

# 学ぶ意義を実感しながら課題を解決できる児童の育成 —合科的な学習「スター☆タイム」の単元づくりと指導の工夫を通して—

令和7年度 前橋長期研修研究員  
前橋市立勝山小学校 今井 志織

## 研究の概要

### 【児童の実態】

- 何のために学ぶのか、学習に必要感をもっていない児童が多い。
- 何ができるようになったのか、学習に達成感を味わっていない児童が多い。
- 学習に粘り強く取り組むことに課題がある児童が多い。

### 【指導上の課題】

- 児童が学習に興味・関心を持ち、児童が自ら課題を見出し解決する授業づくりが難しい。
- 児童が探究する時間の確保が難しい。
- 合科的な学習（※）の単元構想等に不安がある。

※「合科的な指導」とは、知識と生活との結び付きや教科等横断的な視点を重視し、教科のねらいをより効果的に実現するための指導方法の一つである。本研究においては「合科的な指導」を行う授業を「合科的な学習」とする。

## 研究の目的

合科的な学習「スター☆タイム」において、課題の解決に向けて必要な学習を自ら選んで学び進めることを通して、学ぶ意義を実感しながら課題を解決できる児童の育成を目指す。

- 【目指す児童の姿】
- 学ぶ必要感・達成感を実感しながら学習を進めている児童
  - 教科で育む資質・能力が身に付いている児童

### 【手立て1】「スター☆タイム」の単元づくりの工夫



#### ① 「単元構想シート」

より効果的に資質・能力を育む「スター☆タイム」の単元構想



② 「単元計画シート」  
組み合わせた各教科の  
時数や評価規準、イン  
ストラクションの計画



#### ③ 「スター☆タイムチェック」

児童の「選ぶ」→  
「進める」→「振り返る」を支える学習  
カードの作成



### 【手立て2】「スター☆タイム」の指導の工夫

#### ① オリエンテーションの実施

児童が「スター☆タイム」で学ぶ学習活動の見通しをもつことで、学習活動自体に必要な感をもたせる。

次は新しく  
□□を進め  
ていきたい



単元のゴール

今日は〇〇  
する必要が  
ありそうだ



資質・能力

が身に付いている

#### ② インストラクションの実施

【インストラクション】とは

1単位時間の導入において短時間で行う説明・指示のこと。本研究の場合、組み合わせた教科ごとに設定した指導事項を網羅的に指導することを目的とする。

振り返る



達成感

を味わっている

必要感

をもって  
学習を進めている

選ぶ



#### ③ 「スター☆タイムチェック」の活用

「選ぶ」→「進める」→「振り返る」の学習サイクルにより児童が自走できる仕組みを実現する。

今日は〇〇  
ができるよ  
うになった



進める

自分で選んだ  
学習だから何  
を勉強したら  
いいかよく分  
かるよ



# 実践の概要

## 【手立て1】「スター☆タイム」の単元づくりの工夫

### ① 「単元構想シート」

組み合わせることが可能な教科（単元）を見出し、各教科の資質・能力を育むための学習活動を書き出します

各教科（単元）で指導する学習活動に共通する学習活動AとA以外の学習活動Bとに分類します

様式1 単元構想シート

学年	第2学年	月	
①組み合わせる教科・単元名の整理			
教科名	単元名	育成を目指す資質・能力	学習活動
国語科	おもちやの作り方をせつ明しよう	・順序を表す言葉や構成を考えて書くことよさを理解する。 ・語と語、文と文の続き方に注意しながら内容のまとまりが分かるように書き方を工夫する。 ・粘り強く、学習課題の解決に向かって説明書を書こうとしている。	1 題材を決定する 2 内容を考える 3 簡単な構成を考える 4 順序を表す言葉を使って書く 5 推敲する 6 発表・表現する 7
生活科	うごくくわたしのおもちや	・遊びの面白さや自然の不思議さに気付く。 ・身近にある物から遊びや遊びに使う物を工夫して作る。 ・みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。	1 身近な材料を見つめる 2 アイディアを構想する 3 動くおもちゃを工夫して作る 4 試して遊ぶ 5 改良する 6 遊びのルールを決める 7 みんなで遊ぶ・おもちゃランドを開催する
図画工作科	どんなうごきに見えるかな	・身近で扱いやすい材料や用具に慣れる。 ・形や色などを基にイメージをもち、表現方法を工夫して表現する。 ・友達のおもちゃの良さを学び、自分の見方や感じ方を広げている。 ・完成まで粘り強く自分の思いをかなえようとしている。	1 アイディアを構想する 2 動くおもちゃを工夫して作る 3 発表する 4 5 6 7

②学習活動の分類
共通する学習活動A（教科・教科）
アイディアを構想する（生活・図工）
動くおもちゃを工夫して作る（生活・図工）
A以外の学習活動B（教科）
題材を決定する（国語）
内容を考える（国語）
簡単な構成を考える（国語）
順序を表す言葉を使って書く（国語）
推敲する（国語）
発表・表現する（国語）
身近な材料を見つめる（生活）
試して遊ぶ（生活）
遊びのルールを決める（生活）
みんなで遊ぶ・おもちゃランドを開催する（生活）
発表する（図工）

③統合した学習活動Cの構想（教科×教科 ※「台」は資質・能力を統合的に働かせることができる学習活動の往還を意味する）

動くおもちゃを工夫して作る⇒題材を決定する、内容を考える（生活・図工⇒国語）
発表するのおもちやを改良する（図工⇒生活）
簡単な構成を考える、順序を表す言葉を使って書く⇒試して遊ぶ（国語⇒生活）
推敲する⇒試して遊ぶ（国語⇒生活）
発表・表現するのおもちやランドを開催する（国語⇒生活）

統合することでより効果的に教科のねらいを達成することができる学習活動Cを見出します

学習活動A、B、Cを組み合わせることで単元全体の学習活動の流れを構想します

④合理的な学習の単元の構想（学習活動A+B+C）

核となる教科・単元	学習活動	学習活動の分類	指導上の留意点
生活科 うごくくわたしのおもちや	1 アイディアを構想する	学習活動A（生活・図工）	参考図書等を用いて教基に即発する。
	2 動くおもちゃを工夫して作る	学習活動A（生活・図工）	表から材料を見つめるように声をかけ教師も活用する。
	3 発表する、改良する	学習活動B（生活・図工）	表からもらったアイディアをもとにおもちやを改良できるように重点かける。
	4 試して遊ぶ・ルールづくり	学習活動B（生活）	試して遊ぶことができるコーナーを設ける。
	5 説明書の構成と順序を考える	学習活動B（国語）	「はじめ、なか、おわり」構成を意識して書けるように指導を推進する。使用教材をめざし方を伝えよう」に変更する。
	6 推敲する、試して遊ぶ	学習活動C（国語⇒生活）	説明書を読んで遊べるかどうかを試しながら推敲するよう働きかける。
	7 おもちやランドを開催する（発表・表現）	学習活動C（国語⇒生活）	説明書の必要性が生まれるおもちゃランドを開催する。

⑤単元名（単元のゴール）の設定「組み合わせた教科」  
つくって☆つたえて 2年1組おもちゃランドで遊ぼう!!  
《国語・生活・図工》

### ② 「単元計画シート」

各教科の指導事項を押さえる計画を立てます

様式2 単元計画シート

単元のゴール「（様式1）のつくって☆つたえて 2年1組おもちゃランドで遊ぼう!!」

児童の学習活動（得意）	①児童の学習活動の具体化	②教科（得意）の指導事項	③評価の設定				④評価方法の設定
			国語	生活	図工	総合	
オリエンテーション	作り方を調べる	国・生・図 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
1 アイディアの構想	作り方を調べる	生 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
2 うごくくわたしのおもちや	材料を工夫して作る 材料に合った道具を使う 文具に作る 遊ばせながら 物や形を考える 仕上げに作る 粘りに合う糊りをつける	生 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
3 発表・改良	友だちの思いとことを見つめる よく聴くように工夫する 記録（写真）に直す	国・生 (1) 図工 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
4 説明書の構成と順序	遊び方を考える 試遊する 友だちに粘り強く指示	生活 (4)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
5 推敲・試遊	初め～中～終わりまで書く 構成を直す 友だちに読んでもらって 説明書を書く	国語 (2) 生活 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
6 発表・試遊	友だちと粘り強く指示	国・生 (2)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック
7 おもちやランドの振り返り	友だちと粘り強く指示	国・生・図 (1)	○	○	○	○	観察 スター☆タイム チェック

組み合わせた教科で育む資質・能力を確実に身に付けられるよう、時数や評価規準、評価方法を整理します

児童の学習活動を「スター☆タイムチェック」の「やること」リストへ反映させます

### ③ 「スター☆タイムチェック」

やること	日づけ													
	9/3	9/4	9/5	9/8	9/10	9/11	9/12	9/16	9/17	9/18	9/19	9/20	9/21	9/22
つくる														
ひょうげんする														
ずこうの日														
なかよあそぶ														
生かすの日														
ことばをする														
こくごの日														
きめたべんきょうができたかな														
できた														
できなかった														

インストラクションを行う日に印を付けます

「単元構想シート」「単元計画シート」を基に児童が課題解決に向けて必要な学習を選び自己評価することができる学習カード「スター☆タイムチェック」を作成します。

# 実践の概要

単元名：つくって☆つたえて2年1組おもちゃランドであそぼう!!

【組み合わせた教科：国語科 生活科 図画工作科】

学年：第2学年 実施時期：9月 配当時間：全26時間

## 【手立て2】「スター☆タイム」の指導の工夫

### ①オリエンテーションの実施

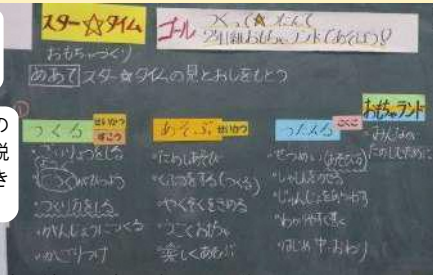
作ったおもちゃで遊びたいな



自分だけの遊び方を説明書に書きたいな



教師が教科を組み合わせる学習していくことを示すと、児童からは単元のゴールに向けて組み合わせた各教科を繋いで学習する見通しをもった発言が出されました。



### ②インストラクションの実施



インストラクションは主に、ホワイトボードや授業で使用する実物を児童に示しながら車座で行いました。インストラクションの指導事項は「スター☆タイム掲示板」で可視化し、児童が自分の必要なタイミングで参照できるようにしました。

スター☆タイム掲示板



紙を重ねて切るためにホチキスの使い方をもう一度知りたい

児童が自ら「やること」リストから選んだ「べんきょうの目」を用いて学習を進めました。

### ③スター☆タイムチェックの活用

#### 図工の目



#### 生活の目



#### 国語の目



#### 教科を往還して学習する様子

それぞれの教科の「べんきょうの目」を繋ぎ、教科を往還して学習する様子も多く見られました。

輪ゴム鉄砲の穴の大きさを変えてもつと難しくしよう!!



#### 図工⇄生活

書いた説明書の通りに遊べるか試してみよう!!



#### 国語⇄生活

やること	日づけ	9/3	9/4	9/5	9/8	9/10	9/11
つくる	つくり方をしるべし						
ひょうげんする	ざいりょうにあつたどうきをつかう						
ずこうの目	ざいりょうをくふうしてつかう						
なかよくあそぶ	よくうごよくうにくふうする						
生活の目	あそび方を考える						
ことばをしる	あそび方を書く						
ことばであらわす	きめたべんきょうができたかな						
こくごの目	せつめいしよきせい書する						

### 「スター☆タイムチェック」学習サイクル【「ビー玉落とし」を作っている児童の例】

ビー玉を落とす穴があけられないという学ぶ必要感から「選ぶ」→「進める」→達成感を「振り返る」→新たな必要感から学習を「選ぶ」サイクルで学習をしました。

選ぶ

必要感

達成感

進める

振り返る

空けた穴にどんな飾り付けをしようかな

段ボールカッターでうまく穴があけられた!!

1単位時間の中で様々な学習を進めている児童が混在していても、「単元計画シート」を基に児童の活動を見取り、支援や評価に活かすことができました。

児童の学習活動の具体	②教科(配当時数)	③観点			評価規準
		知	思	態	
・材料を工夫して使う ・材料に合った道具を使う ・丈夫に作る ・直れたら直す ・色や形を考える ・動きに合う飾りをつける	生活(3) 図工(3)	知	思	態	身近な材料の使いや面白さを活かしておもちゃを作ることができる。 道具を安全に使い、丈夫なおもちゃを作ることができる。 おもちゃの動きやイメージを形に表して鉄砲を工夫することができる。 完成まで粘り強く自分の思いをかなえようとしている。
		知	思	態	

