第１学年１組　生活科学習指導案

指導者

１　単　元　　　かぜとあそぼう

２　単元の目標

○　遊びや身近な自然(風)の様子に関心をもち，楽しく遊ぼうとしている。(生活への関心・意欲・態度)

○　風で動くおもちゃを作ったり，作ったおもちゃを使ったりして，楽しく遊ぶことができる。(活動や体験についての思考・表現)

○　風で遊ぶおもちゃを作ったり，風で遊んだりして，遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことができる。(身近な環境や自分についての気付き)

３　単元について

新小学校学習指導要領解説生活編（平成 20 年８月　文部科学省）第３章第 2 節生活科の内容(6)では「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。」と示されている。本単元ではそれを受けて，風で動くおもちゃ作りをして風と遊ぶ活動を行う。自分の体や身の回りのものや作ったおもちゃを使って風で遊ぶ面白さや自然の不思議さに気付くことをねらいとしている。

児童は 1 学期に行った「春となかよし」の単元で自然観察ゲームを行って遊んだ。意識調査を行ったところ，自然観察ゲームは楽しく遊ぶことができた児童が多かったが，遊びの中で自然の不思議さに着目できた児童は少なかった。児童は遊びの面白さや自然の不思議さに十分気付くことができたとは考えにくい。児童が，不思議だな，またやりたいという思いが膨らむよう，児童にこれらの視点をもって活動させる指導の工夫を十分行う必要があると考える。

そこで，本単元では，風で動くおもちゃを作り，それを使って遊ぶことで，遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことができるようにしていきたいと考えた。今回は，好きなおもちゃを作ったり工夫したりできるよう材料コーナーを準備したり，作ったおもちゃをすぐ試せる場として，お試しコーナーを作ったり，比べたり，繰り返したりができる「風の庭」を準備する。また，児童が比べたり，繰り返したり，試したりする活動に取り組みやすいように学習カードを活用して学習できるようにする。さらに，活動時間を十分確保した場面の設定を行い，遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことができるようにしたい。以上のような手立てを講ずることで，遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことができるようにしていきたい。

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
内容のまとまりごとの評価規準	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もの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もの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	風を利用したおもちゃを使った遊びに関心をもち，風と楽しく遊ぼうとしている。	風で動くおもちゃを使って遊びを工夫し，遊びの面白さや自然の不思議さを表現することができる。	風で遊んだり，風で遊ぶおもちゃを作ったりして遊びの面白さや，自然の不思議さに気付いている。
学習活動における具体の評価規準	①風や風を利用したおもちゃに目を向けて遊ぼうとしている。 ②風と一体になり,夢中になって遊ぼうとしている。	①風や風で動くおもちゃで遊んだり,遊び方を工夫したりすることができる。 ②競い合ったり，協力したりして,風で遊ぶことができる。 ③遊んで面白かったことや気付いたことを表現することができる。	①風や風で動くおもちゃを作ったり遊んだりすると楽しいことに気付いている。 ②風で動くおもちゃで遊ぶ面白さや風の不思議さに気付いている。 ③遊びを通して，友だちのよさや自分との違いなどに気付いている。

5　単元計画（5時間取扱い）

次	時	学習活動 ◎はねらい　（　）の中の単位は分	教師の指導	手立て	評価規準
1	1	◎　自分の体やいろいろなものを使って，風の感触を楽しんだり，風を使って遊んだりして，風に関心をもつ。 1　風を探そう。(外 15) (1) 季節の移り変わりについて話し合う。 ・涼しくなった。　・風が吹くと寒い。 ・葉っぱが落ちる。 (2) 風が吹くと葉っぱや種が飛ぶことを紹介する。 ・アルソミトラの種の模型，落ち葉 2　風を探して，風と遊ぶ。(外 20) ○探す（滑り台の上，校舎の間，校庭） （風のビンゴを使って） ○遊ぶ（自然物：葉，種，自分の体） （人工物：ビニルテープ，紙） 3　振り返り(外 10) ○見つけたよカードに自由に記録する （生活科ブックに添付） ・面白かったこと　・気付いたこと	秋になって皆の服装が変わったね。どうなってきたか 種の模型，落ち葉 一番風が通る場所はどこかな。 お試しコーナー 落ち葉， ビニルテープ， 紙，袋，紙テープ 風のビンゴ みつけたよカード	「繰り返す」活動をするために，「風のビンゴ」を活用する。 「試す」活動をするために，お試しコーナーを用意する。	関① 気①
2	1 〜 2 （本時）	◎　風で遊ぶおもちゃを工夫して作ったり，自然の中にきまりを見つけたりしながら，遊ぶことができる。 1　前時を振り返る。(内 10) ○おもしろかったことを発表する ○どのおもちゃで風と遊ぶか決める 2　試したり，遊んだりしながら作る。 ・風輪　・吹流し　(内外 55) ・風車　・凧　など 3　風の庭で遊ぶ。(外 15) 4　振り返り(外 10) ○感想を発表し合う ○学習カードに記録する ・面白かったこと ・不思議だったこと ・分かったこと	風が吹くと面白い遊びがあるよ。風の力を使って遊ぼう。 材料コーナー お試しコーナー お助けコーナー チャレンジコーナー 風の庭 ・ビニルテープを校庭のいろいろな所に付け，風の向きや強さを分かりやすくしておく。 ・台 ・遊具 ・学習カード	「試す」活動をするために，お試しコーナーを用意する。 「繰り返す」「比べる」活動をするために，風の庭を準備する。	思① 思② 気② 気③
	3	◎　風で動くおもちゃで工夫して遊んだり，疑問を見つけたりすることができる。 1　前時を振り返る。(内 5) 2　風の庭で遊ぶ。(外 25) ・学習カードを活用して活動する。 3　振り返り(外 15) ○感想を発表しあう ○学習カードに記録する ・面白かったこと ・不思議だったこと ・分かったこと	風ともっとなかよくあそぼう。どんなおもしろいことが見つかるかな。 チャレンジコーナー 風輪，吹流し 風車，凧　など 学習カード 風の庭 前時と同じ	「比べる」活動をするために，チャレンジコーナーを準備する。	関② 思③
3	1	○　風で動くおもちゃを使って遊んで面白かったことや気付いたことを表現し，友達と伝え合うことができる。 1　本時の課題を知る。(内 5) 2　グループに別れる。(内 5) （同じおもちゃ同士で） 3　風について意見を出し合う。(内 10) ・風を使った遊び方　・風のひみつ 4　意見をまとめる。(内 5) 5　発表する。「風の発表会」(内 15) 6　まとめをする。(内 5) ・風の面白さ ・風についてもっと知りたいこと ・風の不思議さ ・風についてもっとやってみたいこと	風を使った遊び方や風のひみつをみんなに教えてあげよう。 机の移動 記入用紙 ペン	「見つける」「比べる」「たとえる」等の学習活動を行うために，グループ内での話合いと「風の発表会」を設定する。	思③ 気③

6　本時の指導

（1）目　標

風で動くおもちゃを使って遊びを工夫したり，遊びの中で疑問をもったりすることができる。

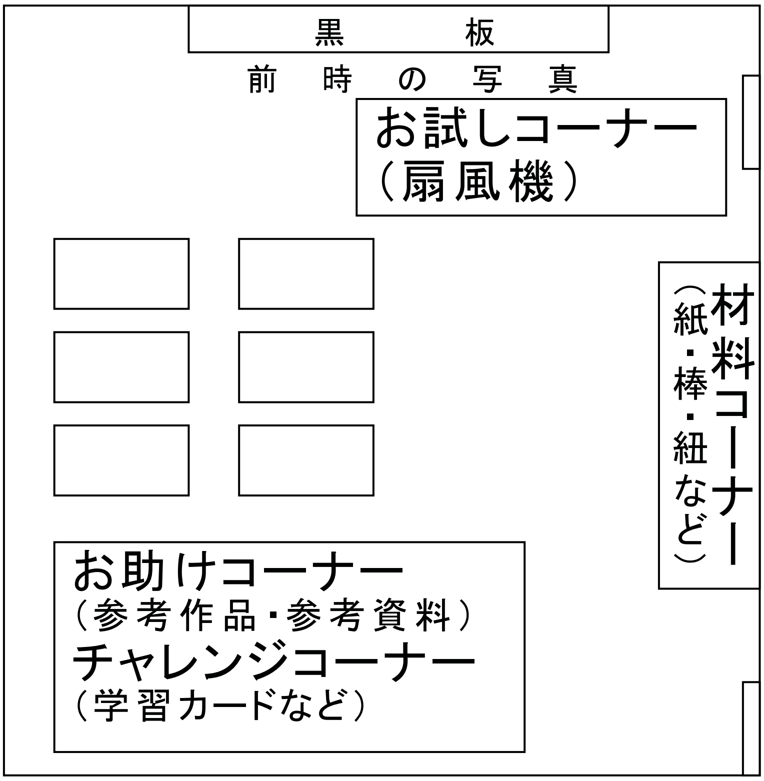
（2）展　開

主な学習活動	○指導の手立て　(評)主な評価
1　前時の振り返りをし，本時の課題を知る。 かぜがふくとおもしろいあそびがあるよ。かぜのちからをつかってあそぼう。	○　強い風が吹くと楽しく遊べる遊びについて発表することを確認する。 ○　風で遊ぶおもちゃにはどんなものがあるか，見本を見せたり，話し合ったりして，誰もが作りたいおもちゃを選べるようにする。
2　風で動くおもちゃを試したり，遊んだりしながら作る。 （1）どのおもちゃで風と遊ぶか決める。 ・風輪　・吹流し ・風車　・凧　など （2）試したり，遊んだりしながら作る。 ・材料コーナー　・お試しコーナー ・お助けコーナー　・チャレンジコーナー うまく動くかどうか，扇風機で試してみよう。 風でよく回って面白いな。今度はどこで回してみようかな。○○ちゃんとも競争してみたいな。 すごくおもしろいな。もっともっとやろう！	○　材料コーナーには，児童が作りたいものに合った材料を選んだり，作りながら比べたりできるように，紙，棒，紐などそれぞれ数種類ずつ用意する。 ○　お助けコーナーには，参考資料や見本を置いて，遊びが決められない児童やもっとチャレンジしてみたい児童が自由に参考にできるようにする。 ○　お試しコーナーで，作ったおもちゃがうまく動くかどうかすぐに試せるように，扇風機やうちわなどを用意しておく。 ○　チャレンジコーナーには学習カードを用意し，ねらいをもって活動に取り組めるように活用させる。
3　作ったおもちゃで遊ぶ。 おもちゃであそびながら，かぜとなかよくなろう。 （1）学習カードを手がかりにして風で遊ぶ。	○　風の庭では校庭の木や遊具などにビニルテープを付け，風の吹く向きや強さなどが分かりやすいようにしておく。 ○　高い場所でも活動できるよう，遊具や台などの高い場所を準備する。 ○　風があまり吹かないときには，体育館にビニルテープを付けた扇風機を数台用意し，風の庭の代わりとする。
4　本時の振り返りをする。 （1）面白かったことや気付いたことを発表する。 （2）学習カードにまとめを書く。	○　グループごとに振り返りをさせ，自分の活動を友達に伝えたり，友達の活動を参考にしたりさせたい。 (評)　風で動くおもちゃを使って遊びを工夫したり，遊びの中で疑問をもったりすることができる。〈気付き〉 （観察・学習カード） ○　振り返りをし，次時への見通しをもたせる。

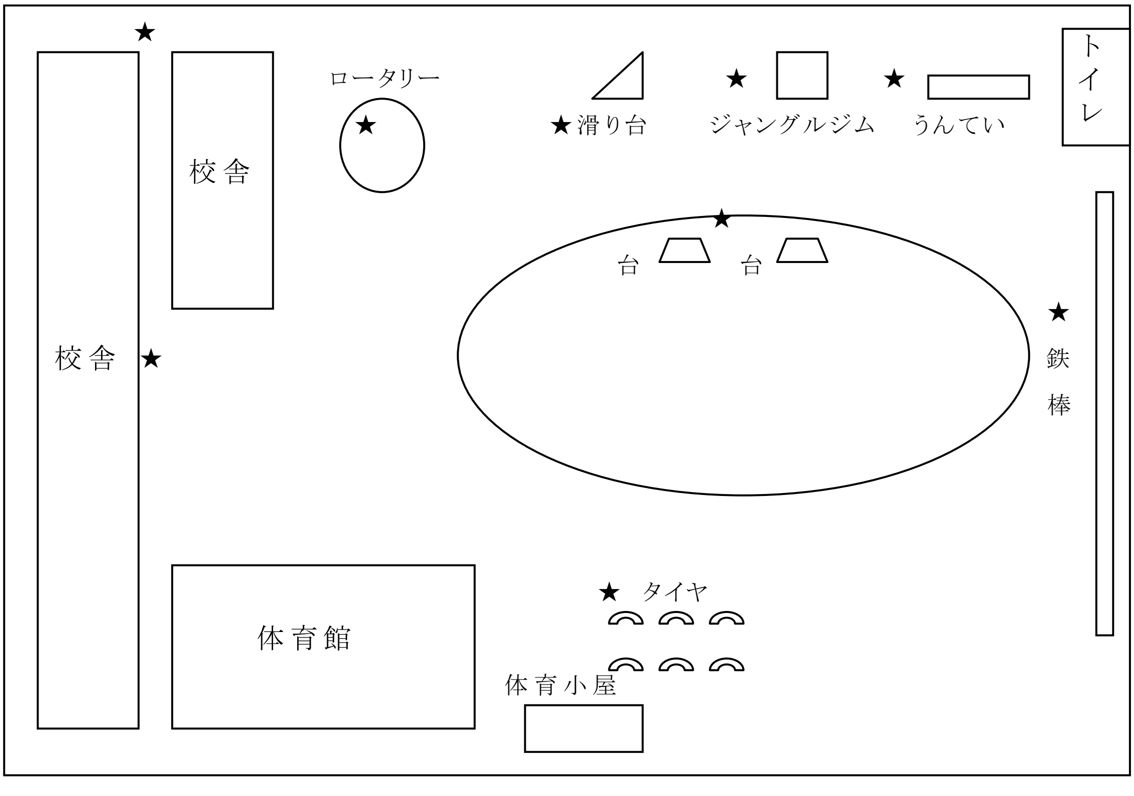
7

場の構成

(1)　生活科室



(2)　風の庭（校庭）　（★　ビニルテープを付けるところ）



なんかいもやったよカード

1ねん（　　　　　　　　　　　　　　）

★　おもしろかったことはなにかな？
　　なんかいもやったことにまるをつけよう。

（　　）まわした　　　　　　（　　）ころがした

（　　）とばした　　　　　　（　　）ゆらした

（　　）きょうそうした　　　（　　）つくりなおした

（　　）○○ごっこをした

（　　）○○のまねっこをした

（　　）ともだちのをみた　　（　　）じぶんのをみせた

ほかにもなんかいもやったことをおしえてね。

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

どんなところがおもしろかった？　なにかはっけんした？