生活科学習指導案

広島県立教育センター　指導主事　藏本利恵

1　対象　　第２学年

2　単元名　水とあそぼう〔内容：(6)〕〔具体的な視点：イ，ク〕

3　単元について

○児童観

本学年の児童は，生活科の学習活動に大変意欲的に取り組む。特に，町探検に出かけたり生き物を探して捕まえたりするなど，屋外での活動を好んで行う。しかし，休み時間の様子を見ると，半数近い児童は，外で遊ぶことが少ない。また，児童が居住しているのが住宅街や大きな道路のそばであるため，下校後に外で遊ぶ場所が少なく，友だちと遊ぶときはほとんどの児童が部屋の中でゲーム等の遊びをしているという実態がある。したがって，自分で遊びを考え出したり，身近にある物を使っておもちゃを作ったりした経験が乏しく，また，道具を使うことの苦手な児童が多いと考えられる。

○単元観

本単元は，児童に遊びを作り出す楽しさや友だちとかかわりをもって遊ぶ楽しさを味わわせたいと考え，学習指導要領の内容（６）「自然や物を使った遊び」を受けて設定した。内容を構成するための具体的な視点は，「イ　身近な人々との接し方」「ク　遊びの工夫」である。

プールでの水遊びを通して水を使って遊ぶことができることに気付かせ，おもちゃを作ったりルールを考えたりして，遊びを作り出す楽しさを味わわせたい。また，一人で遊ぶことに満足している児童には，友だちとのかかわりをもつことができるよう，協力して大きなおもちゃを作ったり飛ぶ距離を競い合ったりできるような働きかけをする。更に，一年生を招待して，自分たちの作った遊びで楽しんでもらう活動につなげることにより，遊びの楽しさを味わうとともに年少者とのよりよいかかわりについても考えさせたい。

○指導観

指導に当たっては，水への興味を持たせ，水を使って遊ぶことができることに気付かせるため，第一次では自由に水遊びする時間を設ける。衣服を気にしないで遊びに夢中になれるよう，水泳指導の時間と関連させて水着で行う。また，水を掛け合ったり流したり浮かんだりするだけの遊びから，身の回りの物を使った遊びへと児童の興味や関心が向かうよう，発想を促すような材料，おもちゃを作ることができる場所など環境を整えておく。

また，児童の気付きを広げるために，振り返りのワークシートに書いた記述は，次の活動の始めに学級全体に紹介し共有する。また，振り返りのワークシートには「困っていることやうまくいかないこと」を書かせるようにし，児童の思いや願いを教師が把握するとともに，問題発見や問題解決の活動につなげ，気付きの質を高める働きかけをする。

さらに，気付きの見取り表を活用し，児童の気付きを見落とさないようにするとともに，気付きの質を高める言葉かけをする。

4　単元の目標

身近にあるものを使うなどして水で遊ぶおもちゃを作り，遊びを工夫し，みんなで遊びを楽しむことができる。

5　単元の評価規準

内容(6)の目標	身の回りの自然を利用したり，身近にあるものを使ったりなどして遊びを工夫し，みんなで遊びを楽しむことができるようにする。		
内容(6)の評価規準	ア　生活への関心・意欲・態度	イ　活動や体験についての思考・表現	ウ　身近な環境や自分についての気付き
	○　いろいろな遊びに関心をもち，楽しく遊ぼうとしている。	○　身の回りの自然や身近にある物を使うなどして遊びを工夫し，みんなで楽しむとともに，それを表現できる。	○　身の回りの自然や身近にある物を使うなどして遊べることや，みんなで遊ぶと楽しいことに気付いている。
単元の評価規準	○　水を使った遊びを楽しもうとしている。 ○　友だちと進んでかかわろうとしている。	○　水を使った遊びを考え工夫して作ることができる。 ○　遊び方や約束を考えて，友だちと仲良く遊ぶことができる。 ○　工夫したことや遊んで楽しかったことなどについて表現することができる。	○　身近な物を使って遊びが作り出せることに気付いている。 ○　友だちと協力して遊びを作り出すと楽しいことに気付いている。

6　指導と評価の計画

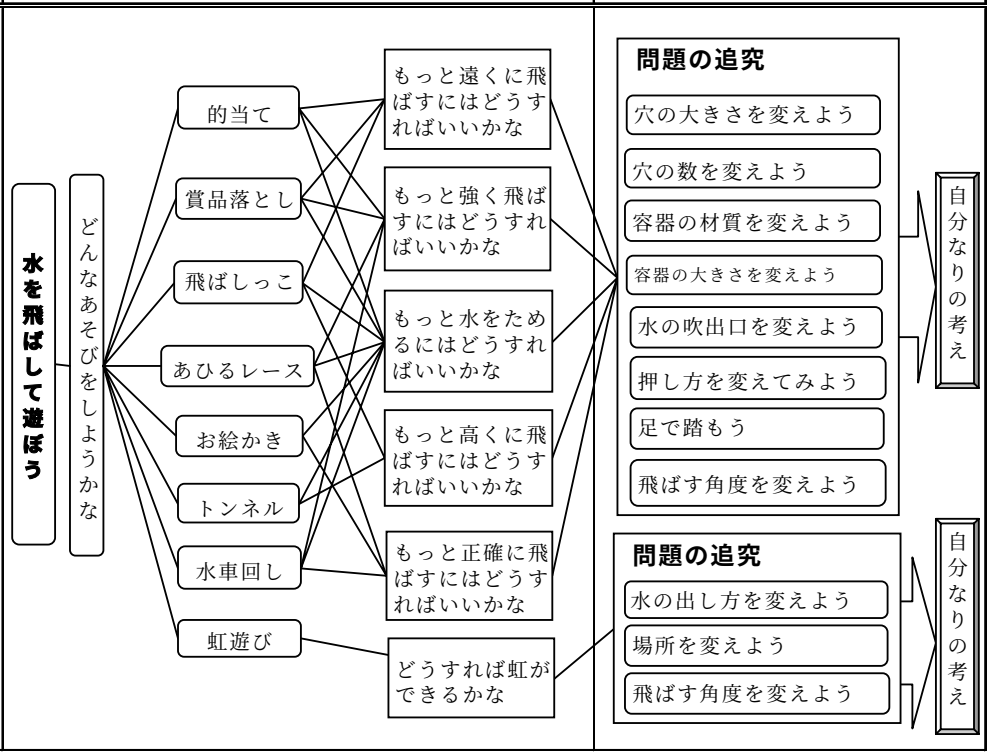
学習活動		小単元ごとの評価規準		
		関心・意欲・態度	思考・表現	気付き
1次	1　水で遊ぼう ①②	◎水を使って活動することを楽しもうとしている。	○水を使って遊ぶことを通して，楽しかった事や気付いた事を表現することができる。 ○遊び方や約束を考えて，友だちと仲良く遊ぶことができる。	○水に浮かべる，流す，飛ばす，染みこませるなどして遊ぶと楽しいことに気付いている。 ○水を使って友だちと遊ぶと楽しいことに気付いている。
2次	1　水を飛ばして遊ぼう ③④ ⑤⑥(本時)	○水を飛ばして遊ぶことを楽しもうとしている。 ○同じ遊びをしている友だちと積極的にかかわろうとしている。	◎身近な物を使って，水を飛ばす遊びを考えることができる。 ○水を飛ばすおもちゃを工夫して作ることができる。 ○水を飛ばして遊び，楽しかった事や気付いた事を表現することができる。	◎水を飛ばして遊びが作り出せることに気付いている。 ◎身近な物を使って遊びが作り出せることに気付いている。 ○自分たちで作り出した遊びで遊ぶと楽しいことに気付いている。
3次	1　計画しよう ⑦⑧	○１年生とできる楽しい遊びを作り出そうとしている。 ○１年生の立場を考えながら，仲良く遊ぼうとしている。	◎水を飛ばして遊ぶことを通して気付いた事を，１年生との遊びに取り入れることができる。 ◎１年生と一緒に遊ぶ計画を立て，相手の立場に立って約束を考えたり遊びを工夫したりすることができる。	○自分たちで作り出した遊びで遊ぶと楽しいことに気付いている。 ○遊びを作り出すことを通して，自分や友だちのよさに気付いている。 ○友だちと協力して遊びを作り出すと楽しいことに気付いている。
	2　準備しよう ⑨⑩			
	3　リハーサルをしよう ⑪⑫	○友だちの作り出した遊びについて，１年生が楽しく遊べるかどうか考えようとしている。	◎身の回りの物を使った遊びを紹介することができる。 ◎１年生を楽しませるために約束や遊び方の工夫を考えることができる。	◎自分たちの遊びの改善点について，指摘を受けてまたは自ら気付いている。 ◎遊びを作り出すことを通して，自分や友だちのよさに気付いている。
	4　うまくいかなかったところを直そう ⑬⑭	○１年生との遊び方を考えたり必要な材料を揃えたりして楽しく遊びを作り出そうとしている。		
	5　水遊び大会だ ⑮⑯	◎１年生の立場を考えながら，約束を考えたり，遊びを工夫したりして仲良く遊ぼうとしている。 ◎１年生との「水遊び大会」を楽しもうとしている。	○身の回りの物を使った遊びを紹介し，１年生に遊びのコツを教えることができる。	○自分たちで作り出した遊びで遊ぶと楽しいことに気付いている。 ◎遊びを作り出すことを通して，自分や友だち，１年生のよさに気付いている。

7 本時の展開

（1）本時の目標

水を飛ばして遊びが作り出せることに気付く。

（2）本時の見取り表

評価方法	「身近な環境や自分についての気付き」に関する判断基準		指導計画
	おおむね満足できる（B）	十分満足できる（A）	
行動観察・発言分析・振り返りカード		【Cの児童への指導】 ○遊びを思いつかない児童には「どの遊びがおもしろそう？」などの言葉かけをする。 ○遊びに入っても活動が停滞していると思われる児童には声をかけ状況を把握する。 ○気付きが書けない児童には，話をしながら今日の活動を振り返らせる。 【Bの児童への指導】 ○困っている事やうまくいかない事がある児童には，「困ったね。どうする？」と問題の設定につながるよう働きかける。また，必要としているものを聞いたり，助言したり，他の児童と比較させたりする。 【Aの児童への指導】 ○遊び方の工夫に目を向けさせる。

（3）準備物

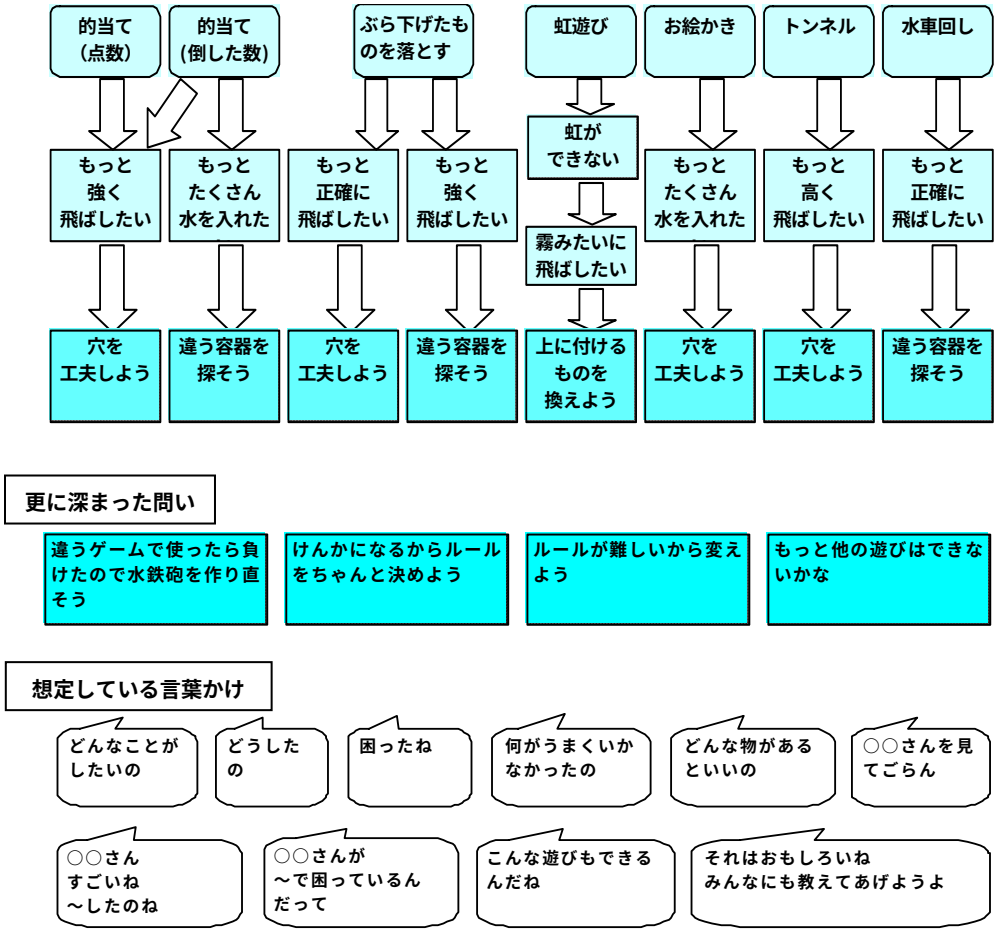
材料：ペットボトル，牛乳パック，トレイ，卵パック，カップラーメンの器，発泡スチロール，マヨネーズの空き容器，プリンカップ，ホース，じょうろ，バケツ，水やり用ペットボトル，スコップ，コップ，ストロー，ダンボールなど

道具：錐，セロテープ，ガムテープ，マジックなど

児童：着替え，タオル

（4）学習の展開

学　習　活　動	指導上の留意点
1　大発見紹介！ 昨日の生活の時間に，みんなが遊んだときのことを書いてくれました。 その中の大発見を紹介します。 ○池の水は緑に見えるのに，汲んだら透明だった。 ○水をとばしたら虹が見えた。 ○最初にホースから出した水が，ぬるかった。 ○穴が小さかったらよく飛んだ。 今日も，こういう大発見をいっぱいしましょうね。 **2　他にどんな遊びができるかな？** 昨日，おもしろそうな遊びをしている人がいましたね。紹介してください。 ○的当て（射的）	○前時，振り返りカードに何をどのように書いたらいいかがわからない児童がいたので，「こういう事に気付けばいいんだな」「こんな風に書けばいいんだな」という例を示す。 ○前時を思い出させるとともに，本時の見通しが立っていない児童のヒントとなるようにする。

○ぶら下げたものを水で落とす。 ○誰が一番遠くに飛ばすか競争する。 おもしろそうね。他にもおもしろい遊びができそうですね。では，運動場に出て遊ぼう！	
3 水を飛ばす遊びを考えて遊ぼう！  **更に深まった問い** 違うゲームで使ったら負けたので水鉄砲を作り直そう けんかになるからルールをちゃんと決めよう ルールが難しいから変えよう もっと他の遊びはできないかな **想定している言葉かけ** どんなことがしたいの どうしたの 困ったね 何がうまくいかなかったの どんな物があるといいの ○○さんを見てごらん ○○さんすごいね～したのね ○○さんが～で困っているんだって こんな遊びもできるんだね それはおもしろいねみんなにも教えてあげようよ	○改良に必要になりそうな廃材や道具を活動場所に置いておく。 ○C：遊びを思いつかない児童には「どの遊びがおもしろそう？」「○○さんは△△しているね。」などの言葉かけをする。 ○C：遊びに入っても活動が停滞していると思われる児童には声をかけ，状況を把握する。 ○B：困っている事，うまくいかない事がある児童に対しては「困ったね。」と不都合を強調し，「問い」を生むよう働きかける。また，必要としているものを聞いたり，解決の方法を助言したり，他の児童と比較させたりする。 ○A：遊びのルール作りにも目を向けるよう言葉かけをする。 ◎水を飛ばす遊びをしていたらBとする。水鉄砲や遊び方，ルールなどに工夫や改善を始めたらAとする。 ○次の活動につながるよう，他の遊びへと発展する気付きや，ルールの改変に関する気付きを取り上げたり認めたりする。
4 発見カードに気が付いたことを書こう。 さっき遊んだときに「気が付いたよ」「見つけたよ」ということや，「困ったな」「もっと～したかったんだけどな」ということを発見カードに書いてね。	○C：気付きが書けない児童には，話をしながら今日の活動を振り返らせる。
5 見付けたことを話し合おう。 ①どんな遊びを考えた？遊んでみてどうだった？ C：的当てをしました。ぼくは水鉄砲を改造したので，ペットボトルを 10 本も倒しました。 （その他，できるだけ多くの児童の気付きを出させる。） ②すごいね。水かけおにごっこだけじゃなくて，いろんな遊びができるんだね。 じゃあ，「困ったな」「もっとこうしたいな」ということがある？ C：私の水鉄砲は弱くて，的が倒れません。 →水の飛び出す力が弱いんだね。同じ事で困っていたけど，直したよっていう人いないかな？ C：ルールがちゃんと決まってないから，理由がわからないのに負けました。 →いやな思いをしたんだね。どうしたらいいかな？ ③さっき１年生が通ったとき，「いいなあ。やりたいな。」って言っていたよね。みんな，すごい水鉄砲作ったし，おもしろいゲームも考えたし，１年生もしたいだろうな。 C：じゃあ，今度の生活の時間にやらせてあげよう。 C：でも，さっきの○○さんのときみたいに，ルールがちゃんと決まってないと，せっかく呼んであげてもいやな思いをして帰ることになるよ。 C：ルールを決めて，紙に書いておこうよ。 C：水鉄砲もいっぱい作らないと１年生の分が足りないから，準備しなくちゃ。 じゃあ今度の生活の時間は，１年生を招待する準備をしよう！	○比較，関係づけをしやすい板書にする。 ○A：遊び方の工夫やルールの改変に目を向けていた児童の思いを出させる。 ○児童の興味・関心が収束しそうであれば，次の活動へつなげる。収束しそうになければ，１年生を招待するという提案に目を向けさせてみる。