

## 1 生活科における「学びをつなぐ」とは

学びをつなぐ子供の姿とは、生活経験や学びを課題の解決や豊かな発想、活動の発展に生かし、新しい気付きを獲得する姿である。また、個人の学びや経験に留まらず、子供同士が遊びや学びを共有する姿、協働的に活動に取り組む姿、その文化が学級に伝播し根付いていくこと。そして、生活科での学びを各教科や実生活に生かす姿である。

## 2 生活科の見方・考え方

生活科の目標：具体的な活動や体験を通して、身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立し生活を豊かにしていくための資質・能力を育成することを目指す（学習指導要領より）

生活科の特質に応じた見方・考え方とは、生活圏にある身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで一体として捉えることが特質であるとされている（新学習指導要領の展開より）。客観的に見るのではなく「自分との関わり」で捉え、よりよい生活に向けて「思いや願いを実現しようとしているか」ということである。

## 3 生活科における「知識・技能」、「思考力・表現力・判断力等」

- (1) **（知識・技能の基礎）** 特徴やよさ、関わり等に気付く。習慣や技能を身に付ける。※情意的な面も含む
- (2) **（思考力・判断力・表現力等の基礎）** 自分との関わりで捉え、自分自身や自分の生活について考え、表現する
- (3) **（学びに向かう力・人間性等）** 自ら働きかけ、意欲や自信をもって学び、生活を豊かにしようとする

末尾に「の基礎」とあるのは、生活科が幼児教育と小学校教育を円滑に接続する機能を持つことを明示しており、三つの資質・能力を截然とわけることができないためである。

## 4 授業づくりのポイント

### 【カリキュラムづくりにおいて】

#### ○子供の思いや願い、生活経験を生かしたカリキュラム

学びを実生活につなげるために、子供の思いや願いを出発点に単元構成を行う。そのため、単元計画は子供の姿や願いに合わせて随時変更している。子供の声を聴き、思いや経験を引き出す意識を持って展開することで、主体的な活動を促し「学びに向かう力」の育成につなげる。

#### ○環境づくり

思いや願い、見方・考え方を自然に引き出す掲示物や教材の設置。十分な活動時間（観察記録・クイズ・図鑑・製作材料等）

### 【授業における教師の手立て】

#### ○協働的な活動を通して気付きの質を高める

「困り感→協働的活動→再度試す」という循環をさせ、個々の多様な気付きや経験をつなぐことで高めていく。困り感から出発することにより、自分事として実生活に生かす姿も期待できる。

#### ○見とり、価値づけ、学びの自覚化を促す（整理表の活用）

教師は見とり「どうして～したの？」など思考過程を言語化させ、価値づけを行ったり、振り返りや観察記録等、学びを記録として言語化・視覚化する表現活動で自覚化を促す。

# 生活科学習授業デザインシート

授業者：喜瀬 結子

## 1 育みたい資質・能力 or 見方・考え方

本単元は、身近にある物を使って遊ぶ活動を通して、試行錯誤しながら遊びを創り出し、その面白さに気付いたり、仲間とのつながりを大切にしながら遊びを楽しんだりすることをねらいとしている。内容(6)に関する学習は、1年生の秋遊びで経験しており、今回が2回目になる。1年では、扱う材料が「秋の自然物」という条件で制作し、自然素材の面白さや不思議さにも触れてきた。今回は「動くおもちゃ」という条件で、遊びに使う物や遊び方・ルールなどを仲間との関わり合いの中で試行錯誤を繰り返し高めていく。特に「仲間との関わり」については、一層大切に扱い、協働的な学びの姿を引き出していきたい。

### 育みたい資質・能力

【知・技】遊びを工夫したり、遊びを創り出したりする面白さに気付く姿

【思・判・表】・仲間と協力しながら、試行錯誤を繰り返す姿（試行錯誤する力）

・自分の気付きや工夫を設計図や文で表現する姿（学びの自覚化）

【学び・人間性】・より良いものを作りたいと願いを持ち、粘り強く取り組む姿

・仲間と助言し合いながら、協働的に活動を展開し、遊びや遊びを創り出すことを楽しむ姿（協働性）

## 2 本時について

単元名	作ってあそぼううごくおもちゃ
本時	アドバイスを生かしておもちゃをレベルアップしよう（11.12時／15時間）
本時の目標	お話し会を通して気づいたことを、仲間と協力しながらおもちゃの改善、場（コース）の改善、ルールの改善等に生かし、試行錯誤しながら作る。
評価	仲間と協力しながら、試行錯誤を繰り返し、おもちゃを作っているか。

### (1) 導入

本時の学習の見通しを持つ

### (2) 展開

① 前時にももらったアドバイスをグループで確認する

② グループでおもちゃをレベルアップする（作る）

③ 困り感を持った子が出たら、困り相談コーナーを設置する

※お困り相談コーナーを設置し、可視化することで、子供同士が協働的に解決する姿を引き出す。

※協働的に活動している子を価値づけていく

### (3) まとめ

片付け

振り返りカード記入

### 3 授業者より

授業者として、本単元で育てたい資質・能力は「協働的に課題解決していく力」である。個人で自分なりの工夫で作成することも可能だが、仲間と関わり協働的に制作することで、より多様な考えと出会い、より豊かな学びが得られると考えている。その協働的な関わりを引き出すためのしかけとして、1つは「お困り相談コーナー」を黒板に設定する。おもちゃをそれぞれで制作する場面で、困ったことを子供が自由に黒板に書き、他の子の目に自然と留まって全体共有が促される。その場をきっかけに他のグループの仲間との交わりを創り出し、試行錯誤する姿を引き出したい。2つ目のしかけとして、「お試し会」と「アドバイス」の設定をした。他のグループの遊びを体験することで、相手の「おもちゃ」「場」「ルール」の工夫から、自分のおもちゃに生かせるアイデアを間接的に学ぶ。また、相手に自分の遊びを提供することで、相手意識を持ち、遊びの工夫の改善点に気付く。さらに仲間から直接アイデアをもらうことで、協働的に課題解決をさせていきたい。協働解決を通して、気付きの質の高まりも期待している。

その気付きを自覚化させていくために、気付きの可視化をしていく。1つは毎授業の振り返りである。その蓄積で、自分の頑張りや成長に気付かせていきたい。2つ目に設計図への気付きの加筆である。試行錯誤して作った後には、「工夫したこと」や「コツ」「ルール」等を「発見」として加筆していくことで、学びの軌跡を可視化していく。3つ目は黒板のお困りコーナーで、解決した際の「発見！」も並行して書かせることである。ただし、子供に無理のない量で、書きたい！と思った時に書かせる等、子供の思いや実態に合わせて表現させていく配慮もしていく。自分の学びの軌跡が見え、自分の成長や学びの自覚化が促されることを期待したい。

### 4 単元計画

時	学習活動
1	材料でどんな動きの遊びができるか、試してみる（1）
2	材料でどんな動きの遊びができるか、試してみる（2）
3・4	自分の作りたい「うごくおもちゃ」を作成
5	設計図を書く（工夫した点やコツ等を随時書き込んでいく）
6・7	設計図をもとに自分なりの工夫を加えながら作成する
8	お試し会を行い、互いのおもちゃで遊び、レベルアップに向けたアドバイスをし合う
9	よりレベルアップしたおもちゃになるよう、設計図を改良する
10・11	よりレベルアップしたおもちゃになるよう、改良を加え作成する
学活	交流会に向けての役割分担、ルールについて話し合う
12	自分の役割の準備を行う（1）
13	自分の役割の準備を行う（2）
14	他の学級と互いのおもちゃで遊ぶ交流会を行う
15	振り返り（振り返りカードや設計図を見ながら、自身の成長に気付けるようにする）