

社会

社会科における思考力・判断力・表現力の育成

「貿易ゲーム」を取り入れた問題解決的な学習の工夫を通して(5学年)

那覇市立泊小学校教諭 新里 康

I テーマ設定理由

今日の我が国は、情報化、核家族化、少子化など様々な面で急激に変化している。加えて将来予測がつかない先行き不透明な社会にあって、その状況を踏まえ考えたり判断したりする力が一層重要になってきている。しかし、平成20年改訂学習指導要領では、PISA調査の結果から我が国の児童生徒の「思考力・判断力・表現力等を問う読解力や記述式問題、知識・技能を活用する問題」「自分への自信の欠如」などが課題に挙げられている。

この課題解決のためには、いかに社会が変化しようと、自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力をはぐくむことが必要であると考え。この必要な資質や能力とは、「確かな学力」であり、学校教育法三十条では、「生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の力をはぐくみ主体的に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない。」と述べられている。社会科において、「確かな学力」を育成することは社会科の目標である公民的資質を養うことと考える。公民的資質とは、小学校指導要領解説社会編よると「社会生活の様々な場面で多面的に考えたり、公正に判断したりすることなどの態度と能力」と示されているからである。社会科では、児童が社会的事象から多面的・多角的に観察し、その観察をもとに予測し、それに対応する方法を幾通りも考え、選択・判断する。そして、「よりよいものにするためには」と追及する。この思考の過程で育まれる力を未来の担い手となる児童につけさせなければならないと考える。こうした力をはぐくむためには、社会事象を自分事として捉えた上で観察・調査・資料読み取り・要約・練り合い活動などを学習過程に組み入れることが重要である。つまり、体験的な学習や問題解決的な学習を通して、基礎的・基本的知識、技能の習得やそれらを活用して、問題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力が深まると考えられる。

しかし、実態アンケートから本学級では社会的事象同士を比較・関連づけて思考することを苦手とする児童が20%、社会科は自分の生活と密着した学習だと実感できずにいる児童は44%、また、自分の考えをまとめて発表することが苦手な児童は47%もいた。この結果から、児童は、自分の生活や社会事象と関連づけて考えることに苦手意識を持っており、そのため自分の考えをまとめ発表できないでいる。このことから、児童は興味・関心が薄いまま学習に取り組んだため、学習問題を自分の事として捉えきれず、問題を解決する話し合い活動の場面でも練り合いが十分ではなかったと考えられる。

そこで、児童一人一人が学習問題を自分ものとして捉え、興味・関心をもって学習に取り組むために、「貿易ゲーム」という体験的な学習を取り入れた問題解決的な学習を行う。児童は、学習問題を解決するため、社会事象を観察し資料を活用しながら調べて得た知識をもとに、自分の考えを自分の言葉で他者に伝えたり、考えを取り入れたりしながら、自分の考えを再構成する。その考えを活用した貿易ゲームを通して、児童は自分の考え方が実際の学習に反映されていることを実感することで、新たな成果と課題が見えてくる。その成果と課題を生かし自分の生活に振り返りながら、自分の言葉で「未来の貿易について」表現していく。以上のような学習過程を組むことで児童の思考力・判断力・表現力がはぐくまれると考え本テーマを設定した。

研究仮説

5年生社会科「世界とつながる自動車」の学習において、「貿易ゲーム」を取り入れた問題解決的な学習を工夫することにより、児童は社会事象を自分の問題としてとらえ、その問題を追究し解決することによって思考力・判断力・表現力をはぐくむことができるであろう。

II 研究内容

1 社会科における思考力・判断力・表現力

社会科における思考力・判断力・表現力とは、平成22年11月国立教育政策研究所教育課程研究センター評価規準の作成のための参考資料評価の観点及びその趣旨よると「社会的事象から学習問題を見出して追究し、社会的事象の意味について思考・判断したことを適切に表現している。」と表記している。また、学習指導要領によれば、社会科における思考力・判断力・表現力を育成するためには、「基礎的・基本的な知識及び技能を確実に習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむ」と述べられている。次に小原友行(2009)は「社会科が求める『思考力・判断力・表現力』とは既に習得している基礎的な知識・概念・技能を活用して社会事象に対する(表1)の問を答えていく力ととらえることができよう。」と述べている。

表1 社会科における思考力・判断力・表現力を育成するための問い

「どのように、どのような」・・・社会を知るための問い
「なぜ、どうして」・・・社会が分かるための問い
「どうしたらよいか、どの解決策がより望ましいのか」・・・社会に生きるための問い

つまり社会科における思考力・判断力・表現力とは、児童が社会事象を知る、分かるだけではなく社会事象からその背後にある問い「どのように、どのような」「なぜ、どうして」「どうしたらよいか、どの解決策がより望ましいのか」を発見し、その問いを解決するために基礎的・基本的な知識技能を活用しながらその背景を熟考し、自分なりの意見や考えをもって判断して、自分の言葉で表現する力と考える。

2 問題解決的な学習

問題解決的な学習とは、学習者が自発的に学習問題をとらえ、これを追究し解明していく学習方法である。この学習過程で育つ問題解決力は確かな学力の一つであり養うべき重要な力である。国立教育政策研究所では、この力を「学習問題を見いだす力」、「学習問題を追究・解決する力」、「実社会に・実生活に参加・参画する力」としている。次に小原によれば「思考力・判断力・表現力を育てる社会科授業には、『どのように、どのような』『なぜ』『どうしたらよいか、どの解決策がより望ましかったのか』といった問題を、自ら発見することが必要である。

つまり、問題の発見から追究、解決に至る問題解決的な学習を行うことが必要であり、思考力・判断力・表現力を育てる社会科授業とは、問題解決力を育てる授業」と述べている。このことから、思考力・判断力・表現力をはぐくむ問題解決的な学習とは、児童自ら問題を発見し、既に学習した知識や技能を使い、社会事象の問題に気づくことから始まり、事象の情報を集めることにより問題を把握し問題解決のための仮説を推論し追究を通して問題解決し発展させていく学習である。

この問題解決的な学習を行う際、言語活動の充実が重要になってくる。学習指導要領よると「習得すべき知識、概念の明確化を図るとともに、コンピュータなども活用しながら、地図や統計など各種の資料から必要な情報を集めて読み取ること、社会事象の意味、意義を解釈すること、事象の特色や事象間の関連を説明すること、自分の考えを論述することを一層重視する方向で改善をはかる。」と述べている。問題解決的な学習の過程では、調べ学習や討議などの言語活動を通して、試行錯誤を行いながら考えを深化させ、再構築しながら児童の中で知識をつなぎ合わせていくと考える。問題解決的な学習と言語活

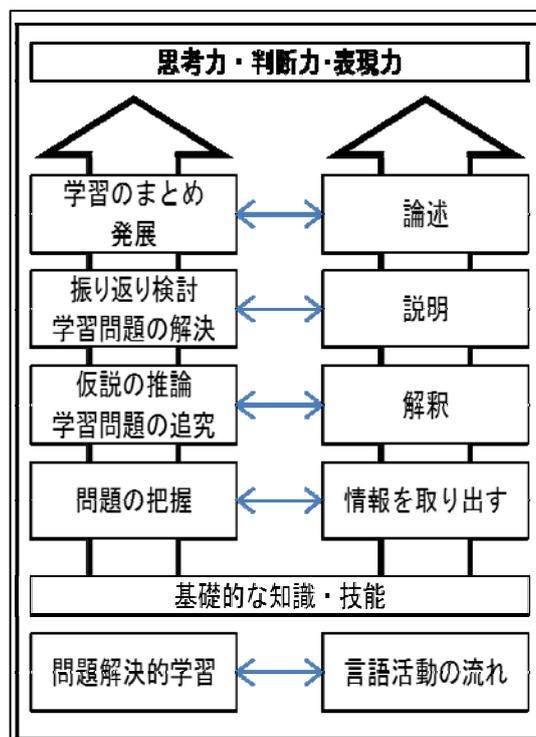


図1 問題解決的な学習と言語活動の関連
 図1で説明すると基礎的・基本的な知識・技能の基盤の上に社会事象から情報を取りだし問題を把握する。集まった情報から社会事象の共通点や相違点を読み取って解釈し問題を追究する。

社会事象を関連づけて説明することによって問題を解決し、論述によって学習をまとめ発展させると考える。図1のような言語活動が充実した学習過程の中で図2のように単独で存在していた知識が言語によって繋がれ、

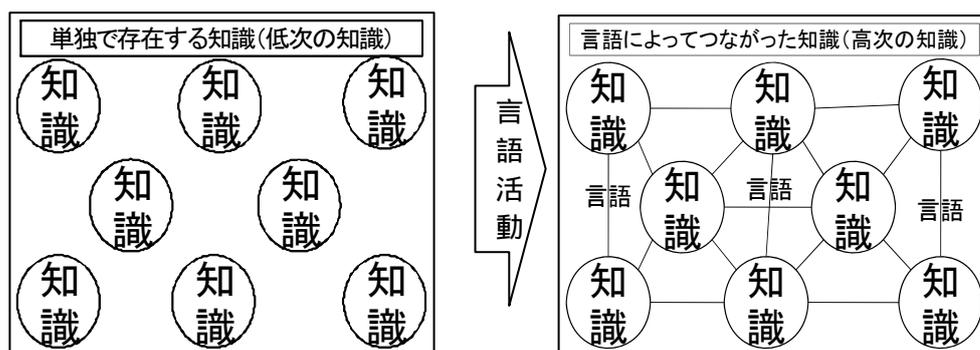


図2 言語活動による知識の変容

知識がより高次の知識へと変容すると考える。つまり、基礎的・基本的な知識、技能・概念の基盤の上に言語活動を通して、知識と知識をつなぎ比較・関連づけ・総合しながら施行錯誤し再構成する問題解決的な学習の過程の中で思考力・判断力・表現力が育成されると考える。

3 体験的な学習「貿易ゲーム」

(1) 体験的な学習

平成20年学習指導要領では、思考力・判断力・表現力をはぐくむための学習の基盤としての基礎的・基本的な知識・技能を「体験的な理解や繰り返し学習を重視するなど、発達段階に応じて徹底して習得させ学習の基盤を構築していくことが大切」と述べ、さらに「作業的、体験的な学習や問題解決的な学習を一層充実させることにより学習や生活の基盤となる知識・技能を習得させる」と述べられている。つまり、思考力・判断力・表現力を育成するためには、生活経験と結びつきつつ体験的に理解する体験活動を取り入れた問題解決的な学習が効果的だと考える。

体験的な学習には、何が正解というものはない。その体験の中で「何に気づいたのか・なにを感じることができたのか」が重要である。直接・間接的に体験し児童が人と関わることによって内面的に変容し、問題に対して、興味・関心が高まる効果が期待できると思われる。岩田一彦(2008)によれば「社会事象を認識するに際しては、事象について考える材料が必要である。豊かな情報が欠かせない。それも体験と結びついた情報が形成されていかなければならない。」と述べている。

米田豊(2008)によると「『体験』を一定の反省によって記号化し『経験』に昇華する。それをもとにして言語化を図る。」「体験を経験に昇華し言語と連続させ、解釈内容の質を保証するためには、意図的・目的的经验が組み込まれなければならないのである。」「社会科においては、解釈内容の質が経験と結びついた説明的知識として保証されることである。」と述べている。つまり、体験的な学習では、図3のように体験を体験で終わらせないために体験を振り返り考え反省し意識化することによって経験に昇華させ、言語によって知識に変容させる必要があると考える。「貿易ゲーム」で例えると貿易で生じた貧富の格差が児童の感情の格差を生む。その時、児童は主観的な感情から興味・関心をもって意欲的に「なぜそうなったのか」を振り返り、貿易の格差を客観的に捉え経験に変容する。次にその経験を言語によって再構成し、貿易の格差について再認識し知識へと変容すると考える。こうした、体験的な学習を通して、基礎的・基本的な知識、技能の習得が図られると考える。

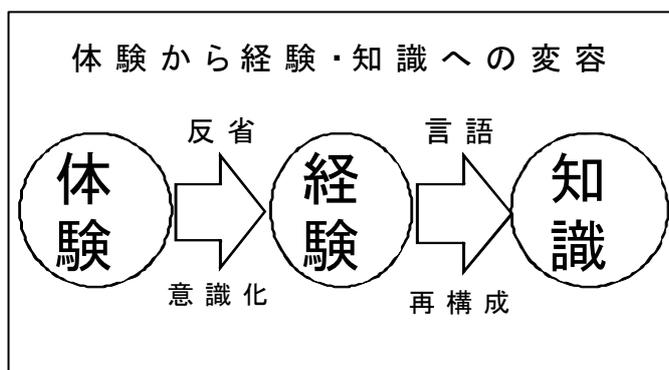


図3 体験から経験・知識への変容

(2) 貿易ゲームのねらいと方法

貿易ゲームは、「貿易」を中心とした世界経済の基本的な仕組みについて理解する。自由貿易や経済のグローバル化が引き起こす様々な問題に気づく南北格差や環境問題の解決に向けて、国際協力や私たち一人ひとりの行動のあり方について考える。以上のことをねらいとしている。「貿易ゲーム」は、「貿易」を中心に、世界経済の動きを疑似体験することによって、そこに存在する様々な問題について学び、その解決の道について考えることを目的としたシミュレーションゲームであ

る。学習者はいくつかのグループに分かれ、ハサミや鉛筆などの道具と紙を使って「製品」を作り、「マーケット」で売って収入を得る。スタートの時点で渡される道具は、グループによって異なり、A・Bレベル(先進工業国)のグループには、ハサミや定規などの道具(工業技術)があるかわりに紙(資源)が少なく、Cレベルの(資源国)のグループには、紙がたくさんある代わりに、道具は、ほとんどない。また、Dレベルのように道具も紙もないグループもある。これにより、ゲームが進むにつれてA～Dレベルの間に「格差」が生まれると同時に、各グループの間で道具や紙の取引(貿易)が自然発生的に行われるようになる。ゲーム終了後の「ふりかえり」の時間の中でゲーム中に起こった事象を確認し、その原因について考えることを通じて「貿易」を軸とする世界経済の基本的な仕組みとその問題点について理解することができる。

(3) 貿易ゲームを取り入れる意義

小学校中学年の社会科の学習単元では、自分たちの住んでいる身近な地域や市町村について学習するため、生活と密着し直接的に人と関わったり社会事象と接したりする体験活動の機会が多い。その体験活動の中で児童は、気づいたり感じたりしたことを自分の生活と関連づけて考えるため学習に対して興味・関心が高まりやすい。しかし、小学校高学年では自分の生活と関連づけて考えることが難しい学習単元がある。その学習単元の一つが貿易の学習単元だと考える。この貿易の学習単元では、小学校中学年のように直接その場所に行ったり、話を聞いたりすることはできない。しかし、教師が説明するだけの学習では児童は学習に対して受け身になり自分たちの学習問題として捉えづらく学習への興味・関心が高まらなると考える。

そこで、本研究では、貿易ゲームを2回実施することによりこの課題を解決していきたい。1回目の貿易ゲームでは、児童同士が貿易ゲームという統一したルールと背景の中で貿易の意味や役割・方法などを知り、他の国々と比較・関連しながら言葉だけでは感じられない「感情」や共通の「矛盾や不条理」を体感することにより貿易の問題を自分の学習問題として捉え学習問題を設定する。そして、問題を把握するために「どのような問題が起こっているのか」を知り、問題追究するために「なぜ問題が起こっているのか」を理解する。次に問題を解決するために「どうしたらよいか、どの解決策がより望ましかったのか」を児童がより広い視野から貿易を見て多様な考え持つために、学習の様子を学級通信に掲載し、さらに保護者に貿易の問題について児童とともに考えてもらうように依頼する。家庭で考えた個人の解決策をさらに深めるためにグループで練り合いの場を設け、より効果的な解決策を考える。決まった解決策をもとにして第2回の貿易ゲームを行い自分たちが考えた解決策が有効であったのかを検証する。こうした学習過程の中で児童は貿易が抱える問題解決の難しさを実感し、貿易問題を身近に感じることによって、貿易について興味・関心を持ってより広い視野に立って多面的・多角的に考え、公正に判断し、表現することができると思う。

Ⅲ 指導の実際

本単元では、「世界とつながる自動車」で貿易の学習を行う。単元全体を問題解決的学習の過程と捉えた単元構成で進めていく。問題を発見・把握・検証する場面において「貿易ゲーム」を取り入れることによって児童に貿易問題を自分の問題として捉えさせる。問題追究の場面においては、個別学習や話し合い活動(ジグソー発表)を工夫することによって、問題を解決していく。この学習過程によって社会科における思考力・判断力・表現力が育まれると考える。

1 単元名 第2章 工業生産を支える人々 「世界とつながる自動車」

2 単元の指導目標

工業生産を支える貿易の働きと世界各国との結びつきについて調べ、その特色や問題をとらえることから、貿易の今後の進め方について考えをもたせる。

3 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	資料活用の技能	知識・理解
自動車の輸出や海外生産を例にして日本の貿易の特色や問題を意欲的に調べようとしている。	日本の貿易の特色や問題について、具体的な資料をもとに考えて表現している。	日本の貿易の様子をグラフや図から読み取りその特色についてまとめている。	日本の貿易の特色や問題を理解している。

4 単元の指導計画と評価

時	学習過程	指導目標	学習活動	形態	言語活動	評価・方法
1	基礎的・基本的知識・技能の定着	身の回りの工業製品はどこで製造されているかを調べ貿易が自分たちの生活に欠かせないものだと気づくことができる。	身の回りの工業製品と製造国を調べまとめる。 学習計画を立てて見通しを持たせる。	一斉	情報の読み取り	【関意態】 ワークシート 観察
2		日本の自動車の輸出や外国生産がどのように行われているかをつかみ、貿易による世界各国との結びつきや協力について考えることができる。	グラフや地図をもと日本では、どんなものが輸入され輸出されているのかを考え、20年後を予測させる。	一斉		【関意態】 【知・理】 ワークシート
3	問題の把握	先進国と途上国の置かれた状況やその気持ちを実感することができる。	第1回貿易ゲームを行う。	グループ 一斉		【関意態】 観察
4	仮説の推論 学習問題の追究	貿易の不均衡による様々な問題について調べ、考えまとめることができる。	貿易ゲームによってどういう問題が起きたのか。心境の変化はどう変わったのか話し合う。 その他にインターネットで貿易の不均衡による様々な問題についてグループ(国)で調べ(宿題)、報告書にまとめることができる。	グループ 個人	社会事象の意味・意義を解釈	【知・理】 ワークシート 【資活用】 ワークシート
5		貿易についての問題点を発表し、解決策を考え、インターネットや図書館を活用し調べることができる。	全体(国連)でグループ(国)ごとの報告書の発表を行う(ジグソー)。 解決策を個人でインターネット、図書館を活用し調べる。(宿題)	グループ 個人		【資活用】 ワークシート
6	振り返り検討 学習課題の解決	貿易について話し合い考えを深めることができる。	グループ(国)で話し合わせ解決策の順位付けを行う。 全体(国連)で解決策の発表話し合いを行い解決策の順位付けを行う。 順位付けをもとにして、第2回の貿易ゲームのルール作りを行う。	グループ 一斉 一斉	事象の特色や事象間の関連を説明	【思判表】 観察 ワークシート
7		話し合ったことをもとに解決策の検証を行うことができる。	全体(国連)で決まったルールに従って第2回の貿易ゲームを行う。	一斉		【思判表】 観察
8	学習のまとめ 発展	これからの貿易について考え自分の言葉でまとめることができる。	全体(国連)でこれからの貿易について話し合いを行い国際法を作成する。 20年後の貿易について再度予測させ、貿易についてまとめさせる。 フェアトレードについて話を聞く。	一斉 個人	論述	【知・理】 【思判表】 ワークシート

5 本時の学習

(1) 題材名 貿易の提案書をもとに国際法を作ろう

(2) 本時のねらい

貿易についての問題点を発表し解決策を考え、資料を活用し調べまとめることができる。

貿易について話し合い考えを深め、発表しまとめることができる。

(3) 本時の展開(4, 5 / 8 h)

時	児童の活動	教師の指導・支援・留意点等
導入	<p>前時の学習を振り返る (気持ち, 状況, 結果起こりうる問題)など</p> <p>めあて1 貿易についての提案書をつくら</p>	<p>めあて1を提示する。</p>
展開	<p>国(グループ)で問題が起こった原因を話し合う</p> <p>問題の原因を発表する。 解決策を考え、インターネットや図書館を活用し調べる</p> <p>国(グループ)で話し合う</p>  <p>写真1 貿易ゲームの様子</p> <p>めあて2 貿易についての国際法を作ろう</p> <p>問題の原因と解決策をジグソーにして発表する</p> <p>もとのグループに戻しグループごと発表し重なることや矛盾を国連(クラス全体)で話し合い、貿易についての国際法を設定する 国際法と運用の方法を寸劇で説明し優先順位を決める。</p>	<p>なぜ、問題が起きたのだから</p> <p>提案書は予め宿題に出し提出させる 個人で考えが出ない場合は、友達の意見を聞いて自分の考えとして持たせる 教科書 P92～93 を参考にさせる 最初は、自分のグループから原因を探る</p> <p>この問題を解決するためにはどうすればいいだろうか</p> <p>個人で考えが出ない場合は、友達・先生からのアドバイスをもらう 問題点から原因を探り解決策を探させる。 個人で考えが出ない場合は、友達の意見を聞いて自分の考えを持たせる 解決策の手順まで考えさせる 解決策の順位付けをさせる 図を使い説明してもらう 解決策が決まったら教師が確認をとる</p> <p>めあて2を掲示する。 ジグソーの発表型グループになるよう指示する ジグソーのグループは4～5人の9グループ</p> <p>もとの国(グループ)になるように指示する</p>
まとめ	議長を決め、次の学習の説明を聞く	時間がなければ議長を教師が行う 次の学習の説明をする

(4) 評価

貿易についての問題点をインターネットで検索し、報告書にまとめ解決策を考えまとめることができたか。

貿易について話し合い考え国際法にまとめ、国際法の運用方法を寸劇で説明できたか。

6 仮説の検証

本研究では、「貿易ゲーム」を取り入れた問題解決的な学習の工夫を通して、児童の社会科における「思考力・判断力・表現力」が育ったかを検証する。検証では、検証授業前・検証授業後のアンケート調査やワークシート、児童の行動観察により分析・考察していく。

(1) 問題解決的な学習の視点から

全8時間の授業仮説を表2のように立てて児童の思考力・判断力・表現力が高まったのかを授業仮説を通して問題解決的な学習の視点から検証していく。

全時の仮説

表2 授業仮説

時	問題解決の過程	授業仮説
1	基礎的知識・技能の定着	身の回りの工業製品を調べることにより、貿易によって世界とつながっていることを実感できるであろう。
2		資料を読み取ることによって日本の貿易の現状について知り、20年後の貿易について予想できるであろう。
3	問題の把握	第1回の貿易ゲームを通して貿易の不均衡について体験することにより、貿易の問題を知り、自分たちの問題としてとらえることができるであろう。
4	仮説の推論 学習問題の追究	第1回の貿易ゲームを通して貿易の不均衡について体験することにより、貿易の問題についての原因を知り、報告書にまとめることができるであろう。
5		貿易の不均衡を是正するための解決策をインターネットや資料から調べたり人に聞いてみたりすることにより、解決策の提案書を作成することができるであろう。
6		貿易の不均衡についての解決策を児童の練り合いの場を充実させることにより、共通理解を図り自分たちで一つの国際法を決めることができるであろう。
7	振り返り検討 学習課題の解決	自分たちの考えた国際法をもとにして第2回貿易ゲームで検証を進めることにより、問題を解決し新たな問題を発見することができるであろう。
8	学習のまとめ	単元を振り返り、成果と課題を見つけ考察することにより、幅広い視野で社会事象捉え、自分の生活と関連させながら貿易について考えることができるであろう。

基礎的知識・技能の定着の検証(第1・2次の様子)

第一次では、体験的な活動を取り入れ、身の回りの日本製品を調べた。その結果、全員が日本製品を探すことができ、平均すると6つ以上日本製品を調べることができた。次に外国の工業製品を調べた。全員が外国製品を探すことができた。クラス全体で見ると7カ国で30アイテムの製品を調べることができた。多くの国で多くの製品が製造され、その製品は、自分たちの生活の中で使われていることに気づき、このことを板書することによって共通理解を図ることができた。児童の感想では、「外国製品が一番多かったのは中国です。中国製品がなければ大変なことになっていたかもしれません。」等があった。

第2次では、教科書や資料から現在の日本の貿易の様子を読み取らせた。読み取りの苦手な児童には、グラフの読み方のポイントを再度アドバイスするなどの支援を行った。板書により貿易についての共通理解を図り現在の日本の貿易の様子についてほぼ全員がワークシート(図4)にまとめることができた。このことから、貿易についての基礎的知識・技能の定着が図られたと考える。

次に20年後の日本の貿易の様子を予想する場面では、理由をつけて説明できていた。しかし、自国からの主観的な考え方が多く、他国との貿易バランスの関係についての理由が

社会科ワーク めあてを明確に

めあて 貿易について知ろう 生活と関連させて

① MADE IN JAPANを探しましょう。

洋服・消しゴム・鉛筆・墨・筆・マイネーム・
蛍光ペン・教科書・ハンカチ・リップ・のり・彫刻刀

② MADE IN ~を探しましょう。

鉛筆→中国 消しゴム→ベトナム のり→台湾 基礎的・基本的な
知識・技能の定着

クレヨン→台湾 赤ペン→タイ・中国

ホッチキス→中国 洋服→マレーシアと中国

(貿易) 外国と品物を売り買いすること

③ 教科書p94から読み取ったことを書きましょう。 資料の読み取り

アメリカ合衆国に一番輸入している。
アフリカには、少ない。ヨーロッパに輸出していることが多い。
赤道より上に輸出が多く。赤道より下は、輸出が少ない。

④ 教科書p94から読み取ったことを書きましょう。

輸入から

1985年の時は、石油が輸入されていたけれど 2005年には機械が多くなっ
金額が高くなった。

1985年衣類の輸入は、少なかったが 2005年には、衣類の輸入が増えた。

輸出から

1985年も2005年も自動車と機械類は多い

繊維製品と船舶は 1985年より、2005年は、輸出が減った。

資源の輸入から

ボーキサイトのは 100%輸入 鉄鉱石も 100%輸入
資源は、全体的に 100%以上貿易に頼っている。

貿易相手国から

アメリカ合衆国と中国の貿易量が多い。
でもアメリカ合衆国は、日本からの輸入が多く、中国は、日本への輸入が多い

↑
↓
どのようにならなければならないか

図4 基礎的知識・技能の定着のワークシート

少なかった。このことから貿易について世界を視野に入れて思考することが不十分だと考察する。
問題把握の検証(第3次の様子)

第1回の貿易ゲームでは、学級の8グループをそれぞれに資源のある国ない国、技術がある国ない国などに振り分け、グループのメンバー一人一人がその国民として貿易ゲームを行った。「貿易ゲーム」が進むにつれて先進国と貧困国の格差が出てくる。その格差を感じ感情を表に出してゲームを続ける児童の姿が観察できた。先進国役の児童と貧困国役の児童との感情を比べてみると表3のようであった。授業後の感想では、「友達と仲が悪くなったかもしれないです。解決の仕方を考えて仲直りして楽しくやりたいです。」などがあつた。貿易ゲームを通して、貧富の格差がこの感情の格差を生むことを知ったことで児童は自分の問題として捉え、学習問題を設定することができたと考えた。そのため、アンケート(図5)でも、「疑問に思ったことを学習問題に取り入れていますか」図4の質問に対して、「よくある」「まあまあある」が事前には42%人対して事後は53%と増えたと考えられる。以上のことから仮説は、立証できたと考える。

仮説の推論・学習問題の追究(第4・5・6次)

第4次では、第1回貿易ゲームを振り返って、一方は、「楽しい・おもしろい」一方は、「怒り、悲しみ、不条理」といった感情がどうして生まれてきたのか、理由を考えさせた。理由は、表4の通りであった。

次に貿易の不均衡のために貧富の格差・感情の格差が生む問題をインターネットから調べた。すると、環境問題・人権問題・食糧問題・移民問題・貿易摩擦など多くの問題が出てくることに気づいた。その問題が続くと最終的にテロ、戦争、飢餓、地球の破滅などにつながることを関連づけて考え報告書にまとめることができた。児童の感想からは、「自由貿易をしていると多くの問題が起こることが分かった。」「貿易は輸出や輸入を間違えると戦争でやられてしまうというのが悲しい問題だと思いました。」などの感想があつた。

第5次では、第1回の貿易ゲームや報告書を振り返り貿易の不均衡を是正するためには、どういう解決方法があるのか宿題に出し保護者にも一緒に考えてもらい、より貿易が身近に感じられるように設定した。提案書では、それぞれの国の立場からなぜ貿易の不均衡が起こったかを理由から解決策を導き出すように考えさせた。宿題を提出していない児童に対しては、グループでの話し合いやインターネットから調べさせて解決策を考えさせた。結果、全員が提案書を書くことができた。

第6次では、児童個人で作成した提案書(表5)をグループで話し合い、意見をまとめさせた。考えは持っているが自分の考えが言えない児童に対しては、教師がグループのリーダーに「いい意見がある。」と指示し意見を取り上げさせた。ジグソー発表は必ず全員が発表するため、一人一人が自分たちのグループの話し合いに積極的に参加している姿が見られた。そして、クラス全員がジグソー形式で発表を行うことができ、貿易についての考え、判断し表現することがで

表3 児童の感情の比較

先進国	貧困国
気持ち みんなに輸出をしなかったから文句を言われた。でも、そのおかげでお金儲けができた。とてもおもしろいゲームになった。 お金を貸す貸さないは、僕たちの自由なのに相手がなぜかブチ切れた。 他の友達(別の国)まで敵対してきた。	気持ち 売ってくれないのは悲しい 楽しくなかった。 時間の無駄 インチキ

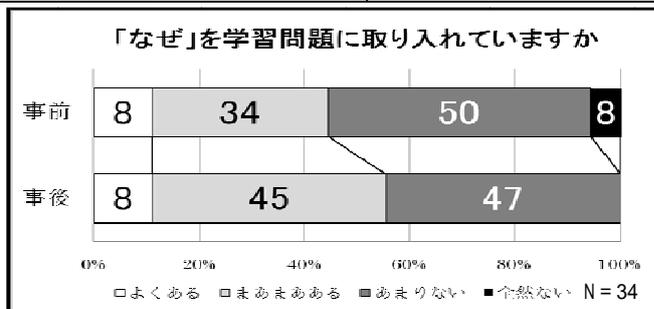


図5 学習問題に対する意識の変容

表4 貧富の格差の理由

先進国	貧困国
理由 安く買った紙を製品にして高く売った。 他のグループにモノを貸さなかった お金儲けができた。	理由 モノが生産できなかった 製品が悪い 他の国が輸出してくれなかった 紙が小さい

表5 グループでまとめた解決策

各国(グループ)提案書	
A国	他の貧困国にお金を貸して、お金を稼いだら返してもらおう A国とB国から働ける人を派遣して、国が活気づけて売り上げの半分をもらう
F国	資源や技術のない国が不利にならないルールを作る
G国	貧困国での現地生産 貧困国の国民は、先進国に出稼ぎにでる 資源のある国は、資源を売って技術をいれる
H国	国同士合併する 国際機関で考える

きた。以上のことから仮説の推論・問題追究の場面においての仮説を立証することができたと考ええる。

振り返り検討 学習課題の解決(第7次)

第7次では、国際法を作成するために教師が支援に入り国際法をまとめることができた。そして、国際法のもとで「第2回の貿易ゲーム」を進めた。ゲーム終了後の児童の感想として、「前より楽しかった。先進国に助けってもらって貿易ができたと思います。」「援助してもらったけれどやっぱり最下位になってしまった悔しい。」などがあつた。自分たちで考えた国際法により格差が縮まったがいぜん格差は存在していることに気づいた。そして、自分たちがこれからどうすればいいか新たな課題も見つかった。以上のことから仮説は、立証できたと考ええる。

学習のまとめ発展(第8次)

第8次では、単元を振り返ることで現在の自由貿易が生み出す様々な問題を児童が好きなチョコレート原料であるカカオ豆の生産と児童労働問題との関連を例に挙げて説明した。説明を聞くことによって貿易をさらに身近な問題だと捉えることができた。そして、この解決のための一つの方法としてフェアトレード商品を紹介した。その後、20年後の貿易についてまとめさせたワークシートでは、自国のことだけ考えるのではなく、他国との関係やバランスについて考えまとめている児童が増えた。例として、「日本は食料を輸入しているので貿易がなければ生きていけない。しかし、貿易のせいで戦争になるかもしれない。だから、バランスをとっていきたい。」「格差が大きいので最初に格差を縮めて、日本の技術を世界に広めていっばいその技術を世界にいかしていく。」などがあつた。このことから、広い視野に立って貿易について考え、自分の生活と関連させてまとめることができたと考ええる。よって仮説が立証できたと考ええる。

以上のことから「貿易ゲーム」を取り入れた問題解決的な学習で児童は、日本の貿易の現状から世界貿易のことを理解し、問題を解決することによって改めて日本の貿易を考えることができた。この学習過程の中で児童は、思考力・判断力・表現力がはぐくまれたと考えられる。

(2) 体験的活動の視点から

体験的活動は体験者が中心となり体験したことから気づき感じたことを解釈し、学びを深め、次の行動へ生かしていく循環する学習過程である。この学習で体験は、理論との統合によって概念化されさらに学習に生かされていく。この学習過程で培われる思考は、自分の生活と関連して考える思考ともつながると考える。図6の「自分の生活と関連させて考えていますか」の問に対して児童は、「とても考えている」「考えている」が事前は53%に対して、事後は79%と増えた。アンケートからも自分の生活と社会事象を関連している考えることができたと考察できる。

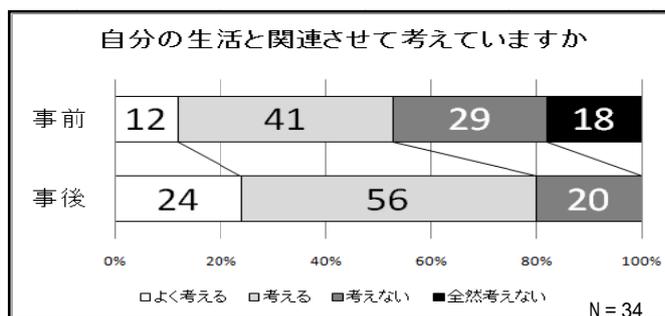


図6 生活と関連づけた思考

「第1回の貿易ゲーム」を通して児童は、今までの学習や生活の中で感じることでできなかった先進国「無関心・エゴ・奢り・怠慢」や貧困国の「憤り・怒り・悲しみ」を各国の立場から知ることができた。その感情は児童の主観的な社会事象の考えや思いが入っているため、児童は感じた気持ちや感情をありのまま表現しながら活動した。この児童の行動から貿易についての学習問題に興味・関心をもって自分の問題として捉え考えることができたと考察できた。次に、「第2回の貿易ゲーム」を行う際には、「どうしたら世界の人々が幸せになる貿易ができるのか」を目標に「これからどうしていけばいいのか」を客観的に考え、個々の児童の思いや考えを練り合いの中で高め合い具体的に解決策を考え、判断し、まとめ表現することができた。「第2回の貿易ゲーム」の終了後の感想では、自分に何ができるのかを生活と関連させて考える感想が見られた。以上のことから貿易ゲームを取り入れた問題解決的な学習を通して、思考力・判断力・表現力が高まったと考察できる。

(3) 事後のワークシート・アンケートから

社会科における思考力・判断力・表現力が育成されたのかをワークシート・アンケートから考察する。まず、児童の実態把握のため「貿易」というキーワードをもとに児童のイメージする語句が

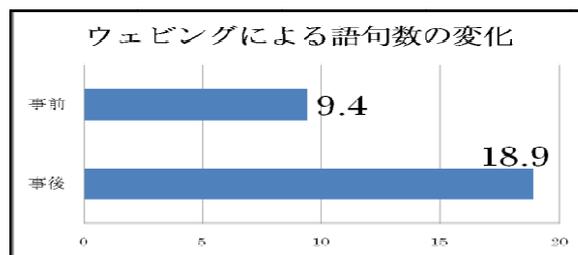


図7 語句数の変化

あるのかウェビングによりチェックした。図7のように事前の調査では、平均の語句数が9.4であったのに対して、事後調査では、18.9と2倍近く語句数が増えている。

図8では、語句と語句のつなぐ線も事前に比べ増えている。貿易についての文章表現でも、事前では、単語や「輸出している」等の事象のみ表現が多く、関連づけた説明や自分の考えなどの表現が少なかった。事後では、「貿易ゲーム」を体験した事実から自分の生活と関連づけながら理由付けを行い自分の考えを表現する児童が増えた。例えば「貿易ゲームを通して、貧富の差は縮まったけれど解決はしていなかった。でも、解決するためにアメリカや日本が貧しい国にお金や技術を貸していけばいいと思う。私もできることをしてあげたい。」などの記述があった。このことから言語活動を通して、社会科における思考力・判断力・表現力が育成されたと考えられる。

貿易ゲームでの作戦や提案書や国際法の作成にあたっては話し合い活動を中心に行っていた。話し合い活動の工夫としてジグソー発表を取り入れて児童が必然的に発表できる場面を取り入れ行っていた。図9の「友達の見解を聞いて考えを深めることがありますか。」の質問に対しては、事前では、「よくある」「まあまあある」と答えた児童が83%に対して、事後では、92%と増えた。自分を表現する興味・関心の考察では、「友達に自分の意見や感想を言えますか。」の質問には、事前では、「とてもできる」「まあまあできる」と答えた児童が76%に対して事後では、91%と割合が高くなっている。このアンケートの結果から児童同士の練り合いの中から思考力・判断力・表現力がはぐくまれ、自分の意見や感想を述べる表現への興味・関心も高まったと考察できる。

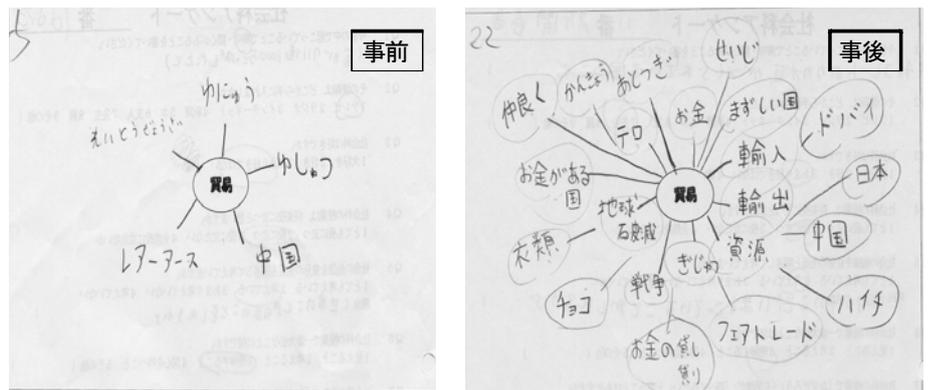


図8 関連づけた思考の変容

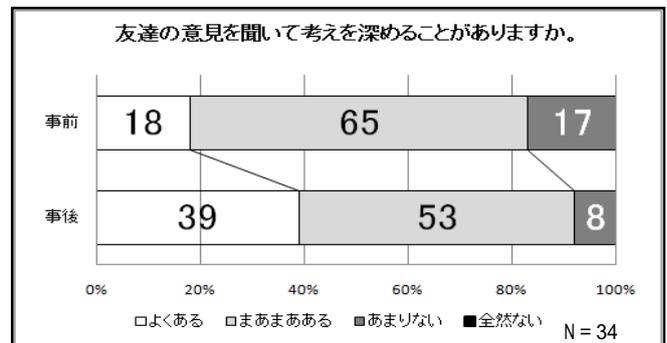


図9 練り合い活動への変容

IV 成果と課題

本研究は、「社会科における思考力・判断力・表現力の育成」をテーマとして「貿易ゲーム」を取り入れた問題解決的な学習の工夫を通して研究を進めてきた。以下に成果と課題についてまとめる。

1 成果

- (1) 体験的活動を通して、主観的に社会事象を捉え、言語活動の充実により、社会事象を客観的に捉えることで、思考力・判断力・表現力がはぐくまれた。
- (2) 貿易の学習における問題解決的な学習の有効性が確かめられた。
- (3) 「貿易ゲーム」を通して、児童が社会事象と自分の生活との関連を実感し自分の問題として捉える児童が増え、社会科に対しての興味・関心が高まった。

2 課題

- (1) 単元終了後、単元で培った力を活用する単元開発を行う必要がある。
- (2) グループ編成での配慮や話し合い活動におけるルール作りを行う必要がある。
- (3) 個に応じた指導方法の工夫改善を行う必要がある。

主な参考文献

- 小原友行 2009 「『思考力・判断力・表現力』をつける社会科授業デザイン 小学校編」 明治図書
 岩田一彦・米田 豊 2008 「『言語力』をつける社会科授業モデル 小学校編」 明治図書