

自分で決める場を大切にした学習活動

—総合学習「買い物にいこう」の実践を通して—

木村敦子

1 はじめに

児童が「自分で決めて活動する場」を多く設定することは、活動への意欲、積極性へとつながっていく。「～を試してみたい。」「～へ行ってみたい。」など、児童が決めて活動する体験は、学校生活だけでなく、家庭や社会での生活にも広がっていくものであると考えられる。

本学級では、体験を重視した総合学習においても、「自分で決める場」を設定してきた。「校外学習でどこに行きたいのか自分たちで決める。」「校外学習に行って何をするのか自分たちで決める。」といったようなことを積み重ねている。

「自分で決める場」を設定するにあたっては、次の点に留意している。

- ① 決めようとする選択肢がイメージとして分かるようにする。
- ② 決めようとしていることが児童に活動の形でイメージ化できるようにする。
- ③ それぞれの児童が「決める」手がかりは何であるか把握する。

①については、平成8年度および平成9年度に児童の選択と選択肢および選択の際の支援について研究を進めてきた。②については、本年度、類似の体験を少しずつ重ねていくことにして、イメージ化を図るようにした。③については、学校生活の様子だけでなく、日常的にどのようなものを好んでいるのか、家庭で類似の体験をしたことがあるのか、などの情報を収集するようにしてきた。

2 実践事例—総合学習「買い物にいこう」

(1) 単元について

日常生活の中で買い物をする経験を通して、自分に必要な物や欲しい物を探していくこと、金銭を使用すること、店の人との対応の仕方などを実感として知っていくようになる。本学級では、学校生活の中でも、必要な物を売店に買いに行ったり、宿泊学習や調理活動の一環として買い物学習を行うなど、児童が自分で買い物をするという体験をできるだけ多く持つようにしている。これまでは、買い物に行って「何をかうか」という、買う物のイメージをもって選択することに重点をおいた活動を設定してきた。その発展として、本単元では、「○○をかうためには、～へ買い物に行こう。」と買い物に行く店を児童が選択していく活動を設定した。指導にあたっては、これまでに経験した校外学習や買い物学習を想起できるような視覚的な教材を準備するなど、児童一人ひとりが、買い物についてのイメージを持つことができるよう支援をしていく。

本単元の内容に関する児童の実態と課題は次のようである。

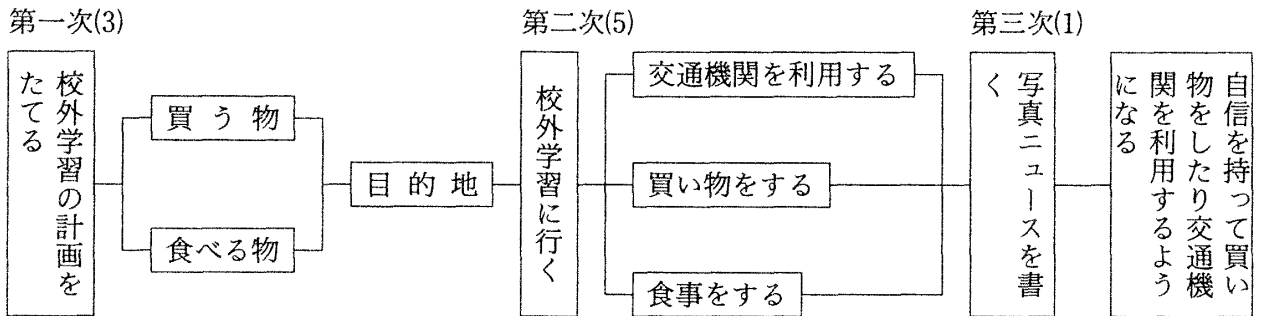
実 態	課 題	児 童
買い物カードを手がかりに必要な物が分かり、買い物をする。	自分の好きな物を複数の品物の中から選び、買い物をするようになる。	②⑤⑨
複数の品物の中から自分の好きな物を選んで、買い物をする。	自分の欲しい物を売っている店を探して買い物に行くようになる。	①⑦⑧⑫⑬⑮
自分の欲しい物のイメージをもって買い物をする。	自分の欲しい物はどのような店に行けばよいか分かって買い物に行くようになる。	③④⑥⑩⑪⑭

本単元の内容は、総合学習「宿泊学習」、生活科「パーティーをしよう」の内容と関連している。また、「修学旅行」の買い物へと発展する。

(2) 指導目標

- 1 商品の中から自分の好きな物を選ぶことができるようにする。
- 2 自分の好きな物を買うことのできる店を選ぶことができるようにする。
- 3 自分でお金を払って買い物ができるようにする。

(3) 指導内容と計画…………… 9 時間



(4) 指導事例（第一次第2時）

本時の目標

自分の買いたい物を売っている店が分かり、校外学習の計画をたてることができる。

仮説	VTR, 写真や具体物等, これまでの経験を振り返る手がかとなる視覚的な教材を提示するならば, 買い物についてのイメージをもって, 買い物に行く場所を決定するであろう。
----	--

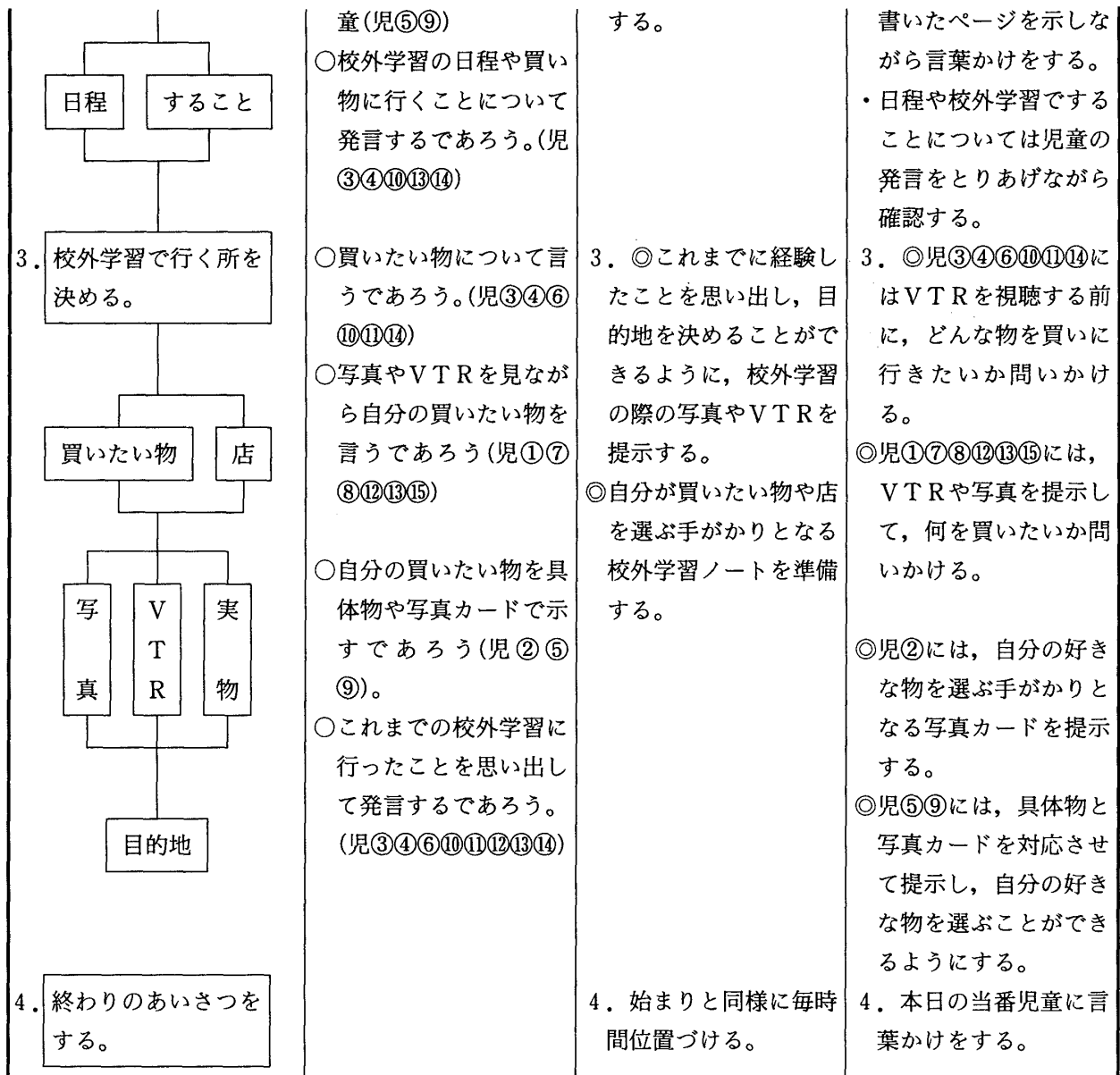
目標行動

目標行動	教師の支援	児童
複数の品物の中から, 自分の好きな物を選ぶことができる。	品物の具体物や, 写真カードを提示する。	②⑤⑨
自分の買いたい物を売っている店を選ぶことができる。	品物の具体物や写真カードと売っている店を対応させて提示する。	①⑦⑧⑫⑬⑮
これまでの経験から, 自分の買いたい物を売っている店を選ぶことができる。	これまでの校外学習や買い物学習の写真やVTRを提示する。	③④⑥⑩⑪⑭

準備 校外学習ノート, 写真, VTR, 店で売っている物

学習の展開

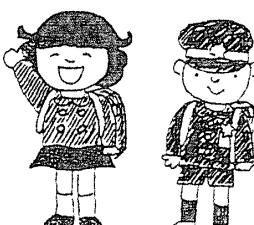


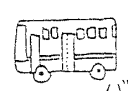

学習過程	予想される活動	教師の働きかけ	
		全体	個別
1. 始まりのあいさつをする。	○校外学習ノートのページを開く際に援助が必要であると思われる児	1. 学習の始まりとして毎時間位置づける。	1. 本日の当番児童が前に出て, あいさつをするように言葉かけをする。
2. 校外学習の確認をする。		2. 校外学習の日程や目的について, 校外学習ノートを使用して確認	2. 児⑤⑨には, 指導者が校外学習の日程のページや, することを
























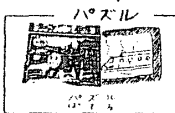
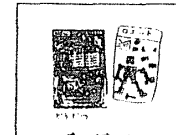




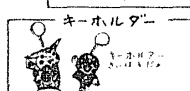



児童が活動の見通しを持ち、自分で買う物を決めることができるように、図のような「校外学習ノート」を準備した。この「校外学習ノート」は、校外学習に取り組む際に作成し、事前学習に利用するようにしている。視覚的にイメージし易いよう、実物の写真や絵を取り入れている。本単元以前にも、「校外学習に行こう(まんが図書館)」「遠足に行こう(比治山公園)」でも同様な校外学習ノートを使用して学習を進めてきた。

また、これらの学習では、活動のようすのVTR視聴を行ったり、各児童が活動している写真を使用した「ニュースを書こう」を単元のまとめとして設定し、「何に乗って行ったのか」「どこへ行ったのか」「何をしたのか」といった活動の振り返りや、次の活動への期待をもつことができるようにしている。

図 校外学習ノート

<div style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 校外学習 </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%; margin-top: 20px;"></div>	<p>いく日</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> が 月 </div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> に 日 </div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> よ う び </div> </div> <p>いくところ</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> <p>すること</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>のりもの</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 30px; margin-top: 20px;"></div> <p style="text-align: center;">のります。</p>
---	---	---

<p>もっていくもの</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 40%;"></td> <td style="width: 30%; text-align: center;">630 円</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">700 円</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">円</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			630 円			700 円			円										<p>なにをにべますか？</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">いろいろにべます。</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 30px; margin-top: 10px;"></div>
		630 円																	
		700 円																	
		円																	
																			
																			
																			
<p>4 F</p> <p>パズル</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>																			
<p>ミニカー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>アルバム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>文房具</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>	<p>ゲーム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>キーホルダー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>	<p>いろいろなおもしろ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>																	

3 他単元との関連

児童がイメージをもって活動に取り組むことができるよう、活動を進めていく際には、次の単元への見通しを持つ場、これまでの体験を想起する場を設定した。本単元と関連した単元は次のようである。

単元	選択するもののイメージと支援	児童の活動 — はイメージのつながり
校外学習 まんが図書館	<p><u>行き先を選択する</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • まんが図書館と現代美術館から選択 <p>実際のまんがの本と美術館にあるような絵を提示する。</p> <p><u>昼食を選択する</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 食堂で食べることを伝え、メニューを提示する。 <p><u>校外学習に行く</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 各児童が好む本のある場所を一緒に探す。 • 何冊かの本を提示する。 • 食堂でメニューを選ぶ際にことばかけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> • それぞれ自分の行ってみたい所を選ぶ。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">まんが図書館に決定</p> <ul style="list-style-type: none"> • 予め校外学習ノートに自分の食べたい物を記入する。 • バスに乗る。 • 好きなまんがを読む。 • スカイウォークに乗る。 • 食堂で自分の好きな物を選び、食券を買い、席に運んで食べる。
遠足 比治山公園	<p><u>比治山公園で何をするか選択する</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • まんが図書館、現代美術館、公園内で遊ぶといった中から選択するようにする。 • 前回の校外学習を思い出すことができるよう校外学習ノートを示す。 • 公園内の遊具や色づいた落葉などを絵で示す。 <p><u>昼食はどうするかを選択する</u> ←</p> <ul style="list-style-type: none"> • 前回の食堂で食べることと弁当を持っていくことのどちらかを選択するようにする。 <p><u>遠足に行く</u> ←</p> <ul style="list-style-type: none"> • 遊具で遊んだり、落ち葉やどんぐりを拾える場所に行くようにする。 • 食堂でメニューを選ぶ際にことばかけをする。前回は食べた物を示す。 	<ul style="list-style-type: none"> • 行ってみたいところとして現代美術館と公園内で遊ぶことから選ぶことにする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">公園内で遊ぶことに決定</p> <ul style="list-style-type: none"> • 前回に自分が食べた物、友だちが食べていた物から決める。 • バスに乗る。 • 好きな遊びをすう。 • スカイウォークに乗る。 • 食堂で自分の好きな物を選び、食券を買う。自分で席に運び食べる。 • 食堂のある大型店の中を見て回る。
買い物 いこう	<p><u>買い物に行く店を選択する</u> ←</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大型店2店の中から選択するように、店の写真を提示する。 <p><u>買いたい物を決める</u> ←</p> <ul style="list-style-type: none"> • 店のようす、店に売っている物が分かるようVTRの視聴をする。 • 実際に店に売っている物を提示する。 <p><u>昼食のメニューを選択する</u> ←</p> <ul style="list-style-type: none"> • これまで食べたことのあるメニューを選択肢として提示する。 <p><u>買い物に行く</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 各児童が自分の欲しい物を探すことができるよ 	<ul style="list-style-type: none"> • これまでの校外学習で行ったことのある店の中から選択する。 • これまでの校外学習を思い出す。 • 実際の商品を見たり、使ってみる。 • 自分の欲しい物をきめる。 • 前回までの経験から、自分の食べたい物を決める。 • 欲しい物を選ぶ。 • 自分でお金を払って買う。

<p>うに、店の売場を示す。 ・食堂でメニューを選ぶ際にことばかけをする。</p>	<p>・食堂で自分の好きな物を選び、 食券を買って食べる。</p>
--	--

4 考察

(1) 決めようとする選択肢がイメージとして分かったか。

選択肢の1つ1つが児童にイメージし易くなるように、単元の構成を次のように工夫した。

- ・類似の活動を取り入れること
- ・これまでに体験した内容と結びつけることができるようにすること
- ・同じ活動を繰り返すこと

そこで今年度は、

- ・同じバスの路線を利用して校外学習に行く。
- ・同じ地域の中にあるいくつかの施設を利用して校外学習を設定する。

といったことを行った。児童にはバスの利用や、前回行った食堂の利用、といったことはイメージとして持つことができた。また、次の校外学習の内容を見通して、目的の施設利用の他に、他の施設も見ておく活動を取り入れるようにした。どの児童も、体験を元にしてイメージし、選択肢の中から選ぶといったことができたと思われる。

(2) 決めようとしていることが児童に活動の形でイメージ化できたか。

本単元では、「何を買いたいか」ということを自分で決めて買い物に行くという活動を行った。このためには、まず「どんなものが欲しいか」ということがはっきりしていることが要る。そこで、店のようすや商品の写真、VTRでの視聴を行い、イメージ化を図った。また、具体的に物を扱ってみる活動を取り入れた。写真やVTRでは、欲しい物のイメージが持ちにくかった児童も、実際に物（店に売っているものと同じ物）をいくつか操作してみることによって、店に行って買うことがイメージできてきた。

児童によっては、目的をもって売場を探す児童、買い物について何を買いたいかを決める児童、実際には選択肢が多くなって選択に困る児童がいた。また、調理をする際などの「～をするので○を買う」といった用途に応じた買い物と異なり、「自分の好きな物」を選ぶ、「欲しい物を示す」ことが体験として少ない児童も見られた。買い物に限らず、自分の好きなものや好きなことを表現していく支援や体験の積み重ねが必要であると思われる。

(3) それぞれの児童が「決める」手がかりは何であるか把握して適切な支援ができたか。

本単元の「買い物」で児童が自分の物を決める際には、次のようなようすが見られた。

- ① 自分の好きなキャラクターのついた物を選ぶ。
- ② 自分の好きな活動（ゲーム、パズルなど）のできる物を選ぶ。
- ③ 自分の好んでいる物の模型などを選ぶ。
- ④ 好きな感触の物を選ぶ。
- ⑤ 仲の良い友だちや自分の活動の手がかりにしている友だちが選んだ物を選ぶ。
- ⑥ 自分の手の届いた物を取る。

児童一人ひとりが能動的に選択していくために、児童の選択の実態に応じて、選択肢の数、選択する物の内容について提示していった。上記①～④の選択を行った児童については、選択肢の幅を広げていくことばかけや提示をしていくことができた。今後⑤の選択を行った児童には、友だちと同じ物と、もう1つ違った物、さらにそれら2者のうちどちらがよいかという段階を追った選択の場を持っていくことが考えられる。⑥の選択の実態の児童には、日常生活の中で選択の場面をより多く取り入れる活動を設定していくことが必要であると思われる。