

# 第1学年

---



## 学びの 카테고리 「遊び」

---

子供たちは、小学校入学前までに遊びを通して、自立心や協同性等が育まれてきた。入学後大きく環境が変わる子供たちの安心感を高めることができるように、遊びという活動を継続していく。また、遊びそのものが子供たちにとって楽しく、面白いという性質もある。「自分ができていることを考える」「自分の長所に気付く」など、本校の第1学年で願う姿に迫っていく。

古村 真里江  
舟橋 和恵  
小笠原 淳

第1学年1組 年間指導計画 「学びの 카테고리」：遊び (全136時間)

第1学年の目標	(1) 問題解決力に関わって		よりよい遊びになるように工夫したり、よりよい人との関わりを目指したりすることを通して、自分や仲間が楽しくなるために自分ができることを考え、やり切ることができるようにする。										
	(2) 関係構築力に関わって		遊びの中で生じるエラーやジレンマに対して、もっと遊びを楽しむための工夫を考えるための話し合い活動を通して、仲間の考えを肯定的に聞き、よりよい考えを生み出し、活動することができるようにする。										
	(3) 貢献する人間性に関わって		より楽しい遊びになるように工夫したり、よりよい人との関わりを目指したりすることを通して、自分の長所に気付き、自分や仲間が幸せになるための方法を考え、仲間と共に行動しようとする態度を養う。										
カテゴリー設定の理由	子供たちは、小学校入学前までに遊びを通して、自立心や協同性等が育まれてきた。入学後大きく環境が変わる子供たちの安心感を高めることができるように、遊びという活動を継続していく。また、遊びそのものが子供たちにとって楽しく、面白いという性質もある。「自分ができることを考える」「自分の長所に気付く」など、本校の第1学年で願う姿に迫っていく。												
学びの基盤となる道徳的諸価値	○よりよい学校生活、集団生活の充実 ・節度、節制 ・親切、思いやり ・友情、信頼												
学びを構成する要素	楽しさ 人 相手 仲間 集団 学校 植物 自然 工夫 言葉 決まり 喜び 達成感												
月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
単元名(時数)	「ふぞくしょうちゅうがっこうってどんなところ？」 「あさがおとなかよし」(48時間)				「みんななかよし だいさくせん」 (30時間)			「もっと！みんななかよしだいさくせん！」 (30時間)		「おにいさん・おねえさんにまかせてよ！」 (28時間)			
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○附属小中学校のことを知るために、学校探検をしたいという気持ちをもつ。</li> <li>○学校探検する。(学級のみんなとグループのなかまで)</li> <li>○わくわく知りたいと思ったことを学校の職員にインタビューする。</li> <li>○仲間に分かったことを発表する。</li> </ul>				を新 取しり 集いよ す遊い るび遊 をび 見に 付す ける た め の に工 情夫 報や	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学級の仲間ともっと仲良くしたいという気持ちを持ち、どんな遊びをしてみたいか考える。</li> <li>○遊びの計画・準備をする。</li> <li>○実際に遊んで、楽しく過ごす。</li> <li>○遊びを振り返る。</li> <li>○さらに遊びたい遊びを考える。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>○他学級や他学年等、誰とでもなかよく楽しく遊びたいという気持ちを持ち、今までの遊びの経験や学びを生かして何をしたらよいかを考える。</li> <li>○遊びの計画・準備、遊びに勝つ準備をする。</li> <li>○実際に遊んで、楽しく過ごす。</li> <li>○遊びを振り返る。</li> <li>○さらに遊びたい相手や遊びを考える。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○新しく入学する予定の子供たちに楽しんでもらえるようにするにはどうしたらよいか、何をすればよいかを考える。</li> <li>○遊びなどの計画・準備をする。</li> <li>○実際に迎えて、楽しく過ごす。</li> <li>○やってみた内容を振り返る。</li> <li>○1年間を通して、自分ができるようになったことを振り返る。</li> </ul>		
想定されるエラー(■) ジレンマ(●) 【道徳的諸価値】	<ul style="list-style-type: none"> <li>■探検中、迷子になる。</li> <li>■探検の決まりを守れない。</li> <li>●仲間と行きたい場所が違う。</li> <li>【礼儀、親切・思いやり、感謝、節度、節制、よりよい学校生活の充実など】</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>■自分から遊びに参加できない。</li> <li>■ルールを守ることができない。</li> <li>●仲間の考えを受け入れることができない。</li> <li>【善悪の判断・自律・自由と責任、希望と勇気・努力と強い意志、個性の伸長、よりよい学校生活・集団生活の充実など】</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>■実際にやると、思っていたように楽しめない。</li> <li>■会を自分たちで上手に進めることができない。</li> <li>●仲間とやりたいことが違う。●仲間とアイデアが対立する。</li> <li>【善悪の判断・自律・自由と責任、希望と勇気・努力と強い意志、個性の伸長、よりよい学校生活・集団生活の充実など】</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■新1年生が喜びそうな遊びが分らない。</li> <li>■自分たちで遊びの準備を進められない。</li> <li>■自分の成長に気付くことができない。</li> <li>●自分と仲間のやりたいことが両方できない。</li> <li>【家族・家庭生活の充実、個性の伸長、自主・自律、よりよい学校生活・集団生活の充実など】</li> </ul>		
人材活用施設	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の先生</li> <li>・調理員 事務員 警備員</li> <li>・学校の校舎</li> <li>・かぞく(2年生)</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>・教室</li> <li>・砂場</li> <li>・グラウンド</li> <li>・特別教室</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・他学級・他学年のなかま</li> <li>・相手学級の先生</li> <li>・教室・特別教室・体育館</li> <li>・グラウンド、砂場</li> <li>・地域の公園</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・新1年生</li> <li>・新1年生を迎えることに関わる先生(教頭、部主任)</li> <li>・体育館</li> </ul>		
教科等との関連	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語：こんなものみつけたよ どうぞよろしく としょかんへいこう わけをはなそう おおきくなった</li> <li>・算数：10までのかず なんばんめ かずしらべ</li> <li>・図画工作：かきたいものなあに すなばあそび</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語：ききたいなともだちのはなし しらせたいな見せたいな</li> <li>・算数：なんじなんじはん</li> <li>・音楽：はくをかんじよう</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語：ともだちのことしらせよう てがみでしらせよう</li> <li>・算数：たしざん ひきざん いろいろなかたち</li> <li>・図画工作：おってたてたら おはなしからうまれたよ</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語：ことばを見つけよう これはなんでしょう いいこといっぱい1年生</li> <li>・算数：大きなかず ずをつかってかんがえよう</li> <li>・体育：ボールあそび マットランド からだつくりあそび</li> </ul>		

単元名	本単元の目標		
	問題解決力	関係構築力	貢献する人間性
もっと！みんななかよし だいさくせん！ (30【15×2】)	相手を楽しませるよりよい遊びになるように工夫することを通して、自分も仲間も楽しく過ごすために自分ができることを考え、最後までやり切ることができるようにする。	やりたい遊びや遊び方の違いなどのエラーやジレンマを仲間と話し合いながら解決しようとするを通して、仲間の考えを肯定的に聞き、よりよい考えを生み出しながら活動することができるようにする。	より楽しく遊ぶために工夫したり、相手のことを考えて関わったりすることを通して、自分の長所に気付き、自分と仲間が幸せになる方法を考え、仲間とともに行動しようとする態度を養う。

活動の計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>学級遊びの経験を生かして、「学級の仲間以外とも遊びたい」という願いをもち、一緒に遊ぶ相手を決める。</li> <li>遊びの会のめあてを考える。(2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>必要な準備を考える。</li> <li>めあてに合うと思う遊びを集める。</li> <li>相手の学級の先生にインタビューをする。(3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>仲間と話し合っって遊びを学級で決定する。</li> <li>自分がどの遊びを進めるか決め、仲間と役割分担をする。(3)</li> <li>遊びを進める練習をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学級の仲間と遊びを順番に試したり話し合ったりしながらより楽しく遊ぶにはどんなことを工夫するとよいか考える。(5)</li> <li>遊びの会のリハーサルをする。(5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に相手学級を招待して遊ぶ。</li> <li>遊びの会で楽しかったことや、もっとよくできることを振り返る。(2)</li> <li>次の遊びの会へのめあてをもつ。(2)</li> </ul>
加筆修正欄					
想定される姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>関わりが多い学年と遊びたいという思いと、関わりが少ない学年と遊びたいという思いが出てくる。</li> <li>相手に喜んでほしい、自分も楽しみたいと願う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前単元までに学級の仲間と遊んで楽しかった遊びを想起して候補を考える。</li> <li>自分たちで実際に遊んでみて考えようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分がやりたい遊びだけでなく、招待する相手が楽しめるような遊びを選ぼうとする。</li> <li>グループの仲間とルールや約束を考えたり、自分の役割を何度も練習したりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に遊びを試す中で、自分たちの計画のよさや問題点に気付く。</li> <li>問題点を改善するために、様々な方法を仲間と一緒に考えようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手に声をかけながら、楽しく遊ぶ。</li> <li>相手が楽しんでくれたことに喜びを感じ、自分のできたことに気付く。</li> <li>次はより楽しくなるようにしようと思欲をもつ。</li> </ul>
実際の姿					

エラー・ジレンマ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自分がやりたい遊びと仲間が提案した遊びが違うことに葛藤する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■実際にやってみると、思ったように楽しめない。</li> <li>●より楽しい遊びにするためのアイデアが仲間と対立したり、仲間の意見に納得できなかったりすることに葛藤する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■自分たちが想定したとおりに会がスムーズに進まない。</li> </ul>
----------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------



## (1) 目標

遊びの会で計画している遊びを実際に行って仲間と体験を共有し、楽しくできた理由や楽しくできなかった理由とその改善点を仲間と話し合うことを通して、自分も仲間も楽しく遊ぶというめあてを達成するために、よりよい遊びにするための遊び方の工夫や自分にできることを考えることができる。(問題解決力)

## (2) 道徳的価値判断に関わって

仲間と一緒に、仲良く活動する楽しさやそのよさに関わって考え、実際に遊びを試しながら自分も仲間もより楽しく遊ぶための改善策を考える話し合いを行う。

本時 (11/30)

活動内容 (○教師の発問 ・ 予想される児童の言動)	教師の手立てと見届け
<p><b>1 遊びの会のめあてを確かめる。</b> ○みんなで決めた遊びの会のめあてと、そのために今日やることはなにかな。 ・みんなが「楽しかった」と言ってくれるような会にすると決めたよ。 ・みんなが楽しいと思えるように、遊びを工夫していきたいな。そのために、みんなで試しにやってみたいな。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p>「みんな」がたのしいあそびになるように、さくせんをかんがえよう。</p></div> <p><b>2 グループ3が企画した当日の遊びを実際に行い、感想を交流する。</b> ○みんなで遊んでみた感想を仲間にお話しよう。 ・楽しかったです。どうしてかということ、おにになれたからです。 ・うれしかったです。どうしてかということ、みんなで安全に遊べたからです。 ・おもしろくありませんでした。同じ子が何回もおにになっていて、おにができなかったからです。 ・ルールを守らずに遊んでいる人がいました。ルールを守らない人がいると、あまり楽しくないと思います。</p> <p><b>3 うまくいかなかったことに対する解決策を考える。</b> ○(例) <u>ルールを守れない人がいたことで、楽しくなかったという仲間がいたみたいだね。どうするとみんなが楽しくなるか、アイデアを考えてみよう。</u> ・厳しく注意をすると楽しい気持ちじゃなくなるよ。優しく教えてあげるとよいと思うよ。(自分にできること) ・ルールを守ることができないのは、遊び方が覚えられなかったのかもしれないよ。分かりやすいように紙に書いて準備したらどうかな。(自分にできること) ・ルールが難しいから、ルールを少し変えて、簡単してみたらどうかな。(ルールの工夫) ・ルールを変えたら、簡単すぎでおもしろくないかもしれないからいやだな。(ルールの工夫) ・変えたルールでもう一度試してみたいな。</p> <p><b>4 本時の振り返りをする。</b> ○自分の気持ちに近い顔はどれかな。今日のみんなの顔と一言コメントを教えてね。 ・☺ (よかった・楽しかったです。) どうしてかということ、もっと楽しくするための新しいルールを考えたからです。 ・☹ (よくなかった・あまり楽しくありませんでした。) どうしてかということ、まだ同じ人ばかりおにになることがあると思うからです。</p>	<p>○会のめあてや、前時までの遊びの振り返りを可視化して、今までの体験を共有できるようにする。</p> <p>○「楽しかった」「うまくいかなかった」などの感想に対して、「どうしてそう思ったのか」と理由を問うことで、楽しくできたことの価値付けをしたり、解決策を練るための意識付けをしたりする。</p> <p>○問題点の中でも、仲間との関わり方について振り返っている感想を取り上げて改善策を考える活動につなげる。</p> <p>○今までの遊びの振り返りを示し、自分たちの経験から、改善策を考えるヒントがないか考える。</p> <p>○「ルールを守れない人はどうして守れなかったのだろうか」などと問題点を生んだ行動の理由を問うことで、一緒に遊ぶ人の気持ちを考える視点をもてるようにする。</p> <p>○解決策についての考えを「遊びのルールの工夫」と「自分にできること」に分け、整理してまとめていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p><b>目標に迫った姿をどのように見届けるか</b> 実際に遊んだ感想をもとに、相手の気持ちを考えたり、今までの遊びの経験を生かしたりして、よりよく遊ぶための改善案を考えている。(問題解決力) ・解決策を話し合う場における発言の内容や振り返りカードの一言コメントで見届ける。</p></div> <p>○解決しきれていないと感じている振り返りも認め、次時以降の活動につなげていくことで試行錯誤の過程を大切にしていく。</p>