

第2学年生活科指導案

平成17年10月25日(火) 2時間目

場 所： 軽体育館

授業者： 建石 裕子

研究主題

仲間とともに学びあい、できる喜びや分かる喜びをともに実感できる授業づくり

1. 単元名 みんなでつくろう、さつまいもまつり (6) 自然や物を使った遊び

2. 単元の目標

- ・身近にあるものや、さつまいもの茎を使って、自分や1年生が楽しめるものを作ることができる。
- ・作ったり遊んだりする活動を通して、作り方や遊びの工夫を友だちと教えあったり、良さを伝え合ったりできる。
- ・さつまいもまつりの計画を立て、1年生を招待して楽しむことができる。

3. 単元の評価規準

(生活への関心・意欲・態度)

身近にあるものや、さつまいもの茎を使って、友達と協力し合いながら意欲的に遊ぶものを作ろうとする。

(活動や体験についての思考・表現)

身の回りの自然や身近にあるものを使うなどして、より楽しく遊べるように、友達と教えあって遊び方やルールを工夫し、みんなで楽しむとともに、それを表現することができる。

(身近な環境や自分についての気付き)

友達と協力して楽しいさつまいもランドになるように工夫する中で、自分や友達の考えの良さや、みんなで遊ぶと楽しいこと・協力し合うこと・ルール作りの大切さなどに気付くことができる。

4. 単元について

春から育ててきたさつまいもを収穫した。つるを取るところから始まり、大きなさつまいもを、汗をながしながらいっしょうけんめい友だちとほりおこしたときの喜びは、子どもたちにとって、非常に大きいものだった。

また、1学期から繰り返し校区探検を行ってきた。秋は、地域で行われている祭り調べを行った。祭りの様子や意味、自分自身の経験・思い出から、自分たちもさつまいもを収穫したお祝い会をしたいという願いへとつながった。その願いに基づいて活動することを通して、より楽しく遊ぼうと知恵を出し合いながら、自分の思いを実現する満足感を得られるようにしたいと考えている。また、子どもたちは、昨年度自分たちが1年生のときに招待してもらったように、現在交流している1年生を招待して、楽しんでもらいたいという願いをもっている。そのためには、遊び方やルールをどう工夫すればよいのか試行錯誤する中で、仲間や1年生と、よりよいかかわりがもてるようになることを目指している。

5. 研究主題に関わって

(1) 児童の実態と目指す学びあいの姿

2年生では、学びあいの第一歩として、自分の思いを持ち、表現する(伝える)こと、仲間の思いを受けとめる力と気持ち、つまり、「あいうえお」の聞きかたにこだわっている。

話すことと聞くことは、表裏一体の関係にあるので、共に力をつけていきたいと考えている。

学校生活のすべてにおいて、話す・聞くという活動がある。仲間の話を聞き、それに関わって積極的に発言できる児童もいるが、話を聞き、自分の考えや思いを持てても、自信のなさ・不安感から、積極的に発言することができない児童も多い。授業中、複数の友達の前でまったく話ができない児童や、がんばろうとする仲間を応援できない児童も存在している。

話す力・聞く力といった能力的なことも重要だが、友だちに自分の意見を話そう、伝えようという意欲、友だちから学ぼう、友達の意見を聞こうという意欲は、クラス内の人間関係とも深く結びついており、学級経営が基盤となっている。

どの子ども、何を話しても大丈夫、失敗しても平気だという安心感がもてること、お互いを認め合える学級の雰囲気作りに努めている。

自分の気持ちや思いを仲間に伝える、仲間の思いを受け止める中で、自分の考えをより確かにしたたり、過ちに気付いたり、新しい発見をしたりして学びあっていきたい。そんな学びあいの過程で、自分の良さを自覚したり、仲間の良さに気付いたりすることができたらと思っている。

聞く・話すに関わって、1学期から、朝の会で「お話しレー」を継続して行っている。全体場で、友だちが話したことに対して、自分も～した経験がある、自分は違って～だ、など、関わらせて発言するというように力を入れてきた。

2学期は、ペアバージョン・サンサンバージョンを仕組み、一人ひとりが確実に話す機会を作っている。朝の会以外の場でも、ペア活動・班活動など、少人数の場で一人ひとりが確実に話す、また、その意見について似ていること違うことなど、自分の立場をはっきりさせて話す活動をできるだけ位置づけるようにしている。

特に生活科の授業では、「はっけん」・「はてな」・「ねがい」をキーワードに学習を進めている。

次につながる「はてな」・「ねがい」を持たせることで、自主的な活動、最後までやり遂げる意欲へとつながりたい。また、「はっけん」をキーワードに絵や言葉で表現することや具体的な姿を価値付けることで、気づきを自覚できるように考えている。

振り返りでは、自分のはっけん・友だちのはっけんの2つの観点で考えることにより、自分のよさや友だちの良さに気づき、そのことが、自信やできた喜び、仲間とともに活動することの喜びにもつながるのではないかと考えている。

本単元では、子どもたちにとって、「さつまいもを収穫した喜びを、祭りにしたい。」「自分たちのまつりで、1年生に楽しんでもらいたい。」ということが単元を貫く課題・願いである。その課題を解決していくために、仲間と試行錯誤しながらの製作活動の時間とともに、多くの話し合いの時間も必要になる。その話し合いの中にも、様々な学びあいの場が存在すると考えられる。大きく3つの場を捉えてみた。

①単元導入時に行う、企画する店(コーナー)全体に対する話し合い

願いごとにあつまったグループで、店の内容・製作しなければならないもの・遊び方(ルール)・店の設計図・役割分担など話し合った。

②1単位時間導入に行う、本時の活動に対する願いの交流

前時授業の出口でそれぞれがもった次の願いを、導入時に、グループの仲間と交流する時間を位置づけた。互いの願いを交流することで、グループ全体の活動に対する見通しがもてること、願いにそって活動を進めていくこと、グループの中でお互いの課題に対して知恵を出し合う姿がうまれることなどをねらっている。

③単元後半で行うアドバイス(試し遊び)での話し合い

他のグループの意見を取り入れたり、逆に他のグループにアドバイスしたりしながら、より楽しい店(コーナー)を作り上げていくための話し合いとしたい。ただし、他グループの仲間のアドバイスを、ただ受け入れるのではなく、自分たちの願いをもとに、同じグループの仲間と吟味しながら取り入れていく姿を目指したい。また、アドバイスを受けるだけでなく、他グループの店の遊びを体験することで、自分のグループの問題点を見つけたり、必要なことを選び取ったりする姿を期待したい。

(2) 本時の授業のポイント

- ・願いにもとづいた活動ができたか。
- ・学びあう姿(仲間の姿やアドバイスから、工夫や改良点に気づく、次の願いや課題がもてるなど)がみられたか。
- ・できる喜びやグループの仲間とともに活動する喜びを味わうことができたか。

7. 本時のねらい

友達が作ったお店で遊ぶ活動を通して、招待する1年生が楽しめるために、友だちや自分のお店の工夫し
てあるところ、さらに改良するとよいところなどに気付くことができる。

8. 本時の展開

	主な学習活動	指導援助※ 評価☆
願 い を 持 つ	<p>○前時までの活動の振り返りをし、本時の願いを確認する。 1年生に楽しんでもらえるお祭りにするために、どんな願いをもっていますか。</p> <p><お店屋さんとして></p> <ul style="list-style-type: none"> ・魚釣り1年生が1匹はつれるようにしたいけど、つれるかな。 ・まとあて1年生が〇〇点くらいはとれるようにしたいな。 <p><アドバイス側(1年生役)として></p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しくあそびたいな。・たくさんアドバイスしてあげよう。 	<p>※掲示物などを利用して、今までの活動を振り返る。</p> <p>※グループでお互いの願いを話した後、お店屋さんとしての願いを持っている児童・アドバイス側としての願いをもっている児童数名を指名して、発表させる。</p>
活 動 す る	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1年生が楽しめるために、よいところ、もっと工夫する とよいところを見つけよう。</p> </div> <p>○グループ内で1年生役とお店の人にわかれそれぞれのお店を回る(前半と後半で交代する)。</p> <p><お店の人></p> <ul style="list-style-type: none"> ・やり方をせつめいします。・ここから投げるんだよ。 <p><1年生役></p> <ul style="list-style-type: none"> ・きれいにつくってあるね。・説明がわかりにくいよ。 ・この距離じゃ、かんたんすぎるよ。 ・この字がもっと大きいといいんじゃないかな。 <p>1年生役は、コーナーをまわりながら、工夫してある点「ここがいいね」と改良するとよい点「こうしたら」をカードに記入し、口頭でも伝えながら、「願い看板」にはっていく。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">まとあて</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">わなげ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">クイズコーナー</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">つり</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">めいろ・すごろく</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">どきどきおみくじ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">おもちゃや</div> </div> <p>(自分のグループ以外6コーナーのうち、半分の3コーナーは前時にまわっている。)</p> <p>○ 仲間のアドバイスをうけて、「こうしたら」の中からや、他グループから取り入れたいことをグループで相談する。(今後の見通しを持ったり、すぐなおせることがあればなおしたりする。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・このアドバイスについて、くわしく教えてほしいな。 (聞きにいく) ・そうか、そんな工夫もあったんだな。 ・これでいいとおもっていたけど、やりにくそうだったし、～してみようかな。 <p>○ グループで話し合ったことなどを全体で交流する。</p>	<p>※遊びながら、「ここがいいね」「こうしたら」という2点について、相手に伝えるようにする。</p> <p><お店の人></p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方の説明がうまくできない。→書いてあるルールを見ながら伝えてもよいことを確かめる。 ・こわれてしまって遊んでもらえない。→材料や道具を準備しておき、いつでも修理できるようにしておく。 ・ルールややり方でアドバイスをうけ、まよっている。→ためし遊びがおわってから、グループでよく相談するように声をかける。 <p><1年生役></p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びを楽しむことはできるが、工夫やよさに気付かない。→説明する人に工夫したところをたずねてみたり、自分のお店とくらべさせたりする。どうすればもっと楽しくなるかな、と考えさせる。掲示してある「ねがい」を確認させる。 <p>☆工夫や改良するとよいところに気付いている。(活動の様子・アドバイスカード)</p> <p>☆さらに楽しく遊べる工夫をしようとしている。(活動の様子)</p> <p>※たくさんの意見を前にして、どこから考えていいかまよっているグループには、願いに立ち戻らせ話し合いの視点をしぼるようにする。</p> <p>※願いに対する的確なアドバイスや、その後の話し合いで考えられた改良点を取り上げ、紹介する。</p>
振 り 返 る 次 の 願 い を 持 つ	<p>○振り返る。振り返りカードに記入する。</p> <p><自分発見>・1年生も1匹はつれそうだということがわかってうれしかったよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇点とるのにちょうどいい距離がわかったよ。これなら、1年生も喜んでくれるね。 <p><友だち発見>・～さんのアイディアはすごくわかりやすかった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・～グループの～の工夫はいいね。私のお店でもやってみたいな。 <p><次の願い>・もっと見やすい工夫をして、今度は1年生に楽しんでもらいたいな。</p>	<p>※ねがいや課題にむかってがんばっていた姿を価値づける。</p> <p>※振り返りカードに記入しながら、自分や仲間の成長に気付けるよう声をかける。</p> <p>☆次時への願いを持つことができる。(振り返りカード)</p>

