

領域 A 話すこと・聞くこと

すきなもののめいしこうか

んかいをしよう

くクラスのともだちと

じこしようかいをする

教材名「どうぞよろしく」 光村図書 一年上

執筆 東京学芸大学附属小金井小学校教諭 成家雅史
編集委員 文部科学省教科調査官 大塚健太郎
東京学芸大学附属小金井小学校教諭 成家雅史

年間指導計画

4/5月	どうぞよろしく
	はなのみち
6/7月	くちばし
	こんなことがあったよ
8/9月	ききたいな、ともだちのはなし
	やくそく
10/11月	しらせたいなみせたいな
	じどう車くらへ
12/1月	てがみでしらせよう
	ききたいなともだちのはなし
2/3月	ずうっと、ずっと、大すきだよ
	いいこといっぱい 一年生

1 単元で付けたい資質・能力

①身に付けたい資質・能力

入学して間もない一年生にとって、友達をつくりたいという意欲や友達ができる喜びを感じる時期です。

また、大勢の前で話すことや大勢に向かって話していることを聞いて理解することに慣れていない時期でもあります。ですから、一対一で互いの目を見て、自分の名前と好きなことやものを伝え合うことができるようにする単元です。本単元では、友達に自己紹介をする際に、どんな事柄を選ぶと自分のことを分かってもらえるかという話題に沿って、必要な事柄を選ぶ力を付けていきます。

②言語活動とその特徴

「自分の好きなことやものから、自己紹介に必要な事柄を選んで、声に出して伝える」という言語活動を位置付けます。自分の名前と好きなことやものを一つだけ記述したカードを持って、クラスの全員とカードを交換します。その様子から、「名刺交換会」という単元名にしています。

活動方法としては、教室を自由に歩き回って出会った友達と取り組む方法とドーナツ型に内側と外側に円を作って順番に回る方法もあります。

2 単元の展開(2時間扱い)

学級の実態に合わせて選択するとよいでしょう。
発展的な学びとしては、好きなことやものについての理由を質問したり答えたりすることが想定できます。

指導事項…(知識及び技能)(1)キ

(思考力、判断力、表現力等) A(1)ア 言語活動例 ア

次 時 主な学習活動

一	1	<p>◎学習の見通しをもち、カードに名前と好きなことやものを書く。</p> <p>・教師同士の「名刺交換会」をビデオで視聴し、学習の見通しをもつ。</p> <p>▼アイデア1</p> <p>学習課題 すきなことや好きなものをカードにかいて、つたえあおう</p> <p>・自分の好きなことやものを列挙する。</p> <p>・カードの書き方を知り、カードに自分の名前と好きなことやものの中から選んだ事柄を一つ書く。</p>
二	2	<p>◎「名刺交換会」の方法を確かめて、友達と自己紹介をし合う。</p> <p>・教師同士の「名刺交換会」をビデオで視聴しながら、やり方やポイントを確かめる。</p> <p>▼アイデア1</p> <p>・「名刺交換会」をして、自己紹介をする。</p> <p>▼アイデア2</p> <p>・「名刺交換会」を行った感想を発表し合う。</p> <p>▼アイデア3</p>

アイデア1 活動のモデルを見て、学習の主体的な学びの見通しをもつ

見通しをもって学習に取り組むことができるようにします。一年生には、口頭で説明するよりも視覚のほうを理解しやすいために、教師同士で「名刺交換会」を行い、ビデオに撮っておき、何度も視聴できるようにします。

ビデオを視聴する際は、やり方やポイントが理解できるように、全体を通して流したり、一時停止したりしながら視聴するようにしましょう。ポイント、話す順番や紹介する事柄です。好きな食べ物など、いろいろな種類を挙げて、何を選ぶか考えさせるようにしましょう。

アイデア2 「名刺交換会」を行う対話的な学び

名刺カードの大きさや素材は、B5からA4サイズの画用紙がちょうどよいでしょう。文字の大きさは、教師が実際のものを見本として見せましょう。一年生は、バインダーを首からかけて台になるボードを購入している学校が多いと思います。それに挟んでおいて、あいさつのときに一枚だけ取るようにすると、雰囲気が出るでしょう。また、学級の児童名簿をひらがなで表示したものを配付し、誰と名刺交換をしたのか、名前をチェックしながら行うことができます。時間と人数にもよりますが、「〇人の友達と交換しよう」という目標を立てることも意欲的な活動につながります。むやみに全員とすると、一人ひとりの時間が雑になってしまうことがあります。カードを見せ合うだけで終わらないように、留意しましょう。例えば出会ったときに、どちらが先に紹介するかを決めておくことで円滑に活動を進められます。

※自己紹介以外のあいさつや会話も入れて、かしこまりすぎないようにしましょう。

アイデア3 「名刺交換会」をふり返る深い学び

一年生であっても、活動しっぱなしではなく、しっかりとふり返りましょう。ふり返りの方法としては、感想を発表し合ったり、教師が上手だった子供たちを紹介したりすることが挙げられます。まだ、一年生の4月ですから、感想を記述することはやめましょう。ふり返る際に、教師としては、次のようなものを意識しているとよいでしょう。

話す

- ①相手の目を見て話すことができたか
- ②自分の名前、好きなことやものを相手に伝えるように話すことができたか
- ③自分から相手を見つけて話すことができたか

聞く

- ①相手の目を見て聞くことができたか
- ②相手の名前、好きなことやものを聞いて分かったか
- ③相手が話したことが分からなかったら聞き返したり、質問したりすることができたか

話すことと聞くこと、それぞれでふり返る観点があります。この観点は、ビデオでモデルを視聴したときに、押さえておくとい良いでしょう。一年生向けの易しい言葉にして、掲示しておくのもおすすすめです。

領域 C 読むこと

だれが、どうして、 どうなった

教材名「はなのみち」 光村図書 一年上

執筆 東京学芸大学附属小金井小学校教諭 成家雅史
編集委員 文部科学省教科調査官 大塚健太郎
東京学芸大学附属小金井小学校教諭 成家雅史

年間指導計画

4/5月	どうぞよろしく
6/7月	はなのみち くちばし
8/9月	こんなことがあったよ ききたいな、ともだちのはなし やくそく
10/11月	じどう車くらへ しらせたいなみせたいな
12/1月	てがみでしらせよう ききたいなともだちのはなし
2/3月	ずうっと、ずっと、大すきだよ いいこといっぱい 一年生

1 単元で付けたい資質・能力

①身に付けたい資質・能力

入学してからひと月が経ち、学校生活や学級の友達にも慣れてきた時期です。そこで、授業という環境で学ぶ楽しさも味わえるようにして、さらに学校に来て、学級の人々と学ぶことを楽しみになるようにしたいものです。

本教材は、挿絵が内容を読むことに役立っています。場面の様子と登場人物の行動を挿絵から読み取り、物語の出来事を捉えていく資質・能力を身に付けたさせたいと考えます。

②言語活動とその特徴

登場人物の行動と出来事結び付けて読むことができるようにするために、挿絵の順序を入れ替えたり、挿絵を限定したりして示し方を変えます。そして、「誰が、どうして、どうなった」ということを繰り返し読んで読み取ることができるようになります。

活動方法としては、「だれが」「どうして」「どうなった」という短冊を作って、挿絵や文と対応させながら、子供が声に出しながら確かめていけるようにします。

最初は、文を示さずに挿絵だけで、「だれが」「どうして」「どうなった」

ということを読んでいき、実際に本文を読んで確かめるという方法でしっかりと定着を図ることができます。

指導事項…(知識及び技能)(1)ク (思考力、判断力、表現力等)C(1)イ言語活動例 イ

2 単元の展開(6時間扱い)

次時 主な学習活動

三	二	一
5・6	3・4	1・2
<ul style="list-style-type: none"> ● 挿絵と文を結び付けて、内容の大体を読む。 ● 本文を読み、感想を発表し合う。 ● くまさんの行動によって、場面の様子がどのようになったかを読み取る。 <p>▼ アイデア2</p> <p>◎ 「はなのみち」という題名について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 物語全体をふり返って、どうして「はなのみち」という題名になったのかを、内容と結び付けて考える。 ● 考えを発表し合い、分かったことを共有する。 <p>▼ アイデア3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 挿絵を見て、お話を想像する。 ● 教科書の文を見せずに、挿絵だけでお話を想像する。 <p>▼ アイデア1</p> <p>学習課題 だれが、どうして、どうなったかを よもう</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 挿絵ごとに、「だれ」が「どうした」かを読み取る。 	

アイデア1 挿絵だけで、話の展開を予想する
主体的な学び

教師が、順番が分からなくなったというシチュエーションを演出します。子供たちは、「自分たちで正しい順番にしよう」と意欲をもちます。

お話の順番を考えるときのポイントとして、「だれが」「どうして」「どうなった」ということに気を付けて、挿絵を読み取るようにしましょう。

今日は、お話の絵を見せませぬ。先生は、順番が分からなくなりましたので、皆さんにお話を想像して正しい順番にしてほしいと思います

どの絵にも、くまさんが出てくるよ

くまさんが何をしたら考えればいいかな

どの挿絵にも登場するのが、「くまさん」ということに気付かせて、「くまさん」を中心に、行動や出来事を考えるようにするといいでしよう。子供が、場面の順番を言うときは、なぜ、そのような順番になるのかを聞くようにしましょう。

アイデア2 自分たちの予想や場面を比べて、本文を読む
対話的な学び

子供たちは、挿絵だけで、お話の内容を予想したことが合っているか、また、順番が正しいかどうか、とても気になっています。

そこで、本文を読んで、自分たちの予想と比べます。正しい順番を予想できた子供もいるでしょう。正しい順番を予想できなかった子供もいるでしょう。ここで大切なのは、「だれが」「どうして」「どうなった」ということを確かめることです。

最初の場面では、くまさんがふくろを見つけている。けれど、袋に穴があいているのに気が付いていないというところを押さえることが大切です。この部分が、出来事の発端になります。

次の場面は、最後の場面と2つ取り上げて比べることで、違いについて多くの意見が出て、自然と対話的な学びに向かっていきます。

アイデア2 題名について考えたことを共有する
深い学び

「だれが」「どうして」「どうなった」について、挿絵と本文を結び付けて読むことで、話の内容の大体は捉えることができたでしょう。単元の終末に、物語全体の内容を正確に理解するために、題名が「はなのみち」になっていることについて考えます。

「はなのみち」ができて、みんなが喜んでるので、楽しいお話ですよと言っています

「はなのみち」という題名がついているので、どうして、このお話には、「はなのみち」という題名がついているのでしょうか

「だねのみち」だと、途中で終わって、お話の最後が分からないからだと思います

「はなのみち」ができて、みんなが喜んでるので、楽しいお話ですよと言っています

「はなのみち」と書いてあるからだと思います

「どうなった」ところが、お話では大事なんだと思います

題名について考えることを通して、物語の出来事だけでなく、くまさんが種を落とすことで花の道ができて動物たちが喜ぶ話であるということにも気付いてほしいです。

いくつと いくつ

執筆：東京都台東区立金曾木小学校主任教諭 横須賀咲子
 編集委員：文部科学省教科調査官 笠井健一
 東京都目黒区立八雲小学校校長 長谷 豊

年間指導計画

4/5月	いくつと いくつ なんばんめ
6/7月	のこりは いくつ、ちがいは いくつ どちらが ながい
8/9月	10より おおきいかず なんじ なんじはん
10/11月	たしざん ひきざん
12/1月	いろいろな かたち 大きい かず
2/3月	ずを つかって かんがえよう かたちづくり

本時のねらいと評価規準 (本時 1/7時)

ねらい 5の構成を理解する。

評価規準 5の構成に着目して、5をほかの2つの数の和として捉え、表現している。

もんだい

おながくがとまったら、赤と白が まざった 5人ぐみをつくりましょう。

- 赤白帽子をかぶらせ、子供たちを赤と白の半分ずつに分けておく。
- 音楽をかけて歩き回り、音楽が止まったら5人組をつくって座るというゲームを行う。
- 何回か繰り返す。

T : ここは赤が何人、白が何人の5人組ですか。

C 1 : 赤が3人と白が2人の5人です。

(※5人みんなで言わせるようにするとよい)

T : ここは赤が何人、白が何人の5人組ですか。

C 2 : 赤が1人と白が4人の5人です。

T : ここは赤が何人、白が何人の5人組ですか。

C 3 : 赤が4人と白が1人の5人組です。

C 4 : みんな違う。

T : C4さんが「みんな違う」と言ったけれど、何が違うのかしら。C4さんの言いたかったことは分かりますか。

C 5 : 5人は同じでも、赤と白の数はみんな違うということだと思います。

T : そうですね。いろいろな5人組がありますね。どんな5人組があるか調べていきましょう。

学習のねらい | 5は いくつと いくつ



別な友達と、また5人組をつくりましょう。



赤が3人と白が2人の5人組になりました。



私は、赤が1人と白が4人の5人組です。

- ゲームをしながら、赤が何人と白が何人で5人組になったかを板書に整理していきます。
- 何人と何人で5人組になったか、声に出して言うよう促したり、黒板の●○を子供に貼らせたりします。

※板書を隠します。



赤が2人と……。あれ、白は何人だったかな？



赤の人数だけを聞いて、白の人数が分かるかな？

4がつ ○にち

あか しろ

●●●●○ 3と2で5(にん)

●●●●○ 4と1で5(にん)

●○●●○ 1と4で5(にん)

●●○●○ 2と3で5(にん)

見通し



ブロックを使えば
分かりそうだよ！



黒板のように○を書
けば分かりそう！

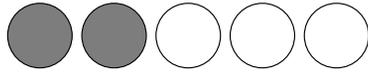
自力解決の様子

A ブロックを5個使い、動かしながら。



赤が2人だから、白は3人

B ○を5個書いて、色をぬりながら。



赤が2人だから、白は3人

学び合いの計画

A、Bの子供に発表をさせ、真似をして隣の席の子供に説明するよう促します。真似をすることを繰り返すことで、友達に説明することに慣れさせていきます。



全体発表とそれぞれの考えの関連付け

T：5は2といくつか、どうやったら調べられましたか。

A：5人組だから、ブロックを5個使います。赤が2人だから、2個と3個。だから白は3人です。

T：5は2と3なのですね。上手にお話しできましたね。右側に座っている人は、隣の友達にAさんのようにブロックを使って話ししてみましょう。

T：Bさんはどうやって調べたのですか。

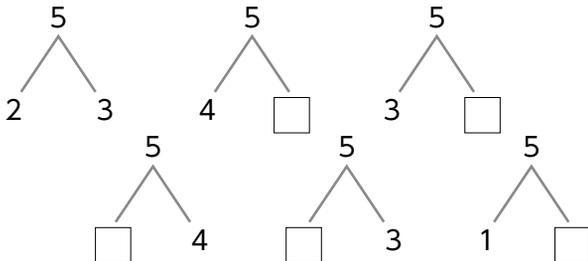
B：5人組だから、○を5個書きました。赤が2人だから2個赤く塗りました。そうしたら、塗っていないのが3個だから、白は3人です。

T：やはり5は2と3なのですね。Bさんも上手にお話しできましたね。左側に座っている人は、隣の友達に、Bさんのように○を書いて話ししてみましょう。

学習のまとめ・評価問題

評価問題

ブロックを使ったり○を書いたりして、□に数を入れましょう。



子供の期待する姿

ブロックを使ったり、○を書いたり、自分なりの方法を使って、□に数を書いている。



なんぼんめ

執筆：東京都品川区立御殿山小学校主幹教諭 内藤信義
編集委員：文部科学省教科調査官 笠井健一
東京都目黒区立八雲小学校校長 長谷 豊

年間指導計画

4/5月 いくつと いくつ
なんぼんめ
6/7月 のこりは いくつ、ちがいは いくつ
どちらが ながい
8/9月 10より おおきいかず
なんじ なんじはん
10/11月 たしざん
ひきざん
12/1月 いろいろな かたち
大きい かず
2/3月 ずを つかって かんがえよう
かたちづくり

本時のねらいと評価規準 (本時 1/2時)

ねらい 方向や位置に着目して順序を考える力を養うとともに、数を用いて順序を表すよさを感じ、日常生活に活用しようとする態度を養う。

評価規準 方向や位置に関する言葉と数を正しく用いて、ものの位置を言い表す方法を考えている。

もんだい うしさんは どこに いるかな。



T：くだものをもらうために並んでいきます。

一番前にいるのはだれですか。

C：ねずみさんです。

T：では、2人目は。

C：うさぎさんです。

T：一番最後にいるのはだれですか。

C：ひつじさんです。

T：では、うしさんはどこにいますか。

C：4人目です。

T：どこから4人目ですか。

学習のねらい | どこから なんにんめと いえば よいのかな？



うしさんは、4人目と言っただけで分かるかな？



前からか、後ろからか言わないと、分からないよ。



うしさんを丸で囲みましょう。そして、「前から」「後ろから」を付けて、お隣のお友達に話してみよう。

自力解決の様子 学び合いの計画



うしさんは前から4人目だよ。



うしさんは後ろから3人目だよ。

上の絵のようなワークシートを配付し、それを元に指差しながら友達に伝えるようにさせます。お互いに話した後に全体で確認し、前と後ろの両方から言えたことを大いにほめましょう。

早く終わったペアにはほかの動物もどこから何

番目にいるかを表現させてもよいでしょう。

例)

C さるは前から3番目で、後ろから4番目。

C ぶたは前から5番目で、後ろから2番目。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

この後、くだものが横に並んでいるなかから「いちごがどこにあるのか」、旗が縦に並んでいるなかから「ハートはどこにあるのか」など、同じように、絵のなかにあるものがどこにあるのかを表現する活動をしていきます。これらの活動をし

た後に、これらの活動を関連付けていきましょう。そして、どこにあるのかを表現する際には、何個目という表現だけでなく、「左から〇個目」「上から〇個目」など位置を表す言葉を付けることが必要であるという共通点に気付かせましょう。



どこにあるのか、
分かりやすく伝える
ためにはどんな
ことが大切かな。



何個目だけでな
くて、「前から」
とか「右から」
とかを付ける。



「前から何個目」
と、「後ろから何
個目」の、2つ
の言い方がある。

学習のまとめ

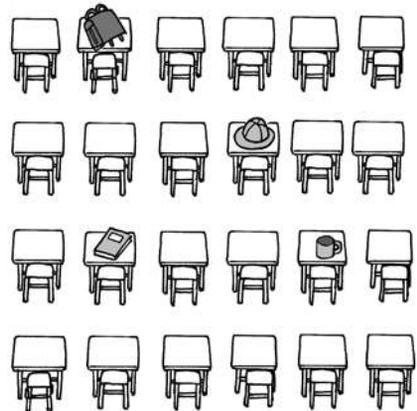
上の関連付けた共通点が学習のまとめになります。一年生なので言葉のまとめだけでなく、これらの表現を生活のなかで適切に使っていくことで、その表現のよさを実感させましょう。

次時には、右のような教室にある帽子の位置を2つの言い方を使って表現していきます。また、動物が並んでいる絵のなかで帽子をかぶっているのが「前から4人」であることから、「前から4人目」という表現と比べて順序を表す表現と集合を表す表現の違いに気付かせていきます。

これらの学習のなかだけで評価してもよいですが、次時の学習後やふだんの生活のなかで以下のようなゲームを取り入れていくことで、表現のよさを実感させましょう。

まとめ

- なんこめだけでなく まえから
などを つける
- 2つの いいかたが ある
- ・ まえから うしろから
- ・ うえから したから
- ・ みぎから ひだりから



評価問題として活用するゲーム1
『だれでしょうクイズ』

①下のようなカードを用意する。

まえから	うしろから	みぎから	ひだりから			
〇にん	〇にんめ	1	2	3	4	5

②カードを引いてそれにあたる人をあてる。
または、それにあたる人がその場で立つ。

例)

まえから

4

にんめ

評価問題として活用するゲーム2
『どこでしょうクイズ』

①名前の札を用意し、それを引く。
②その人がいる場所を言う。
例) 山田さん→「前から2番目、右から3番目」

教科書の問題や指導書に付いているワークシートを用意して確認するだけでなく、この学習以降もこのようなゲームを取り入れて表現する機会をつくりましょう。また、体育の整列の際にも活用するなど生活のなかでも生かしていくことで、そのよさを実感させましょう。その際、教え合ったり助けたりする姿をほめて評価することも学級づくりに役立ちます。

がっこうだいすき

執筆：青森県三沢市立上久保小学校教諭

鈴木庸子

編集委員：文部科学省教科調査官

渋谷一典

文部科学省教科調査官／愛知淑徳大学准教授

加藤 智

青森県三沢市立上久保小学校教頭

木村 智

年間指導計画

4/5月	がっこうだいすき はるをさがそう
6/7月	きれいにさいてね なつがやってきた
8/9月	いきものとなかよし あきをさがそう
10/11月	あきのおもちゃをつくろう むかしからつたわるあそびをたのしもう
12/1月	じぶんでできるよ ふゆをたのしもう
2/3月	しん一年生に学校のことをつたえよう もうすぐ二年生

期待する子供の姿

知識及び技能の基礎	思考力、判断力、表現力等の基礎	学びに向かう力、人間性等
学校探検を通して、学校での生活がさまざまな人や施設と関わっていることに気付く。	探検に行きたい場所を選んだり、探検した場所の特徴を絵や言葉で表現したりして、学校の施設の様子や学校生活を支えている人々などについて考えることができる。	学校の施設や教職員に関心をもって関わろうとしたり、楽しく安心して学校生活を送ろうとしたりしようとする。

スタートカリキュラムの軸として

幼児期の遊びや生活を通した学びや育ちを子供たちが安心して発揮できるようにするために、入学から約1か月間、生活科を中心とした合科的・関連的な学習活動（スタートカリキュラム）の軸として本単元を位置付けました。

単元の流れ（9時間）

学習の流れ

○学校を探検しよう

（3時間＋道徳1）

- 教科書や学校の絵地図を見て、探検に行きたい場所を決める。
- 約束を確認し、学校探検に出かける。
- もっと知りたいと思ったことを話し合う。

○学校にいる人と仲よくなろう

（3時間＋国語科1）

- グループをつくり、誰にどんなことを聞きたいかについて話し合う。
- あいさつや質問の練習をして、会いに出かける。
- 分かったことや気付いたことを伝え合う。

○学校で見付けたことを伝えよう

（3時間＋図画工作科1）

- 学校探検で見付けた人、物、ことのなかから伝えたいことを絵や文で表し、発表する。
- 絵や言葉、写真などを学校の絵地図にまとめる。
- 学校探検をふり返り、感想を交流する。

評価規準等

思 施設の情報と自分の思いを照らし合わせて、探検に行きたい場所を選んでいる。



お部屋がたくさんあるんだね。僕は、○○に行ってみたいな。

知 学校での生活がさまざまな人や施設の働きに支えられていることに気付いている。

態 学校のことを知りたいという思いをもち、会った人に質問して調べようとしている。

どんなお仕事をしているのかな。



思 探検した場所の特徴や利用のしかた、マナーについて、絵や言葉で表現し、考えたことを交流している。

態 これからも学校のさまざまな人と関わって、楽しく安心して学校生活を送ろうとしている。



またあの先生とお話したいな。

※評価規準等の **知** = 知識・技能、**思** = 思考・判断・表現、**態** = 主体的に学習に取り組む態度の観点を示しています。

活動のポイント1 子供の思いや願いをふくらませよう。

生活科では、「子供の思いや願いに基づいた体験活動」と、「思いや願いを高める表現活動」を大切にしましょう。学習対象に直接働きかける体験活動の後に、それをふり返る表現活動を設定することで、子供の思いや願いがふくらみます。試行錯誤しながら繰り返し対象と関わることで、気付きの質が高まっていきます。

【学習活動の流れ】 ○がっこうを たんけんしよう



活動のポイント2 園との接続を意識した活動を展開し、子供たちの自己肯定感を高めよう。

園での学びを生かして、子供たちが安心して小学校生活に移行できるような活動をスタートカリキュラムに設定することが有効です。

	スタートカリキュラム		
	入学5日目	6日目	7日目
登校から始業まで	のんびりタイム	ランドセル、上着、道具の片付け ・連絡帳の提出	自由遊び
1校時	わくわく 線なぞり できるかな	わくわく どんなやくそくがあるかな (道徳)	なかよし ならびっこを してみよう
2校時	なかよし なかよしゲーム をしよう	みなんで 体操をしよう	わくわく がっこうを たんけんしよう

○のんびりタイム

写真などを見ながら学習用具や荷物の片付けをし、終わったら自由遊びをする。

○なかよしタイム

学年や学級で歌や体操、読み聞かせをする。

○わくわくタイム

生活科を中心にして、他教科等の内容を合科的・関連的に指導する。

このような活動を時間にゆとりをもって設定し、楽しみながら行うことで、子供の「できた」という自信につながり、学校生活への安心感と自己肯定感が高まっていきます。

活動のポイント3 スタートカリキュラムをチーム学校で推進しよう。

スタートカリキュラムを進めるにあたっては、担任はもちろん、管理職、特別支援学級担任、支援員、学校司書、地域ボランティアなどで共有し、組織的に取り組むことが必要です。めざす子供をしっかり見据え、教師が手を出しすぎないことも必要です。



めざす子供の姿 ○あいさつがしっかりできる子 ○相談して問題を解決できる子

※学習活動の実施にあたっては、新型コロナウイルス感染症に関わる各自治体の対応方針を踏まえるなど、子供の安全の確保に向けて十分配慮することが必要です。

はるをさがそう

執筆：青森県三沢市立三沢小学校教諭

高田明子

編集委員：文部科学省教科調査官

渋谷一典

文部科学省教科調査官／愛知淑徳大学准教授

加藤 智

青森県三沢市立上久保小学校教頭

木村 智

年間指導計画

- 4/5月 がっこうだいすき
はるをさがそう
- 6/7月 きれいにさいてね
なつがやってきた
- 8/9月 いきものとなかよし
あきをさがそう
- 10/11月 あきのおもちゃをつくろう
むかしからつたわるあそびをたのしもう
- 12/1月 じぶんでできるよ
ふゆをたのしもう
- 2/3月 しん一年生に学校のことをつたえよう
もうすぐ二年生

期待する子供の姿

知識及び技能の基礎	思考力、判断力、表現力等の基礎	学びに向かう力、人間性等
春の自然や草花を観察したり、それらで遊んだりする活動を通して、春の自然の様子や自然を利用したり、遊ぶ物を作ったりすることの楽しさに気付く。	春の自然や草花を観察したり、それらで遊んだりする活動を通して、自分が楽しんだ遊びや感じ取った自然の様子を考えたり、遊び方を工夫したりすることができる。	春の自然や草花を観察したり、それらで遊んだりする活動を通して、季節の変化を取り入れて自分の生活を楽しくしようとする。

単元の流れ（6時間）

学習の流れ	評価規準等
<p>○春についてお話ししよう（2時間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・春について知っていることを出し合う。 ・校庭で自然遊びをし、見つけたものを発表する。 	<p>知 これまでの経験や身近な自然の様子から、冬から春へと季節が移り変わっていることに気付いている。</p>
 <p>何を見つけたかな。</p> <p>たんぽぽが咲いていた。黄色のじゅうたんみたい。</p> <p>お花はいいにおいだったよ。</p> <p>たんぽぽで何か作りたいな。</p> <p>ちょうちょを見つけたよ。</p> <p>おもしろい形の葉っぱを見つけたよ。</p>	<p>思 諸感覚を生かして、春の自然に関わったり、楽しんだりしている。</p> 
<p>○公園に行き、「春」と仲よしになろう（3時間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・春の植物を見つけて楽しむ。 ・草花遊びや虫とりを楽しむ。 ・いろいろな草花遊びを試しながら、遊びを工夫する。 	<p>知 身近な自然は、いろいろな遊びに利用することに気付いている。</p> <p>態 身近な春の自然を取り入れて、自分の生活を楽しくしようとしている。</p>
<p>○「春」と仲よしになったこと、分かったこと、楽しかったことなどを伝え合おう（1時間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「春と仲よし」を終えて、分かったこと、楽しかったことなどを発表する。 ・ふり返りを紹介し合う。 	

※評価規準等の知=知識・技能、思=思考・判断・表現、態=主体的に学習に取り組む態度の観点を示しています。

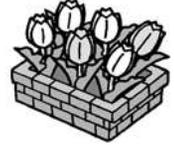
活動のポイント1 1年間を見据えて、五感を使った体験活動を十分にさせよう。

本単元では、四季を通して自然や人々と存分に関わりながら季節に応じた遊びを楽しむことができる活動を設定します。自然との関わりは、子供たちにとってさまざまな気付きをもたらします。春に諸感覚（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚など）を使って十分に体験活動を行い、春のよさや楽しさを体感できるようにしましょう。内容（5）季節の変化と生活の入り口の単元です。「春」で感じたよさや楽しさを他の季節でも見付けたり比べたりできるとよいですね。春は見方・考え方の素地を育てる段階です。



こんな活動もおおすすめです！

マイツリーやおすすめエリアを決めて、1年間を通して関わりましょう。



活動のポイント2 ICTを活用して、次への活動に生かそう。

活動の様子を教師がタブレット端末で撮影し、写真を基に振り返らせることで、夏や秋の学習に結び付けていくことができます。「春」に教師が意図や視点（「活動のポイント1 こんな活動もおおすすめです！」参照）をもって対象を撮影することで、夏や秋と比べる視点を与えることもできます。

タブレット端末での撮影は、子供の発達に応じて徐々に子供に移行していってもよいでしょう。



評価のポイント 子供の変容を多様な表現活動で見とろう。

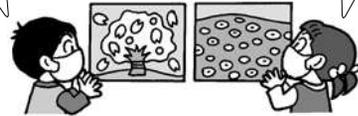
写真へのコメントで見とる

子供のつばやきや思考を教師と一緒に言葉化します。活動中の思いや願い、比べたり、たとえたりしているつばやきなどを言葉化することで、子供の变容を見とることができます。

徐々に子供が自分で書けるように支援していきましょう。

桜の花びらがハートみたいだよ。

いいにおいするよ。



多様なワークシートで見とる

子供たちは、諸感覚を十分に使って自然の素晴らしさを味わいます。活動中や活動後に、子供たちが見つけたものや自分が遊んだことをカードに書きます。カードは発達の段階や子供の思い、実態に合わせて、絵だけのカード、絵と文のカードなど、何種類か用意して子供に選ばせるとよいでしょう。



絵だけのカード



絵と文のカード



対象をじっくり観察したい子供のための虫めがねカード

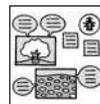
身体表現から見とる

この時期の一年生は、言葉だけではなく、動作や劇化など、自分の体で様子を表現することもあります。このような表現のなかにある子供の気付きをしっかりと見とることも大切です。



掲示を工夫する

春・夏・秋・冬と1年間を通じて教室に写真と子供のコメントを掲示することで、季節の移り変わりを比較することができます。写真へのコメントの内容から「見付ける」「比べる」「たとえる」などの思考を教師が見とり、評価に生かしていくことも考えられます。コメントを通して自分自身の成長に気付く子供たちも出てくるでしょう。



夏

秋

冬

小一 体育科 ヒントとアイデア

「こころ」と「からだ」スイッチ・オン!!

体づくりの運動遊び ～体ほぐしの運動遊び～

執筆：東京都品川区立豊葉の杜学園主任教諭 清水 徹
 編集委員：国立教育政策研究所教育課程調査官 塩見英樹
 東京都品川区教育総合支援センター統括指導主事 唐澤好彦

年間指導計画

- 4/5月 体づくりの運動遊び(体ほぐし)
表現リズム遊び(表現・リズム)
- 6/7月 器械・器具を使つての運動遊び(固定施設)
水遊び
- 8/9月 体づくりの運動遊び(多様な動き)
走・跳の運動遊び(走)
- 10/11月 器械・器具を使つての運動遊び(鉄棒)
器械・器具を使つての運動遊び(跳び箱)
- 12/1月 ゲーム(ボールゲーム)
器械・器具を使つての運動遊び(マット)
- 2/3月 走・跳の運動遊び(跳)
ゲーム(鬼遊び)

授業づくりのポイント

「体ほぐしの運動遊び」は、手軽な運動遊びを行い、自分の心と体の変化に気付いたり、友達とかかわり合ったりする運動遊びです。運動遊びに取り組み「楽しかった!」という気持ちだけで終わらせるのではなく、心と体に向き合つて学んだことを、子供たちが気付いていけるようにすることが大切です。多様な動きをつくる運動遊びと、取り上げる運動が似通ってくるがありますが、「ねらい」が異なります。例えば、用具を操作する運動遊びは、上手に用具を操作できるようにすることが「ねらい」ですが、体ほぐしの運動遊びで用具を用いる

場合は、心と体の変化に気付いたり友達とかかわり合ったりすることが「ねらい」となります。

そのため、教師が言葉がけを工夫し、心や体の変化への気付きを促すことや友達と一緒に体を動かすと楽しさが増すことなどのかわり合いにつなげていきます。

また、体ほぐしの運動遊びは、技能の習得・向上を直接ねらうものではないことから、「技能」についての学習評価は行わず、運動遊びに取り組んでいる様子から、行い方を理解しているかの「知識」についての評価を行います。

楽しく運動遊びをしよう

- いろいろな体ほぐしの運動遊びを知り、体ほぐしの運動遊びの楽しさ、心地よさを味わおう!
- 友達とかかわり合いながら、いろいろな運動遊びをしよう!

運動遊びとの出会い

まずは、誰にでもできそうで、安心して取り組めるやさしい運動遊びからはじめます。1人でできる運動遊びや少人数の友達とかかわれる運動遊びを通して、自分の心と体に向き合ったり、友達とかかわり合ったりできるようにしていきましょう!

1人でできる運動遊び

ボールキャッチ
いろいろなライン走り
体じゃんけん

ペアでできる運動遊び

ペアでストレッチング
ボールはさみ
バランスくずし

やさしい運動遊び

今日は〇〇して遊んでみよう!
友達と一緒に〇〇して遊んでみよう!

心と体の変化への気付き

楽しく遊べたね。遊んでみてどうでしたか?

遊ぶ前と後で何か気持ちの変化はありましたか?

楽しかった!たくさん動いたらハアハア言って、ドキドキしているよ!

運動して汗をかいたら気分がすっきりしたよ!

友達とかかわり

見て見て。こんなところでもボールは喜んでみたよ

「せーの」で伸ばそうね! ゆっくりじっくり

友達と一緒にだといろいろできるね!

友達と一緒にだと楽しくなるね! ほかにどんな遊び方があるかな?

上手にできているね。友達にも教えてあげよう!

※なお、授業を行う際には、地域の感染状況に応じて、以下の新型コロナウイルス感染症対策を講じましょう。
 ・子供たちに授業前後の手洗いを徹底する。 ・子供同士が近接する運動遊びは活動時間の1/3程度とする。
 ・活動中は不必要に大声を出さないようにする。 ・集合・整列時は子供同士の適切な間隔を確保する。 など

単元計画

	1	2
0分	体ほぐしの運動遊び	
	・集合、整列、あいさつ ・準備運動	
	<p>楽しく運動遊びをしよう</p> <p>1いろいろな体ほぐしの運動遊びの行い方を知り、やってみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 誰にでもできそうで、安心して取り組めるやさしい運動遊び（1人やペアでできる運動遊び）を行う。 運動遊びを通して、心と体の変化に気付いたり、友達とかかわったりする。 <p>工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう</p> <p>2教師の言葉がけをヒントに、遊び方を工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 動的な遊び、静的な遊びを組み合わせると気付きを促す。 動き方や人数の工夫など、遊び方を工夫してもっと楽しむ。 <p style="text-align: right;">※1時間目は「楽しく運動遊びをしよう」、2時間目は「工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう」の時間を多く設定することが考えられます。</p>	
45分	・ふり返り ・整理運動 ・あいさつ	

※多様な動きをつくる運動遊びの単元の前半に帯で入れる行い方もありますが、子供たちがねらいを十分に達成することができるように、1単位時間での実践を示しています。

工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう

- ・遊び方を工夫して、もっと楽しくなるようにしよう!
- ・グループで、クラス全員でなど、人数を変えていろいろな体ほぐしの運動遊びに取り組もう!

教師が言葉がけを工夫し、遊び方の工夫に気付いたり、心や体の変化で気付いたことを子供同士で伝え合ったりできるようにします。また、人数を変えて取り組むことを通して、友達と一緒に体を動かすと、より楽しさが増すことを体験できるようにします。

工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう 遊んだ後の自分や友達の体はどうなっているかな?

動的な運動遊び → 静的な運動遊び → 動的な運動遊び

たくさん動いたらハアハア言って、ドキドキしているよ!

ドキドキがゆっくりになってきたよ

だんだんハアハア言わなくなってきたよ

体を動かしたらまたハアハアしてきて、もっと汗をかいているよ

「動→静→動」の流れで、心や体の変化に気付きます

遊びの広がり(動き方の工夫) ほかにもどんな遊び方があるかな?

片足やカニの動きでやってみよう!

ボールをはさむ場所を変えてみよう!

〇〇さんの動き方、面白い! 自分はどうな動きにしようかな

リレーで競争しても楽しいね!

かかわりの広がり(人数の工夫) 人数を増やしたらどうなるかな?

友達と一緒にやると、面白い。もっとドキドキしたよ!

人数が増えると、ちょっと難しくなるけど、もっと楽しくなったよ!

友達と一緒にだと、こんな遊びもできるんだね。

全員で投げ上げキャッチがそろったよ! すごい!

「どうぶつランド」

表現リズム遊び～表現遊び・リズム遊び～

執筆：東京都品川区立豊葉の杜学園主任教諭

藤原侑哉

編集委員：国立教育政策研究所教育課程調査官

塩見英樹

東京都品川区教育総合支援センター統括指導主事

唐澤好彦

年間指導計画

- 4/5月 体つくりの運動遊び(体ほぐし)
表現リズム遊び(表現・リズム)
- 6/7月 器械・器具を使つての運動遊び(固定施設)
水遊び
- 8/9月 体つくりの運動遊び(多様な動き)
走・跳の運動遊び(走)
- 10/11月 器械・器具を使つての運動遊び(鉄棒)
器械・器具を使つての運動遊び(跳び箱)
- 12/1月 ゲーム(ボールゲーム)
器械・器具を使つての運動遊び(マット)
- 2/3月 走・跳の運動遊び(跳)
ゲーム(鬼遊び)

授業づくりのポイント

「表現遊び」と「リズム遊び」の両方の運動遊びを豊かに体験するなかで、中学年からの表現運動につながる即興的な身体的表現能力やリズムに乗って踊る能力、コミュニケーション能力などを培えるようにしていきます。

授業の流れは、単元を通して毎時間「表現遊び」「リズム遊び」の両方を組み合わせて行います。授業の前半

では、リズム遊びの時間を15分間程度とり、ロックやサンバなどの軽快なリズムの曲を取り上げ、リズムに乗って弾んで踊ることを楽しみながら踊ります。

授業の後半には、「動物」「昆虫」などの小テーマごとにイメージを広げて、そのものになりきって全身で即興的に踊ります。

楽しく運動遊びをしよう

- ・軽快なリズムに乗って全身を弾ませて即興的に踊ろう!
- ・題材そのものになりきって即興的に踊ろう!

運動遊びとの出会い

準備運動では心と体を十分にほぐしましょう。リズム遊びや表現遊びでは、子供がいきいきと踊ることができるような曲や題材を選んで、踊る楽しさを十分に味わわせていきましょう。

準備運動

表現しやすくなるように準備運動で心と体を十分にほぐす。



昆虫太極拳

軽快なリズムに体を弾ませながら、提示された昆虫を連続で表現しながら踊る。



だるまさんの1日

「だるまさんが〇〇した」の〇〇の内容に合った動きをする。

踊る楽しさを味わう(最初の段階)

リズム遊び

教師のリードでさまざまな動きを経験し、リズムに乗って踊る楽しさを味わう。

鷲が羽を大きく動かして飛んでいる様子は、こんな感じかな



「おへそを上下前後左右に動かすつもりで踊ろう」「両手両足を大きく動かそう」

「前後左右にステップしてみよう」「いろんな方向に回ろう」「髪の毛も踊るように弾もう」

表現遊び

動物のイメージをふくらませたうえで、動物に変身して踊ることを楽しむ。

足を交互に出したり、腕を振ったりして踊ると楽しいな



「ゆっくり獲物に近付こう」「えさをジャンプして捕まえるよ」

「そおっと、ゆっくり足音をたてないで」「急に襲いかかるぞ!ピュン!」「表情までその動物になりきろう」

踊る楽しさを味わう(進んだ段階)

リズム遊び

友達の様子を真似したり、友達と一緒に踊ったりして、踊る楽しさを味わう。また、動きを選んだり、新しい動きを見付けたりして踊る楽しさをさらに味わう。

おへそが右や左に揺られて踊っているね



横に並んで踊ってみよう!



「友達の真似をして踊ってみよう」「〇〇さんの動き、面白いね。みんな

で真似してみよう」「手や足を大きく動かして踊っているね」

表現遊び

動物の動きの特徴を、跳んだり転がったり這ったり回ったりするなどの全身の動きで表現している子供を取り上げ、みんなで見て真似して踊る。

チーズに向かってちょこちょこ走ろう



ぞうがのしのし歩いてやってきたぞ!鼻を腕でやってみよう!



「ネズミがチーズを見つけたぞ!小さく素早く動いてみよう」

「〇〇さんの腕がぞうの鼻のように大きく力強く動いているね」

単元計画

	1	2	3	4	5
0分	楽しく運動遊びをしよう			工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう	
	・集合、整列、あいさつ				
45分	1 学習の流れを確認する 4 リズム遊び	2 心と体をほぐす (準備運動) 先生の真似をして	3 めあての確認 ・友達と一緒に	好きな動きを選んで	
	5 表現遊び ・これまで見たことのある生き物を想起させたり、イラストを提示したりして、そのものになりきって踊ってみる (何かになりきって踊る楽しさを十分に味わう)。	5 表現遊び ・いろいろな生き物の動きを教師のリードで踊る。 ・自分で好きな生き物を選び、特徴的な動きを意識して即興的に踊る。 例) 2時:動物園の生き物 3時:昆虫 4時:海の生き物	6 友達と好きな生き物を選び、簡単なお話で続けて踊る ・2~3人組の友達と取り上げた生き物のなかから好きなものを選んで、急変する場面を入れながら続けて踊る。	5 表現遊び ・これまで取り組んで楽しかった生き物を選んで踊る。	6 表現遊びメドレー ・円の隊形になり、全員でそれぞれの生き物の動きを続けて踊る (簡単なお話にして)。
・ふり返り ・整理運動 ・あいさつ					

工夫してもっと楽しく運動遊びをしよう

- ・これまでに学習してきた動きや新たに見つけた動きで踊ってみよう!
- ・友達と一緒に、動きを真似したり、そろえたりして踊ろう!

これまでに学習した動きや新しく見つけた動きに取り組んだり、友達と一緒に踊ったりすることで、よりさまざまな動きが経験・獲得できるようにします。また、教師は子供に自己決定を促すような言葉をかけ、子供が自ら進んで動きを選んで踊ることができるようにします。

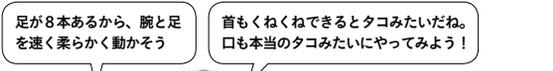
遊びの広がり (動き方の工夫)

リズム遊び これまで踊った動きのなかから、もっとやってみたい動きや、友達と一緒にやってみて楽しかった動きを選んで踊る。



「これまでにした踊り方にはどのようなものがあるかな?」
「友達のような動きを真似して踊ったかな?」
「ほかにもどんなふうにかかわって踊ることができかな?」

表現遊び 自分たちで「大変だ、〇〇だ!」などと、急変する場面を入れて簡単なお話にして続けて踊る楽しさを味わう。



「広い海の中をタコが気持ちよさそうに泳いでいるぞ」
「大変だ!! 大きな波が来たぞー!」(急変場面)
「おや? だんだん波が弱まってきたぞ」

かかわりの広がり (人数の工夫)

第5時の最後には面白かった生き物の様子や動きを出し合い、円形になってみんなで一緒に真似をしながらメドレーで踊ります。

円の中央で踊っている子の動きをみんなで真似しよう



〇〇さんのあの動きが面白いな。みんなで見合っで踊ると楽しいな