

第1学年 生活科学習指導案

日時 平成17年10月12日(水)

第3校時

場所 1年1組教室

授業者 笠原るり子

1. 単元名 あきあそびばたんけんたい

2. 単元のねらい

秋の遊び場などで、身近な自然に関心を持ってかかわり、季節の変化に気づくとともに、そこで見つけた木の実や落ち葉などの自然を利用して、友達や地域の人などといっしょに、さまざまな遊びを工夫しながら楽しく遊ぶことができる。

3. 単元の評価の規準

- ①くぬぎ公園や城山公園で、秋の木の実や木の実、草の実などを集めたり、それを使って遊びを考えたりして、自然の変化に関心を持つことができる。(関心・意欲・態度)
- ②秋の自然との関わり方や楽しみ方を考え、秋の自然を利用して遊ぶ物を作ったり、遊び方やルールを工夫したりしてみんなと楽しく遊ぶとともに、願いや発見等を表現することができる。(思考・表現)
- ③秋になると、自然の様子や自分たちの生活の様子が変わることや、秋の自然や自然物を利用して遊ぶと楽しいことに気付く。(気付き)

4. 単元について

東小学校のすぐ横には、自然がたくさん残っているくぬぎ公園がある。ここには、虫、木の実、葉っぱなど季節の変化を感じることで自然がたくさんある。前単元「いきものたんけんたい」の時、くぬぎ公園に虫取りに行った子ども達は、そこでどんぐりや栗、松ぼっくりなどの木の実から秋を見つけることができた。そこで、本単元では、そのくぬぎ公園にある秋の自然物を使い、遊びや飾りを作ることとした。ただし、飾りと遊びを同時にしてしまうと工夫やお互いのアドバイスがしにくいので、まずはおもちゃ作りをすることとし、秋のもので遊ぶ経験をしてから春に行った城山公園に行って、秋遊びをすることとした。また、城山公園はとてももみじやいちょうがきれいなので、それらを飾りにするよう後半に位置づけた。

子ども達の中には、どんぐりごまを作ったことのある子が、11人ほどいた。しかし、どんなふうにするとうまく回るのか、他の木の実でもできるのかなど工夫して遊んだ経験はない。そこで、ここでは、材料を自分で集めておもちゃを作り、ルールを考えたり、数を増やしたりという工夫をすることで楽しい遊びができるということに気づかせたい。児童が自分で試行錯誤をしながらより楽しいおもちゃを作るために、調べコーナーや材料コーナー、道具コーナーなどの環境を整備しておく。また一人では体験も少ないので他との関わりを持って工夫をしていくことも大切である。一緒に作る仲間からアドバイスをもらったり、よいところをまねしたりするなど人との関わりも深め、仲間がいることのよさへの気づきを深めたい。1年生は気づいていてもそれを言葉で表すことができない子が多い。つぶやきや行動を教師が意味づけ、それが大切な気づきであることを知らせる。また、ねばり強く取り組み、満足する遊びができた自分への気づきも自覚させたい。

5. 研究テーマに関わって

研究主題

仲間と学びあい、できる喜びや分かる喜びをともに実感できる授業作り

児童の実態とめざす学び合いの姿

児童の実態を把握するために次のようなアンケートを行った

○好きな遊びはなんですか

ゲーム14人、宝探し9人、おもちゃ3人、お絵かき3人、山登り1人、ボール0人、鬼ごっこ0人

○お休みのほどこで遊んでいますか

自分の家の中19人、友達の家6人、外4人、児童センター1人

○土曜日、日曜日何をして遊んでいますか

ゲーム13人、テレビ8人、お人形遊び2人、自然の中で遊ぶ3人、外2人、一輪車1人

○落ち葉や木の実で遊んだことがありますか

ある 22人 ない7人

○落ち葉や木の実でどんな遊びをしましたか（複数回答）

どんぐりごま11人 落ち葉にもぐる11人 リース作り9人、首飾り6人、木の実でままごと5人
お面5人、やじろべえ5人、木の実で小物作り4人、人形4人、小枝の笛4人、ロボット3人

以上の結果から、自然に恵まれているにもかかわらず、家の中で、ゲームなどをして遊んでいる子が多い。そこで、生活科を通して、もっと自然の中で遊んだり、既製のものでなく自分で作ったり、工夫したりする楽しさを味わわせたいと思った。それは、市販のゲームではルールが決まっており、工夫の余地がないが、自然の中で遊ぶことは、願いに従って工夫を加えることができ、その工夫することが、子どものかいしょにつながるからである。また、既に木の実や葉っぱで遊んだ経験のある子は、その知恵を友達にあげることで友達との関わりがもてるし、友達の遊びを見て以前の遊びとの違いや工夫のおもしろさに気付くであろう。

生活科では、「発見」「はてな」「願い」「なるほど」という言葉で学び方を示している。「はてな」や「願い」を持つことによって、自主的に調べたり、工夫したりすることができ、失敗しても最後までやり遂げようという気持ちを持つことができる。また、まだまだ一人で遊ぶことの多い1年生であるが、体験や遊びの中で、教え合いや助け合いをと言う友達との関わりを多く持たせ、『友達っていいな』と自覚させるために「なるほど」という観点も作ってみた。また、本単元では今までの観察的なことだけでなく、作り上げた喜びを感じることもできるので、「やったー」という項目も入れてみた。

研究テーマの「仲間との学び合い」についてであるが、本単元の一緒に作ったり、遊んだりすること自体が、発想が広がったり、自分や仲間のよさへの気付きとなったりして、よりよい人間関係を作っていく学び合いの場となると思う。友達の作品のよさや工夫を発見したり、アドバイスし合ったりという学び合いを通して、作り上げた喜びをともに味わうことができるようにしたい。本時では、前時までにつくっておもちゃをもっと楽しいものにするための願いを確認し、グループの子と互いにアドバイスをしながら、改良していく。一緒に考えて作ったおもちゃは、自分の作ったおもちゃと共に楽しく嬉しいものとなり、そのことが「できる喜びや分かる喜びをともに実感できる授業」となるのではないかと考えた。その喜びを実感できるように、願いを持ち、作り上げていく中でつぶやく「はっけん」や「なるほど」を教師ができるだけ拾い、言語化してみんなに広げていきたい

6. 単元指導計画

時	ねらい	主な学習活動	評価規準 (評価方法)	つまずきに応じた 主な指導援助等
1	くぬぎ公園へ行ったときのことを思い出し、秋になると木の実が落ちることにきづくことができる。(キ)	虫探検に行ったときのことを思い出す。 くぬぎ公園にはどんな秋があったかな バッタやおおろぎがいた。 どんぐりや栗、クルミが落ちていた。 どんぐりでこまをつくとたのしいよ 木の実を使って何かを作りたいな	秋になると葉の色が変わったり、木の実が落ちたりすることに気付く。(気付き)	<つまずきの様相> 秋の変化に気づいていない <てだて> 拾ってきたものを見せる。
2	秋のものを使って、いろいろな飾りのおもちゃが作れそうなことに気付く。(ク)	木の実を使ってどんなものが作れるか考えよう ・どんぐりごま・やじろべえ ・写真立て・楽器 おもちゃを作りたいな	秋の自然のものを使って、いろいろな飾りやおもちゃをつくれそうなことに気付く。(気付き)	<つまずきの様相> どんなものが作れそうか考えることができない。 <手だて> その木の実にどんな特徴があるか示す。 (転がる、回る等)

3	<p>どんなおもちゃにしたいか簡単な設計図を描くことができる。(ク)</p>	<p>どんなおもちゃを作るか設計図を描こう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・転がるゲーム・けんだま ・どんぐり、木の枝、まつぼっくりがいるなあ ・もっとたくさん拾ってきたいなあ <p>くぬぎ公園にもう一回行って材料を拾ってきたいな</p>	<p>おもちゃを作るために何が必要か考えて描くことができる。(思考・表現)</p>	<p><つまずきの様相> 何を作るか決められない。 <手だて> 友達の意見や本を参考にしよう言葉がけをする。</p>
4	<p>くぬぎ公園を探検するために必要なルールや持ち物を話し合うことができる。(ウ)</p>	<p>くぬぎ公園を探検するためのルールを決めよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・木の実を拾うんだよ ・ひとりぼっちになると危ないよ ・安全のルールを守るよ <p>たくさん木の実を拾ってきたいな</p>	<p>探検の目的やルールを考えることができる。(思考・表現)</p>	<p><つまずきの様相> どんなことに気を付けるとよいか分からない。 <てだて> 友達の発表を○×のクイズにして、安全にたいする確認をする。</p>
5 6	<p>安全に注意して、くぬぎ公園に行き、自然を大切にしながら、材料探しをすることができる。(カ)</p>	<p>くぬぎ公園でおもちゃ遊びの材料を拾ってこよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんぐり・くり・くるみを拾ったよ ・くぬぎのドングリはまるいんだな <p>早く作って遊びたいな</p>	<p>進んでおもちゃ作りに必要な木の実を拾ったり、秋を見つれたりすることができる。(関心・意欲・態度)</p>	<p><つまずきの様相> 目的を忘れ、遊んでいる。 <てだて> 材料は集まったか確認をする。</p>
7	<p>集めた木の実を使って、みんなで遊べる物を作る計画を立てることができる。(ク)</p>	<p>木の実を使って遊びを作る計画を立てよう</p> <p>同じおもちゃの子とグループを作る 段ボールはぼくが持ってくるよ カップはどんなのにするといいかな</p> <p>楽しい遊びを作りたいな</p>	<p>今までの経験を思い出したり、家の人に聞いたり、本で調べたりしてみんなで遊べる物を作る計画を立てようすることができる。(思考・表現)</p>	<p><つまずきの様相> どんなふうに作るとよいかわからない <てだて> 本や友達の意見を参考にする。</p>
8 9	<p>集めた物を使って、みんなで遊べる物を作ることができる。(ク)</p>	<p>秋のものを使ってみんなで遊べるものを作ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんぐりごま・やじろべえ・どんぐりずもうなどをつくる。 ・うまくできない ・おもしろいのができたよ <p>もっと楽しいおもちゃにしたいな</p>	<p>進んで材料を生かしたおもちゃを作ることができる。(関心・意欲・態度)</p>	<p><つまずきの様相> 自分の思うように作品を作ることができない <手だて> 調べコーナーやガイドコーナーへ行って見てくるよう声をかける。</p>

10 本時	願いを持ち、より楽しく遊べるように工夫することができる。(ク)	<p>みんなに楽しんでもらえるように自分たちの遊びをもっと工夫しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> • もっとよくまわるようにしたいな • もっとじょうぶにしたいな • こうしてみたらおもしろくなったよ • ○○さんが教えてくれたよ <p>完成させて遊びたいな</p>	強い願いを持ち、より楽しく遊べるよう工夫することができる。(思考・表現)	<p><つまずきの様相> 満足してしまっていて工夫しようとしな い <手だて> 友達のアドバイスをもら う みんなが楽しめるか という観点に気づか せる。</p>
11	より楽しいおもちゃになるよう最後まで作ることができる。(ク)	<p>楽しいおもちゃになるよう試しながら、遊び道具や遊び場を完成させよう</p> <p>おもしろいのができたよ 遊び方をかいておこう。 工夫したところを見てもらおう</p> <p>みんなのおもちゃで遊びたいな</p>	より楽しく遊べるよう工夫しながら最後まで作ることができる。(関心・意欲・態度)	<p><つまずきの様相> 最後まで作ることができない <手だて> 失敗しても工夫している頑張りを認め、完成できるよう励ます。</p>
12 ・ 13	木の実を使った遊びを紹介して、一緒に遊びを楽しむことができる。(ク)	<p>自分たちの遊びの紹介をする。</p> <p>みんなの作った秋のおもちゃで遊んで、すてきなところを見つけよう</p> <p>こんな遊び方ができるんだね こんな工夫がしてあってすごいな</p> <p>もっと秋で遊んだり、飾りを作ったりしたいな</p>	友達のおもちゃの工夫してあるところに気付くことができる。(気付き)	<p><つまずきの様相> 友達のおもちゃのよいところに気づかない。 <手だて> なぜそれが気に入ったのか尋ねる。</p>
14	秋の公園を想像しながら、秋遊びを含めた城山公園探検の計画を立てることができる。(ウ)	<p>城山公園はどんなふうになっているだろう</p> <p>春にあったものがどうなっているか予想する。 どんな秋遊びができるか、どんなものを拾ってきたいか計画を立てる。</p> <p>城山公園に行って秋遊びをしたいな</p>	秋の城山公園を想像しながら、やってみたいことを考えることができる。(思考・表現)	<p><つまずきの様相> 進んで話し合うことができない <手だて> 春の時を思い出させまだあるか考えさせる。</p>
15 ・ 16 ・ 17 ・ 18	安全に気をつけて、城山公園に行き、春との違いに気づき、秋遊びをすることができる。(カ)	<p>城山公園で秋遊びをしたり、材料を拾ったりしよう</p> <p>もみじがあかいよ。持って帰って飾りに使いたい。いちょうがきろいよ。動物にできるかな</p> <p>城山公園で見つけた物を宝物にしたいな</p>	秋の紅葉の美しさなど、城山公園の季節の変化に気づくことができる。(気づき)	<p><つまずきの様相> アスレチックや友達との遊びに夢中になり、秋遊びをしていない。 <手だて> 秋遊びに誘う</p>

19 ・ 20	城山公園の秋のおみやげを使って飾りを作ることを通じて、秋の思い出を作ることができる。 (ク)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">秋の思い出作りをしよう</div> あさがおのリース 写真立て、絵本 <div style="border: 3px double black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 10px;">家族参観日で見せてあげたいな</div>	木の実や葉っぱなどを使って、秋を感じる飾りを工夫して作ることができる。(思考・表現)	<つまずきの様相> アイデアや技術が足りないため進まない。 <手だて> 友達の作品を見せたり、アドバイスをしたりして解決のきっかけを与える。
---------------	---	---	--	---

7. 本時のねらい

秋の木の実を生かした楽しいおもちゃを作りたいという強い願いを持ち、材料やルール、遊び場などを工夫して作ることができる。

評価規準 ・より楽しく遊べるように工夫することができる。(思考・表現)

- ・秋の木の実などを使って作ったおもちゃで、材料やルール、遊び場などを友達と一緒に工夫して作る楽しさに気づく。(気づき)

8. 本時の展開

	主な学習活動	教師の指導援助（*）評価（☆）
願いを持つ	<p>前時までの振り返りをし、本時のめあての確認をする。</p> <p>○みんなに楽しんでもらえるようなおもちゃランドにするために、どんな願いを持っていますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっとみんなができるようたくさん作りたい。 ・みんなが使っても壊れないようにじょうぶにしたい。 ・もっと回るこまを作りたい。 ・もっときれいにしたい 	<p>*自分たちのおもちゃの店を開くために、今日はどんな願いを持って活動していくかはっきりさせる。</p> <p>*まずグループ内で一人ひとりが願いを話す。その後、材料、数、ルールなどの観点の願いを持っている子を指名して発表させる。</p>
活動する	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>あきのおもちゃがもっと楽しい遊びになるように工夫しよう</p> </div> <p>遊びのグループで願いに沿った活動をする。</p> <p>けんだま①・もう一つのグループとは違うようにうしろがわにもつけてみる。</p> <p>けんだま②・もう一つのグループとは違うように材料をかえてみる。</p> <p>どんぐりとばし・競争できるようにまをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなが驚くようにもっととぶようにしたい。 <p>どんぐりつかみ・みんなが楽しめるようにあたりくじをつく利他委。</p> <p>どんぐりごま・もっとよくまわるのをつくる</p> <p>UFOキャッチャー・つかめるようにするにはどうしたらいいだろう</p> <p>転がしゲーム・もっと迷路を増やしたい</p> <p>とんとんずもう・たくさんの人がやれるようにお相撲さんを増やそう</p> <p>(仲間に対する気づき)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・○○さんのおかげでできたよ ・もっとここをこうするといいよ <p>(自分に対する気づき)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアが浮かんできたよ。 ・前よりおもしろくなったよ。 ・一緒に作ると楽しいな 	<p>☆前よりももっとみんなが楽しくなるよう工夫することができる。</p> <p>*道具コーナーを作っておき、ポンドの付け方やドングリの穴の開け方などを示しておく。</p> <p>*道具コーナーにガムテープ、段ボールカッター、ポンド、洗濯ばさみなどを準備しておく。</p> <p>*調べコーナーに木の実を使ったおもちゃの本などを準備しておく。</p> <p>○人を気にして取り組めない子・囲まれたスペースを作る。</p> <p>○できて満足している子・どうやったらできたか周りに教える。遊び方を考えさせる。</p> <p>○なかなか取り組めない子・スタートを友達とやる</p> <p>○やってもうまくいかない・周りに子に聞かせる</p> <p>○遊んでしまって作らない・～を変えてみたらと視点を変えさせる。</p> <p>○材料が足りない・有るもので考えさせる。</p> <p>☆前よりもっと楽しくなる工夫をしようとしている。</p> <p>*つぶやきを拾ったり、工夫している行動を聞き返したりして、気づきを促す。</p>
ふり返る 願いを持つ	<p>○今日の「発見」「やったー」「なるほど」「はてな」「願い」を発表しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドングリの軸の長さをいろいろにしてみたらおもしろくなったよ。(対象に対する気づき) ・迷路をくねくねにしてみたよ。 ・うまいくなくても最後まで頑張ったよ。 ・○○さんが教えてくれたよ。 ・できたからみんなに遊んでもらいたいな。 <p>○チャレンジャーカードを書こう。</p>	<p>☆数や大きさ、色、遊び方などの工夫をする と楽しくなることに気づくことができる。</p> <p>*願いにむかって工夫していた子を価値づける。</p>