

## 第1学年 生活科学習指導案

### 1 単元 たのしい あき いっぱい

#### 2 単元の目標

知識及び技能の基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 秋の自然と関わる活動を通して、秋の自然の様子や四季の変化、季節によって生活の様子が変わること気付くことができる。</li> <li>○ 遊びや遊びに使う物を工夫してつくることの面白さ、自然の不思議さに気付くことができる。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等の基礎	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 秋の自然と関わる活動を通して、身近な自然の違いや特徴を見付けることができる。</li> <li>○ 秋の自然と関わる活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくったりすることができる。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 秋の自然と関わる活動を通して、身近な自然を取り入れ自分の生活を楽しくしようとする。</li> <li>○ 秋の自然と関わる活動を通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。</li> </ul>

#### 3 指導観

- 本学級の児童は、休み時間に学校のアスレチック広場にある草花を摘んだり、木の実をたくさん集めたりするなど、自然とのふれあいを楽しみながら遊ぶことができている。「あきについてのアンケート」を実施した結果、児童の多くは秋についていろいろな知識やイメージをもっている。しかし、冬のものや冬の行事について話す児童も多く、秋と冬の違いが明確ではない。また、中には秋について具体的な事象をあげることができない児童も数名いる。

このような児童の実態から、体全身を使って秋を感じながら秋と関わる楽しさを味わい、自ら集めてきた秋の素材をもとに、おもちゃや遊びをつくり、自分の思いや考えを友達と比べ、何度も試す活動を通して、よりよい生活に向けて身近な自然への思いや願いを実現しようとすることを生かした思考力・判断力・表現力等を高めていきたいと考えた。

- 本単元は、学習指導要領内容（5）「季節の変化と生活」、（6）「自然や物を使った遊び」を受けて設定した。本単元は、「秋の自然と関わる活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、身近な自然の違いや特徴を見付けたりすることができ、自然の様子や四季の変化に気付いたり、面白さや自然の不思議さに気付いたりするとともに、身近な自然を取り入れ自分の生活を楽しくしようとするようにする」ことをねらいとしている。

- 指導に当たっては、次の手立てをとる。

#### 【着眼1】 子どもが自ら思いや願いをもって動き出す対象との出会いの場の設定の工夫

子どもが秋の自然物に対しての関心を高め、秋の自然物を使って生活を楽しくするおもちゃをつかって、遊んでみたいという思いや願いをもつことができるような活動を設定した指導計画や評価計画を立てる。（※指導計画・評価計画参照）

##### （1）単元の導入の工夫

「秋になったら見ることができるね。」「これは秋になったら食べられるものだね。」「秋ってどんなことができるかな？」などと学習への意欲的な発言が多く出てくるように、『?ボックス』に入った秋の物を当てる活動を設定する。子どもたちは、触って手触り確かめる中で、「これはチクチクする。」「パリパリするな。」などと感じたことを表現しながら中身を予想すると考えられる。その後、「秋って植物がいっぱいなんだね。」「探しに行きたいな。」という子どもの思いから、秋見付けへとつなげていくことができるように、箱の中のどんぐりやサツマイモを見た後、子どもたちの中にある秋のイメージを出し合い、ウェビングマップの形で秋のイメージをまとめていく。その後、自然の不思議さや面白さ、美しさに気付くことができるように、体全身を使って秋を感じながら、秋の植物や生き物を十分に観察した

り、それらに触れ合ったりすることができる学校での秋見付け、公園での秋見付けの活動を設定する。また、夏から秋への変化に気付くことができるように、写真を提示して、「夏にはなかったものがあるね。」「秋の物ってすごい。」「秋の物で遊んでみたい。」など秋への思いを高めていく。そうすることで、思いや願いを実現するために子どもたちは活動に没頭すると考える。子どもの思いや願いに寄り添いながら、課題解決への意欲を高めるとともに、思いの持続につなげていくような指導計画や評価計画を立てる。(※指導計画・評価計画参照)

## (2) 本時へつなげるための工夫

おもちゃを改良したものをみんなに紹介し、次の課題を決めていく。本時導入時では、前時のおもちゃづくりで「おもちゃをもっと楽しめるようにしたい。」「もっと楽しめるようなルールにしたい。」という思いをもってスタートできるように、次の時間に「どうしてみたいか。」「どんなことを試したいか。」など、子どもたちの思いや願いを表出させるための「もっと楽しめるカード」を活用する。

## 【着眼2】 見方・考え方を生かす思考活動の工夫

### ① 比較、分類、関連づけ、視点移動などの分析的思考を働かせる活動の工夫

秋の素材をもとに、子どもたち一人一人の思いや願いを発展させたり、おもちゃや遊び方のアイデアを増やすために、資料となる図鑑などを常に見える位置に設置したり、自分や友達のアイデアのよさや工夫を比べ合う場を設定したりする。活動を進める中で自分のおもちゃへの関わりを随時見直すことができるように、同じおもちゃをつくるグループや違うおもちゃをつくられているグループなど、意図的に小グループ編成をする。小グループでの活動の際には、思考を可視化・操作化しながら比べることができるように「プロセスボード(ホワイトボード)」を用意し、全体で共有する場合には、実物やこれまでの写真をICT機器で提示するなどする。

### ② 工夫、試行、見通し、予測などの創造的思考を働かせる活動の工夫

子どもたちが「おもちゃをもっと楽しめるようにしたいな。」「もっと楽しめるようなルールにしたいな。」という自分の思いや願いを実現することができるように、下記のようなコーナーを設定する。

コーナー	子どもが自由に活用するもの
調査コーナー	これまでの活動写真、自然を使ったおもちゃの本など
道具コーナー	どんぐり用の穴開けドリル、かるこ、きりなど
お試しコーナー	つくったおもちゃを試すことができるスペース

おもちゃをつくる中で困ったことや疑問に思ったことが出てきたときは、友達と話し合っ  
て試行錯誤しながら活動することを促す。

## 【着眼3】 見方・考え方を生かす教師の支援の工夫

子ども一人一人が本時の目標を達成できるように、おもちゃやその改良と関わる子どもの様子を具体的にとらえ、一人一人の思いや願いを実現していく過程を丁寧に見取る。グループ数が多い場合でも子どもの行動や思考をすぐに見取ることができるように、ホワイトボードに何をどのように試したかが分かるプロセスボードを活用する。また、振り返りの際は、選んだカードで子どもの思考がすぐに見取れるように、3種類の振り返りシート(●カード：うれしい等、!カード：すごい等、?カード：疑問等)を活用する。活動時間以外にも、子どもと対話し、子どもの思いや気付きを引き出していく。子どもとの対話や振り返りカード、「もっと楽しめるカード」等で見取ったことから子どものつまずきなどを想定し、「支援計画表」を作成しておく。その際、つまずいている児童の実態やそれらの解決につながりそうな友達のよい考えに着目し、書く内容を絞り、焦点化した支援表を作成する。

4 指導計画・評価計画（全21時間）

	主な学習活動	【評価計画】○指導上の留意点
1 校庭や公園で秋を見付けよう ⑤	<p>(1) 校庭で初秋の植物や虫などを観察し、夏の頃の様子と比べて、変わっているところを話し合い、記録カードに書く。 ②</p> <p>(2) 公園へ行き、遊んだり、自然を観察したり、楽しかったことや気付いたことについて話し合い、記録カードに書く。 ③</p>	<p>【着眼1】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 秋見付けへの意欲を高めることができるように、「?ボックス」に入った秋のものを当てる活動を行い、夏の様子と比較しながら、最近校庭や公園で見られる草花や樹木、虫について話し合う。</li> <li>○ 自然と関わる活動を通して、季節ごとの自然の違いや特徴を見付け、遊びの要素を取り入れた秋探しができるように、秋の自然と関わるヒントを取り入れた「あきビンゴゲーム」を行う。</li> </ul> <p>【主】秋の自然を楽しみたいという思いや願いをもって、秋の自然と繰り返し関わり合おうとしている。（行動観察、発言分析）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 夏の自然の様子との違いを見付けることができるように、校庭や公園で秋を探す前に夏の校庭の写真や公園の写真を提示し、「夏の頃と比べて、違ったことはどんなことですか。」と問う。</li> <li>○ 見付けた秋の自然の特徴について書くことが難しい場合は、国語科「おおきく なった」の学習を想起させ、『色・形・大きさ・さわったかんじ・におい』などの観点に目を向けさせるようにする。</li> </ul>
2 葉っぱや実のことで遊んで、秋のことを伝えてよう ②	<p>(1) 秋の自然の中で遊んだり、葉や木の実などの自然物を使った遊びを工夫したりして、気付いたことを記録カードに書く。①</p> <p>(2) 秋の自然の中で活動したいことを振り返り、友達と紹介し合う。①</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童がこれまでの活動を想起できるように、活動場面を撮影した写真を提示する。</li> <li>○ 自分がしたい遊びが思いつきにくい場合は、教科書の「秋の遊びの図鑑」や先に始めた友達の遊びを参考にしながら、どの遊びをしてみたいか一緒に考えるようにする。</li> </ul> <p>○ 紹介し合う場面では、夏の自然の様子との違いを見付けることができるように、自然の様子や四季の変化、生活の様子の変化などについての気付きを取り上げ、価値付ける。</p> <p>【思・判・表】秋の自然の変化を予想し、夏の自然との違いを捉えている。（行動観察、カード分析）</p>
3 見付けた秋でつくったり遊んだりしよう ④	<p>(1) 秋見付けで集めたもので、つくってみたいものや遊んでみたいことを話し合う。 ①</p> <p>(2) 秋見付けで集めたもので、遊ぶものをつくったり、それを使って遊んだりする。（個人）②</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習活動への見通しをもつことができるように、「秋の自然で、どんなおもちゃをつくってみたいか」を尋ね、話し合いをしてから活動を始める。</li> <li>○ 「あきのたからものコーナー」を設け、さまざまな秋の自然物を集め、授業以外の時間でも自由に触れることができるようにする。</li> <li>○ 自分がしたい遊びが思いつきにくい場合は、おもちゃづくりの資料を並べて置いたり、先に始めた友達の遊びを撮影したものを掲示したりして参考にしながら、どの遊びをしてみたいか一緒に考えるようにする。</li> <li>○ 児童の思いや願いを実現することができるように「調査コーナー」「道具コーナー」「お試しコーナー」を設ける。</li> <li>○ 自然物の特徴を生かすなどの工夫をしている児童を取り上げ、称賛し、全体に広げるようにする。</li> <li>○ 初めは個人で自分がつくりたいおもちゃをいろいろつくり、その中から自分がつくりたいおもちゃを1つ決めることができるように、「もっと楽しくするためにはどうしたらいいかな。」「やったあと思えるようにするためにはどうしたらいいかな。」と声かけを行う。</li> </ul>

	<p>(3) 秋見付けて集めたもので、遊ぶものをつくったり、それを使って遊んだりする。(グループ) ②</p>	<p>○ 自分と友達のおもちゃや遊びのルールを比較しながら工夫できるように、同じおもちゃをつくる児童でグループをつくる。 【知・技】自分やクラスの友達がつくったもののおよさや工夫に気付いている。</p>
<p>3 見付けた秋でつくったり遊んだりしよう⑨</p>	<p>(4) おもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりして遊ぶ。 ③ 【本時2/3】</p>	<p>○ もっと楽しく遊ぶには、どうすればよいかを考え、見通しをもって工夫したり、試したりすることができるように、事前に「もっと楽しめるカード」に改良のアイデアを書いておくようにする。 ○ おもちゃや遊び方の改善前後・自分のものと友達のもの比べたりすることができるように、「お試しコーナー」を設け、何度も試し表現する場を設定する。 ○ 自分や友達のおもちゃのよさを認め合うことができるように、伝え合う場を設定する。自分がつくったおもちゃを紹介する際は実物で実演しながら発表するようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【着眼2②】</p> <p>○ 試行錯誤しながら、改良をしたり、試したりできるように、「調査コーナー」や「道具コーナー」「お試しコーナー」を設ける。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【着眼3】</p> <p>○ 友達と伝え合ったりする際、うまくいかず困っている児童を支援できるように、支援計画表を基に、他の子と繋いだり、各コーナーへ連れていったりして、解決のヒントを得られるようにする。</p> </div> <p>○ 自分や友達の活動や工夫をわかりやすく伝えることができるように、GIGA端末を使い、改良前の写真や記録したカードを提示する。 【思・判・表】おもちゃや遊び方を何度も繰り返し改良したり、友達のおもちゃと比べたりしながら、おもちゃや遊び方を工夫している。 (行動観察、発言分析、カード分析)</p>
	<p>(5) 「みんなであそぼう会」を開いて、学級の友達につくったおもちゃを紹介する。①</p>	<p>○ 2年生と一緒に遊びたいという思いをもつことができるように、自分や友達のおもちゃや遊び方を振り返り伝え合う場を設定する。 【主】みんなと楽しみながら新しい遊びを創り出そうとしている。 (行動観察、発言分析)</p>
<p>4 いっしょにあそぼう④</p>	<p>(1) 2年生の友達を招待し、「あやめっこあきまつり」で遊ぶ準備をしよう。②</p> <p>(2) 2年生の友達と「あやめっこあきまつり」で遊ぼう。②</p>	<p>○ 児童の思いや願いを達成できるようにするために、支援計画表を活用し、児童の思いや願いを価値づけたり、他の児童と繋げたりしていき、アイデアを生み出しやすいようにする。 ○ 2年生にもっと楽しく遊んでもらうためにはどうすればよいか、見通しをもって工夫したり、試したりすることができるようにするために、振り返りの時間にアドバイスカードを書く時間を設ける。 【思・判・表】2年生ともっと楽しく遊べるようにするにはどうすればよいかを考え、伝え合う活動を通して、おもちゃや遊び方を工夫してつくったりすることができる。 (発言分析、カード分析) ○ 自分や友達の活動の成果を確認できるようにするために、活動後におもちゃや遊び方の工夫を中心に感想を発表し合う場を設ける。</p>

5 こと を つ つ た え に な っ た ①	(1) 単元全体を振り返る。①	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元全体の活動を想起することができるように、振り返りの際、活動時の写真をスライドショーで提示する。</li> <li>○ 自分の成長に気付いている児童を取り上げ、称賛し、全体に広げ、改良を重ねたおもちゃとともに、自分や友達も成長してきたことに気付くようにする。</li> </ul> <p><b>【主】</b> みんなといっしょに活動したり、工夫したりしたことを想起し、これからも遊びをつくり出したいという思いを表現しようとしている。 (発言分析、カード分析)</p>
---	-----------------	---

5 本時の学習 令和4年11月9日(水) 第5校時 於：多目的ルーム

(1) 主眼

おもちゃや遊び方を何度も繰り返し改良したり、友達のおもちゃを比べたりする活動を通して、おもちゃや遊び方をさらに工夫することができるようにする。






(2) 見方・考え方を働かせている児童の姿





「自分のおもちゃを、もっと楽しく遊べるようにしたい。」という思いを実現させる為、素材や素材の長さや大きさ、動き等に着目し、より楽しめるおもちゃにするための工夫について考えている姿

(3) 準備

もっと楽しめるカード、プロセスボード(ホワイトボード)、3種類の振り返りシート(●カード：うれしい等、!カード：すごい等、?カード：疑問等)

(4) 展開

主な学習活動・内容	○ 指導・支援上の留意点 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">支援が必要な児童への対応</span> 【観点】評価規準(評価方法) ※評価を生かした指導
1. 本時のめあてをつかみ、自分がしたいことを確認する。	○ 本時のめあてへとつなぐことができるように、前時(1/3時)の活動からもっとこうしたいと目指しているおもちゃについて想起させる。
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  けん玉 けん玉がもっといっぱい入るようにしたいな。コップやひもの長さを変えてみようかな。         </div> <div style="text-align: center;">  マラカス いろいろな音がなるマラカスをつくってみたいな。中身をかえてみようかな。         </div> <div style="text-align: center;">  まとあて 秋いっぱいになりたいな。はっぱに点数をかいてはってみようかな。         </div> </div>	
(めあて) あきのおもちゃやあそびを もっとたのしくあそべるようにしよう。	
2. グループで話し合いながら、自分がつくったおもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりする。	<p><b>【安全への配慮】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 事前に安全指導をしておき、どんぐり用の穴開けドリルやかるこなどを使用する場合は道具コーナーで作業を行うようにする。</li> <li>○ 自分の思いや願いを達成することができるように、材料コーナー、道具コーナー、お試しコーナーを設定することで、困った時にはそれぞれのコーナーを活用するようにする。</li> <li>○ 素材や長さ・大きさに着目し、試し、比べながら材料を選ぶことができるように、思いや願いを焦点化した「プロセスボード」で確認できるようにする。また、比較・分類・関連付けがしやすいように、試行錯誤する時に使われそうな言葉のカードを用意する。</li> <li>○ 「どんぐりとまつぼっくりどっちがいいのかな。」「ひもは、長いのと短いのとどっちがいいの。」などと問う。</li> <li>○ よいアイデアを全体に広げることができるように、発言や行動をほめたり、友達に紹介する場を設けたりする。</li> </ul> <p>※ 全員が主眼を達成することができるように、「もっと楽しめるカード」の内容を事前に把握し、支援計画表</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  どうやったら、もっと楽しいけん玉になるかな。         </div> <div style="text-align: center;">  ひもが長い方がたくさん動かせるから、入れやすいんじゃないかな。         </div> </div>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  わたしは、短いほうが、簡単に入るようになると思うな。         </div> <div style="text-align: center;">  ひもが長いのと短い、両方試してみようよ。         </div> </div>	

	<p>を基に、個別に声をかけや支援を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>悩んでいるときは、互いの考えを比べたり、まとめたりすることができるように、「どんなことが困っているの。」「〇〇さんに聞いてみよう。」と教師と一緒に話をしたり、声かけをしたりする。</p> </div>
<p>3. 個人で本時の学習を振り返り、振り返りカードを選んで書く。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>友達が「こうするといいよ」って教えてくれて、試してみたらうまくいったよ。ありがとう。</p> </div> <p>4. 学級全体で、本時の学習を振り返り、次時の学習について話し合う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>ひもの長さを変えたら、難しさが変わったよ。面白くなったよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>マラカスだけだったけど、グループで相談して、他の楽器もつくってみたよ。演奏してみるね。</p>  </div>	<p>○ 子どもが自分の思いを整理するとともに、教師が一人一人の思いを即座に見取ることができるように色分けした3種類の振り返りカードを用意しておく。</p> <p>※ 用意する振り返りカードは、カード（うれしい等）、!カード（すごい等）、?カード（疑問等）の3種類である。</p> <p>【思・判・表】おもちゃや遊び方を何度も繰り返し改良したり、友達のおもちゃを比べたりしながら、おもちゃや遊び方を工夫している。 (行動・発言・振り返りカード)</p> <p>○ 全体で振り返りを行うことで、他のグループの工夫を知り、次時の自分たちの活動に生かせるようにする。</p> <p>○ 前よりもおもちゃや遊び方がよくなったことへの達成感や満足感を味わうことができるように、改良前の写真をテレビで映し出し、比較しやすいようにする。</p>

(5) A評価とB評価の様相

区 分	様 相
A評価 (十分満足できる状況)	おもちゃや遊び方を何度も繰り返し改良したり、友達のおもちゃを比べたりしながらその良さを取り入れるなど、より楽しく遊ぶための工夫をしている。
B評価 (おおむね満足できる状況)	おもちゃや遊び方を何度も繰り返し改良したり、友達のおもちゃを比べたりしながら、おもちゃや遊び方を工夫している。