

P・I・A シート

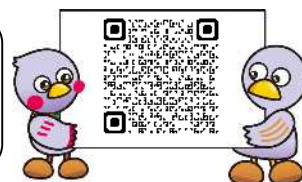
～「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 実践事例～
小学校 総合的な学習の時間 編 ① 概要

校種・学年	小学校・4学年	教科等	総合的な学習の時間
単元名	五小！福祉でみんなを幸せに		
単元の目標	様々な角度から福祉に対する体験を通して、福祉の大切さを知るとともに、福祉が自分たちを含めた社会問題であることに気づき、よりよい福祉の実現に向けた課題解決方法を工夫し、自らの生活や行動に生かそうとする。		
本時のねらい	これまでに集めた情報を整理・分析したことを基にして、自分と友達の考えを比べたり関連付けたりしながら、誰もが楽しめる遊びの工夫について考える。		
本時の評価規準	様々な立場の人たちの視点に立って、遊びの工夫を考えることができている。 【思考・判断・表現】（ワークシート）（行動観察）		

事例の概要(見どころ)

- ・「福祉」の本質である、「互いを思いやり、支え合う」ことの意味について単元を通して子供たちが実感を伴って学ぶことができるように単元計画を作成しています。そのために、子供たちがインターネットや本だけで学ぶのではなく、実際に体験する活動を取り入れたり、専門家と関わったりしながら学んでいくことができるような単元構成になっています。
- ・子供たちが福祉フェスタに向けて「誰もが楽しめる遊び」の工夫について考える際に、これまで調べてきた情報を教室内に掲示したり、工夫のポイントについて4つの視点を提示したりするなど、考えを生みやすくする教師の手立てを設定しています。
- ・グループで話し合って終わりではなく、グループで話し合ったことを基に全体での話し合いを行い、教師が子供たちから出てきた考えをつなぎ合わせながら、構造的に板書し、可視化しています。

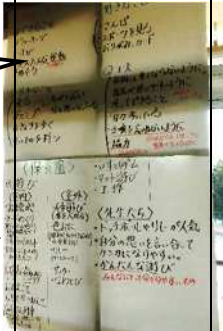
発行：令和8年3月
埼玉県教育局南部教育事務所
<https://www.pref.saitama.lg.jp/g2201/gakkou/pia.html>



P・I・A シート

～「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 実践事例～
 小学校 総合的な学習の時間 編 ② 指導展開

- 目標 これまで集めた情報を整理・分析したことをもとにして、自分と友達のを考えを比べたり関連付けたりしながら、誰もが楽しめる遊びの工夫について考えている。
- 準備 これまで集めてきた情報を整理した資料、ワークシート、振り返りカード、ICT 端末
- 展開 (34/64)

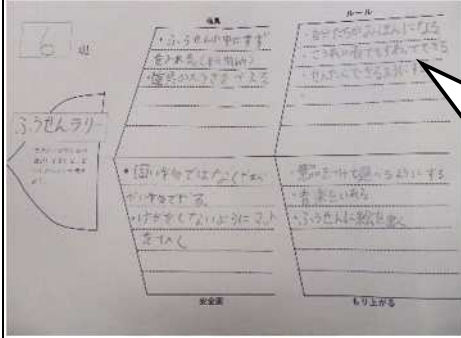
学習活動	・指導上の留意点 ○評価（評価）	準備	時間
1 前時の学習を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> これまでの活動を振り返ることで、児童が意欲をもって取り組めるようにする。 	これまで集めてきた情報を整理した資料	3
2 本時のめあてを確認する。	<p>前時までの情報を整理して掲示することで、学びの足跡を俯瞰できるだけでなく、全体・グループでの話し合いの際にも考えの拠りどころとすることができます。</p> <p>だれもが楽しめる遊びにするにはどうしたらいいか考えよう。</p>		2
3 本時の課題解決のための見通しと活動の流れを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 目的意識（みんなで楽しく遊ぶ）、相手意識（子供、大人、高齢者、小さい子、障がいのある人）、方法意識（誰もが楽しめる遊び）を確認する。 「誰もが」とはどういう人たちか具体的に例示し、イメージを持たせる。 本時の見通しとして誰もが楽しめるために、①どんな工夫が必要か複数取り上げる。②本当に必要な工夫は何かを考える。という点について確認をする。 時間配分を明確に伝え、効率的に活動できるようにする。 前時までの活動と本時の活動のつながりを意識させる。 考えが整理できるように、思考ツールを使ったワークシートを活用しながら話し合いを進めることを確認する。 		3
4 グループごとに遊びの工夫について話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの立場に立ちながら工夫を話し合えるように、前時の内容やこれまでの調べてきた情報を掲示する。 4つのポイントに意識しながら話し合いが進められるよう助言する。 	ワークシート（思考ツール）	20

目的意識や相手意識を明確にすることで、自分たちの活動の意味を再確認し、まとめ・表現に向けた相手意識・目的意識の高まりを期待できます。

主体的な学びの視点として、学習活動の見通しを明らかにし、学習活動のゴールとそこに至るまでの道筋を子供たちと共有しておくことが大切です。

本時で発揮させたい「考えるための技法」は何かを明確にし、それに合わせた思考ツールを選択していくことが大切です。また、考えを可視化したり、操作したりする上でも思考ツールの活用は有用です。

何の視点で話し合うのか明確にしておくことで、視点を基に深く考えたり、視点のつながりに気付いたりしながら、話し合いを深めていきます。本時だけでなく、単元を通してこうした視点については、子供たちと共有しておくとういでしょう。





<子供たちの話し合いの様子から>

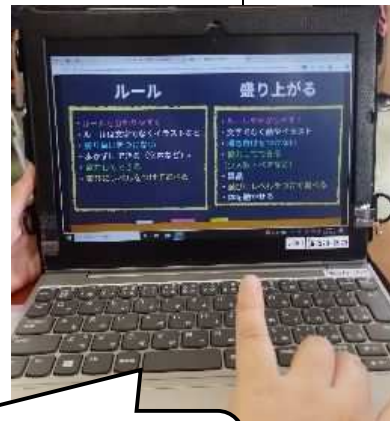
「障害がある方は、目が見えない。小さな子供は気になって触ったらケガをするかもしれない。だから、物を減らすのがいいんじゃないか。例えば、目が見えない人のために、形を立体的にしていくといいんじゃないか」など、相手の立場に立って自分たちの遊びを見直し、誰もが楽しめる遊びの工夫について考えることができていました。

◎話し合いのポイント

- ・ルール of 工夫
- ・道具の工夫
- ・楽しさを高める工夫
- ・安全な工夫

具体的に子供たちの様子を見取り、子供たちの活動に対して評価を行っていくことが大切です。その際、単元（本時）の評価規準に基づいた評価を返していくことができるようにしましょう。

- ・思考ツールを使ったワークシートを活用して話し合いを進めさせる。
- ・各グループを巡回し、多様な立場の人の視点を考慮できているか確認する。
- ・話し合いが停滞しているグループには、具体例を示したり、質問を投げかけたりして支援する。



ICT 機器を活用して、これまでの学びとのつながりに気付くこともできます。子供たちが話し合いの際に自由に参照することができるような環境を整えておくことが大切です。

○様々な立場の人たちの視点に立って、遊びの工夫を考えることができています。（ワークシート、観察）

- ・類似点や相違点に注目させ、多様な考え方があれることを実感させる。
- ・特に良い工夫については、なぜ良いのかを考えさせる場面を設ける。

5 グループで話したことを発表し、全体で工夫について話し合う。



教師は子供たちから出てきた考えをそのまま聞き流すのではなく、構造的に板書で整理したり、必要に応じて問い返したりすることで、子供たちの思考をより深めていくことができるような働きかけが重要です。

<本時の板書>

これもが楽しめる遊びにするには、どうしたらいいか考えよう。

苦手なこと
↓工夫
解決

もり上がる
安全面
道具
ルール

ボーリング

- ・遊びにレベル(きょり・ボールの重さ)
- ・文字 → イラストでレベルを表わす(点字)

ふうせんラリー

- ・立っても、すわってできるよに
- ・お手本を見せる。
- ・ふうせんの中にす

ふくわらい

- ・角のないもの
- ・パーツを大きく
- ・ペア
- ・うらに点字
- ・4-1キャラクター

しんけいすいびん

- ・カードがそろったら音
- ・分かりやすい形 → ○△
- ・カードを大きく

?ボックス

- ・文字・声・イラストの説明
- ・チーム(2~3人) 音楽
- ・箱...ダンボール×角にやわらかいもの
- ・学校にあるもの→ヒントをあげる

6 本時のまとめと振り返りをする。

- ・「誰もが楽しめる遊び」を考える中で気づいたことや学んだことを自分の言葉でまとめるよう促す。
- ・次時の活動(遊びの改良や実践)への見通しを持たせる。

振り返りカード 7

全体で話し合う際に、意見を交流したことを基に、教師が考えを可視化し、整理した板書は、それが本時のまとめとなり、子供たちが振り返りの際に自らの学びを捉え直す際に活用することができます。

<本時の振り返りから>

あえびはちがうけど同じいけんとかもできるし、みんなで話し合うと自分も思いつかない物が思いついた。

全体で話し合う活動を設定することで、グループでの話し合いの時間だけでは気付かなかったことや、他のグループとのつながりに気づき、新たな考えを生み出したり、自分たちの考えに自信を深めたりすることができた姿を見取ることができます。