

## 第1学年 生活科学習指導案

授業者 齊藤 和貴

### 1. 基本情報

- ・日時：2017（平成29）年11月17日（金） 第3・4校時（90分）
- ・場所：東京学芸大学附属小金井小学校 1年3組教室・オープンスペース
- ・学年：第1学年3組 35名（男子17名，女子18名）

### 2. 単元名

「どきどき，わくわく大学探検」（24時間）

### 3. 単元について

#### 3.1 単元の特性

##### (1) 教科から見た特性

- ・小金井小が所在する大学キャンパスは，豊かな自然とさまざまな人の存在に恵まれた環境である。そのため，学習指導要領生活科の内容の，3)「地域と生活」，4)「公共物や公共施設の利用」，5)「季節の変化と生活」，6)「自然や物を使った遊び」，そして8)「生活や出来事の伝え合い」につながる学習材を内包し，子供たちの興味や関心に基づいて多様な展開を設定することが可能である。例えば，大学キャンパスを活動場所とすることで，季節の変化を感じながら自然遊びや生き物と触れ合ったり，図書館などの施設を見学したりしながら，その過程で出会った人々と適切に関わり，気付いたことや考えたことを表現し伝え合う活動を楽しむことができる。また，そのような具体的な活動を繰り返すことによって，学校に愛着をもち，地域の自然環境や人との関わり方を考え実践することができる。
- ・本校の生活科カリキュラムでは，学校の環境特性や児童の生活実態に鑑み，第1学年の「学校探検」と第2学年の「まち探検」の間に「大学探検」を位置付けている。それによって，活動空間を児童の発達特性に合わせて徐々に広げるとともに，時期や場所，対象を変えながら探検活動を繰り返し行うことによって，人と関わる力や伝え合う力，問題解決力などの汎用的な力を発揮させたり，経験や身に付けた能力を活用したりする場を設定することができる。

##### (2) 汎用的スキルや態度・価値（人間性）育成の観点から見た特性

- ・繰り返し行う探検活動は，はじめは学級全体で行うが，子供たちの興味や関心が広がることによって，思いや探検の目的によって小グループを構成して行う。そのため，仲間とともに目的地までのルートや活動の目的などを話し合い，自分たちの活動に必要な道具を考え用意するなど，自分たちで活動をマネジメントしながら問題解決をすることが必要になる。時には仲間との思いがぶつかり合い，互いに調整することも必要になるであろう。
- ・本単元では床地図を活用する。床地図は，表現方法であるとともに，探検の記録であり，教材でもある。探検を通しての気付きをカードに絵や文で表現し貼ることで，自分の経験や考えを伝えたり，探検の見通しを立てるための話し合いに活用したりすることができる。床地図を道具（思考や他者とのかわりを媒介する「メディア」）として取り込み，学び方を工夫する姿が生まれることを期待している。

#### 3.2 単元のねらい

##### (1) 各教科固有の単元の目標

- （知識・技能）探検を通して，大学の施設や自然の様子，友達と協力して探検することの楽しさに気付くとともに，地図の見方やタブレットPCを使って写真を撮り記録する方法が分かる。
- （思考力・判断力・表現力等）探検を通して楽しかったことや気付いたことなどを絵や文で表現し，大学の施設や自然の様子について小金井小学校と比べながら，似ているところや違い，季節による変

化について考えるとともに、探検マップを使って自分の気づきを伝えたり探検の見通しを話し合ったりすることができる。

- (学びに向かう力・人間性等) 見てみたいものや調べてみたいことを探しながら探検したり、大学にいる人や生き物、自然に進んで関わったりしながら自分の興味・関心を広げ、小金井小学校がある環境に親しみや愛着をもつ。

## (2) 新しい教育モデルとして重点的に育成すべき内容

### ①汎用的スキル (Skills)

- ・諸感覚を働かせながら、自分たちの知りたいことややってみたいことに取り組み、自然の豊かさや活動の楽しさを味わう「問題解決力」。
- ・自分たちで役割を見つけたり、役割に基づいた働きかけをしたりしながら、グループで探検する「協働する力」。
- ・見つけたものや季節の変化、大学の施設などについて、気付いたことや考えたことを、カードに分かりやすく絵や文で表現したり発表したりする「伝える力」。
- ・自分の活動のよさに気付いたり、探検の目的を意識しながら活動の仕方を考えたり、人と関わったりする「メタ認知力」。

### ②態度・価値 (Attitudes and Values)

- ・探検で見つけた生き物や自然を大切に、学校がある環境への親しみや愛着をもつ「愛する心」。
- ・グループでの探検がよりよくなるように話し合ったり役割分担したりして、楽しく安全に活動する「協力し合う心」。
- ・探検の経験や床地図の情報から、行ったことない場所に行ってみよう、詳しく調べたいといった思いを核にして探検する「好奇心・探求心」。

## 3.3 児童の実態

本単元は、入学しておよそ6ヶ月が過ぎた子供たちを対象にしている。

探検活動に関わって、本学級の児童は自分たちの関心に基づき、自分たちなりのペースで活動しようとする傾向が強いことが特徴的である。1学期に活動した学校探検では、2年生との活動の後、1年生だけで探検するときには活動の広がりは大きくならなかった。しかし、休み時間には給食準備やたてわり活動でお世話になっている6年生の教室に遊びに行ったり、話をしに行ったりする姿が長く続いていた。2学期になっても、休み時間にバインダーにカードを挟んで学校中を探検する姿があり、主体的な活動として取り組んでいた。それは教師によって設定された活動としてではなく、子供たちの主体性の現れと見ることができる。そのため、人と関わることの喜びや新たな発見をすることの楽しさに気づき、活動的に学ぶことのよさを感じてきている。

また、夏休み明けには、学校内での生き物探しをきっかけに、教育実習生とともに大学グラウンドでバッタやコオロギ、トカゲなどを捕まえる活動をして、はじめて昆虫を捕まえたり触ったりすることができた子どもが多かった。そのため、活動した場所の特徴を捉えて、名前を付けることに興味をもつようになってきた。虫取りをした場所を「虫取り公園」と呼んだり、どんぐりをたくさん見つけた場所を「どんぐり広場」と呼ぶなど、環境への親しみもったり自分自身にとっての意味を捉え直したりする姿が見られる。

## 3.4 教材観

大学キャンパスは、子供たちにとって魅力的な学習材にあふれている。第一に、生き物を見つけたり落ち葉や木の実で遊んだりできる自然が豊かである。そのような特性を生かして、虫取り活動によって小学校内から大学キャンパスに活動範囲を広げ、探検活動への関心と意欲を高めることができるようにする。探検では学生や大学の職員、地域の人々など、さまざまな人と出会うことも期待することができる。附属幼稚園や保育園児と触れ合うこともでき、大学が自分たちを含めたさまざまな人たちの集まる場所である。

その一方で、大学キャンパスは、小学校が隣接する場所であり、自分たちがお世話になった教育実習生

が学ぶ場所であり、豊かな自然に恵まれ、自然体験や遊びを安全に行うことに適しているため、子供たちには魅力的な場所である。しかし、広域から通学する本校児童にとっては、心理的・空間的には遠く馴染みのない場所でもある。そのため、探検活動を通して自然遊びや人と関わることを楽しみ、環境の豊かさと魅力に気付いて欲しい。

### 3.5 指導上の工夫（アクティブ・ラーニング活用方法も含む）

・床地図の活用：

大学キャンパスは、子供たちの生活地域でないことから、体験を共有していても環境認知を共有することが難しい。そのため、子供たちの情報を床地図上に集約し共有することによって、話し合いを展開するためのメディアとし、環境認知や情報交流を補完することができるようにする。

・探検活動の繰り返し：

第1学年の「学校探検」と第2学年の「まち探検」の間に「大学探検」を位置付ける。それによって、時期や場所、対象を変えながら探検活動を繰り返し行うことによって、人と関わる力や伝え合う力、問題解決力などの汎用的な力を発揮させたり、経験や身に付けた能力を活用したりする場を設定する。また、本単元の中でも、活動のめあてや内容を子供たちと教師がつくり替えながら活動を繰り返すようにする。

・活動のストーリー化：

子供たちの思いや願いに基づいた活動計画を設定する。それによって、主体性や当事者性を発揮して活動に取り組むことができるようにする。

・教育実習生、大学職員、生協職員、学童保育所など、多様な人との関わり・連携協力：

出会った人と話したり質問したり教えてもらったりすることで、多様な情報を得ることができるようにするとともに、実践的な関わり方を身に付けることができるようにする。

・タブレットPC：

子供たちが撮影した写真画像は、経験の保存に役立つのみならず、子供たちの気付きや経験仲間に伝える際に、画像を互いに見合い共有することができる。それによって、話し手は画像に触発されて経験を思い出したり、話す内容を整理し選択したりしながら伝えることに役立つ。また、床地図に絵カードや看板型・吹き出し型カードを書くときの情報源になる。それは、学習環境デザインのコンセプトの「情報の想起・制作・伝達に生かす」ことを支えるメディアとなる。

・マイキャラを使った振り返りカード：

低学年の子供にとっては、自分自身の活動のよさや課題を振り返るメタ認知は困難である。けれども、自分で考案したマイキャラが、自分自身の活動のよさやアドバイスするという設定で記述することによって、自分で自分の活動を一步引いて見つめ振り返ることが可能になる。

### 3.6 単元の評価計画（評価規準、評価方法）

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
・大学の施設や自然の様子、友達と協力して探検することの楽しさに気付いている。	・気付いたことなどを絵や文で表現したり、小金井小学校と比べたりしながら考えるとともに、探検マップを使って自分の気付きを伝えたり探検の見通しを話し合ったりすることができる。	・探検を通して自分の興味・関心があるものを見つけながら主体的に働きかけ、小金井小学校がある環境に親しみや愛着をもつ。
評価方法：発言、つぶやき、行動観察、作品分析、振り返りカード		

### 3.7 単元の指導計画（全24時間）

第0次：大学グラウンドに虫を探しに行こう

第1次：大学探検に行こう（4時間）

第2次：秋の虫の様子を調べに行こう（4時間）

