

02	一宮	神山小学校	タマダナナ 名前 玉田 奈々
分科会番号	6	分科会名	生活科教育

研究題目 新たな価値を創り出し、生活の中に生かす子ども

～子どもの思いや願いの実現をめざし、学び続ける授業～

研究要項

1 研究のねらい

本学級1年5組の児童は、男子18名、女子14名の32名である。入学してから徐々に学校生活に慣れ、自分の生活リズムを確立させ始めている。また、友達も新しく増え、交友関係を広めていく中で、自分の気持ちや伝えたいことを話し言葉で伝える機会が増え、友達に自分の気持ちを伝えることが上手になってきている。国語や道徳の学習において役割演技をすることが好きで、登場人物の気持ちを代弁することが得意な児童が多い。テレビアニメに興味があり、よく話題に出る。休み時間にはごっこ遊びをして、キャラクターになりきって会話をしている様子が見られる。

また、タブレットでの学習活動に意欲的で、自分の意見を表現するために様々な方法を覚え、新しい手段を自分のものにしていきたいという意欲が見られる。

しかし、学習に対する意欲を持続させる力は不安定で、一つ一つの活動に楽しみや動機付けをしていながら学習を進めていかないと、意欲が途切れてしまう児童が多くいる。書く活動になると、自分の思いを上手く表現できなかったり、書くこと自体に消極的になったりしてしまうことがある。

さらに、近年は暑い日が続き、10月を過ぎても半袖で過ごすことが多く、木々の色づきもほとんど見られない。秋という季節を感じる機会を増やし、日本には四季があり、自然の移り変わりの美しさや儚さを感じさせたい。

そこで、「あきをみつけよう」の単元学習において、自分がアニメの主人公になり切って行う活動を通して、自分たちの学習の意義を認識させ、意欲的に調べたり思いを表現したりする姿勢を育てていきたいと考える。

2 目指す児童像

- ① 課題に対して目標・学習計画を自ら考え、他者と関わりながら探究的な学びを進めていくことができる児童
- ② 友達と協力しながら自らの役割を自覚し、それに応じた活動を見いだして実践することができる児童

3 研究の仮説

目標に向かって自ら考えを深めたり、友達と協力したりすることによって、よりよい活動を見出し、実践することができるであろう。

4 研究の手立て

手だて①…自分だけのバディ「マイキャラ」の作成

自分の気持ちを表現する際、「マイキャラ」に代弁させることによって、書くことへの苦手意識を解消する。

手だて②…「秋の王様」からの救いの依頼を受け、解決策を考えていく活動

「誰かのために学習を進める」ストーリーを設定し、学習への前向きな意識や自己有用感を高める。

手だて③…秋を楽しむパーティーの実践

自ら秋について調べたり遊びを考えたりする活動を通じ、季節の変化や自然の魅力を実感させる。

5 単元構想図

Canvaで自分だけのバディを作ろう【2時間】…手だて①

- ・Canvaのお絵描きで自分のマイキャラを作ろう。

秋の王様を助けるために計画を立てよう【2時間】…手だて②

- ・グループで話し合っ、クラスみんなに伝えよう。
- ・みんなの提案を聞いて、これからの計画を立てよう。

秋を見つけて楽しもう【5時間】…手だて②

- ・校庭で秋をさがそう。(あつめる)
- ・見つけた物で、マイキャラハウスを作ろう。(つくる)
- ・マイキャラと一緒に王様に報告しよう。

秋のパーティーの準備をしよう【5時間】…手だて③

- ・準備の役割分担をしよう。
- ・パーティーの準備をしよう。

秋のパーティーを開催しよう【3時間】…手だて③

- ・秋のパーティーを楽しもう。(あそぶ)
- ・パーティーの報告をしよう。

6 研究の実践内容と考察

(1) 自分だけのバディ「マイキャラ」の作成(手だて①)

マイキャラの作成には、Canvaの「お絵描き」を活用した。児童にはこれから一緒に勉強を頑張っていく自分のバディを描いてみようと呼かけをした。それぞれ自分の好きな物をヒントにして、オリジナルのキャラクター「マイキャラ」を創り出した。マイキャラに名前や誕生日、好きな物などを設定し、自分だけの特別なバディとして認識させた。また、マイキャラを印刷し、ラミネートして裏から磁石を貼り付け、いつも机の横に貼らせておいた。児童はアニメの主人公、マイキャラは主人公を助けるバディのような存在になるように気持ちを盛り上げさせることができた。

〈実践後の考察〉

大人気のアニメの主人公になったように、自分だけのバディを創ることは、とてもわくわくする活動だったようで、どの児童も意欲的に活動に取り組んでいた。タブレット上で絵を描くことはほとんどの児童に経験がなく、はじめは手描きとの違いに戸惑っている様子だったが、すぐに操作の仕方を理解し、色の変え方や誤った線の消し方などが手描きより簡単に素早くできるようになったと喜んでいった。また、ワークシートにマイキャラを印刷したものを使い、マイキャラが話をしているように文章を書く活動をさせることで、自分の気持ちをすらすらと書いて表現することができた。

秋見つけ活動の報告書



児童ごとにマイキャラを変えたワークシートを用意した。

実際に児童が描いたマイキャラたち



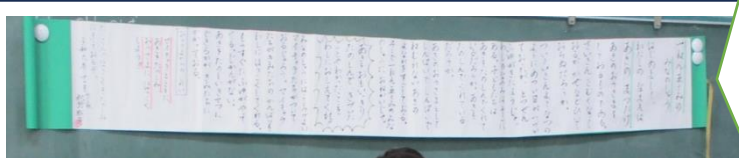
(2) 「秋の王様」からの救いの依頼を受け、解決策を考えていく活動(手だて②)

① 秋の王様からの依頼文を提示するときの工夫

11月、休み時間が終わって外で遊んでいた児童たちが教室に戻ってくるころ、教室の背面黑板の上に巻物を置いておき、誰かが見つけるのを待った。すぐに見つけた児童が騒ぎ出し、他の児童たちも集まってきた。「忍者のアニメで見たことがある!」と興奮している様子だった。一緒に驚きながら回収し、全員が見やすいように前面の黑板に貼ると、興味津々といった様子で集まって内容を確認していた。



【巻物を見つけた時の様子】



【黒板に掲示した巻物】

1年5組のみなしのしゅう
はじめまして。わたしのなまえは あきの まつたけ。
あきのおうさまをしておるものである。さいきんさむくなくてきておるが、かぜなどひいておらぬだろうか。ついさいきんまでまなつのようにあつい日がつづいておったが、とつぜんふゆがきたようじゃ。わしのなやみはそこにある。子どもたちはあきをたのしんでくれているだろうか。あきのおうさまとしてしんばいでしんばいでねむれないあきのよながをすごしておる。
そこで1ねん5くみのみなしのしゅうにおねがいじゃ。

あきをおもいっきりたのしんで、きづいたことやわかったことをわしにおしえてくれ! みなしのしゅうにはこころづよいマイキャラたちがついておるじゃろう。マイキャラたちがきみたちのがんばりをわしにほうこくしてくれる。もうすぐにふゆがやってくる。じかんがない。あきをたのしいきせつにできるかが、きみたちにかかっておる。
おうさまからのしれい
マイキャラとともにあきをたのしみ、おうさまにほうこくしよう!!
たくさんのほうこくをたのしみにしておるぞ。
令和6年11月11日 秋の王様 秋野松茸

② 様々な手立てで秋を楽しむための話し合いをさせる工夫

1時間目・グループでの話し合い

グループで話し合い、秋を楽しむための案を考え、出た案をクラス全体で共有した。その内容から、今後の活動計画を立てていくことを伝えた。また、毎時間のまとめとして、自分がマイキャラになりきって秋の王様に手紙を書くことで活動の報告をした。秋を楽しむために自分たちが考え、学習活動を決めて意欲的に実践していくことができた。

2時間目・Canvaを使ったクラス全体での話し合い

前日に出た案を教師がCanvaのふせんに書き出したものを準備し、「分類する」機能でカテゴリ分けをした。「あつめるかつどう」「つくるかつどう」「あそぶかつどう」というカテゴリに目をつけ、それをもとに計画を立て、学習を行っていくことになった。児童が話し合いをした結果、冬を迎える12月までの3週間で「あつめるしゅう」「つくるしゅう」「あそぶしゅう」に分け、それぞれの活動をする。最後にパーティーをして秋とお別れをし、冬を迎える。という目標を設定することとなった。



【AIによるふせんのカテゴリ分け】

【全3週間の展開】

1週目「あつめるしゅう」	2週目「つくるしゅう」	3週目「あそぶしゅう」
- 計画 - 秋見つけ - マイキャラの秋の家づくり - グループ分け	- 秋のおもちゃづくり - 秋のかざりづくり	- 校庭ではっぱ遊び - 教室かざりつけ、準備 - 秋のパーティー - 最後のお手紙

③ 毎日の活動

活動中は毎日、秋の王様からの手紙が届き、児童からも学習内容を報告するという活動を続けた。毎日の活動は秋の王様からの手紙とともに掲示し、進捗をいつでも確認できるようにした。報告の際には、マイキャラを入れて印刷した自分だけのワークシートを用意した。すると、これまで生活科の学習で観察日記を書くときなど、書き方がわからないと言って教師の手本を参考にしていた児童も、自分の言葉ですらすらと見つけたことを書くことができた。

秋見つけや家庭で集めた、たくさんの秋の実や落ち葉は、いつも自分と一緒に活動しているマイキャラの家を作って飾り付けることにした。画用紙にマイキャラを貼り付け、葉っぱや実で飾り付けた。工夫した点やお気に入りの場所も説明することができた。

また、これからの活動について自分たちで話し合い、計画を立てて仕事を分担した。必要な材料や知識を自分で集めて準備をしていくことに決めた。その後、教科書に載っている設計図で、秋のおもちゃ作りや楽器作りをした。途中、材料が足りなくなり、児童たちでどうしようか相談している姿があった。話し合いの結果、休み時間に校庭で材料を集めようと自分たちで決めて行動に移していた。



【毎日届く手紙と日々の実践を教室に掲示】

〈実践後の考察〉

児童は毎日届く手紙に興味津々で、今日はどこに届いているのかと探している様子だった。秋の王様から救いを求める手紙が届いたことで、季節や自然を自分との関わりで捉え、考えようという意欲が芽生えた。話し合いの際にCanvaのふせんをAIのカテゴリ分けする機能を使うことで、自分たちが出した意見を見やすく整理することができた。出てきた意見は「あつめるかつどう」「つくるかつどう」「あそぶかつどう」などを見出しをつけてカテゴライズされ、児童たちは、計画を立てるのに役立つことを実感していた。困っている秋の王様のために自分たちができることを考え、表現していくという活動は、児童に自己有用感をもたせ、学習や活動に意欲的にさせていた。

(3)秋を楽しむパーティーの実践（手だて③）

① パーティーにむけて

はじめに役割分担のための話し合いをした。秋を楽しむために何をしたらよいか、細かい役割まで児童が考えた。必要な物を考えて、自分たちで用意する物と教師が用意する物について意見を出し合った。児童たちはどんぐりや落ち葉などを準備し、教師は色紙、カラーペン、綿、スポンジ、毛糸、紙コップなどを用意することに決まった。「ペンは一本だけ持っていき、使い終わったらすぐに返す」「色紙や毛糸などは必要な時に必要な分だけ取りに行く」などルールを自分たちで考え、全員が守ることができた。準備中は役割ごとに相談しながら準備を進めることができるように座席にも配慮した。



【役割分担】

② パーティーの準備と当日の様子

どの児童も自分の役割に責任をもち、時間配分も自分たちで考えて行動することができた。友達同士でアドバイスしたり、困ったことがあったらグループで相談して解決したりする姿があった。役割の交代についても自分たちで決めて、当日けんか等もなくスムーズにでき、楽しい時間を過ごすことができた。

秋のパーティーで作った秋のおもちゃを、ローテーションで学年5クラス全ての児童が体験した。児童たちは歓声を上げ、友達が作った物を「すごい」と言って、夢中になって遊んでいた。



【準備物】

【活動内容】

がっき係

どんぐり等を使ってマラカスやシンバルを作った。友達に良い音を出すためのアドバイスをする児童の姿が見られた。パーティーのはじめに演奏会をした。係ではない児童も歌ったり踊ったりと参加して盛り上げることができた。

ごちそう係、ケーキ係

秋とは関連性のないの食事を作っている友達に、秋のパーティーに合う食べ物を作ろうと声かけをしている児童がいた。それを聞いてどんぐりや落ち葉を使ったり、秋に合う色合いを考えたりしながら製作を進めることができた。交代でお店屋さん役をしながら楽しんでいた。

おりがみ係、かざりづくり係

教室を飾り付け、パーティーの雰囲気盛り上げた。秋のパーティーらしくなるものを話し合い、輪飾りには秋の王様へのメッセージや秋の楽しいところを書き込むなど工夫が見られた。

たからさがしゲーム係

箱の中に落ち葉を入れ、その中から宝物を探すゲームを作った。途中落ち葉が足りなくなり、休み時間に拾いにいこうと相談していた。ゲームの進行役を交代し、全員で楽しむことができた。

こものづくり係

パーティー用の小物をどんぐりや落ち葉などで作った。自分たちで相談して着飾るブースを用意していた。当日はたくさんの児童が代わる代わる装着し、楽しんでいた。



【当日の児童の様子】

③ パーティーの報告

パーティーの実践後、秋の王様に向けて報告の手紙を書かせた。「秋の思い出ができて楽しかったです。」
「1年生のみんなが工夫して、すごく楽しかった。」などの記述があった。

〈実践後の考察〉

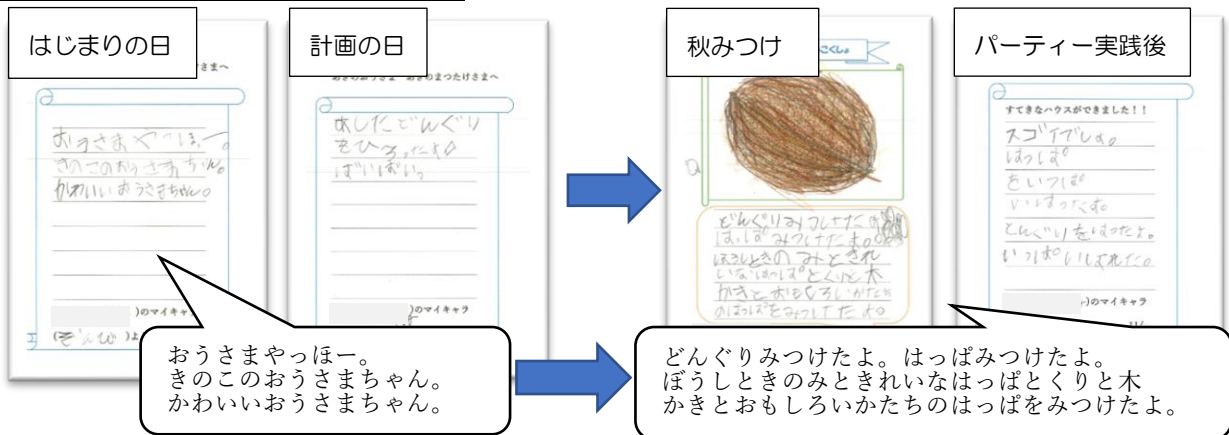
秋のパーティーというイベントを自分たちで企画し、実行していくという経験を通して、友達と協力することの大切さを知り、相談しながらよりよい活動を見いだしていくことができた。意見を出し合う中で、自分だけではなくみんなが良い気持ちで活動をするためにはルールを決めることが必要だと気づき、提案することができた児童がいた。また、途中で「秋」のテーマを忘れそうになる児童もいたが、友達同士声をかけ合い、軌道修正していくということがあった。「秋の今しかないものを使おうよ。」「もっとどんぐりが必要だから拾い

にいこう。」という言葉も聞こえてきた。このように、活動の中から対象、自分、相手へと気付きの質を高めることができた。

7 研究の成果と今後の課題

(1) ワークシートの比較に見る変容

文を書くことが苦手な児童 A のワークシート



文を書くのが苦手だった児童 A は、マイキャラを通して伝える意欲が高まり、書く量が飛躍的に増加した。内容も課題に合うものになった。

表現活動が好きな児童 B のワークシートの記述

はっぱいっぱい、きのみいっぱい、どんぐりいっぱい、おきにいます。

いろいろなかたち、いろのはっぱをみつけました。あきにはいっぱいきれいなはっぱがあるから、みつけるのがとてもたのしかったです。

感性の高い児童 C のワークシートの記述

わたしたちあきのものをさがしていろいろこうさくをしてあきのものだけであそんでたのしいことをします。

木の下にたくさんどんぐりがおちていました。はっぱとか木のまわりにおちていました。大きいのと小さいのがありました。

季節の変化や特色を捉えた具体的な記述が増加した。計画的に進めることで見通しをもった思考が可能となった。

登校渋りのあった児童 D のワークシートの記述

まいにちがたのしくなってきました。ので、あきのおうさまもがんばってください。

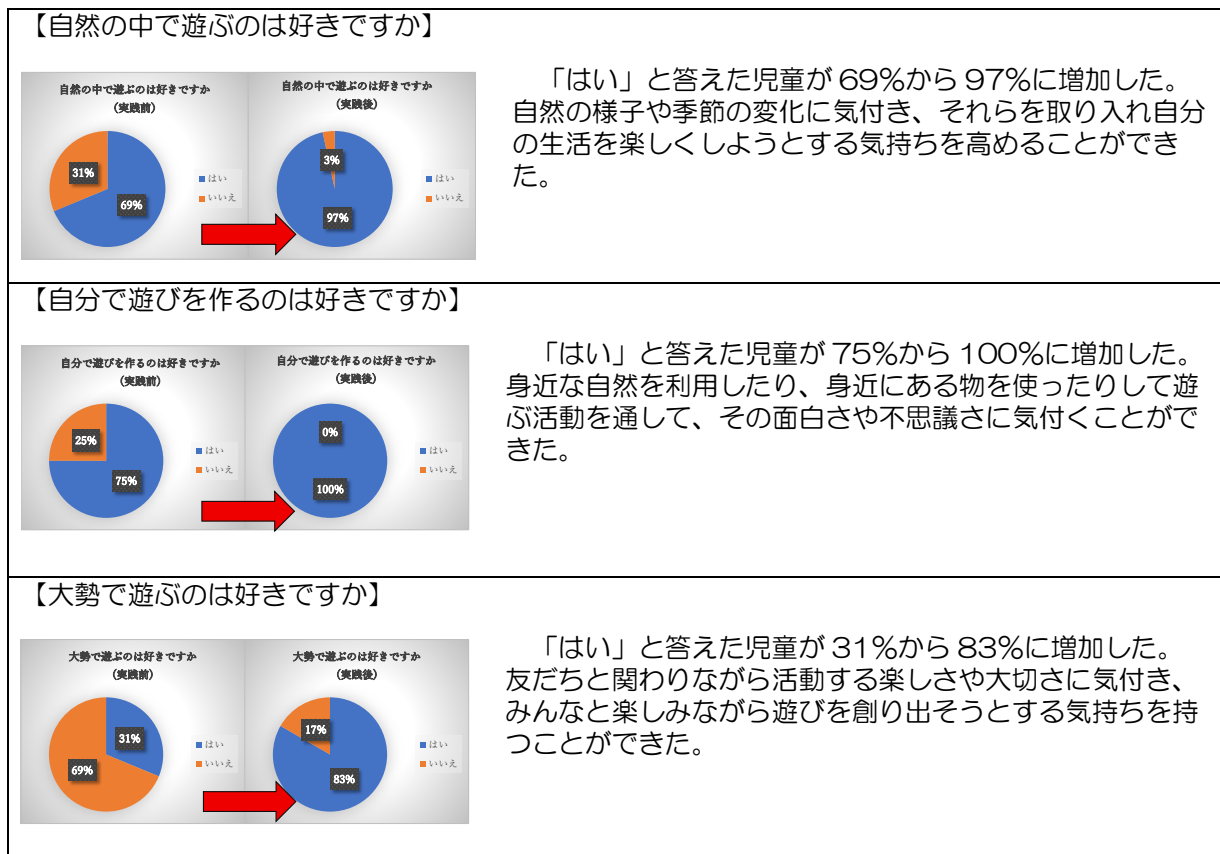
きょうはパーティーのほんばんでした。いっかいしかない日でした。とてもたのしそうにもりあがっていました。

友達と協力して準備・実践を進める中で自己有用感が高まり、登校を渋る傾向があった児童も学校生活に前向きになった。

毎日、王様に返事をしたり活動の報告をしたりすることで、自分のやりたいことを常に確認したり、意欲をもち続けたりすることができた。文を書くことに対して前向きに取り組むことができなかった児童が、マイキャラに自分の思いを代弁させることで書く量を増やしていくことができた。文の内容にも変化が見られ、思考が活性化されたことが伺える。目標に向かって計画を実行していく中で、視野が広がり、見通しをもって活動することができるようになった。それにより、気付きの点が線になり、自らの考えを深めることができたと考える。さらに、友達と協力して活動が続けた結果、考え方の幅が広がって、よりよい活動を見いだすことができるようになった。その後の生活においても、困った時にすぐ教師に頼らず、友達と相談しながら解決していく姿が多く見られた。

また、毎日の活動の中に楽しみを見つけ、学校生活に前向きな気持ちをもつことができた児童については、協力して準備を進めていく中で、友達との絆が深まり、自己有用感を高めることで、単元終了後も登校を渋る日が減っていった。

(2) 実践前後のアンケート結果から見る生活の中の意識の比較



すべての質問で「はい」と答える児童が増加した。自ら考え、友達と協力して探究する活動を通して、自分の役割を認識することができた結果であると考えられる。友達と一緒に目標を達成する経験から、自信をもって活動できるようになり、自分が役に立っているという実感が児童の発言やワークシートの記述などから読み取ることができた。また、自分で調べたり考えたりする活動を通して、季節の移り替わりに気づき、自然を好きになることで興味・関心が高まり、さらに探究的な学びを進めていくことができたと考えられる。

以上(1)(2)から、手だて①(マイキャラ)、手だて②(ストーリー設定・ICT活用)、手だて③(パーティー実践)の相互作用により、「目標に向かって自ら考えを深め、協力してよりよい活動を実践する」という仮説は妥当であったと認められる。

(3) 今後の課題

①活動時の感情コントロールと安全面の配慮

気持ちが高まりすぎて制作物を破損させてしまう場面が見られたため、学習の集大成としての達成感・高揚感を保ちつつ、適切な表現・行動ができるような指導法を検討する。

②学びの継続性と発展

今回の探究的活動で得た「自然への気づき」や「思いを実現する力」を、児童の日常生活や2年生以降の学習へどのように接続・深化させていくかを今後の研究課題とする。