

## <調査対象児の変容の記録>

○A児…積極的に友達とかかわり、関連付けて気付きを深めている児童。

○B児…友達とかかわるが、自分の気付きにつなげられない児童。

○C児…かかわり方に課題があり、気付きが浅い児童。

児童 単元	A児	B児	C児	授業者の所見
はるが いっぱい (総括)	桜の花びらが大好きで、風で散る花びらを「わあ～、きれい！」としばらく眺めていた。そのうち「○○ちゃん、きれいだよ！」と友達に声をかけ、最後には花びらを上から落とし、両手でキャッチするゲームを考え、楽しんでいた。	生き物が好きで、ポケットパークの池に沢山産み付けられたカエルの卵を発見した。友達とのかかわりは少ないが、担任にはよく報告できる。カエルの卵を「つぶつぶが入ったホースのようなもの」と表現し、卵がかえって大量のオタマジャクシが誕生した時には大はしゃぎだった。1人だけ別の幼稚園で育ったため、友達がいなかったが、○○さんと仲が深まってきている。	特定の児童(○○さん)としかかかわろうとしない。他の児童が○○さんに話しかけると怒ったり、「○○さんは、ぼくとあそぶんだよ！」と独占しようとしていたりしていた。たんぼぼの花が好きで、よく観察し、絵に表していた。友達の意見を聞くというより、自分の意見をどうにかして通そうとすることがほとんどである。	A児の感受性・発想の豊かさは本当に素晴らしい。また、その思いを友達に伝える姿もこの研究で「目指す子供像」と合致している。ただ、自分の意見が採用されないと深く落ち込むことが時々ある。この研究を通して、「自分の意見が通る」ことより「みんなで考え、より良いもの(活動)を作り出す」ことに喜びや楽しさを感じられるように指導していきたい。B児は、今はかかわりの範囲が狭いため、色々な友達に認められ、刺激を受けるといった経験を重ねさせたい。C児は、「自分と違う意見は間違っている・自分が責められて(否定されて)いる」と感じているため、研究を通して、受け皿を広くできるように育てていきたい。
なつだ とびだそう (第1時)	クラスの色々な友達と楽しく活動できた。わっちゃだめよゲームでは、水風船が誰のものかわからなくなってしまうという課題について、水を入れる前に名前を書いたらいいのではないかという案を出し、みんなに賛成されていた。その案を提案する前に、隣の人と水風船の色を変えろという案を出したが、「真上に投げることができない人が多いから、隣の人と色を変えたところで解決にはならないと思う。」という意見を受けて、考え直していた。この姿には成長を感じる。	ルパン三世ゲームでは、C児と一緒に「泥棒役」に立候補し、守りのチームからボールを沢山奪うことができた。作戦を立てる際にもリーダーシップをとり、意見をまとめていたことに成長を感じた。水鉄砲で邪魔されてもボールが安易に取れることに気付いていた。	水遊びの活動では、口に含んだ水を友達に吐き出してしまった。かけられた友達にしっかりと謝り、再びゲームに参加できた。「忍者ごっこ」というゲームを考え、みんなに紹介し、賛成されたことが嬉しそうだった。ただし、その際に使用したのがバケツで、バケツいっぱいの水を友達の頭上から浴びせるということをしてしまった。相手の気持ちに気付き、反省して謝罪できたが、かかわり方の課題を強く感じた。	C児に関しては、こだわりが強いため、学びが積み重なりづらい。かかわり方を1つ1つ丁寧に教えることが必要だと再確認した。B児に関しては、どの友達とも安定してかかわれるように成長してきている。今回リーダーシップをとって作戦を話し合えたように、主体的にかかわっていけるよう励ましていきたい。A児に関しては、自分の意見に対して納得できない友達がいても、落ち込まず、別の案を考えたり、聞いたりすることができるようになった。そのような様子を価値付けて、態度を育てていきたい。また、クラス全体でも取り上げて、広めていきたい。
なつだ とびだそう (終末)	ルパン三世ゲームの話合いで、C児が出した「守る側は復活無しにする。」という意見に対し、クラスのほとんどの児童が「それじゃあつまらないよ。」という反応であった(A児含む)。教師が「復活無しルールのはじめは一つもないかな。みんなが納得してゲームができたらいいいよね。」と投げかけると、「あ！でも復活無しにすると時間が短くて済むから、他のゲームもたっぷりできそう！」という意見を出した。その意見に、クラスの児童も賛同し、次回は復活無しで試してみるということに決まった。	「ルパン三世ゲームで、守るチームが水鉄砲で邪魔しても、泥棒役がすぐボールを取ってしまった。」という意見に対し、解決策として「泥棒役は、1度水に当たったらスタート位置まで戻ってからリスタートする。」という名案を提案し、賛同された。クラス全体の場でも簡潔に意見を述べられるようになったことと、それを受け入れてもらえることが嬉しそうだった。その後、「それでもまだ簡単にボールを撮られそう…」という意見が出たが、「そうだったら、スタートに戻って5秒待ってからリスタートすればいい。」とさらに気付きを深めて提案していた。	ルパン三世ゲームでは、「復活を無しにする。」という自分本意な意見を出した。話し合い活動を通して、友達に意見を聞いてもらったり、いいアイデアを聞いたりする経験を積むことや、チームでのゲームを通してクラスのどの友達ともかかわれるようになってきている。授業の最後には、自分が提案した「復活無しルール」が受け入れられ、喜ぶ反面、「みんなありがとう。今度は僕が我慢するね。」と発言する姿に成長を感じた。	クラス全体として、生活科の授業の進め方が定着しつつある。まだ、友達に目を向けられていない児童や気付きが浅い児童もいるが、活動→良かった点・困った点→解決策を話し合う→活動という流れで気付きを深めていく指導を継続していく。C児の成長が見られたことと、B児の的確な改善策の提案が見られたことは、この研究(実践)の成果だと考える。今後も、「意見・考え方は沢山出て(違って)当然。その中でより良いものは何かをみんなで考え、試してみる。うまくいなくてもまた考えて試せばいい。」という姿勢を大切に、指導をしていきたい。

あき だいき (第11時)	「あきまつり」を開くということを忘れず、遊びのルールを友達と考えることができた。自分と反対の意見も落ち着いて聞き、取り入れることができた。また、獲得点数によって景品を変えるという案を出した。	意欲的に計画を立てることができた。付箋を上手に活用して、①何を作るか②そのために何の材料・道具が必要か③役割分担はどうするか④今後の予定はどうするかを話し合うことができた。	計画を立てる際、時折的外れな(ねらい・ゴールイメージからそれた)意見を出していたが、友達の意見を落ち着いて聞けるようになったことで、ねらいに立ち戻って考えることができていた。	B児に関しては、いまやグループ・クラスのアイディマンとして活動できている。今後は、アイデアを出すだけでなく、その進捗状況や課題を共有できるように指導していく(A児も)。一人一人が見通しをもって活動できているため、C児も意欲的で適切な創作活動ができた。聞き方についても賞賛した。
あき だいき (終末)	景品作りを担当した。○点はどんぐりごま、○点はどんぐりネックレスという基準を決め、せっせと作っていた。どんぐりの穴に毛糸がうまく入らず苦戦しており、「先生、入れて。」と担任の所に来たが、「○○くんが上手みたいだよ。」と教えると、B児の所へ聞きに行っていた。他の児童にも「○○くんが上手だよ！」と広げていた。振り返りのワークシートでは、「○○くん聞いたから、上手にネックレスが作れました。また、困った時には、お友達に相談したいです。」と記入していた。	試合の後に上げるメダルを作っていた。授業の導入の際には、気を付けることとして「数が足りないの、たくさん作りたい。」と話していた。1人で黙々と作っていたが、A児や他の児童が毛糸の通し方を聞きに来ると、丁寧に教えていた。また、振り返りの際には、「お客さんがたくさん来たらどうしよう。」と発表した児童に対して、「時間制にすればいい。」という的確なアドバイスができ、「いいね！」と称賛された。学級全体としても、「数」や「時間」に目を向けるよい機会となった。	遊びながらルールを工夫する係として活動した。「この遊びは本当に楽しいのかな。」と疑問にもち、「見に来た先生にやってもらってもいいですか?」「○○ちゃんにやってもらってもいいですか?」と他の人に意見をもらう案を出した。自分の意見が一番正しいと信じて人とかかわっていた4月と比べると、大きく成長したと感じた。振り返りのワークシートにも、友達のいいところを記入していた。	自分たちで立てた計画書をもとに、「自分は今日何をすべきか」ということを明確にして活動できた。活動後には、「今日は、自分のすることがよく分かった。」「計画をしっかりと立ててよかった。」「仕事を分担してよかった。」「計画通りにはいかないことが分かった。」という「あきまつりをする」というゴールをイメージした建設的な振り返りができていた。計画通りに進まないということも学びだと考えているため、その時にどう修正するか、優先順位はどうか、などを考えさせて活動させていきたい。振り返りには、友達についての記述が出てきたため、全体で共有し、広げていきたい。