

生活科学学習指導案

日 時 令和元年11月13日(水)
児 童 1年生
授業場
授業者

1. 単元名「あきのふしょうのもり」

2. 単元の目標

附小の森にある落ち葉やどんぐり等身近な自然と繰り返し関わり、遊びや遊びに使う物を工夫してつくる活動を通して、その面白さや不思議さに気づき、友達や幼児と楽しく遊ぶことができる。

3. 単元観・児童観・指導観

本単元は、小学校学習指導要領生活編の内容「(5)」「(6)」を関連させた単元であり、ねらいは2つある。

1つ目は、繰り返し附小の森での活動を行っていくことで、肌で感じる温度や耳で感じる音、草花、木々の様子から季節の特徴を感じ、落ちている木の実や落ち葉から季節による変化に気付くことである。

2つ目は、身近な自然である落ち葉やどんぐり、まつぼっくりや枝等自然を用いた遊びを通して、自分の思いや願いを実現させようと試行錯誤する中で、何度も挑戦する、協力して材料を集める、お互いに遊び合う、知恵を出し合うなど工夫したり友達と関わり合ったりして遊ぶ面白さや自然の不思議さに気付いていくことである。

子供はこれまで、附小の森で身近な自然と繰り返し関わりながら、「こう遊びたい」という思い・願いをもち、試行錯誤しながら身近な自然の特性を生かして、思い・願いの実現を図る経験をしてきている。また、前単元生活科「つくってあそぼう」において、「おもちゃまつり」を行い、互いのつくったおもちゃで遊び合う面白さを感じる姿が見られた。

本単元においては、「学級の友達」や「小さい子」を対象とした遊び合いを取り入れることで、満足感や成就感を感じながら、身近な自然の不思議さやそれらを用いた遊びの面白さに気付いていくことができるよう、他者との関わりと子供たち一人一人の思い・願いのバランスを取りながら学習活動を展開していきたい。

そのため、手立ては大きく2つある。

1つ目は、「子供が対象への思い・願いをもち、気づきの質を高めるための単元構成～**手立てⅠ**」である。

単元2～6時間目に、活動の様子や振り返りカードで見取った子供たちの気づきの質の高まりに合わせて、グルーガンやラミネートシート等の道具や紙コップやビニール袋等の材料、教師の作成したおもちゃやおもちゃ図鑑等の見本を段階的に提示し、気づきの質が高まるようにする。

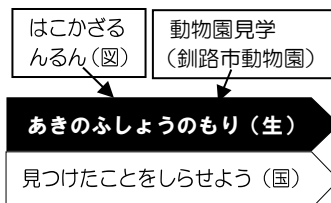
単元7時間目において、幼児という対象を設定することで、子供たちが思い・願いを明確にし、季節の特徴を捉え直したり、自分自身への気づきへと気づきの質を高めたりすることができるようにする。

2つ目は、「子供たちの思考を繋ぎ、思い・願いを明確にさせる教師の関わり～**手立てⅡ**」である。

単元導入時の全体交流では、葉っぱやどんぐりに関する子供たちの個別的・感覚的な気づきを板書に蓄積にした上で「葉っぱやどんぐりで何ができそう？」と見立てることを促す発問で、複数の感覚的な気づきを関連付けて、思い・願いを明確にしようとする子供の姿を引き出す。

子供たちが、思い・願いに向けて試行錯誤する段階においては、活動の最中に「どんぐりをつけたい」「もっと秋らしくしたい」など共通する視点で困り感をもっている子供を見取り、意図的に指名することで、違う遊びを行っている子供も「だったら～」「自分の遊びなら～」と、思考を繋いでいくことができるようにする。

4. 学年・学級経営年間プログラムとのかかわり



図工科や見学学習で秋に触れることをきっかけとして、自然と秋に着目しながら生活科の学習を進められるようにするとともに、生活科における直接的な体験を通して醸成された思いを国語科「見つけたことをしらせよう」で表現できるようにすることで、伝えたい思いをもった状態で、表現を高めたり、生活科で行っていたことを表現することで気づきをより自覚的にしたりすることができるようにカリキュラムを編成している。

5. 単元を通して育む「問題解決力」

自然のもので「こう遊びたい」という思い・願いをもち、試行錯誤することを通して、友達と考えを伝え合い、比べたり関連付けたりしながら考え、自分自身の思い・願いを更新・実現しようとすることができる「問題解決力」を育む。

6. 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
ア 身近な自然を利用して遊べることに気付いている。 イ 自分の思いや願いに合わせた道具を安全に使うことができる。 ウ 身近な自然の様子や特徴に気付いている。	ア 身近な自然から、遊びを考えたり、使ってみたいものを見付けたりしている。 イ 比べたり、試したりして遊びの道具やルールを変容させている。 ウ 思いや願いに合わせて遊びを比べ、よりよくする方法を考えている。 エ 季節と自分の関わりや遊びを工夫したことを自分なりの方法で表している。	ア 身近な自然に目を向け、関心をもって関わろうとしている。 イ 思いや願いをもちて遊びや遊びに使うものをつくろうとしている。 ウ 身近な自然を利用した遊びや遊びに使うもので、友達と楽しく遊ぶことができる。

7. 単元計画

時数	○主な学習活動	評価の観点			学び合いの過程 手立て
		知	思	主	
1	○附小の森の活動を想起する。 ・お風呂屋さんですごく楽しかったよ。 ・あきのふしょうのもりをまだしてないよ。 ○附小の森の自分の遊びたい場所で自由に遊び始める。 ・どんぐりを集めたいな。 ・葉っぱの山で、寝転ぶと気持ちいいね。 ○秋のものでできそうな遊びを考える。 ・すてきな飾りが作れそうだよ。 ・葉っぱでお風呂をつくりたいな。	ア		ア	手立てⅠ ・これまでの附小の森での学習を想起させることで、期待感を膨らませることができるようにする。 手立てⅠ ・落ち葉の山をつくっておき、ダイナミックに触れることができるよう、教員も一緒に活動することで感覚を共有する。 手立てⅡ ・「何ができそう？」と問うことで、見立てながら思い・願いを明確にしようとする児童の姿を引き出す。
2	○思い・願いを基に、秋のもので遊ぶ。 ・よーし、みんなでもっと葉っぱを集めよう。 ・どんぐりをくっつけたいけど、つるつるでうまくつけられないな。 ○「かいぎ」でお互いの困り感を解決するために話し合う。 ・どんぐりをくっつけたいな。 ・セロハンテープならくっつくよ。 ・テープでつけると、きれいじゃないよ。 ・グルーガンでつけるときれいだよ。 ・秋のものにあったつけ方が必要だね。		ア		手立てⅠ ・「できたらいいな」カードを提示し、単元において実現させたい遊びを表出させることで、子供の見通しを見取れるようにする。 手立てⅠ ・子供たちの気付きの質に合わせて、グルーガン等の道具や紙コップ等の材料、「おもちゃ図鑑等の見本を提示し、場の設定を変化させる。 手立てⅡ ・活動の最中に「材料をうまくつけたい」「落ち葉をきれいな色のままにしたい」など複数の遊びに共通する視点で困り感をもっている児童を見取り、意図的に指名することで違う遊びを行っている児童も「だったら～」と、思考を繋いでいくことができるようにする。
6 7	○思い・願いを基に、秋のもので遊び合う。 ・どんぐりゴマもとっても楽しいね！ ・葉っぱのお風呂は気持ちいいよ。 ○「かいぎ」でお互いの困り感を解決するために話し合う。 ・もっといろいろな人にも遊んでもらいたい。 ・オープンデーで遊んでもらったらいいよ。 ・秋の遊びが楽しいってことを伝えられそう。 ○思い・願いを基に、秋のもので遊ぶ。 ・看板もあったらいいね。			ウ	手立てⅠ ・「できたかな？」カードを提示し、自己評価とその理由を表出させることで、本時を振り返り、一単位時間ごとの気付きを見取ることができるようにする。
8 (本時)	○思い・願いを基に、秋のもので遊ぶ。 ・幼稚園の子にプレゼントできるように、もっといっぱい作るよ。 ○「かいぎ」でお互いの困り感を解決するために話し合う。 ・もっと秋らしくしたいな。 ・きれいな落ち葉でかざったら秋らしいよ。 ・色を茶色とかオレンジとか秋のものの色にすればいいよ。			ウ	手立てⅠ ・子供たちの必要感に合わせて、ラミネートシート等の道具や画用紙などの材料、教師のおもちゃ等の見本を提示し、場の設定を変化させる。 手立てⅡ ・活動の最中に「秋らしくしたい」など遊びの価値に関わる視点で困り感をもっている児童を見取り、意図的に指名することで違う遊びを行っている児童も「自分の遊びなら～」と、思考を繋いでいくことができるようにする。
12	○単元の学習で心に残ったことを絵や文で表現し伝え合う。 ・秋のものを使って楽しく遊べたよ。冬の附小の森でも工夫して楽しく遊びたいよ。			エ	手立てⅡ ・「次の附小の森はどうすれば楽しくなりそうかな」と問うことで、自分自身への気付きを表出することができるようにする。

8. 本時案

(1) 本時の目標

自分なりの思いや願いをもって遊びを行う中で、「秋らしく」など遊びの価値に関する視点で遊びを比べ、遊びをよりよくする工夫を考えることができる。

(2) 本時の展開 (8 / 12)

学習活動 児童・生徒の姿 ○教師の働きかけ・発問 (△補助発問, □指示・説明) 手立て	【評価の観点】 ◇評価の内容 ・指導上の留意点												
<p>1 前時までの活動を想起し、どんな活動をしたいのか考える。</p> <p>○前時での気づきが位置付けられたポスターを提示し、活動の想起を促す。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・小さい子に秋の遊びを伝えたいよ。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・ルールがわかるように看板を作るよ。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・小さい子にプレゼントする秋の飾りを作っていたよ。</td> </tr> </table>	・小さい子に秋の遊びを伝えたいよ。	・ルールがわかるように看板を作るよ。	・小さい子にプレゼントする秋の飾りを作っていたよ。	<p>・秋の附小の森の気づきが位置付けられた地図を用意しておく。</p>									
・小さい子に秋の遊びを伝えたいよ。	・ルールがわかるように看板を作るよ。	・小さい子にプレゼントする秋の飾りを作っていたよ。											
<p style="text-align: center;">オープナーを楽しくするために、遊びをパワーアップさせよう。</p> <p>○本時の見通しと活動のルールを簡潔に確認する。</p>	<p>・見通しとルールを掲示しておく。</p>												
<p>2 自分の思いや願いに合わせて、教室や附小の森で遊ぶ。</p> <p>○子供の活動に合わせて、ラミネートシート等の道具や画用紙等の材料、教師の作成したおもちゃ等の見本の提示を行っておく。 手立て I</p>	<p>・子供たちの活動の写真を撮影し、地図に位置付けることができるようにする。</p>												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・楽器を演奏するよ。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・色画用紙にルールを書こう。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・葉っぱで飾りを作ろう。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">・衣装もあると、もっと楽しくなりそうだよ。</td> <td style="padding: 5px;">・的あては3回にしよう。</td> <td style="padding: 5px;">・ラミネートシートを使うときれいに貼れたね。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">・ビニールに穴を開けて作って着てみよう。</td> <td style="padding: 5px;">・わかりやすくなったね。</td> <td style="padding: 5px;">・葉っぱとどんぐりを組み合わせるとすてきだね。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">・楽しくなってきたよ。</td> <td style="padding: 5px;">・でも、もう少し秋らしい看板にしたいな。</td> <td style="padding: 5px;">・どんどん作るよ。</td> </tr> </table>	・楽器を演奏するよ。	・色画用紙にルールを書こう。	・葉っぱで飾りを作ろう。	・衣装もあると、もっと楽しくなりそうだよ。	・的あては3回にしよう。	・ラミネートシートを使うときれいに貼れたね。	・ビニールに穴を開けて作って着てみよう。	・わかりやすくなったね。	・葉っぱとどんぐりを組み合わせるとすてきだね。	・楽しくなってきたよ。	・でも、もう少し秋らしい看板にしたいな。	・どんどん作るよ。	<p>・活動が停滞している子供がいた場合、「比べる」「見通す」「見立てる」といった思考を促す働きかけをすることで、活動を促す。</p>
・楽器を演奏するよ。	・色画用紙にルールを書こう。	・葉っぱで飾りを作ろう。											
・衣装もあると、もっと楽しくなりそうだよ。	・的あては3回にしよう。	・ラミネートシートを使うときれいに貼れたね。											
・ビニールに穴を開けて作って着てみよう。	・わかりやすくなったね。	・葉っぱとどんぐりを組み合わせるとすてきだね。											
・楽しくなってきたよ。	・でも、もう少し秋らしい看板にしたいな。	・どんどん作るよ。											
<p>3 全体で困り感を交流し、友達の考えと自分の考えを関連付けながら、後半の活動について考える。</p> <p>○活動の最中に「秋らしくしたい」など遊びの価値に関する視点で困り感をもっている子供を見取り、意図的に指名し、子供が「自分の遊びなら～」「もっと秋らしくするには」と、関連付けて気づきを表出できるようにする。 手立て II</p>	<p>・交流の中で、遊びの名前を「秋らしさ」を横軸とした尺度上に位置付けさせることで、話し合いを可視化し、全体で共有することができるようにする。</p>												
<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> ・看板を作ったんだけど、秋らしく見えないからもうちょっと秋らしくしたいな。 ・色を茶色やオレンジにしたらどうかな。 ・どんぐりや松ぼっくりを付けると、秋らしく見えるよ。 ・落ち葉もつけたらどうかな。 ・でも落ち葉は、かさかさになって破れやすいよ。 ・ラミネートシートを使ったらきれいだからラミネートシートを使ったらどうかな。 ・他の遊びでも、葉っぱを飾りにできるかもしれないね。 </p>	<p>・交流を受けて活動を変容させている子供を価値付ける。</p>												
<p>4 全体交流を通して明確になった自分の思いや願いに合わせて、教室や附小の森で遊ぶ。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・衣装にも葉っぱの飾りをつけてみようかな。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・秋のものを看板に付けたら秋らしくなってきたよね。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・松ぼっくりも付けてパワーアップさせるよ。</td> </tr> </table>	・衣装にも葉っぱの飾りをつけてみようかな。	・秋のものを看板に付けたら秋らしくなってきたよね。	・松ぼっくりも付けてパワーアップさせるよ。	<p>【思】</p>									
・衣装にも葉っぱの飾りをつけてみようかな。	・秋のものを看板に付けたら秋らしくなってきたよね。	・松ぼっくりも付けてパワーアップさせるよ。											
<p>5 本時の活動を振り返り、次時に対する自分の思いや願いを明確にする。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・衣装に葉っぱの飾りをつけて楽しかったよ。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・的あての的を秋らしくしてみよう。</td> <td style="width: 33%; padding: 5px;">・いろんなかわいい飾りができてきたよ。</td> </tr> </table>	・衣装に葉っぱの飾りをつけて楽しかったよ。	・的あての的を秋らしくしてみよう。	・いろんなかわいい飾りができてきたよ。	<p>◇ 思いや願いに合わせて遊びを比べ、よりよくする方法を考えている。</p>									
・衣装に葉っぱの飾りをつけて楽しかったよ。	・的あての的を秋らしくしてみよう。	・いろんなかわいい飾りができてきたよ。											