

第3学年 総合的な学習の時間 わくわくサポートプラン

令和3年10月22日（金曜日）第3時限

授業者 山内 昌代

- 1 単元名 はたらくって何だろう？
- 2 単元の目標（児童につけさせたい力）別紙参照
- 3 単元の全体計画（48時間）

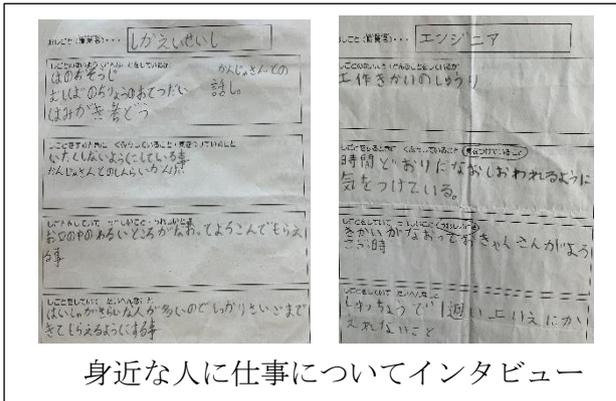
学習過程	時数	活 動 内 容
① ふれる	8	社会科の学区探検で、学区で働いている人に目を向ける。「はたらくって何だろう？」というテーマで学習を進め、本やインターネットで仕事について調べる。身近な人に職業インタビューをしたり、出前授業で図書館の司書について学んだりする。さらに、グループに分かれて学区の店舗を見学し、仕事内容や働く人の思いについて学びを深める。
② 問いの設定	3	仕事の内容や働く人の思いなど、ふれるの段階で分かったことを発表し、教師と一緒に分類し、ウェビングの形式で整理する。「はたらくって何だろう？」を中心としたまとめに、個人が分かったことを記入した付箋を貼り、共有する。ここまでの学習で得たことを生かして、自分たちで店を開くことを決める。希望した店について、実現可能かを話し合い、店を7つに絞る。
③ 企画書の作成	4	同じ店を選んだメンバーでグループをつくり、店の目的（めあて）と店の内容（ゴール）を決める。自分たちの決めためあてとゴールを実現するための企画書を作成する。児童個人の「つけたい力」を決める。
④ 探究活動	25 （本時 10/25）	めあてとゴールを実現するための探究活動を進める。（本やインターネットで調べる。1学期に見学した店の方に、オンラインで質問する。何かを作ったり試したりする、など。）めあてを意識しつつ、試行錯誤しながらゴールが実現するように活動をする。また、自分自身や班の中で振り返るだけでなく、児童同士で意見交換し、適宜、探究をふり返ったりゴールを見直したりする。 12月に、5年生を招待し、店を開く。
⑤ ふり返り （個人・ グループ）	4	活動全体をふり返って、何を学び、どんな力がついたのか、ゴールが達成できたか（どれだけゴールに近づいたか）、残った課題は何かなどを考える。
⑥ 発表	4	活動内容、ふり返りで気付いたこと（学んだこと、ついた力、思ったこと・考えたこと）を保護者に伝える。今後の学習に生かせるよう、保護者からフィードバックをもらう。

4 本時の展開（本時25／48）

(1) 学習経過

① 「ふれる」

社会科の「学校のまわり」の学習で、学区探検を行った。学区探検で、学区で働いている交番の警察官、消防署の消防士、パン工場の方に仕事について話を聞いた班があった。そこで、学区で働いている人に注目し、本单元「はたらくって何だろう？」につなげていった。「はたらく」ことについて、知っていることを尋ねたところ、よく知らないことに児童自身が気付くことができた。そこで、「はたらく」ことについてよく知るために、以下の活動を行った。



身近な人に仕事についてインタビュー



本やインターネット、PCのソフトウェア（OHBYオービー）を使った調べ学習



東図書館の司書の方の出前授業



グループごとのお店見学・インタビュー

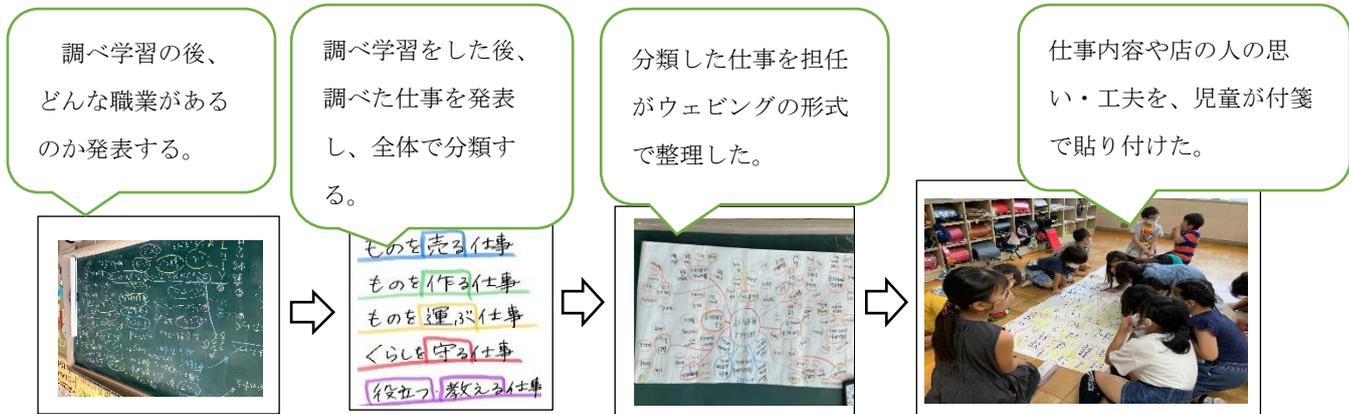
本やインターネット、ソフトウェアを使ったり、身近な人にインタビューしたりと、様々な仕事について、一人一人が興味をもって調べることができた。また、本物に触れることが大切だと考え、出前授業で東図書館の司書の方から仕事内容や工夫、思いについてお聞きしたり、グループに分かれて学区の店舗を見学し、インタビューや体験をしたりすることを通して、仕事内容や働く人の思いについて学ぶことができた。さらに、グループで学んだことを発表し、各店舗からの学びを全員で共有した。



店舗の学びを発表する様子

② 「問いの設定」

「ふれる」学習後、全員でどんな職業があるのか発表し、担任が板書した。子どもと一緒に「人に教える仕事」「ファッションの仕事」など仕事内容で分類し、担任がウェビングの形式で模造紙に整理し直した。そこに、自分で調べて分かった仕事内容や店の人の思い・工夫などを記入した付箋を貼り付け、全員で共有した。



今までに学んだことを生かして、2学期にどんなことができるか問いかけたところ、「発表したい。」という意見が多かった。ただ、調べ学習だけになると、知識が上滑りになりがちでゴールを達成した充実感も不十分ではないかと考えた。そこで、担任が自分たちで店を開いてみることを提案すると、大多数が賛成した。どんな店なら実現できるか話し合う中で、発表をしたいと考えていた児童も実際に店を開くことに興味を示し、クラス全体でそれぞれが考えた店を開くことを決めた。希望する仕事の中から実現可能かどうかを話し合い、店を7つに絞った。

【 1組の店 めあてと人数 】

店	めあて	ゴール	人数
動画制作	人を喜ばせる	おもしろい動画をつくる	4人
美容室	人を喜ばせる	かっこよく、かわいく髪をセットする	4人
お絵描き教室	絵が上手になってもらう	5年生がかきたい絵をかけるように教える	6人
イベント会社	人を喜ばせる	マジックやクイズ、漫才をして楽しませる	6人
折り紙教室	人を喜ばせる	5年生が喜ぶ折り紙を作って、売る 折り紙の折り方を教える	6人
おもちゃ屋	人を喜ばせる	協力しておもちゃを作って売る	4人
日本舞踊教室	人を喜ばせる	日本舞踊の「さくら」を覚えてもらう	3人

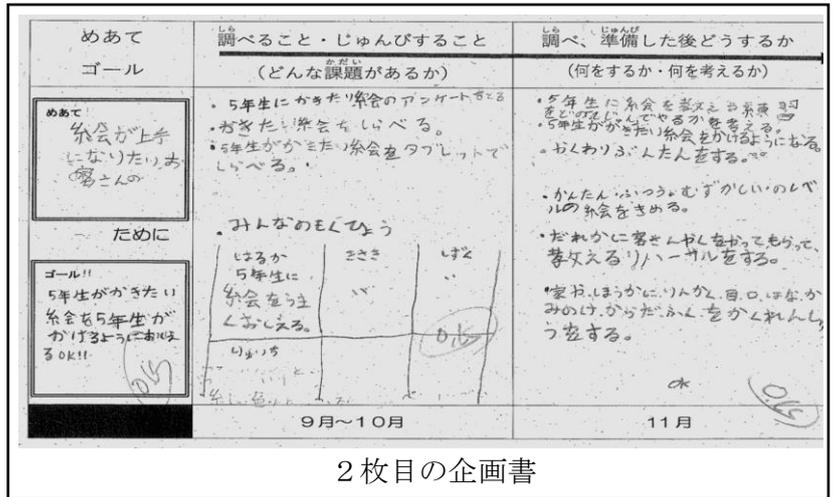
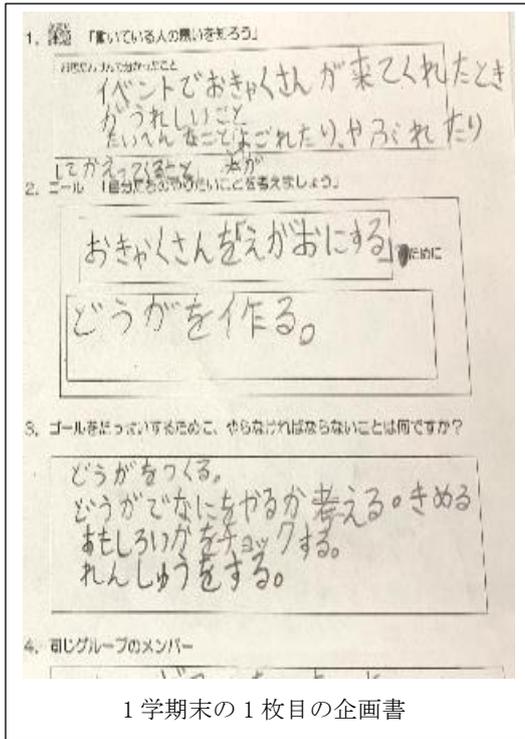
【 2組の店 めあてと人数 】

店	めあて	ゴール	人数
パン屋さん	人を喜ばせる	折り紙でパンを作り、お客をたくさんよぶ	5人
マンガ家	人を喜ばせる	みんながおもしろいと思うようなストーリーを考えて、マンガをかく	3人
映画製作会社	人を喜ばせる	男女関係なく面白いと思える映画を作る	4人
くじ引き会社	人を喜ばせる	くじ引きをして、景品をあげる	9人
なぞとき	笑顔で楽しんでもらう	おもしろい問題を考える	4人
博物館	人を喜ばせる	自然に近い状態を再現して、人を楽しませる博物館にする	5人
花と雑貨の店	人を喜ばせる	もらったらうれしくなるようなきれいな花と雑貨をつくる	3人

③ 「企画書の作成」

同じ店を希望する児童でグループをつくり、店の目的（めあて）と店の内容（ゴール）を決めた。めあては、探究活動の背骨になるものである。本実践では、すべてのグループが相手のことを考えたり、喜んでもらったりすることをめあてとした。企画書のめあては、司書の方の出前授業や、身近な人や学区の店舗の方へのインタビューで度々出てきた言葉である。単元の導入の段階では、「どうして働くのだろう？」という質問に「分からない。」「お金のため。」という返答が多数であったことを考えると、体験学習が有効だったと考える。タブレットや本による仕事内容

を中心とした調べ学習のみでは、このようなめあては出てこなかったと考える。



最初の企画書をもとに、グループごとに、めあてを達成しゴールを実現するために何をしなければならぬか考えて、計画を立てた。活動内容を考えるうえで、拠り所になるのは「めあて」である。2枚目の企画書をつくる話し合いの中で、美容室グループが「段ボールで髪の毛を洗う洗面台をつくりたい。」と考えた。担任が「5年生の子は、喜ぶかなあ？」と問いかけたところ、「喜ばないだろう。」と考え、取りやめにした。児童の活動は、迷走することもあるので、教師の指示ではなく自分たちで考えながら活動を進めていくために、どのようなめあてにするかは重要である。

グループの企画書をつくった後、個人でつけたい力を決めた。職員で話し合い、学年ごとに定めた評価規準を児童に示し、その中から自分がつけたい力を選んだ。ゴールである店を開いた後、どれだけ目標とした力が付いたか、ふり返りをさせる。

③ 「探究活動」

それぞれのグループの計画に従い、自分たちで考えた次のような方法で活動を進めていった。

- 本やタブレットを使った調べ学習。
- お家の方から、店に必要な知識や工夫を学ぶ。
- 店の方に質問して、学んだことを生かす。(ZOOMによるオンライン)
- ペア学年の5年生にアンケートをとり、店の内容・活動に取り入れる。
- 調べた知識をもとに、実際にやってみる。



ZOOMによるお店の方へのインタビュー

本来は、1学期同様、直接お店に伺えればよかったが、緊急事態宣言により、ZOOM配信によるオンラインでの質問となった。仕事内容ではなく、接客の工夫や、教えるときに気を付けていること、多くのお客さんをよぶ方法など、1学期より深い質問をすることができた。

調べ学習をしたり、試行錯誤しながら実現に向けて様々なものをつくったり、試したりしながら、自分たちのめあてとゴールに向かって活動に取り組む。

探究活動は、最初は1時間にしたが、慣れてきたら2時間続きの方が充実した活動になると考え、行った。また、活動の初めにその時間の活動内容と役割分担を簡単に決めておく。活動後、2～3時間ごとに、ふり返しシートに「できたこと」「できなかったこと」などを記入し、次時の活動への見通しをもたせる。自分たちのふり返しだけではなく、班ごとで意見交換を行う時間を設け、フィードバックをもらい、活動に生かすようにした。



活動の内容を話し合う児童

探究活動では、児童の主体的な活動を大切にするが、教師の支援が必要となることも多いと考える。まず、その授業の最初に何をするかを、児童がグループごとに決めるのだが、「自分たちで決めなさい。」とすべて児童に任せてしまうと、方向性を失い、めあてとかけ離れた活動をしてしまうことも少なくない。本実践でも、初回の探究活動で何をするか話し合ったとき、「リハーサルをする」「(作品の)メニュー表をつくる」という、ゴールに近い活動内容がいくつかでてきてしまった。3年生の発達段階を考えると、やりたいこととやれることを客観的にみるのが難しいと考える。全体に「やる気いっぱいすごいいね。でも、この活動は今日できるかな？」などと考えさせたり、個別に声を掛けたりすることが欠かせない。この場合、児童の意欲をそがないようにすることが大切で、さらに教師の「こうしなさい。」という指示ではなく、あくまで自分たちが決めたという気持ちをもって活動に向かわせたい。難点は、時間と教師の根気が非常に必要だということである。

活動内容を決めるとともに、活動に慣れるまでは役割分担も決めておくとういと感じている。グループ活動では、消極的な児童がリーダー格の児童に「〇〇をやって。」と活動を決められてしまったり、「何をしたいか分からない。」と漫然と過ごしたりする児童が見られることがある。最初に役割分担を決めると、そのようなことが少なくなる。児童の決めた活動内容や役割分担が一目で分かるように、ホワイトボードに記入させ教師が確認できるようにすると、活動が停滞している児童に声を掛けやすい。また、めあてから外れた活動をしている児童に最初の計画を確認させ、自分の活動がめあてに沿っているか考えさせることができる。

右の写真は、同じ授業内での児童の活動である。従来の授業とは異なり、自分で決定し、考えてそれぞれ活動している。



本を見ながら割りばし鉄砲を作る児童



タブレットを使ってイラストを練習する児童

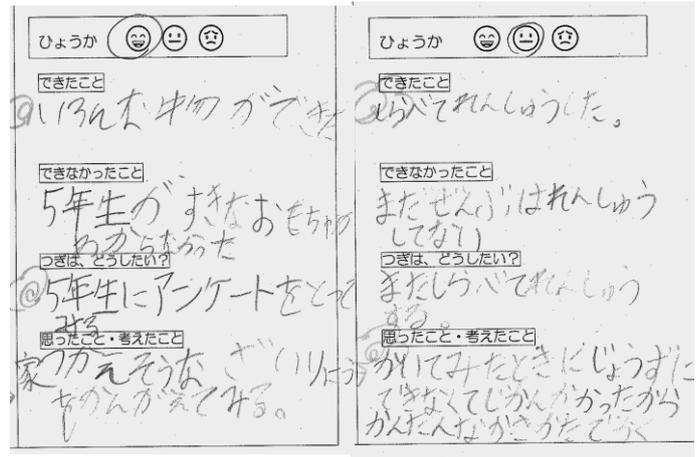


マジックのやり方を調べる児童



日本舞踊の練習をする児童

最後に、ふり返しシートに記入し、反省をその後の活動に活かしていくようにすることで、持続的な活動を行うことができる。



(2) 本時に準備するもの

- ・ 2枚目の企画書 (グループ)
- ・ ふり返しシート (個人)
- ・ ホワイトボード
- ・ マーカー
- ・ 店の実現のため各グループが必要だと考えた材料・道具
- ・ タブレット
- ・ 本

(3) 展開 (本時の様子)

展開	主な学習活動と児童の様子
<p>つかむ (3分)</p> <p>探究活動 (32分)</p>	<p>1 本時の活動を知る。</p> <p>2 活動内容を、グループで話し合って決める。</p> <p>○ めあてとゴールが実現できるような店にするため、今日の活動内容を考えることを伝える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>5年生をよろこばせたり、笑顔にしたりするために、 する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>ペア学年の5年生をよろこばせたり、笑顔にしたりするためにどうすればよいか、考えてめあてを設定して、活動の計画を立てましょう。</p> </div> <p>3 計画した内容に沿って、グループごとに活動する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>日本舞踊グループ</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>折り紙グループ</p>  </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>こうやって踊るんだよ。分かりやすく教えられているかな。</p> <p>5年生に教える折り紙を考えよう。どう教えればわかりやすいかな。</p> </div>

本時の
振り返り
(10分)

イベントグループ



今日はマジックを人前でできるように練習しよう。

男の人の髪型についてインタビューしています。どうやって整えていますか。

美容室グループ



お絵かきグループ



今日は絵の練習をしよう。どうしたら上手に絵を描けるかな。

本で調べながら、いろいろなおもちゃを作ってみよう。どんなおもちゃができるかな。

おもちゃグループ



動画グループ



4 ふり返しをする。

- 個人の振り返りシートに、「できたこと」「できなかったこと」「次の活動予定」「考えたこと」を記入する。

今日は台本を考えたり、リアクションの練習をしたりしよう。

だいぶ上手にマジックができるようになったよ。次は違うマジックに挑戦しよう。



みんなで話し合いながら活動できた。いろいろな髪型を調べることができた。



5 今日の活動のめあてや活動内容を、違うグループの児童に伝える。

- 違うグループの児童と2人1組となり、今日の活動のめあてや活動内容を伝え合う。

5年生が描きたい絵を調べたので、今日はその絵の練習をしました。まだ、全部の練習はできていないけど、また調べて練習したり、5年生が簡単に描けるような描き方を考えたりしたいです。

5年生のことを考えながら活動できていたね。



会場図（講堂）	舞台		
	折り紙		イベント
	お絵かき		美容室
	おもちゃ		動画
		日本舞踊	

矢田小学校「わくわく学習」でつきたい力（3年）

評価規準	具体的な姿
わくわく発見力	<ul style="list-style-type: none"> 生活や学習のなかからぎもんを見つけることができる。 ぎもんを解決することにわくわくすることができる。
わくわく解決プランニング力	<ul style="list-style-type: none"> ぎもんを解決したり、目ひょうを達成するために何をするか考えたりすることができる。 ぎもんを解決したり、目ひょうを達成するための計画を立てることができる。
わくわく探究力	<ul style="list-style-type: none"> ぎもんを解決したり、目ひょうを達成するために必要な情報を集め、どうすればよいか自分で考えることができる。 目ひょうを達成するために、ねばり強く取り組むことができる。
考えを表現する力	<ul style="list-style-type: none"> 伝えたいことを相手にわかりやすく伝えることができる。 自分の考えを、自分がいいなと思った方法で表現することができる。
他者と関わる力	<ul style="list-style-type: none"> 友だちと協力してゴールを達成することができる。 友だちの意見や考えを自分の思いや考えと比べながら聞くことができる。
自己を見つめる力	<ul style="list-style-type: none"> 学びをふり返りながら、ぎもんの解決や目ひょうの達成に向かうことができる。