

# 生活科学習指導案

日時 平成29年10月27日（金）公開授業Ⅱ  
児童 2年生  
授業者  
授業場

## 1 単元名「わくわく 子ども広場」

## 2 単元の目標

「子ども広場」の活動を通して、伝えたいことや伝え方を選びながら遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、それらの遊びの面白さや身近な人々に関わることのよさ、楽しさに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしたり、進んで触れ合い交流しようとしたりすることができる。

## 3 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説生活編の内容(6)「自然や物を使った遊び」と(8)「生活や出来事の伝え合い」を関連させた単元で、2つのねらいがある。1つ目は、身近にある物を使って遊びを創る活動を通して、試行錯誤を繰り返しながら遊び自体を工夫したり、遊びに使う物を工夫して作ったりして考えを巡らせるなどし、遊びの面白さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとすることである。2つ目は、1年生や幼児を「子ども広場」に招待するために、相手のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりし、身近な人々と関わるよさや楽しさがわかるとともに、進んで触れ合い交流しようとする事である。

「子ども広場」で行う遊びを考える際には、相手が1年生と幼児であるという視点や学級全員で創り上げるという視点から遊びの内容やルールを考えることが重要である。また、それらの視点で友達と話し合う中で、他のグループの遊びに目を向け、他の遊びの面白さや他のグループの工夫に気付いたり、自分たちの遊びのよさに気付いたりすることを繰り返し、気付きの質が高まっていくと捉えている。本番の活動が終わったときに、年下の子供たちが楽しむ姿と自分たちの頑張りを結び付けて考えたり、『子ども広場』成功に向けて、学級みんなで頑張った」という思いをもったりすることができるよう、単元を構成していくことが大切である。

### (2) 目指す児童・生徒像

児童は1年生の時、2年生から「子ども広場」に招待してもらい、様々な遊びを体験することで、「2年生ってすごい」「来年は僕たちの番だね」などの思いをもっている。また、2年生になってからは1年生への名刺渡しや学校探検、「ちびっこみどりの学校」を通して1年生と関わり、「1年生の時、自分たちはこうだったから…」「1年生はきっと～だから…」など思考を巡らし、気付きを積み重ねてきた。また、生活科「〇〇で動くおもちゃをつくろう」では、おもちゃの動力、動かない理由、よく動く理由などを考え、自分のおもちゃに合った遊びを考えたり、友達とルールを決めて遊んだりする経験をしてきた。

本単元では、昨年度「子ども広場」に招待してもらった経験を基に、「自分たちはこんな『子ども広場』にしたい」「1年生や幼稚園の子供たちに楽しんでほしい」などの思いや願いをもつとともに、これまでの学習・生活経験を生かしてよりよい「子ども広場」をつくろうとする姿を目指している。そして、活動を繰り返す中で、グループや学級集団として課題を共有、解決し、気付きの質を高めていき、最終的に自分自身の気付きを獲得する姿に繋がっていくと捉えている。

### (3) 指導観

#### 本単元における「見方・考え方」と「対話的な学び」との関係性

本単元において児童が「見方・考え方」を生かす姿とは、「1年生や幼児と交流すること、遊びを創ることを自分とのかかわりで捉え、その中でよりよい『子ども広場』にするために思いや願いを実現させようとする事」であると考える。

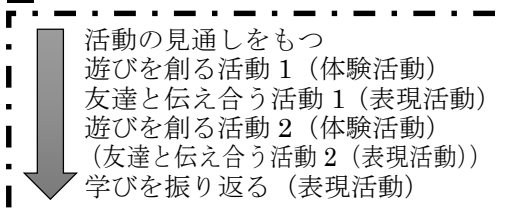
○本単元における「見方・考え方」の具体

ア	自分のグループと友達のグループの遊び（遊び自体・ルール・工夫）を比べて…	比較
イ	自分のグループと友達のグループのアイデア（考え）を比べて…	
ウ	昨年度の「子ども広場」と今年の「子ども広場」（自分たちの活動）を比べて…	
エ	この遊びは～な遊びで、こっちは遊びは～な遊びだ	分類
オ	（これまでの経験で）～だったから、こうの方がよいのでは…	関連づけ
カ	（友達のグループが）～だったから、こうの方がよいのでは…	
キ	（実際にやってみると）～だったから、こうの方がよいのでは…	
ク	（遊びカードや見本などの資料では）～だったから、こんな遊びがよいのでは…	

※「見方・考え方」の具体としては他に「試行」「予測」「工夫」があるが、本単元では上記の「見方・考え方」を生かして活動する際に表現として表れるものと捉え、記載していない。

一単位時間、または一回の学習活動における授業展開の工夫～Ⅰ

本単元の序盤から中盤においては、一回の学習活動の中に体験活動と表現活動を2回ずつ設定する右のような授業展開にする。それにより、「対話的な学び」を通して共有された「見方・考え方」を生かして、もう一度試したり工夫したりすることができるとともに、「友達と伝え合う活動2」では「2年2組みんなで創り上げる『子ども広場』にするために」という視点で活動全体を捉えながら交流することができるようにする。終盤においては、「見方・考え方」が鍛えられ、「子ども広場」全体を捉えながら活動することができるようになることが想定されるため、「友達と伝え合う活動2」は行わない。



思いを繋ぎ整理・焦点化していくためのかかわり～Ⅱ

「遊びを創る活動」において、児童の活動が進み、「新しく〇〇を作ったよ」「こんなことが決まったぞ」などの手ごたえを感じるようになった段階で、「友達と伝え合う活動」を設定する。ここでは、写真を提示して自分や友達（のグループ）の遊びをイメージしながら伝え合うことができるようにした上で、どんな活動をしたのか、活動してみてどうだったのかを問い、次のような発問・指示を行う。

友達（のグループ）の状況を自分とのかかわりで捉えるための発問・指示

- 「●●さん（のグループ）はこんなことを考えたみたいなんだけど、みんなはどう思う？」
- 「●●君（のグループ）と同じことを考えた人（グループ）はいる？」
- 「どうしてこんなふうに考えたんだと思う？」 「あなたのグループもできそう？」
- 「実際にやってみよう」→「どうだった？」

困っているグループを取り上げる際の発問・指示

- 「同じようなことで困っているグループはある？」 「みんなのグループはどう？」
- 「●●さんのグループは、どうして～になっちゃったのかな？」 「どうしたらいいと思う？」
- 「何人かがお客さんになって遊んでみよう」→「どうだった？」

2年2組の『子ども広場』全体を捉えるための発問・指示

- 「去年の『子ども広場』と比べてどうかな？」 「どんな遊びならいいってこと？」
- 「何に気を付けて遊んだらいいの？」 「みんなが1年生（幼稚園の子）ならどう思う？」

上記のようなかかわりを行うことによって、子供がより多くの話題や視点に触れながら対話したり、よりよいアイデアや工夫について考えたりする姿を引き出していく。

4 評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
ア 「子ども広場」の活動に関心を持ち、やりたいことを見付けたり考えたりしている。	ア 1年生や幼児のことを考え、遊びの内容やルールを決めている。	ア 1年生や幼児に楽しんでもらうための方法に気付いている。
イ 思いや願いをもって、遊びや遊びに使う物をつくらうとしている。	イ 比較、分類、関連づけを通じた思考をしながら、遊びを創ったり工夫したりしている。	イ 遊びの楽しさや遊びを工夫するの面白さに気付いている。
ウ 1年生や幼児と触れ合い、楽しく交流しようとしている。	ウ 試したり、予測したり、工夫したりしながら本番に向けて活動している。	ウ 自分たちの活動が1年生や幼児に楽しんでもらうことに繋がったことに気付いている。

5 学びの過程のデザイン

下支えする主体的な学び	学 習 活 動	手 立 て
<p>昨年度の「子ども広場」の写真 を提示し、自分たちがしてもら ったことや思い出から、「こんな 『子ども広場』にしたい」という 思いをもつことができるように する。A-①</p>	<p>1 時間目 ○昨年度の「子ども広場」を思い出しながら、今年の「子ども広場」の活動について考える。関ア</p> <p>2 時間目【本時】 ○前時の内容と「遊びカード」や教師の見本などを基に、「子ども広場」の活動について考える。思ア</p>	<p><b>I</b>単元の序盤～中盤は次の授業展開にする。 ↓ 活動の見通しをもつ 遊びを創る活動 1 友達と伝え合う活動 1 遊びを創る活動 2 友達と伝え合う活動 2 学びを振り返る</p>
<p>「遊びカード」や教師の見本を提示し、カードを見たり実際に遊んだりしながら考えることができるようにする。A-①</p>	<p>3～8 時間目 ○これまでの活動を基に、本時での見通しをもつ。 ○「子ども広場」に向けて、グループごとに遊びを考えたり、使う物を作ったり、遊びを工夫したりする。</p>	<p><b>II</b>どんな活動をしたのか、活動してみてもうどうだったのかを問い、その時間の活動内容や児童の思いに合わせて次のような発問・指示を行う。</p>
<p>児童の活動の様子を見取り、個別の声かけや問い返しをすることによって、友達の活動に目を向けながら思いや願いをもち、「子ども広場」の活動について考えることができるようにする。A-②</p>	<p><b>遊びの内容(例)</b> ・魚釣り ・ポーリング ・的当て ・おもちゃ作り・おもちゃレース など 「子ども広場」に向けての活動(例) ・遊びの内容やルールを考える。 ・遊びに必要な道具を作ったり準備をしたりする。 ・遊びを試して話し合う。 ・会場づくりをしたり、景品を作ったりする。 ・ルールを説明したり、お客さん役を立てて練習したりする。</p>	<p>・友達(のグループ)の状況を自分との関わりで捉えるための発問・指示 ・困っているグループを取り上げる際の発問・指示 ・2年2組の『子ども広場』全体を捉えるための発問・指示</p>
<p>活動の振り返りを個人カードに記入する。B-①</p>	<p>○3～4つの遊びについて、実際にやってみたり、気付いたことを交流したりする。</p>	<p>【それぞれの時間の視点】</p>
<p>児童の活動の様子を見取り、個別の声かけや問い返しをする。A-② 「どうやって遊ぶの？」 「1年生(幼稚園の子)もできそう？」 「これから何をするの？」 「●●君は何をしているんだらうね？」 「●●さんのグループでも同じことやってたな。」</p>	<p>○もう一度グループごとに活動する。 ○今日の活動について報告し合い、グループ同士で意見を伝えたり、アイデアを交流したりする。 ○振り返りと次の活動の予定について、グループボードと個人カードに書く。 関イ 思イ 気ア 気イ</p>	<p>・2時間目 1年生や幼児が喜んでくれる遊びについて ・3～4時間目 遊びの内容やルールについて ・5～8時間目 もっと楽しんでもらうための工夫やアイデアについて</p>
<p>活動の振り返りと次の活動の予定をグループ、個人で考え、グループボードと個人カードに記入する。B-①</p>	<p>9～11 時間目【子ども広場1:1年生】 ○会場準備や本番に向けての確認をする。 ○「子ども広場1」(1年生)を開く。 ○後片付けをする。関ウ 思ウ</p>	
<p>活動の振り返りと次の活動の予定をグループ、個人で考え、グループボードと個人カードに記入する。B-①</p>	<p>12 時間目 ○「子ども広場1」を振り返って、「子ども広場2」までにやることを考える。思ウ</p>	<p><b>I</b>単元の終盤は次の授業展開にする。 ↓ 活動の見通しをもつ 遊びを創る活動 1 友達と伝え合う活動 遊びを創る活動 2 学びを振り返る</p>
<p>児童の活動の様子を見取り、個別の声かけや問い返しをする。A-② 「どうしてこういうルールにしたの？」 「～なのがすごいね。」 「●●さんのグループでも同じことやってたな。」</p>	<p>13～14 時間目 ○「子ども広場2」に向けての活動や会場づくりなどを行う。思ウ</p> <p>15～16 時間目【子ども広場2:幼児】 ○会場準備や本番に向けての確認をする。 ○「子ども広場2」(幼児)を開く。 ○後片付けをする。関ウ 思ウ</p>	
	<p>17 時間目 ○「子ども広場2」を中心に、単元全体を振り返る。気ウ</p>	

6 本時について (2/17 時間目)

(1) 本時の目標

1年生や幼児のことを想像し、学級みんなで「子ども広場」を創ることを意識しながら、「子ども広場」において自分たちが行う遊びについて考えることができる。

(2) 本時における研究の視点

本時においては、研究の手立てⅠの授業展開の中で、Ⅱを講じていく。

児童は前時の学習において、昨年度の経験やこれまでの学習活動などを基に「子ども広場」についての思いや願いをもち始めている。本時では、さらに「遊びカード」や教師の見本が提示され、活動の視野が広がった状態で、自分はどんな遊びをやりたのかを考えていくこととなる。したがって、伝え合う活動では、それぞれの思いや願いを伝え合いながら、「1年生や幼児が楽しむ活動に」「学級みんなで『子ども広場』を創るために」という意識をもつことが必要となる。そこで、手立てⅡでは、前時までに出了遊びの他にどんな遊びをしたいのかを問い、児童が「やりたいこと」を伝え合う中で、友達の発言を自分との関わりで捉えるための発問・指示や、「子ども広場」全体を捉えるための発問を行っていく。また、「伝え合う活動1」で表出した「見方・考え方」を生かして、もう一度試してみる「遊びを創る(考える)活動2」を設定し、そこで生まれた思考や気付きを基に、「2年2組『子ども広場』の遊び」を決める上で大切なことを整理できるようにしたい。

(3) 本時の展開

学習活動	主な働きかけ・手立て	【評価】 個に応じた指導(▲)
<p>1 前時の活動を想起しながら、本時の活動の見通しをもつ。</p> <p>・僕は魚釣りがやりたいんだよね。</p> <p>・見本や「遊びカード」の遊びは、どんな遊びなんだろう。</p>	<p>□前時の話合いの内容を黒板に掲示しておいた状態で、「遊びカード」や教師の見本を提示する。A-①</p>	
<p><b>2年2組「子ども広場」の遊びを考えよう。</b></p>		
<p>2 「遊びカード」を見たり、教師の見本で遊んだりしながら、「子ども広場」で行う遊びについて考える。</p> <p>・「遊びカード」にある〇〇をやってみよう。</p> <p>・見本の〇〇がおもしろいからやりたい。</p> <p>・見本と同じルールでできるかな？</p> <p>・自分たちにもつくれそうかな？</p>	<p>□活動の様子を見取り、「やってみたい遊びはある？」「この遊びをそのままやれそう？」など、個別の声かけや問い返しをする。A-②</p>	<p>▲ただカードを眺めているだけ、見本を見ているだけの児童がいた場合、遊んでみるよう促したり、友達と繋ぐ声をかけたりして、思いが明確になるようにする。</p>
<p>3 活動の中で気付いたことなどを、友達と伝え合う。</p> <p>・～だから、〇〇をやってみよう。</p> <p>・〇〇は幼稚園の子たちには難しいよ。</p> <p>・ルールを変えたら小さい子にもできるよ。</p> <p>・小さい子にもできる遊びがいいってことだね。</p> <p>・でも、簡単すぎても楽しくないよね？</p> <p>・順番を守って遊んでもらうことも大事だね。</p>	<p>□前時までに出了遊びの他にどんな遊びをしたいかを問い、次のようなかわりを行う。</p> <p>・「どうしてやってみたいの？」</p> <p>・「●●さんはこんなふう考えたみたいなんだけど、みんなはどう思う？」</p> <p>・「どうしてそう思ったの？」</p> <p>・「●●君と同じこと思った人はいる？」</p> <p>・「どんな遊びならいいってこと？」</p> <p>・「何に気を付けて遊んだらいいの？」</p> <p>・「これらをポイントにもう一度遊んでみようか？」 <b>手立てⅡ</b></p>	<p>【活動・発言】</p> <p>▲自分との関わりで捉えることが難しい児童の反応があった場合、実際に目の前で遊びを見せたり、写真で提示したりする。</p>
<p>4 気になる活動をもう一度体験し、みんなで「2年2組の『子ども広場』」の内容について伝え合う。</p> <p>・ルールを変えて距離を短くしたら楽しくなったよ。</p> <p>・ちょうどいい難しさの遊びがいいね。</p>	<p>○もう一度活動する時間を設定し、やってみたいことを試したり考えたりできるようにする。</p> <p>□実際にやってみて感じたことを問い、次のようなかわりを行う。</p> <p>・「●●さんはこんなふう考えたみたいなんだけど、みんなはどう思う？」</p> <p>・「みんなが1年生ならどう思う？」 <b>手立てⅡ</b></p>	<p>【発言】</p>
<p>5 活動の振り返りを個人カードに記入する。</p> <p>・ちょうどいい難しさに工夫したらいいとわかりました。僕は距離に気を付けて的当てゲームを担当したいです。</p>	<p>□個人カードに活動を通して感じたことを書くようにする。B-①</p>	<p>【個人カード】</p>

