

I T活用生活科学学習指導案

作成者 教育センター指導主事

1. 校 種 小学校

2. 対象生徒 第1学年

3. 教科等 生活科

4. 単元名 いきものとなかよくなろう

5. 単元の指導計画（総時数7時間）

第一次 ウサギさんとなかよくなろう・・・・・・・・・・（1時間）・・・本時

第二次 ウサギさんにさわってみよう・・・・・・・・・・（1時間）

第三次 ウサギさんを教室で飼ってみよう・・・・・・・・・・（3時間）

第四次 ウサギさんを誰かに紹介しよう・・・・・・・・・・（2時間）

6. 本時の学習

(1) 題 目 ウサギさんとなかよくなろう

(2) ねらい

ウサギに親しみをもち、「触ってみたい」「飼ってみたい」という願いをもつ。

【生活への関心・意欲・態度】

ウサギと仲良くするには、ウサギの好きなことを知り、相手の気持ちになる必要があることに気づく。

【身近な環境や自分についての気づき】

(3) I T教材を使う意図

生きものを愛護する気持ちは、単に1回だけのふれあい活動をするのではなく、実際に世話をすることによって深まる。飼育の仕事は決して楽なことばかりでなく、時には自分の都合をおさえて、相手（生きもの）を優先させることも必要になる。このような活動を支えるのは、児童の生きものに対する親しみの気持ちである。しかし、児童の中にはそれまでの生活経験の中に、小動物と触れ合ったことのない児童も多く、いきなり出会わせると、どのように接してよいのかわからず、かえって自信をなくしてしまうこともあり、出会わせ方には工夫が必要である。

この教材は、そのような児童に対して、実物と接する前に、あらかじめイメージをもたせ、ふれあいを期待させる意図をもっている。

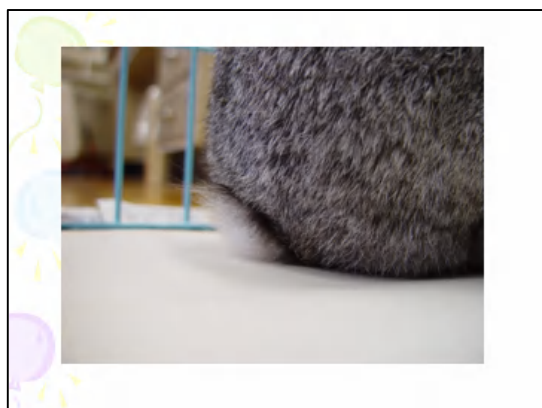
(4) 使用ソフト Microsoft 社 PowerPoint2002

(5) 展 開

時間	学習過程	児童の学習活動	教師の指導・支援	評価規準
10分 導入	1 ウサギが紹介され、今日の学習課題を把握する	○ウサギが今日の学習であることを知る ○ウサギについて知っていることを話す	・「みんなに紹介したいものがあります」と興味をもたせる ・ウサギの紹介① ・「ウサギさんはみんなを好きになってくれるかな」などと問いかけながら、「ウサギとなかよくなりたい」という気持ちを引き出す	
30分 展開	2 ウサギとのふれあいに必要なことがらを知る 3 ウサギとのふれあいに際して気をつけることをウサギの気持ちになって想像する	○ウサギとなかよくなるにはどうすればよいかを考える 食べ物あげる 抱っこする 一緒に遊ぶ ○ウサギはどんなものを食べるのかを知る ニンジン キャベツ シロツメクサ タンポポ ○ウサギはどんなふうに抱けばいいのかを知る 足とおしりを固定すると安心するよ ○ウサギの気持ちになってセリフをつける ○ウサギはこわがりであることから、接し方を考える おどろかさない 姿勢を低くして	・「自分だったら何をしてあげたいか」「どうされたいか」をもとに考えるよう促す ・ウサギの食べ物②③④ ・実際の植物を見せる ・シロツメクサやタンポポなど野原で見つけたら持ってくるように動機づける ・ウサギの抱き方⑤ ・ウサギの表情⑥⑦⑧ ・ウサギになった気持ちを想像させ、ことばで表現させる ・ウサギの習性なども紹介しながらウサギをもっと知りたいという気持ちをもたせる	【身近な環境や自分についての気づき】 ウサギの立場で、気持ちを表現できる (発言)
5分 まとめ	4 ウサギとのふれあいに際して気をつけることをまとめる	○今度あうウサギに手紙を書く	・ウサギに会ったら、何をしてあげたいかを中心に書くように促す ・ウサギが怖い子どもにも、ウサギに対する自分の気持ちを書くようにさせる	【生活への関心・意欲・態度】 ウサギに会いたい気持ちが表れている (文章)

: IT教材活用場面

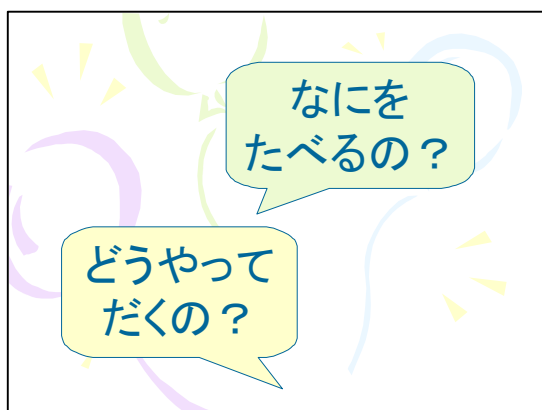
(6) I T教材の説明



①について「わたしはだあれ？」（4画面）

「みんなに紹介したいものがあります」と言って、静止画を順にゆっくり見せ、つぶやきをうながす。

- (1) しっぽの静止画「なんだろう」
- (2) 耳の静止画「ウサギかな」
- (3) 全体のぼやけた静止画
- (4) はっきりした静止画「ウサギさんでした」



②について「なにをたべるの？」（表題）

ウサギのたべものについて予想した後、シロツメクサやタンポポの静止画を見せる。

- (1) シロツメクサ
- (2) タンポポ

次に、ウサギがシロツメクサやキャベツを食べている動画を見せる。

- (3) シロツメクサをたべるウサギ
- (4) キャベツをたべるウサギ



③について「なにをたべるの？」（1／4画面）

シロツメクサの実際の様子と葉の様子。校庭などで見たことがあることを確認する。



④について「なにをたべるの？」（3／4画面）

シロツメクサを食べるウサギ。（動画）ウサギにシロツメクサを与えて、食べるかどうかを見る。



⑤について「どうやってだくの？」（2画面）

ウサギをだくときの手の位置を静止画で示す。

- (1) 左手の位置
- (2) 右手を添える位置



⑥について「もしもウサギがしゃべったら？」 （表題）

ウサギのいろいろな表情を、動画や静止画で見せながら、ウサギの気持ちになってセリフを発言させる。

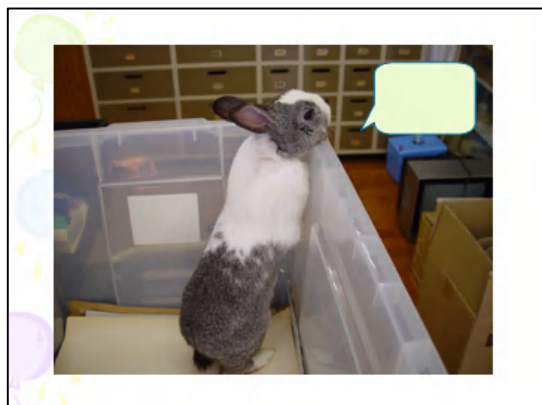
- (1) くつろいでいるウサギ。（静止画）
- (2) サークルの外をのぞいているウサギ。（静止画）
- (3) 顔を洗っているウサギ。（動画）
- (4) ニンジンをかじっている途中、耳を立て、箱に逃げ込むウサギ。（動画）



⑦について「もしもウサギがしゃべったら？」 （1 / 4 画面）

くつろいでいるウサギ。（静止画）何か一言子どもに考えさせる。「眠いなあ」「おなかいっぱい」「ここは安心だ」等。

ウサギは、箱の中だと落ち着くことを知らせる。



⑧について「もしもウサギがしゃべったら？」 （2 / 4 画面）

サークルの外をのぞいているウサギ。（静止画）ウサギの気持ちになって何か一言考えさせる。「ここはどこだろう」「外へ出たいなあ」等。