

第4学年「てつがく創造活動」学習活動案

授業者 久下谷 明 (中学年部会)

日 時 6月29日(火) 特設5校時(13:15~14:15)

1 活動(テーマ) 「プロジェクトのおもしろさって何？」

2 活動について

(1) 第4学年の「てつがく創造活動」の始まり

4月、「てつがく創造活動」をスタートするにあたり、子どもたち一人ひとりのこれまでの取り組みをもとに、ボトムアップで学びをつくっていくこととした。また、この4月から教育課程が変わり、「てつがく創造活動」の時間が月曜日の6校時(60分)、水曜日の6校時(60分)、金曜日の5校時(40分)・6校時(60分)となった。「てつがく創造活動」の時間が、子どもたちにとって、じっくりと自分の学びに向き合い、他者との対話を通して自分や自分の学びを見つめ、自分の学びを実感していくような、そのような時間になればと考えた。

このような思いのもと、まずは、子どもたち一人ひとりの声を聴き、活動する姿を見ながら、子どもたちのもつ「てつがく創造活動」の学びのイメージを知ることから始めた。そして、それをもとに、子どもたちが自ら学びを構想し、自らの手で学びを進めていくことができるよう、教師の関わりなどについて考えてきた。

4月16日(金)の時間には、「『てつがく創造活動』ってどんな時間？」と問いかけ、子どもたちのもっている互いのイメージを共有した。

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
朝活動					
1					
2					
中休み					
3					
4					
給食 戻休み					
5					てつがく 創造活動
6	てつがく 創造活動		てつがく 創造活動		てつがく 創造活動

- | | | |
|---|--------------------|--------------|
| ・プロジェクトをする時間 | ・色々な話し合いをする時間 | ・ふり返りの時間→金曜日 |
| ・自分一人でプロジェクトなどをする | ・自分で学ぶ時間→自分でもみんなでも | |
| ・自分やみんなでやる時間(休み時間とは違う) | ・みんなである問いについて考える | |
| ・自分の終わってないことややんなきゃいけないことをやる時間 | | |
| ・てつがく創造活動で何をしようって考えて、みんなで決めて、みんなで決めたことができるだけやる | | |
| ・発表とかしたり、プロジェクトをしったりただ遊んだりではなく、計画を立てて進める 責任をもってやる 等 | | |

これをもとに、つくる委員(各学級の代表)が集まって話し合い、月曜日の6校時、水曜日の6校時、金曜日の5校時をプロジェクトの時間とし、金曜日の6校時を対話の時間(プロジェクトのふり返りや、ある問いについて考える時間)としていくこととした。

なお、これを基本的な形としつつ、毎週金曜日の中休みにつくる委員が集まり、各学級の様子から、次週の「てつがく創造活動」の時間の使い方を話し合っで決め、それを各学級で確認するという流れで進めている。

(2) 「てつがく創造活動」における対話の位置づけ

① 本学級の対話の履歴

本学級の対話の履歴は、「3 学習活動の履歴とこれからの展望(1学期)」で示している通りである。例えば、「どんな学級にしていく？」という問いは、学級で起きた出来事について朝の時間に話し合う中で設定した問いであり、「『けんか』について」は、「どんな学級にしていくか」という対話の中で問いが変化して生まれたテーマである。続く「『ファンタジー』とは？」という問いは、国語の学習を受けて、「金曜日の6時間目に話そう」と子どもたちが決めて始めたものである。また、「『プロジェクト』って何?」、「夏まつり(中間発表)は何のためにするの?」といったプロジェクトに関わる問いについても対話をしており、本時は、その延長線上に位置づく。

② 対話を通して“てつがくする” ことについて

週に1度、皆で対話する時間をつくることで、てつがく創造活動の時間や教科等の学習、生活の中で生じた疑問や問いについて、立ち止まって皆でじっくりと考え、“てつがくする”ことを大切にしている。“てつがくする”こととは、「当たり前と思っていたことを見つめ、問いなおし、考える」ことであり、その対象は、世界、他者、自分である。しかしながら、世界を知る、他者を知るというのは、世界や他者それ自体を知ることではなく、世界や他者に対する自分の理解のあり方(自分との関係)を知ることと言える。例えば、“あるテーマについて、自分は〇〇と考えていた。でも対話を通して、異なる見方を知り、自分の考えの一面性に気づくと同時に、そのテーマに対する自分の考えが深まった。そしてここまでは了解できた。しかし、ここからはよくわからず、結局よくわかっていない自分があることがわかった。”と。対話を通して“てつがくする”こととは、このような

営みなのではないだろうか。そして、このことを通して、深く知ることの意味や思考の方法を学んでいく。同時に、対話を通して、友達と自分の考えの違いに気づき、自分と全く同じように友達は考えていないことを知る。そして、その違いに面白さを感じつつ、友達の語る言葉の背後にある考えや思いを受けとめ、考えの微妙な差異に気づいていくことは、他者への感度を高めるとともに、自己を見つめていくことにもつながるはずである。

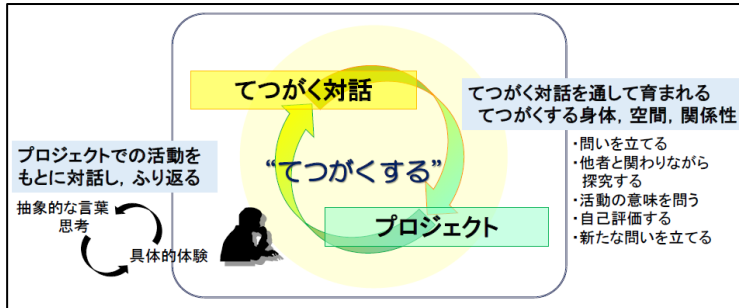
このように、継続して対話を行うことで、社会情意的スキルやメタ認知スキルに関わる、問いを立て、問うことを通して粘り強く探究し続ける力や、他者の思いに寄り添い、聴きあいながら思考していく力、そして、自分（自分たち）や自分（自分たち）の学びを見つめていく力が徐々に育まれていくと考えている。

③プロジェクトとてつがく対話の関係について

プロジェクトを通して感じていることを聴きあい、活動に対する友達の感じ方や自分との違いを知ることが、自身の取り組みをふり返り、気づいていなかった活動の意味や価値を見出すことになると考える。

さらには、その過程で生じた問いを取り上げ、それをテーマにてつがく対話をするのは、改めて活動の意味を問い、活動に対する自分の関わり方を見つめることになり、よりよい活動や新たな活動を構想し、取り組んでいくことにつながると考える。

そして、実際の取り組みをもとにてつがく対話を行うことによって、時に抽象的な言葉のやりとりで探究が進んだとしても、具体的体験と結びつけて思考することができ、それによって、考えを深めていくことができるはずである。必要に応じて、問うことを通して、具体的体験と抽象的な言葉を関係づけながら思考を進めるように促すことは、教師の役割の1つと言える。



図：てつがく創造活動におけるプロジェクトとてつがく対話の関係

3 学習活動の履歴とこれからの展望（1学期）

4月（13.5時間） 5月（15.5時間） 6月（19時間） 7月（10.5時間）

てつがく創造活動	【プロジェクト】 プロジェクトの立ち上げ	「プロジェクト」の ポスターづくりとその共有		夏まつり (取り組みをつたえる)	取り組みをふり返り自己評価する ふり返りの視点を考えよう
	【対話】「てつがく創造活動」 ってどんな時間？ どんな学級に していく？	「プロジェクト」 って何？ 「けんか」 について	夏まつり 何のためにするの？ 「ファンタジー」 とは？	プロジェクトの おもしろさって 何？	

※時数は、運動会練習やPCの設定などに充てた時間は含めていない。

※朝活動の時間の「つたえる」では、伝えたい子が、日常の中であった出来事などを伝え、それに対して皆が質問することを行っている。5月後半頃から、プロジェクトの途中経過を伝える子が始め、取り組みを伝え、質問やアドバイスをすることもしている。

4 本時の活動について

本時では、「プロジェクトのおもしろさって何？」というテーマで、前時の対話（詳細は「6 活動の実際（4）」を受けて、さらに皆で考えていく。対話を通して、「おもしろさ」について探究するとともに、互いのプロジェクトへの思いを知り、自分のプロジェクトへの向かい方にも目を向けるきっかけになればと考えている。

主な学習活動	留意点
1 前時の対話をふり返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・サークルの形になって対話をする。 ・速いテンポにならないように対話を進める。 ・聴くことを意識しながら対話に参加する。
2 「プロジェクトのおもしろさって何？」に関する対話を通して、生まれた問いについてさらに考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・必要に応じて、以下のことを行う。 言葉問い返すことにより、その意味を明確化する。 思いや根拠を問う。 / 対話してきた内容の整理や確認を行う。
3 本時をふり返り、さらに自分で考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・1人で考える時間も大切にする。

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

- ・問いに対して、対話を通して一人ひとりが粘り強く考えていくことができていたか。
- ・プロジェクトとてつがく対話の関係について。

5 部会の課題

昨年度までの中学年部会では、「体験から経験へ」と「具体から抽象へ」を中学年の子どもの発達の特徴として

捉え、このような視点から子どもの学ぶ姿を見とってきた。そして、昨年度の研究では、活動をふり返って意味付けし、自分の中で経験としながら、今後の活動に活かしていく子どもの姿が見られ、毎日のふり返りが習慣化し、自分の活動をふり返って次に活かしていこうとする態度が育ってきているからではないかと考えた。

今年度は、昨年度までの研究をもとに、次の点について、さらに具体的実践をもとに検討していく。

○「てつがく創造活動」における「プロジェクト」と「てつがく対話」の関係について考えていく。

- ・活動で終わることがないように哲学的に考えることを大切にす。
- ・“てつがくする”ことを通して、よりプロジェクトとてつがく対話の学びが子どもの内面で関係づけられ、意味を成していくような学びのあり方について考える。
- ・子どもは活動の中でも“てつがくする”ことをしている。しかしながら、活動中は子どもが活動に専心没頭しており内面的な思いで終わることも多い。そこで、そのてつがくした思いを言語化し他者と共有することで、活動の内容をより豊かにしたり子ども自身が価値づけをしたりしていくことの意味を問い直していきたい。Doingだけ終わることなくBeingを目指すことを踏まえた上で、「てつがく創造活動」における対話の意味を、実践を通して検討していく。

○子どもの主体的に学ぶ姿をロングスパンでとらえ、3年生から4年生への取り組みの変化についてみていく。

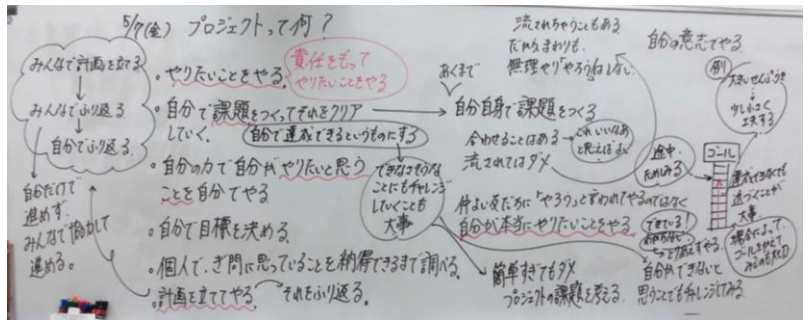
- ・3年生におけるプロジェクトの取り組みの様子と、その取り組みが、どのように4年におけるプロジェクトの取り組み方への繋がっていくのか、一人ひとりの学ぶ姿やその変化から見とっていく。

○「てつがく創造活動」における子どもの姿をもとに、主体的な学びを支え育まれていく力について、メタ認知スキルや社会情意的スキルなどの視点から検討していく。

6 活動の実際 (本時に至るまで ～プロジェクトに関わる対話～)

(1) 5月7日(金)

5月7日(金)の時間には、「プロジェクトって何?」と問いかけ、子どもたちのもっている互いのイメージを共有した。右はその時の板書記録である。(拡大したものを教室後ろに掲示)



(2) 6月11日(金)

ある学級から、「夏まつり(中間発表)」として、互いのプロジェクトの取り組みを伝えあう時間をとったかどうかと意見が挙がり、各学級で話し合い、6月25日(金)と7月2日(金)に実施することとなった。それに向けて、夏まつりは何ためにするのかを問うた。右は子どもの発言の一部である。それを受けて、授業の最後には、「夏まつり、中間発表、自分が考える活動の意味は?」という問いについて、自分の考えを書いた。

C: みんなの進み具合やどんなことをしているのかを知るため。
C: 今までやってきたことをみんなに教えるためだと思う。
C: やってきたことを発表する。それをもとに楽しくしていく。
C: 今言ってくれたことと似ていて、楽しんでもらいながらプロジェクトを知ってもらおう。
C: 知ってもらい、その面白さを知ってもらおう。

C: 付け加えて、プロジェクトの進み具合や、いいところを伝えて、アドバイスをもらおう。
C: 色々な人のプロジェクトの面白さを知ってもらおう。
C: 知る。ただただ知りたいなあとあって、楽しんでもらいながら知ってもらおう。

(3) 6月18日(金)

6月11日(金)の授業の最後に書いた、「自分が考える活動の意味は?」という問いに対するそれぞれの考え(記述)を読み、互いの考えについて質問し合いながら対話した。

(4) 6月24日(木)

授業の最初には、前時の対話後の記述を紹介し、その後問いを確認して対話を始めた。以下は、前時の対話の概要である。なお、対話後の記述は、毎回全員分をコピーして冊子にして配り、互いの考えを読むことができるようにしている。

T: [前時の対話後の記述を何名か紹介する。]
USさんがこんな問いをみんなに投げかけています。「楽しさって何?」
C: 何の楽しさ?
T: [つくる委員が白板に“おもしろさって何?”と書いているのに気づき] あっ、これ「おもしろさって何?」にする? 「楽しさって何?」にする?
C: 「おもしろさって何?」がいいと思う。
C: 両方考えればいいと思う。
T: まず考えるとしたらどっちがしっくりくる、みんなは?
C: おもしろさ / C: おもしろさ / C: おもしろさ
C: なんかUSさんの意見もおもしろさって書いてある。

T: たしかにUSさんのおもしろさって書いてあるよね。皆さん、問いは、「おもしろさって何?」でいいですか。
C: 何のおもしろさ?
C: プロジェクトのおもしろさ。
T: プロジェクトのおもしろさでいい? たしかにふり返ると、前にFSさんとMKさんが、おもしろさを伝える、それが大事だよって書いていたよね。では「プロジェクトのおもしろさって何?」でいい?

C: はい。

T: じゃあ、それを今回の問いとしましょう。

NM 児: プロジェクトのおもしろさって、体験したりして、こんなことして、興味がわくことってというのがおもしろさかなって。

NY 児: 自分で新しい発見したり、チームワークで進めていたり。

MR 児: えっと、プロジェクトはみんなで作ったり、かいたりするものだけど、できた時におもしろいって言える。なんかみんながおもしろいねって言うてくれるとか。あと、作る時に、みんなでこうしたらどうかなという感じで意見を言う。そういうのがおもしろいかなって。

AE 児: プロジェクトのおもしろさってというのは、私は野菜プロだけど、野菜を育てて、最後に料理したり食べたりするのが、最後の楽しみ、おもしろさじゃないかな。

AS 児: 例えば物語だったら、書いている時も楽しいけど、みんなに読んでもらう時も楽しいから、自分がやりたいことを計画的に進めること。

HM 児: 例にしろにくいけど、物語だったら、一人ひとりの空想が重なっておもしろさができるんじゃないかなって。

FS 児: 僕はおもしろさって、僕だったらミニ四駆が好きで、そういうのを自分で作ったり、自然とおもしろいってように単純に変わっていて、自分の好きなことをやるとおもしろさって生まれるんじゃないかなって。

KS 児: えっと FS さんと似ていて、好きなことをやるとおもしろって思うし、HM さんのように、1つ1つの空想が合わさっておもしろくなるのも賛成だから。好きなことをやるとおもしろくなると思う。

US 児: プロジェクトは自分のやりたいことをプロジェクトにしているわけだから。それで、他の人も、やりたいことが浮かんで、気が合って、一緒にやっているわけだから、友達と作ったりするのがおもしろいんだと思った。

AK 児: おもしろさって人によってちがうと思う。例えば FS さんだったらミニ四駆。人によって好きなことは違うから、一人ひとりのおもしろさというものがあって、みんなが全員これおもしろいねっていうのもあると思うけど、基本的にはあんまりないと思う。

おもしろい、自分が楽しい、自分がこれをやってみたいという、その思いがあっておもしろさが生まれると思う。

MG 児: AK さんと同じで、プロジェクトだったら、自分がやりたいと思ってやって楽しんでいる。他のプロジェクトも同じで。おもしろさってきいたら、自分がやりたいことをやってそれを楽しくさせること。

ST 児: やっていて、自分がたのしいって思うこと。

KaS 児: 好きだとか?

ST 児: うん。

SS 児: ST さんのきいてて思ったんだけど、たのしさとおもしろさってほとんど同じじゃないかなって。ちょっとだけ微妙な差があると思うけど。たのしさはワクワクとか、これから今興味をもって始めてみるとかだけど、おもしろさは、今までやってきたもので、楽しいなあ、おもしろいなって思うものがおもしろさだと思う。

MY 児: ぼくは、打ち込めるもの、自分がこれは完成させようとか、自分がここまでやろうとか。逆におもしろくないものは途中でやめたいなとか、楽しめないなとか、ふつうにやることはやるけど、本当に自分が好きでやりきれることがおもしろいものなんだと思う。

KoS 児: みんなの意見を聞いて、目標のために達成するためのもので。この目標いいなあと思ったけど、だけど、作

れない、挑戦できないなと思って、飽きちゃうとか諦めるとか、それって本当のおもしろさじゃなくて、本当にこれを目指して、これを絶対にやるんだって決めたプロジェクトをやめないですっと続けていくことが本当のおもしろさ。

MK 児: ぶり返りにも書いたと思うんだけど。やりたいことってみんな言っていて。そもそもやりたいことって何なんだろう?って。聞いて何か増えていくんだなって思った。

MT 児: 僕も、KaS さんと同じように、プロジェクトって自分がおもしろいと思って、好きでやっているわけだから、ゴールを決める時も、やっている時も、完成した時も、全部楽しい。全部楽しいと思う。

AS 児: 1人でやっているプロジェクトって、けんかとかしないし、ものごととか一人で決められるからいいけど、どうすればいいのかわかんない時とかって先生にきくぐらいしかできないから・・・。

HM 児: おもしろいって、このクラスでいったら、半分ぐらいの人がおもしろいって思うことなんじゃないかなって。

KK 児: 3年の時に、プロジェクトに入っていたけど、飽きてやめて。その時、好きなことも特になく、嫌いなことも特になかったから、プロジェクトどうしようかなって1か月ぐらいぼーっとしていたんだけど。一応新聞プロジェクト作ったんだけど、それでも別に楽しくないわけじゃなかったし、だから、好きなことはなくても、プロジェクトっておもしろいってできるんじゃないかな。

US さんのぶり返りでプロジェクトはおもしろくないという意味がないって。自分あんまり言われないけど、お父さんやお母さんに勉強しなさいって言われるとか聞んだけど。勉強しなさいって言われて、それって自分がおもしろくないと思っても将来役に立つとかお母さんに言われそうだし、それは何か意味があるのかなって。プロジェクトっておもしろくなくても意味があるのかなって。

MY 児: 長く続くおもしろさ。入ったけど飽きる。最初はおもしろそうだけど、飽きる。

一時的なおもしろさと長く続くおもしろさってどう違うのかな?って。

KT 児: 私は水プロでも、なんか最初は全然泥水もダメなままだったけど、だんだん試していくうちに泥水がきれいになっていくのがおもしろいし、水プロを思い出したら、そういうのが全部おもしろいなって。

NY 児: 長く続くおもしろさってというのは、本のシリーズとか、本のシリーズとかを読んでいると最終巻までいくと悲しくなるけど、その間にはいっぱい・・・長く続いていて、一時的なおもしろさってというのは、なんか、すぐ終わってしまう。すぐ終わってしまうのが一時的なおもしろさかなって。

KY 児: 私は、謎解き宝探しで、問題を作っている時も、宝をどこに隠すかと考えている時も、みんなに探してもらって、難しかったとかおもしろかったとか言ってもらっている時もすごく楽しいし、おもしろい。

MR 児: 私は MY さんが言っていたことに反対で、一時的なおもしろさとずっと続くおもしろさ。一時的なおもしろさは本物のおもしろさじゃないと思って。一時的なおもしろさってというのは、例えば、あの木は不思議な形をしていてきれいだなあとか、久下谷先生のマスクを外した姿がおもしろいなあとか。久下谷先生がマスクを外した姿がおもしろいなあと言うのは、久下谷先生がマスクを外した時だけ笑えることで、本当のおもしろさじゃない。

※時間になったためここで終え、それぞれ、対話を受けて自分の考えを書く。