

# 第1学年 生活科学習指導案

## 1 単元名 「おもちゃであそぼう」

### 2 指導観

- 本単元は、自分の身の回りの自然や身近にある物から遊びに必要な材料を見つけ出し、遊びを考えたり遊びに使う物を自分なりに工夫したり作り出したりして、みんなで一緒に夢中になって遊ぶ楽しさを味わえるようになることをねらいとしている。また、友達と一緒に楽しく遊ぶために、遊び方を工夫したり、ルールを決めたりなどして、友達とのよりよいかかわりを深めることにも意義がある。

身近にある物で簡単に作ることができるおもちゃ作りは、どの子どもも作ってみたいという思いや願いをもつことができ、意欲的に活動に取り組むことができる。また、一人一人のアイデアを生かした遊び作りをすることで、一つの物を作り上げる喜びを味わい、お互いのよさを認め合うことができる。そして、友達との交流に思いきりひたる体験を通して子ども同士の交流はもとより、相手を思いやりながら一緒に遊ぶ楽しさも味わえると考えられる。

- 本学年の子どもたちは、これまでに、生活科「大きくなあれ わたしのはな」の学習で、あさがおを育てて大きくなる様子を観察したり、「きせつとあそぼう」の学習で、虫をとってきて育てたりしてきた。「なかよしいっぱいさいくせん」での学校探検では、見つけたものについて友達と交流したり、図工科「すなやつちであそぼう」の学習では、砂や土で迷路やお菓子などを友達と一緒に楽しく作ったりしてきている。その中で、自分の遊びを楽しくするための工夫をしたり友達と協力して取り組んだりする姿が見られるようになってきた。

遊びに関する事前のアンケートでは、放課後の子どもたちの遊びは、ゲームやお絵かきなどが多い。学校では、おにごっこや固定施設（ジャングルジム、さるわたり）で遊ぶ子どもが多い。また、今までに、おもちゃを作ったことがある子どもは、35%である。アンケートの結果から、子どもたちが、おもちゃを作り工夫して遊んだ経験は、少ないことが分かった。しかし、「おもちゃを作って遊びたいか」の質問には、70%の子どもがおもちゃを作って遊びたいと答えている。

- 本単元の指導にあたっては、次のような三つの場に分けて単元を構成する。

#### 【出合いの場】

ここでは、子ども一人一人が思いや願いをもつことができるように、話し合いを大切にします。まず、夏休みの友達の作品をきっかけに、手作りおもちゃで遊んだことなどを思い出し話し合う。その際、具体的に想起しやすいように、教師の作ったおもちゃを持ってきて遊んだり試したりする。

また、「こんなおもちゃを作ってみたい。」という願いを具体的にもたせるため、教室に手作りおもちゃや関連図書を置いておき、おもちゃを作って遊ぶ活動への意欲を高める。活動のイメージが広がるように、関連図書の写真や絵も参考にして、「自分たちも作ってみたい。」「友達と一緒に楽しむ遊びをしてみたい。」などという思いを引き出し、製作活動に進んで楽しく取り組めるようにしていきたい。

#### 【活動の場】

おもちゃ作りの場面では、似たおもちゃを作る子ども同士でグループを作り、思いや願いをもとに活動する時間を十分にとりたい。それぞれの活動に必要な道具は、子どもの要望に応じて準備し使い方を指導していく。材料ボックスも活用し、あらかじめ集めておいた材料を選んで使えるような場所も設定する。足りない物は、クラスの友達に呼びかけて収集するなど主体的な活動を促していく。

自らの力で試行錯誤を繰り返したり、友達と一緒に力を合わせたりして、思う存分活動させていく。また、自分が作ったおもちゃや友達が作ったおもちゃで、一緒に遊ぶ場を設定し、「長く回るようにしたい。」「もっと遠くへ飛ばしたい。」「友達より速く走るようにしたい。」などの新たな願いや活動へとつないでいく。教師は、子どもたちの活動を賞賛し、共に喜んだり、考えたりして、子どもたちに寄り添った態度で接していく。活動の中で生まれた「〇〇したから、よく回る

ようになったんだね。」などと小さな気付きを見取り、「どうしたら速く動くかな。」などと問い返したり、「〇〇さんのを見てごらん。」と交流を促したりする。また「もう少し大きくしたら。」「こうしたらいいよ。」と方向付けのためのアドバイスも行っていきたい。また、「〇〇くんは、よく見付けたね。」「これは、〇〇などところが、すごいね。」「時間を決めたんだね。」などと価値付け、意味付けをしていく。

さらに、より楽しくよりおもしろい動きが出るような活動が展開できるように方向付けたり、意欲付けたりしていく。

みんなで遊んだ後には、「いいねシール」を貼ったり「いいねカード」を書いたりする。その中で、友達と似ているところや違うところに気付かせたい。

#### 【交流の場】

毎時のまとめには、自分の活動を振り返る時間を設定し、「振り返りカード」に今日の学習で楽しかったことや気付いたことなどを書かせていく。教師は、今日の学習で学んだこと、次の学習につながっていくことの視点で子どもの気付きを発表させ、全体に広げていく。

おもちゃを作って遊ぶことに満足させたら、子どもたちに「次は、何をしたいか。」と問い返し考えさせていく。似たおもちゃの友達との遊びから今度はクラスみんなの遊びへと広げていきたい。そのために、活動の区切りがついた頃に交流の場を設定し、どうするかを話し合わせる。いつ・どこで・どのようなやり方でという観点で意見を出させ、子どもたちの意見を整理しまとめて見通しをもって学習に取り組ませたい。

最後に、本単元全体の学習を振り返る場を設定する。子どもたちの活動を、写真や作品、「振り返りカード」を活用しながら交流し、自分たちの頑張ったところや成長、友達との交流の楽しさなどに気付かせていきたい。

### 3 単元の目標

#### ○ 生活への関心・意欲・態度

- ・おもちゃ作りに関心を持ち、進んで計画を立て材料を集めたりなどして遊びを作り、楽しく遊ぶことができる。

#### ○ 活動や体験についての思考・表現

- ・身近な自然や物を利用しながら、おもちゃを作ったり、自分たちの思いを生かしたおもちゃを作り出したりして、楽しく遊ぶことができる。

#### ○ 身近な環境や自分についての気付き

- ・おもちゃを作ったり遊んだりする中で、人とかかわる楽しさに気付くとともに自分や友達の似ているところや違うところがわかる。

4 単元の評価規準及び具体の評価規準

(国立教育政策研究所「内容のまとまりごとの評価規準に盛り込むべき事項及び設定例」H22 参照)

		ア生活への 関心・意欲・態度	イ活動や体験についての 思考・表現	ウ身近な環境や自分について の気付き
(6) 自然や物を使った遊び	単元 の 評価 規準	いろいろなおもちゃに関心をもち、楽しく遊ぼうとしている。	身の回りの自然や身近にある物を使うなどしておもちゃを考えたり、おもちゃに使うものを自分なりに工夫したりして、それをすなおに表現している。	おもちゃや遊びに使う物をつくる面白さ、自然の不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。
	具体 の 評価 規準	① 身近な自然や物を利用したおもちゃに関心を持ち、作りたいという思いや願いをもっている。 ② 思いや願いをもって、おもちゃを作ろうとしている。	① 作りたいおもちゃを考えている。 ② おもちゃで楽しめるように作ったり工夫したりしている。 ③ 比べたり、試したりして遊びを工夫している。	① 友達とかかわって遊ぶ楽しさ、友達と似ているところや違うところに気付いている。
		エ生活への 関心・意欲・態度	オ活動や体験についての 思考・表現	カ身近な環境や自分について の気付き
(8) 生活や出来事の交流	単元 の 評価 規準	学習したことや考えたことをもとに、みんなに伝えようとしている。	おもちゃづくりで工夫したことを、自分の言葉で伝えたり、発表したりしている。	友達と協力して活動できたことや、自分で考えたことや発表できたこと、友達の考えや発表のよさに気付いている。
	具体 の 評価 規準			① 発表を聞いて、おもちゃを作る楽しさやみんなで遊ぶ楽しさに気付いている。

5 単元の指導計画及び評価計画（全9時間）

次	配時	主な学習活動と内容	主な支援	評価規準
第一次 おもちゃであそぼうのけいかくをたてよう ②	1 出会い	1 夏休みに作った手作りおもちゃや教師の作ったおもちゃを見たり本を見たりする。 ○ けん玉      ○ ぴよんぴよんがえる ○ こま          ○ めいろ ○ 車  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">めあて      おもちゃであそぼう。</div> 2 おもちゃで遊ぶ。 3 学習のまとめをする。 (1) 本時の学習を振り返り、「振り返りカード」を書く。 (2) 本時の学習のまとめをする。  <div style="border: 3px double black; padding: 5px; margin: 10px 0;">まとめ      たのしかったから、じぶんのおもちゃをつくろう。</div> (3) 次時への見通しをもつ。	○ 学習への意欲を高めるために、夏休みに作ったおもちゃや教師が作ったおもちゃを用意しておく。  ○ いろいろイメージをもちやすいように、本なども用意しておく。	身近な自然や物を利用したおもちゃに関心を持ち、作りたいという思いや願いをもっている。 【アー①】
	1 出会い	1 前時を想起し、めあてを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">めあて      なにをつくるかかんがえよう。</div> 2 何を作るかを決め、計画を立てる。 (1) 自分が作りたいおもちゃを決める。 (2) おもちゃを作る材料や作り方を考える。 (3) グループングをする。  3 学習のまとめをする。 (1) 本時の学習を振り返り、「振り返りカード」を書く。 (2) 本時の学習のまとめをする。  <div style="border: 3px double black; padding: 5px; margin: 10px 0;">まとめ      けんだま、こま、ぴよんぴよんがえるなどをつくってみよう。</div> (3) 次時への見通しをもつ。	○ 意欲的に作ることができるよう、材料をいろいろ集めさせておいたり見本のおもちゃを置いたりしておく。	作りたいおもちゃを考えている。 【イー①】

第二次 つくってあそぼう ⑥	活動	2	1 前時を想起し、めあてを確認する。		思いや願いをもって、おもちゃを作ろうとしている。 【アー②】 おもちゃで楽しめるように作ったり工夫したりしている。 【イー②】
			めあて おもちゃをつくってあそぼう。		
		2 おもちゃを作ったり遊んだりする。 (1) おもちゃを作る。 (2) おもちゃで遊ぶ。 3 学習のまとめをする。 (1) 本時の学習を振り返り、「振り返りカード」を書く。 (2) 本時の学習のまとめをする。	○ 安全に使うために、はさみや段ボールカッターなどの使い方の指導をしておく。 ○ 活動が停滞する場合は言葉かけをしたり一緒に作ったりする。		
			まとめ てづくりおもちゃであそんだらたのしかった。 うまくいかないところもあった。		
			(3) 次時への見通しをもつ。		
組本時 2 / 2	活動	2	1 前時を想起し、めあてを確認する。		比べたり試したりして遊びを工夫している。 【イー③】
			めあて もっとたのしくしよう。		
		2	2 おもちゃを作り替えたり、遊んだりする。 (1) おもちゃを作り替えたり遊んだりする。 (2) 似たおもちゃを作っている友達のおもちゃで遊ぶ。 3 本時を振り返り、話し合う。 (1) 楽しかったことや工夫したことなどを話し合う。 (2) 本時の学習のまとめをする。	○ 似たおもちゃ同士で作るように場を設定する。 ○ 「どうしたら、楽しくなるか」を考えさせる。 ○ 子どもの気付きを賞賛し、価値を実感させる。	
			まとめ あそびかたや、るうるをくふうしたらおもしろくなった。		
			4 次時への見通しをもつ。		
活動	活動	2	1 前時を想起し、めあてを確認する。		友達とかかわって遊ぶ楽しさ、友達と似ているところや違うところに気付いてい
			めあて みんなであそぼう。		
		2 みんなで遊ぶための準備について話し合う。 3 おもちゃを使って遊ぶ。	○ それぞれの遊びのコーナーを準備させる。		

		<p>(1) 自分の作ったおもちゃで遊んでもらう。  (2) 友達のおもちゃで遊ぶ。</p> <p>4 学習のまとめをする。  (1) 本時の学習を振り返り、「振り返りカード」  を書く。  (2) 本時の学習のまとめをする。</p>	<p>○ 「いいねシール」を貼ったり「いいねカード」を書いたりさせる。  ○ 友達や自分のよさに気付いている子どもを賞賛する。</p>	<p>る。  【ウー①】</p>
		<p>まとめ てづくりおもちゃであそんでたのしかった。  みんながほめてくれてうれしかった。</p>		
<p>第三次  ふりかえろう  ①</p>	<p>1  交流  二組  本時</p>	<p>(3) 次時への見通しをもつ。</p> <p>1 前時を想起し、楽しかったことを話し合う。  2 みんなで遊ぶ。  3 めあてを確認する。</p> <p>めあて 「おもちゃであそぼう」をふりかえろう。</p> <p>4 これまでの学習を振り返って、楽しかったことやよかったことを友達に伝える。  5 本時の学習のまとめをする。  (1) 本時の学習を振り返り、「振り返りカード」  を書く。  (2) 本時の学習のまとめをする。</p>	<p>○ 振り返りができるように、掲示物や写真を準備しておく。  ○ 友達や自分のよさに気付いている子どもを賞賛する。</p>	<p>発表を聞いて、おもちゃを作る楽しさやみんなであそぶ楽しさに気付いている。  【カー①】</p>
		<p>まとめ ともだちとつくったりあそんだりすると、もっとおもしろくなったよ。またみんなであそびたいな。</p>		

## 第1学年1組 本時学習指導案

### 6 本時 6/9 【活動の場】

#### 7 本時の目標

- おもちゃで楽しく遊ぶことができる。 (関心・意欲・態度)
- おもちゃを工夫して作ったり、遊び方を工夫したりすることができる。 (思考・表現)

#### 8 本時の仮説

似たおもちゃの子ども同士と一緒に活動できるような場の設定と教師の言葉かけなどの支援を行えば、子どもたちは、思いや願いをもって繰り返し活動し、おもちゃの作り方や遊び方を工夫することができるであろう。

#### 9 本時指導の考え方

これまでに子ども達は、教師が作った見本のおもちゃで遊んだり関連図書などを参考にしてそれぞれに自分が作りたいおもちゃで遊んだり作ったりしてきている。

前時では、似たおもちゃごとのグループを作り、一緒に遊びながら、もっと楽しくできるように、おもちゃを作ったり遊んだりしてきている。その中で「もっと速く」「もっと長く」「みんなで」など、作り方や遊び方をどのようにしたらいいか考えながら作ってきている。

そこで本時の指導にあたっては、もっと楽しく遊ぶことができるように、友達のおもちゃや遊び方を参考にしながら、遊んだり作り替えたりする活動や友達との交流を通し、おもちゃの作り方や遊び方を、さらに工夫させていきたい。

まず、今日のめあてを確認させる。一人一人の遊びやめあては違っていても、全体でめあてを確認することで、みんなで楽しく活動できるように意欲を高めておきたい。前時と同じように、比べたり遊んだりできるように似たおもちゃのグループで作ったり遊んだりさせたい。







その中で、教師が、「〇〇くんは、速く回るために材料を工夫したね。」「〇〇のところがいいね。」と言葉かけをし、友達や自分のおもちゃのよさや工夫に気付かせたい。何回も繰り返したり、友達と比べながら遊んだりする中で、自分のおもちゃを作り替えたり、遊び方を工夫したりできるようにしたい。中には、自分や友達のおもちゃのいいところや工夫しているところが、分からない子どももいると思うので、教師が、「ここは、すごいね。」「〇〇くんは、こんなふうになっているよ。」「〇〇くん、教えてあげて。」など言葉かけをして支援していきたい。

そして、活動後の振り返りで、どうしたら楽しく遊べたかを全体で交流する。作り方や遊び方やルールなど工夫の仕方を振り返り、どうしたら、より楽しく遊べたかを考えさせたい。その際、作り方や点数、回数、ルールなどの遊び方の観点から、教師は、賞賛、共感、問い返しなどの言葉かけをしながら、子どもの気付きを整理していく。そして、その中で、遊び方やルールを工夫すると、もっと楽しく遊べるということに気付かせ、もっと工夫して楽しく遊びたいという意欲をもたせたい。さらに、次にどうしたいかを問いかけ、他の友達のおもちゃで遊んだり、クラスのみんなど遊んだりするという次時の見通しをもたせていきたい。

#### 10 準備

- 教師・・・おもちゃ作りに使う材料や道具、「振り返りカード」
- 児童・・・自分のおもちゃ、おもちゃ作りに使う材料や道具

11 本時の展開 (6/9)

配時	主な学習活動と内容	○主な支援
5	<p>1 前時を想起し、本時のめあてを確認する。</p> <p>(1) 本時のめあてを確認する。</p> <p>(2) 自分のおもちゃをどうしたいか確認する。</p>	<p>○ 似たおもちゃのグループで一緒に作ったり遊んだりできるように場を設定しておく。</p> <p>○ 数人に発表させ、もっと楽しくおもしろくできるように工夫するように声かけをする。</p>
<p>めあて    もっとたのしくしよう。</p>		
30	<p>2 おもちゃを作り替えたり遊んだりする。</p> <p>(1) 自分のおもちゃを作り替えたり遊んだりする。</p> <p>(2) 似たおもちゃを作っている友達のおもちゃで遊ぶ。</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>こまグループ</p>  <p>さかみちでもまわるのかな。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>けん玉グループ</p>  <p>じかんをはかってみよう。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>車グループ</p>  <p>コースは、このせんまでだよ。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>ボーリンググループ</p>  <p>びんにてんすうをつけるよ。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>めいろグループ</p>  <p>もっと、みちをひろくしてみよう。</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;"> <p>びよんびよんガエルグループ</p>  <p>どっちがたかくとぶかきようしよう。</p> </div> </div> <p>(3) 「振り返りカード」を書く。</p>	<p>○ 計画的にそれぞれのグループを回り、子どもの気付きをほめて価値付けたり、一緒に遊んでおもしろいところに共感したりしながら子どもたちの意欲を高める。</p> <p>○ 子どもたちが、互いに交流しながら、考えを、伝え合ったり深めたりできるように、友達とおもちゃを比べたり、友達に作り方や遊び方をアドバイスしたりするように促す。</p> <p>○ どうしたらいいか困っているグループには他のグループも見るようにアドバイスする。</p> <p>○ 楽しかったことや工夫したことを中心に書くように言葉かけをする。</p> <p>○ 遊び方や作り方の観点で、黒板にまとめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>評価規準【イー③】</b>              比べたり、試したりして、遊びを工夫している。</p> </div>
<p>まとめ    あそびかたや、るうるをくふうしたらたのしくなった。</p>		
2	<p>4 次時への見通しをもつ。</p>	



## 第1学年2組 本時学習指導案

### 6 本時 9/9 【交流の場】

#### 7 本時の目標

- 自分の経験やこれまでの学習を振り返り、発表ができる。(思考・表現)
- 発表を聞いて、おもちゃを作る楽しさやみんなで遊ぶ楽しさに気付くことができる。(気付き)

#### 8 本時の仮説

「振り返りカード」や写真を見たり、実際にみんなで遊んだりして、学習を想起し発表し合えば、おもちゃを作る楽しさやみんなで遊ぶ楽しさに気付くことができるだろう。

#### 9 本時指導の考え方

これまでに子どもたちは、身近な物などを利用しておもちゃを作り、遊びながら作り替え、作り替えては遊ぶという活動を繰り返し行ってきた。その際、似たおもちゃの子ども同士でグループを作ることにより、子どもたちは活動しながら交流し、グループの友達からほめてもらったり、教えてもらったりしてきている。

前時では、「おもしろいおもちゃができた。今度は、みんなで遊びたい。」という思いをもとに、クラス全員で遊ぶ時間をもった。他のグループのおもちゃで友達と一緒に楽しく遊んだり、楽しかったグループに「いいねシール」を貼ったり「いいねカード」を書いたりしながら、手作りおもちゃで遊ぶ楽しさを十分に味わわせることができた。

そこで本時の指導にあたっては、前時の学習を思い出させながら実際にもう一度遊ばせた後、今までに自分が楽しかったこと・自分の頑張ったこと・うれしかったことや友達のよかったところなどの振り返りを行わせていき、話し合い、学習をまとめていきたい。

まず、楽しかった前時を想起し話し合わせる。「いいねシール」や「いいねカード」をもらった感想や友達のおもちゃで遊んだ感想が出されるだろうが、うれしかったことや楽しかったことに対して、「どんなところが楽しかったの。」など問い返しながら内容を広げたい。

さらに、実際にクラスみんなで遊んでみて、楽しさを再度実感させたい。最後の遊びであることを告げ、もう一度遊びたいおもちゃを決めさせ遊ばせた後、めあての確認をする。

次に、これまでの学習を振り返り友達に伝える場面では、掲示物や「振り返りカード」を必要に応じて見直ししながら、楽しかったことやうれしかったこと、すごいなと思ったことを出し合わせる。実物を見せたり実演したりしながら、振り返りを行わせていき発表させ、全体に広げたい。

発表を聞きながら、教師は、賞賛や問い返しや発言をつないだり広げたりしながら内容を広げていき、自分たちの頑張ったところや成長、友達のよかったこと、友達と作ったり遊んだりする楽しさがあつたことに気付かせていきたい。また、その気付きを視覚的にとらえやすいようにその三点に分けて板書にまとめていきたい。

最後に、本時で分かったことや思ったことを書かせる中で、一人一人の子どもに、自分や友達のおもちゃ作りや遊びの満足感を確認させ、まとめへ導きたい。

#### 10 準備

教師・・・掲示物、写真

児童・・・「振り返りカード」、自分のおもちゃ、「いいねシール」、「いいねカード」