

第1学年生活科学学習活動案

1. 単元名 「むかしのあそびをしよう～めざせ あそびめいじん!～」

2. 単元づくりの考え方

○ こんな子どもだから

本学年の子どもたちは、学校ではボール遊びやおに遊び等の集団遊びをしているが、帰宅後は、室内でテレビゲームやカードゲーム等の一人遊びをしていることが多い。たとえ友達と一緒にゲームをしていても、同じ空間に身を置いているというだけの場合もあるようだ。また、本校区には祖父母と同居している家庭が少ないため、子どもたちは伝承遊びを教えてもらった経験がほとんどない。

人とのかかわりに関しては、友達と遊んだり6年生と歓迎遠足に行ったり2年生に学校探検に連れていってもらったりする活動を通じて、人と交わることの喜びを感じ、相手の気持ちに気づくことができるようになってきている。

○ こんな単元で

伝承遊びを取り上げることで、素朴な遊びの楽しさに触れさせ、テレビゲーム以外にもいろいろな遊びがあることに気づかせながら、自ら遊びの場を広げていこうとする力をつけさせていきたい。また伝承遊びは簡単に上達するものではなく、習得するには様々な工夫をしたり粘り強く取り組んだり得意な人に教えてもらったりすることが必要となってくる。この点でも、手軽な楽しさを求めがちな今の子どもたちには意義のある単元だと考える。

○ 人とのかかわりから

伝承遊びを通して身近な人々や友達とのコミュニケーションを深めていったり、地域のお年寄りの方に学校に来てもらい伝承遊びを教えてもらったりすることにより、いろいろな人と関わることの楽しさを感じさせ相手を大切にしようとする思いを育んでいくことができると考える。

○ 小中連携から

今回地域のお年寄りとの交流の場を設けることは、子どもたちのコミュニケーション能力をより豊かにし、学年が進み中学校に進学した時にも人とのかかわりを広げていく上で大きな力になるのではないかと考える。

○ こんな指導・支援で

- ・日頃の遊びや、夏休みの帰省先での祖父母との交流を振り返りながら、遊びについての関心を高めさせる。
- ・祖父母や両親が子どもだった頃の遊びを調べることにより、遊びには様々なものがあるのだということに気づかせていく。また、自分もそれをやってみたいと思う気持ちを引き出していく。
- ・地域の方に3回学校に来てもらい交流を深めさせていく。
 - 1回目は出会いの喜びを味わい遊びのポイントを教えてもらったりお手本を見せてもらったりする。
 - 2回目は練習の成果を見てもらい、さらなる上達のためのアドバイスをもらう。
 - 3回目は地域の方を招待し発表会をする。練習の成果を披露し、感謝の思いを伝えさせたい。また交流の場面の司会や進行を子どもたちに主体的にさせることにより子どもたちの意欲を高め、地域の方との触れ合いにより喜びを感じさせていきたい。
- ・それぞれの遊びに上達カード(めいじんカード)を作りそれを使って遊ぶことにより、遊びにメリハリを持たせ、遊びへの関心をより深めさせ上達への意欲を引き出していきたい。
- ・学習が終わった後も、クラスや学年で遊ぶ時間を設定することにより、伝承遊びに対する関心を持続させていきたい。

3. 単元目標

- 伝承遊びに興味を持ち、地域の方や友達と積極的にかかわりながら楽しむことができる。(興味・関心)
- 遊びの上達のために、友達と教え合ったり、アイデアを出して工夫をしたりすることができる。(表現)
- 友達と一緒に遊ぶ中で、約束やルールを守ることと相手の立場に立って考えることの大切さに気付くことができる。また、遊びの幅を広げたり昔の遊びが出来るようになったりした自分の成長に気付くことができる。(気付き)

4. 学習活動の展開と支援計画 (15時間)

段階	学習活動と子どもの姿	支援・指導の工夫と留意点 (※評価の規準)
であう (1)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;"> <p>わたしたちのあそびをしよう 1時間</p> </div> <p>○ わたしたちの遊びについて話し合い、みんなでいっしょに遊ぶ。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ドッジボールが多いね。 ・泥団子を作って遊ぶと楽しいよ。 ・おうちでは、外遊びが少ないね。 ・みんなで遊ぶと楽しいね。 ・もっといろいろな遊びを知りたいなあ。 </div>	<p>○ 事前にアンケートをとり、アンケートの結果をもとに自分たちのおすすめの遊びについて話し合いをさせる。</p> <p>※ 日常の遊びについて意欲的に発表している。</p> <p>○ 家庭での遊びでは、テレビゲームが多いので外遊びに目を向けさせていく。</p> <p>○ 友達と楽しく遊べるように安全に留意する。</p> <p>※ 友達と仲良く遊んでいる。</p>
さぐる (11)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;"> <p>おとうさんやおかあさんのこどものころのあそびをしよう 2時間</p> </div> <p>○ 調べる計画を立てる。 ①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・質問を考え、インタビューの練習をする。 <p>○ 自分達で調べたことを話し合い、調べた遊びをやってみよう。 ①</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・お父さんやお母さんは、どんな遊びが好きだったのだろう。 ・わたしは、お父さんが好きだったかんけりをみんなでやってみたいです。 ・自分達が今までしたことがないひまわりのルールがわかって、楽しく遊べたよ。 ・お父さんやお母さん、テレビゲームで遊ぶより外遊びをたくさんしていたんだね。 </div>	<p>○ インタビューの仕方やメモの取り方を話し合い、ロールプレイの場を設定する。</p> <p>※ 進んでインタビューの練習をしている。</p> <p>※ アンケートの結果をもとに調べたことを意欲的に発表している。</p> <p>○ 遊んでみて分からないことがあれば、おうちの人にくわしく聞けるように保護者をお願いしておく。</p> <p>○ 友達とルールを守って遊べるように安全に留意する。</p> <p>※ ルールを守り、友達と教え合って遊んでいる。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;"> <p>おじいさんやおばあさんのこどものころのあそびをしよう 5時間</p> </div> <p>○ 調べる計画を立てる。 ①</p> <p>○ 調べたことを話し合う。 ①</p> <p>○ 調べた遊びをやってみよう。 ②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊んでみて、名人カードにわからないことや難しい所などを書き込み、発表する。 <p>○ おじいさんやおばあさんといっしょに遊ぶ。 ①</p> <p style="text-align: right;">8 / 15 (本時)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生みんなでおじいさんやおばあさんを歓迎する。 ・グループに分かれておじいさんやおばあさんに遊びを教えよう。 	<p>○ 参考となる本や資料を準備しておく。</p> <p>※ アンケートの結果をもとに調べたことを意欲的に発表している。</p> <p>○ 名人カードを使い一人一人に活動のめあてを持たせる。また安全に遊べる場を設定する。</p> <p>※ 遊んでみてわからないことや難しい所を意欲的に発表している。</p> <p>○ 子どもたちの興味や関心に合わせてグループ作りをする。</p> <p>※ みんなに聞こえるような声で、自分の名前とめあてを言うことができる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんとたくさんふれあいながら、遊びを教えよう。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんと遊ぶことができるように安全面に配慮する。</p> <p>○ かかわりで良かったことをほめ、どの子もうまくかかわることができるように言葉かけをする。</p>

・ぼくは、おばあちゃんが子どもの時にしていたお手玉をやってみたいなあ。
 ・名人カードここまでやれたけれどおばあちゃんに教えてもらって、もっとうまくなりたいなあ。おばあちゃんは、すごいなあ。
 ・おじいちゃんやおばあちゃんと会えてうれしいなあ。

むかしのあそびをもっとじょうずになろう。
 4時間

- 教えてもらったことをもとに、さらに工夫して遊ぶ。 ①
- もっと遊びが上手になるために、おじいさんやおばあさんに教えてもらいながら遊ぶ。 ①
- 教えてもらったことをもとに、友達と教え合っ
て遊ぶ。 ①
- 自分がふれあったおじいさんやおばあさんに発表会の招待状を書く。 ①

・わたしは、竹ぼっくりで長く歩けるようになったのでお礼の気持ちをおじいちゃんに伝えたいなあ。
 ・おばあちゃんのお手玉を見て、すごい技にびっくりしたよ。ぼくもおばあちゃんのようにしたいので一生懸命に練習していることを手紙に書こう。

むかしのあそびのはっぴょうかいをしよう。
 3時間

- 昔の遊びの発表会をする。 ②
- この学習を通して思ったことや気づいたことを振り返る。

・練習して上手になったところを〇〇さんに見てもらって、うれしいなあ。
 ・いっぱい練習したからこんなに上手になったよ。
 ・〇〇君も何回も練習してレベルアップしていたよ。
 ・こんなに上手になれたのは、〇〇さんのおかげだよ。

※ 遊びの名人を目指して何度も難しい技に挑戦している。

○ 練習の成果が発表できるように安全に留意する。また、おじいさんやおばあさんにほめてもらうことで自信をもたせる。

※ 教えてもらって上手になったことやうれしかったこと、発表会をすることについて進んで手紙を書いている。

ひろげる
(3)

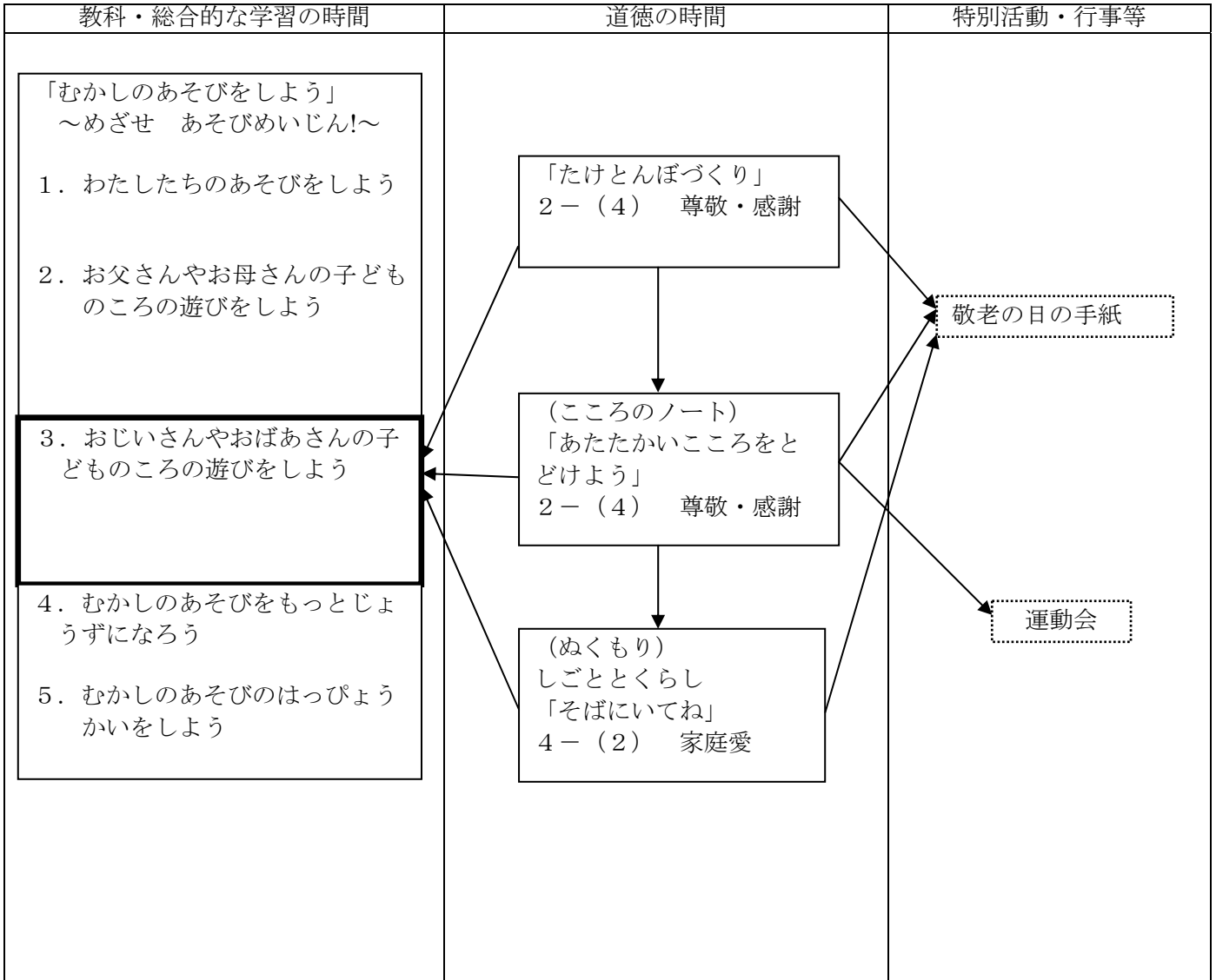
※ 練習の成果を進んで発表している。

※ おじいさんやおばあさんとの触れ合いに喜びを感じている。

○ 名人カードを使って、単元を通しての伸びや頑張りについて振り返らせる。

※ 学習を振り返り、友達や自分の良さに気づき発表している。

人のかかわりをつなぐ総合単元 構成図



本時学習活動案（8／15）

1. 本時の目標

- 地域の方に伝承遊びを教えてもらいながら、楽しく遊ぶことができる。
- 友だちと協力して、分からないことは教えあいながら、活動することができる。
- 伝承遊びを通して、地域の方に敬愛の気持ちを持つことができる。

2. 本時の支援・指導にあたって

前時までに子どもたちは、8種類の遊びを一通り経験することにより、もっと遊びたい、もっと上手になりたい、分からないところを教えてもらいたいという気持ちを膨らませている。

本時は、校区の方に出会い、伝承遊びを教えもらう活動を通して、共に楽しく遊ぶことで、人とかかわる喜びを味わう時間である。

そこで、本時の指導にあたっては、まず、体育館で全体会を行い、前時に自分たちで8種類の遊びをしたことを思い出させ、子どもたちにめあてを確認させる。司会進行を子どもたちにさせることで、子どもたちの意欲を高め、校区の方との触れ合いにより喜びを感じさせるようにしたい。また、本時の活動が自分一人ではなく、おじいさんやおばあさんとかかわりながら学ぶことを意識付けたい。校区の方を迎えるときは、歓迎の気持ちが伝わるように大きな拍手をして迎えさせる。ゲームをすることによって、より早く親近感を持てるようにさせたい。

伝承遊びの交流場面では、各グループに分かれ、まず、グループリーダーを中心に自己紹介をさせる。そして、一人一人のめあてを大きな声ではっきりと表現させたい。次に、伝承遊びを教えもらう活動を通して、校区と交流をさせる。その際、積極的に地域の方とかかわっている子どもをほめたり、何度も挑戦している子どもを励ましたりしていきたい。

また、校区の方や友達に技を見せ、互いの交流をより深め、名人カードにシールを貼ることで、子どもたちに達成感を味わわせるとともに、次のレベルへの意欲付けにしていきたい。

最後に、校区の方との交流を振り返らせることで、校区の方への感謝の思いや敬愛の気持ちをもたせ、さらに、上手になった自分を見てもらいたい、もう一度教えてもらいたい、友達にも教えたいという気持ちにつなげていきたい。そして、校区の方の感想も聞くことで、名人になるための意欲付けにし、人とかかわることの楽しさを感じとらせたいと考える。

3. 準備

- (教 師) 名人カードの拡大したプリント 地域の方の写真 遊び道具 シール 椅子
(子ども) 名人カード

4. 場所

グループ	全体会	活動場所	まとめの場所
竹ぼっくり	体育館	靴箱前ピロティ	教室
こま		教室	教室
めんこ・おはじき		教室	教室
まりつき・お手玉		教室	教室
あやとり・けん玉		教室	教室

5. 本時の展開

(1) 竹ぼっくりグループ

学習活動と子どもの姿	支援・指導上の工夫と留意点 (※評価の規準)
<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを知る。</p> <p>めあて</p>	<p>○ 自分一人で遊ぶのではなく、おじいさん、おばあさんや友だちと一緒に遊ぶことを確認させる。</p> <p>※ めあてをしっかりと聞いている。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>おじいちゃんやおばあちゃんにむかしのあそびをおしえてもらおう。</p> </div>	
<p>2. 校区のおじいさんやおばあさんを歓迎する。</p> <p>○ 歓迎の言葉を言い、遊び方の注意を想起する。</p> <p>○ じゃんけんゲームで親睦を深める。</p> <p>3. 遊びの場所に移動し、おじいさんやおばあさんと交流する。</p> <p>(1) 自己紹介をし、自分のめあてを発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・私の名前は○○です。今日は、向きを変えて歩けるようになりたいです。</p> </div> <p>(2) おじいさんやおばあさんと昔の遊びをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <p>竹ぼっくりグループ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・竹ぼっくりのひもの持ち方をおじいちゃんに教えてもらったら、転ばないで長く歩けたよ。 ・おじいちゃんに教えてもらったら、竹ぼっくりに乗って、向きを変えられるようになったよ。 ・竹ぼっくりで後ろ向きに歩けたよ。 ・うれしいなあ。おじいちゃんにほめてもらったよ。 ・楽しいなあ。友達とも競争したいなあ。 ・どうしたら、おじいちゃんのように速く歩けるのかな。 </div> <p>4. 今日の学習について振り返る。</p> <p>(1) 感想を発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・おじいちゃんが、教えてくれたので、できる技が増えてうれしかったです。 ・ぼくができない時も、何回も○○さんが教えてくれたので、シールが増えました。 ・もっとシールが増えるように、またおじいちゃんに教えてもらいたいな。 ・できるようになったことを友だちにも教えてあげたいな。 </div> <p>(2) おじいさんやおばあさんから感想を聞く。</p>	<p>○ 子どもたちが歓迎の言葉や遊び方の注意を堂々とと言えるように側にいて励ます。</p> <p>※ 楽しくじゃんけんゲームをしている。</p> <p>○ 全体会で熱心に話を聞いたり、生き生きと活動したりしていた子どものことをほめ、次の活動への意欲をもたせる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんと積極的にかかわり、一緒に遊んだり教えてもらったりしている。</p> <p>※ 友達と助け合って、楽しく遊んでいる。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんとうまくかかわることができない子どもには、声をかけ、励ましていく。教師も教えてもらったり、質問したりすることによって、かかわりやすい雰囲気をつくり、どの子もめあてが達成できるようにする。</p> <p>○ 目標を達成したらおじいさんやおばあさんや友達に技を見せ、名人カードにシールを貼らせる。</p> <p>○ 何度も挑戦することが大切なことを話し励ます。</p> <p>○ できたことに対して大いにほめ、達成感と次への意欲をもたせる。</p> <p>○ 竹ぼっくりのコースを明確にし、安全面に配慮して活動させる。</p> <p>※ レベルを上げようと、次々に挑戦することができる。</p> <p>※ 進んで発表したり、友達の感想を最後まで聞いたりしている。</p> <p>○ 一緒に遊びをすることで、どんなことが上手になったのか、もっとどんなことがしたいのか、という観点で感想を発表させる。</p>
<p>5. 次時の学習について知る。</p>	<p>※ おじいさんやおばあさんの方を向いて、感想を聞いている。</p> <p>○ 今日の学習を振り返り、次時でも続けて遊ぶことを伝え、意欲をもたせる。</p>

(2) こまグループ

学習活動と子どもの姿	支援・指導上の工夫と留意点 (※評価の規準)
<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを知る。</p> <p>めあて</p>	<p>○ 自分一人で遊ぶのではなく、おじいさん、おばあさんや友だちと一緒に遊ぶことを確認させる。</p> <p>※ めあてをしっかりと聞いている。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>おじいちゃんやおばあちゃんにむかしのあそびをおしえてもらおう。</p> </div>	
<p>2. 校区のおじいさんやおばあさんを歓迎する。</p> <p>○ 歓迎の言葉を言い、遊び方の注意を想起する。</p> <p>○ じゃんけんゲームで親睦を深める。</p> <p>3. 遊びの場所に移動し、おじいさんやおばあさんと交流する。</p> <p>(1) 自己紹介をし、自分のめあてを発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・私の名前は〇〇です。今日は、ひもを上手にまけるようになりたいです。</p> </div> <p>(2) おじいさんやおばあさんと昔の遊びをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <p>こまグループ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひもの巻き方を教えてもらったろうまく巻けたよ。やったあ。 ・おじいちゃんが教えてくれたように手首をひねって投げたら、うまく回ったよ。さあ、頑張って練習するよ。 ・長い時間回ったよ。おじいちゃんがひものたたき方を教えてくれたから。 ・こまって楽しいなあ。 ・友達とどちらが長く回せるか、やってみたいな。 ・どうしたらおじいちゃんのように上手に回せるんだろう。 </div> <p>4. 今日の学習について振り返る。</p> <p>(1) 感想を発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・おじいちゃんが、わかりやすくこまのまわし方のコツをしてくれたので、できる技が増えました。 ・〇〇君が前よりも上手になっていました。 ・おじいちゃんってすごいなあと思いました。 ・もっと上のレベルにいけるように、またおじいちゃんに教えてもらいたいな。 ・できるようになったことを友だちにも教えてあげたいな。 </div> <p>(2) おじいさんやおばあさんから感想を聞く。</p>	<p>○ 子どもたちが歓迎の言葉や遊び方の注意を堂々とと言えるように側にいて励ます。</p> <p>※ 楽しくじゃんけんゲームをしている。</p> <p>○ 全体会で熱心に話を聞いたり、生き生きと活動したりしていた子どものことをほめ、次の活動への意欲をもたせる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんと積極的にかかわり、一緒に遊んだり教えてもらったりしている。</p> <p>※ 友達と助け合って、楽しく遊んでいる。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんとうまくかかわることができない子どもには、声をかけ、励ましていく。教師も教わったり、質問したりすることによって、かかわりやすい雰囲気をつくり、どの子もめあてが達成できるようにする。</p> <p>○ 目標を達成したらおじいさんやおばあさんや友達に見せ、名人カードにシールを貼らせる。</p> <p>○ 何度も挑戦することが大切なことを話し励ます。</p> <p>○ できたことに対して大いにほめ、達成感と次への意欲をもたせる。</p> <p>○ 十分な距離を保つよう、安全面に配慮して活動させる。</p> <p>※ レベルを上げようと、次々に挑戦することができる。</p> <p>※ 進んで発表したり、友達の感想を最後まで聞いたりしている。</p> <p>○ 一緒に遊びをすることで、どんなことが上手になったのか、もっとどんなことがしたいのか、という観点で感想を発表させる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんの方を向いて、感想を聞いている。</p>
<p>5. 次時の学習について知る。</p>	<p>○ 今日の学習を振り返り、次時でも続けて遊ぶことを伝え、意欲をもたせる。</p>

(3) めんこ・おはじきグループ

学習活動と子どもの姿	支援・指導上の工夫と留意点 (※評価の規準)
<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを知る。</p> <p>めあて</p>	<p>○ 自分一人で遊ぶのではなく、おじいさん、おばあさんや友だちと一緒に遊ぶことを確認させる。</p> <p>※ めあてをしっかりと聞いている。</p>
<p>おじいちゃんやおばあちゃんにむかしのあそびをおしえてもらおう。</p>	
<p>2. 校区のおじいさんやおばあさんを歓迎する。</p> <p>○ 歓迎の言葉を言い、遊び方の注意を想起する。</p> <p>○ じゃんけんゲームで親睦を深める。</p> <p>3. 遊びの場所に移動し、おじいさんやおばあさんと交流する。</p> <p>(1) 自己紹介をし、自分のめあてを発表する。</p> <p>・私の名前は〇〇です。今日は、めんこを裏返しにできるようになりたいです。</p> <p>(2) おじいさんやおばあさんと昔の遊びをする。</p> <p>めんこグループ</p> <p>・めんこを投げて、裏返しにすることができるようになったよ。</p> <p>・おじいちゃんにめんこの持ち方を教えてもらって、かっこよく投げることができるようになったよ。</p> <p>・めんこで遊ぶのがとってもおもしろくなったから、友達にも教えたいな。</p> <p>おはじきグループ</p> <p>・〇〇おばあちゃんみたいに上手にはじけるようになりたいな。</p> <p>・おばあちゃんに、おはじきのはじき方を教えてもらってうれしかったよ。</p> <p>・おはじきの遊び方を、友達にも教えてあげたいな。</p> <p>4. 今日の学習について振り返る。</p> <p>(1) 感想を発表する。</p> <p>・おじいちゃんが、ゆっくりめんこの仕方を教えてくれたので、コツがわかりました。</p> <p>・おじいちゃんにめんこで勝ちたいです。</p> <p>・〇〇ちゃんが、おはじきを上手にはじいてました。</p> <p>・もっと上のレベルにいけるように、またおじいちゃんに教えてもらいたいな。</p> <p>・できるようになったことを友だちにも教えてあげたいな。</p> <p>(2) おじいさんやおばあさんから感想を聞く。</p> <p>5. 次時の学習について知る。</p>	<p>○ 子どもたちが歓迎の言葉や遊び方の注意を堂々と言えるように側にいて励ます。</p> <p>※ 楽しくじゃんけんゲームをしている。</p> <p>○ 全体会で熱心に話を聞いたり、生き生きと活動したりしていた子どものことをほめ、次の活動への意欲をもたせる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんと積極的にかかわり、一緒に遊んだり教えてもらったりしている。</p> <p>※ 友達と助け合って、楽しく遊んでいる。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんとうまくかかわることができない子どもには、声をかけ、励ましていく。教師も教わったり、質問したりすることによって、かかわりやすい雰囲気をつくり、どの子もめあてが達成できるようにする。</p> <p>○ 目標を達成したらおじいさんやおばあさんや友達に見せ、名人カードにシールを貼らせる。</p> <p>○ 何度も挑戦することが大切なことを話し励ます。</p> <p>○ できたことに対して大いにほめ、達成感と次への意欲をもたせる。</p> <p>○ 友達とぶつからないように、安全面に配慮して活動させる。</p> <p>※ レベルを上げようと、次々に挑戦することができる。</p> <p>※ 進んで発表したり、友達の感想を最後まで聞いたりしている。</p> <p>○ 一緒に遊びをすることで、どんなことが上手になったのか、もっとどんなことがしたいのか、という観点で感想を発表させる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんの方を向いて、感想を聞いている。</p> <p>○ 今日の学習を振り返り、次時でも続けて遊ぶことを伝え、意欲をもたせる。</p>

(4) まりつき・おてだまグループ

学習活動と子どもの姿	支援・指導上の工夫と留意点 (※評価の規準)
<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを知る。</p> <p>めあて</p>	<p>○ 自分一人で遊ぶのではなく、おじいさん、おばあさんや友だちと一緒に遊ぶことを確認させる。</p> <p>※ めあてをしっかりと聞いている。</p>
<p>おじいちゃんやおばあちゃんにむかしのあそびをおしえてもらおう。</p>	
<p>2. 校区のおじいさんやおばあさんを歓迎する。</p> <p>○ 歓迎の言葉を言い、遊び方の注意を想起する。</p> <p>○ じゃんけんゲームで親睦を深める。</p> <p>3. 遊びの場所に移動し、おじいさんやおばあさんと交流する。</p> <p>(1) 自己紹介をし、自分のめあてを発表する。</p> <p>・僕の名前は〇〇です。今日は、足にボールをくぐらせたいです。</p> <p>(2) おじいさんやおばあさんと昔の遊びをする。</p> <p>まりつきグループ</p> <p>・おばあちゃんにまりのつき方を教えてもらったから上手になったよ。</p> <p>・おばあちゃんに教えてもらって、まりをつきながら3回足にくぐらせることができたよ。</p> <p>・さすが、おばあちゃんは上手だなあ。もっと上手になりたいなあ。</p> <p>おてだまグループ</p> <p>・2回たたけた。やったあ。</p> <p>・おばあちゃんは3つ送りをすることができるなんてすごいなあ。</p> <p>・こぶた、たぬきの歌に合わせて、早く送れるようにチャレンジしよう。</p>	<p>○ 子どもたちが歓迎の言葉や遊び方の注意を堂々とと言えるように側にいて励ます。</p> <p>※ 楽しくじゃんけんゲームをしている。</p> <p>○ 全体会で熱心に話を聞いたり、生き生きと活動したりしていた子どものことをほめ、次の活動への意欲をもたせる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんと積極的にかかわり、一緒に遊んだり教えてもらったりしている。</p> <p>※ 友達と助け合って、楽しく遊んでいる。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんとうまくかかわることができない子どもには、声をかけ、励ましていく。教師も教わったり、質問したりすることによって、かかわりやすい雰囲気をつくり、どの子もめあてが達成できるようにする。</p> <p>○ 目標を達成したらおじいさんやおばあさんや友達に見せ、名人カードにシールを貼らせる。</p> <p>○ 何度も挑戦することが大切なことを話し励ます。</p> <p>○ できたことに対して大いにほめ、達成感と次への意欲をもたせる。</p> <p>○ 十分な距離を保ち、安全面に配慮して活動させる。</p> <p>※ レベルを上げようと、次々に挑戦することができる。</p>
<p>4. 今日の学習について振り返る。</p> <p>(1) 感想を発表する。</p> <p>・おばあちゃんが丁寧に教えてくれたので、両手送りができるようになりました。</p> <p>・〇〇さんが片手送りを上手にしていました。</p> <p>・もっと早くお手玉ができるように、またおばあちゃんに教えてもらいたいな。</p> <p>・まりのつき方やくぐらせ方を友だちにも教えてあげたいな。</p>	<p>※ 進んで発表したり、友達の感想を最後まで聞いていたりしている。</p> <p>○ 一緒に遊びをすることで、どんなことが上手になったのか、もっとどんなことがしたいのか、という観点で感想を発表させる。</p>
<p>(2) おじいさんやおばあさんから感想を聞く。</p> <p>5. 次時の学習について知る。</p>	<p>※ おじいさんやおばあさんの方を向いて、感想を聞いている。</p> <p>○ 今日の学習を振り返り、次時でも続けて遊ぶことを伝え、意欲をもたせる。</p>

(5) あやとり・けんだまグループ

学習活動と子どもの姿	支援・指導上の工夫と留意点 (※評価の規準)
<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを知る。</p> <p>めあて</p>	<p>○ 自分一人で遊ぶのではなく、おじいさん、おばあさんや友だちと一緒に遊ぶことを確認させる。</p> <p>※ めあてをしっかりと聞いている。</p>
<p>おじいちゃんやおばあちゃんにむかしのあそびをおしえてもらおう。</p>	
<p>2. 校区のおじいさんやおばあさんを歓迎する。</p> <p>○ 歓迎の言葉を言い、遊び方の注意を想起する。</p> <p>○ じゃんけんゲームで親睦を深める。</p> <p>3. 遊びの場所に移動し、おじいさんやおばあさんと交流する。</p> <p>(1) 自己紹介をし、自分のめあてを発表する。</p> <p>・ぼくの名前は○○です。今日は、中皿に玉を乗せられるようになりたいです。</p> <p>(2) おじいさんやおばあさんと昔の遊びをする。</p> <p>あやとりグループ</p> <p>・おばあちゃんと一緒に二人あやとりをしたら、たくさんの技ができるようになったよ。</p> <p>・二人で協力して、基本どりで5つ続けてやってみたいな。</p> <p>・知らない技ができるようになったから、友達にも教えてあげたいな。</p> <p>けん玉グループ</p> <p>・玉をまっすぐ上げたら、大皿に乗せることができたよ。</p> <p>・ひざを少し曲げるといっておじいちゃんが教えてくれたから、玉を乗せることができたよ。</p> <p>・けん玉名人まであと少し、とおじいちゃんがほめてくれたよ。がんばろう。</p>	<p>○ 子どもたちが歓迎の言葉や遊び方の注意を堂々と言えるように側にいて励ます。</p> <p>※ 楽しくじゃんけんゲームをしている。</p> <p>○ 全体会で熱心に話を聞いたり、生き生きと活動したりしていた子どものことをほめ、次の活動への意欲をもたせる。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんの方をしっかりと見て、自分の名前とめあてをはっきり言っている。</p> <p>※ おじいさんやおばあさんと積極的にかかわり、一緒に遊んだり教えてもらったりしている。</p> <p>※ 友達と助け合って、楽しく遊んでいる。</p> <p>○ おじいさんやおばあさんとうまくかかわることができない子どもには、声をかけ、励ましていく。教師も教わったり、質問したりすることによって、かかわりやすい雰囲気をつくり、どの子もめあてを達成できるようにする。</p> <p>○ 目標を達成したらおじいさんやおばあさんや友達に見せ、名人カードにシールを貼らせる。</p> <p>○ 何度も挑戦することが大切なことを話し励ます。</p> <p>○ できたことに対して大いにほめ、達成感と次への意欲をもたせる。</p> <p>○ けん玉を振り回したりしないよう、安全面に配慮して活動させる。</p> <p>※ レベルを上げようと、次々に挑戦することができる。</p>
<p>4. 今日の学習について振り返る。</p> <p>(1) 感想を発表する。</p> <p>・けん玉を皿に乗せるコツはひざを曲げるということをおじいちゃんが教えてくれました。</p> <p>・おじいちゃんみたいに名人になりたいです。</p> <p>・○○さんがゆっくりあやとりの仕方を教えてくれたので、できる技が増えました。</p> <p>・もっと上のレベルにいけるように、またおじいちゃんに教えてもらいたいな。</p> <p>・できるようになったことを友だちにも教えてあげたいな。</p>	<p>※ 進んで発表したり、友達の感想を最後まで聞いたりしている。</p> <p>○ 一緒に遊びをすることで、どんなことが上手になったのか、もっとどんなことがしたいのか、という観点で感想を発表させる。</p>
<p>(2) おじいさんやおばあさんから感想を聞く。</p> <p>5. 次時の学習について知る。</p>	<p>※ おじいさんやおばあさんの方を向いて、感想を聞いている。</p> <p>○ 今日の学習を振り返り、次時でも続けて遊ぶことを伝え、意欲をもたせる。</p>

