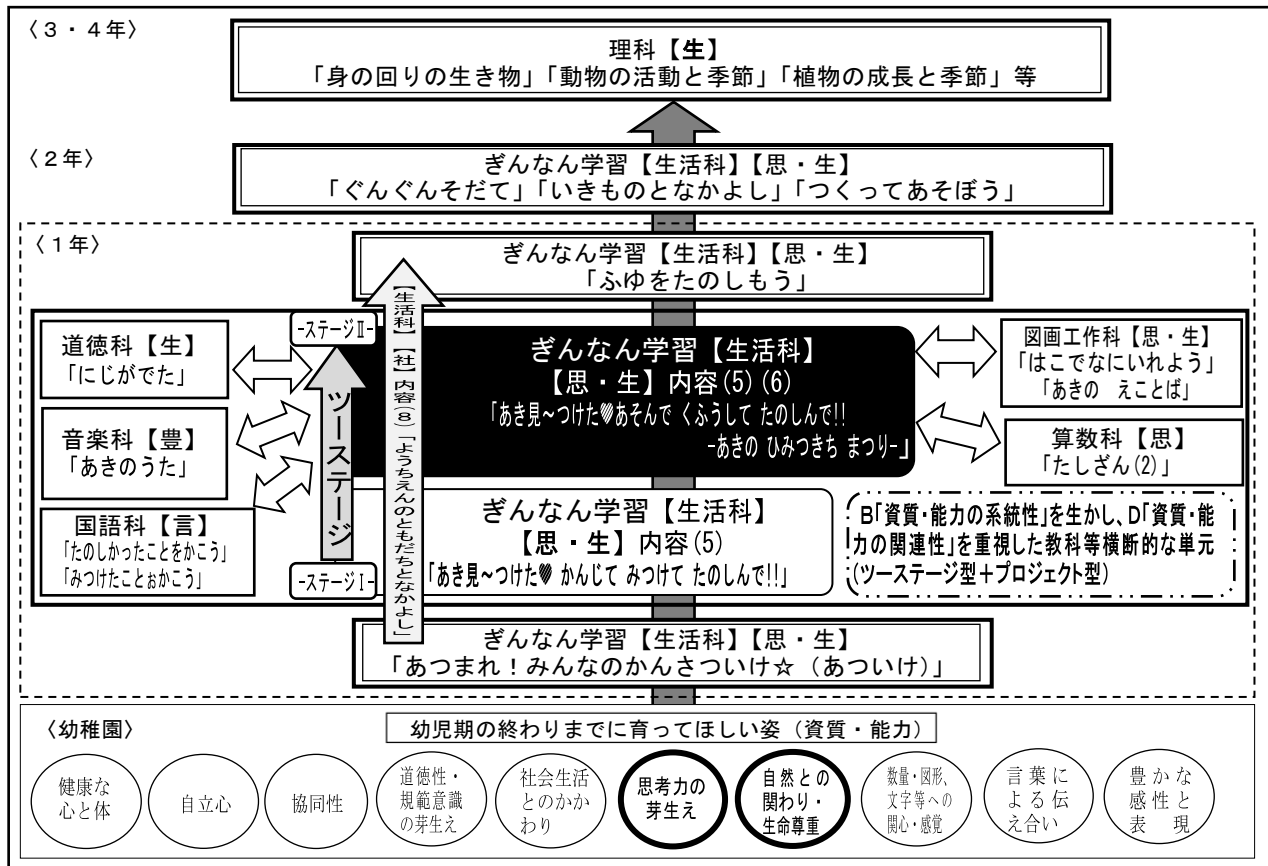


第1学年月組 ぎんなん学習【生活科】（+国語科・図画工作科等）

「あき見~つけた🍁 あそんで くふうして たのしんで!!-あきの ひみつきち-」 指導者 大塚 翔

1 単元全体構想図



2 単元構想について

本単元は、生活科の内容(5)(6)を関連的に扱うとともに、縦軸としてB「資質・能力の系統性」、横軸としてD「資質・能力の関連性」を重視して構想した。

縦軸については、本単元において育てたい資質・能力の出発点を、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」の【思考力の芽生え】【自然との関わり・生命尊重】であることを踏まえ、幼児期の育ちが本単元で発揮されるように意識した。同時に、本単元では、生活科の内容(5)を基盤として、ツーステージに内容(6)を組み合わせた構想となっている。また、3・4年の理科へとつなげていく結節点であり、「ふゆをたのしもう」や2年のぎんなん学習を通して物の性質や仕組み、自然の不思議さに気付くことができるようにすることで、資質・能力を系統的に高めていくようにした。

横軸については、図画工作科や道徳科等で高まっている資質・能力が発揮される教科等横断的な単元を考えた。例えば、図画工作科で自然物の特徴を生かして作品づくりをしたり、道徳科で学んだ「すがすがしい心」を生かしたりして、身に付けた資質・能力がより確かなものに高まっていくだろう。

本学級の子どもは、幼児期から身近材でおもちゃづくりを楽しんだり、自然物を使った遊びに没頭したりしてきた。小学校に入学してからは関心のあることに活動的に体を動かして遊んだり、自然や物事を感覚的に捉えて表現したりするなど、幼児期に培った感性を生かしながら生活している。1学期には「あつまれ!みんなのかんさつつけ☆(以下、『あつつけ』)」で観察池の遊び場づくりに没頭し、いかだやブランコなど思い描いたものを粘り強くつくった経験を積んでいる。その際、以前から交流していた附属幼稚園の5歳児を招待し、一緒に「あつつけ」で遊び、充実感や成就感を得るとともに、交流を通して5歳児とのかわりが広がっている。2学期には、生き物を飼育する活動を通して、生き物を好意的に捉えるようになってきたり、生き物に親しみを持ったりすることができるようになってきた。10月上旬は気温が高く秋の変化を感じづらいうであったが、捕まえられる生き物が少なくなるとともに10月半ばを過ぎると肌寒くなり、秋の深まりを少しずつ感じてきているようである。

このような子どもたちだからこそ、秋の自然を見付けたり遊んだりする活動を充実させることで、手触りや匂いなど幼児期に培ってきた諸感覚を生かしながら秋への関心を高める絶好の機会となる。また、秋の特徴や季節の変化に気付くとともに、今まで当たり前とっていた秋の不思議さや面白さを実感できるようになるだろう。秋のよさを実感した子どもは、自分なりの思いや願いを持って、友達や幼稚園の5歳児とかかわって秋のおもちゃをつくったり遊びをつくりだしたりする。その中で、秋の季節感を自分のものにしなが、遊びをつくりだす楽しさを感じるとともに、5歳児と進んで触れ合うようになるなど豊かな生活をつくりだしていく子どもが育つことを願い、本単元を構想した。

本単元は、ステージⅠにおいて内容（5）を主として、内容（8）を組み合わせた単元となっている。ステージⅡでは、内容（6）を主として、内容（5）（8）を組み合わせた構想としている。ステージⅠでは、子どもにとって自然の不思議さや美しさ、面白さ等豊かな恵みをもたらしてくれる秋との魅力的な「出会い」や秋を見付ける活動を通して、生活科における見方・考え方を生かしながら気付きの質を高め、子どもが持つ秋の世界観を広げていく。ステージⅡでは、「秋の自然物でもっと遊びたい」という新たな思いや願いを実現する機会として、秋の自然物でおもちゃや遊びをつくりだす学習へとつなげ、子どもの思いや願いを繰り返し実現していく。

このような単元の根底には、内容（8）である5歳児との交流活動をステージⅠの秋との「出会い」からステージⅡの「振り返り」まで、計画的で継続的な交流活動の設定がある。繰り返しかかわることによる関係の深まりが、異年齢での協働的な活動を生み、互惠性のある幼・小交流活動を実現するとともに、幼・小それぞれの「深い学び」の実現へ導いてくれるものになるだろう。そのために、他者とつなぐ手立てである、子どもに話し掛けたり一緒に活動したりする交流活動における援助・指導と、保育・授業以外の時間での活動や環境による交流活動に向けての援助・指導を大切にしていく。

3 単元のねらい（ステージⅡ）

- 秋の自然物を使って遊んだり5歳児とかかわったりする活動を通して、遊びの面白さや自然の不思議さに気付いたり、みんなとかかわることのよさが分かったりするとともに、安心・安全に気を付けながら楽しく遊ぶ。
- 秋の自然物を使って遊んだり5歳児とかかわったりする活動を通して、秋のおもちゃや遊びについて、自分とのかかわりで考え、使う物を工夫したり、みんなが楽しくなるような遊び方を考えたりする。
- 秋の自然物を使って遊んだり5歳児とかかわったりする活動を通して、みんなと楽しみながら遊びをつくりだそうとしたり、みんなと進んで遊ぼうとしたりして、自分の生活を楽しくしようとする。

4 単元の展開（全22時間：ステージⅠ10時間、ステージⅡ12時間）

場面	子どもの課題意識と主な学習活動	評価の規準	時間
ステージⅠ	<p>出会い</p> <p>あきといえば、どんなあきがあるかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 今までの生活を振り返り、秋について知っていることを伝え合う。 ふぞくのあきをさがしにいこう。 ○ 附属構内で感じた秋を見付ける。 ○ 偶然に出会う5歳児とのかかわりを楽しみながら秋探しをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 秋をもっと知りたい、秋探しをしたいと関心が高まっている。 ● 体全体で秋にかかわろうとしたり、進んで5歳児とかかわったりしている。 	3
	<p>追究</p> <p>ねんちょうさんとこうえんのあきをさがしにいこう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 5歳児と公園で感じた秋を見付ける。 ○ 見付けた秋を紹介し、季節の変化の様子に気付く。 しろやまこうえんのあきをさがしにいこう。 ○ 城山公園で季節の変化を考えながら秋を見付ける。 ○ 見付けた秋を紹介し、秋について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 見る、聞く、触る、匂うなどの諸感覚を通して、秋のものに気付いている。 ● 秋とその他の季節との違いや特徴を自分とのかかわりで考えている。 	6

	振り返り	あきのものでどんなあそびができるかな。 ○ 秋の自然物を使った遊びを試す。	● 秋の自然物を使った遊びを進んでつくりだそうとしている。	1
ステージII	出合い	あきのものでどんなおもちゃが作れるかな。 ○ 秋の自然物を使った遊びやおもちゃを考える。	● 遊びやおもちゃをつくりだすため、秋の自然物の特徴を生かして工夫する。	1
	追究	ねんちょうさんと見つけたあきでつくろう。 ○ 秋の自然物を使って、繰り返しおもちゃをつくって遊んだり、改良したりする。 ねんちょうさんと見つけたあきであそぼう。 ○ みんなと遊ぶためにおもちゃや遊び方、遊び場を工夫して、みんなと遊ぶ。	● 秋の自然物の特徴を生かしながら夢中で遊んだり、つくったりして、自分なりの工夫をしている。 ● 相手意識を持って、おもちゃや遊び方、遊び場を自分なりに工夫している。	7 本時 その3
	振り返り	「あきの ひみつきち まつり」のじゅんびをしよう。 ○ 「あきの ひみつきち まつり」の計画を立て、5歳児と秋の遊び場をつくる。 「あきの ひみつきち まつり」をひらこう。 ○ 「あきの ひみつきち まつり」で3歳児、4歳児と一緒に遊ぶ。 ○ 秋の遊びや5歳児とのかかわりを振り返ったり、深まる秋の変化を話し合ったりする。	● 相手意識を持って、みんなと協力して、秋の遊び場を工夫している。 ● 相手意識を持って、進んで秋の遊びの面白さを伝えている。 ● 秋にかかわる活動のよさや楽しさ、自分の成長に気付いている。	4

5 単元における指導の工夫（ステージII）

場面	三つの場面ごとの子どもと「つなぐ」指導の工夫（学習材・他者・自分自身）
出合い	<ul style="list-style-type: none"> おもちゃを教室に展示したり、材料を置いたりして環境を整えることで、子どもが遊びたい、つくりたいという思いや願いを持つことができるようにする。（学） ステージIで秋探しや秋の自然と一体化して遊ぶ体験を基にして「もっと遊びたい」「おもちゃをつくりたい」という思いや願いを育てる。（学）
追究	<ul style="list-style-type: none"> 自分の思いや考えで自由につくったり遊んだりできるように一人一人の発想を大切にするとともに、集めた物や身近材から遊びを考えたり思い付いたことに挑戦したりする時間を十分に保障する。（学） 身近な生活にかかわる見方・考え方を生かすよう働き掛け、自分とのかかわりで考えることができるようにし、気付きの質が高まるようにする。（学・自） 教師が周りの友達を交えて遊んだり、友達の秋のおもちゃと比べさせたりすることで、子どもが新たな発想を得たり、協働したりしながら秋の自然との遊びを充実させることができるようにする。（他） おもちゃへの思いや願いの高まりを見計らい、材料の置き場を変えることで、自然に同じおもちゃをつくっている子ども同士が集まるようにする。（他） 板書を構造的にすることで、気付きを共有したり、学びを自覚させたり、次時の学習に見通しを持ったりすることができるようにする。（学・他） 振り返りカード「秋物語」やドキュメンテーションを振り返る活動を通して、秋の季節や季節の変化、自分のおもちゃ、5歳児とのかかわりに気付くことができるようにする。（学・自）
振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 他者に秋の遊びを楽しんでもらう活動を設定することで、今まで培ってきた資質・能力を生かし発揮する場とする。（学・自） 思考ツール「Yチャート」を活用して、「秋、おもちゃ、5歳児（学習材）」「学び方（他者）」「自分の成長（自分自身）」の三つの視点で振り返り、深い学びを自覚できるようにする。（学・自）

6 評価の具体的な方法

(1) 評価の方法

発言や様態、振り返りカード「秋物語」、学習カード、成果物から見取る。

(2) 評価計画【ステージⅡ】（別紙参照：身近な生活にかかわる見方・考え方と評価計画の詳細）

	深い学びにつながる姿	評価の基準	見取りの視点
出合い	秋の自然物の特徴を生かしながら遊びやおもちゃをつくりだそうとしている姿	遊びやおもちゃをつくりだすため、秋の自然物の特徴を生かして工夫しているか。	ドングリを上にしたり下にしたりにして、動きを試している。 ドングリに刺すつまようじの位置を工夫している。 飾りをボンドでつくっている。
追究	秋の遊びやおもちゃの完成の見通しを持って改良している姿	秋の自然物の特徴を生かしながら夢中で遊んだり、つくったりして、自分なりの工夫をしている。	飾りをお店の商品としてつくっている。 ピタゴラは高さを出して速く転がるようにしている。
	遊びの面白さを実感できるよう、遊びながら遊び方やルール等を考えて表現している姿	相手意識を持って、おもちゃや遊び方、遊び場を自分なりに工夫している。	安全な使い方ができるようにルールを考えている。 点数制のゲームにしている。
振り返り	3歳児や4歳児の喜ぶ顔を思い浮かべながら、その子たちに合った遊び方やルールに変えようとしている姿	相手意識を持って、みんなと協力して、遊び方や遊び場、ルール等を自分なりに工夫しているか。	文字ではなく、絵で表示してわかりやすいようにしている。3歳児や4歳児に合わせて、遊びを簡単になっている。
	秋のよさや自分の成長などに気付き、これからも季節を楽しんだり5歳児とかかわったりすることを続けていこうとする姿	夏とは違う秋のよさや秋の深まりが分かるとともに、5歳児とかかわるよさや秋のおもちゃづくりの楽しさ、自分の成長に気付いているか。	秋の始まりは温かったのに、秋の終わりには水道の水も冷たくなっていることに気付いている。

7 本時の授業（ステージⅡ 4／12）（別紙参照：幼・小交流活動保育・指導案）

(1) 日時 令和3年11月15日（月）9:45～10:30

(2) 場所 アクティブラーニングルーム

(3) ねらい 5歳児と共に遊びをつくる活動を通して、5歳児や友達の考えを生かしながら、みんなと楽しむことができる遊びを工夫する。

(4) 準備物 秋の自然物(子ども・教師)、子どもが必要な道具、振り返りカード「秋物語」など

(5) 展開

学習活動	予想される子どもの意識の流れ	指導(○)と評価(●)
1 本時の活動の見通しを持つ。	みんなと楽しめるような遊びにしていこう。	○ 子どもなりに目当てを考えることで、見通しを持たせる。(学)
2 秋の自然物を使っておもちゃなどをつくりだしたり遊んだりする。	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">みんなで遊ぶドングリごまバトル場をつくりたいな。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ドングリピタゴラをもっと大きくしたいな。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">アクセサリの種類を増やしてお店をひらきたい。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">パチンコの的当てゲームをつくりたいな。</div> </div>	○ 遊びが広がるように、子ども同士をつなげる声掛けを行う。(他)
3 幼・小で振り返りを行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">頑張っていた年長さんはいなかったかな。</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">○○ちゃんのパトル場は難しいんだよ。みんなでやると面白いよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">○○くんのピタゴラと合体させたら大きくなった。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">○○ちゃんアクセサリがかわいい。お店に絶対に並べるね。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">○○くんのアイデアで速くに飛ばすゲームになったよ。</div> </div>	○ 「秋物語」に気付いたことを記録させることで、秋への気付きの広がりを感じられるようにする。(自)
4 本時の活動を振り返る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">「あきものがたり」に遊びの工夫をかこう。</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">バトル場の大きさを変えたよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ドングリがうまく転がるようにつけたよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">アクセサリの数や種類を増やしたよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">点数を付けたら楽しくなりそう。</div> </div>	● 5歳児や友達の考えを生かしながら、みんなと楽しむことができる遊びを工夫することができたか。 [様態・発言・制作物・物語]

