <p>学校の特徴を生かし、外国の紙飛行機を紹介した。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>家の人に作り方を教えてもらうように伝えと、何人か家で作ってきて見せてくれた。</p> <p>＜仮説1④ 地域の人との交流＞</p> <p>○ 作った紙飛行機で遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・良くできたところを紹介し合う。</li> <li>・うまくいかなかったところを、教え合う。</li> </ul> <p>＜仮説1① 友達との交流＞</p>	<p>2</p> <p>6</p>	<p>1年生と遊ぶの、楽しみだな。</p> <p>1年生が遊んでくれるような、楽しいおもちゃを作りたいな。</p> <p>どんなおもちゃがいいかなあ。</p> <p>1年生は、何で遊びたいかな？</p> <p>ここをこう折って、次に・・・</p> <p>〇〇くん、うまいなあ。ぼくよくねかんない。</p>  <p>ねえ、ぼくにも見せて。</p> <p>紙飛行機なんて作ったことないのに…無理！</p>  <p>うまく折れないなあ。誰か教えて欲しいな。</p>

○ 5年生に、作るコツ、飛ばすコツを教えてください。

<仮説1③ 他学年との交流>

『2年生に紙飛行機の作り方を教える』ことを聞いた5年生が、紙飛行機の折り方を調べて、書いてきてくれた。

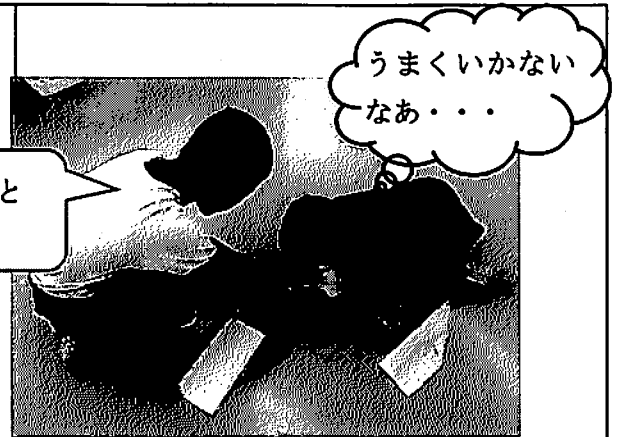


○ 5年生から教えてもらったことを共有し、よく飛ぶ紙飛行機を作って飛ばす。

- ・よく飛ぶ友達の紙飛行機を見せてもらう。
- ・紙飛行機を交換して遊んでみる。
- ・グループで話し合いをして、遊びながら試してみる。

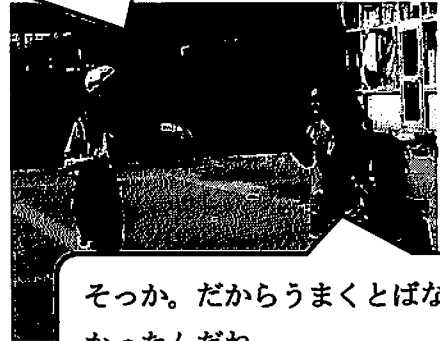
<仮説1① 友達との交流>

<仮説2① 学習形態の工夫>



ここは、こうやって折ると良いよ。上手く折れる？

おもいきり投げちゃダメだよ。ちょっとやさしくね。



5年生はこんなふうに折るって言ってたよ。



なるほど。そういうやり方をすればいいのか。



この飛行機、良く飛ぶ！あとで〇〇くんに作り方教えてもらおう。

自分で作りたいおもちゃをきめて、作ってあそぼう。

- 作りたい物をきめ、おもちゃを作るための計画を立てる。
- ・同じ物を作るグループで話し合い、設計図を書いたり、準備する物を話し合ったりする。

<仮説1① 友達との交流>

<仮説2② 表現方法の工夫>

少人数ルームを生活科室としていただき、そこに集めた材料や作ったおもちゃを置けるようにした。いつでもおもちゃ作りや遊びができた。他の学年の児童も、時々のおきにきていた。

- おもちゃ作りをする。
- ・友達と話し合いながら、おもちゃ作りをする。

おもちゃごとに、作り方のカードを作成しておき、置いておいた。そのカードを見ながら、作成できた子もいた。

お魚ばっくん、楽しそう。何が必要なのかな？



集めた材料は、種類毎に箱に集めて、みんなで使えるようにした。



ロッカーの中には、できたおもちゃを収納しておいた。

〇〇くん、ゴムはこうやってつけるんだって。さっき、〇〇さんに教えてもらったよ。



ぼく、できない...

・グループで話し合いをして、遊びながら試してみる。

<仮説1① 友達との交流>

・3年生に、作るコツを教えてください。

<仮説1③ 他学年との交流>

・振り返りカードは、うまくいったこと、困っていることなどを付箋に書かせて貼らせた。同じような悩みを見つけて、付箋を移動してまとめさせた。

<うまくいったこと・よかったこと・くふうしたこと>

- ・大きいカップをつかうとよくとぶよ。
- ・紙コップのあなにうまく糸を通せた。
- ・糸を短くしたら、良く聞こえた。
- ・キャップに紙ねんどをつめると、穴を開なくていい。

<うまくいかなかったこと・こまっていたること>

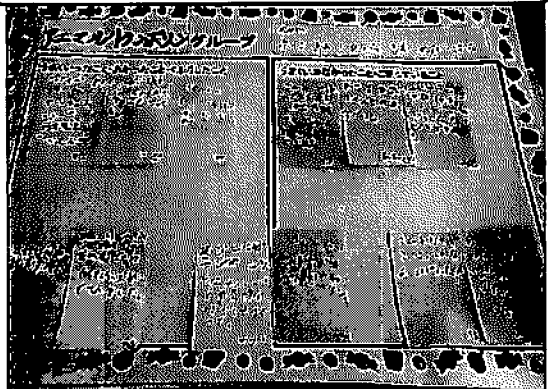
- ・あなに糸がうまく通せないから、あながおおきくなっちゃう。
- ・できたけど、うまくとばせない。
- ・テープをはろうとすると、すぐにうごいちゃう。

・お互いに作ったおもちゃを紹介し合い、どんなおもちゃがあるか確認する。

<仮説1□ 友達との交流>

・どの児童もだいたい1つのおもちゃが作れたところで、紹介の時間を取った。紹介のあとで、次に作るおもちゃを決めさせた。

うまくいったこと、こまったことを話し合い、うまく作るアイデアを共有する。



テープがうまくはれなかった。



お友達におさえてもらって、二人でやるとうまくつけられたよ。

そうか。次の時間いっしょにやろう。

私は、ストローアーチェリーを作ったよ。ここをこうやって遊ぶんだ。



へえ～おもしろそう。遊んでみたいな。



おもちゃランドをつくろう。

○ できたおもちゃを使って遊べる『おもちゃランド』を作る計画を立てる。

- ・1年生が楽しめるように、おもちゃをよりよいものに改良する。

・作ったおもちゃを全て集めた。学年の子どもたちに、どのコーナーを作りた  
いか考えさせ、それぞれのコーナーの  
担当者を決めた。

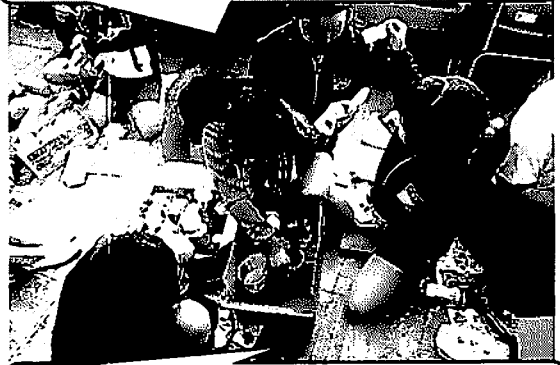
- ・お魚ぱっくん
- ・エアカーリング
- ・ジェットカー
- ・じんこうえいせい
- ・ゴムロケット
- ・紙トンボ
- ・ストローアーチェリー
- ・風で動くおもちゃ
- ・アニマルランポリン
- ・糸せんわ
- ・ぐらぐら
- ・かいじゅうスピーカー
- ・ぶんぶんごま

- ・おもちゃの解説書を作って、誰にでもわかるようにする。

<仮説2② 表現方法の工夫>

・コーナーの名前と、遊び方を相談させて、看板作りをした。遊び方は、ただ動かすのではなく、競争したり、得点が付けられたりすると楽しいことに気づかせるようにした。

ねえねえ、これじゃ糸がすぐに絡まっちゃうよ。どうする？



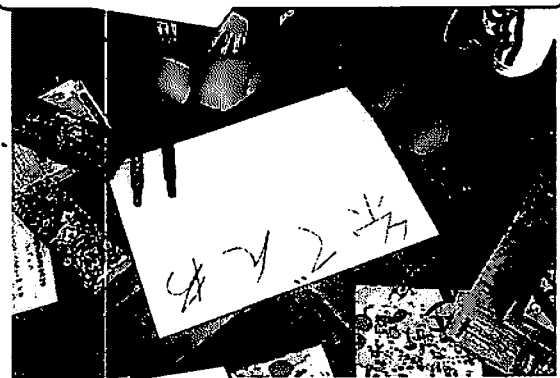
箱にそのまま入れちゃだめだね。あ、これ、色ぬってないよ。

こわれてないかな。



一回試してみた方がいいね。

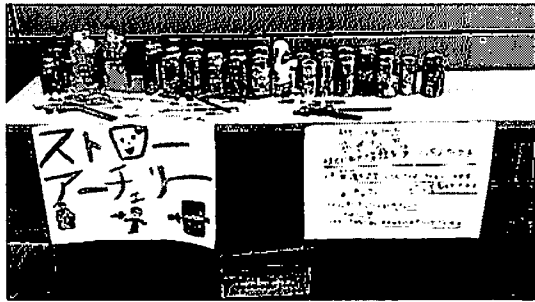
看板の文字は、大きく書いた方がいい



もっと派手な色にしたらどう。

・おもちゃランドの会場を考え準備する。

<仮説2② 表現方法の工夫>



○ おもちゃランドへの招待状を準備する。

<仮説2□ 表現方法の工夫>

・なかよし班の1年生に、招待状を書く。

○ おもちゃランドを開く。

・1年生と一緒に、おもちゃランドを楽しむ。

<仮説1② 1・2年生の交流>

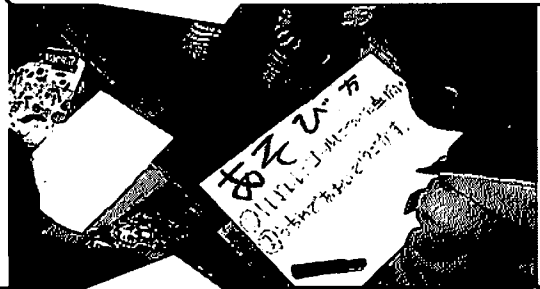
縦割りのなかよし班で行動した。体育館の前・後ろ・会議室の3ローテーションで活動した。(赤・白・黄)

・1年生に分かるように、おもちゃの使い方を説明する。

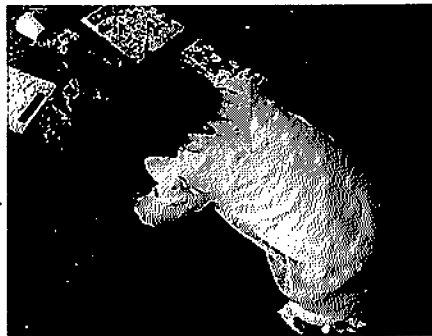
<仮説2□ 表現方法の工夫>

看板と遊び方をテーブルに貼り、テーブルの上におもちゃを並べた。どのグループも、見やすいように、使いやすいように工夫していた。

どうやって書いたら1年生がわかるかな



2年生が教えてあげればいいよ。



2

1年生といっしょに遊べるね。うまく説明できるかなあ。



なんだかわくわくするね。

わあ、動いた。すごいすごい。



普段は、先生やお家に人に甘えている  
 2年生も、この日はお兄さん・お姉さんらしく、1年生のお世話をしたり教えたりする姿が見られた。いつもよりやさしい言葉を使っていた。

作ること一生懸命で、遊ぶ機会があまりとれなかったのも、この日は1年生だけでなく、2年生も楽しんでいった。

- ふりかえりをする。
  - ・ 1年生と一緒に遊んでどうだったか、お互いに意見を交換し合う。
    - <仮説1① 友達との交流>
    - <仮説1② 1・2年生の交流>
  - ・ 3・5年生にお礼の手紙を書く。
    - <仮説1③ 他学年との交流>

遊んで楽しかったことや、教えてもらったことをどう生かしたか、お礼のお手紙に心を込めて書いた。

ここをこうやってひっかけると、うまくとぶよ。



2年生はすごいな。ありがとう。



やったあ、つれたぞ。



また遊びたいね。楽しかったね。

1

<伝え合う活動を充実させる手立て>

① 伝え合いの場を意図的に作る。

○紙飛行機の折り方を見て、紙飛行機を作ったり飛ばしたりする場を作る。



- ・紙飛行機作りの経験のない子と、経験のある子でペアを組み、一緒に折ることで、どの子も紙飛行機が折れるようにした。どう説明したらよいか考えていた。
- ・折った紙飛行機を飛ばすが、なかなかうまくいかない体験をして、どうしたらよいか考えさせた。お互いに話しながら飛ばしていた。

○紙飛行機をうまく飛ばすコツを、5年生に教えてもらう場を作る。



- ・同じ説明書を使って折るが、5年生は紙の大きさや素材までこだわることを教えてくれた。2年生にわかるように話し方を変えてくれた。
- ・特に飛ばし方については、2年生は今まで気づかずにいた子が多かったので、5年生に教えてもらうことで、すいすい飛ぶ子が増えた。良く飛ぶ紙飛行機ができて、みんなに教えてあげたいと思う子もいた。

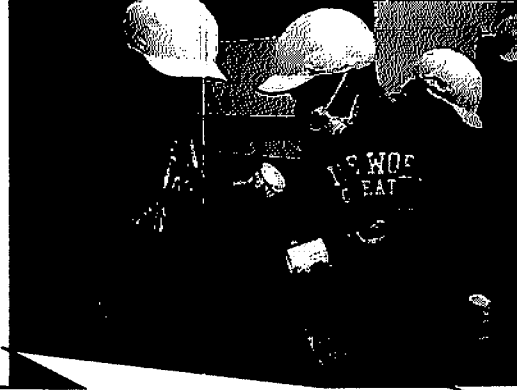
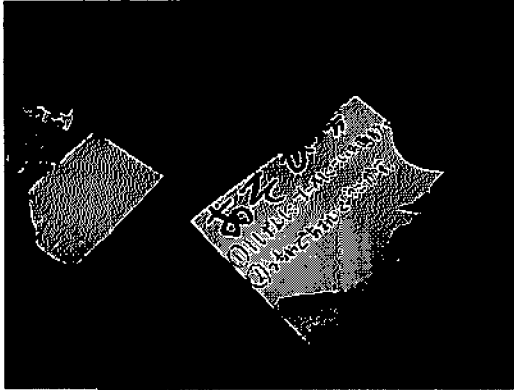
○ 5年生に教えてもらったことを共有する場を作る。



- ・良く飛ぶようになった子が、「教えてあげるよ」と声をかけ、進んで教えてくれていた。
- ・教え方も、そのまま伝えるのではなく、一緒に折ったり、飛ばしたり、分かりやすい言葉を使ったりしていた。

② 相手を意識して、伝える言葉を考える。

- おもちゃランドに、1年生を招待する。



- ・ 1年生に遊び方がわかるように、看板の書き方を工夫していた。
- ・ どうしたら1年生が楽しめるか、考えさせた。実際に2年生が遊んでみるうちに、「競争しようよ」「どこまで行くかなあ」というつぶやきが出てきたので、そこをひろって紹介した。
- ・ おもちゃランドでは、1年生にわかる言葉を選んで使っていた。

5 仮説の考察

<仮説1>

交流の場を意図的に取り入れ、伝え合う活動を充実させれば、主体的に関わりを持つことができるであろう。

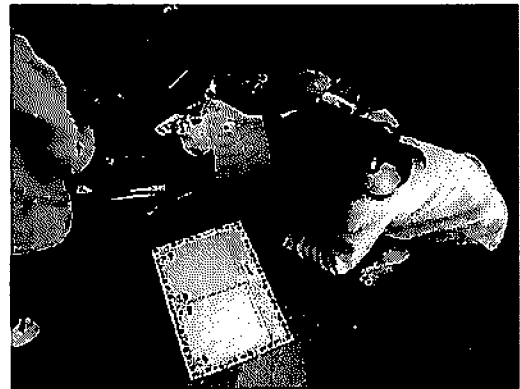
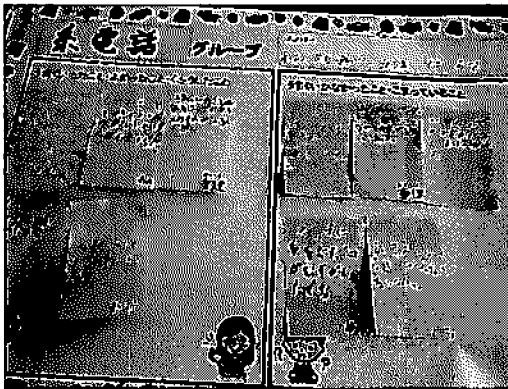
- 交流の場を意図的に取り入れることで、友達と話し合いながら活動することができた。特に、おもちゃ作りの時には、お互いに教え合ったり、道具を貸し借りしたりして、どの児童もおもちゃを作ることを楽しむことができた。
- 1年生をおもちゃランドに招待するという計画を意図的に取り入れることで、1年生への招待状の作成やおもちゃランドの場作り、遊び方説明書などの必要性に気づき、相手を意識した方法を主体的に考えることができた。
- 紙飛行機の作り方を、5年生に教えてもらうという場面を作った。紙飛行機を作ったことのない児童も多く、なかなかうまくいかなかった時に、5年生といっしょに作ることで飛ばない自分の飛行機との違いに気づくことができた。また、どのように折れば5年生のように良く飛ぶのかを主体的に尋ねながら作り直しをしたり、飛ばし方を工夫したりすることができた。高学年にとっても、どのような伝え方をすればわかってもらえるかという点で、表現力を高める機会となったようだ。
- 生活科=低学年というイメージがあるが、高学年との交流を設けることによって、高学年の先生方への理解を得られることができたと思う。

- ▲ 他の学年との交流の場も設けられるとよい。今回は、1年生を招待するというおもちゃランドで、2時間だけの展開だったが、全校を招いて遊べると、もっと交流ができ、伝え合うことができると思う。
- ▲ 伝え合うという視点から行くと、一方通行な場面も多かった。伝えるだけでなく、伝え合うというところまでいけるような手立てがほしい。
- ▲ 時間が無いということもあり、教師主導で、時間に追い立てられるような活動になってしまっている。児童の思いや願いに寄り添い、多様な学習活動ができるようにしていきたい。

<仮説2>

表現活動の場を設定し、目的を意識させれば、表現力を高めることができるだろう。

- 表現活動の場として、1年生を招待するという最終ゴールを設けたことは良かった。1年生に遊んでもらえるように、どうしたらよいか多岐にわたり考えながら取り組むことができていた。また、1年生に分かるような手立て（やさしい言葉・絵を入れる など）を考え、相手を意識した工夫が生まれていった。
- 毎時間、振り返りカードをグループ毎に作成した。時間がかかるので、付箋を使用して、グループでまとめさせた。次の時間への意欲付けになった。



- ・うまくいったこと・よかったこと・くふうしたこと・・・ピンク色の付箋に記入
- ・うまくいかなかったこと・こまったこと・・・青色の付箋に記入
- ・付箋を貼った振り返りカードを見ながら、次の時間にすることを話し合った。

- ▲ 一部の児童による話で終わってしまっているところもあった。話し合いのルールや自分の意見の話し方など、2年生なりの話し合いができるようにしたい。