

第1学年 生活科学習指導案

い組 男子17名 女子18名 計35名

指導者 小 蘭 博 臣

1 単 元 つくって あそんで

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、前単元「みんなであそぼう」で、砂場遊びや遊具遊び等を通して、作りたい物を没頭して作ったり、友達と一緒に遊んだりすることができるようになってきている。また、このような活動を通して、『もっと楽しいものを作りたいな』『友達ともっと楽しく遊びたいな』という思いや願いをもつようになってきている。

そこで、本単元では、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、友達と楽しく遊ぶことができるようにするために、輪ゴムを使った遊びやおもちゃ作りに、主体的・能動的に取り組ませる中で、『輪ゴムを使って友達と一緒に楽しく遊びたいな』という思いや願いを達成していく楽しさを味わわせながら、活動への意欲を高めようとするものである。同時に、過去の経験を基に、試行錯誤しながら遊びをつくり出したり、輪ゴムを使ったおもちゃを工夫して作ったりする力を培おうとするものである。また、輪ゴムを使った遊びの面白さや輪ゴムの不思議さに気付く、道具や材料の準備や片付け等の習慣や技能を身に付けることができるようにするものである。さらには、これらの活動を通して、自分の取り組み方のよさや成長に気付かせることもねらっている。

なお、これらの活動は、『もっと、いろいろな材料を使ったおもちゃを作りたい』『作ったおもちゃで楽しく遊びたい』という願いとして、後期の「もっと、つくって あそんで」の活動へと発展するものである。

(2) 指導の基本的な立場

輪ゴムは、物を束ねたり固定したりする道具として身の回りで使用されており、子どもたちにとって身近な物である。また、ゴムという素材は、伸びたりねじれたり元にもどったりとその形が多様に変化し、そのような変化が視覚的に捉えやすく、その面白さや不思議さを実感するには適した素材である。また、やわらかい材質が手になじみ、感触からも素材の特徴を捉えることもできる。さらに、その性質を使うことで、「つなげる」「飛ばす」「形作る」「ねじる」等の遊びや、鉄砲や船等の多様なおもちゃ作りへの発展も期待できる。つまり、諸感覚を使って捉えたり、試行錯誤しながら活動したりすることができることから、低学年期の子どもたちが遊びを通して、遊び自体の面白さや素材の不思議さに気付くことができる物である。

このような輪ゴムを使って遊んだり、おもちゃを作ったりする活動に主体的に取り組む、活動で得た気付きを広げたり深めたりしながら輪ゴムを使った遊びやおもちゃとのつながりを実感させるために、輪ゴムで遊んだり作ったりする活動と気付いたことを自分なりに伝え合い交流する活動を調和的に設定していきたい。

具体的には、まず、「ごむであそぼう」の活動で、これまでの経験を生かして自分なりに輪ゴムを使った遊びをする。その中で、輪ゴムの「つなげる」「飛ばす」「形作る」「ねじる」等の活動から生まれた気付きを比べたり関係付けたりしながら、遊び自体の面白さや輪ゴムの不思議さに気付かせていきたい。そして、やってみたい遊びや作ってみたいおもちゃを互いに伝え合いながら、今後の学習の進め方について話し合う活動を設定し、「輪ゴムを使っておもちゃを作りたいな」という思いや願いをもたせるようにしたい。次に、高まった思いや願いを基に、「ごむでつくってあそぼう」の活動へと展開し、輪ゴムを使ったおもちゃを工夫して作ったり、作ったおもちゃで遊んだりする活動を設定したい。ここでは、作る活動と遊ぶ活動を繰り返し設定し、諸感覚を使って工夫したり試行錯誤したりしながら、思いや願いを連続・発展させるようにしたい。その際、子どもの思いや願いに応じて、活動しながら得た気付きを互いに伝え合い交流する場を設定し、自分と友達のおもちゃや遊び方の違いに気付かせ、その気付きから次の活動を自分なりに見出すことができる

ようにしたい。最後に、「たのしかったことをふりかえろう」の活動では、これまでの自分の取組を振り返り、頑張ったことや工夫したこと等を絵や言葉に表現し交流する活動を通して、自分の頑張りと工夫によって遊びが広がったりおもちゃが楽しい物になったりしたことに気付かせ、自分自身のよさや成長、可能性を自覚させるようにしたい。

なお、活動の展開においては、一人一人の実態に応じて支援し、互いのよさに触れ合う場を設定したり、学習したことを生かせるような教師の働きかけを行ったりしながら、子どもの思いや願いが連続・発展するようにしたい。

このような活動を通して、子どもたちは活動に没頭し、活動に対する成就感や満足感を味わうとともに、自分のよさや成長を実感し、自分への自信と自分の生活をこれまで以上にによりよくしていくとする意欲を高めることができる。

(3) 子どもの実態（対象者 い組 35名、数値は延べ人数）

- ＜輪ゴムを使った遊びの経験＞
 - ・ある…28名 ・ない…7名
- ＜輪ゴムを使った遊びの種類＞（複数回答）
 - ・飛ばして遊ぶ…15名 ・ねじって遊ぶ…9名
 - ・伸ばして遊ぶ…8名 ・形を作って遊ぶ…12名
 - ・つなげて遊ぶ…11名
- ＜ゴムを使ったおもちゃ作りの経験＞
 - ・ある…25名 ・ない…10名
- ＜作ったことがあるおもちゃの種類＞（複数回答）
 - ・ゴム鉄砲…16名 ・ゴムロケット…12名
 - ・ぱっちゃんカエル…8名 ・車…2名 ・船…2名
- ＜輪ゴムを使ってどんなことをしたいか＞
 - ・友達と遊びたい…12名
 - ・何か作ってみたい…18名 ・分からない…5名
- ＜困ったときどうするか＞（複数回答）
 - ・友達に聞く…10名 ・先生に聞く…13名
 - ・自分で考える…18名 ・分からない…4名
- ＜発見したことをどうしたいか＞（複数回答）
 - ・友達に教えたい…13名 ・先生に教えたい…9名
 - ・家の人に教えたい…10名 ・何もしない…5名
- ＜輪ゴムをつなげることができるか＞
 - ・できる…22名 ・できない…13名

本学級の子どもたちは、これまで輪ゴムを使って遊んだことがあると答えた子どもが多い。遊びの種類としては、「飛ばして遊ぶ」や「形を作って遊ぶ」が多く、伸ばして離すとゴムが飛んでいくことや元の形に戻ろうとすることを、経験的に知っていることが分かる。しかし、輪ゴムを使った遊びの経験がない子どももいる。そこで、輪ゴムを使った素材遊びに十分な時間をとり、輪ゴムを使った遊びの面白さや輪ゴムの不思議さを体感させる必要がある。

また、輪ゴムを使っておもちゃを作ったことがある子どもも多く、ゴム鉄砲やゴムロケットのように、飛ばして遊ぶおもちゃが多い。しかし、おもちゃ作りの経験のない子どももいる。そこ

で、これまで作ったことのある子どもの意見を全体に広げたり、教師から作れそうなおもちゃを紹介したりしていく必要がある。

活動する中で困ったときは、友達や教師に聞く子どもや自分で解決しようとする子ども、どうしてよいかわからない子どももあり、多様である。そこで、互いに教え合う場を設定したり、遊び方や作り方を紹介できる掲示板等を活用したりして、互いに交流しながら、自分なりに工夫して取り組めるようにしていく必要がある。

活動の中で得た気付きは、多くの子どもが、誰かに教えたいという思いをもっている。そこで、気付いたことを表現させる際には、誰に伝えるのか相手意識を明確にさせる必要がある。

技能に関しては、多くの子どもたちがつなげることができない。そこで、つなげて遊ぶ面白さに気付かせるために、ゴムのつなげ方が分かる掲示物を準備しておき、それを見て、自分でできるようにさせたり、友達と教え合いながら身に付けることができるようにしたりする必要がある。

(4) 指導上の留意点

ア 「わごむであそうぼう」の活動では、ゴムを使った遊びの面白さや素材の不思議さに気付かせるために、初めは輪ゴムだけを与えて、これまでの経験を基に、自由に遊ぶ活動を設定する。その際、見付けた遊びやゴムの性質等への気付きを見取り紹介したり、発見ボードに掲示したりすることで、子ども同士の交流が自然に生まれるようにしたい。その後、輪ゴムを使った遊びを生かして、どのようなおもちゃを作ることができそうか話し合う活動を設定する。作るおもちゃについては、「ゴム鉄砲」「ゴムロケット」「ぱっちゃんカエル」を想定しておく。

イ「わごむでつくってあそぼう」の活動では、諸感覚を使って、試行錯誤しながら活動できるようにするために、作る活動と遊ぶ活動を繰り返して行うことができる場を作ったり、発見カードに書かせたりする。その際、「○○さんは～～だけど、自分だったら、どうするかな?」と問いかけ友達と比較させたり、「～～をして、その後どうするのかな?」と問いかけ関係付けたりさせながら、自分の活動を見出すことができるようにしたい。

ウ「たのしかったことをふりかえろう」の活動では、これまで自分なりに工夫しながら取り組んだ自分のよさや成長に気付かせるために、頑張ったことや工夫したこと等を絵や言葉に表現させる。その際、伝える相手を友達やお家の人、教師から選ぶようにさせ、絵を使った手紙に表現させる。また、できた手紙を互いに読み合いながら、友達のよさを交流させることで、自分への自信や今後の学習や生活への意欲を高めていくことができるようにしていきたい。

3 目 標

- (1) 『輪ゴムを使って楽しく遊びたいな』『輪ゴムで楽しいおもちゃを作りたいな』という思いや願いを基に、輪ゴムを使って遊んだり作ったりする活動に進んで取り組むことができる。
- (2) これまでの経験や友達との交流を基に、諸感覚を使って輪ゴムに働きかけ、輪ゴムを使ったおもちゃ作りに試行錯誤しながら取り組むことができる。
- (3) 輪ゴムを使った遊びの面白さや輪ゴムの不思議さに気付くとともに、道具や材料の正しい使い方等の習慣や技能を身に付けることができる。また、自分なりに工夫しながら活動できた自分のよさや成長に気付くことができる。

4 指導計画 (全 8 時間)

活動する楽しさ	活 動 名 (思いの連続と気付きの様相)	主 な 学 習 活 動 (時 間)	学習形態・環境構成 教師の具体的な働きかけ
○輪ゴムを使って遊ぶことができる楽しさ ○友達と協力したり競争したりしながら遊ぶことができる楽しさ ○輪ゴムの面白さや不思議さを実感する楽しさ ○今後の学習についてみんなで話し合う楽しさ ○作りたい物を選んで、没頭して作ることができる楽しさ ○友達のおもちゃで遊ぶことができる楽しさ ○これまでの自分の工夫や頑張りを他者に伝えることができる楽しさ	・ 輪ゴムを使って楽しく遊びたいな。 わごむであそぼう (2時間) ・ ゴムを飛ばして遊んだよ。どこまで遠くに飛ばせるか友達と競争したよ。 ・ 私は、つなげて遊んだよ。どんどんつなげると、すごく長く伸びるんだよ。 ・ 輪ゴムってすごいね。不思議だね。 ・ もっと遊んだり作ったりしたいな。 わごむでつくってあそぼう (5時間) ・ 割り箸でゴム鉄砲を作ったぞ。的を作って、得点を決めて遊んだよ。 ・ 私は、ばっちゃんカエルを作って、遊んだよ。高く跳ぶコツを見つけたよ。 ・ 輪ゴムでおもちゃを作ると楽しいね。 たのしかったことをふりかえろう (1時間) ・ 輪ゴムで遊んだり作ったりして楽しかったよ。 ・ もっと、いろいろなおもちゃを作ってみたいな。	これまでの経験や友達との交流を基に、自分なりに楽しく輪ゴムを使って遊び、楽しかったことやこれからやってみたいことについて話し合う。 <本時>(1・2/2) これまでの経験を基に、作りたいおもちゃを選び、自分なりに工夫して作って遊ぶ。 (2) おもちゃを作ったりおもちゃで遊んだりして、発見したことを互いに交流しながら、自分なりに工夫して作ったり遊んだりする。 (3) これまでの活動を振り返り、頑張ったことや工夫したこと等を誰に伝えるか決めて、手紙に表現する。 (1)	・ 輪ゴムを使った遊びの面白さや輪ゴムの不思議さに気付かせるために、輪ゴムを使って遊ぶ活動を設定する。その際、輪ゴムとかかわる中で交流活動を設定し、互いの遊びを比べたり関係付けたりしながら、次の活動を見出し、思いや願いが連続・発展できるようにする。 ・ 活動への意欲を高め、見通しをもたせるために、輪ゴムを使った遊びを通して、思ったことややってみたいことを話し合う活動を設定する。 ・ 過去の経験や友達との交流を基に、試行錯誤しながらおもちゃ作りができるようにするために、互いに作り方やその面白さを紹介する活動を設定する。また、知りたい情報が欲しいときに得られる設営を行う。 ・ 自分の工夫によって、おもちゃが変化していることに気付かせるために、「～～すると、おもちゃはどう変わるのかな?」と問いかける。 ・ これまで活動してきた自分のよさや成長に気付かせるために、頑張ったことや工夫したことを手紙に書いて、互いに紹介する活動を設定する。その際、互いのよさを認め合うことができるようにする。

5 本 時 (1・2／8)

(1) 目 標

『輪ゴムを使って楽しく遊びたいな』という思いや願いを基に、進んで輪ゴムを使って遊ぶ中で、過去の経験や友達との交流を生かしながら、自分なりに工夫して遊ぶことができる。また、諸感覚を使って輪ゴムに働きかけ、遊びの面白さや輪ゴムの不思議さに気付くことができる。

(2) 本時の展開に当たって

活動を繰り返し行ったり自分なりに試行錯誤したりしながら輪ゴムを使った遊びの面白さや輪ゴムの不思議さに気付かせるために、見取った思いや願い・気付きを発見ボードに貼り付け、子どもの思いや願いに応じた交流活動が生まれるようにする。その際、友達の遊び方の工夫と関係付けることができるような問いかけを行い、思いや願いが連続・発展できるようにしたい。

(3) 準 備

輪ゴム、発見ボード、付箋、画用紙、マジックペン、テープ、提示資料（つなぎ方）、衝立 等

(4) 展 開 (90分授業)

学習過程	主 な 学 習 活 動	時間	教 師 の 具 体 的 な 働 き かけ
意 欲 を も つ	1 輪ゴムを使って試しに遊び、思ったことややってみたいことを伝え合い、本時の学習について話し合う。 ・輪ゴムを使って、友達と楽しく遊びたいな。 わごむをつかって、たのしくあそぼう。	15	○ 輪ゴム遊びへの意欲を高めるために、実際に輪ゴムを使って試し遊びをさせる。 ○ 本時の活動への思いや願いを共有させるために、試し遊びを通して思ったことややりたいことを伝え合い交流する活動を設定する。
	2 本時の活動について話し合う。 飛ばして遊ぶ：必ず、的に飛ばす つなげて遊ぶ：人が引っかからないように形を作って遊ぶ：ジオボードを使う	5	○ 多様な輪ゴム遊びの面白さや工夫を共有することができるようにするために、見取った思いや願い・気付きを付箋に書き、発見ボードに貼り付ける。
活 動 す る	3 友達と交流しながら、自分なりに工夫して、輪ゴムを使って遊ぶ。 輪ゴムを使った多様な遊び ゴムを飛ばし つなげて長て いろいろな遊んだよ。 くなったぞ。 形ができた。 思いを共有した小集団による交流活動 もっと強く引っ張ってみたら、どうなるかな？(輪ゴムの特徴) 長くつなげて飛ばしてみると どうだろうか。(輪ゴムの数) 太くて固いゴムを使うともっと飛ぶかもしれないよ。(輪ゴムの種類) 思いや願いの連続・発展 ・もっと、ゴムの数を増やしてみよう。 ・違う遊び方にもチャレンジしてみよう。 活動の繰り返し・試行錯誤 遊びの面白さや輪ゴムの不思議さの実感 ・ゴムで遊ぶのって楽しいね。 ・ゴムって、すごいな。不思議だね。	55	○ 友達との交流から次の活動を見出し、さらに輪ゴムにかかわっていくことができるようにするために、輪ゴムを使った遊びの中に、子どもの思いや願いに応じた交流活動を設定する。その際、輪ゴムの特徴や数、種類を関係付けの観点として見出すことのできるような問いかけを行う。 ○ 個への対応 (1) 進んで工夫しながら遊んでいる子ども その工夫や面白さを意味付けたり価値付けたりするとともに、そのよさを周囲にも広げるようにする。 (2) 活動に戸惑っている子ども 戸惑っている原因を共に考え、友達と交流させたり教師が共に活動したりして、自ら活動できるよう支援する。 (3) 友達とかかわりながら活動している子ども その話題を見取り、紹介したり取り組み方のよさを価値付けたりする。
	4 道具の後始末をする。		○ 遊びの面白さや輪ゴムの不思議さを実感させるために、多様な遊び同士を比較させ、その違いに気付かせる。
	5 本時の活動を振り返り、今後の学習について話し合う。 ・次は、輪ゴムでおもちゃを作ったり、遊んだりしたいな。	15	○ おもちゃ作りへの意欲を高め、見通しをもたせるために、輪ゴム遊びを通して、どんなおもちゃを作ることができそうか話し合う活動を設定する。その際、本時の輪ゴム遊びとおもちゃを関係付けるために、「このおもちゃは、どの輪ゴム遊びと似ているかな？」と問いかける。
	振り返る		