

単元名 あきを たのしもう

配当時間 12時間

- 単元の目標 (1) いろいろな人々が公園を利用していることや、自然を利用したり遊ぶ物を作ったりすることの楽しさに気付くことができる。
- (2) 遊び方を工夫したり、自分が楽しんだ遊びや感じ取った自然の様子を考えたり、表現したりすることができる。
- (3) 四季の移り変わりに関心を持ち、自然や人々と関わりながら季節に応じた遊びを楽しもうとする。

標準的な展開例

01060204_001

【準備等】 記録カード、収集用の袋、葉を並べるための紙、これまでに収集した秋の自然物、きり、爪楊枝、ドングリ穴開け機、ボンド、グルーガン、毛糸、段ボール、竹串、プラスチックカップ、ビニール袋、割り箸、紙コップ、タブレット端末 等

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 校庭で秋見付けをし、自然や人々の様子などで変わってきている点について話し合う。</p> <p>○ 秋について知っていることやイメージしたことを話したり、秋の自然で楽しめる遊びを考えたりすることを通して学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・涼しくなってきました。 ・木の葉っぱが緑から赤や黄色に変わります。 ・落ち葉のシャワーで遊んでみたいな。 <p>★秋見付けをしよう</p> <p>○ 校庭で秋見付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドングリを見付けたよ。 ・地面には茶色い葉っぱがいっぱい落ちているね。 <p>○ 見付けた秋を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドングリを見付けました。3種類見付けることができました。 ・教科書を見たら、ぼくが集めた葉っぱは柿の葉っぱということが分かりました。赤や橙、茶色がありました。 <p>2～3 校庭で木の葉や木の実を使って楽しく遊ぶ。</p> <p>★秋とたっぷり遊ぼう</p> <p>○ 校庭に出て、秋と楽しく遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・秋の実を拾おう。 ・落ち葉はどんな音がするのかな。 ・用務員さんが校庭の掃除をしてくれているね。挨拶をしよう。 <p>4 秋の自然で遊んだことを振り返る。</p> <p>★見付けた秋を紹介しよう</p> <p>○ 拾った物を見せ合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな葉っぱに穴を空けてお面にしたよ。 ・もみじをたくさん並べたよ。少しずつ色や形が違っていいよ。 <p>○ 遊んだことや拾った物を振り返り、気付いたことなどを記録カードにかく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クヌギの木のドングリは、帽子の形がおもしろいです。 ・落ち葉の下にドングリや松ぼっくりがたくさんあったよ。葉っぱの色が黄色や赤だったよ。 ・落ち葉の布団に寝転がりました。いろいろな色や形の落ち葉がありました。ガサガサやパリパリという音がしました。 <p>5 秋の自然物でどんな遊びができるか考えたり、遊んだりして学習の見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師は、事前にドングリや落ち葉を集めておくことよい。 ・校外に出て公園に行くことも考えられる。その際は、春に行った公園に出向き、季節の違いを見付けさせる。 ・教科書P. 82～83を見て、秋の自然で遊んでいる子どもの写真に注目させ、季節の変化やどんな遊びができるか想像させる。 ・しゃがんだり、寝転がったりするなど、目線の高さを変えて観察している児童を称賛し、全体に広げる。 ・教科書P. 86～87を見て、校庭で見付けたものの名前を確認させたり大きさを比べさせたりしてもよい。 ・タブレット端末を使って、見付けたものの名前を確認させたり、写真を撮らせたりしてもよい。 <p>【評】 校庭での秋見付けを通して「思考・判断・表現」を評価し、秋見付けや秋の自然で遊ぶ活動を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・拾った秋の実を入れる袋を児童に用意させる ・教科書P. 84「やくそく」を確認する。 ・教科書P. 85を見て、危険な生物や植物には近づいたり触ったりしないことを確認する。 ・校外に出て歩く際には、交通安全に気を付けて歩くことを確認する。 ・事前に教科書P. 84～85を見て、もっと秋の自然で遊んでみたいという児童の意欲を高める ・落ち葉を踏みしめたり、投げ合ったりしてその感触を楽しむなどの遊びに十分に浸らせ、遊び自体の面白さに気付かせる。 <p>【評】 秋の自然で遊ぶ活動を通して「知識・技能」「思考・判断・表現」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室掲示用で、葉の違いや色の変化について整理できるよう葉を並べるための紙を用意しておく。紙に植物の名前や様子などを書き込んでおくことよい。 ・拾った秋の自然物を机に並べさせ、自由に見せ合えるようにしておく。 ・秋の自然や落ち葉や木の実のもつ特徴や、諸感覚を用いて秋の自然と触れ合ったことなどを書かせる。 ・タブレット端末を使って記録させてもよい。 <p>【評】 記録カードを通して「知識・技能」「思考・判断・表現」を評価する。</p>

★みんなでドングリごまを作ろう

- ドングリごまを作る。
 - ・道具の使い方や注意点を知る。
 - ・手順を確認し、製作する。

- こま回しを通して、よく回る工夫を考え、伝え合う。
 - ・ドングリの大きさは関係あるのかな。丸いドングリと細長いドングリで比べよう。
 - ・爪楊枝が長い方と短い方、どちらがよく回るか比べてみよう。

6～7 秋の自然物や身の回りの物を使っておもちゃを作って遊ぶ。

★秋の宝物でおもちゃを作ろう

- どんな遊びができるか考える。
 - ・いろいろな種類のドングリがあるね。
 - ・オナモミで的当てができないかな。

- 材料を見て、作りたいおもちゃを決める。

- おもちゃづくりの注意点や約束を確認する。
- 秋の自然物や身の回りの物でおもちゃを作る。

- 作ったおもちゃで試し遊びをしたり改良したりする。
 - ・けん玉の糸をもう少し長くするのはどうかな。
 - ・的当ては、得点表を作ったらどうかな。
- おもちゃを作ったり、改良したりする活動を振り返り、記録カードに書く。
 - ・どんぐりでマラカスを作ったよ。7このマラカスと15このマラカスは音が違ったよ。

8 友達と関わり合いながら、自分が作ったおもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりしながら遊ぶ。

- ★もっと楽しく遊べる方法を見付けよう
- グループごとに、自分が作ったおもちゃの遊び方を考える。

- ルールを伝え合いながら遊ぶ。

- 必要に応じておもちゃを改良したり、ルールを再考したりする。
 - ・的当ては、遠くから投げたら10点、近くから投げたら1点にしたらどうかな。

9～12 作ったおもちゃを使って全員で遊び、これまでの活動を振り返って気付いたことを伝え合う。

★みんなで遊ぼう

- 作ったおもちゃを紹介する。

- みんなで遊ぶための準備をする。
 - ・招待状を作りたいな。
 - ・看板を作ったら何のお店か分かりやすいと思うよ。
- 作ったおもちゃで楽しく遊ぶ。

- ・教科書P. 88～89を見て、秋の自然物を使って楽しくおもちゃづくりをしていることを想像させ、めあてを提示する。
- ・4～5人のグループを作り、活動させる。

- ・本時はみんなで同じ物を作り、分からないときや上手くいかないときは児童同士でアドバイスし合うことを学ばせ、今後のおもちゃ作りに生かせるようにする。
- ・教科書P. 90～91「ものしりノート」で作り方を確認し、「どうぐのつかいかた」で使い方を知らせる。
- ・上手くいかないときには児童同士で相談し合ったり、何度も試して考えたりすることを促す。

【評】おもちゃづくりを通して「知識・技能」「思考・判断・表現」を評価する。

- ・児童が集めた自然物だけでなく、様々な秋の自然物や身の回りの物を用意しておき、自由に使えるよう種類別に分けて置いておくことよい。
- ・自然物の性質や特徴をつぶやいている児童を取り上げ、全体に広げる。
- ・教科書P. 90～91を参考にしてもよい。
- ・児童からアイデアを引き出し、同じおもちゃや似ているおもちゃを選んだ児童でグループを作る。1グループ4～5人にする。
- ・教科書P. 89「やくそく」を確認する。
- ・同じグループの児童に自由に相談したり試しに遊んだりしてもよいことにする。
- ・大きなおもちゃは共同で作ってもよいことにする。

- ・タブレット端末を使って記録させてもよい。

【評】おもちゃ作りを通して「思考・判断・表現」を評価する。

- ・前時と同様に、グループ隊形になって活動を進める。
- ・グループ内で、それぞれのおもちゃで遊び方を比べさせる。
- ・互いのおもちゃの共通点や相違点に着目して自分のおもちゃを改良する視点がもてるようにする。
- ・同じグループの友達と遊びながら、おもちゃを改良したり遊び方を変えたりするような声掛けをし、工夫を促す。
- ・おもちゃの装飾を改良するのではなく、ルールなどの遊び方を決めさせる。
- ・数を競って記録を残したり、ルールを決めて遊んだりすると、遊びが広がったり発展したりして楽しさが増すことに気付かせる。

【評】もっと楽しく遊べるように、おもちゃを改良したり遊び方を工夫したりする活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。

- ・地域の実態に応じて、年長児を招待する活動にしてもよい。
- ・招待状を作る、一緒に遊ぶためのルールを作るなど、児童の発想や主体性を大切にしながらも、無理なく行えるように配慮する。
- ・遊ぶ人を前後半に分け、交代でグループを回り、遊べるようにする。

<p>○これまでの活動を振り返り、気付いたことを記録カードにかく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドングリごまを作りました。棒を短くしたら、長く回るこまができました。土俵を作ったらもっと楽しく遊ぶことができました。 ・オナモミでの的当てゲームを作りました。的の大きさを点数を変えました。みんなが喜んでくれて嬉しかったです。 <p>○友達のおもちゃで遊んだ感想を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんのけん玉の形がおもしろかったです。 ・〇〇さんの「どんぐりころころ」は、一度にたくさんのドングリを転がせるところがいいなと思いました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊んでいる最中にも、遊びがより楽しくなるようにルールを変更してもよいことを伝える ・おもちゃや遊び方を工夫して上手くいった経験とその時の気持ちを表現させる。 <p>【評】気付いたことを伝え合う活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊んだ感想を付箋に書いて渡すなど、おもちゃを作った友達に感想を伝える手立てを考えるとよい。 <p>【評】おもちゃ作り全体を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【 備 考 】

- ・二次元コードを読み込み、おもちゃの作り方を確認しながら活動させるとよい。