

## 第5学年B組 総合的な学習の時間（はばたき学習）学習指導案

授業者 稲垣 勇介  
研究協力者 細川 和仁

### 1 単元名 きらり みんなの笑顔あふれるまちⅢ～働くってどんなこと？～

#### 2 子どもと単元

##### (1) 子どもについて

将来の職業について教師になることを勧めた際、「稼ぎが少ない」「スケールが小さい」などの理由で断る子どもが多かった。より多く稼ぐこと、有名になることがよい働き方という職業観があるようであった。高収入な医師や企業の社長などを将来の夢として設定している子どもが多いが、それらの職業に就いている保護者が多いことも影響として考えられる。

また、本学級では係活動を企業活動として行い、相互評価として一人一人が給料に見立てた仮想紙幣を与え合っている。その際の給料支給理由に、「毎日働いている」というような行動の有無に着目したものが一定数ある。このことは、仕事は義務としてやるべきものという考えが強いからだと思われる。「自分の働きで学級がよりよくなるから取り組みたい」という意識で働き、一人一人の仕事が互いの生活に影響し合っているという実感の下、働くことを通して集団に所属していることへの安心感のある学級をつくりたい。

そこで、係活動とも関連させながら、お金を稼ぐことだけが目的ではなく、それぞれの職業にあるよさや働くことのよさなどを考えながら、自信をもって職業を選び、選んだ職業に希望をもち、誇りをもって働こうとする姿を期待する。一人一人が追究した働き方について、互いの考えを伝え合いながら、「働く」ことについてより深く探究する姿を引き出したい。

##### (2) 単元について

本単元では、収入を得て自立するために必要な「職業に就いて働く」ことについて考えていく。仕事内容を調べるだけでなく、その職業に就いてどのように働くと、秋田で住む人が豊かになるかを考えることで、「働く」という概念を形成することをねらいとしている。

本単元における「学びのものさし」を働かせる姿を、働くことによって与えたり得たりするものや、自分や周りの人に起こる変化を視点としてよりよい働き方と関連付けて考え、職業に就いて働くことに自分なりの価値を見いだしていく姿であると捉える。

単元の導入では、AIやロボット等による仕事代替が予想される未来に、それでも人が働く理由を共通課題①として設定する。さらに、懸念される秋田の未来の状況を踏まえ、秋田でよりよく働く方法を共通課題②として設定し、一人一人が志望する職業において共通課題②と関連付けためあてに沿って追究していく。その中で職場訪問する場を設定するが、実際に働く人の思いに触れることで、「働く」ことのよさや大変さの理解につながると期待できる。単元を通して他者の考えに触れながら、働くことの価値を自分なりに見いだせるようにしていきたい。

これらを踏まえ、「働く」という概念を形成するために、**自他の共通性、法則性を見付けたり、異なる意見や他者の考えを受け入れたりし、自他の考えを生かしながら活動する**という資質・能力を高めることを目指す。

##### (3) 指導について

本単元では2種類の人生ゲームを扱う。「お金消費人生ゲーム」とは、何かにお金を使って何かを得る、お金の使い方に着目したゲームである。「働く人生ゲーム」とは、ある仕事をして何かが起こる、職場訪問での学びをまとめた働き方に着目したゲームである。

研究の重点二つ目との関連から、「働く」という概念を活用しながら更新していくような単元構成とする。「働く人生ゲーム」作りを通して、「働く」とことと得られる価値を関連付けて考える姿が期待できる。価値を「信頼ポイント」のように名称化するよう促すことで、ポイントの表現にこれまでの学びによって更新された「働く」価値観が反映されるであろう。また、「働く」価値観を基にした討論を引き出すために、一人一人が追究した働き方の提案をする場を設定する。相手を納得させる提案内容を思考したり、提案に対する自分の思いを伝えたりすることで、自分の考えの根拠である「働く」という概念は深まっていくと考える。

研究の重点一つ目との関連から、自他の考えのずれから探究の余地を自覚できるように、「お金消費人生ゲーム」と「働く人生ゲーム」で遊ぶ場を設定する。既存の人生ゲームは、資産の多い人が勝つすぐろくゲームであるが、現実には資産だけで人生の良し悪しは決まらない。これらで遊ぶことを通して、お金を使ったり働いたりすることで生まれる価値を基に、プレイヤーはより有意義なお金の使い方や働き方について多方面から思考するであろう。「娯楽にばかりお金を使っても安定した生活が送れない」「この働き方ならこの価値も手に入るのでは」等の感想をもつ姿を引き出し、子どもたちのお金に対する価値観や職業観、勤労観を揺さぶっていく。

#### 3 単元の目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) 他者の考えを受け入れ、自他の考えを生かしながら活動に取り組むことを通して、「働く」ことについて理解することができる。 (D-a,b,h)
- (2) 働き方の提案や「働く人生ゲーム」を作って遊ぶ活動を通して、「働く」ことについて、得られる価値と関連付けたり自他の考えを比較したりしながら考えることができる。 (A-a,B-b,c,d,e,f,g)
- (3) 働き方の提案や「働く人生ゲーム」遊びを通して、自分の思いや願いをもち、自らに必要なものを吟味しながら、自分の将来に希望をもって活動に取り組もうとする。 (C-a,b,c)

4 単元の構想（総時数23時間）

探検・発見・秋田の自然～「働く」ことを体験しよう～  
 学校行事である共同生活の場での活動を通して、自分や仲間のために「働く」ことの意義を体験を通して考える。

本単元

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の主な支援	評価 (本校の資質・能力との関連)
1	(1) 職業に就いて働く理由を考えたり、働いている未来の自分を想像したりする。 ・生活のためにお金が必要だから働く。 ・AIに仕事を取られそう。人にしかできない仕事を考えて働きたい。	・「働く」ことについての考えの現状把握ができるように、働く理由や就きたい職業、その職業で働く自分がどんな仕事をしているかを考えるシートを準備する。	・働く自分を想像し、働くことへの思いや願いが生まれている。(A-a)
2	(2) 共通課題①を設定し、どの職業において「働く」ことについて考えていくのかを決める。 ・たくさん稼げる人になりたいから医師について調べたい。 ・有名な作家になって自分を知ってもらいたい。作家について調べよう。	・「働く」ことについての考えや考える過程で生まれた思いを共有して課題設定ができるように、前時に書いたシートの内容を集計したものを提示する。	・子ども一人一人に共通した思いから問題を見付け、課題を設定している。(A-a,B-b)
共通課題①：人は、なぜ「働く」のか？「働く」ってどんなこと？			
3 4 5	(3) 共通課題②を設定し、「お金消費人生ゲーム」を作って遊び、感じたことを基に個人めあてを設定する。 ・歳をとってから病院に行く人が多かった。高齢者に絞って考えようかな。 ・みんな楽しいことにお金を使っていた。本の楽しさが伝わればいいな。	・危機感から必要感をもって探究できるように、懸念される未来の秋田の問題点を提示する。 ・秋田県民の需要を想像して人生ゲーム作りや遊びをすることで、焦点化しながらめあてを考えられるように、秋田の現状が分かる資料を提示する。	・秋田の特徴についての情報を収集し、自分が調べたい職業に応じためあてを設定している。(A-a,B-b,c)
共通課題②：秋田でよりよく働いていくには、どうすればよいか。			
個人めあて例 ・高齢者が安心して暮らせるような医師の働き方を考えよう。 ・より多くの人に本の楽しさが伝わるような作家の取組を考えよう。			
6 7	(4) 職業について情報収集しながら、設定しためあてについて考える。 ・手術に機械が導入され始めている。遠隔医療について工夫できないかな。 ・ネットが普及している。ネットとうまく融合した何ができないかな。	・課題解決に必要な情報を収集できるように、職業に関する本を準備したりおすすめのインターネットサイトを紹介したりする。	・自分が調べる職業に応じて本やインターネット等で情報収集している。(B-c,d)
8 9 10	(5) めあてについて考えたことをまとめる。 ・予防的な指導をして、治療自体を減らすような活動をメインにしたい。 ・秋田を舞台にした物語にすれば、秋田の楽しさも伝わるかも。	・めあての達成において自分が重視している視点(学びのものさし)を自覚できるように、アピールポイントを順位付けてまとめるよう促す。	・収集した情報の中から課題解決やめあて達成につながる情報を選択し、それをまとめている。(B-e,f)
11 12 13 14	(6) 実際に職場を訪問し、見学や働く体験をする。 ・医師はどうやって治療を失敗しないための技術を高めているのかな。 ・今後主流になりそうな電子書籍には、デメリットはないのかな。	・目的意識をもって活動できるように、一人一人のめあてを共有した上で、訪問する職場について調べ、そこで何を意識して活動するのかを考える場を設定する。	・自分のめあて達成に向け、必要な訪問先を考え、対象となる人や環境の様子に応じて関わりをもっている。(C-a,b)

15 16 17	<p>(7) 職場体験で分かったことを班で人生ゲーム化してまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・緊急搬送された患者を何時間にもおよぶ手術で救い、家族にも感謝された。感謝ポイントを手に入れた。</li> <li>・宣伝がうまくいき売上が伸びた。出版社の頑張りのおかげで、知名度ポイントゲット。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「働く人生ゲーム」作りにおいて、働いている中で起こることをイベントとして表現する際、「働く」ことで得られる価値と関連付けて考えられるように、働くことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化（学びのものさし）を得られるポイントとして名称化して表現するよう促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・働くことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化をよりよい働き方と関連付けて考え、職場体験で分かったその職業の仕事内容や勤労観を表現している。 (B-e、f)</li> </ul>
18 本 時	<p>(8) 「働く人生ゲーム」で遊びながら職業に就いた人生の擬似体験をし、感想を伝え合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勤労観のずれから討論を引き出せるように、「働く人生ゲーム」で遊ぶ際、「よりよい働き方をした人」について考えを伝え合う場を設定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・働くことで与えたり得たりするものや起こる自他の変化をよりよい働き方と関連付けて考え、自分の考えを伝えたり相手の考えを受け止めたりしている。 (B-g、C-c、D-a)</li> </ul>
19 20	<p>(9) 職場体験や人生ゲームを通じた学びを基に、めあてについての考えをまとめ直す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・働く人の成長につながる要素はなかったか、もう一度考え直してみよう。</li> <li>・人とのつながりはやはり強く感じられるからさらに働き方を考えたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人めあての達成に向けて、仕事内容だけでなく、「働く」ことの価値をまとめられるように、「働く人生ゲーム」のイベントで得られたポイントを想起するよう促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・職場体験や人生ゲームを通して収集した情報の中からめあて達成につながる情報を選択し、それを写真や図などを用いて相手に伝わりやすい表現でまとめている。 (B-e、f)</li> </ul>
21	<p>(10) 就職面接として、めあてについてまとめたことを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・遠隔地診断でつながりを実感できると、遠くの人も安心して暮らせる。</li> <li>・電子書籍も中古本のようにできれば、節約につながる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が重視する視点にこだわりをもった追究となるように、発表者が重視する視点に基づいて他者が提案内容を評価する場を設定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・働くことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化を根拠の視点として、自分の考えを伝えたり相手の考えを受け止めたりしている。 (B-g、C-c、D-a)</li> </ul>
22	<p>(11) 共通課題に対する自分の答えをまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・働くことは、様々な人やものがつながり支え合うことにつながっている。</li> <li>・働く大変さもあるけど、見方を変えれば、山あり谷ありの人生として充実していくと思う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・形成した「働く」こと概念を、学級や学校など他の場で過ごす際の「働く」ことへ転換して生かせるように、今後どのように生かしていきたいか考える場を設ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「働く」ことについて、他者の考えを受け入れ、自他の考えを生かして活動する大切さを理解している。 (D-a、b、h)</li> </ul>

◎本単元で育む主な資質・能力

自他の共通性、法則性を見付けたり、異なる意見や他者の考えを受け入れたりし、自他の考えを生かしながら活動する。(D-a、b)



ありがとうを伝えようⅡ～最高学年に向けて～

6年生がこれまでにしてきたことを調べるを通して、最高学年としての働きを知り、準備を進めたり、今自分ができる精一杯の働きをしようとする。

5 本時の実際 (18/22)

(1) ねらい 働くことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化に着目し、「働く人生ゲーム」で遊び、感想を伝え合うことを通して、「働く」ことについて考えを深めたり広げたりすることができる。  
(B-g, C-c, D-a)

(2) 展開 ○「学びのものさし」を働かせて省察したり、自律的に学習を進めたりするための支援

時間	学習活動	教師の支援 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価</span>
5分	<p>① 本時のめあてを設定し、「働く人生ゲーム」の遊び方を確認する。</p> <p>— めあて —</p> <p>「働く人生ゲーム」で遊び、よりよい働き方をしよう。</p>	<p>○「働く」価値観のずれから討論を引き出せるように、「働く人生ゲーム」の勝者を「よりよい働き方をした人」という曖昧な表現とする。</p>
30分	<p>② ペアで「働く人生ゲーム」で遊びながら職業に就いた人生の擬似体験をし、感想を伝え合う。</p> <p>&lt;予想される子どもの反応&gt;</p> <p>【遊びの勝敗を楽しんだだけの感想や仕事内容だけに着目した感想を伝えている。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お金がたくさん手に入って勝ててよかった。医師として働く和金持ちになれそうだからなりたい。</li> <li>・医師になったら、内科や耳鼻科など、専門の科を選べるのが分かった。</li> </ul> <p>【与えたり得たりするものや自他の変化に着目し、職業の理解度を高めた感想を伝えている。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師は、研究成果を発表し合う会に参加して自分の知識が高められると分かった。</li> <li>・調理師は、栄養士と協力して調理することで、食べる人を健康にしていると分かった。</li> </ul> <p>【与えたり得たりするものや自他の変化を比較し、よりよい働き方についての感想を伝えている。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・知識が増えたりやりがいを感じたり、得られるものが多かったから A 君の人生がより豊かだった。</li> <li>・よりたくさんの人のためになったイベントが多かったから、A 君より B 君の方が豊かだと思う。</li> </ul> <p>【作成者が未着目の与えたり得たりするものや自他の変化に着目した感想を伝えている。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・医師は、人を助けるほど自信も増えていくと思う。自信ある人生の方が豊かなはずだ。</li> <li>・教師が教えることで、子どもからの感謝だけでなく、その家族からの感謝ももらえると思う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各班が作った「働く人生ゲーム」に対する感想を記入するレビューシートを準備し、遊んだ後に記入するよう促す。</li> <li>○仕事内容に働く価値を関連付けて考えられるように、着目した仕事内容を行うことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化を問う。</li> <li>○多様な視点で「働く」ことと得られる価値を関連付けて考えられるように、与えたり得たりするものや自他の変化の視点が異なるイベントを複数示し、どちらの方がよりよい働き方といえるイベントだったかを問う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>働くことで与えたり得たりするものや自他に起こる変化をよりよい働き方と関連付けて考え、自分の考えを伝えたり相手の考えを受け止めたりしている。</p> <p>(B-g, C-c, D-a) (発言・シート)</p> </div>
10分	<p>③ 「働く人生ゲーム」で遊んだことや友達への反応を基に、本時を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・医師は、人の命を救った分だけ、自分の治療技術が上がるという自分の成長につなげられそう。</li> <li>・お金も手に入るけれど、知り合いが増えるよさもある。感謝の言葉をもらえるというもある。</li> </ul>	<p>○今後の自分の課題解決に見通しをもてるように、無自覚だった与えたり得たりするものや自他の変化に着目するよう促しながら、働き方を考える上で自分が大切にしたいものを確認する場を設定する。</p>

# 令和6年度 はばたき学習（総合的な学習の時間）実践・研究計画

部 員	○井上 駿太、猿田 千穂子、稲垣 勇介、中田 貴広
-----	---------------------------

## 研究テーマ

**自ら見いだした課題について、作り出した自分にとっての答えとしての概念を基に、よりよい方法を用いて探究していく子どもを育む学び**

### 1 研究テーマについて

昨年度までの実践で、他者評価を受ける場を設定することで、形成した自分なりの答えである概念に他者とのずれがあることに気付き、更なる課題解決に向けての方向性を見いだし探究に向かっていく子どもの姿が見られた。一方で、他者評価に気を取られるあまり、自分の思いや願いに妥協して課題解決に向かってしまう姿も見られた。また、新たに探究活動を進める際、これまで形成した概念や一度使った考えるための技法をどのように活用するかなど、課題解決の方法によさを実感し、必要感をもって用いることに課題が見られた。

こうした成果と課題を踏まえ、はばたき学習部は、子どもが作り出した概念を基に課題解決に向かって探究していくことを目指し、本研究テーマで実践を積み重ねていく。

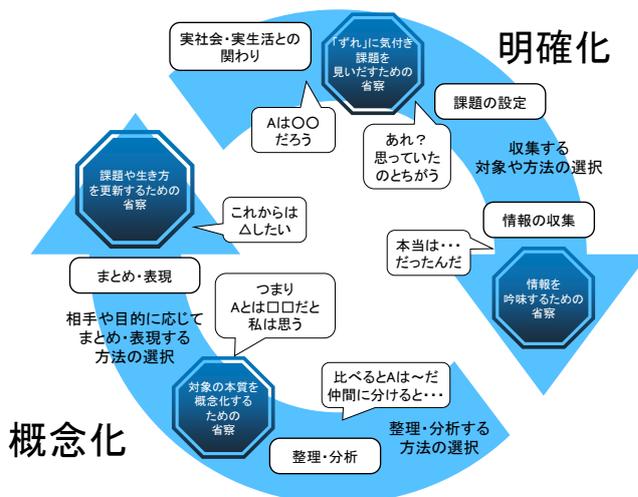
はばたき学習で目指す自律した子どもの姿

- ・「人・もの・こと」と関わりながら、予想や理想、思い込みと現実との「ずれ」に気付き、自ら課題を見いだす姿
- ・よりよい方法や視点を用いて探究する中で対象を明確に捉えていく姿
- ・対象や解決方法について学んだことを自分の言葉で意味付け、次の学びに活かす姿

他者評価において、全員統一の形式を用いるのではなく、自分の思いや願いに応じた評価の観点を各自が考え、作成することで、他者評価の目的と結果をより自分事として捉えられると考える。これにより、他者の考えを吟味せずそのまま受け入れるのではなく、取捨選択をし、自分の思いや願いにこだわりをもって主体的に探究を進める意欲につながり、自分なりの答えによって、深みのある概念が形成されることが期待できる。

そして新たな概念が、他単元や他教科にもつながり、はばたき学習以外の場面でも生きてはたらく実感を得られることで、更に高次な概念として更新されていくと考える。

考えるための技法においては、よさを理解した上でよりよいものを選択できるようにすることで、必要感をもって活用できると考える。また、単元構想と配列を工夫し、他教科や行事などと意図的につながりをもたせることで、考えるための技法を活用する場面を設定する。これにより自分の学びが意味あるものだったと実感し、探究の意味や価値の実感にもつながると考える。



図：はばたき学習 自律した学習者を育てる学習のプロセス

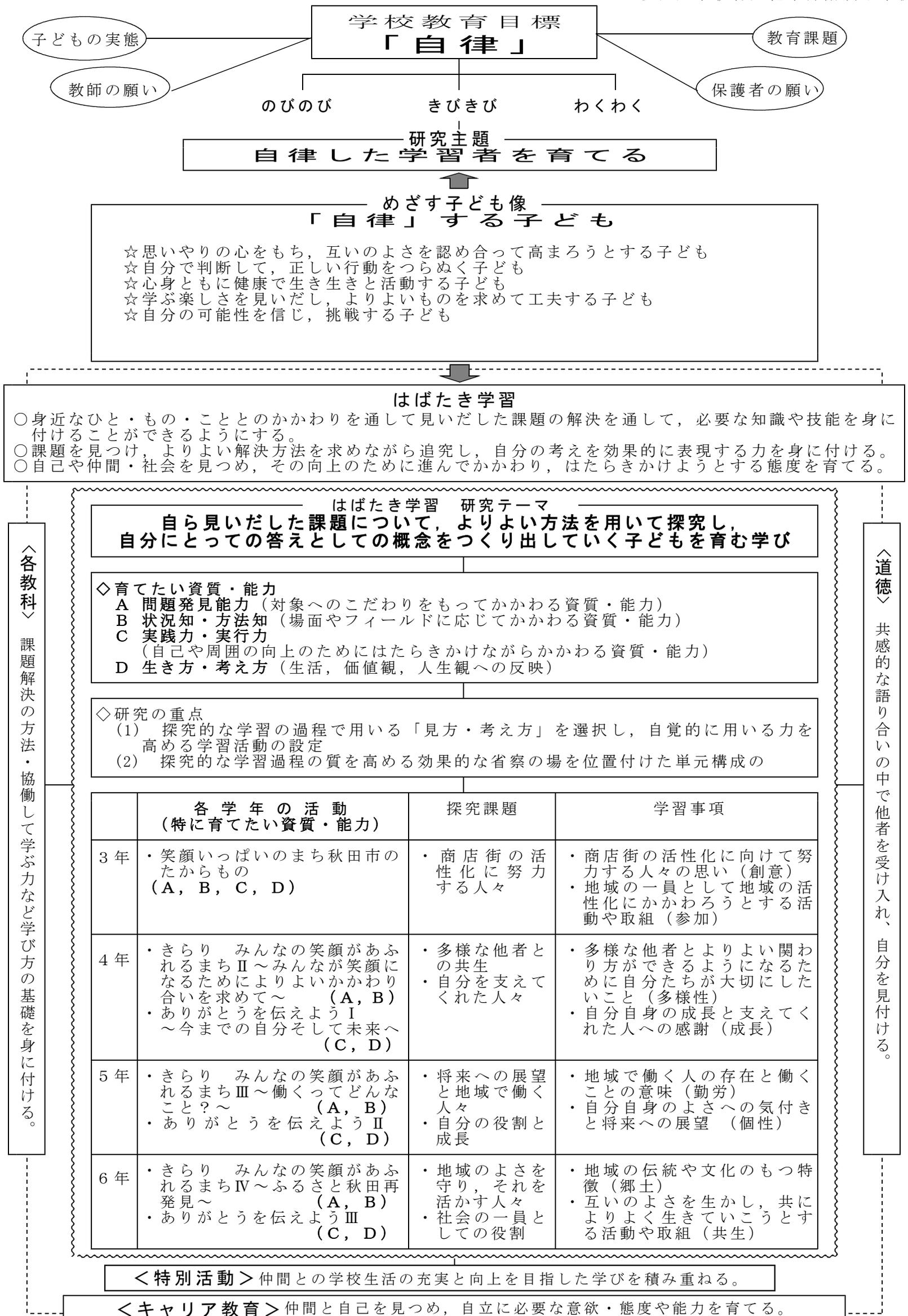
### 2 研究の重点 〈○は具体的な取組の例〉

探究する意味や価値、よさを見いだしながら、自分なりの答えである概念を基に、新たな探究につなげていくための支援の工夫

- 自分の思いや願いにこだわりをもって探究を続けていけるように、自分が必要とする観点の評価項目や評価相手を考え、必要感のある省察につながる他者評価の場を設定する。
- 概念更新を実感し、蓄積してきた概念や考えるための技法を活用して探究を進められるように、単元間や他教科間につながりのある単元構想と単元配列の工夫をする。

# 令和6年度 はばたき学習（総合的な学習の時間）全体計画

秋田大学教育文化学部附属小学校



### 3年生の総合的な学習の時間で身に付けたい「資質・能力」

a 問題発見 ＜A問題発見力＞	先行経験を活かして対象とかかわり、自分で問題を見付ける。
b 課題設定 ＜B状況知・方法知＞	教師の支援のもとに、疑問に感じたことを課題につなげる。
c 計画 ＜B状況知・方法知＞	解決の方法や手順を、学級やグループで相談しながら立てる。
d 情報収集 ＜B状況知・方法知＞	課題に応じた情報収集方法（インタビュー、図書資料、インターネット等）で情報を集める。
e 整理分析 ＜B状況知・方法知＞	収集した情報の中から大切な情報を選択する。
f まとめ 表現 ＜B状況知・方法知＞	言語、表、グラフ、図、音楽など様々なものから選択して、相手に伝わりやすい方法、自分自身の考えがまとめやすい方法で表現する。
g 報告・発表・ 討論 ＜B状況知・方法知＞	写真や図を用いてキーワードを示しながら説明する。
h 学ぶ意味や 価値 ＜D生き方・考え方＞	学習を始める前との自分の考えや意見の違いに気付く。
a 意思決定 ＜C実践力・実行力＞	これからのことを考えながら、今、自分にとって必要なことは何かを考える。
b 課題解決 ＜C実践力・実行力＞	対象となる人・自然・社会に適応したマナーや方法でかかわる。
c 実践力 ＜C実践力・実行力＞	自分の願いをもって、自分なりにできる働きかけをする。
d 生き方 ＜D生き方・考え方＞	自分のがんばりやよさに気づき、これからの生活について考える。
a 受容 ＜D生き方・考え方＞	異なる意見や他者の考えを受け入れる。
b 協働 ＜D生き方・考え方＞	互いのよさを見付け合いながら、協力して活動する。
c 環境 (人、社会、自然) ＜D生き方・考え方＞	地域を見直し、そのよさを感じながら、対象に働きかける。

#### 総合的な学習の時間の学びを深める「見方・考え方」

- ・各教科等における「見方・考え方」を総合的に活用して、実社会や実生活における事象に着目し、多様な角度から考えたり、実社会や実生活の文脈、自己の生き方と関連付けて考えたりする。

## 4年生の総合的な学習の時間で身に付けたい「資質・能力」

a 問題発見 ＜A問題発見力＞	先行経験を活かして対象とかかわり、自分で問題を見つける。
b 課題設定 ＜B状況知・方法知＞	教師の支援を生かしながら、疑問に感じたことを課題につなげる。
c 計画 ＜B状況知・方法知＞	解決の方法や手順を学級やグループで相談しながら立てる。
d 情報収集 ＜B状況知・方法知＞	課題に応じた様々な情報収集方法（インタビュー、図書資料、インターネット等）で情報を集める。
e 整理分析 ＜B状況知・方法知＞	収集した情報の中からキーワードを中心に大切な情報を選択する。
f まとめ・表現 ＜B状況知・方法知＞	言語、表、グラフ、図、音楽など様々なものから選択して、相手に伝わりやすい方法、自分自身の考えがまとめやすい方法で表現する。
g 報告・発表・ 討論 ＜B状況知・方法知＞	写真や図を用いてキーワードを示しながら説明する。
h 学ぶ意味や価値 ＜D生き方・考え方＞	学習を始める前との自分の考えや意見の違いに気付く。
a 意思決定 ＜C実践力・実行力＞	これからの学習内容や方法を考えながら、自分にとって必要なことを決める。
b 課題解決 ＜C実践力・実行力＞	対象となる人・自然・社会に適応したマナーや方法でかかわる。
c 実践力 ＜C実践力・実行力＞	自分の願いをもって、これからの生活において自分なりにできる働きかけをする。
d 生き方 ＜D生き方・考え方＞	自分のがんばりやよさに気付き、これからの生活について考える。
a 受容 ＜D生き方・考え方＞	異なる意見や他者の考えに耳を傾け、受け入れる。
b 協働 ＜D生き方・考え方＞	仲間によさを見付け、互いによさを活かしながら活動する。
c 環境 (人、社会、自然) ＜D生き方・考え方＞	地域を見直し、そのよさを感じながら、対象に働きかける。

### 総合的な学習の時間の学びを深める「見方・考え方」

- ・各教科等における「見方・考え方」を総合的に活用して、実社会や実生活における事象に着目し、多様な角度から考えたり、実社会や実生活の文脈、自己の生き方と関連付けて考えたりする。

## 5年生の総合的な学習の時間で身に付けたい「資質・能力」

a 問題発見 ＜A問題発見力＞	目的に応じて対象に対するかかわり方を変え、吟味・修正しながら、問題を見つける。
b 課題設定 ＜B状況知・方法知＞	自分や友達の問題を大切にしたり、予想にもとづいたりしながら、課題を設定する。
c 計画 ＜B状況知・方法知＞	解決の方法や手順について自分で考えたり、友達と相談したりしながら立てる。
d 情報収集 ＜B状況知・方法知＞	自分が調べたいテーマに応じて様々な情報収集方法（インタビュー、図書資料、インターネット等）で情報を集める。
e 整理分析 ＜B状況知・方法知＞	収集した情報の中からキーワードを中心に大切な情報を選択する。
f まとめ・表現 ＜B状況知・方法知＞	言語、表、グラフ、図、音楽など様々なものから選択して、相手に伝わりやすい方法、自分自身の考えがまとめやすい方法で表現する。
g 報告・発表・ 討論 ＜B状況知・方法知＞	発表会や情報交換の規模、発表の仕方に応じた準備を整えたり、写真や図を用いてキーワードを示しながら説明したりする。
h 学ぶ意味や価値 ＜D生き方・考え方＞	学習を始める前と後での自分の考えや意見の違いに気付き、自らの成長ととらえる。
a 意思決定 ＜C実践力・実行力＞	これからの学習内容や方法を吟味しながら、自分にとって必要なことを決める。
b 課題解決 ＜C実践力・実行力＞	計画にもとづいて対象となる人・自然・社会の様子に応じてかかわり解決する。
c 実践力 ＜C実践力・実行力＞	自分の願いをもって自分や周囲に対して適切に働きかける。
d 生き方 ＜D生き方・考え方＞	自分のがんばりやよさに気付き、成長をこれからの自分の生活に生かしていこうとする。
a 受容 ＜D生き方・考え方＞	学習を通して共通性、法則性を見付けたり、異なる意見や他者の考えを受け入れたりする。
b 協働 ＜D生き方・考え方＞	仲間よさを見付け、互いの知恵を生かしながら活動する。
c 環境 (人、社会、自然) ＜D生き方・考え方＞	自分たちの生活を見直し、そのよさを感じたり発見した課題を整理したりしながら対象に働きかける。

### 総合的な学習の時間の学びを深める「見方・考え方」

- ・各教科等における「見方・考え方」を総合的に活用して、実社会や実生活における事象に着目し、多様な角度から考えたり、実社会や実生活の文脈、自己の生き方と関連付けて考えたりする。

## 6年生の総合的な学習の時間で身に付けたい「資質・能力」

a 問題発見 ＜A問題発見力＞	目的に応じて対象に対するかかわり方を変え、吟味・修正しながら、問題を見つける。
b 課題設定 ＜B状況知・方法知＞	自分や友達の問題を大切にしたり、予想にもとづいたりしながら、課題を設定する。
c 計画 ＜B状況知・方法知＞	解決の方法や手順について自分で考えたり、友達と相談したりしながら立てる。
d 情報収集 ＜B状況知・方法知＞	自分が調べたいテーマに応じて様々な情報収集方法（インタビュー、図書資料、インターネットなど）で情報を集める。
e 整理分析 ＜B状況知・方法知＞	収集した情報の中からキーワードを中心に、自分の課題解決に大切な情報を選択する。
f まとめ・表現 ＜B状況知・方法知＞	言語、表、グラフ、図、音楽など様々なものから選択して、相手に伝わりやすい方法、自分自身の考えがまとめやすい方法で表現する。
g 報告・発表・ 討論 ＜B状況知・方法知＞	発表会や情報交換の規模、発表の仕方に応じた準備を整えたり、写真や図を用いてキーワードを示しながら説明したりする。
h 学ぶ意味や価値 ＜D生き方・考え方＞	学習を始める前と後での自分の考えや意見の違いに気付き、自らの成長ととらえる。
a 意思決定 ＜C実践力・実行力＞	これからの学習内容や方法を吟味しながら、今、自分が取り組んでおかなければならないことや必要なことを決める。
b 課題解決 ＜C実践力・実行力＞	計画にもとづいて対象となる人・自然・社会の様子に応じてかかわり解決する。
c 実践力 ＜C実践力・実行力＞	自分の願いを明確にして、自分や周囲に対して適切に働きかける。
d 生き方 ＜D生き方・考え方＞	自分のがんばりやよさに気付き、成長をこれからの自分の生活に生かしていこうとする。
a 受容 ＜D生き方・考え方＞	学習を通して共通性、法則性を見付けたり、異なる意見や他者の考えを受け入れたりする。
b 協働 ＜D生き方・考え方＞	仲間よさを見付け、互いの知恵や自他の学びの成果を生かしながら活動する。
c 環境 (人、社会、自然) ＜D生き方・考え方＞	自分たちの生活を見直し、そのよさを感じたり発見した課題を整理したりしながら対象に働きかける。

### 総合的な学習の時間の学びを深める「見方・考え方」

- ・各教科等における「見方・考え方」を総合的に活用して、実社会や実生活における事象に着目し、多様な角度から考えたり、実社会や実生活の文脈、自己の生き方と関連付けて考えたりする。