

1 単 元 つくろう あそぼう

2 単元設定の目標

- (1) 本学級の児童は、前単元の「たのしい あき いっぱい」で秋の自然に高い関心をもち、休み時間や休日にも継続して秋の自然物を集めている。そして、秋の自然物を使った遊びの楽しさに触れたことで、児童はもっと秋の自然物を使って遊びたいという思いをもっている。しかし、児童の遊びはその場で簡単にできるものにとどまり、おもちゃを工夫してつくったり、ルールを考えて友達と遊んだりするには至っていない。
- (2) 本単元は、学習指導要領の内容(6)「自然や物を使った遊び」を主たる内容とした学習で、身近な自然を利用して遊びに使う物を工夫してつくったり遊び方を工夫したりして、そのおもしろさや自然の不思議さに気付き、友達と一緒に遊びを楽しむことができるようにすることをねらいとする。加えて、内容(5)「季節の変化と生活」、内容(8)「生活や出来事の交流」が従たる内容であり、遊びや遊ぶ物を工夫してつくって気付いたことを身近な人々と伝え合う活動を行い、身近な人々とかかわる楽しさが分かり、進んで交流することができるようにすることをねらっている。
- (3) 第1次では、これまでに集めた秋の自然物や身の回りの材料を使って、自分でおもちゃを工夫してつくる活動を行う。試し遊びを繰り返し、おもちゃを改良することで、遊びをつくり出すおもしろさを実感できるようにする。そして、第2次では、自分のおもちゃで友達と一緒に遊ぶ活動を行う。友達と一緒に遊ぶことで、もっとおもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりして、一緒に楽しめる遊びへと発展させる。さらに、互いのおもちゃや遊びのよさを伝え合うことで、交流することの楽しさにも気付かせたい。

3 単元の目標

- (1) 身近な秋の自然物や身の回りの物を使って、遊びに使う物をつくったり、遊んだりすることに関心をもち、友達と一緒に楽しく遊ぼうとする。
- (2) 秋の自然物や身の回りにある物を使っておもちゃをつくり、それを改良したり、友達と一緒に楽しく遊べるように遊び方を工夫したりすることができる。
- (3) 秋の自然物を使った遊びのおもしろさ、遊びを工夫してつくり出すおもしろさ、友達と一緒に遊ぶおもしろさに気付くことができる。

4 単元の計画 (9時間完了)

- | | |
|-------------|--|
| 第1次 第1時～第5時 | 秋の自然物や身の回りの物を使っておもちゃをつくり、改良したり、新しくつくったりして遊ぶ。 |
| 第2次 第6時～第7時 | つくったおもちゃで友達と一緒に遊びながら、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。 |
| 第8時～第9時(本時) | 「秋あそびフェスタ」を開き、友達のつくったおもちゃで遊んだり、自分のつくったおもちゃで遊んでもらったりして、単元を振り返る。 |

5 本時の学習指導

- (1) 目 標
 - 秋の自然物や身の回りにある物を使ったおもちゃで、友達と一緒に進んで遊ぼうとする。
 - 工夫して遊びをつくり出すおもしろさや友達と一緒に遊ぶおもしろさに気付くとともに、友達のよさや自分との違いに気付くことができる。
- (2) 準備・資料
 - 児童……前時までにつくったおもちゃ、これまでに書いてきた記録カード、探検バッグ、工夫カード(第4, 5時と第6, 7時で工夫をするたびに簡単に書きとめてきたカード)
 - 教師……写真、記録カード、付箋、マイク

(3) 関 連

1年 生活 たのしい あき いっぱい (秋の自然とかかわる)

2年 生活 うごく うごく わたしのおもちゃ (身近な材料でおもちゃをつくって遊ぶ)

2年 図工 つくってあそぼう (楽しくあそべるおもちゃをつくる)

(4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つ か む	<p>1 前時を振り返り、本時のめあてをつかむ。</p> <p>(1) 自慢のおもちゃや遊びを紹介する。 <自慢のおもちゃ> ・とても長く回るどんぐりごまです。 <自慢の遊び> ・どこから投げるかで点数が変わる的当てです。</p> <p>(2) 本時のめあてをつかむ。 秋あそびフェスタを楽しもう。</p> <p>(3) 本時の活動の流れを確認する。 ・お店屋さんとお客さんに分かれて思い切り遊ぶ。 ・おもちゃや遊び方の楽しかったところを見つけて付箋に書いて伝える。 ・お店屋さんとお客さんを交代する。 ・楽しかったことを発表する。 ・今までの全ての活動を振り返る。</p> <p>(4) 活動時間や活動場所などの約束を確認める。</p>	15	<p>○あらかじめ記録カードと探検バッグを配付しておく。</p> <p>○おもちゃを改良したり、約束やルールをつくったりしている前時の写真を見せて、友達のおもちゃや遊びへの関心を高めさせる。</p> <p>○教師がマイクを用意し、インタビューのように児童に質問しながら自慢を聞き出していくようにする。</p> <p>○言葉で伝えられない場合は、実演して遊びを見せるよう促す。</p> <p>○一人ではできない遊びの場合は、数人で遊びを自慢させる。</p> <p>○児童のつぶやきを拾い、友達のおもちゃで遊んでみたいという意欲を高めさせる。</p> <p>○同じ遊びが集中しないように、あらかじめ児童を前後半に分けておく。</p> <p>○活動の流れを知らせることで、児童に活動の見通しをもたせる。</p> <p>○終了時間を板書し常に見えるようにする。</p>
ひ た る	<p>2 友達のおもちゃで遊んだり、自分のおもちゃで遊んでもらったりする。</p> <p>(1) 自分の店の準備をする。</p> <p>(2) 店と客に分かれて遊ぶ。</p> <p><お店屋さん> ・これまでの工夫カードを見せながら、工夫してきたことを説明する。 ・友達に自分のおもちゃの遊び方を教えながら、一緒に遊ぶ。 ・もらった付箋を本時の記録カードに貼る。</p>		<p>○友達に遊んでもらうことを考慮して物の置き方などを工夫するよう支援する。</p> <p>○うまく友達とかかわれずにいる児童には、思いを聞き取り、遊びを促すようにする。</p> <p>○工夫カードを利用させ、工夫してきたことを説明しながら遊ばせる。</p> <p>評 自分のつくったおもちゃや友達のおもちゃで、工夫したことを生かして、一緒に進んで遊んでいる。(活動)</p>

ひ た る	<p><お客さん></p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のおもちゃで一緒に遊ぶ。 ・友達のおもちゃや遊び方の楽しかったところを見つけて、付箋に書いて渡す。 <p>3 楽しかったことを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんのけん玉は、ひもが長いので、ひもの短いけん玉より難しくて、楽しかったです。 ・どんぐりごまでお相撲をするのが楽しかったです。私もどんぐりごまをつくりましたが、どんぐりごまでお相撲をするなんて思い付きませんでした。 	<p>45</p> <ul style="list-style-type: none"> ○順番は指示せず、気になる店から自由に回らせる。 ○付箋は児童が何枚でも書けるように教室の数か所に置いておく。 ○付箋をもらっていない児童がいないか確認し、その児童の工夫に着目させる声かけをする。 ○遊びに没頭していて店と客の交代が難しい児童がいた場合は、強制的に交代させず、様子を見て交代を促すようにする。 <p>評友達のおもちゃで遊びながら、友達のおもちゃや遊び方のよさについて、気付いたことや思ったことを付箋に書いている。</p> <p>(付箋)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○一人で発言することが難しい児童には、教師がそばへ寄ってマイクを使ってインタビューしながら、友達のよさを伝えられるようにするなどの支援をする。 ○出された意見を黒板にまとめることで、友達のおもちゃや遊び方のよさや自分との違いに気付かせる。 <p>評友達のおもちゃや遊び方のよさについて、気付いたことや思ったことを伝え合っている。</p> <p>60</p> <p>(伝え合い)</p>
ふ り か え る	<p>4 これまでの活動を振り返る。</p> <p>(1) これまでの活動を通して気付いたことを振り返り、記録カードに絵や文で表す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のどんぐりごまは、回転が速くて強いです。友達に聞いたら、一緒によく回るドングリを探しに行こうと言われました。よく回るドングリが見つかり、強いどんぐりごまができました。友達も「すごい」と言ってくれました。 ・ルールを友達と工夫したらどンドン遊びが楽しくなりました。がんばって工夫をいっぱいしてきてよかったです。 ・〇〇さんの遊び方は思い付きなかったからすごいと思いました。 <p>(2) 書いたことを発表する。</p>	<p>90</p> <ul style="list-style-type: none"> ○各時に書いてきた記録カードを使い、単元全体の活動を振り返らせる。 ○これまでの記録カードを振り返らせて、楽しかったこと、嬉しかったこと、気付いたこと、友達のよさや自分との違いなど、多様な視点をもたせるようにする。 ○文を書くことが苦手な児童には、児童の思いを聞き取り、復唱させてから書かせるなどの支援をする。 <p>評おもちゃを改良したり約束やルールをつくったりすると遊びがおもしろくなることや、友達のおもちゃや遊びには自分とは違うよさがあること、工夫を重ねてきた自分自身のよさに気づき、記録カードに書いている。</p> <p>(記録カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○活動への満足感や成就感を味わえるように一つ一つの気づきを称賛する。

(5) 本時の評価規準

- 自分のつくったおもちゃや友達のおもちゃで、工夫したことを生かして、一緒に進んで遊んでいる。(活動)

- おもちゃを改良したり約束やルールをつくったりすると遊びがおもしろくなることや、友達のおもちゃや遊びには自分とは違うよさがあることに気付くとともに、工夫を重ねてきた自分自身のよさにも気づき、伝え合ったり、付箋や記録カードに書いたりしている。

(伝え合い、付箋、記録カード)

6 備 考

(1) 学級の実態

- 本学級の児童は、前時までに秋の自然物や身の回りにある物を使っておもちゃをつくり、自分で楽しく遊ぶことができた。また、同じおもちゃをつくれた友達と遊びながら、おもちゃを改良したり、約束やルールをつくったりして、遊びを楽しくするために工夫することができた。その中で、児童は自分とは違う友達のおもちゃの仕組みに興味をもったり、もっと自分のおもちゃで友達と一緒に遊びたいという思いをもったりしている。

(2) 指導の力点

- 2時間続きの授業として構想し、遊びの時間を十分に確保するとともに、その直後に単元全体を振り返る時間を設けることで、気づきの質を高める。
- 友達のおもちゃで遊び、その場で付箋に友達のおもちゃや遊び方のよさを書いて渡すことで、客の立場で児童のすなおな表現を引き出すとともに、店を運営する児童に自分のよさを実感させる。
- 対象と繰り返しかかわってきたことをこれまでの記録カードから振り返ることで、工夫して遊びをつくり出すおもしろさや、友達のよさや自分との違いに気付かせる。

7 指導と評価