

技術・家庭科（家庭分野）

小畠 麻里

共同研究者 綿引 伴子（金沢大学）

1. Society5.0 に向けた教育を進めるに当たって

本校では、Society5.0 という新しい社会を主体的に生きるための資質・能力の育成を考えたとき、STEAM 教育を取り入れることが有効な手立てであると考え昨年度より研究している。技術・家庭科家庭分野（以下、家庭分野）の目標には、「（２）家族・家庭や地域における生活の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなど、これからの生活を展望して課題を解決する力を養う。」「（３）自分と家族、家庭生活と地域との関わりを考え、家族や地域の人々と協働し、よりよい生活の実現に向けて、生活を工夫し創造しようとする実践的な態度を養う。」とある。家庭分野では、将来にわたって自立した生活の実現に向けて、身近な生活の課題を主体的に捉え、具体的な実践を通して、課題の解決を目指している。さらに、このような一連の学習過程を通して身に付けた力を、生活をよりよくするために生かし、実践しようとする態度につなげることを目標としている。実践的な態度は、家庭分野で身に付けた力を家庭、地域から最終的に社会の中で生かし、社会を生き抜く力としていくために必要である。つまり、Society5.0 を目指し、STEAM 教育を行うにあたって、家庭分野は実社会の課題解決を行う教科として寄与することができると考え、実践を行った。

2. 資質・能力の育成に当たって

（１）教科等として育成する資質・能力について

昨年度は衣生活に関する題材を取り上げ、本校が定める Society5.0 を主体的に生きるための資質・能力の中から「批判的思考」「持続可能な社会を志向する倫理観・価値観」の育成をねらい、授業を行った。しかし、実社会の課題は、様々な要因が複雑に関わり合っているため、一つの教科の知識や技能を習得しておけば解決できるような課題ではない。STEAM 教育の複数の領域の知識や技能を活用することを今年度は重視する必要がある。また、課題の解決における思考法として、「デザイン思考」があげられる。「デザイン思考」とは問題解決の思考法の一つであり、対象とする問題を解決するために、認識されていない内なる課題を見だし、それを解決するための最適な手立てを考えていく思考法とされる。この「デザイン思考」を取り入れることがより課題の解決を図る家庭分野の特性と合致すると考えられる。よって、今年度は、「他教科との連携」を図るプロジェクトを行い、「デザイン思考」の考え方を育成することにした。

本年度は、授業では、保育に関する題材を取り上げ、事前に周りの人から話を聞き、生徒自身の成長をたどることから始め、幼児の体と心の発達や遊びと発達の関連を学ぶ。幼児にとって遊びは生活そのものであり、身体の発育や運動機能、言語、認知、情緒、社会性などの発達を促すことや、成長に応じて友達と関わりながら遊ぶことが大切である。その中でも、絵本や紙芝居は言語や情緒の発達を促すことから対象年齢別の絵本を読み比べ、特徴を考察し、これまでの学びをもとに紙芝居を製作する授業を行った。

（２）関連・連携を図った教科等について

3年「幼児向けに紙芝居をつくろう」において、国語・美術・音楽と次のような連携を図った。

<国語科>幼児を対する読み方のコツを理解し，互いに読み聞かせを行い，文字や絵をかく際に工夫したい足掛かりにする。

<美術科>キャラクターの作成や効果的な見せ方を学習する。

<音楽科>紙芝居の各場面に合った音楽を創作する。

家庭分野の学びにおいても，国語科や美術科，音楽科と連携することで，感性がより刺激され，紙芝居をつくる過程で探究的に思考し，想像力や独創性が広がると考えられる。また，幼児を対象とした読み方や描き方，音の出し方などの表現を工夫することで，幼児の目線に立って想像力を働かせて話し合いながら考えるなど幼児理解をより深めることになると思う。

教科を連携し総合的に学ぶことで，感性や思考の流暢性，独創性，想像力，好奇心や探求心を刺激し，イノベーターを育てるための STEAM 教育につながると思われる。

3年 題材名「幼児向けに紙芝居をつくろう」 プロジェクト名「幼児向けに紙芝居をつくろう」

単元計画（14 時間扱い）本時は5 時間目

次	時	学習内容・ねらい（■） 主な活動等（丸数字）	評価規準（○）3 観点【 】	本校が定める Society5.0 を 主体的に生きるための資 質・能力
1	1	■自分の成長を振り返り，幼児期の特徴を理解する。 ①実際に読み聞かせを聞くことで，幼児対象の絵本には対象年齢があることを知る。 ②幼児期に好きだった遊びや食べ物を思い出し，自分の成長を振り返る。	○自分の成長と家族や家庭生活との関わりが分かる。【知】	
	2	■幼児の心身の発達の特徴を理解する。 ①幼児期の自分について班で発表しあう。 ②幼児の心身の発達の特徴について学習する。	○幼児の発達の特徴がわかる。【知】	
	3	■幼児の遊びの意義とその発達の特徴を理解する。 ①幼児のころにどんな遊びをしたかを思い出す。 ②幼児にとっての遊びの役割について考える ③遊びと発達との関係を理解する。	○幼児にとっての遊びの意義や幼児との関わり方について理解している。【知】	
	4	■子供が育つ環境としての家族や周囲のおとなの役割について理解する。 ①子供や家族を支える地域の施設について考える。 ②子供を支える地域社会の支援に気付く。 ③子供の成長と地域の関わりについて考える。	○幼児の発達と生活の特徴が分かり，子供が育つ環境としての家族や地域の役割について理解している。【知】	
2	5 本 時	■絵本の比較をする。 ①グループごとに絵本を読み比べ，対象年齢別の絵本の特徴をみつける。 ②対象年齢ごとの絵本の特徴についてレポートを作成する。	○絵本の対象年齢別の特徴を理解する。【知】 ○幼児への読み聞かせに向けて，紙芝居の製作について問題を見いだして課題を設定している。【思】	「デザイン思考」
	6	■紙芝居を製作する。 ①製作する紙芝居の対象年齢を決め，キャラクターと物語について班で話し合う。	○幼児への読み聞かせに向けて，課題をもち，主体的に取り組もうとしている。【態】	
	7	■幼児に関する DVD を観る ①ある保育園の1 年間で記録されている DVD を視聴し，幼児の姿をつかむ。	○幼児とのよりよいかかわり方について理解している。【知】	
	8	■紙芝居を製作する。 ①製作する紙芝居の対象年齢を決め，キャラクターと物語，各ページのイラストの構	○幼児への読み聞かせに向けて，紙芝居の製作について問題を見いだして課題を設定している。【思】	

		成について班で話し合う。		
	9	■紙芝居を製作する。 ①製作する紙芝居の対象年齢を決め、キャラクターと物語、各ページのイラストの構成について班で話し合う。 ②イラストと音楽を合わせ、幼児に対しての読み聞かせを練習する。	○幼児への読み聞かせに向けて、紙芝居の製作について問題を見いだして課題を設定している。【思】 ○幼児への読み聞かせに向けて、課題をもち、主体的に取り組もうとしている。【態】	
5	10	■読み聞かせの練習をする。 ①イラストと音楽を合わせ、幼児に対しての読み聞かせを練習する。	○幼児への読み聞かせに向けて、課題をもち、主体的に取り組もうとしている。【態】	
	11 ～ 12	■読み聞かせをする。 ①読み聞かせの最終練習をする。 ②紙芝居の読み聞かせをする。	○幼児とのよりよいかかわり方について考え、工夫している【思】 ○幼児の遊びについて、課題の解決に主体的に取り組み、実践しようとしている。【態】	
	13	■幼児とふれ合う。 ①幼児の幼稚園での生活を観察する。 ②製作した紙芝居を読み聞かせする。	○幼児とのよりよいかかわり方について考え、工夫している。【思】	
	14	■振り返りをする。 ①幼児に関する全ての授業をワークシートを見返し、振り返る。 ②授業で学習したことや紙芝居の作者として込めた思いについてレポートを作成する。	○幼児との関わり方について問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなどして課題を解決する力を身に着けている。【思】	
6				

実践事例

教科名「技術・家庭科（家庭分野）」・学年「3年」

授業者	小島 麻里	授業クラス	3年1組～4組
プロジェクト名		教科等横断を図る教科等名と内容	
幼児向けに紙芝居をつくろう		国語科「ブックトーク」 美術科「紙芝居製作」 音楽科「創作」	
Society5.0を主体的に生きるための資質・能力		教科等で身に付けたい資質・能力	
「デザイン思考」		絵本の対象年齢別の特徴を理解する。 【知識・技能】 幼児への読み聞かせに向けて、紙芝居の製作について問題を見いだして課題を設定している。 【思考・判断・表現】	
STEAM教育の視点			
紙芝居を製作するにあたって、グループごとに対象年齢を決定した。前時までの幼児の心身の発達や遊びの学習と絵本の対象年齢別の絵本の比較レポートを基に、登場人物や物語の内容、イラストの構成を考える活動から「デザイン思考」の育成を試みた。 国語科や美術科、音楽科と連携することで、感性がより刺激され、紙芝居をつくる過程で探究的に思考し、想像力や独創性が広がると考えられる。また、幼児を対象とした読み方や描き方、音の出し方などの表現を工夫することで、幼児の目線に立って想像力を働かせて話し合いながら考えるなど幼児理解をより深めることになる。と考える。			
本時の授業のねらい			
対象年齢別の絵本の特徴が分かり、紙芝居の読み聞かせに向けて、課題をもち、紙芝居を作成することができる。			
授業の流れ・活動等			時間
1. 前時までの学習振り返る。			5
2. 年少・年中・年長の絵本を読み比べ、イラストや使われている言葉、絵本の内容から、対象年齢別の絵本の特徴を読み取り、班ごとにレポートを作成する。 ・年少は絵がメインで文字量は少ない。単純な単語のみで構成され、一文あたり3ワード程度。物語が単調で大きな話の展開がない。繰り返しを用いて楽しませている。 ・年中は単語は少し難しくなった。会話が出てきている。物語に起承転結がある。 ・年長は文字量、一文あたりのワード数が多く、状況を説明する文章が増える。カタカナ、数字も出てきた。ストーリー性が強く、社会性を学べるような内容			25
3. 班ごとに製作する紙芝居の対象年齢を決め、前時までの学習とレポートを基に、登場人物や物語の内容、イラストの構成を考える。 ・これまでに学習した幼児の発達段階による遊びや生活習慣を参考に、絵本の比較から分かったことを取り入れながら、対象年齢に合った紙芝居の内容や文章・イラストを考えさせる。			20