

小 学 校

平成 2 6 年度

# 教育研究員研究報告書

生 活

東京都教育委員会

## 目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の内容	
1	研究構想図	2
2	基礎研究	3
(1)	「気付き」の捉え方	
(2)	「気付きの質を高める」とは	
3	開発研究	4
(1)	ゲストティーチャーを活用した学習活動	
(2)	学習カードの選択	
(3)	「あのねタイム」の設定	
(4)	学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定	
4	授業研究	9
	実践事例1 第1学年「わくわく ドキドキ おみせやさん」	
	実践事例2 第2学年「つくって ためして わたしのおもちや」	
	実践事例3 第2学年「まちは たからばこ」	
III	研究の成果	24
IV	今後の課題	24

## 伝え合う活動を通して、 児童の気づきの質を高める指導の工夫

### I 研究主題設定の理由

生活科の究極的な目標は、「自立への基礎を養うこと」である。ここでいう自立とは、小学校学習指導要領解説生活編（平成20年8月）によると、「学習上の自立」、「生活上の自立」、「精神的な自立」の3つである。この3つのうち、「精神的な自立」とは、「自分のよさや可能性に気づき、意欲や自信をもつことによって、現在及び将来における自分自身の在り方に夢や希望をもち、前向きに生活していくことができる」ことを指している。

我が国の児童・生徒について、2012年度のPISA調査からは、「自分への自信の欠如や自らの将来への不安といった課題が見られる」との結果が示されており、日本の若者の自己肯定感の低さという精神面の課題が浮き彫りになった。財団法人日本青少年研究所は、平成24年に米国・中国・日本・韓国の7,200人の高校生を対象に「高校生の生活意識と留学に関する調査」を実施した。その結果から、「自分は価値のある人間だと思う」と回答した日本の高校生は36.1%にとどまり、米国89.1%、中国87.7%、韓国75.1%を大きく下回った。「子ども・若者白書」（内閣府・平成26年度発行）では、「自分の将来に希望をもっている」と回答した日本の若者の割合は61.6%にとどまっている。

以上のような結果から我が国の児童・生徒は、諸外国と比べて、自己肯定感が低いと言える。このような課題を解決する上で、「自立への基礎を養う」ことを目標とする生活科の役割は大きいと考える。

また、本研究における児童へのアンケート調査で、「自分の好きなところやよさ」について聞いたところ、肯定的な回答をした児童は約7割にとどまった。その中には、将来「～になりたい」といった具体的な夢がもてず、「どうせ自分にはできない」などと初めから諦めてしまっている児童もいた。さらに、恥ずかしさや自信のなさから、思いや考えなどを先生や友達に伝えられない児童は約20%にも上り、約四人に一人が自分の思いや考えを相手に伝えることへの苦手意識をもっていることが明らかとなった。自分の思いや考えを表現できなければ、他者からの評価による気づきの自覚化が十分に成されず、気づきの質を高めることにはつながりにくい。自分のよさや可能性に気づき、自立への基礎を養うために、気づきの質を高めるための指導を充実させることが必要であると考えた。

そこで、本部会では、気づきを質的に高めるための指導の工夫を探ることにした。生活科の学習において、児童が熱中し、没頭することのできる学習活動を展開することは、児童の気づきを促すことになる。また、学習活動を通して、発見したり試行錯誤したりして得る気づきは、児童にとって表現することの意欲へとつながるであろう。その気づきを豊かに表現させ、他者と伝え合う活動を充実させることにより、児童は気づきを捉え直すとともに、自分と対象との関わりが深まったり、自分のよさや可能性に気付いたりすることで、気づきの質を高めることができると考えた。

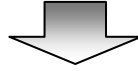
上記の理由から、本部会では研究主題を「伝え合う活動を通して、児童の気づきの質を高める指導の工夫」とし、「自己表現できる指導の工夫」と「伝え合う場の工夫」を研究の視点に、気づきの質を高める手だてについて研究を行った。

## II 研究の内容

### 1 研究構想図

#### 生活科の目標

具体的な活動や体験を通して、自分と身近な人々、社会及び自然とのかかわりに関心を持ち、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。



#### 児童の実態

- 生活科の学習への興味・関心は高く、活動や体験に意欲的に取り組む。
- 気づきを捉え直したり、自分と対象との関わりの深まりや自分のよさ、可能性に気付いたりできにくい児童がいる。



#### 研究主題

伝え合う活動を通して、  
児童の気づきの質を高める指導の工夫

#### 研究仮説

自らすすんで表現することで気づきを自覚させ、その気づきを他者と伝え合う活動を充実させれば、対象との関わりが深まり、気づきの質を高めることができるであろう。

## 研究の内容

### 研究の視点

自己表現できる  
指導の工夫

#### 手だて(1) ゲストティーチャーを活用した学習活動

ゲストティーチャーの効果的な活用を図り、対象との関わりがより深まるようにする。

#### 手だて(2) 学習カードの選択

児童が気付いたことをすすんで表現するために、学習カードを4種類用意して、児童自ら選択できるようにする。

#### 手だて(3) 「あのねタイム」の設定

気づきを友達と伝え合う場を毎時間設定する。

#### 手だて(4) 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

学習カードに児童・担任・他者（カードをかいた児童・担任以外の人）と三者でやり取りできる項目を設け、交流する機会を保障する。

伝え合う場の工夫



#### 目指す児童像

自分の思いや考えなどを表現し伝え合うことで、自分や友達のよさや成長に気付くことができる児童。

## 2 基礎研究

基礎研究では、小学校学習指導要領解説生活編（以下、学習指導要領と表記）の分析を行い、「気付き」と「気付きの質を高める」の捉え方を明らかにした。

### (1) 「気付き」の捉え方

「気付き」は、学習指導要領において「対象に対する一人一人の認識」であり、「児童の主体的な活動によって生まれるもの」と定義されている。そして、その「気付き」には、「知的な側面」だけではなく、「情意的な側面」も含まれる。また、「気付き」には、「対象への気付き」と「自分自身への気付き」がある。

本部会では、「気付き」を「対象（ひと、もの、こと）と関わることで、自分や友達によさや可能性を見いだしたり、新しい発見を伝えたくなくなったりすること」とした。

### (2) 「気付きの質を高める」とは

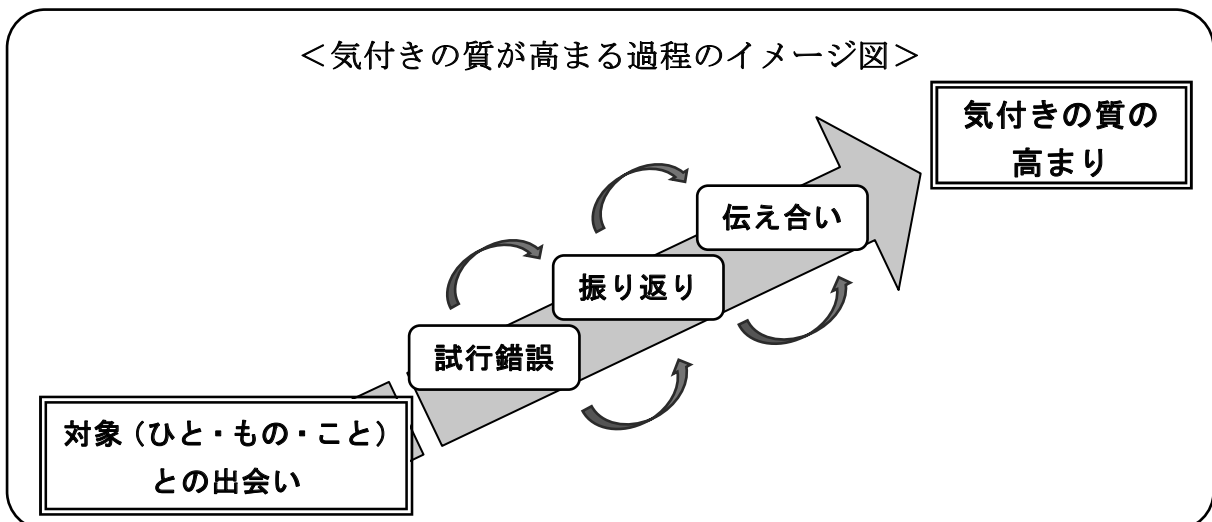
学習指導要領には「気付き」について、「無自覚なものから自覚された気付きへ、一つ一つの気付きから関連付けられた気付きへと質的に高まっていくことが大切である。」という記述がある。

平成 20 年 1 月の中央教育審議会の答申において、「学習活動が体験だけで終わっていることや、活動や体験を通して得られた気付きを質的に高める指導が十分に行われていない。」という課題が指摘された。このような課題を受けて、同答申は、「気付きの質を高め、活動や体験を一層充実するための学習活動を重視する。」「活動や体験を繰り返したり他者とともに活動したりすることで、自分と対象との関わりが深まり、気付きが質的に高まっていくようにする。」という改善の基本方針を提言した。この提言を受けて、改善の具体的事項では「身の回りの人との関わりや自分自身のことについて考えるために、活動や体験したことを振り返り、自分なりに整理したり、そこでの気付き等を他の人たちと伝え合ったりする学習活動を充実する。」などが示された。

このような記述を整理・分析し、本部会では、「気付きの質が高まった」ときを、

- ・「試行錯誤をしながら、実感を伴った気付きを得たとき」
- ・「振り返ることで、対象と自分との関わりが深まり、自分の良さや可能性に気付いたとき」
- ・「伝え合うことで次の活動が誘発されたとき」

と定義し、気付きの質が高まる過程を下図のように捉え、研究を行った。



### 3 開発研究

「伝え合う活動を通して、児童の気づきの質を高める」ために、2つの視点と4つの手だてを設け、研究を行った。

#### <視点1 自己表現できる指導の工夫>

児童が思いや考えを自己表現することにより、他者とのコミュニケーションが生まれ、その中で気づきを自覚することになる。そして、自覚された気づきはさらなる気づきを誘発し、気づきの質を高めることにつながる。気づきの質を高めるための第一歩として、自己表現することが重要であると考え、以下のような手だてを設定し、指導の工夫を行った。

#### (1) ゲストティーチャーを活用した学習活動

児童が自己表現するためには、まず、思わず誰かに伝えたいような気づきを得ることが重要な要素の一つである。そのような気づきを児童が得るためには、興味・関心をもち、すすんで取り組むことができる学習活動や発見、成功した時の喜びなどを味わわせるための体験を重視した学習活動が大切になる。

そこで本研究では、ゲストティーチャーを活用した学習活動を学習指導に効果的に位置付けることで、対象との関わりを深められるようにした。対象との関わりが深まることで、児童の気づきの質を高めることにつながるであろう。

ゲストティーチャーを活用した学習活動により期待される効果としては、以下の4点が挙げられる。

- ・ 児童の興味・関心が高まり、対象との関わりがより深まる。
- ・ 大人が増えることで、よりきめ細かい指導が可能になり、児童の気づきを促したり、価値付けたりする機会が増える。
- ・ 専門的な知識や技能にふれることで、学習が深まったり広がったりする。
- ・ ゲストティーチャーと話をしたり一緒に体験をしたりすることで、児童自らコミュニケーションを図ろうとする。



<ゲストティーチャーを活用した学習指導の様子>

## (2) 学習カードの選択

学習を通して気付いたことなどを学習カードに表現する活動は、これまでも実践が積み重ねられてきており、児童が思考を整理したり、伝えたいことを他者へ伝えたりするのに効果的である。本研究では、学習カードを使用することのよさを以下のように整理した。

- ・ 気付いたことや発見したことを次の学習へつなげることができる。
- ・ 単元ごとにまとめることで、学習の振り返りをすることができる。
- ・ 学習カードをまとめ、一冊の本にすることで、達成感を感じたり自信をもったりすることができる。
- ・ 児童が得た気付きなどを可視化することができる。
- ・ 教師の言葉かけやコメントにより、児童の気付きを価値付けることができる。

このよさを生かし、児童がすすんで学習することができるように、以下の4種類の学習カードを作成した。

- ① イラストスペースと3行の罫線  
(基本となる学習カードとして使用)
- ② イラストスペースと5行の罫線  
(気付いたことなどについて、文章を多めに表現したい場合に使用)
- ③ イラストスペースと吹き出し  
(かき表した対象の思いや考えなどを表現したい場合に使用)
- ④ 無地  
(割付けを自分で工夫して表現したい場合に使用)

これらの学習カードを自分で選択することで、かきたいという意欲が高まり、すすんで学習することにつながるとともに、気付きを表現しやすくなる。

また、かき終わった児童が、違う種類の学習カードにかき表すことで、それまでの視点とは異なった見方で活動を捉え、新たな気付きを得られることが考えられる。

ただし、1年生では段階を設定し、使用していく。例えば1学期最初のカードは、教師側が選択したカードにし、文例も例示するようにする。2回目からは、全員が同じカードを使用するが文例は途中までにするなどの工夫を行う。3回目からは、2種類のカードのどちらかを選び、丁寧に文章を指導するなどの工夫を行う。なお、1年生では、4種類の学習カードの選択は学年の後半で取り入れていくこととした。



<初めて4種類の学習カードを選ぶ1年生>

<学習カード4種類>

① イラストスペースと3行の罫線

( 年 組 名前 )

[Illustration space]

[3-line ruled lines]

[Illustration space]

( )

(先生より) (より)

This card features a header with the text '( 年 組 名前 )' and a large empty rectangular box for an illustration. Below this is a section with three horizontal ruled lines. At the bottom, there is another illustration space, a small box with '( )', and two speech bubbles labeled '(先生より)' and '(より)', each accompanied by a cartoon character's head.

② イラストスペースと5行の罫線

( 年 組 名前 )

[Illustration space]

[5-line ruled lines]

[Illustration space]

( )

(先生より) (より)

This card features a header with the text '( 年 組 名前 )' and a large empty rectangular box for an illustration. Below this is a section with five horizontal ruled lines. At the bottom, there is another illustration space, a small box with '( )', and two speech bubbles labeled '(先生より)' and '(より)', each accompanied by a cartoon character's head.

③ イラストスペースと吹き出し

( 年 組 名前 )

[Illustration space]

[Two speech bubbles]

[Illustration space]

( )

(先生より) (より)

This card features a header with the text '( 年 組 名前 )' and a large empty rectangular box for an illustration. Below this are two speech bubbles of different shapes. At the bottom, there is another illustration space, a small box with '( )', and two speech bubbles labeled '(先生より)' and '(より)', each accompanied by a cartoon character's head.

④ 無地

( 年 組 名前 )

[Blank space]

[Illustration space]

( )

(先生より) (より)

This card features a header with the text '( 年 組 名前 )' and a large empty rectangular box for an illustration. The rest of the card is blank. At the bottom, there is an illustration space, a small box with '( )', and two speech bubbles labeled '(先生より)' and '(より)', each accompanied by a cartoon character's head.



## <視点2 伝え合う場の工夫>

児童が、気づきを表現し、友達や教師、他者と伝え合う活動を充実させることは、気づきを捉え直したり次の活動が誘発されたりすることにつながる。また、自分と対象との関わりが深まったり、自分や友達のよさや可能性に気付いたりすることができる。つまり、気づきの質を高めることができると考えた。そこで、以下のような手だてを設定し、指導の工夫を行った。

### (3) 「あのねタイム」の設定

児童が学習活動を通して気付いたことなどについて、友達や教師、他者と伝え合う場を、毎時の学習活動に設定した。

児童が活動や体験を通して得た気づきや楽しさを伝え合うことで、さらに気づきを得たり、気づきを捉え直したりすることができるようになると考えた。

「あのねタイム」で伝え合う相手は、座席が隣同士などのペア、生活班や目的別で構成されたグループ、学級全体など、学習活動に合わせて設定した。

また、「あのねタイム」で伝え合う時間は、1～2分間程度の短いものから、授業のまとめに取り入れる4～5分程度のものなど、児童の実態や学習のねらいに応じて工夫した。



《2人での「あのねタイム」》



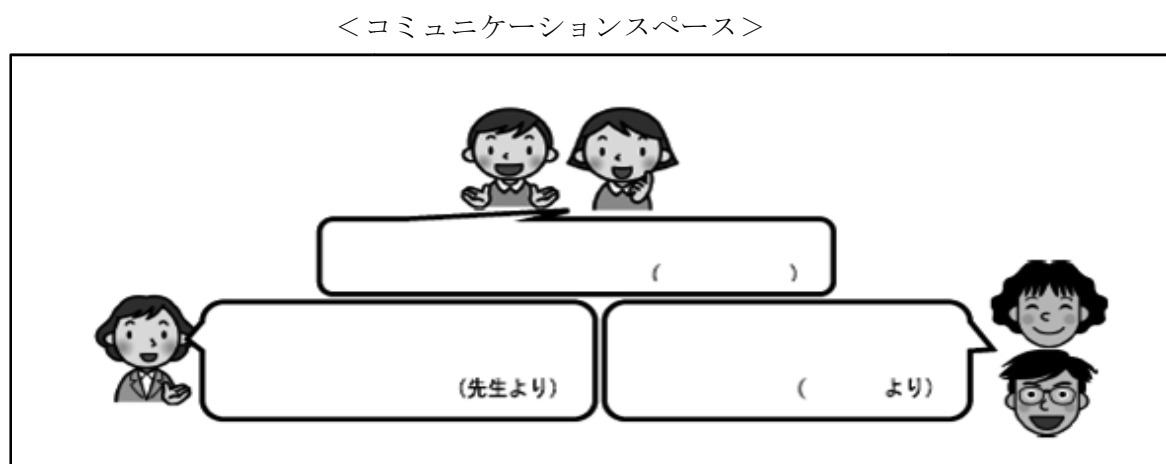
《4人での「あのねタイム」》



《円になつての「あのねタイム」》

#### (4) 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

前述したように本研究では、使用する学習カードを児童が選び、表現することができるようにした。その学習カードに、双方向的なやり取りができる項目である「コミュニケーションスペース」を設けた。



これまでの学習カードは、児童が記入した学習カードに教師がコメントを書くなどして価値付け、児童へ返却するといった使われ方が多かった。しかし、この「児童→担任→児童」という流れでは、児童の気づきが、他の児童や他者と共有されにくい。それでは、せっかく得た気づきを表現しても、気づきの質が高まりにくいと考えた。

そこで、児童のかいた学習カードに担任がコメントを書き、その担任のコメントに対し、児童が返事を書く。そして、そのやりとりを読んで、友達や他者がコメントを書くという「児童→担任→児童→友達・他者」という流れにすることで、学習カード上での交流を行うことができるようにした。なお、他者は、友達、教師、家族、地域の人など、児童にとって身近な人々の中から、最も効果的だと思われる者を設定する。児童にとって身近で、関わりの深い人からコメントを得ることで、気づきが価値付けられる効果が高いと考えた。

このように「コミュニケーションスペース」を設けることにより、学習カード上での伝え合いが可能となることで、気づきの質が高まると考えた。また、様々な人からコメントをもらうことで、書く楽しさや交流する楽しさを実感できると考えた。

#### 4 授業研究

##### 実践事例1 第1学年「わくわく ドキドキ おみせ屋さん」

#### 1 単元名 「わくわくドキドキおみせ屋さん」

#### 2 単元の指導目標

お店屋さんごっこを通して、友達によさや自分の成長に気付き、みんなでお店屋さんごっこを楽しむことができるようにする。

#### 3 単元の評価規準

観点	ア 生活への 関心・意欲・態度	イ 活動や体験についての 思考・表現	ウ 身近な環境や自分に ついての気付き
単元 の 評 価 規 準	お店屋さんごっこに意欲的に取り組み、友達と協力して、幼稚園の友達と一緒に楽しいお店屋さんごっこをしようとする。	みんなで楽しむことができるお店を考え、そのお店の商品やちらし、看板などをお客になる幼稚園児が分かりやすいための工夫をしてつくっている。	友達と一緒にお店を作ったり、幼稚園児に買い物してもらったりすることを通して、友達によさや自分の成長に気付いている。
学習活動（小単元） における評価規準	1 ① お店屋さんごっこをすることに関心をもち、お店についての話をしようとしている。	① みんなで楽しむことのできるお店を考えている。	
	2 ② 商品やちらし、看板などの作成に意欲的に取り組もうとしている。	② 幼稚園児も楽しめるという視点に立って、お店のやり方を考えている。 ③ 商品やちらし、看板などの作り方について考え、幼稚園児が分かるような工夫をしている。	① お店や商品を紹介するには、ちらしや看板などが役に立つことが分かっている。
	3 ③ 活動をリードし、幼稚園児に優しく接することができる。 ④ 頑張ったことを認め合い、次回の交流への期待をもつことができる。	④ お客にどのような言葉をかけるとよいのかを考え、お店屋さんごっこをしている。	② 他のグループの友達が工夫しながらお店をしていることに気付いている。 ③ 幼稚園児との活動の中で、幼稚園児ができることや自分の成長に気付いている。

#### 4 単元の概要

本単元は、学習指導要領の内容（6）と（8）に基づき、幼稚園児を招待することで楽しく工夫したお店屋さんごっこを行うことを通して、友達や幼稚園児と交流する楽しさを実感させることをねらいとして設定した。

子供たちは様々な人々に関わる活動の中で自分の成長に気付き、友達と交流することに大きな喜びを感じている。本単元では、幼稚園児と関わる中で同年齢の友達とは違うコミュニケーションを学びながら、楽しいお店屋さんごっこになるよう学習を展開していった。

## 5 主題に迫るための主な手だて

### (1) 自己表現できる指導の工夫

#### 手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動

本単元実施前に、他単元でゲストティーチャーを招聘し、野菜や果物の育ち方や旬について、それらの買い物の仕方などについて話を聞く機会を設定した。本単元ではその時の様子や話の内容を振り返る活動を取り入れた。そうすることで、食べ物のお店を担当する児童に対して参考となったり、意欲の向上につながったりすると考えた。

#### 手だて② 学習カードの選択

1年生の発達段階を考慮し、単元の後半に取り入れた。また、始めから4種類の学習カードを児童に選ばせるのではなく、始めは1種の学習カードを使用し、学習カードの使用に慣れたところで種類を増やしていくようにした。

### (2) 伝え合う場の工夫

#### 手だて③ 「あのねタイム」の設定

授業の最後5分間に「あのねタイム」を設定し、それぞれの気付きを全体に伝え合う時間をとった。同じグループ内や他グループとの交流、全体への発言など活動に合わせ、様々な伝え合う場を設けた。

#### 手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

学習カードにはお店の担当者と担任の双方がコメントを記入した。また単元の最後には、保護者などからのコメントも書いてもらうこととした。保護者などにコメントを書いてもらうことで、おみせやさんごっこを通して学んだことを実生活でも生かそうとする意識が高まるであろうと考えた。

## 6 指導計画（10時間扱い）

小単元 (時数)	主な学習活動	○指導上の留意点 ◆評価規準
おに お う つ 店 い で 売 り 話 し 品 物 (3)	① 「おみせやさんごっこ」に必要な物について考える。(品物カード・お金・ちらし・看板等)	○ 実際にお店に行って買い物をした時を想起させたりお店やちらしの写真を見せたりする。 ◆ 関・意・態① (発言・行動観察)
	②③ 自分がやりたいお店を、3つ考え、売ってみたい物を話し合う。	○ 話し合いの仕方を丁寧に指導する。 ◆ 思・表① (ワークシート・発言等)
開 店 に 向 け て 準 備 を し よ う (3)	① お店で売る品物の名前と値段、絵をカードにかく。	○ 品物の名前は、幼稚園児でも読めるように、ひらがなで書くよう指導する。 ◆ 思・表② (発言)
	② ちらしには、どんなことを書いたらよいかを確かめ、ちらしの下書きを作る。(お店の名前・品物の名前や説明・値段)	○ ちらしにどんなことを書いたらよいかを気付くように、教師はちらしを用意しておく。 ◆ 思・表③ (ワークシート・制作物) ◆ 気① (ワークシート・発言)
	③ お店を紹介するためのおすすめ言葉には、どのようなものがあるかを考え、ちらしと看板を作る。	○ 幼稚園児が遠くから見ても分かるように大きくはっきりと書くよう指導する。 ◆ 関・意・態② (発言・行動観察) ◆ 思・表③ (ワークシート・発言・制作物)

おみせやさんごっこをしよう (4)	① 1年生同士で「おみせやさんごっこ」を行う。	○ 教師がお店屋さんやお客さんの手本を見せ、練習の仕方を伝えてから行う。 ○ 活動後に友達同士のやりとりを見て、気が付いたことや良い点を全員で共有し合う。 ◆ 気② (発言・行動観察・ワークシート)
	②③ 幼稚園児を招待して「おみせやさんごっこ」を行う。	○ 1年生全員で協力し合うよう指導する。 ◆ 関・意・態③ (行動観察) ◆ 思・表④ (発言・行動観察)
	④ めあてを意識して「おみせやさんごっこ」ができたか振り返る。	○ どのようなことに気を付けたかを振り返りの視点にする。 ◆ 関・意・態④ (発言・ワークシート) ◆ 気③ (発言・ワークシート)

7 本時の指導 (全10時間中の第8・9時間目)

(1) ねらい

幼稚園児と一緒にお店屋さんごっこをしたり、その楽しさを伝えたりする中で、自らの成長を感じることができるようにする。

(2) 本時の展開

	学習活動 ・ 児童の反応	○指導上の留意点 ◎評価規準【評価 (方法)】
導入	1 今日の学習の進め方を確認する。 ・ 今日はいよいよ本番だ。がんばろう。	○ 1年生は事前にお店やさんの準備を行っておく。 ○ 教師の事前の打ち合わせで、支援するグループ及び児童の分担を決めておく。また、教師の役割分担も決めておく。
	2 「はじまりの会」で1年生が司会をし、幼稚園児に歓迎の挨拶をする。 ・ 幼稚園児さんがたくさん来てくれてうれしいな。	
1年生みんなで協力して「おみせやさんごっこ」をしよう。		
展開	3 「おみせやさんごっこ」を行う。 ・ 私たちのお店の商品が売れるといいな。 ・ おすすめの言葉を言ってみよう。	○ 終了時刻を事前に児童に知らせておく。また、掲示しておくことで時間に対する意識をもたせる。 ○ 1年生が幼稚園児をリードできるように、グループの実態に合わせて声をかける。 ◎ お客にどのような言葉をかけるとよいのかを考え、お店屋さんごっこをしている。【思・表④ (発言・行動観察)】
	4 「おみせやさんごっこ」を終了する。 ・ たくさん売れてうれしいな。 ・ 幼稚園児さん、喜んでくれたかな。	

まとめ	<p>5 「あのねタイム」で、おみせやさんごっこの感想を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 幼稚園児さんとたくさんお話できてうれしかったです。</li> <li>・ いっぱい買ってくれてうれしかったです。</li> </ul> <p>6 お店の片付けをする。</p>	<p>○ 児童の気付きや頑張りを認め、称賛する。</p> <p>◎ 楽しかった経験を共有し、頑張ったことを認め合うことができる。</p> <p>【気③（発言）】</p> <p>○ 片付けの仕方を説明し、最後まで協力し、活動するように指導する。</p>
-----	--	---

## 8 実践を振り返って

### (1) 自己表現できる指導の工夫

#### 手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動

ゲストティーチャーから食物についての話を聞いたことを振り返る活動を設定したことで、旬の食べ物をお薦めの品に選んだり、健康によい食べ物を紹介したりするなどお客さんのニーズに合った言葉かけをする児童が見られた。

色の濃い野菜を食べると、風邪を引きにくくなりますよ。

体にいい野菜だよ、と紹介しながら売ってみよう。

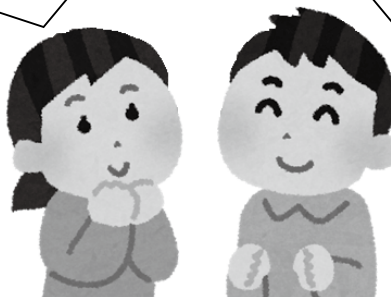


#### 手だて② 学習カードの選択

児童が学習カードを選択する活動は、本単元が初めてであったため、前述したように段階的に取り入れた。学習カードを選ぶことに対して最初は戸惑っていた児童もいたが、2回目以降は、友達に学習カードを選んだ理由を言いながら選ぶ姿も見られ、表現したい内容に応じた学習カードを選ぶことができるようになった。

最初は学習カードを選ぶのが難しかったけど、色々選べて楽しいで

絵も文もかけるから吹き出しのある学習カードが好きです。



(2) 伝え合う場の工夫

手だて③ 「あのねタイム」の設定

「あのねタイム」を設定したことで、友達の意見を取り入れるよさや楽しさに気付くとともに、自分の意見を発言する大切さに気付いていった。

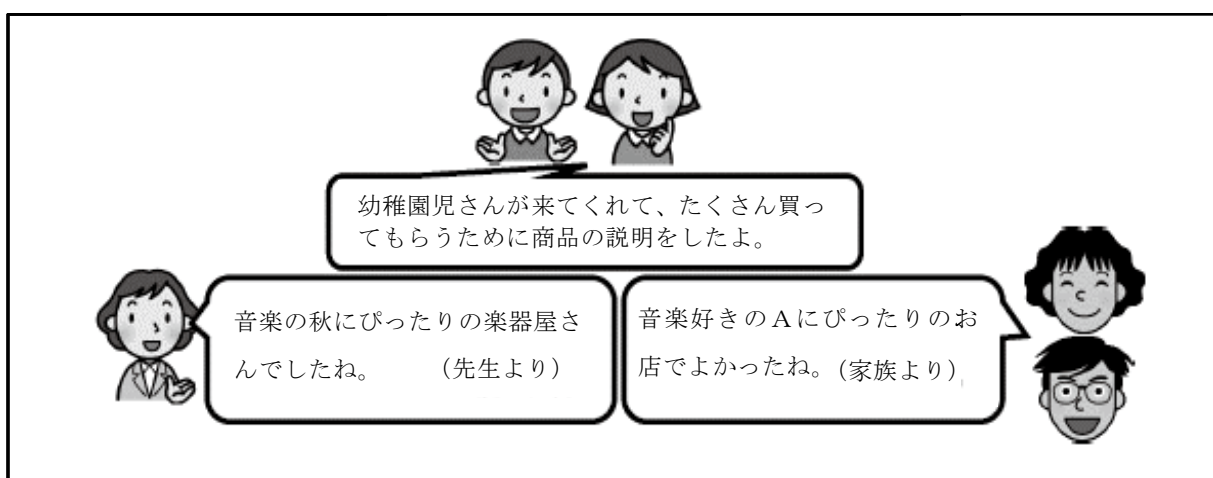
ぼくは、ケーキ屋さんにしたよ。おいしいケーキを売りたいな。お店の名前はなにしようかな。ちらしには何のケーキをかこうかな。

ちらしにはどんな言葉をかくの？ぼくは、いちごのショートケーキが好きだからかいてよ。そうしたら、絶対買っていくよ！



手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

おみせやさんごっこの活動後、児童は学習カードに感想を書き、担任と保護者などからコメントをもらった。保護者からコメントをもらうために学習カードを持ち帰ったことで、多くの児童は家庭で学習活動を振り返るきっかけとなった。また、おみせやさんごっこの経験を生かし、実際にお店に買い物に行かせるなどした家庭もあり、学習が生活に結び付く様子が見られた。



実践事例2 第2学年「つくって ためして わたしのおもちゃ」

1 単元名 「つくって ためして わたしのおもちゃ」

2 単元の指導目標

身近にあるものを使って動くおもちゃをつくり、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感する。また、遊び方を工夫しながら、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

3 単元の評価規準

観点	ア 生活への 関心・意欲・態度	イ活動や体験についての 思考・表現	ウ身近な環境や自分に ついての気付き
単元 の評価 規準	身近な材料を使って、動くおもちゃをつくったり、みんなで楽しく遊んだりしようとしている。	自分がつくるおもちゃを決め、工夫しながらおもちゃをつくとともに、みんなで楽しく遊べるように遊びの約束やルールを考え、それらを素直に表現している。	おもちゃや遊び方を工夫することで楽しく遊べるようになる面白さや、おもちゃが自分で力を加えなくても動いたり自然現象の中にはきまりがあったりする不思議さ、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。
学習活動(小単元)における評価規準	1 ① 動くおもちゃづくりに関心を持ち、道具や身近な材料などを準備して、自分でおもちゃをつくらうとしている。	① 自分がつくるおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら必要な道具や材料を用意し、工夫しておもちゃをつくっている。	① 身近な材料を使っておもちゃがつかれることや、自分が力を加えなくてもおもちゃが動くという不思議さに気付いている。
	2 ② 自分たちがつくったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに関心を持ち、道具や用具の準備、片付け、整理整頓などをしようとしている。	② どうやったら自分のおもちゃの機能を確かめられるかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくとともに、工夫したところを友達に伝え合っている。	② 条件を変えることで、おもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中にきまりがあるという不思議さに気付くとともに、友達のおもちゃには、自分と違うよさがあることに気付いている。
	3 ③ みんなで楽しく遊べるようにルールや遊び方を考えようとしている。	③ みんなで楽しく遊べるように、遊びのルールを考え、それを言葉や掲示物でみんなに伝えている。	③ おもちゃを工夫したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友達と楽しく遊べるようになるという面白さやみんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。



#### 4 単元の概要

本単元は、学習指導要領内容の（６）と（８）に基づき、おもちゃづくりの活動を展開したものである。

1学期に「生き物のすみかを工夫しよう」の活動を経験しており、教科書や図鑑などで調べて、自分が育てている生き物のすみか作りを工夫することを学んでいる。また、友達の工夫を見て、真似したり参考にしたりして活動をするこのよさを感じることができた。

おもちゃづくりでは最初に、動くおもちゃをつくることとした。そして、つくったおもちゃをさらによくするために工夫する活動を行い、最後につくったおもちゃを使ってみんなで遊ぶ活動を設定した。このように対象との関わりを深めていくことで、気付きの質を高めていくことができると考える。

#### 5 主題に迫るための主な手だて

##### (1) 自己表現できる指導の工夫

###### 手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動

おもちゃづくりを行う際、まず始めに対象である材料と出会うこととなる。次に、自分でつくりたいおもちゃを決めるが、おもちゃをつくってみると問題点が見付かる。問題を解決するために教科書や図鑑などを参考にすることが解決できないこともある。そこで、児童が直面した問題を解決するために、図工専科の教員をゲストティーチャーとして活用することとした。ゲストティーチャーがつくったおもちゃを参考にして、工夫したところなどの話を聞く活動や、児童のおもちゃづくりについてアドバイスをもらう活動を設定した。

###### 手だて② 学習カードの選択

おもちゃづくりで工夫したところやおもちゃの特長について、4種類の学習カードを児童が選択し、表現することができるようにした。そのことにより、児童が考える問題点を自分なりの表現でかき表すことができると考えた。

##### (2) 伝え合い交流する場の設定

###### 手だて③ 「あのねタイム」の設定

ペアになり、おもちゃづくりの楽しさや気付いたこと、発見したことなどを伝え合える活動を設定することで、互いのおもちゃのよさや工夫したことについて分かることができるようにした。友達のおもちゃのよさが分かることで、自分がつくるおもちゃに取り入れることにつながるだろうと考えた。また、「あのねタイム」を設定することで、おもちゃづくりの活動と振り返りの時間を明確に区別することができると考えた。思考を切り替えることで、しっかりと考えることができ、自分や友達のよさや成長に気付くことができる時間になる。

###### 手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

自分のつくったおもちゃの材料や作り方、遊び方などの工夫を友達と伝え合うことで、自分の工夫や友達を感じたことを分かち合える。また、同じ動きをするおもちゃをつくっている友達の学習カードを見て、自分のおもちゃづくりのヒントにもなると考えられる。また、友達からコメントをもらうことで、学習意欲の向上にもつながる。

6 指導計画(12時間扱い)

小単元 (時数)	主な学習活動	○指導上の留意点 ◆評価規準
うごくおもちゃをつくろう(3)	① 教師のつくった見本のおもちゃで遊ぶ。	○ 夏休みの体験や自由研究の発表など と関連付けて、おもちゃづくりへの興味・関心をもたせる。 ◆ 関・意・態①(行動観察)
	② 見本のおもちゃや教科書を参考にして、試行錯誤しながら自分のおもちゃをつくる。	○ 見本のおもちゃは、ゴム、おもり、 など、多様な動力源で動くものを用意しておく。 ◆ 思・表①(行動観察)
	③ つくったおもちゃで遊ぶ。	◆ 気①(カード)
もつとくふうしよう(3)	① ゲストティーチャーがつくったおもちゃの工夫を見付け、自分のおもちゃを工夫してみる。	○ 自分がつくったおもちゃの機能を高めるために、繰り返し試したり、比べたりして、試行錯誤しながら取り組めるよう、十分な活動時間を確保する。 ◆ 思・表②(発表・カード)
	② 自分がつくったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりして見て、自分がつくったおもちゃの設計図をかく。	◆ 関・意・態②(行動観察)
	③ 友達と工夫したところを教え合うなどして、自分のおもちゃで楽しく遊べるような工夫をする。	○ 思い通りに改良できない児童には、ゲストティーチャーの工夫や友達の工夫を参考にするように促す。 ○ 輪ゴムの数を増やしたり、おもりの重さを調整したりするなどの工夫をしている児童には、その気付きを自覚するような言葉かけを行い、他の児童に紹介するようにする。 ◆ 気②(行動観察)
みんなであそぼう(6)	①② みんなで遊ぶためのルールや遊び方を話し合ったり、遊び方を紹介するためのパンフレットをつくったりする。	○ 遊びコーナーを運営する側と遊ぶ側に分かれて遊んだり、他のクラスを招待して一緒に遊んだりするなど、みんな楽しく遊ぶ方法を考えるよう促す。 ◆ 関・意・態③(発表・行動観察) ◆ 気③(行動観察・カード)
	③④ 遊びながら、おもちゃを改良したり、さらに楽しく遊ぶためのルールを考えたりする。	○ 同じようなおもちゃをつくった児童同士でグループを作り、みんな楽しく遊ぶための工夫やルールなどを考えさせる。 ◆ 思・表③(発表・行動観察)
	⑤ つくったおもちゃで楽しく遊ぶ。	○ 遊びながら、おもちゃを改良したり、ルールを変更したりして、もっと楽しく遊べるように工夫させる。 ◆ 関・意・態③(発表・行動観察)
	⑥ 「おもちゃランド」を開き、みんなであそんで思ったことや友達に教えてもらったことを、記録カードに書く。	◆ 気③(行動観察・カード)

7 本時の指導(全 12 時間中の第 6 時間目)

(1) ねらい

友達と工夫したところを見合ったり、教え合ったりするなどして、自分のおもちゃで楽しく遊べるように工夫をする。

(2) 本時の展開

	学習活動 ・ 児童の反応	○指導上の留意点 ◎評価規準【評価(方法)】
導入	1 今までの振り返りをする。 ・ このかめは、ゆっくり歩くよ。 ・ このうさぎは、あまり跳ばないな。	○ 一つのおもちゃを例にして、おもちゃの長所を発表する。
展開	2 本時のめあてを知る。	
	<b>つくったおもちゃをパワーアップさせよう</b>	
	3 グループごとに自分のおもちゃや友達のおもちゃをよりよくするために、どうしたらよいかを考え、工夫をする。 ・ もっと、高くとばしたいから、輪ゴムの位置を変えてみようかな。 ・ 遠くへ歩かせたいから、輪ゴムから太いゴムへ変えてみようかな。	○ おもちゃを工夫する方法をグループごとに話し合わせる。 ○ 気付かないときは、帆の大きさ、ゴムの本数、付けている場所などに着目するよう促す。 ○ 友達のアドバイスや他のおもちゃのよさを見て、自分のおもちゃを工夫する。 ◎ 友達と教え合ったり、友達のおもちゃと比べたりしておもちゃを工夫して改良している。【気②(行動観察)】
4 自分のおもちゃの工夫したところをワークシートに記入する。		
まとめ	5 「あのねタイム」を通して、自分のおもちゃの工夫したところを伝え合う。	○ 輪ゴムの数を増やしたり、おもりの重さを調整したりするなどの工夫をした気付きを自覚させる。
	6 次時の活動について考える。	○ 次時の予告をし、みんなでおもちゃを使って、遊ぶことの意欲をもたせる。

8 実践を振り返って

(1) 自己表現できる指導の工夫

**手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動**

おもちゃづくり名人として、図工の教師にそれぞれのおもちゃの説明をしてもらった。児童は、輪ゴムを付ける位置や輪ゴムを二重にすることで高く跳べることなどを知った。また、ゲストティーチャーが、転がるおもちゃを、板で坂道を作って転がしたことで、おもちゃだけでなく、場の工夫をすることにも気付いた。

どうやって、輪ゴムを使っているの？



ゴムを二重にすると、強くなって高くとぶのよ。

### 手だて② 学習カードの選択

学習カードを選択させることで、おもちゃづくりで工夫したことや発見したことなどに合わせて自分の思いを表現でき、すすんで活動することができた。

同じおもちゃをつかった児童同士で学習カードを見せ合うことで、お互いの気付きや具体的な工夫を理解することができた。また、絵と文でかいた後に、工夫したところに鉛筆で線を引くことで、自分の気付きを分かりやすくしている児童も見られた。

今日は、図と文で説明をしたいから、この学習カードにしよう。



## (2) 伝え合う場の設定

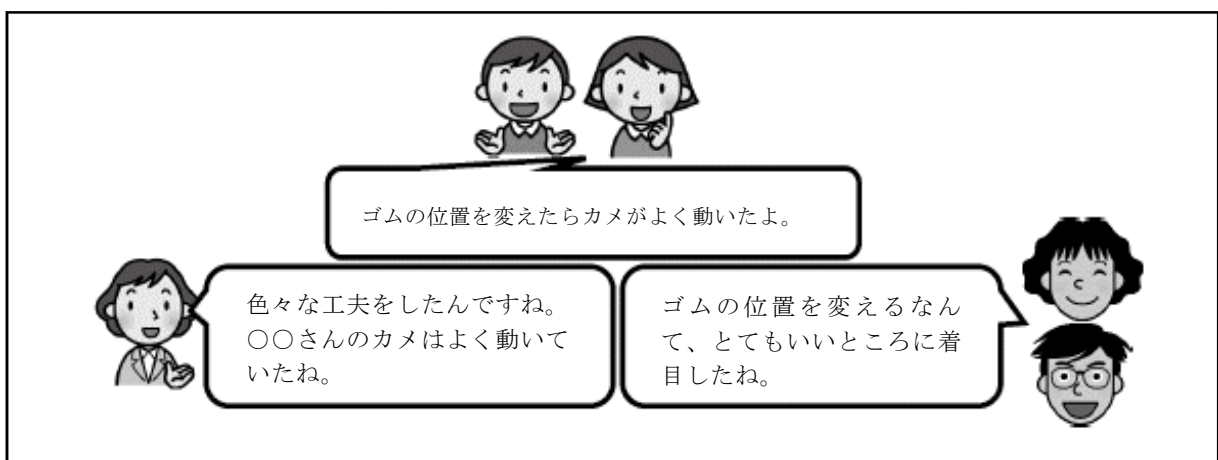
### 手だて③ 「あのねタイム」の設定

「あのねタイム」では、同じおもちゃのグループ同士で活動の振り返りを行ったことで、たくさんの人の前で発表をすることが苦手な児童も、自分の気付きを伝えることができた。また、自分のおもちゃの工夫を整理したり、友達のおもちゃの工夫に気が付いたりしていた。

「あのねタイム」を繰り返し行うことで、全体発表の際に自信をもって自分の発見や感想などを発表できるようになった児童が増えた。

### 手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

保護者が「おもちゃランド」に参加できるように「おもちゃランド」は学校公開日に設定した。参加した保護者から、「すごいね。」や「いろいろな工夫ができたね。」などの言葉かけがあったことで、一人一人の気付きを認めてもらうことができた。また、コミュニケーションスペースのコメントを参加した保護者に記入してもらった。保護者から、肯定的なコメントを書いてもらうことで、自分の工夫が認められてうれしかったと発言する児童が多かった。自分の工夫したところなどを保護者に認めてもらったことで、自分のよさに気付くことができた。



実践事例3 第2学年「まちは たからばこ」

1 単元名 「まちは たからばこ」

2 単元の指導目標

地域を探検したり、活動を振り返り心に残った出来事を伝え合ったりする活動を通して、自分たちの生活は地域の様々な人々や場所と関わっていることや地域の人々と接することの楽しさが分かり、地域の様々な人々や場所に親しみや愛着をもつことができるようにする。

3 単元の評価規準

観点	ア 生活への 関心・意欲・態度	イ 活動や体験についての 思考・表現	ウ 身近な環境や自分について の気付き	
単元 の 評 価 規 準	身近な地域の人々や様々な場所に関心をもち、マナーや安全に気を付けて見たり調べたりしようとするとともに、学習を通して分かったことなどを友達や地域の人など、身近な人々と伝え合うことに関心をもち交流しようとしている。	行きたい場所を決め、相手や場所に応じた適切な行動や、安全な行動について考えながら、活動の計画を立てて町を探検するとともに、探検を通して感じたことや思ったことを伝える方法を考え、工夫して適切に表現したりしている。	自分たちの生活は、地域で生活したり働いたりしている人々や様々な場所と深く関わっていることや、友達や地域の人々と互いに交流することの楽しさに気付いている。	
学習活動(小単元)における 評価規準	1	① 行ってみたいところや、話を聞いてみたい人などを見付けようとしている。	① 地域には様々な場所があることに気付いている。	
	2	② 探検先にあるものを見たり、探検先の人に話を聞いたりしたことを、すすんでメモを取ろうとしている。	② 友達の発表から、地域にはまだまだ知らないことがあることに気付いている。	
	3	③ 適切な挨拶や言葉遣いに気を付けて活動しようとしている。	③ 発表する内容を分かりやすく伝えるために表現方法や自分の役割を考えている。	③ 地域のことをよく知るには町探検でもっと詳しく調べなければならぬことに気付いている。 ④ 他のグループの発表から、知らなかった町のよさに気付いている。
	4	④ 招待した人と適切な言葉や態度で交流しようとしている。	④ 発表する内容を分かりやすく伝えるために、表現方法を考え工夫している。	⑤ どのような人たちを発表会に招くとよいか気付いている。
	5	⑤ 町探検でお世話になった人たちに、感謝の気持ちを込めた手紙を書いたり、ポスターなどを描いたりしようとしている。	⑤ 感謝の気持ちを表す方法を考え、話し合いに参加している。	⑥ 自分の気持ちが相手に伝わることの嬉しさに気付いている。

#### 4 単元の概要

本単元は、学習指導要領の内容(3)と(8)に基づき、身近な地域で出会った人々との会話や様々な交流を通して、地域をより身近に感じ、地域に愛着をもつことができるように学習活動を設定した。地域の人々への思いは、活動すればすぐに生まれてくるものではなく、繰り返し関わっていくことによって、次第に深まっていくものである。そこで、お店や人と繰り返し関わっていくことができるように、計3回の地域での活動を設定した。第1回目は学級全体、第2、3回目はグループに分かれて行うこととした。

#### 5 主題に迫るための主な手だて

##### (1) 自己表現できる指導の工夫

###### 手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動

グループ探検1回目は、児童が興味をもったことを中心とした質問をし、それぞれの思いを生かしながら、探検を行う。実際に探検してみると、次に見てみたいことやもっと知りたいことが生まれてくる。そこで、2回目のグループ探検を行う。2回目は、働く人々の努力や気持ちを問う質問をさせたい。そこで、計画を立てるときに、対象である「ひと」との関わりが深まるきっかけとなるように、児童に関係のある地域の方をゲストティーチャーとして活用する。まず、日頃お世話になっている児童館の館長の話聞き、地域で働く人々の思いに気付かせる。そして、ゲストティーチャーをモデルとして、商品やお客様に関する質問、働く人々の努力や気持ちを問う質問があることに気付かせ、インタビュー活動にさらに意欲をもったり、それぞれが考えた質問を見直したりできるようにする。このような視点を持ち、地域での活動をすることで、探検先の人々と児童一人一人の関わりがより深まるようにする。

###### 手だて② 学習カードの選択

探検して発見したことや気付いたことを学習カードにまとめるようにする。探検先で実際に見たことを表現するときは、絵を中心にかき表したほうが分かりやすい場合もあるだろうし、インタビューして思ったことは、絵より文章を中心にかき表したほうが分かりやすい場合もあると考える。気付きの内容によって児童が判断し、表現できるようにしたいと考え、学習カードを4種類用意し、児童が発見したことや気付いたことに合わせて自分で選べるようにする。

##### (2) 伝え合う場の工夫

###### 手だて③ 「あのねタイム」の設定

探検をして発見したことを伝える時間だけでなく、調べたいことを考える活動の前後や、発見したことを学習カードに書く前、インタビュー練習をした後によかったところを伝え合うなど、様々な場で「あのねタイム」を設定する。また、伝え合う相手はペアやグループ、全体など、活動に合わせて設定する。伝え合う楽しさを実感し、気付きを基に考え、新たな気付きを生み出したり、自分や友達によさに気付いたりして、気付きの質が高まっていくようにする。

###### 手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

探検をして児童が発見したことや気付いたことをまとめた学習カードに、まず始めに担任が気付きを価値付けたり、質問したりするコメントを記述する。次に、そのコメントに対し児童が返事を記入することで、気付きを自覚させる。また、質問に対し疑問をもつことで、

次の学習へとつながると考える。そして、引率教員の具体的なコメントで新たな気付きを生み出したり、友達のコメントを基に気付きを共有し、自分のよさに気付いたりして、気付きの質が高まっていくようにする。

## 6 指導計画 (22 時間扱い)

小単元 (時数)	主な学習活動	○指導上の留意点 ◆評価規準
みんなで歩こう(4)	① 毎日の生活でよく行く場所、出会う人々などについて発表し、みんなで行ってみたい場所を選択する。	○ 学区内の景観が写った写真を用意し、自分たちの地域をイメージしやすいようにする。 ◆ 関・意・態① (発言・探検カード)
	②③ プレ探検に行く。	○ 出かける前に、安全やマナーについて確認する。 ◆ 気① (行動観察・探検カード)
	④ 行先や目的ごとに探検するグループを作る。	○ 一人一人の思いや願いを生かすために、児童が行きたい場所ごとにグループ編成を行う。 ◆ 思・表① (探検カード)
たんけんしよう(4)	① グループの友達と探検の計画を立て「たんけん作戦カード」にまとめる。	○ 床地図を使って、道順を確かめ、事前に交通安全指導を行う。 ◆ 思・表② (発言・行動観察)
	②③ グループごとに1回目の町探検をする。	○ 教職員で体制を組み、保護者のボランティアの協力を得て、安全に留意して町探検ができるようにする。 ◆ 関・意・態② (行動観察・探検カード)
	④ 見つけたことや聞いたこと、思ったことを友達と伝え合う。	○ 質問に答えられない場合は、再度調べてくるように助言し、「もう一度行きたい」という意欲につなげるようにする。 ◆ 気② (発表・探検カード)
もつとたんけんしよう(7)	① ゲストティーチャーの話聞き、探検の計画を立て「たんけん作戦カード」にまとめる。	○ ゲストティーチャーの話をもとに、働く人々の努力や気持ちを問う質問があることに気付かせる。 ○ 1回目で残った疑問を明確にし、もう一度調べてくることや目的などが明確になるよう話し合いを促す。 ◆ 気③ (探検カード)
	②③ グループごとに2回目の町探検をする。	○ 出かける前に安全やマナーについて確認をする。 ◆ 関・意・態③ (行動観察)
	④ 友達に伝えたいことや表現方法について、グループで相談する。	○ どのような発表方法があるのか全体の場で話し合い、発表会に対するイメージがもてるようにする。 ◆ 思・表③ (行動観察)
	⑤⑥ 発表に向けての準備をする。	○ 発表練習では全てのグループを見てアドバイスし、再度練習させる。 ◆ 思・表③ (行動観察)
	⑦ 探検して分かったことや思ったこと、考えたことを伝え合う。	○ 質問や感想を交流する時間を設ける。 ◆ 気④ (発表・カード)
町たんけんのことを(4)	① 伝えたい相手を招待して発表会を知り、発表したいことと表現方法を決める。	○ 見てきたことや聞いてきたことを分かりやすく発表できるように、絵や写真、実物なども提示するように助言する。 ◆ 気⑤ (発表)
	②③ 発表の準備をする。	○ 準備に時間をかけすぎ、練習時間がなくならないようにグループに関わる。 ◆ 思・表④ (行動観察)
	④ 「発表会」をする。	○ 町探検の学習について、率直な意見や感想を述べてもらうように依頼しておく。 ◆ 関・意・態④ (行動観察)

(3) 気持ちを つたえよう	① お世話になった町の人たちに、感謝の気持ちを伝えるための方法について話し合う。	○ 自分たちの生活は、地域の様々なものや多くの人々との関わりによって支えられていることに気付かせる。 ◆ 思・表⑤（行動観察）
	② グループごとに感謝の気持ちを伝える方法を決めて、準備する。	○ 手紙の内容については必ず目を通すようにし、必要あれば修正させる。 ◆ 関・意・態⑤（行動観察・手紙・ポスター）
	③ 発表会を行い、感謝の気持ちを伝える。	○ 感謝の気持ちが伝わる挨拶ができるようにしておく。 ◆ 気⑥（カード）

7 本時の指導（全 22 時間中の第 9 時間目）

(1) ねらい

探検活動を通して、関わった人や場所、発見したことを基に、さらに調べたいことや地域の人に聞いてみたいことを考え、2 回目の探検活動の計画を立てることができるようにする。

(2) 本時の展開

	学習活動 ・ 児童の反応	○指導上の留意点◎評価規準【評価(方法)】
導入	1 前時の学習カードや友達にもらった感想カードを基に前時までの活動を振り返り、本時のめあてを確認する。	○ 質問カードに答えられないことから、2 度目の探検の必要性を実感させる。
「町たんけん パート 2」の計画を立てよう。		
展開	2 次の探検で調べてみたいこと、質問したいことを考え、カードに書く。 ・ いちご以外に仕入れている果物はありますか。  3 ゲストティーチャーの話聞き、地域の人の仕事に対する思いを知る。  4 働く人々の気持ちについて、質問してみたいことを考え、カードに書き加える。 ・ 仕事をしていて嬉しいときはどんなときですか。 ・ レジにたくさん人が並んだときはどんな気持ちになりますか。  5 インタビュー活動で質問したいことをグループで話し合っ決めて、インタビューの練習をする。 ・ 2 回目は、もっと上手に聞けそうだよ。 ・ お礼は、みんなで声を揃えて言おうよ。  6 「あのねタイム」を行い、ゲストティーチャーの話から分かったことや気付いたことを伝え合う。	○ 一人一人が聞きたいことを明確にさせる。  ○ ゲストティーチャーの話から、働く人々の努力や気持ちを問う質問があることに気付かせ、インタビュー活動にさらに意欲をもたせる。  ○ 書き加えられない児童には、館長の手掛かりにさせる。 ◎ 町探検で新たに見てみたいこと、知りたいことなどに気付いている。 【気③(カード)】
まとめ	7 次時の活動の見通しをもつ。	○ 町探検パート 1 で引率補助をした保護者の感想を読み、次回の探検への意欲を高める。



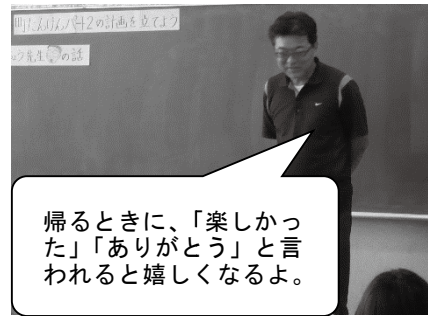
## 8 実践を振り返って

### (1) 自己表現できる指導の工夫

#### 手だて① ゲストティーチャーを活用した学習活動

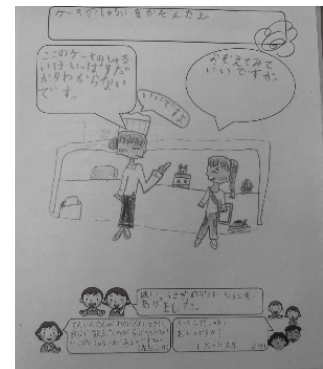
2回目のグループ探検の計画を立てる時間に、日頃お世話になっている児童館の館長をゲストティーチャーとして活用した。館長には、仕事をしていて嬉しいと感じること、努力していることなどについて話してもらった。児童は、インタビューする内容に働く人々の気持ちを問う質問を考え、書き加えることができた。

また、ゲストティーチャーにインタビューの内容を褒めてもらったり、インタビュー練習を聞いてもらったりすることで、次のグループ探検に自信と意欲をもつことができた。引率保護者の感想用紙に「1回目の探検より質問内容も話し方もよくなっていた。」「メモにはないが、気になったことを質問していた。」と、意欲的な児童の様子についての記述があった。また、児童のカードには「2回目は緊張せずに質問できた。」「インタビューが上手になった。」という感想が多々あり、自分のよさや成長の様子について気付くことができていた。「お店の人が優しくしてくれた。」や「私たちのために時間を取ってくれた。」という記述もあり、相手の思いを感じ取ることにもつながった。これらのことより、ゲストティーチャーの活用は、学習対象である「ひと」との関わりを深めるきっかけとなったと言える。



#### 手だて② 学習カードの選択

インタビューの様子をかき表すのに、吹き出しの学習カードが多く選ばれていたことから、児童がかき表したいことに合わせて選択し、かき表していることが分かった。また、1枚かき終えた児童が、「次は、このカードにかいてみよう。」とすすんで取り組んだことから表現したいという意欲につながる事が分かった。



### (2) 伝え合う場の設定

#### 手だて③ 「あのねタイム」の設定



分かったことを発表する活動だけではなく、書く活動やインタビュー練習の前後などに設定したり、1分、5分、45分という時間設定で取り入れたりした。「町探検に行って発見したこと」を伝え合ったときは、「もう一回じっくり見てみたい。」「今度、質問してみよう。」などと次の活動が誘発されていた。また2人組の「あのねタイム」は、回を重ねていくうち、表現が苦手な児童が積極的に話す姿や、「すごいね。」と、友達と互いのよさを認め合う姿も見られた。

#### 手だて④ 学習カードへの「コミュニケーションスペース」の設定

担任のコメントに返事を書くことや友達にコメントをもらうことを、児童は楽しみにしていた。手紙交換に似た伝え合いの場が、学習カード上でもできることが分かった。2回目の町探検後の学習カードの他者を、引率した教員に設定したことで、活動の様子を見守っていたことを基にし、実感を伴った感想や評価を記入することができ、児童の気づきを価値付けたり、自分のよさに気付かせたりすることができた。

### Ⅲ 研究の成果

児童の変容から、以下の三点を成果と捉えた。

- ・ 主体的に取り組もうとする意欲が高まったこと
- ・ 自分や友達の成長に気付くことができたこと
- ・ 気付きを表現することで気付きの質が高まったこと

第一は、「主体的に取り組もうとする意欲が高まったこと」である。表現することで得た気付きが次の活動につながったとともに、気付きを得たことでより自信をもって取り組むことができていた。また、ゲストティーチャーを活用した活動を設定することで、活動時における疑問を直接聞いたり、ゲストティーチャーの活動の様子を見て真似したりすることで児童は安心して活動に取り組んでいた。この活動の安心感が主体的に取り組む意欲の向上につながったと考えられる。さらに、学習カードを児童自ら選んで使用することで、自分の思いを表現しやすくなるとともに、たくさんの学習カードにかくという楽しみもあり、児童がすすんで活動に取り組もうとしたことにつながった。

次に、「自分や友達の成長に気付くことができたこと」である。「あのねタイム」で活動を通して考えたことや気付いたことを互いに伝え合う中で、「Aさんはインタビューのときにお店の人の顔を見て話すようにしたんだって。」など、友達同士で伝え合う姿が見られた。このように、「あのねタイム」を設定したことで、活動時には分からなかったと思われる友達の成長の様子に気付くことができた。また、学習カードの選択により、使用する学習カードがそれぞれ異なることで友達の選んだカードに興味をもち、どのようなことをかいているのか確かめ合うことで自然と友達の成長の様子などに気付くことにつながった。

そして最後に、「気付きを表現することで気付きの質が高まったこと」である。体験を通して得た気付きを「あのねタイム」で友達に伝え合う活動の中で、「それはこういうことだよね。」や「私はこうなったけれど、Bさんは違ったんだね。」という言葉が聞かれた。これは、自分や友達の気付きを捉え直しているから現れる表現である。自分の活動と友達の活動を比べることや活動を想起して考え直す機会を設定したことにより、気付きの質が高まったと言える。

### Ⅳ 今後の課題

- ・ 「あのねタイム」では、伝え合う活動を通して、自分や友達のよさや成長の様子、気付きについての発言が見られた。しかし、そのことを自分や友達のよさや成長の様子だと捉えることができなかった児童もいた。児童が自分や友達のよさや成長の様子に気付くことで、気付きの質が高まったことを実感できる指導の工夫が必要である。
- ・ 「コミュニケーションスペース」は、単元や学習活動によっては、三者では複雑になってしまう場合があった。三者より二者の方が互いのよさが分かり、気付きの質が高まることもある。学習活動によって効果的な活用の仕方を考え、使い分ける必要がある。

## 平成26年度 教育研究員名簿

### 小 学 校 ・ 生 活

地 区	学 校 名	職 名	氏 名
中央区	豊 海 小 学 校	主任教諭	宮崎 真砂美
板橋区	加 賀 小 学 校	主任教諭	中村 理依子
足立区	皿 沼 小 学 校	教 諭	◎峰 美奈子

◎ 世話人

〔担当〕 東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課  
指導主事 志 村 雅 巳

平成 26 年度  
教育研究員研究報告書

小学校・生活

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成 26 年度第 186 号〕  
平成 27 年 3 月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課  
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目 8 番 1 号  
電話番号 (03) 5320-6849  
印刷会社 正和商事株式会社