

第 1 学 年 生 活 科 学 習 指 導 計 画

1 年 1 組 指 導 者 志 賀 直 美

学習活動	子どもの意識
第 1 次 身近な物を使って遊び、見つけた遊び方や物の特徴について伝え合う18M(6時間)	
学習内容 ・身近な物を使って遊ぶ楽しさ(態) ・身近な物の特徴を生かした遊びの工夫(思) ・身近な物の特徴を生かした遊びの面白さや不思議さへの気付き(知)	
<input type="checkbox"/> 身近な物を使って遊び、見つけたことを伝え合う (6 M)	・大きい箱や小さい箱、カップやキャップなど物がいっぱい集まったね。どんな遊びができるかな。箱を重ねてみよう。縦に置くともっと高くできそうだな。あっ、倒れてしまった。立てると高くなるけれどぐらぐらしたよ。箱を並べてドミノ倒しをした人もいるのだね。ぐらぐらすることを使ったのか。キャップの色を使ってアイスクリーム屋さんをした人もした人もいたね。みんなの話を聞いて物の形や色や大きさを使っていたことが分かったよ。これを特徴というのだね。
<input type="checkbox"/> 身近な物の特徴を使い、高く積み上げる遊びを考える (4 M)	・今日は高く積み上げて遊ぶのだね。箱と比べてカップは小さくて難しいな。上と下を交互にするとぐらぐらしなくなったよ。でも一個ずつ積むとすぐに倒れてしまうよ。下に2個置いた上に1個置くと積みやすいな。キャップはなかなか高くならないみたいだな。やっぱり大きくて平らな物の方が高く積みやすいね。倒れにくくするために並べて太くしたり、丸や三角の形をつくったりした人もいるのだね。
<input type="checkbox"/> 集めた物の特徴を使い、並べる遊びを考える (4 M)	・今日は並べて遊ぶのだね。この前箱でやっていたドミノ倒しをペットボトルでやってみよう。あれ、倒れないな。ガムテープの芯を転がして当ててみよう。あっ、倒れた。ボーリングみたいだな。今度はサララップの芯でやってみよう。たくさん倒れたよ。横に長いし、まっすぐに転がったよ。中にキャップを入れるとボーリングの玉みたいに重くなって倒れやすくなったよ。並べて形をつくったり、囲んで部屋をつくったりした人もいるのだね。次はどんな遊びをするのかな。
<input type="checkbox"/> 集めた物の特徴を使い、転がす遊びを考える (4 M)	・今日は転がして遊ぶのだね。キャップを転がすとまっすぐ行かずにすぐに曲がるよ。トイレットペーパーの芯は軽くて進まないけれどガムテープの芯は遠くまで速く進むね。丸が大きいからかな。よく見ると転がる物って丸く見えるところと長く見えるところがあるよ。ガチャの入れ物みたいに全部丸い物もあるね。この前みたいに中に物を入れるとよく転がるよ。重くて大きい物の方がよく転がるのだね。見つけたことを使って今度はおもちゃをつくるのか。楽しみだな。
第 2 次 集めた物の特徴を生かし、動くおもちゃをつくって遊ぶ 30M(10時間)	
学習内容 ・目的に向かって試行錯誤する姿(思) ・物や友達への積極的な関わり(態) ・物の特徴を生かし工夫したことへの気付き(知)	
<input type="checkbox"/> 風で動くおもちゃをつくって遊ぶ (6 M)	・先生が風で動くおもちゃをつくってきたのだから。うちわで扇ぐと進むね。早くつくりたいな。材料と作り方が分かったよ。できた、競争しよう。何回やっても速く進まないな。おもちゃの説明を友達にするのだね。ぼくはここにトレイをつけたよ。紙皿や紙コップをつけた人もいるのだね。竹串をペットボトルの真ん中にするとまっすぐ進むと言っていたな。確かにタイヤを作り直したら速く進むようになったよ。いろいろなことを試してもっと速く動くおもちゃがつくりたいな。
<input type="checkbox"/> 工夫してもっと	・ タイヤの大きい方が速く進むと思って、ポテトチップスの丸い蓋を集

<p>速く動くおもちゃをつくる (6 M)</p>	<p>めてきたよ。あれっ。タイヤが大きくて入らない。空き箱を使って土台を大きくしよう。できたぞ。思ったより進まないな。どうしてかな。土台をもっと軽くすればいいのか。風が当たるところの大きさも大事なのだね。やってみたら速く動くようになったよ。B君と競争だ。やったあ勝ったぞ。重さや大きさ、風の当たり方を考えることが大切だと分かったよ。トレイは軽いしいろんな大きさがあるのだな。次はみんな競争したいな。もっと速い人がいるのかな。</p>
<p>□ つくったおもちゃで競争して遊ぶ (3 M)</p>	<p>・みんな並んだかな。用意ドン。あれ、誰が一番か分からないな。友達ともぶつかってやりにくかったよ。誰が速いか見る人が必要だよ。AとBの2つのグループに分かれてやろうよ。Aチームのぼくたちからだね。用意ドン。やったあ。ぼくと〇さんが1番だったね。〇さんは速く扇いでいるし、コップを3つもつけているな。ぼくも昼休みに扇ぎ方を変えたりトレイの数を増やしたりしてやってみよう。</p>
<p>□ ゴムで跳ぶおもちゃをつくって遊ぶ (6 M)</p>	<p>・うわっ跳んだ。中にはゴムが入っているのか。今度はゴムを使って跳ぶおもちゃをつくるのだね。すごく高く跳ぶようにしたいな。材料と作り方が分かったよ。この前は軽い物で速く進んだから小さいコップでやってみよう。透明のコップがあるから使ってみよう。よしできた。あれ、跳ばないな。中のゴムの様子が見えるぞ。ゴムがあまり伸びていないな。今度は大きいコップで試してみよう。ゴムを2本使った人もいるのか。次は大きくしたりゴムの数を増やしたりしてみよう。</p>
<p>□ 工夫してもっと跳ぶおもちゃをつくる (6 M)</p>	<p>・大きいコップに替えたらくよく跳ぶようになったよ。ゴムを増やしても高く跳ぶけれど、増やしすぎても上手くいかないのだな。太いゴムを見つけたよ。太いゴムを使うとどうなるのかな。コップがすぐにぐちゃぐちゃになってしまうよ。もっと丈夫な物はないのかな。そうだ、ポテトチップスの入れ物を使ってみよう。土台はサランラップの硬い芯を使おう。よしできた。これが一番よく跳んだよ。ポテトチップスの入れ物は長くてゴムがよく伸びるし、太いゴムでも壊れないぐらい丈夫なのだ。この前みたいにみんな競争しようよ。</p>
<p>□ つくったおもちゃで競争して遊ぶ (3 M)</p>	<p>・AとBに分かれてしよう。用意ドン。あれ、どこまで跳んだかよく分からなかったよ。跳んだところに印をつけて比べるようにしようよ。壁にマジックで書くのはよくないから、シールを使おうよ。出席番号を書いたら誰のかが分かるよ。Aでぼくは2番だったよ。Bチームがやったらぼくは3番になったよ。シールを貼るとAとBでも比べられたね。印をつけると比べやすいね。これだったら教室でもできそうだね。もっと跳ぶように工夫をしてお昼休みにやってみようよ。</p>
<p>第3次 学習全体を振り返り、物の特徴を生かした遊びや生活を考える6M(2時間)</p>	
<p>学習内容 ・思ったことや考えたことの伝え合い(思) ・自分のよさや成長への気付き(知) ・物の特徴を生かした遊びや生活への見通し(態)</p>	
<p>□ 学習を振り返り、物の特徴が生かせる場を考える (6 M)</p>	<p>・動くおもちゃをつくるのが楽しかったね。速くなるように考えて工夫をしたら上手くいったり、上手くいかなかったりしたけれど、やってみていろいろなことが分かったよ。大きなトレイにすれば風が当たって速く進むことを見つけたB君がすごいと思ったよ。今度はトレイとゴムを使って、速く動く船をつくってみたいよ。トレイを使ったら水にぬれても大丈夫だし、風が当たるように工夫ができそうだ。トレイって便利だな。だから、魚や肉を入れてお店で並んでいるのだね。</p>