

# プレイフルな社会科学習を生み出す 学習環境デザイン

## —第5学年「情報を生かす産業」の実践より—

教育実践高度化専攻 教科指導重点コース 言語・社会科学系（社会）

袖野 薫

本研究は、小学校第5学年社会科「情報を生かす産業」において、児童の学習意欲の低下や概念的理解の不十分さといった課題に対し、「プレイフルな学び」の視点から授業改善を図ることを目的とした。先行研究をもとに、①学びの場、②教材、③他者との活動、④双方向性の4要素を設定し、これらを意図的に組み込んだ単元を構成・実践した。実践前後に実施した質問紙調査や児童の記述、授業中の様子を分析した結果、4要素が相互に関連して作用した場合、学習意欲の高まりと情報の働きに対する概念的理解が同時に形成されることが明らかとなった。一方で、4要素のうち一部の要素が十分に作用しなかった児童は、具体的理解にとどまるなどの課題も見られ、概念化を支える足場掛けや理解段階に応じた支援の在り方が今後の課題として示された。