

	4月			5月			6月			7月			8月			9月			10月			11月			12月			1月			2月			3月											
行事予定	29日 昭和の日			3日 憲法記念日 4日 みどりの日 5日 こどもの日 6日 振替休日						15日 海の日			11日 山の日 12日 振替 休日			16日 敬老の日 22日 秋分の日 23日 振替休日			14日 文化の日 23日 勤労感謝の日			3日 文化の日 4日 振替休日 23日 勤労感謝の日						1日 元日 13日 成人の日			11日 建国記念の日 23日 天皇誕生日 24日 振替休日			20日 春分の日											
国語	はなのみち			つぼみ			おおきくなつた			おおきなかぶ			おむすびころりん			ななことがあったよ			かたかなのかきかた			かたかなあつたま			「おれ」「はね」「はら」「おれり」「まがかり」「そ			かきじゆん			にているかん字と			かきぞめ/一年生のまとめ											
算数	なかまづくりとかず			あわせていくつ			のこりはいくつ			どちらがながい			10よりおおきいかず			おおきいかず			おおきいかず			おおきいかず			おおきいかず			おおきいかず			おおきいかず			おおきいかず											
生活	がっこうだいすき			はなをさかせよう			なつがやってきた			いきものとなかよし			たのしいあきいっぱい			じぶんでできるよ																													
音楽	はくをかんじとろう			はくにのってリズムをうたう			どれみとなかよくなろう			せんりつでよびかけあおう			がっきとなかよくなろう			ようすをともなうべよう			みんなであわせたのしもう																										
図工	すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに			すきなものをいっしょに											
体育	走の運動遊び 中・外			多様な動きをつくる運動遊び 中・外			マットを使った運動遊び 中			固定施設を使った運動遊び 外			水遊び			体ほぐしの運動遊び 中・外			シュートボール(ゴール型) 中			跳の運動遊び 外			運動会			跳び箱を使った運動遊び 中			ミニサッカー(ゴール型) 外			鬼遊び 中			予備時数(「多様な動きをつくる運動遊び」を取り入れてもよい)			投げ入れゲーム(ネット型) 遊び			表現リズム遊び 中		
道徳	はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい			はやくい								
学級活動	きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい			きょうかい								
児童会活動	1年生を迎える会												実習生を迎える会																								6年生を送る会								
クラブ活動	比較 → 関連 → 知識 → 技能 →																																												
行事	入学式			身体測定			避難訓練			交通安全教室			引き渡し訓練			歌声交流会			1学期終業式			2学期始業式			避難訓練			運動会			2学期終業式			3学期始業式			修了式								

目的の達成  
目的の達成  
友達の絆の  
比較

季節のとけを  
とけさせる  
夏休みの  
お楽しみ

自分の演奏と  
友達の反応を  
関連づけ

自分の歌と  
友達の反応を  
関連づけ

自分の歌と  
友達の反応を  
関連づけ

自分の歌と  
友達の反応を  
関連づけ

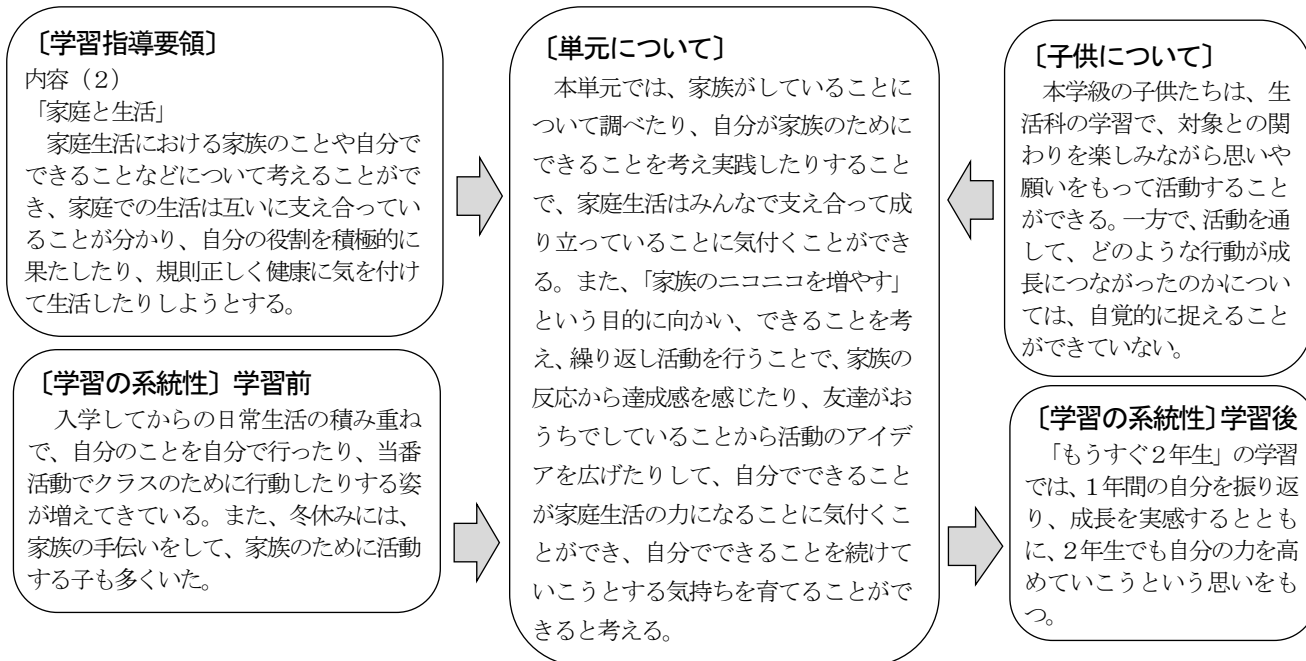
# 第1学年 生活科学習指導案

日 時 令和7年2月15日(土) 2校時  
 場 所 大ホール  
 児 童 男22名 女14名 計36名  
 指導者 鈴木 広太

## 1 単元名

自分でできるよ～家族ニコニコ大作戦～

## 2 単元の指導構想



## 3 指導にあたって

### 視点1 資質・能力を育むためのカリキュラム・デザイン

#### <本単元における深い学びの姿>

家庭生活は、互いに支え合って成り立っていることや、家族のために自分でできることを考えて実践することが、家族で楽しく生活するための力になることに気づき、続けていこうとする姿。

#### <育みたい資質・能力> 多面的思考力→論理的思考力

「考えるための技法」を使って、課題を解決したり、自分なりの考えを生んだりする力

#### 【生活科】

#### 「自分でできるよ」

家族のニコニコを増やすことができたか、自分が家族のためにしたことと、相手の反応を関連付けて考える。

思いや願いが実現したか、活動したことと、相手の反応を関連付けて考える。

#### 【体育科】「表現リズム遊び」

自分のイメージする表現になったか、自分の動きと見てくれた友達の反応を関連付けて考える。

#### 【特別活動】「係活動」

クラスの友達を楽しませることができたか、クラスのためにしたことと、相手の反応を関連付けて考える。

#### 【音楽科】「みんなであわせてたのしもう」

歌声と楽器の音が目指す表現に近づいているか、自分の演奏と聞いてもらった友達の反応を関連付けて考える。

#### 【行事】「6年生を送る会」

6年生に感謝の気持ちを伝えることができたか、自分たちの発表と6年生の反応を関連付けて考える。

## 視点2 深い学びの実現に向かう探究的な単元構成

- 一人一人の家庭に合わせて、自分ができることを決めることができるように、イメージマップを用いて、家族の役割を視覚的に捉えることを促す。
- 自分の実践の振り返りや、友達の実践をもとに次にしたいことを決めることができるように、伝えたい内容が同じ友達同士で具体物を用いて表現したり、友達の実践の様子を見たりする活動を設定する。
- 子供の思いや願いをもとに、家族のニコニコを増やす活動に取り組むことができるように、自分の実践の様子を友達と共有したあと、「もっとニコニコをふやすことはできるか。」を問う。

## 視点3 単位時間の考える活動の充実

- 活動中は、一人一人の思いを楽しみながら伝えることができるように、出店形式にしたり、発表の仕方を複数提示したりする。
- 活動の中で、対象への気付きの質を高めることができるように、個々の思いに合った思考（比べる・例える・工夫するなど）を促す問い返しをする。
- 振り返りの場面では、自分ができることをすることが、家族のためになっていることに気付くことができるように、「家族のニコニコを増やすことができ、どんな気持ちか。」と「どうして、家族のニコニコが増えたのか。」を問う。

## 4 単元の指導計画

### (1) 目標

「家族ニコニコ大作戦」の活動で家庭生活について調べたり、尋ねたりしながら自分でできることを実践する活動を通して、家庭生活を支えている家族のことや、家族のよさ、自分でできることなどについて考え、家族のためにできることをすることで、自分も力になれることに気付くとともに、自分の役割を果たし、よりよい家庭生活をおくることができるようにする。

### (2) 評価規準

知識及び技能の基礎	思考力、判断力、表現力等の基礎	主体的に取り組む態度
① 家庭生活について調べたり、尋ねたりしたことから、家族の役割に気付いている。 ② ニコニコ大作戦の活動を伝え合う活動を通して、自分の生活は家族に支えられていることに気付いている。 ③ ニコニコ大作戦が家族のためになっていることに気付くとともに、家族とつながるよさを実感している。	① 家族の仕事について調べたり、尋ねたりした情報をもとに、自分にできることは何かを考えている。 ② ニコニコ大作戦での活動を伝え合う中で、自分が実践した活動と友達が実践した活動をもとに成果と課題を整理し、次の活動を考えている。	① 自分の家族や友達の家族がしていることの情報をもとに、家族がしていることに関心を高めている。 ② ニコニコ大作戦の活動で、家族のためにできることを決め、進んで取り組もうとしている。 ③ ニコニコ大作戦で家族の笑顔が増えたことに喜びを感じるとともに、これからも家族のために進んで行動しようとする。

### (3) 指導計画

段階	主な学習活動	指導の手立て	気付きの質	評価規準
問題の把握 第一次 五時間	○ 冬休みの生活から、家の中での自分や家族の行動を振り返る。 ・ 休み中は宿題を毎日したよ。 ・ お弁当を作ってもらったよ。 ・ おうちのことって仕事がたくさん。みんなどんなことをしているのかな。 ○ おうちの人の行動について調べる計画を立てる。 ○ おうちの人の行動について、調べたことを伝え合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                         おうちの人たちは、やることがたくさんある。自分たちも、おうちでできそうなことをして、家族の力になりたいな。                     </div>	・ 家族が家でしている役割を整理し、関心をもつことができるように、イメージマップを用意する。 ・ 家族の仕事を見通しをもって調べることができるように、見る視点や聞き方を確認する。 ・ 家族が家庭のためにしていることが様々あることに気付くことができるように、自分たちとおうちの人のしていることが比較できる板書をする。	◇ 直感的な気付き          ◇ 対象のよさや特徴に関する気付き	・ 自分の家族や友達の家族がしていることの情報をもとに、家族がしていることに関心を高めている。 【態】 ・ 家庭生活について調べたり、尋ねたりしたことから、家族の役割に気付いている。 【知】

<p>問題の追究 第二次 十時間</p>	<p>家族ニコニコ大作戦をしよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ニコニコ大作戦で、自分がすることを考え、決める。</li> <li>○ ニコニコ大作戦を行う。</li> <li>○ ニコニコ大作戦の結果を伝え合い、次の活動を考える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・お風呂掃除をしたよ。スポンジでこすると、ピカピカになった。</li> <li>・家族が喜んでくれた。うれしかったな。</li> <li>・もっと、ニコニコにして、家族の力になりたいよ。</li> </ul> </li> </ul> <p>もっと家族のニコニコを増やそう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1回目の活動をもとに、2回目のニコニコ大作戦で自分ができることを考える。</li> <li>○ 2回目のニコニコ大作戦を行う。</li> <li>○ 2回目のニコニコ大作戦の結果を伝え合い、次の活動を考える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がしていたようにお皿を洗ったら「きれいになってうれしい」と言われたよ。</li> <li>・自分でできることがもっとありそう。まだまだニコニコが増やせそうだね。</li> </ul> </li> <li>○ 3回目のニコニコ大作戦の計画を立てる。</li> <li>○ 3回目のニコニコ大作戦を行う。</li> <li>○ 3回目のニコニコ大作戦の結果を伝え合う。(本時) <ul style="list-style-type: none"> <li>・お風呂掃除をしたら、「名人だね」と言われた。うれしかったよ。</li> <li>・ニコニコが増えて、うれしい。もっと続けていきたいな。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ニコニコ大作戦であることを決めることができるように、集めた情報をもとに「どんなことができそうか。」を問う。</li> <li>・ 実践したことで、家族の笑顔が増えているか判断することができるように、事前に子供と相談し、「表情を見る」「感想をもらおう」などの判断基準を決める。</li> <li>・ 自分の活動と友達との活動とを比較したり、関連付けたりして、自分たちの活動が家族のためになっていることに気付けるように、具体物や動作化などで表現できる環境を構成する。</li> <li>・ 成果と課題をもとに次の活動内容を決めることができるように、ロイノートで自分や友達の情報を見ることができるようにする。</li> <li>・ ニコニコの判断基準を確認し、実践の成果や課題に気付けるように、ワークシートを配付し、気付いたことを残しておくように促す。</li> <li>・ 自分でできることの幅を広げ、家族のためにできることが多くあることに気付くことができるように、掲示や板書をもとに、これからできそうなことは何かを問う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 対象のよさや特徴に関する気付き</li> <li>◇ 関係性や系統性に関する気付き</li> <li>◇自分との関わりに関する気付き</li> <li>◇ 対象のよさや特徴に関する気付き</li> <li>◇ 関係性や系統性に関する気付き</li> <li>◇自分との関わりに関する気付き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 家族の仕事について調べたり、尋ねたりした情報をもとに、自分ができることは何かを考えている。 【思】</li> <li>・ ニコニコ大作戦の活動で、家族のために自分ができることを決め、進んで取り組もうとしている。 【態】</li> <li>・ ニコニコ大作戦の活動を伝え合う活動を通して、自分の生活は家族に支えられていることに気付いている。 【知】</li> <li>・ ニコニコ大作戦での活動を伝え合う中で、自分が実践した活動と友達が実践した活動をもとに成果と課題を整理し、次の活動を考えている。 【思】</li> <li>・ ニコニコ大作戦が家族のためになっていることに気付くとともに、家族とつながるよさを実感している。 【知】</li> </ul>
<p>まとめ 第二次 一時間</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 家族ニコニコ大作戦の活動を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ おうちのための仕事をして、ニコニコがいっぱいになった。おうちのためにできることがたくさんあるから、これからも続けていきたいな。</li> <li>・ 家族に任せていたことも、自分でできるようになった。自分のことは、これからも自分でしていきたいな。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「みんなで支え合いながら生活すること」と「自分でできることは自分ですること」が家族がよりよく過ごすためには大切であることに気付くことができるように、活動全体を振り返り、「どのようにおうちで過ごしていきたいか。」を問う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 自分との関わりに関する気付き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ これまでの活動を振り返り、ニコニコ大作戦で家族の笑顔が増えたことに喜びを感じるとともに、これからも家族のために進んで行動しようとする。 【態】</li> </ul>

## 5 本時の指導計画

### (1) 目標

- 自分が家族のためにしたことと、友達がしたことを関連付けながら、自分ができることをすることが家族のためになっていることに気付くとともに、家族とつながるよさを実感している。

【知識・技能の基礎】

### (2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
<ul style="list-style-type: none"> <li>ニコニコ大作戦の結果を友達と伝え合う中で、自分の活動の成果と友達の活動の成果を関連付けながら、自分でできることをすることが、家族のためになっていることに気付いている。</li> </ul> <p>[知識・技能の基礎]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分でできることが、家族のためにもなることに気付くことができるように、活動の写真や友達の発表をもとに、「ニコニコが増えたのはなぜか。」を問う。</li> </ul>

### (3) 展開

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料 等
導入 (2分)	1 本時の活動を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ニコニコ大作戦の結果を伝えたい。</li> <li>前よりも喜んでもらった。</li> <li>ニコニコが増えたよ。</li> </ul> 2 課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             ニコニコ大作戦で家族をえがおにすることができたかな。           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動の成果を伝えたいという思いを高めることができるように、「ニコニコ大作戦はうまくいったか。」「この時間にしたいことは何か。」を問う。</li> <li>見通しをもって活動に取り組むことができるように、本時のゴールと活動を子供と決めて、ステップチャートを用いて示す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>これまでの活動の掲示</li> </ul>
展開 (33分)	3 出店形式でニコニコ大作戦の結果を伝え合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             洗濯のたたみ方がうまくなったと言われて嬉しかった。折り目に気を付けてしたよ。           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             次の日の服を準備したよ。おうちの人に、「自分のことができるのもいいね」と言われたよ。           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             友達のお風呂の洗い方をまねしたら汚れが取れた。「上手」とほめられて嬉しかったよ。           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             ニコニコがたくさん増えた。おうちの人たちの笑顔を増やすことができたね。           </div>	<b>手立て① 「個別最適な学び」</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分と友達の活動とを関連付けながら、家族のための活動が笑顔につながっていることに気付くことができるように、「家族のニコニコがふえたのはなぜか。」「自分でできることをすると、なぜよいのか。」を問う。</li> </ul> <p>◇ 自分が家族のためにしたことと、友達がしたことを関連付けながら、自分ができることをすることが家族のためになっていることに気付くとともに、家族とつながるよさを実感している。</p> <p><b>【知・技 行動観察・発言】</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表に必要な資料</li> </ul>
まとめ (10分)	4 本時の活動を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>みんな前よりも、ニコニコを増やすことができていた。おうちの人が喜んでくれると嬉しい。これからも続けていきたい。</li> <li>自分たちも、どんどん家族の力になれている気がするよ。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             みんな家族のニコニコを増やすことができた。ニコニコ大作戦は、今回で終わるけど、これから家でのように生活していけばいいのかな。           </div>	<b>手立て② 「協働的な学び」</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分でできることをすることが、家族のためにもなっていることに気付くことができるように、家族のうれしい気持ちを板書で色分けし、「家族の人たちが、嬉しい気持ちになれたのはどうしてか。」を問う。</li> </ul>	振り返りカード