

振り返り活動を生かす生活科授業に関する研究

川島 芳昭, 丸山 剛史, 福田 耕平, 大塚 純平, 坂本 修子
小笠原 祐, 稲川 知美, 高田 美紀, 高橋 綾香

宇都宮大学共同教育学部研究紀要 第73号 別刷

2023年3月

振り返り活動を生かす生活科授業に関する研究

Research on Lifestyle Studies that make use of Reflection Activities

川島 芳昭^{*}, 丸山 剛史^{*}, 福田 耕平[†], 大塚 純平[†], 坂本 修子[‡]
 小笠原 祐[§], 稲川 知美^{||}, 高田 美紀[¶], 高橋 綾香^{**}
 Yoshiaki KAWASHIMA, Tsuyoshi MARUYMA, Kouhei FUKUDA
 Junpei OTSUKA, Syuko SAKAMOTO, Yuu OGASAWARA
 Tomomi INAGAWA, Miki TAKADA, Ayaka TAKAHASHI

概要

本研究は、幼・小期に体験や経験をしたことを意識させる振り返り活動の充実を図ることが、生活科における学びの効果を高めることを実証することを目的に実施した。特徴は、2018年度から2021年度まで実施した第1期「附属学校園・学部連携プロジェクト研究」の一環として、附属幼稚園と附属小学校、そして大学とが連携して研究を遂行したところにある。また、児童の体験や経験を意識させる手立てとして、附属小学校で開発した振り返りカード（みかくカード）の見直しや振り返りの効果を高めるための新たな方策を提案し、その成果を実践的に検討したところにある。その結果、幼児期の遊びの中での学びの体験や経験、前時の活動経験、直近の経験など、児童が日常的に生活したり学んだりする中で得られたことは、振り返り活動を適切に行うことで次の学びに繋がること分かった。また、附属幼稚園教員による授業参観により、幼稚園時代の活動を思い出す機会を与えることも効果があり、幼稚園と小学校との連携の重要性等も示唆することができた。

キーワード：生活科、幼・小連携、振り返り、学習経験

1. はじめに

生活科は、平成元年の学習指導要領から小学校低学年向けに新設された教科である。その目標は、「具体的な活動や体験を通して、自分と身近な社会や自然とのかかわりに関心を持ち、自分自身や自分の生活について考えさせるとともに、その過程において生活上必要な習慣や技能を身に付けさせ、自立への基礎を養う」¹⁾とされていた。その後、三回の改定が行われ、平成29年3月に告示された小学校学習指導要領²⁾では、「具体的な活動や体験を通して、身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立し、生活を豊かにしていくための資質・能力を次のとおり育成することを目指す」と目標が変化し、3つの資質・能力として、(1) 活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会および自然

^{*} 宇都宮大学 共同教育学部 (連絡先: kawasima@cc.utsunomiya-u.ac.jp 川島芳昭)

[†] 宇都宮大学 共同教育学部附属小学校

[‡] 宇都宮大学 共同教育学部附属幼稚園

[§] 令和3年度宇都宮大学 共同教育学部附属幼稚園 (現所属: 上三川町立上三川北小学校)

^{||} 令和2年度宇都宮大学 共同教育学部附属小学校 (現所属: 栃木県立博物館)

[¶] 令和2年度宇都宮大学 共同教育学部附属幼稚園 (現所属: 宇都宮市立今泉小学校)

^{**} 平成30年度宇都宮大学 共同教育学部附属幼稚園 (現所属: 宇都宮市立御幸が原小学校)

の特徴やよさ、それらの関わりに等に気付くとともに、生活上必要な習慣や技能を身につけるようにする、(2)身近な人々、社会及び以前を自分との関わりで捉え、自分自身や自分の生活について考え、表現することができるようにする、(3)身近なら人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信をもって学んだり生活を豊かにしたりしようとする態度を養うことが明記された。これらのことから表現の違いはあるものの、生活科が教科として設置され、30年以上が経過したものの、重要な観点である「活動や体験を通した学び」「生活上必要な習慣や技能を身につける学び」「自立し、生活を豊かにする態度を育てる学び」に大きな変化はないことが分かる。

一方、現代の子どもに不足しているのが遊びを通した生活体験や経験である^{3) 4)}。子どもは、体験を通して多くの経験を積み重ね、柔軟な発想力を持って遊び方を工夫し、独創的、創造的な活動を行ってきた。しかし、ICTの進歩や安全性の問題から子ども達を取り巻く環境が大きく変化し、体を使った遊びや野外活動の機会が減少している。さらに、屋内空間でゲームなどの与えられた遊びに終始し、独創的、創造的な遊びがなされなくなってきた。そのため、体験や経験によって身につけた知識及び技能を具体的に活用する機会がないだけでなく、その体験や経験を学びに生かす訓練が十分ではないと言える。そのため、生活科の学びによって児童にその学びの機会を与えることは重要だと言える。

2017年の学習指導要領の改訂では、現代の児童・生徒を取り巻く環境や学校教育に求められる学びを考慮し、「何を学ぶか」、「どのように学ぶか」だけでなく、「何ができるようになるか」の視点を加えた学びの実現が目指されている。これは、カリキュラム・マネジメントとして「よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創るという目標を共有し、社会と連携・協働しながら、未来の創り手となるために必要な知識や力を育む「社会に開かれた教育課程」の実現」を中心に捉えた方向性として必要だとされている。特に、「どのように学ぶか」として提案されている主体的・対話的で深い学び(アクティブ・ラーニング)を実現するためには、児童が持つ体験や経験から得られた学びを考慮し、それを活用しながら学びを深めていくことが重要だと考える。そのためには、児童がこれまで何を学んできたのか、どのような体験や経験をしたのかを意識させ、新たな活動の中で活用できる方策を検討する必要があると考えた。

そこで本研究では、幼児期の学びから小学校での学びまでに児童が体験や経験したことを意識し、新たな活動の中でそれを生かした学びを行うことを目指した生活科の授業を検討し、実践を通してその成果を考察することを目的に実施することとした。その方法として、振り返り活動で活用してきた「みがくカード」(み：みつけたよ、が：がんばったよ、く：くふうしたよ)の見直し、効果を高める授業計画、幼児期の学びの実態把握と幼稚園との連携強化などを行うこととした。

なお、本研究は、宇都宮大学共同教育学部附属学校園・学部連携研究プロジェクトの一環として4年間実施した結果である。

2. 附属学校園・学部連携研究プロジェクト

2.1 概要

本プロジェクトは、宇都宮大学共同教育学部附属学校園(旧：宇都宮大学教育学部附属学校園、以下附属学校園)の機能を、「資質・能力の効果的な育成」「教員養成・研修の充実」「大学・附属教員の指導力向上」「研究成果の還元」の4つに整理し、重点的に強化することを目的に2018年度から実施してきた。特徴は、附属学校園が持つ、幼・小・中・特別支援学校および大学との連携の利点を生かし、互いの学習目標、学習内容、指導方法を共有するだけでなく、大学教員が持つ先導的・先進的

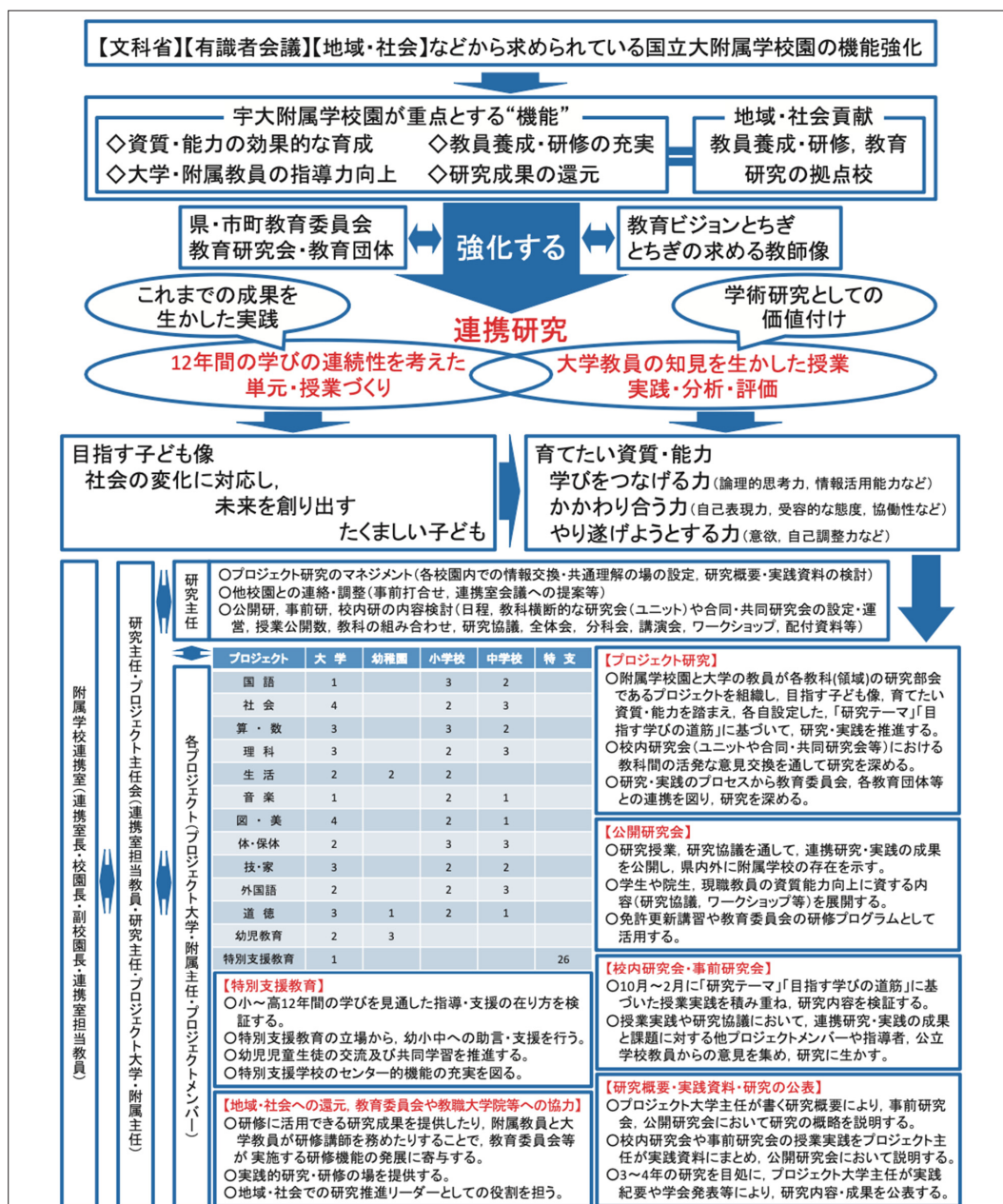


図1 連携研究プロジェクトの全体図

(抜粋) 宇都宮大学共同教育学部, 附属学校園: 「連携研究プロジェクト研究概要集」(2022)

な研究成果や理論を活用した授業作りを行い、教科ごとに実証するところにある。また、12年間の学びの連続性を考えた単元・授業作りを行うことで、より効果的に・効率的に子どもの資質・能力を育成できると考える。これは、文部科学省が示す異校種間の連携の意義である三つの重要性を加味した、教科ごとのモデル事例を提案するものである⁵⁾。三つの重要性は以下の通りである。

- (1) 一貫した教育課程の編成を見据えて、連携した教材開発を行うこと
- (2) (1)を通じた学習指導の評価指標の在り方について、異校種間で連携して議論・確認していくこと
- (3) (1)と(2)を実現するPDCAサイクルを展開していくこと

図1に連携研究プロジェクトの全体図を示す。図1に示すように、連携研究プロジェクトでは、13の教科プロジェクトを設置し、幼・小・中・特別支援、さらに大学教員とがチームをつくり、附属学校園が重点とする4つの機能をより高度に達成することを目指している。

本研究では、「生活科プロジェクト」の4年間の実践から得られた知見について述べる。

2.2 生活科プロジェクトの概要

生活科は、人や社会、自然との関わりを通して新たな気付きや考えを深めることと、幼児期に育成された資質・能力や中学年から始まる各教科の育成を目指す資質・能力、「見方・考え方」をつなげる役割がある。このことから、幼児期後期から小学2年生までの児童期の3年間において経験の積み重ねを活かし、身近な人々、社会、自然などの対象と繰り返し関わり、考えたり、表現したりする力を育成する授業作りが重要だと言える。このことを踏まえ、生活科プロジェクトでは、体験や経験を生かし、対象への関わりを楽しむ生活科の授業をさらに高めることを目指して実施してきた。その際、「振り返り」活動を強化し、これまでの学びの体験や経験が新たな学びの基盤になる授業である。なお、本研究で扱う体験や経験は、「対象と直接的・具体的に繰り返し関わる活動の中から得られるもの」、「幼児期からの様々な学びを通して蓄積してきたもの」の二つとした。

一般的に、幼・小期の学びの連続性とは、幼児期と児童期の教育活動における発達の段階の相違(学びの芽生えの時期と自覚的な学びの時期)に考慮しつつ、直接的・具体的な対象への働きかけにより、二つの時期の教育活動の接続を見通しながら、幼児期における遊びの中での学びと児童期における各教科等の学びを展開するものと考えられる。すなわち、直接的・具体的な対象への働きかけを行うこの二つの時期の学びを連続したものと捉え、教育活動の中で高めていくことが必要だと言える。一方、児童が蓄積する学びの体験や経験は、幼児期だけでなく児童期の日々の学びにおいても蓄積されつづけている。そのため、児童が現在行っている活動は、これまでに行ってきた活動の延長上にあり、これまでの体験や経験を常に意識させながら学ぶことが重要だと言える。

以上のことから、生活科プロジェクトでは、これまでの学びの体験や経験を活かすための手立てとして、①「経験を生かすための単元づくり」、②「自他の経験を生かし、気付きや思考を促す教師の支援」、③「次につながる振り返りの工夫」の三つの観点から授業を検討することとした。まず、①では、経験を想起し、活用する単元づくり及び展開の工夫について検討する。②では、新たな視点を見つけるための交流の場の設定や対象に対する気付きや思考を促す教師からの言葉かけについて検討する。③では、上手くいったことや次に試してみたいことなど、活動に応じた観点を提示した振り返りを行うことで、対象への気付きや今後の活動への思いなどを高める方策について検討する。そして、これらの観点的効果をそれぞれ検証することで、教育的効果を高めた生活科の授業に必要な要素を明らかにすることを目指す。

3. 授業実践の概要とその成果

3.1 2018年度⁶⁾

(1) 幼稚園の授業実践と成果

2018年度は、連携研究プロジェクトを遂行するための準備として小学校教員、大学教員が幼児教育の理解と園児が体験を通して経験する内容について理解し、幼児教育からの学びを生かした小学校生活科の授業設計につなぐことを目的に実施した。そのため、日常的に行われている幼児教育を小学

校教員、大学教員が参観するところから連携をすることとした。

幼児教育では、幼児期の発達の特徴を踏まえ、資質・能力をそれぞれの発達に応じて、総合的に育んでいくことが求められている。「幼児期の終わりまでに育って欲しい姿」は、幼児期の活動全体を通して資質・能力が育まれている幼児の幼稚園修了時の具体的姿である。その中で、特に、幼児の「協同性」「思考力の芽生え」「言葉による伝え合い」「豊かな感性と表現」の視点から子どもの考えたり、表現したりする力がどのように育まれているのかを看取することを旨とした。方法は、幼稚園教員が実践する保育を小学校教員、大学教員が参観し、幼児の活動の様子を観察した。活動内容は、ビー玉コースターの作成やダンスなど多岐にわたる内容であり、幼児自身の興味・関心に応じた自由度の高いものであった。この中で、ビー玉コースターの作成などは、小学校の生活科の中でも使われる題材である。そのため、幼児期の学びを知り、幼児が経験してきた内容を考慮した生活科の授業設計を行うことの重要性を認識することができた。また、幼児の動向として、興味を持った活動に繰り返し関わり、その中で得た経験や他者との交流によって生まれる新たな思いを表現しようとしている様子だけでなく、他者を思いやる様子なども見ることができた。これらの活動や経験は、幼児の「思考力の芽生え」や「豊かな感性と表現」につながる姿であることが分かった。また、他者との交流により「言葉による伝え合い」を通して、「協同性」が育まれていることも分かった。

(2) 小学校の授業実践と成果

授業は、第1学年「しん1年生とおともだち」(総指導時数14時間)及び第2学年「空気であそぼう」(総指導時数14時間)の二つの授業実践を行った。

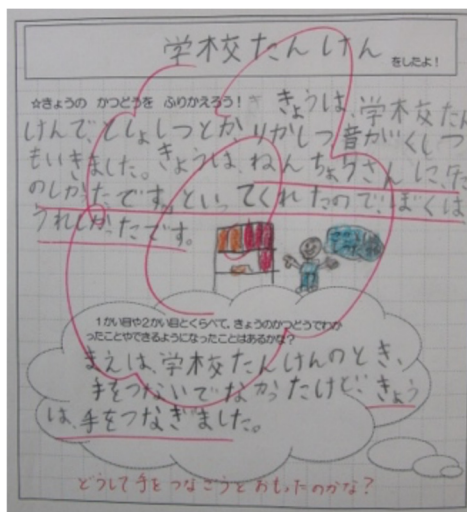


図2 「みがくカード」の例(1年生)

第1学年「しん1年生とおともだち」の単元の目標は、「新1年生と繰り返し関わり、活動を振り返ったり気付いたことや考えたことを友達と伝え合ったりすることを通して、新1年生と関わることのよさや楽しさに気付くことができる」とした。また、児童がこれまでの体験や経験を明確に意識できる振り返りを実現するために「みがくカード」を再検討した。その結果、連続的な学びを児童に意識させ、自己の思いを表出する振り返りの工夫として、「みがくカード」に「1かい目や2かい目くらべて、きょうのかつどうでわかったことやできるようになったことはあるかな?」の欄を新たに設けた。図2に

児童が記述した「みがくカード」の例を二つ示す。図2に示すように、児童の記述に「前よりも」や「まえば」などのように、自己の活動の変化を想起させる言葉が使われていることが分かる。また、内容も児童自身が新1年生のために考えたり、表現したりした活動に対する相手の反応に応じて、次への活動の手がかりにし、改善できた実感を持って記述していた。これらのことから、児童は、自分の体験や経験を振り返る機会があれば、自分の学びの変化に気づき、活動をより良くすることを目指した目的意識を持つことができることが分かった。それと同時に、対象のことを考えた相手意識も考慮することでより良い活動につながっていることを児童自身が実感していることも分かった。

第2学年では、「空気であそぼう」（総指導時数14時間）を実施した。単元の目標は、「空気のおもちゃを工夫して作ることを通して、空気の不思議さや遊びの面白さに気付くことができる」とした。評価は、「思考力・判断力・表現力等の基礎」の観点を中心に検討した。具体的な活動は、「空気となかよくなろう」（4時間）、「空気のおもちゃをくふうして作ろう」（6時間）、「空気のおもちゃで、みんなとあそぼう」（4時間）である。

まず、「空気となかよくなろう」の活動は、12月に実施した「冬探しビンゴ」で見つけた冬になって冷くなったものを探す活動の振り返りの中で、児童から「空気」についてもっと知りたいという欲求があることから開始した。最初は、児童の考えや教師の見本を基にした遊びを体験させ、次にやりたいことや必要なものを「みがくカード」に記入させた。そこから、新しい遊び方や必要な材料などを考えさせることを目指した。次に「空気のおもちゃをくふうして作ろう」の活動では、これまで体験したり、考えたりした遊びをもとに、空気のおもちゃづくりを行わせた。その際、全体交流として「空気となかよくなろう」の活動で気付いたことやまとめた振り返りを提示し、空気を使ったおもちゃに共通することを確認させた。その交流の中で、児童自身が気付いたことや考えたことを、自身のおもちゃに取り入れたり、繰り返し行われる遊びを通して新たな気付きを持ったりする児童がいた。特に、新たな気付きを持った児童は、他者ともその情報を共有し、互いに高め合う活動を自然に行っていた。

図3に活動の振り返りで記述させた「みがくカード」の例を示す。図3に示す児童は、「空気となかよくなろう」の活動の中で、ビニール袋に空気を入れ、友達とサッカーをして遊ぶことを行っていた。その後の「空気のおもちゃをくふうして作ろう」の活動では、空気を入れたビニール袋の楽しさを知り、傘袋ロケットを作って投げて遊ぶことを実践した。しかし、「みがくカード」には、傘袋ロケットを

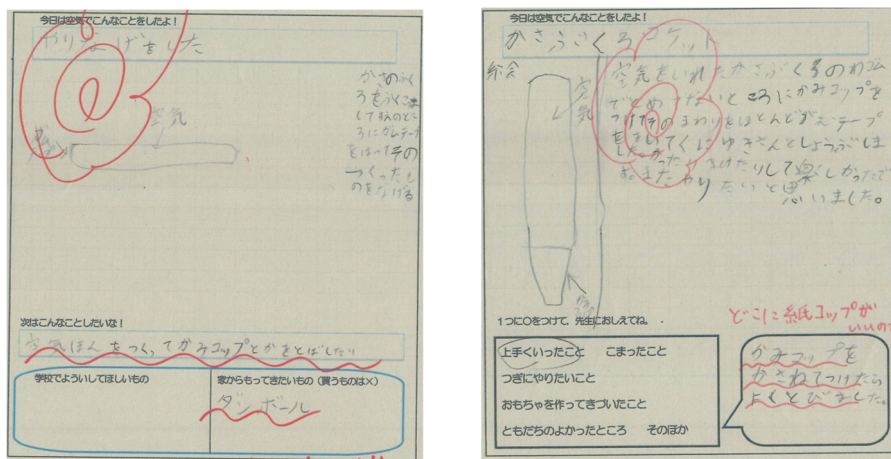


図3 「みがくカード」の例(2年生)

遠くに飛ばすのではなく、活動の中で紙コップなどを空気力で飛ばしたいという考えに変化していることが分かる(図3左)。その後の活動では、他の児童の様子や遊びを見てやはり遠くに飛ばしたいという欲求が生まれ、紙コップを飛ばすのではなく、紙コップを傘袋ロケットのおもりとして活用し、遠くに飛ばすおもちゃ作りに変化したことが分かる(図3右)。この変化は、繰り返し行われる活動の中で、児童自身が考えたり表現したりするだけでなく、他者との交流によって起こっている効果であると言える。すなわち、活動の主軸を明確にした連続性のある学びは、主軸を起点として児童自身の考えを常に変化させ、自身の活動や他者との交流をとおして新たな表現方法を模索するために重要な手段であることが分かった。

3.2 2019年度⁷⁾

(1) 幼稚園の授業実践と成果

2019年度の幼稚園の授業は、年長組の幼児を対象に「友達と一緒に活動の中で、工夫したり試したり自分の考えを伝えたりして遊ぶことを楽しむ」ことを目的とした活動を行った。具体的には、「とばして遊ぶもの(プーメラン、紙ひこうき、紙トンボ等)」を行った。ここでは、A児と他の幼児の活動の様子を例に実践の様子を分析する。図4に活動の様子を示す。

A児が行ったのは、紙トンボづくりである。A児は、当初紙トンボを作成し飛ばしていたが、自分なりの遊び方として、フラフープ的に飛ばす遊びを始めた。しかし、上手く的に入らずに試行錯誤を繰り返す様子が見えかけた。そこで、教師が「ここからやってみようかな」と木枠に乗って少し高いところから飛ばす様子を観察させた。A児も真似を的的に入ったとき、「入った!」と嬉しそうな表情を見せた。これは、上手い出来ない経験から自分で考え工夫をすることの大切さと、上手くいったときの喜びや印象を強く幼児に与える効果だと言える。また、この



図4 活動の様子

A児の活動は、他の幼児の見本となり、遊び方をさらに工夫したり、考えた遊びが成功するまで何度も繰り返したりする様子が見られ、活動全体が活性化することが分かった。

(2) 小学校の授業実践と成果

2019年度の実践を通して、児童がこれまでの体験や経験を思い出し、次の学びに繋がる振り返りを行う方法の有効性が示唆できた。そこで、2020年度は、さらにどのような問いかけや働きかけが振り返りとして有効なのかを検討することとした。題材は、第1学年で「やさいだいすき」(総指導時間数14時間)、第2学年で「ゴムであそぼう」(総指導時間数13時間)の二つの授業実践を行った。

第1学年は、単元目標を「野菜や畑に愛着を持って友達とお世話をし、野菜の成長や友達と関わるよさ、自分自身の頑張りに気づき、それらを自分なりに工夫して表現することができる」として実施した。活動は、(1)やさいをうえるじゅんぴをしよう(3時間)、(2)やさいをそだてよう(7時間)、(3)やさいをそだてたことをともだちやおうちの人につたえよう(4時間)で実施した。

2019年度と同様に、児童がこれまでの体験や経験を振り返りながら活動が行えるように「みがくカード」の活用方法を検討した。また、それと同時に幼児教育で体験や経験した他者と協力したり、

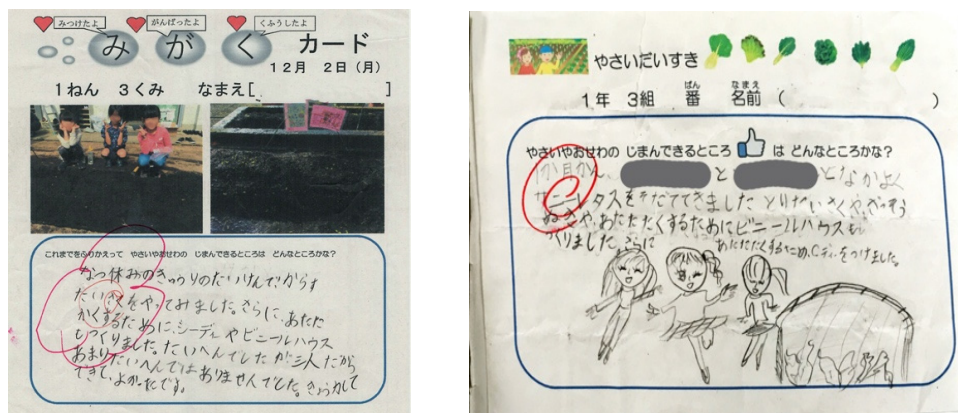


図5 「みがかくカード」の例(1年生)

自分で考え工夫したりを繰り返す活動を含めた指導内容とした。具体的には、グループを構成し、野菜の種まきや、世話の方法を適宜振り返らせ、その結果を「みがかくカード」に記述させながら、雑草対策、害虫や害獣対策、温度管理などをグループで話し合いながら活動をさせた。

図5に「みがかくカード」の例を示す。図5に示すように、児童Aは、夏の時期に比べ秋は気温が低いことに着目し、ビニールハウスみたいにする事で野菜を守れると考え、グループの児童と一緒に積極的に作業をしていた。また、自分の活動を「みがかくカード」の記述を基に振り返らせ、自慢という形式で友達や家族に伝えさせた。この活動は、自身が行ってきた活動全体を振り返らせるとともに達成感を喚起させるものであり、体験や経験を児童に強く意識付けられたと推測できる。

第2学年は、輪ゴムを使った遊び作りを題材に実施した。輪ゴムを題材にしたおもちゃ作りは、図画工作の授業や学校行事である「おもいっきりカーニバル」の中で既に体験している。そのため、生活科の授業では、これまで体験や経験した輪ゴムを使ったおもちゃ作りを参考に、新しいおもちゃ作りを実施した。活動は、(1) ゴムであそんでみよう(3時間)、(2) オリジナルのゴムのおもちゃを作ろう(9時間)、(3) オリジナルのゴムのおもちゃで1年生とあそぼう(1時間)である。

この実践では、最初にこれまで体験や経験してきた輪ゴムを使った様々な遊びや活動を振り返らせるところから行った。そして、これまで扱わなかった太さや長さの異なる多様な「輪ゴム」とペットボトルや紙皿などの新たな素材を準備し、おもちゃ作りに挑戦させた。この実践では、「みがかくカード」

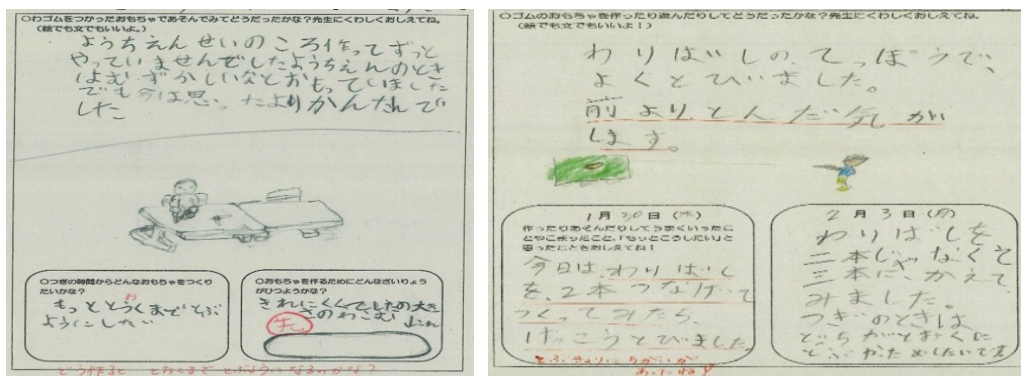


図6 試行版「みがかくカード」の例

に前の時間の振り返りと本時の振り返りを同時に確認できる新たな方法を取り入れた試行版の「みがくカード」を用いて実施した。図6に試行版「みがくカード」の例を示す。これまでの「みがくカード」は、1回の授業で1枚の「みがくカード」を作成し、それを蓄積することで活動全体の振り返りに活用してきた。しかし、この方法では、前時の「みがくカード」を毎回使わなければならない、短時間の振り返りの時間では十分な効果が得られないと考えた。そこで、本時の活動の振り返りに必要な前時の振り返りの結果を1枚のカードにまとめることが有効だと考えて使用した。その結果、これまで前時の学習内容を十分に活用することができなかった児童が、自身の成長の様子を正しく認識し、次につながる学びとして本時の活動を位置づける様子が見られた。

3.3 2020年度⁸⁾

(1) 幼稚園の授業実践と成果

幼稚園の実践は、COVID-19の影響により新たな授業実践をすることができなかった。

(2) 小学校の授業実践と成果

小学校では、第1学年で「おもい出カーニバル」(総指導時間数13時間)、第2学年で「Go To 自分たんけん」(総指導時間数20時間)の二つの実践を行った。

第1学年では、「おもい出カーニバル」として過去と現在の自分を比べ、1年間の自分自身の生活を振り返る活動を行った。これは、自分にとって心に残る思い出があることや自分の成長に気付くとともに、それらを生かした遊びを自分なりに考えてつくることができることを目的に実施した。具体的には、入学してから現在までの家庭や学校での生活を振り返り、それを生かした遊びをつくったり遊んだりする体験や経験によって自分が成長してきたことの認識や、自分にとって心に残る思い出があることに気付き、達成感を持つことができるように意識した指導を行った。この実践では、これまで用いてきた「みがくカード」の他に新たに、「OKOブック」、「いいね！カード」を用いる試みも行った。「OKOブック」の例を図7に示す。「みがくカード」による振り返りは、その時の活動に対する振り返りや蓄積することで自己の成長を認識する方法としては適している。しかし、蓄積したカードは意識して確認しなければならないことや記述内容が多岐にわたるため、児童が振り返りの観点を絞りにくいという課題がある。そこで、新たに「OKOブック」を作成し、活用することとした。「OKOブック」の特徴は、「いえのページ」や「学校のページ」など記述する観点ごとに枠を作り記述できるところに

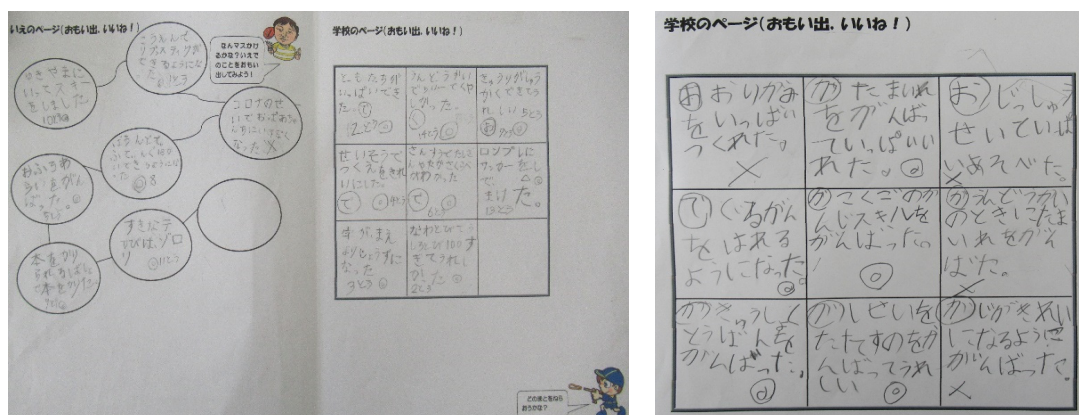


図7 OKOブック

ある。これにより、観点を絞った振り返り（思い出）や、これまでの体験や経験を想起できるよう工夫をした。また、「いいね！カード」では、子どもが見付けた友だちの「いいね！」を紹介し合うことで、自分では気付かない成長を他者から指摘されて改めて気付かせることを目指した。

第2学年では、「Go To 自分たんけん」
として、自分の小さいころや未来を調べたり、友達に伝え合ったりする活動を通して、自己の成長や周りの人の支え、これからの学校生活の魅力、友達と関わることのよさに気付き、それらを自分なりの方法で工夫して表現することができることを目的に実施した。そのため、振り返り方法は、これまでの自分を振り返る、これからの自分や学校生活を想像するといった2つの活動を実施することとした。

この実践を行うにあたり、新たに「自分たんけんブック」を作成し、子どもの幼児期や乳児期の様子を調べさせ、友だちと共有することで、知らなかった友だちの姿に気づき、さらなる関心を持った関わり合いに繋がる手立てとした。図8に「自分たんけんブック」の例を示す。「自分たんけんブック」は、自分や友達の乳児期の様子を伝え合う交流の場を設定し、友達の今と乳児期、自分と友達の乳児期を比べたり、自分が知らなかった友達の様子を見つけたりする活動に有効であった。また、「見つける」「比べる」といった学習活動を設定したり、自分の乳児期と今を比較する問いかけをしたりすることで思考を促し、「自分たんけんブック」に表現することで、経験に基づく新たな気づきを達成できる様子が授業時の活動の中で確認することができた。

3.4 2021年度⁹⁾

(1) 幼稚園の授業実践と成果

幼児の経験が遊びや活動の中で使われているのかを確認するために、4歳児の幼児に「身近な環境にその子なりの方法で働きかけながら遊ぶことを楽しむ」、5歳児の幼児に「仲間と一緒に、工夫したり試したり自分の考えを伝えたりして遊ぶことを楽しむ」ことをねらいとした保育をそれぞれ実施した。この二つの保育では、幼児に石鹸を使った「泡で遊ぶ」活動からそれぞれの発達段階に応じた活動に発展させる活動内容とした。そして、この二つの保育の中で幼児の活動の様子を観察し、4歳児と5歳児の違いを考察することとした。特に、園児の持つ経験が次の活動や行動に与える影響について調査した。

○4歳児の保育活動

ねらい：身近な環境にその子なりの方法で働きかけながら遊ぶことを楽しむ

4歳児の保育活動は、まず「泡で遊ぶ」活動を実施し、その後「色水と遊ぶ」、「泡と色水で遊ぶ」「水



図8 自分たんけんブックの例



図9 4歳児の活動の一例(1)



図10 4歳児の活動の一例(2)

で遊ぶ」に発展させた活動である。具体的には、「泡で遊ぶ」活動では、石鹼を使って泡を立てたり、泡の感触を楽しんだりしながら、幼児の興味・関心に応じた遊びの変化の様子を観察した。すると、紙テープを入れると泡に色がつくことを発見した幼児がでてきた。さらに、他の幼児が紙テープを水に溶かすと色水ができることを発見し、「色水と遊ぶ」の活動に発展することが分かった。また、色水で模様を作りに挑戦したり、二色の紙テープを使ったりと、実際に体験していく中で遊びが次々に変化する様子を観察することができた。幼児の活動の様子を図9に示す。

さらに、色水に対して石鹼を使う幼児によって色のついた泡が作れることを発見することで「泡と色水で遊ぶ」活動になった。そして、冬季の活動の中でバケツの水が凍ることを発見した幼児から氷作りの活動が行われた。そこに、これまで体験、経験してきた「色水」を組み合わせ、色のついた氷作り、様々な形の氷作りに挑戦していた。さらに、友達の作品との比較やアイデアから刺激を受けながら試行錯誤する様子が観察できた。その活動の様子の一例を図10に示す。

○5歳児の保育活動

ねらい：仲間と一緒に、工夫したり試したり自分の考えを伝えたりして遊ぶことを楽しむ

5歳児の保育活動は、「泡でクリームを作る」「理想の泡作り」「泡のクリームから好きな形の石鹼を作る」に発展させた活動である。各保育活動の概要を以下に示す。

泡でクリームを作る活動は、泡だて器やおろし金、ボールといった本物の道具を使って泡作りを行



図11 5歳児の活動の一例

わせた。活動時の園児の会話から幼稚園での経験や家庭での経験を話す園児が見られ、経験を基にした遊びになっていることが分かった。すなわち、4歳児の活動が5歳児の活動の中で、自分の体験や経験として活用されていることが明らかとなった。次に、単なる泡でクリームを作る活動からケーキ作りに活動が発展する様子を観察することができた。その活動の中で、友達の様子の観察や自己の経験から、水の分量に着目した泡のクリーム作りに挑戦している様子が観察できた。その際、理想の泡の硬さになるよう試行錯誤を繰り返している様子も観察できた。その後、泡のクリームが固まることを発見した幼児がいたことによって、自分の好きな形の石鹸を作りたいという新たな思いが生まれた。その後、氷作りの経験からカップ、家庭でのお菓子作りの経験からクッキーの型抜きなどで石鹸作りに挑戦する様子が観察できた。5歳児の活動の様子の一例を図11に示す。

以上の4歳児、5歳児の活動から、幼児期においても日常生活体験や幼稚園での活動体験や経験は、幼児の気づきを促し、新たな活動に繋がる手立てになっていることが分かった。

(2) 小学校の授業実践と成果

小学校では、生活科の研究の方策に従って、授業設計と実践を行った。プロジェクトで目指す学びの道筋として「対象について繰り返し関わったり考えたりして、自分に自信を持つ姿」を実現するために、(1) 経験を生かすための単元づくり、(2) 自他の経験を生かし、気付きや思考を促す教師の支援、(3) 次につながる振り返りの工夫の三つの観点から授業設計を行なった。その結果、第1学年で「それゆけビー玉」(総指導時間数13時間)、第2学年で「ぼく・わたしのスマイル家ぞく」(総指導時間数13時間)の二つの授業を設計し、実践を行った。

第1学年の「それゆけビー玉」は、これまで児童に明確に示さなかった幼稚園時代の体験や小学校における他教科の学び(算数や図工の経験)を児童に意識させ、「経験を活かすための単元作り」に従って授業を設計した。これまでの実践では、授業時における振り返りの方法に着目し、様々な振り返り方法を検討してきた。しかし、前述の幼稚園の活動のように、幼稚園時代の体験や経験は、児童の中にあるものの通常は暗黙知であり、学びの中で形式知として表出化していない場合がある。そこで、幼児教育の中で体験や経験のあるビー玉遊びを題材にすることで、児童の体験や経験を表出化することを目指した。また、算数の「かたちあそび」で学習した身近な立体の形の特徴を捉え、箱を高く積み上げる、箱の仲間分けをするなどの活動、図工の紙箱の形や色などを組み合わせ、新たなものを創造する活動などの他教科の学びが使えることも意識させた。これらの体験や経験が、幼児期の体験や経験と結びつき、新たな活動に繋がると考えた。図12に活動の様子を示す。



図12 「それゆけビー玉」の活動の様子

また、新たな振り返りの方法として「ビー玉GOGOブック」も作成し、それを活用した振り返りの強化を図った。「ビー玉GOGOブック」による振り返りでは、「う：上手くいったこと」「こ：困っていること」「き：気付いたこと」の三つの観点から振り返らせた。これにより、活動を通して分かったことや達成できたことの他に、次の活動に繋がるグループの目標を明確にすることを目指した。

第2学年「ぼく・わたしのスマイル家ぞく」では、家庭生活は互いに支え合っていることや成長を支えてくれた家族のことを考え、取り組むことができた自分のよさなどに実感を伴って気付いてほしいと考えた。なお、本授業は、内容(9)「GoTo自分たんけん」とも関連して単元を進めることで、これまでの活動の経験を活かした気づきを促すことを目指した。

おうちの人が家ぞくのためにしている○○○			家ぞくのため、やっている人のさもち			しらべたい人 (おきあさん)	
何をするか	誰がやるか	家ぞくのため、やっている理由	家ぞくのためにしている○○○	家ぞくのため、やっている理由	しらべたい人	しらべたい理由	
そうじ	お母さん	家ぞくが気持ちよく生活できるようにしたい。	朝のようい	朝がすていやくんしごとがあつておはようそういっしかりかた	あさ	朝がすていやくんしごとがあつておはようそういっしかりかた	
食きかたづけ	わたし	自分でできることは自分でやる	弟をようえんしおくる	かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた	ひる	かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた	
パソコン、車、電のこと	お父さん	家ぞくのあんせんをいきてきな生活をまじりたい。	夜ごはくのしんのかたづけ	かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた	あつた	かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた	
ふとんしき	お兄ちゃん	家ぞくのためこやくに立ちたい。	おろかた	かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた		かたのしらないでちておうちのことも毎日してておろかた	
買ひもの	お母さん	食や生活が楽くスムースにすすむようにしたい。					

図13 家族の仕事調査の一例

この単元を実現するために、まず日常生活において当たり前に行っている家庭内の音をクイズ形式で出題した。これは、家庭で行われている事象に目を向けさせるとともに、家族が行っている仕事を「何を」「誰が」「どんな気持ちで」の三つの観点から調査させた。また、「朝」「昼」「夜」の時間帯別の仕事を「何を」「どんな気持ちで」の二つの観点からも調査させた。これにより、家族との日常生活に対して強く意識させ、様々な体験や経験をしていることを認識させることを目指した。図13に家族の仕事調査の一例を示す。

また、活動の振り返りには、「みがくカード」を用いる他に、「ファミリーシート」を使った活動計画を作成させた。「ファミリーシート」は主に、家族のために自分ができていることを明確にするためのものであるが、計画を立てるには、自分が体験や経験をしたことを想起しなければならない。そのため、「ファミリーシート」による活動計画の作成は、児童の暗黙知としてある体験や経験を形式知として表出化する効果が期待できることが分かった。図14にファミリーシートの例を示す。

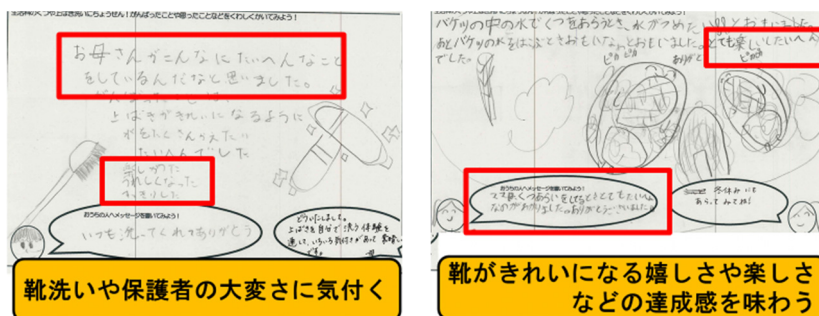


図14 ファミリーシートの例

4. まとめ

研究は、幼・小期に体験や経験をしたことを意識させる振り返り活動の充実を図ることが、生活科

における学びの効果を高めることを実証することを目的に実施した。特徴は、2018年度から2021年度まで実施した第1期「附属学校園・学部連携プロジェクト研究」の一環として、附属幼稚園と附属小学校、そして大学とが連携して研究を遂行したところにある。また、児童の体験や経験を意識させる手立てとして、附属小学校で開発した振り返りカード（みがくカード）の見直しや振り返りの効果を高めるための新たな方策を提案し、その成果を実践的に検討したところにある。

児童の学びを充実させるためには、幼児期、小学校における学び、日常生活などにおける様々な体験や経験が基盤となることで実現すると考えられる。そのためには、児童が暗黙知として持っている体験や経験を通して得た知識を、形式知として表出化していく方法を検討することが重要だと言える。すなわち、学びにとって重要なのは、児童が体験や経験の中で得られた知識と知識が連続的に結びつき、新しい課題を解決するための手段として活用できることを目指すことだと考えた。そこで、本研究では、生活科の授業を通して、幼児期の体験や経験、小学校での学びの経験を繋ぐための振り返り方法の検討や活動への働きかけについて模索した。その結果、以下のことが分かった。

(1) 幼稚園の実践

幼稚園における幼児教育では、幼児が持つ興味・関心に応じた遊びの中で、教師が適切な刺激を与えることで、次の遊びに発展していくことが示唆できた。また、幼児にとって遊びの中から得られた体験や経験は、次の遊びに生かされながら発展することが分かった。

(2) 小学校の実践

4年間の生活科の授業の中で、振り返り方法として「みがくカード」を基本とし、それを支援するための「OKOブック」「自分たんけんブック」などを活用した様々な授業を行ってきた。その結果、児童は活動の中で多くのことを体験や経験を通して学び、新たな活動につなぐ能力を有していることが分かった。しかし、適切な振り返りを行わないと、喫緊の活動のことにのみ思考が終始してしまい、幼児期の体験や経験、小学校での他の学び、前の時間の活動などにまで至らないことがある。しかし、「みがくカード」のような振り返りを適切に行うための手立てを用いた指導をすることで、この問題が軽減されることが分かった。また、「みがくカード」のみでは、児童の考えや活動内容を十分に記録することができないため、それを補うための手立てを用いることが有効であることも分かった。

また、児童が幼児期の学びを思い出すきっかけとなるのが、幼稚園教員であることも分かった。これは、生活科の授業を参観した幼稚園教員を見つけた児童は、幼児期に体験した活動の時よりもできるようになったことを幼稚園教員に説明している様子などが見られ、幼児期の学びが小学校での学びに繋がっている様子を観察することができた。このことから、幼・小の連携の重要性を示唆することができたと考える。

一方、「みがくカード」の課題として、一回の授業で1枚の使用となるため、その日の活動に対する振り返りは行えるものの、前の時間の活動を確認するには蓄積した「みがくカード」を確認する必要がある。そのため、「みがくカード」の効果を高めるには、振り返り時間を十分に確保する必要がある。そこで、「みがくカード」に新たに前時の課題を書く欄を設けた取り組みも行った。具体的には、1時間目の活動の課題を2時間目の「みがくカード」の課題の欄に記入する方法である。これにより、児童は、前時の課題を見ながら次の行うべき見通しを立てることができた。しかし、この方法は、「みがくカード」を一回の活動で2枚使うなど授業の準備や「みがくカード」の管理が大変であるため、改善を検討する必要がある。

最後に、生活科プロジェクトにおける4年間の取り組みにより、幼児や児童の活動の基盤として重

要となるのが日常生活や学校生活における体験や経験を生かし、他者との関わりを深めることであることが分かった。しかし、幼児や児童は様々な経験や思いを持って活動しているものの、そのことを明確に意識できていない。また、他者との関わりにおいても同様である。そのため、本プロジェクトでは、経験や他者との関わりを意識づける声かけなどにも着目した研究を行う必要があると考えている。しかし、声かけの体系化や他教科の学習経験である教科横断的な視点からの検討が十分にできていない。今後は、教師の声かけの体系化、教科横断的な視点にたった学習経験との連携を考慮した授業設計に取り組んでいきたい。

参考文献・資料

- 1) 文部省：「小学校学習指導要領解説生活編」， p.7 (1989)
- 2) 文部科学省：「小学校学習指導要領解説生活編」， p.8 (2017)
- 3) 文部科学省：体験活動事例集－体験のススメー [平成17， 18年度 豊かな体験活動推進事業] ，
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/04121502/055/003.htm （最終アクセス日 2017/1/18）
- 4) 河崎道夫・他：新しい世紀における遊びとその役割, 日本教育心理学会総会発表論文集38, (1996)
- 5) 中央教育審議会：子供の発達や学習者の意欲・能力等に応じた柔軟かつ効果的な教育システムの構築について（答申）（中教審第178号） https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1354193.htm（最終アクセス日：2022.9.28）
- 6) 宇都宮大学共同教育学部・附属学校園：「2019年度研究概要集」， pp.21-24 (2019)
- 7) 宇都宮大学共同教育学部・附属学校園：「2020年度研究概要集」， pp.22-25 (2020)
- 8) 宇都宮大学共同教育学部・附属学校園：「2021年度研究概要集」， pp.22-25 (2021)
- 9) 宇都宮大学共同教育学部・附属学校園：「2022年度研究概要集」， pp.29-34 (2022)

令和4年10月3日受理

Research on Lifestyle Studies that make use of Reflection Activities

Yoshiaki KAWASHIMA, Tsuyoshi MARUYMA, Kouhei FUKUDA

Junpei OTSUKA, Syuko SAKAMOTO, Yuu OGASAWARA

Tomomi INAGAWA, Miki TAKADA, Ayaka TAKAHASHI