

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 指導観

- 本学級の児童は、休み時間によく草花集めや虫採取を行っており、身近な自然に積極的に関わっている。季節ごとに広場や校庭に咲いている花や生息している虫の変化に気付く児童もいる。このように、ほとんどの児童が出会った対象に興味をもち、積極的に関わることができているが、思ったことや気付いたことを友達同士で進んで伝え合い、考えを広げたり深めたりするまでには至っていない。
- 本単元は、学習指導要領(5)(6)を受けて設定した。本単元は、「身近な秋を観察したり、身近にある物を使って遊んだりする活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してついたり、身近な自然の違いや特徴を見付け、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、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」ことをねらいとしている。
- 本単元の指導に当たっては、次の手立てをとる。

【着眼1】 地域とのかかわりを重視した学習活動

夜宮公園の秋見つけやおもちゃ遊びで、地域にあるあやめのもり保育所、さんろくこどもえんの園児と関わる活動を行う。おもちゃで遊ぶときだけでなく、秋見つけの段階から一緒に活動して関わることで、その後のおもちゃづくりをする中で、相手意識をもってついたり工夫したりすることができるようにしたい。また、夜宮公園で秋見つけをするときには、子ども家庭局夜宮青少年センターの方々と共に活動を行い、植物の種類を詳しく教えてもらうことにより、身近な自然への関心を高めるとともに、地域への愛着をもたせるようにする。また、秋の自然を生かした作品や遊び方を紹介してもらうことにより、その後の活動の見通しをもつことにつなげたい。

【着眼2】 子どもの思いや願いに沿った学習過程の充実

① 比較、分類、関連付け、視点移動などの分析的思考を働かせる活動の工夫

導入では、季節の変化や秋について興味をもつことができるように、ウェビングマップを用いて、秋のイメージを広げる活動を行う。その中で出てきたイメージを実際に確かめるため、校庭散策や地域の公園に出かける。その際、秋の動植物を十分に観察したり、触れ合ったりすることができる活動を設定する。その後、夏との比較ができるように写真を提示し、秋に対しての思いを膨らませていく。また、おもちゃづくりの活動では、アイデアや工夫を比べながらよりよいものができるように意図的に小グループを編成する。小グループでの活動では、園児が楽しく遊ぶための工夫を考え、試したり話し合い活動を取り入れたりすることで思考や発想を広げたり深めたりすることができるようにする。園児に遊んでもらうために「どうするか」「どんなことを試すか」という思考を児童一人一人が明確にもつことができることや、自身の思いや願いの深まり、変容をつかむことができるようにするためにホワイトボードを活用して思考を見える化して活動を行う。

② 工夫、試行、見直し、予測などの創造的思考を働かせる活動の工夫

秋のおもちゃをつくる学習過程では、導入で GT(子ども家庭局夜宮青少年センター)が実際につくった秋の自然物でつくることができるおもちゃや作品を紹介してもらうことにより、児童が見通しをも

って学習に取り組むことができるようにする。製作過程においては、これまでつくってきたおもちゃの変化やどのように改良したいかという思いについてタブレット(写真)を使って説明する。学習後には振り返りシートを書くことで、「なぜ」「どうして」といったおもちゃをつくる時の思いを整理し、ポートフォリオ的にまとめることで学びを振り返り、生かすことができるようにする。また、思考を巡らせ、即座に活動ができるように各活動に応じたコーナーを設け、何度も試行錯誤ができるように十分な時間を確保する。

③ 見方・考え方を生かす教師の支援の工夫

児童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ことができるように、ホワイトボードを活用する。ホワイトボードの活用方法としては、各グループでめあてを達成するためにはどう工夫すればよいかを付箋に書き出し、キーワードでまとめてグループ分けをする。そして、自分がよいと思った工夫を試したり比べたりした上で、めあてに沿って試してみた工夫についての話し合いを行う。つまり、思考の見える化や深め、広げることをねらいとしている。また、児童との会話や振り返りカード等で見取ったことに加え、ホワイトボードに表現されたものや ICT 活用により記録された子どもの作品の変容から児童の悩みや思考を見取り、それらを整理した支援計画表を作成する。

3 目標

知識及び技能の基礎	秋の自然と関わる活動を通して、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いたり、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることの面白さや自然の不思議さに気付いたりすることができる。
思考力、判断力、表現力等の基礎	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たり、身近な自然を使っ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。
学びに向かう力、人間性等	秋の自然と関わる活動を通して、身近な自然を取り入れみんなと楽しみながら遊びをつくり出し、自分の生活を楽しくしようとする。

4 指導計画(総時数 27時間)

学習活動	○ 主な指導上の留意点	【観点】評価規準 (評価方法)
1 こうていやこうえんであきをさがそう。 (1) 夏と比べて変わっているところを話し合う。 ① (2) 校庭で、初秋の草花や樹木、虫などを観察し、記録カードに書く。 ② (3) 公園へ行き、遊んだり自然を観察したりする中で、楽しかったことや気づいたことについて話し合い、記録する。 ③	○ 夏の様子と比較し、季節や草花、虫などの違いを話し合うことを通して、活動への意欲を高めたり、思考を深めたりすることを促す。 ○ 身近な地域についてより親しみや愛着を増すことができるように園児と交流を行い、秋見つけを楽しむ。	【主】秋の自然を楽しみたいという思いや願いをもって、秋の自然と関わり合おうとしている。 (行動観察、発言分析)
2 はっぱやみであそぼう。 (1) 秋の自然の中で遊んだ	○ 学習活動の見通しをもつことができるよう	【思・判・表】秋の自然

<p>り、葉や木の実などの自然物を使った遊びを工夫したり、簡単なおもちゃをつくったりする。②</p> <p>(2) 夜宮公園へ秋探しを行い、遊びやおもちゃをつくるための材料を集める。②</p> <p>(3) 木の実などの自然物を使って遊びを工夫したり、簡単なおもちゃをつくったりする。②</p>	<p>に「どんな遊びがしたいか」「遊びに使うものはあるか」と尋ねる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 児童同士が円滑に交流することができるように ICT の写真機能を活用し、遊びやつくったおもちゃを記録する。 ○ 秋についてより親しみをもつことができるように子ども家庭局夜宮青少年センターの方に GT として活動を共に行い、夜宮公園内にある秋のものやそれを使った遊びの紹介を受ける。 	<p>物を使うと、どんな遊びになりそうかを想像しながら、遊びに使う自然物を選んでいる。 (行動観察、発言分析)</p>
<p>3 あきのことをつたえよう。</p> <p>(1) 秋の自然の中で活動したことを振り返り、友達と紹介しあう。②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りのときに、活動内容を想起することができるように ICT の写真機能を活用し、活動を振り返る。 ○ 話し合う場面では、季節の違いや変化を捉えることができるように、自然の様子や四季の変化、生活の様子の変化についての気付きを認め、価値付ける。 	<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。 (発言分析、カード分析)</p>
<p>4 あきのおもちゃをつくろう。</p> <p>(1) 校庭や公園などで集めたものでつくってみたいものや遊んでみたいものについて話し合う。①</p> <p>(2) 試しながら比べて材料を選び、おもちゃや楽器を工夫してつくる。③</p> <p>(3) 学級の友達につくったおもちゃを紹介し、一緒に遊ぶ。①</p> <p>(4) 自分がつくったおもちゃや楽器を改良したり、遊び方を工夫したりして遊びを楽しむ。③</p> <p>【本時3/3】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 話し合いによっておもちゃをつくるときの工夫や考えをより深めることができるように同じおもちゃをつくる児童同士でグループをつくる。 ○ 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。 ○ 児童同士の交流の際、悩んでいる児童へのアドバイスを行ったり、新しい気付きを得るための材料にしたりすることができるように ICT 機器を活用し、つくったおもちゃの写真や動画を保存し、蓄積する。 ○ 思考場面でうまくいかずに困っている児童を支援できるように、支援計画表を用い、他の児童と繋いだり、各コーナーへ導いたりすることで、解決のヒントを得られるようにする。 	<p>【思・判・表】おもちゃや遊び方を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、おもちゃや遊びを工夫している。 (行動観察、カード分析)</p>
<p>5 いっしょにあそぼう。</p> <p>(1) 園児が楽しむことができるために話し合い、準備する。②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 必要な準備について児童が考えられることができるように友達と遊んだときと園児と遊ぶときでは、なにが違うか問う。 	<p>【知・技】遊びをつくり出したことで、みんなが楽しく遊ぶことができる</p>

<p>(2) 園児と一緒に遊びを楽しむ。 ②</p>	<p>○ 園児に「してあげる」のではなく、「一緒に楽しく遊ぶ」ことを全体で確認する。</p>	<p>ようになったことに気付いている。 (カード分析、発言分析)</p>
<p>(3) 秋見つけの中で感じたことや考えたことを記録カードに書く。 ①</p>	<p>○ これまでの活動を振り返ることができるように活動の記録や動画を提示する。</p>	

6 本時の学習

(1) 日時 令和5年11月22日(水) 5校時 於 多目的教室

(2) 主眼

園児がより楽しく遊ぶことができるように、おもちゃや遊び方の改良を繰り返したり、友達のおもちゃと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。

(3) 準備

教師：ホワイトボード、振り返りカード

児童：あきのおもちゃ

(4) 展開

<p>主な学習活動・内容</p>	<p>○ 指導・支援上の留意点 【観点】評価基準(評価方法)</p>
<p>1. ホワイトボードで前時までの振り返りと本時の見通しをもつ。</p> <div data-bbox="236 1077 1393 1294" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ぼくは、けん玉のひもの長さを長くしてみたよ。そうしたら入りづらくなった。だけど、小さい子には、難しすぎると思う。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>小さい子でも楽しめるために、的あての玉の数を増やしてみよう！</p> </div> </div> </div> <div data-bbox="256 1323 1401 1406" style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>(めあて) ぼくはけん玉のともだちがもっと〇〇あそべるように、くふうしておもちゃをつくろう。</p> </div>	<p>○ 本時のめあてへとつなぎ、見通しをもつことができるように、前時までの工夫を友達と伝え合い、工夫を想起する。</p>
<p>2. ホワイトボードに書かれている工夫を参考にして、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> <div data-bbox="204 1608 762 1713" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>的あては、低い点数にすれば、分かりやすく楽しめるんじゃないかな。</p> </div> <div data-bbox="204 1809 778 1915" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>やじろべえも棒の長さを変えたらもっと難しくなって楽しんでくれるかな。</p>  </div> <div data-bbox="204 1944 778 2049" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>けん玉の玉を大きくして入りやすくすると楽しく遊べそう。</p> </div>	<p>○ ドングリ用の穴あけドリルやかかるこなどを使用する際、安全に作業できるよう事前に指導する。</p> <p>○ 試したい工夫を達成することができるように、材料・道具・お試しコーナーを設定する。</p> <p>○ 考えを引き出すことができるように、「どうして〇〇したの」「どうしたらいいかな」「何の材料を使ったらいいいかな」と問う。また、悩んでいる児童に対しては、発想を広げることができるように同じグループや違うグループの友達に質問したり、おもちゃを比べたりするように促す。</p> <p>○ 前時までの考えや思いを振り返りカードより把握し、支援計画表を基に、個別に声かけや支援を行う。</p>

3. 各グループで試した工夫を発表し、それぞれの感想を発表する。



やじろべえの棒を長くしたんだけど、バランスが上手に取れなかったから園児には、難しいと思ったよ。

4. 話し合いで得た意見を元に、さらにおもちゃの改良を行う。

5. 個人で本時の学習を振り返るために、振り返りカードを書く。



いろいろな種類のけん玉を作ったら小さい子にも楽しく遊べそうだから、まつぼっくりやどんぐりでたまをつくってみたよ。だけど、どんぐりの玉は、難しかった。つぎは、もっと簡単に入るようにひもの長さを変えたい。

6. 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。

○ 新しく工夫や考えを思いついた場合には、ホワイトボードに書き込み、グループ間で共有する。

○ 聞く児童は、「園児が楽しく遊べるかどうか」の視点で聞くことができるよう、声かけを行う。

○ 児童が振り返りカードを書く視点が分かりやすくなるために、児童が本時の活動でどのようなことをしたのか、なぜしようとおもったのか、してみようだったかと書くポイントを明記し、表示する。

【思・判・表】おもちゃや遊び方を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、おもちゃや遊びを工夫している。

(行動観察、カード分析)

○ 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すことができるようにする。

○ 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、比較する。