

指導資料	生活 第18号	
鹿兒島県総合教育センター 平成31年4月発行	対象 校種	幼稚園 小学校 義務教育学校 特別支援学校

## 気付きの質を高める学習指導の工夫 — 資質・能力の三つの柱を踏まえて —

生活科創設から3回目の学習指導要領改訂においても、気付きを確かなものとしたり、新たな気付きを得たりするなど、気付きの質を高めることが引き続き求められている。育成を目指す資質・能力の三つの柱を踏まえた学習指導の工夫について紹介する。

### 1 気付きの質が高まるとは

「気付き」とは、児童の主体的な活動によって生まれる対象に対する一人一人の認識である。活動の中で得たこれらの気付きは、感覚的、個別的である。しかし、活動を言葉などで振り返ることで、無自覚だった気付きが自分の中で明確になったり、個々の気付きを関連付けたり、対象のみならず自分自身についての気付きが生まれたりすることが可能になる。このような気付きの質の変容を生活科では「気付きの質が高まった」という。

### 2 指導上の課題

研修会等におけるグループ協議では、次のような悩みが出されることも多い。

- ・ 児童の振り返りカードに「楽しかった」しか出てこない。
- ・ 学校によって学習活動が異なるため、児童が何に気付くようにすればよいか曖昧。

生活科では、自校の児童の実態や地域の環境等を踏まえつつ、学習指導要領における内容(1)～(9)を組み合わせて単元を構成し、学校独自の年間指導計画を作成することとなっている。しかし、学習活動や地域人材、場所、道具、安全上の留意点などに関する情報に終始し、「何に気付くか」など「どんな力を身に付けるか」が明確に示されていない場合もある。

これらの課題を踏まえ、平成29年告示の学習指導要領生活では、具体的な活動や体験を通して育成する資質・能力が具体的にできるよう、目標だけでなく各内容も見直された。

### 3 生活科の各内容の構成要素

内容(1)～(9)は、その全てがア「学習対象・学習活動等」とイ～エ「育成を目指す資質・能力の三つの柱」の計四つの要素が構造的に組み込まれた一文で示されている(表)。

表 生活科における内容の構成要素

H20	要素	学習対象・学習活動等	思考・認識等	能力・態度等
		分けて明示		
H29	要素	<b>ア 学習対象・学習活動等</b> 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	<b>イ 思考力、判断力、表現力等の基礎</b> 気付いたこと、できるようになったことを使って、どう考えたり、試したり、工夫したり、表現したりするか	<b>ウ 知識及び技能の基礎</b> 何を感じたり、何に気付いたり、何ができるようになったりするか。
	内容上の表現	～する活動を通して	～することができ(考える・捉える・見つける・工夫してつくる・想像したり選んだりする・働かせる)	～が分かり ～に気付き
				<b>エ 学びに向かう力・人間性等</b> どのような心情、意欲、態度などを育み、よりよい生活を営むか
				～しようとする



「表現」というと、活動後に振り返りカード等にかく活動をイメージしがちであるが、活動や体験の途中における表現が、気づきの質の高まりに大きく影響する。なぜなら、児童は自分の活動の意味や価値を意識しないまま感覚的に活動や体験を行っていることが多い。そこで「どうして～したの。」と意図を尋ねることで、自分の行為を自覚し、行為と事象との関係に気づき、その行為の価値に気づくことができる。こうして気づきを自覚化したり、更には、個々の気づきを伝え合って共有したりすることで、気付いたことを基に類似点や共通点、相違点を見付けて新しい概念に気付いたり、関連付けたりすることができるようになる（図2）。また、同じ思いや願いをもった児童同士でのグループ編成等により、児童同士の伝え合いが生まれ、活動しながら気づき考え、考えることで新たな気づきが生まれ次の活動に向かう。

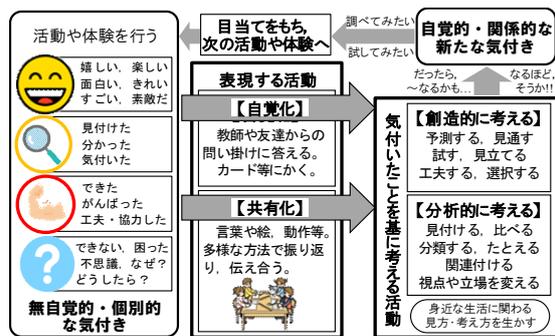


図2 気づきの質が高まる学習過程

このように教師は、児童の思いや願いに寄り添いながら、単元における資質・能力の三つの柱を踏まえ、「知識及び技能の基礎」につながる児童の気づきを捉えて自覚化させたり、「思考力、判断力、表現力等の基礎」に示された「見付ける」、「比べる」、「試す」などの学習活動を単元構成、学習環境の設定、言葉掛けによって意図的に位置付け、気づきの質を高めていく必要がある。

以下に、3、4を踏まえた「気づきの質を高める学習指導の工夫例」を示す。

(1) 小単元名 (実施学年等) 「みずで あそぼう」 (第1学年 7月)	
(2) 小単元の目標	
ア 水や身近な空き容器などを利用して遊びを創り出すことの面白さや水のもつ性質の不思議さ、工夫してより楽しい遊びを創り上げることでできた自分の成長に気付くことができる。(知識及び技能の基礎)	
イ 材料や遊ぶ場所の特徴、水の量や押し方などを基に様々な水の出し方を試したり、遊びや遊びのルールを工夫したりしている。(思考力、判断力、表現力等の基礎)	
ウ 「もっと楽しく遊びたい」という思いや願いを基に、水や身近な空き容器などを使った水遊びに進んで取り組んでいる。(学びに向かう力、人間性)	
学習活動 (児童の気づき)	学習指導の工夫 (学習形態や学習環境構成, 教師の言葉掛け)
思いや願いをもつ (1時間) ○ 水と空き容器でどんな遊びをしてみたいか考え、遊ぶ。 ・冷たくて気持ちよさそう。 ・自分も水かけして遊びたい。 ・よく飛ぶのとあまり飛ばないのがある。 ・友達と競争したいな。 ・水の粒がネックレスみたい。 ・虹が見えた。 ・絵を描くときは、勢いよく出ない方がいい。 ・描いた絵が消えてしまった。 ○ 活動を振り返り、次の時間にしたいことを話し合う。 ・もっと遠く飛ばしたい。 ・虹を作りたい。 ・材料を集めたい。 ・日陰で描けば消えないかも。	<b>思いや願いを引き出す導入</b> 教師がシャワー状キャップを付けたペットボトルから自分の腕等に水をかける様子を見せ、その感想から児童のしたい遊びを引き出す。
	<b>自覚的・関係的な気づき促す言葉掛け</b> 「すごいね。どうしたらそんなに飛ぶの」と尋ねる。また、大きめの声で称賛し、他の児童が自分の飛ばし方と比較して違いに気付くようにする。「ぼくの方がもっと飛ぶよ」「競争しよう」と新たな遊びに発展させる。
	<b>気づきを引き出す材料の選択</b> キャップは、穴一つのもの(穴の大きさを変える)、シャワー状のもの、空き容器は、硬さが異なる材質のものを用意し、穴の数や大きさ、容器の材質によって様々な飛び出し方があることへの気づきを引き出す。 児童の実態に応じて材料の数を調節し、押し方や水の量の工夫、児童自身による材料集めや改良など、もっと楽しく遊びたいという思いや試したいアイデアを引き出す。
	<b>次時への意欲を高める振り返り</b> 「もっと遊びたい」という余韻を残して、活動を振り返る。様々な気づきの共通点や根拠、問題点を解決するアイデア等を問い掛け、「もっと～したい」、「自分(たち)の考えた方法がうまくいか試したい」、など、工夫・協力してもっと楽しく遊びたいという次時への意欲を高める。(図2を参照)

選	主な学習活動「児童の気づき」	学習活動の工夫（学習形態や学習環境構成，教師の言葉掛け）	
活動する (2時間)	<p>○ 材料や遊ぶ場所の特徴，水の量や押し方などを基に水の出し方やルールを工夫しながら遊ぶ。</p> <p>・ やったあ。穴の小さいキャップに変えたら，思ったとおり遠くまで飛んだよ。</p> <p>・ 体を回転させて勢いを付けたら，もっとよく飛ぶよ。</p> <p>・ 水は満タンの方がいいね。</p> <p>・ この線に並んで，「せーの」で飛ばそう。</p> <p>・ だれが一番飛んだか分からなかったよ。</p> <p>・ 順番にしたらいんじゃない？</p> <p>・ 地面がぬれた所だらけになって分からなくなっちゃった。</p> <p>・ 石を置いて目印にしたら？</p> <p>・ 地面に○を描いて，的当てをしよう。</p> <p>・ 近くと遠くで点数を変えたら面白くなるんじゃない？</p> <p>・ 虹が出る時と出ない時がある。</p> <p>○ 活動を振り返り，次時の活動への見通しをもつ。</p>	<p><b>思いや願いを引き出す導入</b></p> <p>前時の活動の記録写真(右枠㉔)を掲示して活動を想起させ，各自の目当てが明確になるようにする。</p> <p>また，楽しく遊ぶためのルールを考えさせ，必要に応じて提案する。</p>	<p><b>前時からの意欲を継続させる工夫</b></p> <p>児童自らが材料を集められるよう，第1時から1週間程度空け，期間を確保する(学級通信等による早めの協力依頼)。また，生活科室に材料コーナーを整備し，日常的に廃材を集めるようにすることも考えられる(学校探検や給食時間等との関連)。</p> <p>水を使った遊びの本をまとめて借り，教室に閲覧コーナーを設ける。</p> <p>前時の児童の発言をメモやICレコーダー等で記録しておき，気づきや工夫，次時でしたいことなどを吹き出しカードに記入する。カードを拡大した活動の写真に貼付し，教室に掲示しておく。…㉔</p>
	<p><b>伝え合いを促す環境構成</b></p> <p>同じ思いや願いをもつ児童同士での伝え合い(表現)やそれに基づく試行・工夫(体験)が連続的に行われるよう「①高く飛ばす」，「②遠くに飛ばす」，「③トンネル・虹」，「④お絵かき」，「⑤的当て」で活動場所を分ける。</p>	<p><b>気づきを促し意欲を継続させる工夫</b></p> <p>水分補給等の小休止で会話を促し，課題や工夫を共有させ，見通しをもたせる。</p>	
振り返る・生かす (1時間)	<p>○ 活動を振り返り，気付いたことを言葉や動作で伝える。</p> <p>○ 伝え合いでの気づきも踏まえ，家の人などに伝える「きいてきいてカード」を書く。</p> <p>○ 夏休みにやってみてみたい遊びについて話し合う。</p>	<p><b>自覚的・関係的な気づき促す言葉掛け</b></p> <p>1回飛ばす度に水を注ぎ足している児童に「どうしてまだ水が入っているのに何回も足すの」と尋ね，水量と飛ぶ距離との関係に気付かせるとともに，発見を称賛し価値付ける。</p>	<p><b>次時への意欲を高める振り返り</b></p> <p>活動の時間を十分に確保し，様々な気づきや工夫や協力によりやり遂げられた喜びを伝えたい気持ちが高まるようにする。</p> <p>終末時，2～3人に発表させ，称賛する。挙手する児童がたくさん残る中で発表を切る。「すごいなあ。みんな“聞いて聞いて”が，まだまだいっぱいありそうだね。続きは次の時間にたくさん聞かせてね。」と称賛して締めくり，伝えたい意欲を高める。</p>
	<p><b>遊びの工夫を引き出す言葉掛け</b></p> <p>「いっぱい飛んだよ」と報告する児童に「すごいね。どれくらい飛んだの。どこからどこまでかな。」と尋ね，リレーゾーンのラインを活用することや，着地点に石を置くなどのルールの工夫に気付くようにする。</p>	<p><b>視点を生かした振り返り</b></p> <p>国語の「わけをはなそう」の単元(気持ちや感じ方とその理由となる出来事を話す)での学習を生かし，例えば「わたしは，<u>うれしかったよ</u>。どうしてかというと，<u>○さんと力を合わせて</u>，<u>虹ができる秘密を見つけた</u>からです」と，   の視点を明確にした振り返りができるカードを用意する。</p>	

(鹿児島市立坂元台小学校岩下弥生教諭の実践を基に作成)

## 5 まとめ

気づきの質を高めることは，「資質・能力」の育成のための「主体的・対話的で深い学びの実現」にほかならない。各学校においては，単元や題材など内容や時間のまとまりを見通し，その中で育む資質・能力の育成に向け，各単元の指導計画や年間指導計画を作成していくこととなる。『解説』における「各内容」を手掛かりに，育成を目指す資質・能力の三つの柱に沿って具体的な児童の姿を明確

にし，それらを表出させるための学習活動が，学習環境や教師の言葉掛けなどの工夫によって確実に位置付けられることを期待する。

—引用・参考文献—

- 文部科学省『小学校学習指導要領解説（平成29年告示）生活編』平成29年7月，東洋館出版社
- 田村 学 監修，日本生活学科・総合的学習教育学会大分県支部編集『小学校学習指導要領生活科の内容等構造図』平成30年4月
- 菱田尚子・野田敦敬『生活科における「気づき」についての理論的研究』2010年，愛知教育大学研究報告（教職研修課 大原 暁子）