

3 実践事例

児童が互いに気付きの質を高め合う学習指導の在り方を探ることについて、「おこなう段階」の具体的な活動や体験を行う場面において気付きの交流を促す手立てを取り入れた授業実践を行いました。

(1) 授業の実際 (第 2 学年)

単元名 つくって、あそんで

※本単元は、2 学期の「みんなでつくろうフェスティバル」につながる前段の小単元と位置付けています。

単元について

○児童の実態から

児童の事前実態調査によると、伝え合う活動に関して 6 割以上の児童が、全体で話すのは苦手と感じていることが分かりました。話す形態としては、ペアやグループなどの少人数で話すのがよいと 8 割が答えていました。反面、友達と一緒に活動することについては、8 割以上の児童が「とても好き」と答えています。この結果からも、具体的な活動や体験を行う場面で、友達と一緒に活動しながら、互いに気付きを交流する前述の手立てをとり、その工夫を図ることは、児童の気付きの質を高めるきっかけを生むことに有効に働くと考えます。さらに、具体的な活動や体験を行う場面で友達と気付きの交流を行うことは、全体で発言する際の自信につながる効果も期待できるでしょう。

ちなみに、「交流」をこう捉えます。

本研究において具体的な活動や体験の場面での「交流」とは、


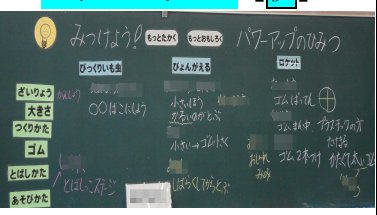
- ① 友達の活動や作品を見る、触るなど友達を意識するが、言語を伴わない交流
- ② 声を掛ける、尋ねるなど言語を伴うが、一方的な交流
- ③ 教え合う、一緒に遊ぶといった双方向の交流
と 考え、それぞれを交流の段階として捉えます。



《本単元における互いに気付きの質を高め合う手立ての工夫》

【場】学習環境である場の設定 【視】気付きの可視化 【働】教師の働きかけ

取り入れた具体的な手立て	具体的な手立ての工夫及びそのねらい
・材料コーナーの設置 【場】	<ul style="list-style-type: none"> ・道具や材料は皆で持ち寄ったものを共有する（個別の準備も許容）。様々な種類の材料に触れ吟味することが可能になり、より試行錯誤の活動が期待できる。また、道具や材料は、あえて不十分な準備を意図的にしておくことで、児童同士で交換し合ったり分け合ったりといった交流を生むと考える。 ・素材は、ゴムに限定する。追究する要素が絞られ、気付きの共有化が図りやすくなる。（なお、つくるおもちゃとしては、1 学期という実態を考慮し、つくり方が簡易なものに絞ることにする。）

<ul style="list-style-type: none"> ・同種のおもちゃをつくる同士でグループワークを行う。【場】 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達との距離を密接にすることで関わりをもちやすくする。思いや願いが共通しているため、友達のアイデアを見て真似したりヒントを得たり、教え合ったりするなど友達との交流が促進され、互いの気付きに触れていくと考える。
<ul style="list-style-type: none"> ・おためしコーナーの設置【場】 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の試し遊びが自然に始まってきた頃合いを見計らい、設置する。互いの工夫を見合ったり教え合ったり、競争したりという交流が活性化され、更に工夫しようする意欲が増すと考える。 (2時) 友達より「もっと高くとばしたい」などの願いを生み、試行錯誤を促す。 (3時) 更なるパワーアップを促す。また、遊び方の工夫やルールของ考案の場になる。
<ul style="list-style-type: none"> ・ピッカンバッジの付与【視】 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師は児童のつぶやきや言動から、全体で共有させたい気付き（またはそれにつながる言動）を見取り、児童の胸に貼り、気付きの価値付けを行う。その際、児童が工夫している行動に教師が問い掛け、対話することで、気付きの言語化、顕在化を図りバッジを付与するようにする。児童は、バッジをもらうことで気付きを自覚し、自信をもって友達に教えるなど交流の拠点となると考える。また、周囲の児童がバッジをしている友達の作品を見たり尋ねたりと新たな交流を生むことが期待できる。 (2時) つくり方の工夫 (3時) 改良の工夫 (パワーアップ) (4、5時) 遊び方やルール等の考案
<ul style="list-style-type: none"> ・ピッカンボード【視】 	<ul style="list-style-type: none"> ・ピッカンバッジを付与した児童の名前と工夫や気付きを板書していくボード。一見して分かるように視点ごとに短い言葉や絵図でかくようにする。児童は、そこに挙がった名前を見ると誰に聞けばよいか分かるため、交流を生むきっかけとなる。また、そこに挙がった工夫や気付きを見て、ヒントにしたり自分の気付きと比べたりすることができる。さらに、ピッカンボードは、児童が具体的な活動や体験の場面で、満足感を得た気付きの記録の場にもなり、全体で伝え合い交流する際、話合いの視点ともなると考える。
<ul style="list-style-type: none"> ・教師の働きかけ（共感、問い掛けや対話）【働】 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動中、児童の姿を丁寧に見取り、児童が感じ取っている事柄を「それすてきね」と共感したり、「どうして〇〇したの」「□□するのは、なんのためかな」と問い掛けたりするなど対話を通して、児童の発言やしぐさの背景を理解する。「だから〇〇したんだね」など、教師が意味付けや価値付けを行うことで、言語による顕在化、気付きの自覚化をさせていく。また、「同じものをつくっている〇〇さんは、どうしたか聞いてごらん」など適切に働きかけを行うことで、交流を促し、活動の充実につなげることができると思う。

○指導に当たって



単元目標




身近にある物を使って、動くおもちゃをつくり、友達と遊んだり、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に気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

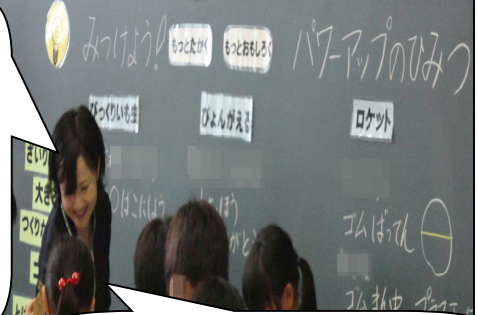

《評価規準》




	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	身近にある物を利用して動くおもちゃをつくったり、友達と楽しく遊んだりしようとしている。	身近にある物を使って動くおもちゃを工夫しながらつくったり、遊び方を考えたりするとともに、それらを素直に表現している。	身近な物でおもちゃをつくる面白さ、おもちゃの動きの面白さや不思議さ、友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付いている。
学習活動 における 評価 規準	① 身近な物を利用した動くおもちゃづくりに関心を持ち、友達とつくろうとしている。 ② 思いや願いをもって、動くおもちゃをつくったり遊んだりしようとしている。 ③ 友達と関わりながら、みんな楽しく遊ぼうとしている。	① 友達と比べたり、試したりしながらゴムで動くおもちゃを工夫してつくっている。 ② 遊び方、ルールなどを考え、遊びを創り出している。 ③ 工夫したことや気付いたことなどを振り返り、自分なりに表現している。	① 身近な物を利用して、動くおもちゃをつくって遊べることに気付いている。 ② おもちゃの動きの面白さや不思議さ、友達と関わって遊ぶ楽しさに気付いている。 ③ 一緒に作ったり遊んだりする活動を通して、友達の高さや自分との違いまたは自分の高さ等に気付いている。

指導の実際（全6時間）

段階	時	主な学習活動	教師の働きかけ	評価計画
		児童が互いに気付きの質を高め合った場面 下線部は、気付きの質が高まった言動	取り入れた手立て・・・気付きの質を高め合うための手立ての工夫	
であ う	1	<p>《おもちゃとの出会い》</p> <p>○ゴムで動く手作りおもちゃに興味をもつ。</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>わあ！ とんだ。 ぼくも つくり たいな。</p> </div>  </div> 	<p>・子供と3匹の生き物が登場する1枚紙芝居を使って、生き物の世界に誘い、教室に設置した草むら模型から実際におもちゃの生き物をとび出させ、つくりたい意欲を喚起させた。</p> 	<p>アー① ウー① 行動観察 発言 学習カード</p>
		<p style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ゴムでうごくかんたんおもちゃをつくって、あそぼうよ</p> <p>○これからやってみたいことを出し合う。</p>	<p>・つくりたい物ややってみたい遊びをイメージさせ、簡単な計画を立てさせた。</p>	

<p>おこなう</p> <p>2 十 課 外</p>	<p>《つくって、あそぼう》</p> <p>くふうして（つくりたいおもちゃ名《自分でネーミング》）をつくろう</p> <p>○おもちゃ（びよんがえる、びっくりいも虫、うさぎロケット）をつくる。材料コーナーから、自分で材料を選び、同じおもちゃをつくる友達と一緒につくる。</p>  <p>A: 切り込みを入れてゴムを掛けるとできる。 （ピッカンバッジもらう） B: どうしたらできたの？教えて。 A: 切り込みにね、ゴムをきちんと引っ掛ける といいよ。（気付きレベル2） B: できた。切り込みにゴムをきちんと掛ける といいね。（レベル1）</p> <p>C、E: つくるのむずかしい。 D: （ピッカンバッジもらう）<u>ゴムをばってんに 掛けるととぶよ。</u>（レベル2） E: わあ、とんだ。うれしいな（レベル1） C: <u>ありがとう。ほんとだ、こんなにとぶ。</u> （レベル1）。</p> <p>○つくったおもちゃで遊ぶ。</p>	<p>・ おもちゃ見本コーナーと材料コーナーを設置し、自分たちで材料を選び、つくらせるよう活動を見守った。同種のおもちゃをつくる同士のグルーピングを指示した。</p>  <p>・ 素材選びやつくり方のコツ、おもちゃが動く仕組み等に目を向けた活動をしている児童に、ピッカンバッジを付与し友達との交流を促した。</p> <p>・ 遊びに移行し始めたところで「誰のが高く跳ぶのかな？」などと問い掛け、追究意欲をもたせた。</p> <p>・ 活動が滞っている児童には、同じような物をつくっている児童を参考にさせ、アドバイスをもらうよう助言した。</p>	<p>アー② イー① 行動観察 発言 教師との対話 学習カード</p>
<p>3</p>	<p>○前時の学習カードで、振り返りをし、本時のめあてを確認する。</p> <p>・ <u>ゴムを真ん中に付けるといいよ。</u>（レベル2） ・ <u>硬い紙に替えたら、へなへななくなるかも。</u>（レベル1）</p> <p>もっとたかく、もっとおもしろくするパワーアップのひみつをみつけよう！</p> <p>○自分のおもちゃを工夫し、遊びながら、改良していく。</p> <p>どうしたらそんなにとんだの？</p> <p>太いゴムに替えたよ、ぴんと張るのがこつよ。（レベル2）</p> 	<p>・ 前時うまくいかなかった児童の気持ちに寄り添い、どうすればとぶようになるのかを出させることで、改良（パワーアップ）の視点に目を向けさせた。</p> <p>作り方(素材、大きさ、ゴムの違い、数)、とばし方</p> <p>・ どんなパワーアップをしたいか願いをもたせ、本時の自分のめあてを明確にさせた。</p> <p>○つくって試して改良して遊ぶ活動を友達と情報交換しながら繰り返せるよう、同じおもちゃをつくる同士でグルーピングをし、材料コーナー、とばしっこなどをして遊ぶ場であるおためしコーナーを用意した。</p> <p>・ 工夫を考えたり、工夫を言葉にしたりし</p>	<p>イー① ウー② 行動観察 発言 教師との対話 付箋 学習カード</p>

<p>へえ！ゴムは、太い方がとぶんだ。 書いておくれ。 ピッカンボードに</p>	 <p>太いゴムに替えたらもっととんだ。</p> <p>D: (びよんがえるのとぶ高さ比べっこしたいな。バトルステージつくってみよう。) C: わあいいね。させて。(レベル1) E: 点数書くともっとおもしろいかも。(レベル1) D: なるほど。よし 20、40、60、80、ゴール 100 点にしよう。(レベル2)</p> <p>○友達に「ありがとう」「すごいね」を付箋で伝え合う。</p> <p>○全体で伝え合い交流し、活動を振り返り、感想を発表し合う。</p>  <p>[自信をもって発言する児童たち]</p> <p>F: I さんのかえるは、しばーらくしてとぶからびっくりしました。(レベル1) G: わあ！おもしろいとび方。(レベル1) H: とび方が、時限爆弾みたい。(レベル3) I: はじめは、うまくいかなかったけど、ゴムをびんと張ったらとんだよ。(レベル3) J: パワーアップさせるとおもちゃは楽しいな。(レベル3)</p> <p>○次の活動の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・次は、みんなで遊べるぞ。 ・とばっこ大会をしたいな。 	<p>ている児童を称賛。(ピッカンバッジを胸に貼る。→ピッカンボードに名前と工夫を掲示していった。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動が滞っている児童には、困りの解決になりそうな友達をピッカンボードから紹介したり、ピッカンバッジをもらった児童にアドバイスさせたり、児童同士で学び合わせた。また、教師が、対話により気づきを引き出したり、場合によっては作業の手助けをしたりするなど個に応じて支援をした。 ・教えてくれた友達に「ありがとう」を伝えたり、パワーアップができた友達に「すごいね」を伝えたりすることで、充実感を味わわせた(自分や友達のよさに気付くきっかけともなる)。付箋は、もらわなくても、書けたことを称賛した。 ・全体で伝え合い交流する活動において、ピッカンボードに挙げた工夫をきっかけとして話合いを進め、気づきの共有化、関連付けを進めた。その後、学習カードに、本時の振り返りを書かせることで、気づきを自分のものにさせていった。 ・書くことが苦手な児童とは、対話しながら振り返らせ、気づきを言葉に置き換えさせた。 	
<p>4 5 + 課 外</p>	<p style="text-align: center;">たのしくなるくふうをして、みんなであそぼう！</p> <p>○みんなで遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・とばっこ、ジャンプ大会など 	<ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃのパワーアップ自慢をさせ、互いのよさを認め合わせた。 ・自主的に協力して活動するよう、教師は見守る姿勢をとり、活動が滞り必要性を感じた場合に限り支援を行った。 	

	 <p>すごい。天井についたよ。</p> <p>K: 勝ち負けでけんかになるよ。 L: スタートライン決めてここからとばそうよ (ルールを考案) (レベル1) K: いいね。順番にとばそう。(レベル1) M: みんなで遊ぶと楽しいね。昼休みもやろうよ。(レベル4へ)</p>  <p>M: 斜め上に向けてとばすと (前と比べて) もっととぶよ。(レベル3) N: ぼくは、ゴム銃に変身させたよ。(レベル2) M: わあ! ぼくもつくろう。 (「バトルできると楽しくなるね。」という教師の言葉掛けをきっかけに、ゴム銃に変身させた児童たち。休み時間の活動に広がる。)</p>	<p>・トラブルを自分たちで解決できた時は、大いに称賛した。</p>  <p>ア一③ イ一② 行動観察 発言 学習カード</p>
<p>ひ ら く</p>	<p>6 《ふりかえり》</p> <p>○活動を振り返っての感想を書く。</p> <p>・はじめはとばなかったけど、〇〇さんが、教えてくれて、ゴムをぴんと張るといって分かったよ。ありがとう。(レベル3) ・ゴムを使うと色々なとぶおもちゃができるよ。ゴムってすごい。(レベル3)</p> <p>○他にも、自然の力で動く簡単な手作りおもちゃを知り、新たな意欲をもつ。</p> <p>・空気砲、傘袋ロケットなど</p>	<p>・感想を書くことで、自分の成長、友達のよさに気付かせた。</p> <p>・互いのよさを認め合わせるために「ありがとう」「すごいね」付箋を友達に渡し合う交流を行った。</p> <p>・児童のがんばりや成長を称賛し、満足感を見取ったところで、空気や風で動く手作りおもちゃを紹介し、2学期の小単元「みんなでつくろうフェスティバル」への新たな意欲を喚起した。</p> <p>イ一③ ウ一③ 行動観察 発言 日記 学習カード</p>