

中学校

平成 11 年 度

教育研究員研究報告書

技術・家庭

東京都教育委員会

平成11年度

教育研究員名簿 (技術・家庭)

分科会	区市町名	学校名	氏名
情報 基礎	港区	港南中学校	新井哲也
	大田区	蒲田中学校	濱川一彦
	杉並区	泉南中学校	◎ 一倉博史
	昭島市	清泉中学校	山口徹
	日野市	平山中学校	堤信博
	日の出町	大久野中学校	正親智行
	保 育	江東区	第二南砂中学校
板橋区		赤塚第一中学校	佐藤明子
練馬区		谷原中学校	計良明子
江戸川区		松江第二中学校	湯通堂由加里
町田市		薬師中学校	○ 若林由美子
清瀬市		清瀬中学校	星川敦子

◎ 世話人 ○ 副世話人

担当 東京都多摩教育事務所指導主事 中野博志
 都教育庁指導部中学校教育指導課指導主事 千野和子

目 次

I 研究主題設定の理由と研究の主な内容	2
1 研究主題設定の理由	
2 分科会の内容	
3 生きる力について	
II 研究の内容	
「情報基礎」(新:「情報とコンピュータ」)	3
1 研究の構想	3
2 新学習指導要領を踏まえた指導計画(案)	4
(1) 「情報とコンピュータ」の指導計画の内容の計画	
(2) 「情報とコンピュータ」の学年別指導計画	
(3) プレゼンテーションの指導計画	5
(4) マルチメディアの指導計画	
3 指導事例	6
(1) 指導事例1(導入段階での指導事例)	
(2) 指導事例2(コンピュータによるプレゼンテーションの制作過程での指導事例)	8
(3) 指導事例3(インターネットを利用した指導事例)	10
(4) 指導事例4(発表段階での指導事例)	12
4 研究のまとめと今後の課題	13
「保育」(新:「家族と家庭生活」)	
1 副主題の設定の理由	14
2 研究のねらいと方法	
(1) 研究のねらい	
(2) 研究の方法	
3 研究の構想	15
4 実態調査	16
(1) 調査内容	
(2) 調査結果	
(3) 調査結果から	
5 年間指導計画	17
6 指導事例	18
(1) 指導事例1(導入段階での指導事例)	
ロールプレイングを通して、幼児の発達と家庭や地域のかかわりを知ろう	
(2) 指導事例2(先生の育児体験を聞こう)	20
(3) 指導事例3(幼児の遊びと地域のかかわりを知ろう)	21
(4) 指導事例1の考察	22
(5) 指導事例2の考察	23
(6) 指導事例3の考察	
7 研究のまとめと今後の課題	24

I 主題設定の理由と研究の主な内容

1 主題設定の理由

これからの時代を人間らしく生きていくために身につけなければならないものとして、豊かな人間性ととともに、生徒が自ら学び、自ら考え判断し、行動できる創造的で実践的な力である、いわゆる「生きる力」の育成が求められている。また、新学習指導要領における技術・家庭科の目標は、次のように改善が図られており、その指導が期待されている。

- 生活の自立を図る観点から、実践的・体験的な学習活動を一層重視し、生活に必要な基礎的な知識と技術の習得を図る。
- 学習した知識と技術を実際の生活に生かすことができるよう、生活を工夫したり、創造したりする能力と実践的な態度を育てる。

そこで、今年度は、『体験的な学習を通して実践力・創造力を高め「生きる力」をはぐくむ指導の工夫』が大切であると考え、本研究主題を設定した。

2 各分科会の研究内容

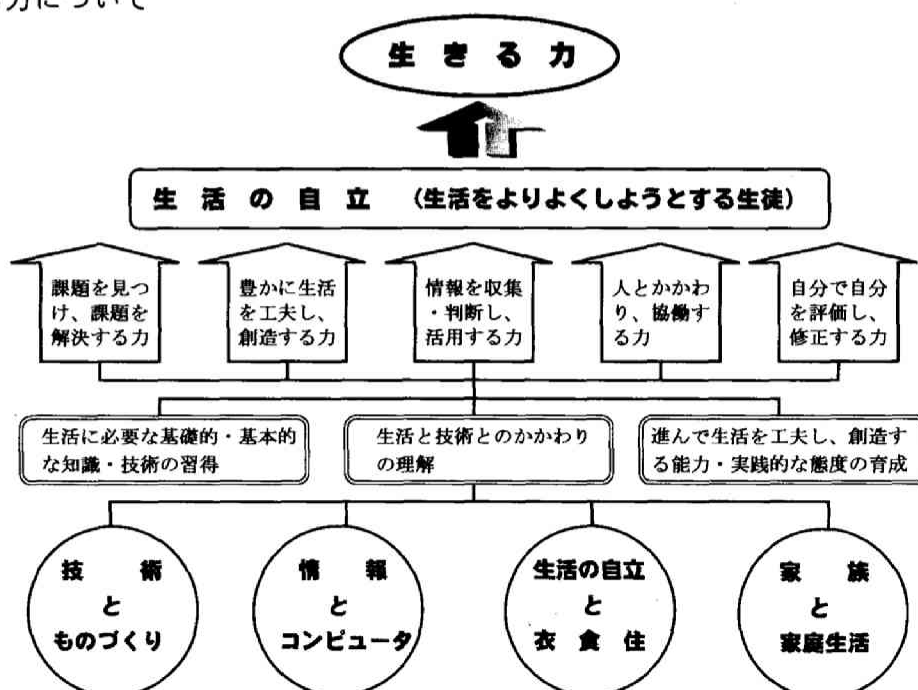
(1) 情報基礎（新：「情報とコンピュータ」）分科会

情報基礎に新しく加えられた「コンピュータを利用したマルチメディア活用」の在り方としてプレゼンテーションの制作・発表をとりあげた。情報活用能力の育成を図り、よりよい生活を創造する力を育てるための指導についての研究を進めた。

(2) 保育（新：「家族と家庭生活」）分科会

生徒自身が幼児をとりまく環境の大切さについて、実践を通して理解し、保育学習の中で、自分のこととして創意工夫ができる力を育てるための指導法について研究を進めた。

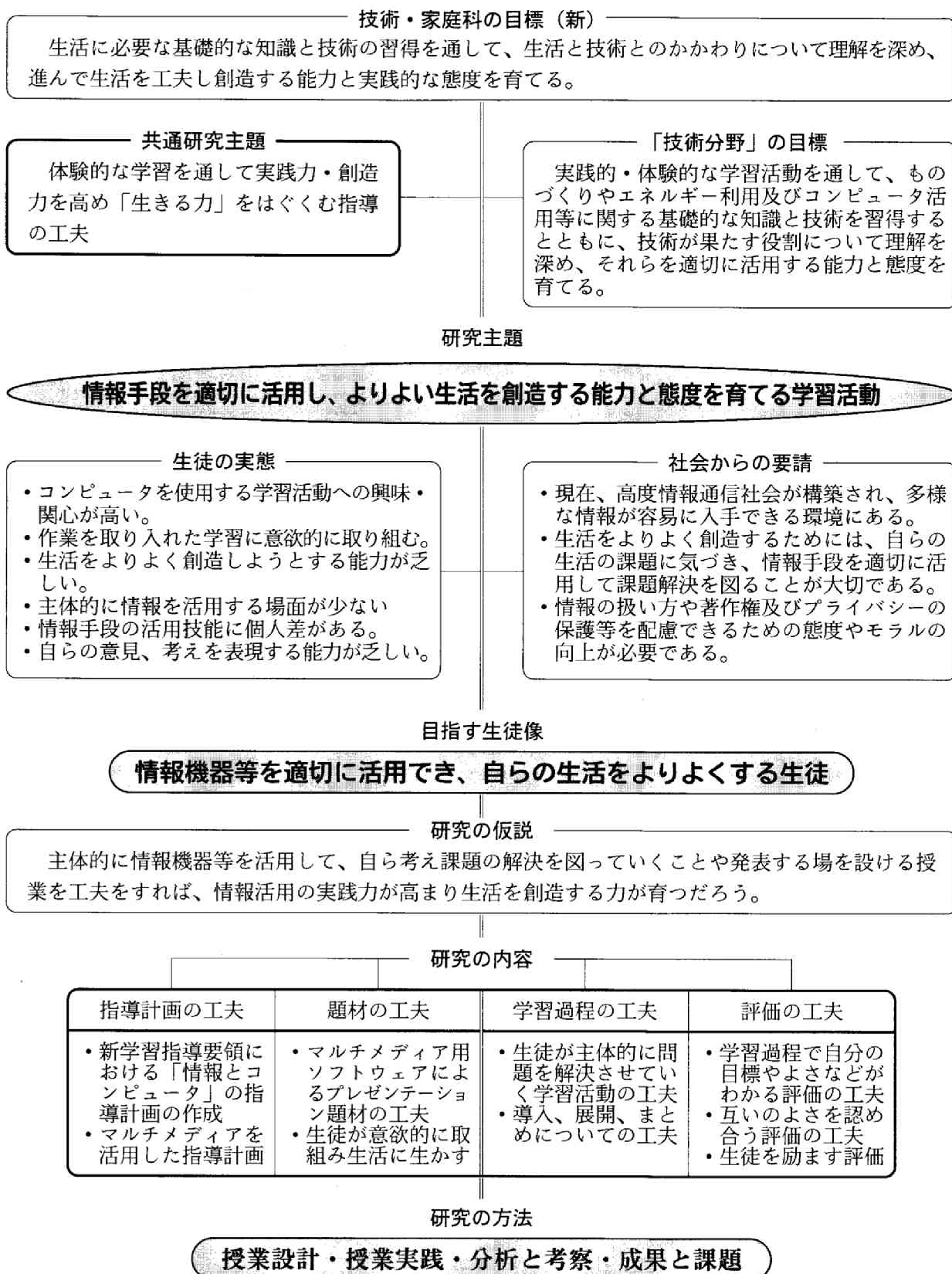
3 生きる力について



Ⅱ 研究の内容

「情報基礎」⇒「情報とコンピュータ」

1 研究の構想図



2 新学習指導要領を踏まえた指導計画（案）

(1) 「情報とコンピュータ」の指導計画

学習項目	時間	学習目標	指導内容
1. 生活や産業の中で情報の果たしている役割	2 (1) (1)	<ul style="list-style-type: none"> 情報手段の特徴や生活とコンピュータとの関わりについて知る。 情報化が社会や生活に及ぼす影響を知り、情報モラルの必要性を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報手段が発達してきた経緯やそれぞれの特徴を取り上げ、情報化の進展が生活を充実発展させてきたことを知らせる。 様々な課題について身近な事例を通して指導する。
2. コンピュータの基本的な構成と機能及び操作	6 (1) (5)	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータの基本的な構成と機能を知り、操作ができる。 ソフトウェアの機能を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 情報を処理するコンピュータの基本的な構成と各部の機能について知らせる。 ソフトウェアの必要性や機能について基本的な操作を通して指導する。
3. コンピュータの利用	6 (1) (5)	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータの利用形態を知る。 ソフトウェアを用いて、基本的な情報の処理ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 実際の操作については、各種ソフトウェア用のデータを準備し、生徒はそのデータを利用する程度とする。 文書処理、表計算処理、図形処理ができること。 ここで扱うデータは、文字データ、数値データ、図形データ及び画像データである。 生徒の学習の経緯や能力を考慮する。 マルチメディアを扱ったソフトウェアの利用まで発展させることも考える。
4. 情報通信ネットワーク	6 (1) (5)	<ul style="list-style-type: none"> 情報の伝達方法及び利用法について知る。 情報を収集、判断、処理し発信ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> インターネットなどのコンピュータを利用した情報通信ネットワークの利用法については、閲覧ソフトやメールソフトなどのソフトウェアが必要になることを理解させる。 ネットワークの利用者個人を識別するためのユーザIDや、正規の利用者として認識するためのパスワードが必要になることを理解させる。 コンピュータを利用した情報の伝達では、文字のみならず、音声や映像などの情報もやりとりできることを知らせる。 情報の処理や発信では、相手の心を傷つけないように配慮するとともに、相手に情報が正しく伝達及び理解されるように配慮する。 目的の情報を見極め、選択し、処理できるように配慮する。
5. コンピュータを用いたマルチメディアの活用	8 (2) (6)	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアの特徴と利用方法を知る。 ソフトウェアを選択して、表現や発信ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 身近な情報を題材として取り上げる。 コンピュータを用いて画像・音声・文字などの多様なメディアを操作させる。 それらを複合し、活用するマルチメディアの特徴や利用の方法について知らせる。 目的に則した課題を設定し、その課題のためのソフトウェアを用いて、作品を制作させ、マルチメディアの活用方法としての表現や発信ができるように指導する。
6. プログラムと計測・制御	8 (2) (6)	<ul style="list-style-type: none"> プログラムの機能を知り、簡単なプログラムの作成ができる。 コンピュータを用いて、簡単な計測・制御ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータを動かせるプログラムの必要性とその機能について知らせる。 身近な生活の中に、コンピュータを用いて計測・制御が利用されていることを知らせ、目的に応じた簡単な、計測・制御ができるようにする。
計	28		

コンピュータと情報を半々 — ものづくりを重視

※網掛けの時間数は、「5. コンピュータを用いたマルチメディアの活用」「6. プログラムと計測・制御」のどちらかを選択して行うものとする。

(2) 「情報とコンピュータ」の学年別指導計画

A: 「ものづくり」と「情報とコンピュータ」を各学年ごとに配した場合
 B: 「ものづくり」と「情報とコンピュータ」を1学年にまとめて取り出した例
 <2年生でまとめて取り出す例もある。>

指導内容	A: 情報とものづくり						B: ものづくり重視					
	1・2・3年を通 して行う			1年生でほぼ終え 他は3年生で行う			1・2・3年を通 して行う			1年生でほぼ終え 他は3年生で行う		
	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年
(1) 生活や産業の中で情報手段の果たしている役割について、次の事項を指導する												
ア 情報手段の特徴や生活とコンピュータとのかかわりについて知ることができる	1h			1h			1h			1h		
イ 情報化社会や生活に及ぼす影響を知り、情報モラルの必要性について考えること			1h	1h					1h	1h		
(2) コンピュータの基本的な構成と機能を知り、操作できること												
ア コンピュータの基本的な構成と機能を知り、操作ができること	2h			2h			2h			2h		
イ ソフトウェアの機能を知ること	2h	2h		4h			2h	2h		4h		
(3) コンピュータの利用について												
ア コンピュータの利用形態を知る。	2h			2h			1h			1h		
イ ソフトウェアを用いて、基本的な情報の処理ができること	5h		2h	7h			4h		1h	5h		
(4) 情報通信ネットワークについて、次の事項を指導する												
ア 情報の伝達の特徴と利用方法を知る。		2h		2h			2h			2h		
イ 情報の収集、判断、処理し、発信できること		2h		2h			4h			4h		
(5) コンピュータを利用したマルチメディアの活用について、次の事項を指導する												
ア マルチメディアの特徴と利用方法を知ることができる。			4h	4h			2h	2h				4h
イ ソフトウェアを選択して、表現や発信ができること		2h	8h	10h			2h	8h				8h
(6) プログラムの計測・制御について、次の事項を指導する												
ア プログラムの機能を知り、簡単なプログラムを作成することができる。		4h				4h						
イ コンピュータを用いて、簡単な計測・制御ができること		4h				4h						
情報とコンピュータ 学年計	12h	16h	15h	35h	0h	8h	10h	12h	10h	20h	0h	12h
技術とものづくり 学年計	23h	19h	2.5h	0h	35h	9.5h	25h	23h	7.5h	15h	35h	5.5h
情報とコンピュータ 総計	43h			43h			32h			32h		
技術とものづくり 総計	44.5h			44.5h			55.5h			55.5h		

(3) プレゼンテーションの指導計画

項目	自己紹介	環境問題	生活の知恵	学校自慢
課題の設定 (導入) 〔1h〕	<ul style="list-style-type: none"> 目的を理解させる。 興味・関心をもたせる。 (教師作成の自己紹介を行う) 	<ul style="list-style-type: none"> 目的を理解させる。 興味・関心をもたせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的を理解させる。 興味・関心をもたせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的を理解させる。 興味・関心をもたせる。
操作説明 〔1h〕	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションソフトの使い方。 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションソフトの使い方。 	<ul style="list-style-type: none"> インターネットの利用方法。 (説明後に操作になれる。) 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーションソフトの使い方。
テーマの設定 〔1h〕	<ul style="list-style-type: none"> 自分が興味関心があり、知ってもらいたいことを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が、環境について問題にしたいことや調べたいことを考える。 		<ul style="list-style-type: none"> 自分の学校生活を振り返り他の人に知ってもらいたいテーマを設定する。
情報の収集と取捨選択 〔1～3h〕	<ul style="list-style-type: none"> 自分の決めたテーマについて情報を収集する。 	<ul style="list-style-type: none"> 持参した資料や図書室、あるいはインターネットなどで情報の収集をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ホームページ上から生活に役立つ情報を用紙に記入し収集する。 実践できそうな内容を選びレポート用紙に記入。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の決めたテーマについて、インタビューやデジカメ等で情報を収集する。
実践			<ul style="list-style-type: none"> 家庭で実践してみる。 	
まとめ 〔1～2h〕		<ul style="list-style-type: none"> 絵コンテに記入し点検する。 	<ul style="list-style-type: none"> レポート用紙に結果や感想を記入する 	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートに情報を収集した結果や感想のまとめる。
プレゼンテーションの作成 〔1～4h〕	<ul style="list-style-type: none"> まとめた情報をもとにコンピュータでプレゼンテーションを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> まとめた情報をもとにコンピュータでプレゼンテーションを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> レポートをもとにコンピュータでプレゼンテーションを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> まとめた情報をもとにコンピュータでプレゼンテーションを作る。
発表 〔2～3h〕	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアを活用して、各自、プレゼンテーションを行い、お互いに評価し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアを活用して、各自、プレゼンテーションを行い、お互いに評価し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアを活用して、各自、プレゼンテーションを行い、お互いに評価し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアを活用して、各自、プレゼンテーションを行い、お互いに評価し合う。
総時数 〔8～15h〕	8時間	15時間	10時間	12時間

(4) 指導目標と観点別評価規準表

	指導区分	指導目標	評価規準			
			関心・意欲・態度	創意工夫する能力	生活の技能	知識・理解
コンピュータを用いたマルチメディアの活用	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアの特徴と利用方法 	<ul style="list-style-type: none"> 活用するマルチメディアの特徴や利用方法を考えさせる。 身近な題材を通して画像・音声・文字などの多様なメディアの操作方法を知らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアの特徴に関心をもつ。 マルチメディアの操作方法に関心をもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアを生活のどんなところに活用できるのか考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 画像・音声・文字などのマルチメディアの操作ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> マルチメディアの特徴が言える。 画像・音声・文字などのメディアの操作方法が説明できる。
	<ul style="list-style-type: none"> 目的に適したソフトウェアの選択 コンピュータを用いた表現や発信 	<ul style="list-style-type: none"> 目的に即した課題を設定させる。 課題解決のためのソフトウェアの選択ができるようにする。 作品作りを通して、マルチメディアの活用方法としての表現や発信ができるようにする。 課題に応じた情報の取捨選択ができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習の成果を発表したり、評価する態度がみられる。 情報モラルについての重要性を考えようとする。 課題を進んで設定しようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題に応じて、情報を収集し文書、静止画、写真(動画、音楽)などを用いて自分で工夫し作品を作ることができる。 マルチメディアを用いて、ソフトウェア(プレゼンテーション)で発表することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的に適した課題の設定ができる。 課題に適したソフトウェアの選択ができる。 課題に適してマルチメディアを活用することができる。 課題に応じた情報の取捨選択ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 発表方法が説明できる。 情報モラルの重要性について説明できる。

3 指導事例

(1) [指導事例1] 導入段階での指導事例

① 指導の目的

例題を提示しながら生徒一人一人に興味・関心や意欲をもたせ、コンピュータを利用したプレゼンテーションの利点を理解することをねらいとした。

② 題材

今後の生活の中でいかに自分を表現するかという行為は大切である。今回、生徒にとって身近な「自己紹介」を題材として取りあげ、授業に興味・関心、意欲を高めたいと考え、本題材を設定した。

③ 指導の工夫

生活に身近な例をあげながら生徒一人一人に興味をもたせたことや課題であるコンピュータの利便性については、できるだけ生徒が考え発言するようにした。

④ 授業の展開

段階	時間	学習形態	指導事項 (教師の働きかけ)	学習の流れ	指導上の留意点	教材教具
導入	5分	一斉	・本時の目標	はじめ 本時の目標	・身近な例をあげ興味をもたせながら目標を伝える	
展開	35分	一斉	・自己紹介をことばによるものとコンピュータを活用したプレゼンテーションを例示する。 ・コンピュータを活用したプレゼンテーションの利便性について、生徒から考えを引き出す。 ・コンピュータを利用したプレゼンテーションの利便性についてまとめる。	学習課題把握 学習課題解決への情報提供 課題の探求 コンピュータによるプレゼンテーションの利便性を考える	学習課題 コンピュータを活用したプレゼンテーションの利点はどのようなことがあるのだろうか ・ふつうの自己紹介をした後プレゼンソフトを利用した教師の自己紹介の作品を提示し、生徒に比較させ利便性を意識させる。 ・課題の追求はできるだけ生徒に発言させて答えを引き出すように展開する。	・ディスプレイ40台 ・自作教材 ・操作ガイド ・コンピュータ40台
		小集団	・プレゼンテーションソフトウェアの操作の仕方を説明する。 ・生徒にプレゼンテーションソフトウェアを起動させ操作させる。 ・生徒が制作するテーマについて説明する。	学習課題のまとめ 操作の説明 起動・操作 次時の課題提示	・生徒からの発言を板書しまとめる。また、答えがでない場合にはヒントを与えるなどしてまとめる。 ・操作方法を示し簡単な例題を実際に行わせる。 ・操作がわからない生徒には、操作ガイドを見たり個別に助言する。 ・自分で設定するテーマについて興味をもたせながら説明し、自分の工夫ができるように検討させる。	・powerpoint ソフトウェア
まとめ	10分	一斉	・本時のまとめをする。 ・アンケート自己評価を記入する。 ・次回の授業内容を説明する。	本時のまとめ 学習の評価 おわり	・学習課題のまとめを行う。 ・自己評価票を配布し、記入させる。 ・時次までに自分で決めたテーマについて調べてくるよう指示する。	・アンケート ・自己評価票

⑤ 評価 (本時)

- ・コンピュータを利用したプレゼンテーションの利点が理解できたか。
- ・プレゼンテーションを制作しようとする興味・関心、意欲を高めることができたか。




⑥ 考察

教師が作成した自己紹介のプレゼンテーションの例題を提示したことにより、生徒は興味・関心をもち、コンピュータによるプレゼンテーションの利点について理解を深めることができた。

本ソフトは、短い時間の説明で比較的簡単に利用できるもので、本時の中で簡単なスライドを1枚作成させたところ、楽しかった、充実したと言う反応が多く、授業全体の満足度もほぼ全員が満足する結果となった。従って今後の題材への興味・関心や意欲をもたせることができたと考える。

課題としては、操作がやや難しいと答えた生徒がいるので、今後もわかりやすい操作の指導の工夫が必要である。

教師が作成したプレゼンテーションの例（8画面中の3画面抜粋）

<p>現在 東京都〇〇立〇〇中学校に勤務</p>  <p>1967年生まれ 今年で32歳 独身</p>	<p>私は現在バレー部の顧問をして、日夜大会優勝を目指しがんばっています。</p>  <p>昨年は区では位まであったので今年はまず順位を目指しがんばっています。</p>	 <p>一人は私ですが、これからも楽しんでいきます。</p>
--	---	---

生徒の感想

- 先生の例はとてもおもしろかった。僕もこういうのを作りたいと思いました。
 - とて楽しく良くできてうれしかった。
 - プレゼンテーションの操作をしているうちにパソコンに少し興味をもった。
 - コンピュータのことが少し楽しくなった。
 - 情報とコンピュータの一端に触れられてよかった。ただもう少しやりたかった。
 - 次回が楽しみだ。
 - 今日の授業でコンピュータへの興味や関心が今までよりもアップした。
 - 特にクリップアートはおもしろかった。
 - もっと使い方をいろいろ知ってたくさんの事ができるようになりたい。
 - コンピュータの操作のやり方を矢印で教えてくれたのがとてもわかりやすかった。
 - 今日の授業一番楽しかった。
 - とて自然にできて楽しかったです。
- ▲ 緊張して操作が分からなくなった。
 - ▲ もっと工夫してもっとおもしろくしたい。
 - ▲ 機械をいじるのは苦手だけどこれからは積極的に取り組みたい。

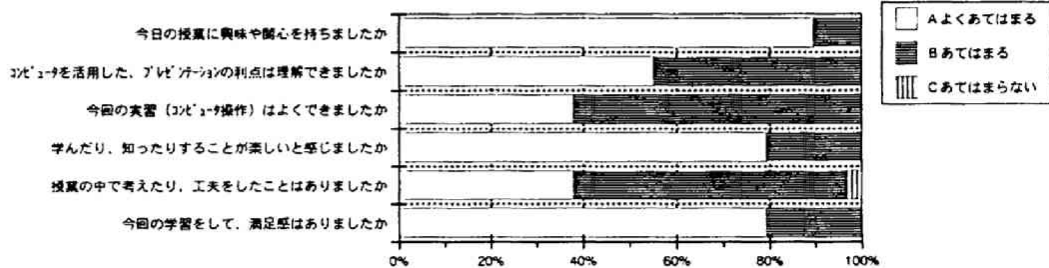
授業風景



ワークシートの記入



生徒の意識調査（3年生35名）



(2) [指導事例2] コンピュータによるプレゼンテーションの制作過程での指導事例

① 指導の目的

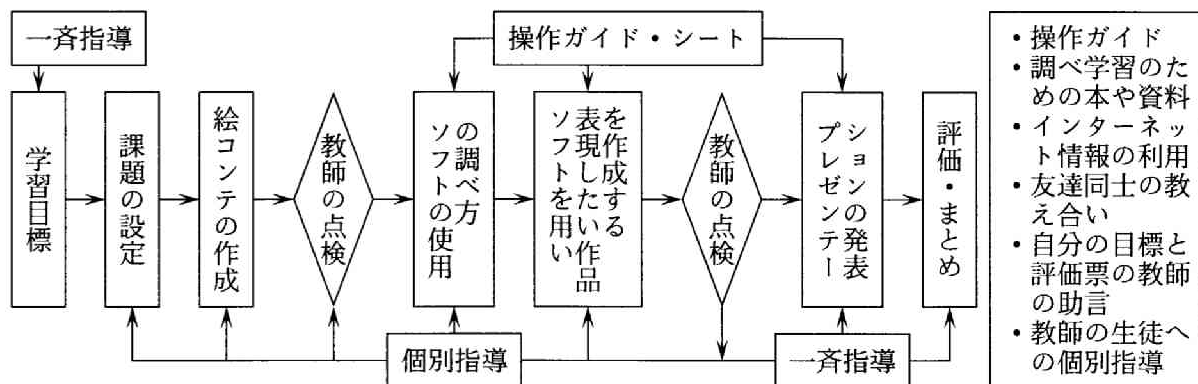
コンピュータを利用したマルチメディアを活用する学習として、自らが主体的に取り組み創意工夫してプレゼンテーション用ソフトウェアを用いて作品を制作し、発表できることをねらいとした。

② 題材「環境問題について」

環境問題について意識を高め、生徒が身近な問題から地球規模の問題まで考え取り組むことが大切である。そこで、「環境問題」を題材に取りあげ、環境について自分で問題を考え、コンピュータによるプレゼンテーションを制作させ、それをみんなで発表し合うことにより解決への一助とした。

③ 指導の工夫

生徒が自ら調べ、操作して主体的に課題解決を図り、作品を制作するように学習過程を工夫した。



④ 授業の展開

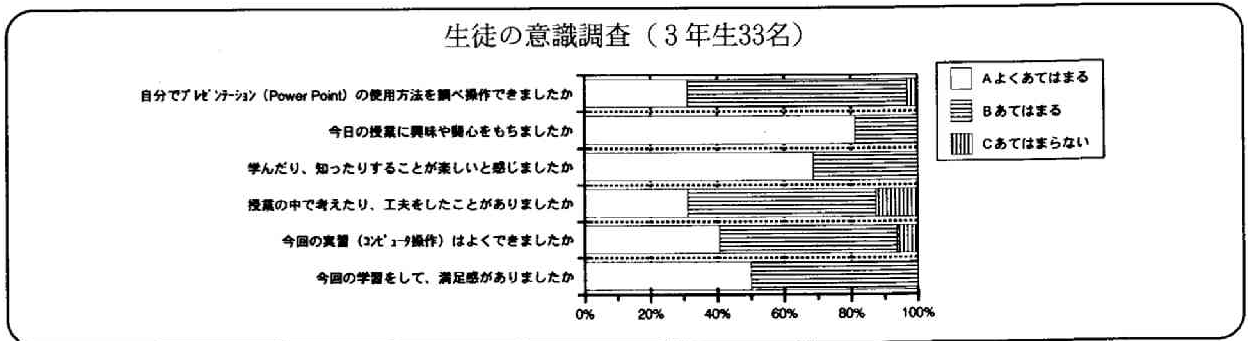
段階	時間	形態	指導事項 (教師の働きかけ)	学習の流れ	指導上の留意点	教材教具
導入	5分	一斉	・本時の目標	はじめ	・目標を伝え、各自意欲が高まるように促す。 ・各自が学習課題を主体的に解決し制作していく流れを理解させる。	・模造紙等を示す
		個人	・前回の復習でワークシート、絵コンテの確認	授業の目標 学習課題の把握		
展開	35分	一斉	・絵コンテで工夫してある作品を提示し、工夫するよう促す。 ・ソフトの使用法の調べ方を確認	作品制作への情報提供	・一様な作品にならないように、各自オリジナルの作品にするように促す。 ・操作ガイドの紹介、調べ方の説明をする。 ・必要な資料がまだ収集できていない生徒には、どんな情報が欲しいか聞いてその収集方法を教える。 ・何がしたいかをはっきりさせ、それに応じた操作ができるよう操作ガイドや空きパソコン及び生徒同士で情報を得て行うようにする。 ・机間指導し、一人一人の生徒の状況を把握し、わからないことなどを個別に助言する。	・実物投影機 ・ディスプレイ ・操作ガイド ・空きパソコン ・教室にインターネットの教材 ・図書室の本など ・コンピュータ39台 ・Power Pointソフトウェア
		個人	・ソフトの起動、操作、制作 ・作品保存、終了	課題解決学習への情報提供 起動・操作 操作の説明		
まとめ	10分	一斉	・本時のまとめをする。 ・自己評価票を記入する。 ・次の授業内容を説明する。	本時のまとめ 学習の評価 次時の課題 おわり	・制作状況やうまくいっているポイントやつまづいている人への生徒からのアドバイスなどの情報交換を全体で行う。 ・本時の目標を達成できたか自己評価票を配布し記入させる。	・LANを利用して全体にディスプレイを利用 ・自己評価票

⑤ 評 価

- ・授業に興味・関心や意欲をもって取り組むことができたか。
- ・自分で操作方法を調べ操作することができたか。
- ・作品に創意工夫をして制作することができたか。

⑥ 考 察

ほとんどの生徒が興味・関心をもち、楽しく授業に取り組み満足感をもっている。そして、次回の授業を楽しみにし、自らの目標をもち準備を進めている。



生徒自己評価票

(年月日) (月 日 月)

自己評価票

氏名 _____

学級 _____

今日の学習の振り返り

自分でプレゼンテーションソフトの使用方法を調べ操作できましたか。

今日の授業で学んだことを書き、楽しかったことや、わからなかったことや疑問に思ったことを書いて下さい。

学んだこと、楽しかったこと

わからなかったこと、疑問に思ったこと

今日の授業の感想を書いてください。

質問	よくあてはまる	あてはまる	あてはまらない
1 自分でプレゼンテーション (Power Point) の使用方法を調べ操作できましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 今日の授業に興味や関心をもちましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 学んだり、知ったりすることが楽しいと感じましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 授業の中で考えたり、工夫をしたことがありましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 今回の実習 (3Dモデル制作) はよくできましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 今回の学習をして、満足感がありましたか。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

今日の授業の感想を書いてください。

今日の授業は楽しかったです。操作は少し難しかったけれど、先生のおかげでできました。家に帰ってからも、今日の授業のことを思い出して、楽しんでいます。また、授業で学んだことを、友達に教えるつもりです。

先生からアドバイス

授業中にわからないところは、先生に積極的に質問してほしいです。

生徒作品

冷蔵庫	1600円	テレビ	1400円
パソコン	800円	自転車	500円
たまたみ	1400円	たんす	1400円
ベッド	800円	スキー板	200円

- 環境問題テーマ一覧
- ・ゴミ問題について 9名
 - ・プラスチック・アルミ缶のリサイクルについて 6名
 - ・各エネルギーについて 5名
 - ・温暖化について 4名
 - ・ダイオキシンの地球汚染について 3名
 - ・公害と環境について 3名
 - ・酸性雨について 2名
 - ・自然破壊について 1名



(3) [指導事例3] インターネットを利用した指導事例

① 指導の目的

インターネットを利用して情報の収集を行い、収集した情報を生活に役立て工夫する力を身につけることをねらいとした。

② 題材

インターネット上にある「生活に役立つ情報」を利用し日常生活で実践し、その結果を発表することにより情報の共有化と生活に密着したコンピュータの利用法を考えた。

③ 指導の工夫

インターネットの利用の仕方やマナーの学習をし、検索をする際のヒントやホームページの紹介を適宜行い時間の有効利用を図った。また、情報の提示は、ビデオプロジェクトを利用し、常に全生徒にわかりやすい提示をするように心がけた。

④ 授業の展開

段階	時間	形態	指導事項 (教師の働きかけ)	学習の流れ	指導上の留意点	教材教具
導入	5分	一斉	・本時の目標 ・前回の復習で操作手順の確認	はじめ 本時の目標 学習課題提示	・目標を伝え目的を明確にする。 ・操作法で戸惑わないようにポイントを示す。	・提示装置で操作法などの提示
展開	35分	個別	・学習課題のプリントとレポート用紙を配り課題の説明をする。 ・テーマに沿った情報の検索方法の説明をする。 ・インターネットを立ち上げ検索を開始させる。 ・ホームページの閲覧状況を机間巡視する。 ・おすすめサイトを提示装置で紹介する。 ・情報の収集の支援と状況把握 ・使えそうな情報を書き出し内容の点検をする。	情報収集のためのヒント 起動・操作 インターネットで情報収集 資料提示 点検	・生徒ディスプレイに教師画面を転送し検索の方法を確認しキーワードの使い方のヒントを与える。 ・操作が理解できていない生徒のために提示装置を利用する。 ・検索情報が一樣にならないように興味・関心ある内容のキーワードの入力を促す。 ・テーマに沿わない情報に関しては長くともまらず次に進むよう促す。 ・興味関心のあるページは「お気に入り」登録し、後で情報を見比べる。	・レポート記入用紙 ・提示装置 コンピュータ 40台
まとめ	10分	一斉	・発表をさせる。 ・アンケートと自己評価票を記入させる。 ・次回の授業の内容を説明する。	本時のまとめ 学習の評価 次時の課題 おわり	・集めた情報の発表を全体にわかりやすく行う。 ・自己評価票を記入させる。	・自己評価票

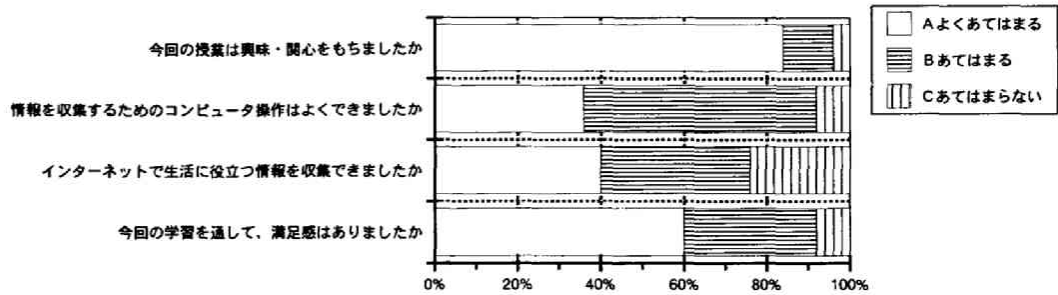
⑤ 評価

- ・授業に興味・関心をもって取り組むことができた。
- ・インターネットを利用して情報を収集するための操作ができたか。
- ・自分の生活に役立つ情報を収集することができたか。

⑥ 考察

生活に役立つ情報をインターネットでほとんどの生徒が「収集することができた」と答えた。インターネットによる情報の収集は効率的で有効な手段であった。課題としては、その情報が利用できない場合もあるので、情報を取捨選択することが大切である。

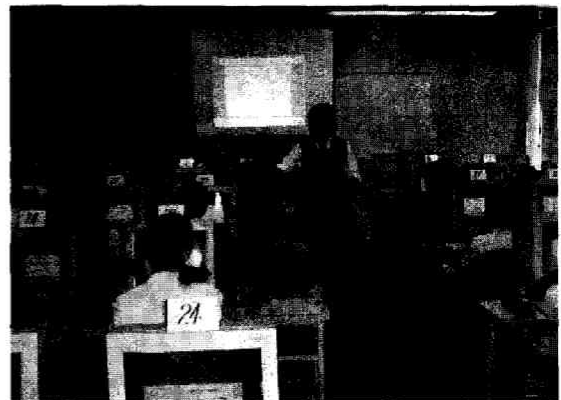
生徒実態調査（1年生29名）



インターネットによる情報収集



授業風景



情報収集一覧

- ◇ガラスをジャガイモの皮で磨くとピカピカになる。
- ◇洗濯機にゴムボールを入れて洗うと絡まない。
- ◇卵焼きにマヨネーズを入れるとふんわりとなる。
- ◇なかなか取れないねじはアイロンで温めると取れやすい。
- ◇ズボンの折り目の裏にロウソクを塗ってアイロン掛けをすると折れ目が取れにくい。
- ◇掃除機に芳香剤を入れて利用すると掃除機の嫌な臭いがしない。
- ◇鏡に石鹼を塗って乾燥させた後に乾拭きをすると曇らない。

その他多数の情報がありました
 収納方法 趣味 リサイクル
 栽培方法 裁縫など

生徒レポート

レポート

1組 番氏名

<p>実践内容 <u>漂白剤を使、洗後の手のヌルヌルがさっぱり落ちる?</u></p> <p>漂白剤を使、洗後の手はぬるぬるして、不快が強い。 お湯で落としても肌を傷つけておいて、なかなかとれぬ。</p> <p>実験 そんな時はお酢をちょっと手のひらに塗って、入り合わせば、あ、という間にさっぱり!</p>	検
<p>実践結果（結果と感想など）</p> <p><実践結果> まず台所で台所用キッチンハイターを指に少量つけてみた。すると指先がヌルくなる。 水道水で指先を洗ってお湯が、落ちない。 次にお湯を出して、洗ってお湯が、やはり落ちるが落ちた。本当に落ちないかと思、中性洗剤を使、試してみてもやはり落ちなかった。 でもお酢を使、試してみると…… お酢をつけると本当にさっぱり、 これには私もびっくり!</p> <p><感想> ほんのちよとの事でいろいろお礼が、お礼が終った。た。もとインターネットを活用して、こういうお礼がしたい。この事をお母さんにいって、お母さんも困っていたのでとても感謝していた。私もこれを知った時「お礼がね」と思いついて、お礼がね、あ、という間に落ちたので、びっくり!</p> <p>でも漂白剤がくさかった。 そして、お酢もくさった。</p>	

(4) [指導事例4] 発表段階での指導事例

① 指導の目的

完成した作品の発表を通して、環境への意識付けと、自分の考えをまとめ発表できる態度を養う。また、友達の発表については、優れた点や改善すべき点を見つけ、適切なアドバイスや評価を行い、自分と友達と比較することで互いの良さを認め、高め合うことをねらいとした。

② 指導の工夫

聞く生徒には、発表内容や態度等を書きやすくした評価票に記入し、発表をした生徒の後に、一人一回は質問や感想を述べるようにした。また、発表する生徒は友達からの感想やアドバイスを参考にするとともに、自己評価ができるようにし、学習のまとめを行うための評価票を工夫した。

③ 授業の展開

段階	時間	形態	指導事項 (教師の働きかけ)	学習の流れ
導入	9分	みとおす	<ul style="list-style-type: none"> 本時の目標 目標を伝え意欲が高まるように促す。 本時の授業の流れと発表者、聞き手への諸注意 環境問題7レベルンション評価票から発表時や聞き手の際の注意点を確認する。 	はじめ 本時の目標 学習課題の把握
展開	86分	わかる・できる	<ul style="list-style-type: none"> 発表前後の準備と進行 発表前の準備ではSA-S'に行くように教師が援助する。 各自で操作し作品の発表を行う。 みんなに聞こえるような声で発表するよう促す。 質問やアドバイスは前に発表した生徒が行い、その他の生徒にも意見を聞いて行う。 発表者への評価を行う。 	操作準備 操作・発表 作品への評価 情報提供
まとめ	5分	みなおす みつめる	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の発表内容で良い点をほめ、課題を伝える。 相互評価を行ったものを提出させ生徒に渡す。 今後の情報機器の発展的な発達について助言する。 	本時のまとめ 学習の評価 おわり



④ 評価

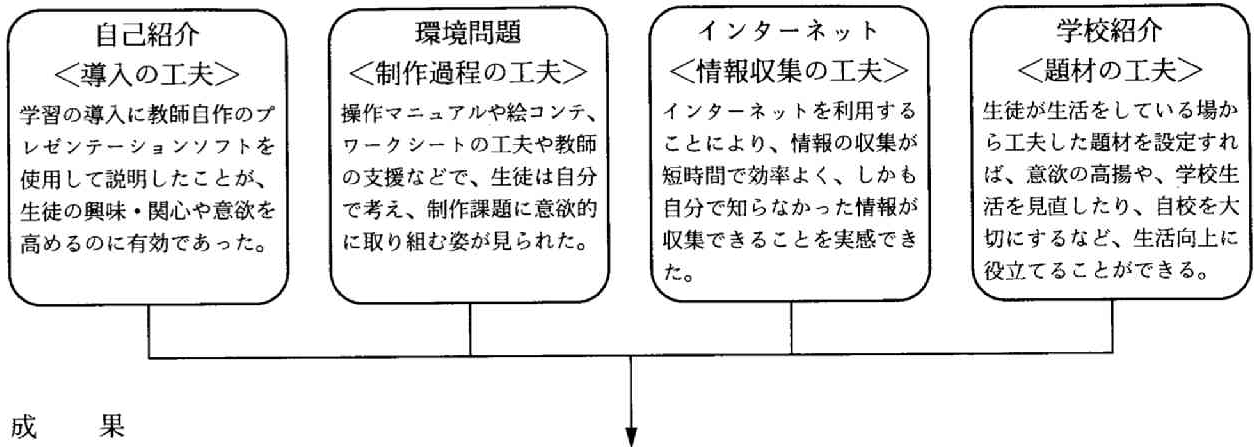
- ・ 友達の良い点や改善点を見つけ、質問やアドバイス等をする事ができたか。
- ・ みんなの前で機器を操作して発表することができたか。

⑤ 考察

本時では質疑応答の時間を含めて2時間授業の中で、一人3分間の発表時間を設定した。内容的には多くの生徒が短い準備期間の中で創意工夫をこらし、まとめることができた。また、生徒は自分なりに努力し、発表し、各自が満足感をもったことが感想からみられた。

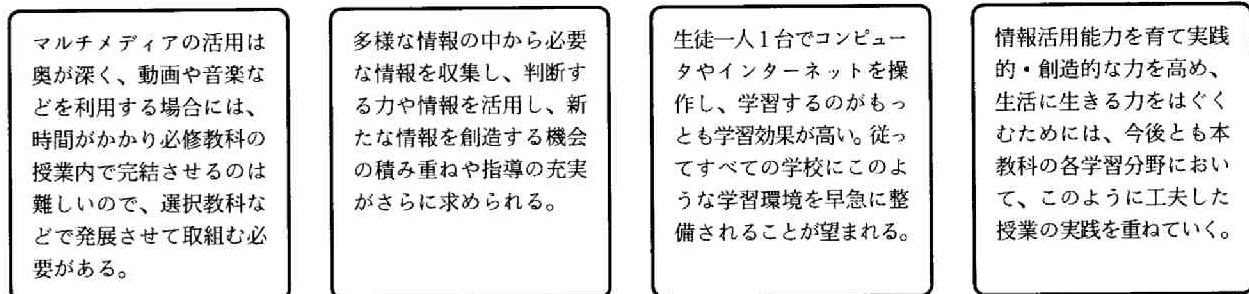
課題としては、自分が作成した意図などの考えを理解するような説明が十分ではない傾向があったので、今後もこのように発表する経験を積み重ねる必要がある。

4 研究のまとめと今後の課題



- 1 新学習指導要領における「情報のコンピュータ」の新しい指導項目であるマルチメディアを活用しプレゼンテーション学習の指導計画を作成し、授業実践を行い具体的な提言ができたこと。
- 2 生徒は主体的にコンピュータ等を活用して、意欲的に作品を制作し発表できたこと。
- 3 情報機器を活用して、自分の生活をよりよくしようとする態度が見られてきたこと。

今後の課題



ま と め

本研究は、新学習指導要領で「情報とコンピュータ」における新しく設けられた項目「コンピュータを利用したマルチメディアの活用」の在り方を取りあげたものである。そして、情報機器等を活用し、生活をよりよくするために実践力や創造力を高め「生きる力」をはぐくむことを目指して指導の工夫をしたものである。

この研究を通して明らかになったことは、生徒が自ら「生きる力」を確実に身につけていくことの重要性である。それを培うためには、①生徒の生活に結びつく題材の工夫、②生徒に自ら考え、体験させながら課題の解決を図らせていく指導法の工夫、③生徒の自己評価と生徒の努力を認め、見通しをもたせ励ます教師の評価の工夫などが、生徒が学ぶ喜びを実感でき、「生きる力」をはぐくむことにつながっていくものと考えている。

今後、新学習指導要領の技術・家庭科の各分野における新たな教育実践の充実にむけて努力を重ねていきたい。

「保育領域」

副主題 「子どもが育つ環境の大切さを理解し、家庭生活をよりよくしようとする意欲と態度を育てる学習活動」

1 副主題設定の理由

現代社会は核家族化が進み、ますます子どもの人口が減少してきている。また、共働きの家庭やひとり親の家庭も多く、家族で過ごす時間が少ないのが現状である。地域においても昔と比べると人間関係が稀薄なものになってきている。そして、家庭には自分より年少の兄弟姉妹がいない場合が多く、地域にも小さい子どもが少ない現状があるため、どのように幼児と接してよいのかがよく分からない生徒も多い。また、幼児への関心も薄い傾向がみられる。

しかし、小さい子どもに対しては「かわいい」という気持ちを多くの生徒が持っているようである。そこで、幼児にはどのような特徴があり、どのように接したらよいかを学ぶことができれば、中学生も幼児に目を向けたり、幼児に関する社会の問題にも関心をもつことができる。また、幼児と接することを通し、自分の成長した過程を振り返り、家庭や地域社会の生活環境の重要性や在り方についても考えることができる。

そこで、幼児の発達と環境のかかわりを理解し、中学生自らも幼児を取り巻く社会の一員であることに気づき、自覚をもつことができれば、家庭生活をよりよくしていこうとする意欲が育って行くだろうと考た。本研究では、生徒が幼児の生活を体験し、幼児に主体的にかかわろうとすることから幼児の生活を知り、家庭生活をよりよくする意欲をはぐくむ指導法の工夫について深めることとした。

2 研究のねらいと方法

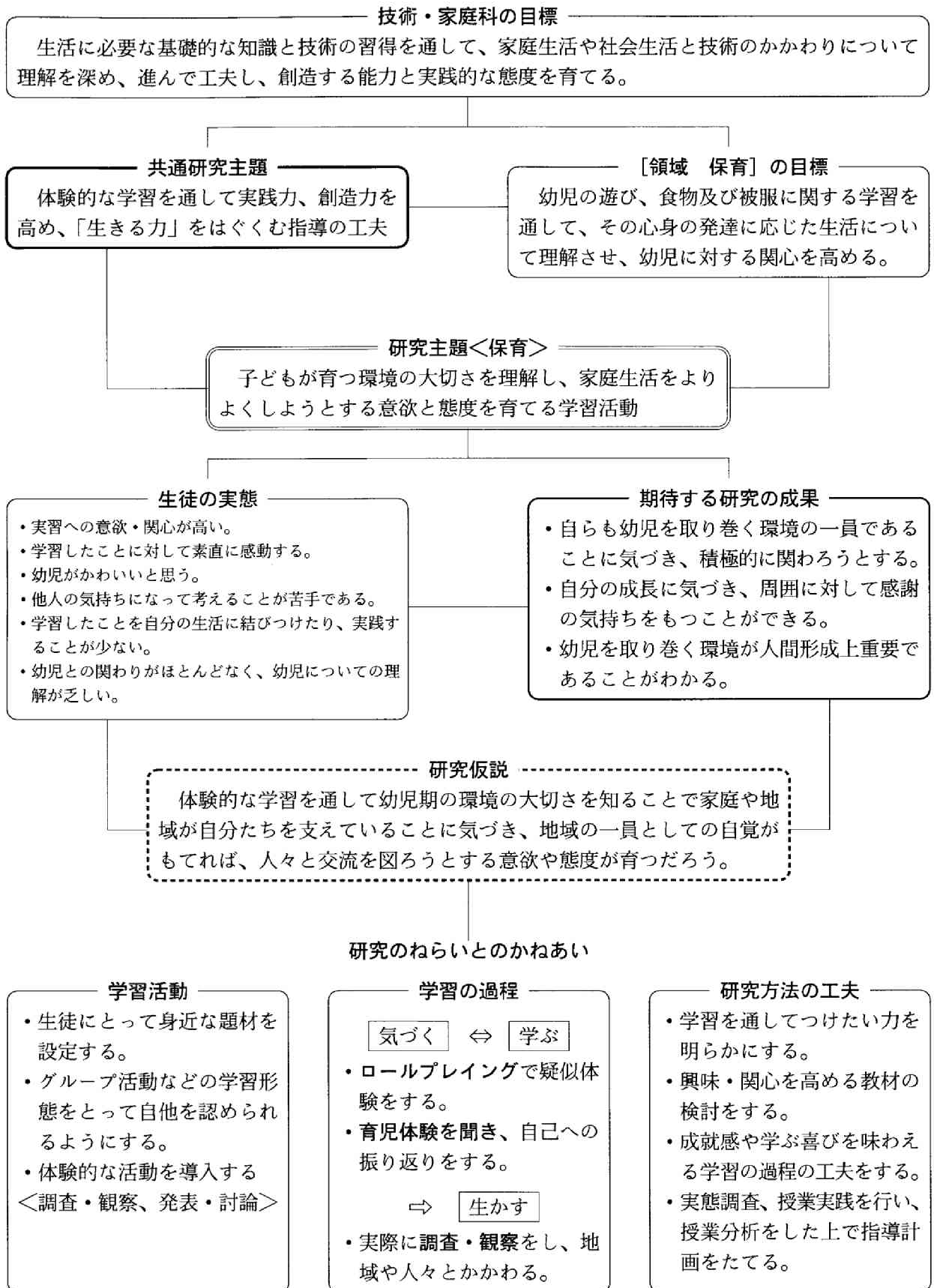
(1) 研究のねらい

- ・自分の成長を振り返り、周囲に対して感謝の気持ちをもつ。 — 自己の理解
 - ・体験的な学習（ロールプレイング・講話を聞く・調査・観察） — 擬似体験
 - ・体験したり、学んだりしたことを毎日の家庭生活に生かす。
（実際の調査・観察を行い、地域や人々とかかわる）
- 気づく
学ぶ
生かす

(2) 研究の方法

- ① 導入の工夫 …………… 生徒にとって身近なものから題材を設定することにより興味関心を高め、学習のねらいを明確化する。
- ② 体験的な学習の工夫 …………… グループ学習などを採り入れることにより、自他を相互に認め合う。学習を通して自らの課題として受け止め、考えられるようにする。
- ③ 実践する力を養うための工夫 …… 学習によって得た力を家庭生活に生かそうとする態度を身につけさせる。学習の場を地域へと拡げ、学んだ成果を地域へ還元する機会を設定する。

3 研究構想図



4 実態調査

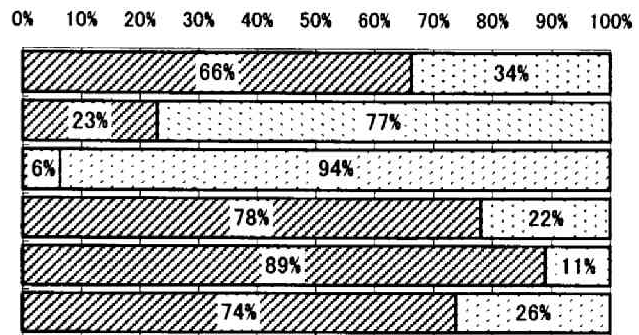
(1) 調査内容

研究を進めるにあたり「保育」に関する生徒の実態を知るためにアンケート調査を実施した。

- ① 調査対象：教育研究員 所属校 6 校 第 2 学年男女 587 名
- ② 調査時期：平成 11 年 9 月

(2) 調査結果

1. あなたは乳幼児（1～5 才）が好きですか
2. あなたの身近に良く面倒を見る乳幼児がいますか
3. あなたは乳幼児と一緒に暮らしていますか
4. あなたは家族と良く話しをしますか
5. あなたは保護者に対して感謝の気持ちがありますか
6. あなたは地域の方と挨拶や話しをすることがありますか



7. 保育に関わる施設や人を知っているだけ書きましょう。（多数回答順）

- | | |
|-----------|--|
| 1：保育園 | 9：保育士 |
| 2：幼稚園 | 10：養護施設 |
| 3：保母 | 11：幼稚園教諭 |
| 4：公園 | 12：保健所 |
| 5：ベビーシッター | 13：区民センター、保護者、保育ママ、友人の家 |
| 6：保父 | その他少数解答：保育所、孤児院、デパート、動物園 |
| 7：児童館 | 育児相談所、親戚、プール、おもちゃ屋、大学 |
| 8：病院 | 保護者（含祖父母）、出張所、託児所、福祉センター、母親教育、託児所、乳児院、遊園地、ビデオレンタル店 |

(3) 調査結果から

今回アンケートを実施するにあたり、核家族化・少子化が進むことで中学生が日常「人間関係を学ぶ機会」が少なくなっているといわれる中、生徒たちの意識はどうあるのかを知りたいと思い、幼児や家庭や地域とのかかわりを併せて調査した。

ほとんどの生徒は幼児に対して好感をいっている。しかし、生徒の身のまわりに幼児期の子どもが少ないこと、かかわろうとしてもその時間がないことが関心や興味をもてずにならぬまま今日に至っている様子がある。家庭や地域に対して自分を支えてくれていることに気づき、かかわる気持ちはあっても実際にはその表現方法や手段を知らないために幼児とのかかわることができないことがわかった。

そこで研究を進めるにあたっては「生徒が好感をいっている幼児にかかわることを題材にとりいれて関心を高めること」「自らの生活の課題に気づき、自ら考え判断し、家庭生活で実践することができる体験的な学習活動を展開する」ことが大切であると考えた。

この学習を「保育」領域のまとめとして取り組むことで、生徒が日頃意識せずにごろごろしている家庭・地域・社会の身のまわりの生活環境にも目を向け、幼児とのかかわりから地域の一員として生活をよりよくしようとする意欲を育てたいと考え、研究をすることにした。

5 年間指導計画（20時間扱い）

指 導 事 項	学 習 目 標	時数
1 幼児とわたし	・自分の幼児期を振り返り幼児の生活の特徴を知る。	1
2 幼児の心身の発達と生活習慣	・幼児の体の特徴、運動機能の発達、心の発達、言葉の発達について理解する。 ・生活習慣の形成には周囲の人間のかかわりが大切であることを理解する。	1
3 幼児の心身の発達に応じたおもちゃ	・幼児の遊びの特徴とおもちゃの役割を理解する。 ・幼児が喜ぶおもちゃを製作する。	4
4 幼児の食生活	・幼児の栄養の特徴を知る。 ・おやつ必要性を理解し簡単なおやつを作ることができる。	6
5 幼児の衣生活	・幼児の生活、体型、生理機能に合った被服について考える。	1
6 保育と環境	・幼児の成長発達に家庭や地域が大きな役割を果たしていることを知る。 ・自らも幼児を取り巻く一員であることを自覚し積極的にかかわろうとする。	6
7 学習のまとめ	・保育の学習で学んだことを自己理解につなげて考える。	1

保育と環境の指導計画（6時間扱い）

学 習 目 標	学 習 形 態	新指導要領の内容	時数
・《実践事例》ロールプレイングを通して幼児の発達と家庭や地域とのかかわりを知る。 ・中学生として幼児とどうかわるか考える。	ロールプレイング （間接体験） 自己評価 グループ活動	B (2) イ B (3) ア、イ B (5) イ	2
・《実践事例2》先生の育児体験談を聞き自分の成長を振り返り、自分も幼児を取り巻く一員であることに気づく。	講話を聞く（間接体験） T. T グループ活動	B (1) B (2) B (3) ア、イ B (6) ア	1
・《実践事例3》幼児の遊び場と地域のかかわりを知り幼児を取り巻く一員として積極的にかかわろうとする。 ・地域の実態を調査・観察し、幼児の遊び場を地図に記し、発表する。	調査・観察 （直接体験，社会体験） 地図作成 発表 グループ活動	B (2) ア B (3) イ B (5) ア B (6) イ	3

6 指導事例

(1) 指導事例 1 <ロールプレイングを通して、幼児の発達と家庭や地域のかかわりを知ろう。>

本時のねらい・幼児の発達と環境との関係に着目して、家庭や地域の影響と役割を知る。

- ・自分の立場や役割を自覚し、幼児を取り巻く地域の一員として、どのようにかかわったらよいかを考える。

展開 (1/2 時間)

	学 習 活 動 と 内 容	主な支援・援助・配慮事項・教材教具など
導 入 5 分	<p>本時の課題の把握と意欲づけ</p> <p>① 幼児を取り巻く環境について考える。</p> <p>② 3歳の幼児の日常生活をロールプレイングしながら、幼児の発達と環境のかかわりについて学習していくことを知る。</p> <p>③ 3歳の幼児の発達状況を思い出す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・図を使って幼児を取り巻く環境には家庭、地域、社会があることを確認させる。 ・プリントを配布する。 ・環境の中でも、人のかかわりを中心に学習していくことを知る。 ・パネルにより3歳ごろの遊び、情緒、基本的・会的生活習慣などを思い出させる。
展 開 45 分	<p>幼児の発達と家庭や地域のかかわり</p> <p>① 家庭の食卓でのロールプレイングを行うことにより、幼児と幼児を取り巻く家族や地域の人のかかわりを理解する。</p> <p>② 班ごとに1回目のロールプレイングを行い、学習プリントに幼児または幼児を取り巻く家族の気持ちや考えを書き発表する。</p> <p>③ 役を交代し、2回目以降のロールプレイングを行う。</p> <p>④ 最後に演じた役についての気持ちや考えを書く。</p> <p>⑤ クラスの代表者によるロールプレイングを行う役を演じての気持ちや考えを発表する。</p> <p>⑥ 幼児の人間形成（発達）と家族や地域のかかわりについて感じたことを書き、班で討議し発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児または幼児を取り巻く家族の視点に立って演じ、考えることを促す。 ・班ごとの座席にさせ役決めから始めさせる。 ・机間指導をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>注意点・大きな声で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・真剣に行う。 ・役を演じている人の気持ちを考えながら行う。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・背景や食卓、役のカードを利用して場の雰囲気づくりをする。 ・代表者がそれぞれの役を演じての気持ちや考えを発表する。 ・学習プリントに自分の考えを記入させる。 ・各班で討議してまとめたものを画用紙に記入し、黒板に貼り、発表させる。 ・幼児の人間形成は家族とのふれあいや地域の同年齢や異年齢の様々な人々のかかわりの中でつくられることを気づかせる。
整 理 5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返り用紙に記入する。 ・次時の課題を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自らも幼児を取り巻く一員であることに気づかせる。 ・自らの生活の中で実践しようとする態度をもたせる。

評価 ① 幼児の人間形成と環境との関係に着目して、家庭や地域の影響と役割について理解できたか。

② 自分の立場や役割を自覚し、幼児を取り巻く地域の一員として、どのようにかかわったらよいか考えることができたか。

③ ロールプレイングや小集団の話し合いを効果的に行えたか。

ロールプレイングの台本

保育と環境

編 者 氏 名

1. 幼児の発達と環境のかかりについてロールプレイングを行い、家庭や地域がどのように幼児の発達に影響し、役割を果たしているかを考えよう。

登場人物

父	毎日、朝早く出勤する。
母	今日は家の用事を早く済ませたい。1日、忙しくなりそうだ。
祖母	1日、家にいる予定。
兄（9才）	友達とプールに行きたくて遊びたい。
健（3才）	活発。今日は予定がない。

（父は一人で朝食をとり、出勤する。夏休みの朝、家族で朝ご飯を食べながら・・・）

母 健ちゃん、ブロッコリー食べなさい。
 ちゃんとお茶を持ってご飯を食べなさい。
 健 ハイ。でも、ご飯がこぼれちゃうよ。
 祖母 大丈夫だよ、だんだん上手になってくるからね。
 健ちゃんのはしの持ち方、上手になってきたよ。
 健 ウン。おみがきだって一人で上手にできるよ。
 母 健ちゃんはずいぶん、頑張り屋さんだね。
 兄 おかあさん、今日、友達とプールに行きたいよ。
 母 いいわよ、朝、勉強してからね。
 健 ぼくも行きたいよ。プールに行く。
 母 ゴメンね、おかあさん、今日、忙しくて連れて行ってあげられないのよ。
 健 じゃあ、お兄ちゃんと行く。
 兄 ダメだよ、健は連れて行けないの。
 焼きたら、一緒にゲームしてあげるから。
 母 プールはお母さんと行かないといけなのよ。
 健ちゃん、今度は、連れて行ってあげるから。
 祖母 家でおばあちゃんと水遊びでもしようか。
 健 つまんない。じゃあ、幼稚園のプールで先生と遊ぶ。
 母 残念だけど、幼稚園は休みのよ。
 健 あのね、おかあさん、この前、先生がね、「健ちゃん、えらいね。」って言ったよ。
 母 どうして？
 健 大きな声で、「おはよう」っていつも言うから。
 母 えらいねえ。
 健 でもね、よっちゃんって、悪い子なんだよ。
 母 どうして？
 健 ずっとブランコ、一人で乗ってるんだよ。
 「貸して」って言っても貸してくれないんだよ。
 母 あら、それは困ったねえ。健ちゃんは貸してあげるんだよ。
 健 ウン。僕は「いいよ」するよ。
 祖母 健ちゃんはいい子だねえ。
 健 ウン。じゃあ、おかあさん、ひろ君と公園で遊んでいい？
 母 ウー、ご飯食べたら、ひろ君と遊べるか聞いてみようね。
 健 わかった。（一瞬、納得し、ご飯を食べ始める）

2. このロールプレイングの続きを考えてみましょう。
 ひろ君と遊べない場合やひろ君と遊べる場合を想像してみましょう。
 ひろ君と遊べる場合の公園での遊びでは中学生の自分自身も登場させてみましょう。



今日の学習を振り返って

振り返り用紙

学習日 月 日

1. グループでの話し合いやロールプレイングに積極的に参加できましたか。

5 4 3 2 1

よくできた かなりできた どちらともいえない あまりできなかった できなかった

2. 意欲的に発言できましたか。

5 4 3 2 1

よくできた かなりできた どちらともいえない あまりできなかった できなかった

3. 他の発言を真例に聞くことができましたか。

5 4 3 2 1

よくできた かなりできた どちらともいえない あまりできなかった できなかった

4. 自らも幼児を取り巻く環境の一員であることに気づくことができましたか。

5 4 3 2 1

よくできた かなりできた どちらともいえない あまりできなかった できなかった

5. 自分を振り返り、日常生活の中でも授業の成果を生かそうという意欲が出てきましたか。

5 4 3 2 1

よくできた かなりできた どちらともいえない あまりできなかった できなかった

6. 今回の学習全体を通してわかったこと、感じたことを何でも書いてください。

編 者 氏 名

ロールプレイングをするにあたって

- ・生徒が理解しやすいように身近な家庭生活を取り上げた台本を用意する。
- ・生徒の心を傷つけたり、動揺させないように台本の内容に配慮する。
- ・家庭科の教科としてのねらいを、常に忘れさせないように授業展開することに心がける。
- ・ロールプレイングの台本における登場人物の気持ちを理解することを促すが、そのことだけにとどまらず、家庭科の教科としてのねらいに向けて授業展開をする。

※ 今回の研究では、幼児や幼児を取り巻く人たちの気持ちを体験し、理解した上で、幼児や幼児を取り巻く環境全体を、主観的に又は客観的に考察していく授業展開をした。

(2) 指導事例 2 <先生の子育て体験を聞こう>

本時のねらい

- ・家族以外の身近な人の育児体験を聞くことにより、家庭や地域の影響と役割について知る。
- ・育児体験を聞く中で小集団や講師との交流を通して自分も地域の一員としてかかわり実践しようとする意欲をもつ。

展開 (1 / 1 時間)

	学習活動と内容 予想される生徒の反応●	主な支援・援助・配慮事項・教具など 評価※
導入 5分	<p>本時の課題の把握と意欲づけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児の発達を支援するとは具体的にどのようなことかを知る。 	<p>板書<〇〇先生の子育て体験を聞こう></p> <ul style="list-style-type: none"> ・講師紹介 日頃は先生として接している〇〇先生に「親」の立場としての話を聞いてみよう。 <p>※学習のねらいを理解し、本時の見通しがもてたか。</p>
展開 ① 20分	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"><〇〇先生の子育て体験を聞こう></p> <ul style="list-style-type: none"> ●子育てする一幼児を育てていくとは具体的にどのようなことだろう。 ●〇〇先生は家庭ではどのように子どもと接しているのだろう。 	<p><学習シートを配布></p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">----- 依頼した講話内容 -----</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保護者と幼児とのかかわりや子育てについて生徒が期待もてる ・幼児の遊びや生活のやりとりがうかがえる ・幼児が家族、周囲の人々の愛情にはぐくまれて成長することの具体例を含んでいる
② 20分	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">〇〇先生に体験談から質問をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・質問事項をグループごとに話し合いをし、まとめ、カードに記入する。 ・カードを黒板に内容別に分類して貼る。 ●どのようなところで遊びますか。 ●子どもと一緒に見るテレビ番組は何ですか。 ●子どもと遊ぶのは楽しいですか。 ●どのような時に叱ったりほめたりしますか。 ●赤ちゃん言葉で接することはありますか。 ●子どもに優しく教えるにはどうしたらよいですか。 ●将来どんな人になってほしいですか。 ●子どもと一緒に将来やってみたいことは何ですか。 <ul style="list-style-type: none"> ・講師の回答を聞く。 ●自分もこのように育てられてきたんだな。 ●自分も〇〇先生のように幼児とかかわれたらいいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話を聞いた後、疑問・質問を〇〇先生にすることを告げる。 ・質問内容はプライバシーに触れないように助言する。 <p><質問カードを配布></p> <ul style="list-style-type: none"> ・質問内容から大まかな分類をする。 ・遊びに関すること ・しつけに関すること ・成長への期待 など <p>※グループごとの話し合いに意欲をもち、質疑応答を積極的に行ったか。</p>
まとめ 5分	<p>本時の学習の確認と評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返り用紙に自己評価・感想を記入する。 <p>次時の予告</p>	<p>※幼児の成長には、幼児を取り巻く環境の一員である保護者や周囲の人々の存在が大切であることに気づいたか。</p> <p>※自分自身も大切に育てられてきていることに気づいたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幼児の成長とわたしたちの地域とのかかわりについて学習することを提示する。

(3) 指導事例3 <幼児の遊びと地域のかかわりを知ろう>

- ねらい
- ・幼児を取り巻く環境とその環境が幼児の成長に重要であることを考える。
 - ・地域のマップ作りを通してよりよい地域について考え、その一員になって実践しようとする意欲をもつ。

学習計画（3時間）

過程	学 習 活 動 と 内 容	主な支援・援助・配慮事項・教具など 評価※
<p>気 づ く</p> <p>1時間</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの学習を振り返り、自分も幼児を取り巻く一員としてかかわる方法は何かを考える。 ・自分が成長してきた中で幼児期に体験してきたことを思い出し、周囲の人に支えられてきたことに気づく。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>—— 幼児は遊びを通して成長していく ——</p> <p>◎幼児の遊びは生活の中心であり、心身の発達、成長のために重要であることを思い出す。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・地域の幼児はどんな所で遊んでいるのか話し合う。 ・幼児が安心できる環境とはどんな所であるか考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>幼児が安心して遊べる所をしるした地域のマップを作ろう。</p> </div>	<p>※体験してきたことを振り返ることで周囲の人々とのかかわりや支えがあって自分が成長してきたことや幼児が成長していくことに気づけたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域の地図を用意し、地域が意識できるように「自宅」中学校を記したあと、幼児の頃「自分が遊んだところ」、現在「幼児を見かけるところ」を記させる。 ・遊び場所は「公園」だけでなく保育施設なども含まれることをことばかけする。
<p>学 ぶ</p> <p>1時間 +</p> <p>日常活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・幼児にとって優しい、心温まる環境を意識して班ごとにテーマを決定する。 ・現在、幼児の遊んでいる環境の調査・観察をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>幼児に直接かかわっている人に取材をしよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の便利帳、電話帳等の資料を用意。 ・情報を取り入れたマップ作りであることを意識させる。 ・調査場所の決定は生徒の興味や関心、経験を大切にする。 <p>※地域について考え、その一員として積極的にかかわろうとしているか。</p>
<p>生 か す</p> <p>1時間</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに合わせて集めてきた情報を意見交換しながらマップづくりをする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>マップを通して幼児の遊ぶ環境のレポートをしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・班ごとにできあがったマップを発表しあい、マップを見ながら、地域の様子について知る。 ・発表を聞きながら、地域の一員としての関心度を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◎自分がかつて利用したものがあるか。</p> <p>◎知らない情報があるか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学習を通して理解したことをまとめる。 ・できあがったマップは地域の施設等で活用してもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意見交換を通して自分との違いや共通点を見いだせるよう助言する。 <p>※地域に積極的にかかわって調査・観察ができたか。</p> <p>※テーマに合ったマップ作りができたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報の伝達だけに終わらないように、実際に活動してみても自分の思いや、感想を発表に取り入れる。 <p>※発表から地域について関心をもつことができたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自己・相互評価をさせ今後の課題を発見させる。 <p>※地域について「さらに」考え、その一員としてかかわっていこうとしているか。</p>

(4) 指導事例1の考察

本事例は、幼児の発達と家庭や地域などの幼児を取り巻く環境とのかかわりを学習することで、幼児を取り巻く環境が幼児の発達にどのように影響し、どのような役割を果たしているか考える学習である。

さらに次時は、「中学生自身も自分の立場や役割を自覚し、幼児を取り巻く地域の一員としてどのようにかかわったら良いかを考え、実践しようとする態度を育てること」をねらいとした展開をこころみた。

本事例の成果

- 家庭における日常生活の会話のロールプレイングを行うことで、生徒たちが理解しやすくなじみやすい展開となり興味・関心を高めることにつながった。又、一人一人がロールプレイングに参加することで楽しんで授業を行うことができ、さらに保育に関する興味関心を高めた。
- ロールプレイングを班ごとの小集団で行い、一人一人の存在感を大切にしながら、意欲的に取り組めた。又、個人の考えや意見を表現したり他の人の考えや意見を聞く場面を取り入れることで、個を生かしながら自らの考えを深め広げる授業展開ができた。
- ロールプレイングでの擬似体験は、幼児期の事を忘れかけていたほとんどの生徒にとって幼児や取り巻く人たちの気持ちを理解し、幼児に対する関心を高めることに効果的であった。
- 次時の授業では、幼児と幼児を取り巻く環境の中に、中学生自身も登場させたロールプレイングの台本を班ごとに制作させた。さらに、その台本でのロールプレイングを発表させ意見交換を行った。このような授業展開により、中学生自身も自分の立場や役割を自覚し、幼児を取り巻く地域の一員として、どのようにかかわったらよいかを考える基盤となった。

〔学習プリント〕 どのように家庭や地域が幼児の発達に影響し、役割を果たしているか。

子供はとても感情が激しいと思いました。だから親のちょっとした一言でも、子供は大きく受けとめてしまうのだと思います。私は地域の一員だということを考えて、そしてこのことを考えながら、子供に接していかなければいけないと思います。

幼児は、家庭や地域でいろいろなことを学んでいる。私たちも地域の人々や家族の人からたくさんを学んだと思う。

家庭社会のルールなどいろいろな所から学ぶ自分もいろいろな人から教わったりして、感謝しなければならない。

家族や地域での会話や経験が社会性を育てている。

家庭や社会でルールを学んでいる。



(5) 指導事例 2 の考察

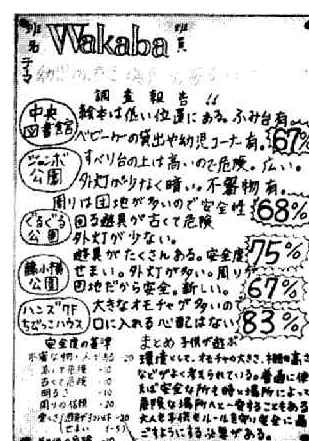
本事例は技術・家庭科以外の教諭などに親として育児体験を話してもらい、それを生徒が聴講するというティーム・ティーチング形式の学習である。育児体験を聞き、それを自身の成長に置き換えることで周囲への感謝の気持ちをもてることをねらいとしている。今回はゲストティーチャーを同じ学校の教諭に依頼したが、地域の人々の参加があれば、保育と環境・社会のかかわりが一層大きな視点でとらえることができる。

講話を聞き、子育てについての質問や疑問を投げかけることは保育を自らの問題としてとらえ、積極的なコミュニケーションを図ろうとする良い機会となる。

生徒にとって子育て講話の説得力は大きい。それを語る人が生徒に身近な存在の教員などであればなおさらである。子育てに奮闘する先生の体験談は新鮮味があり、興味・関心を高めることができた。ここではゲストティーチャーと技術・家庭科教員との連携が重要なので、日頃から円滑な人間関係を構築していくことが望ましい。

講話を聞き、班などの小集団ごとで疑問や質問する学習活動を設定することは生徒のグループの深まりを強め、地域へ目を向けるきっかけとなった。

(6) 指導事例 3 の考察



指導事例 1 及び 2 で幼児を取り巻く人的環境について理解を深めた後、地域の社会的・物的環境へ視点を広げた時の展開例である。

この導入部の教師の指導によって生徒の調査の視点や、地域、幼児そのものに対する関心のもち方も変わってくる。そのため、ここではねらいを幼児の遊びに関して設定し、調査するという形にした。

本事例の特長

- ・地域に実際に出て生徒自身の目で確かめたり（観察）、歩いて調べたり、人に聞いたり（調査）することの体験ができる。
- ・グループという小集団での話し合いにより、一人ひとりの生徒が意見を述べ、存在感をもち、意欲的に学習に取り組むことができる。
- ・他の人の考えや意見を聞くことにより、多様な考え方があることを認識でき、自らの考えを深め、また広げることができる。

実際に授業をすすめてみると「調査する」と聞いただけで尻込みしていたような生徒もねらいがはっきりしてくるにつれて調査項目を考えたり、インタビューのしかたを下書きするなど、実践しようとする意欲があらわれた。1週間の日程でグループ内での調整をしい、地域の調査をすることができた。

多くの生徒が現地での幼児やその母親へのインタビューを行い、幼児を身近な存在としてとらえ、自分も地域の一員であるということを深く心に刻むことができたようである。

7 研究のまとめと今後の課題

本研究では体験的な学習を通して実践力・創造力を高め、「生きる力」を育むために保育領域の中で「子どもが育つ環境の大切さを理解し、家庭生活をよりよくしようとする意欲と態度を育てる学習活動」という研究主題をあげ、『体験的な学習活動を通して幼児期の環境の大切さを知ること、家庭や地域が自分たちを支えていることに気づき、地域の一員としての自覚がもてれば、人々と交流を図ろうとする意欲や態度が育つだろう』という仮説をたてて、研究を行った。

授業研究を行った結果、生徒の間に幼児の問題を身近なこととしてとらえようとする考え方が生まれるとともに保育者の気持ちを理解し、自らの成長を振り返り、自分を育ててくれた保護者に対しても思いを巡らせられるようになってきた。また、地域の環境にも注意を払うようになり、日常の話題として話しあえる基盤ができたようである。

このことから研究のねらいとして考えていた〈気づく〉部分と〈学ぶ〉部分はほぼ達成することができたのではないかと考えられる。しかし、6時間扱いの本研究では盛りだくさんの内容にしたために、学んだ成果を地域の一員として還元する機会を設定するための時間的余裕が取れなかった。指導事例3の学習計画を、もう2時間（発表準備と発表のまとめの時間）設けることができれば、マップの完成度も高く、幼児の生活に役立つものとして地域に還元することが可能となり、〈生かす〉というねらいもより達成できたであろうと思われる。

また研究方法として考えた [導入の工夫]・[体験的な学習の工夫]・[実践する力を養うための工夫]についてはそれぞれ生徒に肯定的に受け止められ、楽しみながら授業を進めていこうとする雰囲気を実践全体を通して感じる事ができた。各授業に対して“次は何を学習をするのか”という期待をもって参加していた生徒が多く、生き生きと活動する生徒の姿は授業者自身を勇気づけてくれた。

他方、授業にあたっては班討議、ロールプレイング、地域調査などの生徒の主体的・体験的な学習がきちんと成立し、かつ功を奏するように学習技術としての班活動や発表方法の練習を日常的に見通しを立てて行っておく必要がある。またロールプレイングを行うにあたっては教科のねらいを十分におさえて行うことが大切であり、授業としてとり扱う際には教師側の十分な配慮が必要であることがわかった。

この研究事例では生徒の自主的な活動を重視しているので、生徒一人一人の心の動きを敏感にとらえることのできる感受性や洞察力が強く教師に求められるので教師の自己研鑽が大切となってくる。