

## 第1学年 生活科 学習指導案

日 時 令和5年11月2日(木) 第2校時  
児 童 1年A組 25名・1年B組 25名  
指導者 T1:松本 美佳 T2:高畠 瑠衣

### 1 単元名 むかしからのあそびをたのしもう

### 2 単元について

本単元は、小学校学指導要領生活科編に示されている内容「(8) 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝えあう活動を通して、相手のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりすることができ、身近な人々と関わることのよさや楽しさが分かるとともに、進んで触れ合いを交流しようとする。」を中核に据えて設定した単元である。

本学年の学園生には、4名の外国籍の児童がいる。しかし、互いに入学した時から一緒に友達という認識のみで、国や文化には全く関心がないのが現状である。そこで、日本の伝承遊びを学習していく中で、遊びは日本だけのものではなく、世界にも遊びがあることに気付かせ、そこから世界に目を向けていく素地としたい。

本学年の学園生は、学校では鬼遊びなど集団遊びを好んでしているが、帰宅後はゲーム機を使用したりSNS投稿動画を視聴したりするなどを好んでいる。

伝承遊びを取り上げることで、素朴な楽しさに触れさせ、ゲーム機以外にもいろいろな遊びがあることに気付かせながら、自らの遊び場を広げていこうとする力をつけさせたい。また、伝承遊びは、習得するには得意な人に教えてもらい、コツをつかむことが必要になる。そこで、伝承遊びを通して、身近な人々や友達とのコミュニケーションを深めていったり、地域のお年寄りやJICA(独立行政法人国際協力機構)や帯広市国際協力派遣員の方に来ていただき遊びを教えてもらったりすることにより、いろいろな人と関わることの楽しさや自国の文化と他国の文化の相違点を感じさせ、自分も相手も大切にしようとする思いを育てていくことができると考える。

### 3 国際理解の目標

#### ● BASIC-1 (地理的項目—知識・理解) ⇒ 【intake活動】

世界の遊びを体験し、いろいろな遊びがあることを知る。日本の昔遊びと違うところがあることに気付く。

#### ● BASIC-2 (文化・言語的項目—体験・経験) ⇒ 【output活動】

見つけた相違点を交流する。似ている遊びがあることや、遊び方は違うが遊ぶ人数や使う道具が似ているなどの相違点を学ぶ。

#### ● BASIC-3 (項目—情報発信・行動的体験・経験) ⇒ 【outcome活動】

自国の文化と他国の文化の相違点を感じながら受け入れ、認めようとするができる。

### 4 単元の目標

地域のお年寄りや外国の方から昔の遊びを教えてもらい、交流や自分なりに工夫した遊びを通して、日本と外国の違いを見つけることができる。

## 5 大空学園の研究に関わって

①自国の文化を大切にすると共に、異文化を認めることができる学園生

日本の遊びと外国の遊びを比較することにより、異文化を認めたり、自分の文化のよさに気付いたりすることができるよう取り組んでいきたい。

②異文化や多様性を尊重し、主体的に行動しようとする事ができる学園生

日本の遊びだけではなく、外国の遊びを体験することにより、異なる文化に興味を示し、さらに知ろうとする意欲につなげられるよう取り組んでいきたい。

## 6 指導計画

学習段階	授業の展開	評価の手立てと観点 □評価 ◆手立て
1次（4時間） （自国を知る）	昔遊びで知っていることを交流する。	□発表・交流・振り返り
	自分たちだけで遊んでみる。	□行動・交流・ワークシート・振り返り ◆学習段階に応じたワークシートを用意する。
	どうしたら上手に遊べるかを話し合う。	□発表・交流・ワークシート・振り返り
	日本の遊びを地域の人に教えてもらう。	□行動・交流・ワークシート・振り返り
2次（2時間） （他国を知る） 【本時】	遊び方には「コツ」があることに気づき、昔遊びが他の国にもあるのではないかとこのころから次時に繋げる。	□発表・交流・ワークシート・振り返り
	外国の遊びを体験し、初めて知った遊びにも日本の遊びと同じように遊び方に「コツ」があることに気付く。【intake活動・output活動】	□行動・発表・交流・ワークシート・振り返り
3次（3時間） （まとめ）	前時までに学んだことからわかったことや、もっと知りたいこと、感想を次時の発表会に向けてまとめる。【output活動】	□発表・ワークシート・振り返り
	この単元で学んだことを発表する。【outcome活動】	□発表・ワークシート・振り返り

## 7 本時の目標

- 外国の方から昔の遊びを教えてもらい、交流や自分なりに工夫した遊びを通して、日本と外国の違いを見つけることができる。
- 世界の遊びを体験し、いろいろな遊びがあることを知る。日本の昔遊びと違うところがあることに気付く。
- 見つけた相違点を交流する。似ている遊びがあることや、遊び方は違うが遊ぶ人数や使う道具が似ているなどの相違点を知る。

8 本時の展開

主な学習活動		□評価◆留意点	●国際理解の活動
T1	T2	<p>◆自国と他国の遊びについて考えることを通して、他国への関心を高める。</p>	<p>●外国にも昔から遊ばれている遊びがあることを知る。 【intake活動】</p> <p>●外国の遊びの遊びかたを知り、実際に体験する。 【intake活動】</p>
<p>○はじめのあいさつ</p> <p>○前時の振りかえりとして、日本の遊びには「コツ」があったことを再確認し、本時では外国の遊びを体験することを確認する。</p> <p>○日本じゃない国の遊びをしたことがあるかな？</p> <p>○どんな国を知っているかな？</p> <p>○違うところはあると思う？</p> <p>○同じところはあると思う？</p> <p>○外国の方々を紹介し、持ってきていただいた遊びを見せる。（やっているところはまだ見せない。形や色などの特徴を子どもたちに伝える。）</p> <p>「どうやってあそぶのかな？」</p> <p>「日本のあのあそびに似ている！でも、あそびかたは同じなのかな？」</p> <p>○外国の方々に遊びを見せてもらう。</p> <p>「私たちも上手にできるかな？」</p> <p>「どうやったらできるのだろう・・・？」</p> <p>○日本の遊びには「コツ」があったことを確認する。</p> <p>「外国のあそびにもコツがあるのかもしれない・・・」</p>	<p>○前時の振り返りについてのT1の問い掛けについて子どもたちが考えるのを支援する。</p> <p>○子どもたちが見えやすいように外国の方々の遊びを見せる。</p> <p>○日本の遊びのコツを提示する</p>		
<p><b>【課題】 にほんのあそびとがいこくのあそびをくらべてみよう！</b></p>			
<p>○コツ集めスタンプラリーについての説明をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>コツ集めスタンプラリー</p> <p>①外国の遊びのブースに行き、外国の方から遊び方やコツを聞く。</p> <p>②ワークシートにコツの付箋を貼る。スタンプを押してもらったら次のあそびへ進む。</p> <p>③すべての遊びのスタンプを集めたら、自分の席へ戻る。</p> </div>	<p>○外国の方にコツを聞くときの子どもたちを支援する。</p>	<p>□遊んでみて、わからないことや難しいことを意欲的に質問している。</p> <p>□外国の方と触れ合いながら遊びを教してもらっている。</p>	<p>●外国の遊びのコツを全体で共有し、日本の遊びとの共</p>

<p>○友達の発表を聞いて、子どもたちがコツに気付くことができるように支援する。</p>	<p>○どんなコツがあったかを共有し、日本の遊びと同じところや違うところを全体で見つける。  「○○は同じだけど、△△は違うんだね！」  「使う道具は似ていたけどコツや遊び方は違った！」  ○1年B組のグマ ハナコキさんのお母さんから、ケニアの文化や遊びについてお話を聞く。  「違うところと同じところがあったね！」</p>	<p>◆安全面に配慮する。  ◆各ブースを周り、進捗状況を見て、声掛けをする。</p> <p>□コツのカードを使って、日本と外国の遊びの共通点や相違点を考えることができる。</p> <p>□友達の発表を聞いて、コツに気づくことができる。</p>	<p>通点や相違点を考える。  <b>【output活動】</b></p>
<p><b>【まとめ】</b> にほんのあそびとがいこくのあそびには、にているところもあるが、ちがうところもある。</p>			
	<p>○振り返り</p> <p>○次時で、本時で分かったことや、もっと知りたいことをまとめることを伝える。</p>	<p>□学習を振り返り、気づいたことを発表している。</p> <p>□進んで発表したり、友達の発表を最後まで聞いたりしている。</p> <p>◆次時の学習の見通しをもてるようにする。</p>	<p>●遊びに共通点や相違点があったように、日本と外国の文化にも共通点や相違点があることを知る。  <b>【intake活動】</b></p>