

技術・家庭科（家庭分野）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-06-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24517/00066574

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



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制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>幼児に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イラストの描き方・表し方を学習する。

<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、紙芝居を通して伝えたいことや学んでほしいことがより幼児に伝わりやすくなると考える。

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. 成果と課題

(1) 成果

今回、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、「デザイン思考」に焦点を当て、研究を進めた。「デザイン思考」を実践するためには、「共感」「問題定義」「アイデア創造」「試作」「テスト」の5段階のプロセスがあり、紙芝居づくりにあてはめると図1のようになる。「アイデア創造」の部分で他教科と連携することで5つのプロセスを踏んでいきたいと考え、実践を行った。

デザイン思考の5段階



紙芝居づくり

・絵本には対象年齢があること。 ・遊びの意義。 に気付く	・保育における対象年齢に合った絵本のニーズや制作するにあたっての課題を考える。	<国語科> 読み聞かせのコツ <美術科> イラストの制作 <音楽科> 音楽の創作	・グループで話し合いながら紙芝居を制作する。	・実際に幼稚園で幼児に対して読み聞かせを行う。
--	---	---	------------------------	-------------------------

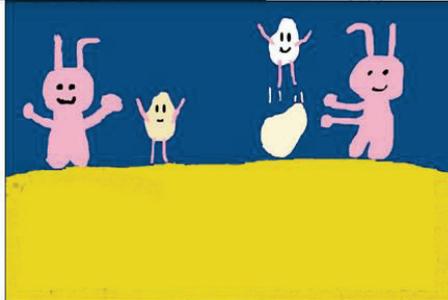
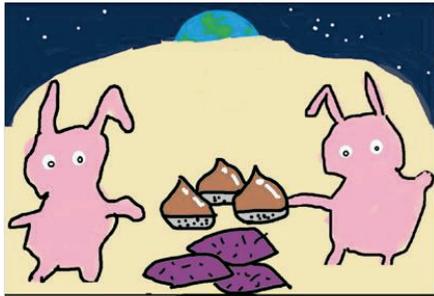
図1. デザイン思考の5段階と紙芝居づくりの図

「共感」の場面にあたる2次最初(p128 単元計画参照)の絵本の比較ではイラストや文章を見比べたり、実際に読み聞かせを行わせたりすることで、対象年齢による絵本の違いや特徴を見つける生徒の姿がみられた。(表1)

【年少】・字や絵が大きい ・仕掛けがある→興味を引く工夫 ・登場人物が少ない ・絵がカラフル ・心情の変化が少ない ・顔の表情が親密に描かれていない ・ページ数が少ない
【年中】・年少に比べると物語が長い ・擬音がある ・物語に起承転結がある ・セリフが多い
【年長】・ページ数が多い ・内容が少し考えさせられる ・状況を説明する文章が増える ・字や絵が小さい ・使われている文字が難しくなっている ・物語の起承転結がはっきりしている

表1. 生徒が見つけた対象年齢別の絵本の特徴

紙芝居は4~5人グループで、1人2場面担当することとし、制作した。



登場人物	文章
兄弟	僕たちは月に暮らす双子のうさぎ。 地球のみんなからお供物をもらったお礼にお餅をついてプレゼントしているんだ。
兄	地球のみんなからもらうお芋や栗はとてもおいしいよ。
弟	今日はお米の収穫日。 実はお餅はお米からできているんだ！ たくさん収穫しておいしいお餅をたくさんつくるぞ！ よいしょ、よいしょ、お米の収穫 よいしょ、よいしょ、お米の収穫
	よし、たくさんお米がとれたぞ！ でもこのままだとお米にもみ殻がついたままでおいしいお餅をつくれ ないからもみがらを脱がしてあげよう もみもみもみがら すっほんぽん もみもみまみがら すっほんぽん
	さあ、お米を炊くぞ！ お米を洗って、 お水を入れて、

図2. タイトル【うさぎのおんがえし】対象年齢【年中】

「問題定義」の場面では、このグループは登場人物を少なめに、2匹のうさぎの会話を楽しむような紙芝居を制作しており、「よいしょ、よいしょ、お米の収穫」や「もみもみもみがら すっほんぽん」と単純な音の繰り返しで楽しませる工夫を取り入れ、「会話がある」「起承転結がある」など年中の絵本の特徴を捉えて制作していた。

授業後には生徒が紙芝居制作をとおして迷ったこと・心配だったこと・苦戦したこと・考えたことを把握するためのアンケートを実施した。アンケート結果を図3に示す。

「幼児はこの言葉の意味が分かるのか」「この物語は幼児にとって難しいのか」など、作る途中で様々な疑問が出た。同じ意味の簡単な言葉を探してなるべく分かりやすいようにするのが難しかった。

ただただ「熊」でいいのか、それとも何か名前をつけた方が「親近感」がわくのか、迷ったし、こ本でいいのかが「心配」だった。

話の構成で、登場人物が何人くらいなら混乱せずにまけるか悩んで考えた、動物の方が覚えやすいと思って登場人物を動物にした。イラストはクレヨンのようなものでいい、かわいらしい感じにした方がいいか、描く物だけで引きつけやすい方がいいのかなどをまよった。

図3. 生徒が紙芝居制作をとおして迷ったこと・心配だったこと・苦戦したこと・考えたこと

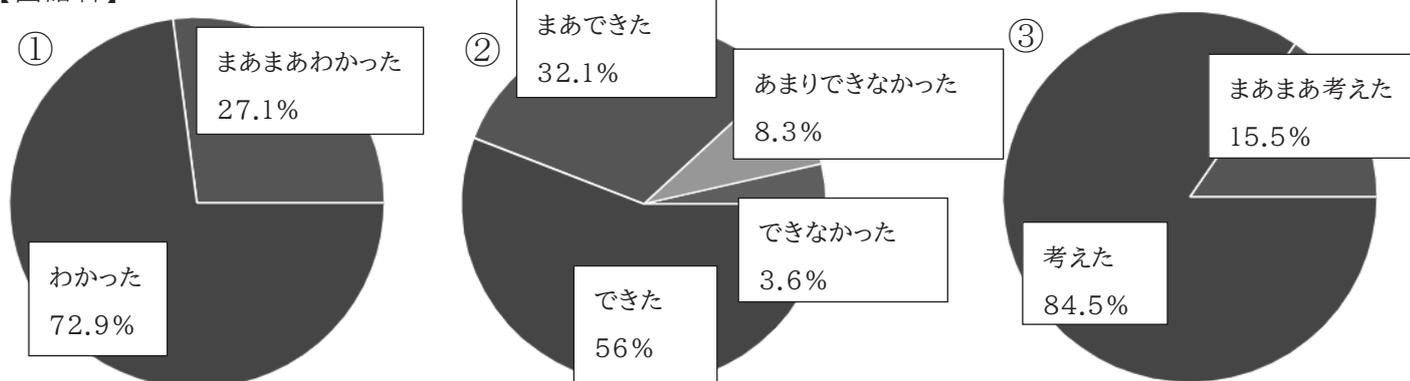
図3より、迷いながらも対象年齢の幼児の様子を想像してしっかり考えようとしている様子がみられた。幼児の特徴を学習した上での紙芝居の制作だったが、対象年齢に合った話や登場人物、言葉遣いについて考えることが難しかったと答える生徒が多かった。このことより、紙芝居制作前に、実際の幼児の姿を見て、触れ合うことの必要性を感じた。

「アイデア創造」の場面では他教科と連携しているため、生徒が感じた他教科と連携して良かったことについてのアンケートを実施した。その結果を図4に示す。

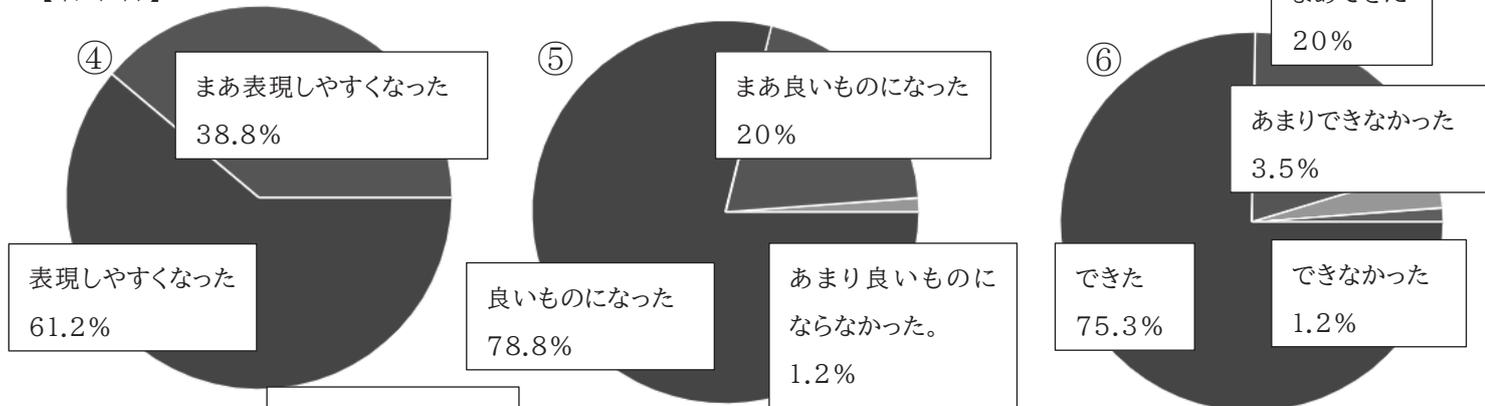
できた…4 まあまあできた…3 あまりでいなかった…2 できなかった…1

- ① 国語科：対象年齢に合った読み聞かせの仕方がわかった。
- ② 国語科：読み聞かせのアドバイスをしあうことができた。
- ③ 国語科：幼児を対象とした読み聞かせについて考えた。
- ④ 音楽科：登場人物の心情や場面を表現しやすくなった。
- ⑤ 音楽科：音楽があることによって紙芝居がより良いものになった。
- ⑥ 音楽科：幼児が楽しめる音楽を考えることができた。
- ⑦ 美術科：イラストの描き方がわかった。
- ⑧ 美術科：イラストで心情や場面を表現できた。
- ⑨ 美術科：対象年齢の幼児を考えてイラストを描くことができた。

【国語科】



【音楽科】



【美術科】

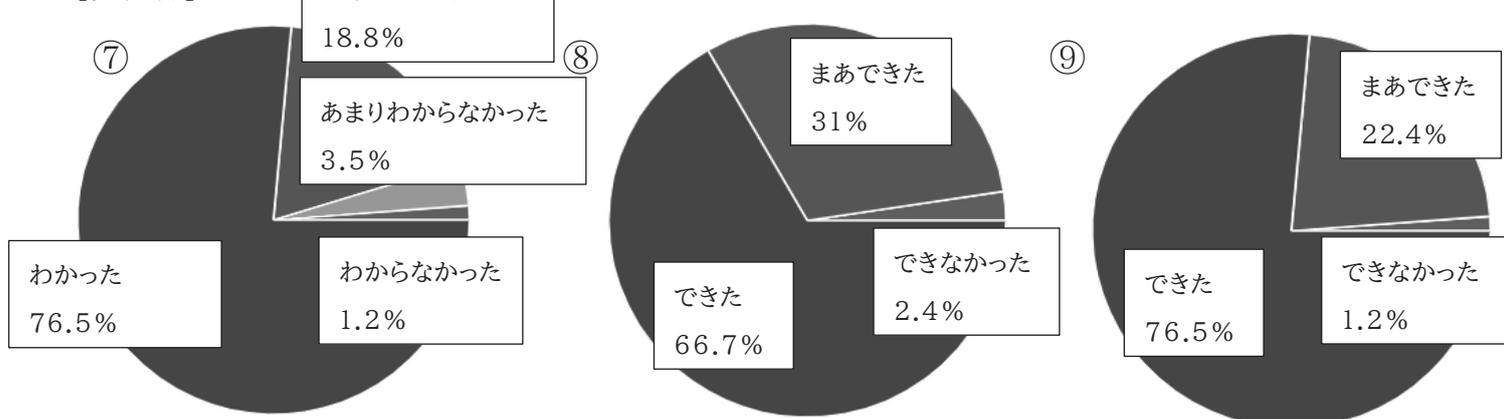


図4. 他教科との連携に関するアンケート結果

図4の結果を見ると、ほとんどの生徒が肯定的な回答していることがわかる。以下が国語・美術・音楽と図った連携とその成果である。

国語科が、幼児に対する読み方や文字を書く際の工夫点を指導したことで、生徒は対象年齢に合った読む速さ、声の高さ、絵本の文字数等を意識して、読み聞かせや紙芝居制作を行うことができた。例えば、年少を対象として紙芝居を制作した班は、文字数が少なく、擬音語をメインとし、リズムや手拍子をつけるといった工夫を行っていた。

美術科が、キャラクターの作成や効果的なイラストの描き方・表し方を指導したことで、場面に適した表情をキャラクターにつけたり、背景を表現したりすることができた。色々な国を旅する紙芝居では、国旗に使われている色を意識的に使うことで、その国の個性を表現していた。

音楽が、紙芝居の各場面に合った音楽を創作したことで、場面の状況や場面の切り替えが分かりやすくなった。楽しい場面では高い音、悲しい場面では低い音を使うなどの工夫がみられた。

「試作」の場面では、紙芝居のイラストと内容が完成したところで、美術科のイラスト、音楽科の音楽を用いながら読み聞かせの練習を行った。発表会に向けて、読み聞かせをする人、イラストをめくるスライド係、音をだす音響係と役割分担を行った。国語科で事前に幼児に対しての読み方のコツを理解し、互いに読み聞かせを行う実践をしていたので、重要な部分は大きな声でゆっくりよむ・幼児の様子をみてすすめる等、幼児を意識して練習する姿がみられた。

「テスト」の場面では、クラスで制作した紙芝居の読み聞かせの発表会を行った後、実際に幼稚園に行き、幼児に向けてクラスの代表グループが読み聞かせを行った。読み聞かせ後は年少・年中・年長のグループに分かれ、幼児の生活習慣や遊びの様子、保育者の幼児との関わり方を観察し、分かったこと・気づいたことを記録した(図6～図8)。



図5. 生徒が幼児に読み聞かせを行う様子

まず、紙芝居を見ている際、直前まで騒がしかった幼児が紙芝居に集中していたので驚きました。紙芝居には、そんな力があったんだなと思いました。次に、片づけの時間に、みんなが片づけをしていることに驚きました。人の話を静かに聞くことや片づけをしっかりと行うなどを学んでいるんだなと思いました。

自分の想像していた幼児よりも能力が高く、おどろいた。友達と物一つも使わず遊んでいたところに、自分勝手、という自分のイヤなところを気づかされた。先生を見ると、幼児と同じ高さになるためにこももとしていたり、あまり注意をしすぎないようにしていた。

幼児は、1人、2人、3人など、順番に話しかけてくれると思っていなかった。1人、2人、3人など、順番に話しかけてくれる子供が多いと、びっくりした。

図6. 想像していた幼児の姿と実際の幼児の姿が異なることへの驚きや気づき

幼児はと、とても小さいけれど、感情をしっかりと持って、友達とけんかする子や、本をよんでいる子、先生とエピソードしている子などがいろいろでした。私がみさせてもらった4歳児クラスでは、まだ「みんなと遊ぶ」ことはしておらず、「個人で遊ぶ」子が多かったです。

4歳児の子供たちは、自分の気持ちや出来事を人に伝えたがっていることが先生にたくさん話かけていることからわかりました。友達と仲良く遊んでいる子もいれば一人で本ソソと立っている子もいたので、このことから仲間割れしているのではないかと思いました。

図7. 既習内容である『幼児の発達段階には個人差があること』

『年齢ごとに遊び方や友達との関わり方が異なること』を実感したこと

私は5歳児の様子を見ていたのですが、着がえや自分の持ち物の片づけなど、自分で出来ることは全て自分でやっていた。先生は途中で手助けをせず、全て自分にやらせていた。また、先生がピアノをひき、ピアノを聞いた瞬間、幼児たちが集まって座わりながら歌い始める、すごいと思った。ソラダー的存在の子が数人いて、その子たちを中心に

図8. 保育者の幼児への関わり方への気づき

その結果、大きく3つにまとまりを見ることができた。1つ目は「想像していた幼児の姿と実際の幼児の姿が異なることへの驚きや気づき」である。これに関する記述は、多くの生徒から見ることができた。(図6)。2つ目は「既習内容である『幼児の発達段階には個人差があること』『年齢ごとに遊び方や友達との関わり方が異なること』を実感したこと」である(図7)。3つ目は「保育者の幼児への関わり方への気づき」である(図8)。

これらの結果より、生徒は幼稚園訪問において、幼児の生活習慣や遊びの様子、保育者と幼児の関わり方など、様々な様子を観察することを通して、幼児や保育の実態を把握しようとしていることがわかった。そのため、紙芝居を制作する前に、幼稚園訪問を行うことがより幼児の実態に近づいた学習活動になると考えられる。

(2) 課題

今年度は、他教科と連携した学習の実践に焦点をあてたが、幼児についての学習後、絵本の比較から紙芝居の制作までに時間がかかり、他教科との連携が十分ではなかった。制作した紙芝居を学校のホームページ上に掲載することを予定していたが、紙芝居のイラストを十分に準備できなかったため、今回は掲載しないことにした。紙芝居の掲載ができるように実践を考えなおしたい。また、紙芝居を制作する前に幼児とのふれ合いがなく、生徒は対象とする幼児の姿を想像しづらい様子だったため、紙芝居の制作前に幼児とのふれ合い活動を取り入れるように計画していきたい。

4. 参考文献

- 1) 文部科学省：中学校学習指導要領(平成29年告示)解説技術・家庭編，開隆堂出版株式会社，p.62-66(2018)
- 2) 文部科学省：中学校学習指導要領(平成29年告示)解説技術・家庭編，開隆堂出版株式会社，p.72-75(2018)
- 3) 伊藤文彦：デザイン思考に基づくアイデア生成手法の学習 p.207-209(2019-12)

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	<p>■自分の成長を振り返り、幼児期の特徴を理解する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	○自分の成長と家族や家庭生活との関わりが分かる。【知】	
	2	<p>■幼児の心身の発達の特徴を理解する。</p> <p>①幼児期の自分について班で発表しあう。</p> <p>②幼児の心身の発達の特徴について学習する。</p>	○幼児の発達の特徴がわかる。【知】	
	3	<p>■幼児の遊びの意義とその発達の特徴を理解する。</p> <p>①幼児のころにどんな遊びをしたかを思い出す。</p> <p>②幼児にとっての遊びの役割について考える</p> <p>③遊びと発達との関係を理解する。</p>	○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	<p>■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。</p> <p>①子供や家族を支える地域の施設について考える。</p> <p>②子供を支える地域社会の支援に気付く。</p> <p>③子供の成長と地域の関わりについて考える。</p>	○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	<p>■絵本の比較をする。</p> <p>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見つける。</p> <p>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。</p>	<p>○絵本の対象年齢別の特徴を理解する。【知】</p> <p>○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】</p>	「デザイン思考」
	6	<p>■紙芝居を製作する。</p> <p>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。</p>	○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	<p>■幼児に関する DVD を観る</p> <p>①ある保育園の1年間が記録されている DVD を視聴し、幼児の姿をつかむ。</p>	○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	<p>■紙芝居を製作する。</p> <p>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</p>	○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	<p>■紙芝居を製作する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>○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】</p> <p>○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】</p>	
3	10	<p>■読み聞かせの練習をする。</p> <p>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。</p>	<p>○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】</p>	
	11 ～ 12	<p>■読み聞かせをする。</p> <p>①読み聞かせの最終練習をする。</p> <p>②紙芝居の読み聞かせをする。</p>	<p>○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】</p> <p>○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】</p>	
	13	<p>■幼児とふれ合う。</p> <p>①幼児の幼稚園での生活を観察する。</p> <p>②製作した紙芝居を読み聞かせする。</p>	<p>○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】</p>	
4	14	<p>■振り返りをする。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>○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】</p>	

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