第1学年2組　生活科　学習指導案

１　単元名

あそびのひろば　～かべであそぼう～

２　単元の目標

○　「かべ」という環境と身近にある材料の特性を生かして遊びをつくり，友だちと一緒に考えを出し合いながら遊ぼうとしている。【関心・意欲・態度】

○　「かべ」という環境やそこに合わせて使う材料の特徴を生かして遊びをつくったり，友だちのの考えを生かして遊びを考えたりできる。【思考・表現】

○　今まで気付かなかった「かべ」の特性に気付き，材料と組み合わせることで面白い遊びになることや，友だちと一緒に考えたりつくったりするとより面白くなることに気付いている。【気付き】

３　単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・表現	気付き
○　「かべ」という環境と身近にある材料の特徴を生かして遊びをつくろうとしている。 ○　友だちと一緒に考えを出し合い自分たちがつくった遊びで，友だちと一緒に遊んでいる。	○　「かべ」という環境や材料の特徴を生かして，自分の考えた遊びを工夫してつくっている。 ○　友だちの考えを生かして遊びを面白くしたり，友だちの考えた遊びと自分のつくった遊びをつなげたりしてもっと面白い遊びになるように考えている。	○　「かべ」という環境を使って遊ぶと面白い遊びになるということに気付いている。 ○　友だちと一緒に考えると面白い遊びになることに気付いている。

４　単元と指導の構想

（１）　単元について

本単元は，小学校学習指導要領生活科の

> （６）　身近な自然を利用したり，身近にあるものを使ったりなどして，遊びや遊びに使うものを工夫してつくり，その面白さや自然の不思議さに気付き，みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

を受けて指導を行う。

これまでに行った遊びの単元と本単元の関連は以下のようになっている。

【単元関連図】

小単元「さかみちであそぼう」

目　標

・　坂道を使っていろいろな材料を試しながら遊ぼうとしてる。（関・意・態）
・　坂道と材料の特性を生かしながら，遊びを考えている。（思・表）
・　坂道と材料を組み合わせると，楽しい遊びができることに気付いている。（気付き）

教　材

【　さか　】
→　今までに遊んだ経験のある環境
　○　「転がる」「すべる」などの特性を生かし場と材料をどのようにかかわらせるといいのか考えさせる。

かかわり

材料の使い方の視点を広げる。

目指す姿

○　坂の「転がす」「すべらす」という特性を生かすと面白い遊びがつくれる。
○　友だちの遊びを参考にすると，自分の遊びがよくなる。

小単元「かべであそぼう」

目　標

・　「かべ」という環境と身近にある材料の特性を生かして遊びをつくり，友だちと一緒に考えを出し合いながら遊ぼうとしている。（関・意・態）
・　「かべ」という環境やそこに合わせて使う材料の特徴を生かして遊びをつくったり，友だちの考えを生かして遊びを考えたりしている。（思・表）
・　今まで気付かなかった「かべ」の特性に気付き，材料と組み合わせることで，面白い遊びになることや，友だちと一緒に考えてつくったりするとより面白くなることに気付いている。（気付き）

教　材

【　かべ　】
→　今までに遊んだ経験のない環境
　○　遊びの場としての使い方に気付かせる。

かかわり

友だちの遊びを生かすと自分では思いつかなかった遊びがつくれるようになる。

目指す姿

○　かべはぶつける遊びだけではなく，「転がす」「当てる」「入れる」などの遊びができる。
○　友だちの遊びとつながると自分が思いつかなかった遊びになって面白い。

①　教材「かべ」について

児童は，以前に「さかみちであそぼう」という単元で「さか」という環境を生かした遊びをつくる学習を行った。児童は，今までの生活経験から知っている「坂＝転がる」という場の特性を生かし，身近にある材料を使って遊びをつくることができた。しかし，身近にある場や材料を生かして遊ぶことができることを実感したものの，自分の経験したことの範囲でしか場を使えない。こうした児童がさらに遊びを豊かなものにするためには，場や材料の見方や考え方が多様にできるような経験をさせることが必要である。

児童は，本単元で扱う「かべ」を，床に対して垂直な面として考え，「ものをぶつける」という遊び方しか経験していない。このことから児童にとって「かべ」は，日頃の生活の中で見ている身近な場ではあるが，遊べる場とは感じていない。その「かべ」に材料を組み合わせることで，「かべの面を生かして遊ぶ」という経験をさせる。このことにより，児童は，日頃何気なく見ていたような場でも，工夫することで遊ぶことができることに気付き，今まで以上に積極的に環境やものとかかわるようになり，遊びを豊かにすると考える。

② グループでの遊びについて

生活科の指導内容（６）では，自分と自然物やものでつくり出す遊びだけでなく，友だちとのかかわりで遊びを楽しむ姿も目指している。

単元「さかみちであそぼう」では，児童が，個々に，場の環境と材料の特性を生かして遊びをつくることができた。しかし，個々に遊ぶことが中心となり，友だちの遊びに関心をもつまでには至らなかった。それは，児童にとって「さか」という場が，生活の中で遊んだことのある場であり，一人でも十分に工夫して遊ぶことができる場であったためである。「「かべ」の平面を使った遊び」という児童の経験のない遊びを取り入れることで，工夫したくてもどう工夫したらいいのか分からず，平面の使い方の情報が必要になると考える。また，「かべ」を横長に使うことで，近くにいる友だちの存在に気付き，友だちの遊びとつながりやすい環境をつくる。このことにより，児童は，自分の遊びと友だちの遊びを比べたり，関連付けて考えたりして，遊びをさらに面白いものに工夫していくことができる。このように，友だちと協力して遊ぶことで，自分の遊びがさらに面白くなると実感させることができる。

（２） 指導の構想

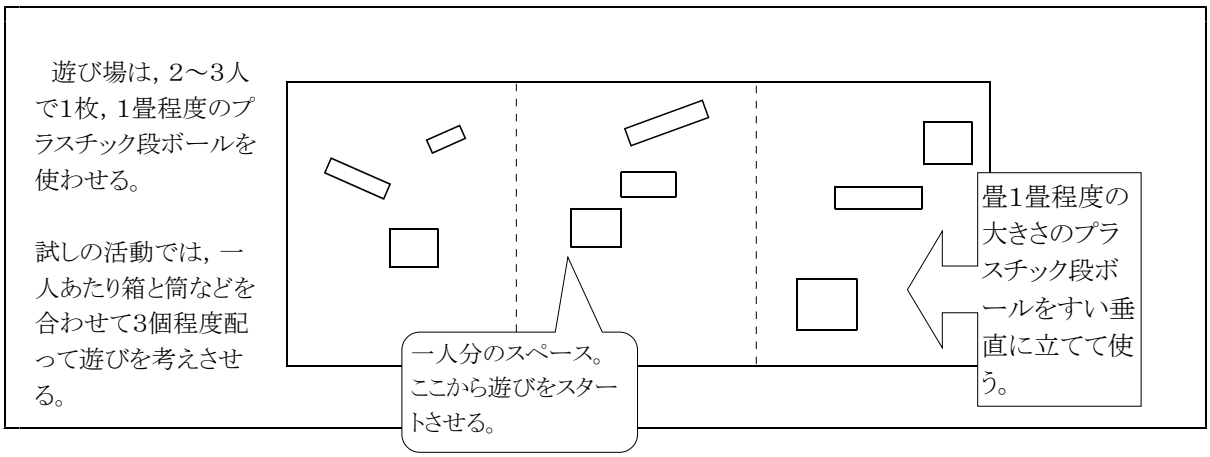
本単元では，以下のような手立てを行う。

① 「かべ」とボールを提示し，どのような遊びができそうかを問う

単元の初めに，畳一畳程度の大きさのプラスチック段ボールを垂直に立て，ボールを提示してどのような遊びができそうかを問う。児童は，今までの遊びの経験から，「ボールをぶつける」という遊びを発想する。そのような児童の発想を広げるために，ラップの空き箱のような細長い箱を「かべ」に１つつけて見せる。この箱を使うのは，ボールやビー玉などを中に入れることもでき，傾けると転がすこともできるといった「かべ」の平面を使った遊びを発想しやすくなるからである。この「かべ」に何かを付けることで，今までの遊びの中でしてきた「転がす」「当てる」「入れる」など，今まで「ぶつける」だけだった「かべ」の遊び方の観点を広げる。

② 限られた材料で新たな観点を生かした遊びをさせる

「かべ」に何かをつけると遊びをつくることができそうだと気付いた児童に，一人一個のボールを与え，「転がす」「当てる」「入れる」といった観点を使った遊びをさせる。その際に，一枚の「かべ」で２～３名の児童で遊ばせる。児童は，材料を「かべ」につけ，実際にどのようにすれば遊べるのかを試しながら遊びをつくる。このことにより，児童は，どんな遊びができるか，もっと面白くするにはどうしたらいいか考える。また，もっと面白くするためには，自分のもっている材料では足りないと考え，友だちの材料とつなげて遊びをつくるということに気付き，友だちと声を掛け合いながら遊びをつなげようとする。グループで活動し始めることで，友だちの遊びや考えのよさを見付けたり，友だちの考えを聞いたりするようになる。また，グループの友だちと一緒に遊ぶと面白そうだということに気付く。



③　情報交換の時間「いいことおしえるよタイム」を設定する

児童は，限られた材料で新たな観点をいかして遊ぶ活動の後，引き続き自分たちの遊びをつくるが，今までに遊んだことのない「かべ」という場なので，どうやって遊びを面白くするといいのか思いつかない場合も出てくる。反面，新しい場を使って遊んでいるので，今までにないアイデアも出てくる。そこで，情報交換を行う「いいことおしえるよタイム」を設ける。ここでは，自分たちが遊んでいて見付けた，遊びが面白くなる工夫を発表させる。児童がこの発表を聞いて，新たな場の生かし方に気付き，自分の遊びを工夫するために生かしたり，試してみて使えそうなアイデアであれば使ったりする。

また，学習の終わりには，今日の活動についてカードに書かせる。このカードに書かれたアイデアも，児童の活動に役立つアイデアが記入されるので，次の活動に役立つように，児童の目の届くところに掲示しておく。

④　今までに経験した材料を使って，グループの遊びをつくらせる

「かべ」という遊びに使ったことのない場で遊ぶので，遊びを工夫するアイデアが出にくい。そこで，遊びを考える助けになるように，「かべ」という場にかかわらせる材料は今までの学習で使った経験があるものを使う。

【主な材料】
・空き箱　・トイレットペーパーの芯　・ラップの芯　・プラスチック容器
・トレー（肉や魚などが入っていたもの）　・ペットボトル　・木の実　・ボール
・ビー玉　（接着の材料としてセロテープ・布ガムテープ）

空き箱は，「さかみちであそぼう」で邪魔者になったり，的になったりした。「かべ」に付けるとバスケットゴールのようにもなる。児童は，箱にボールを投げ入れる遊びを考えるだろう。さらに穴を開け，落下がつながるような遊びを考える児童も出てくるかもしれない。また，トイレットペーパーやラップなどの芯を使うと中を通ったり，切り開いた道を通ったりすることを経験している。「長い時間転がり続けると面白い」と気付いた児童は，芯を斜めに付けたり，角度を変えたり，つなげたり，もっと面白くするために，道を２つにすることもあるだろう。これらと，坂道で転がして遊んだボールや卵型のプラスチック容器・ビー玉などを，転がしたり投げたりすることで遊びをつくることができる。

このような材料を用意しておき，自分たちの遊びに使えそうか試しながら使わせたい。今まで経験した遊びの材料と「かべ」とをかかわらせることで，面白い遊びができることに気付かせたい。

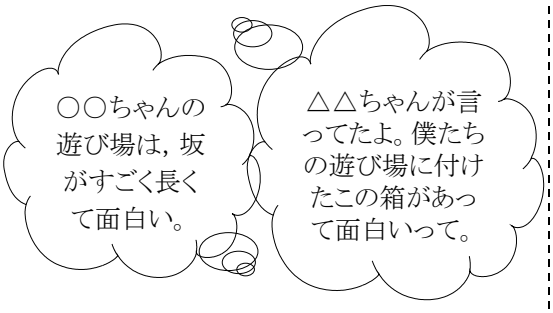
また，「グループで遊びをつくろう」と働きかけることで，自分の遊びだけでなく，友だちの遊びを生かそうと考えるようになる。それにより，自分の遊びだけでは考えつかなかった遊びができ，友だちと遊ぶ面白さを感じるようになる。

⑤　遊びの場で交流させ，友だちや自分の遊びのよさを知らせる

児童は，自分たちの遊びをつくったり遊んで面白さを感じたりしているが，他のグループの遊びにまでは目が向いていない。また，自分の遊びの面白さを感じてはいるが，その面白さを自覚するまでには至っていない。そこで，他のグループの遊びの紹介を聞いたり，実際に遊んだりしてその遊びのよさに気付かせる。そして，付箋に遊びのよさを書き残す。児童は，遊びに行ったグループのよさを考えて書き残すことで友だちのよさを実感し，実際に友だちに自分の遊びについて感じたことを聞いたり書き残してもらうことで，自分の遊びのよさを自覚することができるようになる。

５　単元の指導計画（全１０時間　本時２／１０）

次 時間	学習内容（○）と主な働き掛け（・） ［　　］予想される児童の姿	評価 関	思	気	評価規準
一次 ８時間	○　「かべ」に遊びにあった材料を使って遊びをつくる。 ・　「かべ」とボールを提示し，どのような遊びができそうか問い，箱を１つ付け，遊びを発想させる。 ・　限られた材料で，新たな観点「転がす」「当てる」「入れる」を生かした遊びをさせる。 □　「かべ」で遊びがつくれることが分かり，箱を付けて自分の遊びをつくっている。 □　遊びが面白くなるように友だちとつなげようとしている。 かべでも遊びがつくれるんだね。 自分の材料は少ししかなかったけど，友だちとつなげたら面白くなったよ。	○		○	◇　どんな遊びができそうか考えながら，いろいろな材料を付けたり取り替えたりしながら試している。 ◇　「かべ」と材料を使うと遊びができることに気付いている。
本時 ２／８	○　自分のつくった遊びと友だちの遊びをつなげ，もっと面白い遊びにする。 ・　授業の始めに情報交換の場を設定し，「かべに材料を付けると遊べる」「友達と一緒につくるとおもしろくなる」という気付きを共有させる。 ・　材料を増やし，グループの遊びをつくるよう働きかける。 □　遊びに合う材料に付け替えたり，材料を付け足したり，材料を試してよりよいものを見付けたり，また，友だちとつなげたりして遊びがもっと面白くなるように工夫をする。 トイレットペーパーの芯を付けたらボールが転がって新しい箱に入った。箱に入れるだけより面白くなった。 友だちの遊びとつなげたら自分の考えた遊びがより面白くなった。		○	○ ○	◇　自分の考えた遊びには，どんな材料が合うのか考えながら付けたり付け替えたりしながら工夫して遊びをつくっている。 ◇　情報交換の時間を通して，新たな材料の使い方に気付いている。 ◇　友だちの遊びとつなげると遊びが一層面白くなることに気付いている。

二次 2時間	○　みんなのつくった遊びで仲良く遊ぶ。 ・　友だちの考えた遊びのよさに気付くように，自分の遊びのおすすめポイントを発表する場を設ける。 ・　自分の考えた遊びのよさに気付かせるために，付箋の「いいねカード」を書かせる。 □　友だちの遊びのよさや自分のよさに気付く。友だちと仲良く遊びで遊ぶ。  	○		○	◇　自分たちのつくった遊びで，ルールを守って仲良く遊んでいる。 ◇　友だちや自分の考えた遊びの面白いところに気付いている。

6　本時の学習

（1）　本時のねらい

情報交換「いいことおしえるよタイム」を通して，「かべに材料を付けると遊べる」「友達と一緒につくると面白くなる」という新たな遊びの観点を共有し，それらを生かして主体的に遊びをつくっている。

（2）　本時の構想

児童は，前時までの活動で，「かべ」という場に何か材料をつけることで遊ぶことができると気付いている。また，友だちと遊びを一緒につくると面白くなることにも気付いた児童もいる。しかし，まだ，児童がそれらの気付きを自覚しているとは言えない。そこで，以下のような手立てを行い，児童が主体的に遊びつくりを行えるようにする。

①　情報交換の場「いいことおしえるよタイム」を設定する

児童は，前時までに限られた材料で「転がす」「当てる」「入れる」などの観点を生かした遊びを行い，材料を「かべ」に付けることで遊びができるということに気付いている。しかし，「かべ」という場は児童にとって経験が少なく，どんな材料を使ったらいいのか，材料をどう付ければいいのかなど，分からないことがたくさんある。また，「かべ」に何かを付けることで遊べることを，自覚できていない児童もいる。そこで，前時までに得た気付きを共有するために，「いいことおしえるよタイム」を設定する。ここでは，前時の自分の活動から，「こんな材料を使ったらこうなって面白い」「これを使ったらこんな遊びができた」「友だちとつなげたら面白くなった」などの情報を発表させる。発表だけでは分かりにくいときには，実際に自分の遊びでやってみさせることで，具体的に分かるようにする。

児童は，この情報交換の場で分かった材料の使い方や付け方を活用して自分の遊びを工夫したり，自分の遊びに使えないかを試したりすると考える。また，「友だちとつなげると面白くなった」という情報をいかし，友だちと遊びをつなげることで，児童は，自分では思いつかなかった面白い遊びを作るようになる。

②　材料を増やす

前時に遊んだときは，材料が限られていたために，「もっと遊びをつくりたい」という気持ち

になり，友だちの遊びとつなげる児童もいた。しかし，材料が少ないために，遊びに広がりが出せず，友だちと十分にかかわったり，自分がやりたい遊びにあった材料の使い方ができなかったりしていた。そこで，本時は，今までの学習で使ったことのある材料を使って遊びをつくらせる。空き箱やペットボトル・トレーなどやトイレットペーパーやラップの芯，投げたり転がしたりするボールやビー玉など，また，児童が集めたドングリなども材料として考えられる。これらの身近な材料であれば，他単元の活動中に出てきたアイデアもあるので，遊びを面白くする工夫に使いやすい。

遊びの場は，１畳ほどの大きさのプラスチック段ボールを垂直に立て，横向きに使う。材料が増え，遊びが広がることで，自分と同じ「かべ」で遊ぶ友だちの様子が見えたり，つなげると面白そうだと気付くことになる。材料が増えることで児童の活動が活発に行われ，主体的に活動するようになる。

（３） 本時の展開と評価

時間	学習内容 活　動	主な教師の働きかけと児童の反応	指導上の留意点と評価
１０	本時の活動を知る	今日もかべで遊びをつくります。今日は今までの遊びよりも，もっと面白い遊びにしましょう。 ・　どんなあそびにしようかな。 ・　どうやって続きをつくろうかなかな。 「いいことおしえるよタイム」をします。 こうしたら遊びが面白くなったよということを教えてください。 ・　私は，ビー玉を転がす遊びをしました。トイレットペーパーの芯を斜めに付けたら芯の中をビー玉が転がって面白かったです。 ・　友だちと遊びをつなげたら，遊ぶところが長くなって面白くなりました。 2つの観点を板書で明記する。 ○「かべに材料を付けると遊べる」 ○「友達と一緒につくると面白くなる」	板書 もっとおもしろいあそびにしよう! ・　前時に遊びがうまくできていたグループには，教師が指名をして話を聞く。 ・　発表だけでは分からない場合には，実際にやって見せてもらう。 ・　児童の発表した内容は板書しておき，活動中に確認ができるようにしておく。
３０	自分たちの遊びをつくる。	教えてもらった情報を使うと，もっと面白くなりそうだね。この情報を使ってもっと面白い遊びをつくりましょう。 ・　もっと材料がほしいな。 ・　坂の時に使ったみたいなもの使ってもいいかな。 今日は，前に使った材料もつかって遊びをつくりましょう。 **友だちと遊びをつなげている** ・　友だちと自分の遊びをつなげる方法を考えて材料をもってきて試している。	・　遊びがうまくつくれないグループには，板書してあるアイデアをもう一度確認したり，そのグループと似たような活動をしているグループを紹介したりする。 ・　活動がうまくいっているグループには，活動のよさを伝えたり，このまま続けられるように励ま

ここをつなげたいんだけど何でつなごうか。

長い空き箱があったよ。これだととどくからいいんじゃない。

・　友だちとつなげ方を相談している。

どうやったらつながるかな。

この箱に穴を開けてトイレットペーパーの芯で道をつくったらどうかな。

・　具体的なアイデアを出しながら友だちの遊びとつなげることを提案している。

ねえ，ここがつながりそうだよね。箱を付けてつながない？

いいね。やろう。やろう。

・　友だちとルールを考えて遊びを関係付けている。

○○ちゃんのところに入ったらここに出てくるから箱をおいて点数を書いて△点。ぼくのところに入ったらここに出てきて箱に入ったら△点ってことにしない？

いいね。そうしよう。箱を持ってこよう。

・　「○○したらどうかな。」とアイデアを出し，友だちの考えを求めている。

ここに入ったら100点ってことにしない？

そうだね。ここにも箱を付けて100点にしようよ。

・　つないだ遊びを試し，もっと面白くなる方法を相談している。

なんだかスピードが速すぎない？ゆっくりになるように箱の付け方を変えてみようよ。

そうだね。このくらいにしたらどうかな。

・　つないだ遊びがもっと面白くなるように，合う材料を考えたり，材料を試したり，比べたりしている。

この箱だと大きすぎるからこっちのトレーにしてみない？

でも，ボールがこぼれそうだからこっちの箱の方がいいんじゃない。

したりする。

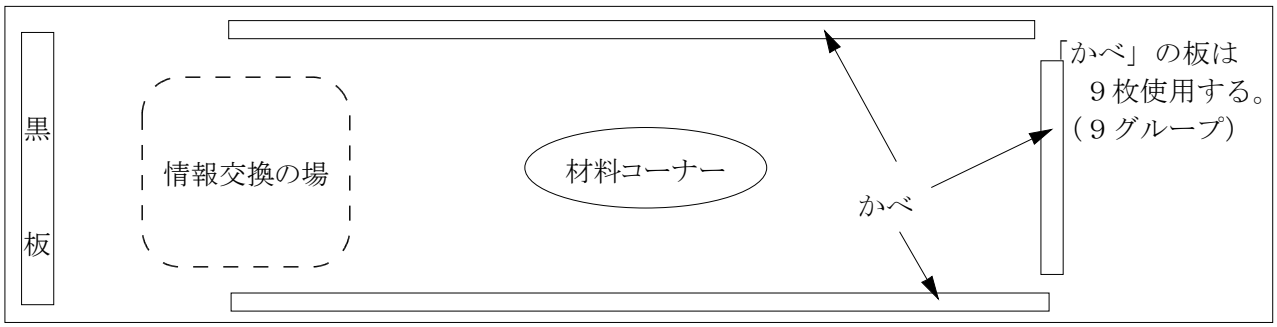
・　一人で活動している児童がいたら，どんな遊びがつくりたいのか話を聞き，アイデアに詰まっているのであれば，グループの友だちに相談するといいことを伝えたり，教師が代わりに聞いてやったりする。

・　材料の使い方に悩んでいる子がいたら，他のグループの活動の様子を紹介したり，グループをを見に行くことを勧めたりする。また，友だちに見てもらって試すことを勧めたりする。

・　材料の使い方がよかったり，グループの遊びのアイデアがいいときには，褒めたり，これからの活動を励ましたりする。

・　難しいつくりをしようとしているときには，児童に手伝い方を教えたり，教師が手伝ったりする。

・　友だちと一緒に活動しているグループには，一緒に活動すると面白くなるということを確認したり，「面白そうだね」と声をかけたりする。

		材料の使い方を考えて遊びをつくっている ・　材料の向きを変えたり，付け方を変えたりして遊びを面白くしようとしている。 この付け方だとボールがゆっくり転がりすぎて止まってしまうから，もっと斜めにしよう。 ・　自分の遊びに合う材料を見付けるために，さまざまな材料を試している。 この箱だと大きすぎるからこっちにしてみよう。まだ大きいなあ。これならどうだろう。トレーも試してみるか… ・　友だちの遊びのいいところを見て試させてもらって，自分の遊びと比べている。 ○○ちゃんのやり方いいなあ。ちょっとやってみよう。ぼくの遊びに合いそうだぞ… ・　材料の組み合わせ方を考え，位置を変えたり組み合わせ順を変えたりしている。 この箱とトイレットペーパーの芯を組み合わせると面白そうだぞ。 これはここに付けよう。あれ…？うまくいかないなあ。じゃあこっちに付けたらどうだろう。	評価 A…材料の使い方や遊び方のアイデアを友だちに伝えたり，友だちの遊びを生かして新たな遊びを考えたりしている。 B…材料の使い方を積極的に試し，新たな遊びをつくっている。 （活動の様子・発言）
5	活動を振り返る	自分の活動について話す。 ・　友だちと遊びをつないだら面白くなった。 ・　いろいろなものを付けたら面白くなった。	

環境構成