

# 101講座 「思わず学校で誰かに伝えたいくなる！生活科の授業づくり8ステップ」

## 1 生活科の学習の特質

生活科の学習の特質は、『直接体験を重視した学習』『体験と振り返りを繰り返す学習』である。

### 『直接体験を重視した学習』

- 直接体験する活動が目標であり、内容であり、方法である。
- 子供の身の回りの人や社会、自然、自分自身と繰り返しかかわる。

### 『体験と振り返りを繰り返す学習』

- 体験したことを体や言葉で表現する。  
【思考と表現の一体化という低学年の特質】
- 対象へのかかわりを連続・発展させる。  
【気づきの質の高まり】

## 2 生活科における授業づくりの手順

【ステップ1：子供の実態】→→→→【ステップ2：内容】→→【ステップ3：教材（対象）】  
 【ステップ4：単元構成】→→→→→【ステップ5：一単位時間の基本的な学習過程】  
 【ステップ6：本時の具体的な活動】→【ステップ7：板書】→→【ステップ8：発問（声かけ）】

### (1) 生活科の学習で捉えさせる内容【ステップ1・2】

生活科で捉えさせる内容は、9つあります。2学年間の高まりを考えて、捉えさせる内容を明確にする必要があります。



階 層	内 容
■自分自身の生活や成長に関する内容	(9) 自分の成長
■自らの生活を豊かにしていくために低学年の時期に体験させておきたい活動に関する内容	(8) 生活や出来事の交流 (7) 動植物の飼育・栽培 (6) 自然や物を使った遊び (5) 季節の変化と生活 (4) 公共物や公共施設の利用
■児童の生活圏としての環境に関する内容	(3) 地域と生活 (2) 家庭と生活 (1) 学校と生活

内容(7)については、飼育と栽培の両方を2年間で確実に行わなければなりません。

いくつかの内容を関連させて単元を構成することができますが、子供の働きかけや気づきの高まりを明確にするためには、捉えさせる内容を一つにして考えてみましょう。

**内容(6) 自然や物を使った遊び**

身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりする  
 などして遊ぶ活動を通して、

**具体的な活動や体験**

遊びや遊びに使う物を工夫してつくりことができ、

**思考力、判断力、表現力等の基礎**

その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、

**知識及び技能の基礎**

みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

**学びに向かう力、人間性等**

9つの内容は、すべて4つの要素で記述されています。

- 第1：児童が直接関わる学習対象や実際に行われる学習活動等
- 第2：思考力、判断力、表現力等の基礎
- 第3：知識及び技能の基礎
- 第4：学びに向かう力、人間性等

詳しくは、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説生活編のP25「(1)各内容の構成要素」をご覧ください。

**内容(6) 自然や物を使った遊び**

身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、

遊びや遊びに使う物を工夫してつくり出すことができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、

が

- ①遊びに没頭する
- ②遊びを創り出す
- ③友達と一緒に遊ぶ

- ①疑問
- ②目に見えないものの働き
- ③自然の中のきまり
- ④自然現象そのもの

「遊びや遊びに使う物を工夫」していくことで「面白さ」や「自然の不思議さ」に気付いたり、「面白さ」や「自然の不思議さ」に気付くことで「遊びや遊びに使う物を工夫」できたりします。

つまり、具体的な活動や体験を通して、「思考力、判断力、表現力等の基礎」と「知識及び技能の基礎」とを相互に関連させて身に付けるのです。

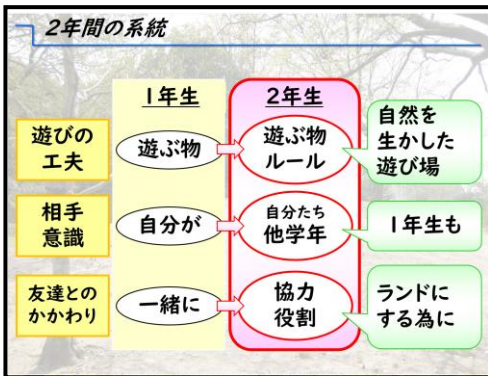
**遊びの工夫について**

**内容(6) 「遊びの工夫」**

遊び自体	遊び方
<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きさ</li> <li>・長さ</li> <li>・数</li> <li>・色</li> <li>・形</li> <li>・位置</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ルール</li> <li>・時間</li> <li>・場所 等</li> <li>○役割分担</li> <li>・審判</li> <li>・案内 等</li> </ul>

「遊びや遊びに使う物を工夫」には、左図のように「遊び自体」と「遊び方」があります。

第1学年では、「遊び自体」の工夫が増えていくことをねらい、第2学年では、「遊び方」も含めて工夫を行うことをねらうといった2学年間での遊びの高まりを想定することで、単元または一単位時間で目指す姿が明確になります。



2年間での遊びの高まりを想定する際に、「遊びの工夫」の他に「相手意識」「友達とのかかわり」という要素も含めて考えると、学習活動をイメージしやすくなります。

「相手意識」としては、第1学年では「自分」第2学年では「自分たち」というような高まりを想定すると、第2学年での「遊びの工夫」である『遊び方』を工夫する必然性を持ちやすくなります。

## (2) 生活科の教材について【ステップ3】

生活科の教材は、活動や体験そのものです。いくら周りに色々なものがあっても、子供が思いを持ってかかわらなければ教材となり得ません。



子供が対象と出会い、対象に対する思いや願いを持つことで学習が始まります。

内容分析（捉えさえることを明確）をして、出会わせる対象を選定することが大切になります。

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| ①児童が興味や関心があるもの    | ②児童の思いや願いが高まる可能性があるもの |
| ③具体的な学習活動が想定されるもの | ④学び合いができるもの           |
| ⑤学習活動が繰り返し行えるもの   |                       |

以上のことから、子供が思いや願いを持った活動が連続・発展していくことを考えて対象を選定することが大切です。また、2年間の高まり（量や関連付け）を考えて対象を選択します。

【例：内容(6) 遊びの工夫】

	遊びの工夫	相手意識	遊びの多様性	友達とのかかわり
1年生	遊ぶもの	自分が楽しむ	3つの遊び	一緒に
2年生	遊ぶもの ルール	自分→自分たち →他学年	6つの遊び	協力 役割分担

### (3) 生活科の単元構成の仕方【ステップ4】

生活科では、子供の対象への思いや願いを基に、気付きの質（量、関連付け）を高めることができるような活動を位置付けます。



#### ■ 気付きの質の高まり

・ 気付きの質の高まりを「気付きの量」、「もの、人、ことを関連付けること」の2点から捉えます。

#### ■ 気付きの階層

・ 気付きの階層には、「対象の存在」「対象の特徴」「対象の価値」の3段階があると考えます。

◇ 「対象の存在」は、ものや人、ことがあることを捉えることです。この数が増えることが気付きの量の高まりであると考えます。

◇ 「対象の特徴」は、ものや人、ことが関連していることを捉えることです。このつながりを捉えることが気付きを関連付けていると考えます。

◇ 「対象の価値」は、身近にある人、もの、ことが自分とつながっていることを捉えることです。

気付きの質を高めるためには、対象に対する働きかけ（感覚的→意図的）が高まるのが大切です。

#### ■ 子供が「もっと～したい」と思いを膨らませることにより、働きかけが意図的になります。

→ 活動や体験後に振り返りを行い、次の働きかけの見通しを持つ。そして、意図的な働きかけから気付きを増やしたり関連付けたりする。これらを繰り返し行うことができる単元構成を行う必要があります。

「さも自分でしたかのように…」と子供が活動する姿を目指すのが大切です。

### 生活科の「主眼」の書き方

○～（本時における具体的な活動）を通して、～に気付くことができる。

※一次は、「～といった思いや願いを持つことができる。」

### (4) 生活科における一単位時間の基本的な学習過程【ステップ5】

生活科では、具体的な活動や体験と振り返りを行い、次の働きかけの見通しを持つことができる一単位時間の学習過程を大切にしていきます。



階	子供の活動	教師の具体的支援
導入	1 前時までの活動や体験したことを紹介し合い、本時学習のめあてについて話し合う。 めあて (もっと) ○○ (活動や体験) をしよう (遊ぼう)。	○前時に持った本時学習のめあてを明らかにさせるために、前時に行った活動や体験の様子が分かる写真や映像を提示する。
展開前段	2 自分の願いを叶えるために対象へ働きかける活動や体験を行い、分かったことやできたこと、感じたことをカードに表す。	○繰り返し働きかけを行うことができるように、願いの実現に向かう働きかけができる場や材料、GTを設定する。
展開後段	3 友達(同じグループ、違うグループ)やGTと交流し、対象への気付き(存在、特徴、価値)を自覚する。 まとめ ※活動や体験を通して、「できるようになったこと」 ※対象や自分自身に対して「気付いたこと」	○増えたり関連付けたりした気付きを自覚させるために、活動や体験したことを言語表現や身体表現で表すことができるカードや場を設定する。
終末	4 これまでの活動や体験を通して疑問に思ったことについて話し合ったり、新たな対象に出会ったりして、次時の働きかけを明らかにする。	○次時の具体的な働きかけの見通しを持たせるために、願いを叶える活動や体験について話し合う場を位置付ける。

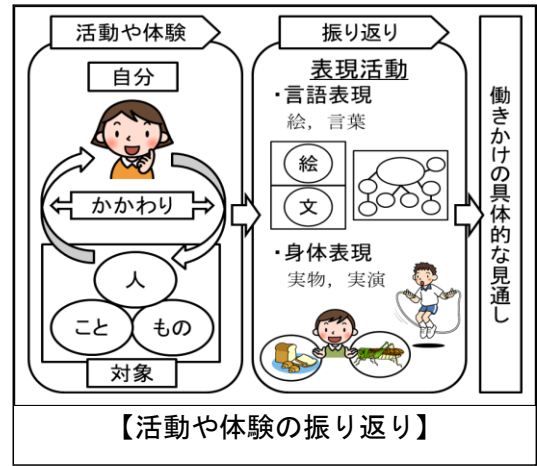
## (5) 生活科で大切にしたい子供の活動【ステップ6】

生活科では、具体的な活動や体験を通して、気付きが増えたことや関連付けたことを自覚させたい学習場面に、次のような活動を位置付けます。



- 具体的な活動や体験の振り返り
- ①言語表現
    - ・絵や言葉を使ってカードに表す。
    - 絵と文のカード、吹き出しカード
    - ・友達（同じ・違うグループ）やGTと伝え合う。
  - ②身体表現
    - ・実物を使って「やりながら」伝える。

自分が活動したことや体験したことを「言葉や体」を使って表現することにより、無自覚だった気付きを自覚することができます。そして、体験と振り返りを基にして、次の働きかけの自己選択をさせましょう。



対象への思いを膨らませることで、次の働きかけの見通しを具体的に持つことができます。

## (6) 生活科における板書【ステップ7】

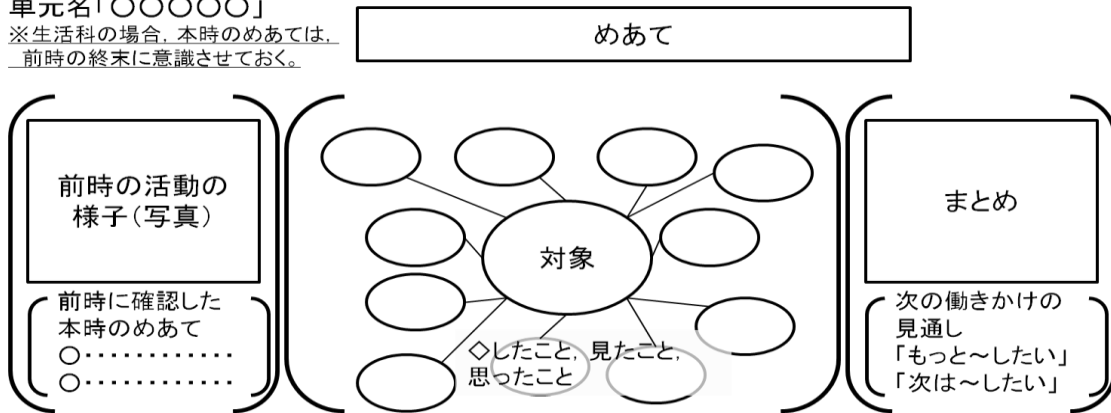
生活科の板書は、気付きを視覚的に捉えさせることが大切です。



### □気付きの量が増えたことを自覚させる板書

単元名「○○○○○」

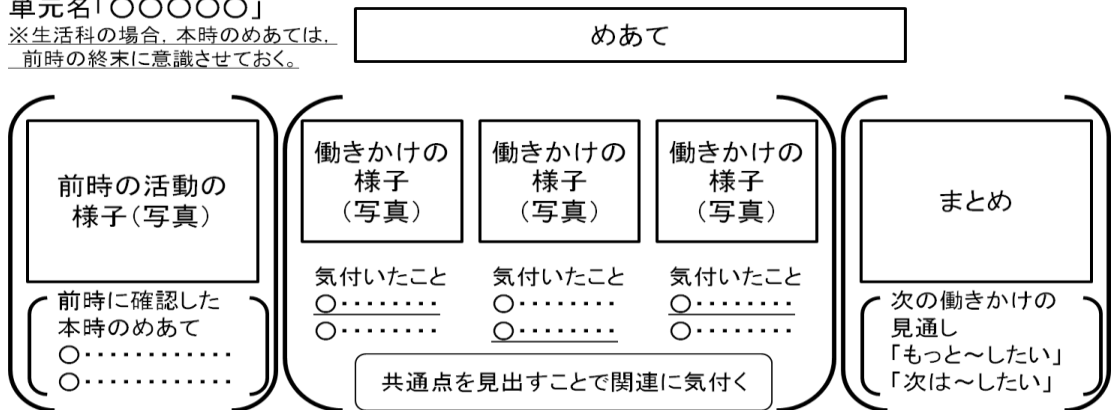
※生活科の場合、本時のめあては、  
前時の終末に意識させておく。



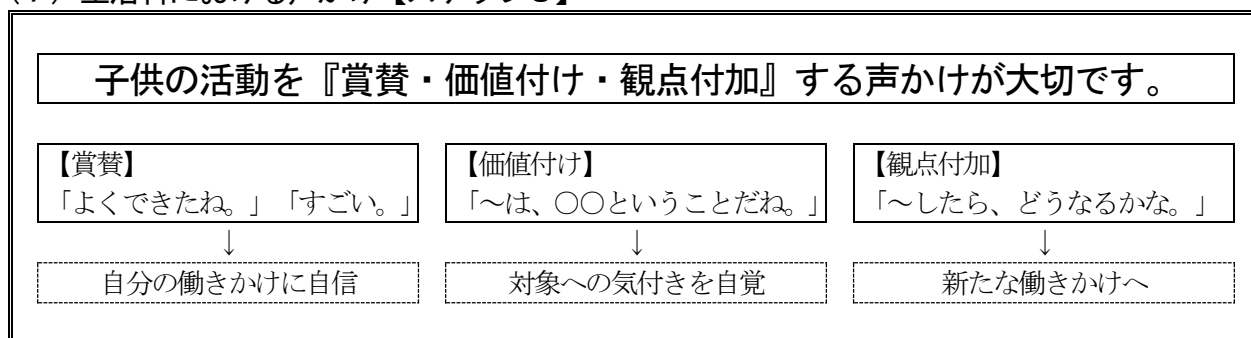
### □気付きが関連していることを自覚させる板書

単元名「○○○○○」

※生活科の場合、本時のめあては、  
前時の終末に意識させておく。



## (7) 生活科における声かけ【ステップ8】



■子供が活動しているときに、教師が意図を持って声かけを行うことが大切です。このことにより、子供の対象への働きかけが高まり、「さも、自分でしたかのように」感じるこゝつながらります。

### 生活科の授業づくりチェック表

指導内容の検討はしましたか？

- 学習指導要領には、「活動」「気づき」「できるようにすること」が書かれている。
- 気付かせたい内容は、具体的な子供の活動や言葉で表現できるように。

カリキュラム（同じ内容の系統性）はどのようになっていますか？

- 2年間のカリキュラムの中で、同じ内容を取り扱った教材を探す。

おもしろい（子供、教師ともに）活動になっていますか？

- 具体的な活動→指導内容を満たすのか、楽しめる活動になっているのか。

思いや願いは活動に即していて、単元を貫くものになっていますか？

- 活動への楽しみが単元を通して持たせることができるのか。
- 思いや願いを実現させていく過程において、活動や気づきの質が高まっていく。

知的な気づきの質的な高まりは見られますか？

- 知的な気づきの高まりと活動の高まりを明確にする。  
「対象の存在」→「対象の特徴」→「対象の価値」

研究構想を具現化するように、指導案に主張点が分かりますか？

- めざす子供の姿は？→指導案の中に、具体的な子供の姿として現れていますか？
- 単元で、本時で、

本時では、具体的な子供たちの活動やそのための教師の手立てが具体的ですか？

- どんな学習プリント、場づくり、活動の流れ

単元の導入までに、本時までどのようなことができるのか計画を立てましたか？

- 導入まで（アンケート、意識の持たせ方） ○本時まで（子供の実態、板書、発問）

「さも、自分でしたかのように…」と感じさせる授業づくりを！！

# 福岡県教育センターからの お知らせ

**01** 共創しよう!  
教育の未来  
Fukuoka Prefecture Education Center

## 福岡県教育センターホームページ

<http://www.educ.pref.fukuoka.jp>



アクセスは  
こちらから



どう迷めよう  
かな...

授業づくりや校内研修に・・・すぐに使えるスライドや動画を多数掲載!



支援事業 サポート・シリーズ  
**Support Series**



子供たちの学びと先生方、保護者の皆様を応援します!

**ふくおか学びの応援サイト**



新着情報をいち早くお知らせします!

**福岡の先生応援ページ**



**Facebook**

<https://www.facebook.com/gimukyoku.fukuoka>



その他、先生方が必要とされている教育情報が満載です!  
ぜひ御活用ください!

**01** 共創しよう!  
教育の未来  
Fukuoka Prefecture Education Center