

京都市立第四錦林小学校 情報活用能力育成(生活科)

第2学年1組 「あそんで ためして くふうして」 内容(6)自然や物を使った遊び

子供たちはとても素直で前向きに学習に向かう姿が見られました。先生との関係がとてもよいので、話をよく聞きルールを守って安心して学習に取り組んでいました。特に本単元のように遊びの要素が強いと、めあてを忘れてしまいがちですが、2年生の子供がこの時間を通してアドバイスを素直に聞き、自分の思い入れのあるおもちゃをもっとよいものにしようという姿を見取ることができました。

(生活科) 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ることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

(国語科) 教科書上 78 「メモをとるとき」(情報と情報との関係)

共通、相違、事柄の順序など情報と情報との関係について理解すること

→ 国語科で身に付けた資質・能力とこれまでの学習で身に付けた GIGA 端末活用スキルを生活科の学習活動(本時)で発揮する。

(1) 本時の目標とめあてづくりについて

① 生活科における「知識及び技能の基礎」

本時の目標:メディアを選択し、必要な情報を保存する。

《知識及び技能の基礎》

小学校学習指導要領解説生活編 P12 より

活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴やよさ、それらの関わり等に気付くとともに、生活上必要な習慣や技能を身に付けるようにする。

生活科における知識の部分では「気付き」を大切にしています。「気付き」は対象に対する認識であり、知的な側面と情意的な側面を含んでいます。つまり、客観的な知識のみならず、自分との関わりの中で対象を捉えています。

一方、「技能」に関しては文脈の中で指導するもので、それだけを取り出して指導することはありません。学習過程の中で必要に応じて、「生活上必要な習慣や技能を身に付け活用できるようにする」ことを目指しています。

そういう意味では、本時の生活科の目標は、(例えば)「より楽しいおもちゃにするための方法を見つけて記録している。」(思考力・判断力・表現力等の基礎)が望ましいのではないのでしょうか。

② 子供の思いや願いを生かしてめあて

教師が今日めあてを決めたり、ゲストを呼んできたりするのではなく、前時までの授業を受けて子供と話し合いながらめあてを作ったり次の活動を決めたり(人を呼んできたり)します。



【例】めあて もっと楽しいおもちゃにするための工夫を見付けよう

(2) 生活科の指導計画

子供が自分のおもちゃを作り、遊び、改良してもっと面白いものにすることを繰り返すことが第一。その延長線上に、「友達と一緒に遊ぶ」とか「〇〇さんを招待しておもちゃ大会をする」という活動があります。

1年生を招待することありきの計画ではなく、自分で作ったおもちゃをさらに工夫して作る間に、1年生にも遊ばせてあげたいと思ったら招待するとよいです。(つまり、1年生に遊ばせるためにおもちゃを作るわけではありません。)また、もし、「〇年生からアドバイスを欲しい」という子供の思い(必要感)があれば設定するとよいのです。その場合、〇年生にとって学びの時間になることも重要です。

(3) 本時の展開

① 本時の目標にある、「必要な情報」=「個々の子供にとって」必要な情報

→ **おもちゃの工夫** :どんな作り方、動かし方、場の設定などをしたら自分の思うようなおもちゃになるのかということ。

おもちゃ大会の工夫 ルールや場所の工夫、1年生が(相手意識)面白いとか楽しいと思うような工夫、説明したり約束を守ってもらったりするための工夫(ポスターや約束などの掲示物など)が必要になる。

おもちゃの工夫に重点をおいて交流できるようにするには、2年生、5年生共にその確認が必要です。

② 身に付けたスキルを生かして、保存の方法を選択する。

文字入力、写真、動画から選択する(大事なことを保存する)に当たっては、「自分にぴったり」「この場面にちょうどよい」と判断する理由が必要である。

・手がきのカード(文字・文・絵)→細部まで観察し、それをかき表すことができる。

手がきには慣れているので容易にメモをすることができる。

・写真→短時間で保存できる。TV画面などで拡大することが容易。

・動画→動きや変化のあるもの(比較)を詳細に残すことができる。 など

本時では、

・GIGA 端末かカードかは、教室で選んで移動するのではなく、活動の場で選択できるとよい。

・5年生からもらったコメントからキーワードを抜き出してメモをしたり、書き残したりするためにはロイロノートの文字入力の活用が困難な子供もいた。

授業の初めに、どのような場面で何を使うのがよいのかの確認(個々の子供の思い)があると選択の際のヒントになったのではないか。

また、授業の最後に、めあてに即して振り返ることも必要であった。

(4) 対話的・協働的な学び

① 教師には、子供の思いや願いを引き出し、必要に応じて意味付けや価値付けをする役割がある。

→全体交流の場では、子供の意見に対して他の子供が補足したり、自分の経験を伝えたり、また、反対意見を言ったりすることで、自分ごとにしたり深めたりできるようにする。

② アドバイスの視点を確認しておくことで、意見交流を活発にすることもできる。

→ 5年生の子供たちがとてもやさしく2年生に教えてあげたいという姿が見られた。

しかし、グループ内での活動が、子供によっては遊び中心になってしまい、交流のタイミングが取れないまま移動することがあったのは残念な部分である。

《目的意識を明確に》



*「おもちゃ大会の設定」までが必要であるか。

おもちゃの工夫

- ・もうちょっとかたいものであおいだらいい。
- ・タイヤをしっかりする。

- ・だんぼーるの予備をもっておく。
- ・くじ引きでどっちかえらんだらいい。

おもちゃ大会の工夫

《対話的・協働的に学ぶ》



*実物を使いながら伝え合ったり、同様の悩みや改善への気づきがあった子供からの言葉で深めたりすることができるようにする。

多くの5年生がこのゲームを楽しんでいました。取り付けてある障害物が壁側に寄っているため、「これ(転がす球体)が通れるように隙間を空けるといいね。」というアドバイスをもらっていました。全体交流の時にそのことを話した2年生がいましたが、実物を見せて交流するとよいです。「物の位置を変えた方でカプセルが通れるようにした方がよい」という意見に対して、同様のアドバイスをもらった子供から意見を求めることで自分ごとにもすることもできます。

最後に全体交流を設定されたのはとてもよいです。2年生の「改善のポイント」を共有する役割があります。先生は、ここで他の子供に意見を広げたり、よい意見の意味付けや価値付けをしたりする役割があります。振り返りをもとにこの時間の学びを確かにとともに、次はどうしたいのかを引き出したいですね。

《相手意識を明確に》

2年A児:5年生だからできたけど、1年生だと難しいかもしれない。

2年B児:1年生でも入りやすいように二つにしたよ。

→ これらの発言から相手意識を明確にして考えている姿が見られる。