

第1学年 生活科学習指導案

1. 日時・場所 令和元年12月6日(金) 4校時
2. 単元名 「あそびにいこうよ むかしのあそび1」(全6時間 本時5時間目)
3. 単元目標

○おもちゃ作りを通して、作り方を考えたり教わったりし、遊び方を工夫してみんなで楽しく遊ぶことができる。

4. 「ひびき合う三の丸の子どもたち」にせまるために

研究課題「子どもが解決したい問題を持ち、友だちとひびき合いながら学習する子どもの育成」
手だて・・・子どもの願いや思いを見とった単元構想と授業づくり
低学年ブロックテーマ「感じる心、素直に表現する自分」
・人の言動に何かを感じる姿
・自分の思いや他者からの刺激を受け止め、素直に表現する姿

(1) 児童の実態

<1年の子どもたち>

後期になって友だち関係が広がり、休み時間には、友だちと誘い合って鬼ごっこをしたり、どんぐり拾いをしたりしている。また、定規を使った遊びに夢中な子どもたちは、新しいルールを作ったり、折り紙を付けたりするなど工夫をしながら遊ぶ姿がある。学習では、**つぶやきが多く聴かれるようになり、気軽に話す雰囲気**がある。しかし、学習の場面では、深く考えていこうとする子どもは限られており、簡単に友だちの考えに同意してしまいがちである。友だちとの関わりでは、クラス内の問題をみんなで相談し合い、ルールを決めて取り組めるようなこともできるようになった。みんなで決めたルールは、クラス全体で守ろうとする思いをもつことができ、相手を意識して生活することにつながってきている。**相手意識をもって話を聴き、自分ごととして考え発言できるよう**取り組んでいるところである。

生活科であさがおを育てた際には、色水で遊んだ経験を思い出して「またあさがおで遊びたい。」「今度は違う種を植えて育ててみたい。」など、自分だけの特別なものとして愛着を感じ、大切にしていきたいという思いを多くの子どもがもつことができた。また、枯れ葉や木の実を使ったおもちゃ作りでは、根気よく改良して没頭するなど、自然に親しみ活動を楽しむことができる。

<聴く・話すについての指導>

話すときは「はっきりと」聞くときは「声が聴こえたら話をやめる」「話す人を見る」「最後まで聴く」を合言葉にしている。

朝の会の出席確認のとき、返事をした後に付け足して短いスピーチをするようにしている。後期になると、一段とその内容が広がってきた。こうした取り組みからどんなことでも話せる気軽さが生まれ、友だちの反応を楽しみにしたり、友だちの話に関心をもって聴いたりするようになってきた。それにもなって質問や自分の経験などのつぶやきも多く聞かれるようになった。子どもたちのつぶやきや語りかけるような話し方は、学習にも広がってきている。また、考えを整理して話したり、積極的に質問をしたりする姿も見られるようになってきた。自分の考えと同じかどうか比べながら、相手を意識した発言の仕方はまだ練習中である。また、「話したい」気持ちが大きくなって、「聴く」ことがなおざりにな

ってしまう傾向がある。合い言葉を繰り返し確認したり、**相手を意識して「聴く」**ことができるルールを話し合ったりして、クラスでめあてをもって取り組むようにしているところである。

<これまでの関わり合い・ひびき合い>

長縄集会に向けて、クラス全体がめあてをもって取り組めるように声をかけてきた。200回跳ぶという漠然とした子どもたちの目標に対して現実には50回という結果となり、どうしたら回数を増やすことができるのか、真剣に考えるようになった。長縄は、一人ひとりが努力するだけでは、よい結果は得られない。話し合いでは、練習の仕方や縄跳びを跳ぶコツ、自分の経験など、多くの考えが出された。そして、練習に誘い合ったりアドバイスしたりしながら回数もどんどん増えていった。たくさん跳ぼうと意見を出し合いみんなで取り組んだことが、自分の成長と友だちの成長につながったことを実感することができた。

また、国語の「うみのみずはなぜしょっぱい」の学習では、登場人物の行為について自分なりの理由を多くの子どもが述べることができていた。予想される結末が二通りであったことから、話し合いがしやすかった場面であったと言える。

少しずつ成長してきていることから、今回の生活科の学習では、**みんなで解決に向かったり、友だちの考えを聴く良さや楽しさを味わったり**した経験を活かし、友だちの考えを取り入れながら一緒に遊び方を工夫していく姿を目指したい。

(2) 単元と指導

<単元について>

本単元「むかしのあそび」は、学習指導要領1学年及び2学年(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」にあたり、大単元「あそびにこころよ」の中の小単元「むかしのあそび」にあたる。本単元は、その「むかしのあそび」を二つに分け「むかしのあそび1」と「むかしのあそび2」とした。

「むかしのあそび1」では、一つの遊びについて、クラス全体で解決に向かいながらその過程を楽しんだりできたときの満足感を味わったりする単元とした。「むかしのあそび2」は、「むかしのあそび1」で経験したことや楽しみ方を活かしつつ、いろいろなむかしのあそびを一人ひとりが選択して地域の方との交流も大切にしていける単元である。

前単元「あきとあそぼう」では、落ち葉やどんぐりなどの材料を使っておもちゃを作った。改良したり工夫したりと熱心に取り組み、作ったおもちゃに愛着をもって遊ぶ姿があった。「むかしのあそび1」では、いくつか作った手作りおもちゃの中から「ブンブンごま」が共通のおもちゃとして取り上げる。ブンブンごまは、回すと音が鳴るところが面白く、身近にある材料で作ることができることも魅力だ。しかし、前単元では、全員が取り組んだわけではない。友だちが回しているところを見て、自分も挑戦したいという気持ちをもっている子は多いだろう。回せるようになったときの嬉しさは、とても大きく、上手に回せるようにするために、一緒に考えたり試したり、教えたりする**遊びの楽しさを味わえる単元**であると考えている。

<指導について>

音が鳴り自分のものを作ることができるブンブンごまは、「作ってみたい。」という子どもたちの意欲を高めるには、十分な魅力をもっている。そのため、単元のはじめに、いくつも並ぶおもちゃの中でも子どもたちにとって真っ先に作って遊びたいおもちゃになると予想される。ブンブンごまの作り方は、非常に簡単ですぐに出来上がりそうな印象があるが、実際に完成させてもうまく回せるとは限らない。そのため、子どもたちの困り感が大きすぎて意欲が失われないようにしたい。こまの土台は、方眼紙を使用し、穴をあける場所を分かりやすくしたり、きちんと回せる程度の長さにした紐を配布したりする

配慮は必要だと考えている。それでも、バランスの悪さややり方の違いから回せない子が出てくるだろう。回らない子は、回せた子と自分のどこが違うのか、その困り感が問題を解決していこうとする力となっていくだろう。毎時間、今日試したいこと・試した結果・どこで困っているのかをネームプレートやワークシートを使ってはっきりとわかるようにする。また、全体で困っていることは何かを共有し、友だちにいろいろな考えを聴いてみたいという雰囲気を作っていく。そして、分かったことがあれば次の活動のめあてにし、取り組んでいけるようにしていく。本時の学習問題は「**どうしたら回せるのかな。**」である。困り感ごとのグループになることで、「教えます」になった子の説明や話が、相手に伝わりやすくなるようにしたいと考えている。「**回せるようにするために、一緒に考えたり試したりして、困っていることを解決していこうとする姿**」をひびき合いの姿としたい。回せた子はまだ回せない子に「私のでやってみて。」など、声をかけられるようにしたい。そして、うまく回ったこまとうまく回らないこまを体験して比較しながらどこが原因なのかを一緒に考えられるようにしたい。うまく回らない原因はこまにある場合と回し方の場合の二通りがある。どちらを改善していくべきなのか、話し合いの中でそのことに子どもたちが気付くように板書も整理していきたい。また、「自分が回せた」喜びと「友だちが回せるようになった」喜びを味わうことで、人との関わり大切さ、価値にも気付かせていきたい。そして、そこで学んだことや経験を「むかしあそび2」でさらに活かしていくようにする。

単元目標

○おもちゃ作りを通して、作り方を考えたり教わったりし、遊びを工夫してみんなで楽しく遊ぶことができる。

<前単元までの学習> あきのおもちゃまつり ・ピタゴラどんぐり・洋服・マラカス・けん玉

- ・かわいい洋服が作れた
- ・いろんなおもちゃで遊んで楽しかった
- ・けん玉は、本物のけん玉みたいに作って上手だった
- ・本物って? ・おじいちゃんもってる
- けん玉ブンブンごまは昔からあるあそびだよ
- ・知ってる!
- ・はねつきもね!

- ・どんぐりこま ・ブンブンはっぱごま
- ・マラカスは音が変わるように作ったんだ
- ・ブンブンごまはなかなか回せなかったな
- ・あれどうやって回せたの?
- ・回せると音が鳴るんだよ
- ・音って?
- ・もっとおもちゃを作りたい!
- ・秋のものを使わないで作りたい

ブンブンごまをつかってあそぼう①

・ブンブンごまを実際回してみせ音や回り方に興味をもてるようにする。
・困り感が大きくなり過ぎないように、方眼紙やひもは用意する。(穴開けしたもの)

- ・おもしろかったよ
- ・自分のがほしいな
- ・作り方を教えて

ブンブンごまに興味をもち、作ろうとしている。(関)

じぶんのブンブンごまをつくらう!②③

- ・いとむすぶのむずかしいね
- ・やってあげるよ
- ・みじかくなった、できるかな

- ・まわらないな ・まわった
- ・とまっちゃう ・すぐとまるね
- ・どうやるの ・よこにのぼすんだよ
- ・ねじるんだよ ・のぼしてもとまるよ
- ・どれくらいやるの?

デザインや願いを書くことでこまへの愛着や回せるようになりたいという思いをもてるようにする。

なんでまわらないのかな

試してみよう

聞いてみよう

どうしたらまわせるのかな? ④⑤ (本時)

教え合って作れるよう、話し合う時間・試す時間を設定する。

回せるようになるために、友だちの話の聴いたり試したりして工夫している。(思)

- (作り方)
- ・いとのがさがみじかいのかな
 - ・うまくむすべない。
 - ・すぐ、ななめになる。
 - ・むすぶとみじかくなる。

- (回し方)
- ・ぐるぐるまいてもとまる。
 - ・なんかいくらいまわすのかな。
 - ・うまくまけないよ。
 - ・ねじるとてがいたい。
 - ・よこにひいてるけれどとまる。
 - ・ひくって、よくわからない
 - ・ひっばるの?
 - ・ひっばたら、とまった

自分の今日のめあてを意識できるよう、黒板にネームを貼るようにする。

・おなじながさの○ちゃんのはまわるけど、まわらない

- ・ひくけど、ひいただけじゃだめ
- ・もどす
- ・もどすんじゃなくてちからをぬくんだよ

回せた子とくらべてみよう

・むすべないひとは、むすんであげる。・50かいくらい。

・ながいとまわるよ たくさんねじれるし

・てがいたくなるくらい ・かたでだけでまわすといい

“みんなで”の言葉を大切にしてい進め、教え合える気持ちをもてるようにする。

作り方や遊び方を工夫することの楽しさに気づいている。(気)

- ・ながさじゃない。ちがっても、まわった。
- ・こまがまっすぐになるように、いとのバランスをとるよ ということ?
- ・まわった、まわった! おとを出したい ・どうやったの?
- ・まわると音が出るよ! ・まわらない人おたすけます!

みんなでブンブンならして遊ぼう ⑥

友だちと一緒に作ったブンブンごまを回して楽しんでいる。(関)

- ・はっぴょうしたい
- ・もようをかきたいな
- ・おとをもっと大きく出したいな!
- ・もっとあそびたい!
- ・○○くんすごくまわるね
- ・○○ちゃんのスピードがすごい
- ・こまたのしいね
- ・むかしのあそびってたのしいね

ふりかえりをし、頑張った・できた・楽しかった気持ちを実感できるようにする。

ほかのむかしのあそびもやってみよう。(あそびにいこうよ むかしのあそび2へ)

本時について

本時目標 考えを聴いたり試したり、こつを教えたりして、シャージャゴマを回せるように工夫することができる。

学習活動	主な支援・留意点 ☆評価
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">シャージャ 音になる</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">どうしたらまわせるのかな？</div> <div style="text-align: center;">◎みんなでいっしょにまわせるようになろう。</div> </div> <p>○すぐとまるんですけどどうしたらいいですか。</p> <p>➡とまりそうだけど、もどす ねじれるのをまつ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 30%;"> <p>(かみをたてにする)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いとのまん中にする ・いとをぴんとするとい ・手でなおす </div> <div style="width: 30%;"> <p>(たくさんねじる)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手がいたくなるくらい ・りょうほうの手でまわすよ ・力をぬくかんじ </div> <div style="width: 30%;"> <p>(やさしくひく)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひっぱると、だめ ・もどすのがこつ </div> </div> <p>➡ねじれるのを見てる ➡ひくってかんじじゃないよ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 30%;"> <p>・いとのまん中って？</p> <p>➡はんぶんにおるといいよ</p> <p>➡りょうほうの手でもってみるといいよ</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>・ねじるのはなんかいくらい？</p> <p>➡50かいくらいかな</p> <p>➡100かい</p> <p>➡ねいじりすぎてもだめ</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>・もどしてるよ</p> <p>➡ねじれるのをまっつ</p> <p>・とまるよ</p> <p>➡ゆるめるんだよ</p> <p>・ひかないの？ひいてるよ</p> <p>➡ゆるめるほうがおおいよ</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>➡ゆるめるほうがおおいよ</p> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>いこうするとい シャージャ名 人</p> <p>まやっつてみ</p> </div>	<p>・前時の活動をふりかえり、今日の活動とめあてを確認する。</p> <p>・回せない子は、どうして回せないのかがわからないので、いろいろなこつの中から選んで試していけるよう、分かりやすく板書する。</p> <p>・実演をしながら発表し、できるようになったことの喜びを実感できるようにし、また回すこつを伝えたいという思いがもてるようにする。</p> <p>・今日試したいところにネームを貼り、めあてがはっきりもてるようにする。</p> <p>・聴いたり伝えたりしやすくするために、少人数のグループで活動できるよう椅子の配置に留意する。</p> <p>・回らない子には、自分の回し方と回った子の回し方を比較させ、違いに気づけるようにする。</p> <p>・今日できたことを振り返り、次はどうしたら良いのか、めあてを明確にもてるようにする。</p> <p>☆シャージャゴマを回せるようになるために友だちの考えを聴いたり試したり、こつを教えたりして、工夫しようとしている。(思)</p>

