

第1学年生活科学学習指導案

1 単元名 「きせつとあそぼう ～みつけたよ、たね！～」

2 指導観

子どもたちの実態は

本学年の子どもたちは、1学期の「きせつとあそぼう ～はるがいっぱい～」の学習で、シロツメクサ・タンポポ・ハルジオンなどの春の草花で飾りづくりやたたき染めなどをして楽しんだり、「おおきなあれ わたしのはな」の学習で、開花したアサガオの花で色水づくりをしたりするなど、身近な自然に浸り工夫して楽しく遊ぶ経験をしてきている。楽しそうに体験活動に取り組む様子や、1学期末に実施した生活科アンケートでも98%の子どもが生活科の学習が好きだと回答していることから、子どもたちの多くは身近な自然と積極的にかかわり、楽しく活動することができているといえる。

しかし、発表がすき(83%)、カードを書くのがすき(83%)という結果から、自分の思いを伝えたり絵や文章で表現したりすることに対して苦手意識をもつ子どもが20%程度いることが分かる。また、意欲的に活動する反面、友達と同じ遊びや活動をしていても、自分の作品づくりや活動に没頭するあまり、一人での活動が多く、集団と関わっていく力がまだ十分に育っていない。

単元のねらいと内容は

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊ばしに使う物を工夫してつくる」を受けて、学校の中庭や校外で見つけた種や木の実などの秋の素材の面白さや不思議さに気付き、その形や動きの特徴から発想したおもちゃをつくることで遊びを楽しむことができるようにすること。また、学習指導要領の内容(8)「自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を行う」を受けて、種についての気付きやおもちゃづくりの工夫点などを友達と伝え合う活動を行うことで、身近な人とかかわることの楽しさが分かり、進んで交流することができるようにすることをねらいとしている。

そのために、以下の三点の理由から、秋の自然物として種を中心に扱うことにした。

- ①運動場や中庭のビオトープにある木々などから、自分たちで見つけ触れ合うことができる。
- ②これまでに種を使った遊びの経験があるのでイメージを広げやすく、つくることのできる飾りやおもちゃに幅がある。
- ③色や形の変化が分かりやすいため、その面白さや不思議さを感じるができる。

以上の点を生かして、子どもたちに、植物の生長の変化や種の形状の面白さ、種を使って遊びや遊ばしに使う物を工夫してつくる楽しさ、友達と協力してものづくりをする自分や友達のよさなどに気付かせていく。

また、子どもの活動を評価する上では、確かな力を付けることができたかという視点とともに、ルールやきまりを守り、よりよい人間関係を築くことができたかという視点も大切にしていこう。

こんな指導と支援で

本単元の指導にあたり、子どもたちが自ら進んで種の収穫を行ったり、集めた種を使って自分の思いや願い通りのおもちゃをつくったりすることができるように、試行錯誤し繰り返す活動や楽しかったことや気付いたことを伝え合い交流する場を位置付け、一人一人が気付きの質を高めながら楽しく活動できるように構成した。

単元の学習を通して、子どもが振り返りの活動を行うことで、「学ぶことがあった」という思いが毎時間積み重ねられるように授業を展開していく。そのための手段の一つとして「きづいたよカード」(自己評価)、「よかったねカード」(他者評価)を効果的に用いる。友達との交流を通して、遊びを広げたり共有化したりする経験を積ませ、それをもとにさらに繰り返し活動を仕組んでいく。学習場面において、子どもの表現意欲を生かした個に応じた声かけをしたり、気付きの高まりにつながるつぶやきを意図的に取り上げたりすることを意識して、子ども一人一人の気付きの質を高め、また、友達や自分自身のよさに気付かせる。

それぞれの段階では

○【であう段階】

この段階では、共通体験として自分で育てたアサガオから採れた種について調べる。諸感覚を使って観察したり遊んだりする経験を通して気付きを広げ、それを友達と交流することで共有化していく。そして、

子どもたちの種に対する興味・関心が高まったところで、アサガオ以外の種へと活動の対象を広げていく。自分たちが育てた夏の花や中庭の草花の種を採集し、種を使ってできることを考えさせる。

○ 【かかわる段階】

この段階では、まず自分の思いをもとに見つけた種で遊ぶことで、種や木の実など秋の素材の面白さを十分に感じ取らせる。次に、自分の遊びを交流することによって気付きを広げ、さらに種に対する興味・関心を高めさせる。「他にも遊べる種はないかな」「もっと他の種でも遊んでみたい」「マツボックリでも遊んだことがあるよ」「また遊んでみたいな」など、子どもたちのこれまでの経験や思いをもとにさらに活動の対象を広げ、試行錯誤し繰り返し活動を行う。

○ 【いかす段階】

この段階では、これまでの活動の中で自分自身が気付いたり調べたりして分かったことや、友達の意見を参考にしてより楽しくなるように工夫できたことを発表し、活動を振り返る。その中で、子どもたち一人一人の気付きを価値付け、満足感や成就感を味わったり、友達とのかかわりの楽しさや認め合いの大切さ・自己肯定感の高まりを感じたりすることができるようにする。

また、子どもたちの思いや願いをもとに、6年生を招待して自分たちがつくったおもちゃなどを紹介したり遊んだりする場を設ける。そこで繰り返し他者評価を受けることで満足感や成就感をより味わわせる。

さらに、3学期の「もうすぐ みんな にねんせい」の学習において、種とかかわりながら過ごした1年間の出来事を思い出しながら、自分の成長も振り返る。そして、収穫したアサガオの種を新1年生へプレゼントすることにより、身近な人とのつながりをさらに深めることができるようにする。プレゼントしたアサガオの種がまた花を咲かせて種ができることから、いのちの連続性を感じ取らせたい。

3 単元の目標

【生活への関心・意欲・態度】

- 秋の自然に関心を持ち、進んで種を探したり、見つけたもので遊んだりする。

【活動や体験についての思考・表現】

- 身の回りで見つけた自然を利用した遊びを考えたり、もっと楽しくなるように遊びを工夫したりすることができる。

【身近な環境や自分自身への気付き】

- 季節の変化に伴って自然物の様子が変わることから、自然のすばらしさに気付くことができるとともに、自分ができるようになったことや友達のよさに気付くことができる。

4 準備

- ・種 ・木の実 ・枝
- ・段ボール ・空き箱（牛乳パック・プリンカップ・ヤクルトカップ）
- ・割り箸 ・紙コップ ・紙皿 ・つまようじ ・竹串 ・ひも ・毛糸
- ・紙粘土 ・ビーズ ・モール ・ビニール袋 ・ストロー ・針金 ・S字フック
- ・色紙 ・画用紙 ・ペイントマーカー ・絵の具
- ・はさみ ・のり ・ペンチ ・カッター ・きり ・ホッチキス ・ボンド ・ホットボンド

5 単元計画（全14時間）

「であう段階」 1時間	「かかわる段階Ⅰ」 （中庭で見つけた種） 4時間	「かかわる段階Ⅱ」 （公園で見つけた種・木の実） 5時間 1組 本時9／14	「いかす段階」 4時間 2組 本時11／14
-----------------------	---------------------------------------	--	-------------------------------------

	主な子どもの活動	教師の支援
であう段階 ①	1 本時のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">あさがおの たねのふしぎを しらべよう。</div> 2 アサガオの種の収穫をしていく中で気付いたことを出し合う。 ・「花の後に緑色の実ができて、その実が茶色く堅くなったら種ができていた。」 ・「種まきしたときの種の形とそっくり。」 ・「一つの種からたくさん種ができた。」 3 アサガオの種を調べる。 （1）触ったり、においを嗅いだり、水につけたりするなど、諸感覚をつかって観察する。 （2）「きづいたよカード」を書く。 （3）カードに書いたことを発表する。 4 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。 ・「夏の花にも種ができていかな。」 ・「どんな形や色の種があるのか探してみよう。」	○ 身近な自然に目を向け、四季の変化を感じさせるために、アサガオの学習を振り返らせる。 ○ 学習の足跡を提示して、種まきから開花・結実までを想起させる。 ○ 気付いたことを共有できるようにするために、みんなで確かめさせる。 ○ 諸感覚のイラストを使って気付いたことを板書で分かりやすく整理する。 ○ 他の種も調べてみたいという興味をもたせるために、夏の花の種を提示する。
かかわる段階Ⅰ ②	1 本時のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">たねを みつけよう。</div> 2 中庭に種を見つけに行く。 （1）花壇、草木からできるだけたくさん種を見つける。 （2）種の名前は、図鑑を使ってみんなで調べる。 （3）カードに自分の見つけた種の絵をかく。 3 本時のまとめをする。	○ 集めた種の分類ができるように、事前に牛乳パック（200ml）を準備させておく。 ○ 数ではなく、種類に目を向けるように、声かけをする。 ○ 集めた種や実についてすぐに調べることができるように、図鑑や資料を準備しておく。
③ ④	1 本時のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">みつけた たねで あそぼう。</div> 2 見つけた種で遊ぶ。 ・「白い粉が出てきたよ。」 ・「洋服にくっついたよ。」 ・「どっちが遠くまで飛ぶか競争しよう！」	○ つくって遊びたいという気持ちを高めるようにするために、「あきとあそぼうコーナー」をつくり、遊びの本や図鑑・写真などを置いておく。 ○ 種の手触りや転がした時の動きの面白さなどに気付かせ、諸感覚を使って種の遊びに浸らせる。 ○ 道具の使い方を丁寧に指導する。

	<p>3 本時のまとめをする。</p>	<p>○ 子どもたちが安全に自分のしたい遊びに浸ることができるように、作ったり遊んだりするための場づくりを工夫する。</p> <p>○ 次時に紹介する遊びを決めさせておく。</p>
⑤	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">おきにいりのあそびを しょうかいしよう。</div> <p>2 前時の遊びについての交流をする。</p> <p>○ どんなものをつくったり、どんなもので遊んだりしたか種類別に整理する。(飾り・道具・おもちゃなど)</p> <p>3 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「もっと他の種でも遊んでみたい。」 ・「学校にない種も探してみたい。」 ・「マツボックリで遊んだことあるよ。」 ・「また遊んでみたいな。」 	<p>○ 意見交流では、種の形、動き方、遊び方など紹介する内容の視点を与えておく。</p> <p>○ 伝えたいことがうまく伝わるように、絵に表したり実物を見せたりするなど、表現の方法を知らせる。</p> <p>○ 遊んだ経験を発表させ、次時への意欲付けをする。</p>
か か わ る 段 階 Ⅱ ⑥ ⑦	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">あぶらやましみんのもりに あきをさがしにいこう。</div> <p>2 種探しに出かける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「マツボックリがいっぱいあったよ。」 ・「中庭になかった種があるよ。」 <p>3 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p>	<p>○ 子どもたちが夢中になって遊ぶことができるように、自然に触れ、秋を見つけられる場所を事前に決めておく。</p> <p>○ バスの中でのマナーを確認しておく。</p> <p>○ 公園は、みんな使う場所であることを知らせ、活動の範囲や時間、危険箇所などを伝える。</p> <p>○ ものづくりの見通しをもって、種や木の実を集めるように声かけをする。</p>
⑧	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">あつめたたねやきのみなどで、どんなあそびができるかけいかくをたてよう。</div> <p>2 自分がつくりたいものを決め、計画を立てる。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) つくりたいものを決める。 (2) グループ分けをする。 (3) 設計図を描く。 (4) 必要な道具や材料について話し合う。 <p>3 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p>	<p>○ 「みつけたよコーナー」に、これまでに集めた種を展示したり、きづいたよカードを掲示したりしておく。</p> <p>○ 種遊びに関する本や資料・見本などを提示し、ものづくりのイメージをもちやすくする。</p>
⑨ 1 の 1	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">じぶんがきめた かざりやおもちゃをつくろう。</div>	

<p>本時 9 / 14</p>	<p>2 計画をもとに材料や作り方を試行錯誤しながら、飾りやおもちゃをつくる。</p> <p>3 活動を振り返る。 (1)「きづいたよカード」を書く。 (2)発表する。</p> <p>4 次時の活動を知る。</p>	<p>○ 集めてきた物や必要な道具を準備し、自由に選べるようにする。</p> <p>○ 道具については、使い方を再度確認し、安全に作業できるようにする。</p> <p>○ 材料の特徴や遊んだときの経験を思い出し、試行錯誤しながらつくる。</p> <p>○ 友達からのアイデアをもとに、次時の活動ではよりよいものをつくろうという意欲をもたせるために、気付いたことを発表し合う場を設定する。</p>
<p>⑩</p>	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div data-bbox="204 629 775 741" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>じぶんがきめた かざりやおもちゃを かんせいさせよう。</p> </div> <p>2 飾りや道具・おもちゃをつくる。 ○ 自分の思いや願いをもとに、試行錯誤しながら、飾りや道具・おもちゃをつくりあげる。</p> <p>3 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p>	<p>○ 前時に「きづいたよカード」に書いておいた友達からもらったアドバイスをもとに、飾りや道具・おもちゃをつくり替えることを伝える。</p> <p>○ 安全に作業できるように、遊ぶ場所と作業する場所を分ける。</p>
<p>いかす 段階 ⑪</p>	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div data-bbox="204 1077 863 1189" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>『スマイルランド』であそんで、ともだちがつくったもののいいところを見つけよう。</p> </div> <p>2 自分でつくった飾りや道具・おもちゃを見せたり遊んだりする。 (1) お店とお客の2グループに分かれて遊ぶ。 (2) 役割を交代して遊ぶ。</p> <p>3 本時のまとめをする。 (1)「きづいたよカード」を書く。 (2) カードに書いたことを発表する。</p> <p>4 次時の見通しをもつ。</p>	<p>○ 子どもたち全員が、発表する活動と発表を聞き遊ぶ活動の両方を十分楽しむことができるようにするために、遊びや展示のコーナーを設けておく。</p> <p>○ 「きづいたよカード」を書いて発表し、互いのよさを認め合うことで、自分や友達の作品や遊び方のよさに気付かせる。</p> <p>○ 活動の有用感を感じさせるために、6年生を招待する。次時ではそのための計画を立てることを伝え、子どもたちに意欲をもたせる。</p>
<p>⑫</p>	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div data-bbox="204 1861 746 1973" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>『スマイルランド』に 6ねんせいを しょうたいする けいかくをたてよう。</p> </div> <p>2 計画を立てる。 (1) 次時の流れを確認する。</p>	<p>○ 次時で全員が楽しく遊べるように壊れているものや足りない材料はないか確認</p>

<p>(2) 準備するものについて話し合う。 (3) 招待状を書く。</p> <p>3 本時のまとめをし、次時の見通しをもつ。</p>	<p>し、準備しておく。 ○ 招待状を書くために、ペアの6年生の名前を再度確認する。 ○ ペアの6年生に招待状をそれぞれ渡しておくことを伝える。</p>
<p>⑬ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">『スマイルランド』に6ねんせいをしょうたいしよう。</div> <p>2 スマイルランドで遊ぶ。 (1) 6年生に、つくったおもちゃや種での遊び方を紹介する。 (2) 1年生は「きづいたよカード」、6年生は「よかったねカード」を書く。 (3) カードに書いたことを伝え合う。</p> <p>3 学習のまとめをする。</p>	<p>○ より積極的に身近な人とのかかわりをもたせるようにするために、自由に活動する時間を設定する。 ○ 子どもたちに達成感を味わわせるために、活動の最後には、6年生から「よかったねカード」を書いてもらい、積極的に賞賛や感謝の言葉をかけてもらうよう、事前に6年生に説明しておく。</p>
<p>⑭ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">かつどうをふりかえって ほんをつくろう。</div> <p>2 これまでの学習を振り返る。</p> <p>3 遊び図鑑をつくる。</p> <p>4 学習のまとめをする。 ○ 季節の変化を感じ、自然の楽しさを味わったことを振り返る。</p>	<p>○ 掲示物やカードをもとにこれまでの学習を振り返ることで、頑張ってきたことを想起させ、本時学習へ意欲をもたせる。 ○ これまでの気付きを確認し、子どもたちの学びの価値付けをする。 ○ つくったものを1冊の図鑑にまとめて残すことで、達成感と有用感を味わわせる。</p>

第1学年1組 本時学習指導案

6 本時

9/14

教室にて

7 本時の目標

- マツボックリを飾ることやこまなど、自分がつくりたい飾りやおもちゃをつくり、楽しく遊ぶことができる。【活動や体験についての思考・表現】
- 友達とつくり方や材料・遊び方などを交流することにより、穴の開けかたやおもちゃに合う材料に気付き高めることができる。【身近な環境や自分についての気付き】

8 本時指導の考え方

今まで「つかむ段階」で自分が育てたアサガオの種と出会い、「できた時は白っぽかったのに、黒っぽくなった」「一つの種から沢山の種がとれたよ」「はじめの形と同じ形をしている」など、見つけたことや不思議なことに気付いてきた。そこから他の種はどうなっているのだろうと興味を持ち、気付きを高めることができている。

そこで、秋の自然（いろいろな種や木の実）がある油山自然の森にでかけ、木の実やマツボックリなどをたくさん集めて来た。

たくさんの種や木の実で遊ぶ体験をし、おもちゃや飾りをつくってみたいと意欲を高め、ものづくりの計画を立てている。

本時は、今までに中庭で集めた種や油山市民の森で集めてきた木の実や種、マツボックリを使って、飾りやおもちゃづくりをする活動を通して、身近な自然と遊ぶ楽しさを味わわせる。そのために今までの気付きや遊んだ経験を元に、計画に沿って思いや願いを大切にしておく。また、ドングリのどこに穴を開けたらいいか見通しを持ったり、どんな接着剤で付けたらよいか試行錯誤させながらつくる。さらにつぶやきや教え合いを褒めたり、共有化することを通して価値付けをし、気付きの高まりへと導く。最後に、「きづいたよカード」を書いて、つくりたいものができたか、楽しく遊べたか、うまくいかなかったところや教えてほしいことなどを振り返って、次時の活動につなげる。

9 本時の主張点

自分の思いや願いに沿って、楽しみながら種や木の実を使った活動をするようにする。そのために、

- ・ 材料の特長を生かし試行錯誤しながらつくる。
- ・ 「きづいたよカード」を書き発表することで、お互いの良さや気付きの高まりを共有化する。

10 本時の準備

教師・ ・ 遊んだりつくったりするマツボックリ、ドングリ、夏の花の種、木の枝
計画書から予想される数の竹串（長短）、リボン、ひも、ビニル袋（一人1～2枚）、マジック、
ボンド（2～3人に1個）、キリ（人数分）、ダンボール
きづいたよカード（人数分）

児童・ ・ 自分で集めた種や木の実、自分が使いたい道具や材料

11 本時の展開

学習内容と子どもの活動	教師の支援
1 本時のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">じぶんがきめた かざりやおもちゃをつくろう。</div>	○ 前時にかいた設計図を見て、つくるものを確認する。

<p>○ 楽しく遊んだり飾りをつくったりすることをイメージする。</p> <p>2 設計図をもとに材料を工夫して、つくりたいものをつくる。</p> <p>(1) 穴をあける場所やバランス、色や飾りの付け方を試行錯誤しながらつくる。 【予想される飾りやおもちゃ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ こま ・ やじろべえ ・ かべかけ ・ アクセサリー ・ パラシュート ・ ツリー ・ つり <p>○ 友達同士で教え合いながら活動する。 ○ 材料の共有化をする。</p> <p>(2) 探検タイムで友達からアドバイスをもらう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「横に穴をあけた方がいいよ。」 ・ 「ボンドが乾くまで、洗濯バサミで止めておいた方がいいよ。」 ・ 「その飾りきれいだね。」 ・ 「そのこまよく回るね。」 <p>3 活動を振り返る。</p> <p>(1) 「きづいたよカード」を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「穴の開け方によって、回り方が違った。」 ・ 「種で飾りをつけたら楽しかったよ。」 ・ 「〇〇ちゃんに手伝ってもらったので、くっつけるのが簡単だった。」 <p>○ 友達からももらったアドバイスも「きづいたよカード」に書いておく。</p> <p>(2) 発表をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「ドングリを初めて回せて楽しかった。」 ・ 「ツリーの台ができなかったので、次は空き箱を持ってきたい。」 ・ 「『ドングリの顔かわいいね』と言われ嬉しかった。」 <p>4 次時の活動を知る。</p>	<p>○ 種で遊んだことを振り返らせる。</p> <p><u>○ 遊んだ経験や友達からのアドバイスをもとに試行錯誤してつくらせる。</u></p> <p>○ キリやカッターナイフを使う場所を決めておき、安全に使えるようにする。</p> <p>○ つくる場所と遊ぶ場所を分けて、安全に気を付けさせる。</p> <p>○ 気付きの高まりを褒めたり共有化したりして価値付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ こまの穴はまっすぐに開けないといけない。 ・ やじろべえの穴は斜めに開ける。 ・ パラシュートは、ドングリでもマツボックリでもできる。 ・ 種も飾りに使える。 <p><u>○ 同じ活動のグループをつくり、材料の使い方や接着の仕方など交流できるようにする。</u></p> <p>○ 自分が持ってきた材料で使わないものは、誰でも使っていていいようにする。</p> <p>○ 気付きを褒めたり、関連付けたりして、気付きの価値付けをする。</p> <p>○ 「きづいたよカード」を書かせるための視点ははっきりさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ がんばったこと ・ 次の時間にやりたいこと <p>○ 「きづいたよカード」書かせ、次時へつなげられるようにする。</p> <p>○ 自分の活動と比べながら聞くように指示する。</p> <p><u>○ 気付きを褒めて、意味付けられるように促したり、ある子どもの気付きを他の子どもたちが共有できるように働きかけたりする。</u></p> <p>○ 必要な材料を準備したり、アドバイスをもらったところを工夫しながらつくることを予告しておく。</p> <p>○ つくり直しでやること、必要なものを確かめる。</p>
---	---

7 本時の目標

- 種を使ってつくった飾りや道具を友達に紹介したり、おもちゃで遊んだりする活動を通して、そのよさに気づき、友達に伝えることができる。 【活動や体験についての思考・表現】
- 自分がつくった飾りや道具・おもちゃや自分が工夫したことを、友達に認められたり賞賛されたりすることで、友達とかかわる楽しさや喜びを味わい、友達や自分自身のよさに気付くことができる。 【身近な環境や自分についての気づき】

8 本時指導の考え方

子どもたちは前時までの学習で、種や木の実などといった秋の自然を取り入れて、自分の思いや願いをもとに、飾りや道具・おもちゃをつくる活動に取り組み、その楽しさを味わっている。また、友達との交流を通してアドバイスをもらい、つくったものをよりよいものへつくり替えることも楽しみながら取り組むことができ、自分の自慢の飾りや道具・おもちゃを完成させることができている。

本時では、『1の2スマイルランド』を開き、自分がつくった飾りや道具・おもちゃを友達に紹介したり遊んだりする活動を通して、友達とかかわる楽しさや喜びを味わい、友達や自分自身のよさに気付くことをねらいとしている。そのために、二つのグループに分け交互にお店側とお客側になる。まず、お店側の子どもが、自分の作ったものについて、その工夫したところや遊び方、季節を感じたところなどを発表し、お客側の子どもに見たり遊んだりしてもらおう。次に、役割を交代して同じ活動を行い、全員にお店側とお客側をさせる。最後に、「よかったねカード」を活用して他者評価を行う。友達から説明を聞いたり友達と一緒に遊んだりする活動を通して、気付いたこと・工夫していたところや楽しく遊べたところなどをカードに書いた後、伝え合い交流する場を設定しカードに書いたことを発表する。互いの作品を伝え合う中で、共通点や相違点に気付いたり気づきを関連付けたりして、遊びや遊びに使う物を工夫して作る楽しさや自然の不思議さや面白さへの気づきを高めていくようにする。また、友達に認められたり褒められたりすることで満足感や成就感を味わい、自分の活動のよさに気付くことができるようにする。そして、2年生の『おもちゃランド』に招待された経験から「もっとたくさんのひとにきてほしい。」「みんなでおみせやさんをしたい!」という新たな思いや願いをもち、次の活動への意欲につながるようにする。

これまでの繰り返し活動によって、子どもたちは体験を積み重ねてきた。そこで得た一人一人の学びを経験へと高めていくために、子どもたちの多様な気づきを生かすよう、配慮し活動を支援していく。

9 本時の主張点

子どもたちが、より一層身の回りの自然を生かして楽しく活動し、友達や自分自身のよさに気付くことができるようにする。そのために、

- ・子どもたちの活動をお店側とお客側の2グループに分け交流する場を設定し、自分がつくった飾りや道具・おもちゃなどを友達に説明したり、一緒に遊んだりすることができるようにする。
- ・つくり上げたおもちゃのよさや工夫について、友達から認められたり褒められたりすることで、自分自身のよさや成長にも気付くことができるように、「よかったねカード」を活用し伝え合う活動を行う。

10 本時の準備

教師・・・グループ分けの表、よかったねカード

児童・・・自分が作った飾りや道具・おもちゃ

11 本時の展開

学習内容と子どもの活動	教師の支援
<p>1 前時までの活動を振り返り、本時の活動とめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>『1の2スマイルランド』であそんで、ともだちがつくったもののいいところを見つけよう。</p> </div> <p>2 自分がつくった道具や飾り・おもちゃを、友達に見せたり遊んだりする。</p> <p>(1) お店屋さんとお客さんの2グループに分かれる。</p> <p>(2) Aグループが発表を聞き、見たり遊んだりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分がつくったものを紹介したり、友達がつくったもので遊んだりする活動を楽しむ。 ○ 友達がつくったもののよさや工夫に気付く。 <p>(3) Bグループが発表を聞き、見たり遊んだりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分がつくったものを紹介したり、友達がつくったもので遊んだりする活動を楽しむ。 ○ 友達がつくったもののよさや工夫に気付く。 <p>3 今日の活動を振り返る。</p> <p>(1) 「よかったねカード」を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 『1の2スマイルランド』で遊ぶ中で気付いた、友達がつくった飾りや道具・おもちゃのいいところやおもしろかったところを書く。 <p>(2) カードに書いたことを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 一人一人の気付きを全員で共有する。 <p>4 次時の活動について話し合い、次時の見通しをもつ。</p> <p>(1) 今日までの活動を振り返る。</p> <p>(2) 次時の活動について話し合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の流れが確認できるように、黒板に活動内容や遊びのグループを提示し、説明する。 ○ 一人一人が十分に交流できるように、<u>遊びや展示のコーナー</u>を設定しておく。 ○ たくさんの飾りや道具・おもちゃに触れることができるように、子どもたちがつくったものに応じて<u>グループを構成</u>しておく。 ○ 友達の遊びを体験する中で、子どもたちの体験や気付きがより広がったり子ども同士の価値付け合いができるように、それぞれのコーナーを回り声かけをする。 ○ 自然物の特徴や遊びの工夫に関する気付きを価値付けるために、子どもの感性に共感する言葉かけや気付きを表出させるような問いかけをする。 ○ 遊ぶ活動だけにとどまらないように、お客側の子どもたちの活動の様子を観察しながら対話や声かけを行い、「<u>よかったねカード</u>」に書く視点を与える。 ○ 全員が必ず友達から賞賛の言葉をかけられるように、「<u>よかったねカード</u>」の書き方や伝え合う場の工夫をする。 ○ 子どもたち一人一人の気付きを意味付けられるように、言葉かけをする。 ○ 本単元の活動の中で、できるようになったことに気付かせるために、今までの活動全体を振り返るようにする。 ○ 2年生の『おもちゃランド』に招待された経験を想起させる発問をし、「スマイルランドにもお客さんに来てもらいたい」という子どもたちの思いや願いをもたせ、6年生を招待する計画へと子どもたちの意欲を喚起する。