

二上第五単元

「あつたらいいな、こんなもの」

1 この教材を選んだ理由

本単元は、ドラえもんが登場し、子どもたちの興味・関心を強く引き付ける教材である。子どもたちが「あつたらいいな」と思ふものを発明し、それを分かりやすく伝えることが「学習」となっている。こんなものがあつたらこんなことをしたいな、と空想の世界に浸るのは、楽しい活動となるだろう。子ども二人がペアとなつて、「あつたらいいな」というアイデアをまとめ、発表の準備をする学習過程は、「伝えたい情報を整理し、自分の言葉でまとめる力」を養つこととなる。また、実際に「あつたらいいな」という発明品のコンテストでアイデアを発表する場面は、「伝えたい情報を分かりやすく説明する力」につながり、「情報活用の実践力」と大きくかかわっていると思われる。

本実践では、ペアで互いの情報を共有し意見交換する過程で、「書く」活動を取り入れ、情報を整理して自分の言葉でまとめる力を養つこととした。伝える内容を十分に検討し、それを豊かなものにするのが、「話す・聞く」ことが求められる場面では、「分かりやすく説明する力」の原動力になると考えたためである。

2 学習のねらい

・「あつたらいいな」と思ふものについて、それがどんなものか、その思ふ理由は何かなど、話す順序を考えながら、聞き手に分かるように話す。  
 ・どんなものが「あつたらいい」か、二人一組のペアで話題に沿つて話し合う。

3 主な活動の流れ

単元で身につけさせたい「大事なことを落とさずに、順序よく話す」という力と絡ませて、発表する内容を「アイデアを豊かに膨らませる」「順序を工夫する」の2点で充実させたいと考えた。そこで、ワークシートを活用し、順々に内容を充実させていくようにした。また、このワークシートは、話す際のメモとして活用し、発表できるようにした。

【第二次(第2時～7時)】

個人案をもち、二人一組のペアになつて話し合う。  
 二人ですぐに相談を始めるのではなく、まずは個人案を考えさせるようにした。その際、アイデアを考えるために、次

のような発想の視点を与えるようにした。  
 ・学校や家での生活であつたら便利なもの  
 ・家族の人の仕事や生活を助けてあげられるもの  
 ・世の中の人に喜ばれるもの  
 ペアで話し合う際には、「二人のアイデアで似ているところがあれば、必ず取り入れよう。」「友達の良いアイデアで、おもしろいアイデアをつまみ取り入れて膨らませることができた。

ろいと思つたところを残していい。」「まったく違ったアイデアの場合は、形や機能よりも何をしたいか?という箇所からもう一度話してみよう。」「それぞれのアイデアがペア案に生かされるように指導した。こうした点に気を付けてペアで話し合うことで、考えた個人案を一つの案にまとめながら、互いのアイデアをつまみ取り入れて膨らませることができた。

単元指導計画(総時数14時間)

次(時)	学習活動	活用機器
一(1)	・学習の目当てと見通しをもち、教材を読んで、単元全体の学習活動について知る。	・プロジェクタ ・スクリーン
二(2～7)	・「あつたらいいな」と思ふ発明品のアイデアを練り、コンテストの準備をする。 個人案をもち、二人一組のペアになつて話し合う。 絵をかきながら、ペア案をまとめていく。 項目ごとにアイデアを整理する。 項目の順番を並べ替え、おおまかな発表メモを作る。	
三(8～9)	・「あつたらいいな」発明品コンテストの簡単なリハーサルを行う。 コンテストの流れや司会進行の方法をつかむ。 ペアやグループで発声の練習をする。	
四(10～11)	・「あつたらいいな」発明品コンテストを開く。 司会を分担し、自分たちで会を進行したり、感想を交流し合ったりする。	・パソコン ・プロジェクタ ・スクリーン
五(12～14)	・「あつたらいいな」発明品コンテストが終わつたあと、活動を振り返る。 賞状を作成し、贈り合う。 単元の振り返りをする。	・パソコン ・ワープロソフト

絵をかきながら、ペア案をまとめていく。

二人のアイデアが具体的にいったところで、ペア案がどんな発明品なのかを、絵をかきながら確かめたり、細部の内容をつめたりさせた。絵に矢印で説明を付け加え、決まったことを文字にしているペアも見られた。

どんなことをしたいかで話が弾んで盛り上がりつつあるペア、自分たちのアイデアをとっておき情報にしてコンテスタまで秘密にしたいところそり話し合うペアなどと、話し合う様子はさまざまだった。

このような話し合いをさせるには、学習形態も重要である。二人一組のペアで相談させるときには、二人の間にワークシートを置き、同じ向きで検討できるように、横並びに机を合わせるなどの共有意識をもたせるような配慮が必要である。

項目ごとにアイデアを整理する。

絵や言葉で互いのアイデアを理解したら、次は項目に沿ってアイデアを整理した。整理する項目は、一斉学習で話し合いの場をもち、教材文の読みに戻ったり、みんなで考えさせたりして、必要なものを決めていった。教材文には、「名前」「どんなものか」「こんなことができる」といった項目が提示されている。子どもたちも、これらを説明する際の必要条件としてとらえ、さらに「考えた理由」「形を変化させたバージョン」といった項目も追加させた。

活用したワークシートは、学習指導書「二年 ワークシ

のワークシートも項目ごとにまとめたものであるから、そのままの順番で発表しても内容を伝えることはできる。しかし、あえて「並べ替え」という作業を入れることで、子どもなりに、どの順番で話せば筋道が通るか、この話題に入る前に先に伝えておかなければならない項目はないかを検討することができたようである。

この「並べ替え」作業では、教師と三人で音読して確認する活動が有効であった。例えば、「ボタンを押すと、ほしいものが出てくる。出したい数のボタンを押すと、その数だけ何個でも出てくる」という機能をおもしろいと感じたペアは、それを名前のすぐ後に話すように順番をつけてきた。しかし、その前に「文字ボタンと数字ボタンがついていること」を話さなければ、聞き手には分かりにくい。ゆっくり音読したり、教師と対話しながら確かめていくと、その分がりにくさに気づき、再度、順序を並べ替えることができた。このように修正が必要な部分を指摘したり、順序よくつながらている部分を認めて褒めたりしていく活動を取り入れて、発表メモを完成させた。この後、画用紙に提示用の絵をかき、準備を進めていった。

「第四次（第10時～11時）」

提示するのは、大判の画用紙にかいた絵と発明品の名前だけである。子どもたちは、絵を指し示したり、身振り手振り

ト集」（平成十四年度版）の93ページに掲載されているものである。いちばん左の欄が空欄になっているので、そこにオリジナルの項目名を書いたり、「こんなことができるよ」という項目を追加させたりした。

項目の順番を並べ替え、おおまかな発表メモを作る。で作成したワークシートを項目ごとに縦に切り離し、それらをカードとして並べ替えることで順番を検討し、発表メモを作ることにした。具体的には、それぞれ切り離れたカードを画用紙の上に置き、

ペアで相談しながらカードの入れ替え作業をした。ワークシートの上段にあたる欄に発表する順番の数字を書いていった。「この順番にしよう」と決まったペアから順に教師も入り、確認するようになった。合意ができたなら、順番どおりに画用紙に貼り付けて完成。発表メモが仕上がった。



発表メモ

を入れ説明したり、メモに記述していないことも付け足しながら表情豊かに発表ができた。また、評価ワークシートを活用し、「話し方・アイデア・チームワーク」の観点で相互評価を行い、主体的な聞き手となるようにした。発表後の交流タイムでは、急な質問にもその場でペアの相手に確認をとってから応答したり、聞き手からも活発な質問や感想が寄せられたりした。

子どもたちの発表メモには、多くの言葉は書かれていない。この点については、今後の課題となるだろうが、子どもたちは、実際に話す場面では、言葉を補ったりしながら語っていた。また、質問を楽しみながら答えている様子からも、子どもたちの頭の中に、その発明品のイメージが詳しく思い描かれていることが分かる。ペアで案を練り合ったり、順番を検討したりする段階や提示する絵をかいたりしている作業中に、「伝えたい情報を整理して自分の言葉でまとめる」とことを意図して、二人でアイデアを膨らませる会話をしていたためである。

項目に沿って自分の考えを思い起こしたり、それを整理してまとめたりしていく学習は、情報活用力を養ううえで欠かせない内容であり、今後もしるような場面で行われる活動である。低学年ではまだ経験が少ないが、「ペアを組む」という学習形態が、力を補い合ったり、個人がしっかりと活動しなければならぬ場の設定になったりして、効果的であった。