

実践記録（小1・学活）

1 ねらい

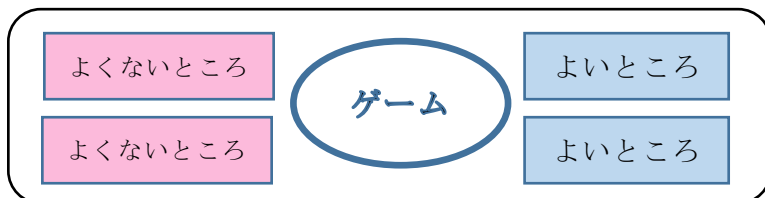
友達の意見を聞き、自分の意見と同じ意見や立場の違う意見を見付けることで、自分の考えを深めることができるようにする。

2 手立て

携帯型ゲーム機を使ってゲームをすることについて、これまで自分が遊んだ経験や家族との約束を振り返ったり、ゲームに関する資料を読んだりすることで自分の考えをもたせる。

その後、ゲームをすることの

よいところやよくないところについて色画用紙を使って友達と意見交流させる。子どもたちから出された意見の中で、ゲームをすることのよいところを挙げたものを青色の色画用紙に、よくないところを桃色の色画用紙に教師が書いて黒板に貼り付け、視覚的に立場の異なる意見が区別できるようにする。



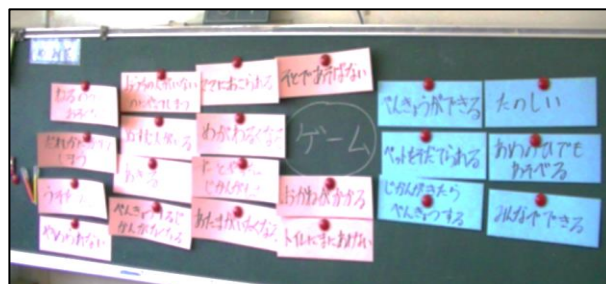
【黒板と色画用紙を使った意見交流のイメージ】

3 実践の様子

最初に携帯型ゲーム機で遊んだ経験や、保護者から日頃注意されていることを発表させた。その後、資料を使って、現在のゲームには遊びや勉強をテーマにしたものもあることを伝えた。子どもたちは、「知っていたよ。」や「そんなものもあるんだ。」と興味を示していた。

次に、ゲームをすることのよいところとよくないところを考えて、ワークシートに自分の意見とその理由を書かせた。これにより、意見交流前後の意見を比べられるようにした。子どもの意見を色画用紙に書いて貼っていくと、似ている意見を参考にした意見が多く出された。また、色画用紙の数を見て、自分が選んだ立場とは違っても、少ない立場の意見を増そうと意見を言う子もいた。

最後に意見交流後の自分の考えを書かせ、意見の変化を確認した。意見交流前には、「ゲームをすることはよい」と考えていた子どもが、「ゲームをすることがよくない」と考えを変えたり、板書の意見を取り入れて、理由を追加したりする子どもが多かった。



【色画用紙を使い、意見を区別した様子】

4 成果と課題

○ どの立場の意見か画用紙の色で分けられることで、視覚的に区別が明確になり、考えを整理するのに役立った。

○ 友達の考えを視覚化して掲示したことで、様々な意見を振り返ることが容易となり、自分の考えに取り入れて、深めることにつながった。

● 意見を書いた色画用紙を単に貼るだけでなく、時間や健康という観点でまとめて丸で囲んだり、ある意見からこの意見が派生したという矢印を使って表したりすることで、子どもの思考がより整理できると考える。

【意見交流前】
立場：ゲームをすることはよくない
理由：目が悪くなる



【意見交流後】
立場：ゲームをすることはよくない
理由：目が悪くなる
寝るのが遅くなる

【友達の意見を取り入れて、自分の考えを深めた子どもの記述】