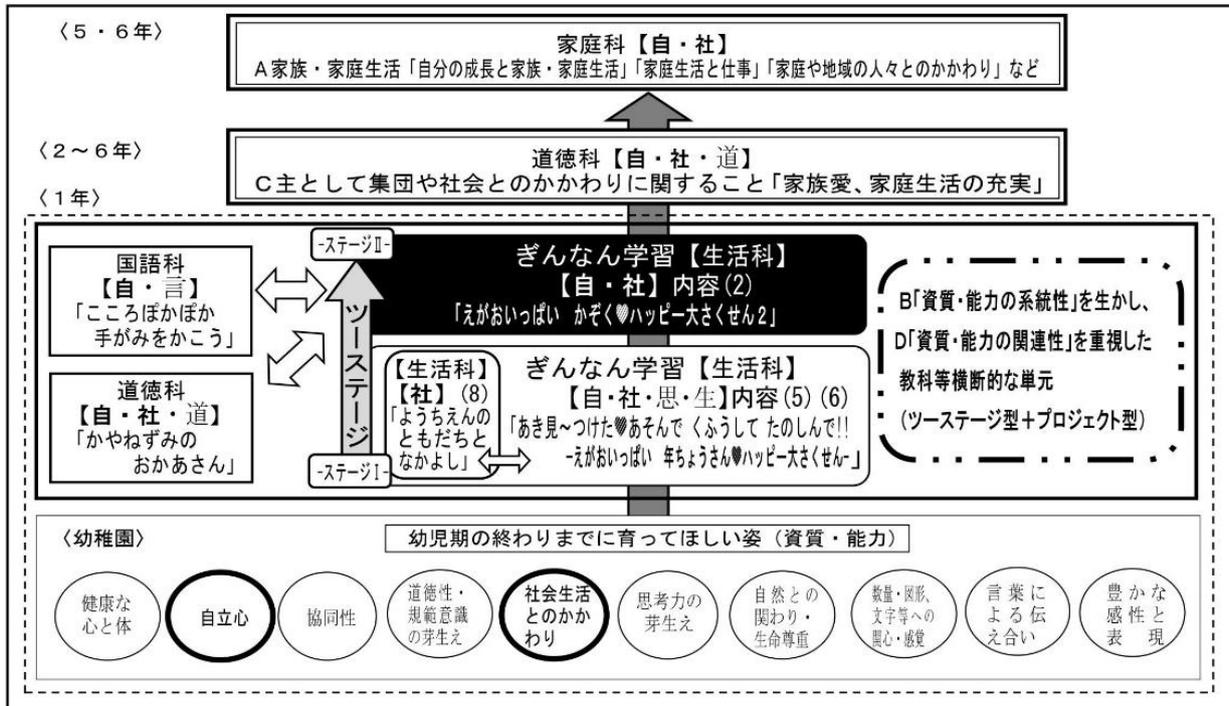


3 実践事例

第1学年

「えがおいっぱい かぞく♥♥ハッピー大きくせん2」 ぎんなん学習【生活科】（+国語科・道徳科）

【単元全体構想について】（資質・能力の系統性と関連性を重視：プロジェクト型+ツーステージ型）



本単元は、生活科の内容(2)を関連的に扱うとともに、縦軸としてB「資質・能力の系統性」、横軸としてD「資質・能力の関連性」を重視して構想した。

縦軸については、本単元において育てたい資質・能力の出発点を、「幼児期の終わりまでに育てほしい姿」の【自立心】【社会生活とのかかわり】であることを踏まえ、幼児期の育ちが本単元で発揮されるように意識した。同時に、本単元では、ステージⅠとして生活科の内容(5)(6)(8)を扱い、ステージⅡの内容(2)につながる契機として位置付けることで、ツーステージ型の構想を可能としている。さらに、5・6年の家庭科へとつなげていく結節点であり、道徳科の学習を通して家庭生活を大切にする心情を育むこと、家族を敬愛し、楽しい家庭をつくり、家族の役に立つことをしようとする中で、資質・能力を系統的に高めていくようにした。

横軸については、国語科や道徳科で高まっている資質・能力が発揮されるプロジェクト型の教科等横断的な単元構想を考えた。例えば、国語科では家族に手紙を書く活動を通して、相手意識を持ち、間違いを正したり、語と語や文と文との続き方を確かめたりして、家族に自分の思いが伝わる手紙を書くことで、身に付けた資質・能力がより確かなものに高まっていくだろう。

本学級の子どもは、生を受けてから今まで温かい家庭環境の中で、すくすくと育ってきた。どの家庭においても、手間を掛けて学校生活を支えたり、成長の節目に当たる行事や子どもとのかかわりを大切にしたりしてきた様子が見ええる。各家庭で家庭環境や家庭教育の在り方が異なることもあるが、子どもからの話や保護者との日々のやり取り、個別懇談での情報交換等で、子どもが家族の愛情いっぱい支えられてきたことを肌で感じることができる。しかし、初めての小学校生活が始まった一学期頃の子どもの経験の差は、各家庭によってばらつきが大きい。また、多くの子どもが、家庭や学校における生活を家族に手伝ってもらっており、それを当たり前のこととして感じている。一方で、二学期になると、小学校生活に慣れ、幼児期に比べてできることが増えてきている。いろいろなことに挑戦したり、手伝うことに喜びを感じたりして、一人一人が自立していこうとする気持ちの高まりが見られ、この時期ならではの特徴と言える。

このような時期だからこそ、家族や家庭生活を見詰めることで、当たり前と想っていた家庭のよさやありが

たみを感じる絶好の機会となる。そのように感じる事ができた子どもは、自分に何かできることはないかと考え、家族のために自分でできることを夢中になって行うことだろう。家族のために実際に行ったことを通して、家庭生活についての気付きの質を高め、子どもなりの家庭の世界観を持ち、家庭という対象の世界を広げていくことができると考える。家庭生活で役に立っていることを実感した子どもは、家庭における自分の存在に自信を持って、身に付けた資質・能力を生かし発揮し、豊かな生活をつくりだしていく子どもが育つことを願い、本単元を構想した。

家庭は、子どもにとってかけがえのないものであり、自分を支え、育んでくれる家族がいるところである。また、生活の基盤であり、心のよりどころである。しかし、子どもにとって、あまりにも身近であるため、その大切さに思い至らないことが多い。そこで、ステージⅠでは、秋のおもちゃを用いて幼稚園の子どもをハッピーにする作戦を考え、自分の思いや願いを持って他者を喜ばせる経験を積むようにする。ハッピー大作戦で成功した達成感や成徳感、次の他者へ生かし発揮したいという新たな思いや願いを持たせることであろう。この次への他者の中に、いつも支えられている「家族」が必然的に出てくることは自明なことである。このような「家族」との魅力的な「出会い」を設定することで、ステージⅡでは「家族をハッピーにしたい」という思いや願いを持つことができるようになる。その思いや願いの実現に向かって家族のハッピーを調べ、友達という「他者」と情報交換しながら自分にできるハッピー大作戦を「追究」する。そして、各家庭でハッピー大作戦という体験活動を行い、それを振り返り表現するという表現活動を繰り返し往還することと、生活科における見方・考え方を生かすことで、子どもの意欲と気付きの質は高まっていくことになる。見方・考え方を生かすためには、「目指す子どもの姿」を描き、その姿が表れる「活動」を設定し、その活動の中で教師が準備した「働き掛け」を行うことが肝要であると考え。幼児期に培った見方・考え方を生かすことで、「家庭」という対象の世界が見えてきて、どんどんその世界を広げていくことになるだろう。家族へのハッピー大作戦を成功させた子どもは、満足感や達成感を持ち、このタイミングで家族からの手紙を受け取ることで、新たな思いや願いを持って自分の役割を自覚し、家族の一員としてこれからも自分にできることを続けていこうとする自立に向かう心が育まれると考える。

このような活動を通して、充実感や満足感を得た子どもは、自分に自信を持ち、ぎんなん学習における「深い学び」を実現し、「夢中になって、対象の世界を広げ、豊かな生活をつくりだす子ども」が育つことを期待した。

【単元（ぎんなん学習）のねらい】

- 家族がハッピーになるための活動を通して、自分が家族によって支えられていることや家族の大切さ、家族と触れ合うことのよさや楽しさに気付く。
- 家族がハッピーになるための活動を通して、家庭生活を支えている家族や家族のよさ、自分でできることを考えるとともに、自分にできそうなことや自分の思いを表現する。
- 家族がハッピーになるための活動を通して、自分の役割を積極的に果たし、規則正しく健康に気を付けて生活したり、進んで家族と触れ合ったりする。

【単元の展開】（全16時間：ステージⅠ 4時間、ステージⅡ 12時間）

場面		子どもの課題意識と主な学習活動	評価の規準	時間
ステージⅠ	振り返り	<p>年ちょうさんをハッピーにしよう。</p> <p>○ 年長児のために自分ができていることを考えて、その作戦を実行する。</p>	<p>● 年長児が喜ぶ事を考え、作戦を実行している。</p>	4
ステージⅡ	出会い	<p>おうちの人のハッピーをしらべよう。</p> <p>○ 家庭で家族が喜ぶことはどのようなことか考えたり、調べたりする。</p>	<p>● 家庭で家族が喜ぶことはどのようなことか考えている。</p>	1

追究	<p>1日ハッピー大さくせんのじゅんびをしよう。</p> <p>○ 調べたことを伝え合い、1日ハッピー大作戦の準備をする。</p> <p>1日ハッピー大さくせんをふりかえろう。</p> <p>○ 1日ハッピー大作戦を振り返り、家の人のことを考える。</p> <p>1しゅうかんハッピー大さくせんのじゅんびをしよう。</p> <p>○ 1日ハッピー大作戦を基に、1週間ハッピー大作戦の準備をする。</p> <p>1しゅうかんハッピー大さくせんをふりかえろう。</p> <p>○ 1週間ハッピー大作戦を振り返り、家の人のことを考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 家族が喜ぶ自分にできる作戦を考えている。 ● 家族の喜びや家族のために働き掛けることの自分自身の満足感に気付いている。 ● 家族が求めている喜びに対して自分にできる作戦を考えている。 ● 家族の大切さや自分が家族によって支えられていることに気付いている。 	6
	振り返り	<p>かぞくにじぶんのおもいをつたえよう。</p> <p>○ 家族に対する思いを自分なりに伝える計画を立て、準備し、実行する。</p> <p>ハッピー大さくせんから学んだことはなんだろう。</p> <p>○ 今まで学んだことを振り返り、冬休みに向けて自分ができることを考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 家族と触れ合うことのよさや楽しさに気付いている。 ● 規則正しく健康に気を付けて生活したり、冬休みに向けてできることをしようとしていたりしている。

【単元の実際】

(第0時)「出会い」

思いや願いを育む生活づくり

主に対象とつなぐ

☆ ステージIで年長児のためにハッピー大作戦を行うことで、次は家族のためにハッピー大作戦をしたいという思いや願いを育てる。

子どもたちが秋のおもちゃで遊んでいると、附属幼稚園の年長児が散歩で近くを通りかかった。遊んでいる1年生を見て遊びたくなった年長児と、少しの時間一緒に遊ぶことになった。その帰り際、また遊ぶことを約束した1年生だが、コロナの状況が悪化したこともあり、交流活動は中止になった。そのことを子どもたちに伝えると、自分たちでできることはないかと考え始めた。子どもたちが考えたのは、年長児が興味を持っている秋のおもちゃをプレゼントすることである。このプレゼントを通して年長児の気持ちをうれしくさせようとするのがハッピー大作戦の始まりであった。

子どもたちは、秋のお人形やドングリごま、秋のけん玉、マツボックリ相撲場、ドングリ転がしを年長児の人数分作り、幼稚園に持って行った。もらった年長児は喜び、子どもたちは他者を喜ばせたことに満足感を得られた。ただ、使い方が分からないおもちゃもあり、後日、WEB会議システムを使って年長児に使い方を説明する機会を設定した。子どもたちはドキドキワクワクしながら、教室のモニターを見詰めた。年長児とつながると、子どもたちは大喜びだった(図1)。年長児に使い方を説明ができ、ハッピー大作戦を成功させた子どもたちは達成感や成就感でいっぱいであった。そのような子どもたちは、振り返りの中で次の他者へ生かし発揮したいという新たな思いや願いを持ち、身近な「家族をハッピーにしたい」と思うようになった。



図1 喜ぶ子どもたち

☆ 家族にとってどのようなことがハッピーなのかを思い起こし共有することで、自分の家族のハッピーを調べてみたいという思いや願いを持つことができるようにする。

まず、「おうちの人って誰がいるのか」を子どもたちと考え、家族の範囲の共通認識を図った(図2)。子どもそれぞれに家庭環境が異なるので、子どもが気にすることがないよう自発的な発言を受け止め、個々に配慮した。また、ペットを家族と思っている子どももおり、「おうちの人」とは、人だけでなくペットも含んだ家族として柔軟に捉えた。ここで、「それぞれのお家の人は今までどんなことをハッピーに感じるのか」と尋ねた。すると、「お兄ちゃんはゲームだ」「お母さんはアクセサリ」など、家族の関心のありそうなことを真っ先に出してきた。しばらく発言に耳を傾けていると、「心のこもったプレゼント」「お手伝い」「自分ががんばった時」「そばにいただけで」「自分の笑顔」など、家族の気持ちになった考えが出てくるようになった。板書を見た子どもたちから「お家の人はそれぞれハッピーと感ずることが違っている」ということに気付き、「ハッピー調べ隊」になって、各家庭でインタビューや観察などを行うことになった。

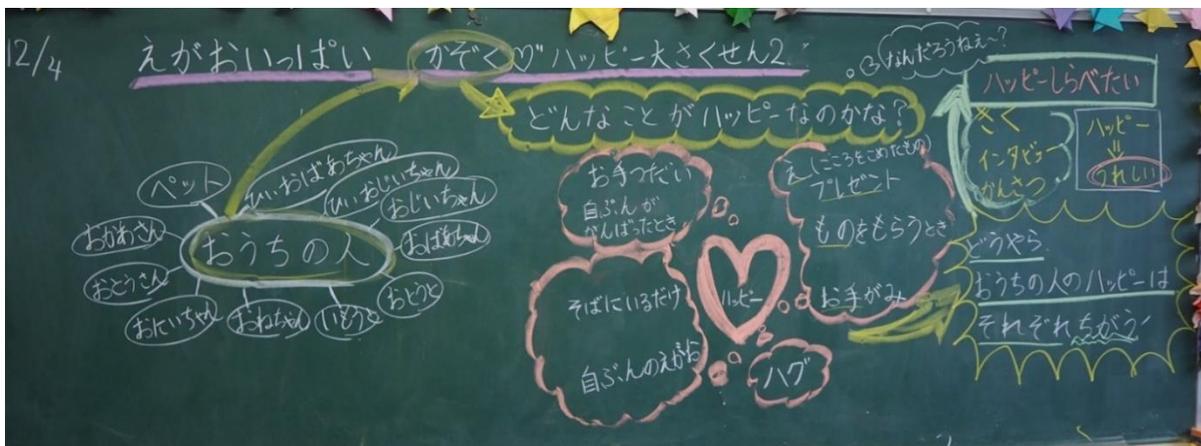


図2 共通認識を図った時の板書

☆ 身近な生活にかかわる見方・考え方を生かすよう働き掛けることで、家族が喜ぶ理由について考え、気づきの質が高まるようにする。

まず、家族のハッピー調べ隊として、家庭でインタビューしたことを伝え合った。その際に、身近な生活科にかかわる見方・考え方を生かすため、「どうして家族は〇〇をハッピーと感ずるのか」と問い返し、子どもたちが調べてきたハッピー一つ一つについて理由を考えることができるようにした。

(対象とつなく働き掛け、気づきの質の高まり)

(調べた家族のハッピーを伝え合う中で…)

S お父さんは、好きな絵を描いてあげたらハッピーになるよ。

T どうして、お父さんの好きな絵を描いたらうれしいんだろうね?

S 好きなアニメの絵をいつでも見られるからかな。

T みんなはどう思う? (みんなで考えるよう全体に問い返しを広げた。)

S 家族の人が心を込めて描いた絵だからうれしいんだよ。

T 先生が心を込めて絵を描いたら、〇〇くんのお父さんは喜ぶ?

S 違うよ。家族じゃないとだめなんよ。

S お母さんは、お手伝いをしてくれたらうれしいって言ってたよ。
 T お手伝いをしたらうれしいと言われた人？（半分ぐらいの子どもが挙手。）
 T どうして、お家の人はお手伝いをしてくれたらうれしいと思うの？
 S お家の人は毎日忙しいから、お手伝いをすると助かるんよ。
 S ハッピーをつくれるのは、同じ家族だけなんよ。
 T どうして、そう思うの？
 S ハッピーは、それぞれのお家で違うことが分かったから。

最後に、「家族ハッピー物語」で本時の学習を振り返って気付いたことを共有し、次時の1日ハッピー大作戦の準備につなげた。

【家族ハッピー物語からの抜粋】

- お料理のお手伝いがなぜハッピーなのか考えるところが楽しかった。それぞれの家でハッピーが違う。次は本当に作戦を考えたい。
- みんなのハッピーは子どもの健康や寝顔が多い。私の親はやっぱりお手伝いをしたらハッピーになる。食器を洗うお手伝いが一番ハッピーかも。

(第3～5時)「追究」

思いや願いを実現する

主に対象とつなぐ

☆ ハッピー大作戦を繰り返し設定することで、成功したり上手いかなったりした1日ハッピー大作戦の経験を、1週間ハッピー大作戦に生かすことができるようにする。

まず、前時の学習を基に1日ハッピー大作戦を考えた(図3)。「お手伝い作戦」「自分パワーアップ作戦」「言葉作戦」「プレゼント作戦(図4)」「お手紙作戦(図5)」「そばにいる作戦」「笑顔でいる作戦」などが出てきた。ここで、「お家の人は、本当にその作戦でハッピーになるの？」と問い返し、ひとりよがりではなく、家族のためという相手意識を持ったハッピー大作戦にしていった。



図3 ハッピー大作戦考え中



図4 プレゼント作戦



図5 お手紙作戦

そして、1日ハッピー大作戦を終えた翌日、子どもたちは喜んでいたり子どもが多い中、うまくいかなかったことに残念がっている子どももいた。そこで、次時では作戦の様子はどうだったか振り返り、成功した理由やうまくいかなかった理由を追究できるよう、働き掛けた(図6)。

(振り返りでは自分の気持ちの発表が多かったので、視点を家族に向けた。)

S お母さんにお手紙をあげました。どきどきしたけど、すごく喜びました。
 T お母さんは何て言っていた？
 S ありがとう。うれしいよって言われたよ。
 S 僕は、弟をお風呂に入れました。僕はまたやりたいなと思いました。
 S お母さんはどんな気持ちだった？(友達が質問した。)
 S お母さんはうれしいよと言ってくれたよ。
 T 弟はどんな気持ちだった？

- S 弟は、また入らせてって、言ったよ。
- S お母さんに手紙をあげると、感動して泣いていたよ。(ええ〜と、騒然。)
- S お母さんはきっと疲れているから、すごいと思い感動したと思います。
(作戦を行ったが、褒められなかったり断られたりした子どももいた。)
- T どうして上手くいかなかったんだろう? (全員に問い返した。)
- S 僕は食器洗いをしようとしたら、手伝わなくていいと言われたよ。
- S お母さんが一人でやった方が早いからだよ。
- S もし、食器が割れたりけがをさせたりしたら困るとか。
- S お家の人と自分の気持ちがばらばらだから、断られたんだよ。

このように、上手くいかなかった理由を考えた。「けがをさせて困る」「お家の人が一人でやった方がいい」「何かあったら困る」など、子どもたちなりに意見を出し、「お家の人と自分の気持ちがばらばらではないか」という考えに落ち着いた。そこで、「もう一度、お家の人の気持ちを聞いてみよう」ということで再び「調べ隊」となり、1週間ハッピー大作戦に調べたことを生かすことになった。1回目とは異なり、手伝いなら何でもいいというわけではなく、自分の家族にとって助かることやうれしいことを調べることにした。



図6 作戦の振り返り

【家族ハッピー物語からの抜粋】

- お家の人に「やらんでいい」と言われたら、けがとか心配させないお手伝いをしたらいい と思いました。
- 昨日よりパワーアップしたお手伝いをして、もっとハッピーにするぞ!

(第6時)「追究」

思いや願いを実現する

主に他者とつなぐ

☆ 板書を構造的にすることで、気づきを共有したり、学びを自覚させたり、次時の学習に見通しを持ったりすることができるようにする。

1週間ハッピー大作戦は、時間を掛けて行うことにして、「長続きするもの」という条件で家族と自分の気持ちが合った作戦を考えた。自分がやりたいだけで、結局、家族のお世話や面倒になってしまっただけでは、ハッピーの意味はなくなる。調べ隊が聞き出してきた作戦が、どうしていいのか理由を考えることで、「いつも時間が掛かっている」「とても大変なこと」「お家の人が注意をしなくてすむ」など、家族という相手意識を持って考えることができた。それを子どもたちの考えを共有しやすいよう、調べたことを内側にその理由を外側にして構造的な板書にした(図7)。さらに、板書を中心に話し合いを進めていくと、一人では危ない手伝いもあることに気づき、「危なくなると、一人でできて、続けられ、お家の人がハッピーになるもの」という条件でハッピー大作戦を考えた。



図7 構造的な板書で気づきの共有

☆ 友達の家庭と自分の家庭を比べながら伝え合う活動を行うことで、多様な価値観を共有したり、互いの考えを尊重したりすることができるようにする。

子どもたちは、1週間ハッピー大作戦を終えて、とても誇らしげな表情をしていた。自分たちが考えた作戦をやり続けて無事終えたことに、安堵感と達成感があったからである。本時では、まず子どもたちがやってきた作戦の報告会をした。「お風呂掃除」「マッサージ」「靴並べ」「食器洗い」「下の子の世話」など、がんばったことを報告した。「しんどかった」「我慢がいる」「きれいにしてよかった」「うれしい」など感想が出てきて、家族の大変さに気付いた子どもがとても多かった。次に、自分と家族とのかかわりを考え、家族を見詰め直した。

(家族を見詰め直す活動の中、家族が大変な思いをして自分たち家族を支えてくれていることに気付いた。その後、自分も家族のためにハッピーにすることができ、自分と家族は助け合って生きていることに気付いてきた。)

T みんなの家は、助け合っている家になっているかな？自分の家と比べてどう？

S たぶん。なっているかもしれん。なってる、なってる。(口々に言い出す。)

T 自分の家も助け合っているように感じる人？(3分の2ほど挙手。)

S 料理をしている時に、お母さんが火をつけたまま妹を風呂に入れていたから、火がついてるけど大丈夫かなとお母さんに声を掛けた。

T あなたが気付いてくれるおかげで、お母さんは安心してお風呂に入ることができたんだね。(挙手が続くので、次の子どもを指名する。)

S もし、お風呂の水が抜かれていなかった時に僕が抜くと、お母さんがしなくてもよくなるから、助け合いと思う。

T そういうことに気付いてあげられるってことだね。

このように、家族が互いに支え合っているということがということが見えてきた(図8)。ここで、「そんな家族からお手紙が届いているよ」と、子ども一人一人に家族からの手紙を手渡し、静まり返った中で子どもたちは黙々と読んだ。子どもたちの表情は見る見るうちに笑みがこぼれ、目はきらきらと輝き、目に涙を浮かべたり、涙を流したりしている子どももいた。

その後、「お家の人にお手紙を書きたい」という声が挙がり、「もっとお手伝いをしたい」「感謝の気持ちを届けたい」と、新たな思いや願いを持つことにつながった。



図8 支え合っていることに気付くことができる構造的な板書

【家族ハッピー物語からの抜粋】

- 家族みんなが助け合っているなど気付いたよ。一人がハッピーになると、だんだん広がっていくと分かったよ。
- 子どもと大人が、どちらもハッピーにしていることが分かった。

(第9～11時)「振り返り」

新たな思いや願いを持つ

主に自分自身とつなぐ

☆ 家族に対する思いを自分なりに伝える活動を設定することで、今まで培ってきた資質・能力を生かし発揮する場とする。

子どもたちの中には、前時の授業後にすぐにお手紙を書き始めていた子どもも多くいて、「自分のできることでお家の人のお手紙に応える」という新たな思いや願いは更なる追究を生んでいた。そこで、本時では、どのような形で感謝の気持ちを伝えるか計画を立てることにした。子どもたちのアイデアは、アクセサリーやバッグのようなものが多く、発想の広がりが見られずにいた。そこで、教師が「肩たたき券とか、賞状とかもらえるとうれしいかも」と発想を刺激するような言葉を投げ掛けた。すると、「お手伝いメニュー (図9)」「仕事宣言 (図10)」「お手伝いくじ (図11)」「お手伝いゲーム」「応援」「歌」「片付け箱」など、子どもらしい面白いアイデアが出てきた。子どもたちはそれぞれ自分のやりたいことを決めて、お家の人のために製作を始めた。そして、出来上がったものを家に持ち帰り、それぞれの家族に感謝の気持ちを伝えることができた。

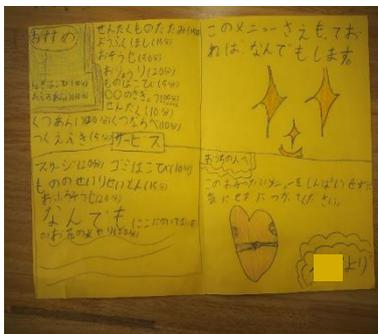


図9 お手伝いメニュー

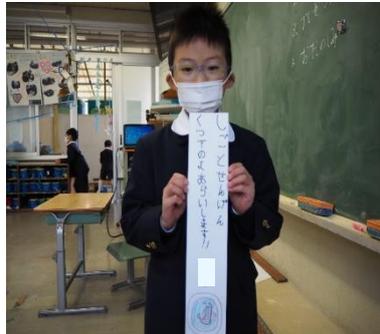


図10 仕事宣言



図11 お手伝いくじ

(第12時)「振り返り」

新たな思いや願いを持つ

主に自分自身とつなぐ

☆ 思考ツール「Yチャート」を活用して、「家族 (学習材)」「学び方 (他者)」「自分の成長 (自分自身)」の三つの視点で振り返り、深い学びを自覚できるようにする。

単元終末では、思考ツール「Yチャート」を活用して単元を振り返った (図12)。まず、毎時間書いてきた「家族ハッピー物語」を読み返すことで、今までやってきたハッピー大作戦を振り返った。次に、「家族」「学び方」「自分の成長」の三つの視点について説明し、それぞれで自分自身を振り返りながら、時間を掛けて振り返りカードに書いた。その際、机間巡視をしながら子どもが書いたことを意味付け称揚することで、家族の一員として、これからもできることを続けていこうとする気持ちを高めるようにした。



図12 思考ツールを活用した振り返り

(子どもに三つの視点を分かりやすく説明し、十分な書く時間を保障した。)

S (記述) 家族や友達はいつも僕のことを助けてくれました。だから、僕はみんなにお返しをしたいと思います。(この記述に朱書きする。)

T 家族だけじゃなく、「友達も」ってことね。えーなー！お返ししたいなという思いが高まっているってことかな？(うん)と、うなずく。)何か泣けてくるなあ。〇〇くん、すてきだね！

S (記述) お母さんがうれしくなると、僕もうれしくなることを不思議だと思いました。次は、お母さんだけでなく、みんなにお手伝いをしてみんなを喜ばせたい。(この記述に朱書きする。)

T すごいねえ！とんでもないことを書き始めたね！

(振り返ったことを発表するよう促した。)

S 家族は毎日大変だよ。

S 家族のために苦労しているんだよ。

T 家族って？

S みんな！子どものためにやっているんだよ。

S 自分も苦労するほどがんばるぞ！

S 自分が、がんばればがんばるほど、家族のためになるんだよ。

最後は、振り返ったことを伝え合い、一人一人の学びを共有した。子どもたちは家族に支えられていることに気付いたからこそ、自分たちにできることをこれからも続けていこうとする、豊かな生活をつくりだそうとする姿が見られた。

【家族ハッピー物語からの抜粋】

- 最初は難しいなと思っていたけど、やってきたら簡単になってきた。ママが笑顔になる回数が多くなったよ！うれしいな。ママを笑顔にする方法はママのことを考えて自分にできることをすることだよ。ハッピー大作戦は楽しかったからもう一度やりたいな。
- ハッピー大作戦をする前は、「どうしたら家族はハッピーになるのか」と、とても悩んでいました。1週間ハッピー大作戦が成功したからこそ、「こうやったら家族はハッピーになるんだ！」とだんだん分かってきて、できなかったことが自分でできるようになってきました。またこんなことをやってみたいです。

【単元の成果と課題及び次年度の実施に向けて】

- ステージⅠで年長児のためにハッピー大作戦を設定するなど単元構想を工夫したことで、対象とつなぎ、次は家族のためにハッピー大作戦をしたいという思いや願いが育つとともに、ステージⅡでの家族への意識を高めることができた。
- 身近な生活にかかわる見方・考え方を生かすよう、「深い学び」につながる姿を想定し、それが表れる活動を設定した上で、教師が意図的に働き掛けることで、子どもが対象を自分のこととして考え、自分にできることや家族に支えられていることに気付くことができた。
- 毎時間の板書を構造的にすることで、調べてきたことを共有したり、伝え合ったことから学びを自覚させたりして、気付きの質を高める一助になった。
- 「追究」場面の終末における振り返りの活動を設定したことで、気付きの質が高まり、新たな思いや願いが生まれ、「振り返り」の場面につなげることができた。
- 「振り返り」の場面で、思考ツール「Yチャート」を活用して、「対象」「学び方(他者)」「自分の成長(自分自身)」の三つの視点で学びを自覚できるようにしたことで、「自分自身」とつなぎ、学びを自覚するとともに、これからの自分の生活に生かしていこうとする姿が見られた。
- ウェビングの手法を生かした「家族ハッピー物語」として振り返りカードの書き方を工夫することで、子どもが楽しく書き進めるようになるとともに、視点を持って書くようにすることで、目標に沿った振り返りができた。
- 「体験活動の充実」と「表現活動の工夫」を繰り返し往還する単元を構想によって、「他者」とつないでいくことは、具体的に欠け、手立てとして意識が弱かった。今後は、「他者」とつなぐ手立てをより具体的に明確にし、意識的・意図的に講じる必要がある。

- 評価の在り方について、教師の主観的に見取る力に依拠するところが大きく、評価に曖昧さがあると感じる。主観的に見取ることも大切ではあるが、見取り方を分析したり、評価の方針を整理したりして、評価の在り方を練り直す必要がある。

☆ ステージⅠからステージⅡへとストーリー性を持たせ、必然性のある活動を用意してきた。今後は、ステージⅡの活動の一つ一つを吟味し、より柔軟にダイナミックに迫ることができるよう、子どものストーリーを想定して単元を構想していく必要がある。

☆ 課題に挙げたことは、ざんなん学習の理論の見直しを迫っているということである。次年度は、理論においてより具体的で意識的に講じられる手立てや評価について提案していきたい。

(大塚 翔)

「家族ハッピー物語」

