

第1学年4組 生活科学習指導案

指導者 野々下 睦代

単元名 あきのチャレンジゲームたいかいをしよう！

第1学年 内容(5)「季節の変化と生活」

内容(6)「自然や物を使った遊び」

内容(8)「生活や出来事の交流」

1. 単元の目標

秋の自然物を探し、そこで見つけたものを使ったゲームを作ったり、遊んだりすることを通して、自然の不思議さや遊びの面白さに気付くとともに、人とかかわることの楽しさを実感し、身の回りの人々と進んで交流できるようにする。

2. 単元の評価規準

	生活への 関心・意欲・態度	活動や体験についての 思考・表現	身近な環境や自分についての 気付き
単元の 評価規準	季節の変化や秋のものを使ったゲームに関心を持ち、進んでゲームを工夫したり交流したりしようとしている。	作ったり、試したりする活動を繰り返し、話し合うことで、うまく遊ぶためのコツを表現している。	季節の変化と自分の生活とのかかわりや自然を使った遊びの面白さがわかり、主体的に人と交流できるようになった自分に気付いている。
小単元1 (出会う) における 評価規準	① 夏から秋への変化に関心を持ち、進んで自然とかかわろうとしている。	① 夏と秋を比べて違いを考え、発言することができている。	① 夏から秋への変化や秋の特徴等に気付いている。 ② 季節の変化によって、服装や寝具、食材等、自分の生活が変化していることに気付いている。
小単元2 (追究・表現する) における 評価規準	② グループで協力して秋のものを使ったゲームを進んで作ろうとしている。 ③ 幼稚園児に優しく接し、楽しく交流しようとしている。	② 友だちとゲームのルールやどんなお店にするのかを考え、ゲーム大会の計画を立てている	③ ゲームの楽しさや、ゲームを工夫したり作り出したりする面白さに気付いている。 ④ 友だちや幼稚園児と交流する楽しさに気付いている。
小単元3 (生かす) における 評価規準	④ 1回目の交流をふり返り、進んでゲームを改良しようとしている。 ⑤ 他グループのゲームに関心を持ち、自分の考えを進んで伝えようとしている。 ⑥ 改良点を生かし、幼稚園児をさらに楽しませようとしている。	③ 幼稚園児に配慮した上での課題を見つけ、解決のための工夫を考えたり、伝えたりしている。 ④ 思考ツールを活用して友だちからのアドバイスを整理し、吟味している。	⑤ 幼稚園児の反応から、改良点に気付いている。 ⑥ 自分の考えが生かされることで、友だちと協力する良さに気付いている。 ⑦ 自分の工夫が生かされることや交流する相手が楽しんでくれることで、自分も嬉しくなることに気付いている。

3. 指導と評価の計画（ 27時間）

小単元名（時間数）	主な学習活動	評価規準	評価方法
1 あきをみつけよう（8）	<p>[小単元1の目標] 自分なりの思いや願いをもって進んで自然とかかわり、夏から秋への変化や季節によって生活の様子が変わること気づくとともに、秋の自然物を利用して遊ぶことの面白さに気付くことができる。</p> <p>○夏と比べて変化のあるものを話し合い、校庭や中庭などを観察する。 ○公園で、諸感覚を使って、秋を感じ、秋探しをする。</p> <p>図工科「しぜんとなかよし」（目標）自然の色や形、質感などの特徴に気付き、それらを生かして遊ぶことができる。</p> <p>国語科：「メモをつかってしようかいしよう」（目標）メモを用いて、紹介したいことを簡潔な文章に書く。</p>	<p>関①夏から秋への変化に関心をもち、進んで自然とかかわろうとしている。 思 ①夏と秋を比べて違いを考え、発言することができている。 気①夏から秋への変化や秋の特徴等に気付いている。 気②季節の変化によって、服装や寝具、食材等、自分の生活が変化していることに気付いている。</p>	<p>・主に 行動観察や発言 ☆思考ツール 分析表</p>
2 第一回 あきのチャレンジゲームたいかいをしよう（10）	<p>[小単元2の目標] 幼稚園児が楽しむために、班でよりよいゲームを考えたり、お店の準備をしたり、身近な人とかわることに期待し、進んで交流しようとする。</p> <p>○園児とのゲーム大会に向け、同じ種類のゲームの友だちで班となり、互いのゲームの良さを伝え合う。 ○班でよりよいゲームを作る。 ○ゲーム大会の計画をたてる。 ○班でどんなお店やを作りたいか、どんな店員になったらいいか、ゲームのルールや説明の仕方、役割分担を話し合う。 ○学級でゲーム大会のリハーサルをし、お互いのゲームの内容を知る。</p> <p>図工科「つたえよう わたしのすきなかたち・いろ」（目標）描いたものを飾ったり、交換したりして楽しむ。→招待カード</p> <p>○園児とゲーム大会をする。（第1回）</p>	<p>関②グループで協力して秋のものを使ったゲームを進んで作ろうとしている。 気③ゲームの楽しさや、ゲームを工夫したり創り出したりする面白さに気付いている。 思②友だちとゲームのルールやどんなお店にするのかを考え、ゲーム大会の計画を立てている。 気④友だちや園児と交流する楽しさに気付いている。</p> <p>関③園児に優しく接し、楽しく交流しようとしている。</p>	<p>・主に 行動観察や発言 思考ツール イメージマップ</p>

<p>3 第2回 あきの チャレ ンジゲ ームた いかい をしよ う (9)</p>	<p>[小単元3の目標] 幼稚園児がもっと楽しく遊ぶためには、ゲームやルールを見直すこと、うまく遊ぶためのコツを伝えるといいことに気づき、さらなる交流につなげようとする。</p> <p>○一回目の園児の様子をふり返り、園児の「もっと上手になりたい。もっと楽しみたい。」という思いに寄り添い、第2回目を計画する。(1の2本時)</p> <p>○ゲームの改良やルールを見直し、自分たちのゲームのコツを考える。</p> <p>○他の班のコツも考え、アドバイスを交換する。</p> <p>○友だちからもらったアドバイスをもとに、うまく遊ぶための新たなコツを見つける。(野々下 本時)</p> <p>○園児と2回目のゲーム大会をする。</p> <p>○ゲーム大会をふり返り、自分たちの頑張りを認め合う。</p>	<p>関④1 回目の交流をふり返り、進んでゲームを改良しようとしている。</p> <p>思③園児に配慮した上での課題を見つけ、解決のための工夫を考えたり、伝えたりしている。</p> <p>気⑤園児の反応から、改良点に気付いている。</p> <p>関⑤他グループのゲームに関心を持ち、自分の考えを進んで伝えようとしている。</p> <p>思④思考ツールを活用して、友だちからのアドバイスを整理し、吟味している。</p> <p>気⑥自分の考えが活かされることで、友だちと協力する良さに気付いている。</p> <p>関⑥改良点を生かし、園児をさらに楽しませようとしている。</p> <p>気⑦自分の工夫が活かされることや交流する相手が楽しんでもくれることで、自分も嬉しくなることに気付いている。</p>	<p>・主に 行動観察や発言 思考ツール 分析表</p>
--------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

4. 単元にかかる子どもの実態

本学級は、23人の明るく素直な子どもである。自分の経験したことや思ったことを伝えようと、自分中心に話を進める子どもが多い。子どもの「話したい」という気持ちと、相手を思いやって話を聞くことを大切にしつつ、少しずつ、課題に迫れるように発表の仕方や約束事の確認をしてきた。

春の公園探検では、視覚、聴覚、嗅覚の意識を持たせ、子どもの遊びたい気持ちに任せて活動させた。○○公園での発見として、ふり返りを行うと、草木のにおいやそこで見つけた虫の様子や植物を使った遊びを伝え合っていた。

6月下旬より、幼稚園児との交流を2回、高齢者との交流を1回（事前に、高齢者理解のため、施設の方からのお話を1回）行ってきた。また、子どもは高齢者や園児のことを思いながら、どこまで自分たちが準備をすればいいのかを考え、意見を出し合っていた。その思いをもとに図工科で七夕飾りを作り、作り方の確認と相手にどのように作り方を教えたらいいのかを話し合った。飾り作りを通して、友だちと話し合いながら、お店の構想がイメージできたと考えられる。交流時は、相手の様子を見て、「わかる？」

「できる？」等の言葉をかけながら、手助けをすることができていた。その都度、困りが出るとは、全体で話し合う場を持ち、みんなで解決してきた。七夕飾り作りの交流を通して、相手のことを理解する難しさや自分の伝えたいことが相手に伝わる楽しさを実感することができていた。

5. 単元の構成

本単元は、学習指導要領の内容（5）「季節の変化と生活」（6）「自然や物を使った遊び」（8）「生活や出来事の交流」を受けて設定している。

小単元1では、夏から秋に向けて校内での変化に目を向けさせつつ、地域の公園等に行き、純粹に秋探しを楽しむことから始める。繰り返し自然とふれ合わせ、ふり返ったり、交流したりする場を設け、四季の変化や季節によって生活の様子が変わっていくことに気付かせていく。

図工科では、秋探しで見つけたものを使って、それぞれ一つ好きなゲームを作る。自分のゲームで十分遊んだところで、「他の人にもゲームを楽しんでもらおう！」と投げかけ、幼稚園児との交流を意識させる。

国語科の「メモをつかってしようかいしよう。」という単元では、メモを用いて、紹介したいことを簡潔な文章に書くことをねらいとしている。この学習を通して、ゲームのルール説明やうまく遊ぶためのコツを幼稚園児にわかりやすく伝えることができるようにする。

小単元2では、同じゲームの友だちと班を作る。国語科で学習したメモの書き方を使って自分のゲームの良さを伝え合わせる。これにより互いの良さを取り入れながら、班で協力して一つのゲームを作り上げていく。また、繰り返し遊ばせることで、うまく遊ぶためのコツを感覚的に捉えられるようにする。その後、学級全体でリハーサルをし、それぞれの遊びを知らせ合う。ここでも、各班のゲームはいつでも手にとれるような環境にしておき、一人ひとりが、どのゲームの内容も把握できるようにしておく。

園児と秋のチャレンジゲーム大会を行う。1年生は、園児とペアになり、店員さん役とお客さん役の両方を体験させる。他の店で園児と同じ立場を体験させることで、他の店の良さや園児の困りに気付くことができると思う。

〔幼稚園児の活動のねらい〕 この時期、園児は虫取りや木の実・木の葉遊びをしながら、季節や生活の変化に気づくことをねらいとした活動をしている。活動後には、ふり返りの場を持つようにしている。このゲーム大会でも、活動後に「自分はどう感じたか」を言葉でふり返らせ、人と関わる喜びや新たな遊び等に気づくことを期待している。

小単元3では、ゲーム大会後に園児の様子を思い起こさせ、「園児の心の声」を考えさせる。事前に、幼稚園教諭に園児の感想を聞いてもらい、それを子どもに伝える。そこで、園児の困りを解決するために、ルールの見直しやゲームの改良の必要性が出てくると考えられる。さらに、うまく遊ぶためのコツを教えるともっと園児が楽しめるということに気づかせていきたい。ゲームの改良やルールの見直しを終えたところで、うまく遊ぶためのコツを班で話し合う。次に、学級の友だちにうまく遊ぶコツを発表する。他の友だちは「もっと他にもこんなアドバイスがあるよ！」「これ、言っておいた方がいいよ！」等の気持ちをアドバイスとして付箋にメモをする。

本時においては、友だちからのアドバイス（うまく遊ぶためのコツ）を園児に伝えるコツとするかどうかを判断させる。その際、思考ツール（分析表）を使って、3つ（①「おなじだね！」②「ためしてみよう！」③「けっぺい！」）に分類する。友だちからもらったアドバイスで試した方がよいものは、実際に試しながら判断させていく。自分たちのアドバイスとして新たに取り入れたコツは「③けっぺい！」の枠内に付箋

を移動させ、まとめる。友だちのおかげで、新たなコツの発見があったことに気付かせながら、次は幼稚園児に伝えようと、第2回目のゲーム大会に向けて意欲を喚起する。

6. 本時案

- (1) 活動名 あそびのコツをみなおそう！
- (2) 主眼 うまく遊ぶための新たなコツを、友だちからもらったアドバイスを整理し、焦点化することを通して、班のみんなと協力して試すことができる。
- (3) 展開

学習活動	時	指導・支援	評価規準
1. 前時までの学習内容を振り返り、本時の課題を確認する。	5	○前時に、それぞれの班がみんなからアドバイスをもらったことをふり返らせ、本日の課題を告げる。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> もっとようちえんせいがたのしむために、 もっとうまくあそぶコツを見つけよう！。 </div>			
2. 友だちのアドバイスを思考ツールで分類し、まとめる。	25	○思考ツールで①「おなじだね！」②「ためしてみよう！」③「けってい！」の3つに分類させる。 ・班ごとに話し合い活動の役割を確認する。 ・グループを回り、話し合いの支援をする。 ・「試してみよう！」に分類されたコツを実践させ、判断させる。 ・「けってい！」したコツをワークシートに記入させる。	思④思考ツールを活用して友だちからのアドバイスを整理し、吟味している。
3. 発表する。	10	○ワークシートをもとに、新たに取り入れたコツを発表させる。 ・新たなコツを見つけた班に挙手をさせる。 ・新たなコツを発表させる。	気⑥自分の考えが活かされることで、友だちと協力する良さに気付いている。
4. 本時の学習を振り返る。	5	○本時の感想を発表させる。 ・自分や友だちの頑張りなど、学習したことの感想を発表させる。 ・次は「幼稚園生に伝えよう。」と呼びかけ、第2回目のゲーム大会に向けて意欲を持たせる。	