

1月26日 4年生 総合「門真神社プロジェクト」～夢をかなえるために～

4年生の先生から、「門真神社プロジェクトを進めている中で、自分たちにどんな取り組みができるかアイデアが乏しいので、知恵を貸してほしい。」というご相談を受け、一緒に考えさせていただきました。

1. 授業づくり

まず、兼ねてから学年の先生にいただいていた「神社と神々」という本を参考にして授業プランを考えてみました。

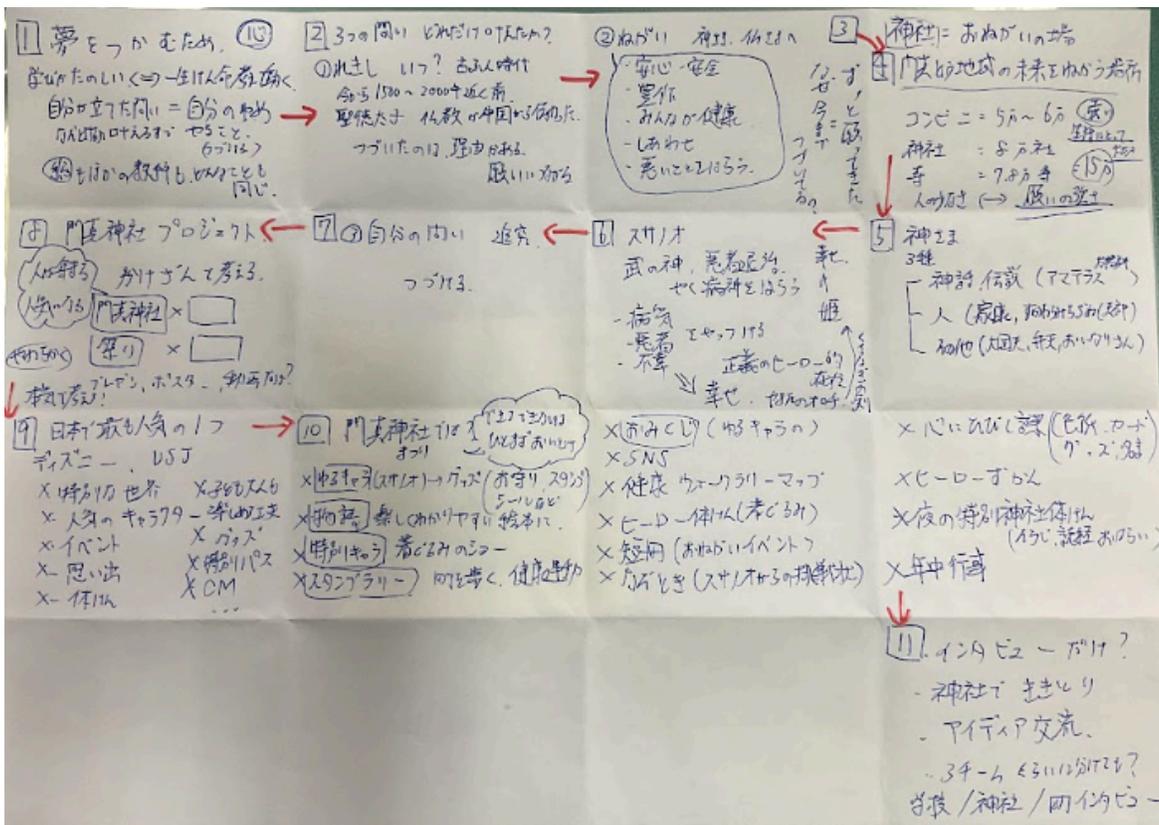
(公開することを前提としていないので)ちょっと恥ずかしいですが、私の授業プランのメモを公開してみます。

ぜひ、みなさんの授業づくりについても教えてほしいなと思います。



私が授業やプレゼンをしっかりとめにするときは、まず紙に授業の入口と出口を書き出して、流れをだ一つと書き出します。

そうして、いろいろ情報を集めながら、整理していったら、このメモのような1スライドで何を伝えるかをブロックごとに出していきます。



このような流れで進めました。

大事にしたことは、この勉強は、自分の夢をかなえるために取り組んでいるということ。目の前に現れた問題・困りごとに対して、自分たちで考えて解決していく。

目の前の問題に一生懸命取り組むということは、自分の夢をかなえる可能性が上がっていきます。

2. 自分で立てた3つの問いの探究

子どもたちは、問いの立て方を知りません。
 そこで、テーマをもとにした問いの立て方を学習しました(以前の授業)。

| 問い(仮説)をつくり、調査し、整理し、表現し、ふりかえり改善する力 | | |
|-----------------------------------|------|--------|
| | 原因 | 結果 |
| なぜ? 門真祭りの○○ | | |
| なぜ? 門真祭りの歴史 | によって | ～が変化した |
| どうやって? 門真祭りの願い | によって | ～が変化した |
| どのようにして? 門真祭りの運営 | によって | ～が変化した |
| なにが? 門真祭りの工夫 | によって | ～が変化した |
| なにが? 門真祭りのヒミツ | によって | ～が変化した |

こうして教わった問いの立て方を元に、自分なりの問いをそれぞれがつけました。
 泰山先生もおっしゃられていたように、はじめは教師の手引きやガイドなくして登山はできない子が多いです。
 しっかり自分で使いこなせるように、ていねいにていねいに教え、伴走するのが低中学年の時期でしょうか。
 4年生くらいなら、一度教えてしまえば、機会を作っていくことで次第に技能として定着していきます。

門真神社 (祭り) プロジェクト

名前: _____

なぜ? 原因 結果

どうやって? 門真祭りはどのような人々の願いが込められ、どのような気持ちでお祭りを行っているのですか?

なぜ? 原因 結果

どうやって? 門真祭りは昔と今ではどのように変化していますか?

なぜ? 原因 結果

どうやって? 祭りの目的 (お祭りの目的) はなぜ、このように定められているのか、また、それによって、祭りの趣意はどのように変わってきたのか?

総じて追究している姿がよく現れている児童も複数いますので、こうした姿をうまく共有したり、学び合わせたりできると学びが広がりやすいですね！

探究は、かんたんに答えが出るものを問いにはしません。調べて終わりでは探究とは言えないからです。それこそ、問い続けられるもの。答え続けることが大切です。

こちらから答えを言って終わりにすると、探究が止まってしまうので答えは残しつつも、どれだけ門真神社についての知識が頭に入っているかも確認しながら進めました。

3. 神社の歴史

「神社っていつごろできたの??」

「神社と神々」の本やインターネットの情報を参考にすると、神社が生まれた時代は、古墳時代くらいだろうと言われていきます。

はっきりしたことが分からない(史料に残っていない)のですが、世が荒れていて宗教の力を借りて立て直そうとしたのです。

ここで活躍したのが聖徳太子という人物。

子どもたちも名前くらいは聞いたことがある子もいました。なぜ神社やお祭りなどが生まれたかの背景として、つぎの2つめの問い【ねがい】にかかわる部分があります。

4. ねがい



自分の立てた3つの問い

②ねがい 神さま 仏さま

安心・安全 五穀豊穡
平和 健康 しあわせ
なかよく 豊かな生活
悪いことをはらう



神社＝おねがいの場

門真という地域の未来をねがう場所

神社や為政者に対して込めた人々の切実な願いは、祈りや信仰、神社などの祭礼行事に具現化していきます。

現代でも、こうした願いは変わらず持ち続けていますよね。

このあたりは、子どもたちも答えやすそうでした。

5. 神さま

「日本の神様は、主に3種類に分けられます・・・。」と、この場面はかんたんなインプットタイム。

| | |
|---|--|
| <p>神さま 3しゅるい</p> <p>①神話の神 アマテラス (太陽神) </p> <p>②歴史上の人物 家康 (天神)  菅原道真 (学問) </p> <p>③その他 七福神  お稲荷さま </p> | <p>スサノオノミコト ①神話の神</p> <p>武の神様 悪者退治</p> <p>病気 悪い 不幸 </p> <p>正義の味方ヒーロー的存在</p> |
|---|--|

子どもたちが知っていそうなエピソードを交え、軽く押さえていきます。

紹介したいのは、今後生かせそうな門真神社でまつられている「スサノオノミコト」という神様についての知識ですから。

6. アイディアは、「かけ算」で考えろ

企業などで新しいアイデア出しをするときの有効な手法の一つがこれです。

「新しいアイデアは、既存の仕組みをかけ算して考えろ！」

情報が不正確ですが、おそらく藤原和博氏(教育改革実践家)がセミナーなどで良くされていたと記憶しています。

ご興味があれば、Youtubeでどうぞ。おもしろいですよ！

<https://youtu.be/ZZ3DRuzoOfY>

📺 たった一度の人生を変える勉強をしよう(藤原和博)

門真神社と何をかけ算すれば、人気が出るか、集客できるか？

もうアントレプレナーシップの教育ですね(笑) 社会に出るときの試験に出ますよ～

アントレプレナーシップ(起業家精神)とは、新たな事業の創造や困難な課題に対し、リスクを恐れず主体的に行動を起こし、価値を創出する姿勢・能力のこと。

門真神社プロジェクト

人が集まる 人気になる

門真神社 ×

門真祭り ×

7. 日本で大人気の場所とそのヒミツ

「日本で大人気の場所といえば？」

そうそう、ある先生の庭「ディズニーランド!!」や「USJ!!」です。この人気のヒミツを使いましょう!

さすがディズニー！

子どもの考えもポンポン出てきます！！

「人気なキャラクター」

「コラボイベント」

「アトラクション」

「幸せの場所・夢の国・ワクワク・楽しい」



- 「〇〇限定」
- 「食べ物」
- 「CM」
- 「はでなパレード・ショー」
- 「ツアー」
- 「グッズ」……

8. 門真神社へのブリッジング・アイデア出し



「この人気のヒミツをつかって、門真神社とかけ算してみよう!」

たとえば、×人気キャラで考えると?

スサノオノミコトをモチーフにゆるキャラみたいなもの(スサクン)を考案する。

AIさんに作ってもらったもの →



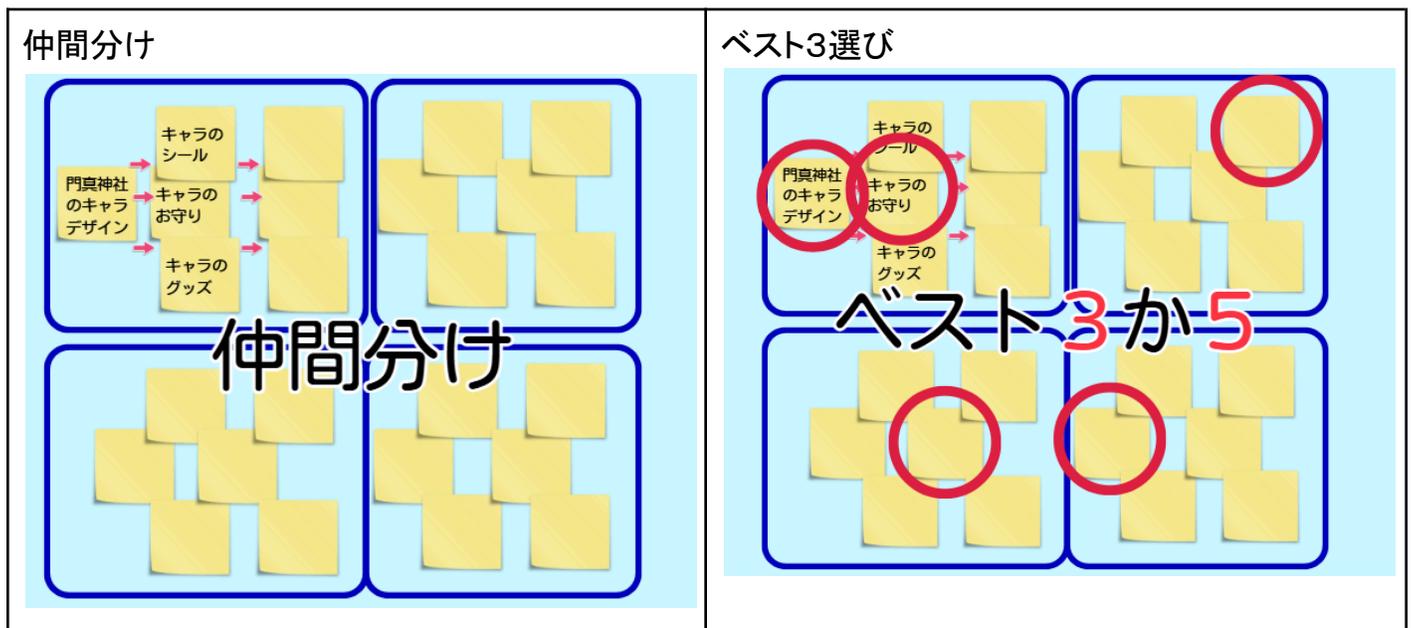
それをみんなを悪いことから守ってくれる「お守り」をつくったらどうか?

さらに、「シール」にしてみたら、人気が出るか

も?

スサクンの「グッズ」を作って、何かイベントの時に配ってみるとか……。

このように考えを出していくと、アイデアが無限大に広がり、なんだかワクワクしておもしろくなってきます。



9. 情報交流

チームによってアイデア出しがうまいチームと、頭がカチコチになってスムーズにっていないチームがあります。

そこで、情報交流タイムをとるのが有効です。

教員研修でもやった「ワールドカフェ方式」でほかのチームにアイデアを聞きに行って、質問したりしました。





それぞれのチームのアイデアを質問して深めたり、シンプルに良いアイデアを参考にしたり、互いの良さを認め合える雰囲気があると、学び合う質がぐっと高まります。

明日は、門真祭りの参加について、実際に門真市民にインタビューして参加のきっかけを探ろうということで、実態調査隊(全員)でインタビューする計画を立てています。