

# 生活科学習の指導と評価の案

日 時：平成15年度6月24日

場 所：1年 組教室

授業者：松本 優

1. 単元名「あそびにいこうよ～楽遊戦隊アソブンジャー～」

2. 単元の目標

学校の周りの自然や施設、人々の暮らしに関心と愛着をもつとともに、安全に注意して活動できるようにする。

遊び場や公園などの自然と親しみながら、友達同士で遊びを楽しむことができる。

自然物を使ったり、身体を動かしたりしてみんなでできる遊びを広め、みんなで楽しむことができる。

3. 本時の目標

公園で遊んで楽しかったことの仲間の発表を聞いたり、実際にやってみたりして、「今度はこれをやってみたいな。」「こんな風に工夫して遊びたいな。」などを気づくことができる。

4. 本時の評価規準

気づき 仲間の発表を聞いたり、やってみたりする中で「こんな遊びもあるんだ。」「おもしろかったな。次はこの遊びをしてみたいな。」「この遊びをこんな風に工夫して遊んでみたいな。」などと気づくことができる。

5. 本時の展開

過程	主な学習活動	学習集団	子どものつまずきに対する指導・援助										
	<p><b>1. 前回の学習を振り返る。</b> T (前回の遊び別グループの表を出す。) 「前はみんなに教えてあげたい遊びを考えたね。どんな遊びがでてきたかな？」 S「こおりおに。けいどろ。てつなぎおに。はなのかざり。つなひき。」 T「そうだったね。」</p> <p><b>2. ねがいを持つ。</b> T「みんなとしたい遊びを上手に調べて、練習していたね。アソブンジャーになって分かりやすく教えたり、楽しく遊んだりできるかな？」 S「うん。できるよ。」 T「すごい。君たちにはアソブンジャーバッチをあげるよ。他のみんなもがんばれる？じゃ～みんなでアソブンジャーになれるようにがんばるよ。」</p> <p><b>3. 課題提示</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>みんなでアソブンジャーになろう。</p> </div> <p><b>4. 遊び別グループに分かれて発表する。</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; text-align: center;"> <p>色おにをして、いつもよりたくさん的人数でやったらおもしろかったよ。また、一緒にやりたいな。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>初めてネックレスを作って、難しかったけど上手にできたから今度はもっと大きいのをつくりたい。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>今まで、はしらおにはやったことがなかったけど、今日やってみて楽しかったからこんどやりたい。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; margin: 10px auto; text-align: center;"> <p>おおばこで綱引きをしたけど、いっぱい勝ててうれしかったから、今度は違う人とやってみたい。</p> </div>	<p>全体</p> <p>遊び別グループ</p> <p>個人</p> <p>全体</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">つまずきの様相</th> <th style="width: 50%;">指導・援助</th> </tr> <tr> <td>自分の遊びを教えたいと願うことができない。</td> <td> <p>前回の学習でがんばっていた姿を全体の前で価値付ける。</p> <p>アソブンジャーになって教えたり、楽しんだりしたいと強く願っている児童を価値付ける。</p> </td> </tr> <tr> <td>恥ずかしくてアソブンジャーになるという気持ちを持つことができない。</td> <td> <p>発表者の児童を一人呼び、再度ルール説明をさせる。発表者か教師がついて一緒にやる。その子のそばで一緒に参加する。全てに当てはまるが、今の姿はアソブンジャーの姿かな？と問いかけ、再度、アソブンジャーの姿を確認する。</p> </td> </tr> <tr> <td>仲間の遊びを楽しむことができない。 ルールが分からない。 上手にできずにすねている。 自分がおにになれないから、それに対してすねている。 その他の理由</td> <td> <p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p> </td> </tr> <tr> <td>楽しく遊ぶことはできるが、友達のことまで考えて遊んでいない。 活動内で紹介されたゲームのおもしろさやすごいところなどは気づけたが、交流できない。 交流時に遊びのおもしろさや発見や工夫を話すことができる。</td> <td> <p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p> </td> </tr> </table>	つまずきの様相	指導・援助	自分の遊びを教えたいと願うことができない。	<p>前回の学習でがんばっていた姿を全体の前で価値付ける。</p> <p>アソブンジャーになって教えたり、楽しんだりしたいと強く願っている児童を価値付ける。</p>	恥ずかしくてアソブンジャーになるという気持ちを持つことができない。	<p>発表者の児童を一人呼び、再度ルール説明をさせる。発表者か教師がついて一緒にやる。その子のそばで一緒に参加する。全てに当てはまるが、今の姿はアソブンジャーの姿かな？と問いかけ、再度、アソブンジャーの姿を確認する。</p>	仲間の遊びを楽しむことができない。 ルールが分からない。 上手にできずにすねている。 自分がおにになれないから、それに対してすねている。 その他の理由	<p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p>	楽しく遊ぶことはできるが、友達のことまで考えて遊んでいない。 活動内で紹介されたゲームのおもしろさやすごいところなどは気づけたが、交流できない。 交流時に遊びのおもしろさや発見や工夫を話すことができる。	<p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p>
つまずきの様相	指導・援助												
自分の遊びを教えたいと願うことができない。	<p>前回の学習でがんばっていた姿を全体の前で価値付ける。</p> <p>アソブンジャーになって教えたり、楽しんだりしたいと強く願っている児童を価値付ける。</p>												
恥ずかしくてアソブンジャーになるという気持ちを持つことができない。	<p>発表者の児童を一人呼び、再度ルール説明をさせる。発表者か教師がついて一緒にやる。その子のそばで一緒に参加する。全てに当てはまるが、今の姿はアソブンジャーの姿かな？と問いかけ、再度、アソブンジャーの姿を確認する。</p>												
仲間の遊びを楽しむことができない。 ルールが分からない。 上手にできずにすねている。 自分がおにになれないから、それに対してすねている。 その他の理由	<p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p>												
楽しく遊ぶことはできるが、友達のことまで考えて遊んでいない。 活動内で紹介されたゲームのおもしろさやすごいところなどは気づけたが、交流できない。 交流時に遊びのおもしろさや発見や工夫を話すことができる。	<p>アソブンジャーの姿を振り返らせたり、助言したりしてどうしたらよいかを気づかせていく。活動の場で力強く褒めたり、児童の交流の途中で「こんなことに気づいていた子がいたよ。」といって全体で紹介する場を作る。 さん式の考え方として全体のまえで価値付ける。</p>												
	<p><b>5. 自己評価</b> アソブンジャーバッチを4つの評価のうち、本時一番がんばれたところにはりに行く。</p> <p><b>6. 活動を振り返る。</b> T「すごいな～。わかったよ。こんなことがしてみたいよ。ということがたくさんあったね。発表してみよう。」 S「 という遊びがあるなんて知らなかったの、すごいと思いました。」 S「 [ さんはとってもおもしろい遊びをしていたので、今度一緒にやってみたくたいです。 ] S「 友達の発表を聞いていて、 のあそびを～のように工夫して遊んでみたいですよ。」</p> <p><b>まとめ</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>アソブンジャーになれたね。 友達が教えてくれた遊びをもっと広げていこう。</p> </div>												

