

学習内容報告書 フォーマット

学校名	矢掛町立川面小学校
授業者	中村 嵩（5年生）鳥越 隆正（6年生）

1. 単元計画

実施した活動内容に基づきご記入ください。

1-1. 単元名

川面小学校版オリジナル昔話を作ろう！

1-2. 学年

4, 5年生

1-3. 教科（単元を実施する教科を全てお書きください）

総合的な学習の時間

1-4. 単元の概要

アクティブラーニング型の学習である演劇ワークショップの手法を取り入れた授業を行い、海洋に関する演劇創作を行なう。

また今後、「新しい生活様式」に対応のため、コミュニケーションゲームなどの ICT を活用したデジタル教材を開発する。

1-5. 単元設定の理由・ねらい

矢掛町は、瀬戸内海の上流である小田川や星田川が流れているが、児童にとって「川と海がつながっている」というイメージを持つことは難しい。そこで学習によって得た知識を、演劇創作というアウトプットに結びつけることで、“実感を伴った” 生きた知識として定着させることを目指す。

また、創作活動の中で自分とは異なった立場や価値観を持った他者を知り、それらを共有・理解するプロセスを体験する。

1-6. 育みたい資質や能力、態度

（1）知識及び技能

○海に関する知識や、海洋問題について理解し、必要な情報を収集することができる。

（2）思考力・判断力・表現力等

○これまで学習をしてきた知識や、新しく学習した内容を人に伝えることができる。

○自分の考えや思いを、身体を通して表現することができる。

（3）学びに向かう力・人間性等

○自分とは異なる価値観を理解することができる。

○児童が、それぞれの経験や価値観に基づいて繰り返しの対話を行い、海洋問題にも通じる合意形成のプロ

セスを自然と体験できる。

1-7. 単元の展開（全8時間）

時 数	学習活動・主な内容	教師の指導 / 主な評価 外部連携 / 使用教材等
① 1 ～ 2	<p>○「チリメンモンスターを探せ」 ちりめんじゃこの中から、いろいろな海に生き物の幼生を見つけ、分類する。</p> <p>○グループで協力して、ちりめんモンスターを見つけ、結果の交流を行う。</p>	<p>【指導】 海の中には様々な生物が住んでおり、海を汚すことは生き物のすみかを奪うことを知り、海を汚す原因を考え、よりよい過ごし方を見つけ実践する。</p> <p>【評価】 海を汚す原因や海の問題について知ることができたか。きれいな海を守るために自分たちのできることを考えることができたか。</p>
② 3 ～ 4	<p>○コミュニケーションゲームを行う。身体表現を通じて、海の生き物を演じたり、他の人の事を観察する。</p> <p>○①で学習した内容、海について知っていること、近隣にある川（星田川）や、そこから海に繋がる河川に関して、それぞれの知識や価値観について共有する。</p> <p>○児童はあらかじめ、4，5年生混合のチーム（各15名程度）に分けておく。</p>	<p>【指導】 「海に関する学習」である事を定着させるため、これまでに学んだ海に関する知識を発表する時間を設け、アウトプットの取っ掛かりにしても良い。</p> <p>【評価】 これまで学んだ海に関する知識をアウトプットできたか。海の生き物を演じたり、他の人の演技を見る過程で、わからない事や、新しく分かったことについて積極的に調べる事ができたか。（ワークシート・発表・観察）</p>
③ 5 ～ 6	<p>○②のコミュニケーションゲームやヒアリングの内容を踏まえて執筆された台本を事前に配布しておく。</p> <p>○配布された台本を元に、登場人物のセリフや生い立ちについて「なぜ？」を考える。</p>	<p>【指導】 児童が面白いシーンや役を演じるだけにならないように注意する。</p> <p>【評価】 海の生き物などを演じる過程で、その生き物や周りの生き物の気持ちを考え、表現ができています。</p>
④ 7 ～ 8	<p>○演劇の練習を行う。</p> <p>○体育館に移動し、下級生や保護者の前で演劇作品を発表する。</p> <p>○劇の発表後、振り返りを行い、4回の授業で感じたこと、話し合ったことなどを発表する。</p>	<p>【使用機材】 ○体育館に付属する照明機材・音響機材を用いる</p>

2. 学習活動の実際

実施した単元中のキーとなるような時間（導入の時間・主となる活動の時間・まとめの時間など）の学習内容をご記入ください。また、複数の時間についてご記入いただける場合には、この項目をコピーして複数記入していただいて構いません。

2-1. 単元における位置づけ

単元 時間中の 時間目

※例：単元 10 時間中の 2 時間目 / 単元 15 時間中の 4, 5 時間目

2-2. 本時の目標

1, 2 時間目の授業内容をヒアリングし、これからの単元が「演劇的手法を通して、“海に関する事”を学ぶ時間」であることを理解する。
コミュニケーションゲームを通じて、表現することに慣れる。自分と他者の価値観の違いを認識し、擦り合わせる。

2-3. 本時の展開

主な学習活動 / 反応	教師の指導・支援 / 評価の視点（方法）
<p>【導入】</p> <p>○自己紹介 前回、海について勉強しました。今回は、勉強した事を活かして、みなさんと一緒に、オリジナルの昔話を作りましょう。</p> <p>【展開前段】</p> <p>○コミュニケーションゲーム① 『鏡写し』 （画面の向こうの）先生が、色んな動きをしますので、鏡のように真似をしてください。例えば、先生が右手を上げたら、みなさんは、左手を上げます。</p> <p>『ナイフとフォーク』 2人一組になって、今から出すお題の場面を、声を出さずに作ってください。</p>	<p>この後の学習が「海に関する事」「オリジナルの物語を作る事」である事を理解する。 児童が自分の考えを発言しやすい空気作りをする。 また「海について知っていること」などを一言ずつ聞く事で、物語作りの要素とする。</p> <p>車座、あるいは2, 3列に並び、講師を投影している画面が見える状態にする。この際の順番はランダムで良い。指導者は、児童の動きに注目しながら速度を調整する。全ての児童が厳密に同じ動きができていなくても構わない。大凡の動きを観察し、表現しようとすることを重視する。 また、動きが徐々に海の生物の動きになるなど、教室全体が海に見えるようにしても良い。その際、講師や教室の教師から「何に見える？」など声かけをすると良い。</p> <p>チームで表現をする。時間制限を10秒～30秒程度に設定することで、「分からなくても、とりあえずやっ</p>

ナイフとフォーク：手でナイフとフォークを表現する。指でナイフとフォークを表現する。

高級料理店のナイフとフォーク：手先を曲げる、微笑む

慣れてきたら4人一組や8人一組で行なう。

海：スイカ割り、魚類、水泳などを表現。

【展開中段】

○コミュニケーションゲーム②

『ワンワード』

川面小学校オリジナルの昔話を作ります。一人一言ずつ、リレーのように物語を繋げていきましょう。どんな物語になっても大丈夫です。前の人の物語を「しかし」や「～ではなく」など否定するのではなく、「そして」など、アイデアを積み重ねていくことを意識しましょう。

「昔々」「おじいさんとおばあさんがいました」「おばあさんが川で洗濯をしていると」「川から桃が流れてきました」「桃太郎が生まれました」「桃太郎は実は鬼でした」

【展開後半】

題材とする物語を紹介する。また、この時点で近隣の河川と関連した物語になることも示す。

「みなさんの学校の近くにはどんな川が流れていますか？」「星田川」「小田川」

「川を下っていくと、どこに行きますか？」「海」「瀬戸内海」

【終末】

○1, 2時間目の授業の振り返り

どんな事を学習したか、講師／教師が児童に教えてもらおう。海にいる生き物、近隣の河川にいる生き物について教えてもらおう。

それらを元に、昔話にどんな人物や生き物などが出てきたらおもしろいか、自分は何を演じたいか／演じたくないかをヒアリングする、

てみる」という空気を作る。最終的に行った4人～8人程度のチームでその後シーン創作をしていくと良い。出てきたアイデアに対して「どこがポイント？」「あなたは何（を表現していますか）？」と問いかけても良い。

児童の表現に対して肯定的なりアクションをすることで、この後の演劇創作でも表現しやすい場作りをする。

これからオリジナルの昔話を作っていく前段として、既成の物語に囚われない、自由な発想を言える場作りと、アイデアを出す練習の場とする。出てきた物語に対して肯定的なりアクションをすることが望ましい。「おもしろい事を言わなければいけない」ではなく、出てきたアイデアを楽しむ場にする。既成の物語と同じものが出てきても、そのシーンを選んだおもしろさ（おばあさんが洗濯に行っている間おじいさんは何をしていたのか、など）を言語化すると良い。

児童の発想を促すため、物語の詳細は詳細には解説しない。身近な川を題材にするため、川に関する思い出などを聞く。

前回学んだ内容を、自分の言葉で他者に教えることで、知識の定着を促す。

物語を考えるにあたっては、海に関する学びなので、児童が面白いシーンや役を演じるだけにならないように注意する。展開前段かこの段階で、これまでに学んだ海に関する知識を発表する時間を設け、アウトプ

	<p>ットの取っ掛かりとする。</p> <p>宿題としてワークシートを当日あるいは翌日以降に配布し、自分の意見や人の意見を参考にし、起こる出来事（自分が演じたいシーン）と役を書いてもらう。</p> <p>【評価点】</p> <p>これまで学んだ海に関する知識をアウトプットできたか。海の生き物を演じたり、他の人の演技を見る過程で、わからない事や、新しく分かったことについて積極的に調べる事ができたか。（ワークシート・発表・観察）</p> <p>自分の意見だけでなく、他の人の意見を聞き、それらを擦り合わせる事ができたか。（観察）</p>
--	---

3. 今回の活動の自己評価

前年の実施と比較し、一学年下の実施であることや、4回中2回がオンラインでの実施であることに不安があったが、昨年と遜色ない学びの場を創出できたと思う。

身体を使って表現をすることで、これまでの授業で学んできた海洋教育に対する、言葉では表現できない考えや感情を表出できた。特に、身近にある河川を軸にして展開することで、より明確なイメージをもって海洋環境問題について検討することができた。チーム1では川と海にいる生き物の多様性を描いた。チーム2は星田川、高梁川、瀬戸内海を下る桃太郎をモチーフとし、星田川をきれいにするのが海洋環境の保全に寄与する事を描いた。

個人の調べ学習と他者との議論によって、苦勞して創作した自分たちの演劇作品が、観客や教員による拍手によって終えられた事から、児童にとって成功体験として長期記憶に定着する事、そして今後一層、海について興味を持っていく事が期待できる。

4. 今後の課題

5. 本学習内容報告書活用にあたっての留意点

※実施した单元ごとに作成してください。

※写真、画像、図表等の使用可。必要に応じて記入欄やページ数を増やしても構いません。

※基本レイアウト

フォント：MS 明朝、10.5 ポイント / マージン：上下端 20mm、左右端 16mm

※ファイル名は「学習内容報告書_学校名」とし、複数提出する場合は学校名の後に数字を記載してください。

例：学習内容報告書_海洋市立パイオニア小学校 1

※年間指導計画（年間の指導計画における単元の位置づけが分かる資料）があれば別添資料として提出してください。フォーマットの指定はありません。