

## 第6学年 図画工作科・総合的な学習の時間

屋久島町立神山小学校 濱崎 昇平

### 1 題材名 「つくろう！遊ぼう！本富（もととみ）人生ゲーム」

### 2 題材の目標

- 自分の取組が、環境や文化、産業等の観点から様々なひと・もの・ことが関わっていることや自分の取組の価値について理解することができる。表したいイメージに合わせて様々な表現方法を組み合わせて表すことができる。（知識及び技能）
- 環境や文化、産業等の様々な観点を基に、自分の取組について様々なひと・もの・ことが関わっていることや取組の価値について考えることができる。形や色、構成といった視点を基に自分の思いを表現に生かすことができる。（思考力・判断力・表現力等）
- 自分の思いを伝えるボードゲームを表す活動に興味をもち、粘り強く表現しようとするすることができる。（学びに向かう力・人間性等）

### 3 題材について

#### (1) 教材観

本題材は、これまでの総合的な学習の時間の取組の振り返りや、未来に取り組みたいことをボードゲームで表現する題材である。前半をこれまでの取組に関するマスとし、後半を未来に取り組みたいことのマスを設定し、人生ゲームのような形で表現することを想定している。

総合的な学習の時間に、3～6年生の総合的な学習の時間に取り組んできたことを振り返ったり、これから取り組みたいことについて考えたりする活動を行う。その活動と図画工作の題材を関連させることで、図画工作の時間において、自分の取組を振り返るとともにさらに今後取り組みたいことを考える意欲を高めることができる。また、ボードゲームを表現する際に、SDGsの17項目の観点から考えることで、多面的に自分の取組の振り返りや今後の取組をイメージすることができる。さらには、自分の行った取組や行いたい取組が、誰にとって、どれくらい幸せなのかを考えることで、取組におけるひと・もの・こととの関連や取組の価値について深く考えることができる。表現したボードゲームを保護者や地域の方に遊んでもらうことで、自分の取組や思いを知ってもらいながら達成感を感じるとともに、感想を踏まえて自分の考えをさらに深めることができる。

人生ゲーム型ボードゲームの魅力は、作成者のこれまでの経験やこれからの考えについて遊びながら知ることができ、作る方も遊ぶ方も意欲的に取り組める題材だと考える。総合的な学習の時間との関連でボードゲームに表現することが、両教科に関する資質・能力を効果的に育成することにつながると考える。

#### (2) 児童観

本学級の児童は、5年生までの総合的な学習の時間において、屋久島の環境や自然、産業等の分野において様々な体験活動を通して魅力や課題を見いだしてきている。また、6年生の総合的な学習の時間においてSDGsの17項目の観点で行動目標を自分たちで設定しようと計画を立てているところである。活動中は、意見交換しながら取り組むことを好み、複数人でアイデアを出し合いながら表現する活動に意欲的に取り組むことができる。さらに、これまで様々な造形活動

を経験してきており、様々な材料を用いながら細部まで表現することに意欲的である。ただ、多面的な視点で物事を捉えることに課題があるため、学び合いの設定の場を効果的に設定したり、外部人材の活用により適切な助言をいただいたりする場の設定をする必要がある。

### (3) 指導観

本題材の指導にあたっては、まず、総合的な学習の時間に、3～6年生の総合的な学習の時間に取り組んできたことを振り返ったり、これから取り組みたいことについて考えたりする活動を行う。

次に、図画工作の時間に、自分の取組や思いをボードゲームに表現することを、参考作品を鑑賞させながら提案し、活動への意欲をもたせる。その際、どのようなボードゲームにするとよいかを問い、ただ楽しいのではなく、自分の取組や今後の思いなどが伝わるボードゲームにしたいという思いをもたせる。また、年度当初のオリエンテーションにて、世界や未来のために自分ができることを考えることの大切さを学んだことを想起させ、ボードゲームにもSDGsの17項目の目標を踏まえて自分の行動目標を設定することも提案する。

そして、ESD グローバルアドバイザーを招き、ボードゲームの中間鑑賞会を行う。その際、SDGsの17項目の観点が含まれているか、幸せポイントが増減する理由について深く考えさせるような質問をしていただく。

その際、屋久島の環境や文化、産業などの専門的な知識をもっている方をゲストティーチャーとして招き、話を聞く活動を設定する。このことを通して、ゲストティーチャーの取組や思い、屋久島の魅力、課題について考えさせ、課題意識をもたせたい。そして、屋久島の課題を基に、自分なりの解決策と未来の屋久島像を考えさせる。

そして、完成したボードゲームを保護者や地域の方に遊んでもらいながら自分の取組や思いを知っていただく場を設定する。また、役場等の多くの目に触れる場所に意見箱とともに設置し、地元の方や観光客に鑑賞してもらい、意見をいただく場を設定する。そこでいただいた意見を踏まえて、達成感を感じたり、新たな課題提起を得たりする機会としたい。

### (4) ESDとの関連

#### ・本学習で働かせる ESD の視点 (見方・考え方)

相互性・・・これまでの取組や今後取り組みたいことについて、様々な人・もの・ことが関わっている。

公平性・・・よりよい未来を創っていくのは大人だけでなく、自分たちも自分にできることを考えて行動する必要がある。

責任性・・・未来の人やもの、このために自分の役割や自分にできることを考え、伝えたい。

#### ・本学習を通して育てたい ESD の資質・能力

##### ① 批判的に考える力 (Critical Thinking)

自分が取り組みたいことがSDGsの17の目標のよりよい達成につながるのかを考える。伝えたい思いが相手に論理的に伝わるかを考えてマスの文言を検討する。

##### ② 未来像を予想して計画を立てる力

自分の伝えたい思いをボードゲームで表すことに向けて、イメージを膨らませたり形や色、構成を考えたりする。SDGsの17項目を観点に、将来自分が取り組んでいきたいことを具体的に考え

る。

③ 多面的・総合的に考える力 (Systems Thinking)

環境や自然，食，農などといった様々な分野や様々な立場から取組や取組の効果などを考える。他者のアイデアやアドバイスをもとに自分のイメージをより深める。

④ コミュニケーションを行う力

今後の課題に対するよりよいアイデアを交流し合う。

⑤ 他者と協力する態度

他者とアイデアを交流しながら，互いによりよい表現にするために協力する。

・本学習で変容を促す ESD の価値観

・世代間の公正

よりよい未来を創造するには，様々な立場や考えを踏まえながら，まずは自分が全ての人にとってよりよい未来のために多面的に追求していこうと当事者意識をもつことが大切である。

・達成が期待される SDG s

1 1 住み続けられるまちづくりを

1 7 パートナリーシップで目標を達成しよう 等

4 単元の評価規準

(ア)知識及び技能	(イ)思考力・判断力・表現力等	(ウ)主体的に学習に取り組む態度
① 自分の取組が，環境や文化，産業等の観点から様々なひと・もの・ことが関わっていることを理解している。	① 環境や文化，産業等の観点からこれまでの取組や今後取り組みたいことを幅広い視点で考えている。	① 他者と協働して探究活動に取り組みながら，これまでの取組や今後取り組みたいことを進んで思い描き，それに向けて行動しようとしている。
② 社会の中の自分の役割や多様な考えを踏まえながら取組を考えることの大切さを理解している。	② これまでの取組や今後取り組みたいことを，環境や文化，産業等の観点からイメージし，形や色，構成といった造形的な視点を基に自分の思いを表現に生かしている。	② これまでの取組や今後取り組みたいことを表現する活動に興味をもち，粘り強く表現しようとしている。
③ 形や色，構成といった視点を生かすとイメージを具体化できることを理解している。		

## 5 単元の指導計画

学習活動	○学習への支援	○評価・備考
<p>1 これまでの本富の時間に取り組んできたことを振り返り、今後取り組んでいきたいことを考える。(総合的な学習の時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4年生の時に、環境ポスターをつくって地域に掲示して呼びかけたな。</li> <li>6年生では、観光客の人にも環境に配慮することを呼びかけていきたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>これまでの取組を振り返ることができるよう、写真等を用いて視覚的に想起しやすくさせる。</li> <li>取組を整理し今後の取組をイメージしやすくさせるために、これまでの取組が、SDGsの17項目のどれに当たるかを考えながら振り返るようにする。</li> </ul>	<p>イ① (思判表)</p>
<p>2 取組や思いをボードゲームに表すことについて、表現の見通しをもつ。(図画工作)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>これまでの取組がよく伝わるものがないな。</li> <li>おうちや地域の人にも遊んでもらいながら、これから取り組みたいことや思いが伝わるものにしたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動の見通しをもたせるために、参考作品を鑑賞させ意見交換を行う。</li> <li>活動を焦点化するために、総合的な学習の時間での活動を想起させ、ボードゲーム作成への意欲をもたせる。</li> <li>イメージを具体化させるために、SDGsの17項目の視点で考えさせる。</li> </ul>	<p>イ② (思判表)</p>
<p>3 取組や思いをボードゲームに表す。(図画工作)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>環境ポスターを掲示したことで、幸せポイントが増えるようにしたい。</li> <li>自分たちが取り組んだCO2削減の取組が世界にも広がって、世界中の人が幸せになるマスをつくりたい。</li> </ul> <p>4 中間鑑賞会を行い、助言をいただく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>環境ポスターを掲示したことで、ゴミをポイ捨てする人が減ったから幸せポイントが増えるようにしたい。</li> <li>耕作放棄地となる土地が増え続けることについて、課題策を言えた人はマイナスポイントにならずに済むルールがいいと思う。</li> </ul> <p>5 完成した作品の鑑賞会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友達の作品のアイデアはいいな。私の作品のよさもたくさん見つけてもらえて嬉しい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>行動に伴う価値について考えさせるために「幸せポイント」を導入するよう提案する。</li> <li>多面的な視点の思考を促すために、中間鑑賞会を開催し、ESDグローバルアドバイザーからの助言をいただく機会とする。その際、SDGsの17項目の視点や行動に伴う人々への影響、人・もの・こととのつながり、自分の行動の目的や思いとの関連等を視点に助言をいただく。</li> <li>表現の達成感を感じさせるために、互いの表現のよさを伝え合う場を設定する。GTにSDGsの視点から価値付けをしていただく。</li> </ul>	<p>ア①③ (知・技) イ② (思判表) ウ①② (主体的)</p>
<p>6 ボードゲームを役場等に設置し、いろいろな方に鑑賞後の意見をもらい、考えを深める。(総合的な学習の時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の取組や思いを伝えることができた。</li> <li>将来のために今できること考えて、早速取り組んでみようかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボードゲームを役場等に設置し、感想ボックスに屋久島内外の方々からの意見をいただく場を設定する。</li> <li>考えをより深めさせるために、いただいた意見を基に、今後の取組について練り直し、今後の考えや行動に生かすように促す。</li> </ul>	<p>ア② (知・技)</p>

現在の学年終了時に目指す姿

屋久島の特色を生かしたり持続させたりするための探求的な活動を通して、屋久島のすばらしさや自然、人間の相互の関わりを改めて深く知ることができる。今までの学びを生かして自分の未来像・屋久島の未来像を考えようとすることができる。

かわひこを広めるために、レシビを考ええるなど様々な取組ができたぞ。

もっと広めたいけど、校区には荒れ地が多く広めにくい現状があるな。

総合的な学習の時間

「かわひこ広めようプロジェクト」(5年生)

屋久島南部の伝統野菜であるかわひこの育て方や広め方を調べ取り組むことにより、児童はその魅力や産業に従事する人々の願いや思いを知ると共に、農業を継承することの大切さを理解することができる。

総合的な学習の時間「荒れ地再生プロジェクト」

○主に養いたいESDの資質・能力

長期的思考力

伝統野菜を継承していくためには、今の荒れ地の課題や原因を踏まえ、今自分たちにできることを考え行動することが大切である。

コミュニケーションを行う力

友だちと協力しながら地域の人々に対して積極的に働きかけることが大切である。

○主に育てたいESDの価値観

世代間の公正

伝統野菜を後生の人々にも味わってもらうには、今の自分たちが考え、行動を起こすことが大切である。

PTA行事「PTAフリーマーケット」

PTAフリーマーケットに児童が集めた古着やリサイクル品を販売し、得た益金を活用して荒れ地再生の費用に充てる。

荒れ地を再生することは容易ではないが、地域や学校の関係の行事や人材を活用することで目標に向けて近づいていくことが出来ることを理解する。

荒れ地を再生するのは大変なことだな。

荒れ地を再生するには、資金が必要だ、SDGsの視点で考えると、古着やリサイクル品を販売するとよさそうだ。

描いた未来像を地域の人に広めたいな。



図画工作科

「ドリームプロジェクト」(日本文教出版)

自分が思い描く未来の屋久島像を、自然材や紙粘土を活用して表す活動を行う。伝統野菜を栽培して荒れ地が再生されたというミニチュア作品を、地域の公民館等に設置し、地域の方へ自分たちの取組を知っていただく機会とし、地域全体で荒れ地再生の機運を高めることにつなげていきたい。

図画工作科

「つくろう!遊ぼう!本富人生ゲーム」(自作)

自分のこれまでの総合的な学習の時間の学びを振り返りつつ、将来の自分の行動を考えることで、SDGsの視点で過去の自分の行動の価値に気付いたり、今後の取り組みたいことが誰にとつとどどのように影響があるかを考え、よりよい未来を描いたりすることができる。