

第1学年「生活科」学習指導案

1. 単元名 「むかしあそびのめいじんになろう」 (3)地域と生活
(9)自分の成長

2. 単元の目標

○お年寄りや地域の方から昔の遊びを教わったり、いっしょに遊んだりする活動を通して、自分のことや地域の人について考えることができ、昔の遊びのおもしろさや上手になるためのコツ、地域の方の優しさやすごさに気づき、地域の方に親しみを持つとともに次の自分の成長を感じながら意欲的に生活しようとするようにする。

3. 単元の評価規準

	A 知識及び技能の基礎 (身近な環境や自分についての気づき)	B思考力, 判断力, 表現力等の基礎 (活動や体験についての思考・表現)	C 主体的に学習に取り組む態度 (生活への関心・意欲・態度)
単元 の評価 規準	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の方や高齢者と一緒に遊ぶ中で、昔の遊びには楽しい遊びがたくさんあることに気づくとともに、身近な人々の優しさやすばらしさに気付いている。 ・自分が大きくなったこと、自分でできるようになったこと、関わってくれた方のすばらしさに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・昔の遊びについて、地域の方や高齢者に聞いたり教えてもらったりして、遊び方を考えている。 ・自分のことや支えてくれた人々について考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の方や高齢者に親しみを持ち、適切に接したり楽しく生活したりしている。 ・これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちを持ち、これからの成長の願いを持って、意欲的に生活しようとしている。
小単 元 1		<ul style="list-style-type: none"> ①昔の遊びについて、本や家族の話から調べ、やってみたい遊びについて考えている。 ②昔の遊びができるようになるための方法を考えている。 	
小単 元 2	<ul style="list-style-type: none"> ①地域の方から昔の遊びを教してもらい、昔の遊びのおもしろさや楽しさ、地域の方の優しい教え方、技のすごさに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ③昔の遊びに挑戦し、上手な地域の方や上手に遊ぶためのひみつについて考えている。 ④自分ができるようになったひみつを試し、もっと上手になる方法を考えている。 	

小 単 元 3	②活動をふり返り、地域の方の優しさやすごさ、自分の成長が分かり、これからも成長できることに気付いている。	①昔遊びの名人になるために、地域の方にみつけたひみつを試してみせたり、もっと教えてもらいたいことを質問したりしている。 ②自分の成長に気付き、地域の方のおかげで上手になったことに感謝の気持ちを持ち、これからも意欲的に生活しようとしている。
------------------	--	--

4. 児童について

5. 教材について

6. 指導について

7. 単元計画(全10時間)

時 間	○学習活動《他教科との関連》 ・予想される子どもの姿	◇教師の支援 ◆評価及び評価の方法
1	<p>1. 昔はどんな遊びをしていたのか出し合おう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[小単元1の目標] 「むかしの遊びをやってみたい」という願いを持って、昔の遊びについて調べたり、上手にできるための方法について考えて友だちと話し合ったりすることができるようにする。</p> </div> <p>○昔はどんな遊びや遊び方をしていたのか出し合う。 ・知っていることを出し合う。 ・本で調べる。 ・家族にきいてみる。 《国語②》</p>	<p>◇秋の自然物を使って作ったおもちゃ遊び体験から、伝承的な遊びや地域に伝わる遊びについて知っていることを出し合うようにする。 ◇他の遊びについて、図書や家族からの聞き取りで調べたことをカードに書くようにする。 ◆B-①(発言・行動・カード)</p>
1	<p>○自分たちがやってみたい昔の遊びを考える。どんなことに気を付けて選べばいいかを考えて、遊びを決める。 ・教室でできる。 ・危なくない ・ルールがわかりやすい</p>	<p>◇出し合った遊びの中から、挑戦したい遊びを選ぶようにする。 ◇遊び方を見通して、どんなことに気を付けて決めればいいのか話し合うようにする。 ◇選ぶ条件が決まったら、ボードに整理してグループで話し合っ、遊びを決めるようにする。</p>

	<p>・道具の準備ができる</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・けんだま ・あやとり ・おはじき ・こま ・おてだま ・めんこ</p> </div>	<p>◇グループで選んだ後、全体で出し合うようにする。</p> <p>◆B-①(発言・観察)</p>
1	<p>○昔の遊びをやってみて、困ったことを出し合い、解決するためにどうすればいいか考える。 (こまったこと)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方がよくわからない。 ・うまくできない。 ・続かない、何回もできない。 ・もっと他の遊び方をしてみたい。 <p>(どうしたらいいか)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くわしく本で調べる。 ・2年生に教えてもらう。 ・おじいちゃんやおばあちゃんに教えてもらう。 <p style="text-align: right;">《国語①》</p>	<p>◇選んだ昔の遊びを実際にやってみるようになる。</p> <p>◇実際に遊んでみて、上手いかなかったことや困ったことを出し合うようにする。困りは、遊びごとに整理してわかりやすく板書する。</p> <p>◇どうすれば困りが解決できるか話し合うようにする。一番いいと思う方法を、これまでの経験から選ぶようにする。</p> <p>◆B-②(発言・観察)</p>
2	<p>2. おじいちゃんやおばあちゃんと昔の遊びをしよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>[小単元2の目標] 昔の遊びを地域の方といっしょにして楽しく遊んだり、教えてもらった遊び方を試したりして、地域の方のすごいところや昔の遊びの楽しさに気づき、上手になるためのひみつを見つけることができるようにする。</p> </div> <p>○おじいちゃんやおばあちゃんと一緒に遊んで、おじいちゃん・おばあちゃんのすごいところや遊び方のひみつを見つける。</p> <p>○分かったことをカードに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方 ・いっしょに遊んで楽しかったこと ・昔の遊びのおもしろいところ ・〇〇さんのすごい技、すごいところ ・いっしょに遊んでうれしかったこと ・教えてもらったこと <p style="text-align: right;">《道徳①》</p>	<p>◇前時で出された困りを解決するために、地域の方と一緒に遊ぶようにする。</p> <p>◇遊びごとに場所を決め、自分の興味を持った遊びを中心に体験するようにする。</p> <p>◇すごさや遊び方のひみつを見つけるようにする。自分も〇〇さんのように、昔遊びの名人になりたいという思いを持つことができるようにする。</p> <p>◇みつけたことをカードに書く。</p> <p>◆A-①(行動・観察・カード)</p>
1	<p>○カードをもとに、みつけたひみつを試し、自分が名人になりたい遊びを決める。</p>	<p>◇カードに書いたことを試し、なりたい遊びの名人を選ぶ。</p>

	<p>○上手くいったわけやもっと試したいこと、上手く いかなかったこと、まだ知りたいことをカードに 書く。</p> <p>・遊びのこつ</p> <p>・○○さんがやっていたこと</p> <p>・名人になるために取り組むこと</p> <p>・遊びのおもしろいところ</p> <p>・うまくできた、できなかった、もっと知りたいこと</p> <p style="text-align: center;">《国語③》</p>	<p>◇分かったことや見付けけたひみつ・できるようにな ったこと、まだできないことなどを整理し、ワーク シートにまとめるようにする。</p> <p>◇活動の写真やビデオを掲示し、思い出しやすい ようにする。</p> <p>◆A-①(ワークシート)</p> <p>◆B-④(ワークシート)</p>
1 (本時)	<p>○カードをもとに、見付けけたひみつを伝える</p> <p>・見付けけたひみつをグループで話し合う。</p> <p>・実際に試してみる。</p> <p>・ほかにもひみつがないか、友だちのカードや 話し合いからみつける。</p> <p>・グループで話し合ったことを遊びごとに全体 で発表する。</p> <p>・本時のふり返りをし、次時への意欲を持たせ る。</p>	<p>◇名人になりたい遊びごとにグループを作るように する。</p> <p>◇自分がまとめたひみつをグループで出し合い、 上手いくかどうかお互いに試すようにする。</p> <p>◇他のグループの友だちが書いたワークシートを 掲示しておき、自分達が見つけていないひみつ も参考にできるようにする。</p> <p>◇グループでまとめたことを全体に紹介し交流する ようにする。</p> <p>◇ふり返りをし、もう一度地域の方と遊びたいとい う思いを出させるようにする。</p> <p>◆B-③(行動・観察)</p>
2	<p>3. もう一度おじいちゃんやおばあちゃんと遊び、 みつけたひみつを試し、昔遊びの名人になろ う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>[小単元3の目標]もう一度地域の方と遊んでみつけたひみつを試し、自分の成長や自分の成長が地域の方のおかげであることに気付き、地域の方に感謝の気持ちをもつとともに、これからも意欲的に生活しようとする事ができる。</p> </div> <p>○地域の方に、みつけたひみつを試し昔の遊び をする。</p> <p>・もう一度いっしょに遊ぶ。</p> <p>・自分ができるようになったことを見せよう。</p> <p>・まだ分からないことをきいてみる。</p>	<p>◇まとめたひみつであっているか、他にもいい方法 がないか、これまでの練習の成果などを見せよう ようにする。</p> <p>◇自分やグループでまとめたことを試してみる。</p> <p>◆C-①(行動・観察)</p>

1	<p>○これまでの学習のふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が成長したこと ・一緒に遊んでできるようになったこと ・地域の方のすごいところ ・もっとできるようになりたいこと ・これからもやってみたいこと ・友だちのがんばっていたこと ・友だちと練習してうれしかったこと <p>○自分や友だちの成長を、「はなまるカード」に書いて、「成長の木」にはる。</p>	<p>◇これまでの学習のふり返しをし、地域の方と一緒に遊んだり昔遊びの練習をしたりして、分かったことやできるようになったことを出し合う。</p> <p>◇自分や友だちの成長を「はなまるカード」に書いて「成長の木」に貼り、自分の成長を実感できるようにする。</p> <p>◆A-②(発言・観察)</p> <p>◆C-②(カード)</p>
---	---	---

《他教科との関連項目》

教科	番号	月	単元	時間
国語	①	6	おもいだしてはなそう	3
	②	7	ほんはともだち	2
	③	10	しらせたいな みせたいな	10
道徳	①	1	おとしよといっしょに	1

8. 本時の展開(7 / 10)

(1)本時のねらい

自分がみつけた上手にできるためのひみつを友だちと話し合ったり試したりする活動を通して、上手にできるための技について考え、昔遊びの名人になるための見通しをもつことができる。

(2)展開 (45分)

時間	学習活動	教師の指導・支援 ◆評価及び評価の方法
5分	<ul style="list-style-type: none"> ○前時までの活動をふり返る。 ○本時の学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> むかしのあそびがじょうずにできるひみつを しらせよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・昔の遊びが上手にできるためにみつけたひみつをグループで発表するために、前時で書いたカードの内容を思い起こすようにする。 ・本時の学習内容を確認し、昔の遊びの名人になるためにみつけたひみつを知らせることを押さえ、活動への意欲付けを行う。
15分	<ul style="list-style-type: none"> ○昔の遊びのグループごとに、自分がみつけたひみつを出し合う。 ・言葉だけでなく、実際に試しながら発表する。 ・遊び方だけでなく、気が付いた地域の方のすごいところも発表する。 ・友だちのカードや話し合いから、他のひみつをみつけて試してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カードをもとに、自分がみつけたひみつを発表するようにする。友達に伝わりやすくするための方法を考えて、発表するようにする。 ・自分や友達がみつけたひみつをお互いに試してみるようにする。 ・上手いかなかったり分からなくなったりしたときに参考にできるように他のグループの友達のカードを掲示しておく。 ・グループで上手にできるためのひみつをまとめるようにする。 ◆B-③(発言・観察)
20分	<ul style="list-style-type: none"> ○グループで話し合ったことを遊びごとに全体で発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでまとめたことを実際に試しながら、全体に知らせるようにする。 ・発表したひみつについて全体で話し合い、他のグループの友達からアドバイスが出るようにする。
5分	<ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習をふり返る。 ・自分のふり返りを発表する。 ・次時の学習の見通しを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と話し合ったり、試してみたりしてどうだったかななどをふり返り、発表させる。 ・上手にできるようになったことをみてもらったり、もっと教えてもらったりしたいという発言を取り上げ、次の学習の見通しが持てるようにする。

9. 板書計画

むかしあそびのめいじんになろう

めあて むかしのあそびがじょうずにできるひみつを しらせよう。

1. はなしあう
2. かく
3. だしあう
4. ふりかえり

みつけた ひみつ

あやとり	おてだま	おはじき	けんだま	こま	めんこ
------	------	------	------	----	-----

ふりかえり(わかったこと・おもったこと)

- ・みつけたひみつであっているかおじいちゃんやおばあちゃんにきいてみたい。
- ・じょうずになったことをおじいちゃんやおばあちゃんにみてもらいたい。
- ・ほかのあそびもしてみたい。めいじんになりたい。

10. 教室配置

