

3 小学校生活科

(1) 単元名

第1学年 「いっしょに行くよ たんけんりょこう」

第2学年 「みんな楽しい たんけんりょこう」

(2) 単元設定の理由

この単元は子どもたちの関心が高い「探検活動」を通して、乗り物や駅など地域の施設や自然、そこで働く人々に目を向けさせるものである。

各家庭に自家用車が普及している中で、子どもたちは電車やバスを利用する機会は少なくなってきた。そこでまず、国道や電車の駅、バス停留所といった施設や自然など地域のよさを最大限に活用した探検旅行を計画する。自分たちで計画を立て、電車やバスを乗り継ぎ、目的地まで行き、見学したり楽しく遊んだりする。これらの活動を通して乗り物や駅などの働きやそこで働く人々の様子、安全な利用方法などに気付かせ、利用できるようにしたい。

この学習を進めるに当たり、調べる活動を重視する。手紙やファクシミリ、コンピュータ等の活用を総合的に取り入れ、調べ学習を十分に行い、子どもたちが見いだした課題を自分たちで解決していく活動を大切にしていきたい。

また、この単元を1・2年生が交流する学習として位置付ける。

2年生にはこの探検旅行が昨年度の2年生と一緒に出かけた楽しい思い出となっている。今年はこの思い出を「2年生になった自分たちが今度は絶対に1年生をつれて……」と2年生として、主体的に1年生へ働きかける活動とする。1年生には2年生に教わりながら公共施設に関心をもたせ、探検旅行の楽しさを十分に味わわせたい。

(3) 単元の目標

【第1学年】	【第2学年】
<ul style="list-style-type: none">・2年生と一緒に仲よく探検旅行に参加しようとする。・自然と親しみながら進んで友達と楽しく遊ぼうとする。 (生活への関心・意欲・態度)	<ul style="list-style-type: none">・安全に気を付けて、乗り物や施設などを利用して、進んで探検旅行に参加しようとする。 (生活への関心・意欲・態度)
<ul style="list-style-type: none">・探検旅行で楽しく遊んだり活動したりしたことを表現することができる。 (活動や体験についての思考・表現)	<ul style="list-style-type: none">・探検旅行で調べたことや思い出を自分なりの方法で表現することができる。 (活動や体験についての思考・表現)
<ul style="list-style-type: none">・探検旅行の楽しさや内容、ルールに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)	<ul style="list-style-type: none">・乗り物の安全な利用の仕方や働いている人々の様子、1年生や探検先のよさに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)

(4) 指導計画

【第1学年】(全13時間)

時 間	評 価	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	評 価 の 規 準
第1次	1 2 3 4	<p>「さそってもらったたんけんりょこう」</p> <p>(1) 2年生がやってきた ・2年生の話をワクワクしながら聞く。</p> <p>(2) 「？」いっばいたんけんりょこう ・探検旅行に興味をもち、分からないことや知りたいことを見つける。</p> <p>(3) ぼくちだつてがんばるよ ・探検旅行の準備物づくりなど自分たちの力を生かして探検準備を進める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1学期からの2年生とのつながりを大切にする。 担任間の連携を密にし、子供同士の誘い合う姿を大切に単元を進める。 1年生の質問を2年生の活動のポイントにするためできるだけ時間をかけて、多くの質問や疑問を見つけることができるよう配慮する。 2年生の取り組み等を見つめ、自分たちにもできることに気付かせ、1年生からの発信ができるように支援する。 給食や遊びも探検グループで行い、つながりを育てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行への期待をふくらませ探検旅行への質問や疑問を自分なりにもつことができる。(気) 2年生のことを考えながら探検旅行の準備物を工夫してつくり出す。(関)
第2次	5 6 7 8 9 10 11	<p>「いよいよいっばつたんけんりょこう」</p> <p>(1) たんけんりょこうれんしゅうじょう (本時12/7) ・探検旅行練習場に行き、2年生に教わりながら探検旅行の練習をする。</p> <p>(2) いっしょにいくよたんけんりょこう ・2年生と一緒に電車やバスに乗りS高校へ出かける。 ・2年生と一緒にS高校や農場、公園内をグループ探検する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行練習場にお返し、2年生のよきにも気付かせたい。 疑似体験したことがコンピュータサイズでより確かなものになるよう活用する。 当日の内容については、鉄道やバス会社、S高校、農場、公園と十分打ち合わせを行い、時間的なゆとりと、子どもたち同士で安全に活動できるものになるように配慮する。 「秋みつけ」の単元とつながるような声かけをしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 進んで探検旅行の練習に参加することができる。(関) 探検旅行の楽しさやルール、内容に気付くことができる。(気) 2年生と一緒に仲よく探検旅行に参加しようとする。(関) 自然と親しみ進んで友達と楽しく遊ぼうとする。(関) 農場の生き物や自然のよさに気付くことができる。(気)
第3次	12 13	<p>「かえってきたよたんけんりょこう」</p> <p>(1) たのしかったおたんけんりょこう ・探検旅行の思い出を書く。</p> <p>(2) ありがとうポストにつめこもう ・探検旅行のお礼の手紙を書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 思い出を出し合い振り返ってから自分なりの方法で書いていくようにする。 お礼を書きたい相手ポストを自分で決めて、手紙を入れるように環境設定をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行の思い出を話したり自分なりの方法で書くことができる。(表) 探検旅行でお世話になったことに気付かせ、手紙を書くことができる。(表)

【第2学年】(全18時間+2時間(国・図))

時 間	評 価	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	評 価 の 規 準
第1次	1 2 3 4 5	<p>「たんけんりょこうのじゅんぎょうをしよう」</p> <p>(1) 行ってみたいたんけんりょこう ・写真提示を生かして探検旅行への思いをふくらませる。</p> <p>(2) さそってみようたんけんりょこう ・昨今の情報から、進んで1年生を探検旅行に誘いに行く。</p> <p>(3) 1年生の「？」ささぐれ ・1年生や自分たちの探検旅行の分からないことや知りたいことを基に調査票をつくり、解決に向かって活動する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1学期から1年生との交流や前年度の探検旅行の体験を生かして単元を進める。 時間を十分にかかり、探検旅行についての質問や疑問を見つける。 「？」カードを書いてお返し、調べたいことをまとめていく。 調べ活動は、関わり合いに実際がかけたり、手紙や電話、ファクシミリなどを利用したりして、探検旅行に役立ようとする。 1年生によく分かるように知らせるための工夫に気付くように支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行への期待をふくらませることができる。(関) 探検旅行についての質問や疑問に気付くことができる。(気) 探検旅行の質問や疑問の解決に向かって意識をもって、調べ学習に取り組みることができる。(関) 1年生にも分かるように工夫して表現することができる。(表)
第2次	6 7 8 9 10 11 12 13 14	<p>「たんけんりょこうにいっばつだ」</p> <p>(1) 見つけた答えをたしかめあおう ・探検旅行の質問の答えを互いに報告し合い、確かめよう。</p> <p>(2) たんけんりょこうれんしゅう場 (本時23/8) ・1年生に探検旅行の内容やルールについて知らせ、探検旅行への見通しと目標をもつ。</p> <p>(3) みんな楽しいたんけんりょこう ・1年生と一緒に電車やバスに乗りS高校へ出かける。 ・1年生との交流を深め、S高校や農場、公園内をグループ探検する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 乗り物ごっこなど模擬体験のほか、コンピュータ学習も取り入れ、一人一人が自信をもって活動できるように支援する。 1年生と一緒に準備ができる時を大切にし、「なかよし」の目的が生きるように配慮をする。 当日の内容については、鉄道やバス会社、S高校、農場、公園と十分打ち合わせを行い、時間的なゆとりと、子どもたち同士で安全にたっぷり活動できるものになるように配慮する。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が調べた質問について進んで伝えようとする。(関) 自分の調べた質問についてまとめた力を工夫して、1年生の足並みに分かりやすく説明することができる。(表) 1年生と仲よく交流することができる。(表) 乗り物や駅などの公共物の動きやそこで働いている人の様子に気付くことができる。(気) 乗り物の安全な利用の仕方について気付くことができる。(気) 農場の生き物や自然のよさに気付くことができる。(気)
第3次	15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	<p>「たんけんりょこうの思い出いっばい」</p> <p>(1) たんけんりょこうの かがやきいっばい ・探検旅行で見つけた様々なかがやきを交流しよう。</p> <p>(2) たんけんりょこうの思い出 とどけよう ・探検旅行の思い出を自分なりに工夫してまとめ、伝えたい人へ発信していく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行の様子を写真や動画、ビデオなどで見つけたことを出し合う。 探検旅行で見つけたことや友達とのよきなど自分なりの方法でまとめるようにする。 学校の集会を生かし、保護者や、高齢者などを招く機会に発信するよう支援し、意識をつくり工夫をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 探検旅行の思い出を話したり自分なりの方法でまとめることができる。(表) 自分なりに工夫して探検旅行の思い出を伝えることができる。(表)

※(関)・・・生活への関心・尊敬・関心、(表)・・・活動や体験についての思考・表現、(気)・・・身近な環境や自分についての気付き

(5) 本単元の指導におけるコンピュータ活用の考え方

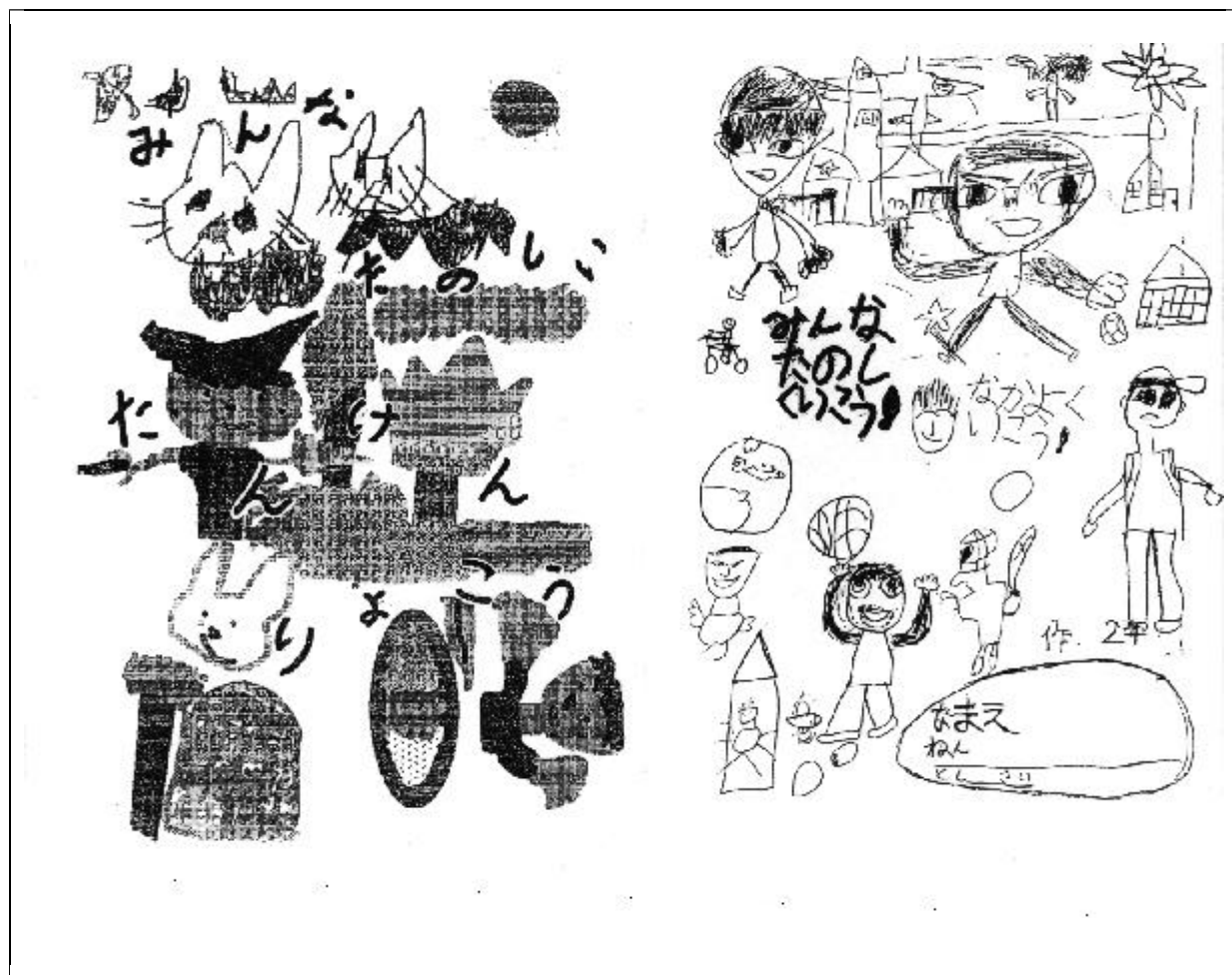
本單元ではまず、コンピュータを表現活動の一つの道具として活用する。

コンピュータでは描画機能や編集機能、文書作成機能等を総合的に取り込み表現することができる。低学年の子どもたちにとっても、描画やかな文字入力、また、付け加えや差し替え等の修正は容易にできる。これらの機能を探検旅行のしおりづくりに生かしたい。

コンピュータでかな文字を入力して各グループの名簿をつくり、描画機能を使って思い思いの挿絵を付け加える。さらに、手書きの文字や絵も取り入れることによって、工夫した楽しい「探検旅行のしおり」(資-1)を作成することができる。

次に、問題を解決する支援の一つとして、コンピュータを活用する。

子どもたちは実際に探検旅行に出かけるとなると、いろいろと知りたいことや分からないことをもつようになる。そこで子どもたちが見いだした探検旅行についての問題と調べ学習で解決して得たその答えを探検チェック問題として作成し、それをコンピュータクイズに表すのである。コンピュータの動画や鮮明な色彩、瞬時の画面変化等は子どもたちの興味・関心・意欲を高め、また、コンピュータを媒介にして相互に意見を交流し合うことで、子どもと子どもを結び付けながら問題を解決する活動を活発化していく。このコンピュータの活用は、子どもたちに意欲的、主体的に探検旅行の内容やルールを再確認させ、実際の探検旅行への見通しをもたせる。そして何よりも「早く行きたい」と探検旅行への楽しみと期待を膨らませるのに効果的に働くのである。



資 - 1 探検旅行のしおり (表紙)

(6) 本時の目標

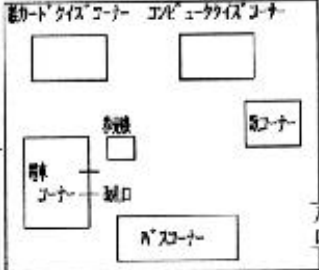
【第1学年】	【第2学年】
・友達と一緒に探検旅行の練習に進んで参加しようとする。 (生活への関心・意欲・態度)	・自分の調べたことについて進んで伝えようとする。 (生活への関心・意欲・態度)
・探検旅行の練習を行い楽しかったことなどを発表することができる。 (活動や体験についての思考・表現)	・探検旅行の内容やルールについてまとめ方を工夫して、1年生に分かりやすく説明することができる。 (活動や体験についての思考・表現)
・探検旅行の練習を行い探検旅行の楽しさや内容、ルールに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)	・友達や1年生のよさに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)

(7) 本時の展開(次ページ参照)

(8) 本時の評価

【第1学年】	【第2学年】
・探検旅行練習場の各コーナーを意欲的に回るなど、友達と一緒に進んで探検旅行の練習に参加しようとしたか。 (生活への関心・意欲・態度)	・探検旅行の練習において1年生に自分たちが調べたことについて、進んで伝えようとしたか。 (生活への関心・意欲・態度)
・友達と一緒に探検旅行の練習を行い、楽しかったことなどを発表することができたか。 (活動や体験についての思考・表現)	・探検旅行の練習で探検旅行の内容やルールについてまとめ方を工夫して、1年生に分かりやすく説明することができたか (活動や体験についての思考・表現)
・2年生との探検旅行の練習によって、探検旅行の楽しさや内容、ルールに気付くことができたか。 (身近な環境や自分についての気付き)	・1年生との探検旅行の練習によって、友達や1年生のよさに気付くことができたか。 (身近な環境や自分についての気付き)

(7) 本時の展開

過程	学習内容	学習活動		個に応じた指導の手立て		評価の観点
		学習形態	主な学習活動	指導上の留意点	機器、教材、教具等	
み つ め る	・活動の日当てを知る。	一斉	・活動の日当てを確かめる。 第1学年 ・たんけんりょこうのたのしきやないよう、ルールをしよう。 第2学年 ・1年生にたんけんりょこうのたのしきやないよう、ルールについて教えよう。	・1年生は自分たちの教室で日当ての確かめを行う。		【1・2年生】 ・本時の活動に自分なりの見通しをもとうとしているか。(関)
は た ら き か け る	・迎えに行く。 ・探検旅行練習の説明をする。 ・探検旅行練習を始める。	グループ 一斉 グループ	2年生が1年生を迎えに行く ・どんな練習場であるか、また、どんなコーナーがあるか、2年生が1年生に知らせる。 1年生の入場 ・2年生は各コーナーにおいて、1年生に探検旅行の内容やルールなどについて教える。 ・1年生は2年生に教わりながら探検旅行の練習をする。 【各コーナー】 電車コーナー →切符の買い方、改札口について、電車の乗り方 バスコーナー →切符の買い方、整理券について、バスの乗り方 絵カードクイズコーナー →S高校について コンピュータクイズコーナー →行き帰りや準備について 歌コーナー →探検旅行の歌練習	・1年生の児童が自由に自分たちの行きたいコーナーに行くことができるように声かけをする。 ・コンピュータのマウスを左クリックするということが分かるように目印として矢印を付ける。 ・1・2年生が交流するため、人数も多くなるので安全面には十分注意する。 ・模型の修理が必要となることも予想されるので修理の材料や道具を準備しておく。	 <ul style="list-style-type: none"> しおり お金の模型 机、いす 各コーナーの具体物 電車— 改札口 券売機 電車模型 切符 スタンプ バス— バス模型 整理券箱 整理券 絵カードクイズ— 絵カード コンピュータ— コンピュータ うた— 歌詞を書いた 模造紙 カセット テープレコーダー ・ガムテープ、のり、セロテープ、はさみ、段ボール等	【1年生】 ・友達と一緒に探検旅行の練習に進んで参加しようとしているか。(関) ・探検旅行の楽しさや内容、ルールに気付くことができたか。(気) 【2年生】 ・自分たちが調べたことについて進んで伝えようとしているか。(関) ・まどめ方を工夫して、1年生に探検旅行の内容やルールについて分かりやすく説明することができたか。(表)
ま と め	・今日の学習を振り返る。 ・次時の学習について知る。	一斉 一斉	・探検旅行練習の感想やよかったところを発表する。 ・互いにプレゼントを交換し合い、終わりのあいさつをする。 ・次の時間は実際にS高校へ探検旅行に出かけることを確認する。	・自己評価、相互評価をする。 ・内容面や表現面の両面からよさを見つける。 ・1・2年生のそれぞれの取組のよさを認め合い、仲よく探検旅行に出かけられるように働きかける。	・プレゼント	【1年生】 ・探検旅行の練習で楽しかったことなどを発表することができたか。(表) 【2年生】 ・友達や1年生のよさに気付くことができたか。(気)

※ (関) ……生活への関心・意欲・態度、(表) ……活動や体験についての思考・表現、(気) ……身近な環境や自分についての気付き

(9) 指導上の工夫

ア 問題解決的な学習とコンピュータクイズ

「探検旅行」の活動では、子どもたちの知りたいことや分からないことを大切にします。「何に乗って行くのだろうか?」「切符の買い方はどうするの?」「切符はいくら?」等様々な質問を出し合い、それらを自分たちで調べ、解決する活動を重視します。

調査隊を編成して、各グループごとに聞き取り調査や目的地へ手紙を出したり、電話やファクシミリ等を用いたりして、調べ学習を行います。

電車グループの子どもたちは、駅まで出向き、時刻表で電車の時刻を調べたり、駅員さんに乗車場所や切符の買い方等を教えてもらいました。

絵カードクイズグループの子どもたちは、S高校について分からないことについて手紙で尋ねました。するとS高校からは、質問内容について詳しい答えをもらうことができました。

こうした活動で子どもたちは課題を自ら解決するとともに、地域の人たちとのつながりをもつことができたのです。

コンピュータクイズグループが作成したクイズは、教師が与えた問題とその答えによって作成したものではなく、子どもたちが調べ学習で解決した結果と話し合って決めた探検旅行の約束を整理したものです。次の(資-2)は、整理した内容の一例です。

たんけんりょこうのじゅんびはいつしますか?
Sこう校ではだれとたんけんをしますか?
たんけんりょこうでつかうお金はなん円ですか?
9じ11ぶんのSゆきのでん車はYえきでなんぶんかんとまりますか?
でん車はどこのえきでおりたらいいですか?

資 - 2 コンピュータクイズ

問題解決的な学習を生かして作成したコンピュータクイズを行うことによって、子どもたちは探検旅行の内容をより確かなものとして、自信をもって出かける探検旅行とします。そしてここで身に付ける力はより確実なものとなり、生活へと生かされる力となっていきます。

イ コンピュータを媒介にした1・2年生の交流

この単位では1・2年生が交流する学習を重視します。

本時では2年生が1年生に探検旅行について分かりやすく教えていきましたが、その活動の一つにコンピュータクイズでの交流をあげることができます。

コンピュータクイズの担当である2年生のグループは、「コンピュータも使えるんだ」といった自信に満ちあふれた姿で1年生に教えていきました。1年生の分からないクイズについてはヒントを与え、1年生を援助して問題の解決を図りました。また、「マウスの左を一回クリックする」というコンピュータ操作は、初めてコンピュータを扱う1年生にとって難しいものでしたが、2年生がやさしく手をとって教え、1年生はコンピュータに対して不安を覚え、楽しくコンピュータ操作に慣れ親しんでいきました。1年生はコンピュータを自由に扱う2年生の姿に驚き、感心しながら熱心にコンピュータクイズに取り組んでいました。

このようにコンピュータを媒介にした1・2年生の交流を行うことによって、子どもたち

は相互のつながりを深め、コンピュータに慣れながら問題の解決を図っていくことができました。

ウ 多様な表現活動の受容

本時の探検旅行練習場では、次のようなコーナーをつくり、探検旅行の練習を行いました。

電車グループは、券売機や改札口、電車の模型をつくり、切符の買い方や電車の乗り方などについて練習をしました。券売機では押しボタンを卵パックでつくり、ボタンを押すと大きな穴から切符が出てきます。

バスグループは整理券入れやワンマンカーの押しボタン、吊り輪などがセットされたバスの模型をつくりました。バスが発車するとバス係りの子どもが吊り輪を揺らします。吊り輪の持ち方や整理券の扱いなどバスの乗り方が分かりました。

こうした活動とともにコンピュータクイズも始まり、目的地や電車の時刻について再確認していきます。

コンピュータを活用してつくった探検旅行のしおりも全員に配られ、分



資 - 3 吊り輪がぶら下がっているバスの模型

かったことやルールについて書き込んでいます。
子どもたちの表現方法は様々です。言語表現は苦手だけれど、絵に描いたり身体表現をすることは得意といった子どももいます。従来からの表現方法に加え、コンピュータを活用することにより更に表現方法が広がり、楽しく積極的な表現活動の展開が可能となります。



資 - 4 券売機の模型



資 - 5 コンピュータ操作場面

エ ソフトウェアの開発（地域の人材活用）

「地域の人材活用」を取り入れ、学校・地域・家庭から学ぶことが生活科にとっても重要です。

（資 - 6）は学校が地域に人材登録をお願いした呼びかけ文の一例です。

コンピュータや農業、伝承遊び、音楽関係等、様々な分野から「地域の先生」を発掘することが可能です。生活科の学習をはじめ、クラブ活動や他教科において協力を受けることができます。

本時ではインターネットエクスプローラーを用いて、子どもの実態に即した自作のソフトウェアを作成しました。作成に当たり地域の中から「コンピュータ先生」の協力を得ました。

コンピュータの活用で学習活動がより高まるように、次のような内容について打合せを何回も行いました。

- 1台のコンピュータで、全員がコンピュータクイズに挑戦できること
- 簡単な操作でできること
- 低学年の子どもにとって分かりやすい画面であること
- 1・2年生の子どもたちの興味・関心を引く楽しい画面であること

平成 年 月 日	
小学校保護者様 地域の皆様	Y小学校長
Y小学校からのお誘い	
Y町の人たち	
みんなが先生	
小学校に人材登録をお願いできませんか？	
人材登録してもらった方に、学校に来ていただいて、子どもたちのクラブ活動や学習の中で先生になって指導していただきます。	
— こんなことならまかせて —	
何でも結構なのですが……	
【例】 米づくり・野菜づくり（おじいさんやおばあさんお願いできませんか？） 工作（どんなものでも）・デザイン・録音 料理・手芸・あみもの パソコン 読み聞かせ 手話・点字 将棋 卓球 演劇・ミュージカル いろいろな楽器の演奏・歌唱 Y町の昔のこと 戦争中の話 外国の話	
教職員も子どもたちも、お父さんやお母さん、地域の皆さんに学校に来ていただいて教えていただけるのを待っています。 ぜひ、登録をお願いします。 やってやろうという方は、Y小学校までお電話ください。（Y小学校00）	

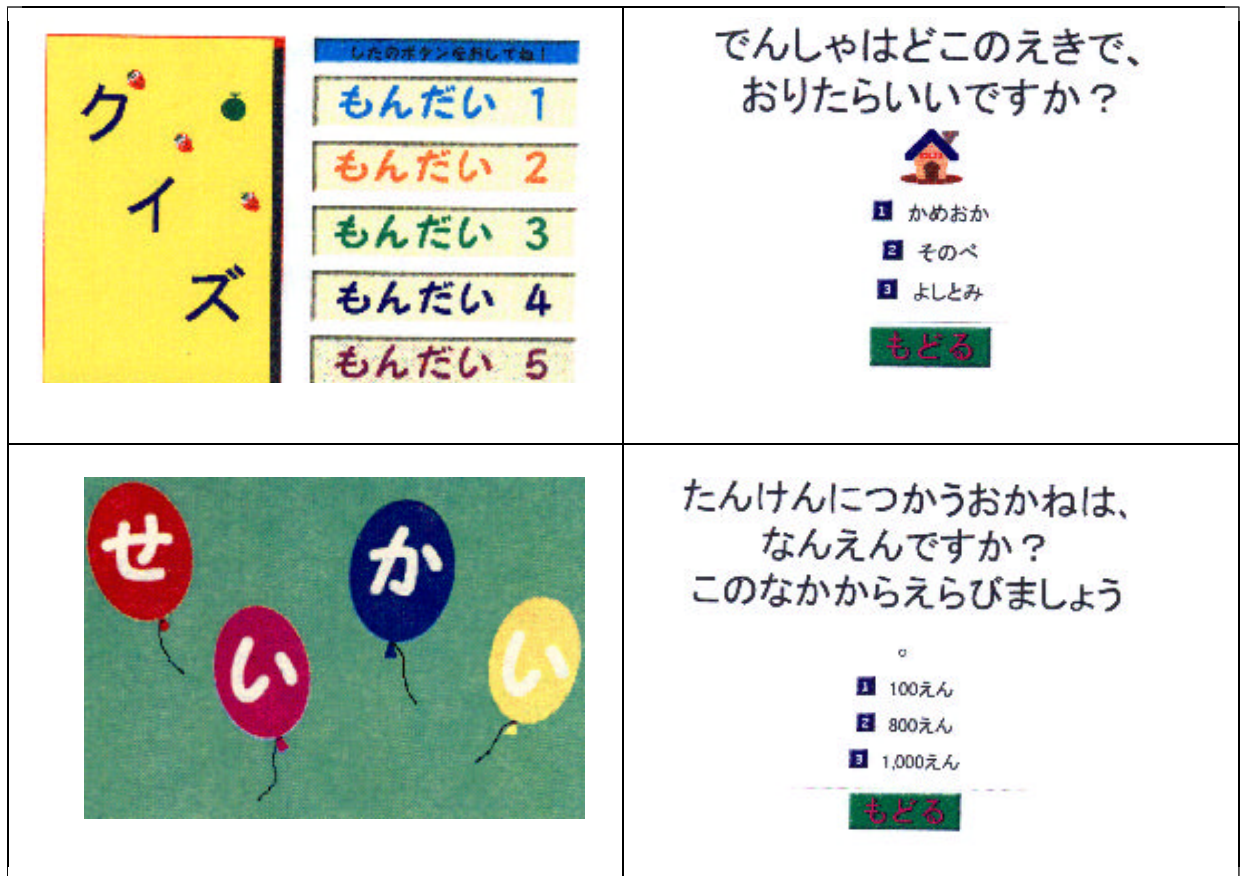
資 - 6 地域の人材登録の呼びかけ文

また、作成途中で教師自身もクイズを試したりもしました。

このように地域の人々に協力を得るときは、学習のねらいや子どもの実態、どの場面でのような協力を得るのかなど、綿密に打合せを行うことが大切です。

こうして作成されたソフトウェアは、子どもたちの実態に応じた、しかも電車が走る動画や豊かな色彩、ダイナミックで分かりやすい画面等、「コンピュータ先生」の専門性が生かされた大変すばらしいものとなりました。

本時にコンピュータがより有効に利用できた要因の一つは、「地域の人材活用」を計画的に進めたからであると考えます。



資 - 7 コンピュータ画面

オ コンピュータと児童

コンピュータの活用によって、子どもたちのよさや可能性を引き出すことができました。

子どもたちの変容を長期的・継続的にとらえるために、本単元では、見取りと支援のカード（資 - 8）を活用しました。

このカードからM君がコンピュータの活用により、1年生に優しくかわり、がんばっているのが分かります。

これまであまり見られなかったM君の成長の姿です。

また、本時に「友達の輝いていたところはどこでしたか」という言葉を投げかけ、相互評価を行ったところ、

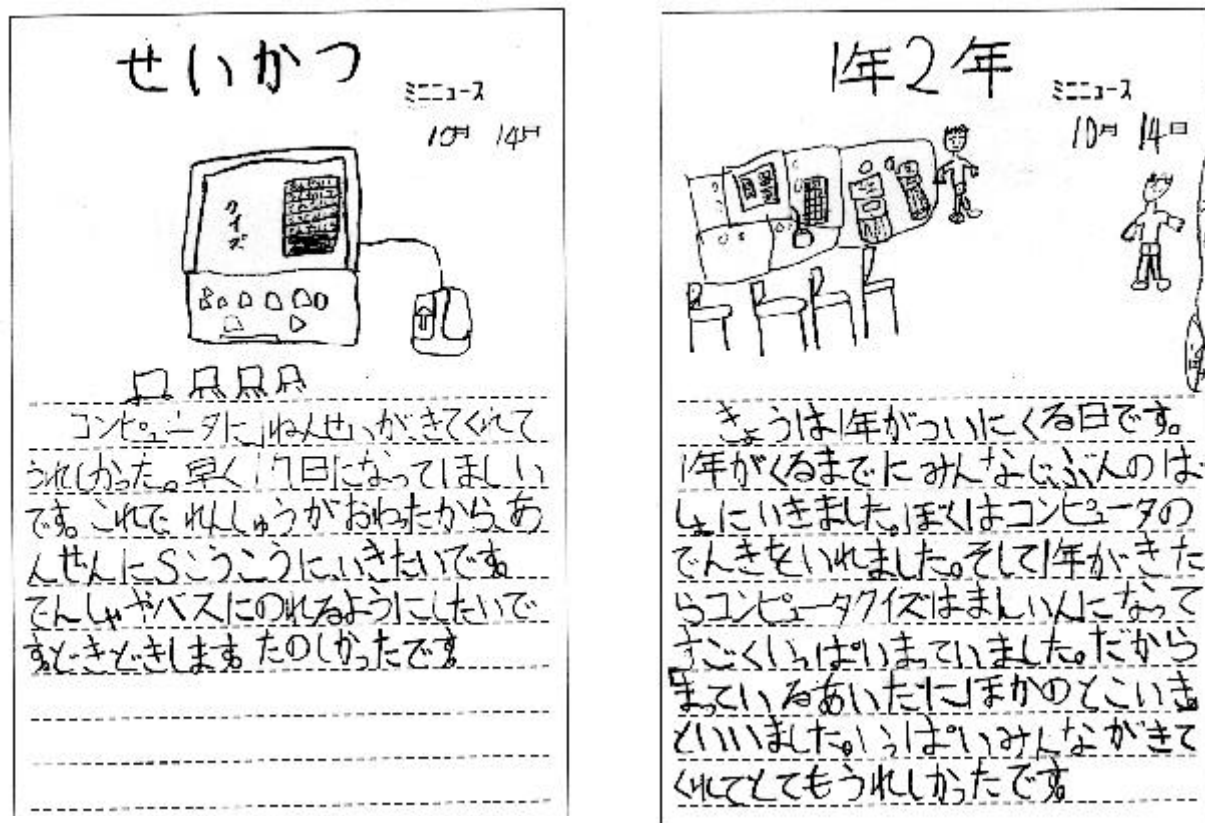
「しおりグループは15000点！」という声が上がリ、しおりグループの子どもたちは大きな自信を得て、「もっとコンピュータを使いたい」とコンピュー

10/14 探検旅行練習場(2年)	
本時の目標	1年生に探検旅行の内容や方法について知らせ、探検旅行への見通しと自信をもつ。
[M君の対応に注目]	[S君]
2年生同士でコンピュータワークをした時は、自分を主張しすぎる感じがしたが、本時は、1年生に対し、大変やさしく対応している。	「うるさいとき」の言葉にひびく。バスの仕事で整理券入れにこだわり、仕事をしてきたが、今日こそ整理券箱の横に立っている。しかし、うまく説明のチャンスがつかぬ。他の友達が先に言おうとすると、「うるさい！とき」と自分を主張した言葉はきついが、その思いの強さ... 叱られたおにもそれか低かったよ。S君の気持ちを確かめて見守る。
コンピュータ画面の「もどる」が理解しにくい様子を見て、そこだけを見て、いるのは、M君の成長！かがやき！1年生がまらなくても、即答せず、待っている。人とのかわり、パソコンになっているのがうれしい。見守るだけで充分。	[Aさん] お金が足りなくて「あま」をするAさんや、やさしさとルールとの関係を気付かせる。
[T君] T君は、運動時気分で大奮闘。今までの活動で、S高校前でおることにようやく気付いた。この気付きをやってきた1年生に教えている。大切なことだと思ったんだ。	[電車グループ] とても元気！とても頑張ることで支援
[H君] 交流で整理券箱の中にずらりと、整理券を1時間出し続けたH君。H君のバツばりを出してくれ、H君も立って満足笑顔... よかった！	
電車グループ] 人数が少なく、仕事まわりきらないのではと思い、支援を準備していたが、とても協力して活動できていた。	

資 - 8 見取りと支援のカード

夕活用への意欲を高めていきました。

このようにコンピュータの活用により、子どもたちは、内に秘めていたよさや可能性を發揮できる場をまた一つ、広げることができたのです。



資 - 9 児童の作文

(10) まとめ

作文に表現された内容からも分かるように、本時でのコンピュータグループの子どもたちは、多くの1年生がコンピュータクイズに挑戦してくれたことがたいへんうれしく、そこには自分たちがコンピュータ操作やクイズを教えられたという満足感や達成感が満ち溢れています。そして「早くS高校へ行きたい」と探検旅行を待ち望んでいます。

また、S高校への探検旅行を終えた子どもは、「電車にのるまえ、きっぷをかうときうまくかえるかなと思っていました。うまくかえました。やっぱり14日にれんしゅうしたから、うまくできたのかなと思いました。」と書いています。本時でのコンピュータを活用した事前の練習が実体験に生かされ、より充実した探検旅行にしています。

子どもたちは生活科で出合うそれぞれのものに目を輝かせ自分の思いを表現して、夢を広げていきます。それはコンピュータも同じであると考えます。コンピュータに触れた子どもたちはお絵かきに夢中です。自分の動かすマウスから自分の思いを生き生きと表現しています。色も自由に変えられる！消すことも簡単！自分の書いたものがプリンタからすぐに飛び出してくる！子どもたちは驚き、楽しく、一生懸命に取り組んでいます。

生活科において学校田や学校園などと同じようにコンピュータとかわり、つきあう楽しさや自己表現できるすばらしさを十分に味わわせたいのです。そして直接体験を重視する生活科にとって、コンピュータで間接体験をしたり疑似体験をさせてよしとするのではなく、むしろ直接体験を促進・充実するための道具として活用することが大切です。

平成 年 月 日

Y 小学校保護者様
地域の皆様

Y 小学校長

Y 小学校からのお願い

Y 町の人たち

みんなが先生

小学校に人材登録をお願いできませんか？

人材登録してもらった方に、学校に来ていただいて、子どもたちのクラブ活動や学習の中で先生になって指導していただきます。

こんなことならまかせて

何でも結構なのですが……

- 【例】 米づくり・野菜づくり（おじいさんやおばあさんお願いできませんか？）
工作（どんなものでも）・デザイン・絵画
料理・手芸・あみもの
パソコン
読み聞かせ
手話・点字
将棋
卓球
演劇・ミュージカル
いろいろな楽器の演奏・歌唱
Y 町の昔のこと
戦争中の話
外国の話

教職員も子どもたちも、お父さんやお母さん、地域の皆さんに学校に来ていただいて教えていただけるのを待っています。

ぜひ、登録をお願いします。

やってやろうという方は、Y 小学校までお電話ください。（Y 小学校TEL ）