

知る！つながる！楽しめる！弘明寺かるたプロジェクト

～「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたをつくろう～

森田 浩一

1 単元の構想

(1) 単元に寄せる子どもの願いと、教師の願い

5年生になり、新たな学級のスタートを切った子どもたちは、「4年生の頃にみんなで遊んだカードゲームで早くみんなと仲良くなりたい」と声を挙げ、カードゲームを通じたコミュニケーション活動を朝の会のプログラムに取り入れた。4月下旬、横浜市金沢区のご当地かるたで遊び、子どもたちはかるたに強い関心をもった。自分達でかるたの読札や取札を考えてつくったり、つくったかるたで地域の新たな賑わいを創り出したりできるという面白さに気付き、「弘明寺のかるたをつくってみたい」「つくったかるたで大岡っ子や地域の方々とつながって、楽しく遊びたい」と願いが広がり、単元が立ち上がった。

郷土かるたは、地域に関連する諸事象をかるたの形式によってカード化した文化である。横浜市金沢区ご当地かるた「カナかる」企画・運営チームの方々から郷土かるたの意義や作り方を教わり、地域の魅力を調査する活動を通して、自分達が暮らす地域の記憶や生の営みを伝えるという郷土かるた文化の魅力を感じ取ることができるだろう。また、「カナかる」企画・運営チームの方々のように、郷土かるたの魅力やその意義を発信し続ける方々の考え方やその取組にふれ、「自分達にしかつくりえない弘明寺かるたをつくりたい」「どうすれば弘明寺の魅力を知り、遊ぶ人々がつながって楽しめるかるたをつくれるかな」といった願いや問いを原動力にして追究し続ける姿を引き出したい。かるたの読札や取札に載せる内容とデザインの決定に向けて収集した弘明寺に関する情報を協働的に整理・分析し、そこから生成した新たな問いの解決に向けて試行錯誤する学習活動を展開することによって、弘明寺には魅力的な「人」「もの」「こと」が多様にあることに気付いてほしい。また、自分達の手で弘明寺の魅力伝えるかるたを制作し、魅力を発信し、かるた大会を企画・運営する経験を得ることによって、弘明寺の新たな賑わいを創り出すことができるという手応えと達成感を味わわせたい。単元の終末を迎える頃には、地域への愛情を深めている自分に気付き、地域社会の維持・発展に向けた願いや問いをもち、追究する子どもを育てたい。

(2) 単元目標

弘明寺の魅力伝えるかるたを制作し、新たな賑わいを創り出す活動を通して、弘明寺の魅力を表すかるたの札の内容やそれらを伝える方法を発想し、桜並木と水辺で暮らす生き物が共存する美しい景観と、昔から商店を営む人々が中心になって創りだしてきた賑わいがあることや、地域の魅力の継承と発展に向けて試行錯誤を続けてきた方々の考え方や生き方のよさに気付き、弘明寺への愛着を深め、弘明寺の魅力を継承しようとすることができる。

(3) 単元の評価規準【本単元における探究課題(地域発展)：かるたで表す弘明寺の魅力と地域の発展に関わる人々の考え方や生き方】

| 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 弘明寺には、桜並木と水辺で暮らす生き物が共存する美しい景観と、昔から商店を営む人々が中心になって創りだす賑わいがあることに気付いている。【知①-1】 地域の魅力の継承と発展に向けて試行錯誤を続けてきた弘明寺商店街で商売を営む方々や、「カナかる」企画・運営チームの方々の考え方や生き方のよさに気付いている。【知①-2】 弘明寺の魅力伝えるかるたを制作することができたのは、かるたの制作について探究的に学んだ成果であることを自覚し、探究のプロセスを意識しながら活動しようとしている。【知②】 弘明寺の魅力伝えるかるたを制作するために、弘明寺を探検しながら、弘明寺の「人」「もの」「こと」を取材したり、得られた情報を協働的に精査したり、弘明寺の魅力をかるたに創造的に表現したりしている。【知③】 | <ul style="list-style-type: none"> 「弘明寺の魅力伝えるかるたをつくり、大岡っ子や地域の方々をつながり、楽しみたい」という願いの実現に向けて、問題状況から解決可能な課題を見付け、解決の順序や方法等の見通しを立てている。【思①】 弘明寺の魅力伝えるかるたをつくるための手順や材料、方法等について、自分なりの発想を生かして工夫して試したり調べたりしながら、効率的に情報を収集している。【思②】 継承したい弘明寺の魅力の内容や方法などの多様な視点から制作したかるたを評価し、問題点の原因を分析したり、よりよいかるたにするための改善点を見いだしたりしている。【思③】 自分が探検し、取材して発見した弘明寺の魅力について、実際にかるたで遊んで試しながら、効果的に魅力が伝わる方法を選択して表現している。【思④】 | <ul style="list-style-type: none"> 「弘明寺の魅力伝えるかるたをつくり、大岡っ子や地域の方々をつながり、楽しみたい」という願いの実現に向けて、弘明寺の魅力を継承することの価値を感じながら試行錯誤を続けている。【態①】 制作を進める中で分からないことや困ったこと、「カナかる」企画・運営チームの方々の取組や考え方、地域の魅力の継承と発展に携わる方々の考え方や生き方について進んで質問している。【態②】 友達の発見や工夫のよさ、「カナかる」企画・運営チームの方々の考えのよさを見付け、自分の追究に生かし、よりよいかるたをつくろうとしている。【態③】 |

「大岡の時間をスタートしよう」7 (大岡5 学活2)

- 大岡の時間で目指す姿を話し合い、カードゲームへの意欲を高める。
- 横浜市金沢区ご当地かるた「カナかる」で遊び、特徴を整理する。
- どんなカードゲームをつくって遊びたいかを話し合い、弘明寺の魅力を伝えるかるたをつくることに決定する。
- 年間計画を立てる。

今年の大岡は、弘明寺の魅力を伝えるかるたをつくりたい。弘明寺の魅力を伝えるかるたをつくって、地域の方や保護者、大岡っ子、先生と楽しく遊びたい。そのためにはこれから弘明寺の魅力を徹底的に見付ける必要がありそうだ。まずは、実際にかるたをつくってみよう。

「弘明寺の魅力を伝えるかるたをつくってみよう」15 (大岡15)

- 弘明寺かるた ver.1をつくるために、フィールドワークに出掛ける。
- フィールドワークで見付けたことや思ったことを話し合う。
- かるたの制作に必要な物や手順を調べる。
- 今後のかるた制作について分からないことを整理し、「カナかる」企画・運営チームの方々に教えていただきたいことをまとめる。
- 「カナかる」企画・運営チームの Y さんたちにかるたのつくり方や特徴、プロジェクト発足の背景、かるたに込められた思いなど等について教えていただく。
- かるた相談会で分かったことや思ったこと、今後のかるた制作に生かしたいことを話し合う。
- 弘明寺かるたをつくるための目的や計画を見直す。

かるたはその地域に暮らす人々が大切にしてきた人、もの、ことがカードになって、地域の魅力を受け継いでいくことができるものだ。分かった。私たちが弘明寺という地域をたくさん知って、地域の魅力を伝えていきたい。そのためにはフィールドワークをする必要がある。私たちがまだ知らない弘明寺の魅力や謎を探って、弘明寺の魅力を知り、つながり、楽しめるかるたをつくりたい。

「弘明寺にはどのような魅力があるのだろう」20 (大岡20)

- 弘明寺フィールドワークの計画を立てる。
- 弘明寺商店街、大岡川、弘明寺公園のフィールドワークをする。
- フィールドワークで見付けたことや疑問を共有し、新たな願いや問いを見いだす。
- さらに詳しく調べたいことについて整理し、次のフィールドワークの計画を立て、弘明寺商店街、大岡川のフィールドワークをする。
- フィールドワークで見付けたことや疑問を共有し、新たな願いや問いを見いだす。
- 弘明寺商店街について調べて分かったことをまとめる。
- 「なぜこんなにも長く商店街が続いてこられたか」について話し合う。
- 弘明寺商店街理事長の K さんにアポイントをとる。
- K さんに弘明寺かるたの活動目的と内容を伝え、弘明寺の魅力や歴史、抱えている課題とそれに対する思いについてインタビューしたり、話を聞いたりする。
- K さんの話を聞いて分かったことや思ったことを話し合う。
- 発見してきた弘明寺の魅力を振り返り、かるたで伝えたい弘明寺の魅力を話し合う。

桜まつりはまちで一番大きな賑わいを創り出していて、桜はまちに欠かせない自然だと改めて分かった。商店街理事長の K さんのお話を聞いて、昔から弘明寺のまちの魅力を守り、受け継ごうとしてきた人の思いが繋がってきたから今の弘明寺のまちがあると分かった。これまでにみんなで集めてきた弘明寺の魅力でどんなかるたの札をつくろうかな。

「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたをつくろう」35 (大岡30 国語5)

2 小単元の展開 参照

「弘明寺かるた大会を開いて弘明寺の魅力を伝えよう」22 (大岡17 国語5)

- 第1回かるた大会の開催に向けて企画・運営チームを発足する。
- アイテム (大岡かるた、グッズ)、演出 (ワークショップブースの装飾、オリジナルのルール)、広報 (チラシ、ポスター)、司会・進行 (プログラム、心躍る話し方) のチームに分かれて大会当日の企画・運営の準備を進める。
- 第1回かるた大会を開催する。
- 第1回かるた大会の成果と課題を整理し、見いだした改善点を基に目的達成に向けてプロジェクトの企画・運営を見直す。
- 第2回かるた大会の開催に向けて企画・運営チームを発足する。
- 第2回かるた大会を開催する。
- 第2回かるた大会の成果と課題、改善点を整理・分析する。

「知る」「つながる」「楽しめる」かるたにするために、読札の解説の内容をより分かりやすくしたり読札で伝えたいことが取札のデザインと合うようにしたりして、弘明寺の魅力を「知る」かるたにできた。「つながる」「楽しめる」かるたにするために、弘明寺のまちに住む誰もが分かるようなネタとあまり知られていないネタのバランスを考えたり、解説を読んだ後に会話をしたりするとよいと分かった。さて、いよいよ弘明寺かるた大会を開催しよう。

「1年間の学びを振り返ろう」3 (大岡3)

- かるたで表す弘明寺の魅力と地域の発展に関わる人々の考え方や生き方について学んだことを振り返る。
- 1年間の学びを振り返り、自分の成長を捉える。

大岡っ子や先生、保護者、地域の方々、専門家と一緒に、みんなで作ったかるたで遊んで楽しかった。自分達が伝えたかった弘明寺の魅力をたくさん知ってもらって楽しく遊んでもらったり褒めてもらったりして嬉しかった。「カナかる」企画・運営チームの盛り上がり楽しいかるた大会に近付けたと思うから、頑張ってきてよかった。かるたをつくって遊んでいるうちに弘明寺のまちがもっと好きになった。自分たちの手でここまでできるとは思わなかったけれど、今は自分やみんなの頑張りを誇りに思う。かるたに関わるすべての人に感謝しつつ、これからも弘明寺の魅力を受け継いでいきたい。

2 小単元の展開

「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたをつくろう」35 (大岡 30 国語 5)

| 子どもの問題意識 () 学習活動 (○) 予想される子どもの考え (・) と気づき () | 知 | 思 | 態 |
|---|-----|---|---|
| <p style="text-align: center;">「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたをつくろう ⑳</p> <ul style="list-style-type: none"> ○これまでのフィールドワークや調査で収集してきた弘明寺の魅力の中から、自分がかかるたの読札と取札に表現するテーマを2つ決める。 ○作成中の読札と取札や収集してきた情報をタブレット端末のアプリや掲示物で共有し、札を相互に見合いながら、制作を進める。 ○制作中の札の頭文字を並べ、五十音が揃うように読札の言葉のアイデアを出し合う。 ○読札と取札のデータを印刷し、完成させる。 ○完成したかるた ver.1 で遊び、「知る」「つながる」「楽しめる」を視点にして振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・5年4組では3つの目標(知る・つながる・楽しめる)を達成できたから、他のクラスの5年生に遊んでもらって、3つの目標が達成できたかを振り返りたい。 ・遊んでもらった後に、アンケートで弘明寺の魅力を知ることができたか聞きたいな。 ○他のクラスの5年生に遊んでもらい、アンケートに答えてもらう。 ○アンケート結果を集計・分析する。 ○「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたになったかを話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・3つの目標(知る・つながる・楽しめる)はまだどれも達成できていない。 ・かるたで遊んだ人が弘明寺の魅力を知るためには、弘明寺の魅力をもっと深く探って、読札の解説に分かりやすく書く必要があると思う。 ・「つながる」「楽しめる」を達成するには、「カナかる」企画・運営チームの方々のように、遊んでいる人を盛り上げるなどの工夫を考える必要があると思う。 ・「カナかる」企画・運営チームの方々に弘明寺かるたで遊んでもらったり、もっと「つながる」「楽しめる」かるたにするためにアドバイスをもらったりしたいな。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>弘明寺の魅力をもっと深掘りしたり、読札について詳しく解説を入れ込んだりして「知る」を達成していきたい。「カナかる」企画・運営チームの方々に ver.1 で遊んでいただいて、どうすれば弘明寺かるたで遊ぶ人がもっとつながり、楽しめるかについて教えてもらいたい。「カナかる」企画・運営チームの Y さんをお願いしてみよう。</p> </div> | ③ | ④ | ③ |
| <p style="text-align: center;">より分かりやすく弘明寺の魅力を伝え、プレイヤー同士がつながり、楽しめる弘明寺かるたをつくろう ㉑</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「カナかる」企画・運営チームの Y さんにアポイントをとる。 ○「カナかる」企画・運営チームの Y さんにかかるた ver.1 で一緒に遊び、より分かりやすく弘明寺の魅力を伝え、プレイヤー同士がつながり、楽しめる方法などについてインタビューする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>「カナかる」では、イベント担当の A さんが中心になって読札についてテンポよく解説を入れてより詳しく地域のよさを知ってもらったり、「おねカルします!」「カナかりました!」というオリジナルのあいさつで盛り上がりやすくなる工夫を考えて遊んでいます。札の内容は、地域に暮らす誰もが知っているような「うんうん!」と頷けるものや一部のマニアックな人が知っているような「えっ、そうなんだ!」と驚けるものをバランスよく混ぜることで、プレイヤー同士の会話が生まれることを期待してつくっています。札を取った後に解説を聞くので、解説の言葉が長くなりすぎて次の札に進むリズム感が失われないようにもしてみるとよいです。読札を読む人が心躍る話し方ができるような読札の言葉を考えたり、遊び方を誰にでも分かる言葉で分かりやすく説明したりすることにチャレンジしてみてください。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○Y さんにインタビューして分かったことや思ったことについて話し合う。(本時) ○アドバイスをもとに改善する。 ○改善した読札の言葉を見合い、以前よりも心躍る言葉になったかを話し合う。 ○かるた ver.2 を完成させる。 ○土曜参観で保護者の方々に遊んでもらい、アンケートに答えていただく。 ○アンケート結果を集計・分析し、改善し、ver.3 を完成させる。 ○再度、「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたになったかを話し合う。 ○完成データを入稿する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>「カナかる」企画・運営チームの方々のアドバイスを聞いて、より分かりやすく弘明寺の魅力を伝えるには、読札の言葉や解説が取札の絵と合っているかを見直したり、プレイヤーがもっと弘明寺について知りたくなるような読札の解説を考えたりするとよいことが分かった。プレイヤー同士がつながり、楽しめるようにするには、テンポよく読札と解説を読んで盛り上げたり、5年4組オリジナルのあいさつをつくって盛り上げたりするとよいことが分かった。読札で説明したいことがたくさんあっても、遊ぶ人に一番伝えたいことが伝わるように言葉を選ぶことも大切だと学んだ。「カナかる」の方々のように、遊ぶ場を盛り上げつつ、魅力をしっかり伝えることができるように改善することができた。いよいよ完成した弘明寺かるたで大会を開く準備をするときがきた。商店街理事長の K さんや「カナかる」企画・運営チームのみなさんに教えていただいたことを生かしてイベントの準備を進めていこう。</p> </div> | ①-2 | ① | ② |
| | | ③ | ③ |

本時目標

「カナかる」企画・運営チームのDさんとNさんにインタビューして分かったことや思ったことを話し合う活動を通して、弘明寺かるた ver.1 の成果と課題を整理し、ver.1 の札とイベント運営の仕方の改善の方向性や地域の発展に向けて試行錯誤を続ける「カナかる」企画・運営チームの考え方や生き方のよさに気づき、自分のかるたの札の改善に生かそうとすることができる。

○学習活動と予想される子どもの考え □教師の働きかけ ■価値に迫る教師の出 ☆評価規準

○学習課題を確認する。(1分)

かるた相談会で分かったことや思ったことを話し合おう

○かるた相談会で分かったことや思ったことについて話し合う。(25分)

取札のデザインが読札の言葉と合っていない札があるとされていて確かにそうだと思った。みんなの取札には使っている色が多すぎるから統一感が無い。デザインチームを立ち上げて、使う色を統一したい。

頭文字が被っていてもドキドキするから楽しいから、今のままでもよいと思う。読札の読み方は、「ガブッ」や「びっくりだ」を大きな声で読むと盛り上がるはず。感情を込めて読めるように読札の文を見直したい。

太鼓や笛を使って解説を読むときの合図にすると解説をしかり聞いてもらえると思った。残り1、2枚になったときのフェイントは5回くらいに回数を制限するとより盛り上がることも教えてもらった。

取札は伝えたいことを大きく描いて、インパクトがあって、シンプルに感じるようにすればより分かりやすく魅力を伝えられるとアドバイスをしてもらったから、ver.2では取札のデザインをより分かりやすくしたい。

「カナかる」企画・運営チームの方々は、いろいろな人に金沢区の魅力を伝え続けているところがすごい。それだけでなく、「5-4のかるたのよいところを真似したい」「カナかるがよいと思ったらどんどん真似していよ」と言っていて素敵。

Dさんがカナかるの次の目標は新しく金沢区に引っ越してきた人や赤ちゃんが生まれた家にカナかるをプレゼントすることだと話していた。金沢区の魅力を知ってほしいという強い思いがあると思った。私達も負けずに弘明寺の魅力伝えたい。

○Dさんの考え方や生き方のよさについて話し合う。(10分)

6月に来てくださった企画・運営チームのTさんは「カナかるを金沢区の文化にしたい」と話していた。Dさんもきっと金沢区のことを誰よりも大好きで、金沢区をあまり知らない人にも魅力がたくさんあるとかるたで伝えたかったのだと思う。

DさんとNさんは弘明寺商店街理事長Kさんと同じように、自分が生まれ育ってきたまちが大好きで、これからはずっと魅力のあるまちであってほしいという強い思いをもっているから、活動を続けることができるのだと思う。

○次の学習を見通す。(4分)

ver.1の札は、まだ弘明寺の魅力を分かりやすく表すことが文も解説も絵もできていないから、一人一人の札をみんなで分析して、改善策を出し合っていく必要があると思う。

「カナかる」企画・運営チームの方々や商店街理事長のKさんが地域の発展を願う強い思いをもっていることが分かった。僕達も地域の魅力を分かりやすく伝えるために札を改善したい。

○振り返りを書く。(5分)

自分がつくっている札を改善するためには、友達から率直なアドバイスをもらって、そのアドバイスを生かしながら札をつくり直す必要がある。来週からver.2をつくりたい。




解説を読む楽しさをDさんは話していたから、Dさんのような読札の言葉と解説の読み方ができるように、クラスのみんなが伝えたいことを理解して自分の言葉で話せるようになりたい。







□「カナかる」の札とイベント運営の仕方や地域の発展に向けて試行錯誤を続ける企画・運営チームのDさんとNさんの考え方や生き方のよさに気づくことができるように、黒板を左右に二分し、左側に札と運営の仕方の成果と課題、改善策を関連付けながら書いたり、右側にDさんとNさんの写真を中心に置いて拡散的に考え方や生き方、それに対する子どもの思いを書いたりして、構造的に整理しながら子どもの言葉を書き残す。(板書)






□札に同じ頭文字がいくつもあって混乱するという問題についてより妥当な改善策を検討することができるように、「同じ頭文字があってもよいと考える立場の人と無い方がよいと考える立場の人がいるけれど、どちらの方がよいかな」と問いかける。(発問)





■Dさんの考え方や生き方のよさに迫ることができるように、「何かに夢中になれるのが幸せの原点、夢中になってみんなで目標を達成することに喜びを感じるとDさんは話していたけれど、Dさんの考え方や生き方にはどんなよさがあるかな」と問いかける。(発問)

☆「カナかる」企画・運営チームの方々について、札や遊び方の改善の方向性と地域の発展に携わる企画・運営チームの方々の考え方や生き方のよさに気づき、話し合ったり振り返りに書いたりしている。【知①-2】

| | | | |
|----|---|--|--|
| 教室 | かるたの制作に必要なものや手順を調べる。 | | |
| 教室 | 横浜市金沢区ご当地かるた「カナかる」で遊び、「カナかる」のよさをまとめ、質問したいことを整理する。 |  | <p>「カナかる」はとにかく面白くて、楽しみながら金沢区の魅力が知れる。まだ知らないことを知れたり、遊びながら仲良くなれたりするよさがある。企画・運営チームの方々には、カナかるが始まったきっかけや札のデザインについて、イベントの開き方などについて質問したい。</p> |
| 教室 | 「カナかる」企画・運営チームの方々から郷土かるたの作り方などを教わる。 |  | <p>いつも遊んでいるかるたより大きなサイズのかるたで一緒に遊んで楽しかった。私たちが予想していたように、かるたの作り方は地域の魅力をたくさん集めてかるたの札をつくり、それを繰り返しながら札を増やしたり磨いたりする方法だった。企画・運営チームのYさんたちの夢は、カナかるを金沢区の文化にすることだと話していた。私たちも、弘明寺の魅力をたくさん集めて大岡っ子や地域の人々と作ったかるたで遊びたいな。</p> |
| 教室 | 弘明寺かるたの制作に向けて、目的を明確に設定し、計画を見直す。 |  | <p>「知る」「つながる」「楽しめる」弘明寺かるたを作って遊ぶことを目指そう。</p> |

| | | | | |
|----|-----------|--|---|---|
| 20 | 学区内 | 再びフィールドワークに出かけ、自分が札で伝えたい弘明寺の魅力のテーマを決める。 |  | 弘明寺公園の展望台から眺める景色は、天気や季節によって違うところが面白い。鳥の鳴き声や葉が風で揺れる音を聴くのも楽しめる場所だね。 |
| | 教室 | 集めた情報を整理しながらタブレット端末を使って札の制作を進める。 |   | カワセミのオスは獲物を捕まえたらメスにプレゼントしてプロポーズをすると聞いて驚いた。カワセミを追うカメラマンの人たちは、小さなカワセミをすぐに見つけて写真を撮っていてすごい。 |
| | 教室 | 集めた情報や試作中の札を共有し、学級全体でどのような札ができそうか札の内容を見渡す。 |  | 弘明寺商店街は横浜最古の商店街ということが分かったけれど、なぜこんなにも長い間続いてくることができたのだろう。 |
| | 学区内 教室 | 弘明寺商店街の歴史や取組について調べる。 |  | 商店街理事長のKさんは、年々お客さんが減っている商店街の様子に危機感をもっていてコロナ禍を乗り越えるのも本当に大変だったと話していた。それでも大好きな商店街をいつまでもまちに残したいという思いで活動を続けている。僕たちも弘明寺かるたで魅力を表して、いつまでも弘明寺の魅力が語り継がれるようにしたい。 |
| | 教室 | 弘明寺商店街理事長のKさんに商店街の取組やKさんの商店街への思いを伺う。 |  | |

| | | | |
|----|--|---|---|
| 35 | <p>教室</p> <p>完成した弘明寺かるたver.1で遊び、成果と課題を整理し、改善点を出し合う。</p> |   | <p>自分の札だけでなく、みんなの札が揃って遊んでみると、弘明寺の魅力がこんなにあったのかと気付かされて楽しめた。けれど、せっかく作った読札の解説をうまく読めなかったから、魅力が今ひとつ伝わらない。遊び方もみんなが楽しめる工夫が必要。隣のクラスの友達にも遊んでもらってアンケートを取って成果と課題を分析していこう。</p> |
| | <p>体育館</p> <p>隣のクラスの友達に弘明寺かるたver.1で遊んでもらい、アンケートに答えてもらう。</p> |  | |
| | <p>教室</p> <p>アンケート結果を分析し、「カナかる」企画・運営チームの方々に相談したいことを整理する。</p> | | |
| | <p>教室</p> <p>「カナかる」企画・運営チームの方々に弘明寺かるたver.1の改善の方向性についてアドバイスをいただく。</p> |  | <p>企画・運営チームのAさんとWさんに札の改善点について質問したら、読札の読み方を工夫したり取札の絵をより分かりやすくしたりすると良いことが分かった。同じ頭文字の札があることを私たちは問題かもしれないと思っていたけれど、私たち自身で同じ頭文字があることに意味をつけて楽しく遊べるようにすればよいと褒めてもらったから自信につながった。</p> |
| | <p>教室</p> <p>アドバイスをいただいたことを整理する。</p> |  | |

| | | | | |
|----|-----------|--|--|---|
| 22 | 教室 | <p>「ぐみカル」(弘明寺かるたver.2)を完成させる。</p> <p>かるた印刷会社に完成した札のデータを入稿する。</p> |     | <p>ついに「ぐみカル」を完成させることができた。今までみんなで作ってきた札が全て揃って、本物のかるたになったのは圧巻だ。何度も絵のデザインや読札の解説文を工夫してきたから、ここまでやってこられてよかった。</p> <p>次は、「ぐみカル」で弘明寺の魅力を知って、遊ぶ人や私たちがつながって、楽しめるように、文化祭に向けて準備を進めよう。</p> <p>「カナかる」企画・運営チームのイベントのように教室や音楽室にぐみカルをPRする準備ができた。文化祭当日は、いろいろな人と弘明寺の魅力を詰め込んだぐみカルで遊んで、楽しかった。下級生の子どもたちや地域の人にも喜んでもらえて嬉しかった。</p> |
| | 教室 音楽室 | <p>文化祭で大岡っ子や地域の方々、保護者、先生にぐみカルで遊んでもらい、弘明寺の魅力を伝える。</p> | | |

③ 実施内容について

| |
|--|
| <p>(1) 実施にあたり工夫した点</p> <ul style="list-style-type: none">・子どもたちが弘明寺のまちの様々な魅力に気付き、そこから生まれた問いをもとにして追究を進めることができるように、フィールドワークの時間を十分に確保したり、郷土かるたを使って地域活性化に向けた取組を続けている方々からかるた制作とPR方法などについて教わったりした。・「地域発展」を探究課題として設定し、かるたで表す弘明寺の魅力と地域の発展に関わる人々の考え方や生き方に迫ることができるように、問いが深まる適切な場面で地域の魅力の継承に取り組む人々に出合わせ、授業を展開した。 |
| <p>(2) 実施にあたり苦勞した点</p> <ul style="list-style-type: none">・かるたの制作には、①子ども自身が伝えたい地域の魅力のテーマ（課題）を設定、②札の内容となる地域の魅力の情報収集、③収集した情報の中から札（読札・取札）に表現したい情報の抽出、④抽出した情報を札に表現、といったプロセスを繰り返す必要があるため、1人あたり2～3テーマを制作するのにかなりの時間を要したこと。そのため、地域へのかるたの普及に向けた活動を計画が道半ばになってしまったこと。 |
| <p>(3) 児童の反応</p> <ul style="list-style-type: none">・繰り返しフィールドワークに出かける体験的な活動によって、地域の人・もの・ことに進んで関わり、地域における出会いから生まれた新たな願いや問いをもとに追究する子どもの姿が見られた。・「かるたは50音で、五・七・五になっている」などのステレオタイプをもちつつ、様々な目的に応じて制作された数種類のかるたで遊ぶことによって自分たちがつくりたいかるたのイメージを明確にもち、創造的に制作を進める子どもの姿が見られた。 |
| <p>(4) 担当教諭及び担当外教諭の変化</p> <ul style="list-style-type: none">・勤務校に着任して以降、「地域」を探究課題とした総合的な学習の時間に初めて取り組んだため、年度当初は学区である弘明寺の地域に対する理解が浅かったが、子どもたちに出合わせたい地域の魅力（価値）について教材研究を進めることで、次第に地域の魅力についてより詳しく知ることができ、教師自身も地域の魅力を感じながら授業実践を続けることができたこと。 |
| <p>(5) 今後の課題と取り組み（児童の思考過程と指導内容との関連付けから、留意すべき事項等）</p> <ul style="list-style-type: none">・1年間の総合的な学習の時間を通して、設定した探究課題にどのように迫っていくと子どもが本質的な価値に気付き、探究課題への解をもつことができるかを、より俯瞰的に計画するカリキュラム・マネジメントの必要性があること。 |