

## 5 生活

## I 本県が目指す生活科の授業

身近な生活を自分との関わりで捉え、  
思いや願いの実現に向け、自立し生活を豊かにする生活科の学習

## II 教材研究の充実

## 生活科の単元を構想する際のポイントとその具体

小1「わくわくおもちゃランド」の例

## 学習指導要領に示された目標及び内容を確認する

## 子供の視点から

**子供の興味・関心を捉える**

発言やつぶやき、休み時間の様子や会話から子供はどのようなことに興味を抱いたり、関心を寄せたりしているのかを具体的に捉える。

**例)** 登校途中に見付けた木の実や面白い形の葉を教室に持ち込む子供が多い。休み時間には生き物を捕まえることを楽しむ子供もいる。

**幼児期の育ちを捉える**

「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を手掛かりに、幼児期にどのように育ってきたのかを園の先生に尋ねたり、園での遊びや生活の様子を参観したりして把握する。(73, 74頁参照)

**例)** 園では虫取りなど自然を生かした自由遊びを経験した。遊びの中で気付いたことを試し、友達と共に工夫し発見する楽しさを味わった。

## 素材の視点から

**素材の特性と学びの可能性**

教師が素材の特性を体験しながら吟味し、視点をもって素材としての可能性を検討する。

- ・思いや願いが膨らむ可能性はあるか
- ・子供にどのような気付きが生まれそうか
- ・育成を目指す資質・能力につながるか

**地域の文化的・社会的な魅力を生かす**

子供にとって生活の場であり学習の場でもある地域から、魅力ある素材や人材、活動の場を見いだす。地域の環境を繰り返し調査し、最大限に生かすようにする。

**例)** 学校近くの公園や通学路には、色とりどりの葉、様々な木の実、丈夫なツル、枝など秋の自然物が豊富にある。子供が、何度も通うことができ、遊びやおもちゃづくりに必要な材料を自分で選べる。

3つの視点の重なりから  
中心となる活動を思い描き  
単元が展開するイメージをもつ

## 学習の過程の視点から

**思いや願いの実現に向けた連続的な活動**

子供が思いや願いを基に、体験と表現が行き来する展開を位置付け、気付きの質が高まるように意識する。下の①～④を基本とした学習過程を構想するが、子供の興味・関心に基づき弾力的に捉え子供と共に授業を創る。その際、子供が動き出したいような環境を構成する。

**①思いや願いをもつ ②活動や体験をする ③感じる・考える ④表現する・行為する (伝え合う・振り返る)**

**例)** 見付けた秋の自然を使って遊びたいという願いから、遊びやおもちゃづくりに取り組む場を設定する。遊んだ後に友達と気付いたことを語り合う場を設け、工夫のよさを確かめ合う。

**例)** お互いの活動の様子が自然と視界に入り込むように、材料置き場を活動場所の真ん中に集め材料置き場の周りに机を配置する。

**幼児期の学びや育ち、他教科等との関連等を踏まえた単元構想(スタートカリキュラムの編成)**

幼児期に育まれた資質・能力を踏まえ、本単元で育成を目指す資質・能力を明確にする。幼児期の生活に近い活動と児童期の学び方を織り交ぜながら、子供が主体的に自己を発揮する場面を意図的につくることで、幼児期の教育と小学校教育との接続を図る。また、活動や体験を通して見付けたことを絵に表したり、見付けた不思議を友達に伝えたりするなど、図画工作科や国語科と合科的・関連的に進める単元を構想していく。

**例)** 園では、身近な物からイメージを膨らませ、遊びに使う物をつくることを楽しんできた。本単元では、秋の自然物を生かして、遊びやおもちゃを繰り返しつくったり試したりする。自然の不思議さや自然にある物を工夫して遊ぶ面白さに気付く姿や、材料やつくり方を変え、その違いに着目するなど分析的、創造的に思考する姿が期待できる。

**例)** 年長との交流会では、相手に遊び方やルールをわかりやすく伝えるための「あそびかたのせつめい」をつくる。国語科における「書くこと」の指導事項を確認し、合科的な学習にする。

Ⅲ 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善例

【単元名】 わくわくおもちゃランド (全15時間) 小学校 第1学年








【単元の評価規準】

内容(5)(6)(8)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
秋の自然を見付けたり遊んだりする活動を通して、秋の自然の様子や、それを利用して遊ぶ面白さに気付いている。	秋の自然を見付けたり遊んだりする活動を通して、秋の特徴を見付けたり、遊びや遊びに使う物を工夫してついたりしている。	秋の自然を見付けたり遊んだりする活動を通して、自分の生活を楽しくしたり、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしたりしている。

【主な学習活動と評価計画】

(☆…「観点別評価に用いる評価」、♡…「学習改善につなげる評価」)

時	○学習活動  児童の意識 (  端末とクワド <sup>®</sup> の活用例)	評価の観点			評価方法	授業改善の視点 取組の具体例
		知	思	態		
1	<p>○秋の自然を生かした遊びを想起し、活動への思いや願いをもつ。</p> <p> 保育園では、ドングリを拾って遊んだよ。また遊びたいな。</p> <p>学校に来る途中できれいな葉っぱを見つけたよ。何か作りたいな。</p> <p> 秋探して端末に保存した画像やその際に録画した振り返りを見返し、今後の活動のめあてを確かめる。</p>				<p>素材の特性に触れ活動への思いや願いをもつ</p> <p>園での遊びやこれまでの生活を振り返り、秋の自然を生かした遊びの魅力を語り合う場を設けます。子供の言葉を補う資料(本、画像等)を提示します。</p> <p>♡端末の記録や語り合いの様子から、「秋の自然を生かした遊びやおもちゃづくりに対する思いや願いをもっているか」を評価する。</p>	
<p>【単元の学習問題】秋の自然を生かして、わくわくおもちゃランドをつくろう。</p>						
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	<p>○秋の自然を生かした遊びやおもちゃづくりなどの活動や体験をする。</p> <p> ドングリを回したら、コマみたいに回ったよ。面白いな。</p> <p>きれいな色の秋の葉っぱは、お魚みたい。魚釣りをつくろう。</p> <p>○お互いの遊びやおもちゃを試し合い、面白さを感じ、改良点を考える。</p> <p> よく回るドングリゴマは、どうやって作ればいいのか。</p> <p>葉っぱが柔らかすぎて、なかなか釣れないな。カサカサの葉っぱに変えてみよう。</p> <p> 遊んでいる様子を撮影し、見返す。</p> <p>○遊びやおもちゃを改良し、より楽しいおもちゃランドにする。</p> <p> 友達のアドバイスを生かして、軸の位置を変えたら、長く回るコマになったよ。</p> <p>カサカサの葉っぱに変えたら釣りやすくなったよ。今度は年長さんも招待して一緒に遊びたいな。</p>	☆ ♡	☆	☆	<p>☆つぶやきや活動をしているときの子供の視線、体の使い方等から「自分の生活を楽しくしたり、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしたりしているか」を評価する。</p> <p>☆つぶやきや発言、学習カードの記述から「秋の特徴を見付けたり、遊びや遊びに使う物を工夫してついたりしているか」を評価する。</p> <p>活動の成果や課題を次に生かす 遊びやおもちゃの様子を撮影した動画を基に語り合ったり、学習カードに書いたりするよう促し、次に工夫することを明確にします。</p> <p>試行しながら分析的、創造的に考える 気付いたことを基に考え、考えたことによって新たな気付きが生まれるように、子供の求めに応じた材料の量や種類を準備します。</p> <p>気付きの質の高まりを自覚する 「カサカサの葉っぱに変えたら釣りやすくなったよ」「コマの軸を真ん中にしたよ」などの考えに、教師は「よく考えたね」「だからよく回るんだね」などと答え、気付きのよさを位置付けます。</p>	
13 14 15	<p>○わくわくおもちゃランドに年長さんを招待して遊び面白さを伝える。</p> <p>葉っぱを変えたから、釣りが楽しくなったな。年長さんがとても楽しいと言ってくれたから嬉しかったな。</p>	☆	☆	☆	<p>自分との関わりで対象を捉える 学習カードや端末に記録した動画を見返すように促し、秋の自然を生かした遊びやおもちゃづくりに気付いたこと、相手のことを考え、自分が工夫したことを絵や言葉で表せるようにします。</p>	