新たな価値を創出し、生活の中にいかす子ども

―持続して自分の思いや願いをもち、ねばり強くとりくむことのできる児童の育成―

１　はじめに

２　研究の仮説とてだて

３　実践の様子

（１）　単元の流れ

（２）　てだての活用の様子

４　研究のまとめ

５　おわりに

研究の概要報告

１　県内の自主的な研究活動のとりくみ状況

２０２３年度の教育研究集会では、15 本のリポートが発表された。発言が途絶えることもなく、討議時間として用意されていた延べ 130 分（午前 55 分、午後 45 分、総括討議 30 分）もの時間、組合員の先生方のさまざまな視点からの意見が出され、交流された。日本全国をみても、生活科について、これだけの時間をかけ、熱心に討議される会は、他にみられないのではないか。発言をされる方の背景には、各地域でのとりくみや議論、研究の様子も垣間みられ、各地域においても、生活科研究が着実にすすめられていることがわかる。

２　教育研究集会で論じられた内容

（１）　１年生という発達段階に応じて実践された報告（９本）

学校たんけんにおける人とのかかわり、アサガオや野菜などの栽培活動、おもちゃづくりなどの探究活動、秋あそびなどの自然とのふれあい活動、自己の成長をとらえる活動などの報告があった。その中で、観察する場合に、視点をどれだけ与えるのかといったことが投げかけられた。ある程度の視点を与えた方がよいという意見もあったが、それに対し、教員が視点を与えてしまうことによって、子どもたちの特性に応じた対象へのかかわり方が損なわれてしまうのではないかという意見もあった。

（２）　２年生という発達段階に応じて実践された報告（６本）

町探検、野菜作り、おもちゃ作りの実践の報告があった。1 年生の実践でも専門家の登場が展開の中にあったが、専門家の登場によって、子どもたちの意欲が高まるとともに、その人との対象とのかかわりに対するあこがれや、その人の生き方そのものにもふれることのできる貴重な体験となることが確認された。

（３）　総括討論

総括討議では、「子どもたちは、対象とどのようにつながったときに、気付きの質が高まるのか」をテーマに討議がなされた。対象に対する気付きの具体的な姿を出し合う中で、対象との出会い方、それによって思いや願いを子どもたち一人ひとりがもつこと、そして、それを実現するための協働的な活動、振り返り活動などの重要性について話し合われた。また、振り返り活動は文字を書くことにこだわらず、手紙を書いたり、物語をつくったり、人に紹介したりなど、さまざまな方法を用いることができるのではないか。そして、最終的には、そうした活動をすることによって、子どもたちが自分自身の成長の姿に気付くことが生活科のめざすところでないかというところに討議はまとまっていった。（原田三朗　山本純代）

報告書のできるまで

全県で 15 本のリポートが提出され、熱心な発表、質疑、討論が行われた。深く研究された実践報告が 10 月 21 日、愛知県産業労働センターで開催された県教研に集結され、県の研究成果としてまとめられた。

助　言　者	原田　三朗（四天王寺大学）	山本　純代（豊橋・牟呂小）
教育課程研究委員	東江　克佳（名古屋・八熊小）	中新　良介（名古屋・大高小）
	松井　浩子（田原・野田小）	成瀬　充晃（愛知・(日進)北小）
	梶田　尚吾（春日井・八幡小）	近藤香奈子（春日井・岩成台小）
	池上　彩花（豊川・牛久保小）	一柳　聡志（名古屋・鶴舞小）
	村上　泰子（幸田・南部中）	

１　はじめに

本学級の児童は、生活科の授業を楽しみにしている児童が多い。例えば、生き物を捕まえて、お世話をする活動では、虫への関心が高かった。もともと虫好きな児童が多く、学習のはじめには虫の名前や捕まえ方、校庭のどの場所にどんな虫がいるのかなど虫についてたくさんの情報が集まった。児童は飼育のために授業以外にも休み時間を使ってすみかを工夫していた。しかし、だんだんと虫を育てたいという思いが弱まり、世話をしない児童が増えていった。生活科は、対象と繰り返しかかわりながら思いをもち続けることが大切である。単元のはじめに児童の「やってみたい」「知りたい」「できるようになりたい」という児童の強い思いや願いを引き出すことができれば、単元全体を通してよりねばり強くとりくむことができるだろうと考えた。また、はじめの活動に対する思いや願いを単元の終わりまで持続させることで活動をよりよいものにしていくことができると考えた。

本単元では、おもちゃづくりにとりくむ。おもちゃの改良を行う際に、仲間からの助言をもらうことで思いや願いを強くし、活動を支える原動力を継続していきたい。本学級の児童が、持続して自分の思いや願いをもち、最後までねばり強くとりくんでほしいという願いを込めて本研究をすすめることにした。

２　研究の仮説とてだて

（１）願う子ども像

持続して自分の思いや願いをもち、ねばり強くとりくむことができる児童

（２）仮説

【仮説①】学習の初めにどんなおもちゃまつりをしたいのかという思いを強くもつことで、そのめあてにむかってねばり強く活動することができるのではないか。

【仮説②】自分の思いや願いを表現できる場が継続的にあれば、単元の終わりまで思いをもって活動できるであろう。

【仮説③】行き詰った場面や困った場面において他の児童から助言をもらう場を設定すれば、さまざまな方法を試すことができ、思いや願いに近づくより楽しいおもちゃにしていくことができるであろう。

（３）てだて

〈仮説①に対するてだて〉

【てだて①】自分たちの「おもちゃまつり」をどのようにしたいのか思いを高めるために、昨年度の写真を見せながら、おもちゃまつりについて考える場面を設定する。

〈仮説②に対するてだて〉

【てだて②】「おもちゃまつり（おもちゃづくり）」に対する自分の思いや願いを確認できるようにするために、毎時間、グループで振り返り、次時のめあてを立てる時間を設定する。

〈仮説③に対するてだて〉

【てだて③】クラス全体でお互いに助言し合いやすくするために、助言のポイントを示す。

【てだて④】一度に多くの人から助言をもらえるようにするために、オンライン学習システムを活用する。

【てだて⑤】さまざまに試行できるようにするために、お助けコーナーを作る。

３　実践の様子

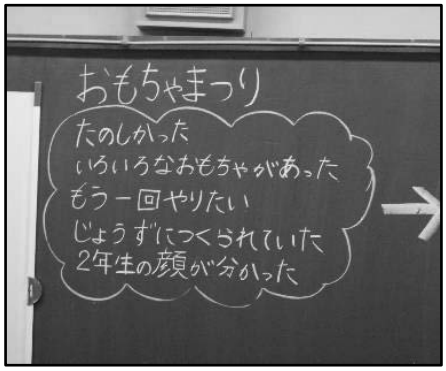
（１）単元の流れ（生活科 12 時間+学級活動３時間）

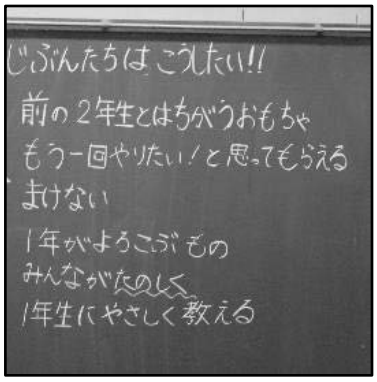
第１時	○「ぴょんコップ」をつくろう。 ・高く飛ばすことができるように工夫する。
第２時	○どんなおもちゃまつりにしたいか考えよう。【てだて①】 ・昨年のおもちゃまつりについて思い出す。 ・おもちゃまつりに招待してもらったときの気持ちを思い出す。 ・自分たちのおもちゃまつりについて考える。
第３時	○つくりたいおもちゃをきめよう。【てだて①②】 ・本や教科書の中から、グループで相談してつくりたいおもちゃを決める。 ・どんなおもちゃにするのか最終めあてを立てる。
第４時 第５時	○おもちゃをつくろう。【てだて①②】 ・それぞれのグループで決めたおもちゃを作る。 ・作ったおもちゃで遊ぶ。
第６時	○改善点を見つける。【てだて②】 ・最終めあてのおもちゃにするために、必要なことをグループで話し合う。 ・他のグループと共有する。
第７時	○お困り相談会を開こう。【てだて①②③④】 ・グループごとで助言し合う。
第８時 第９時	○おもちゃを改良しよう。【てだて①②③⑤】 ・前時の助言をもとに、改良する。 ・試しに遊んでみる。
第 10 時 第 11 時	○作り方、遊びかたを伝えよう。【てだて①②】 ・１年生に作り方と遊び方を説明できるように、原稿を作る。 ・画用紙を用いて、発表の時に必要な掲示物を作る。
第 12 時	○発表練習をしよう。【てだて①②】 ・グループごとで発表をし、互いに助言をし合う。
第 13 時	○おもちゃまつりのリハーサルをしよう。【てだて①②】 ・学年で通しのリハーサルをする。
第 14 時 第 15 時	○おもちゃまつりを開こう。【てだて①②】 ・１年生を招待する。

【てだて①】
おもちゃづくりのクラスでの思いや願いは毎時間、確認を行う。

（２）てだての活用の様子

【てだて①】自分たちの「おもちゃまつり」をどのようにしたいのか思いを高めるために、昨年度の写真を見せながら、「おもちゃまつり」について考える場面を設定する。





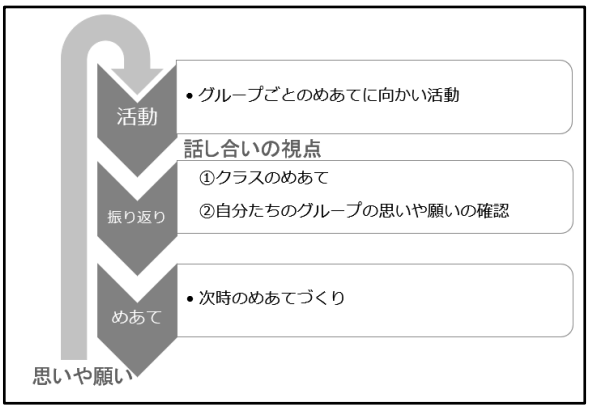
本校では、毎年２年生が「おもちゃまつり」を企画し、１年生を招待している。本学級の児童は、昨年度「おもちゃまつり」に参加し、たくさんのおもちゃで遊んだ経験がある。写真を見せる前に、昨年度の「おもちゃまつり」について尋ねた。すると、「わすれちゃった」「どんなおもちゃがあったかな？」など「おもちゃまつり」について覚えている児童が少なかった。その後、昨年度の写真を見せた。すると、昨年度のことを思い出した児童がたくさんいた。特に、どんなおもちゃがあるのかについて思い出した児童が多かった。「ペットボトルのキャップを遠くまで飛ばせて、楽しかった」「車がはやく動いた」などの意見が出た。楽しそうにしている自分の姿を見て、「楽しかった」「もう一回やりたい」などそのときに感じた気持ちについても発言があった。「楽しかった」という意見がほとんどであったが、「車がうまく動かなくて楽しくなかった」「途中で壊れてしまった」など楽しくなかったという言葉も一部出た。

そこから、今年はどのような「おもちゃまつり」にしたいのかについて児童に投げかけた。「前の子たちが作っていないおもちゃ」「前よりも遠くに飛ぶおもちゃ」など「前よりも〇〇したい」という発言が多く、「おもちゃまつり」に対する意欲の高まりがみられた。また、一部分で自分の楽しくないと思った経験から「もう一回やりたいと思ってもらえるおもちゃ」という意見も出た。児童の意見から「１年生が喜んでくれてもう一回やりたいと思ってもらえるおもちゃまつり」というクラスのめあてを作った。「自分たちはこうしたい！」という思いをもとに、各グループでおもちゃを決め、最終的にどんなおもちゃをつくるのかを考えた。どのグループもそれぞれのおもちゃの特徴をいかした楽しいものにしようとする姿がみられた。

【グループが考えためあて】

グループ	おもちゃ	めあて
1	ペットボトルボーリング	たおしたときにいろいろな音が鳴るボーリング
2	わりばしぐるま	いっぱい動くおもちゃ
3	きせかえコップちゃん	はやく長く走る
4	金魚すくい	すいすいすくえるトレーすくい
5	とことこおもちゃ	はやくて、まっすぐに走る

【てだて②】「おもちゃまつり（おもちゃづくり）」に対する自分の思いや願いを確認できるようにするために、毎時間、グループで振り返り、次時のめあてを立てる時間を設定する。



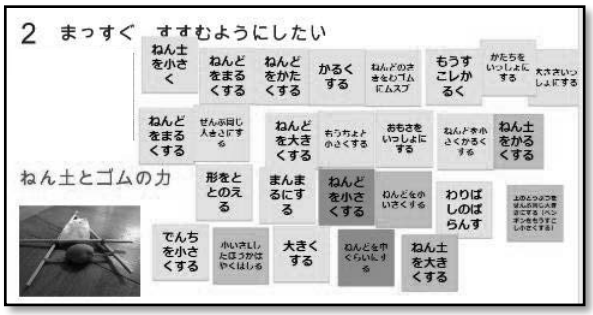
てだて①で決めたクラスのめあてをもとに、毎時間グループで振り返りをした。振り返りの後は、自分たちのグループの思いを次時のめあてとして立てることにした。振り返りの時には、はじめにクラスのめあてを次に自分たちがどのような思いや願いを込めておもちゃをつくっているのかという流れで確認するようにし、話し合いの視点を明確にした。視点を明確にしたことで自分の思いの実現のために「やりたい」ことをグループで話し合う姿がみられた。はじめは「やってみたいこと」について話し合おうと提示し、「〇〇したい」と短い話型を使って話し合った。「すくいやすくしたい」という短い言葉からそのための方法を入れて、「速く走るようにしたいから、ゴムを多く巻けるようにしたい」と発展して話している児童がいた。

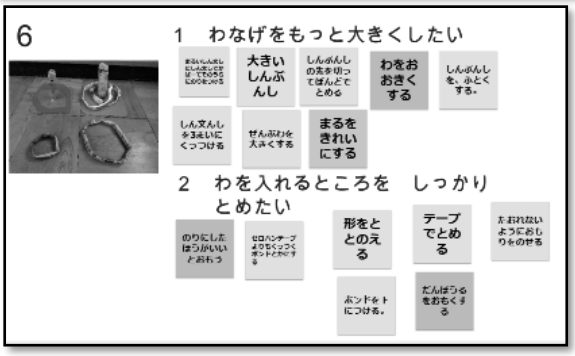
さらに、自分たちの思いや願いが進化し、もっと楽しくするためにおもちゃづくりのめあてが変わったグループがあった。「１年生が喜んでくれてもう一回やりたいと思ってもらえるおもちゃまつり」というクラスのめあてのもと、振り返りで自分たちのグループのおもちゃづくりに対する思いや願いの変化がみられた。１グループは、はじめに、ペットボトルの外側の装飾にこだわりたいと考え、「かわいい、かっこいいペットボトルボーリング」というめあてを立てた。装飾を終えた授業の振り返りでは、もっと楽しくするためにできることはないかと考え「いろいろな音が鳴るボーリング」とめあてを変え、新たなおもちゃのめあてを立てることができた。振り返りは、作り方・遊び方・発表の練習の時にも行った。遊び方を考える時には、「もう一回やりたい」と思ってもらえるように、少し工夫したルールにするように考えており、学習の初めの思いと願いにむけて活動をすすめることができた。

【てだて③】クラス全体でお互いに助言し合いやすくするために、助言のポイントを示す。

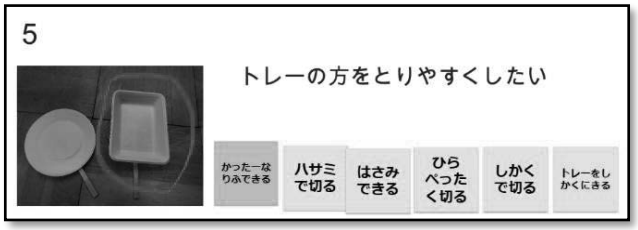
お困り相談会（第７時）を実施する前に、改良するときに用いる言葉として「パワーアップポイント」を示した。青は視点（黒板左）、ピンクは助言するときの言葉（黒板右）である。２年生の段階では、てがき入力となるのでできるだけ短い言葉で伝えることができるように提示した。例えば、「乾電池の大きさを小さくする」「材料を軽くする」など、青とピンクの言葉をつなげれば助言できるようにした。

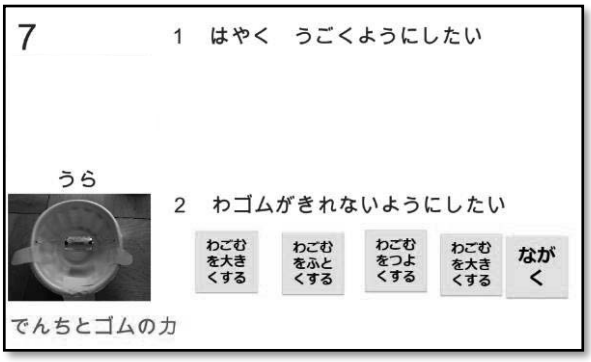
はじめに、一つのグループのおもちゃを例にあげ、写真と改善したいところをオンライン学習システム上で全員に共有した。また、どのような力を使って動くのかを赤色で書き、材料にも視点をむけさせた。今回は、「わゴムがきれないようにしたい」に視点を絞って実施した。自由に助言する形ではなく、そのグループがめざすめあてに近づくように配慮した。





その後、各グループにわかれ、それぞれのグループの改善策を考えた。１回めの相談会は、グループの配置を工夫した。１回めにアドバイスをするグループは、自分たちがつくったおもちゃと同じ動力や材料を使っているグループとした。同じ動力を使っているグループどうしの方が、改善点を見つけやすいと考えたからである。自分たちがこれまでの活動で工夫した点を入力している児童が多く、個人の学びを共有する姿があり、配置の工夫の効果があった。また、同じ材料を使っていたグループの助言中、「ぼくたちもこうしたい」とつぶやく児童がいた。自分のグループと他のグループを比較し、自分たちのグループにいかせることを見つけていた。「小さく、大きく」などのパワーアップポイントを使った助言が多くあり、視点の効果があった。また、パワーアップポイントの中にない言葉を考え、「丸める」など短い言葉を使って助言することもできた。



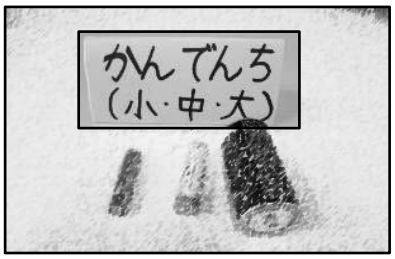


【てだて④】一度に多くの人から助言をもらえるようにするために、オンライン学習システムを活用する。

てだて③で一つのグループのおもちゃを例にあげたことで、児童がこれからすることを確認でき、ICT 機器を使ったオンライン学習システムの交流にもスムーズに入ることができた。一度に多くの人数が一緒に打ち込むことができるため、多くの人から助言をもらうことができた。多くの意見をもらい、同じ意見がたくさんあることに気付いた児童がいた。その児童は、「たくさんの意見があるからこれをやりたい」と発言し、意見をもとに決めていた。発表では、どれぐらいの人がそう感じているのかを毎回聞くことはできないが、オンライン学習システムでは視覚的に数をとらえることができるため、一度に打ち込める利点を児童の意見から発見することができた。また、オンライン学習システム上で出た二つの意見をつなげている姿もあった。「ねん土の中にビー

玉を入れる」と「紙を丸める」の二つの助言から、「ねん土の中に丸めた紙を入れる」とし、試しているグループがいた。たくさんの意見の中から、試行し、自分たちで考えを再構築する姿を見ることができた。助言をもらった児童たちは、付箋（解決策）がたくさんあることに喜びを感じていた。お困り相談会で仲間から助言をもらった後、児童の「やってみたい」という思いが強まった。仲間からの助言でよりおもちゃを楽しくする方法が見つかり、児童の意欲が高まったと考えられる。さらに、その「やってみたい」という思いから「糸を長くする、短くする」「トレーを切る」「新聞紙を３枚にする」など振り返り後の毎時間のめあても具体的なものに変化した。

【てだて⑤】さまざまに試行できるようにするために、お助けコーナーを作る。



お困り相談会を開いたときに、大きさや材質についての助言が多いように感じた。そのため、材料を教室の前に置いておき、児童が自由に使えるようにした。輪ゴムは２種類（大小）、乾電池は３種類（大中小）を用意した。また、セロハンテープ・ガムテープ・ビニールテープの材質が違うものを用意して、使う材料に合うものを選択できるようにし、一番合うものを選ぶことができるように工夫した。一つのグループでは、「とことこおもちゃ」を作っていた。そのグループでは、それぞれの担当を作り、小さい乾電池、中ぐらいの乾電池、大きい乾電池と３種類の乾電池を用いておもちゃを作っていた。作り終えたところで、競争をして一番速く動くおもちゃの乾電池を採用し、おもちゃの改良をすすめていた。さらに、児童から「もっと厚い紙はありますか？」という質問もあった。「お助けコーナー」からヒントを得て、材料に視点をあてて考える児童がいた。

４、研究のまとめ

〈仮説①に対するてだて〉

写真の掲示をすることでそのときの思いを詳細に思い出す児童が多かった。１年生の時の経験を写真で思い出すことで「おもちゃまつり」への意欲を高めることができた。経験を思い出す上で、写真は有効であった。たくさんの意見が出たが、思いや願いを児童がいつでも振り返って確認できるようにめあてづくりへとつなげた。短く簡単な言葉であったこと、自分たちの思いが詰まっためあてであったため、単元を通してその思いや願いを確認しながら、毎時間すすめることができ、最後までねばり強く活動することができた。

〈仮説②に対するてだて〉

毎時間の振り返りでは、どんなおもちゃまつり（おもちゃづくり）にしたいのかという自分の思いや願いを発表し、確認することができた。話し合いの視点、流れを毎時間同じにし、繰り返していくうちにだんだんと充実した話合いを行うことができるようになってきた。また、振り返りの時間は活動の内容を整理する時間となった。その中で得た自分の思いや願いがめあてとなり、紙に記録しておくことで次時のはじめに確認をし、思いをもって１時間グループでの活動をすすめることができたといえる。

〈仮説③に対するてだて〉

今回のおもちゃづくりでは、思いや願いがあっても方法が見つからず、どのように解決したらよいのかに迷っているグループが多かった。だが、クラス全体でのお困り相談会で、たくさんの助言をもらえたことが児童の思いや願いを持続させ、強くさせ、さらに変化をもたらした。おもちゃができたときに行うことで、さらなる思いや願いが出るタイミングで助言をもらい「やってみたい」「試してみたい」という思いをもたせることができた。助言後は、さまざまな方法を試す機会につながり、仲間の助言からさらに思いが高まり楽しいおもちゃづくりを行うことができた。また、グループの仲間との会話が活発になった。たくさんの助言の中で何を実践するのか、どのような役割ですすめるのかなど、児童が考え、行動する姿がみられた。会話の中で思いを表現するときには、パワーアップポイントを使った言葉が多く飛び交っていた。より楽しいおもちゃづくりのための視点を明確にすることで、思いを伝える言葉としても活用することができた。

５、おわりに

研究を通して、「持続して自分の思いや願いをもち、ねばり強くとりくむことのできる児童」が増えたと考える。最後まで、おもちゃを改良する姿や何度失敗しても最後までとりくむ姿があった。思いや願いが強いほど、活動への関心・意欲が表れ、材料をさらに家から持ってきたり、図書館の本で調べたり「おもちゃまつり」にむけてすすんで準備をすることができた。

一方で、課題を見つけることもできた。まず一つめとして、さらに思いや願いをもつことができるように個人での記録を残すことである。グループの中で話し合った思いや願いを一つにしてめあてとしたが、それでは個人の思いや願いが把握できなかった。個人で考え、思いを整理し、グループへとつなげていくことで話し合いを深めることができたのではないだろうか。また、二つめとして、お困り相談会でのオンライン学習システムでの入力を工夫することである。助言を誰がしたものなのかがわかるように、グループで色を変えることで、後から尋ねることができると考える。さらに三つめとして付箋以外のペンなどの機能を使うことである。「はさみで切る」という助言があったが、どの場所を切るのかがわからず困っている児童がいた。写真の上から書き込みをすることで、すぐに活動に入ることができるようになると考えられる。これらの課題を克服することで、さらに、持続して自分の思いや願いを持ち、ねばり強くとりくむことのできる児童を育てていきたい。