

第1学年 生活科学学習指導案

1 単元名「みんなでつくろう ○○っこあそびランド」

2 単元の考え方

何のために

本学年の児童は、これまでの学習で、上級生や先生方に見守られていること、校区にはみんなで楽しく遊ぶ場所が多くあることを知ることができた。それは、活動や体験の後に、見つけたことや知ったこと、遊んだことを提示物に表し、伝え合う活動をしてきたからである。

さらに、本単元では、幼稚園、保育園の年長児という相手意識をもち、試行錯誤しながらおもちゃやゲームをつくる活動を展開する。おもちゃやゲームについて、提示物をつかって友達と交流する中で、自分のつくっている物への気付きの質を高めさせたい。



何を

本単元では、校区で見つけた自然にある物や、身の回りにある材料を集めて、おもちゃやゲームをつくって遊び、園児を招待して一緒に楽しむという学習活動を行う。

自分のつくったおもちゃやゲームの面白さや自然の不思議さについて考えることができるようにするために、つくったり遊んだりして十分に活動に浸り、自分のつくった物を試したり、友だちがつくった物と比べたりする場を設定する。

また、来年入学してくる幼児に楽しんでもらうという相手意識をもって、つくり方や遊び方の工夫、遊びの説明の仕方を考えることができるようにする。

以上のことから、身近にある物を使って、友達と一緒に遊ぶ物を工夫してつくり、その面白さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができる教材であると考えられる。



どのように

本単元では、入学して成長してきた自分たちが計画して、来年入学してくる園児を対象に、園児を楽しませる“○○っこあそびランド”を開くことをめあてとする。

材料やつくる物を選んだり、おもちゃやゲームをつくったり、つくった物で試し遊びをしたりする過程において、つくっているおもちゃやゲームに工夫や改良を加えていく。

まず、自分のおもちゃやゲームの特徴への気付きを明確にするために、つくっている物の形や飾り、動きなどについての気付きを、発見カードに記録させていく。

さらに、つくっている物の特徴に対する気付きの質を高め、工夫や改良点を明確にできるようにするために、提示物を指し示して、つくっている物への気付きを伝えながら、友達と試し遊びをする。

最後に、園児という相手意識を明確にもって、これまでに工夫や改良してきたゲームのことを園児に伝え、園児や友達と共に、○○っこあそびランドを楽しむことができるようにする。

このことにより、身近にある物を使って、遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができると考える。

こんな提示物で

【であう】の段階

実物（おもちゃ）



おもちゃの説明書例

〇〇っこあそびランド		なまえ _____
つくっている物	びゅんびゅんカー	
ざいりょう	作品の絵や写真	
かみコップ		
たけぐし		
ダンボール うちわ		
発見 カード		

【やってみよう・もっとやってみよう】の段階

実物（ゲーム）



ゲームの説明書例（ポスター）

〇〇っこあそびランド		
グループ名 _____	メンバー	_____
ゲームのなまえ	なにがつれるか おたのしみゲーム	
1 あそびのしょうかい (おすすめ)	ゲームの絵や写真	
2 あそびのルール		
3 あそびのちゅうい		

○ 提示物の意図

「であう」の段階では、提示物（実物と説明書）を活用して、自分のつくったおもちゃについて、伝え合う活動を行う。自分のおもちゃに対する気付き、つまり、形や飾り、動き、おすすめや困っていることが分かるような提示物をつかえば、試し遊びの中でそれらを伝え合い、友達同士で気付きを共有化して、気付きの質を高めることができる。友達と伝え合うためには、自分のおもちゃに対する気付きを絵や文で表現し、気付きを明確化する必要がある。そこで、気付きは、発見カードやおもちゃの説明書の中の絵に記録していく。さらに、改良や工夫点を明らかにし、問題解決や次の活動の意欲付けとなるようにする。

「やってみよう・もっとやってみよう」の段階では、グループでつくったゲームのことを、『〇〇っこあそびランド』の準備や本番で、他のグループの友達や園児に説明できるような提示物（ポスター）をつくる。ゲームのおすすめやルール、遊び方の注意が分かるような提示物をつかえば、友達とつくったゲームを相手に分かりやすく伝え、楽しんでもらうことができる。楽しんでもらうことで、これまでの自分の気付きに自信をもち、これからの生活に生かすことができるようにする。

こんな目標と指導計画で

3 単元の目標と指導計画（全18時間）

- 学ぶ意欲・態度
 - ・相手意識をもって、遊ぶ物を楽しくつくったり遊んだりしようとしている。
- 問題を解決する力
 - ・自分のつくりたい物を決め、身の回りにある材料を選んで集め、集めた物を生かして、作品をつくることができる。（課題を発見する力・調べる力）
 - ・**つくったり、遊んだり、友達と交流しながら、自分のつくっている物に工夫や改良をすることができる。**（考える力）
 - ・自分または、友達とつくった物のおすすめや遊び方を、提示物を使って、分かりやすく伝えることができる。（表現する力）
- 生きて働く知識（気付き）
 - ・身の回りの物を使って、楽しい遊びをつくり出すことができることに気付く。
 - ・つくったり、遊んだりしながら、材料の特質を生かした遊びの製作に気付く。
 - ・つくったり遊んだりして交流しながら、自分達でつくる遊びの工夫や面白さに気付く。

段階	配時	学習活動と内容	指導・支援
であう	6	① 1 これからの活動について知り、計画を立てる。 (1) 身の回りのものを使って、楽しいものをつくることを知る。 (2) つくりたい物を決め、計画を立てる。 ・つくる物…コマ、車、めいろ ・材料…牛乳パック、紙コップ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">たのしいおもちゃをつくろう。</div>	○ つくりたい物を決めやすくさせるために、前単元「あきだいすき」でつくった物を教室に展示しておく。 ○ 自分のつくっているおもちゃの特徴に気付かせることができるように、材料やおもちゃが同じような者同士で制作したり遊んだりできる場をつくる。
課外	①	3 つくったおもちゃで遊ぶ。 (1) 個人または友達とおもちゃで遊ぶ。 (2) 発見カードをかく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> ・紙コップで車をつくりました。うちわで強くあおぐと速く走ります。 ・めいろをつくりました。どんぐりを転がします。 </div>	○ おもちゃへの気付きを明確にするために、発見カードをかかせる。
	①	4 つくっているおもちゃについての説明書をつくる。	○ おもちゃで試し遊びをさせるために、前時の発見カードをもとに、自分のおもちゃを知ってもらうための説明書をつくらせる。
	②	5 同質グループによる試し遊びをする。 (1) 友達に自分のおもちゃについて、提示物（おもちゃと説明書）を使って伝え合い、試し遊びをする。【伝え合う活動①】	○ おもちゃの工夫や改良点に気付かせるために、似ているおもちゃを作ったグループで遊ばせる。 ○ 工夫や改良点の観点を明らかにさせるために、楽しい形・飾り・動

	<p>① 本 時 A</p>	<p>(2) 発見カードをかく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼくの紙コップの車を、〇〇君みたいに速く走らせたいです。大きな紙コップを使うといいと教えてもらいました。 ・どんぐりのめいろをつくりました。行き止まりがおもしろいと言われました。 </div> </p> <p>(3) おもちゃを改良し、説明書に記録をする。</p> <p>6 異質グループによる試し遊びをする。</p> <p>(1) 友達に自分のおもちゃについて、提示物(おもちゃと説明書)を使って伝え合いながら、試し遊びをする。 【伝え合う活動①】</p> <p>(2) これまでの活動をふり返る。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで楽しめるゲームをつくりたい。 ・保育園や幼稚園の友達と遊びたい。 </div> </p>	<p>きについて気を付けながら遊ばせるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの工夫や改良への気付きを明確にするために、楽しい形・飾り・動きに注目させた発見カードをかかせる。 ○ 友達のおもちゃの工夫を知って、自分のおもちゃの改良点を考えることができるように、楽しい形・飾り・動きに注目させる。 <p>○ 人を楽しませる手づくりおもちゃは色々あるということに気付かせるために、違う種類のおもちゃを作ったグループで遊ばせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ つくって遊んできたことをふり返らせ、さらに、友達と一緒にゲームをつくって、他の人にも楽しんでもらいたいというめあてと意欲を持たせる。
<p>や っ て み よ う</p>	<p>9 ②</p>	<p>7 めあてを決め、計画を立てる。</p> <p>(1) めあてについて話し合う。 めあて <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「〇〇っこあそびランド」をひらき、らいねんの1ねんせいにたのしんでもらおう。</p> </div> </p> <p>(2) これまでにつくったおもちゃを使ったゲームを考え、グループをつくる。</p> <p>(3) グループで、計画をたてる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの内容 さかなつりゲーム、ボーリングゲーム 車レース、的当てゲーム ・材料 ペットボトル、紙コップ、ダンボール <p>8 「〇〇っこあそびランド」の準備をする。</p> <p>(1) ゲームをつくる。(図工)</p> <p>(2) グループ内で試し遊びをして、発見カードをかく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・車レースで勝った人には、景品を渡したい。 ・ボーリングで、たおしたピンの点数が分かりやすくなるようにしよう。 </div> </p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時のふり返りをもとに、相手意識と目的意識をもたせるために、来年1年生になる園児を招待して楽しんでもらうことを伝える。 <ul style="list-style-type: none"> ○ グループの友達と協力して、試行錯誤しながらゲームをよりよいものにしていくために、ゲームで楽しく遊んでもらうための面白さやルールへの気付きを発見カードにかかせる。

	<p>②</p> <p>① 本 時 B</p> <p>②</p>	<p>(3) ゲームの改良をし、ポスターをつくる。</p> <p>(4) 提示物（ポスター）でゲームのことを伝えながら、学級で試し遊びをする。 【伝え合う活動②】</p> <p>(5) ゲームやポスターの改良をする。</p>	<p>○ 園児に楽しんでもらうために、分かりやすく遊び方を伝えるポスターをつくる。</p> <p>○ 園児に楽しんでもらえるゲームであるかを確認し、工夫や改良点を気付かせるために、提示物（ポスター）を活用させて遊ばせる。</p>
<p>も っ と や っ て み よ う</p>	<p>3</p> <p>黙</p> <p>②</p> <p>①</p>	<p>9 園児を招待して、「〇〇っこあそびランド」を開く。</p> <p>(1) 招待状をつくる。(国語)</p> <p>(2) 「〇〇っこあそびランド」を開催する。 【伝え合う活動③】</p> <p>(3) これまでの活動を振り返る。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・つくったゲームを面白いといってもらえて、うれしかった。 ・手づくりおもちゃやゲームは、とても楽しいから、またつくりたい。 ・友達や年長さんと遊べて楽しかった。2年生やお家の人にも楽しんでもらえることを考えてみたい。 </div>	<p>○ 手づくりの物の面白さや身近な人と遊ぶことの楽しさを実感させるために、おもちゃと説明書やゲームとポスターで、これまでの活動を振り返らせる。</p>

(メ モ)

4 本時A 提示物をつかった伝え合う活動① (6 / 18)

5 本時の目標

- お互いのおもちゃについて提示物をつかって伝え合い、試し遊びをすることで、遊びや伝え合うことのよさに気づき、遊びの対象を広げようとするができる。

6 本時指導の考え方

本時は、自分が改良したりつくり直したりしてきたおもちゃ（提示物）を、おもちゃとその説明書（提示物）をつかいながら小グループ内の友達に説明をし、互いに遊び合い、これまでの活動をふり返り、次の意欲へとつなぐための交流の場面である。自分が改良したりつくり直したりしてきた提示物（おもちゃ、説明書）を活用して説明し、楽しく遊んでもらう。遊んだ後に、よかったところを聞く。また、友達の説明を聞き、友達の作ったおもちゃで遊び、自分の説明や自分のおもちゃと比べる。そうすることによって自分の考えを深め、よりよいものをつくってもっと遊びの対象を広げたいという意欲をもつことができるであろう。

そこで、本時指導にあたっては、次のような手だてをとる。

(1) 提示物

本時における提示物として、実物（おもちゃ）と右のような説明書を活用する。

児童は、これまでに材料やおもちゃの種類が同じ同質グループの友達とともに、自分のおもちゃをつくったり、改良してつくり直したり、遊びあったりしてきた。その中で、工夫したところ、おもしろかったところ、こまったところ等の気づきを発見カードに書き、さらにそれをもとに説明書もつくりあげてきた。

本時では、実物（おもちゃ）や説明書を提示しながらおもちゃの名前や使った材料、遊び方を分かりやすく説明できるようにする。説明するときは、説明書に書いてあるおもちゃの名前や使った材料だけでなく、これまでに行った工夫や改良に至るまでに自分が今までに気付いたことも説明させる。そして話す順序に気を付けながら自分の言葉で分かりやすく説明できるようにもする。

〇〇っこあそびランド		なまえ_____
つくっている物	びゅんびゅんカー	
ざいりょう	作品の絵や写真	
かみコップ たけぐし ダンボール うちわ		
発見 カード		

(2) 交流の工夫

① 提示物を活用した遊び合いの交流

本時では、材料やおもちゃの種類の違いの異なるおもちゃをつくっている児童同士で小グループを編成し、その中で順次交代して遊びを紹介する。これまで工夫、改良をしてきたおもちゃを説明することにより、楽しく遊んでもらい、その充実感を「対象者をより広げたい」という意欲につなぐようにする。

② 学習の振り返りをする全体交流

遊び合いをして、その後自分や友達のおもちゃと、その説明書のよいところや、説明の仕方のよさに対する気づきをみんなで振り返る場を設定する。気づきを全体で交流することで、喜びと充実感をさらに高める。そして、を楽しませる「〇〇っこあそびランド」にするための意欲につなぐようにする。

7 本時の展開

学習活動と内容	指導・支援
<p>1 本時のめあてと活動の仕方を確認する。 めあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>おもちゃのしょうかいをしてあそび、たのしかったところをつたえあおう。</p> </div> <p>2 遊び合いをする。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 一人の児童がグループの友達に、説明書を活用しておもちゃの説明をする。 ② 遊ぶ。 ③ 遊び手は、楽しいところを伝える。 ④ 次の人に交代する。全員終わるまで続ける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃの名前 ・使った材料 ・おすすめ <p>(例)「ぼくはびゅんびゅんカーをつくりました。材料には紙コップと、竹串と、段ボールと、ストローと、うちわを使いました。 遊び方を言います。 まず、スタートに・・・・・・・・。 次に、うちわで・・・・・・・・。 ○○したらゴールです。 面白いところは・・・・・・・・です。」</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○感想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃの楽しかったところ <p>(例)「うちわで強くあおぐと速く走ったところが楽しかったです。」</p> </div> <p>3 今日の学習を振り返る。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 今日の学習の感想を数名発表する。 (2) 「今日の学習で」を書く。 (3) 書いたことを発表する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○振り返りの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊んだり、遊んでもらったりしてよかったところ。 ・これからしたいこと。 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・魚つりは本物みたいだった。 ・迷路のトンネルを面白がってくれた。 ・隣のクラスの友達のおもちゃでも遊びたい。 ・友達のおもちゃと合体したい。 ・幼稚園の子にも遊ばせたい。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の学習を想起しやすいように、活動の様子やおもちゃの写真を掲示しておく。 ○ めあてと活動の仕方の確認の中で、遊び手には「どこが楽しかったかを見つけながら遊ぶように」という視点を明確に与え、遊びが目的とならず、気付きの質が高まるようにする。 ○ 自分とは違うおもちゃで遊ぶことによって気付きの質を高めやすくするために、活動グループは異なったおもちゃをつくっている児童同士にする。 ○ 提示物(説明書)により、おもちゃを分かりやすく紹介させることができるように、説明の仕方を例示しておく。 ○ 説明と遊び手の両方の立場で、おもちゃに対して気付かせることができるように、一人ずつ交代で交流させる。 ○ よかったところだけでなく、園児を招待する「○○っこあそびランド」へ結びつけるよう、これから更に何をしたいか、ということも振り返りの視点にする。 ○ 気付きを共有化するために、各自の提示物の写真を掲示し、発表の内容を整理しながら板書をする。 ○ ぜひ取り上げたい内容は、これまでの自分や友達の気付きを認め合い、これからの活動への意欲付けにするために意図的に発表させる。

4 本時B 提示物をつかった伝え合う活動② (13/18)

5 本時の目標

- ポスターでゲームのことを伝え合い、自分達のゲームのよさに気づき、改良点を考えることができる。

6 本時指導の考え方

本時は、友達と協力してつくってきたゲームが「〇〇っこあそびランド」の本番で、園児を楽しませるゲームであるかを確認し、改良点を考えることができるように、試し遊びをする交流の場面である。

他のグループの友達に提示物（ポスター）を活用して、自分達のつくったゲームのおすすめや遊び方のルールを説明し、遊んでもらう。遊んでもらうことで、自分達のポスターによる説明が、スムーズに楽しく遊べる物になっているかを見直すことができると考える。遊んだ友達からゲームの楽しいところを伝えてもらうことで、自分達のゲームのよさに気付くことができ、自信をもつことができる。そして、困ったところを伝えてもらうことで、より楽しくするために、紹介の仕方や遊び方の工夫、形や大きさのつくりかえを考えようとする意欲をもつことができると考えた。

また、他のグループのポスターによる説明を聞き、ゲームで遊ぶことで、自分達のゲームと比べることができる。比べることで、他のグループのよい所を参考にすることができると思った。

そこで、本時指導にあたっては、次のような手だてをとる。

(1) 提示物

本時における提示物として、右のようなポスターを活用する。

児童は、これまでに、グループの友達と協力して、つくったり、遊んだりして発見カードにゲームに対する気づきを明確化してきた。さらに、発見カードをもとにして、ゲームの名前や絵や写真で表現したポスターを前時までにつくった。

本時では、ゲームの楽しさが分かりやすく伝わるように、ゲームのおすすめやルール、遊ぶときの注意について、ポスターを提示して友達に伝える。

遊びの紹介やルール、注意はポスターの中に文章で書き表すのではなく、ゲームの絵や写真に記録している気づきをもとに、言葉で伝えるようにする。

〇〇っこあそびランド	
グループ名 _____	メンバー <input type="text"/>
ゲームのなまえ	なにがつけれるか おたのしみゲーム
1あそびのしょうかい (おすすめ)	ゲームの絵や写真
2あそびのルール	
3あそびのちゅうい	

(2) 交流の工夫

① 提示物を活用した試し遊びの交流

ゲームをつくっているグループは、1グループ3～4人で構成され、6または7グループある。本時では、前半と後半の2つに分かれ、伝える立場と遊ぶ立場の両方の立場に立つことができるようにする。

② 学習の振り返りをする全体交流

試し遊びをして、他のグループのポスターやゲームのよさや、自分のグループのゲームの紹介の仕方や遊び方の改良点の気づきについて振り返る場を設定する。気づきを全体で交流することで、気づきを共有化させる。さらに、充実感や課題意識をもたせ、次の活動のめあて及び、「〇〇っこあそびランド」本番に向けての意欲付けとなるようにする。

7 本時の展開

学習活動と内容	指導・支援
<p>1 本時のめあてと活動の仕方を確認する。 めあて</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ポスターでゲームのしょうかいをしてあそび、ゲームのおもしろいところやこまったところをつたえあおう。</p> </div> <p>2 試し遊びをする。 (1) 前半 Aチーム … ポスターを活用してゲームの紹介をする。 Bチーム … ①Aチームのゲームの紹介を聞いて、遊ぶ。 ②面白かったところや困ったところを伝える。 (2) 後半 (前半と反対になる。)</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○紹介 ・ゲームの名前とおすすめ ・ゲームのルール ・ゲーム上の注意 (例) 「わたしたちのゲームは、何がつれるかお楽しみつりゲームです。つる物は、袋に入っているので、開けるまで何がつれたかお楽しみです。ゲームの仕方はまず、……………。 次に、……………。 最後に、……………のようにします。 ●●に気をつけて、ゲームを楽しんでください。」</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○感想 ・ゲームの面白かったところ ・ゲームをして困ったところ (例) 「ボーリングゲームのボールが転がる時に音が鳴って、楽しかった。」 「自動車レースのレース場がせまくて、隣の車とぶつかって、なかなかゴールできなくて困りました。」</p> </div> <p>3 今日の学習を振り返る。 (1) 今日の学習の感想を数名発表する。 (2) 「今日の学習で」を書く。 (3) 書いたことを発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○振り返りの視点 (園児を招待した時のことを想定して) ・他のグループのゲームの面白かったところ ・ゲームで遊んでもらって気付いた自分たちのゲームのよいところや作り直しがあるところ (例) 「年長さんでも倒しやすいうように、ボーリングのピンの重さを少し軽くしよう。」</p> </div>	<p>○ スムーズに交流ができるように、活動の流れを黒板に掲示しておく。</p> <p>○ 遊び手には、単なる遊びが目的ではなく、ゲームのよさや改良点を考させるために、①ゲームの面白いところ②ゲームをしてこまったところを見付けながら遊ぶように、2つの視点を与える。</p> <p>○ 伝え手と遊び手の両方の立場で、ゲームに対して気付かせることができるように、前半と後半に分けて交流させる。</p> <p>○ 提示物 (ポスター) により、園児という相手意識をもち、ゲームを分かりやすく紹介させることができるように、伝え方を例示しておく。</p> <p>○ 説明や、ゲームが園児に分かりやすいものであるかを振り返ることができるようにする。</p> <p>○ 交流をした時に、ゲームをつくってきたことの充実感や「〇〇っこあそびランド」本番の意欲付けになるように、他のゲームの面白かったことを振り返りの視点とする。</p> <p>○ 次時で、本番前の最終つくり直しができるように、ゲームのつくり直しが必要なところを振り返りの視点とする。</p>

