

令和5年度守恒小 「主体的・対話的で深い学びの実現

～生徒指導の要素を含む『学び合い』の活用を通して～

4年 総合的な学習の時間 「公園アンバサダー★」

本時の主眼:公園のおすすめポイントについての話し合い活動を通して、自分の考えと友達のことを比較したり分類したりして、おすすめポイントを選択し、それを基にキャッチフレーズを考えることができる。

単元を通して目指す子どもの姿: 学び合い活動を通して「仲間をだれ一人取り残さない」仲間意識や、「授業が楽しい」「安心できる」「うれしい」といった達成感や感動を味わう。

手だて①公園の良さを整理分析することで、自分の考えをもてるようにする。

手だて②多様な立場の意見を取り入れ、多面的・多角的に公園のよさを捉えられるようにする。

手だて③自分の意思表示をしやすくすることで、児童が互いの立場を理解し、仲間をだれ一人取り残さないという意識をもてるようにする。

「学びあい1」個人思考後の集団思考の姿: 「目指す対話」追及する問いについて交流する活動の中で、友達の話聞いて「そうか」と受け止めたり、「いいね」と共感したり、わからないところは尋ねたりして、自分の考えと友達のことを比較し整理したり、新たな考えを生み出したりする。

A 自分と友達のことを比較し、新しいおすすめポイントを再構築することができる。(例: 遊具が少ない→スペースが広いから、ボールで遊べる。)

B 自分の考えと友達のことを比較し、どちらのおすすめポイントが良いか選ぶことができる。

C 自分の公園のおすすめポイントを増やすことができる。

手だて① 学び合い1をフリーで交流することで、多面的・多角的に意見をもらうようにする。

手だて② 公園ごとに色分けしたアンバサダーカードを首からかけ、多様な意見を取り入れやすいようにする。

手だて③ バタフライチャートを用い、自分の公園のおすすめポイントを整理し、視覚的に捉えられるようにする。

手だて④ おすすめポイントを選ぶ際の基準を数値化して明確にする。

「学び合い2」誰一人取り残さず、課題解決に向かう姿

手だて① ネームプレートの使い方を工夫し、自分一人で考えたい児童はネームプレートを外し、手助けをしてほしい児童はネームプレートをそのまま貼っておく。

⇒「仲間をだれ一人取り残さない」仲間意識

成果と課題

単元を通して目指す子どもの姿

手だて①公園の良さを整理分析することで、自分の考えをもてるようにする。

○自分の公園だけの良さを見つけたことで、自分の公園への誇りや愛着を増やすことができた。

手だて②多様な立場の意見を取り入れ、多面的・多角的に公園のよさを捉えられるようにする。

○同じアンバサダーの友達や違うアンバサダーの友達を探し、比べながら情報を精査することができていた。

●中には、自分の情報を伝えるのみで満足し、意見を聞いて「比較する」「捉え直す」という活動に至らない児童もいた。

手だて③自分の意思表示をしやすくすることで、児童が互いの立場を理解し、仲間をだれ一人取り残さないという意識をもてるようにする。

○活動が終わっていない児童のもとに寄り、一緒に考えて解決しようとする姿が見られた。

「学びあい1」個人思考後の集団思考の姿

手だて① 学び合い1をフリーで交流することで、多面的・多角的に意見をもらうようにする。

○他の公園のおすすめポイントを聞いたことで、より内容を精査することができていた。

●活動の深まりについては、児童によって差が出てしまった。

手だて② 公園ごとに色分けしたアンバサダーカードを首からかけることで、多様な意見を取り入れやすいようにする。

○誰がどこの公園のアンバサダーなのか可視化したことで、スムーズに交流を行うことができた。

手だて③ バタフライチャートを用い、自分の公園のおすすめポイントを取捨選択できるようにする

○自分の公園にしかない魅力に注目して学び合いを進めることができた。

●前時でおすすめポイントを自分で挙げる時間を多く設定したため、ポイントが多く挙がりました。その結果、自己満足してしまい、話し合いが活発に行えない状況が見られた。

●おすすめポイントが多かったため、どのポイントから話し合えばいいかが不明確であった。そのため、たくさんポイントを挙げたA児ほど活動が停滞していた。

手だて④ おすすめポイントを選ぶ際の基準を明確にする。

○おすすめポイントを移動させる際に、数値を基準にして考え、数値化するなどして迷わず動かすことができる児童が多かった。

「学び合い2」誰一人取り残さず、課題解決に向かう姿

手だて① ネームプレートの使い方を工夫し、自分一人で考えたい児童はネームプレートを外し、手助けをしてほしい児童はネームプレートをそのまま貼っておく。⇒「仲間をだれ一人取り残さない」仲間意識

○助けが欲しい児童を可視化したため、ネームプレートを確認して、積極的に手助けに行く児童が多かった。

○一方で、自分でじっくり思考する時間も保証することができた。

学び合い1 バタフライチャートの活用



学び合い2 ネームプレートで助けが欲しい児童を可視化

