

第 1 学年 生活科学習指導案

指導者 T 1

T 2

T 3

1. 題材 「とびだせ あそびたい - むかしあそびめいじんになろう - 」

2. 指導にあたって

こんな子どもだから

子どもたちは、休み時間に友だちと一緒に外でボール遊びやおにごっこなどをして、元気に遊んでいる。また、「あきといっしょ」の学習では、どんぐりやまつかさをを使って自分で遊び道具を作り、遊ぶ楽しさを味わっている。 (題材)

「なかよしいっぱいだいさくせん」では、全体のお世話をしている先生は、どこで、どんなことをしているのかという課題をもち、インタビューしたり写真を撮ったりして、クラスの友だちに発表することができた。調べたことを発表することで人に伝える喜びを味わうことができた。

(体験・伝え合う活動)

生活科の学校探検では、2年生とペアになって、自分からわからないことを尋ねることができた。また、自分たちの生活を支えてくれている先生の仕事に興味をもち、いろいろな先生にインタビューしている。

(人とのかかわり)

こんな教材で

地域のお年寄りから昔の遊びについて教えてもらい、自分が上手になりたい遊びを繰り返し練習し、友だちと教え合って仲良く遊んだり、上手になったことを発表したりする活動を行う。

遊びは、子どもたちにとって興味ある題材であり、意欲的に活動することができる。

地域のお年寄りに昔の遊びを教えてもらうことにより、今の遊びとはちがう遊びの楽しさを感じることができる。

自分の願いを実現するために繰り返し練習したり、友だち同士で教え合ったりすることで、できなかったことができるようになる満足感や達成感を味わうことができる。

地域のお年寄りを師匠として招くことにより、目上の人とのかかわり方を学び、遊びを習うことを通して、友だち以外の人とかかわる喜びを味わうことができる。

できるようになった昔の遊びを生活の中に生かすことができる。

こんな手立てを(人とのかかわりは)

つ 昔の遊びに興味をもち、上手になりたいという意欲をもたせるために、次のことを行う。

か ・地域のお年寄りに昔の遊びを紹介してもらう。

む ・実際に昔の遊び道具で遊ぶ。
地域のお年寄りの話を聞いたり、一緒に遊んだりする。

さ 目上の人とのかかわり方を知り、上手になりたいという願いを実現させるために、次のことを行う。

ぐ ・遊びの道場に入門するための心得を提示する。

る 遊びの道場を開き、地域のお年寄りを師匠として招き遊びを教わる。
友だちと仲良く練習する。

ひ 上手になった遊びの満足感や達成感を味わわせるために、次のことを行う。

げ ・昔の遊び名人になって、友だちに教える場を設定する。

る 上手になった昔の遊びをうちの人に発表する。

地域のお年寄りに、お礼の手紙を書く。

3. 目標

興味・関心・意欲（価値的・態度的側面）

- ・昔の遊びの楽しさを感じ取り，遊びができるようになりたいという願いをもち，意欲的に遊んだり教わったりすることができる。

伝え合う活動（技能的側面）

- ・遊びのコツをわかりやすく話したり，遊びのコツがわかるように真剣に聞いたり，わからないことを聞き返したりすることができる。
- ・友だちやお家の人に遊び方を紹介したり，友だちの発表を相手を見ながら聞いたりすることができる。

気づき（知識的側面）（価値的・態度的側面）

- ・昔の遊びの体験を通して，昔の遊びのよさを知ることができる。
- ・昔の遊びを友たちと一緒に教え合う活動を通して，自分や友たちのがんばりに気づくことができる。

人とのかかわり（技能的側面）

- ・地域のお年寄りや友だちの意見を取り入れて，一緒に楽しく遊ぶことができる。

4. 学習計画（16時間）

自己存在感を持たせる支援 共感的人間関係を育成する支援 自己選択・決定の場の工夫

段階	時間	学 習 活 動	人とのかかわり	指 導・支 援 は個別の支援	評 価
つ か む	2	1. 自分たちの遊びや昔の遊びについて話し合い，地域のお年寄りから技を見せてもらう。	友だちの発表を聞く。 地域のお年寄りの技を真剣に見る。	話し合いに興味がわくように遊び道具の写真を掲示する。 <input type="checkbox"/> 遊びのおもしろさに気づくために，どんなところが楽しいかG Tに話してもらう。 <input type="checkbox"/>	遊びについて興味をもつ。 （価値的・態度的側面） 昔の遊びについて知る。 （知識的側面）
	1	2. 昔の遊び道具で遊び，自分のめあてをもつ。 ・もっとじょうずにこまを回したい。 ・お手玉を落とさないで長く続けたい。 ・おはじきをたくさん続けて取れるようになりたい。 ・あやとりでもっといろいろなものを作りたい。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">むかしあそび めいじんになろう。</div>	友だちと仲良く遊ぶ。	いろいろな昔の遊び体験ができるように，道具の準備や場の工夫をする。 <input type="checkbox"/> 自分ができるようになったことができるようになったこと，むずかしかったことをカードに書かせる。 <input type="checkbox"/> 安全に遊べるように，約束を提示する。 いろいろな遊びに挑戦できるように，一緒に遊びながら声をかける。 カードをもとに，自分が名人になりたい遊びを決めさせる。 <input type="checkbox"/> 遊びが決まらない子には個別	進んで昔の遊びをする。 （価値的・態度的側面）

さ ぐ る	1	<p>3．自分の活動をふり返り，どうしたら昔の遊びが上手にできるか話し合う。</p> <p>・できる人に教えてもらいたいよ。 ・おじいちゃんやおばあちゃんに教えてもらいたいな。</p>	<p>友だちの意見を聞く。</p>	<p>に話し合う。</p> <p>上手な人に遊びをもっと習いたいという気持ちをもたせるために，前時の活動をふり返らせる。 選決</p> <p>遊びをもっと上手になりたいという願いをかなえるために，地域のお年寄りに習うことを提案する。 自己</p>	<p>課題解決の方法を考えることができる。 (技能的側面)</p>	
	1	<p>4．「昔の遊び道場」に入門するための心得を話し合う。</p> <p>・友だちと師匠と同じ話し方でいいのかな。</p>	<p>相手意識をもって考える。</p>	<p>目上の方に対するていねいな話し方や接し方を身につけさせるために，地域のお年寄りを師匠として招き，道場に入門して遊びを習うという場を設定する。 共感</p>	<p>地域のお年寄りと上手にかかわる方法を話し合うことができる。 (技能的側面)</p>	
		<p>その1 あいさつは，げんきよくすること。 その2 ししょうのてほんは，よくみて、まねをすること。 その3 あそびのこつは，れいぎただしくたずねること。</p>				
	2	<p>5．地域のお年寄りに，遊び方や上手になるコツを教えてもらう。</p> <p>・師匠の紹介 ・遊び方を教えてもらって，一緒に遊ぶ。 ・名人になるための目標を決める。</p>	<p>地域のお年寄りの話を真剣に聞く。 地域のお年寄りと一緒に遊ぶ。 地域のお年寄りに気持ちのよいあいさつや言葉づかいができる。</p>	<p>積極的にG Tとコミュニケーションが図れるように声かけをする。 互いが楽しく遊べるように心得を掲示していつでも確かめられるようにする。 共感</p> <p>自分が習ったことを練習にいかせるように遊びのコツをカードに書かせる。 選決</p> <p>コツをカードに書けない子は師匠にわからないことを聞き返させる。</p>	<p>進んで地域のお年寄りとかかわりをもつことができる。 (技能的側面)</p>	
	2	<p>6．お年寄りから教えて頂いたコツや練習方法などを思い出しながら練習する。</p>	<p>グループで協力して練習する。</p>	<p>意欲的に取り組めるように，名人になるための目標を掲示する。 選決</p> <p>協力して練習できるように声かけをする。 コツが思い出せないときは，カードを見るようにさせる。</p>	<p>進んで遊びの練習をする。 (価値的・態度的側面)</p>	

ひ ろ げ る	2	7. 上手になった昔の遊びを友だちに発表したり, 教えたりする会の準備をする。	グループで協力して話し合ったり, 練習したりする。	上手になった遊びの名人として教えたいという意欲を高めるために, 名人の名札を作る。 自己 発表の仕方の手引きを用意する。	相手にわかるような話し方ができる。 (技能的側面)
	3	8. 昔の遊び名人になって友だちに教える。 ・遊びをしてみせる。 ・遊びのコツや方法を教えて一緒に遊ぶ。	友だちにわかるように教える。 わからないことは自分から友だちに聞き返す。	意欲をもって遊びを教えられるように, 場所や道具の準備をする。 自己 楽しくルールを守って遊ぶための教え方と教わり方の約束を掲示する。 自己 相手意識をもたせるために, 話し方 聞き方を意識させる。 自己 できるようになったことをふり返しカードに書き, 自分や友だちのよさに気づかせる。 自己 共感	遊びのコツを教えることができる。 (技能的側面)
	1	9. 昔の遊びの成果をお家の人に発表する。	グループで協力して発表する。	自分のよさに気づかせるために, 活動の途中で頑張ったことなどの紹介をする。 自己	楽しく発表できる。 (技能的側面)
	1	10. 今までの活動をふり返し, 学習のまとめをする。 ・感想を出し合う。 ・地域のお年寄りにお礼の手紙を書く。	感謝の気持ちを手紙で伝える。	自分や友だちのがんばりに気づくように, できるようになったことを中心にお礼の手紙を書かせる。 共感 なかなか書けない子にはふり返しカードをもとに個別に声をかける。	昔の遊びのよさを知ることができる。 (知識的側面)

第 1 学年 本時学習指導案

指導者 T 1

T 2

T 3

5. 本時 平成 年 月 日 () 第 校時 場所 1 年各教室・学習室

6. 本時について
目標

興味・関心・意欲（価値的・態度的側面）

・自分がやってみたい遊びを選び、進んで遊ぶことができる。

伝え合う活動（技能的側面）

・遊びのコツをわかりやすく話したり，遊びのコツがわかるように真剣に聞いたり，わからないことを聞き返したりすることができる。

気づき（価値的・態度的側面）

・昔の遊びを友だちと一緒に教え合う活動を通して，自分や友だちのがんばりに気づくことができる。

人とのかかわり（技能的側面）

・地域の方に教えてもらった昔の遊びのコツを教えたり，友だちの意見を取り入れながら一緒に楽しく遊んだりすることができる。

前時までに

昔の遊びを何度も練習して，上手にできるようになっている。

自分たちが上手になったことを友だちにも教えたい，他の昔の遊びにも挑戦したいと思っている。

グループごとに遊びを教えるための役割分担をし，わかりやすく教えるための練習をしている。

遊びを習う活動の 1 回目をして，どうしたら上手に習うことができるかふり返っている。

本時の手立て

「昔の遊び道場」の名人になって，自分の習った遊びを友だちに教える場を設ける。

楽しくルールを守って遊ぶための教え方と教わり方の約束を掲示する。

友だちに教える役目を意識できるように，教える人は名人の名札をつけさせる。

教える活動を全員ができるように時間の配分をする。

ふり返りカードで自分の活動をふり返らせる。

7. 準備

児童 ・遊びのコツカード

教師 ・遊び道具 ・遊び道場入門の心得 ・名人の名札 ・ふり返りカード

8. 展開 (12 / 16)

自己存在感を持たせる支援 自己 共感的人間関係を育成する支援 共感 自己選択・決定の場の工夫 選決

学習活動	人とのかかわり	T 1 の指導と支援 は個別の支援	T 2 の指導と支援 は個別の支援	T 3 の指導と支援 は個別の支援	評価
1. 本時のめあて を確かめる。	友だちと声を そろえて読む。	一人一人がめあ てを確実にもつ ために声に出し て読ませる。 自己			
じょうずになったむかしのあそび をともだちにおしえよう。					
2. 教えてあげる ためのポイント や聞き方の約束 を確認する。	友だちの考え を真剣に聞く。	楽しくルールを 守って遊ぶため の教え方と教わ り方の約束を掲 示する。 自己	自分の考えを上 手く言えない子 のそばで声をか ける。	友だちの発言を しっかり聞ける ように声をかけ る。	
【教え方】 ・遊びのコツをゆっくり教える ・何回でもやさしく教える ・何ができたら名人か教える。 【教わり方】 ・話している人を見て聞く。 ・わかるまで聞き返す。					
3. 習いたい遊び の道場に行って 友だちから習う。	グループで協 力して教える。 友だちと一緒 に 仲良く遊 ぶ。	前半...こま 後半...けん玉 遊び道具を正し く使えるように 声をかける。 相手意識をもた せるために、話 し方聞き方を意 識させる。 自己	前半...おはじき 後半...めんこ 友だちと一緒に 遊べるように声 をかける。 相手意識をもた せるために、話 し方聞き方を意 識させる。 自己	前半...お手玉 後半...あやとり 遊び方を尋ねた り、遊びのコツ カードを見せた りして最後まで 技に挑戦させる。 相手意識をもた せるために、話 し方聞き方を意 識させる。 自己	友だちに 遊びを教 えたり、 一緒に遊 んだりす ることが できる。 (技能的 側面)
4. ふり返しカー ドを書き、本時 のまとめをする。	友だちの発表 を聞く。	できるようにな ったことをふり 返しカードに書 き、自分や友だ ちのよさに気づ かせる。 自己 共感	できるようにな ったことをふり 返しカードに書 き、自分や友だ ちのよさに気づ かせる。 自己 共感	できるようにな ったことをふり 返しカードに書 き、自分や友だ ちのよさに気づ かせる。 自己 共感	