

## 中学校技術・家庭科（家庭科分野）部会

部会長名 福智町立赤池中学校 校長 春永功次郎

実践者名 添田町立添田中学校 教諭 三角 奈央

### 1 研究主題

未来を見据え生活を工夫し創造する資質・能力を育てる技術・家庭科教育

### 2 主題設定の理由

#### (1) 社会的背景から

変化の激しい社会を担う子どもたちに必要な力は、基礎・基本を確実に身に付け、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、自らを律しつつ、他人とともに協調し、他人を思いやる心や感動する心などの豊かな人間性、たくましく生きるための健康や体力などの「生きる力」である。情報化やグローバル化といった社会変化が予測を超えて進展するようになってきた。子どもたちに、このような予測不能な社会を生きるために必要な力である「生きる力」を育成することがより一層求められる。そのため、子どもたちには、その変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して、自らの可能性を發揮しながら、よりよい社会と幸福な人生の創り手となることが望まれる。

#### (2) 生徒の実態から

本学級の生徒は、男子 15 名、女子 12 名、計 27 名で構成されている。これまでの授業の様子から、意欲的に授業に取り組み、与えられた課題に一生懸命に取り組む生徒が多い。事前調査によると、「一人で食品を購入したことがある」と答えた生徒は 80%であった。生徒は本教材に対して興味・関心が高く、本教材を重要と考えている実態がわかる。しかし、「自分で考え、工夫しようとした」51%、「問題が発生したときに自分なりに考えようとした」43%「学習した内容を自分の生活に活かそうとした」23%であった。この結果から、興味・関心が高い割に、知識・技能を生きるために工夫し、活かそうとする生徒が少ないという実態がわかる。そこで、活動が目的ではなく、その中で、「何を学び」「何ができるようになるか」を生徒に実感させるとともに、「主体的、対話的で深い学び」を実現することで、「生きる力」を育むことにつながるものと考えている。

### 3 主題の意味

#### (1) 「生きる力を育む」とは

生徒の発達段階や特性等を踏まえつつ、次にあげる 3 点の資質・能力を偏りなく育成できるような授業づくりを行うことである。

- ① 生きて働く知識・技能を取得させること。
- ② 思考力、判断力、表現力等を育成すること。
- ③ 学びに向かう力・人間性等を涵養すること。

(2) 「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善を通して」とは

① 主体的な学び

学ぶことに興味や関心をもち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる学び。

② 対話的な学び

子ども同士の協働、教師や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自らの考えを広げ深める学び。

③ 深い学び

習得・活用・探究という学びの課程の中で、家庭の「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けて深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見出して解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう学び。

4 研究の目標

3つの学びの視点に基づいた授業づくりにおいて、自分の言葉で自分の考えを表現できる学習指導のあり方を究明する。

5 研究仮説

3つの学びの視点に基づいた授業づくりにおいて、次のような手立てをとれば、表現力を育成することができるであろう。

(1) 主体的な学び

正しい食品選択の必要性を知るために、課題から自分の考えを出させ、学習の見通しを持たせる。

(2) 対話的な学び

自分の意見を班で交流させることで、自分以外の視点と向き合い、思考を表現する。

(3) 深い学び

視点を広げるために、班での意見を全体で発表し、新たに自分の考えを深める。

6 研究の計画（授業計画）

(1) 単元（題材等） 「身の回りにある食品を上手に選択しよう」

(2) 目標及び指導計画

単元	身の回りにある食品を上手に加工しよう	総時数	5 時間	時期	9 月～10 月
単元の目標	○加工食品の特徴や目的に応じた選択方法を理解している。(知識・技能) ○日本の食生活に関する課題を理解し、解決に向けて工夫を考えることができる。(思考力・判断力・表現力) ○ジャッジゲームを通して、安全や環境にも配慮した食生活に関する消費行動を考えることができる。(学びに向かう力・人間性)				
次	時	具体的な目標	学習活動・内容	指導上の留意点	
1	1	食品が食卓にのぼるま	・自分たちが食べてい	・食品が食卓にのぼる	

		での流れを理解することができる。	る給食をもとに流通経路を確認する。	までの流通経路を理解させる際、各家庭の状況も配慮し、題材を選択する。
2	1	生鮮食品の特徴を理解し、目的に応じた選択・保存ができる。	・資料を用いて、生鮮食品の特徴と、その表示の見方や保存方法について確認する。	・生鮮食品の保存については、冷蔵庫に適さないものがあることを理解させる。
3	2	加工食品の特徴を理解し、目的に応じた選択ができる。	・生鮮食品の表示と比較しながら加工食品のパッケージで表示の見方を確認する。	・調理食品の利用は家庭によって頻度も価値観も違うので扱いについては注意する。 ・加工食品・生鮮食品の特徴等、既習の観点から扱うことに主眼を置き、心情論にならないようにしたい。
4	1	情報を読み取って判断し、選択できる。	・ジャッジゲームを行い、日本の食生活に関する課題を理解し、解決に向けての工夫を考える。	・【C 消費生活・環境】と関連させ、消費者の権利と責任についても扱うことができる。

## 7 指導の展開

本時 令和6年9月19日（木曜日）第6校時 第1学年2組教室に於いて

### (1) 本時の主眼

ジャッジゲームにおいて、班活動で意見交流することを通して、上手な食品選択ができるようにする。

### (2) 授業仮説

班で意見交換を行うことで自分と違う考えに触れ、上手な食品選択ができるようになる。

### (3) 準備

- ①授業プリント ②教科書 ③情報カード ④ABカード ⑤説得ありカード  
⑥黒板掲示物（問題） ⑦電子黒板

### (4) 本時の展開

	学習内容	指導上の留意点	形態	配時
導入	1. 前時までの内容を確認する。 (1) 食品を購入する際に何を気にす	○前回の内容を思い出させる。	全体	5分

	<p>るかを考える。</p> <p>(2) 本時の課題を確認する。</p>	<p>○店に並ぶたくさんの食品の中から、「目的や仕様に合わせた食品の選択の仕方」について学習することを伝える。</p>	全体	
<p>めあて：食品選びの達人になろう！</p>				
展開	<p>2. 班を作り、ジャッジゲームのルールを確認する。</p>	<p>○ジャッジゲームで使用するカードを見せながらルールの確認を行う。</p>	全体	5分
<p>ゲームの進め方</p> <p>①問題カードを教師が読み上げる。問題の答えは「A」「B」のどちらかにする。</p> <p>②問題に対し、自分ならどう判断するかを15秒で考える。</p> <p>③教師の合図で一斉にカードを机の上に出す。</p> <p>④多数派からその理由を順に話す。</p> <p>⑤全員が意見を言い終わった後は、質問をしたり、意見を付け加えたりしても良い。</p> <p>⑥教師の合図で、誰が一番全員を納得させる理由を言ったか指をさす。</p> <p>⑦一番納得させることができた人は「説得あり」のカードをもらう。</p> <p>⑧もし少数派の意見で全員を納得させることができた場合は「説得あり」のカードを2枚もらう。</p> <p>⑨最終的に「説得あり」のカードを多くゲットした人の勝ち！</p>				
	<p>3. ジャッジゲームを通して、食行動について考え、どちらを選んだ場合のメリット、デメリットを確認し、情報を共有する。</p>	<p>○消費行動に責任感を持たせるために、自分の判断基準で決定させる。</p> <p>○生徒が持っているあいまいな知識や誤った情報を全てうのみにしないために、情報カードを用意し、選択理由の根拠を示しやすくする。</p> <p>○他者の意見を聞く場を設けること</p>	班	35分

		<p>により、自分の考えを深めることにつなげる。</p>		
	<p>問題1 あなたは子育て中の親。子どものおやつに出すプリン 選ぶならどっち？ A：3個 150円（原材料：添加物あり） B：1個 150円（原材料：添加物なし）</p> <p>問題2 お客さんを招いてのホームパーティー。サラダで使うきゅうり 選ぶならどっち？ A：佐賀県産無農薬曲がったきゅうり B：添田町産無農薬ではないがまっすぐきゅうり</p> <p>問題3 毎日飲んでいる牛乳 選ぶならどっち？ A：新鮮な1週間後賞味期限の牛乳 B：2割引きのシールを貼られた2日後賞味期限の牛乳</p> <p>問題4 休日、家族は親戚の家に行って帰りが遅くなる予定。夕食にと用意されていたのは冷凍食品。いざ食べようとしたとき、たまたま付けたテレビに、同じ冷凍食品に異物（ビニールの破片）が混入していたとニュースが流れた。部活が終わり、腹ペコで帰ってきたあなた 選ぶならどっち？ A：そのまま冷凍食品を食べる。 B：不安なので食べずに我慢する</p>			
	<p>(1) 全体で確認を行う。</p>	<div data-bbox="311 1590 1204 1691" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>まとめ：自分の選択に責任を持つことが大切である。</p> </div>		
<p>終末</p>	<p>4. 振り返りを行う。</p>	<p>○選ぶ理由は人それぞれであり、同じ人でも時と場合によって選ぶ商品が違うこともある。将来の家族の食生活について考えると、選択方法が異なることもある。</p> <p>○健康で安全な食生活、自分が納得</p>	<p>個人</p>	<p>5分</p>

できる食生活を送るためにも、正しく新しい情報を取り入れながら、適切に判断していく力を身に付けていくことが大切であることを伝える。

情報カード

**情報カード①**

**農業は必要？**

**良いところ**

- 農業は、虫・雑草・菌類その他の害虫から作物を守るために使用されている。
- 農業は食糧生産において重要な役割を担っている。農業は収量を守り、増やし、同じ土地で毎年作物を栽培できる回数を増やすことができる。これは食糧不足に直面している国々では特に重要である。

**悪いところ**

- 農業は人体に有害な可能性があり、量によっては急性および慢性的な健康への影響を及ぼす可能性がある。
- 旧来の安価な農業の中には、土壌や水に何年も残留するものがある。これらの化学物質の多くは、先進国では農業しようが禁止されているが、多くの発展途上国ではまだ使用されている。

【資料 1】

**情報カード②**

**農業を使うメリット①**

**水稲作における労働時間の推移** (日本植物調節剤研究協会)

⇒ 余剰労働力が工業やサービス業に向けられた

【資料 2】

**情報カード③**

**農業を使わなかったら、こんなにも作物が減ってしまう・・・！？**

**農業を使わなかったら** (日本植物防疫協会)

作物	減収率(%)
なす	20
ばれいしょ	30
トマト	40
きゅうり	50
ダイコン	20
キャベツ	60
もも	70
りんご	90
大豆	30
小麦	40
水稲	20

作物	減収率(%)
菜豆	40
甘藷	10
小豆	30
大豆	10
トウモロコシ	10
落花生	40
小麦	10
大麦	70
水稲	40

【資料 3】

**情報カード④**

**賞味期限・消費期限**

**賞味期限** (おいしく食べることができる期限です！)

袋や容器を開けないうちまで、書かれた保存方法を守って保存した場合に、この「年月日」まで、「品質が変わらずにおいしく食べられる期限」のこと。スナック菓子、カップ麺、チーズ、缶詰、ペットボトル飲料など、消費期限に比べ、いたみにくい食品に表示されています。(作ってから3か月以上もつものは「年月日」で表示することもあります)。この期限を過ぎても、すぐに食べられなくなるわけではありません。もし、賞味期限が過ぎた食品があったら、大人の方と相談してから食べましょう。食品は表示されている保存方法を守って保存しておくことが大切です。ただし、一度開けてしまった食品は、期限に関係なく早めに食べるようにしましょう。

**消費期限** (期限を過ぎたら食べない方がよいんです！)

袋や容器を開けないうちまで、書かれた保存方法を守って保存していた場合に、この「年月日」まで、「安全に食べられる期限」のこと。お弁当、サンドイッチ、ケーキなどいたみやずい食品に表示されています。

【資料 4】

**情報カード⑤**

**異物混入事件**

**2013年11月～12月に発生**

- ・アクアフリース群馬工場で製造された冷凍食品を購入した客から、「異臭がする」などの苦情が多数寄せられた
- ・殺虫剤マラオチンが検出され、自主回収
- ・契約社員が意図的に混入の容疑者として逮捕
- ・農林水産省は、再発防止に向けてとりまとめられた政府の対応方針に沿い、事業者による食品防衛等の取り組みについて検討し、報告書を取りまとめた。

【資料 5】

## 8 研究のまとめ

本題材は、ジャッジゲームを活用し、生徒の中で葛藤したり、自分の選択を話し合わせたりすることで、多様な視点や、価値観に気づかせるための授業とした。そして、本時では食品から読み取れる情報と、自分が何を優先するかを自分の言葉として表現する力を高めるために、【個別で考える活動→話し合う活動→班の意見を発表する活動】という流れで授業を構成した。

学習プリントを見ると、個別で考える活動から班の意見を発表する活動へと進む中で、生徒の見方や感じ方に深まりが感じられる文章表現が見られた。

【生徒A】 添加物ありの3個のプリンの方がお得だけど、もし添加物で病気になったら、そのほうがお金がかかるかもしれないので、添加物無しの方がいいと思った。

【生徒B】 無農薬の方が体に良さそうだけど、虫を排除する役割もあることを知って、体に悪くなければ、農薬ありでもいいように感じた。

以上の点から、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を通して思考力・判断力・表現力を高めることにつながったと考える。

しかし、導入で普段の自分の消費行動しか確認することができなかった。SDGsと絡めることで、「普段だったら〇〇を選ぶ」ところを「SDGsを考えたときに何を選ぶ」のか、まで考えさせていきたい。

## 9 成果（○）と今後の課題（●）

○班活動の中で、活発に意見を交流し、疑問に思ったことを班で共有し自ら解決しようと、主体的な学びの連続性が見られた。

○ジャッジゲームをすることで、自分ならどうするかを真剣に考えながら、活発に意見を交換する姿が見られ、意思決定能力の育成につながられた。授業を通して生徒の商品選択の視点を広げることができたと感じる。

●ジャッジゲームを行う中で、情報カードを準備していたのだが、問いに合う情報カードの準備が足りないように感じた。

例：問いには消費期限の内容だったが、賞味期限のことも載せていたため、生徒が混乱した。前回の授業で添加物を勉強したので、あまり載せていなかったら、添加物についての質問が多く出た。

●ジャッジゲームの問題数が多い。1時間でじっくり、1つの問いに対して意見を交流させてもよかったかもしれない。

## ◎参考文献

○中学校学習指導要領解説 技術・家庭編（平成29年）文部科学省