



生活・総合部会

生活科を通した意志をもっている姿

身近な事象に関心をもち、気付きを高めながら、対象へのさらなる思いや願いを実現しようと自己調整する姿

視点 1

自らの学びをつなぐ

【その姿に向かうために】

- 対象に対して、見る・聞く・触れる・作る・探す・育てる・遊ぶなど、体全体で直接働きかける活動にじっくり取り組める時間を保障することで、身近な人々や社会、自然と直接関わる活動や、体験の楽しさや満足感・成就感を得ながら、対象との関わりをより深めていけるようにする。
- 活動や体験と表現を繰り返すような構成にすることで、対象や自分自身についての気付きを連続して生み、次の活動で「もっと〇〇したい。」「次は〇〇したい。」という新たな思いや願いへとつなげていけるようにする。
- 教師の意図的な声掛けや気付きを自覚できるような価値付けを行うことで、感覚的な情報を整理し、明確に自覚できるようにする。
- 言葉、絵、動作、劇化などの表現する活動を通して学習を振り返る場を設けることで、対象や自分自身、自分の生活についての思いや願いを表出したり、対象から自分自身へと気付きの質を高め、その変化を認識できるようにする。

視点 2

他者の学びを 自らの学びに つなぐ

【その姿に向かうために】

- 活動中に教師が子どもの気付きを取り上げたり、他の子どもたちへ聞こえるように声掛けをしたりして、子どもの気付きを全体に広めるような声掛けを行うことで、他者の考えや活動に興味をもち、自分の活動のために聞きたい・真似したいなどの思いを深めていけるようにする。
- 活動や体験の流れ、対象や気付きの変化が見えるように、教師がその様子を意図的に記録したり掲示したりすることで、互いの経験や気付きを共有し、新たな気付きを生むことができるようにする。
- 意図的なグループ設定や場の構成の工夫を行うことで、友達と自分の活動を比べ、互いの違いやよさに気付き、取り入れようとするようにする。
- 授業時間だけでなく日常生活の中にも対象との関わりが生まれるような環境を整えることで、友達の隣で活動したり一緒に活動したりしながら、友達の活動に対する気付きを自分の活動に生かそうとすることができるようにする。

生活・総合部の成果と課題

【令和7年度の生活・総合部で目指した意志をもっている姿】

＜生活＞身近な事象に関心をもち、気付きを高めながら、対象へのさらなる思いや願いを実現しようと自己調整する姿

＜総合＞日常生活や社会に対する自分なりの課題を見付け、見通しをもって探究活動を繰り返す中で、自分の考えを捉え直し更新していく姿

次年度につなげていきたいことや方向性について

視点1 自らの学びをつなぐ

思いや考えを実感と共に深めていくことの

できる振り返り活動（生・総）

毎時間の自分の学びや達成度を確かめる時間を設定した。そうすることで、その時間に何を獲得したのか、どんなことを考えたのかを確かめたり自覚したりする姿が見られた。しかし、振り返りや取り組みの仕方により、目的から反れた振り返りや感想に留まり、学びの実感を得られない様子もあった。

そのため、具体的な振り返り項目に沿ってその時間の学びを確かめられるようにしたり、授業の最初に設定した目的に対する学びの達成度や深まりを言葉で表現できるようにしたりするなど、子どもたちが自分の学びをより明確にすることができるような振り返りの内容を吟味する必要がある。そして、それらの振り返りを毎時間積み重ね、関連付けられるようにする。このように振り返りを丁寧に行うことで、対象や課題への思いや考えを実感と共に深めていくことができると考える。

新たな思いや願いにつなげ、

課題の本質に迫っていく教師の関わり（生・総）

気付きの質を高め、思いや願いを更新したり、本質に迫ったりすることができるように、それぞれの学習サイクルを繰り返していく単元構成にした。そうすることで、見通しをもって学習に向かうことができていた。しかし、見通しをもつことで自分の学習を選択しながら進んで取り組んでいる子どもがいる反面、取り組み方や活動を自分で選択しながら進めていくことが難しく、教師の関わりを必要とする子どももいた。

このことから、一人一人の疑問や関心、思いや願いに寄り添いながら、必要に応じて問い掛けたりアドバイスしたりできるように、具体的な教師の関わりを見通しておく必要がある。この関わりにより、どの子どもも気付きの質を高めながら思いや願いを更新したり、自分の課題に対してより本質に迫ったりしていくような子どもの活動につながると考える。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

自ら他者の考えにふれることができるような

教師の関わり（生）

活動内容や目的が類似する子ども同士で活動グループを構成したり、共に活動することのできる場を設定したりした。それにより、同じグループや場で取り組む友達の様子に関心を寄せ、他者の考えや技を自分の活動に取り入れようとする姿が見られた。

一方で、他者から学ぶよさや、他者から学ぶ方法に気付いていない子も多く、自分から関わることができない姿も見られた。

そこで、「自分の活動に新たな気付きをもらえそうだ。」と、類似する目的をもつ他者の考えに触れることができるような言葉掛けや促しを行う。そうすることで、子ども同士の関わりを生み、他者から学びを得るよさを感じ、自分とは違った他者の視点を取り入れながら学びを深める姿を目指す。

学びを共に深めていくためのツールの精選（総）

子どもたちが情報の整理・分析を行う中で、多面的・多角的に捉え、考えを深めていけるように、複数の思考ツールを提示した。それにより、自分たちなりに思考ツールを選択し、持ち寄った情報を整理したり分析したりして、解決策を導き出そうとする姿が見られた。しかし、思考ツールを使うということが目的になってしまったり、正しい思考ツールの選択ができなかったりして、本質に迫っていくような整理や分析を行うことが難しく、他者の考えを取り入れて思考の深まりを実感できたとは言えなかった。

そのため、思考ツールに限らず、ICTなどの学びを整理するツールにおいても、その使い方を理解し適切に選択し活用していけるように学びを重ねていく。場合によっては、意図的にツールを絞って提示するなどの工夫も行う。それにより、より必要な他者や自分の考え・情報が明確になり、自分の活動や思考を広げたり絞ったりしながら捉え直ししていくことにもつながると考える。

【本単元で目指す意志をもっている姿とその理由】

身近な素材の特性に関心をもち、自分の作りたいおもちゃやおもちゃの遊び方を実現しようと追究し続ける姿

本単元では、素材を見付ける・比べるなどの分析的な活動や、試す・見通す・工夫するなどの創造的な活動を通して、1年時の秋の素材を使った遊びから、より楽しいおもちゃやその遊び方を自分たちの力で生み出すことを目指す。そのために、活動の時間を十分に保障し、身近な素材に浸ることで、「もっと大きく動かしたい」「もっと楽しく遊べるおもちゃにしたい」という思いを生み、素材を選び、繰り返し試すことができるようにする。更に、様々な視点から素材の特性に着目できるようにすることで、「まだよくできる」と可能性を見だし、挑戦意欲を高める。素材の特性や作り方、遊び方や動かし方といった改良の視点を基に、自分の作りたいおもちゃやその遊び方について追究し続ける姿が生まれると考えた。また、そのような意志をもっている姿を、単元を通して生むことが、自らの思いや願いを実現するために追究し続けようとする学び方の基礎を築くことにつながる。

【単元の目標】

- 素材のもつ特性や不思議さ、動きの面白さやおもちゃが動く仕組みに気付き、遊びを工夫したり遊びを創り出す面白さを感じたりしながら、約束やルールを守って、遊ぶことができるようにする。
【知識及び技能の基礎】
- おもちゃの動きを繰り返し試しながら、遊びや遊びに使う物を工夫して作ったり、遊びの約束やルールを工夫したりし、それらを振り返り、自分の取組や友達との関わりを表現したり伝え合ったりできるようにする。
【思考力、判断力、表現力等の基礎】
- 友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりしながら、楽しく遊びたいという願いをもち、粘り強くみんなと楽しみながら遊びを創り出そうとすることができるようにする。
【学びに向かう力、人間性等】

視点1 自らの学びをつなぐ

改良の視点と気付きを自覚させる表現活動

素材に十分に浸る時間と環境を保障することで、それらの特性やおもちゃの動力、作り方について目が向けられるようにする。作ったおもちゃを素材の特性や作り方、遊び方、動かし方の4つの改良の視点で見直すことで、繰り返し試し、作り続ける姿につなげる。また、小単元毎に、言葉と図や写真を用いながら表現する活動を重ねていくことで、無自覚だった気付きを自覚する。それらのことを、単元を通して繰り返すことで、一つ一つの気付きを関連付けながら追究し続ける姿をねらう。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

互いのよさや気付きを取り入れられる場の設定

本時では、同じ動力を使っている子どもが、同じ製作の場で作業できるようにする。そうすることで、友達の使っている素材の特性や作り方の工夫に気付き、そのよさを取り入れることができる考えた。また、子どものよい気付きや工夫を全体に広げる声掛けをすることで、困っていたり1つの視点に留まっていたりする子どもが、新たな角度から考えられるようにする。それらの手立てを講じることで、素材や作り方への気付きを深め、「もっと～したい」という挑戦意欲につなげていく。

【単元構成(20時間扱い)】

1次(1時間目)		どんなものを作たらいいかな？	
幼稚園のときに、袋を飛ばして遊んだよ。	1年生のときは、ドングリゴマが楽しかったよ。	1年生のときよりレベルアップ(ジャンプ)して動き続けるものを作れそうだ。	身の回りのもので作るおもちゃは、家でも作ったよ。
		手を使わずに動くおもちゃを作って遊ぼう！	
2次(2～3時間目)		3次(4～9時間目)	4次(10～14時間目)★本時10時間目
素材には、どんな動きがあるのかな？ ゆれる 飛ぶ はねる 回る 転がる くっつく いろいろな楽しい動きができるよ。 どんな「動く力」が使えるのかな？ 風の力 磁石の力 ゴム の力 おもりの力 見付けた力を使って、早くおもちゃを作りたいな。		どんなおもちゃを作ろうかな？ 2年3組おもちゃ研究所 走るおもちゃを作る。 風を送ってみようかな。 作る 試す 強い紙で作ってみよう。 ゴムの方が走り続けるかも。 自分だけの動くおもちゃが完成したよ！	もっと楽しく遊べるおもちゃにするためには、どうしたらいいかな？ 素材を変えてみたら、もっと速くなるかもしれない。 作り方を変えてみたら、もっと強くなりそうだよ。 おもちゃの遊び方のルールも変えてみたら、もっと面白くなるよ。 動かしかたを変えたら、遠くまで走らせることができそうだよ。 素材や作り方、遊び方、動かしかたを変えてみたら、もっと楽しく遊べそうなおもちゃになったよ！ 次はだれかに遊んでももらいたいな。
5次(15～19時間目)		1年生におもちゃを楽しんでもらうには、どうしたらいいかな？ 遊び方ごとに、コーナーを作ろう。 作り方説明書をプレゼントしたい。(国語) 看板があるとルールが分かりやすいね。 おもちゃランドの地図を作ろうかな。 2年3組おもちゃランド 1年生にも楽しんでもらえてうれしかったよ。	
6次(20時間目)		どんなことを感じたかな？	
最初よりも面白いおもちゃが作れたよ。		他の力を使ったおもちゃも作ってみたいな。	楽しく遊ぶおもちゃや遊び方を工夫できたよ。
		今度は家族に遊んでももらいたいな。	前よりも伝えたり教えたりすることが上手になったよ。

【本時の目標】

もっと楽しく遊ぶおもちゃになるように改良する活動を通して、試したり予想したり直したりしながら素材の特性や作り方の工夫に着目して、自分のおもちゃをよりよくする方法を考えることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

【本時の展開】 (10/20)

子どもの意識と活動	つながっている学び	教師の意図とかかわり
＜前時まで＞ 友達からの気付きを取り入れながら、自分のおもちゃのよい点を見付け、自分のおもちゃをもっと改良したり、作り直したりしたいという思いをもっている。また、具体的な改良方法が、素材・作り方・遊び方・動かし方の4つの改良の視点に分けられることに気付いている。 もっと速く転がるようにしたい。 遠くへ飛ばせる方法がありそう！ ゴムを2本使うと上手くいった。 もう少し長さを変えられそう。 もっと強く頑丈にしたい。		
おもちゃパワーアップ大作戦！！ 素材を変えたら、もっと速くなりそう。 素材の付け方を工夫して作り方を変えるといいね。 ○同じ「力」を使っている友達とパワーアップ会議をする。 もっと楽しく遊ぶおもちゃにパワーアップするには、どうしたらいいかな？ ○素材や作り方の視点で、試したり作ったりしながら改良方法を探る。 もっと大きい電池を使ったら、速く走りそう。 太いゴムを使ったら、飛ぶ力が強くなったよ。 袋の大きさを変えたら、動きが大きくなるよ。 じしゃくの付ける位置を変えると、くっつきやすいかも。 ゴムの付ける位置を真ん中にしたら、もっと上手に走りそう。 トレイの向きを変えると、動きがよくなったよ。 素材 作る 試す 作り方 OO研究室 素材屋さん 試験場 おもちゃに使う素材や作り方を工夫したら、もっとパワーアップしたおもちゃができそう！	4つの改良の視点 素材の特性 作り方の工夫	素材の特性や作り方の工夫に着目しながら改良に向かえるように、素材の違いを確認したり、完成したおもちゃの写真と気付きのメモを掲示したりする。 (視点1) 友達からもらった「いいね！」や「アドバイス」を掲示しておくことで、それらを基に、パワーアップの視点をもったり聞きたい友達に更にアドバイスをもらおうとしたりすることができるようにする。 (視点2) 同じ動力を使う子どもが、同じ製作の場で作業をできるようにすることで、友達の使っている素材の特性や作り方の工夫に気付き、そのよさを取り入れられるようにする。その際、子どものよい気付きや工夫を全体に広げる声掛けをすることで、困っていたり1つの視点に留まっていたりする子どもが、新たな角度から考えられるようにする。 (視点2)
○パワーアップ大作戦の「作戦計画書」を書く。 速く走らせるために、太いゴムを使って作り直すよ。 遠くに飛ばせるように、飾りをなくして、羽をつけた2号機を作ってみるよ。 頑丈に壊れにくくするために、素材をプラコップに変えて作ってみるよ。		おもちゃを改良する中で出てきたパワーアップへの思いを、「作戦計画書」を用いて振り返ることで、次時への見通しをもてるようにする。 (視点1)

【本時の評価】

もっと楽しく遊ぶおもちゃになるように、試したり予想したり直したりしながら素材の特性や作り方の工夫に着目して、自分のおもちゃをよりよくする方法を考えている。

(行動観察・発言・作戦計画書・おもちゃの変化)

授業後の振り返り

【本時の板書】



視点1 自らの学びをつなぐ

【成果】

- 子どもたちはおもちゃ作りに夢中になって取り組んでいた。これまでに素材にたくさん触れ、試して作る経験を重ねてきたことで、自分の作りたいもののイメージがはっきりしてきていたことが良かった。
- これまでの活動において、気づきを写真や図、言葉などで記録してきたことで、自身の学びを振り返りながらおもちゃ作りに取り組む姿が見られた。記録を基に自分の試行を見直すことで、次の工夫や改善につなげる様子が見られ、表現活動が思考の深まりに有効に働いていたと考えられる。

【課題】

- 導入でレベルアップのイメージを共有したが、そこに掛ける時間が長くなってしまった。活動時間とのバランスを見直す必要がある。また、レベルアップの姿を具体的に思い描けていない子どももあり、具体的なイメージをもてるような導入の更なる工夫が必要であると感じた。
- 終末にレベルアップの計画書を書くことで自覚を促したが、おもちゃの装飾に意識が向いている子どもも見られ、動きや仕組みの改善の面でのレベルアップに十分結び付かなかった。導入で共有したイメージが具体的な改善として表れるよう、終末の時間の確保や、作り方や動きに着目した振り返りの視点を明確にする必要がある。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

【成果】

- 同じ動力や似た動きを用いる子ども同士が同じ製作の場で活動できるようにしたことで、友達の様子を見たり工夫を聞いたりしながら、自分のおもちゃ作りに試行錯誤する姿が見られた。また、他者の考えを取り入れるだけでなく、友達に助言したり手助けしたりする姿も見られ、自らの学びを他者へ伝えることで、相互に関わり合いながら学びを深めていた。
- 工夫を凝らしている子どもや新たな発見をしている子どもを教師が取り上げ、全体に広げる声掛けを行ったり、前時までの友達からのアドバイス（ワークシート）を確認するように促したりしたことで、他者の工夫に目を向け、それを取り入れようとする姿が見られた。また、自分にとって必要な視点かどうかを考えながら取捨選択する様子も見られた。

【課題】

- 学級で素材を集め、廊下を試す場として設置したことで、授業時間だけでなく日常の学校生活の中でも素材やおもちゃとの関わりが生まれ、学習が深まるにつれて休み時間も試したり、素材や友達のおもちゃに触れたりして気づきを得る姿が見られた。その反面、1時間の授業の中では、作る場と試す場が離れていたため、それぞれの場での活動が見えにくく、子どもたちが互いのおもちゃの様子を目にして、自ら他者の学びを得る機会が少なかった。

【本単元で目指す意志をもっている姿とその理由】

秋のおもちゃを作って遊びたいという願いを実現するために、作る・試す・考える・表すを繰り返している姿

本単元における意志をもつ姿とは、「秋のおもちゃを作って遊びたいという願いを実現するために、作る・試す・考える・表すを繰り返している姿」である。子どもたちは、秋の自然物で遊びながらその特徴を捉え、この素材では何ができるのか、他にどんな材料が必要かなどを考えていく。1回作って遊んで終わるのではなく、作ったり試したりしながら対象と何度も関わり、もっとできそうなことに気付いたり、違う発想を思い付いたりすることで、気付きの連続を生み、その質を高めていく。さらに、その過程で生まれた思いや願いを表現していくことで気付きを自覚しながら、自己の成長を確かめたり、季節と自己の生活を結び付け、日常の遊びや楽しみを創り出したりする子どもの姿へとつながっていく。

【単元の目標】

- ・秋となかよくなるために、秋の自然物に興味をもって観察したり、遊んだりする活動を通して自然の面白さや不思議さに気付いている。【知識・理解】
- ・秋の特徴を生かした遊び方やルールを工夫して作ったり、ルールを考えたりしている。【思考・判断・表現】
- ・楽しく遊びたいという思いや願いをもちながら、季節を自分の生活に取り入れ、遊びを創り出そうとしている。【学びに向かう力、人間性】

視点1 自らの学びをつなぐ

対象とたっぴり関わる時間の確保

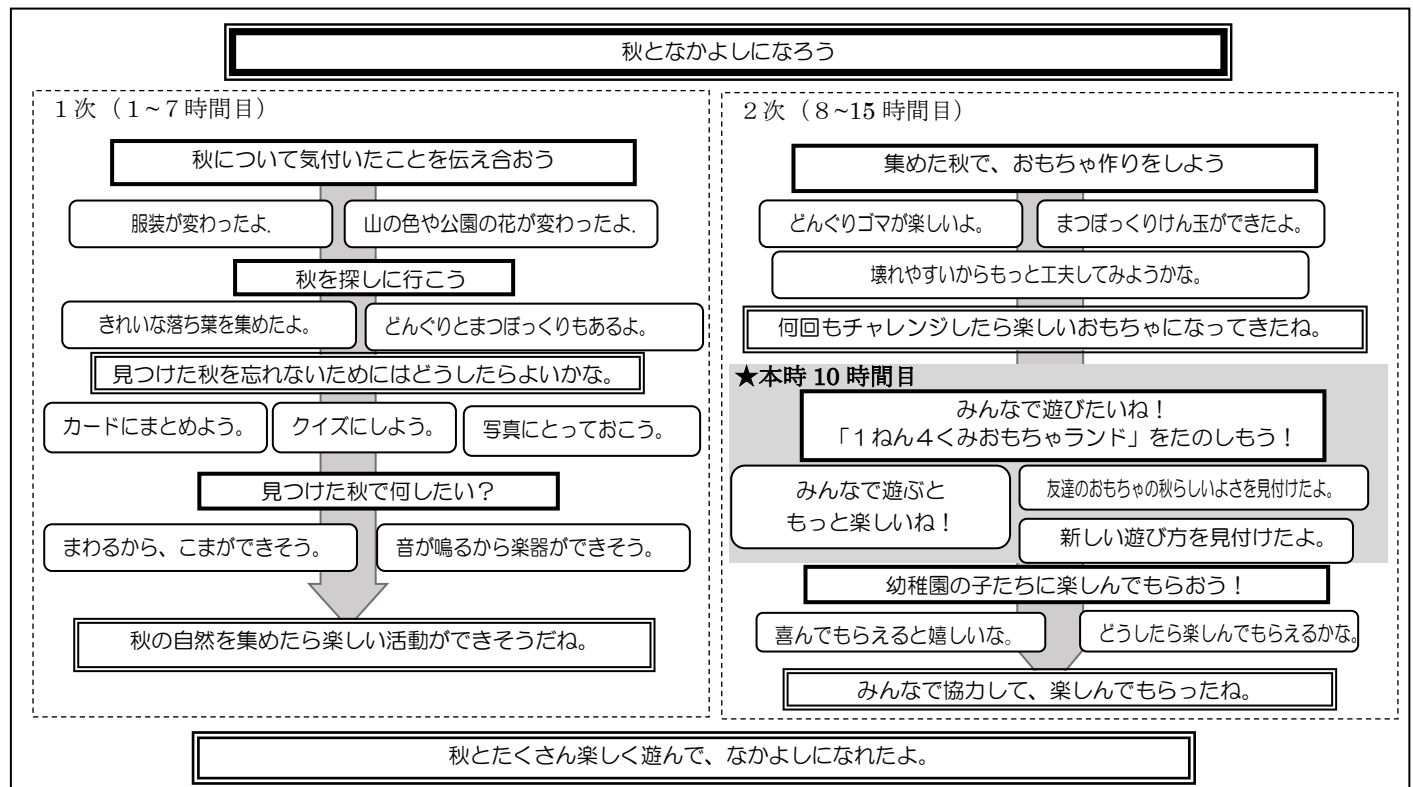
秋の自然物を教室に置いたり、自由に触る時間を保証したりすることで、作りたい・遊びたいという秋のおもちゃや遊びへの思いを高めていく。さらに秋の自然物やおもちゃに浸る十分な時間を確保することで、作ったり試したりしたいという思いを生み、上手いかなかったり、壊れてしまったりする失敗体験から、次にどうしたらよいかを子どもが考える機会を生み出す。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

子ども同士の対話を生み出すグルーピング

遊びの種類が似ている子ども同士でグループを構成することで、同じ遊びでも自分とは違う他者の視点を取り入れられるようにするとともに、違う遊びへの関心を高める場の設定を行う。また、ネームカードを貼り、自分が何を作りたいのか、友達は何を目指しているのか視覚的に分かるようにする。そうすることで相談したり、一緒に試したりして自然と子ども同士の対話が生まれるような環境にしていく。

【単元構成（15時間扱い）】



【本時の目標】

みんなで遊ぶことを通して、秋の素材を使って遊ぶことの楽しさや友達の工夫のおもしろさに気付くことができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

【本時の展開】 (10/15)

子どもの意識と活動	つながっている学び	教師の意図とかかわり
＜前時まで＞ 見つけた秋の自然物を使って、おもちゃ作りをしてきた。自分のおもちゃをより面白く楽しくしようと追究してきている。素材の特徴を生かしたり、秋らしい良さを意識したりしながら「作る、試す、また作る」を繰り返してきた。自分のおもちゃに対する愛着と満足度が上がってきた。 勝負したら、もっと楽しそうだな。友達と一緒に遊んでみたいな。 坂道を作ったら、よく転がって楽しかったよ。 友達のおもちゃでも遊んでみたいな。		
○前時を振り返る（写真） 1ねん4くみおもちゃランドをひらこう 長く回るように、芯の長さを工夫していたね。 もっと楽しくなるように、点数を付けたんだね。 迷路の障害物にもどんぐりを使うと、秋らしい良さが出たね。 みんなのおきにいりのおもちゃで たのしくあそぼう ○みんなのおもちゃで楽しく遊ぶ活動 たのしさ よく転がる 長く回る いい音がする いっぱいある くふう 遊び方 見え方 使い方 あきらしいしさ 自然のものを使って 迷路のコースがむずかしくておもしろいね。 こまが回ると模様が出てくる工夫がいいね。 的当ての的には、色づいた葉っぱが使われていて、秋らしいよさがあるね。 どんぐりの数で音が変わる楽器が楽しいね。 こま ボウリング 迷路 くじ けんだま わらわ こまが回る長さで、バトルができそう！ 何回入るか競争しよう。難しいけど、その方がおもしろいね。 2つのおもちゃを合体して遊んでみよう。 新しいルールを思いついたよ。 みんなであそぶと、もっとたのしいね。 ○振り返り 友達が楽しく遊んでくれてうれしかったよ。遊びの工夫を発見できたよ。 一人で遊んでも楽しいけど、みんなで遊ぶともっと楽しいね。 今度は、幼稚園の子たちにも遊んでもらいたいな。		遊びの工夫 見通しをもって秋の自然物の特徴とおもちゃの工夫を結び付けながら遊ぶ活動に取り組めるように、授業の最初に前時までに積み上げてきた視点を確認する。 （視点1） 自分とは違う他者の視点を取り入れられるようにするために、遊びの種類が似ている子ども同士でグループを構成する。また、違う遊びへの関心を高める場の設定を行う。 （視点2） 遊びの活動中に「何かこのおもちゃで、秋らしさを見つけた？」「素敵なことを見つけた？」「楽しい？」「どうして楽しいの？」「どうしてこうしたの？」「なるほど。だからこうしたんだね。」などと言葉掛けを行うことで、子どもが自己の気付きを自覚できるようにする。 友達のなかかわり 季節の視点 出来事の伝え合い 本時の思い（表情から選択または満足度）とその理由を伝え合うことで、本時の成果に気付き、次の活動への意欲につなげる。 （視点1）

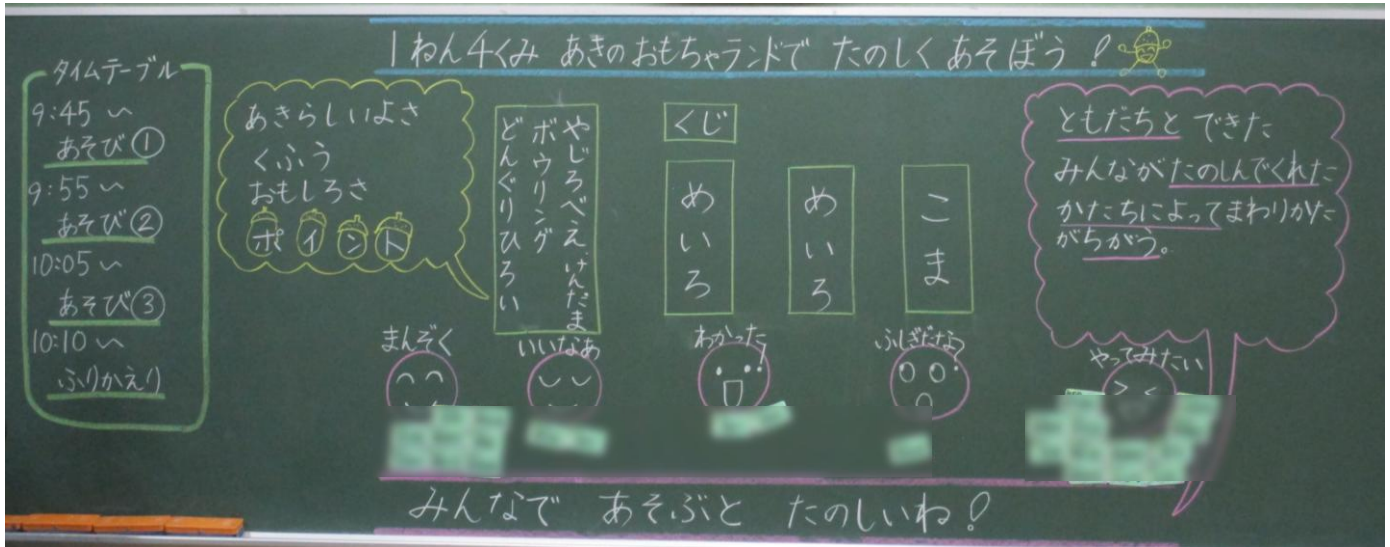
【本時の評価】

友達と関わり合いながら、秋の素材を使って遊ぶことの楽しさや友達の工夫のおもしろさに気付いている。

（行動観察・グループカード・振り返り）

授業後の振り返り

【本時の板書】



視点1 自らの学びをつなぐ

【成果】

- 秋の自然物を教室に置いたり、自由に触る時間を保証したりすることで、作りたい・遊びたいという思いを高めることができた。また、自然物の動き方から、作りたいおもちゃを発想する姿が見られた。
- 秋の自然物やおもちゃに浸る十分な時間を確保することで、自然物をもっとたくさん使って、秋らしくしようという発想が生まれたり、おもちゃをもっと面白くしようという意欲が湧いたりする姿が見られた。

【課題】

- 自然物に十分に浸る時間を確保したが、種類が不十分だった。どんぐりの他にも、押した葉や、松ぼっくり、枝など、種類を豊富に用意することで、よりおもちゃに工夫が生まれたと考える。
- おもちゃに浸る時間を十分に確保したが、自分のおもちゃになかなか愛着をもてない児童がいた。工作の技術的な面で、教師の適切な支援を行うことで、児童がイメージしたおもちゃに近づき、より愛着をもつことができると考える。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

【成果】

- 遊びの種類が似ている子ども同士でグループを構成することで、同じ遊びでも自分とは違う遊び方やルールといった他者の視点に気付く姿が見られた。
- 振り返りを交流する場面でネームカードを貼り、自分や友達の思いを視覚的に分かるようにしたことで、発言が活発になった。

【課題】

- 遊びの種類が似ている子ども同士でグループを構成することで、違う遊びへの関心を高めることをねらったが、自分のおもちゃで遊んでくれる友達の数に偏りが生まれ、達成感が薄くなる児童がいた。そこで、場の設定を対面の形にすることで、もっと偏りなく交流することができると考える。
- 交流の場面で、振り返りの視点を視覚的に分かるようにして、子ども同士の対話が生まれることをねらったが、発言が一方通行になってしまった。そこで、教師の問い返しを適切に行うことで、友達のおもちゃのどこがよかったのか、工夫されていたのか、自然と子ども同士の対話が生まれると考える。

『私たちにできること～残食を減らすには～』

令和7年6月10日（火）
児童 5年3組 29名
授業者 森下 恭時

【本単元で目指す意志をもっている姿とその理由】

探究的な学習を通して、食品ロスを減らすために、学んだ知識や考えを捉え直していく姿

5年生「私たちに出来ること～残食を減らすには～」では、探究的な学習を通して食に携わる人々の思いや資源について考え、よりよい食生活とは何かを捉え直していくことをねらう。そのために本単元では、食に携わる人々の思いや、限りある資源を有効的に活用していくことについて、探究学習における4つのプロセス（課題の設定、情報収集、整理・分析、まとめ）を繰り返しながら学んでいく。自分たちにとって身近な給食の残食から、家庭・地域の食品ロスといったように、課題を見付け、解決方法を模索し、試行錯誤する中で生まれる新たな課題を再度設定し、知識や考えを更新させながら学習を進めていくことで、漠然としていた食品ロスという問題に対して、食品に携わる人々や、消費者の思い、SDGsに関わる地球規模の課題などの具体性が増して理解が深まったり、更なる学習への意欲を高めたりすることができると考えた。

【単元の目標】

学校や、家庭、地域の食品ロスを減らしていくために課題を見付け、課題解決を目指して調査活動を行ったり、調理員さんや栄養士さんなど、食品に携わる人々の話を聞いたりすることを通して、どうしたら食品ロスがなくなるのかその方法を考えるとともに、学んだことを自らの生活や行動に生かそうとすることができる。

視点1 自らの学びをつなぐ

見通しをもって探究し続けられる単元構成

本単元では、探究学習における4つのプロセス（①課題の設定、②情報収集③整理・分析④まとめ）で学習を進めていく。単元の導入では、給食調理員さんの一日の写真を並び替え、フォトストーリーをつくりながら、食に携わる人々とその思いを想像している。そのうえで残食の写真を見せることで、「給食の残食を減らしたい。」という子どもの課題意識を醸成させている。また、子どもとともに単元の計画や、次時の見通しを立てながら学習を進めていくことで、「残食を減らす」という目的意識をもち続けながら学びに向かうことができる。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

思考ツールを用いた協働探究

単元の2時間目では、残食について知っていることをウェビングマップに表し、残食にまつわる思考を広げ、疑問を見付けることで、「残食を減らす」という目標に到達するための個人のテーマを獲得した。本時では、この思考ツールを、収集したアンケート結果をグループ内で分析する場面で用いる。このように、収集したアンケート結果から読み取れる傾向などを複数人で分析することで、より客観性のある分析が可能になったり、情報を捉え直すことができるようになったりし、課題解決に向けたより効果的な方法を明らかにすることができる。

【単元構成（26時間扱い）】

【Ⅰ 緑丘小学校の残食を減らそう】

① 調理員さんはどんな一日を過ごしているのかな？

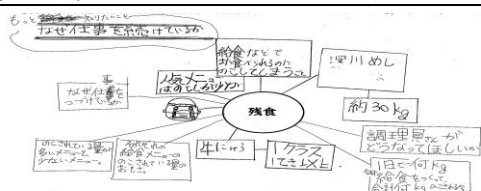


すごい大変な思いでつくってくれていたのに

大量の残食が出ているよ…

大量の残食を減らさないといけないね！

② 残食について知っていることを書き出そう！



③～⑥残食を減らすためにどんな情報を集めるとよいか？

メニューによる違いはどのくらいあるのか、アンケートで調べたい。

1週間でどれだけの量の残食があるのかな？栄養士さんに聞こう。

目的：緑丘小学校の残食を減らす価値を全校に伝えたい

調理員さんの気持ちをインタビューで聞いてみたい。

捨てられる給食はどこにいくのか知りたい。

残食について目的をもって調べられたね。

⑦残食を減らすために、自分たちは何をすればよいか？（本時）

思考チャートの活用



整理・分析

高学年が多いから6年生にもプレゼンしたい

やるべきことが分かってきたよ！

⑧～⑩分かったことをまとめて伝えにいくよ。

残食を減らすために活動できたよ。

ところで、残食は給食だけなのかな？

【Ⅱ 地域・家庭の食品ロス】

家でも、食材が余ってしまうことがあるよ。

スーパーや飲食店でも食品ロスが出ているそうだね。

緑丘小学校の残食は減ったのかな？

【Ⅲ 緑丘小学校の残食②】

残食を減らすために、札幌市ではどのような取り組みをしているのかな？

食材や、食に携わる人の気持ちを無駄にしないように、これからも学びを生かしていこう！

【本時の目標】

思考ツールを活用しながらグループでアンケートの結果を分析する活動を通して、給食の残食を減らすために解決すべき課題を明らかにし、そのための効果的な方法を考えることができるようにする。

【本時の展開】（7/26）

【思考力、判断力、表現力等】

子どもの意識と活動			つながっている学び	教師の意図とかわり
<前時まで> 給食の残食を減らすために調べたいことを、調理員さんや栄養士さんなどへインタビューをし、付箋にその結果を書き出している。 ラーメンは人気 残食は1週間で何十キロもある 二条小でも残食がある 残食は肥料になる 残食があると悲しい メニュー 量 他校 その後 気持ち				単元の導入より、「給食の残食を減らしたい。」という思いをもって学習を進めてきている。その思いを基に単元計画を立てたり、アンケートをとったりしたことを想起させることで、本時の活動の見通しがもてるようにする。
インタビューの結果を思考ツールで分析しよう。 食材の中でアサリは人気がない。 6年生は嫌いなものは手を付けずに残す人が多くいたよ。 1年生は残食がどうなるか知っている人は少ないよ。 比較 分類 つなげる 広げる 組み立てる 多面的に 主食がなんでもアサリの日に残食が多いと、言えるね。 学年が上がるほど苦手なものを残すと、言えるね。 低学年は残食の行方を知らないと言えね。			思考ツールの活用仕方	（視点1）
分析の結果、残食を減らすために自分たちはなにをすると効果がありそうかな？ 苦手な人もアサリを食べてくれるように、味付けを考えて、調理員さんたちにプレゼンしよう。 嫌いな食べ物も、一口は食べるように、栄養についてポスターにまとめて、教室に貼ってもらおう。 残食の多くが捨てられていることを絵本にまとめて、低学年にも知ってもらえると残食が減りそうだ。			調理員さんへのインタビュー活動	（視点2）
緑丘小学校の残食を減らすために自分たちにできることがわかってきたよ。 ○振り返り ラーメンと組み合わせ、アサリラーメンはどうか調理員さんにプレゼンしよう。 思考ツールを使うことで、多くの情報を整理し、分析することが出来たよ。他の学習でも使いたいな。 残食の多くは、手間や時間をかけて処理されているよ。自分も残さないようにしたいな。			アンケート調査結果	
			単元を通した課題意識	グループで、残食を減らすための方法を話し合う際に、分析結果を基に、伝える相手や方法を工夫している子どもを価値付けることで、より効果的な方法に目を向けることができるようにする。
			これまでの食に対する意識	学んだことや、学び方、自己の生き方を振り返る時間を確保することで、学びを自覚し、更新していくことが出来るようにする。

【本時の評価】

思考ツールを用いて、グループでアンケートの結果を分析する活動を通して、給食の残食を減らすために解決すべき課題を明らかにし、そのための効果的な方法を考えることができたか。

（発言・思考ツール・学習カード）

授業後の振り返り

【本時の板書】



視点1 自らの学びをつなぐ

【成果】

- 給食の残食の写真を見たり、実際の重さを体感したりすることで、給食の残食が毎日大量にでていることを身近に感じ、子どもの「この課題を解決したい。」という問題意識を高めることができていた。
- 学んだことや、学び方、自己の生き方を振り返る時間を確保することで、子どもが自分の学びを自覚し、課題解決のための方法や今後の生き方について考えることができていた。

【課題】

- 課題解決のために有効な手段のイメージをもてていない子どもがいた。教師が活動中の子どもをよく見取り、適切なタイミングで、解決された後の姿はとなるとよいのかを問い直したり、そのような姿を生むために有効な手段を提案したりする必要があった。

視点2 他者の学びを自らの学びにつなぐ

【成果】

- 残食について知っていることをウェビングマップに表すことで、残食にまつわるものやこと、疑問について深く考え、課題解決のための方法を具体的に考えることができていた。
- 調理員さんや栄養士さんなどの食品に携わる人々にインタビューをしたり、他学年、他校の児童にアンケートをとったりした結果を、グループで思考ツールを用いて分類したり、優先順位をつけたりすることで、より客観性のある分析をすることができていた。

【課題】

- 思考ツールの習熟が足りていなかった。各教科、学年で適切なタイミングに思考ツールを用いていく必要がある。