

生活科学習指導案

単元名 わくわく「オータムフェスティバル」

〔学指要領：(5)季節の変化と生活、(6)自然や物を使った遊び〕

令和〇年〇月〇日（〇） 第5校時 英語ルーム

明和町立明和東小学校 1年〇組 24名 指導者 〇〇 〇〇

I 単元の構想

1 単元の目標及び児童の実態

目 標	児童の実態
秋の自然を見付けたり、秋の自然を生かした「オータムフェスティバル」を創る活動を通して、夏から秋への変化や様子の違いを見付けたり、遊びに使うものを工夫してつくったりして、葉や実などの秋の自然や、それらを生かした遊びの楽しさに気付くとともに、秋の自然を生かした遊びに対する自分の思いや願いをもちながら、みんなと遊びを創り、自分の生活を豊かにできるようにする。	

2 評価規準

知識・技能	①夏から秋への季節の変化や葉や実などの自然の様子の違いに気付いている。 ②秋には、葉や実などの秋の自然がたくさんあり、それらを生かして遊ぶことや遊びに使うものを試しながら創ることの楽しさに気付いている。 ③自分が遊びを創り出したことで、みんなと楽しく遊ぶことができるようになっている。
思考・判断・表現	①「サマーフェスティバル」での遊びや遊びに使ったものを思い出し、「オータムフェスティバル」の遊びに生かしている。 ②葉や実などの秋の自然を比べたり試したりしながら、材料を選び、秋の自然を生かした遊びへの思いを膨らませながら、遊びに使うものを工夫してつくっている。 ③秋の自然との関わりを振り返りながら、遊びを通して、感じたことや考えたことを伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①秋の自然を楽しみたいという思いや願いをもち、校庭や公園における夏から秋の様子の変化を見付けようとしている。 ②みんなで楽しい「オータムフェスティバル」にしようという思いや願いをもち、「サマーフェスティバル」で学んだことを生かして自ら遊びを創ろうとしている。 ③みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感し、その経験を生かして自分の生活を豊かにしようとしている。

3 指導及び評価、ICT 活用の計画 ※別紙参照

4 学習対象の価値

秋は、色鮮やかな紅葉の美しさや、木の実の個性的な形の楽しさ等を諸感覚で味わうことができる。秋の公園に出かけ、葉や実を見付けたり、それらを大きさや形、色で分けたりしながら、春や夏との違いや秋にしか見られない特徴に対する気付きを得ることができる。秋の葉や実などは、大きさや形、色の異なる種類が数多く見られるため、そのような秋の自然の特徴やよさを生かした遊びに思いを膨らませることができる。さらに、自分の考えた遊びを実現するために、葉や実などを選択したり組み合わせたりすることができる。このように、秋の自然を利用することで、自分の思いや願いを実現するために、試したり工夫したりすることのよさに気付くことができる。児童は、自分の気付きを大切にしながら友達と交流することで、身近な自然や季節の変化を生活に取り入れ、自分の生活を楽しく充実したものにする。

II 本時の学習 (11/17)

1 **ねらい** 友達と交流しながら、秋の自然を生かした遊びに使うものをつくることを通して、自分の思いや願いを実現しながら遊びを試したり、遊びに使うものを工夫したりすることができる。

2 展 開

主な学習活動 予想される児童の意識〔S〕	○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
1 イメージ図と前時の振り返りカードを基に、本時のめあてをつかむ。(5分) S：前の授業で、的入れは、まつぼっくりだと入らなかったな。 S：秋は、いろいろな大きさや重さの実があるね。どれを使うと面白いかな。的入れをレベルアップさせて、みんなで楽しめる遊びにしたいな。 <めあて> あそびをもっとのしくするために、あそびにつかうものを、くふうしてつくろう。	○遊びに使うもの（的入れ、コースター、魚釣り等）の目指す方向性を明確にできるように、イメージ図や振り返りカードを提示しておく。【別紙参照】 ○遊びに使うものへの思いや願いをグループで再確認できるように、イメージ図や振り返りカードをグループごとに見直す機会を設ける。 ○遊びに使うものをつくりながら、気付いたことや思い付いた工夫をすぐに試せるように、遊びに使うものをつくる場所と、試して遊ぶ場所を隣接して配置する。【別紙参照】
2 秋の自然を生かした遊びを試したり、遊びに使うものを工夫してつくったりする。(35分) S：どうすれば、的入れの箱に入るのかな。箱の大きさを変えてみたら、まつぼっくりも入ったよ。 S：でも、大きい箱ばかりだと、どんな実でもみんな入ってしまうかもしれないな。箱にもいろいろな大きさや形があるから、どれを使おうかな。 S：小さい箱にも入れるようにするにはどうしたらいいかな。アサガオの種は、軽すぎて入りにくいから、どんなものを使うといいかな。実をどんぐりに替えたら、入るかもしれない。 S：どうしたらもっと遊びが面白くなるのか、友達に聞いてみたいな。 S：友達から聞いたら、他の班は遊びの約束やルールを考えているみたいだ。自分たちだったらどんなルールにするといいかな。 S：サイコロに実の名前を書いて、投げて出た実を投げるルールにすると面白いと思う。入りやすい実ばかりじゃないから、盛り上がりそうだな。 S：工夫をすると遊びがどんどん面白くなるな。友達とやってみると、今まで気付かなかったものに気付くよ。もっとやってみたいな。 S：これならば、みんなも楽しんでくれそうだな。	○秋の葉や実などの遊びに使うものを自由に選んで活用できるように、必要な材料を手の取りやすい教室中央に配置する。 ○自分の思いばかりを実現しようとしている児童には、みんなが楽しめる遊びに使うものをつくれるように、友達の思いを聞きながら作業をするよう促す。 ○気付きが無自覚になっている児童には、気付きの高まりを自覚できるように、遊びをもっと楽しくするための工夫や、前時から改良されたところを意図的に問い返す。 ○遊びに使うものを工夫するためのきっかけとなるように、更に遊びを面白くするための児童の気付きや工夫を周りに紹介する。 ○身近なものを参考にして遊びをもっと面白くする方法を発想できるように、普段から学級レクリエーションで使っているもの（サイコロやくじびき等）を準備しておく。 ○遊びに使うものを目指す方向に近付けられたことを実感できるように、工夫した様々な視点を共感したり、時には驚いたりしながら、称賛する。 ◆評価項目(思②) 児童の活動や話合いの様子、振り返りカードを基に「遊びを試したり、遊びに使うものを工夫したりして、友達と交流しながらつくることができたか」を評価する。
3 本時の学習の振り返りをする。(5分) S：的入れは、箱や投げる実を替えたら入りやすくなったから、工夫すると楽しくなるね。 S：遊びの約束やルールも考えられてよかったな。 <振り返り> S：的の大きさによって、入る実と入らない実があった。投げる実を選んだり、的の大きさによって点数を替えたりする工夫をしたよ。次は、投げるのが得意な子も苦手な子も楽しめる工夫をしたいな。友達と一緒に、遊びが楽しくなるね。	○本時の学びを実感できるように、全てのグループ（的入れ、コースター、魚釣り等）からそれぞれの遊びの工夫、試してみて気付いたこと等を児童の言葉や絵・図、身体で表現する機会を設ける。

(別紙)

3 指導及び評価、ICT 活用の計画 (全 17 時間 : 本時第 11 時) ※指導に生かす評価○、評定に用いる評価●

時	学習活動	知	思	態
1	・校庭に出かけ、秋になってから見られる草花や虫、樹木の様子などを夏の様子と比較する。	①		
2, 3	・ 6 月に行った公園に行き、夏から秋にかけての樹木などの変化の様子に気付くとともに、葉や実などの秋の自然を集める。	①		
4	・ 夏と秋とでは、どのようなところに違いがあるのか話し合う。	①		
5, 6	・ 公園で見付けてきた葉や実などの自然物でできることを考え、遊んでみる。	②		
7	・ 「サマーフェスティバル」を思い出し、葉や実などの秋の自然を生かした遊びを話し合い、単元の課題を立てる。 単元の課題 あきのはっぱやきのみをつかってみんながいっしょにたのしめる「オータムフェスティバル」をひらこう			①
8	・ 秋の自然物を生かした遊びを考え、みんなが楽しめる「オータムフェスティバル」の計画を立てる。			②
9	・ 秋の自然物を生かしたみんなと一緒に遊べる遊びを考え、遊びに使うもののイメージ図をかく。		①	
10	・ イメージ図を基に、遊びに使うものをつくる。		②	②
11 (本時)	・ 友達に聞きながら遊びを試したり、遊びに使うものを工夫したりしてつくる。		②	
12, 13	・ みんなと一緒に楽しめる「オータムフェスティバル」にするために、遊びの場の配置や面白くする工夫を話し合い、開催の準備をする。	③		
14, 15	・ 2 年生を招待して、「オータムフェスティバル」を開催する。	③		③
16	・ これまでの活動を振り返り、秋の自然と自分との関わりについて、ワークシートにまとめ、互いに伝え合う。		③	
17	・ 11 月下旬 学校公開でおうちの人を「オータムフェスティバル」に招待する。			③

児童の遊びに使うもののイメージ図

イメージ図

児童の遊びに使うもののイメージを絵や図に描きます。

児童の気付きを高める振り返りカード

振り返りカード

本時の授業の振り返りカードに児童が気付きを高めるための視点をコメントします。

授業での気付きを自覚する掲示物

掲示物

教室環境

魚つり①

魚つり②

作業机
(的入れ)

作業机(魚つり)

的入れ②

作業机(的入れ)

材料

コースター①

的入れ①

作業机(コースター)

コースター②