

4 実践ポスター発表

B ブース発表

4・B-1 「地域の方々の絵画の鑑賞文を書き、たくさんの人に絵画のよさを伝えよう」

今村 俊輔(神奈川県横浜市立茅ヶ崎台小学校小学校)

1 単元名 わくわくフェスティバル作品展 この絵、わたしはこう見る！

2 第6学年, 教科 国語科

3 身につけさせたい力

A3 Lv3 課題に対して、相手意識・目的意識をもって、主体的に取り組むことができる。

絵画を提供してくださった地域の方は、茅ヶ崎台小学校のわくわくフェスティバルに、絵の描き方を教えにきている森さんである。プロのような素晴らしい絵を描く森さんとの出会いは、子どもたちの興味関心を引き出し、よりよい鑑賞文を書いて“伝えたい”という思いを高められると考えた。

D2 Lv2 相手の反応を受けて、どのように伝えればよかったか理解できる。

単元を通して、ペアやグループなどの交流の時間をとっていく。絵画を選ぶときや鑑賞マップ(図参考)を作成した際に、意見を伝え合うことで、自分の考えを明確にする。また、絵画鑑賞発表会を開く。自分と同じ絵や違う絵を選んだ友達とグループを作り、発表し、友達の鑑賞文のよいところに気づかせ、ものの見方を広げていく。



4 メディア創造力を高める学習のプロセス

(1) 指導計画 (時数)

学習のプロセス	時	ねらい	主な学習活動 (○) と内容 (・)
相手意識・ 目的意識をもつ	1		○地域の方の作品の中から鑑賞してみたい作品を選んで、自由に鑑賞してみる。選んだ絵の作者に鑑賞文を書くことを伝えるために手紙を書く。 ○単元を貫く言語活動を知り、学習計画を立てて学習の見通しをもつ。
見る 見せる・つくる	2～ 5	「鳥獣戯画」を読み、 絵画の見方を学ぶ。	○鳥獣戯画を読む ・事実、意見・感想を区別して読む ・表現の工夫を考える。 ・鳥獣戯画で鑑賞文を書く。
見る	6～ 8		○自分の選んだ絵から事実を読み取り、鑑賞マップを作成する。 ○自分の選んだ絵から読み取った事実をもとに感じられることをマップに書きこむ。 ・事実を踏まえた感想や意見 ・事実と感想・意見の区別 ○鑑賞マップをもとに自分の選んだ絵が伝えたいことについて考える。 ・絵画から感じたことを踏まえ、最も伝えたいことは何かを決めること
見せる・つくる	9～		○表現や構成を工夫して、自分の選んだ絵の鑑

	10		賞文を書く。 ・書き出しの工夫 ・文末の工夫 ・事実や感じたことを出す順番
振り返る	11～ 12	鑑賞文を伝え合うことで、自分のものの見方をさらに広げさせる。	○選んだ絵画の鑑賞文を伝え合い、自身の鑑賞文との比較を通してものの見方を広げる。 ・同じ絵を選んだ人との鑑賞会 ・違う絵を選んだ人との鑑賞会

(2) 実践の流れ

○子どもたちの様子

絵画を提供してくださった森さんは、茅ヶ崎台小学校で絵画教室を開いていて、ずっとかかわりのある方であった。森さんは、もっと絵画に興味をもってほしいという思いをもっていた。その思いを知った子どもたちが森さんの絵画を見て、紹介文ではなく、鑑賞文を書き、自分たちはこのように絵画に興味をもったということを伝えようということになった。子どもたちは、森さんの素敵な絵画10枚の中から自分が鑑賞文を書きたい1枚を選んだ。同じ絵画を選んでいても、見方の全く違う鑑賞文となった。森さんがその鑑賞文を読んだとき、驚きの声をあげていた。「絵画は、わたしの手から離れたら、その絵画を見た人のものになる。その絵画の見方は、見る人に委ねられる。」自分の絵が鑑賞文のおかげで、もっと素晴らしいものに見えると話していた。これを聞いた子どもたちは、満身に満ちた顔をしていた。また、保護者の方が森さんの絵画を注目するきっかけとなった。

○教師の手だての工夫など

・教師のモデルの提示

単元の始めから、教師が書いた鑑賞マップや鑑賞文を提示し児童が学習のゴールをイメージしやすいようにする。また、学習計画や学習内容を具体的に示し、主体的に学習を進められるようにする。

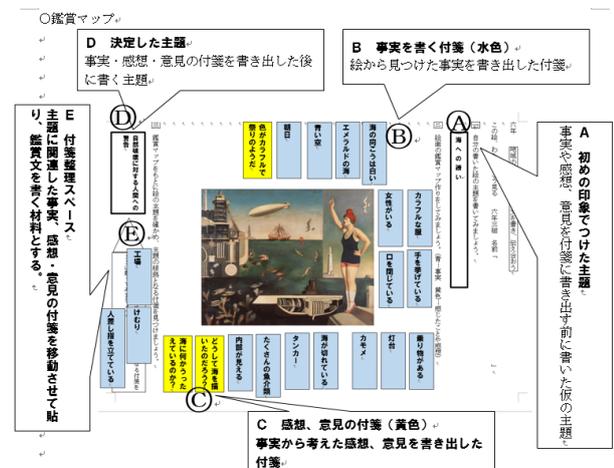
・付箋の活用

事実と感想、意見を区別した鑑賞文を書くことができるように、付箋を活用する。自分で選んだ絵画について鑑賞文を書いていく学習でも、絵から見つけた事実、絵から受けた感想・意見を付箋に書いて鑑賞マップに貼らせていく。

○「メディア創造力」育成は、ここで！

・鑑賞マップの作成

絵を見ながら、事実や感想・意見を付箋に書いて短い言葉で整理していく。鑑賞マップ上に貼ってまとめていくことで学習内容の全体を見通せるようにする。また、絵画についての主題を決定する際にも、その根拠となる事実、感想・意見の付箋を選択し、鑑賞マップ上で移動させることで、思考を整理しながら絵の主題を決定する。同じ絵画を選んだ友達と鑑賞マップをもとに交流して学んだことを鑑賞文に生かせるようにする。



5 メディア創造力の評価

友達と交流することで、選択した絵画から読み取った事実や意見、感想の付箋の数が増えたり、内容が深まったりした。絵画の主題や鑑賞文の構成を考えると、付箋は効果的に活用された。振り返りには、交流することで曖昧だった自分の考えが明確になったと書く児童がいた。

4 実践ポスター発表

B ブース発表

4・B・2 「電気を使った暮らしに役立つ装置を開発しよう」

広瀬一弥(亀岡市立東別院小学校)

- 1 単元名 発電と電気の利用
- 2 第6学年, 理科
- 3 身につけさせたい力

教科に関わって

身の回りには電気を作り出したり蓄えたり, 光, 音, 熱などに変えるさまざまな道具があることを知るとともに, 電気の効率的な利用についてとらえることができる。

プログラミング的思考に関わって

電気の性質を利用したものをプログラミングとセンサーが制御していることについて, 体験を通して考えることができる。

メディア創造力に関わって

【A-1-Lv3】 これまで学習したエネルギーについての学習と環境問題を結び付け, 電気の効率的な活用について課題を設定する。

【B-1-Lv3】 開発した装置のコンセプトシート作成が適切か, 相互評価する。

【C-1-Lv3】 開発した装置についてコンセプトシート作成を用いて表現する。

【D-1-Lv3】 電気の効率的な利用についてテーマにそれぞれが持ち寄った考えをもとに建設的妥協点を見出し, グループで1つの案にまとめる。

4 メディア創造力を高める学習のプロセス

(1) 指導計画 (時数)

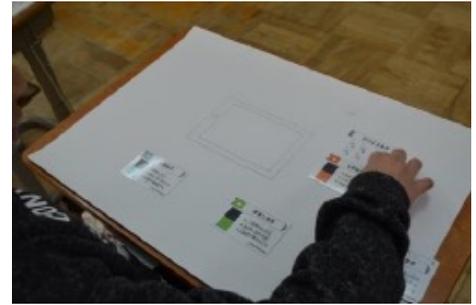
学習のプロセス	時	ねらい	主な学習活動 (○) と内容 (・)
相手意識・目的意識をもつ	1	社会に関わりのある課題を持つ。	○電気を効率的に使った, 暮らしに役立つ装置を考える。 ・環境問題やエネルギーの学習を想起する。 ・ワークシートに自分の考えをまとめる。
見る・見せる	1	それぞれの考えを理解し, 建設的に一つの案に意見をまとめる。	○児童が個別に考えた, 暮らしに役立つ装置を, 互いに説明し合う。 ・ワークシートを使い自身の考えを伝える。 ・グループで一つの案に絞る。
つくる・見せる	2	装置の良さを納得してもらえるコンセプトシート作成やプレゼンをする。	○考えた装置のコンセプトシートを作成し, 職員室の先生にプレゼンする。 ・作成した装置の概要をシートにまとめる。 ・職員室の先生にプレゼンし評価をもらう。
振り返る	1	プレゼンの評価を基に表現が適切であったか考える。	○活動を振り返る。 ・プレゼンに対する評価をもとに, 「暮らしに役立つ装置作り」の活動を振り返る。

(2) 実践の流れ

○ 子どもたちの様子や教師の手だての工夫など

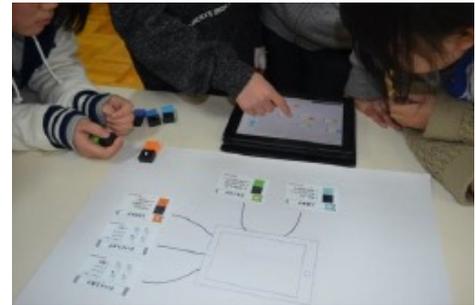
紙カードを使って個人思考の時間を確保

センサーやロボットなどを使ったプログラミング教材を現時点で一人1セット与えることは難しい。よって、グループでプログラミングを体験することになるが、その前に個人での思考の時間を確保した。そのために、センサーやコマンドに対応する紙カードを用意して、機械を使わず体験させた。カードだけでなく、画用紙に矢印を書くなど順序を意識させることを大切にした。



思考錯誤やブラッシュアップを重視する

十分な思考錯誤の中でプログラムをよりよくしていくことはプログラミング体験でも大切にしていきたい。センサーやタブレット端末でのプログラミング体験では命令を実行すれば結果はすぐに分かり、結果を恐れずに繰り返し実行していくようにさせた。また、完成した後もさらによりよい仕組みにしていこうとさせるためにもブラッシュアップすることを促した。



○ 「メディア創造力」育成は、ここで！

これまでの学習経験・生活体験と本時の学習をつなぐ導入

「発電」「電気製品」を例にエネルギー変換について考えた。児童がこれまで得てきた知識や体験を通して理解でき、本時のプログラミング体験をつなぐためにこのような活動を行った。発電の単純なエネルギー変換に比べ、電気製品のエネルギー変換は、センサーとプログラミングによって制御され複雑で効率的な変換が行われていることに気付かせ、課題追求につなげた。 【A-1-Lv3】



個人のアイデアを尊重しながら、グループの案を一つに絞る

それぞれがくらしに役立つ装置の案を考えていくが、実際に作る装置はグループに一つだけである。そこで、互いの案の良さを認め合いながら合意形成を図り、案を一つに絞っていく。また、絞られた案は、それぞれの考えを取り入れよりよいものにしていく。 【D-1-Lv3】

5 メディア創造力の評価

児童がそれぞれ個人思考を行う際には、既習の学習事項や生活経験、今日的な社会問題をもとに、具体的な課題を立てることができた。 【A-1-Lv3】

装置の良さを伝えるプレゼンの際には、パフォーマンス課題を設定した。コンセプトシートは「構成」「映像と言葉」、発表は「協力」「伝え方」のルーブリック評価を示した。

【B-1-Lv3】 【C-1-Lv3】

グループで一つの装置の作成しかできないという縛りで、一つに決めざるを得ない状況を作った。その際、ベースとなる考えを作った上で、自他の考えを組み合わせながら、建設的な妥協点を見いだすことができた。 【D-1-Lv3】

4 実践ポスター発表

B ブース発表

4・B・3 「相互作用を生かし建設的な話し合いを生み出す交流学习」

加藤勝也(神奈川県鎌倉市立山崎小学校)

1 単元名「新1年生にプレゼントしよう～山崎小学校オリジナルカルタづくり～」

2 第6学年・総合

3 身につけさせたい力

①新1年生に山崎小の良さや特徴をカルタで伝えようとする意欲をもつ。 【A-3-Lv3】

②山崎小のよさや特徴を映像化したり言語化したりすることができる。

【B-2-Lv3, C-1-Lv3, C-2-Lv3, C-3-Lv3】

③カルタ制作や相互評価、修正の場面において、建設的妥協点を探ることができる。

【D-1-Lv3, D-2-Lv3】

④他者との関わりを振り返り自分の改善点を見つめ直すことができる。

【D-3-Lv3】

4 メディア創造力を高める学習のプロセス

(1) 指導計画(時数)

学習のプロセス	時	ねらい	主な学習活動(○)と内容(・)
相手意識・ 目的意識をもつ	1	新1年生に山崎小や地域の自慢をカルタで伝えようとする意欲をもつ。	○活動内容を知る ・「活動の内容」と「単元計画」の確認
作る	3	①山崎小のよさや特徴を映像化したり言語化したりすることができる。 ②自他の考えを組み合わせながら、集団としての1つの考えにまとめることができる。	○山崎小オリジナルカルタを作る ・山崎小の「何を・どのように」カルタに表すのか ・よさを表す写真の選択 ・写真と言葉の組み合わせ
相互評価する	3	①制作物を見て、絵札と読札の組み合わせ方が適切か判断できる。 ②映像の意図を自分なりに読み取り、いい点や改善点等を言葉で表すことができる。	○制作したカルタを見せ合い、ブラッシュアップを行う ・制作し札の組み合わせや表現したいことを読み取り、いい点や改善点
修正する	3	①相手の反応を受けて、次の活動にどのように活かそうかと具体案を考えることができる。 ②自他の考えを組み合わせながら、集団としての1つの考えにまとめることができる。	○修正する部分に関して話し合う ・どこを・どのように修正するか ○修正する。
製版する ・遊ぶ	3	製版し、楽しく遊ぶ。	○遊ぶ
振り返る	1	他者との関わりを振り返り、自己の学びや成果、改善点を整理することができる。	○振り返る ・今単元での自分の学び

(2) 実践の流れ

○子どもたちの様子や教師の手だての工夫など

カルタづくりは、絵札の制作から行った。ここには、活動へ入りやすく伝えたい事柄を映像化することで仲間とイメージを共有しながら「この写真だから、この句はどう？」などと建設的に話し合い、映像と言語の往復をスムーズするねらいがある。実際の子ども達の活動では、話し合いの過程で「山小といえば谷戸でしょ」、「6年生の組体操はぜひ伝えたいな」「行事が多いことも教えてあげようよ」といったアイデアが出され、映像化する際にもアップとルーズ、写真を組み合わせる、テロップ的な解説を書き込む等の創意工夫が見られた。絵札から読み札にする活動でも、映像の要素を意識しながらどのように言語化するかをグループ毎に考え、豊かに表すことができていた。



コラボして一緒に札を作った5年生や兄弟クラスである1年生とのブラッシュアップでは、「新1年生にとってわかりやすいカルタになっているか？」という観点を提示し、グループで意見交換を行った。この活動を通して相手のコメントを尊重しつつどの様に絵札の映像を直すのか、読み札の句を直すのか、異学年の差異がもたらす疑問に答えるのか等様々な試行錯誤に迫られた。そして異学年の差異がもたらしてくれた気づきが子ども達の話し合いを活性化させ、何とか相手のために対処しようとする意識に繋がった。また、こちらからコメントをする際も、絵札や読み札から相手が表現しようとしていることを自分の中に取り込み、自分たちの認識や見方との違いを見つけ子ども達なりに疑問や感想などを述べていた。コメントする際にどのような言葉づかいをするかについても学級内で建設的に話し合い、相手意識を深めていくことができた。

○「メディア創造力」育成は、ここで！

目標①の「新1年生に山崎小の良さや特徴をカルタで伝えようとする意欲をもつ。」は導入やカルタ制作全体で育成する。

目標②③の「山崎小のよさや特徴を映像化したり言語化したりすることができる。」・「カルタ制作や相互評価、修正の場面において、建設的妥協点を探ることができる。」は主にカルタ制作・ブラッシュアップの活動で重点的に育成する。

目標④の「他者との関わりを振り返り自分の改善点を見つめ直すことができる。」は、毎時間のふりかえりや単元のまとめで育成する。



5 メディア創造力の評価（3の身に付けさせたい力に対しての実践全体の評価を考察した。）

<成果>

①題材が子ども達の学習意欲を高め、学習活動を活発化させた。

②映像を基に言葉を考えたり、作った言葉から映像を振り返ったりすることができ、映像と言語の往復を図ることができた。また、実践を通してデジタル化への必然性が生まれ、タブレット端末が有効に活用できた。

③ブラッシュアップでは、コメントを踏まえて相手の気づきや意見を尊重しどう対処するかを話し合う中で、建設的に話し合おうとする態度や友達の意見を受け入れる態度、多様なアイデアが生まれた。また、相手の表現したいことを受け入れつつ改善点を伝えることができた。

④活動を通して、自分の学びや改善点、友達の良さなどを整理することができた。

<課題>

- ・内容の重複が多かった。新1年生が遊ぶものなら出来れば46の札が一つ一つ違う方が良い。
- ・コメントする内容のさらなる吟味。今年度は新1年生がわかるカルタになっているかを設定。
- ・教師がどの程度コーディネートするのが良いのか。「教師の出」のさじ加減が難しい。

4 実践ポスター発表

B ブース発表

4・B・46年・社会「三匹のこぶた裁判員裁判 NHK for School」を活用して、
深い学びに迫る
増井泰弘(香川県丸亀市立郡家小学校)

1 単元名 わたしたちの生活と政治 ～国の政治のしくみ～

2 第6学年 社会科

3 身につけさせたい力

- ・社会問題の中から自分に関わりのある課題を発見できる。【A-1-Lv3】
→ 主権者教育の観点から、立法・行政・司法の中から自分たちと関わりのある課題を見つけ出す。
- ・課題に対して、相手意識・目的意識を持って主体的に取り組むことができる。【A-3-Lv3】
→ 自分が裁判員だったら・・・自分の立場を明確にすることで、主体的に学習に取り組む。
- ・映像の目的や意図を自分なりに読み取り、言葉や文章で表すことができる。【B-2-Lv3】
→ 映像から論点を読み取り、整理し、まとめる。
- ・自他の考えを組み合わせながら、集団として1つの考えにまとめることができる。【D-1-Lv3】
→ グループで話し合い、集団として1つの考え(判決)にまとめる。
- ・他者との関わりを振り返り、自己の改善点を見つめ直すことができる。【D-3-Lv3】
→ 多様な見方・考え方を自分に取り入れ、自分の考えの変容を見つめ直す。

4 メディア創造力を高める学習のプロセス

(1) 指導計画(3時間)

学習のプロセス	時	ねらい	主な学習活動(○)と内容(・)
相手意識・目的意識をもつ	1	21世紀を住みよい社会にするためには、わたしたちは何をどうすればよいのか、自分なりの課題を持ち、学習の計画を立てる。	○国民が裁判に関心を持つためにはどうすればよいのか、自分なりの課題を持ち、学習の計画を立てる。 ・裁判所の働きについて調べ、裁判員制度を実施する意味について考える。
見る	0.5	裁判員制度により、国民が裁判官と話し合っって判決を出していること、国民の視点が裁判に生かされていることに気づく。	○裁判員制度について調べる。 ・自分がもし裁判員になったらという視点で、相手意識・目的意識を持ち、学習に取り組む。
見せる・つくる	1	法廷で出た証拠や証言、自分の心に残ったことなどの映像から読み取った論点を整理し、自分	○NHK for School 昔話法廷を視聴する。 ・法廷で出た証拠や証言、自分の心に残ったことなどの映像から読み取った論点を整理し、自分なりの判決を考える。 ・討論では、多角的・多面的となってい

		なりの、また、グループで話し合い、集団として1つの考えにまとめる。	るか、公正公平な判断を行っているかの視点を意識しながらグループで話し合い、集団として1つの考え（判決）にまとめる。
振り返る	0.5		○学習を振り返る。 ・自分と同じ考えや違った考え、友達がどのような理由で判断したか、また友達の考えを自分が取り入れることによって、自分の考えがどう変容したかを見つめ直す。

(2) 実践の流れ

○ 子どもたちの様子や教師の手だての工夫

裁判所と授業の打ち合わせをする中で、裁判員裁判の体験を行うこと、NHK for School「昔話法廷」（三匹のこぶた裁判）の番組を視聴し、児童が裁判官や裁判員として判決を考えるといった流れで出前授業を行っていくことを確認した。今回の出前授業は、増井（社会科専科）が T1 として、学級担任及び高松地方裁判所職員が T2 として授業を実施した。2クラス同時に4学級で、体育館で実施した。

裁判所の働きや裁判員裁判がどのようなものであるかについては、事前に学習しておいた。裁判所の方からの話の後、さっそく番組を視聴。途中で再生を止め、要点を整理しながら、視聴を進めた。「三匹のこぶた」は子どもたちもよく知っている昔話である。そのため、自分の思い込みにより、判断しがちになることがある。実際の裁判と同じように、法廷で出た証拠や証言をもとに判断すると言った点を押さえることが大切である。



○ 「メディア創造力」育成は、ここで！

映像の視聴の際には、メモをとることで映像の目的や意図を自分なりに読み取らせた。視聴後は、証拠検討表や論点表を補助資料として活用しながら、判決用紙に、まずは自分の言葉や文章で判決とその理由を記述させた。

グループに分かれての討議では、まなボードを活用。自分たちの意見を整理・分類し、考え（思考）を可視化することで、論点を明確にし、話し合いを活性化させた。その後、集団として1つの考え（判決）にまとめさせた。



5 メディア創造力の評価

本模擬裁判は、番組内では判決は出ず、また有罪・無罪どちらかが正しいということが結論ではない。有罪・無罪、どちらかの判決にすぐにまとまったグループ、意見が分かれ、なかなかまとまらなかったグループ、有罪、無罪、多種多様な意見が出された。すぐに意見がまとまったグループには、教師が異なった考えを投げかけたり、他のグループの考えを伝えたりして、自分たちの考えをもう一度見つめ直すよう促した。教師が揺さぶりをかけることで「えー、でも…。」と、自分の考えが揺らぎ、さらにグループ交流、クラスでの交流、全体での交流を通して、そう言った考えもあるのかと、ここでも自他の考えを組み合わせながら、1つの考えにまとめることの難しさを感じていた。このような自分の考えを見つめ直す活動を取り入れることで、単なる話し合い活動、グループ交流ではなく、深い学びに迫る活動となった。