第３学年Ｂ組　　ＣＨＡＮＧＥ（総合的な学習の時間）　　授業者　中谷栄作

単元名「動物園ハッピー大作戦」

１．目的・目標・評価規準

大好きな動物園の動物たちのためにできることを考える活動を通して，動物への愛着が増し，相手の立場に立って考える心や相手のためになることをしたいという気持ちを強くすることを目的とする。子供たちの試行錯誤の過程を大切にしながら，以下の資質・能力を身に付けることを目標とする。

〇動物園で働く人は，動物，お客さんなど，様々な視点で考えていることを理解している。【知識・技能】

〇動物にとっても，お客さんにとってもよかったかどうかを試行錯誤しながら，活動に取り組んでいる。【思考・判断・表現】

〇動物への愛着をもって，やりがいを感じながら自分たちが考える活動に取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

２．教科の本質と教材について

CHANGE の本質は，自己の生き方の探究であると考える。本学級の子供たちには，社会に貢献できることに喜びや楽しみを感じながら自分のしたいことを探究することで，社会とのつながりを大切にして生きることのよさを感得してほしいと願う。この過程において自分の意思で問題解決に取り組む際に生徒エージェンシーが発揮されると考える。

本学級には，生活科でヤギやヒツジの飼育体験をしてきた子供が多くいる。今回教材にした和歌山城公園動物園は，子供たちがこれまで見学に行ったり，３年生になってからもごみ拾いに行ったりして，身近な場所になっている。「大好きな動物たちがいて当たり前」の動物園を支える飼育員さんの思いに出合わせることで，動物園のためにできることを考える学びを起こす。子供たちは，動物たちが喜んで遊ぶ姿や，お客さんが喜んでくれる様子を思い描きながら，おもちゃ作り等の活動に取り組ませたい。

おもちゃ作り前半では，動物が反応しなかったり，安全上の理由で動物園から断られたりする課題に直面するだろう。そのたびに話し合い，自分たちで協力しておもちゃを作り上げる過程で探究力が育つと考えている。（対象となる予定の動物はシカ・ミーアキャット・モルモット・ウサギ・インコ／オウムの５種）

おもちゃ作り後半では，自分たちの作ったものが実際にどう使われているかを実際に見ることで，何かのために努力すること，すなわち貢献することの良さや，自分たちのもつ可能性の大きさを実感できると考えている。

３．子供の実態（抽出児）と単元末に期待する本質を味わった子供の姿

気持ちを言葉にして伝えられない動物たちのために取り組んできたことで，相手の立場に立って考えることのよさ・難しさ・大切さを感得することができる。

【Ａ児】モルモット用迷路を作成

普段みんなの前に出て意見を言うことが少ないが，一人でもくもくと電車や船など，自分の好きなものを調べたり作ったりすることが好きである。自分の好きなことを生かして積極的におもちゃ作りに取り組み，仲間とつながっていくことで，自己肯定感を高め，自信をもって自分らしさを表出させられるようになってほしい。

【Ｂ児】モルモット用アスレチックを作成

感想を述べる時に「どうしたらいいか分からない」と言いがちであるが，毎日の振り返り（ココイロノート）の中で自分の考えを書くようになってきた。友達や教員の言葉などをきっかけに考えることが多いの，飼育員さんとの会話や仲間とのおもちゃ作りに向けた話し合いの中で考え方を更新する姿に期待したい。そして次第に動物の幸せを考えて取り組むようになったり，自分の変化を自覚したり，周りに語ったりできるようになってほしい。

４．本単元における教科の本質を味わうためのしかけ

自分たちにも動物や人を幸せにできるという経験をすることで自己効力感を高め，他者や社会のために貢献する気持ちの素地を養いたい。そのような子供の姿を具現化するために，主として２つの「しかけ」を行う。

しかけ①　子供の学習経験からくる「したい」を，「ひと」との出会いで方向づける。

子供に責任ある選択・判断・行動を促したり，子供が主体性を発揮できるようにしたりするためには，子供が「やりたい」と思える課題を自ら設定することが大切である。本学級の子供たちの多くは生活科での学習経験から「動物を育てたい」という思いを強くもっている。その思いを，飼育員さんの思いとつなげることで単元をスタートさせる。それにより，「動物たちを幸せにしたい」「飼育員さんに協力したい」というめあてをもち，実現するために思い思いのおもちゃづくり等の活動に没頭するだろう。

しかけ②　くり返し関わることのできる環境を整える。

おもちゃを作る過程では，動物園に動物を見に行くことや，飼育員さんに電話などで質問することができるように環境を整えておく。昼休みや放課後に立ち寄ってインタビューすることもできるようにもすることで，子供たちが自らすすんで課題を見つけたり解決したりすることができ，より探究的・協働的におもちゃ作りに取り組むようになるだろう。また，動物や飼育員さんとの心の距離が近づく効果もあるだろう。

５．学習の流れ（全２２時間）

１．動物園に行こう（５時間＋算数科２時間）
- 【算数科】長さの単元で動物の大きさを測る。（２時間）
- 動物園に行き，エサやり体験をする。（２時間）
- 見たこと，聞いたことを交流しながら，視点や疑問を作って動物園にもう一度行く。（２時間）
- 調べきれなかったことを飼育員さんへの質問としてまとめる。（１時間）

２．飼育員さんとインタビューをしよう。（３時間）
- 飼育員さんにインタビューをする。（１時間）
- 「おもちゃ作り」の対象動物を選びに動物園に行く。（２時間）

３．おもちゃを作ろう（６時間＋図工科５時間＋特別活動２時間）
- 動物について調べて，おもちゃを作る。（４時間＋【図工科】５時間）
- 【特別活動】キャリア教育：獣医さんの仕事についてお話を聞く。（２時間）
- 動物園の仕事のお手伝いをする。（２時間）

４．おもちゃをプレゼントしよう（５時間）
- できたおもちゃをお互いに見せ合う。（１時間）
- 動物園におもちゃを持っていき，動物たちにプレゼントする。（２時間）
- 動物園におもちゃを回収に行く。（２時間）

５．次の作戦を考えよう（３時間）
- 自分たちのおもちゃ作りを振り返る。（本時）
- 自分たちにできることを考えて行動を起こし，新しい課題を具体案にする。（２時間）

６．本時の目標

おもちゃ作りの活動の成果や自分の変化について振り返ることで，多様な視点（動物にとって，お客さんにとって，飼育員さんにとって，自分にとって等）をもつことができる。【思考力・判断力・表現力】

引き出したい子供の姿

まずおもちゃ作りを通してよかったことについて，自分の経験をたっぷり含ませて語り合う姿を引き出したい。それらを達成感，飼育員さんへの尊敬の気もちや，動物に対する愛着を深まりなどにつなげることで，関わり合いと変わり合いのよさを感じさせたい。

７．リフレクション

本実践では，生徒エージェンシーの発揮を可能に向けて，「①子供たち一人一人が自分の情熱を燃やし，別々の学習経験や機会をつなげて考えるようになること」に重点をおいた。

７．１．単元を通して感じたしかけの有効性

子供たちの動物への関心のもち方が「かわいい動物をまた見に行きたい」から「見るだけでは分からないから，飼育員さんにくわしく聞きたい」という声になるまで，他教科の学習や，ゴミ拾い活動の帰りなどの機会も使いながら繰り返し動物園に通った。エサやりや大きさを測る活動や園舎のそうじなどを行う中で個々の関わりや経験が蓄積されていくにつれて，子供たちにとって動物園は身近だけど特別で大好きな場所に変わっていった。

「もの・こと」と十分にふれ合い，多くの子供の動物や動物園への愛着が深まったと判断したところで，しかけ①として「ひと」との出合いの場を設けた。まず，飼育員さんにインタビューをし，自分の知りたいことを質問する時間をとった。ここで飼育員さんの仕事を知ったことで動物だけでなく飼育員さんのことも好きになった子供たちは，「動物たちにおもちゃが困っている」ことを知った時，本気でなんとかしたいと思うことができた。「動物のために」という視点が優位の子供（A児）もいれば，「飼育員さんのために」という視点が優位の子供（B児）もいたが，一人一人が，動物たちが喜んで遊ぶ姿や，飼育員さん，お客さんが喜んでくれる様子を思い描きながら，おもちゃ作り等の活動に取り組むことができた。

それぞれが没頭しながら，授業時間以外に昼休みや放課後にもおもちゃを持って動物園に行き，飼育員さんたちにアドバイスをもらいながら，制作が進んだ。しかし，課題が２つ挙がった。一つ目は，子供たちの「これは動物にとって大丈夫なのか」という問いかけが細かになるにつれ，飼育員さんも答えられなくなったことである。もう一つは，「動物のためのおもちゃを作る」という意識がうすれて「自分たちの作りたい物を作る」様子も見られるようになってきたことである。夢中になっている姿勢はよくても，活動を通して意識していることがずれてきていることをどうすれば気付くことができるかが難しかった。

図１　モルモット用のおもちゃ

一つ目の課題を解決するために，飼育員さんの提案で獣医師さんに来ていただいて子供たちと話してもらった。子供たちのおもちゃ作りのアドバイスを具体的にもらう予定であったが，子供たちとのやり取りの中で獣医師さんが子供たちの中の課題を見抜いて「命をなめたらいけんよ。動物のことをよく調べずおもちゃを作って与えるようでは，動物の命を大切にしているとは言えん。もっと動物たちのことを調べて，どうすれば幸せか考えて作ってほしい。」と厳しい意見を出した。想定外の展開で私も子供たちも驚いていたが，子供たちはここから動物について調べることが増え，おもちゃのデザインも派手で目立つものから，できるだけ自然なものにしようという風に取り組み方が変わっていった。

図２　リスザル用のおもちゃ

この後完成させるまでに，作ったおもちゃに動物が反応してくれなかったり，安全上の理由で動物園から設置を断られたりする課題に直面し，最大で一つのおもちゃで９回の作り直しになったグループもあったが，７種の動物に 16 種類のおもちゃを作りあげることができた。（図１・図２）

こちらが課題を用意しなくても，子供たちが目標に向かう中で課題に何度もぶつかることが，しかけ②にある繰り返し関わることの必然性につながった。しかも，飼育員さんや獣医師さん，動物たちとの関わりだけでなく，子供どうしの関わりも活発に生まれていた。おもちゃの出来栄え以上に，その過程で学ぶことが多くあり，毎回の日記には，それぞれが自分なりに学習経験や機会をつなげて考えることで，大切にしたいことを見つけていることがよく見受けられた。

今回の単元では，子供たちが課題の対象に繰り返し関わることができる学習環境を整えること，その対象から応答をもらえるようになっていること，対象も課題に対して本気で取り組んでいる人であること，これらの要件を整えることで子供たちはより情熱を燃やせたのではないだろうか。

７．２．着目児の変容について

	A児	B児
単元初めの姿	動物園に行って動物を見た時に「動物たちの気もちを考える」と言うめあてを立てて，住んでいる場所はせまくないか，友達はいるのか，などを自分なりに考えることができていた。動物たちはどうやらヒマそうにすごしていることにも気付き，楽しいことは何かを知りたい，という目的意識をもって，モルモットたちが楽しめるモフモフハウスを作ろうと計画していた。	モルモットがかわいいから，ふれあいコーナーで使ってもらえるから，という理由でモルモット用のおもちゃを作ろうと考えた。 モルモットの習性について飼育員さんから教えてもらうことが楽しいようで，知ったことをうれしそうに私に教えてくれることが多かった。ペアを組んだ友達が休み時間にもおもちゃを作るくらいの熱中具合で，ついていけなくて困っていることがしばしばあった。
転機1	獣医師さんから「モルモットはどんなくらしをしていて，どんなところが好きなのか知らないのか」と尋ねられ，上空から敵が襲ってくることがこわいから岩場に住んでいたり，穴を掘ったり暮らしていることを知った。	飼育員さんにおもちゃ（坂道つきのアスレチック）を見せた時に「この坂はモルモットには上れなくて，すべって落ちたらあぶない」というと，「２階に上がらないのは２階に屋根がないからではないか」という意見をもらい，修正点が見えた。
転機2	おもちゃプレゼントの後の振り返りの授業で感想を交流している際に，友達から「あなたが一番がんばっていたから，うれしさも一番大きいよね。」と言ってもらえた。	他のグループとおもちゃを見せ合う学習で，安全面について指摘を受けたり，他のおもちゃの工夫について見聞きしたりして，自分のおもちゃの課題が見えた。
単元終末の姿	釘を使わずモルモットにやさしくおもちゃを作り上げたこだわりをみんなに認めてもらえたことで自信をつけることができ，動物たちのおかげで自分が一番ハッピーになれたと振り返っていた。**協働性・主体性が高まった。**	仲間と意見を戦わせながらもよりよいおもちゃを作ろうとがんばる中で，話し合って意見を更新することの良さを感じ，自分の変化を「ぼくの中は動物への気持ちでいっぱいだ」と振り返っていた。**思いをもって学ぶ目的意識が高まった。** ただその変化を自覚的に語る姿を見ることはできなかった。

A児もB児も自分のペースで何度でもやり直せる学習課題や学習環境であったことが生徒エージェンシーの発揮につながっている。また，活動を認め合える場面を学習活動として設定することは生徒エージェンシーの発揮を価値づける機会になるため，活動の中期でタイミングを見て実施することが効果的である。

７．３．生き方につながる学びに

動物が苦手だったC児は，要素①「子供たち一人一人が自分の情熱を燃やし，別々の学習経験や機会をつなげて考える」ことはできているが，要素②「他者と協働しながら自分自身の学習を計画する」ことはできていなかった。

そんなC児が締め切り前日におもちゃの作り直しを一人で始めた際，多くの仲間が材料を持ってきてくれたり，やすりをかけてくれたりして助けてくれた。それによって協働することのよさを知ることができた。C児の振り返りには自分の変化が喜びと共に綴られており，メタ認知することで自らの変化を自覚し，自己肯定感を高められたことがよく分かった。

また，平和について学習している時に，動物園での授業を例に挙げ**「知ろうとすることが平和だ」**と発表した。こうして学びや気付きを自分の生き方につなげて味わうことのできる授業を作れるように，省察の場面をより充実させていきたいと考えている。

	C児
単元初めの姿	動物がこわくて，動物園に入ることに強い抵抗を示しており，エサやり体験も自分の手でやることができなかった。他の動物については「何をしてくるか分からない」ので近づきたくないと言っていた。ウサギだけは近づいて観察することができたので，ウサギのことならかわいいと思えてきたことがきっかけで，ウサギのおうちを作ってあげようと計画していた。
転機1	アドバイスをいくら受けても自分のこだわりをゆずることができず，段ボールでウサギのおうちを作っていた。お互いに作ったものを見合う学習で他のグループもみんなが木で作っていることやその理由を知り，自分のおもちゃはうさぎにとっても飼育員さんにとっても使いにくいものだと納得した。
転機2	おもちゃを飼育員さんに点検してもらう日の前日におもちゃを作り変えることになったときに，いろんな友達が手伝ってくれたりアドバイスをくれたりした。
単元終末の姿	助けてもらえたことで友達を信頼することもできるようになった。動物のことが好きになり，そう変化した自分のことが好きになれた。**「動物の気持ちは人間には分からないから，考えることは大切だけど，動物はこれで幸せだと決めつけてはいけない。もっと知ろうとしないといけない。」**とふり返った。