

1 年 2 組 生活科学習指導案

授業者 沖田 美優

授業② 1 年 2 組教室

1 単元名 たのしいあきいっぱい

2 単元のねらい

・秋の自然と関わる活動を通して、自然の様子や季節の変化、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることの面白さ、自然の不思議さに気付くことができる。 【知識及び技能】

・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。

【思考力、判断力、表現力等】

・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。 【学びに向かう力、人間性等】

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 秋の自然と関わる活動を通して、自然の様子や季節の変化、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることの面白さ、自然の不思議さに気付いている。	① 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している。	① 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している。

4 本単元で重点的に育成を図る資質・能力

挑戦心	① どのようにすれば解決できるか、考えている。 ② 課題解決のためにいろいろな方法を試している。 ③ あきらめずに、やりきろうとしている。
課題を発見する力	① 地域や身の回りの生活から困っていることや解決したいことを見つけている。 ② 理想とする姿や様子を思い描いている。 ③ 理想を実現するために達成しなければならないことを考えている。 ④ 理想を実現するための具体的な方法を考えている。

5 指導にあたって

(1) 教材観

本単元は、学習指導要領の内容（５）「季節の変化と生活」、内容（６）「自然や物を使った遊び」、および内容（８）「生活や出来事の伝え合い」に基づいて構成したものである。

身近な自然を観察し、秋の自然物を拾い集めることを通して、それらの違いや特徴を見付けたり、夏から秋への季節の変化に気付いたりする単元である。そして、秋の自然物を利用して遊んだり、身近にある物と組み合わせておもちゃをつくったりして遊ぶ活動を通して、遊びそのものの面白さや自然の不

思議さに気付いたり、もっとこうしたいという願いをもち、試行錯誤し、工夫して遊びを創り出す面白さに気付いたりすることができる。さらには、友達との関わりを通して、競い合ったり力を合わせたりして、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする姿も期待できる。

単元のゴールに、年長児を招待する活動を設定することで、相手意識が生まれ、相手の気持ちを考えようとしたり、分かりやすく伝えようとしたりすると考えられる。自分の伝えたいことが伝わったり、年長児が遊びを楽しんでくれたりすることで、身近な人々と関わる良さや楽しさが分かり、達成感や成就感を味わえるようにしていきたい。

（２）児童観

多くの児童は、身近な自然に興味をもち、季節を感じながら遊んだり、生き物を観察したりしている。1学期には、アサガオを育てて、アサガオの様子や変化に気付いていた。「なつがやってきた」では、夏となかよくなるために、水や砂を使ってどんな遊びができるか考え、体全体で夏の自然を感じながら遊んでいた。

挑戦心について、シャボン玉の活動や体験を通して、くり返し試す姿が見られた。まずは共通の道具でシャボン玉をつくることで、「もっと大きくしたい。」「もっといっぱいつくりたい。」などの思いや願いをもち、そのために、「ゆっくりふいてみよう。」「強くふいたらどうなるかな。」といろいろな方法を試していた。さらに、「他の道具でもやってみたい。」「もっと〇〇なシャボン玉をつくりたい。」などの思いが生まれ、家から使いたい物をもってきたり、用意した道具から自分が使いたい道具を選んだりして、道具やふき方を変えながらくり返し試し、思いや願いを実現しようとしていた。しかし、シャボン玉ができたことに満足して、「もっと〇〇したい。」という思いをもっていない児童や、シャボン玉ができなくてすぐに諦めてしまう児童もいた。

課題を発見する力について、学校探検の活動や体験を通して、2年生と一緒に学校を探検した後にはふりかえりを行った。見つけたことや思ったことを話すとともに、「学校にはいろんな部屋があることはわかったけど、部屋の中は見るのができなかった。部屋の中には何があるか知りたい。」「どんな先生がいるか知りたい。」などと、思いや願いをもっていた。そしてそれらを実現するために、「部屋の中の探検にこう。」と次の活動を自ら考えていた。しかし、挑戦心と同様に、課題を発見する力にも個人差があり、受け身の児童もいる。

これらのことから、本単元においては、挑戦心、課題を発見する力の2つに焦点を当てて、資質・能力の育成を図っていく。

（３）指導観

本単元においては、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、遊びを創り出し、自分の生活を楽しくしようとしたりする力を養いたい。

挑戦心について、まつぶっくりけん玉という共通のものをつくり、その後自分がつくりたいものをつくるようにする。まつぶっくりけん玉は、まつぶっくりの大きさを変えたり、ひもの長さを変えたりといろいろな工夫ができる教材である。まつぶっくりけん玉で、どのように工夫するのか、試行錯誤のプロセスをつかむことができるようにしたい。工夫することで、前のけん玉とどう違うのか比べたり、友達のけん玉とどう違うのか比べたりして、よりよいけん玉にしたいという思いや願いをもち、さらに工夫することができるようにしていく。また、1時間のうちに、じっくり試す時間（以下キラピカタイム）、気付いたことや考えたことを交流し合う時間（以下みてきいてタイム）、もう一度キラピカタイムを設ける。みてきいてタイムで、動作化や言語化することで、気づきを自覚できるようにする。自分の気づきと友達の気づきを比較することで、共通点や相違点を見つけ、新たな方法を試そうとする姿につなげ

たい。

課題を発見する力について、秋の自然物を拾い集める活動を行った後、種類ごとに分けて入れることができる環境を設定する。ドングリやまつぼっくりの種類の違いに気付き、調べて観察したいという思いをもったり、秋の自然物を使って何をしようかなという思いをもったりすることができるようにする。そして、秋の自然物そのものでどんな遊びができるか、十分に試す時間と、机の上や広いスペースなどの選べる場所を設けることで、秋の自然物に親しみ、もっとこんな遊びがしたいという思いや願いをもつことができるようにしたい。秋の遊びを十分に楽しんだ上で、この楽しかった気持ちをクラスの人々に伝えたい、さらに他のクラスの友達や年長児にも伝えたいと、児童とともに段階的にゴールを設定する。相手意識をもち、より楽しい遊びにするにはどうすればよいか考えることができるようにしていく。毎時間の終わりには、単元を通して共通のふりかえりシートを活用し、ふりかえりを行うことで、次はどうしたいか理想とする姿や様子を思い描くことができるようにしたい。

6 単元計画（総時数 24 時間）

次	時	学習課題とまとめ	・9つの資質能力の育成に関わる手立て	評価
一	1	＜夏と秋ではどんなところが変わったかな＞ 夏と秋では、葉っぱの色が変わったり、虫の種類がするよ。秋になるとドングリや木の実が落ちていよ。公園でいろんな秋を見つけてみたいな。		
	2 ・ 3	＜公園にはどんな秋があるかな＞②＋課外 赤や黄色の落ち葉があったよ。いろいろな大きさのドングリや木の実、まつぼっくりもあったよ。みんなにも伝えたいな。		
	4	＜どんな秋が見付かったかな＞ 赤や黄色の落ち葉を見付けたよ。いろいろな大きさのドングリや木の実、まつぼっくりもあったよ。秋のもので遊びたいな。		
二	1 ・ 2	＜秋のものでどんなことができるかな＞② ドングリを転がしたら回ったよ。落ち葉を並べたら動物や人に見えたよ。いろいろな遊びができそうだね。	・秋のものでくり返し試す時間を設けることで、「～したい」という思いをもち、理想とする姿を思い描くことができるようにする。（課②）	思①
	3	＜まつぼっくりけん玉をつくって遊ぼう＞ 糸とカップでまつぼっくりけん玉をつくれたよ。うまくいくときといかないときがあったから、次はもっと楽しく遊びたいな。	・全体で一つの遊びをすることで、どのようにしたいかイメージをもち、共有することができるようにする。（課②）	知①

4	＜まつぼっくりけん玉をもっと楽しむには＞ まつぼっくりの大きさ、糸の長さ、つける場所を変える工夫をしてみたよ。うまく入るようになって前より楽しく遊べたよ。	・みてきいてタイムを設けることで、友達の考えを聞いて、新たな方法で試すことができるようにする。 (挑②)	思①
5 ・ 6	＜どんな遊びをしようかな＞② ドングリに穴をあけて、つまようじをさしたらドングリごまができそう。箱に仕切りをつけてドングリを転がしたら、迷路になりそう。	・いろいろな遊びを経験する時間を設けることで、どんな遊びをもっと楽しみたいか決めることができるようにする。 (課②)	
7 ・ 8	＜秋の遊びを楽しもう＞②+図工 ドングリごまをつくってたくさん回せたよ。ドングリ迷路が完成したよ。もっと長く回るドングリごまがつくりたいな。もっと難しい迷路にしたいな。	・材料コーナーとお試しコーナーを設けることで、活動に没頭し、くり返し試すことができるようにする。 (挑②)	知①
9 ・ 10	＜もっと楽しい遊びにするには＞② 丸いドングリを使ったら長く回ったよ。迷路のコースを増やしてみたよ。使う材料や物を変えたり、作り方を工夫したりするともっと楽しくなるね。	・導入で「もっと〇〇したいから～する」という話型を提示し、思いをもたせることで、見通しをもって活動できるようにする。 (課②③)	思①
11	＜友達の秋の遊びは楽しいかな＞ ドングリごまがたくさん回って楽しかったよ。ルールを考えて対決にしたらもっと楽しくなりそう。自分の遊びでもルールを考えてゲームにしよう。	・工夫したことをグループごとに示しておくことで、友達の遊びを楽しむ視点がわかるようにする。(課②③)	知①
12	＜1の2のみんなが 秋のお店やさんをもっと楽しむには＞本時 ドングリごまを回すときに、長く回った方が勝ちにしよう。どのドングリごまにするか選んでもらったらよさそうだな。	★ペアのグループの意見を視覚化することで、何をよりよくしたらもっと楽しくなるか見通しをもち、試すことができるようにする。 (挑②)	思①
13	＜1の2のみんなが 秋のお店やさんを楽しもう＞ 工夫するともっと遊びが楽しくなったよ。次は1組と3組にも遊びを楽しんでもらいたいな。		主①

	14 ・ 15	＜１組と３組と一緒に 秋のお店やさんを楽しもう＞② １組と３組が秋のお店やさんを楽しんでくれて 自分も楽しかったよ。次は年長さんにも楽しん でもらいたいな。		主①
三	1 ・ 2	＜年長さんと一緒に 秋のお店やさんを楽しむには＞② 年長さんが楽しむには、簡単バージョンをつく ったらしい。ルールを分かりやすく伝えたらいい ね。年長さんが来るのが楽しみだな。	・ これまでの年長児と関わった経験を想起することで、相手意識をもって考えることができるようにする。 (課②③)	思①
	3 ・ 4	＜年長さんは秋のお店やさんを 楽しんでもくれるかな＞② 年長さんが秋のお店やさんを楽しんでくれて、 嬉しかったよ。でも、ルールがわかりにくかった から、もっと簡単なルールにしたらよさそう。		主①
	5	＜どうすれば年長さんに 楽しんでもらえるかな＞ ルールを簡単にしたらわかりやすくなったよ。 他のお店も回れるように、遊びにかかる時間も 考えたよ。次こそ楽しんでもらえるといいな。		
	6	＜年長さんと一緒に 秋のお店やさんを楽しもう＞ 年長さんが秋のお店やさんを楽しんでくれて、 嬉しかったよ。ルールを簡単にしたり、全部の お店を回れるように工夫したりしてよかった。		
	7	＜秋のお店やさんはうまくいったかな＞ 秋のものでおもちゃをつくったり、みんなで遊 んだりして楽しかったよ。年長さんにも楽しん でもらえて大成功だね。		主①

(1) 本時のねらい

【思考力、判断力、表現力等】

時	主な学習活動と児童の思考の流れ ○教師の発問 ・予想される児童の思考	・指導 ◎評価 ★9つの資質能力の育成に関わる手立て
3	1. 前時の学習をふり返し 本時の見通しをもつ ○今日は何をするかな。 ・ドングリごまを回して対決にしたいから、どんなルールがいいか考えよう。 ・迷路は簡単だったから、難しいコースも増やすよ。	・どんなよいところやアドバイスがあったか想起することで、本時で何を試したいか思いや願いをもつことができるようにする。
15	2. 課題をたしかめ 工夫して試す（キラピカタイム） ＜1の2のみんなが秋のお店やさんを もっと楽しむには＞ ・ドングリごまは、長く回った方が勝ちで、3回勝負にしようかな。 ・どんな迷路にすると難しくなるかな。 ・アクセサリも、いろいろな種類のものがあると楽しくなるね。	・材料コーナーを設置することで、児童が材料を自ら選択できるようにする。 ・グループ内で思いが違う様子が見られた場合には、話し合う機会を設けるように促す。
12	3. 友達と考えを深める（みてきいてタイム） ○もっと楽しい遊びにするために、何をして、どうなったかな。 ・ルールを考えて試してみたけど、うまく伝わらなかったから、もっとわかりやすくしよう。	・ペアのグループ同士で、遊ぶ機会を設けることで、遊びがよりよくなっているか確かめることができるようにする。
10	・難しい迷路をつくると、選べて楽しくなったよ。	
5	4. 友達の考えを聞いて 自分の遊びをよりよくする（キラピカタイム） ・ルールの説明はわかりやすいかな。 ・もっと自分で選べるようにしたらよさそう。	★ペアのグループの意見を視覚化することで、何をよりよくしたらもっと楽しくなるか見通しをもち、試すことができるようにする。（挑②）
	5. ふり返し、次時への見通しをもつ 友達の意見を聞いて、ルールを考えたり、簡単なものと難しいものから選べるようにしたりして工夫したよ。 ・友達のアドバイスをもらったから、もっと楽しい遊びにできたよ。	◎友達からの意見をもとに、1の2のみんながもっと楽しい遊びにするにはどうすればよいか考えている。 【思考・判断・表現】 (発言・行動観察・ワークシート)

