

第2学年1組 生活科学習指導案

平成29年2月9日（木）公開授業Ⅱ

平成29年2月10日（金）公開授業Ⅰ

会 場 1階-K（2年1組教室）

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校

教諭 三星 雄大

1 単元名 でんしょうあそび名人になろう — 友だち・〇〇さんとなかよし —

2 本単元の価値

本単元は、「小学校学習指導要領解説生活編」内容（3）（9）を受けて設定した。

内容（3）

自分たちの生活は地域で生活したり働いたりしている人々や様々な場所とかかわっていることが分かり、それらに親しみや愛着をもち、人々と適切に接することや安全に生活することができるようにする。

内容（9）

自分自身の成長を振り返り、多くの人々の支えにより自分が大きくなったこと、自分でできるようになったこと、役割が増えたことなどが分かり、これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちをもつとともに、これからの成長への願いをもって、意欲的に生活することができるようにする。

本単元は、伝承遊びを地域に住む高齢者（以下：伝承遊びの先生）から習う活動を行う。今回は、伝承遊びの中でも伝承玩具を使った遊び（以下：伝承遊び）を行う。具体的には、めんこ・こま・けん玉・あやとり・お手玉である。現在は日常的に遊ばれる機会は少なくなり、子どもの生活からは少し遠い存在である。今回、伝承遊びを取り入れたのは次の理由がある。

○高齢者とかかわる必然性が生まれる

次期学習指導要領では、高齢者や幼稚園児など多様な人々とのかかわりを重視することが求められている。伝承遊びを習うという学習であれば、伝承遊びの先生とかかわる必然性が生まれてくる。教えてもらう中で、遊びの楽しさに気付くことはもちろんのこと、高齢者とかかわり方についても自然な振る舞いを身に付けていくことができる。

○協働性の発揮を促すことができる

本単元では、自分が練習してきた技を発表する場を設定する。発表会に向けて子どもは、友達とコツを教え合ったり励ましたりしながら取り組む。伝承遊びは、自然と友達とかかわりが促される。その中で、友達の新たなよさに気付く等教育的価値は高い。

○自分の成長に気付きやすい

伝承遊びは、克服型の遊びとも言われる。できなかつたことができるようになったことを自覚しやすいのである。今回は、単なる技ができるようになったことだけでなく、忍耐力や集中力といった精神面の成長にも気付くことができるようにしたい。そのために、国語科の学習で意図的に気付きを蓄積させたり動画で自分の変化を撮影させたりする。また、単元を通して、グループの友達に頑張りメッセージカードを送る活動を行う。

また、本単元は、国語科の書くこととの関連を図り、繰り返し書く場面を設定している。「相手と自分とかかわりでとらえた事柄とを関係付ける」という国語の見方・考え方と「学習対象を自分とかかわりでとらえる」という生活科の見方・考え方が関連し、生活科の気付きを自覚しやすくなると考えたからである。見方・考え方の関連を意図することで、国語の資質・能力も発揮できる単元となっている。気付きの質を高めることを目的とし、その過程で国語科の資質・能力も発揮し、育成することができる学習である。

3 本単元で目指す姿

伝承遊びができるようになることを通して、自分の成長を自覚する子ども

具体的には、次の姿のことである。

「前はできなかったとめけんが上手にできるようになりました。結城先生が教えてくれたおかげで上手になれたから嬉しかったです」「友達と一緒に毎日練習しました。友達にコツを教えてもらってできるようになりました。友達が頑張れって言うてくれたから頑張れました。友達にありがとうって言いたいです」等と、地域の人や友達とのかかわりによって伝承遊びができるようになったことに気付く姿である。

4 本単元で育成する資質・能力

①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
○地域の人や友達とのかかわりに対する気付き ○自分の成長に対する気付き	○自分と伝承遊びの先生とを比べる力 ○過去と現在の自分を比べる力	○伝承遊びの先生や友達と適切にかかわろうとする態度 ○意欲をもって生活しようとする態度

5 指導の構想

まず、生活科の単元に入る前に、家族に伝承遊びでできたことや分かったことを伝える文章を書くという内容の学習を行う。この学習内で発揮、自覚させる資質・能力は次の通りである。

- ・書くことに必要な事柄を集める力（取材に関する思考力・判断力・表現力）
- ・簡単な構成を考えて文章を書く技能（構成に関する技能）
- ・つながりがある文章を書く技能（構成に関する技能）

生活科の単元では、まず、複数の伝承遊び（めんこ、こま、けん玉、あやとり、お手玉）を知り、友達と一緒に遊ぶ時間を設定する。子どもは、めんこやこまのように友達と競う伝承遊びやけん玉のように様々な技が存在する伝承遊びに興味をもち、もっとうまくなりたいと願うようになる。そのような子どもに、伝承遊び発表会を開くことを提案し、どうしたらもっと上手になるかを問う。子どもは、「今できる技ではなくて、別の技に挑戦したい。でも、知らないから教えてもらいたい」と願うようになる。

そこで、新潟市中央区のボランティア団体「あそぶんじゃー」の5名の方、新潟市西区にお住まいの結城さんから伝承遊びを教えてもらう場を設定する。伝承遊びを教えてもらう活動を通して、六人の先生の優しさや技のすごさに魅力を感じ、練習してもっと上手になろうという気持ちになる。そのような子どもに次のように働き掛ける。

働き掛け 1

伝え合いの場面を設定し、これからどうしていきたいかを問う。

次の活動への願いをもたせるための働き掛けである。

伝承遊びを教えてもらう活動を終えて、できたことや分かったことを問う。子どもは、できなかったことができるようになったことを発表する。また、伝承遊びに対する理解が深まったことを発表する。この場面において、伝承遊びの遊び方や技のコツを教えてくれた先生について分かったことを記述している子どもも意図的に指名し発言を促す。例えば、「〇〇さんは、けん玉の技がすごかった。ぼくもあんな風になりたい」「結城先生は、とても教え方が優しくて上手だった。また会いたい」などの発言である。

その後、これからどうしていきたいかを問う。子どもは、「もっと難しい技に挑戦したいからまた来てほしい」等と、もう一度伝承遊びの技を教えてほしいと願う。この願いをどのように思うかを子どもに問う。子どもは、もう一度来てほしいという願いに共感する。そして、「もう一度伝承遊びの先生に来てもらい、もっと上手になろう」と目的を明確にする。

働き掛け 2

伝承遊びの先生にコツを聞いたり、再度昔の遊びを習ったりする。

子どもが決めた伝承遊びの技が上達できるようにさせるための働き掛けである。

子どもは、伝承遊び発表会で今よりもっと難しい技を披露したいという願いをもっている。その願いを達成するために伝承遊びの先生とかかわるのである。子どもは、「**伝承遊びの先生を自分とのかかわりでとらえる**」という見方・考え方を働かせて、自分と伝承遊びの先生とを比べて考えたり（②**思考力・判断力・表現力**）、適切にかかわったりしようとする（③**態度**）。この場面においては、友達同士で技を教え合いながら活動することもある（**協働性**）。

活動後は、できたことや分かったことは何かを問い、マインドマップに整理させる（**ツール活用能力**）。さらに、マインドマップに可視化した気付きを基に、作文を書く時間を設定する。このとき、「家族に一番伝えたいことは何ですか」と問う。子どもは、「**相手と自分とのかかわりでとらえた事柄とを関係付ける**」という国語の見方・考え方を働かせ、国語の資質・能力（①**知識・技能**）を発揮し、気付きを自覚する。

働き掛け3（1日目）

伝承遊び発表会を開き、「ぼかぼかたいわ」の場を設定する。

これまでの活動における頑張りを友達や伝承遊びの先生に価値付けてもらうことにより、自分の成長により気付きやすくさせるための働き掛けである。

伝承遊び発表会を開く。子どもは、これまでの練習の成果を発揮して活動に取り組む。技を披露した子どもに対して、伝承遊びの先生から子どもの頑張りを価値付けてもらう。

活動後、「ぼかぼか対話」の場を設定する。これは、4人グループを作り、これまでの自分の頑張りを話したり友達の頑張りを認めたりする場である。子どもは、自分の技の上達をタブレット端末を活用して話す（**ツール活用能力**）。または、友達の話聞いて褒めたり、自ら友達の頑張りを褒めたりする（**協働性**）。

最後に、マインドマップにできたことや分かったことを記述させる。子どもは、伝承遊び発表会における気付きをマインドマップに整理する（①**知識・技能**）。

働き掛け4（2日目）

できるようになった理由を問い、でんしょうあそび名人への道を記述させる。

地域の人や友達とのかかわりにより自分が成長できたことを自覚させるための働き掛けである。

発表会を通して自分ができたことや分かったことは何かを問う。子どもは、「**自分自身や自分の生活について考える**」という見方・考え方を働かせて、過去と現在の自分を比較し（②**思考力・判断力・表現力**）、自分の成長に気付く（①**知識・技能**）。自分の成長に気付いた子どもに、どうしてできるようになったのかを問い返す。すると子どもは、子どもは、「**自分自身や自分の生活について考える**」という見方・考え方を働かせて、地域の人や友達とのかかわりに気付く（①**知識・技能**）。

伝え合いの後、モデル文を提示し、この文章で家族にできたことや分かったことが伝わるかを問う。このモデル文は、自覚させたい内容が不足している文章である。子どもは、「**相手と自分とのかかわりでとらえた事柄とを関係付ける**」という国語の見方・考え方を働かせて、地域の人や友達とのかかわりが自分の成長を支えてくれたこと、地域の人や友達と適切にかかわれるようになったことが必要であると考え。

最後に、一番伝えたいことは何かを問い、作文に書かせる。子どもは、マインドマップを見て、「**相手と自分とのかかわりでとらえた事柄とを関係付ける**」という国語の見方・考え方を働かせて、国語の資質・能力（①**知識・技能**）を発揮し、地域の人や友達とのかかわりにより自分が成長できたこと（①**知識・技能**）、地域の人や友達と適切にかかわれるようになったこと（③**態度**）を自覚する。

働き掛け5

単元を通してできるようになったことを問い、成長絵本に記述する場を設定する。

自分の成長自覚させるための働き掛けである。

まず、これまで蓄積させてきた作文とマインドマップを見せて、できるようになったことを問う。子どもは、「**自分自身や自分の生活について考える**」という見方・考え方を働かせて、過去と現在の自分を比較し（②**思考力・判断力・表現力**）自分の成長を自覚する（①**知識・技能**）。

最後に、年間を通して書かためさせている成長絵本に記述させることで、**伝承遊びができるようになることを通して、自分の成長を自覚する子ども**となる。

6 指導計画 全8時間 (24Q)

別紙「単元カード」参照

7 本時の構想<第1日目> 5/8時間 (60分授業)

(1) 本時のねらい (本時 5/8時間目)

伝承遊びの先生に褒めてもらったり友達から頑張りを認めてもらったりする活動を通して、自分の成長に気付く。

(2) 展 開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 課題をつかみ、本時の活動への意欲をもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 結城先生に、「もしかめ」を見てもらいたい。 ・ こまが上手になったから、友達に見せたい。 	<p>○発問「今日の活動のめあては、何ですか」 ○本時の課題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>今までの練習の成果を友達や伝承遊びの先生に見てもらおう！</p> </div> <p>○説明「今日は、結城先生と野上さんに来てもらいました。まず、一言ずつ発表前のみんなに話してもらいます」 ※ゲストティーチャーの2名の方にお話いただく。</p>
<p>2 グループに分かれて発表会を行う。</p> <p>次の姿はパフォーマンスである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の発表を見て、褒める。 ・ 今まで練習してきた技が成功して喜ぶ。 ・ 失敗しても、何度も諦めずに取り組む。 	<p>○指示「これから発表会を行います。グループに分かれて行います。自分の席に移動して始めましょう」 【働き掛け3-①】</p> <p>※このとき、次の進め方も指示する。 ①一人、最大でも1分とすること。 ②一人一人が終わった後に、先生からコメントをもらうこと。 ③自分のグループが早く終わったら、終わっていないグループの発表を見に行くこと。</p>
<p>3 「ぼかぼかたいわ」を行い、自分の頑張りが友達の頑張りを認める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ぼくは、一度も成功したことがない「もしかめ」が成功しました。みんなから褒めてもらって嬉しかったです。 ・ 私は、〇〇さんがすごいと思いました。最初は、全然できなかったのに練習を頑張って発表会では上手にこまを回すことができました。 <p>☆ツール活用能力☆協働性☆知識・技能☆態度</p>	<p>○指示「これからぼかぼか対話を行います。いつものグループになりましょう。輪になったら始めてください」 【働き掛け3-②】</p> <p>※「ぼかぼかたいわ」は、これまでに複数回行ってきた。したがって、本時内では、進め方の説明は行わない。</p>
<p>4 できたことや分かったことをマインドマップに記述する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「もしかめ」が初めてできたので嬉しかったです。 ・ できなくて諦めそうになったこともあったけど頑張ってよかったです。 ・ 結城先生が教えてくれたおかげでできるようになりました。ありがとうございました。 <p>☆ツール活用能力☆知識・技能</p>	<p>○指示「今日の授業でできたことや分かったことは何ですか。マインドマップに書きましょう」 【働き掛け3-③】</p>

(3) 評 価

活動を通して、自分ができたことや分かったことに気付いているかを「ぼかぼかたいわ」の様子やマインドマップの記述から見取る。