

生活科学学習指導案

日 時：平成15年6月20日(金) 5校時

児 童：旭川市立向陵小学校1年2組27名

指導者：松井 芳樹

1. 単元名「ぼかぼかのはらにとびだそうよ」

2. 単元のねらいと児童の実態

(1) 単元設定の理由

本単元は学習指導要領生活科の内容(3)「自分たちの生活は地域の人々や様々な場所と関わっていることが分かり、それらに親しみをもち、人々と適切に接することや安全に生活することができるようにする」、(4)「公共物や公共施設はみんなのものであることやそれを支えている人々がいることなどが分かり、それらを大切にし、安全に気を付けて正しく利用することができる」の下線部を特に踏まえ、(6)の「身のまわりの自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして遊びを工夫し、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」を受けて設定したものである。

本校の生活科では1年を通じて1,2年生の交流学习を設けている。4月にも学校探検を行ったばかりである。その際子供たちは行きたい場所へ連れて行ってもらうにとどまった。

子供たちは入学し、2ヶ月を過ごした。学校にもずいぶん慣れ、少しずつだが余裕も出てきている。

子供たちは「私は1年生なんだ。」「1年生だからこんなことができるんだ。」という気持ちを常に抱いている。学校生活において意欲的に活動している原動力である。しかし、その反面はじめて体験することももちろん多く不安も大きい。子どもの心情は自信と不安の中で大きく揺れ動いているのもまた事実である。

私はこの自信を確信させ、今後の生活科の学習、学校生活を自信に満ちて生き生きと取り組めるようになってほしいと考える。年下の子と自分なりの遊びを実践することで達成感や満足感を味わい自信につながってほしい。「やっぱり僕もできるんだ。」「今度また、こんな遊びしたいな。」「生活の学習をもっとしたいな。」という心情を持ち今後の2年生との交流学习につなげられればと考える。

(2) 児童の実態

本学級の児童は明るく活発な子が大半を占める。教師の指示に対する行動の早さもある。指示に対しての行動は自信を持って行うが、経験不足や判断に迷う場面での行動は当然ながら受身になりがちである。また、生育環境の違いから、依存心もそれぞれ強さが大きく異なる。

本単元の保護者への事前調査から児童の実態を考察する。

まず、「自分で何かを作って遊ぶのが好きか。」という問いに対して「好き」という児童は学級の3分の2であった。また、「大好きな遊びを教えてください。」の問いで、自分なりの遊びを創造して遊ぶといった内容の回答は5分の1にとどまった。つまり、自分で何を作って遊ぶのはある程度好きだが、それが大好きな遊びではないのである。

次に「公園で遊ぶ際どんなことをしてよく遊ぶか。」という問いに対して9割の保護者が遊具をあげている。次いで砂場が3分の1となっている。「大好きな遊びを教えてください。」でブランコをあげている子が5分の2となっていた。公園で遊ぶ際には遊具で遊ぶことが多いと推察できる。

「年下の子と遊びますか。」という問いに対して「よく遊ぶ」と回答した保護者は半数であった。また、「何人ぐらいで遊ぶことが多いですか。」の問いには、「2人~4人。」という回答が5分の4を占めた。

事前調査から重視すべき児童の実態をまとめると、以下の3点に集約できる。

- ・遊ぶ際の人数は2人から4人の小集団で，年下の子と遊ぶことにある程度の経験をもつ。
- ・公園ではまず遊具が第一。次に砂場，築山等で遊びが展開されると予測できる。
- ・自分なりの遊びを作り出すことはある程度できる。

- (3) 単元を通じてめざす子供像
 以上の児童の実態から単元を通じて
 自信に満ちて何事にも意欲的に取り組む子
 自分の願いや思いをもてる子
 に育てていきたい。

3. 単元の目標

(1) 総括目標

身のまわりの自然を利用したり，身近にあるものを使ったりなどして工夫して遊ぶ。
 また，園児と遊ぶことで自分の思いや願いを実現し，今後の学校生活に進んで関わって
 いく態度を培う。

(2) 観点別目標

関心・意欲・態度

- ・遊具を使った遊び，人と関わりのある遊び，自分で考えた遊び等に進んで取り組もうとする。
- ・遊びを通して満足感を得たり，自分らしさを表すことで今後の学校生活に意欲的に取り組もうとする。

思考・表現

- ・園児と何をして遊ぶか自分の考えをもつことができる。
- ・自分なりに工夫し，遊ぶことができる。

気付き

- ・今後も園児と交流をしたいと願ったり，園児に何か喜ぶことをしてあげたいと思うことができる。
- ・自分の知らない公園があることを知り，遊びに行きたいと願うことができる。

4. 単元構成

(1) 単元の時間配当

知っている公園の自慢大会をしよう(4時間)

- ・学校の遊具で遊ぼう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
- ・知っている公園の面白いところを粘土や絵で表そう・・・・ 2時間
- ・自慢大会をしよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

実際に遊びに行こう(6時間)

- ・モズ公園・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間
- ・しろくま公園・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間
- ・金毘羅神社の公園・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

年下の子と一緒に遊ぼう(7時間)

- ・保育園の先生だ。一緒に園児と遊ぼう・・・・・・・・・・ 2時間
- ・園児と遊ぶ準備をしよう
 (招待状作成,遊びを考案,遊びの準備)・・・・・・・・・・ 3時間(本時2/3)
- ・小学校で遊ぼう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

(3) 活動構成

活動の流れ

小単元名

具体的な活動

教師の願い、ねらい、考え等

児童の思考

公園の自慢大会をしよう

学校の遊具で遊ぶ。

ブランコは楽しいな

ジャングルジムは楽しいな

うんていをもっとしたいな

児童の実態を把握すると同時に、遊具やあそびに対する意欲を高める。

また遊びたいな

遊具ってブランコとかジャングルジムとか滑り台なんだ。

友達と一緒に遊ぶのは楽しいな

学校以外に遊具のある場所を話し合い、自分のよく行く、知っている公園を出し合う。

保育園の時行った公園があるよ。

僕の近くのもず公園があるよ。

学校の遊具から地域の公園へとつながり持たせる。

おじいちゃんの家の近くに公園があるよ

いつもしろくま公園で遊んでいるよ。

金毘羅神社に遊具があるよ。

自分の好きな公園の楽しい遊具やすごいところを思い出し、粘土や絵で表す。

粘土でブランコを作ろう。

砂場を粘土で作るには...

滑り台を粘土で作ろう。

発達段階を踏まえ、言葉より粘土や絵に表すほうが表現活動も楽しく行うことができる。

花や木もたくさんあるんだ。

絵で描いて色もつけよう。

私はいつもこのブランコにのるんだ。

製作した粘土や絵を本に公園の自慢大会を行う。

もず公園は滑り台がおもしろいよ。

あ！その公園知ってる！楽しいよね。

住吉公園は噴水があるんだよ。

公園に行きたいという気持ちをも高める。また、自分の知らない公園があることに気づかせる。

しろくま公園に行ってみたいな。

金毘羅公園にみんなを連れて行きたいな。

公園に遊びに行こう！

自慢大会で知った公園に実際に遊びに行ってみる。

こんな公園なんだ。楽しいね。

しろくま公園へ遊びに行く。

この公園はあんまり楽しくないなあ。

飽きるまで遊具を使って遊ぶことで、自分なりに遊びを考える土台を作り上げる。

え～！また、遊具なの。

モズ公園に遊びに行く。

金毘羅公園に遊びに行く。

ここの滑り台は急でおもしろいね。

また、違う公園に行きたいね。

春光一区公園に行き、園児と出会い、遊ぶ。

あれ？先客がいるぞ。

へえー、Bちゃんが通っていた保育園なんだ。いいな～。

あ！私の保育園の先生だ！

一緒に遊んでみたいけど、どうしよう。

園児との出会いの場を設ける。自然に園児と遊びが始まるよう保育園の先生に卒園者へ声をかけてもらう。

園児と一緒に遊んで楽しかったね。

保育園の先生だ。僕はもう立派な一年生だよ！

先生、園児と一緒に遊んでいいかな。

保育園のAちゃんだ！一緒に遊びたいな～。

公園めぐりを振り返り、楽しかったことを話し合う。

園児と遊んで楽しかったね。

保育園も公園に来るんだね。

園児との遊びが楽しかったことを思い出させ、また、遊びたいと思わせる。

あの公園はおもしろかったな。

また、園児と遊びたいな。

先生、また、園児と遊ぼうよ！

園児と遊ぼう！

どこで遊ぶか話し合い，準備する。

違う公園で一緒に遊びたいね。

遊ぶならモズ公園がいいよ。

遊ぶにはどこがいいか視点を与えながら，学校で遊ぶのが一番いいということに気づかせる

学校は広いし，いろいろあるからいいよ。

招待状を出そうよ。

どんなことをして遊ぶか考える。

水を使ってもいいのかな。

遊具を改造しちゃおう。

基地を作ってみたいけど...

築山を使おう。

自分なりの遊びを考えたり，遊びたい遊びをもてるように支援していく。

何して遊べばいいのかな？

砂場で遊びたいな。

花や植物を使って飾りを作ろう。

もう遊ぶの疲れてきたな...

園児を招待して一緒に遊ぶ。

薬屋さんごっこしようよ。

へえー，こんな遊びも楽しいね。

こっちで私と遊ぼうよ。

全員が園児と関われるよう，適宜支援していく。

やった！考えた遊びが楽しかったよ！

やっぱり園児と遊ぶと楽しいね。

お！またこんな遊び考えちゃった！

園児との遊びを振り返る

また，園児と一緒に遊びたいね。

みんなで楽しく遊べたね。

個々のがんばりを称え，今後の学習や学校生活に進んで取り組むよう，意欲を高める。

もっと生活のお勉強したいな。

やっぱり僕は一年生なんだよ！

学校のこともっとがんばりたいな！

活動構成のねらい

本単元で重要な活動は遊びである。

校庭の遊具で遊ぶことにより、自分がよく行く公園へとつながりを持たせることができる。

公園での児童だけの遊びでは、遊具を飽きるまで遊ばせることが重要である。飽きることで自ら遊びを作り出すと考えるからだ。遊具に飽きれば、山や砂、木、水といった自然のものに興味がうつりそれらを使って遊びを創造すると考える。ただし遊具から自分なりの遊びに完全に移行するというのではなく、比率が自分なりの遊びが高くなるということである。日によって遊びは異なるのが当たり前だが、傾向として、まず遊具で遊んでから自分なりの遊びに移っていく。しかし、遊具で遊ぶことが全くなくなることはなく、その時間が短くなると考えて欲しい。

園児との遊びでは自分で考えた遊びを実践する場となる。自分が好きな遊びを続けてきた子供たちが、園児と遊ぶという明確な目的意識をもつことで自分の遊びに一味加えることになる。遊びの内容、場所、工夫、物といった視点を考慮しながら遊びを創造していくことが自分の思いや願いを生むと考える。そして、自分なりの遊びを実践することが表現であり、満足感、そして自信へとつながると考えた。

(4) 環境構成

児童が具体的活動をする際、自由に遊ばせる範囲を意図的に設定することを意識した。特に本時では、遊びながら自分なりの遊びを創り上げ、どんな遊びにするか決定させる。遊具を使った遊びよりも、オリジナリティがある遊びを作り上げて欲しいというねらいから、遊具、砂場、築山の周辺に遊び場を限定した。

また、児童の実態より、公園を繰り返し利用し、遊具に飽きるほど遊ぶことで遊びを創造するきっかけを作りたい。さらに、中休みや昼休みで遊具や外で遊ぶことを促すことでより学習への効果をもたせたい。

5 本時の活動

(1) 本時の目標

- ・友達と仲良く遊びながら、いろいろな遊びに取り組むことができる。(関心・意欲・態度)
- ・園児と遊ぶために自分なりの遊びを考え、決めることができる。(思考・表現)

(2) 本時の展開

活動内容	予想される児童の活動・子どもの思考『』	教師の支援・評価
1 本時の活動 を 確かめる	1 これからすることを知る。 『どンドン遊ぶぞ。』 『ここで遊べばいいんだな。』	1 遊んでいい場所を伝える。 (遊具、砂場、築山とその周辺)

<p>2 自分のしたい遊びをする。</p>	<p>2 友達と遊具や砂場、築山やその周辺で遊ぶ。</p> <p>【遊びの移り変わり】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊具での遊び 体を使った遊び 自分なりの遊び（遊具での遊び） ・自分なりの遊び（遊具を使わず）物を使った遊び（自然のもの、落ちているゴミ等） ・お花摘み・物探し 自分なりの遊び ・なかなか遊び出せない 興味の引く遊びを真似する 変化を加え自分なりの遊びへ <p>『砂で遊ぼう。』、『～ちゃんといっしょに遊んでみよう。』 『山で遊ぼう。』、『ブランコをしよう』『何して遊ぼう？』</p>	<p>2</p> <p>遊具から遊びが始まる児童に対してはそのまま遊具で遊ばせ、無理に他の遊びをさせない。何をして遊んだらよいかわからない児童に対しては、取り組みへの抵抗をなくすために、その子と一緒に遊ぶ。 自分なりの考えをもって取り組んでいる児童を認め大いに誉める。</p> <p>いろいろな遊びに進んで取り組んでいたか。</p>
<p>3 園児と遊ぶことを知り、遊びたいという意欲を高める。</p>	<p>3 教師のもとに集まり、友達の遊びの良さを聞き、保育園から遊びの誘いを受けていることを知る。</p> <p>『先生が呼んでいるぞ。行ってみよう。』 『おもしろそうな遊びだね。』 『ふーん、年下の子かあ。』 『そういえば、昨日園児と遊んで楽しかったよね。』 『え！また遊びたいって言っているの？』 『園児と遊ぼう、遊ぼう。』</p>	<p>3</p> <p>全員集合させるために、自分なりの遊びをしている児童の遊びを取り上げ、その良さを伝える。園児と遊びたいと思わせるために、紹介する子の遊びは年下の子と遊ぶのに向いていることを話す。 園児との遊びを考えさせるために、保育園の先生から遊びの誘いを受けていることを伝える。</p>
<p>4 園児との遊びを考える、友達と遊ぶことで試行錯誤を繰り返す。終わった児童はカードに記入し発表にむけて練習する。</p>	<p>4 園児との遊びを考えるために、友達と遊びながら工夫し、遊びを創りあげていく。</p> <p>『よーし！遊びを考えるぞ。』 『やっぱりこっちの遊びにしよう。』 『こんなふうにすると園児にはいいかもしれないな。』 『うーん困ったなあ。』 『これはおもしろいかな。』 『こうしたらいいよ。』 『ねえ、ねえ、この遊びどう？』</p>	<p>4</p> <p>遊びを活性化させるために、活動が停滞している児童に興味を引きそうなものを渡したり、助言したりする。 物を使って遊びを作り出せるように、教師が児童の興味の引きそうなものを大げさに取り上げる 目的意識をはっきりさせるために、園児に喜んでもらえるような工夫をしている子には大いにほめる。 児童の創造性を生かすために、児童が欲しがらる物は可能な限り用意し、ない物は代用物の助言をする。</p>
<p>5 園児とどんな遊びをするか決め、発表する</p>	<p>5 園児との遊びを決め、発表する。</p> <p>『今日は砂で遊んだよ。』 『保育園の子と葉屋さんごっこをするよ。』 『山でころころレースをするよ。』 『水を使って遊ぶよ。』 『レストランをして遊ぶよ。』 『園児と遊ぶからこんなことに気をつけるよ。』</p>	<p>5</p> <p>カードの記入方法（この時間に遊んだ場所をまるで囲み、園児と遊ぶ場所には二重丸をする）を知らせる。 遊びを決定できない子には、自分が今日遊んだ遊びでも、友達がやっっておもしろそうなものでもよいことを伝える。 児童が遊びを忘れないために、発表内容を記録する。</p> <p>自分の遊びを決めることができたか。（カード）</p>