

### 3 思考様式を習得・活用する学習指導の実際

## 「がっこうたんけんをしよう」 (第1学年)

#### (1) 「思考力」育成に向かう思考活動の構造 ～メタ認知からのアプローチ～

##### 本単元で育成したい「思考力」

日常生活と探検で見たり聞いたりしたこととを結び付けながら、学校で働く人々が自分を支えてくれていることに気づき、その人たちへのかかわり方を考える力

##### 【メタ認知的知識（思考様式）について】

###### 誰のためかを考える

1年生の子どもたちは、入学して大きく生活環境が変わり、日常生活や学校生活の中で、日々新しい物を見つけたり、新しい人とかかわったりしている。それらの物や人は目に見える情報であり、目に見えない自分とのつながりに気付くためには、物や人そのものから、自分とのつながりに視点を移す必要がある。

学校で見つけた物が、だれのためにあるのか、学校で働く人は、誰のためにそんな行動をしているのかを考えられた時、子どもたちは、その人たちが自分を支えてくれていることに気づき、その人たちへのかかわり方を考えられるようになる。そのために、上記思考様式が必要である。

##### 【期待するメタ認知的活動の様相】

###### モニタリング

学校設備や学校で働く人々と自分とのつながりを考える際、誰のためにあるのかや、誰のためにしてくれているのかを考えようとしているかどうかを確認している。

###### コントロール

モニタリングの結果、誰のためにあるのかや、誰のためにしているのかを考えようとしていなかったことに気付いたとき、誰のためかと考えようとしている。

#### (2) 思考活動を促す教材開発

##### 知っているものと比べ、相違点や共通点の理由を考える学習

##### ○ 思考様式を長期記憶化する側面から

子どもたちは、学校探検をすると、小学校の大きさや教室の広さ、物の多さなどに驚き、それぞれの教室は何をするための教室なのかに気付く。また、学校で働く人々の様子を学習すると、多くの人々が学校生活を支えていることに気付く。従来、子どもたちが見つけた物や人の情報には、他の教室にもある物や学校以外の人とも同じ情報が含まれていたため、教室の特徴や学校で働く人の工夫が捉えきれず、工夫が誰のためかを考えようとしても、何について考えればよいのかという思考の対象が絞り込めなかった。そのために、思考様式が長期把持されなかった。

そこで、本単元では、教室と比べたり、家庭での食事作りと比べたりしながら、学校施設の特徴や給食場の先生の苦労や願いを考えていく。このように、子どもたちが見つけてくる雑多な情報を、必要な情報に絞り込み（**焦点化**）、違いや共通点のわけを繰り返し考えることによって、思考様式の長期把持を図りたい。

##### ○ 経験と結ぶための支援

本教材に関する情報を経験と結び付いた状態にするために、給食場の様子と家庭での食事作りの様子を比べる活動を設定する。これらの様子をビデオを見ながら比べることによって、給食場の先生の苦労や願いを見出していく。こうした活動を設定することによって、「**実際の生活場面を想起し重ねる**」という要件を満たすことができると考える。

(3) 単元内で思考様式を習得・活用する過程 (総時数 14時間)

主な学習活動	ねらう思考様式を習得・活用する過程
<p>●第一次 (7時間)  <b>学校探検</b>                      2年生や自分たちだけで学校探検を行い、教室と比べることによって、特別教室の特徴をつかみ、それらが誰のためのものなのかを捉える。</p>	<p><b>思考様式を習得する段階</b>                      教室と比べることによって、特別教室の特徴をはっきりさせる。その後の意見交流によって、その特徴は、自分たちのためであることに気付かせ、誰のためかを考えることの有用性を押さえ、習得をめざす。</p>
<p>●第二次 (7時間：本時4/7)  <b>学校で働く人々</b>                      給食場を見学したり、気付いたことを給食場マップに整理したりしながら、学校で働く人々が自分を支えてくれていることを捉える。                      給食場の先生に手紙を書く活動を通して、給食や給食場の先生たちへのかかわり方を考えていく。</p>	<p><b>思考様式を習得・活用する段階</b>                      道具の大きさや給食場の先生の技に注目している状態のとき、質問する子どもたちと給食場の先生という設定でロールプレイを行う。思考様式を活用しながら質問に答えるという活動によって、習得することをめざす。</p> <p><b>思考様式を活用する段階</b>                      給食場の先生に手紙を書く活動を設定する。その際、心に残った給食場の先生の秘密を想起させ、「私たちのために」や「私たちのことを考えて」等の言葉を自発的に活用できるレベルにまで高める。</p>

(4) メタ認知的活動を取り入れた学習指導の実際

① 子どもの様相を通して ～質的な見取りから～

＜知っているものとの比較から問いが生まれる：「焦点化」に働きかける支援＞

給食場の見学を行うことによって、子どもたちは多くの情報を得る。それらの雑多な情報を「給食場マップ」に整理する活動を行うことによって、施設についての情報、道具についての情報、給食場の先生についての情報と大まかに分類するなかで、多くの子どもが関心をもった情報が明らかになってくる。「鍋が大きい。」「材料が多い。」「食器を2回も洗っている。」などである。それらの情報に対して、日常生活で子どもたちが知っている情報を想起させることによって、問いが生まれてくる。



【違いを基に問いづくり】

食器を2回も洗っていることに驚いた子どもを取り上げ、教師の家での食器洗いの様子をビデオで提示したり、給食の食器の多さをシールで表したりして、違いに気付かせる。この違いから、子どもたちは問いをもつようになる。本時では次のような問いが生まれた。

＜本時の学習問題＞

500まいものしょつきを、なぜ2かいもあらうのだろう？

ここで、単元第一次で習得した以下の思考様式が、どれくらい習得されているかを確かめる場をもった。

誰のためかを考える

しかし、すべての子どもたちが、「誰のためか」という視点のないまま理由を考えている状態であった(右表は本時の抽出児の様相)。

- A児：1回ではきれいにならないから。
- B児：機械だけだとよごれが取れないから。
- C児：ご飯が付いているといけないから。
- D児：いっぱいご飯が付いているから。
- E児：ご飯粒がなかなか取れないから。
- F児：ご飯が付いているといけないから。

### モニタリングへの支援：モニター対象の明確化

給食場の先生と質問に訪れた子どもという設定で、ロールプレイを行うことによって、自分の考えを表出する。

2回洗うことの大変さを、食器の量の違いや作業にかかる時間の視点で考えさせた後、隣の席の友だちとペアになって、ロールプレイを行った。まず、質問する役の子どもが、「なぜ、2回も洗うのですか？」と尋ねる。先生役の子どもは、「1回では汚れが取れないからです。」等、自分の考えを答える。さらに、質問する役の子どもが、「大変じゃないですか？」と問い直す。この質問によって、先生役の子どもは、自分の考えをより深く見つめなければならず、思考様式が活用できているかどうかをモニタリングして、「大変だけど、みんなのためだからがんばります。」等の新たな自分の考えを表出することを期待した。



【ロールプレイで深める】

しかし、「大変じゃないですか？」の質問に対して、「3人でやれば大変じゃないです。」や「がんばってやればできます。」等の答えを書く子どもが多かった。見取りを行った6名は、次のように記述した。

A児：みんなのためだから、大変でもやめてはいけない。

B児：すごく大変だけど、がんばらないといけない。

C児：3人で500人分洗う給食場の先生はすごい。

D児：みんなが、お腹をすかしているからがんばる。

E児：ご飯粒が残っているからがんばる。

F児：大変だけどがんばります。心配しないでください。

このことから、給食場の先生が、大変でも2回洗っている理由は捉えられていると思われる。しかし、「誰のためかを考える」ことを付け足して、考えられている子どもは、2名にとどまっている。

そこで、思考様式を改めて自覚できるようにするために、次のような支援を行った。

### コントロールへの支援：修正思考の表出

ロールプレイを全体で交流する。その際、「大変じゃないですか？」の後に、「どうしてそんなにがんばるのですか？」と問い直し、その答えを考える場を設定する。

全体交流で話し合うことによって、「誰のためかを考える」という思考様式はさらに共有化され、強化されていった。

### ② 検証データを通して ～量的な見取りから～

本実践の前後でテスト（12点満点）を用いて「思考力」の伸びを検証したところ、平均値で0.9点向上した。この差についてt検定を行ったところ、有意差が見られた〔 $t(38)=2.16, P<.05$ 〕。

また、思考様式に関して実践直後と1ヶ月後の状態を調べたところ、それぞれの結果に有意差はなく〔 $t(23)=1.08, P<N.S.$ 〕1ヶ月後も思考様式は把持されているという結果になった。

### ③ 考察

「思考力」の伸びと思考様式の把持の要因については、情報の焦点化を挙げたい。雑多な情報を、知っているものと比較することによって焦点化し、相違点や共通点の理由を繰り返し考えていった。このことによって、「誰のためかを考える」と、自分と事象とのつながりが見えてくるということ子どもたちが感得し、「思考力」の伸び、思考様式の長期把持につながったと考える。

しかし、全体では思考様式を言語化したものの、個人としては思考様式を言語化できるものが少なかった。ロールプレイによって、視点を物から人に移すことに成功し、調理員さんの苦労と自分のつながりを捉えられることはできたが、「誰のためか」を言葉として活用するには至らなかった。今後は、板書やノートの有効な活用を考え、思考様式の視覚化などを試みていきたい。