

# 生活科学学習指導案

1年

I 単元 わくわく みんなの きゃっぷらんど

II 考察

1 教材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

## ①知識及び技能の基礎

身近な物を利用した遊びと自分自身の特徴・よさへの気付き  
材料の準備や片付け，必要な材料を利用して遊びを創り出す技能

## ②思考力，判断力，表現力等の基礎

身近な物を利用した遊びと自分自身への気付きを関連付けながら，楽しい遊びを考えるという目的を見いだし，ルールや身近な物の配置・組合せの工夫をし，実践する力

## ③学びに向かう力，人間性等

身近な物を利用して遊ぶことへの意欲や自信を高めながら，友達と楽しみながら遊びを創り出そうとする態度

(2) 学習内容：学習指導要領上の位置付け

内容（6）「自然や物を使った遊び」

(3) 単元の価値

本単元は，ペットボトルキャップ（以後キャップ）を利用した遊びであるキャップランドを考え，ルールや身近な物の配置・組合せの工夫をして友達と楽しみながら遊びを創り出す学習である。その価値は以下のとおりである。

子どもは遊びを通して，試行錯誤をしながら自らの思いや願いの実現する過程を学ぶとともに，成就感や満足感を高めていく。本学級の子どもたちは，友達づくりや学校探検を通して，学校生活への期待を高めたり，不安を解消したりして，安心感をもち，新たな友達との関わりに目を向けてきている。このような子どもたちにとって，遊び単元は，幼児教育で培ってきた力である自立心や協同性，芽生えた思考力等を存分に発揮できるとともに，今後の問題解決的な学習の土台となる思いや願いを実現させる学び方を楽しみながら身に付けられる学習である。

キャップは，軽い，手に収まる大きさ，滑りやすい，円筒形という特徴をもつ。これにより，キャップからは，転がしたり，弾いてぶついたり，投げたり，並べたり，積み上げたりする多様な関わり方が生まれる。そのため，子どもたちは，様々な関わり方の中から自分の気に入ったものを選び，キャップを利用して遊びを創り出すことに没頭でき，より楽しく遊びたいという思いや願いをもちやすい。

キャップランドには，ルールや身近な物の配置・組合せの工夫が多様に存在する。そして，その工夫は，材料を工作せずに主にルールや身近な物の配置・組合せによるため，ものづくりに比べ簡易にでき，試行錯誤を頻繁にすることができる。そのため，子どもたちはキャップランド

を試して気付いたことを基に、次の遊びに向けて工夫をし、少しずつ変化するキャップランドを試す中で、身近な物を利用した遊びを創り出すおもしろさに気付くことになる。さらに、工夫が多様であることで友達の工夫との違いが生まれ、キャップランドを比べたり、自分の遊びで友達に遊んでもらいたいという思いが膨らむ。そのため、友達との関わりが自然と生まれ、友達と一緒に遊ぶことの楽しさに気付くことになる。これらの気付きの積み重ねが、友達と一緒に楽しく遊べた自分自身に気付くことにつながる。

このような気付きの質の高まりは、子どもたちにとって努力によって思いや願いを実現できたという自信となる。そして、今後の生活においても、友達と楽しみながら身近にある物を利用したり、遊びの工夫をしたりして、遊びを創り出そうとする態度を養うことになる。

#### (4) 今後の学習

ここでの学習は、1年「あきランドをつくろう」で落ち葉や木の実等の身近な自然の事物を生かして友達と遊ぶ物を作り、それを使った遊び方の工夫をして友達と楽しく遊ぶ学習へと発展していく。

#### 2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、1年「がっこうたんけんをしよう」において、学校の施設や人々について見たり聞いたりしたいことを考え、学校探検を繰り返す学習に取り組んできた。この学習の中で明らかになった子どもたちの実態及び本単元を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

- ① 段階的な体験活動を通して、学校の施設や人々の様子、学校探検をして学校に詳しくなれた自分自身へと気付きの質を高めてきている。このような子どもたちが、身近な物を利用した遊びを創り出すおもしろさから、友達と一緒に遊ぶことの楽しさ、そして友達と楽しみながら遊びを創り出すことができた自分自身へと気付きの質を高められるように、キャップで試しに遊ぶ、身近な物の配置・組合せの工夫をする、キャップランドで友達と遊ぶといった段階的な体験活動の中で、身近な物を利用した遊びと自分自身との関わりを表現する機会を繰り返し設定する。
- ② 学校探検で気付いたことを友達と伝え合うことを通して、自分と友達の、学校の施設や人々について見たり聞いたりしたいことを比べて、学校探検で調べたいことのリストを作成できるようになってきている。このような子どもたちが、自分と友達のキャップランドを比べたり相談したりできるように、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫を友達と伝え合う機会を設定する。
- ③ 探検する学校の施設、調べたいことのリスト等の自己決定をすることを通して、意欲や自信を高めながら、学校の施設や人々について調べることを決め、学校探検ができるようになってきている。このような子どもたちが、意欲や自信を高めながら、身近な物を利用して楽しく遊ぶことができるように、キャップで取り組みたいこと、ルールや身近な物の配置・組合せを工夫等を自己決定する機会を繰り返し設定する。

### Ⅲ 目標及び評価規準

#### Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

#### Ⅴ 本時の学習（6／9時間目）

- 1 ねらい ルールや身近な物の配置・組合せについて相談したり、試したりすることを通して、自分や友達、他の班のよさを生かして遊びを新たにすることができる。
- 2 準備 「工夫をする方法」 「対話を支える心構え」 材料（キャップ、紙コップ、紙筒等）
- 3 展開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ぼくたちの的入れは、箱をたくさん積んだから、キャップがいろいろな箱に入っていて楽しいって言ってもらえたよ。他の班のボウリングのようにキャップをいっぱいたくさん投げるのも楽しかったな。</li> <li>・もっと楽しい的入れにしたいから、友達と相談したりたくさん試したりしたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自分や他の班のキャップランドのよさに目を向けられるように、前時に友達とキャップランドを試し合った際に感じた、楽しんでくれた自分の工夫や真似したい友達の工夫を問いかける。</li> <li>○友達と相談したり試したりして、より楽しめるキャップランドにするという見通しがもてるように、「工夫をする方法」を提示し、楽しいキャップランドにする方法を選ぶよう促す。</li> </ul>
<p>めあて「友達と相談して試しながら、キャップランドをもっと楽しくしよう」</p>	
<p>2 自分の班の友達と相談しながら、キャップランドの工夫をして、試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班の友達からアドバイスをもらったり、友達の遊びと比べたりすれば、的入れがもっと楽しくなりそうだよ。</li> <li>・ぼくは、他の班のボウリングみたいに投げるキャップを増やしたらいいと思うよ。手でつかめるキャップが10個だから、10個でやってみようよ。</li> <li>・キャップを10個にしていっぱい投げたら、的に入るようになったし、友達が「前よりたくさん入って楽しい」って言ってきて嬉しいな。友達の1点の的と2点の的を用意して、点数を付けるのもいいな。</li> <li>・友達と一緒にスペシャルな10点の的を用意してやってみたら、他の友達がもっとやりたいって言ってくれたな。遊びを工夫するのは、おもしろいな。</li> <li>・投げるキャップを10個にして、的の点数を変えてみたよ。10個にすれば、絶対にキャップが入るし、的の点数が増えれば、合計得点が大きくなって楽しくなるからだよ。</li> </ul> <p>3 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しくなったのは、友達とアドバイスを言い合えたからだよ。次もアドバイスをし合いたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ルールや物の置き方・組合せの工夫を伝え合う方法が分かるように、「対話を支える心構え」を提示し、工夫を伝える演示をする。</li> <li>○自分や他の班のキャップランドのよさを想起できるように、前時に友達とキャップランドを試し合った際の写真を、相談する場に用意する。</li> <li>○自分や同じ班の友達のルールや物の置き方・組合せの工夫のよさを試して実感できるように、材料コーナーとキャップランドの場を活用するよう促す。</li> <li>○工夫をして遊びを創り出すおもしろさについて自覚できるように、工夫を変化させ笑顔で試している子どもを称賛する。</li> <li>○ルールや物の置き方・組合せの工夫を変えた点と楽しさとの関係に気付けるように、工夫を変化させたところとその結果を問いかける。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">評価項目</p> <p style="text-align: center;">自分や友達のキャップランドのよさを基に、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫について発言したり、キャップランドを変えたりしている。 &lt;発言・行動②&gt;</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○キャップランドで友達と楽しむことへの意欲を高められるように、「対話を支える心構え」を提示し、満足する遊びを導けたことと、役立った心構えについて自己評価するよう促す。</li> </ul>

指導と評価の計画（全9時間）

目標	キャップランドで友達と遊ぶことを通して、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫をして、身近な物を利用した遊びを創り出すことのおもしろさ、友達と一緒に遊ぶことの楽しさ、自分自身の成長に気が付き、友達との遊びを楽しむことができる。			
評価規準	(①知識及び技能の基礎)身近な物を利用した遊びを創り出すことのおもしろさ、友達と一緒に遊ぶことの楽しさ、友達と楽しみながら遊びを創り出すことができた自分自身の成長に気付いている。 (②思考力、判断力、表現力の基礎)自分と友達のキャップランドを比べたり相談したりしながら、ルールや身近な物の配置・組合せを工夫したり、試したりしている。 (③主体的に学習に取り組む態度)身近な物を利用して遊ぶことへの意欲や自信を高めながら、友達と楽しんで遊びを創り出している。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
であう	1	○ペットボトルキャップで遊び、その感想を伝え合って、 <u>学習のめあてを決める。</u> 学習のめあて 楽しいキャップランドを作って、友達と遊ぼう	○ペットボトルキャップを利用して楽しく遊びたいという思いや願いをもてるように、ペットボトルキャップで遊ぶ時間を十分確保する。	◇ペットボトルキャップで遊んだ楽しさやもっと遊びたい気持ちを伝えたり、友達とペットボトルキャップを利用して笑顔で遊んだりしている。 <発言・行動③>
かかわる	1	○自分が <u>目指すキャップランドのイメージを決め、必要な身近な物を選ぶ。</u>	○目指すキャップランドのイメージを膨らませることができるように、キャップと段ボール箱、段ボール板、紙筒、紙コップを置いた材料コーナーを用意する。	◇自分の目指すキャップランドのイメージに合わせて、必要な身近な物を選んだり、組み合わせたりしている。 <行動②>
	1	○ <u>キャップランドを考え、試す。</u>	○身近な物の配置・組合せを考えられるように、目指すキャップランドが似ている友達同士の班で活動を共にする場を設ける。	◇身近な物の配置・組合せについて、発言したり、実際に材料を動かしたりしている。<発言・行動②>
	1	○ <u>自分や友達が楽しく遊べるキャップランドを考え、試す。</u>	○ルールや身近な物の配置・組合せの工夫を考えられるように、「ルール」「材料の置き方や組み合わせ」の視点を提示する。	◇ルールや身近な物の配置・組合せについて、発言したり、実際に材料を動かしたりしている。 <発言・行動②>
	2	○ <u>他の班のキャップランドを試し、自分や友達がさらに楽しく遊べるキャップランドを相談しながら試す。(本時2/2)</u>	○自分と友達のキャップランドを比べながらルールや身近な物の配置・組合せのよさに気付くことができるように、他の班のキャップランドを試した際の写真を用意した、相談する場を設ける。	◇自分や友達のキャップランドのよさを基に、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫について発言したり、キャップランドを変えたりしている。 <発言・行動②>
	1	○キャップランドについて前時に相談したことを基に、 <u>自分の班のキャップランドをつくる。</u>	○自分の班のキャップランドを決めることができるように、ルールや身近な物の配置・組合せを友達と試す場を設ける。	◇身近な物を利用した遊びを創り出すことのおもしろさについて発言したり、自分たちのキャップランドで笑顔で遊んだりしている。<発言・行動①②③>
まとめかす	1	○これまでに考えたキャップランドで友達と一緒に遊ぶ。	○友達と一緒に遊ぶことの楽しさを実感することができるように、「友達のキャップランドの楽しさ」の視点を提示する。	◇友達と一緒に遊ぶことの楽しさについて発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント①>
	1	○自分のキャップランドで友達と楽しく遊べた理由について表現し、これから遊んでみたいことを話し合う。	○友達と楽しみながらキャップランドを創り出すことができた自分自身への気付きを得られるように、「楽しいキャップランドにするためにがんばったこと」を視点として提示する。	◇友達と楽しみながらキャップランドを創り出すことができた自分自身のよさについて、絵や文で記述している。 <学習プリント①>

※下線は、主な自己決定をする内容

キャップランドの例



<的入れ>



<キャップはじき>



<キャップ転がし>



<ボウリング>