

驚きや感動をもって学習課題をとらえ、社会的事象を身近に感じることができる授業づくり
～生活に結び付けるための話合いやシミュレーションを取り入れて～

義務教育研究係

高畑 辰弘 (小学校教諭)

天田 直木 (小学校教諭)

長谷川 泰彦 (小学校教諭)

I テーマ設定の理由

社会科の学習において、社会的事象を認識し、基礎的な知識や概念を身に付けることは最も重要なことである。また、地図や統計など各種の資料から必要な情報を適切に読み取ることなどの技能を身に付けることも大切である。これらの活動を通して、社会的事象の意味、意義を解釈し、自分の考えをもつことができるようになってくる。

これまでの社会科の学習では、「調べる社会科」の授業実践が行われてきたが、調べたことをまとめ、発表することで学習が終わっていることが多く、社会的事象を身近に感じられる児童が育っているとは言い難い。また、依然として、基本的事項を暗記することが重視されてきた。もちろん社会生活についての基本的な知識を身に付けることは、将来社会人となっていく上で必要なことである。ただそれだけでは、資料を活用し、考える力が育たず、児童は、社会科の授業で学んだことを生活の中で十分に活用することはできない。

これからの社会科の授業づくりにおいて、児童が、学習活動の中で見つけた発見や考えを用いて、学習課題を解決することが大切である。そのためには、資料や体験活動から驚きや感動をもって社会的な事象を身近に感じたり考えたりできるような授業の工夫が必要である。さらに、児童が、生活に生かすことができるように知識を獲得することも重要である。そのために、学習課題について、高い関心をもち、進んで考えることができるようにしていく必要がある。驚きや感動とは、資料の分析や、体験活動をする中で自分の予想とのギャップを実感したり、新しく知り得た事実の凄さや素晴らしさを感じたりする心の動きと考える。また、社会的な事象を身近に感じるとは、話合いやシミュレーションをする中で、既習の知識を意識しながら、考えを深めたり広げたりする一連の流れととらえる。

このように、資料や体験活動から驚きや感動をもって学習課題をとらえ、学んだ知識を実生活で意識できるような授業づくりをすれば、児童は、それらの知識を生活の中で生かすことができるようになるであろう。さらに、自分ができることを考えたり実践したりする意欲をもつようになるだろう。これは覚えるだけの社会科ではなく、実生活に応用・転移できる社会科であり、児童の社会を見る目を育てていくことになると思う。

II 研究のねらいと課題解決策

本研究では、社会科の授業において、驚きや感動をもちながら学習課題をとらえた上で、生活に結び付くような話合いやシミュレーションを取り入れれば、社会的事象を身近に感じることができるようになることを実践を通して明らかにする。

課題解決策

- (1) 学習課題をとらえる上で、驚きや感動をもつことができる資料の提示や体験活動を行う。

- (2) 社会的事象を身近に感じることができる話合いを学習過程に取り入れる。
- (3) 社会的事象を身近に感じることができる簡単なシミュレーションを学習過程に取り入れる。

Ⅲ 課題解決のための具体的実践

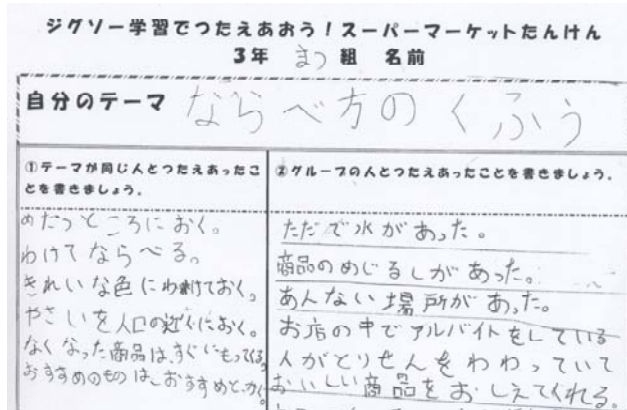
実践1：【3年生「スーパーマーケットたんけん」】

(1) 驚きや感動をもつことができる資料の提示や体験活動

児童が主体的に課題解決的な学習を進められるように、事前に家族の買い物調べを行った。するとスーパーマーケットの利用が圧倒的に多いことに児童は驚きの声を上げていた。その結果を活用して、単元の中心課題「スーパーマーケットでは、お客さんがたくさんくるようにどんな工夫をしているのだろうか。」を導き出すことができるようにした。そして、スーパーマーケットの見学においては、その工夫を予想するとともに事前の見学計画を話し合い、調べることをしっかりおさえて見学できるようにした。調べたことを効果的にまとめられるように見学のワークシートを工夫し、事実だけでなく、事実から考えたことに対応して記録できる形式にした。中心課題にかかわって驚きや感動が得られ、児童の関心・意欲が一層高まるような話を店長にしてもらうことができるよう、事前に打ち合わせをした。

(2) 社会的事象を身近に感じることができる話合い

見学し調べたことの中からしっかり事実をとらえ、それを基に自分の考えをもたせていくことで、見学したりインタビューしたりして分かった事実とそこから考えたことを明確にまとめ、発表できるようにしておいた。その後ジグソー学習をする中で、まず予想したスーパーマーケットの販売の工夫が同じ児童同士で見学メモを基に情報や意見の交換をさせた。次に生活班に帰って収集した情報や考えを発表し合ったり質問し合ったりする中で、スーパーマーケットの



人々が行っているさらに多くの工夫に気付くことができるようにした。ジグソー学習での発表の後に、発表に対する質問や疑問を記入した付箋を集めることにより、学習状況の理解度を把握できるようにし、多かった疑問を補足することで、販売の工夫についての確実な理解に結び付けられるようにした。さらに、スーパーマーケットのカラー店内図を用意し、お店に設置するコーナーをシールで用意した上で多数集客できるスーパーマーケットの工夫の話合いができるようにした。

【ジグソー学習におけるワークシート】

(3) 社会的事象を身近に感じることができる簡単なシミュレーション

3年生「スーパーマーケットたんけん」では、社会的事象を身近に感じられるよう、簡単なシミュレーション学習を3回行った。導入における課題設定の場面では、具体的な料理（カレーライス）の食材を提示し、その食材の買い物の仕方をシミュレーションし、自分の生活の問題として考えさせた。この活動をする中で、消費者としてどのようなことに気を付けて買い物をしたらよいか考える児童の姿が見られた。ジグソー学習による調べ学習の場面では、分かったことを基にお客さんがたくさん



【お客が集まるお店のシミュレーション】

くるスーパーマーケットをシミュレーションし発表し合った。その発表内容から、スーパーマーケットの人々の販売の工夫や努力を身近に感じるにより考えを広げた児童が確認できた。消費者の工夫と販売者の工夫を考え、チラシをシミュレーションし作成する場面では、買い物をするときに保護者が気を付けていることに関するアンケートの結果とスーパーマーケットの工夫を照らし合わせる活動を行うことで、消費者の工夫と販売者の工夫とが結びついていることに気付くことができるようにした上で、お客さんを多数集客できるスーパーマーケット新規開店チラシを作成した。

実践2：【5年生「自動車をつくる工業」】

(1) 驚きや感動をもつことができる資料の提示や体験活動

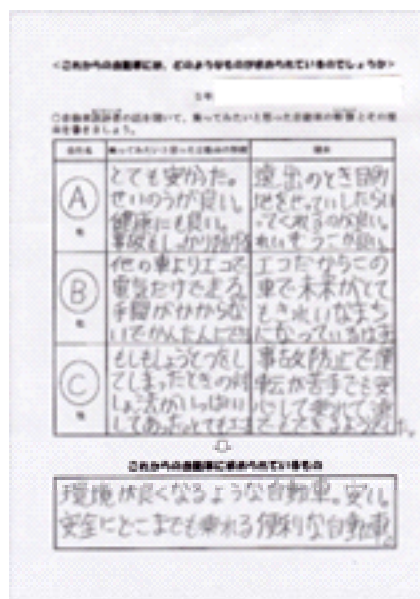
単元の導入段階において、事前に集めた自動車のパンフレットなどの資料を基に、多種多様な自動車があることに気付くようにした。また、校内駐車場で自動車の外見、内装、ボンネットの中などを見せ、様々な種類や部品があることに気付くようにした。これにより、自動車に対する関心を高め、前半の学習課題「自動車はどのような工夫をしてつくられ、どのようにして消費者のもとへと届けられるのでしょうか。」を導き出した。調べる過程において、自動車工場（富士重工）に行き、ロボットの動きや組み立ての工程、働いている人々の話などに注目して見学させたり、見学する中で新たに出来た疑問を質問させたりすることで、自動車はどのような工夫をしてつくられ、どのようにして消費者のもとへと届けられているのかを考えられるようにした。また、新車のパンフレットや広告を用意し、現在開発されている自動車の特徴をつかませ、後半の学習課題「これからの自動車には、どのようなものが求められているのでしょうか。」を導き出し、自分たちが考える近未来自動車の方向性を決める参考にさせた。

(2) 社会的事象を身近に感じるができる話合い

事前に「現在乗っている車を買った理由」を家族に聞き取りをしておき、それを基に話合いを行った。また、現在、話題となっているハイブリッドカーを取り上げ、開発をした技術者の工夫や努力を調べ、なぜ開発されたのかを話し合った。このような話合いを通して、自動車が身近なものであると感じさせるとともに、使う人のニーズに合った様々な自動車があることに気付けるようにした。後半の自動車を設計する場面では、これまでの自動車の問題点を解決する理想の自動車を個人で考え、その後グループになって意見交換をすることで、さらによい近未来の自動車について考えが深められるようにした。

(3) 社会的事象を身近に感じるができる簡単なシミュレーション

自分たちで考えた理想とする近未来の自動車を友達に紹介する場面で、シミュレーションを行った。自動車設計者役とお客役に分かれて、消費者や社会のニーズに応えた自動車の開発を言葉で表現したり、他の班が考えた自動車について質問したりした。このような方法で意見交換させることにより、より自動車を身近なものと感じさせ、自分が考えていなかった特徴をもつ自動車に気付き、そのよさを考えられるようにした。そして、よりよい車社会のために、これからの自動車に求められているものは何かを考えさせた。



実践3：【5年生「工業生産と貿易」】

(1) 驚きや感動をもつことができる資料の提示や体験活動

日本の輸出額が大きくなってきたことに驚きをもてるよう、40年間の貿易額の推移が分かるグラフや実際に貿易されているコンピューター部品、箱詰めにした魚介類の写真を導入段階で提示した。その際、視覚効果を高めるため、プラズマディスプレイによる拡大表示を用いるなどした。また、工業製品の原料調べの場面では、日本が多くの原料を輸入している事実を実感させるために、身近な工業製品の实物（鍋、輪ゴム、靴下、ホチキス、ハンガー）に触れながら、調べる活動を行った。

(2) 社会的事象を身近に感じることができる話合い

日本の工業と貿易との関係をより身近なものとして考えられるようにするために、工業製品の原料について調べる活動を行った直後に、「なぜ、貿易が必要なのか」をテーマとして話合いを設定した。調べたことを基に児童に意見交換させることで、工業生産に対する貿易の必要性について、考えが深められるようにした。また、貿易のあり方を身近な課題として考えられようようにするために、2回目の貿易シミュレーションの直後に「すべての国が豊かになるには、どうしたらよいか」をテーマとして話合いを設定した。その際には、児童が貿易の長所や問題点について、シミュレーションで気づいたことや感じたことをまとめ、問題解決への視点とし、貿易問題を解決する方法について、具体的に考えられるようにした。



(3) 社会的事象を身近に感じることができる簡単なシミュレーション

貿易の長所や課題が実感できるように、貿易のしくみを簡略化したシミュレーションを取り入れた。1回目のシミュレーションは、自国に必要なものを輸入することで、互いの資産が減ることなく、物資が豊かになるシミュレーションである。2回目のシミュレーションは、自国に必要なものを貿易し合うと不公平が生じるシミュレーションである。この二つのシミュレーションを行うことで、輸入によって自国に不足しているものを補えたり、輸出によって他国を豊かにできたりする貿易の長所と、貿易によって生じる様々な不満や問題点を疑似的に実感し、身近に感じられるようにした。



IV 研究の成果と課題

実践1【3年生「スーパーマーケットたんけん」】

1 成果

(1) 事前に行った家族の買い物調べの結果を見て、スーパーマーケットの利用が圧倒的に多いことに児童は驚きの声を上げていた。その驚きを生かして、単元の中心課題「スーパーマーケットでは、お客さんがたくさんくるようにどんな工夫をしているのだろうか。」を導き出すことができた。販売の工夫についての予想を十分にさせて、個々が確かなめあてをもった上で見学の観点を整理し、それを見学のしおりにも明記して体験活動を行ったことや、中心課題にかかわっての打ち合わせを、教師が店長と事前に行った上で話をしてもらったことで、児童は予想と実際とのギャップや新たな発見に感動したり驚いたりできた。より明確になった課題意識をもって課題を追究し、主体的に課題解決的な学習を深めることができた。

(2) ジグソー学習を取り入れて調べて分かったことや考えたことをまとめたり、発表し合っ

たりする中で、スーパーマーケットにおける様々な販売の工夫に気付くことができた。さらに、スーパーマーケットのカラー店内図を用意し、お店に設置するコーナーをシールで用意した上で多数集客できるスーパーマーケットの話合いをさせたことで、児童は社会事象を身近に感じながら積極的に課題を解決でき、多様で豊富な考えを発表することができた。

(3) 買い物調べの結果を分析したり、スーパーマーケットを見学しまとめをしたりしてきた学習を基に写真や店内図、チラシなどの具体物を使ってシミュレーションすることで、社会的事象を身近に感じながら考えを深める児童が見られた。その中で、「将来、スーパーマーケットで働いてみたい。」「スーパーマーケットの店長になりたい。」といった感想をもつ児童も現れた。児童は既習内容を確認しそれを比較したり整理したりすることによって、社会的事象を身近に感じながら理解を深め、生活に生かすことができるように知識を獲得したことが、児童の作品や感想から確認できた。

2 課題

(1) 買い物調べをしていない、または、家の都合でできない状態にある児童についての支援をどのようにしていくか、今後検討していく必要がある。

(2) まとめる段階の活動をさらに工夫して、情報の羅列だけになってしまったり、発表する側と聞く側に意識が分かれてしまったりすることのないように指導法を工夫する必要がある。

(3) 発展的な学習や次の学習につながる学習として、個人商店やコンビニエンスストア、消費者側の買い物の工夫、生産者側の工夫、生産者と消費者とのつながりなどについて、どのように社会的事象を身近に感じながら学習できるようにするのか、今後さらに研究を深める必要がある。

実践2【5年生「自動車をつくる工業」】

1 成果

(1) インターネットや新聞広告の自動車情報を活用することにより、消費者のニーズに応えた様々な自動車があることに気付くことができた。また、社会科見学で自動車ができるまでの流れを見学したり、実際の自動車の外装やボンネットの中などを見学することで、今まで自動車に興味をもっていなかった児童も身近な一つの工業製品としてとらえ、興味深く学習に取り組んでいくことができた。

(2) 「現在乗っている車を買った理由」を事前に家族に聞き取りをして、それを基に話合いを行ったことにより、一番身近な自動車が題材となり、全員が意欲的に話合いに参加できた。また、これからの自動車を設計する場面では、個人でワークシートに近未来の自動車を書き、自分の考えをもってグループでの話合いを行ったことにより、より深く考え、積極的に意見交換をすることができた。

(3) 自動車設計者役とお客役に分かれてのシミュレーションを取り入れたことにより、開発や生産の工夫を生産者と消費者の両方の視点から考えを深めることができた。両方の立場になったことで、自分たちが考え、描いた自動車の足りない点にも気付き、人と環境にやさしい自動車の開発の必要性を強く感じている児童が多かった。

2 課題

(1) 校内駐車場で実際に自動車を見せたが、生産の工夫を考えるような言葉がけや説明ができなかった。導入で自動車販売店を訪れたり、販売店で働く人の話を聞いたりすることができれば、さらに驚きや感動をもち、学習に取り組めたと思う。

(2) 個人で考えた理想の自動車を基に、グループで話合い、一つにまとめていったが、児童の発想が広がらないグループもあった。そのため、グループ構成を工夫するとともに、インターネットなどで最新の自動車開発や消費者が求める自動車を調べて、話合いに生かす方法を考

えていきたい。

(3) グループでのシミュレーションを取り入れたが、自分の考えを上手く表現できない児童がいたので、支援を工夫する必要がある。普段から表現力を高める指導を行い、他の児童に発表を任せるのではなく、全員が活躍し、生かされるシミュレーションの工夫が必要である。

実践3【5年生「工業生産と貿易」】

1 成果

(1) 視覚効果のある資料を提示したり、工業製品の实物（原材料がわかる製品札付きのもの）を調べる活動に用いたことで、工業製品が貿易によって成り立っていることへの興味や関心が高まり、工業製品の成り立ちについて調べようとする意欲や日本の貿易の特徴や貿易と生活とのかかわりについて考えようとする意欲の向上につながった。

(2) 「なぜ、貿易が必要なのか」の話合いでは、生活に必要な工業製品は輸入なしでは成り立たない点や、日本が得意な工業も原料の輸入なしでは製品が作れないという意見に集約されていった。話合いの感想には、我々の生活は、貿易によって支えられているという視点をもった意見が多く書かれており、貿易の必要性について、より身近なものとしてとらえられたことにつながった。また、「すべての国が豊かになるには、どうしたらよいか」という話合いでは、貿易の長所や問題点を実感しつつ、話し合うべき視点を明確にもたせたことで、活発な意見交換が行われた。実感を伴っているため、問題解決のための意見がより具体的なものとして児童から出されていた。

(3) 貿易を簡略化したシミュレーションをすることで、貿易という抽象的な内容について、その長所や意義、問題点を具体的な実感を伴って身近にとらえることができた。貿易によって自他が互いに豊かになることへの共感や自国が豊かにならないことへの疑問を感じる児童が多く見られた。また、このシミュレーションにより貿易のあるべき姿に向かって、貿易の問題点を解決してこういう姿勢や解決のための視点が明確になり、貿易問題を解決するための具体的な考えをもつことに結び付いた。

2 課題

(1) 日本の工業製品が輸出先の国々を豊かにしているという実感をもたせる資料の選定や取り扱いが課題である。海外の工場の映像資料や日本製品を使う外国人の話や複数を準備しておくなど、児童がより具体的に実感できるように資料を選定、活用していく必要があると考える。

(2) シミュレーションから話合いのグループへの形態の移行に時間を要した。シミュレーションから、即座に話合いへ移れるような学習形態の工夫ができれば、話合いがさらに充実したものになっていたと考える。

(3) シミュレーションは、使用する道具（シミュレーションシート、製品札、ドル札）が多く、活動の仕方も複雑な面があり、1回目の活動には時間を要した。シミュレーションによって貿易の問題点を実感できる児童がいた反面、貿易の収支がプラスになる国を担当する児童の扱いが不十分であった。収支がプラスになって良かっただけでなく、問題解決の視点の中に、このまま行くと国際的に孤立して輸出してもらえなくなるなど、危機感をもたせるような視点を盛り込めば、より質の高い話合いへつなげることができたのではないかと考える。