

生活科学習指導案

呉市立警固屋小学校 小松 寿美代

1 対 象 第2学年

2 単元名 「かげとあそぼう」

3 単元について

○ 単元観

本単元は、小学校学習指導要領生活の内容（6）「自然や物を使った遊び」を基に構成した。児童が身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付く、みんなで遊びを楽しむことができるようにすることを目指している。具体的な視点としては、「ケ遊びの工夫」を取り入れている。

「影を見つけて遊ぼう」の活動を通して、いろいろな物の影を意識し、影の大きさや長さ、向きの違いに気付かせ、影の不思議さを感じ取らせたい。また、「影と遊ぼう」の活動において、自分やいろいろな物、自分が作った物の影を映して遊ぶことで、影遊びの面白さや影遊びを工夫する楽しさに気付かせ、みんなで遊びを楽しむことができるようにしたい。また、これらの活動を通して、自分と友達との存在・よさや自分の成長に気付くことができるようにしたい。

○ 児童観

本学級の児童は、自分たちがしてもらったように1年生を招待して「おもちゃまつり」を行った。作りたいおもちゃを自分たちで選び、グループごとにおもちゃを作った。身近にある材料を準備し、作り方を調べるなど進んで活動することができた。1年生が楽しく遊べるように「遠くに飛ばすためには」と作り方を工夫したり、「ここに入ったら、百点にしよう。」と遊び方を工夫したりすることができた。しかし、普段の遊びは、ボールや遊具などを使った遊びが多く、身近な自然を利用して遊ぶことはあまり見られない。また、対象とのかかわりで得た気付きを振り返り表現することはできているが、自分と対象とのかかわりを振り返ることは、まだ不十分である。

○ 指導観

指導に当たっては、児童の気付きを「対象への気付き」から「自分自身への気付き」へと高めていけるように、影を用いて遊ぶ活動における振り返りの場で、次の7点の工夫を行う。

- ① 振り返ったことを次の活動に生かせるように、振り返りの場を活動の前後に位置付ける。
- ② 振り返りの場では、自分と対象とのかかわりに視点を当てるために、「にこにこカード」（自己評価カード）を活用し、「どんな時に、どんなことで、にこにこになったか」を振り返らせ、絵や文で表現させる。
- ③ 振り返りの場では、「にこにこカード」に各自が振り返りをした後に、話合いの場を設け、児童の気付きを交流させる。児童から出た気付きを分類・整理しながら、気付きを共有したり、よさを認め合ったりする。また、次の活動へのめあてをもたせる。
- ④ 「にこにこカード」には、その子のよさを認めたり、次の活動を促したりするような教師のコメントを入れて、児童に返す。
- ⑤ 次の授業の始めに、本時のめあてを考える時間を設ける。その際、前時に自分が書いた振り返りと教師からのコメントを読ませたり、前時の話合いの場面を思い出させたりしながら、本時のめあてをもたせるようにする。
- ⑥ 客観的に自分を見つめる視点をもたせるために、グループ活動後の「にこにこカード」は、友達からのコメントを書く欄を設ける。
- ⑦ 単元の終末には、単元全体を振り返る場を設定する。これまでに書いた「にこにこカード」を見ながら、自分と対象とのかかわりを振り返り、「おうちの人に自慢したいこと」を「にこにこカード」に書かせる。

4 単元の目標

影を見つけて遊んだり、影を用いた遊びに使う物を工夫して作ったりすることを通して、影の不思議さや影を用いて遊ぶ面白さ、自分と友達との存在・よさや自分の成長に気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

5 単元の評価規準

単元の評価規準	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づき
	進んで影を見付けたり、影を用いた遊びを工夫したりして、みんなと一緒に楽しく遊ぼうとしている。	影を用いた遊びを考えたり、その遊びに使う物を自分なりに工夫したり、かかわりを振り返ったりして、それを素直に表現している。	影の不思議さや影を用いて遊ぶ面白さ、自分と友達の存在・よさや自分の成長、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。
小単元名 (時数)	1「影を見つけて遊ぼう」(2)	①影や影の秘密を見付けることに関心をもち、影見付けをしたり、影を用いて遊んだりしている。	①影の不思議さや友達の存在・自分のよさに気付いている。
	2「影と遊ぼう」(6)	②影を用いた遊びを工夫し、みんなと一緒に楽しく遊んでいる。	②影を用いて遊ぶ面白さや友達とかかわって遊ぶ楽しさ、友達のよさ・自分のとの違いに気付いている。
	3「影との遊びを振り返ろう」(1)	②影とのかかわりを振り返り、家族に自慢したいことを考え、それを素直に表現している。	③自分と友達の存在・よさや自分の成長、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。

6 気づきの想定

予想される「対象への気づき」	予想される「自分自身への気づき」
・大きい影や小さい影がある。 ・いろいろな形の影がある。(木・遊具・校舎・人など) ・影がついてくる。 ・影は同じ動きをする。 ・影は太陽の反対側にできる。 ・影は同じ向きにできる。 ・太陽が雲に隠れると、影はできない。 ・影はこすっても消えない。 ・影は黒い。 ・影になっているところは土が冷たい。 ・影になっていないところは土が温かい。 ・時間で影の向きや長さが違う。 ・本当の自分と影では大きさが違う。 ・影を踏まれないように逃げるには、自分の前に影ができるようにしたい。 ・地面や壁に物を近づけると影が濃くなる。 ・手を重ねるといろいろな形ができた。 ・映すものの向きや傾きを変えると影も違って映った。 ・太陽だけではなく他のものでも影ができる。 ・光源によって濃い影や薄い影ができる。 ・色水の色を濃くしても、影に色はつかない。 ・色が透けて見えると影に色がつく。 ・映すものを動かすと生きているみたい。 ・影には模様が映らない。 ・光源に近づけたり離したりすると、影の大きさが変わる。	【①集団における自分・友達の存在】 ・影絵劇は、みんなでやったから上手くできた。 ・影絵劇で自分は、〇〇をしたよ。 ・～さんと一緒に影遊びをしたよ。 ・～さんに、影のことを教えてもらった。 ・～さんに、影のことを教えてあげた。 【②自分・友達のよさ】 ・頑張って、影の秘密をたくさん見つけたよ。 ・影遊びが面白かった。楽しかった。 ・影に映すものを工夫して作った。 ・影の映し方を工夫したよ。 ・影絵劇で動かし方を工夫したよ。 ・影ふみ鬼ごっこで上手く逃げることができた。 ・手やペーパーサートで上手に影が作れたよ。 ・色つきの影を作るにはどうすればよいかを考えることができたよ。 ・影遊びでどんなことがしたいかを考えることができたよ。 ・影を作るのが得意だと分かったよ。 ・影に映すものを作るのが得意だと分かったよ。 ・～さんは、指影絵が上手だったよ。 ・～さんは、影の秘密をたくさん見つけていたよ。 【③自分の成長】 ・影のことがたくさん分かるようになったよ。 ・影に色をつけたり、大きさを変えたりするやり方がわかったよ。 ・カードに前よりたくさん書くことができたよ。 ・これからは影遊びをしたいな。おうちの人にも見せてあげたいな。

7 よさを認める教師の言葉かけ

①集団における自分・友達存在	②自分のよさ・友達のよさ	③自分の成長
・友達と楽しく影遊びをしていたね。 ・友達となかよく影見つけをしていたね。 ・自分のやりたいことを言うことができたね。 ・自分から進んで、やっていたね。 ・友達と力を合わせてやっていたね。 ・友達に上手に教えてあげることができたね。 ・友達の教えてくれることをよく聞いていたからできたのだね。	・影の秘密を見つけられたのは〇〇をがんばっていたからだね。 ・影のひみつを見つけられたのは、〇〇を工夫したからだね。 ・よく見たから、こんなことが分かったのだね。 ・上手に〇〇をしていたね。 ・友達のいいところをたくさん見つけることができたね。 ・自分のいいところをたくさん見つけることができたね。 ・〇〇と〇〇を比べて考えたんだね。	・前より、影のことがよくわかるようになったね。 ・前より、〇〇が上手になったね。 ・いろいろな影を作れるようになったね。 ・自分の仕事をしっかりできるようになったね。 ・自信をもって発表できるようになったね。 ・〇〇をするのが得意になったのだね。

8 指導と評価の計画（全9時間）【本時1/9】

小単元名 (時数)	主な学習活動	評価規準			評価方法
		関・意・態	思考・表現	気付き	
1「影を見付けて遊ぼう」(2)	【小単元1の目標】影や影の秘密を見付けることに興味をもち、探したり遊んだりすることができるようにする。				
	○校庭で影見付けをしたり、影で遊んだりする。(2) ・影を見付けて遊ぶ。 ・影の秘密を見付けて遊ぶ。(本時 1/ 9)	①		①	行動観察・発言・自己評価カード (「にこにこカード1」)
2「影と遊ぼう」(6)	【小単元2の目標】太陽がないときにも影遊びができることに気付き、身の回りにある光源や身近にあるものを使って影遊びを工夫したり、お気に入りの影遊びを他のグループに教えてあげたりして、影遊びを楽しむことができるようにする。				
	○体育館で影を見付けて遊んだり、身の回りにある光源を使って影遊びをしたりする。(2) ○体育館で身の回りにある光源を使って影遊びをし、お気に入りの影遊びを見付ける。(2) ○お気に入りの影遊びについて、他のグループに教える。(2) ・グループに分かれて発表の準備や練習をする。 ・グループごとに発表をする。	②	①	②	行動観察・発言・自己評価カード (「にこにこカード1・2」)
3「影との遊びを振り返ろう」(1)	【小単元3の目標】これまでの活動を振り返り、「お家の人に自慢したいこと」を「にこにこカード」に書いて伝えることができるようにする。				
	○これまでの活動を振り返り、「お家の人に自慢したいこと」を「にこにこカード」に書く。(1)		②	③	発言・手紙 (「にこにこカード3」)

9 本時の展開

(1) 本時の目標

進んで影を見付けたり、影を用いて遊んだりする活動を通して、影の不思議さや友達存在・自分のよさに気づき、影を用いた遊びを楽しむことができる。

(2) 学習展開

学習活動	予想される児童の反応（○）と指導者の支援（☆）	評価規準（評価方法）
1 学習のめあてを確認する。	かげのひみつを見つけてあそぼう。	
2 前時を振り返って、本時のめあてを考え、「にこにこカード」に書く。	☆「にこにこカード」を返し、前時に書いた振り返りや教師のコメントを読ませたり、前時の話を思い出させたりしながら、本時のめあてを考えさせる。 ○昨日の影と今日の影を比べてみよう。 ○自分の影は、本物の自分より大きいかな。 ○影を作って映してみたいな。	
3 校庭で影を見付けたり、影を用いて遊んだりする。	☆児童の活動のよさを認めたり、活動が広まったり深まったりするような言葉かけを行う。 ☆フラフープなど身近にある物で、影遊びに使えるような物を準備しておく。 ○体育館の影が前とちがっていたよ。 ○自分の影が大きく映ったよ。 ○地面に近づけると濃い影ができたよ。	関①:影や影の秘密を見付けることに関心をもち、影見付けをしたり、影を用いて遊んだりしている。 （行動観察・発言）
4 活動を振り返って「にこにこカード」に書く。	☆「どんな時に、どんなことで、にこにこになったか」に視点を当てて振り返らせる。	気①:影の不思議さや友達存在・自分のよさに気づいている。（「にこにこカード」）
5 「にこにこカード」に書いたことを基に話し合う。	☆児童から出た気づきを分類・整理しながら板書し、気づきを交流させる。 ○影のこと・・・影の長さは時間で違う。自分より影の方が大きい。濃い影や薄い影がある。 ○自分のこと・・・影の秘密を見付けることができて楽しかった。 ○友達のこと・・・～さんといっしょに影見付けをした。 ☆「すごい」と思う気づきを取り上げ、お互いのよさを認め合えるようにする。 ☆児童の気づきから、「やってみたい」「試してみたい」ということを発表させ、次への活動のめあてをもたせる。 体育館でも同じように影はできるのかな。	

10 本単元で活用した「にこにこカード」

「にこにこカード1」

 にこにこカード 	
月	日()
名前()	
◎ どんなときに、どんなことで、にこにこになったのかな？	
【先生から】 	【きょうは、これをかんぽるぞ！】

「にこにこカード2」

 にこにこカード 	
月	日()
名前()	
◎ どんなときに、どんなことで、にこにこになったのかな？	
【本日から】 	【先生から】

「にこにこカード3」

 にこにこカード 	
月	日()
名前()	
◎ かげとあそぼうをふりかえって、おうちの人に、じまんしたいことをかこう。	