

生活科学習指導案

【単元】からっかぜと あそぼう（内容項目（6）自然や物を使った遊び，（5）季節の変化と生活）

考察	知識及び技能の基礎	思考力，判断力，表現力等の基礎	学びに向かう力，人間性等
育成を目指す資質能力	<ul style="list-style-type: none"> ・からっ風の特徴や風を利用した遊びの楽しさや面白さ，不思議さへの気付き ・友達と遊ぶ楽しさや自分自身の成長への気付き 	<ul style="list-style-type: none"> ・からっ風と遊んで仲良くなるという目的を見だし，風への気付きを基に，風を利用した遊びを工夫し，実践する力 	<ul style="list-style-type: none"> ・風を利用して遊ぶことへの意欲や自信を高め，友達と楽しみながら遊びをつくり出そうとする態度
子どもの実態	<ul style="list-style-type: none"> ・風には強弱があったり，涼しさや寒さを感じたりすることに気付いている。 ・水や秋のものを利用して遊ぶ楽しさや面白さ，不思議さに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1年「わくわく！ウォーターランド」において，ウォーターランドで友達と楽しく遊ぶという目的を見だし，水への気付きを基に，水を利用した遊びを工夫し，友達と楽しく遊んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ウォーターランドや秋ランドにおいて，水や秋のものを利用した遊びを考え友達と遊んだ経験から，楽しく友達と遊びたいという思いや意欲をもっている。
価値	<p>・季節が冬になり，赤城山から吹く強く冷たいからっ風は，子どもたちにとって楽しく遊べるものではなく，寒さを連れてきたり，落ち葉や砂を吹き飛ばしたりするものである。そのため，子どもたちの中には，寒い日は外で遊ぶことを避け，風を利用して遊ぶといった経験が少ない子が見られる。このような子どもたちにとって，風を利用して遊ぶ経験をするには，風と遊んで，風と仲良くなりたいという思いや願いをもつことにつながる。その中で，様々な遊びを通して，「風の強さや向きによって動き方が変わる」などの風の不思議さや，風を利用した遊び方で遊ぶ楽しさに気付くことができる。また，友達と自分の遊びに使っている物の動き方を見比べたり，友達と遊びに使う物や遊び方を相談したり，一緒に試したりと，友達との関わりが必然的に生まれる。このような友達との関わりを繰り返しながら，友達と楽しみながら遊びを考えられた自分自身の成長に気付くこととなる。このような気付きの質の高まりによって，今後の生活において，季節や自然の特徴を捉え，季節や自然に合った遊びを考えて，みんなと楽しく遊ぼうとする態度を養うことができる。</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> ・風は強く吹いたり，弱く吹いたり，急に吹き止んだり様子が刻々と変わっていく。そのため，物を浮かせたり動かししたりするなどの風の特徴や，友達と一緒に遊ぶ楽しさ，遊びをつくり出した自分自身の成長に気付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・風を利用した遊びで遊んだり，遊び方を友達に伝えたりすることを繰り返すことで，風や友達との関わりが生まれる。そのため，風の吹く向きや強弱を利用して様々な遊びや遊び方をつくり出したり，遊び方を試行錯誤したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・風は吹いたり吹き止んだりを繰り返している。そのため，進んで風の拭き方に合わせて，風の用い方や遊び方を考えようとする意欲を高められる。また，友達と楽しく遊びたいという思いをもつことができる。
見方・考え	季節の変化や冬のからっ風を自分にとっての大切さで捉え，からっ風と楽しく遊ぶことについて考えること		
今後の学習	2年「みちかなものであそぼう」において，ペットボトルキャップ遊びの遊び方を工夫し，ペットボトルキャップと自分との関わりについて気付き，友達と楽しく遊ぶ学習へと発展していく。		

指導と評価の計画

目標	身近な材料を使った風と遊んだり、風で動くおもちゃを作って遊んだりすることを通して、風や身近な材料の利用の仕方や遊び方を工夫し、からっ風の特徴を生かした遊びをつく出す面白さや友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付くとともに、からっ風や友達と楽しく遊ぶ。			
評価 規準	(②知・技) からっ風の特徴や身近な材料で風と遊ぶ楽しさ、風で動くおもちゃを作る楽しさ、友達と遊ぶ楽しさ、自分自身の成長などに気付いている。 (②思・判・表) からっ風や身近な材料の利用の仕方を考え、身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃを工夫したり、友達と話し合ったりして遊んでいる。 (③主体的態度) からっ風や身近な材料を使って、友達と楽しく身近な材料で風と遊んだり、風で動くおもちゃで遊んだりしようとしている。			
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)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	2	○校庭で冬探しをして、夏や秋の木々や草花の様子、風、気温等の違いを伝え合う。	○夏や秋との相違点に目を向けられるように、夏・秋探して見つけた発見カードや写真をまとめた模造紙を掲示する。	◇冬の木々や草花、風、気温等の様子を伝えたり記述したりしている。 <発言・発見カード①>
	1	○からっ風と遊んで気付いたことや楽しかったことを伝え合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて からっ風との遊び方を考えて、「からっ風ランド」で友達と遊び、からっ風となかよくなる	○からっ風を体全体で感じられるように、風に向かって走ったり、風に飛ばされる落ち葉を捕まえたりするゲームや身近な材料で風と遊ぶ時間を確保する。	◇試しにからっ風と遊んで、気付いたことや思ったことを基に、これからしたいことやできるようにしたいことを友達と伝え合っている。 <発言③>
かかわる	1	○やってみたい身近な材料を利用した風の遊びや作りたい風で動くおもちゃについて話し合い、からっ風と遊ぶ計画を立てる。	○身近な材料を利用して風と遊んだり、風で動くおもちゃを作ったりする見通しをもてるように、遊びに使えるような材料や風で動くおもちゃの見本、作り方の資料等を提示する。	◇身近な材料を利用した風の遊びを記述したり、見本の風で動くおもちゃや資料を参考に、必要な材料や作り方を記述している。 <学習プリント②>
	2	○身近な材料を利用してからっ風と遊んだり、風で動くおもちゃを作ったりする。	○からっ風と遊んだり風で動くおもちゃを作ったりできるように、遊びやおもちゃが同じ子ども同士でグループを作り、遊びやおもちゃを試す場を設定する。	◇自分の考えた遊びやおもちゃでからっ風と遊べるように、身近な材料や作ったおもちゃの動きを試して、材料を選んだり作り直したりしている。 <行動②>
	1	○考えた身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃで友達と遊ぶ。	○遊びやおもちゃが、より風を利用できる方法を見付けられるように、自分の遊びや風で動くおもちゃのよさや問題点を友達に伝え、改善策を聞く機会を設定する。	◇遊びやおもちゃが、より風を利用したものになる方法について、友達に伝えたり記述したりしている。 <発言・学習プリント②>
	2	○身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃを作り直ししながら、考えた遊び方で遊ぶ。 (本時2/2)	○身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃを作り直したり、遊び方を工夫したりできるように、試す場の近くに材料・道具コーナーを設置する。	◇身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃの楽しさやよさを伝えたり、記述したりしている。 <発言・学習プリント②>
	1	○グループの身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃの遊び方を決め、「風ランド」の準備をする。	○「風ランド」に向けて、遊びやおもちゃの遊び方が楽しく遊べる遊び方やルールになるように、「遊び方のルール」「笑顔になれる」といった視点を提示する。	◇遊びやおもちゃが、友達と楽しく遊べるような遊び方やルールを伝えている。 <発言・行動②>
・まいと かめ する	2	○「からっ風ランド」で友達と遊ぶ。	○身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃで友達と遊ぶ楽しさを実感できるように、友達と風で遊ぶ時間を十分確保する。	◇身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃで友達と楽しく遊んだり、風と遊ぶ楽しさを話したりしている。 <行動・発言③>
	1	○「からっ風ランド」でからっ風や友達と遊んだことを振り返る。	○身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃで遊んだり、工夫したりしたことを自覚できるように、「遊びやおもちゃの工夫と遊び方」「楽しさ」の視点を示した学習プリントを用意する。	◇身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃで友達と遊ぶ楽しさ、からっ風と仲良く遊んだ自分自身のよさを絵や文にかいたり友達に伝えたりしている。 <学習プリント・発言①②③>

本時の学習（9 / 13 時間目）

ねらい からっ風を利用したより楽しい遊び方を導こうと、友達と相談したり、繰り返し試したりすることを通して、からっ風を利用したより楽しい遊び方を見付ける。

評価項目 身近な材料を利用した風の遊びや風で動くおもちゃの楽しさやよさを伝えたり、記述したりしている。 <発言・学習プリント②>

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"> ・ウォーターランドで遊んだときに、水鉄砲での的当てをしたのが楽しかったな。100点に当てられて嬉しかったよ ・ぼくたちのパラシュートも遊び方を工夫したら、もっと楽しくからっ風と遊べそうだな。何か使えそうな道具はないかな。同じパラシュートで遊ぶ友達と相談して楽しい遊び方を考えたいな。 (目的意識) 	<ul style="list-style-type: none"> ○からっ風を利用したより楽しい遊び方にしたいという思いを高められるように、今までの学習で遊び方を工夫してきた活動の写真を提示し、遊び方を工夫することのよさを問いかける。 ○友達と相談したり試したりして、からっ風を利用したより楽しい遊び方を導くという本時の見通しをもてるように、「遊びのルール」「使う道具」の視点を提示する。
<p>めあて：もっと楽しい遊びにするために、遊び方を工夫しよう</p>	
<p>2 からっ風を利用した遊び方を相談し、試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誰が一番遠くまでパラシュートを飛ばせるかを勝負したいな。昔の遊びの竹とんぼで遊んだときは、地面に線を引いて、どこまで飛ばせるかで名人を決めたよ。友達に相談して、試してみよう。 ・長さはどのくらいがいいかな。試しにどこまで飛ぶかをやってみよう。地面に木の枝で線を書いたよ。白線にするとよく分かるから、白線マーカーで線を引こう。 ・友達は、丸い輪っかを置いてそこにパラシュートが落とす遊びをしているな。難しいけど上手く輪っかに落ちたら嬉しいな。そうだ、いろいろな色の輪っかをおいて、どこに落ちるかで得点を変えたら楽しいんじゃないかな。 ・離れたところに輪っかを5つ置いて、赤の輪っかにパラシュートが落ちたら100点にしたよ。風が吹いてくる方向に立って、風が強く吹いたときにパラシュートを投げると狙った輪っかに向かって飛んでいったよ。 ・友達と輪っかを狙ってパラシュートを飛ばす遊びをしたら、「すごく楽しいね。」って言ってくれたよ。一つの輪っかを狙ってもいいし、的当てみたいに点数を決めても楽しかったよ。楽しい遊びが考えられて嬉しいな。 (目的を達成した意識) 	<ul style="list-style-type: none"> ○からっ風を利用したより楽しい遊び方を導けなかったり、考えた遊び方ができなかったりする際に、友達と相談したり試したりしていくことができるように、生活科の「思いや願いを実現するための学び方」を活動場所に提示する。 ○考えたからっ風を利用したより楽しい遊び方を試せるように、遊びに必要な材料や道具を活動場所の近くに設定し、必要に応じて材料や道具を使うよう促す。 ○自分や友達の遊び方を比べ、からっ風を利用したより楽しい遊び方の工夫を考えられるように、友達の遊び方の真似したいところとその理由を問いかける。 ○からっ風を利用したより楽しい遊び方を試している子どもには、からっ風の特徴と遊び方のよさとの関係に気付けるように、遊び方を工夫させたところとその理由を問いかける。 ○からっ風を利用したより楽しい遊び方を導く意欲を高められるように、友達と相談して自分や友達、他のグループの遊びやおもちゃから得たからっ風の特徴を自分の遊びに取り入れている子どもを称賛する。
<p>3 本時の学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の遊びやおもちゃの楽しいところを真似したり、グループの友達と相談したりしたから、からっ風を利用したより楽しい遊び方にできたよ。 ・友達はどんな遊びやおもちゃにしたのかな。からっ風ランドで遊ぶのが楽しみな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○遊び方をより風を利用した楽しい遊びにできたことを実感できるように、本時のめあてと学習のめあての達成度を振り返りカードに書くように促す。 ○次時への意欲を高められるように、友達と相談したり試したりして、からっ風を利用したより楽しい遊び方を導けたことを称賛する。