

○工夫したこと

（１）子どもの実態や思いを生かした取り組み

学年が異なり、学習内容や生活体験、生活状況もそれぞれ異なっている３人が同じ学習内容の中で自分の思いを持ち、それを実現していくためには、「～したい。」という個々の願いの共通点を学習の中心に位置づけることが必要と考えた。海に囲まれた環境、そして、二人の生活の中に漁生活が日常的に行われ、身近な家族とつり体験もあることから、さかなつりを素材として取り入れることで主体的な学習を行うエネルギーになることを期待した。

（２）一人一人がより力を発揮できるように、子どもの能力にあわせて教材を工夫。

長さ比べに関して、個々の力はそれぞれ異なっている。１年生はテープを用いて、実物の長さを測り取ったり、それを使って、長さを比べたりという算数的体験はもっている。２年生は、ものさしの導入期で、ものさしを使ってものを測る体験やプリント学習を通して１cmの単位で測定することができる。４年生は、前学年で１cm単位で測定したり記録したりする活動を体験し、現学年でmmの単位の学習に取り組んでいる段階である。そこで、それぞれが既習学習の中で身につけている力を活かして長さ比べを自力解決できるような教具を作成した。

（３）意欲的に取り組めるように、単元の初めに関連した活動を。

海や魚が身近にある環境とはいえ、子どもたちが実際に目にする魚の種類は限られている。そこで、これを機会にいろいろな魚を見たり、触れ合ったりすることでより魚に対する興味を高めることをねらい、校下にある水族館を見学し、動機付けとした。

（４）見通しを持てるように、これからの活動を話題にして

本時の活動の見通しを持てることが、子どもの学習意欲の高まりや動機付けにつながると考えられる。そこで、大きな魚をつろうとしている子どもが主人公の絵本を、学習の導入に読み聞かせ、意欲を高めると同時に、大きさについての意識付けをもねらった。

（５）満足感・成就感を味わえるように

自分が釣った魚の点数に応じた金額のお金を手にすることができる活動も取り入れた。子どもの意欲を持続させるため、スモールステップで活動を構成していく必要があること、また、お金の出し方について指導を始めるのに良い時期であること、お金の換算できたことが、お菓子をゲットできることにつながるという達成感が得られるということなどから、２つの学習活動を設定し、どの子も満足感を持って学習を締めくくることができることを期待した。

○授業の実際と考察

（１）子どもの実態や思いを生かした取り組み

２、４年生の二人（Ｂ児Ｃ児）は、昨年「ボーリングゲーム」や「的当てゲーム」などを学習し、『ルールが分かってゲームを楽しむ』力がついている。ところが、１年生のＡ児は、入学して間もないこともあり自分のしたいことがどうしてもせんこうしてしまい、みんなで取り組むことに難しさがあった。

そこで、まずは、『Ａさんが興味のある題材を持ってこよう』ということで、休日のお話の中でよく、「おじいちゃんつりにいったよ。」「おとうさんが大きい魚釣ってんよ。」と目を輝かせて話す「魚つり」を題材に取り入れることにした。

（２）見通しを持てるように、これからの活動を話題にして、まずは、「釣り」のイメージづくり



○「魚つり」をよく体験しているA児は、魚図鑑を見ながら、上手に「あっ、黒鯛や！」など他児が感心するくらい魚の名前をよく知っている。A児ほどではなくても、B児C児にもさっと魚の名前が言える魚を知ることが、魚つりの意欲にもつながると考え、近くの水族館の見学を実施した。

教師の思いを知ってか知らずか、児童たちは、魚の大きさや色の違い泳ぎ方のおもしろさなどに目を奪われ、期待していたほど名前は覚えられなかった。しかし、魚への興味付けとしては、大成功と言える。

○水族館から帰って熱の冷めない内にインターネットを利用して、自分が作りたい魚の絵をプリントアウトした。水族館で見たカクレマノミや鮫、たこ、えいなどは、名前を覚え、画面で見つけると歓声を上げて「これにする！」とコピーしていた。それを利用して、それぞれに手作り魚を完成させていった。



○“釣りに出かけるんだ。”という雰囲気作りのために、数個の飛び石を渡って、釣り場（幼児用プール）

まで行くという設定にした。飛び石を慎重に渡っていくことが、わくわくした臨場感につながったことが、児童たちの真剣な顔から伺えた。



（3）一人一人がより力を発揮できるように、子どもの能力にあわせて教材を工夫。

一つ一つの学習活動において、それぞれ3通りの課題を組み込んで授業づくりをすることが、「個別のニーズ」に沿った授業づくりのベースになると考え、一人一人の課題設定に合わせた3通りの教具を事前に準備した。

参：この教具は、南 祐治先生（鵜巣小学校）の実践のアイデアをそのまま、利用させて頂きました。



cm、mm単位で測ることができるB児(2・4年生)



直接比較で長さ比べをするC児(1年生)

1年生でまだ、ものさしの学習をしていないA児には、「つった魚の大きさを比べる。」ことを課題とし、測定器で測った魚の長さをシールを貼って記録し、どれが一番大きい（長い）か比べた。

また、cm、mmの単位を学習している2、4年生のB児C児には、「つった魚の大きさをはかったり、比べたりする。」ことを課題とした。実際を目盛りより幾分大きく拡大してmmの単位が見やすく数えやすいようにした目盛りを貼り付けた「なんでもものさし〜」をそれぞれに準備した。口の部分が目盛りの0を、尾っぽにあてた三角の定規が示す目盛りが魚の長さを表すことで、操作しやすく自力でも釣った魚の長さを正しく測定してcm、mmの単位で表すことができた。

(4) 満足感・成就感を味わえるように

最後まで、活動を楽しめるように、2つめの活動として、「釣り上げた魚の点数だけ報酬が返ってくることにした。釣り終わったら釣った魚を持って、“現金引き換えコーナー”まで行く。そこで、釣った魚の裏に書かれた点数と同じお金と交換してもらう。10円たまったら、“お菓子コーナー”へ行き、お菓子を買う。しかし、3人とも、10円は1円が10個、5円が2個といったお金の換金ができない。そこで、“**買え換えマシン**”を作成し、その上に獲得した1円玉、5円玉を並べていき、10円になったら、10円玉に換金してもらえようにした。

菓子箱には、Aさんの好きなチョコ、B君の大好きなラムネ、Cさんのお気に入りのミニゼリーなど数種類のお菓子を入れて魅力的にした。「たくさん釣って、あのお菓子をゲットするぞ！」と一度に2匹釣り上げる裏技を見せたB君。「どれが、点数が多いかなあ？」と予想しながら釣りに集中するAさん。「あと〇円でお菓子がとれる！」とおたすけシートに真剣な顔でお金を並べるCさん。学習後半の停滞しがちな時間帯であるが、どの子も「好きなお菓子をゲットするぞー！」と、自分の順番を今か今かとわくわく踊るような気持ちで待っている時のきらきらした目、10円玉を手握りしめて「どのお菓子にしようかなあ〜。」とお菓子を選び、とびっきりの笑顔を見せ、「自分が釣った魚でお菓子がゲットできた」という満足感で授業を締めくくることができた。



買え換えマシン

