

生活科学習指導案

令和3年5月24日（月） 第1学年1組（1年1組教室・校庭・学級園） 指導者 狩野 葵海
関口

【単 元】ゆめの ウォーターランド（内容（6）自然や物を使った遊び）

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	- 水や自分自身, 友達の特徴・よさへの気付き - 水遊びに必要な物の準備や片付け, 整理整頓ができる技能	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, 水の特徴・よさを基に, 水遊びを工夫し, 実践する力	水遊びをすることへの意欲や自信を高めながら, 友達と楽しんで遊びを創り出そうとする態度
児童の 実態	- 水は流れたり, 冷たさを感じたり, 様々な遊びに利用されたりすることに気付いている。 - 友達と一緒に遊ぶと楽しいことや困ったときに助けてくれることに気付いている。	- アサガオの立場に立って, その気持ちを想像しながら世話の仕方を工夫してきている。 - 共通の目的に向かって, 遊び方を工夫して遊んだ経験は少ない。	- 友達づくりや学校探検を通して, 学校生活への期待を高め, 友達と楽しく学校生活を送っている。 - 幼児期の経験から, 楽しく友達と遊びたいという思いをもっている。
価値	・春から夏へ季節が変わる中, 水遊びは, 児童にとってわくわくする気持ちをもって取り組める学習材である。そのような前向きな気持ちをもつ児童にとって, 共通の思いや願いをもつ友達と水遊びをすることは, 思いや願いを実現させようと, 自分から相談したり, 互いの遊びを比べたりと, 友達と関わりながら, 水遊びを工夫していくこととなる。これにより, 児童は, これからの問題解決的な学習の素地である, 解決に向けた協働的な学び方を身に付けることができる。また, この時期の1年生は, 水遊びを通して, 幼稚園や保育園の遊びで培ってきた自立心や協同性, 芽生えてきた思考力等を存分に発揮でき, 幼児期の水で遊んだ経験を生かしたことや自分たちで水遊びを創り出したこと, 友達と仲よくできたこと等を自分の成長として自覚できる。そして, この気付きの質の高まりによって, 遊びに対するさらなる意欲をもち, 進んで友達と関わりながら毎日の生活を豊かにすることができる。		
	繰り返し遊び方を伝えたり, 友達と一緒に遊んだりすることで, 何度も水や友達との関わりが生まれる。そのため, 吹き出したり, 降ったり, 流れたり, 溜まったりする等の水の特徴・よさや友達と一緒に遊びを創り出す楽しさ, 遊びを創り出した自分自身の成長に気付ける。	水は, 吹き出したり, 降ったり, 流れたり, 溜まったりするため, 遊び方の自由度が大きい。そのため, 友達と遊びを試したり, 相談したりすることを繰り返し, 遊び方を試行錯誤できる。	- 試行錯誤を繰り返せるため, 進んで水の使い方や遊び方を考えようとする意欲をもてる。 - 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・考え方	水を自分にとっての大切さで捉え, 楽しくウォーターランドで遊ぶことについて考えること		
今後の学習	1年「あきとあそぼう」において, 身近な秋の物を利用して, 遊びや遊びに使う物を作り, 遊び方の工夫をして, 友達と楽しく遊ぶ学習へと発展していく。		

本時の学習（7／9時間目）

ね ら い 前時の他グループの友達との水遊び動画を見て、水の特徴・よさを生かした遊びや遊び方について相談したり、試したりすることを通して、自分や友達、他グループの水遊びから得た水の特徴・よさを生かした遊びにする。

評価項目 自分や友達、他グループの水遊びから得た水の特徴・よさを基に、水の用い方や遊び方の工夫について発言したり、試したりしている。
 <発言・行動②>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
1 本時のめあてをつかむ。 ・ ぼくたちのウォータースライダーは、ペットボトルキャップが流れて楽しいって言ってもらえたよ。他グループの川での葉っぱ流しは楽しかったな。もっとみんながわくわくするウォータースライダーにしたいな。 （目的意識）	○水遊びをもっと楽しくしたいという思いを高められるように、前時に遊んだ他グループの水遊びの中で楽しかった水遊びとその理由を問いかける。 ○友達と相談したり試したりして、より楽しめる水遊びにするという本時の見通しをもてるように、生活科の「思いや願いを実現するための学び方」を提示し、より楽しい水遊びにする方法を問いかける。
めあて：友達と相談して、もっとわくわくする水遊びにしよう	
2 前時の水遊びの動画を見合う。 ・ 動画を見ると、川での葉っぱ流しは川が迷路みたいになっていて楽しかったな。ぼくたちのウォータースライダーでは、キャップがサアと流れていくところで友達が楽しそうにしているな。 ・ ぼくは、川での葉っぱ流しみたいに、ウォータースライダーのコースをジグザグにしてみたらいいと思うよ。ジグザグのコースでくねくね流れる水にキャップを流したら楽しそうだな。友達に相談してみよう。	○自分や友達、他グループの水遊びから水の特徴・よさに気付けるように、前時に他グループの友達と遊んだ際の動画を一人一人のタブレットに送信し、「わくわくするところ」と「友達の楽しそうな様子」に着目するよう促す。 ○自分や友達、他グループの水遊びのから得た水の特徴・よさを生かした遊びを考えられるように、友達の水遊びの自分の遊びに取り入れたいところを問いかけ、遊び方を友達と相談し、試すように促す。 ○自分の考えたより楽しめる遊び方を試し、水の特徴・よさに気付けるように、遊びに必要な道具を各場の近くに材料コーナーとして用意し、必要に応じて材料コーナーにある道具を使うよう促す。
3 より楽しめる遊び方を試す。 ・ 今のウォータースライダーのコースは真っ直ぐだから、曲がるジョイントを使ってコースをジグザグにしてみよう。 ・ 友達と相談して、コースをジグザグに曲げて水を流したてみたら、友達もキャップがくねくね曲がりながら流れていくのが楽しいねと言って、一緒にコースを作って水を流して遊んだよ。	○水の特徴・よさを生かした遊びにする意欲を高められるように、友達と相談して自分や友達、他グループの水遊びから得た水の特徴・よさを自分の遊びに取り入れている児童を称賛する。 ○水の特徴・よさを生かした遊びにしている児童には、水の特徴・よさと水遊びの楽しさとの関係に気付けるように、遊び方を変化させたところとその意図を問いかける。
・ 川での葉っぱ流しの動画を見て、迷路みたいな川が楽しかったからコースをジグザグに曲げてみたよ。水がくねくね流れていってわくわくするウォータースライダーになったよ。 （目的を達成した意識）	
4 本時の学習の振り返りをする。 ・ 友達の水遊び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、もっとわくわくする水遊びができたよ。 ・ 友達はどんなわくわくする水遊びにしたのかな。遊ぶのが楽しみな。	○水遊びを楽しいものにできたことを実感できるように、「思いや願いを実現するための学び方」を提示し、達成度を発表するよう促す。 ○次時への意欲を高められるように、友達が楽しめる水遊びにできたことを称賛する。

指導と評価の計画

目標	水を飛ばしたり，降らしたり，流したり，溜めたりして遊ぶことを通して，水の特徴・よさを生かした遊びを創り出す面白さや友達と一緒に遊ぶ楽しさ，自分自身の成長に気付くことができる。			
評価 規準	(①知・技) 水の特徴・よさを生かした遊びを創り出す面白さ，友達と一緒に遊ぶ楽しさ，友達と楽しみながら遊びを創り出すことができた自分自身の成長に気付いている。 道具の準備や片付け，整理整頓ができる。 (②思・判・表) 友達と水遊びを比べたり相談したりしながら，水の特徴・よさを生かした遊びを繰り返し試し，改善している。 (③主体的態度) 水の特徴・よさを生かして遊ぶことへの意欲や自信を高めながら，友達と楽しんで水遊びを創り出している。			
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	○試しの水遊びをし，その感想を伝え合い，学習のめあてをつかむ。 学習のめあて わくわくする水遊びを考えて，ウォーターランドで友達と遊ぼう	○楽しく水遊びをしたいという思いや願いをもてるように，遊ぶ時間を十分に確保する。	◇友達と進んで水遊びをしたり，水遊びの楽しさやもっと遊びたい気持ちを伝えたりしている。 ＜行動・発言③＞
	か か わ る	1 ○水の特徴・よさを基に，自分がやってみたい水遊びを決める。 2 ○イメージした水遊びを試す。 1 ○他の場の友達と遊ぶ。 1 ○ みんながより楽しめる遊び方を考え，試す。（本時）	○飛ばす，降らす，流す，溜めるといった水の特徴・よさを生かした遊びのイメージをもてるように，水遊びの絵や遊び方，必要な道具を書き込める学習プリントを用意する。 ○イメージした水遊びを繰り返せるように，ペットボトルやプラスチックコップ等の可塑性のある道具を用意する。 ○友達の水遊びの楽しさに気付けるように，友達の遊びの「わくわくするところ」という視点を提示する。 ○自分や友達の遊びの楽しさに気付けるように，前時に友達と遊んだ時の動画を用意し，「わくわくするところ」と「友達の様子」という視点を提示する。	◇自分の目指す水遊びについて，遊ぶ様子や遊び方，必要な道具を絵や言葉で記述している。 ＜学習プリント②＞ ◇考えた水遊びを複数回試したり，楽しさを発言したりしている。 ＜行動・発言②＞ ◇友達の水遊びで進んで遊んだり，楽しさを発言したりしている。 ＜行動・発言①＞ ◇自分や友達，他グループの水遊びから得た水の特徴・よさを基に，水の使い方や遊び方の工夫について発言したり，試したりしている。 ＜発言・行動②＞
ま ・ と い め か る す	1	○ウォーターランドで友達と遊ぶ。	○友達と水遊びをすることの楽しさを実感できるように，「ウォーターランドのよいところ」の視点を提示する。	◇複数の友達と水遊びをしたり，友達と一緒に水遊びをすることの楽しさについて発言したりしている。 ＜行動・発言③＞
	1	○ウォーターランドで遊んだことを振り返る。	○水の特徴・よさを生かした遊びを創り出すことの面白さや友達と一緒に遊ぶことの楽しさ，自分自身の成長を実感できるように，「『水』『友達』『自分』のよかったところ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達の水遊びの楽しさや友達と一緒に遊ぶことの楽しさ，自分ができるようになったことを絵や文で記述している。 ＜学習プリント①②③＞