

たのしい あき いっぱい ～みんなで 秋祭り～

日時：10月25日（水）第5校時

学年・学級：1年1組（38名）

指導者：亀尾 朋子

育成をめざす資質・能力：主体性 協働性 探究力 論理的思考力・表現力 知識・技能

1 単元について

地域や学校の特徴と教師の願い

本校は、比較的都心部に立地しており、校区内には公園や商業施設も充実し、子どもたちにとって住みやすく、生活に困らない便利な場所である。また、学校の北側には山、南側には海も広がっており、自然も身近にある。しかし、校内には、どんぐりやモミなどの実を使った自然あそびができるような木はあまり生えていない。

本単元では、秋の自然を使って遊ぶ活動を通して、季節を感じたり、季節の遊びの良さを感じたりすることができる指導を行っていく。また、これから入学してくる園児たちが、小学校への期待と安心感をもてるように、幼保小交流で園児との触れ合いを大切にしたい遊びを考えていく。これらの活動から、交流会をより良いものにしようとする思いをもたせ、友達や園児と協働し、時には主体的に行動しリーダーシップを発揮できるようにしていきたい。

児童の実態

本学級の児童は、1学期に行った「なつみつけ」の学習で、校内で見つけた夏を感じる自然物や景色をクロームブックで撮影した。その中で、事前にどんなものが見られると思うか学級で予想を立てて出かけて行ったにも関わらず、2割程度が何も見つけられずに帰ってきた。このことから、季節の変化を感じたり、季節ならではの遊びをしたりする経験が減っているのではないかと考える。

また、6月に行われた幼保小交流は、準備期間が十分にとれず教師のリーダーシップのもとで行った。第1回目とあって、自己紹介に多くを割く時間配分となった。振り返りでは、「時間がもっとほしかった」「園児さんともっと遊びたかった」「秋の交流会は〇〇がしたい」ととても意欲的な声をたくさん聞くことができた。

7月のアンケート調査では、協働性に関わる質問で、平均70.1%の児童が強い肯定を示していたが、「友達と一緒に活動するとき、自分の考えを伝えるなど自分にできることをしている」の項目では58.6%と低く、自分の考えや思いを友達に伝えることに課題があることが分かる。

学習の題材

本題材では、「秋を楽しむ」×「幼小交流を深める」をテーマに学習に取り組んでいく。「秋のたからものをみつけよう」という仮の探究課題を設定し、夏と秋の様子の違いを見つけたり、自然物を集めたりしながら四季の変化に気付いていく。活動の中で、秋の自然物を集めたのちに、秋には自然物の種類も豊富で、発展させて遊びに使えるようなものがたくさんあることに気づかせたい。交流会でかかわった年長児と一緒に、もっと秋を楽しみたいという思いをもち、「園児さんも楽しめる秋のおもちゃや飾り作りをしよう」という真の探究課題を設定する。このような課題解決の過程で、自分のこれまでの経験を想起し、やってみたい、作ってみたいという思いや願いをもち、情報を収集したり、論理的に思考して自分の考えを表現したり、繰り返し試行錯誤しながらおもちゃ作りを行ったりすることで、主体性を効果的に高めることができる題材であると言える。

単元の目標

秋のたからものとして集めた自然物でおもちゃや飾りを作ったり、園児さんとの触れ合いを入れた遊びを考えたりする活動を通して、自然の様子や四季の変化に気づいたり、遊びの面白さや自然の不思議さを知ったりするとともに、身近な自然を取り入れた遊びを考え、自分の生活を楽しくしようとするようにする。

2 「見方・考え方」を働かせ、深く学び合う指導の手立て

(1) 生活科における「見方・考え方」を働かせる手立て

○身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで捉えさせるために

夏の学校探検での様子を提示し、秋の様子との比較をさせることで、季節によって自分自身の身の回りの様子が変わっていることに気付かせる。そして、「秋にしかないもの」という視点でたからもの見つけを行う。秋のたからもの見つけの後、集めたものをどのようにすればもっと秋を楽しめるかを考えることで、身近な自然を取り入れて自分の生活を楽しく充実したものにしようとする意欲を育てていく。

○よりよい生活に向けて思いや願いを実現しようとさせるために

児童の思いや願いをもとに、明確な目的をもって秋のおもちゃ作りをさせるために、秋のたからもの見つけで集めた自然物をきっかけに、身近なものを使ったおもちゃ作りへの関心を持たせる。その際、11月中旬に幼小交流会があることを知らせ、学級の本棚に秋の自然物を使ったおもちゃ作りの本を置いたり、入学前のおもちゃ作りの経験を想起させたりして、児童の思いや願いを実現させられるようにする。

(2) カリキュラムマネジメントを通して、各教科等における「見方・考え方」を総合的に働かせる手立て

○国語科…「はっけんしたよ」

「はっけんしたよ」では、観察した動植物の様子を伝えるために必要な事柄を集め、伝えたいことを明確にして書くことについて学ぶ。この学習を生かして、秋のたからものの記録カードを書く際には自然物の様子を文章に書いて伝わりやすい成果物に仕上げていく。

○図画工作科…「かざってなにいれよう」「しぜんからのおくりもので」

「かざってなにいれよう」では、自分だけの特別な箱を作る。作るだけではなく、生活科で自分のたからものを入れる活動することを伝えることで意欲を持たせる。「しぜんからのおくりもので」では、発想を膨らませながら主体的に活動する力を養っていく。この学習を生かして、身近な材料をもとにして自分のしてみたいことや作りたいものを作る積極的な姿勢を大切に指導していく。

○特別活動…「交通安全」

特別活動における「交通安全」では、歩道の歩き方や横断歩道の渡り方等、交通ルールについても学ぶ。今年度は交通安全教室を実施したもののビデオ視聴のみにとどまっているため、実践を伴った交通安全学習の場としても本単元の学習を活用する。

(3) 学習ツールの活用

○ICT機器

本学級の児童は1学期より、大型テレビに提示されたデジタル教科書を使って学習する、絵を描く、写真を撮る、アンケートに答える等の活動を通して、少しずつICT機器に触れる経験を積んでいる。指示された簡単な操作を行うことは少しずつできるようになっているが、タイピングについてはほとんどの児童が操作できない。そのため、キーボード操作ではなく、選択する・並べ替えるなどして操作する活動を中心に行っていく。現段階での活用計画が次の通りである。

- ・課題の設定…季節の変化に気付かせるため、夏の学校探検の写真を大型テレビに提示し確認する。
- ・情報の収集…秋見つけの活動で写真に撮ってジャムボードで共有する。また、おもちゃ作りでの参考になる本(資料)を写真で撮り、制作に活用する。
- ・整理・分析…評価の観点を示したものを「おっけー・うーんフォーム」(フォーム)で行い、集計したグラフを見ながら改善に役立てられるようにする。
- ・まとめ・表現…活動状況を把握し児童が計画的に活動するために、活動前と後にジャムボードで各自名前入りの付箋で進捗状況のサポートをする。

○思考ツール

本学級の児童は、これまでの学習の中で、比較し仲間分けをしたり、自然物の様子を予想したりする等、思考することの素地を養ってきたが、全体の場での学習がほとんどであり、個人やグループで思考ツールを使った経験はない。学習の目的に合う場面で楽しみながら思考ツールを活用し、自然と思考を深めていけるように活動していく。

- ・作りたい遊びを中心において、遊び方や準備物などのイメージを広げる場面…イメージマップ

3 単元の評価規準

(1) 内容のまとめりごとの評価規準

評価の観点	単元の評価規準	学習活動（小単元）における評価規準	
		1 みのまわりからあきを みつけよう	2 あきを たのしもう
知識・技能	秋の自然を見つれたり遊んだりする活動を通して、秋の自然の様子や夏から秋への変化、それを利用した遊びの面白さに気付いている。	身近な自然や物は、いろいろな遊びに利用できることに気付いている。	校庭や公園の秋の自然はいろいろな遊びに利用できることや、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。 約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気付いている。 みんなで楽しく遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、掃除、整理整頓をしている。
思考・判断・表現	秋の自然を見つれたり遊んだりする活動を通して、秋とその他の季節との違いや特徴を見つれたり、遊びや遊びに使う物を工夫してつくったりしている。	楽しみたい遊びを思い描きながら、遊びに使う物を選んでいく。	予想したり、確かめたり、見直したりしながら、遊びに使う物をつくったり選んだりしている。 遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、表現している。 比べたり、試したり、見立てたりしながら、遊びを楽しんでいる。
主体的に学習に取り組む態度	秋の自然を見つれたり遊んだりする活動を通して、季節の変化を取り入れ自分の生活を楽しくしたり、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしたりしている。	みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、粘り強く遊びを創り出そうとしている。	校庭や公園の秋の自然の様子や特徴に応じながら、それらと関わろうとしている。 みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感し、毎日の生活を豊かにしようとしている。

(2) 単元の評価基準（本校で育成を図る資質・能力のルーブリック）

知識・技能および資質・能力		B 目標を概ね達成した状態	A 目標を大きく達成した状態
主体的に学習に取り組む態度	【主体性】 自分で決めてやってみる	自分がやりたい秋の自然物を使った遊びを選んで、活動に取り組もうとしている。	自分がやりたい秋の自然物を使った遊びを決めて、積極的に意見を出して取り組もうとしている。
	【協働性】 友達と力をあわせる	グループ活動や話し合いをする際、自分の考えをもち、みんなと一緒に活動しようとしている。	グループ活動や話し合いをする際、自分の考えをもち、友達の気持ちを考えた声掛けや行動をしようとしている。
思考・判断・表現	【探究力】 「あれ？」を見つける	秋の自然物を使った遊びに関わる問いを見つけている。	秋の自然物を使った遊びに関わる疑問を見つけて、その答えを予想している。
	【論理的思考力・表現力】 よ～く考え、しっかり伝える	おもちゃや遊びの工夫を考える際に、自分の考えをもち、友達や先生に伝えている。	おもちゃや遊びの工夫を考える際に、自分の考えとその理由を、友達や先生に伝えている。
知識・技能		秋の自然物を使った遊びに関わる知識や ICT 機器、思考ツールを活用する技能を身につけている。	身に付けた知識・技能を学習や生活の中で生かしている。

4 指導計画（全 21 時間 本時 16/21）♥ だるまプラン：ショック発型

		探究の過程 資質・能力	学習活動	評価方法
テーマ決定・仮の探究課題の設定・探究	みのまわりからあきをみつめよう	情報の収集 主 探 知 課題の設定 整理・分析 主 協 まとめ・表現 主 論	○ 学校の夏の植物の様子をもとに、夏と秋の植物の違いをクロームブックで写真を撮りに行く。(2) ○ 夏と比べて変化したことを話し合い、記録カードに書く。(1) ○ 記録カードや写真をもとに、見つけた秋の植物の様子を交流する。(1) 仮の探究課題：秋のたからものをみつけよう！ ○ 近隣の公園へ秋のたからもの（どんぐりやまつぼっくりなど）を集めに行く。(2) ○ 活動で楽しかったことや気づいたことについて話し合い、記録カードに書く。(1)	・行動観察 ・記録カード ・記録カード ・行動観察 ・発言 ・ワークシート ・OPPA
真の探究課題の設定・探究	あきをたのしもう	情報の収集 整理・分析 主 論 まとめ・表現 論 協 探 課題の設定 主 論 情報の収集 整理・分析 協 探 知 まとめ・表現 主 協	○ 自然物から、どんなおもちゃが作れるか調べて意見を出し合う。(1) ○ 自然物を選び、おもちゃやかざりに変身させるために試しながら遊ぶ。(2) ♥ 秋は自然のたからものがいっぱいあってわくわくするね 秋のおもちゃをつくったら、交流会がもっと盛り上がりそうだ！ 真の探究課題：園児さんも楽しめる秋のおもちゃ作りをしよう。 ○ たくさんの遊びの中から、交流会で盛り上がりそうな遊びをみんなで精選する。(1) ○ グループに分かれて、遊びをおもちゃや飾りを工夫して作りながら遊ぶ。(3) ○ 「秋の幼小交流会」に向けた遊び方を紹介し合い、友達からアドバイスをもらって改善策を考える。(3) 本時 ○ アドバイスをもとにおもちゃや遊びのルールを改良する。(1)	・ジャムボード ・発言 ・行動観察 ・発言 ・行動観察
		まとめ・表現 ふりかえり 主 協	○ 「秋の幼小交流会」を学級で行う。(2) ○ 写真や動画などをもとに、本単元の振り返りを行い、自己の成長について発表しあう。(1) 【自己評価】【相互評価】	・ワークシート ・発言 ・OPPA
活動のまとめ・評価				

5 本時の学習

(1) 本時の目標

自分たちが創り出した秋の自然物を使った遊びが、園児と一緒に楽しみ、触れ合える遊びになっているか検討し、改善することができる。

(2) 本時の評価規準（主体的に学習に取り組む態度）☆

自分たちが創り出した遊びが、園児と楽しく触れ合える遊びになっているか5つの観点（ふれあいチェック5項目）から検討し、よりよい遊びに改善しようとしている。

(3) 本校で育成を図る資質・能力の評価基準（協働性のルーブリック）★

B：グループの課題を自分事として考え、園児の気持ちを想像しながら、友達と一緒に活動しようとしている。

A：グループの課題を自分事として考え、友達の意見を取り入れながら、遊びをよりよいものにしようとしている。

(4) 本時の展開

	学習活動	○指導・支援 ☆評価 (評価方法) ★本校で育成を図る資質・能力の評価 (評価方法)
導入	<p>1 前時にアドバイスをしてもらったグループ A・B の報告をする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・説明をもっと短くするといいとアドバイスをもらったので、短くします。 ・ふれあう時間が少なかったため、ゲーム時間を 30 秒から 1 分に伸ばします。 </div> <p>2 本時の課題を設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>問い：園児さんとたくさん関わって遊ぶためにはどうしたらいいのかな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>課題：えんじさんと たくさん ふれあえる あきまつりにしよう。</p> </div>	<p>○ 前時のアドバイスタイムを受けて、変更点を報告することで、本時の見通しをもてるようにする。</p>
10分	<ul style="list-style-type: none"> ・協働性 (ともだちと力をあわせる) ・整理・分析 	<p>○ 本時の課題を確認し、探究の過程と主に育成を図る資質・能力を設定する。</p>
展開①	<p>3 グループ C が作り出した遊び (試作品) を紹介し、その遊びに対してフォームで評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おっけーうーんフォーム」(フォーム) →結果を棒グラフで提示 青：おっけー (できている) 赤：うーん (改善した方がよい) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>グラフから、うーん (赤) が多い項目を 2 つくらいに絞ろう。</p> </div>	<p>○ 事前に児童と一緒に考えた「ふれあいチェック 5 項目」で行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①園児さんも楽しめるか。(客観性) ②こわれにくいかな。(耐久性) ③本番までに間に合うかな。(計画性) ④怪我をしないかな。(安全性) ⑤ルールがわかりやすいかな。(単純性)
10分	<p>4 グループ C の遊びの「うーん」が多い項目について、アドバイスタイムを設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>こうやるといいんじゃないかなとアドバイスを考えよう。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>T 壊れにくいところ (項目②) が「うーん」が多いね。どこをどうやったら壊れにくくなるかな。 C すぐに壊れないように、ビニールテープを巻くといんじゃないかな。 C ルールに強く引っ張らないと入れたらどうだろう。 T 「おもちゃ」と「ルール」のことに分けて付箋を動かしてみるね。似ているアドバイスはないかな。 T ルールの分かりにくさ (項目⑤) も「うーん」が多いね。どうすると「おっけー」が増えるかな。 C 園児さんともっとふれあえるように、そばで声をかけてあげる方がいいんじゃないかな。 C まつぼくりを 1 年生が持ってあげたら、もっとやりやすいよ。 T グループ C はどの意見なら取り入れられそうかな。みんなも自分ならどの意見を取り入れられるか考えよう。</p> </div>	<p>○ チェック項目別でアドバイスを伝えさせる。</p> <p>○ 項目別に考えたことをカードに書いて、グループ C のアドバイスシートへ貼ることで、遊びの改善策を考え、伝えられるようにする。</p> <p>○ 「おもちゃ」「ルール」の視点で付箋の位置を分けて板書する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>一番「うーん」が多い項目に焦点化して教師が学び合いをファシリテートする。 【意見を引き出すファシリテーション】 ・どうすると「おっけー」が増えるかな。 ・どこが問題の原因なんだろう。 【意見を整理するファシリテーション】 ・似たアドバイスはないかな。(付箋移動) ・自分ならどの意見を取り入れられそうかな。</p> </div>
20分		

	<p>5 改善策を全体で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> すべてのアドバイスを取り入れるのではなく、必要なアドバイスを選び、具体案を報告する。 	<p>☆ 自分たちが作り出した遊びが、園児と楽しく触れ合える遊びになっているか検討し、よりよい遊びに改善しようとしている。(付箋・行動観察)</p>
10分	<p>6 本時の振り返りをし、今後の計画を立てる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">今日の振り返りを書きましょう。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 〇〇君のアドバイスがとてもよかったので、取り入れてみようと思いました。 おもちゃ作りの続きを早くしたいな。 </div>	<p>★ 本校で育成を図る資質・能力の評価(振り返りシート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りの視点を提示する。 ・よいと思ったアドバイス (選んで書く) ・その理由

(5) 板書計画

10/25 たのしい あき いっぱい

ともだちと 力を あわせる

②たくさんかわってあそぶためには？

④えんじさんと たくさん ふれあえる あそびにしよう。

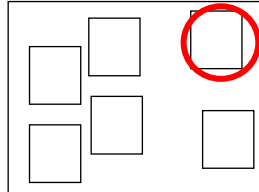
《1時間の見通し》

- かだいのかくにん
- あそびのしょうかい
- ジャッジ
- アドバイスタイム
- かいぜんタイム
- ふりかえり

A (ともだちのいけんを) とりいれる

B (えんじさんのきもちを) かんがえる

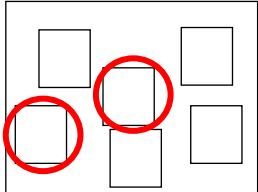
②こわれにくいか。



↓

はなしかた
「〇〇ならとりいれられそうなので、～でやってみます。」

⑤わかりやすいか。



↓

- ・そばでこえをかける。
- ・もってあげる。

具体案

大型テレビ (「おっけーう〜んシート」の結果)

