

# 自分とのかかわりでとらえさせる社会科学学習

## － 中学年単元の教材開発 －

天内純一 平川市立小和森小学校

### 要旨

3年「店のしごとのくふう」の学習で、自分とのかかわりに気づかせながら意欲的に見学させるための手立てについて述べた。また、学習意欲を高めるための学習形態としてジグソー学習について、構想の一端を述べた。

[キーワード] 小学校、社会科、中学年、教材開発

### I はじめに

社会的事象が自分と深く関わっていると気づくことによって、学習意欲が高まり、深い問題追究がなされる。これまでは高学年の社会科学学習を中心に研究を進め、国土の学習、産業学習、歴史学習等の教材開発<sup>1)</sup><sup>2)</sup>に取り組んできた。学年が進むにつれて、社会的事象を自分とのかかわりで捉えることが困難になり、学習への関心も低下するからである。

さて、中学年に目を向けてみるとどうだろうか。自分達の住んでいる地域を中心に学習しているので、自分とのかかわりを意識しているように思われるが、必ずしもそうではない。学習内容として取り上げられている、地域のくらしや産業が子どもを中心に展開されていないからである。そこで、子どもの視点で考えさせること、子どもに探究心を芽生えさせることが必要になってくる。

本研究では自分とのかかわりに気づかせながら意欲的に学習を進めることができるように、教材開発に取り組んでみた。

### II 研究計画

#### 1 研究内容

- ・ 中学年の単元の教材開発をし、単元指導計画を立てる。
- ・ 学習意欲を高めるための学習形態を開発する。

#### 2 年次計画

- ・ 一年次 教科書の分析と教材に関わる調査  
子どもの実態調査  
学習意欲を高めるための学習形態の工夫
- ・ 二年次 学習意欲を高める単元構成の工夫  
学習形態を工夫した授業実践

### III 研究の実際

## 1 子どもの実態調査・3年「店のしごとのかふう」

(1) 子どもたちの買い物の実態をアンケート調査してみた。調査項目は主に次の4点である。

(調査対象：小和森小学校3年 24名)

- ①一ヶ月間にスーパーやその他の店に行ったことがあるか
- ②一ヶ月間に行ったスーパーやその他の店の名前
- ③自分でお金を払って買った経験
- ④自分でお金を払って買った品物

調査でわかったことは次のようなことである。

- ①全員がスーパーやその他の店に行っている。3年生は部活動に参加していないため帰宅時間が早く、家の人の夕方の買い物に同行している子がかなりいる。
- ②一ヶ月間に行ったことのあるスーパーやその他の店の数は総計で91。一人平均で3.8店である。次のグラフは子どもたちが行ったスーパーや店の名前と行った子どもの数を表したものである。数値は行った回数ではなく、そのスーパーや店に行ったことのある子どもの数である。

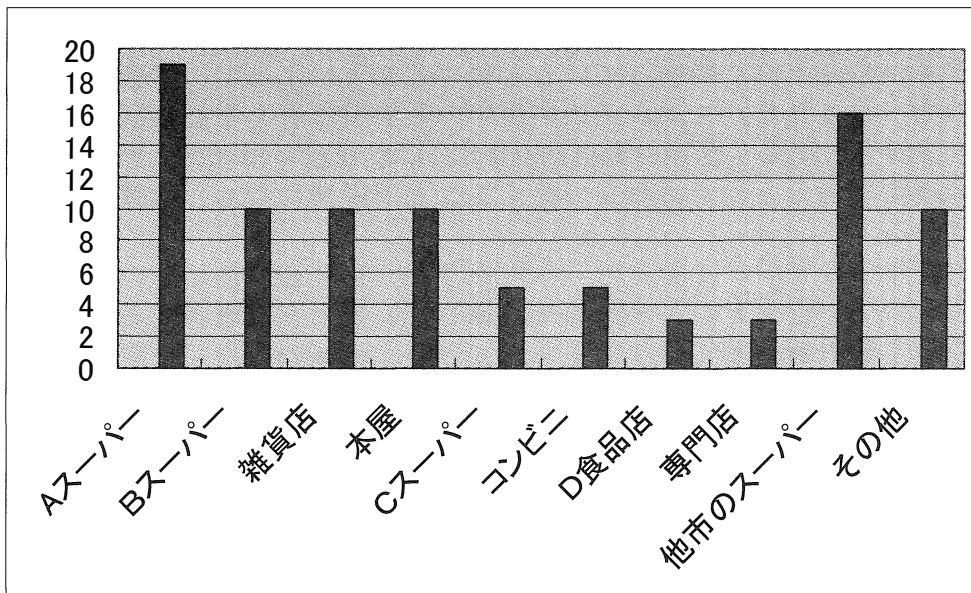


図1 スーパーやその他の店に行った子どもの数

- ③自分でお金を払ったことのある者が23名。1名は家の人がいつもお金を払っていた。
- ④自分でお金を払って買ったものはお菓子が多い。ガム・チョコ・アイスなど。他には文房具、ゲームなどである。

## (2) アンケート結果の考察

アンケートの結果からわかることは次のようなことである。まず、3年生で学習する「店のしごとのかふう」で取り上げる「スーパー」にはよく行っている（続けて実施した「今までに行ったことのあるスーパー」の質問に全員がスーパー名を書いていた）。またほとんどの子が実際にお金を払って買い物をした経験もある。この結果をみるとスーパーについての知識をかなり持っていると考えられるが、実際には、関心のある品物が非常に偏っている。自分とかかわっているお菓子やゲームのことについて

は関心が高く知識もあるが、「店のしごとのくふう」の主な学習内容となっている「野菜」「肉」など、日常生活で大きな比重を占める食料品についての知識が乏しい。これらの買い物をした経験もほとんどないのである。食料品や日常生活に使う品物についての関心も低いようだ。また、この単元の学習の中心となる「スーパーで働く人々の苦労や工夫についてもほとんど知識がないと考えられる。つまり、スーパーに行った経験、買い物をした経験はあっても、そこで働く人々や売るための工夫などについてはあまり目を向けていないのである。

このような実態を踏まえて、「店のしごとのくふう」の学習に入る場合は、子どもに興味・関心を持たせるような教材や導入方法がもっと工夫されなければならない。また、スーパーを見学させる場合も同様に「見学の必要感」を持たせるための工夫が求められる。

## 2 教科書の分析・3年「店のしごとのくふう」

A、B、C、Dの四社の教科書とも、スーパーの見学をするまでの導入段階でそれぞれに工夫がある。

	買い物調べ	学習課題	店の観察方法
A社	○	○	○
B社	○	○	○
C社	○	○	○
D社		○	○

A、B、Cの三社が買い物調べをさせてから見学に出かけているが、D社の場合は買い物調べを重視せず、「家で必要なもの」を一つ買いに行こうということで見学の動機付けをしている。前述したように、家の人の買い物については関心を持っていない子が多いので、このD社の導入は自分の生活や家族について考えさせる意味で効果があると思われる。

また、学習課題は4社とも「スーパーで買い物をする人が多いわけ」「スーパーではどんな不思議があるでしょう」となっている。(4社の教科書の概観については注釈1を参照)

この学習課題を把握させた後に見学に出かけるわけであるが、課題が見学の動機付けとしては弱い。見学に行って実際に調べてみななければならないことが、明確になっていないからである。「多いわけ」「不思議を見つけよう」というような不明確な課題をもとに見学すると子どもの意欲は高まらない。子ども達は家の人と一緒に買い物に行ったりして、ある程度店内の様子がわかっているので、新たな発見がなかなかできない。不思議を発見できる子は決まった子に限られてしまう。大部分の子どもは店内散策だけに終わってしまう。これでは問題追究にはならない。

これらの欠点を補うためには、子どもにより具体的な調査事項を考えさせ「予想」をしっかり持たせることが大切である。

## 3 「店のしごとのくふう」の教材の開発

前述のような実態を踏まえて、子どもの学習意欲を高めるために次のような工夫点と主な学習の流れを考えてみた。

### (1) 子どもの学習意欲を高めるための工夫

工夫点として、次の四点を考えてみた。

- ①予想をもとにした買い物調査
- ②学習問題の明確化と作業ノートの活用
- ③「どこの店かな」クイズ
- ④「品物があった場所」予想。

① 家の買い物調べをさせる前に、どんな店で買い物をしているか予想をしっかりと立てさせる。

ア 来週一週間で家の人にはどんな店に行くかな？

イ その中で最も多く行く店は？

ウ みんなが調査した結果を合計すると学級の家の人がよくいく店N○1は？  
N○2は？ N○3は？

エ みんなの家の人を買った品物を合わせると、買った品物のN○1は？

ア～エの予想をさせた後に買い物調べをさせることによって調査意欲を高める。

②学習問題をさらに明確にする。

①の買い物調べによってみんなの家の人がよく行く店N○1が判明するが、そこから学習の大問題を立てさせる。

〇〇スーパーが、よく行く店N○1になったひみつを調べよう！

この大問題に対して予想を立てさせ、予想から細かな学習問題を作らせる。

(例) はたらく人が一番多いというのは本当かな。

見学して店長さんに質問してみよう。

予想を集約する学習過程は次のようになる。

ア 自力で予想する。

イ 二人組（パートナー）による話し合い

ウ グループ討論

エ 学級全体での討論

ア～エの過程を経て、予想を集約・焦点化して学習小問題を設定する。

③見学するスーパーへの関心を高めるために、「どこの店かな」クイズをする。

- ・注意深く観察すると、店名がわかる写真を用意して子どもに店名をあてさせる。
- ・見学に行ったら、写真に写っている場所を確かめさせる。

④「この品物はスーパーのどこにあったのかな？」クイズをする。

- ・見学を予定しているスーパーから、指導者が品物を買ってきておいてその品物が置いてあった場所を考えさせる。
- ・見学に行ったら、その場所にその品物があることを確かめさせる。

(2) 学習の主な流れ

以下に具体的な学習の流れについて述べる。(導入の部分については授業実践した。)

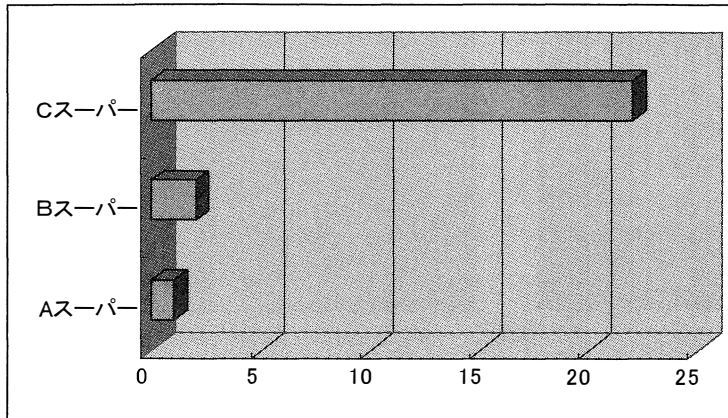
①買い物について予想を立て、その後買い物調べをする。

「買い物調べのための作業帳」(注釈2)をもとにする。

②学区にある三つのスーパーについて買い物の調べをする。

A B Cの三つのスーパーについて、一週間買い物調べをしたところ、学級の人

がよく買い物をするのはCスーパーであることがわかった。



③Cスーパーに買い物に行く人が一番多いわけを予想する。

一人一人予想させた後話し合ったところ、次のような理由にまとめられた。そこで、それらの項目について一人一人に予想を書かせてみた。そして、この予想を確かめることを見学の大きな目的とした。(注釈3 見学のための予想・結果書き込み用紙)

- ・はたらく人が一ばん多い
- ・えいぎょう時間が一ばん長い
- ・ちゅうしゃ場が一ばん広い
- ・出口や入り口が多い
- ・たてものが一ばん大きい
- ・かごやカートの数が一ばん多い
- ・レジの数が一ばん多い
- ・店が一ばん新しい
- ・子どものあそぶものがある
- ・休むところがある
- ・本を売っているから
- ・一つのものしゅるいが多い
  - 「なっとう」はなんしゅるいあるか
  - 牛乳はなんしゅるいあるか

④クイズ「どこの店かな」

建物の概観、駐車場、店内のようすなどの写真を提示して、A、B、Cの三つのスーパーのどれにあたるか考えさせる。一見してすぐわかる写真や三店に共通するものなどを取り混ぜて提示したら、細かな点に目を向けるようになった。

次ページの写真は野菜売り場のようす、値段の提示の仕方に特徴があるが、バックに写って入る入り口もヒントになる。二番目の写真を観察すると、この店のオリジナルの牛乳であることがわかる。

今回の授業の導入ではスーパーの写真を提示することによって、子どもの関心が高まり効果があった。さらに子どもの探究心を刺激するような、多彩な要素を織り込んだ写真や、アングルを変えた写真を工夫する必要を感じた。

また、提示する写真が備えるべき要素として次の点が大事であることがわかった。



- ・一部にそのスーパーの特徴がでるようにする。(特徴が目立たないほど面白い)
- ・同じ学校の子どもが買い物している姿を入れると、臨場感が出る。
- ・詳細に観察してもわからない場合、子どもの関心は大きく低下する。

写真を見た後、実際に見学して確かめてみようということになったが、見学まで期間があったので、焦点がはっきりしなくなった。反省点である。写真を見た後「見学のポイント」を整理し、子どもにきちんとまとめさせておく必要があった。

### (3) 授業を終えて

学級担任をしていないので、3年生の一つの学級を借りて見学前の「〇〇スーパーがよく行く店No.1になったひみつを調べよう？」の授業をした。子どもは、自分に関係のあるお菓子やおモチャなどの売り場については確信を持って発表するが、食料品などについては不明確なことが多い。「ゆさぶり発問」(注釈4を参照)によって、スーパーについて知っているようで実は知らないことがたくさんあることに気づかせ、探究心を芽生えさせることができた。

また、学習大問題「Cスーパーがよくいく店No.1になったひみつは？」をもとに小問題作りをさせたが、子ども達のいろいろな予想を集約する時間をとれず、疑問点の羅列のようになってしまった。例えば次のように4点に集約・焦点化して小問題を設定すればよかった。

- ①働く人
- ②建物・駐車場・施設など
- ③お客さんへのサービス
- ④品物のひみつ
- ⑤その他のひみつ

最後に、見学を予定しているスーパーから、指導者が品物を買ってきておいて場所を考えさせるという方法は効果的と思われるが今回は実証することができなかった。次の課題としたい。また、クイズ「どこの店かな」をさせる場合の写真もいろいろ改善点が必要である。今回は前掲の商品売り場の一部の写真や、駐車場から建物を写した写真などを提示したが、品物の名前がよくわからない物や子ども達がふだん目にしない場所の写真を提示するのも効果があると思われる。

## 4 ジグソーセッションを取り入れた学習

ジグソーセッションについては、今年度は授業実践ができなかった。次年度の実践に向けて研究を進めた。

社会科における調査活動はグループごとに行われることが多い。課題が細分化した場合、そのすべてにわたって全員が見学したり資料を調べたりすると、多大な時間を要するため

である。そこで、グループごとに分担して調査活動をし、それを発表し合うという形がとられてきた。このような学習形態をとると、自分達が分担した課題についてはよくわかるが、他のグループが調べたことについてはよくわからないという欠点がある。各グループからの発表に「よりわかりやすく伝える」という意欲と工夫が不足するからである。

この欠点を補うためにジグソーセッションを取り入れた学習（ジグソー学習）を考えてみた。この学習方法の利点は次のようなことである。

- ・ 学習課題が明確になる。
- ・ 報告し合うことによる責任感と連帯感が育つ。
- ・ 話し合いが活発になり理解が深まる。

このジグソーセッションを「店のしごとのくふう」の学習に取り入れて、進め方を次のように考えた。まず、学級の子どもの数 30 人を 5 の班に分ける（ア～オ）。これはいわゆる生活班のように日常一緒に行動する班である。班内でそれぞれ学習内容の分担を決める。

- |             |              |
|-------------|--------------|
| ①働く人        | ②建物・駐車場・施設など |
| ③お客さんへのサービス | ④品物のひみつ      |
| ⑤その他のひみつ    |              |

次に五つの班から、①～⑤をまとめる子がそれぞれ集まって、五つの別のグループを作り直す。見学などの調査活動は、この五つのグループに分かれて行うのである。グループで行動しているが、一人一人が各班の代表である。班の依頼を受けて、調査を行っているわけであるから、調査してわかったことを班の人全員に伝える責任がある。

そして、グループごとに学習内容について調査活動を行い、全員がそれぞれ説明資料を準備する。最後に調査活動グループは解散して各班に戻り、発表会を行うというものである。（ジグソー学習の詳細についてはジグソー学習入門 3）を参照）

#### IV まとめと今後の課題

子どもに「自分とのかかわり」に気づかせ学習意欲を高めるために、次の 4 点を考えた。①予想をもとにした買い物調査 ②学習問題の明確化と作業ノートの活用 ③「どこの店かな」クイズ ④「品物があつた場所」予想。これらの中で、①～③については、授業を通して、子どもの学習意欲を高める効果があることがわかった。

課題としては、見学で調べることが 14 項目あつたが、それぞれの項目がばらばらであった。観点ごとにまとめ、見学の観点を絞る必要があつた。また見学の作業用紙に不思議発見を書き込めるペースを設定する必要があると感じた。

④については、今回の授業では実践できなかったので問題点が明確になっていない。二年次にはぜひ実践してみたい。

次に、学習形態としてジグソー学習を取り入れることによって、学習意欲が高まるということについて述べたが、この有効性については授業実践を行い検証する必要がある。

ジグソー学習を成功させるためには、優れた学級経営も行われていなければならない。みんなで助け合うグループを作り上げること、また一人一人が自分の役割を果たすという責任感を育てることが求められる。このような優れた学級経営があつてジグソー学習が設立する。（このような学級経営はジグソー学習と平行して行われることも考えられる。）

最後に教材開発の範囲について述べる。今年度は一つの単元「3年 店のしごとのくふう」の教材開発にとどまったが、中学年のその他教材開発にも取り組んでみたい。現在考えているものとして、次のような単元と中心となる学習活動がある。

- ①くらしをささえる水

- ・水の輸送経路を調べる活動を中心とした学習
- ②消防しよをたずねて
  - ・クイズ「消防署長さんに聞きました」を取り入れた学習
  - ・地域の消防団活動を調べる活動を中心とした学習
- ③むかしのくらし
  - ・郷土資料館の所蔵物を活用した学習

## 注 釈

### 1) 「3年 店のしごとのくふう」各社の教科書の流れ

#### ①A社

- ・スーパーではたらく人たちの五種類の服そう
- ・一週間買い物調べをする。

スーパーで買いものをする人がなぜ多いのか

- ・スーパーマーケットの見学  
はたらく人のようす・・・インタビュー  
しなものはどこから  
買いものに来たりゆう・・・買いものする人にインタビュー  
むだなごみをへらす リサイクル  
じょうずな買いもの  
なお子さんの研究「商店がいのくふうやどりよく」  
まさとさんの研究「べんりなコンビニエンスストア」

#### ②B社

- ・買いものをしたときのことを話し合う → よくわからないことがある。

ふだんどこで何を買っているのか、きちんと調べてみよう

- ・買いもの調べ
- ・みんなが買いものに行く店のよいところについて話し合う  
スーパーマーケット やおやさん コンビニエンスストア  
デパート 生協(家から出ずに買い物できる)
- ・店を調べに行こう  
買いやすさのひみつ  
店の人のくふうやどりよく  
品物はどこから
- ・上手に買いものをするために  
気をつけること  
これからの買いもののしかた

#### ③C社

- ・買いもの調べ



スーパーで買いものをする人が多いのは、どうしてなのでしょう。

- ・店のかんさつ
- ・お客さんへのインタビュー
- ・店の人へのインタビュー
- ・やさいやくだもののとれたところ
- ・かんきょうをまもるくふう
- ☆もっと知りたい

くらしをささえるいろいろな店・・・朝市      コンビニエンスストア  
 デパート      近くのやおや

④D社

- ・まちではたらく人にインタビュー

スーパーではどんな人がはたらいているでしょう。

- ・買いものに行こう
- ・買う人になってかんがえよう
- ・店の人になってかんがえよう
- ・たくさんのお客さんがくるひみつ
- ・しなものはどこから
- ・まちの人々とともに
- ・とくしょくのある店

2) 買い物調べのための作業帳

月よう日 ~ 金よう日の買いもののよそう

多 く 行 く 店	1位のよそう	2位のよそう	3位のよそう	4位のよ そう	5位のよそう

じっさいにしらべてみよう

日	行った店	買ったもの

## 3) 見学のための予想・結果書き込み用紙

①A店 ②B店 ③C店			
	「いとく」に買いものに行く人が多いわけは？	よそう	本とうは？
1	はたらく人がーばん多い		
2	えいぎょう時間がーばん長い		
3	ちゅうしゃ場がーばん広い		
4	出口や入り口が多い		
5	たてものがーばん大きい		
6	かごやカートの数がーばん多い		
7	レジの数がーばん多い		
8	店がーばん新しい		
9	子どものあそぶものがある		
10	休むところがある		
11	本を売っているから		
12	一つのものしゅるいが多い		
13	牛乳はなんしゅるいあるか		
14	「なっとう」はなんしゅるいあるか		
15			

## 4) ゆさぶり発問

(例) 売っている物として納豆が出てきた場合のゆさぶり発問

- ①納豆は何種類あるのかな？
- ②どんな納豆があるのかな？

はじめの発問で、わりと多くの数をあげたりするが、根拠のないあてずっぽうの数である。②の発問で具体的な納豆の種類をイメージさせる。この間のゆさぶり発問に教師の授業力が発揮される。実際は納豆の種類はかなり多いのであるが、①・②の発問でゆさぶると種類が少ないと考えるようになる。そこではじめて正解（納豆の種類が多数ある）を提示することによって「なぜだろう」「ほんとうかな」という追究意欲を引き出すことができる。

## 参考・引用文献（インターネットはURLを表記）

- 1) 天内純一（1992）：自分とのかかわりでとらえさせる小学校社会科の実践，弘前大学教育学部・教科教育研究紀要  
・工業のさかんな地域と弘前市の結びつきについて
- 2) 天内純一（1993）：自分とのかかわりでとらえさせる小学校社会科の実践Ⅱ，弘前大学教育学部・教科教育研究紀要  
・学校の近くにある貴船神社と全国の貴船神社　・その由来と歴史  
・スキー場のリフトの数から国土の学習へ
- 3) 筒井昌博（1992）：ジグソー学習入門・授業への挑戦 163 明治図書
- 4) ジグソー学習：最新教育用語 <http://ed.shogakukan.co.jp/yougo/>