

100 単元のイベント化

子ども達の単元への主体性な活動を促すためのアイデア

クラス全体を1単元に向かわせ、クラス全体で学習をがんばったと思わせるイメージです。理科の時間を使ってクラスをまとめようとした、学級経営の考えから生まれたアイデアです。

理科の1単元を学校の行事や、総合的な学習に見られるようなイベントというスタイルに変えるので、今までと違った思い切った単元構成を採用します。

そして、その単元構成の中に子ども達の興味・関心や存在感を高めるさまざまな支援を織り交ぜていくことにより、主体的な活動を促していきます。また、楽しいだけのお祭りだけで終わらず、基礎・基本をおさえ、単元の目標達成を目指していくものです。

本書にあげた前述の99のアイデアの中から、たくさんのもを採用し、子ども達一人一人を主体的な活動に導いていきます。平成15年度群馬県総合教育センターで研究した内容です。

「単元のイベント化」を行う上で、大きく2つの柱を設定し、その柱の中をより具体的にあらわす12のポイントを考えました。

柱1 ダイナミックな単元構成

- | | |
|--|---------|
| ① 問題解決的な学習がメイン | 第3章 参照 |
| ② 小単元に分けないで単元全体から課題を選択させる
(賛否両論が存在する、イベント化の最大のポイント) | |
| ③ 基礎的・基本的学習の重視 | アイデア 98 |

柱2 子ども達の興味・関心や存在感を高める支援

- | | | | |
|---------------------|--------|----|----|
| ④ ガイダンスの工夫 | アイデア | 73 | 74 |
| ⑤ 単元名の工夫 | アイデア | 93 | |
| ⑥ みんな博士! | アイデア | 68 | 69 |
| ⑦ パビリオン形式の発表 | アイデア | 83 | |
| ⑧ 子ども達が主役となる単元のまとめ方 | アイデア | 95 | |
| ⑨ 自作アイデア教材の利用 | 第1章 参照 | | |
| ⑩ 掲示空間の工夫 | アイデア | 81 | |
| ⑪ 単元のまとめにスライドショー | アイデア | 89 | 96 |
| ⑫ 保護者へ発信 | アイデア | 57 | 94 |

イベント化した単元の指導計画の中は、この１２のポイントが、寄せ鍋のように個性を持ちながら混ざりあっています。

学習の流れですが、科学的思考などをつけるために、問題解決的な学習を指導計画のメインに据えます。なるべく一人一人に満足感を与えるために、調べてみたいことを選べる選択肢を多くしたいと考えました。そのため、小単元を順に学習するのではなくて、単元全体から課題を選べるような指導計画をとります。

最初の時間に、単元全体が子ども達にイメージできるように導入を工夫します。そして、単元名の工夫と、「みんな博士！的スタンス」で興味・関心を高めます。

課題追究の場面では、個々の支援計画を作成して言葉掛けを行い、子ども達とコミュニケーションを図ったり、チャンスがあれば、ゲストティーチャーを利用し、子ども達の心にインパクトを与えたりします。

発表時は保護者を呼び、パビリオン形式で子ども達の満足感を増幅させます。また、廊下を使った掲示空間の工夫を用いて、学校全体にもクラスの様子を知らせていきます。

そして、発表後は、子ども達が主役となるようなまとめ方を行い、子ども達の存在感を与えます。また、基礎的・基本的な学習を覚える時間をしっかりと、知識理解の定着を図ります。

まとめの時間には、単元の中で教師が撮影した子ども達の様子などの様々な画像をスライドショーにして提示することで、子ども達へのがんばりを賞賛するとともに、次への意欲へとつなげていきます。

それから、自分で調べていないところについての理解を深めるために、また、基礎・基本の定着のために、自作アイデア教材や理科カードなどを教室に置き、休み時間やすきま時間にふれさせます。

イベント化した単元の、１０時間予定の指導計画例をあげると、下の表のようになります。

時間	学 習 活 動	留 意 点 等	ポイント
1	単 元 の ガ イ ダ ン ス	・ この単元の大まかな内容や流れを示す。 ・ 小単元にこだわらず、単元全体から疑問点や調べたいことをあげさせる。	④ ⑤
2 (+a)	基礎・基本の定 着を図る	・ この単元で出てくる用具の使い方や、前時で考えた疑問解決に必要な用具の使い方を実際に指導する。また、基本的な語句の説明を全体で行う。	③
3 4	課 題 解 決 の 実 験などを考え、 計画を立てる。	・ 一人一人が考えた課題を解決するための方法を考えさせる。 ・ 同じ課題があったときには、グループ化などする。 ・ 実験方法や観察方法、調べる手段などの紹介等の支援をする。	① ② ⑥

5 6 7	追究活動（調べる、実験・観察、まとめる）	・個々の支援計画を作成し、指導にあたる。 ・まとめ方、発表のしかたなどの例をあげ、個々に工夫させオリジナリティ化を図る。 ・ゲストティーチャーとの授業を展開し、子ども達のやる気を喚起する。 ・保護者への参加を通信などで促していく。	⑥ ⑫	アイデア教材の設置⑨ 掲示空間の工夫⑩
8	発表会	・パビリオン形式で発表を行なう。 ・参観した保護者から感想等をもらう。	⑦ ⑫	
9	単元のポイントの理解	・前時の発表をもとに、全員に理解させたいところなどを説明し、知識・理解を図る。 ・個々の結論の関連などを大きな模造紙上で説明し、「クラス全員で単元全体を調べ上げたこと」を賞賛する。	③ ⑥ ⑧	
()	単元によっては、 ・新たに子ども達が見つけた課題を解決する時間を設定する。 ・ものづくりをする。		①	
10	まとめ	・スライドショーを用いて、本単元を振り返らせるとともに、次時への意欲化を図っていく	⑪	

単元によってイベント化しやすいものとそうでないものがあります。また、評価規準の必要性や長所・短所なども研究からわかってきました。具体的な指導計画例や指導案、子ども達の活動の様子や実践を終えての考え等について、詳しく知りたい時は、下記のイベント化サイトを参照して下さい。

<http://homepage1.nifty.com/daichansyouchan/iventtop.htm>

私は、子ども達たちが「楽しい」と感じる授業を、以下の5つと考えています。

- ①自分の思い・願いを大切にしてくれる授業
- ②自分もクラスも盛り上がってがんばっている授業
- ④自分の存在感をアピールできる授業
- ③「できた」、「一生懸命やった」などの満足感を味わえる授業
- ⑤自分にとって「楽しい」と感じる教材が存在する授業

「単元のイベント化」を行った理科の授業は、たくさんの面白アイデアが奏でるハーモニーによって、上の5つの要素をすべて含むことに成功しました。

「『理科って大好き』と子ども達を感じる授業」すなわち、「究極の楽しい理科の授業」は、イベント化した理科の授業と言えるかもしれません。