

# 自己を高める評価力の育成を図る生活科学習づくり

— 第2学年単元「あきのおくりもの大会をひらこう」の実践をもとにして —

富 村 誠

## 1. 研究課題

“反省だけならサルでもできる…”サルにかかわる真偽は別にして、巷間に流布するこのキャッチフレーズは、私たちヒトにとって、共感を呼ぶものである。“自分の行いを省みて一定の評価を加えること(=反省)だけなら簡単でも、それを改めることは難しい…”広告は、その時代相を映し出す鏡であり、ときに大胆に、その時どきの生活様式や考え方を先取りするものである<sup>1)</sup>。自己管理、自己点検が唱えられる今日の社会にあって、先のキャッチフレーズは、“反省だけでは駄目です。大切なのは、自分の反省をもとに自分で行動すること…”と、私達に語りかけている。

自分自身や自分の生活について見つめることを大切にする生活科では、「この学年の児童に可能な自己評価の方法を取り入れること」「無理なく自然に自分自身や自分の生活について振り返ったり、考えたりすることができるような方法の工夫」が必要とされ、「学習の過程や終末段階での話し合いや発表による自己評価」「質問紙に答えさせる方法による自己評価」「作文や作品の製作を通しての自己評価」が例示されている<sup>2)</sup>。一方、〈この学年の児童にどのような自己評価の方法が可能なのか〉〈低学年の児童にどのようにして自分なりの目標や評価規準をもたせるか〉<sup>3)</sup>については、今後の課題として残されているというのが、現状ではなかろうか。生活科において、何をどのようにして自ら評価できるようにさせていくのかは、重要な実践課題だと考えられる。

本稿では、学習への取り組みや多くの人と楽しめる工夫に対する評価の場を設定し、自己の取り組みや工夫を高めていこうとする評価力の育成を図った第2学年単元「あきのおくりもの大会をひらこう」をもとに、児童が無理なく自然に取り組める評価のあり方について考察していきたい。

## 2. 単元の概要と研究の視点

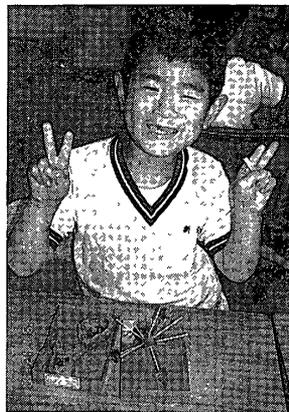
### (1) 単元の概要

#### ① 単元の趣旨

本単元は、学習指導要領の目標<sup>(3)</sup>及び内容<sup>(4)</sup>の趣旨を生かしている。秋の自然に触れ、自然のものを用いて遊びに使うものを作ったり、みんなで遊んだりする活動を通して、多くの人と楽しめる工夫をすることができるようにすることをねらった。おもな学習の場は、歩いて20分ほどの範囲の学校周りに求め、通年単元「学校のまわりたんけん」の一環として位置づけた。

#### ② 前年度学習単元との関連

第1学年単元「あきとなかようになろう」<sup>(4)</sup>では、千個以上ものさつまいもを学級内で食べ尽くしたり、一人一人て楽しむものを作ったりする活動に没頭する姿が多く見られた。1年を経た同時期の本単元では、同学年学級の人達と楽しみたいという児童の思いや願いをよりどころとして、多くの人と楽しめる大会づくりをめあてに、それに沿った工夫をするなど、活動にひろがりや深まりを期待したいと考えた。



▲1年生のあき

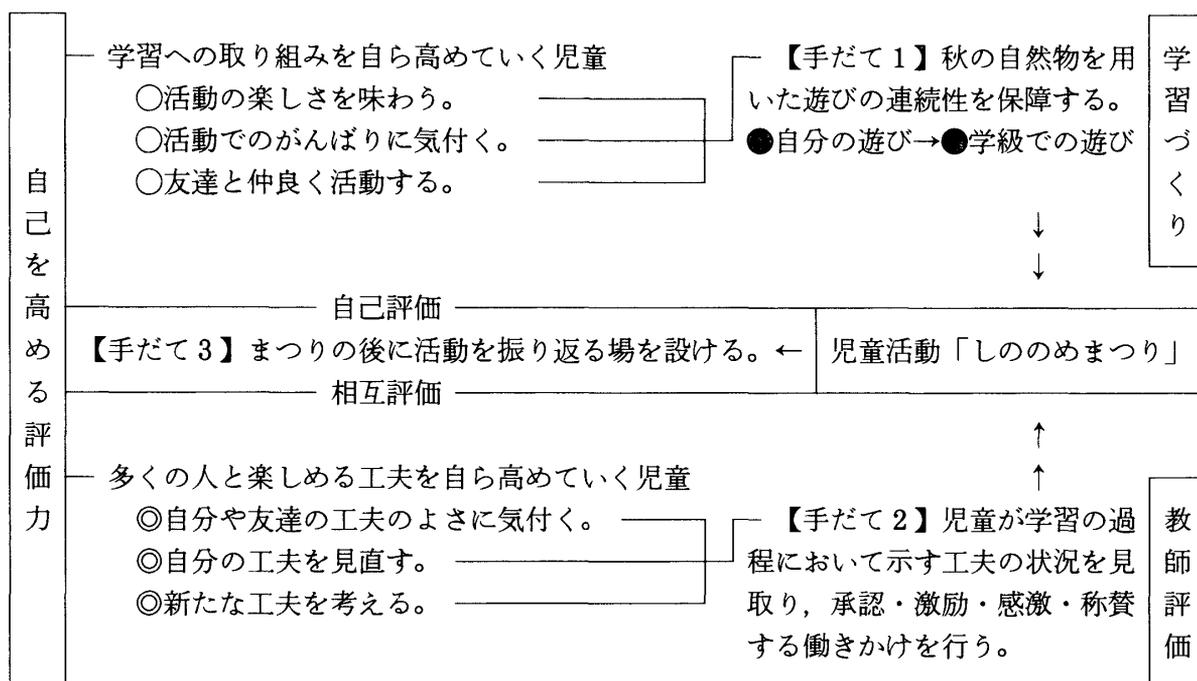


▲2年生のあき

## (2) 研究の視点

### ①「自己を高める評価力」の具体像と育成の手だて

本単元では、学習への取り組み・多くの人と楽しめる工夫という2側面から「自己を高める評価力」の具体像を設定し、3つの手だてを講じることによって、評価力の育成を試みた。



### ②活動計画と評価計画 (○内の数字は時数を示す。★について事例を後述する。)

活動のまとめ	おもな活動	評価の場とポイント
秋のおくりもので遊ぶ。③ 自分 学級内 おくりもの大会をしよう。④ 自分の工夫 友達の工夫	○木の葉や木の実を使って遊ぶ物を作る。 ○作った物で、遊ぶ。  ○おくりもの大会でしたいことを「こうしようカード」に絵や文で表現する。 ★どんなことをするか発表し合う。 ★多くの人と楽しめる工夫を「こうしようカード」へ書き加える。	行動観察 どのような活動に発展させようとしているか。  カード記述 どのような遊びをしようとしているか。
ランドの準備	○秋のおくりものランドの準備をする。	カード記述 どのような工夫をしようとしているか。 ↓ 行動観察 工夫をどのように生かしているか。
ランドを行い、自分達の工夫を振り返る。③	○東雲祭りで、ランドを協力して行う。 ○ランドを振り返り、気付いたことや感じたことを「おすすめカード」に書く。	↓ カード記述 工夫をどのように気付いているか。

### ③評価力の育成状況を考察する観点

観点ア 「こうしようカード」への書き加え内容と実際の行動を比較し、見直し活動が次の行動を高めることにどのような効果があるかについて考察する。

観点イ 「こうしようカード」への書き加え内容と「おすすめカード」への記述内容を比較し、見直し活動が自分の行動を振り返ることにどのような効果があるかについて考察する。

### 3. 実践事例

#### (1) 本時の意図

本時は、前時に記した「こうしようカード」を紹介し合い、「あきのおくりもの大会」でする遊びを考え、話し合う活動である。多くの人数であることを明確にすることによって、遊びの工夫の必要性に気付かせ、以後の活動へのめあてを育てていくことを意図した。

本時における《自己を高める評価力》の具体像としては、考えを発表し合う活動を通し《Ⅰ自分や友達の考えのよさに気付く力》、友達の考えをもとに《Ⅱ自分の考えを見直す力》が期待できる。援助・指導にあたっては、個々の考えをイメージ豊かに伝えられるよう実物提示や演示を呼びかけたり（Ⅰ）、「こうしようカード」に書き加える場を設けたり（Ⅱ）して、実践の意図に迫るよう構想した。

#### (2) 本時のねらいと評価の観点

##### ①本時のねらい

自分のしたいことを発表し合う活動を通して、みんなで楽しめる遊びや遊び方を工夫できる。

##### ②評価の観点

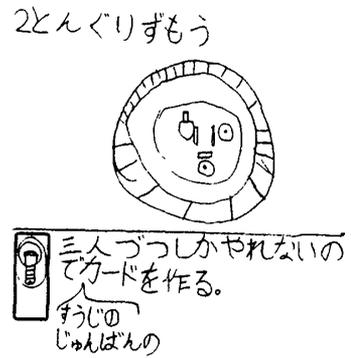
関心・意欲・態度	自分の考えを、すすんで紹介しようとするか。
思考・表現	みんなで楽しむため、どのような工夫を書き加えているか。
環境や自分への気付き	友達や自分の考えの、どのようなよさに気付いているか。

#### (3) 活動の流れ

学 習 活 動	教 育 的 価 値	援 助 ・ 指 導 上 の 留 意 点
1 自分のしてみたいことを紹介し合う。 ○あきとあそび ・ドングリごままわし ・めいろ ・宝さがし ・木の葉すごろく ・木の実とぼし ・まとあて など	○自分のしてみたいことを、みんなの前で、伝えることができる。 ○友達の紹介を、最後まで、聴き取ることができる。	1 「こうしようカード」や作ったもの（個人）をもとに、紹介し合う場を設ける。その際、実物の提示や演示ができやすいように、机の配置や紹介コーナーなど学習環境を整備しておき、個別に援助する。 2 みんなで楽しめる工夫の必要性に目を向けるため、児童達が招きたいと思っている低学年児童の数を具体的に絵で示し「大丈夫？みんなで楽しめる？」と問いかける。
2 みんなで楽しめるものなのか考える。	○自分のしたいことを見直すことができる。	3 発言状況により、楽しめる工夫を考えさせるため、「こうしようカード」に書き加える場を設ける。 ◎活動を見取り、個別に称賛する。カードは回収し個の把握に生かす。 ◎話し合う際、教師は各々の工夫を認める肯定的な働きかけに努める。
3 みんなで楽しめるように工夫しようと思うことを考え、話し合う。 ○あそび ・もっと考えよう ・多く作ろう など ○あそび方 ・順番を決める など	○みんなで楽しくすごせる工夫を考えようとするすることができる。	

(4) 児童の活動状況

本時の学習を通して、全員の児童が、みんなで楽しめる遊びや遊び方を記述することができた(40分の指導時間内で書けなかった児童に対しては、10分時間を設けた)。本時は、みんなで楽しめる工夫を自分で見直す契機となるだけに、その記述内容・状況は、準備や東雲祭りでの取り組みを見取ったり、その児童なりの「工夫を自ら高めていく力」つまり「自己を高める評価力」を把握したりする上で貴重な指導資料となる。全児童について回収後に記録した状況を示すと次の通りである。



2-2 男子	お楽しみ会・こっしょうカート (平成4年11月5日) ①②～: 秋の自然物を用いたもの ●用いていないもの	記述状況
1	①落葉、葉、実を使った紙芝居 ②とんぐりこま	
2	●紙芝居 ②落葉のめいろ ●車	
3	①とんぐりこままわし	
4	①ピーナッツのやしろべえ(倒れないかなあー・ぞくぞく)	
5	①ゴム鉄砲とんぐり・まつぼっくりをあてる	
6	①とんぐりこままわし	
7	①大きな葉の皿 ②葉の香板 ③葉の宝探し ④松の葉飾り	
8	①とんぐりのやしろべえ	
9	①ピーナッツを矢にしたまどあてゲーム	
10	①枝鉄砲でピーナッツにあてる射撃ゲーム ②やしろへえ	
11	●福面相(福笑い)	
12	①ゴム鉄砲とんぐりをあてる	
13	①とんぐりこままわし	
14	①とんぐりこままわし ②やしろへえ	
15	①枝、実、葉はて作っためいろ	
16	①ゴム鉄砲とんぐりをあてる	
17	①落葉のすころく ②割着鉄砲(的が葉) ●(的が箱)	
18	①とんぐりこままわし	
19	①葉、木、実で作った自分の顔の絵	
20	①手のりやしろへえ	

2-2 男子	お楽しみ会・こっしょうカート (平成4年11月6日) たくさんの人が来て大丈夫? 楽しめる工夫。	書き加え状況
1		しのめまつりが、チャンス。
2		とんぐりを採り、鉄砲を増やす。
3		ゴム鉄砲や賞品の数をいっぱい増やす。
4		たくさん作る。
5		賞品やゴム鉄砲を増やす。
6		こまを増やす。
7		順番カートを作って、順番になったら来てもらう。
8		僕のは、3人ずつしかできないから、順番のカートを作る。
9		まとあてのゲームはんを大きくする。
10		受付の人を決めて、番号カードを配り、その番号を呼ぶ。
11		いっぱいしておく。
12		賞品の数を増やす。
13		13こくらい賞品を作る。たくさん作る。
14		カートを作って、順番に進んでもらう。
15		何かを作る。
16		ゴム鉄砲、とんぐり、ゴムを増やす。
17		順番に行ってもらう。
18		とんぐりこまを増やす。
19		点の分を、もっと多くする。
20		たくさん作っておく。とんぐりを、もっと集める。

2-2 女子	お楽しみ会・こっしょうカート (平成4年11月5日) ①②～: 秋の自然物を用いたもの ●用いていないもの	記述状況
21	①とんぐりのこままわし ②葉っぱの舟の競争(息吹き)	
22	①落葉の笛 ②葉っぱの舟の競争(息吹き)	
23	①とんぐりのやしろべえ	
24	①ゴム鉄砲で木の実をあてる	
25	①とんぐりまわし	
26	①落葉や木の葉の紙芝居 ②秋の戻り ③めいろ	
27	①ピーナッツの人形 ②ピーナッツのこま	
28	①葉っぱのすころく	
29	①葉て実を飛ばす点取りゲーム	
30	①とんぐりまわし ②秋のおくりものくし	
31	①紙芝居 ②絵 ③動物 ④めいろ	
32	①とんぐりこま ②やしろべえ ③とんぐりの人形	
33	●わりばし鉄砲 ●レッツゴー宝さがし	
34	①松の葉ずもう ②とんぐりこま ③とんぐりさがし	
35	●くし	
36	①くしびき(木の葉の賞品)	
37	①ゴム鉄砲で木の実をあてる	
38	①葉っぱのお面 ②木の葉の玉あてゲーム	
39	●めいろゲーム(ピー玉)	

2-2 女子	お楽しみ会・こっしょうカート (平成4年11月6日) たくさんの人が来て大丈夫? 楽しめる工夫。	書き加え状況
21		舟をたくさん作って、みんなをおうえんする。
22		たくさんの人ができるように、時間を短くする。
23		順番に並んでもらう。
24		ゴム鉄砲の数を増やしてする。賞品はもっと作る。
25		とんぐりのこまを増やす。
26		紙芝居を面白くしたり、ヘーンを多くする。
27		たくさん作る。
28		さいころとこまを何個も作っておく。
29		15人くらいまでですることにして、賞品を増やす。
30		もっと多くとんぐりを採って、多くこまを作る。
31		紙芝居を面白くしたり、ヘーンを多くする。
32		とんぐりこまを多く作る。来た人にこまを作ってもらう。
33		多くする。順番を決めて、ひと組ずつする。
34		とんぐりを何個か増やす。他の遊びをしておいてもらう。
35		何分から何分までと、区切りをつける。
36		葉っぱや賞品を多くする。
37		ゴム鉄砲を多く作る。
38		おすすめカートに説明を書く。
39		めいろをたくさん作ったり、長く作ったりする。

#### 4. 考察

##### (1) 観点ア

「こうしようカード」への書き加え内容と実際の活動を比較すると、見直す活動が、次の行動を高めることになると言えるか。

実際の活動8時間（あきのおくりものランドの準備6時間・しのめまつり2時間）の間、前頁に掲載した書き加え内容に即した工夫を行っているかどうかを観察したところ、各児について次の活動状況を読み取ることができた。

全体的な傾向と特徴的な児童の姿をもとに考察し、見直す活動と次の活動との関連について検討していきたい。

2-2 男子	書き加え内容				実際の活動の状況 主な観察事項	関連 ◎ ○ なし 一頁
	増やす	順番	時間	その他		
1				東雲祭	参加カートを考案し、配る。	○
2	●				鉄砲作りに熱中。賞品に流用	◎
3	●				穴開けを工夫。多く作った。	◎
4	●				こま回しに変更。多く作る。	○
5	●				まっぼっくりを多く採集した	◎
6	●				採集に熱中し、多く作った。	◎
7		●			宝の箱を3倍程度に広げた。	○
8		●			トーナメント表を工夫した。	◎
9				大きく	的の画用紙を2倍に広くした	◎
10		●			射撃の鉄砲をとんとん作る。	○
11	●				カイトに変更。カートを配る	○
12	●				賞品(こま人形)に熱中する。	◎
13	●				とんくり採集に熱中する。	◎
14		●			こま製作に集中して取り組む	○
15	●				新たにはんこ押しを発案する	○
16	●				家でも製作。修理用も用意。	◎
17		●			的を見えやすく作り直す。	○
18	●				家での採集、製作が目立つ。	◎
19				点多く	カイトに変更。看板を発案。	○
20	●				多く製作し、賞品に流用。	◎

2-2 女子	書き加え内容				実際の活動の状況 主な観察事項	関連 ◎ ○ なし 一頁
	増やす	順番	時間	その他		
21	●			応援	タイマーに興味を持ち計時。	○
22			●		タイマー利用を発案する。	◎
23		●			魚つりに変更。時間を測る。	○
24	●				折り紙で賞品を多く作る。	◎
25	●				こま、賞品を家でも作った。	◎
26	●			面白く	宝探しに変更。多く作る。	○
27	●				舟吹きに変更。スタート役。	○
28	●				カイトに変更。案内図を作る	○
29	●			15人	点数に応じた賞品を多く作る	◎
30	●				賞品を多く作り流していた。	◎
31	●			面白く	宝探しに変更。賞品を作る。	○
32	●				よく回るこまを目指していた	◎
33	●	●			ゴム鉄砲をたくさん作る。	◎
34	●	●			はんこに変更。カート作画。	○
35			●		カイトする工夫を考案する。	◎
36	●				はんこに変更。カート作画。	○
37	●				休み時間も賞品作りを継続。	◎
38				説明	分かりやすい言い方を工夫。	◎
39	●				宝探しに変更。多く作る。	○

全体的な傾向としては、遊ぶ道具を多く作ったり増やしたりしようとする工夫が実際の行動へと具体化され、順番や時間を決める工夫は行動化されにくかったことが挙げられる。その背景としては、第1に、その工夫を具現化することそのものが自分自身にとって楽しいものであるかどうかによって行動に現れたり現れなかったりすることが考えられる。第2に、実践時期が秋の訪れの最中であり、たくさんのおくりものに満ちていただけに、収集活動を伴う「多く・増やす」工夫へ児童の目が向けられたことである。このことから、児童達の工夫を引き出すために『人数の多さ』に着目した本時の扱いには、大きな問題があったとすることができよう。自分の学級内での遊ぶ活動を十分にとり、楽しいから誰かを招待して大会を開こうといった思いをかき立たせる扱いが望ましかったように考えられる。このような思いのなかから、切実な工夫も生まれてくるものであると推察することができる。

一方、賞品について見直す、増やすという工夫をした児童12・29の場合は、秋の自然物を用いた賞品づくりに一貫して取り組んだ。そして自分の工夫に対して、次節で述べるように極めて高い満足感・達成感を抱いている。このことから、遊びそのものへの関心が薄い児12（他の人がしているのを見ているのが好きな子）・29（ゲームづくり完成）にとって、人数の多さは多くの人へ賞品をあげられることに結び付き、行動を支え高めることになったものと考えられる。本時では、《人数が多いこと＝大変だ》と構想していたが、反対に、《嬉しい》と捉えることで、切実な工夫になり得たわけである。

(2) 観点イ

「こうしようカード」への書き加え内容と「おすすめカード」への記述内容を比較すると、見直す活動が、自分の行動を振り返ることになると言えるか。

しのめまつり終了後に書いた「おすすめカード」(ぜひとも知ってほしい自分の気付きや感じたことを書くもの)内容をもとに、「こうしようカード」での見直す活動と行動の振り返りとの関連について検討する。次に掲載した内容は、見直す活動に即した行動を一貫してきた児29と見直す

【関連のある記述：39名中25人】

楽しかった東雲まつり 児29

「いらっしゃい。しょう品も、いっぱいありますよー」声を大きく出したのに、だれも来ません。ちょっとさびしい気もちになっていた時Tさんが、さいしょに来てくれました。後から後から来て、さぁがんばるぞと思いました。  
=中略=おもしろいと思ってくれるかどうか心配したのに、1年生に人気があったので、わかりやすく書いていてよかったなと思いました。

しのめまつりについて 児21

=前略=KさんやIさんが、「がんばれ、がんばれ」と言って、おうえんしていたので、きちんとしごとをしているなと思いました。=中略=色々な先生もきてくださったりして、とても楽しかったので、らい年のしのめまつりの時も、私は、人がたくさん来てくれて、楽しんでくれることをしてみたいです。

活動とは別の行動をしてきた児21という対照的な姿の児童のものである。共通しているのは、「こうしようカード」で書き加えた工夫と関連のある記述をしている点である。同様な傾向が39名中25名に見られることから、2週間以上も前の活動であっても、見直す活動が自分の行動を振り返ることになり得ると言えよう。



▲ はやい はやい 3秒でゴールだよ ▲

(3) 自己を高める評価力の育成

以上の考察から、生活科学習における自己を高める評価力の育成では、次の点をおさえた評価の場づくりが大切だと言えよう。第1は、観

点アで見たように、「どうすればよいか?」と思考しめあてを言葉として記す手だては、実際の行動(めあて追求の活動)になりにくく、その児童にとって楽しい活動に浸ることでもめあても把握されてくるということである。その点、活動を振り返る自己評価の場づくりでは、何よりも、楽しい活動の場が保障されていなければならないと言える。第2は、観点イで見たように、実際の行動になりにくくとも、事前に抱いた見直しの視点が振り返る際の見方に大きく影響するというのである。その点、活動を振り返る自己評価の場づくりでは、作文・質問紙などの記述だけに依るのではなく、口頭での一言感想・何気ない会話などとの併用を図っていく必要があると言える。今後は、児童が無理なく自然に、しかも、確かに取り組める評価について、実践を深めていきたい。

註

- 1) 深川秀雄『キャッチフレーズの戦後史』岩波新書195, 岩波書店, 1991年, 11頁。
- 2) 文部省『小学校・生活 指導資料 指導計画の作成と学習指導』, 1990年, 54頁。
- 3) 寺師信之・無藤隆編著『生活科評価の決め手』ぎょうせい, 1992年, 41頁。
- 4) 研究紀要『個が生きる授業の評価』広島大学附属東雲小学校, 1992年, 75~80頁。