

# 生活

生活科においては、気づきの質を高めることが課題です。そのため、児童の具体的な行為を位置付けた評価規準を設定すること、体験活動と表現活動を繰り返すことにより新たな気づきが生まれるようにすること、1人1台端末を活用し、児童が自らの取組を客観的に振り返る活動の充実を図ることが大切です。

## I 目標の明確化や評価の充実のポイント

育成を目指す資質・能力を明確にするためには、内容のまとまりごとの目標を児童の姿で捉え、児童の具体的な行為を位置付けた評価規準を観点別に設定することが大切です。

そのため、各学校においては、内容のまとまりごとに「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「主体的に学習に取り組む態度」の評価規準を設定する際、特に、「思考・判断・表現」の評価規準では、「見付ける・比べる・たとえる・試す・見通す・工夫する」などの学習活動を通して、例えば、「～を工夫しながらつくりができる」のように、児童が表出する具体的な行為と合わせて設定することが重要です。

## II 指導計画の改善のポイント

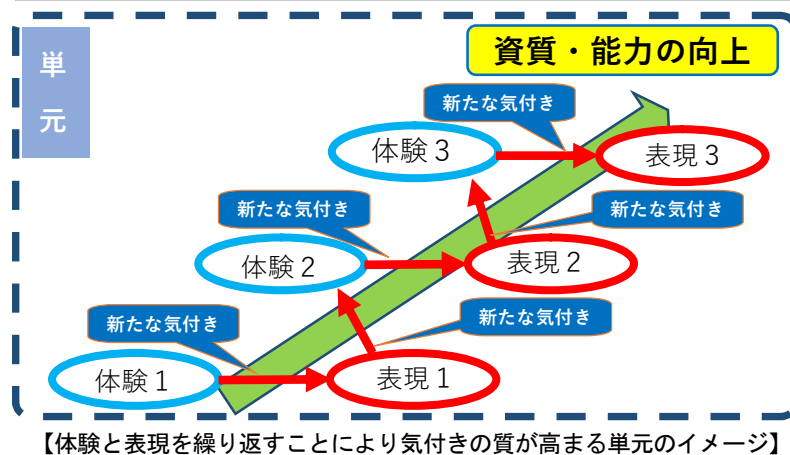
児童の気づきには知的な気づきと情意的な気づきがあり、生活科の授業において気づきの質を高めることができるようにするためには、情意的な気づきを表出させる活動を位置付けることが重要です。

また、単元やまとまりの中で、児童が具体的な活動や体験を通して得た気づきをワークシート等に記述したり、発表したりする活動を位置付けることが効果的です。

単元を構成する際は、児童が情意的な気づきをもとに思考を深め、新たな気づきを見いだすことができるよう、体験活動と表現活動を繰り返し、児童の社会及び自然と自分との関わりについて考える資質・能力を高めることが重要です。

### 【知的な気づきと情意的な気づきの違い】

- **知的な気づき** (何があったか、何個あったか、どんな形だったか、等) の例
  - ・「紫色のアサガオの花が咲きました。」
  - ・「入ったことがないお店がたくさんありました。」
- **情意的な気づき** (すごい、きれい、おもしろい、早く育てほしい、等) の例
  - ・「どんぐりは、秋の宝物だと思いました。」
  - ・「モルモットともっと仲良くなりたいです。」



## III 手立ての充実のポイント

自分自身、身近な人々、社会及び自然への気づきを促す学習活動を行う際には、低学年児童の発達の段階や特性を十分配慮し、ICTを計画的に活用することが重要です。

特に、学習対象への興味や関心の喚起や、記録した情報をもとにして伝え合ったり、自らの取組を客観的に振り返ったりする活動の充実を図るためにICTを活用することが効果的です。例えば、児童が発見したことや心に残ったことを撮影し、伝え合う活動や振り返りで用いる活動、児童が活動している様子を教師が動画で撮影し、後日、児童がその動画を繰り返し見ながら自身の活動を客観的に確認し、よさを実感する活動、オンラインによるリモート交流を行い、児童の思いを伝え合う活動等が考えられます。児童の発達の段階や学級の実態に十分配慮し、効果的なICTの活用方法を選択することが重要です。

### 【参考資料】

◆生活科・総合的な学習（探究）の時間の指導におけるICTの活用について[解説動画]  
(YouTube文部科学省公式動画チャンネル)



◆GIGAスクール構想のもとでの生活科の指導について（文部科学省）  
○ICT活用のポイント  
○事例



# 表現活動により気付きの質を高める力を育む計画の改善

## <単元名>

「ようこそ！うごくおもちゃランドへ」

## <単元の目標>

身近にある材料を使って友達や1年生と一緒に遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使うものを工夫してついたり、1年生に伝えたいことや伝え方を選んだりして、遊びの面白さや様々な伝え方があることに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出したり、1年生と関わることのよさや楽しさに気付き、進んで触れ合い交流しようとしたりしている。

## <単元の評価規準>

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①風やゴムなどの力の不思議さやそれを使った遊びの面白さに気付いている。 ②自分たちがつくった動くおもちゃやその遊び方について1年生に伝える活動を通して、1年生と関わることのよさや楽しさに気付いている。	①友達のおもちゃと比べたり試したりしながら、おもちゃがよりよく動くように改良したり遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をしている。 ②自分たちがつくった動くおもちゃやその遊び方について1年生に伝える活動を通して、1年生のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりしている。	①遊ぶ活動を通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしている。 ②自分たちがつくった動くおもちゃやその遊び方について1年生に伝える活動を通して、1年生と進んで触れ合い交流しようとしている。

## <単元の指導計画(20時間)>

小単元	○学習活動 ◆児童の思いや願い、気付き	評価規準・評価方法等	
思いや願いの醸成 「動くおもちゃをつくろう」(12) 体験1 無自覚からの自覚 表現1 体験2 表現2 気付きの関連付け	○1年生の「あきのたからものランド」に参加する。 ◆自分たちもおもちゃをつくって遊びたいな。 ◆今度は、自分たちがつくったおもちゃで1年生と一緒に遊びたい。 ○見本の動くおもちゃで遊ぶ。 【知的な気付き】 ◆ゴムを使うとキャップが飛んだよ。 ◆坂にトイレットペーパーの芯を置くと転がったよ。 【情意的な気付き】 ◆ものを動かして遊ぶと楽しいね。 ◆箱をたくさん積み重ねると面白いよ。 ○見本の動くおもちゃについて気付いたことや、次の活動への思いや願いを共有する。 ◆動くおもちゃを自分でつくってみたいな。 ◆ロケットのようなおもちゃをつくって、遠くまで飛ばしたい。 ○身近にある材料(紙、空き箱、ストロー、ペットボトル、輪ゴムなど)で動くおもちゃをつくる。 ○動くおもちゃで遊ぶ。 ○もっとよりよく動くおもちゃをつくるために、友達と情報を共有する。	[知①] 発言、振り返りシート ・素材のもつ目に見えない力や特徴、動きの面白さに気付いている。 [思・判・表①] 発言、振り返りシート ・どうしたら自分のおもちゃの動きを高められるのが考え、比べたり、試したりする活動を通して工夫しておもちゃをつくることができる。 [主①] 発言、振り返りシート ・何度も動きを試して、遊びを楽しくしようとしている。	【II単元構成の工夫】 ・体験活動と表現活動を繰り返し、情意的な気付きを深めるとともに、自分の経験や思いを多様な方法で表そうとする態度の育成を図っている。 【I思・判・表の評価の充実】 ・「見付ける、比べる、たどえる、試す、見通す、工夫する」などの学習活動と合わせて、具体的な行為を位置付けている。
「1年生をしょうたいしよう」(8) 体験3 表現3 体験4 表現4 自分自身への気付き	○1年生が楽しく遊ぶための動くおもちゃを使った遊びやルールを考える。 ○異なるグループの友達と交代で1年生役になってリハーサルをし、それぞれのグループの撮影係がICT端末で動画を撮影する。 ○動画を見ながら、気付いたことや改善点を伝え合う。 ○1年生のことを思い描きながら伝えたいことや伝え方を選ぶ。 ○1年生を招待し、一緒に遊ぶ活動を行う。 ○1年生からの感想を共有する。 ○1年生との交流を通して気付いたことを共有し、自らの成長を自覚する。	[思・判・表②] 発言、振り返りシート ・1年生のことを思い浮かべながら、1年生に応じた伝え方を工夫している。 [知②] 発言、振り返りシート ・1年生に伝えたいことが伝わるよさや楽しさに気付いている。 [主②] 発言、振り返りシート ・1年生と関わることのよさや楽しさを実感し、進んで交流しようとしている。	【III一人一台端末の活用】 ・動画を繰り返し見ながら、自分たちの活動を客観的に確認している。 【II表現活動の工夫】 ・伝える目的や相手を明確にし、自分の経験や考えを伝える喜びを感じることができるようになっている。