

## 1 単元名 「みんなでつくろう はまっこあそびワールド」

## 2 単元の考え方

**こんな児童だから**

## &lt;教材内容&gt;

児童は1学期、校区の公園で思い思いの遊びをしてきている。その中で自然の物に触れたり、公園にあるもので遊んだり友達と遊びを工夫したりする姿が見られた。しかし、まだ、工夫した遊びが全体に広がっているとは言えない。

## &lt;児童の基礎・基本の力&gt;

- ・ 児童の多くは、公園の自然や遊具に積極的にかかわり楽しく活動することができていた。
- ・ 見つけた草花の名前を「これ、なあに」と教師に聞いてきたり、友達といっしょにいろいろな虫を探したりする姿も見られた。特に教師とのかかわりは多く、見つけた物を見せたり、家でまた探してもってきたりする児童もいた。
- ・ 遊具や広場での遊び方も、一人から二人、さらに数人へと広がってきている。
- ・ 公園で遊びながら、花の美しさや小さな虫と触れ合う楽しさを感じる様子が見られる。

## &lt;今まで経験してきた表現活動・交流活動&gt;

- ・ 児童は、活動の後に、経験したこと（見つけたこと、遊んだこと）を発見カードに絵や短い言葉や文で書くことができるようになってきた。しかし、自分なりに表現することが精一杯で、楽しかったこと、困ったこと、もっとしたいこと等を文章ではまだ十分には書けない。それまでの活動を振り返り、ふりかえりカードの色を選ぶことで、活動への満足感や次への意欲を表すことができる。
- ・ 全体交流の場で自ら発言（質問）できる児童は4割程度だが、全く発言しようとしなない児童はいない。二人組での交流から、「学校探検」ではグループごとに先生方へインタビューしたり、「だいすきなあそびば」の学習では、遊んだことや楽しかったことを少人数グループのポスターセッションで交流する等の体験をしてきている。

**こんな教材で**

本単元では、公園で見つけた自然の物や身近にある物を集め、それらを使って遊ぶ物をつくり、楽しんだり遊んだりする活動を通して、友達と遊びや遊び方の工夫をし、人・もの・ことにかかわる力を付けていくことをねらいとしている。

今まで公園にある遊具では遊んでいても、そこにある自然を使って遊びの工夫をしたり作品やおもちゃをつくったりという経験をしたことがない児童にとって、この教材で自分だけのおもちゃや作品をつくったり、友達と遊びの工夫をしたりする体験は、価値あることである。

児童が、身近な校区の公園や自然豊かな西公園で活動することは、進んで草花や木々にかかわり、遊びに必要な物を自ら見付けて、集めたり遊びを工夫したりなど、より意欲的に活動できるであろう。

また、身の回りにあるものや自然の物を使って楽しい遊びをつくり出し、友達といっしょに遊んだ楽しむ活動を通して、遊びの知恵や工夫がこれからの生活に活かせることに気付くことができる。

以上のことから、本教材で生活科学学習指導要領（6）「身の回りの自然を利用したり、身近にある物を使ったり等して遊びを工夫し、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」という内容を達成できると考えた。



## こんな指導構想で

### 研究内容① 考えをつくり、高める表現物づくり

#### こんな表現物で

##### 【であう】 発見カードの例

<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">どんぐり</div> なまえ _____ 月 _____ 日 _____

とんがりこうえんで、 どんぐりをみつけたよ。 いろんなかたちがあった よ。

<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px;">まつぼっくり</div> なまえ _____ 月 _____ 日 _____

おちていたまつぼっくり をひろったよ。 なんこあるかな。

公園で遊んだことや、公園で木の実や葉っぱを見つけたり集めたりしたものを、発見カードに絵と文でかき表すことで、自分の活動を通しての気づきを明らかにすることができる。また、カードにかいた気づきを、教師や友達から価値付けられることで、これからの自分の作品づくりに向けての課題を決定することができる。さらに、自分の作品を楽しみながら最後まで仕上げているという意欲をもたせることができる。

##### 【やってみよう】 ふりかえりカードの例

○よかったよ・たのしかったよ

月	日	よう日
ひろったまつぼっくりにビーズをつけて、クリスマスのかざりをつくったよ。きれいにできて、よかったな。		
なまえ ( )		

〈ピンクのカード〉

○こまったこと・たすけてほしいこと

月	日	よう日
どんぐりごまをつかったけど、じょうずにつまようじがささらなくて、こまっています。		
なまえ ( )		

〈水色のカード〉

○もっとしたいこと

月	日	よう日
おともだちのつくったゲームであそんだり、ほかのゲームとがったいさせたりしたいな。		
なまえ ( )		

〈黄色のカード〉

公園で集めた材料や他の材料を組み合わせる自分の作品をつくる活動を通して、思ったことや考えたことを文章に書き表すことで、自分の活動を振り返り、気づきを整理することができる。そしてそのふりかえりカードをもとに交流することで、友達の考えや思いを知り、自分自身の気づきを高めることができる。さらに、作品をより楽しく、よりよいものにするためのめあてを明らかにすることができる。

##### 【もっとやってみよう】

活動途中におけるふりかえりカードの例

○よかったよ・たのしかったよ

月	日	よう日
ともだちが、わたしたちのつくったゲームが、とてもおもしろいといってくれたから、うれしかったです。		
なまえ ( )		

〈ピンクのカード〉

○こまったこと・たすけてほしいこと

月	日	よう日
ぼくのどんぐりめいろと、ともだちのさかなつりゲームをがったいさせるにはどうしたらいいだろう。		
なまえ ( )		

〈水色のカード〉

○もっとしたいこと

月	日	よう日
つぎのじかんで、2くみさんがたのしんでくれるように、ゲームのとくてんひょうをつくりたい。		
なまえ ( )		

〈黄色のカード〉

隣のクラスに楽しんでもらう遊びワールドにするために、グループでつくった遊びを、クラスのみんなで試してみても話し合う。その後、考えたことや思ったことを文に書き表すことで、自分たちのグループの遊びのよさや、改良点に気付くことができる。その気づきをいかして、自分たちの計画している遊びワールドを成功させるための次の活動を明らかにすることができる。

単元終了時におけるふりかえりカードの例

月 日 よう日
ひろった木のみから
つくったクリスマス
リースを、ともだちの
つくったゲームのか
ざりにしてがったい
させてたのしかった
なまえ ( )

○よかったよ・たのしかったよ  
〈ピンクのカード〉

月 日 よう日
ほかのグループのと
もだちにじょうずに
あそびのやりかたを
おしえることができ
なかった。
なまえ ( )

○こまったこと・たすけてほしいこと  
〈水色のカード〉

月 日 よう日
みんなで作ったあ
そびワールドを、お
うちの人や2年生に
もしようかいして、た
くさんのしんでも
らいたいな。
なまえ ( )

○もっとしたいこと  
〈黄色のカード〉

児童は、遊びワールドやこれまでの活動全体を通して、自分や友達のつくったもののよさや、多くの友達と共につくることの楽しさに気付き、つくったり発表したりして多くの人と関わってきた。その経験を通して、思ったことや考えたことを文に書き表すことで、自分自身の成長に気付くことができる。さらに、これまでの活動で得た気付きをこれからの生活に活かしていくことができる。

## 研究内容② 表現物を活用した交流活動の工夫

【**であう**】自然に関心をもち、自分たちの遊びたいものやつくりたいものを見いだすことができる。

### 課題を発見する力

前単元「あきみつけ」から、校区の自然の様子に目を向けさせておく。その後、公園や近くの遊び場で遊ぶ。

**交流の組織化**では、公園で楽しく遊んだ時に、教師が見取ったつぶやきメモやかかせた発見カードの全員分に目を通し、カルテに書き込んでおく。そして、そのカルテをもとに、交流の内容が明らかになるように、①もっといきたいところ②もっとあつめたいもの③あつめたものでつくりたいものという大きく三つに分けて板書する。

**場の構成**では、一斉の形態をとり、学級全体で交流を行い、集めたものや身近にある材料から作品をつくるという単元全体のめあてにつなぐ。そのために、生活科ルームを使い、遊んで発見したことや楽しかったことをかいた発見カードや、集めたものや写真と共に掲示することで、これからのしたいことやつくりたいものをみつけやすくする。

【**やってみよう**】つくったもので友達と楽しく遊ぶことができる。**人・もの・ことにかかわる力**

探検で集めた物や身近にある材料を使って、自分がつくりたいと思ったものをつくる。

**交流の組織化**では、一人で作って遊んだり、同じようなものをつくっている仲間どうして遊んだりした活動をふりかえりカードに書き、交流することで、作り直したり、工夫をしたりする等の次の活動のめあてをもたせる。さらに、自分の作品を楽しくしたり友達とつなげたり、遊び方を工夫したりして、学年みんなで遊びワールドを開いて楽しく遊びたいという意欲をもたせる。

**場の構成**では、まず、そのつくりたいものを一人で作る。そしてつくっているうちに、他の児童との、自然な気付きの交流が生まれるように、児童の活動の場づくりをする。また、安全に配慮した上で、活動しやすいように、材料コーナーや用具コーナーを設けておく。

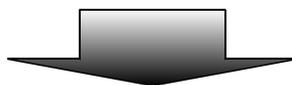
【**もっとやってみよう**】友達と協力して、遊び方や遊びの工夫をすることができる。

### 人・もの・ことにかかわる力

同じ学年内で遊びワールドを開くために、グループごとにゲームやおもちゃづくりをする。

**交流の組織化**では、もっとやってみようでは、一人から少人数を対象とした段階から、隣のクラスという学年全体に広げる活動を仕組んでいる。クラスから学年全体に紹介することをめあてに、試し遊びをしたことをふりかえりカードに書くことで、自分たちのおもちゃやゲームのよさやもっと楽しいものにするための工夫や改良するところに気付き、次の活動のめあてをもたせる。学年で、遊びワールドを開いた後に、ふりかえりカードをかいて交流する際には、自分や友達のつくったものや活動のよさ、活動で得た経験をこれからの生活に活かすことのできる気付きをもった児童を見取り指名して発表させる。

**場の構成**では、隣のクラスの友達に遊びワールドを楽しんでもらうための小グループをつくる。各グループで考えを出し合いながら、みんなで1つの遊びをつくる。遊びワールドでは、各グループの遊びコーナーを自由に回って遊んだり、遊んで思ったことを伝えたり、つくったものを隣のクラスの友達にお世話したりできるようにワークショップの形式をとる。



## こんな目標と指導計画で

### 3 単元の目標と指導計画

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学ぶ意欲・態度             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分から遊びをつくり、楽しむことができる。</li> <li>・ 公園や自分でつくった遊び場で、夢中になって遊ぶことができる。</li> </ul> </li> <li>○ 問題を解決する力             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遊び場や公園等、身の回りの物を集める中で、それらを使って遊ぶ物をつくりたいという願いをもつことができる。 (課題を発見する力)</li> <li>・ つくったものでみんなと遊びたいという願いをもつことができる。 (課題を発見する力)</li> <li>・ <b>遊びに使いたい物を見つけることができる。 (人・もの・ことにかかわる力)</b></li> <li>・ <b>友達等相手の意見を採り入れて遊ぶことができる。 (人・もの・ことにかかわる力)</b></li> <li>・ 楽しく遊ぶ方法や上手なつくり方を考えることができる (考える力)</li> <li>・ 遊びを工夫する中で、発見カード・振り返りカードにかいたり、絵や実物・作品、動作等を使って、相手に伝えることができる。 (表現する力)</li> </ul> </li> <li>○ 生きて働く知識（見方・考え方、知的な気付き）             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身の回りの物や自然で、楽しい遊びをつくり出すことができることに気付く。</li> <li>・ 友達といっしょにつくり出す楽しさやルールを守る必要性に気付く。</li> <li>・ 遊びの工夫や知恵をこれからの生活に活かせることに気付く。</li> </ul> </li> </ul>	
段階	配時	学習活動と内容	基礎・基本の力と支援（※）留意点（○）
であう	10 課外 + ①	<p>1 朝の時間「みつけたよタイム」で児童がみつけたものについて話しあう。</p> <p>(1) <b>どこでどんな秋をみつけたか</b>  <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">だんちの公園でどんぐりを見つけたよ とんがり公園の木の葉っぱがきいろくな ってるよ</span></p> <p>(2) <b>ほかにはないかな</b>  <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">西公園にもたくさんあったよ</span></p> <p>2 探検の計画を立てる。</p> <p>(1) どこに行くかとたくさん見つけられるか話し合う。</p> <p>② (2) 探検の場所と内容を確認する          場所…西公園 とんがり公園          1 3・1 4 棟公園、大すべり台公園          内容…あきみつけ、自然や遊具で遊ぶ</p> <p>3 探検に行く。  <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">あきのしぜんであそぼう</span></p> <p>⑦ (1) 体験活動①…校区の公園          ・はっけんカードをかく。  <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">どんぐりがたくさんおちていたよ いろいろないろのはっぱをあつめたよ</span></p> <p>(2) 体験活動②…西公園          ・はっけんカードをかく。  <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">木のえだやはっぱでおもしろいあそびが できたよ ようぶくにくつつく木の実を見つけたよ</span></p>	<p>※校区の自然のものに興味をもつことができるように友達や教師と話しあう。 <b>学ぶ意欲・態度</b></p> <p>○「あきみつけ」の単元から続けて、校区の自然の様子に目を向けるように児童に働きかけておく。</p> <p>○意欲的に見つけてこれるように、みつけたことコーナーに実物や絵、写真等展示・掲示できるようにする。</p> <p>※どこに行けばいいか話し合っ決めて決めることができるように、みつけたよコーナーに絵や写真を展示・掲示しいつでも見れるようにする。  <b>人・もの・ことにかかわる力</b></p> <p>※公園等で夢中になって遊ぶことができるように、全員で歩いて行ける所で、自然に触れられ、遊んだり秋を見つけたり等色々な活動ができる場所というところで決めていく。 <b>学ぶ意欲・態度</b></p> <p><b>※公園の自然の中で友達といっしょに遊んで、遊びに使いたい物を見つけたり集めたりすることができるように、十分に遊ぶ時間を確保する。</b>  <b>人・もの・ことにかかわる力</b></p> <p>※みつけたことを絵や文でかくことができるように、遊びに浸らせる。 <b>表現する力〔かき表す〕</b></p> <p>○探検の後、発見したことや楽しかったことをカードにかかせることで次への意欲をもたせる。</p> <p>○はっけんカードを掲示するコーナーをつくり、カードにコメントを書くことで児童の気付きを価値づけたり、次の活動への意欲につなげていく。</p>
やってみよう	6 ②	<p>4 西公園や校区で遊んで楽しかったことを発表し、これからどうしていきたいか話し合う。</p> <p>(1) A もっといきたいところ          B もっとあつめたいもの  <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">C あつめたものでつくりたいもの どんぐりでこまをつくらあそびたい まつぼっくりやどんぐりでリースをつくりたい 木のはをあつめたい</span></p> <p>(2) 自分のしたいことを決める          こまづくり 飾りづくり おもちゃづくり</p>	<p>※これからの遊びや活動を見つけることができるように、掲示されたはっけんカードや集めた物、活動の様子の写真を見せる。  <b>課題を発見する力</b></p> <p>○交流の内容をはっきりするために児童の発言をA,B,Cに分けて板書する。</p> <p>○つくりたい物してみたいことを自由に決めさせ、同じような活動をする児童を確認し活動場所を決める。</p> <p><b>※探検で集めた物や身近にある材料を使って自分のしたいことに楽しく取り組むことができるよ</b></p>

	<p>ゲームづくり</p> <p>5 自分でしてみたいことをして楽しかったことや困ったこと、もっとしたいことをふりかえりカードに書きながら、遊びの工夫をして楽しむ。</p> <p><b>あきのしぜんやあつめたものでおもちゃをつくろう</b></p> <p>③ (1)自分のつくりたい物をつくって遊ぶ。  <ul style="list-style-type: none"> <li>一人で作って遊んだり、同じような物をつくっている仲間どうして遊んだりする。</li> <li>遊んだことをふりかえりカードに書き、つぎの活動のめあてをもつ。</li> </ul> <p>こまをつくるのはすぐできたけど、まわすのがむつかしかった。  ともだちのつくり方をまねしたらうまくつけられた。  もうすこしよくとぶようにしたい。</p> <p>(2)つくった物で遊んだ後、これからしたいことを話し合う。  <ul style="list-style-type: none"> <li>つくり直したり工夫したりしたおもちゃで遊ぶ。</li> <li>遊んで思ったことをふりかえりカードに書く。</li> </ul> <p>ともだちにおしえてもらってつくりなおしたらよくまわった。  ともだちとがったいさせてみたらおもしろそう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>これからしたいことを話し合う。</li> <li>となりのクラスの人とあそびたい。</li> <li>なんにんかでゲームをつくりたい</li> </ul> </p> <p>① 一組本時</p> </p>	<p>うに、活動の場所や時間を考慮する。</p> <p><b>人・もの・ことにかかわる力</b></p> <p>○活動しやすいように、材料コーナーや用具コーナーをつくり、特に扱い方の指導が必要な道具については、事前に指導しておくと共に、配慮すべき児童については補助していく。</p> <p>※楽しかったことや困ったこと、もっとしたいこと等をふりかえりカードにかき、次の活動の課題を見つける力を付ける。 <b>課題を発見する力</b></p> <p>○自分のつくった物や友達のつくったもので遊ぶ活動に浸らせ、友達と交流する場を十分に確保する。</p> <p>○様々な人の意見を探り入れながら遊びの工夫ができるように、場の工夫や材料・時間の確保をする。</p> <p><b>※自分のおもちゃや作品を改良したりつくり直して、さらに楽しく遊ぶ工夫をすることができる。人・もの・ことにかかわる力</b></p> <p>※楽しかったことやこれからもっとしたいことなどをふりかえりカードに書いて、次の課題をもつことができる。 <b>課題を発見する力</b></p> <p>○自分のおもちゃをさらに楽しくしたり友達とつなげたり、あそび方を工夫したりして、クラスみんなで楽しむ活動をしよという意欲をもたせていきたい。</p>
<p>もつとやってみよう</p> <p>④</p> <p>本時</p> <p>②</p>	<p>6 学年であそびワールドを開く。</p> <p><b>たのしいあそびワールドをつくろう。</b></p> <p>(1)グループで遊びづくりをする  <ul style="list-style-type: none"> <li>前時の話し合いを確認し、グループでゲームをつくる。</li> <li>グループでつくったゲームの試し遊びをする。</li> </ul> <p>よくくふうできていたのしかった。  もうすこしとのおくからたまをころがしたほうがおもしろいよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>もっとおもしろくなるように工夫する。</li> </ul> <p>なげるばしょをとおくにかえよう。  かざりをふやしてもっとたのしくしよう。  あそびかたのせつめいをくわしくしよう。  たのしいといってもらったからうれしかったけど、もっとよくなるようにしたい。</p> <p>(2)遊びワールドを開く。  <ul style="list-style-type: none"> <li>前半と後半で交代し、ゲームのお世話をしたり遊んだりして楽しむ。</li> <li>活動をふりかえりこれからしたいことを話し合う。</li> </ul> <p>みんながあそんでくれてうれしかった。  ゲームのやりかたがむつかしかった。  ほいくえんやようちえんのともだちや2年生ともあそびたい。</p> </p></p>	<p>※自分一人ではなく、多くの友達と関わって遊びたいという意欲をもつことができる。</p> <p><b>学ぶ意欲・態度</b></p> <p><b>※友達の考えを聞いたり自分の思いを伝えたりしながら、みんなが楽しく遊べるゲームにしよとすることができる。人・もの・ことにかかわる力</b></p> <p>※楽しかったことやこれからしたいことをカードにかき、次のめあてをもち進んで活動することができる。</p> <p><b>学ぶ意欲・態度</b></p> <p>○材料や用具コーナをつくり活動がスムーズに進められるようにしておく。</p> <p>※役割分担やルール等を話し合っ、友達のつくったゲームでいっしょに楽しく遊ぶことができる。</p> <p><b>学ぶ意欲・態度</b></p> <p>○ワークショップ形式で行い自由に遊びのコーナーを回らせ、意欲的に遊んだりお世話したりできるように場づくり、時間配分を考える。</p> <p>※楽しく遊びワールドで遊んだり、遊びのお世話をしたりして、ふりかえりカードに思ったことを書いて発表することができる。</p> <p><b>表現する力〔かき表す・説明力〕</b></p> <p>○異学年（保・幼稚園等）やお家の人等との交流への意欲は大事にしながら、今後の学級・集会活動等の時間の中で取り組んでいくことを伝える。</p>

#### 4 本時 やってみようの段階のふりかえりカードを活用した交流活動（16 / 22）

#### 5 本時の目標

- 自分のおもちゃや作品を改良したりつくり直したりして、さらに楽しく遊ぶ工夫をしたりすることができる。 **人・もの・ことにかかわる力**
- 自分が遊んだことをふりかえりカードに書いたり発表したりして、次にしたいことを見付けることができる。 **表現する力〔かき表す〕**

#### 6 本時指導の考え方

児童は本時までには、近くの公園探検で遊んだり季節を感じるができる自然の物を集めてきている。さらに西公園で楽しく遊ぶ体験を通して気づきを広げ、その体験のふりかえりの後に、自分なりに楽しく作品やおもちゃづくりをしてきている。

本時では、ふりかえりカードを活用して友達と話し合う活動を取り入れ、その作品やおもちゃをさらに改良したり修正したりして遊び、自分や友達のよさに気づき、次の活動への意欲をもつことができると考えた。

そのために、前時の活動の後に①できていること②これからすることが分かるように書いたふりかえりカードを分類しておき、活動内容別に掲示しておく。

A「どんぐりゴマをつくりました。まだうまくまわらないので回し方の練習をします。」

B「壁にかけるリースをつくりました。どんぐりと木の葉をもう少しくっつけたいです。」

C「めいろをつくりました。もっとむつかしくしていきたいです。」

D「マラカスをつくりました。こんどはちがうおもちゃをつくりたいです。」

それぞれは、A：遊び方の工夫 B：つけくわえ C：改良・修正 D：新しい作品づくりという活動になる。この掲示したカードの下に児童のネームプレートをはることで、自分のめあてを明確にさせると共に、誰がどんなめあてで頑張っているかを知らせ、協力し合えるようにしておく。自分なりに集中してつくる姿、友達に聞いたり見せたりいっしょに遊んだりする姿が見られるように、机間巡視しながら励まし、声かけ等の支援をしてい。特に、配慮を要する児童については作業の補助や遊び方ヒント等のアドバイスも必要に応じて行う。

つくって遊ぶ活動の後、自分や友達のことで①楽しかったこと②困ったこと③これからしたいことをカードを選んで書かせる。一つを選ぶことができないで悩む児童には、気持ちを聞き、その状況に応じて適切に支援する。

作品やおもちゃをつくる場合は、協力しやすいように、似たようなおもちゃをつくっている児童が集まるような場の工夫をしているが、お互いに見せ合ったり遊び合ったりするために、その場からおもちゃや作品を持って自由に動くことができる。遊びの満足感を味わった後で書いたふりかえりカードをもとに全体交流をする時は、つくった物を見せたり、実際に遊び方をやって見せたりできるように教室中央に児童をすわらせ、周りで発表する際も見えるようにしておく。友達とのやりとりで楽しかったことやうれしかったこと、困ったこと等の発表も聞きながら、特に黄色カード（これからしたいこと）の内容を中心に扱い、みんなでもっと楽しく遊べるような活動ができないか話し合わせたい。おもちゃの遊び方を考えたり、自分のおもちゃや作品を友達と合体させたり、大きなゲームにしたり等、様々なアイデアを出させていきたい。また交流の対象を学年や異学年等へ広げた遊びワールドにしていく方向で話し合いを進めていく。

みんなが楽しく遊べるように、遊びを工夫したり遊び方を考えたりすることは楽しいなどという気持ちをもたせることが次の活動への意欲につながると考える。

#### 本時の主張点

本時では、前時までには書いたふりかえりカードをもとに、自分のおもちゃや作品を改良したりつくり直したりして、さらに楽しく遊ぶ工夫をし、次にしたいことを見付けることができるようにすることをねらっています。

そこで、自分の作品やおもちゃをつくって遊ぶという活動の直後にふりかえりカードを書かせ、児童一人一人に自分の気づきを表現させます。その気づきをもとに全体交流することで、友達や自分のよさに気づくことができ、次の活動への意欲ももたせていきたいと考えています。

7 本時の展開

学習活動と内容・予想する児童の気付き	支援・留意点
<p>1 前時学習をふりかえり、本時学習のめあてをもつ。</p> <p>(1) ふりかえりカードや板書を見て、前時の活動を想起する。</p> <p>(2) 今日の活動の自分のめあてをもつ。</p> <p>・もっとどんぐりのかずをふやして、めいろをむつかしくします。</p> <p>・あそびかたをくふうしたいです。</p> <p>(3) 学習のめあてを確かめる</p> <p>めあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">         じぶんやともだちのつくったものでたのしくあそぼう。       </div> <p>2 めあてをもってつくったり遊んだりする。</p> <p>※めあてを確かめて、グループで協力して楽しく活動しましょう。自分の作品のことやお友達のつくった物で遊んで思ったことを後で発表できるようにしておきましょう。</p> <p>3 つくったり遊んだりして思ったことをふりかえりカードに書いて交流する。</p> <p>※これからしたいことや遊びたい人もいますでしょう。それもどんぐりかいていいですよ。</p> <p>(1) 三色のカードの中から今の自分の気持ちに一番合う色のカード〔楽しかったこと(桃)これからしたいこと(黄色)困ったこと(水色)]を選ぶ。</p> <p>(2) カードに書いたことを発表する。</p> <p>※自分がカードに書いたことをたくさん発表して下さい。</p> <p>・たくさんどんぐりをつけたら、みんながおもしろかったといってくれてうれしかった。</p> <p>・まとあてのおもちゃは、てんすうやあそび方をくふうしていたのしかった。</p> <p>・ともだちののがたいするのがむつかしくてすこしかあそべなかった。</p> <p>・もっとじかんをかけてかいらょうしたかった。</p> <p>・いろんなおもちゃであそぶのはたのしいからとなりのクラスのひとのおもちゃでもあそんでみたい。</p> <p>・みんなのつくったのであそべなかったからあそびのかいをしてほしい。</p> <p>・大きなゲームにしておまつりみたいにしたい。</p> <p>・お家の人やほいくえんの人をよんであそばせたい。</p> <p>4 今日の学習をまとめ次の活動への意欲をもつ。</p> <p>※たくさん感想が出されましたね。とくにこれからしたいことをまとめてみましょう。</p> <p>・大きなゲーム・となりのクラスのおもちゃであそぶ。</p> <p>・もっとあそびたい</p> <p>※したいことがたくさんありますね。では次の時間にはこの中の、クラスでの遊びワールドをどのような物にするか話し合ってみましょう。</p>	<p>○前の時間に書いたふりかえりカードを掲示したものと、特にこれからしたいことの内容をまとめた物を前面に掲示し、自分のネームプレートを確認する。</p> <p>※その後の活動がすぐに行えるように活動グループごとに机等の配置をしておき、児童は黒板が見える場所に移動させておく。</p> <p>※代表児にめあてを発表させた後、活動グループで集まり活動を始める。</p> <p>※意欲的に取り組めるように、活動グループは似たような遊びや作品をつくっているものにする。</p> <p>○グループ間を回りながらそれぞれの活動の良いところを賞賛しながら、工夫の仕方や遊び方に様々な方法があることに気付かせていく。</p> <p>※十分に時間をとり、活動が楽しめるようにする。</p> <p>※自分や友達とつくったり遊んだりした中で一番心に残っていることを書くためのカードを一枚選ばせる。</p> <p>※書き終わった子から内容を確認し前に掲示しながら、特にこれからしたいことのカードの内容を確かめておく。</p> <p>○カードの色別に発表をさせる。ぜひ取り上げたい内容は意図的に発表させこれまでの自分や友達の気付きを認め合い、これからの活動への意欲付けの場にする。</p> <p>○特に黄色のカードをかいていた児童に発言を促し、どんな活動ができるか、楽しく遊べる内容は何か等話し合う視点を明確にして、活発な意見交流ができるようにする。</p> <p>※次の活動への意欲付けをすると共に、見通しをもって活動できるように、これからの活動につながる発言を分かり易く板書する。</p> <p>※児童から出されたこれからの活動の内容については、意欲を尊重しつつ、可能な限り、取り上げていく方向でまとめていく。</p>

#### 4 本時 もっとやってみようの段階の交流活動（19／22）

#### 5 本時の目標

- 友達の考えを聞いたり自分の思いを伝えたりしながら、みんなが楽しく遊べるゲームにしようとする事ができる。 **人・もの・ことにかかわる力**
- ゲームを工夫しながら、自分一人ではなく様々な人と関わって楽しく遊びたいという意欲をもたせる。 **学ぶ意欲・態度**

#### 6 本時指導の考え方

児童は、本時までには、遊びワールドを開くためのゲームづくりをしてきている。

本時は、2人から4人程度のグループでつくったゲームでお互いに遊んでみるという活動の後に、それぞれのよさや工夫点等を出し合う交流をすることで、自分たちのゲームづくりの新たな気付きができる。さらに、ふりかえりカードに感想を書くことで、次の活動のめあてをもつことができると考えた。

そこで、グループ別に遊びコーナーを設け、自分たちのゲームのおすすめのポイントをかいた紙を掲示する。

(見本)

さかなつりゲームコーナー		
	おすす	よかったよシール
①かたちやおおきさ	大きな水そうでたくさんさかながいるよ	●●●
②あそびかた	つりざおをえらんで、さかなをつるよ。	●●
③つかったもの	木のえだのつりざおや木のみさかな	●●●●

グループ内で、遊びのお世話をする人と遊びに行く人の順番を決めさせておく。また、試し遊びの時間は20分とし、交代の仕方についても、グループで話し合わせておく。交替の仕方の例として、“10分で交替する。”“1つのコーナーごとに交替する”等が考えられる。1つのコーナーに偏らず、どのコーナーでも遊ぶように働きかける。遊んだ後に、そのグループのおすすめをかいた紙に、必ずよかったよシールを貼り、他のグループのがんばりを認める交流をさせる。

遊んだ後に、活動のふりかえりをする時間をとるということを事前に知らせておき、見通しをもって活動できるようにしておく。活動のふりかえりは全体で行い、他のグループのゲームの①よいところ②こうしたらもっと楽しくなると思うところを発表させる。

本時の学習のまとめとして、一人一人がふりかえりカードに、今日の活動の感想を書く。そして、カードの色別で感想を発表させる。特に、これからの活動のめあてとなるような感想が書かれている児童については、意図的に指名して発表させ、全体に広める。そうすることで、隣のクラスみんなが本当に楽しいと思ってくれるようなゲームやおもちゃに仕上げていくために、それぞれがめあてをもって取り組んでいこうという意欲をもたせていきたい。

#### 本時の主張点

本時では、グループ間でワークショップ形式の試し遊びをして、友達の考えを聞いたり、自分の思いを伝えたりしながら、意欲的にみんなが楽しく遊べるゲームにすることができることをねらっています。

そこで、グループでつくったおもちゃやゲームでお互いに遊んでみるという活動の後に、それぞれのよさや工夫点等を出し合う交流をさせます。そして、自分達のおもちゃやゲームづくりに対して新たな気付きを持ち、さらに、ふりかえりカードに活動の感想を表現することで、次の活動にめあてをもって取り組んでいこうという意欲をもつことができると考えています。

7 本時の展開

学習活動と内容・予想する児童の気付き	支援・留意点
<p>1 前時学習をふりかえり，本時学習のめあてをもつ。            ※今日はグループでつくったおもちゃやゲームでクラスみんなが遊ぶ日でしたね。            めあて  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">             みんながつくったおもちゃであそんでみて、いいところやくふうするところをみつけよう。           </div> </p> <p>2 つくったおもちゃやゲームで遊ぶ。            (1) おもちゃやゲームの紹介をする。            ・工夫していること，がんばったところ等のおすすめポイントを知らせる。            (2) 試し遊びをする時の約束を確認する。            ・遊ぶ時間とその後の活動の見通しをもつ。</p> <p>(3) グループに分かれて試し遊びを始める。            ・初めに遊びの世話をする人と遊びに行く人の順番を決める。            ・途中で交代し，時間内にできるだけたくさんの遊び体験をする。</p> <p>3 遊んだ後の感想を発表し，ふりかえりカードを書いて交流する。            ※他のグループのゲームで遊んでみて，よかったところや，こうしたらもっと楽しくなるよということを発表しましょう。  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">             ・まとあてゲームのまとはくふうしてすごいいなとおもったけど，なげるところをもうすこしとおくするといいとおもった。              ・ゆうえんちのなかにいろいろなあそびばがあったのしかった。でも，いりぐちがわかりにくかった。           </div>           ※みんなの発表を聞いてうれしかったことや参考にしたいことがたくさんあったと思います。一人ひとりで今の自分の気持ちをカードの色を選んでかきましょう。  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">             ・あそびかたがわかりにくかったのでわかりやすくしたい。              ・とつてもたのしかったといわれてうれしかった。              ・ほんばんもうまくできるようにする。           </div> </p> <p>4 本時を振り返り，次時のめあてをつかむ。            ※今日の試し遊びで次ががんばるめあてが分かりましたね。隣のクラスみんなに楽しく遊んでもらえるように次の時間で仕上げていきましょう。</p>	<p>※やってみようの最後にかいたふりかえりカードやこれまでの活動の経過を示す物を掲示しておき，どんなめあてでこのおもちゃやゲームをつくってきたか分かるようにする。</p> <p>○遊びがしやすいような場づくりをしておき，遊びのグループごとに集まりこれからの活動のめあてを確認させる。</p> <p>※それぞれのグループに自分たちのおもちゃやゲームの紹介カードを用意させることで，遊ぶ側にもどんな視点で評価したらいいかを分かるようにする。</p> <p>○遊んだ後にその遊びのいいところを見つけ，“よかったよシール”を貼っていかせる。その時の評価の視点は，各グループが提示しているおすすめポイントとする。</p> <p>○遊びの時間は20分間とし，遊んでみてよかったところやもっと工夫したり変えたりしたほうがいいところ等を発表することを知らせる。</p> <p>○児童の活動の様子を細かく見て助言しながら，一つの遊びにとどまっていたり交代がスムーズにできていないところがないようにする。</p> <p>※遊びの世話・遊んでいる側それぞれの頑張りを認めたり励ましたりして楽しく遊べるようにする。</p> <p>○交流しやすいように黒板の前にグループごとに座らせる。</p> <p>※試し遊びをしていた時の児童の発言の中の全体に広げたい気付きは意図的に指名する。</p> <p>※発言をこれからの工夫点・改良点分かるように板書し，各自のふりかえりを書くときに確かめられるようにしておく。</p> <p>※どの色のカードを選ぶか迷っている児童にはその訳を聞き，助言・手助けをする。</p> <p>※特に次の活動のめあてがはっきり書かれている児童を意図的に指名し，全体に広める。</p> <p>○遊びワールドの日時を知らせて，楽しい活動にするために自分たちのおもちゃやゲームを完成させようという意欲を持続させる。</p>