

追究する児童を育成する社会科授業のデザイン

-単元デザインの工夫と追究エネルギーを高める教材-

U20C204G 鎌野 雄大 (教育実践コース)

1 問題と目的

(1) 問題

変化の激しい社会に対応する力を児童に育成することの重要性が、「将来に予想される社会変化」(平成31年3月11日内閣官房まち・ひと・しごと創生本部事務局)や、「国際連合広報センター」(2019),そして小学校学習指導要領(平成29年告示)解説社会編等で指摘されており,持続可能な社会をつくることへの対応を,これからの時代を生きる児童に求められることになると言われている。

前述した力を児童に育成するためには,問題解決に向けて追究する児童を育成することが重要であるが,社会科授業の中でそれをどう実現するかは明らかになっていない。

(2) 目的

本研究では,社会科授業における問題解決に向けて追究する児童を育成するための授業デザインを明らかにしていくことが目的である。

具体的には,①ゴールイメージを明確にして単元を設定すること,②単元ワークシートを活用した学びの履歴を活用することで児童が見通しを持ちながら学べるようにすること,③児童が面白さを感じる教材を工夫することが,児童の追究する姿に結びつくかどうかを検討する。

2 単元を通して追究する児童の育成

(1) 目的

追究する児童を育成する上で,自身の授業実践をふり返り,授業デザインを見直す必要があると考えた。児童の問題を追究する意欲が持続しないという過去の実践における自身の課題があり,「何を調べればいいのかわからない」「社会科は覚えるのが面倒」といった思いを児童に抱かせてしまっていたことが一つの原因であると捉えた。その解決へ向けた手立てを設定し,有効性を明らかにすることが目的である。

(2) 方法

令和2年11月に,実習校の5年生(23名,男子11名,女子12名)を対象に,社会科単元「日本の工業生産の今と未来」で授業実践(実践1)

を行った。

まず,児童が追究する単元デザインを設定した。

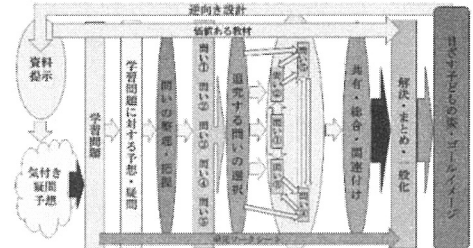


図1 追究する単元デザイン

図1の通りである。

この単元デザインは,単元で目指す児童の姿(ゴールイメージ)を明確にして設定すること,そしてゴールから逆向き設計で児童の学びをつなぎ,導入でどのように教材と出会わせるかをイメージとして示したものである。

また,追究するための教材を提示して,単元ワークシートで追究の道筋と学びの履歴を確かめながら学習することで,単元を通した追究が実現できると考えた。それらの手立てによって,児童が単元を通した追究をすることができたかどうかを,授業の様子から検証した。

(3) 結果と考察

単元を通した追究の様子について,抽出児童の記述や,単元ワークシート(図2参照),ビデオ記録から考

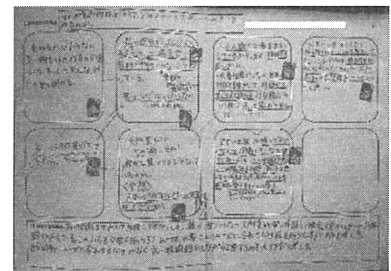


図2 抽出児Aの単元ワークシート
察した。抽出児の様子は次の通りである。

図3は抽出児Aの学びの履歴を示したものである。単元前半の①と②の場面で,A児の問いが生まれていることが太字部からわかる。また,下線部分を見ると,①から④までの場面で見られる記述が,A児の「⑤単元の学習のまとめ」の記述に,総合される形で表れていると判断した。これは,A児の問いが単元を通してつながり,学習のまとめの記述に活かされていると判断できる姿ではないかと考えた。

と、児童Bや児童Cから「材料がすごいやつ。切れるように。」(材料は)輸入している?外国製?といった発言があった。そして、代表児童数名に実際に切れ味を確かめさせた。すると、児童Dや児童Eから「すごく良く切れる!全然ちがう!」という発言があった。

授業後のアンケート結果は次の通りである。

表2 授業後アンケート結果

アンケート項目	1時間目				2時間目			
	面白	まあ面白	まあ面白くない	面白くない	面白	まあ面白	まあ面白くない	面白くない
教材が面白いものだったか	13	6	1	0	10	10	1	0
学習課題が面白いものだったか	10	8	1	1	12	7	1	1
他に調べたいことがあったか	9				3			

アンケート結果を見ると、教材が面白いものだったと肯定的に捉えている児童が、1時間目の授業(単元の導入)では20名中19名、2時間目の授業(課題の追究)では21名中20名だった。ほとんどの児童が、肯定的に捉えており、教材の面白さは実感できるものだったと言える。

授業の様子とアンケート結果からは、教材について調べたり考えたりすることに対して、児童は肯定的に受け止め、驚きの発言、あるいは学習課題に対する予想に関連した発言をしていることがわかる。そのことによって、教材の持つ児童の「追究エネルギー」を高める効果はあったものと考えられる。

② 他実践との比較から

前述した授業実践の他に、令和3年11月に実践2を行った同じ学級にて、5年生社会科「日本の工業生産と貿易・運輸」(実践3)を行った。日本の主な輸出入品を押さえ、それを元にして貿易と運輸の実際を追究していく際、児童の身近なものとして「iPad」と「ゲーム機(Nintendo switch)」を教材として取り上げた。

授業後のアンケート結果を見ると、「教材は面白いものだったか」の項目では、1時間目の授業(単元の導入)で「面白い・まあ面白」肯定的に評価する児童が21名中21名(面白い12名、まあ面白9名)だった。2時間目(課題の追究)では、肯定的評価が21名中19名(面白い13名、まあ面白6名)だった。

結果を比較して見ると、実践2と実践3の肯定的評価はほとんど同じと言える。どちらの実践においても、提示した教材は児童が面白いと感じたことがわかった。その点では、教材の効果はあったものと考えることができる。

実践2と実践3(どちらも令和3年度に同じ5年生の学級で実践)における授業アンケートの結果からは、教材の効果による明確な違いは見られなかった。しかし、授業後に行った単元ワークテストの結果からは、「思考・判断・表現」の評価項目で違いが見られた。

表3 単元ワークテストの結果

評価項目	6単元平均	実践2
知識・理解	86.2	84.2
思考・判断・表現	43.2	48.3

「知識・理解」の評価項目を見ると、実践2の数値は、それまでに児童が学習してきた6つの社会科学習単元の平均と比べて、2ポイント減少している。しかし、「思考・判断・表現」の評価項目を見ると、実践2の数値は、6つの学習単元の平均と比べて、5.1ポイント増加している。また、全ての社会科学習単元の中で、最も「思考・判断・表現」の数値が高かったのは実践2だった(単元1は41.8点、単元2は43.9点、単元3は40.7点、単元4は45点、単元5は45.9点、単元6は42.3点)。

この結果から、「SUWADAの爪切り」の教材としての効果により、児童の「思考・判断・表現」の面に肯定的に捉えることができる効果があったと考える。それは、「SUWADAの爪切り」を提示したことで、児童に「爪切りの価格がどうしてそんなに高いのだろう」という疑問が生まれ、「材料が高価だからではないか」「外国から輸入しているからではないか」「切れ味がするどいから、作り方が違うのではないか」といった予想を立て、「調べたい」「確かめたい」「考えたい」という思いを持つことができたからではないか。その児童の思いが単元を通してつながり、日本の工業生産の現状と課題とはどういうものかを捉えることができたと考えられる。そして、それに対する自分なりの解決方法や改善案を持つことができたのだろう。

このように、児童の様子と単元テストの結果からは、児童が疑問や不明なことを調べたり考えたりして、単元を通して解決しようとする「追究エネルギー」を高めた一つの側面を見ることができたのではないかと考えられる。

③ 価値ある教材の要件

授業における児童の姿や、授業後アンケートと単元ワークテストの結果から、児童の追究エネルギーを高める価値ある教材の要件について、次のように示すことができると考えた。

一つ目に、「教材そのものにすごさや驚きを感じることができるもの」である。児童が「面白い」と感じるものは、大人にも同様に「面白い」と感じられるはずである。「SUWADAの爪切り」がなぜあれほど高価であるにも関わらず、多くの人々から支持されているのか。それは、「製品が持つ凄みや驚き」の効果によるものと言えるのではないかと考える。

二つ目に、「教材を通して学習内容を捉えることができるもの」である。児童が「SUWADAの爪切り」について調べることは、単元の学習内容である「日本の中小工場のものづくり」を調べることそのものであると言える。教材と単元の学習内容とをどれだけ近づけ、また、つなげることができるかが重要になると考える。教材について調べていくことで、問題の解決につながるという見通しを持つことができるという点は、児童にとって、学ぶ意味を見出すことにつながるのではないかと考える。学ぶ意味を感じることができれば、「追究エネルギー」を高めることにつながるのではないかと考える。

三つ目に、「人の関わりや姿が見えるもの・想像できるもの」である。実践3において児童に提示した「iPad」や「Nintendo switch」については、実践2で提示した「SUWADAの爪切り」と明確に異なる点があった。それは、「職人の技術」「工夫や努力」といった、「人の関わりや姿」が見えるかどうかという点の違いである。

もちろん、「iPad」や「Nintendo switch」も、製造に携わる人々の工夫や努力によって優れた製品として世に送り出されている。しかし、実践3における提示の仕方では、児童が教材を学ぶ際に、「職人の技術」や「工夫や努力」といった、「人の関わりや姿」につながるものが見えにくかったということが言える。

一方で、「SUWADAの爪切り」は、本稿3の(3)で示した通り、「人の関わりや姿が見える・想像できる」ものである。諏訪田製作所のホームページを見ることによって、動画でも作業の様子を見ることができる。

実践3における教材と、「人の関わりや姿が見える・想像できる」ことのつながりの薄さという問題点を解決するには、輸出入に使われるコンテンツとそれに携わる人々を取り上げることが考えら

れる。実習校の学区に流通センターがあり、コンテナを積んだトラックを児童が見る機会が多くある。人々の工夫や努力が見える形で児童に提示することが一つの方法であると考えられる。

4 総合考察

本研究は、追究する児童を育成するための手立てを検証し、その姿を実現する授業デザインとはどのようなものかを明らかにすることに取り組んできた。ここでは、その成果を考察する。

(1) 単元設定について

「追究する単元デザイン」を設定し実践を行った。ゴールイメージの明確化と、そこから逆向きに児童の学びを位置づけていき、児童の問いが広がる（連続する）ように単元の導入へと学習を設計した。そのことにより、児童が単元の終末まで何をどのように学ぶかがわかり、抽出児Aは、単元を通じた追究を行うことができたと言える。

(2) 単元ワークシートの活用について

「単元ワークシート」の活用によって、児童が単元の学習で何について明らかにしようとしているのかを確かめ、自身の学びを通して考えたことやわかったこと、新たな疑問などを把握することができた。そのことによって、抽出児Aにおいては、単元の学びを見通すことができたと考えられる。

(3) 教材について

児童が「追究エネルギー」を高めるための「価値ある教材」の要件について、実践を通して得た結果から、「教材そのものにすごさや驚きを感じることができるもの」、「教材を通して学習内容を捉えることができるもの」、「人の関わりや姿が見えるもの・想像できるもの」の三つに絞り、示した。この三つが備わっていることで、児童は「調べたい・確かめたい」という気持ちを高め、追究することができるのではないかと考える。

一方で、「思考・判断・表現」の評価項目の数値に、肯定的と捉えることができる違いが生まれた根拠については、児童の学びの姿をより具体的に見取り、何が児童の学びに肯定的な影響を与えたのかを、今後の実践を通して検証していく必要がある。

【引用文献】

- ・有田和正『「追究の鬼」を育てる』明治図書、pp.14-15、(1989)
- ・内閣府「我が国と諸外国の若者の意識に関する調査」1（平成30年11月及び12月に日本を含めた7か国の満13歳から満29歳までの男女を対象に実施したインターネット調査令（2018）
https://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/r01honpen/s0_1.html（最終閲覧日2020年8月30日）