

一年生にも「情報」を見つめさせたい

「一年上」わたしは、なんでしよつ」の指導から—

新しい学習指導を考える会

一 はじめに

学校現場へのコンピュータの導入やインターネットへの高速回線を使った接続などが進み、「情報を活用する力」の育成が大きな課題の一つとなってきた。コンピュータの操作そのものにかかわる力・情報を扱う際のモラルなど、特別に扱っていかねばならないことも考えられるが、なかには、教科学習における指導で育てることのできることもある。例えば、国語科では言葉の力をつけることが大きな目標である。それは、言葉の運用技術でなく、言葉運用する際の意識までも含めた言葉を選択する能力の指導であり、それができれば、情報を扱う際の意識といったことにも転用が可能になるのではな

いかと考える。

ここで紹介する実践は、「目的に沿って、情報を主体的に取捨選択する力」ということを意識しながら指導を行ったものである。子どもたちの活動は、「身近にあるものを題材にしたクイズを考える」といったものである。その活動の中で、「身近なもの」にまつわる「情報」を「見つめる」機会を提供することとした。「一年生段階でも、無理せずに行うこと」を念頭に行った実践である。

二 実際の指導から

1 教材について

「わたしは、なんでしよつ」は、話すこと・聞くこと」の教材として収録されている。しかし、情報の提示の仕方として、なぞなぞ」のかたちが採用されていることにより、一学期に学習した「だれだか わかるかな」(説明文教材)とのつながりを意識させて扱うことが可能である。

2 「情報」の扱いについて

「だれだか わかるかな」では、教材文にならって動物や昆虫などの「なぞなぞ」を作る活動を行った際に、「分かりにくい・難しいヒント」のために正解を導けなかった例があったのではないだろうか。ここでは、そういった体験も生かしながら、自分が出題する際に、

「どんなヒントがよいのか」といったことを考えさせるようにした。

子どもたちは「ヒント」を選ぶ際に、どんなことを気にしているのだろうか。このことが今回の実践にあたっても興味をもったことである。平素なら見落としがちなことといったことを、今回は、や×などの印をつけることにより、適切な「ヒント」選びを行うこととした。

例「鉛筆」を題材にした場合

・「木でできています。」というヒント

分かりにくくていいな。

(簡単に答えが出ない。)…×のヒント

・「字を書くものです。」というヒント

すぐに分かつちやうな。…のヒント

また、「話すこと・聞くこと」の指導の面においては、話し手だけの一方的な説明よりも、聞き手も話し手になる(質問する活動をする)ことで、より多くの「情報」を伝え合うことができ、両者が抱えているイメージを近づけていくことができることを体験させるようにした。

3 指導計画 (総時数四時間)

・「くいず」を しよつ(先生と対戦)…一時間

・「くいず」を しよつ(先生と対戦)…二時間

4 各時間の展開

第一時間目「くいず」を しよつ(先生と対戦)「ヒント」の「分かりやすさ」について考えさせることと、「どの順序で出すと、どうなるのか」といったことについて考えさせることをねらった。

例えば、「えんぴつ」を答えとし、「木でできている」と「字を書くもの」という二つの「ヒント」を用意した場合、前者は選択肢が多く簡単に答えに至らないが、後者の場合は、子どもたちに身近な筆記用具としての「えんぴつ」に結び付いてしまう。また、簡単な「ヒント」から出してしまつて、後で出す難しいものはその役を果たさなくなってしまう。このようなことを確かめながら、教師が用意した四つのクイズに答えるようにした。

第二時間目 どの「ひんと」が いいのか
かんがえよう

前時の学習の続きとして、自分で「クイズ」と「ヒント」を考えさせることをねらった。しかし、一つの「答え」に対して、複数の「ヒント」(今回は五つ分の枠をシートに設定した)を考えるとということが子どもたちには難しかったようで、理解させるために、「ヒント」の

くいつ たいかいを しよう！ いっつ あたるかな？

番号	もんだい	ヒント	答え
1	はな	はな	○
2	うさぎ	うさぎ	○
3	はな	はな	○
4	はな	はな	○
5	はな	はな	○
6	はな	はな	○
7	はな	はな	○
8	はな	はな	○
9	はな	はな	○
10	はな	はな	○
11	はな	はな	○
12	はな	はな	○
13	はな	はな	○
14	はな	はな	○
15	はな	はな	○
16	はな	はな	○
17	はな	はな	○

あなたの くいつの ひんとは どうだったかな？ (○を つけよう！)

わがやがよかった みたい わがやにこなかった みたい わがやない

作り方の例（答えになるものの形や働き、大きさ、色など）を示すことにした。

第三時間目 どんな「ひんと」が いいのか
かんがえよう

自分で考えた「ヒント」を見直し、「クイズ大会」の準備をさせることをねらった。その際、子どもたちは前に考えた「ヒント」の「分かりやすさ」について「＝分かりやすい」「×＝簡単に答えが出ない」という印を付けることとした。実践前には、一つ一つについて言葉で記述させることを考えていたが、一年生にはまだ難しいと判断し、印を付けることに変更した。

第四時間目 「くいつ たいかい」を しよう

子どもたち一人ひとりの「クイズ」と「ヒント」がそろったところで、いよいよ「クイズ大会」となった。出題するにあたり、五つの「ヒント」の発表順序については、出題する子どもにまかせてみることにした。実際に行ってみると、「簡単には当てられない」という子は「×のヒント」から先に言う傾向が見られた。これとは反対に、「のヒント」から出した場合は、他の「ヒント」に至る前にほとんどの子が「もう分かった！」と言いながら「答え」を回答紙に記入する姿を出題者も見ることができた。（自分が提示した「情報」がもたら

くいつ たいかいを しよう！

番号	もんだい	ヒント	答え
①	ふゆにつかいます。	ふゆにつかいます。	○
②	とてもあついです。	とてもあついです。	○
③	とてもさびしいときです。	とてもさびしいときです。	○
④	いろは、いろは、いろはがよいです。	いろは、いろは、いろはがよいです。	○
⑤	かたは、ながしにくいです。	かたは、ながしにくいです。	×

あなたが だす もんだいと ひんとは かんがえよう
なにももんだいに しません！
すくすく
いろは、いろは、いろはがよいです。

子どものワークシートから
「すくすく」を答えにした児童は、「ふゆにつかいます。」を「分かりやすいヒント」にしている。

す「効果」のようなものを知ることができたと考える。）

また、五つの「ヒント」すべてを出し終えてもなかなか答えに至らない場合には、「質問コーナー」として、フロアから質問を受け付けた。その際には、「答えは○○ですか。」というのではなく、「どこにありますか。」「色は何色ですか。」というかたちで質問することを指導した。

三 指導を振り返って

今回の実践では、クイズの「ヒント」を、「答えを簡単に導けるかどうか。」という観点で見つめることを子どもたちに体験させた。このように「ある視点」から「情報を見つめる」ということを各領域の指導に絡めながら数多く体験させていくことが、「目的に沿って、情報を主体的に取捨選択する力」の育成には必要であると考えられる。

なお、こういった実践の課題としては、クイズのようなゲーム色の強い活動から子どもたちが獲得した知見をどのように一般化していくかといったことがある。そのためには、子どもたちの生活の中にある「情報」を教室に持ち込んで子どもといっしょに「見つめる」という活動を、意図的に行うことも有効である。