

生活科部会

研究主題 子どもが生き生きと活動するための教師の支援の在り方

1 主題について

子どもたちの主体的な活動を促すための手だての在り方を研究するため、本主題を設定した。

2 今年度の取組

月 日	実 践 内 容	
4月12日	第1回総合研究会	研究主題設定・年間計画作成
10月31日	第2回総合研究会	授業研究会・テーマ研究
11月13日	授業交流会（上川沿小学校）	

3 研究内容

(1) 授業研究

- ・期 日 平成24年10月31日（水）
- ・会 場 山瀬小学校
- ・単元名 2年「つくってあそぼう おもちゃランド21」
- ・授業者 櫻田 道一

① 授業者から

- ・作りたいおもちゃごとに集まり、五つのグループができた。友達と相談しながら活動できるよさがあるのでグループでの活動とした。
- ・付箋を使ってアドバイスし合うことは、初めてだったが活用できていた。よい点は青、工夫したい点は赤の付箋を使った。
- ・子どもは自分が楽しい、自分がやってみたいという気持ちが先にきているように感じられるので、1年生を意識した活動や考えができるように声かけしていきたい。



【遊び方のよさを見付ける子どもたち】

② 協 議

- ・ルールの説明では、子どもたちが一生懸命考えながら話をしている様子を見て、学びがあると感じた。話の聞き方、めあてをもって学ぶ様子もとてもよかった。
- ・のびのび楽しそうに活動していた。赤と青の付箋で子どもの気づきを意図的に引き出す工夫がありよかった。
- ・児童は青赤の付箋をうまく使い分けていたし、考えて貼っていた。アドバイスを受けて読み合うところもよいと思った。ただ、一人一人の受け取り方には違いがあるので、個々にまとめてよかった。そうすることで個の評価にも使える。
- ・遊んでいる中で、作ったおもちゃにどんな思いがあるのかどんな工夫をしたかについて話したり尋ねたりする子どものつぶやきから、気づきにつなげていければ「思考」にもつながっていくのかなと感じた。書くことがハードルになる子どももいると思うので、一斉で出し合う中で、教師が拾い上げて整理するやり方もある。
- ・1年生を招待することを早い段階で意識させていけば、相手に応じた遊び方の工夫やおもちゃの数、材料の準備などへ気づきの視点を広げられる。
- ・自分が楽しむ要素も大事。たくさん遊んで楽しいと思う中、おもちゃの動きやルールについて体験的に気付くことができる。

- ・壊れたおもちゃを見た児童のつぶやきがあった。時間があれば「もう少しでいねいに使ってほしいと思いました。」と伝えるなど、子ども同士の関わりも見えたかなと思う。
- (2) テーマ研究《人と関わる力を育て気付きの質を高める支援の在り方…各校の実践紹介》
- ・地域の人との交流や異学年交流の機会に、その活動の中でもできるだけ多くの人との関わりが生まれるように配慮した。
 - ・ペアやグループで一緒に活動を行うことで会話が生まれるようにした。児童同士がアドバイスし合う活動などを大事にすることで、伝え合いが活発になり、子どもの気付きが質的に高まった。
 - ・教師が児童のつぶやきに共感しつつ、さらに意欲を引き出す声かけ（賞賛）をすること、また、教師の指示を最低限にし、子ども自身が考えて行動できるように心掛けることにより、生き生きとした活動をつくり出し気付きの質を高めることにつながった。
- (3) 指導助言（小玉 リツ子 指導主事）
- ・生活科の学びのキーワードは「自分」。「自分」というフィルターを通し、自分のまわりをよく見て気付いていく。個々の児童の認識を大事にしたい。自分ともの、自分と人との関わりを、自身の体験から学ばせていくということ。
 - ・「評価」は、単元や毎時間の学習にももちろん設定されるが、休み時間や放課後の様子も含めて広く見取るようにしたい。
 - ・生活科は活動を通して学ぶ。この授業では、活動の中で付箋を使い、子どもの思いを意識させる手立てがあった。全体での話合いがあり、気付きの共有化が図られていた。
 - ・この単元のゴールは、「みんなで遊びを楽しむことができる」である。自分が遊びをつくって楽しみ、そして、友だちと遊ぶことが楽しいと思うことを実感させたい。本時は、友達の遊びも体験してよさに気付くことをねらっていた。トコトコカメの動きを見て「1,2,3」とリズムに合わせて声を出し、動きの面白さに気付いている子ども、ビー玉の数を増やしてよく転がるようにして遊ぶ子どもや電池を立てて入れると転がらないことに気付く子どもなど、やりたいと思ったことを試して遊ぼうとしていた。気付きがあり、思考があった。教師は、活動中の子どもたちに自然に言葉を出させ、それを見付けて声をかけていきたい。つぶやきを拾い上げて紹介すれば気付きを共有化することもできる。
 - ・自分が遊びに没頭しなければ、人に遊びのおもしろさを教えることはできない。教師は恐れず、まず遊ばせたい。つくった人（自分）を入れていっしょに遊び、関わらせていくとよい。そこから生まれる気付きがある。
 - ・自分が決めたルールで遊ばせるというのは強引なので、相手を意識してルールを決めたり、自分と相手とで、いっしょにつくる遊びとなるようにしていきたい。

4 成果と課題

(1) 成果

- ・部会研究主題と昨年度の課題については、授業研究会や会員による実践紹介を通して、研究を深めることができた。授業研究会には、幼稚園・保育園の先生方にも多数参加していただき、広く意見交流ができた。

(2) 課題

- ・人とかかわる力を育て、気付きの質を高める支援の在り方を今後も研究していく必要がある。