

主体的に学ぶ児童が育つ理科学習

－3つの楽しさを見いだす学習を通して－

吉田 太一

YOSHIDA Taichi

名古屋市立表山小学校

あらまし 本研究では、理科学習の各場面で児童が楽しさを見いだすことで、学習意欲を引き出し、主体的に学ぶ児童を育てることをねらいとしている。小単元の導入場面には、【A】「教材のもつ自然事象に触れ、知的好奇心が高まる楽しさ」を位置付けた。展開場面では、【B】「問題解決の過程を通して、知識や技能が身に付く楽しさ」を位置付けた。そして、終末場面では、【C】「自分で問題や方法、素材などを決めて問題解決を行う楽しさ」を位置付けた。

キーワード 自分の意志・判断、問題解決、楽しさ、水よう液の性質

1 研究のねらい

私の考える「主体的に学ぶ児童」とは、学習活動に興味・関心をもって、自分の意志・判断で取り組む児童である。自分の意志・判断で学習に取り組むためには、児童自身が学習に備わっている楽しさを見だし、学習意欲を引き出すことが大切だと考える。学習に備わっている楽しさには、「教材そのものがもつ事象に触れ、知的好奇心が高まる楽しさ」や、「学習過程を通して分かったりできるようになったりする楽しさ」とがある。さらに、休み時間の遊びに見られるような「自分で活動内容や方法を決めて取り組むという自由度のある楽しさ」も学習意欲につながる大切な楽しさであると考え。

以上のことから、理科学習の各場面において、児童が3つの楽しさを見だし、学習意欲を引き出すことで、主体的に学ぶ児童を育てていきたい。

2 研究の手だて

上記の楽しさを見いだすために、次の3つの手だてを各小単元に位置付ける。そして、それらを単元を通して繰り返していくことで、学習意欲が一層引き出されると考える。

(1) 楽しさ【A】を見いだすための手だて

小単元の導入で知的好奇心が高まるような事象提示を取り入れる。そして、この場

面で感じた疑問や「～を調べたい」という目的意識のある意欲を「マイ・クエスチョン」として書き出し、小単元の終末場面に行う手だて(3)へとつなげるようにする。

(2) 楽しさ【B】を見いだすための手だて

一人一実験を基本とすることで、具体的な操作をしながら知識や技能を身に付ける楽しさを見いだすことができるようにする。ここでは、問題解決を行うごとに身に付けた知識や技能を、マイクエスチョンを解決するのに必要なスキルと位置付けて、「スキルカード」に記録し、累積していく。このことで、児童に「この方法(スキル)を使えば自分の問題(マイクエスチョン)を解決することができる」という見通しを持たせることができると思う。

(3) 楽しさ【C】を見いだすための手だて

小単元の終末に、自分で考えた問題解決を行う「マイ・タイム」を設け、自分の考えで問題解決を行う楽しさを見いだすことができるようにする。

小単元が進むごとに、自由度を段階的に広げていくことで、どの児童も「身に付けた知識や技能を生かして、自分の考えで問題解決ができた」という楽しさを段階を踏みながら着実に見いだすことができるようになると思う。

3 実践単元

6年「水よう液の性質」