

## 5 中学校技術・家庭科

### (1) 題材名

第3学年 「幼児と遊び」

### (2) 題材設定の理由

保育領域の問題解決的学習においては、幼児に関する学習を通して、これまで自分の育ってきた過程を振り返りつつ自己理解を深めるとともに、幼児が健全に育つために周りの人々はどうかしたらよいかを考え、実践できる態度を育てることが重要である。

このことは、幼児の生活に関する具体的な学習を通して、幼児に対する理解や関心を高める目標達成とかかわり大切なことである。

現在の家族形態は核家族化・少子化が進み、家族に幼児のいる生徒は少なく、日常生活の中で幼児と接する機会が少ない状況が見られる。そのため生徒の幼児に対する関心や理解は薄れていく傾向にある。

したがって、主体的な保育の学習を進めるためには、幼児の生活記録、幼児期の振り返り、ビデオやスライドの視聴等、幼児理解に必要な情報を収集、活用し、幼児に関心をもち、幼児の姿を常に想定しながら学習を進めることが大切である。

幼児の生活は、遊びが中心であり、遊びは、幼児の生活のすべてである。その遊びは、自発的に楽しく遊ぶことにより、思考力を高め情緒を育て、豊かな社会性が芽生えて心身の健全な発達を促すものである。しかし、今の子どもは自然とかかわることが少なくなり、このことから遊び場もない状況である。また、物質的に豊かで便利な生活は、現在の子どもの遊びにも大きな影響を及ぼしている。子どもたちが戸外で異年齢集団を形成し遊ぶことも少なくなり、遊びが戸外から屋内へ移るなど、豊富な市販遊具の出現が遊びを人と人との関係から、人と物との関係に変えていく傾向にある。

このような現状を踏まえ、幼児の生活に触れることを通して、遊びは幼児の健全な成長発達を助けるとともに人格形成にも影響することを理解させ、遊びの意義と重要性に気付かせることをねらいとして題材を設定した。

なお、指導計画の第二次では、生活への実践化の工夫として遊び道具の製作を予定している。感受性豊かな中学生時代に、幼児のために心をこめて創造性豊かな遊び道具の製作に取り組み、それを活用して幼児と接する機会をつくることは、幼児をより深く理解し、思いやりの心を育てよりよい家庭や社会を築こうとする意欲や態度を養うことにつながると考える。

そして、自己の成長や人の成長のすばらしさを体得させ、その成長は多くの人々の力で支えられていることに感謝する心を育てたい。

### (3) 題材の目標

- ・ 幼児の遊びに関心をもち、幼児の生活記録や遊び道具の製作を通して進んで幼児と接しようとする。  
(生活や技術への関心・意欲・態度)
- ・ 幼児の心身の発達に適した遊び、遊び道具の選び方、安全な遊び場所について工夫できる。  
(生活を創意工夫する能力)
- ・ 幼児の生活記録を通して年齢段階に適した遊び、遊び道具の製作や遊び場所の設計ができる。  
(生活の技能)
- ・ 遊びの意義と心身の発達のかかわり、遊び道具の役割、安全な遊び場所等について理解できる。  
(生活や技術についての知識・理解)

#### (4) 題材の指導計画（全8時間）

時	学 習 活 動	指導上の留意点	評 価 の 規 準	
第 一 次	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昔と今の遊びの違いについて調べたことについて話し合う。</li> <li>・自分の幼児期の生活を振り返り気付いたことを話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・父母や祖父母の時代と比較して、兄弟の人数も少なく近所に遊ぶ子がいない少子化傾向の現状において幼児の生活に及ぼしている影響について考える。</li> <li>・遊び、遊び道具に視点をおくようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昔の遊びの調査や自分の幼児期の振り返りを通して、幼児期の遊びの変遷について意欲的に考えようとしている。 (関)</li> <li>・自分の幼児期の生活についてまめることができる。 (技)</li> </ul>
	2 ・ 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児の生活記録を基に、課題を設定しコンピュータを活用して表計算ソフトにより課題を追求し解決する。</li> <li>・学習の結果をまとめ発表する。</li> </ul> <p style="text-align: center;">本時(2・3/5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象児の個人差に配慮し、心身の発達と遊び道具の関連について注目する。</li> <li>・各自の課題を常に踏まえながら、課題を追求し、解決できるように支援する</li> <li>・学習の成果を発表することにより、解決した成就感や達成感をもたせるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児期の遊びや遊び道具に関心をもち、課題に意欲的に取り組もうとする。 (関)</li> <li>・幼児の心身の発達に応じた遊びや遊び道具の選び方が工夫できる。 (創)</li> <li>・コンピュータを活用して、心身の発達に応じた遊び、遊び道具の分析ができる。 (技)</li> <li>・幼児の心身の発達における遊び、遊び道具の役割が分かる。 (知)</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児の心身の発達を助ける遊び道具の選び方について知る。</li> <li>・自然の素材を利用した手作りおもちゃのよさを調べる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児の心身の発達にかかわり、テレビの番組、市販ビデオ等の効果的な使い方を考える。</li> <li>・受け身になるおもちゃばかりでなく、自分から遊びが工夫でき発展させていく遊びやつくる喜びなどにも気付くよう支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全な遊び、遊び道具の選び方が工夫できる。 (創)</li> <li>・幼児の遊びにおける社会的な背景について、自分の考えをまとめることができる (知)</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・屋内、屋外での危険な場所を調べる。</li> <li>・安全な遊び場所の条件について考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児期に体験したり、身近な場所で知った事故の原因や内容についてまとめる。</li> <li>・幼児の視線の位置を確認し考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全な遊び場所の工夫ができる。(創)</li> <li>・安全な遊び場所の条件について分かる。(知)</li> </ul>
	6 ・ 7 ・ 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生活記録の対象児に適した遊び道具の製作をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対象児の遊び道具を製作することから幼児に対する関心が高まるように、グループで交流しながら製作を進める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊び道具の製作に関心をもち、意欲的に取り組むことができる。(関)</li> <li>・材料やテーマに工夫が見られる。(創)</li> <li>・対象児に合った遊び道具の製作ができる (技)</li> </ul>

(関)...生活や技術への関心・意欲・態度 (創)...生活を創意工夫する能力 (知)...生活や技術についての知識・理解 (技)...生活の技能

#### (5) 本題材の指導におけるコンピュータ活用の考え方

本題材における「幼児と遊び」でのコンピュータの活用は、問題解決的学習を支援する道具として活用することを考えた。

生徒自らが、体験により得た幼児の生活記録を基に、幼児の健全な成長発達と遊びやおもちゃとの関係から、遊び方やおもちゃの与え方等の課題を見つけ、解決の方途を考え、追求するために、コンピュータを活用して主体的な学習を展開する。

本題材の展開においては、FCAIソフト、ワープロソフト、表計算ソフトの三つのソフトウェアを使い2時間扱いでのコンピュータ活用を考えてみた。

FCAIソフトは、幼児と遊びの学習への興味・関心をもち、今までの学習を振り返り幼児の心身の発達を確認するために使用する。このソフトウェアは、生徒の実態を踏まえ一つ一つの設問に対してアドバイスを表示するように作成したので、生徒は興味をもって理解度を確かめることができ、本時の学習課題への意識化を図ることができる。

ワープロソフトは、生徒が収集した情報をグループのデータとしてまとめるために使用する。その際、収集した情報をグループで交流しながら入力できるように支援することが大切である。

表計算ソフトは、課題を解決する段階で集計処理し、グラフ化するために用いる。学習の展開の中で課題追求へと導く重要な場面であり、コンピュータの操作については、生徒個々の習熟の程度を確かめながら学習を進めることが大切である。また、学習の過程で、個人からグループへ課題を練り合いながら解決できる支援が必要である。

こうした学習により「情報基礎」領域との有機的な関連を図りながら、総合的な展開を目指すことができる。

(6) 本時の目標

- ・ 幼児期の遊びやおもちゃに関心を持ち、課題に意欲的に取り組もうとする。  
(生活や技術への関心・意欲・態度)
- ・ 幼児の心身の発達に応じた遊び、おもちゃを考えることができる。  
(生活を創意工夫する能力)
- ・ コンピュータを活用して、遊び、おもちゃと心身の発達の情報を分析、処理しグラフ化することにより、課題を解決することができる。  
(生活の技能)
- ・ 幼児の心身の発達における遊び、おもちゃの役割が分かる。  
(生活や技術についての知識・理解)

(7) 本時の展開 (次ページ参照)

(8) 本時の評価

- ・ 遊びやおもちゃに関心を持ち、コンピュータを活用して、課題に意欲的に取り組むことができたか。  
(生活や技術への関心・意欲・態度)
- ・ 幼児の生活記録を通して、心身の発達に応じた遊び、おもちゃについて考えることができたか。  
(生活を創意工夫する能力)
- ・ 幼児の生活記録より収集した情報を、コンピュータを活用して幼児の生活について分析・集計処理しグラフ化することにより課題が解決できたか。  
(生活の技能)
- ・ 幼児の生活記録の情報を集計処理することから、幼児の心身の発達に応じた遊びやおもちゃの役割が分かったか。  
(生活や技術についての知識・理解)

(9) 指導上の工夫

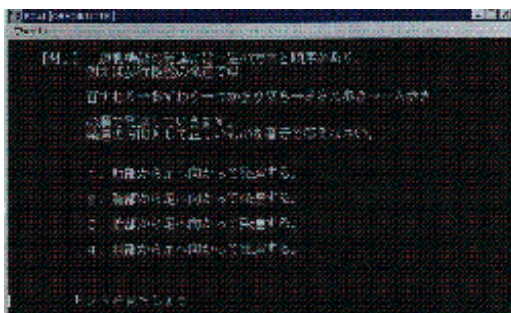
ア 「保育」領域における問題解決的学習の工夫

少子化や高齢化が大きな社会問題となっていたり、様々な保育上の問題が指摘されたりしているとき、幼児とかかわることの楽しさや大切さについて体験させたり、疑問をもたせたりする学習は意義あることです。そのためには、保育に関する課題を発見する能力、発見した課題に対して様々な角度から考える思考力、その思考を総合して解決を図る判断力と判断した結果と解決方法を的確に示すことのできる表現力・実践力などが必要であり、教え込みでない問題解決的学習の工夫が大切です。

イ コンピュータを活用した問題解決的学習における学習過程の工夫

(ア) 学習支援ソフトを活用した気づきの工夫

FCAIソフトは設問形式のソフトであるため、個々の生徒の理解度に合わせて画面上のヒントやアドバイス(資 1)により、学習を進めることができるので、個に応じた学習活動を進めるのに適したソフトと言えます。



資 1 運動機能の発達のアドバイスとヒント

(7) 本時の展開 (2時間扱い)

過程	学習内容	学 習 活 動		個 に 応 じ た 指 導 の 手 だ 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			
導 入	・課題意識をもつ	一 斉	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の学習を振り返る。</li> <li>年齢別に遊びやおもちゃについて既習の心身の発達の特徴と比較し調べたいことを発表する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     ・遊び方の種類と特徴                      ・おもちゃの種類と使い方                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな遊び方やおもちゃの使い方に気付くようにする</li> <li>心身の発達の特徴についてはコンピュータで再確認し、本時の学習課題へ結び付けられるように支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児生活記録用紙</li> <li>コンピュータ</li> <li>FC AIソフト</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児期の遊びやおもちゃに関心をもち、課題に意欲的に取り組もうとしているか。(関)</li> </ul>		
	・課題把握	一 斉	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学習課題を確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     幼児の心身の発達に応じた遊び、おもちゃを考えよう                 </div>					
展 開	・課題への取組		<p style="text-align: center;"><b>コンピュータを活用した場合の問題解決的学習</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各自の調べたいことを基にグループで共通課題を出し合う。</li> </ul>					
	生活記録の入力	個 別 グループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ワープロソフトを使って各自の生活記録を入力する。</li> <li>グループでそれぞれに入力した記録を、各自のフロッピーにコピーしデータとしてまとめる。</li> <li>グループのデータから共通の生活記録の要素を取り出す。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     ・体の発達      ・運動機能の発達                      ・ことばの発達   ・遊びとおもちゃ                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>フロッピーには対象年齢を記入し保存する。</li> <li>幼児の個人差に気付くよう支援する。</li> <li>特に遊び、おもちゃにかかわる課題を基にお互い確認しながら取り出す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータ</li> <li>ワープロソフト</li> <li>幼児生活記録用紙</li> </ul>			
	生活記録要素の入力	個 別	<ul style="list-style-type: none"> <li>共通課題にかかわる情報を処理し課題追求へとつなげる。</li> <li>分析一覧表を参考に表計算ソフトを使って入力する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     ・身長、体重...単位はつけない                      ・その他は年齢段階の特徴により数値化する                      ・具体的な生活記録を文字で入力する                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>要素項目分析一覧表を参考に数字、文字等入力できるように改行幅の工夫について支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表計算ソフト</li> <li>生活記録の要素項目分析一覧表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータを活用して、遊びおもちゃを基に心身の発達の分析ができたか。(技)</li> </ul>		
	集計処理	個 別  個 別  グループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>個人別集計表を生活記録の要素別に集計処理する。</li> <li>集計処理された各要素をグラフ化する。</li> <li>集計処理された各要素別の表・グラフを基に課題を追求する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <table style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">遊 び おもちゃ</td> <td style="font-size: 2em; padding: 0 10px;">}</td> <td style="padding: 0 5px;">                             体の発達                              運動機能の発達                              ことばの発達                         </td> </tr> </table> </div>	遊 び おもちゃ	}	体の発達 運動機能の発達 ことばの発達	<ul style="list-style-type: none"> <li>頻度集計の方法で処理するように支援する。</li> <li>要素ごとに種類の異なるグラフを作成することの意義を確認する。</li> <li>遊び、おもちゃのグラフを基に、文字入力したことがらも踏まえ、課題を追求する視点から話し合えるように支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児生活記録用紙</li> </ul>
遊 び おもちゃ	}	体の発達 運動機能の発達 ことばの発達						
・課題解決	個 別	<ul style="list-style-type: none"> <li>話し合いの中から各自が課題としていたことについて、分かったことをまとめる。</li> <li>学習の結果を1ページにまとめる</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     ・生活記録の要素グラフ                      ・コンピュータ学習の感想                      ・幼児に対する新たな視点等                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>心身の発達に応じた遊び、おもちゃの選び方の必要性について気付く。</li> <li>学習の確認だけでなしに解決した成就感や達成感をもたせるようにする。</li> <li>学習の結果をまとめることにより、幼児への関心が高まるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教材提示装置</li> <li>まとめ用紙</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児の心身の発達に応じた遊びやおもちゃの遊び方が工夫できたか。(創)</li> </ul>			
ま と め	・本時のまとめ	一 斉	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児の心身の発達に応じた遊び、おもちゃの選び方について確認する。</li> </ul>					
	・自己評価	個 別	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習を振り返って、自己評価をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象児に適したおもちゃの製作につなげる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己評価カード</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>幼児期の遊びに関心をもち、進んで幼児と接しようとしたか。(関)</li> </ul>		

(関)...生活や技術への関心・意欲・態度、(創)...生活を創意工夫する能力、(技)...生活の技能、(知)...生活や技術についての知識・理解

導入段階で今までの学習の振り返りとして活用することにより、本時の学習課題への糸口を個々に見つけ出すことができます。

また、本時のまとめの段階での活用は、授業の成果としての達成感をもつことができるとともに幼児への関心を高めることができると考えます。

### (1) 課題の設定

幼児の健全な成長発達にかかわる遊びやおもちゃの関係から、遊び方、おもちゃの扱い方、遊び場所等課題を見つけ出し、何が問題なのかを明らかにします。

### (ウ) 課題や問題に対しての情報収集…… 幼児の生活記録

見つけ出された課題や問題に対して様々な角度から考え、必要な情報を幼児の生活に触れることを通して収集します。幼児の生活記録は、保育園で生活する幼児を対象に実施する方法が考えられます。

生活記録に当たっては、それぞれの年齢段階に応じた遊びの種類、遊び方、大人とのかかわり、友達とのかかわりなど各年齢段階の特徴を把握するため、いくつかの視点を示すとともに、生活に触れることを通して、幼児にとっての遊びの意義と重要性について考えるようにします。

なお、幼児一人一人の家庭環境の相違、成長発達の個人差等の人権については十分に配慮することが必要です。

幼児の生活記録カード (対象児年齢 3歳 性別 男/女)  
 ・ 字面内容の主とした生活記録の要素については数字又は文字で記入し、その他関連要素については○印を付ける。

生活に触れる要素	からだの発達	運動機能の発達	ことばの発達	情緒の発達	生活習慣の形成	遊びとおもちゃ	衣服	食物	環境	感想
幼児のからだの発達	100 101	○				○				
運動機能の発達	○	よく転ぶ								
ことばの発達 ことば、情緒、社会性			111 112	113 114	○	○				
幼児の生活習慣の形成					○ 115 116	○				
遊びと幼児の生活 おもちゃの説明	○	○				117 118				
幼児と衣服										
幼児と食事										
保育と環境										

資 2 幼児の生活記録カード

### (I) 解決方法の検討…… コンピュータ画像による検討

解決方法は生徒それぞれに多様な手段で検討しますが、ここではコンピュータを活用した解決方法と解決の実際を以下に示します。

まずワ - プロソフトに各自が収集した情報(資 2)を入力します。そして、対象児の年齢別に10名程度で編成されたグループで、それぞれの情報を入力画面によって交流し、課題を明確にして生活記録の要素を取り出します。その要素を基にそれぞれの課題解決の方法について検討します。

生徒一人一人が体験した幼児の生活記録を基に、コンピュータを活用して課題解決の方途を検討することは、幼児への興味、関心が高まり意欲的に取り組むことができます。

なお、問題解決的学習を進める時、最も重要なのは、課題を解決する時の根拠となる価値判断の基準であり、生徒が個々の課題に直面した時のよりどころとなる価値観を学習の中で育成することが必要になります。すなわち、なぜその方法をとるのか、どうしてそうするのかという意思決定能力の育成が大切なのです。

**(イ) 課題解決の計画とその実際**

解決の方法を具体的に計画し、その計画に従って課題を解決します。この過程では、生徒を主体的、意欲的に取り組ませるよう事前に資料、コンピュータ等の準備を適切に行うことが必要です。

課題解決に向けて情報処理の手順は次のようにします。

分析一覧表のプリント（資 3）を参考に表計算ソフト（資 4）を使って入力する。

特に分析については、一人一人の幼児の発達の個人差に気付くとともに人権にかかわる配慮をするように指導することが大切である。また、解決において必要とされる具体的な生活記録については文字で入力します。

課題要素	番号	年齢	項目
Aからだの発達	1		身長を記入する
	2		体重を記入する
B運動機能の発達	3	1,2歳	1人歩き、ボールけり 走る
	4	3,4歳	ブランコに乗る、走り幅跳び
	5	5,6歳	片足立ち、まりつき、なわとび
Cことばの発達	6	1,2歳	1語文、2語文（ママ、スキ）
	7	3,4歳	3語文（ワタシ、パンヲ、タベル）
	8	5,6歳	正常な話し言葉、ひらがなが読める
D遊びとおもちゃ	9	1,2歳	おもちゃに触れて遊ぶ（鑑賞遊び）
	10	2,3歳	おもちゃに誘われて遊ぶ（運動遊び）
	11	3,4歳	おもちゃとじっくり遊ぶ（想像遊び）
	12	5,6歳	おもちゃを活かして遊ぶ（構成遊び）



資 3 分析一覧表

生徒番号	体の発達		運動機能の発達	ことばの発達	遊びとおもちゃ			
	身長	体重						
1	90	16	3	よくころぶ	7	9	ボールけり	
2	92	13	4		6	2語文	10	1人遊び
3	95	17	4		7		11	電車ごっこ
4	83	12	4		6	2語文	10	三輪車に乗る
5	84	14	5	走るのが速い	8	よく話す	12	折り紙で遊ぶ
6	96	18	4		7		11	ママごと遊び
7	93	16	3		7		11	買い物ごっこ
8	95	16	5		7		12	友達とよく遊ぶ
9	87	15	4	行動が遅い	8		11	人形と遊ぶ
10	85	14	4		8		12	絵本が好き

資 4 個人別集計表

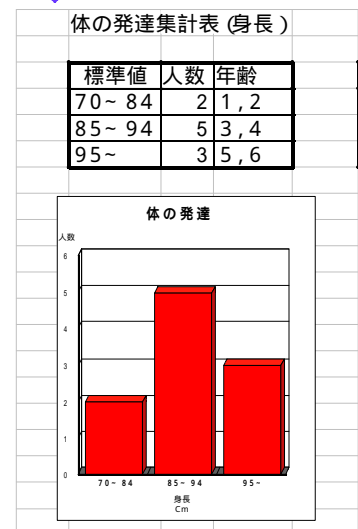
個人別集計表を頻度（度数分布）集計の方法で処理する。

集計処理された集計表をグラフ化する。（資 5）

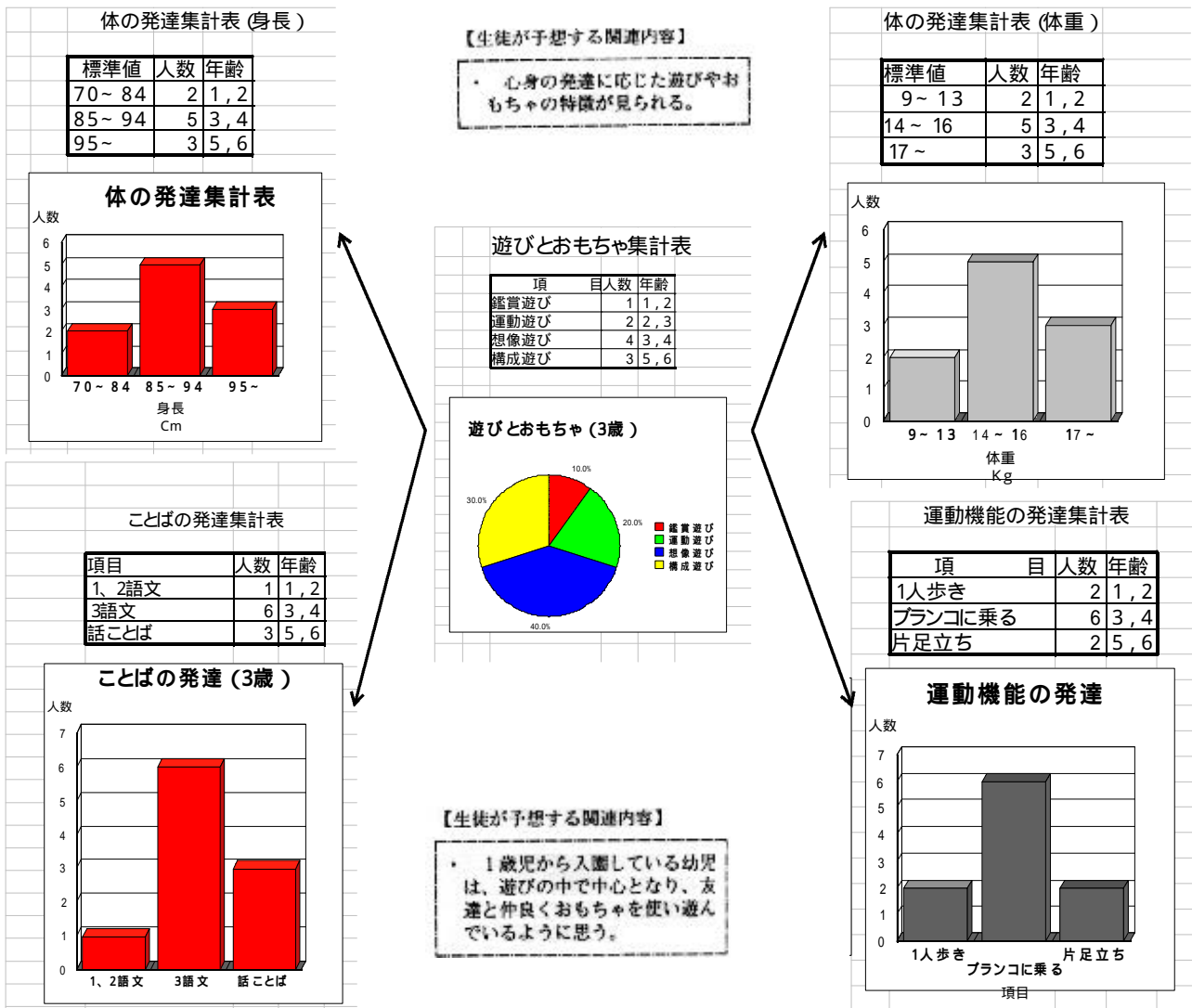
生徒は集計後、瞬時にグラフ化できることからコンピュータ機能のよさに興味を示すとともに、解決に向けて主体的に学習に取り組むことができる。なお、グラフづくりについては、習熟度に応じて工夫できるように支援することが必要である。

このように、生活記録カードでまとめた情報を要素ごとにグラフ化し、グループでの練り合いの一資料とします。

その際、円グラフ（遊びとおもちゃ）を基に、他の要素を整理した棒グラフとの関連を考えます。この練り合いの中で自分の幼児期を振り返ったり、幼児の姿を思い起こしたり様々な角度から、課題を追求し、判断しながら解決していきます。



資 5 集計表とグラフ

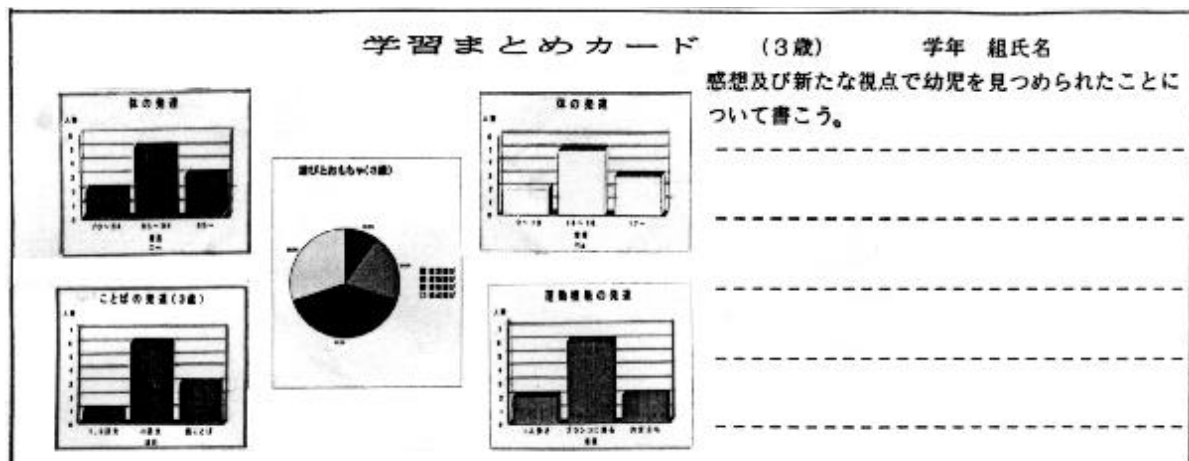


資 6 生活記録の要素別集計表・グラフ関連図

(カ) 学習のまとめカードと発表

学習のまとめは、生活記録の要素別グラフや学習を通しての感想、新たな視点で幼児を見つめられたことなど、カード(資 7)にまとめます。

発表については、コンピュータ画像又は教材提示装置等を用いてグループやクラスで実施しますが、学習の確認だけでなく解決したという成就感や達成感をもたせるとともに、課題の共有化を図り、取り組まなかった課題について理解を深めることが重要です。



資 7 学習まとめカード

### (キ) 評価

一人一人の生徒の学習活動への取組の状況や自分らしさの工夫を大切にします。

また、習得した知識や技術、コンピュータの活用状況等について、学習過程での生活記録や自己評価カード(資 8)を活用し、多面的に評価します。

### (ク) 生活への実践化の工夫

学習の成果を生活に生かすことのできる実践的な態度の育成が技術・家庭科としてのねらいでもあり、この題材においても工夫させることが大切です。

したがって、対象児に接する機会をもつことを目的として、手作りおもちゃの製作の考案に入り、製作の過程で幼児への思いを大切に、グループで交流を深めながら製作できるようにします。

この体験を通して、生徒一人一人が幼児とのかかわりを深めるとともに、広い視野から幼児を見つめることができます。

保育 [幼児と遊び] 四〇二 自己評価カード 3年甲 組長名	
評 価 項 目	自己評価
1 幼児の遊び、おもちゃに関心をもつ、課題に意欲的に取り組みようとしたか。	A B C □ □ □
2 幼児の生活記録から学習課題を見つけたことができたか。	A B C □ □ □
3 幼児の生活記録をワープロソフトで入力しグループのグループから、共通の生活記録の課題を取り出すことができたか。	A B C □ □ □
4 コンピュータを活用して、表計算ソフトで課題を分析し、集計処理する方が分かったか。	A B C □ □ □
5 それぞれに集計処理されたものをグラフにし、各課題の得意な表対するところから幼児の心身の発達における遊びやおもちゃの役割が分かり、課題が解決できたか。	A B C □ □ □
6 保育の学習により、幼児への関心が高まったか。	A B C □ □ □
生活記録の対象児に着した遊びと手作りおもちゃを考えよう。	
自己評価標準 A 十分である B ようやう C 十分ではない	

資 8 自己評価カード

### (10) まとめ

社会生活や家庭生活の変化に伴い、技術・家庭科では、生活の課題に生徒一人一人が主体的に対応し、解決できる能力を育てることが強く望まれています。

生活していく上で生じる課題に対して様々な角度から考える思考力、考えたことを総合して解決を図る判断力と、判断した結果を的確且つ創造的に示す表現力等が問題解決能力を育成する基盤として重要視されています。

これらの能力の育成を図る学習指導として、コンピュータを活用することにより、効果的な学習展開の工夫が考えられます。

問題解決的学習において情報を収集、処理し、課題を追求し解決する過程でコンピュータを活用することは、思考を深め、判断し自己表現することができ、興味、関心をもって主体的に学習活動に取り組むことができます。

問題解決的学習にコンピュータを活用することは、問題解決能力と情報活用能力を育成する効果的な学習となります。

「自分で課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動しよりよく問題を解決する力」や「あらゆる情報の中から自分に本当に必要な情報を選択し、主体的に自らを築きあげていく力」は、これからの社会に必要とされている能力です。技術・家庭科において、こうした能力を一層はぐくむためにコンピュータを適切に活用した実践的な学習を展開することが重要であると考えます。