

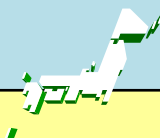
(概要版) 自分の成長を実感する児童を育てる 生活科指導

－「モデルを提示して活動を促す支援」と
「手掛かりと視点を取り入れた振り返り」を通して－

長期研修員 高橋 純代

主題設定の理由

小学校学習指導要領解説 生活編



自分の成長についての一人一人の認識を深めることが、さらに重視されています！！

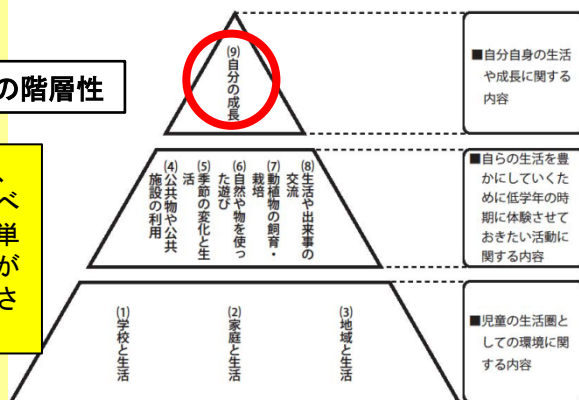
学年の目標(3)

新設！

生活科の内容の階層性

「身近な人々、社会及び自然とのかかわりを深めることを通して、**自分のよさや可能性**に気づき、意欲と自信をもって生活することができるようにする」

「自分の成長は、内容(1)～(8)すべてと関連させて単元構成することができる」と明記されました。



生活科の課題



子どもたちは入学前の経験を生かしているのかな・・・

子どもたちが成長できる充実した活動になっているのかな・・・

子どもたちは自分のよさや可能性に気付いているのかな・・・



目指す児童像
自分の成長を実感する児童



◎自分の成長を実感する児童とは・・・

対象とかかわる意欲をもち、活動の充実感、自分の取組の達成感を味わう中で、学習で経験して得たことを基に、自分が変容したことを喜び、自分の変容を前向きに受け止める児童であると考えます。

研究のねらい

小学校生活科の単元において、「モデルを提示して活動を促す支援」と「手掛かりと視点を取り入れた振り返り」を手だてとして、児童が対象とかかわる意欲をもち、活動の充実感、自分の取組の達成感を児童が味わえるようにすることにより、自分の成長を実感する児童を育てることを目指しました。



手だて1 「試す」「比べる」「たとえる」ことができるモデルを提示し、先行経験と対象とを結び付けて考えられるようにすることで、**対象とかかわる意欲をもつ**ことができるようにする。

であう過程

教師の見取り	モデルを提示する	先行経験と対象とを結び付けて考えられるようにする	対象とかかわる意欲をもつ
「ドングリゴマ」や「ドングリやじろべえ」など、「試す」ことができるモデルを提示して、児童が触れて遊べるようにして、秋のおもちゃづくりに意欲をもてるようにしました。 校庭で、ドングリを拾ったよ！ 幼稚園でも、よくドングリで遊んだね！	「試す」ことができるモデルを提示して活動を促す支援をする 幼稚園や保育園でドングリで遊んだことを、これから学習する「あきのおもちゃづくり」に生かせそうですね。	先行経験と対象とを結び付けて考えられるようにする 「幼稚園の時は先生につくってもらったドングリゴマで遊んだけど、今度は自分でつくってみたいな。穴を開けるのも自分でやってみたいな。ドングリゴマ以外のおもちゃもつくってみなで一緒に遊びたいな」	対象とかかわる意欲をもつ 「ドングリが自分で穴を開けてみたいな！」 「ドングリを遠くから投げ入れる遊びをみんなで作ってみたいな！」 児童はモデルに触れて遊びながら、幼稚園の時の話をしていました。「幼稚園の遊びを生かして、もっと楽しいおもちゃを自分でつくりたい」と意欲をもつようになりました。

手だて2 「試す」「比べる」「たとえる」ことができるモデルを提示し、「対象」「利用の仕方」「他者とのかかわり」「表現」の視点から工夫を考えられるようにすることで、**対象や人とのかかわりを深め、活動の充実感を味わう**ことができるようにする。

はたらきかける過程

教師の見取り	モデルを提示する	工夫を考えられるようにする	対象や人とのかかわりを深める
「輪ゴムを使ったゴム鉄砲」など、「試す」ことができるモデルを提示して、「対象」(輪ゴムの性質・木の実の形状の特徴)の視点から、対象の特徴を生かして秋のおもちゃづくりに発想を広げられるようにしました。	「試す」ことができるモデルを提示して活動を促す支援をする 輪ゴムや木の実の特徴を生かせるように「対象」の視点から支援しよう。 「ゴムのかけ方が似ていますね。自分のおもちゃのヒントにならないかな。」	工夫を考えられるようにする 「ひもを引っ張ったら、ドングリが飛んでいったよ！ゴムが伸びるのとドングリを組み合わせたら、ドングリ鉄砲がつくれそうだな。ゴムがうまく伸びるように改造してみよう」	対象や人とのかかわりを深める 紙コップの底を切って改造したら、ゴムがよく伸びる鉄砲になったよ。 ドングリが遠くに飛ぶおもちゃになってよかったな！ はじめは、飾りの要素が多く、みんなで遊ぶおもちゃではなかったのが、輪ゴムや木の実の特徴に気づき、秋のおもちゃづくりに発想を広げられるようになりました。
「難易度の異なるマツボックリけん玉」など、「比べる」ことができるモデルを提示して、「利用の仕方」(遊ぶ約束やルール)の視点から、友達と楽しく遊ぶためのきまりについて考えられるようにしました。	「比べる」ことができるモデルを提示して活動を促す支援をする 比べたり競争したりして楽しく遊べるように「利用の仕方」の視点から支援しよう。 長い牛乳パック、短い牛乳パック、いろいろありますね。比べてみると、いろいろなけん玉ができそうですね。	工夫を考えられるようにする 「牛乳パックの長さをいろいろ変えて、けん玉をつくったら難しいのと簡単なのができたよ。みんなが遊びに来てくれたから約束やルールを決めた方がいいな。成功した人には点をあげるかな」	けん玉のルールを考えたよ。一人五回まで挑戦できるようにして、点を決めよう。賞品はドングリのお金だよ。 けん玉、楽しいな！どっちが勝つかもっと競争しようよ！ はじめは、つくったけん玉で一人で遊んでいたのが、競争する楽しさに気づき、友達と楽しく遊ぶためのきまりについて考えられるようになりました。
「葉を魚に見立てたもの」「棒と木の実を竿に見立てたもの」など、「たとえる」ことができるモデルを提示して、「他者とのかかわり」(友達と一緒に楽しく遊ぶ)から、おもちゃをより楽しいものにするために友達と話し合えるようにしました。	「たとえる」ことができるモデルを提示して活動を促す支援をする 二人がかかわって遊びを発展させていけるように「他者とのかかわり」の視点から支援しよう。 葉っぱと棒があって、何かに似ていますね。合体させるとみんながよく知ってる楽しい遊びができそうですね。	工夫を考えられるようにする (児童A)「ぼくは魚をつくったから、海をつくったBさんと相談してみよう。一緒に魚釣りがつくれるかな」 (児童B)「木の枝があるから、竿をつくってみよう。Aさんと相談しながらつくろう」	(児童B)「ぼくがつくった海にAくんの魚を入れてみたよ。竿もつくったよ！」 (児童A)「魚の裏に点数を書いたよ。面白い魚釣りになってきたね！」 ぼくたちがつくった魚釣りだよ。みんなと遊んでね。 一人ですぐより、みんなで遊ぶ方が楽しいね！ はじめは、落ち葉を使った飾りを見て楽しむだけだったのが、おもちゃをより楽しいものにするために、友達とアイディアを出し合っ合えるようになりました。
「プラスチックカップにドングリを入れたマラカス」など、「たとえる」ことができるモデルを提示して、「表現」(相手に分かるように表現する)から、相手意識をもって伝える方法を考えられるようにしました。	「たとえる」ことができるモデルを提示して活動を促す支援をする 自分が考えている遊び方を友達に伝えることができるように「表現」の視点から支援しよう。 これは、Cさんのおもちゃに似ていますね。でも、このままでは遊び方がよく分からないですね。何か付け足すと遊び方が分かりそうですね。	工夫を考えられるようにする 「私はマラカスに似ていると思ったから振って遊んでみたよ。でも、遊び方が書いてないと他の人には分からないこともあるんだ。私のおもちゃもどうやって遊ぶのか、遊び方をおもちゃに書いてみよう」	遊び方を言葉で書いたら分かってもらえたよ！ カップに紙皿を付けてルーレットだって分かるようにしたよ。 遊び方が分かるおもちゃになったら、みんなに遊んでもらえて楽しくなってきたよ！ はじめは、自分だけで遊ぶおもちゃだったのが、他の人が見ても遊び方が分かるようなおもちゃになり、相手意識をもって伝える方法を考えられるようになりました。

手だて3 「学習スタート時の思いや願い」「成果物」「活動の発表における他者からの評価」を振り返りの手掛かりとして提示し、「人とのかかわり」「できるようになったこと」「工夫したこと」の視点から学習全体を振り返れるようにすることで、**自分の取組の達成感を味わう**ことができるようにする。

ふりかえる過程

「学習スタート時の思いや願い」「成果物」「活動の発表における他者からの評価」を振り返りの手掛かりとして提示する	「人とのかかわり」「できるようになったこと」「工夫したこと」の視点から学習全体を振り返れるようにする
振り返りの手掛かりとして、単元始めにかいた「ふりかえりカード」、これまでにつくったおもちゃ、自分のおもちゃと一緒に遊んだ友達からの感想を基に、振り返りの視点として、「人とのかかわり」「できるようになったこと」「工夫したこと」から、自分自身を振り返れるようにしました。 「学習スタート時の思いや願い(単元始めにかいた「ふりかえりカード」)」 「成果物(これまでにつくったおもちゃ)」 「活動の発表を基にした他者からの評価(自分のおもちゃと一緒に遊んだ友達からの感想)」 「振り返りの手掛かりと視点の提示」 「ゴールの近くが難しくなってきたよ。工夫してるね！」 「どんぐりが箱にきれいにいれてすごだね！」 「一緒に遊んだ友達の名前を書いてみましょう。一緒にどんなことをしたか思い出してみましょう。」 ②自分がつくったおもちゃを見て、できるようになったことを考えてみましょう。 ③おもちゃを工夫して楽しかったところはどこでしょう。」	「人とのかかわり」「できるようになったこと」「工夫したこと」の視点から学習全体を振り返れるようにする はじめはこんなことを考えていたんだね！ 学習全体を振り返れるようにする 「ちやとだいが変わったよ。友達と一緒に遊んだり考えたりしたから、自分でも思い付かないようなおもちゃができて嬉しいな。前はできなかったことが、がんばって上手にできるようになって嬉しいな」 児童は、一緒に遊んだ友達の名前を挙げたり、できるようになったことや工夫したことを具体的に挙げたりして、自分自身を振り返れるようになりました。

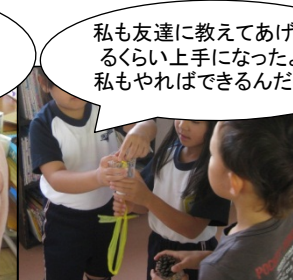
単元全体 単元において、対象とかかわる意欲を高め、活動の充実感を味わい、自分の取組の達成感を味わうことにより、単元の終末で、自分の成長を実感する児童の姿が見られました！

研究のまとめ



成果

- モデルを提示して、先行経験を想起して対象と結び付けられるように支援をしたことで、児童は対象とかかわる意欲をもつことができた。
- モデルを提示して、四つの視点から工夫を考えられるように支援をしたことで、児童は対象や人と深くかかわることができるようになり、活動の充実感を味わうことができた。
- 単元の学習を振り返るための具体的な手掛かりを提示し、振り返る視点を問いかけたことで、児童は単元の学習全体における自分自身の具体的な姿を振り返ることができるようになり、自分の取組の達成感を味わうことができた。
- 本研究において、単元の過程ごとに手だてを取り入れて、対象とかかわる意欲をもてるようにし、活動の充実感、自分の取組の達成感を味わえるようにしたことで、自分の変容を喜び、自分の変容を前向きに受け止め、自分の成長を実感する児童を育てることができたといえる。



児童の「ふりかえりカード」より

じぶんできつったおもちゃであそんでおもしろかった。

さいしょのどんぐりころぼうはあんまりとばなかったけどもういっかいやりなおしたらとばせたよ

おもちゃをじぶんでつくったらいいはいつくれてすごくおもしろいのでまたつくりたいとおもいはな

はいめよりも、おもちゃをつくるのがとくいになったよ。あそぶのもしやすくなったよ。

課題

- 「モデルを提示する時機と内容」と「振り返りの視点の問いかけ方」について、さらに研究を積んでいきたい。

問い合わせ先

群馬県総合教育センター
担当係：幼児教育センター

0270-26-9221(直通)

