

自分で調べることを見つける子どもたち

—第1学年「しのめふしぎはっけん」の実践から—

川崎 一朗

1. はじめに

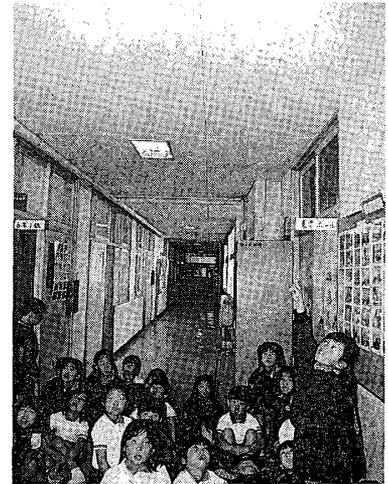
本校では、生活科の学習方法として、問題解決的な学習を進めている。教師が課題を提示した後、児童は自分なりの課題を見つけ、その解決方法を考え、あるいは選び、できるだけ自分の力で課題に迫ろうとする。課題に迫ろうとするとき、また新たな疑問や課題が生まれてくる。このような学習方法を繰り返すことによって、自立に向かう子どもたちが育っていくものと考えている。本稿では、課題見つけを「自分で調べること」と表現し、学習に入る最初の段階から、課題自体を子どもたち自身が見つけることをねらってみた。

2. 第1学年の実践から

(1) 児童の実態

低学年の児童は、「なぜだろう」「何だろう」「どうしてかな」という、素朴な疑問を持つことが多い。それは、大人が持つ疑問とは違うものも多い。大人にとっては当たり前のことが、子どもにとっては当たり前ではないこともある。また、「すごい」「びっくりした」という驚きも、大人が感じるものとは異なることがある。本学級の児童の様子を見ていても、子ども独特の感じ方をする場面によく出会う。例えば右下の写真で見取ると、指さしている女の子の指の先には、天井に取り付けられたフックがある。ただこれだけのことであるが、この女の子にとっては、「なぜ、天井に・・・」と思っているのである。初めて経験をする出来事などは、大人が想像する以上にインパクトが大きい場合がある。そんなとき、子どもたちの感じ方の豊かさやおもしろさ、そして意外性を実感するときでもある。

子どもたちは、入学して以来、日々の生活・様々な学習場面・学校行事など、多様な場で様々な経験をする中で、校中の知らない場所知らないものはほとんど無いはずである。しかし、「あれは何か」「どうしてこんな所に、こんなものがあるのかな」「何の役割をしているのだろう」など、存在が気になっていることがどの子もあるのではないかと思う。また、あらためて自分の身の回りのものを見てみると、これまでとは違った発見があるのではないかと考えられる。例えば、教室の中でも、天井に付けられた煙探知機やスチームの機械などその存在や仕組みが不思議だと改めて思うものはいくつかあるだろうさらに、校舎内や校舎の外にまで視点を広げていくと、もっと多くのものを見つけることが可能であろう。自分だけの不思議にとどまらず友だちが不思議だと感じることを、一緒に感じて、不思議なことを解決することの喜びを感じて欲しいと願って実践に入ることにした。



不思議発見だ！

(2) 学習のねらい

この単元のねらいを次のように設定した。

- ① 身の回りの不思議なものや不思議なことに気づくことができる。
- ② 自分の見つけたことをわかりやすく伝えることができる。
- ③ 友だちの不思議を解決することができる。

(3) 活動内容と計画

活動内容と計画は次のように設定した。

第一次	ふしぎ はっけんだ！	1 時間
第二次	こんなふしぎをみつけたよ	2 時間
第三次	なぜときをしよう	2 時間

(4) 導入時にあたって

導入時時の学習は、「何だろう」「不思議だな」「すごいな」という思いをそれぞれの子どもが持つ時間である。これまでは指導者が課題を設定し、追求していく学習をしてきた。本実践では、一歩進んで、課題を子どもたち自身が設定する場を設けてみることにした。つまり、子どもたちが持つ、「なぜ」「何だろう」という様々な思いが学習の出発点となる。様々な思いを持つためには、最初に子どもたちに提示するものを工夫したい。子どもたちが持つ思いから始まる学習は、様々な広がりを持つ可能性があると考え。自分では「何だろう」と思っていることも、友だちにはそう感じられていないこともあるし、反対に友だちの多くは「何だろう」と思うことが、自分ではよく知っていることがあるかもしれない。また、子どもたちみんなが「何だろう」という思いを持つ「不思議なこと・不思議なもの」もあると考えられる。右上の写真を見てみよう。この女の子は、防火用の扉の仕組みがどうなっているのかを知りたいのである。しかし、誰も防火用の扉が閉まったところなど見たことはないのである。この不思議などは、子どもたちみんなが持つ「不思議」ということになる。このような様々な「不思議」を解決する方法もいろいろ考えられる。例えば、友だちに聞く・先生に聞く・お家の人に聞く・本で調べるなど、多様な方法が出てくるはずである。導入時では、自分の身の回りの「不思議」を見つけることを一連の学習に発展する出発点としたい。



この扉は？

(5) 本時の目標及び仮説

本時の仮説は「身の回りにある不思議なもの、不思議なことを見つけようとする意欲を持つことができる」と設定し、実践に入った。授業仮説は次の通りである。

仮説	たくさんの不思議に気づく場を設けるならば、自分から進んで発見しようとする意欲を持つことができるであろう。
----	--

(6) 評価の観点

評価の観点については、「〇〇することができる」という表現から、「どのように〇〇しているか」という表現にし、子ども一人ひとりの活動を丸ごと評価し、プラスの評価をしていくという意図で、次のような表現にした。

関心・意欲・態度	自分の身の回りの不思議について、どのように気づこうとしているか。
思考・表現	不思議なことをどのように伝えようとしているか。
環境や自分への気づき	自分や友だちの表現の良さについて、どのような気づきをそているか。

(7) 学習の展開

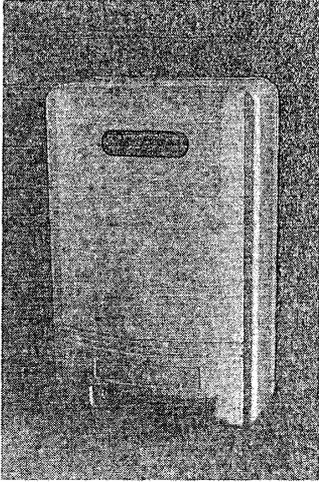
導入時の学習展開は、次のようにした。

学 習 活 動	み と り の 視 点	教 師 の 働 き か け
1 これは何でしょうクイズをする。	○興味を持って参加することができたか。	1 ◎校内の不思議なものを提示し活動の意欲づけをおこなう。
2 身の回りにある不思議なものをみつける。 ・何という名前なんだろう。 ・何のためにあるのだろう。 ・どんなときに使われるのだろう。 ・こんなところにあるものがあるよ。 ・同じものを見つけたよ。	○身の回りのものに対してどのような気づきをしているか。 ○これまでの経験の中からどのような気づきをしているか。 ○友だちの発見にたいしてどのような思いを持っているか。	2 ・校舎内を自由に見て回ってもよいことを伝える。 ◎不思議には「何だろう？」という疑問と「びっくりした！」という驚きの両方があることを伝える。 ・同じ不思議を発見したら、場所などを確かめあうよう言葉かけをする。
3 発見した不思議を発表する。	○友だちの発表に対してどのような関心を持っているか。	3 ・発見した場所に行き、発表をするようながす。

3. 実践の実際

授業の導入時に、次のページの5枚の写真を提示した。

「これらの写真が先生の不思議です。いったい何でしょう。どこにあるのでしょうか」と言って、子どもたちが自分自身の不思議を見つける動機づけとした。不思議というのは、「？」と「！」があることを伝えた上で、写真を提示した。写真を提示した時点で、すぐに子どもたちは、どこにあるのか、何の役目をするのかということについて、自分の気持ちを言いたいという様子が見えた。しかし、本時では、そのことは重要な活動ではない。自分自身の不思議を見つけることである。探す場所は、校内すべての場所と中庭とした。子どもたちは、一斉に校舎内のあちこちへ散らばっていった。ある子は、1階の給食室あたりをしきりに見ている。またある子は、中庭にある様々な不思議なものを探している。またある子は、3階の廊下にあるものを不思議なものにとらえている。不思議だけでなく、びっくりしたものやびっくりしたことを見つける子どももいた。

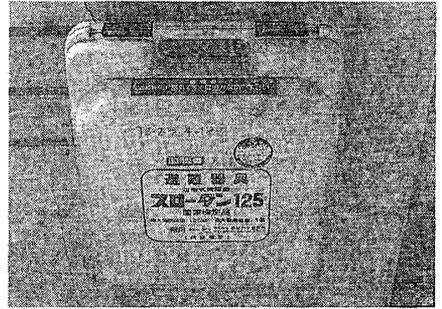


警備の機械

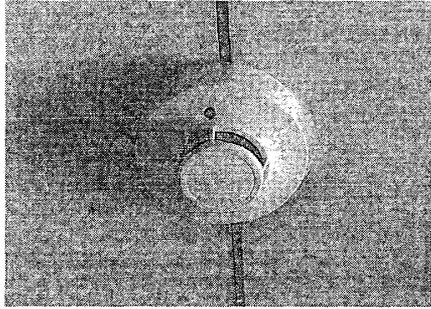
子どもたちの活動の様子を見ていると、私が提示したものが自分自身にも不思議だったので、提示したものを探しに行き、提示見



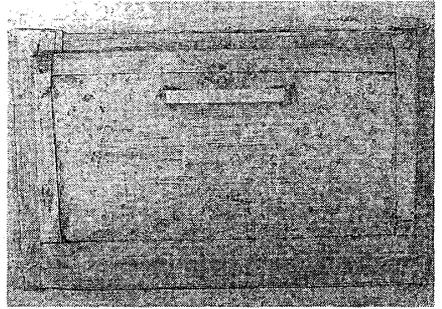
中庭の池



避難器具



煙探知機



ダストシュート

つけた時点で満足をしている子どもと、自分自身が前から不思議に思っていた所へ行く子ども、あるいは、何か自分なりの不思議を探そうとする子どもに分かれたようである。いずれにせよ、模倣することから初めても、自分のこだわりを持つことができればよいと考える。

下の写真は2時間目のものである。自分の不思議を紹介している場面である。

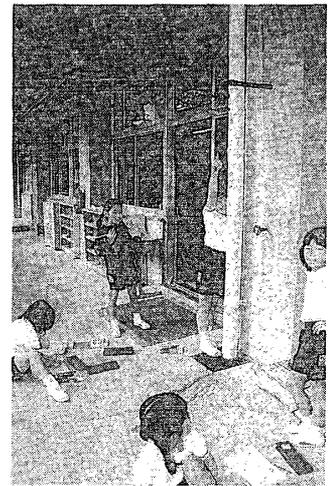


金庫の中身は何だろう

2時間目になると、子どもたちの情報はさまざまに流れ、どこにどのようなものがあった、あそこに行くと思議がたくさんあるなど、さらに活動が活発になった。そして、「僕や私の一番の不思議を見つけよう」と言葉をかけ、発見カードに表現をした。

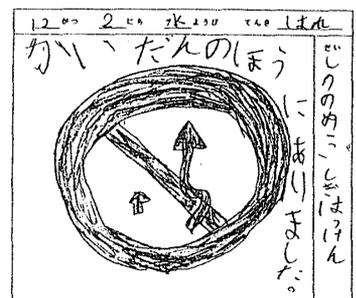
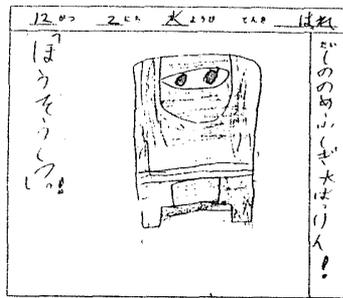
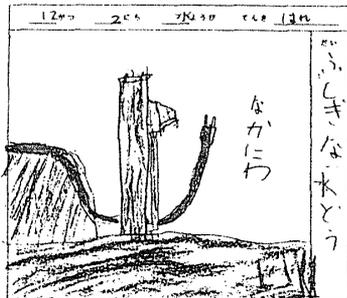


この中に鍵があるよ



シャワーみたいだよ

次の絵は、子どもたちが一番不思議に思ったものである。それぞれ、思いがよく表れている。



次に文章表現を見てみたい。

警備の機械を見て

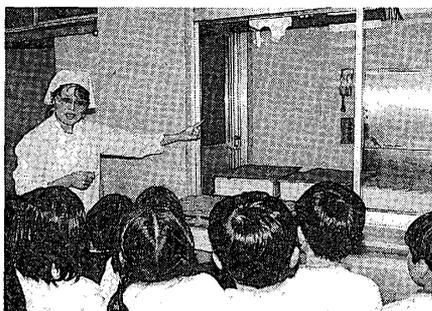
ぼくは、2かいのほうそうしつに、へんなしんごうみたいなものをみつけました。なにかとおもえば、きょうかんしつのドアがしまると、あかにかわりました。きょうかんしつのドアとほうそうしつのドアがあくと、みどりにかわりました。とてもふしぎだとおもいました。

標識を見て

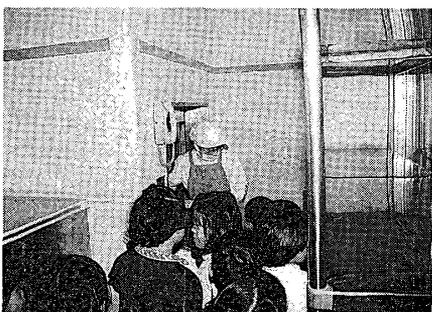
きょう、しのめふしぎだいはっけんをみつけました。これは、どうろのところにしかないのに、がっこうのかいだんにあったので！（びっくり）しました。これで、！マークと？マークがみつけれられたので、よかったです。

中庭で発見したこと

なかにわにふしぎな水どうがありました。その水どうには、コンセントがついていました。そのコンセントは、うしろのいしにつながっていました。なににつながっているのかわかりませんでした。

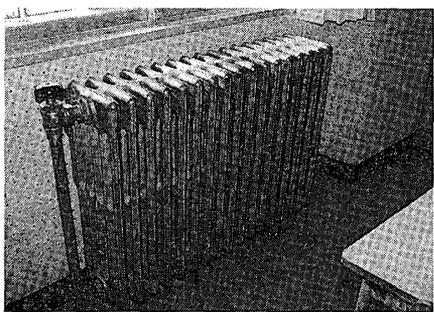


活動が進み、不思議の謎解きに入った。左の写真は、栄養士の先生に、謎解きをしていただいている場面である。給食の配膳室には、不思議なものやびっくりするものがたくさんある。リフトや連絡用の電話などである。この單元にはいるときに、一番最初にたくさんの不思議を見つけたのがこの場所である。こどもにとっては、給食室という場は、とても身近でとても不思議な場所なのであろう。

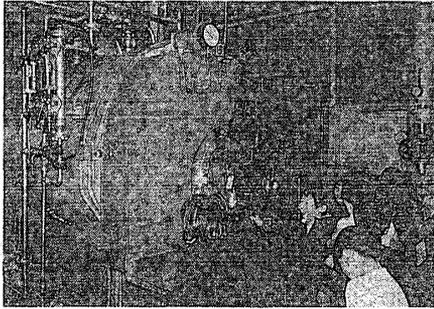


ちょうど給食の配膳の時間だったので、リフトが動く様子を見せていただいて、一応の謎は解けたようである。リフトが実際に動いて給食のパンや食罐が2階や3階に運ばれ、リフトから出てくると、「ほんとに届いたよ。」「乗ってみたいね。」など、多くの思いが出てきた。

給食室の謎解きに関しては、「人に聞く」ということで解決をした。1年生にとって、人に聞くということは、問題解決のための重要な手段である。前述の子どもの文章表現に、警備の機械を見た後の気づきが表れている。不思議だと感じ、どうしてだろうという疑問を持つ。その後の解決方法は、1年生にとっては「人に聞く」ということが一番ポピュラーな方法ではないかと考える。



学習が進むにつれ、スチームがどうして暖くなるのかという疑問を持つ子どもが出てきた。東雲小学校の暖房はスチームである。左の写真は、教室に設置されているスチームである。スチームのコックを開けると、シューという音をする。この音から、どうしてスチームが熱くなるのかを予想した。すると、①電気②空気③お湯の3通りの考え方が出てきた。次の不思議は、いったいどこでスチームのもとを作っているかということである。とにかく探してみようということになった。



左の写真はボイラー室の様子である。予想外に大きな機械にびっくりするとともに、たくさんの不思議にまた出会うことになった。ここでも、解決の方法は人に聞くことである。ボイラーを動かされている先生

にたくさんのことを聞き、スチーム不思議の謎解きもできた。①の電気ではなかったが、②の空気③のお湯の両方とも間違いでなく、「蒸気」という新しい言葉も知ることができた。ボイラーを見た、子どもの表現を紹介する。

これはボイラーです。中さこ先生にボイラーのことを教わりました。中さこ先生は、ボイラーはかせみたいでした。

ボイラー室の中は、きかいでいっぱいでした。ボイラーの中は、火でした。

中さこ先生は、このボイラーのことでは知らないことはないかもしれない。わたしもそういう人になりたいな。

このことから、子どもたちは、いつもはあまり関わりのない先生とも話げできたことと、スチームの秘密がわかったことが、これまでにない経験をしたのである。謎解きの後は、ボイラー室の中迫先生と話をする子どもたちが多くなったのである。

4. 成果と課題

本実践では、自分たちで課題を見つけ、解決していく学習活動を試みてみた。自分たちの身の回りの不思議発見ということは、子どもたちに、学校の再発見をする良い機会になったと思う。よく見てみれば、意外なところに意外なものがあるということに気づいた子どもたちが多かった。また、4月の段階で行う学校探検の第2回目という設定だったが、子どもたちは意欲的に活動することができた。そのことは、子どもたちが表現したものや活動意欲が長い間高いレベルで持続したことから見取ることができる。

自分なりの不思議を見つけた後、謎解きをするが、この活動はある側面では十分には深まらなかった。子どもたちにとって、解決の方法は、「人に聞くこと」がそのほとんどである。担任や知り合いの先生、栄養士の先生や事務室の先生など、運が良ければ聞くことは可能である。担任が謎解きのお膳立てをしなければ、なかなか先生方に聞くことは難しい。先生方に時間や聞く内容などを事前に連絡をしておく等の工夫をすれば、もっと効果的な活動になったと思われる。本で調べるなどの活動も予想されたが、ほとんどできなかった。

これからも、問題解決的な学習を一步進めた活動にしていくために、子どもたちにとって、魅力的な学習材を開発することが大切であると考えている。また、学習材と出会う場の設定も効果的にしたいと考えている。