

## 第5学年 総合的な学習の時間（はばたき学習）学習指導案

授業者

稻垣 勇介、三浦 茉子  
山崎 麻絵、石井 知徳  
細川 和仁

研究協力者

### 1 単元名 私たちはどう生きたいか

#### 2 子どもと単元

##### (1) 子どもについて

場面に応じて友達と一緒にになって場を盛り上げようとする団結力がある5年生である。自然体験学習で学級ごとの出し物をした際は、休み時間にも小道具の制作や踊りの練習などに取り組み、自分たちのしたいことを実現する粘り強さを感じた。当日は、学年全体で楽しもうと他学級の子どもとも一緒に関わる一体感が生まれた。

しかしそれは、自他の楽しいことが一致したときの場合であり、自分の興味を優先するあまり、興味のないものへの関心は低く、他の人にとっては不快に感じる行動を意図せずしてしまう子どもの姿も見られる。また、自分の行動を、他者の行動に委ねて判断している節があり、どこか他律的で人に流されやすい印象を受ける。

自分のことだけ考えていては社会生活はできない。周りと同じことをしていれば安心だ。でも、好きなことをして楽しく過ごしたい。その葛藤に悩みながらも、自分の思いを大事にし、他者の思いも捉えた上で、自分が好きなことをするための行動ができるよう期待する。自他のよさを大事にし、それぞれが絡み合って満足度が高まっていくことに気付き、多様な他者に興味をもち、関わる心地よさを存分に味わってほしいと願う。

##### (2) 単元について

本単元は、「好きなことをする生き方」について自分なりの概念を形成していくことをねらいとしている。子どもたちは、「好きするデー」という自分の好きなことをする日に、高い満足度が得られるように、それを阻む要素を解決しながら実行につながる取組やそれを支える方法を追究していく。全員で同じことをするのではなく、各々が自分の好きなことをする本単元は、自分たちがしたいことを粘り強く実現させてきた子どもたちと相性がよいと考える。好きなことをするために取り組む過程や、好きなことをした後の自他の変容に価値を見いだすことで、「飽きずに継続できる工夫をすることで、より好きなことをすることができる」「好きなことをすると、自分の知らなかつた一面に気付き、活動の幅を広げられる」といった概念が形成されるだろう。これが自分の行動を支える芯となり、彼らのよさが更に輝く可能性を秘めている単元である。

学校という場で各々が好きなことをすれば、それが好きなことではない他者から「うるさい」「邪魔」といった声が出てくるだろう。自分に対する不満の声は、解決すべき課題となる。自分の満足度を高めるだけでなく、他者の状況を見ながら集団での満足度が高まるよう試行錯誤する姿が期待できる。

また、他者の追究を参考にして自分の追究がより満足度の高いものとなったり自分の追究が他者に好影響を与えていたりしていると自覚する場面があるだろう。自分の追究が価値付くことで自分の思いを大事にしてよいという自信につながったり、より他者に興味・関心をもちながら協働的に追究を進めたりすることも期待できる。

##### (3) 指導について

本単元では、「好きなことをする生き方」という概念を形成するために、**自他の共通性を見付けたり、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。

単元の導入では、授業デザインの取組一つ目との関連から、好きなことを自覚しながら生き方についての思いを強められるように、「好きだらけ人生ゲーム」という、好きなことばかりがイベントとして起こるマスがあるごろくを作る場を設定する。自分の好きなことを基にするため、周りに合わせる必要がなく、自由な発想で考えられる。好きなことの実行で起こるマイナス要素をイベントに盛り込んだり、互いに作ったゲームで遊んだりすることで、「これだと不健康になる」「お金が無限にないと無理」など、好きなことだけで生きる難しさに気付くきっかけになる。これにより現状把握に関連付いた課題設定につながると考える。

単元の中盤では、授業デザインの取組二つ目との関連から、自他の考え方のずれから追究の余地を自覚できるように、視点を明確にした自己評価や他者評価を取り入れる。各々が好きなことをしていれば全員の満足度は高まるはずだが、満足度が下がる要素が集団内に生まれるはずである。周りからのフィードバックを受け、再度自分の課題を追究するというサイクルを繰り返すことで、他者の思いを捉えながら「好きなことをする生き方」について考えることにつながると考える。

### 3 単元の目標（記号は本校の資質・能力表による）

- (1) 他者の考え方を受け入れ、自他の考え方を生かしながら活動に取り組むことを通して、「好きなことをする生き方」についての考えをもつことができる。〈D-a,b,c〉
- (2) 自他の考え方を比較したり、好きなことの実行を阻む要素、解決への取組や実行による影響にある価値を関連付けたりして、生き方について考えることができる。〈A-a,B-b,c,d,e,f,g〉
- (3) 自分の人生に理想を抱き、課題を解決して実現する方法を吟味しながら自分の生き方について考え、他者に対して適切な関わり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24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	<ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 自分の好きなことばかりをする生き方を考え、「好きだらけ人生ゲーム」を作る。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・勉強しないプログラマーの人生だ。「対戦ゲームの決勝戦で優勝できた。→賞金をゲット。」</li> <li>・好きなものの絵をたくさん描きたい。「個展を開き、自分の絵を披露した。→絵が上手になった。疲れがたまつた。」</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の好きなことを自覚しながら好きなことの実行とそれによる自他の変容を関連付けられるように、自分の人生をゲーム化して考える場を設定する。</li> <li>・理想と現実のギャップを感じられるように、好きなことの実行により起こることがマイナスであるイベントを作っていても許容する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・好きなことをする生き方を考え、生き方への思いや願いが生まれている。〈C-c〉</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>(2) 「好きだらけ人生ゲーム」で遊び、感想を基に共通課題を設定する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームしてばっかりだと頭が悪くなってしまうよ。</li> <li>・ずっと描き続けるのは飽きる。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理想と現実のギャップから課題を捉えられるように、「好きだらけ人生ゲーム」に対する肯定的な感想と否定的な感想を共有する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子ども一人一人に共通した思いから問題を見付けている。〈A-a〉</li> </ul>

共通課題：「好きなことをする生き方」とは、どのような生き方か。

3	<ul style="list-style-type: none"> <li>(3) 好きなことの実行を阻む理由を考え、個人めあてを設定する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・頭が悪くならないようなゲームならできるのでは。</li> <li>・飽きたり疲れたりしない絵を描く方法があればいい。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題を焦点化して追究を進められるように、資金・能力・個性・時間・社会の目など、好きなことの実行を阻む要素を視点化して共有した上で、個人めあてを考える場を設定する。</li> <li>・「好きするデー」という、好きなことができる日を設定することを伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の好きなこととその実行を阻む要素を把握し、それを解決するために個人めあてを設定している。〈A-a、B-b、c〉</li> </ul>
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

##### 個人めあて例

- ・学力が下がらないゲームを開発しよう。
- ・飽きずに長時間、絵を描き続ける方法を考えよう。

5	<ul style="list-style-type: none"> <li>(4) 情報収集しながら好きなことの実行につながる取組を考えたり、考えたことをまとめて「好きするデー」を行うことを計画したりする。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・計算するような頭を使うゲームなら頭は悪くならないはず。</li> <li>・疲れにくい道具はあるだろうか。どのような絵なら飽きないかな。</li> <li>・自己ベストをどれだけ更新できるか記録してみようかな。</li> <li>・みんなの似顔絵を描くなら、みんな違う顔だから飽きない。即興似顔絵会をしたら楽しいかもしれない。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決に必要な情報を収集できるように、必要に応じて、特定の人や職場への訪問を許可し、涉外の支援をする。</li> <li>・学校という制約の中でも好きなことをするための試行錯誤を促すために、「好きするデー」は「学校の敷地内で行う」「学校のきまりの範囲内で行動する」ことなどを約束として提示する。</li> <li>・好きなことの実行に他者との関わりの必要性を感じられるように、好きなことの集団での実行や、保護者や他学年の招待を許容する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・好きなことの実行について、本やインターネット、インタビュー、体験等で情報収集している。〈B-c、d〉</li> <li>・収集した情報の中から好きなことの実行につながる情報を選択し、好きなことの実行につながる取組を考えている。〈B-e、f〉</li> <li>・「好きするデー」での好きなことの実行やそれにつながる取組の方法を計画している。〈C-a〉</li> </ul>
6			
7			
8			
/			
12			
13			
14			
/			
18			
本時			

9 10 11 / 15 16 / 17 / 19 20 21	<p>(5) 「好きするデー」で好きなことを実行し、活動を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一人でゲームをしていたら段々と飽きてきた。友達と競争すれば楽しく続けられるかも。</li> <li>友達が喜んでくれて嬉しかった。でもあまり似せられなかったから、アニメ調でかわいく描いてもいいかもしれない。他の学年を招待してたくさんの絵を描きたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題解決に向けた自分の取組に生きる上での価値を感じられるように、好きなことをするために取り組む過程を自己評価する場を設定する。</li> <li>課題を解決する目的の多様さに価値を感じられるように、個々の振り返りを共有して好きなことの実行による自他の変容を価値として視点化する。</li> <li>好きなことの実行に他者の関わりの必要性を感じられるように、他者の影響により満足度が変化した振り返りを取り上げ、自分の追究の方向性を見直す時間を与える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>好きなことの実行やそれにつながる取組をしている。 (C-b,c)</li> </ul>
22	<p>(6) 個人課題に対する答えを出し、自分にとっての「好きなことをする生き方」についてまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分一人だけで楽しむのは難しいと思った。友達の存在から、負けたくないという技術向上意欲につながるのがいい。友達のおかげで好きなことを極めることになる。</li> <li>休日だけ絵を描く趣味の形なら、飽きないし短時間で集中して楽しめる。誰かに成果を披露する場をつければ、達成感が得られて継続していく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>好きなことをするために取り組む過程や好きなことをした後の自他の変容にある価値を、生き方と関連付けて考えられるように、課題や目的の視点を明確にしてまとめるよう促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>好きなことの実行を阻む要素、好きなことをするために取り組む過程、好きなことをした後の自他の変容にある価値について、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-f,g,D-c)</li> </ul>
23	<p>(7) 自分にとっての「好きなことをする生き方」を提案し、評価し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学力が上がるゲームは、親に人気が出ると思う。好きなことがゲーム開発という仕事につながる感じがした。好きなことが仕事っていい。</li> <li>休日を充実させる趣味として、好きなことのスキルを高める生き方などがいい。そのスキルを披露する場があるのも達成感につながっていい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の生き方を主観的、客観的に振り返ることで多様な生き方を踏まえた概念形成につながるように、発表者がこだわる視点に基づいた評価項目と、評価者がこだわる視点に基づいた評価項目を取り入れる様式を用いる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の考えを伝えたり相手の考えを受け止めたりしながら、課題解決に向けた取組や実現する目的にある価値を捉えている。 (B-g,C-c,D-a)</li> </ul>
24	<p>(8) 共通課題に対する答えを出し、自分がどのように生きていきたいかをまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>様々な人やものがつながり支え合う生き方に豊かさがある。</li> <li>相手に寄り添って自分の好きなことを理解してもらえるように努力する生き方をしたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>形成した「好きなことをする生き方」の概念を、学級や学校など他の場で過ごす際の生き方へ転換して生かせるように、今後どのように生かしていくいかを考える場を設ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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ながら、「好きなことをする生き方」について考えている。 (D-a,b,c)</li> </ul>

### ◎本単元で育む主な資質・能力

自他の共通性を見付けたり、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くれたことを調べることを通して、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（18／24）

(1) ねらい 好きなことの実行を阻む要素や好きなことの実行による自他の変容に着目し、好きなことの実行に向けて取り組む活動を通して、「好きなことをする生き方」に必要なことについて考えることができる。〈B-e,f,C-a,D-c〉

### (2) 展開

○自律的に学習を進めるための支援

時間	学習活動	教師の支援	評価
5分	<p>① 本時の学習の流れを確認し、全体のめあてを設定する。</p> <p>めあて 「好きするデーファイナル」に向けて、必要なことを考え準備しよう。</p>	<p>○課題意識、目的意識をもって活動できるように、前時の振り返りを基に、好きなことの実行を阻む要素、好きなことの実行による自他の変容にある価値を確認する。</p>	
30分	<p>② 好きなことの実行につながる取組を考えたり実践したりする。</p> <p>〈予想される子どもの反応〉</p> <p>【取組を考えたり実践したりできていない。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイピングゲームをして遊ぼう。</li> <li>・頭が悪くなる課題の解決方法なんて分からないよ。</li> </ul> <p>【課題や目的の視点に着目して活動している。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・指の運動をしてからゲームをすればハイスコア更新できるはずだ。</li> </ul> <p>【課題や目的の多様な視点に着目して活動している。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学力だけでなく長時間使用による「疲労」も課題だ。「健康」になれる取組はないだろうか。</li> </ul> <p>【他者との関わりを基に活動している。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最初は気付いていなかったけど、Bさんの「社会の負のイメージを払拭する」という目的は、私の取組にも言えることかも。</li> <li>・Aさんはゲームをするのではなく、作ることに楽しさを感じるみたい。作って遊ばせるのもいいかも。</li> </ul> <p>【他者の存在を意識しながら活動している。】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム戦にしてみんなでするゲームにしたら楽しさが増えるかも。ゲーム嫌いの人はどうすればいいかを考えないといけないな。</li> <li>・お客様を招待して、作ったゲームを遊んでもらおう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題意識のない子どもには、今行っている活動がどのような課題解決につながるのか、他に生まれる課題について、対話を通して引き出す。</li> <li>・他者の考えを生かして取組を考えられるように、課題や目的が似ている子どもの交流が生まれる場や時間の調整をする。</li> <li>・好きなことの実行を阻む要素、実行の価値について、無自覚なものを自覚できるように、課題や目的は異なるが、好きなことに関連性のある子どもの交流が生まれる場や時間を調整する。</li> </ul> <p>○考えた取組の価値が実感できるよう、試行できる場や他者から評価を得られる場の設定を支援する。</p> <p>○生きる上での価値を多面的・多角的に感じられるように、課題や目的の多様な視点に着目したり、他者との関わりを基にしたり、他者の存在を意識したりして活動している姿を価値付ける。</p>	<p>好きなことの実行に向けて、課題を解決したり目的を達成したりするのに必要な取組を、考えたり実践したりしている。〈B-e,f,C-a,D-c〉 (行動・発言・シート)</p>
10分	<p>③ 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Cさんが振り返っていた「健康」という目的を、私も達成できるように、取組を考え直したい。</li> <li>・自分の取組を参考にしてもらえてよかった。友達と一緒に考えるともっといいものが考えつきそう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今後の活動に見通しをもてるよう、新たに生まれた課題や目的、他者との関わりのよさを自覚した振り返りを共有する。</li> </ul>	

# 令和7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 ○大森果歩、伊藤智美、大山光子、小室真紀

## 1 昨年度の成果と課題

昨年度の実践を通して、はばたき学習における自律した学習者の姿が見えてきた。

- ① 6年「150周年のベストメモリー」の実践では、子どもたちが、「逃走中」というテレビ番組で行われている鬼ごっこのようなことをするというプロジェクトを立ち上げた。「校内外を自由に走り回れるようにしたい」「長い時間をかけてやりたい」など、自分たちの思いを実現させるために、プロジェクトチームで考えたルールでお試し活動を実施した。「指示が伝わらない」「捕まった人が退屈になる」「ルールを守らない人がいて危ない」などの課題が出てきており、楽しさと安全性を両立させて実施する困難さを実感していた。しかし、くじけることなく話し合いを粘り強く重ね、実施に向けて突き進んでいく姿が見られた。子どもたちを動かしていたのは、お試しで実感した、「この活動を行う楽しさを全校のみんなにも味わってほしい」という思いであった。自分たちが選択した活動に価値を見いだしたからこそ、諦めずに行動し続けるエネルギーが生まれたのだと考える。
- ② 4年「きらり みんなの笑顔あふれるまちⅡ～みんなが笑顔になるためによりよいかかわり合いを求めて～」の実践では、地域の留学生やハワイの児童との交流を経て、関わった人に見られた特質について、「自分とどのくらい違うのか」と「そのような人を受け入れができるか」という二つの視点を軸とした座標軸に付箋を貼って表した。「髪の色が金色の人」という特質についての付箋の位置が大きく分かれていた。「金色の人は怖い印象」という意見と「髪の色が違っても気にならない」という意見である。そこから「お兄ちゃんが金髪にしているから受け入れられないことはない」といったように、同じ「受け入れられる」という意見にも様々な背景があることを共有できた。可視化された互いの考え方のずれからその理由を捉えることで、各々がもっている価値観に広がりが見られた。自分のもつ概念と他者のもつ概念とのずれに気付き、自分にとってよりよい概念へと更新する姿が見られたのは、探究していく中で見いだした概念について、他者とのずれに着目できるような活動や表現の場を設定したからだと考える。
- ③ 5年「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？～」の実践では、家庭内で「働く」、職業に就いて「働く」、学校のために「働く」と、年間通して「働く」という概念を形成していく計画を立てていた。しかし、職業について働く上で、相手への配慮を大切にしたいと他者への影響を考えていた子どもたちであっても、「6年生に感謝を伝えるため」「在校生に成長を示すため」働くという意識が高まらずに6年生への集会に臨んでしまった。形成した概念を活用できるような手立ての必要性を感じた。

こうした成果と課題を踏まえ、はばたき学習部は、自律した学習者の姿を次のように捉える。また、自律した学習者が育つ授業デザインの具体的な取組を次のように設定する。

## 2 はばたき学習における 自律した学習者の姿

- ① 自分たちの活動に価値を見いだし、思いや願いを強め、主体的に探究に向かう姿
- ② 自他のもつ概念のずれに着目し、自分にとってよりよい概念へと更新する姿
- ③ 単元で形成した概念を更新して活用する姿

## 3 授業デザインの 具体的な取組

- 
- 思いや願いを強めて探究に向かえるように、現状把握に関連付いた課題設定や新たな方策を工夫する。
  - 自分にとってよりよい概念へと更新できるように、自分と他者のもつ概念とのずれの背景を思考ツールを用いて整理・分析する場を設定する。
  - 単元で形成した概念を活用できるように、形成する概念のつながりを意識した単元構想と単元配列にする。

### 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>	自分がんぱりやよさに気付き、これから的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、これから的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＞	自分がんぱりやよさに気付き、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＞	仲間のよさを見付け、互いの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>	自分がんぱりやよさに気付き、成長をこれからの自分の生活に生かしていくとする。
a 受容 <D生き方・考え方>	学習を通して共通性、法則性を見つけたり、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>	仲間のよさを見付け、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ぬ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>	自分がんぱりやよさに気付き、成長をこれからの自分の生活に生かしていくとする。
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>	仲間のよさを見付け、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。