

生活科の評価と評定

～活動や体験の中で児童のよさや変容を的確に見取って、評価・指導・評定を行いましょう

東京都小学校生活科・総合的な学習教育研究会 平成25年3月発行

低学年の担任の先生方から、「体験や活動を考えて、子供たちと生活科の授業をするのは楽しい。けれど、子供たちが何を学んだのか、子供たちにどのような力がついたのか、を考えると不安に思うことがある。評価が難しい。」という声を聞くことが、しばしばあります。

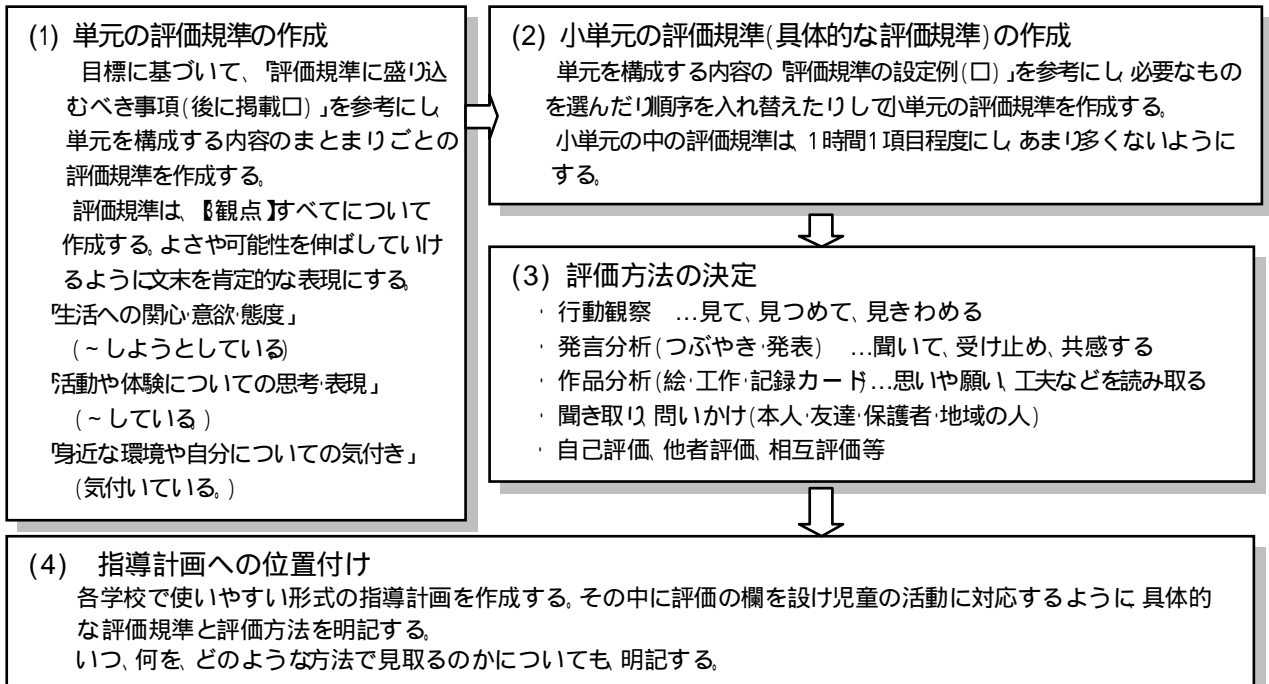
生活科の学習は、体験や活動を通して子供たちが自分の思いや願いを実現していくことによって成立します。教師は子供一人一人に目を向けて、よく理解し、子供の思いや願いを受け止めて、学習を展開していかなければなりません。その時、その場で、適切な指導や援助をするためには、地域や子供の実態に即した指導及び評価計画が欠かせません。教師は、1時間、小単元、大単元における指導目標や評価規準を明確にもって授業に臨み、子供たち一人一人のよさや可能性、そして、変容を見取り、指導や評価に生かしていくようにしましょう。

生活科の評価

1 評価の在り方

- 生活科の評価は、結果よりも活動や体験そのもの、すなわち結果に至る過程を重視する。学習過程における児童の関心・意欲・態度、思考や表現、気付き等を評価する。
- 目標に基づいた評価計画を立て、評価規準をあらかじめ設定する。
- 1単位時間はもちろん、単元全体を通して評価する。

2 評価計画の立て方



指導と評価の一体化

1 生活科の評価に対する教師の構え

- 何を、いつ、どこで、評価するのか、念頭に置いて授業に臨む。
- 子供の活動体験や思い・願い等を事前に調査しておく。評価の見通しがもてる。
- 子供のよさや感性、意欲に敏感になる。子供の感動や気付きの瞬間をとらえて共感する。
- 日常の児童理解に努め、一人一人の子供の具体的な活動や作品を見取る力を付けておく。

2 評価を指導に生かすポイント

- (1) 子供の興味・関心、意欲、態度を重視する。
子供が、自分とのかかわりの中で「自分にとって大事だ、価値がある」と感じた、情意的な行動や表現を見取る。

- (2) 子供の思考の特色とその変容の契機を明らかにする。
子供の内面で生じる思考について、新しい発想や思考が転換する、そのときを見取る。
- (3) 身近な環境や自分についての気付きを見取る。
子供の、対象への気付きや対象と自分とのかかわりへの気付き、具体的な活動や体験から生まれる失敗・成功体験からの自分自身への気付きを見取る。
- (4) やる気と自信を育てる。
子供が自分のよさを自覚する肯定的な自己評価を次の活動へつなげる。

生活科の評定

生活科では、子供が自分の思いや願いを実現していくために、「どのような考えのもとに、どう活動し、深まり、広がっていったか」「何に疑問をもち、自らどのように工夫し解決していったか」さらに、「活動の中で何に気付いたか」を評価することが大切である。そのためには、チェックリストなどを作成し、活動の広がりや深まりをよく見取って評価するように心がけたい。

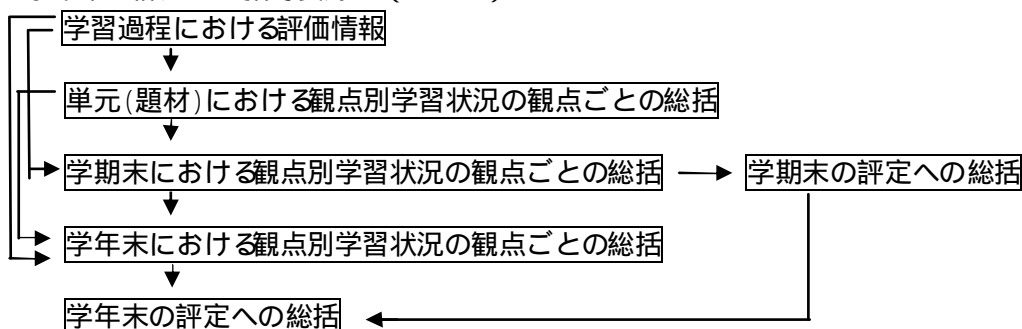
1 学期末の観点の評価の総括（□より）

総括の考え方	具体的な例
全体の傾向を概観する。	三つの小単元があった場合、評価がABAなら「Aとしたり A=3、B=2、C=1と数値化して平均をとって判断したりする
学習活動の長短などを勘案する。	小単元の評価規準 の評価の期間が3時間、小単元の評価規準 の評価の期間が8時間、小単元の評価規準 の評価の期間が4時間ならば評価規準 の評価に重み付けをする
一人一人の変容した姿を考慮する。	小単元の評価規準 がB、小単元の評価規準 がB、小単元の評価規準 がAの場合、変容した姿や成果を加味して判断する。

2 学期末の評定の方法 < 通知表 >

- 観点別評価項目について、子供の達成度を2段階、3段階で評定する
子供のよさや変容を所見（文章表記）によって評定する。
その他、「観点別評定+所見」、「観点別評価項目ごとの所見」等で評定する。
所見での評定の場合は、一年間を通して観点別評価項目が偏らないように配慮する。

3 学年末の評定 < 指導要録 >（□より）



生活科の評価規準に盛り込むべき事項等

（□評価規準の作成のための参考資料 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）

1 第1学年及び第2学年の評価の観点の趣旨

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
身近な人、社会、自然及び自分自身に関心をもち、進んでそれらとかわり、楽しく意欲的に学習したり、生活したりしようとする。	調べたり、育てたり、作ったりするなどの活動や学校、家庭、地域における自分の生活について、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	具体的な活動や体験によって、学校、家庭、地域、公共物、身近な自然、動植物、自分の成長などの様子、それらと自分とのかかわり及び自分自身のよさに気付いている。

2 学習指導要領の内容のまとめりごとの評価規準の設定例

下記の「評価規準に盛り込むべき事項」を参考に、9つの内容に示された学習活動や学習対象を明確にしてより具体化した単元の評価規準を設定する。また、その時間の学習の中で児童の学習が目標に対してどれだけ実現しているかを丁寧に見取るためにも、「おおむね満足できる児童の具体的な姿」を想定して授業を行うことが重要である。

	生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
1 学校と生活	学校の施設の様子、学校生活を支えている人々や友達、通学路の様子やその安全を守っている人々に関心をもち、楽しく学校生活を送るとともに、安全な登下校をしようとしている。	学校の施設の利用、学校生活を支えている人々や友達とのかかわり、安全な登下校などについて、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	学校の施設、学校生活を支えている人々や友達、及び通学路の様子などが分かり、それらと自分との関わりに気付いている。
2 家庭と生活	家庭生活を支えている家族のことや自分でできることなどについて関心をもち、自分の役割を積極的に果たすとともに、規則正しく健康に気を付けて生活しようとしている。	家庭生活やそれを支えている家族のこと、自分でできることなどについて、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	家庭生活を支えている家族のことが分かり、自分でできることに気付いている。
3 地域と生活	地域で生活したり働いたりしている人々や様々な場所に関心をもち、親しみや愛着をもって、人々と適切に接したり安全に生活したりしようとしている。	地域で生活したり働いたりしている人々や様々な場所とのかかわり、人々と適切に接することや安全に生活することについて、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	自分たちの生活は、地域で生活したり働いたりしている人々や様々な場所と関わりをもっていることが分かり、地域のよさに気付いている。
4 公共物の利用	公共物や公共施設、それを支えている人々に関心をもち、公共物や公共施設を大切に、安全に気を付けて正しく利用しようとしている。	公共物や公共施設の利用の仕方を工夫したり、みんなで使うものがあることやそれを支えている人々がいることなどについて、自分なりに考えたり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	身の回りにはみんなで使うものがあることやそれを支えている人々がいることなどが分かり、それらと自分との関わりに気付いている。
5 季節の変化と生活	身近な自然、季節や地域の行事に関心をもち、それらと関わる活動を行うなどして、楽しく生活しようとしている。	四季の変化、季節によって生活の様子が変わることについて、自分なりに考えたり、振り返ったりして、自分たちの生活を工夫し、それをすなおに表現している。	四季の変化や季節によって生活の様子が変わること、それらと自分との関わりに気付いている。
6 使った遊び	身近な自然や物を利用した遊びに関心をもち、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	身近な自然や物を利用して遊びを考えたり、遊びに使うものを自分なりに工夫したりして、それをすなおに表現している。	遊びや遊びに使うもの作る面白さ、自然の不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。
7 飼育・栽培の	動植物やそれらの育つ場所、変化や成長の様子に関心をもち、生き物に親しんだり、大切にしたりしようとしている。	動物を飼ったり植物を育てたりすることについて、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりして、それをすなおに表現している。	生き物は生命をもっていることや成長していること、生き物と自分との関わりに気付いている。
8 生活や出来事	自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合うことに関心をもち、進んで交流しようとしている。	自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動について、自分なりに考えたり、工夫したり、振り返ったりしている。	身近な人々と関わることの楽しさが分かり、互いに交流することのよさに気付いている。
9 自分の成長	自分自身の成長に関心をもち、これまでの生活や成長を支えてくれた人々への感謝の気持ちをもつとともに、これからの成長への願いをもって意欲的に生活しようとしている。	自分自身の成長を振り返り、これまでの生活や成長を支えてくれた人々、これからの成長について考え、それをすなおに表現している。	多くの人々の支えにより自分が大きくなったこと、自分でできるようになったこと、役割が増えたことなどが分かり、自分のよさや可能性に気付いている。

実践事例<指導と評価の一体化>

第2学年「あそんで ためしてくふうして」(18時間)

【内容(6)自然や物を使った遊び(8)生活や出来事の交流】

1 単元全体の目標

身近にある物を利用して遊びや遊びに使う物を工夫して作り、みんなで遊んだり伝え合ったりする活動を通して、その面白さや不思議さ、楽しさに気付き、自分の生活を広げることができるようにする。

2 単元の評価規準

内容(6)(8)を合わせて、単元の目標や評価規準を作成する。

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
身近にある物を使って、遊びや遊びに使う物を工夫することに興味をもち、楽しく遊んだり進んで伝えたりしようとしている。	身近にある物の特徴を生かしてできる遊びを考え、遊びに使う物を工夫したり、分かりやすい伝え方を考えたりして、表している。	身近にある物を使って遊ぶ面白さや不思議さ、友達と交流しながら遊ぶ楽しさに気付いている。

3 単元の構成

大単元 「あそんで ためしてくふうして」(18時間)

小単元1 「どんな あそびが できるかな」(6時間)

小単元2 「どんな おもちゃが できるかな」(8時間)

小単元3 「できた、わかった、もっとやってみたい」(4時間)

4 学習活動と評価を生かした指導

授業が開始された時、教師は単元目標の実現に向かって話をしたり、子供たちの学習状況を把握したりする。教師が子供たちに投げかけた学習のねらいに向かって、子供一人一人が近づいているのかどうかを見取っていくことが評価である。子供が学習のねらいに向かっているとは言えない評価をした場合には、学習への意欲をもたせたり、めあてに向かう方向性を一緒に探したりすることが評価を指導に生かすということである。子供が学習のねらいに十分向かっている場合にも、教師の働きかけによって、さらに積極的に活動するようになる。これも評価を指導に生かすということである。

つまり、評価規準を念頭に置いて、子供一人一人が学習活動に満足しながら生き生きと活動しているかどうかを見取り、学習のねらいに到達するように指導・支援していくことである。生活科の学習では、子供の活動を見取る場合行動観察が多くなるので、気が付いたことを記憶・記録しておくことが重要となる。また、十分とは言えない文章表現で書かれたカードには、子供たちの思いや願い、気付きが隠れていることが多々ある。授業では、子供がカードに書いたら終了ではなく、日頃からのその子供に対する理解とつなげたり、カードの内容を話題にして子供から聞き取ったりすることも評価活動の一環として大切にしたい。

学習活動と評価を生かした指導の実際について、小単元1「どんなあそびができるかな」(6時間)を例にみていく。

(1) 小単元1のねらい

身近にある物から発想した遊びを楽しみ、より楽しく遊ぶ方法を工夫して、みんなで楽しむことができる。

(2) 小単元1の評価規準

大単元の評価規準を受けて、小単元のねらいにそって小単元の評価規準を作成する。

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
キャップを使って、進んで遊ぼうとしている	キャップの特徴を生かした遊びを考えたり遊び方を工夫したりしている。 遊びの工夫や楽しさを、友達に伝えている。	身近にある物を使って遊ぶ面白さや、自分や友達が作った物の工夫やよさに気付いている。

(3) 学習活動計画 小単元1 「どんなあそびができるかな」(6時間)

- ・みんなで集めたペットボトルのキャップを使ってどんな遊びができるかグループで遊ぶ。(1時間)
- ・グループでの遊びから、ゲーム化したルールを作ったりして他のグループのみんなにも遊んでもらう計画をたてる。(1時間)
- みんなで遊ぶための準備をする。(2時間)
- みんなで遊ぶ(2時間)

(4) 毎時の学習活動と評価を生かした指導

小単元の評価規準を受けて、毎時の学習活動のねらいに沿って毎時の評価規準を作成する。その評価規準に基づいて評価をする際、具体的にはどのような子供の姿を見取るのかを考えて「具体的な児童の姿」を想定しておき、その場での評価と指導に生かすようにする。

学習活動(第1時)	評価を生かした指導・支援
<p>第1時(1時間)</p> <p>みんなで集めたペットボトルのキャップを使って、どんな遊びができるかためしてみよう。</p> <p>ペットボトルのキャップ遊び、 (遊び例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・積む キャップを積み重ねる。 ・転がす どこまで転がるか ・弾く おはじき遊び ・こする キャップ同士をこすってかえるの鳴き声のような音を出す。 ・叩く カスタネットのよう使う。 	<p>第1時の評価規準 (関心・意欲・態度)</p> <p>キャップでできそう遊びを楽しんでいる。</p> <p>キャップでの遊びを楽しんでいる。</p> <p>評 楽しんでいるかどうかを見取る。 支 キャップをどう使うかわからない子供には、寄り添い、楽しめる方向と一緒に模索する。 評 どんな使い方をしているかを把握する。 次時の学習(グループ遊び)計画作成時に生かす。</p>
<p>転がす遊びをゲーム化している子供の活動を紹介し、ゲームにしたルールを作ったりするとみんなで楽しく遊べることをクラスで共有する。</p>	

具体的な児童の姿

評価規準を基にして、本時の「おおむね満足できる具体的な児童の姿」を評価の目安として想定しておく

教 遊んでいる子供たちの様子を観察する。

- ・楽しそうにしているかな
- ・キャップ同士をこするのはどんな遊びに発展するかな?
- ・転がしている子供で、点数化してゲームにしているな

授業終了後、下図のようなメモを書いておく。

第1時の評価補助簿(メモ程度のもの)

児童名	事前に予想したキャップの使い方		事前に予想しなかったキャップの使い方			メモ
	積む	転がす	弾く	こする	叩く	
1						<p>生活科の学習計画は、子供の思いや願いを受け入れられるように柔軟に対応できるように計画されています。そのため、子どもの思いや願いを受け入れるべきかどうかで教師は悩むことが多くあります。学習計画の変更を考えた場合もあります。</p> <p>どんな場合でも、学習のねらいからはずれない、ぶれないようにしていくために、記録を残しておくことは重要な教師の仕事です。</p>
2						
3						
4						
5						
30						<p>点数化してゲームにしている(次時の学習につなげられる)</p> <p>遊び方を見付けられない、友達のことややっていることを教師と一緒に見て回る、二つの使い方に興味を示す。音楽の教科書をだして、キャップでリズムを打つ。</p> <p>5番の子供のリズム打ちに興味を示し、一緒に取り組む。</p>

学習活動(第2時・1時間)(第3時・2時間)	評価を生かした指導・支援
<div data-bbox="177 181 683 309" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>積む、転がす、弾くなどの遊びをもとにルールを作ったりゲーム化したりしてみんなで遊ぼう。</p> </div> <p>点数をつけたりルールを作ったりし遊びを工夫し、みんなで楽しく遊ぶ準備をする。(グループで相談する)</p> <p><遊び例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・積む キャップを積み重ね、転がしようの別のキャップを当てていくつ崩れたかで点数を競う。 ・転がす 点数化されたシート上で、キャップを転がし到達点の点数で競う。 ・弾く おはじき遊び ・こする キャップ同士をこすってかえるの鳴き声のような音を出してかえるの歌に合わせる。 ・叩く 2個のキャップをカスタネットのように叩いて曲のリズム打ちをする。 <p>みんなで遊ぶ準備をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びのルールをカードに書く。 ・ゲーム屋さんみたいに飾り付けをする。 ・みんな遊ぶときの約束を決める。 <div data-bbox="197 1480 743 1675" style="border: 1px dashed black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>子供たちは、ゲームの場所を2つ作ることにした</p> </div>	<p>第2時の評価規準</p> <div data-bbox="730 188 1182 315" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(活動や体験についての思考・表現) より楽しくなるように遊び方を工夫して、友達と遊びを楽しんでいる</p> </div> <p>遊びに競争やルールを取り入れてゲーム化したり看板などの飾り付けをしたりして遊びを工夫している</p> <p>評 みんなで遊べるようなゲーム化などの工夫を考えている。</p> <p>支 子どもたちは音楽の教科書の中から4曲のリズム打ちをしているがなかなか友達と一緒に遊べるような方向にはなっていない状況が見られる。</p> <div data-bbox="740 741 1177 1317" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">評価を生かした支援</p> <p>教：友達と一緒にキャップのリズム打ちをするのかな？</p> <p>子：ほかのグループみたいに「何点です」と言いたいけど、どうやって点数をつけたいかわからない。</p> <p>教：(しばらく話し合った結果、このグループには、方向を見つけてあげる必要があると判断した)</p> <p>教：4曲の名前を覚えておいて、「このリズムはどの曲でしょう」と言うのはどうかな？</p> <p>子：いいね、1曲当たったら、10点にしよう。</p> </div> <p>支 教師は全グループの遊びを把握し、それぞれのグループの取り組みや協力のよさを褒める。</p> <p>支 キャップ積みのグループは、1回ゲームが終了すると、次のゲームができるまでに準備の時間が長く必要になることを伝える。</p> <div data-bbox="1225 304 1449 819" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>教：それぞれのグループはどんな話し合いをしているかな？</p> <p>教：キャップ同士をこすったり・叩いたりしているグループはどんな工夫を考えているかな？</p> </div> <div data-bbox="1225 1227 1449 1697" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>教：それぞれのグループの遊びの中に、難しいものや、1回の遊びに時間がかかりすぎるものなど楽しさを阻害しそうなものはないかな？</p> </div>

(5) 子供たちのレベルアップに向けて

(4)に示したように、評価規準を基にその時間の「おおむね満足できる具体的な児童の姿」を想定し、それに対する一人一人の子供の行動を予測しておく。その上で、実際の授業の中で子供の行動を見取って補助簿などに記録していくことで、教師は活動の流れや子供の思いや願い・根拠となる考えが理解できるようになってくる。これは、教師がレベルアップしたことになる。

子供がレベルアップするためには、教師が見取った子供の活動や気づきを、他の子供たちに知らせ広めることが重要である。子供の活動から見取ったり聞き取ったりした、また、記録カードから読み取った子供のよさや様々な気づきを学級の他の子供たちに知らせ、共有化するのである。この共有化によって、子供の学習活動はさらに広がりや深まりを見せ、子供の気づきの質や量がレベルアップする。こうなったとき、教師も子供も生き生きとした生活科の時間を共有できるのである。

実践事例 <生活科の評定>

第2学年「すてきですよ 中町は」(18時間)

【内容(4) 公共物や公共施設の利用】

1 単元の目標

電車に乗って博物館を訪れたり近くの公共施設を利用したりする中で、そこにはみんなが気持ちよく安全に使えるようにしてくれる人々がいることや施設を利用すると生活が豊かになることに気付き、それらを安全に正しく利用することができるようにする。

2 評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
公共物や公共施設、それを支えている人々に関心をもち、公共物や公共施設を大切に、安全に気を付けて正しく利用しようとしている。	公共物や公共施設の利用の工夫したり、みんなで使うものがあることやそれを支えている人々がいることなどについて、自分なりに考えたり、振り返ったりして、それを工夫して表現している。	身の回りにはみんなでするものがあることやそれを支えている人々がいることなどが分かり、それらを利用すると楽しいことや自分の生活が豊かになることに気付いている。

3 学習活動と評価計画 支援計画はページ数の関係で省略

学習活動 ()時間 評価項目 []評価方法	具体的な児童の姿		
	A〔十分満足できる状況〕	B	C
<p>「電車とバスの博物館」に行く準備をしよう(5時間) 博物館についての情報交換をし、自分たちで行くためのグループ作りをする。(1) 関 (発言・挙手) 行くために必要なことをイメージマップに書き、それを基に話し合う。(1) 関 (発言・イメージマップ) 必要なことを調べに駅に行く。(1) 気 (メモ) 博物館行きの計画書を作る。(1) 思 関 (計画書) 博物館に行く準備をする。(1) 関 (計画書・準備したもの)</p>	<p>関 博物館やグループ作りに関して発言したり、自分から進んでグループ作りに参加したりしている。 関 電車とバスの博物館に行くために必要なことを考えて多くのことをイメージマップに書いている。 気 調べたことや安全や便利さを考えた施設・設備などについて気付いたことを書いている。 思 見出しを書いたり項目ごとにページ設定したりするなど様々な工夫をしている。 関 様々な場面を想定して、安全や公共施設の正しい利用の仕方を記述している。 関 持ち物を用意したり役割分担を確認したりして進んで準備している。</p>	自分の力で学習内容を行っている	友達や教師の支援を受けながら学習内容を行っている
<p>電車に乗って「電車とバスの博物館」に行こう(4時間) グループ毎に電車に乗って博物館に行く(3) 思 (観察者の記録) 博物館行きのことを振り返る。(1) 気 思 (振り返りカード)</p>	<p>思 観察者の記録に公共物や公共施設を安全に配慮して正しく利用したり、友達にそのことを促したりしているという記述がある。 気 振り返りカードに自分の成長や友達の成長、利用して楽しかったことなどを書いている。</p>		
<p>地域の公共施設を利用しよう(5時間) 近くの公共施設についての情報交換をし、自分が利用したい場所に行く計画を立てる。(2) 思 関 (計画書) 地域の公共施設を利用したり働いている人にインタビューしたりする。(2) 思 (メモ、観察者の記録) 公共施設を利用したことを振り返り、お礼のカードを書く。(1) 気 (お礼のカード)</p>	<p>関 すること、見ること、聞くこと、マナーなどを計画書に具体的に書いている。 思 その施設でできることや働いている人の仕事内容などをメモしていたり、積極的に活用したりしているという観察者の記述がある。 気 その施設を支えている人の仕事内容や工夫などに着眼し、具体的に示しながら、感謝の気持ちを表している。</p>		
<p>公共施設のよさを紹介しよう(5時間) 利用した場所のよさを伝えるためのオリジナルパンフレットを作る。(2) 思 気 (パンフレット) 自分が利用した施設のよさを伝えるためのコマmercialや大型パンフレットをつくる。(2) 思 気 (コマmercial・大型パンフレット) 学習発表会でパンフレットを渡したり体で表現したりしながら自分が利用した公共施設のよさを友達や全校児童、保護者などに紹介する。(1)</p>	<p>思 場所や行き方、設備などを書き表すだけでなく、キャラクターを使ったり絵を加えたりして施設のよさを分かりやすくパンフレットに表現し、周りからも分かりやすいと評価されている。コマmercialを工夫して作成している。 気 公共施設内にある物、使った時に感じたことや楽しさ、それを支えている人々の様子等について言葉や数字、絵、演技などを通して具体的に表現して紹介している。</p>		

4 評価の実際

< 評価方法 >

発言・挙手

・発言者名とその内容を模造紙に書き残しておいた。

作品分析(計画書、メモ、お礼のカード、パンフレット)

・一つの作品から、複数の観点を見取った。

自己評価、相互評価(振り返りカード、投票)

・訪れた公共施設の活用を勧めるパンフレットが分かりやすいものであったかどうかを評価する方法として、一人が二つのものを選んで投票するという形をとった。

・振り返りカードは、目標に合わせて観点を作成した。

観察(コマーシャル、観察者記録、準備したもの)

・本単元は児童が個別に活動することが多く、担任一人では見取ることが困難であるため、観察者の記録などを参考にした。観察者は、保護者とし、児童4・5人に観察者一人とした。あらかじめ評価項目や観点について説明した。

< 評定と記録簿 >

数字の 印は、Aを表す

児童名	関心・意欲・態度				思考・表現				気付き										
	グループ作り	話し合い	計画書	行き先計画書	単元	計画書	観察者	観察者メモ	投票数	コマーシャル	パンフレット	単元	駅探検メモ	気付き				単元	
														電車とバスの博物館振り返りカード 自己評価(自分の成長、楽しかったこと、発見したこと)	メモ	お礼の手紙	パンフレット		発表したい
P男	B	B	B	野毛1	B	C	B	B	0	C	C	C	B	電車の操作ができるようになった運転できた B	A	B	A		A
Q男	A	A	B	野毛	A	A	B	A	2	A	A	A	A	先生に何でも聞けるようになった。・シミュレーター・イベント館模型、太いタイヤ2個、模型がいっぱい A	A	A	A		A
R子	B	A	A	野毛	A	B	A	B	2	B	B	B	B	メモが取れるようになった、クイズ映画電車バス電車をきれいにしている人カメラ A	A	B	A		A
S子	A	B	B	平和2	B	A	A	A		A	A	A	B	泣いたりしなかった、切符が買えるようになった、電車で静かにできた、展示品に触らなかった、迷子にならなかった A	B	B	B	1	B
T子	B	A	A	街作り3	A	A	A	A		B	A	A	B	電車に乗れるようになった、駅に降りられる、電車とカメラ A	B	A	A		A

したいこと、見たいこと、聞きたいことが一つでも見つければB、五つ以上であればAとする。

一人でも分かりやすいと評価すればB、三人以上であればAとする。

必要事項をメモしておくこの項目4つ以上書いていればAと評価する。
他の項目の記入事項は省略

< 通知表・この単元に関するの所見(文章表記)例 >

関心・意欲・態度に関するもの

- ・五島美術館を訪れた際、美術館の学芸員さんに仕事や館内のことを次々と質問し、「良い質問ですね」と感心されていました。美術館に対する関心の高さが見られました。
- ・電車とバスの博物館に行くために、行き方をインターネットで調べたり、実際に行くことを想定してグループ作りやマナー、安全への配慮などについて意見を発表したりするなど、意欲的に取り組みました。

思考・表現に関するもの

- ・公共施設の学習では、「平和資料館」のリーダーとなり、計画から発表まで進んで活動しました。展示物を絵で表したパンフレットを作ったり見た戦争のビデオを劇化したりして、表現力を高めることもできました。
- ・五島美術館の庭に現れる「たぬき」をキャラクターにし、それが展示物や学芸員の話の説明するパンフレットをつくりました。工夫された表現が、友達の高い評価を得ました。

気付きに関するもの

- ・公共施設の学習では、心なごませる生き物、多種類の花や木、多様な施設、安価な使用料など「野毛公園」のよさに気付き、それらを「公園日記」としての劇やイラストいっぱいのパンフレットで表せました。
- ・「電車とバスの博物館」行きでは、泣いたりしなかった、切符が買えるようになった、電車で静かにできた、展示品に触らなかったなど公共施設の使い方や自分の成長に気付くことができました。