



視点③

子供の学びの広がりを見つめる ～価値観の育成を通して～

第1学年・第6学年

第1学年 ESDカレンダー

42

教科領域	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
国語		わけを はなそう	おもいだして はなそう	たからものを はなそう	なつやすみのこと をはなそう			ともだちに、 きいてみよう		これは なんでしょう	
算数											
生活科											
音楽											
図画 工作											
体育											
特別の 教科 道徳											
特別 活動											
行事											

しぜんとなかよし

みんな なかよし なつと なかよし あきと なかよし ふゆと なかよし

はなを そだてよう (アサガオ・スイセン・チューリップ)

季節の折り紙

すなや つちと なかよし クルクル まわして

ぼくのあさがお
(自然愛護)

にちようびの
さんぽみち
(郷土愛)

そらまめの
さや剥き体験

おみやげ作り
(就学時健診)

遠足

学習発表会

第1学年
生活科

なつとなかよし（しぜんとなかよし）

単元目標

- 育ててきた植物の成長や、身近な自然、季節の遊びを楽しむことを通して、季節の変化、自然や自分たちの様子の変化に気付くことができる。
- 植物などの身近な自然や季節の遊びを媒介に、友達と関わることで、コミュニケーション能力の素地を養う。

児童の実態

①価値観について

「みんななかよし」の前単元では、春に学校探検や公園探検を通して、身近な自然と触れ合う体験をしてきた。その体験の中で、春の動植物についての知識や、植物を用いた遊びの経験にはかなり個人差があることが分かった。このように、児童の自然に関する知識や経験には、個人差が大きく、特に自然事象と接する機会は乏しくなってきている。そのため、年間を通して、「体験する」→「気付く」→「考える・工夫する」という学習活動を繰り返し、自然事象と接する体験を重視することで、児童が自然との関わりに関心をもち、主体的に活動していく姿を引き出していく。

②「気付く」について

児童は、身近な自然に興味をもち、遊び方を提示すれば、楽しむことができる。しかし、自ら身近な自然と触れ合ったり、遊び方を工夫したりすることができる児童は少ない。そこで、季節ごとの学習シートや活動後の感想カードを活用し、児童一人一人の「気付き」を全体で共有することを通して、「～したい」という意欲をもち、そのためにどうすればよいかを考える姿を引き出していく。

単元観

自分が育てた「植物（アサガオ）」や、身近にある自然を利用したり、身近にあるものを使ったりするなどして、遊び自体を工夫したり、遊びに使うものを工夫して作ったりすることが、本単元の主な活動である。

今年度は、昨年度の「あきとなかよし」の研究を、1年間を見通したものへと発展させ、児童が春夏秋冬の自然の変化をより意識し、身近な自然や自然の不思議さに気付くとともに、みんなで遊びを楽しむことができるようすることを目指した。

また、季節ごとの学習シートや活動後の感想カードなどを活用することで、児童一人一人の気付きや「～したい」という思いや願いを生かした多様な遊びを行い、それを互いに響かせ合うような学習活動を展開していく。また、「体験する」→「気付く」→「考える・工夫する」の学習活動を繰り返し積み重ねることで、学習方法を身に付けさせるとともに、気付

平成30年7月12日(木) 第5校時
杉並区立西田小学校 第1学年3組 28名
授業者／山田 智美

きの質を高めていきたい。

児童の身近には、様々な遊びの面白さや、自然の不思議さがある。児童が遊びや遊びに使うものを工夫して作ることを通して、それらを実感できるよう、単元を構成したり、学習環境を整えたりしていきたい。

評価規準

学習過程	観点	単元名	
		1 アサガオで 遊ぼう	2 夏と 遊ぼう
体験する	関心・意欲・態度	<p>1 アサガオの世話を通して気付いたことを話し合い、アサガオの開花の様子に興味をもち、すすんで世話をしようとしている。</p> <p>2 アサガオの開花の様子に興味をもち、すすんでアサガオの花で遊ぼうとしている。</p>	<p>5 水の不思議さや季節の変化に興味をもち、すすんでシャボン玉で遊ぼうとしている。</p>
気付く	気付き	<p>3 友達と一緒にアサガオの花で遊んだり、できた作品を見合つたりすることを通して、うまくできることやうまくできないことがあるということに気付くことができる。</p>	<p>6 シャボン玉遊びの体験を生かし、うまくできることやうまくできないことがあるということに気付いている。</p> <p>8 9 友達と一緒に水遊びや砂遊びをすることを通して、うまくできることやうまくできないことがあるということに気付くことができる。</p>
考える・工夫する	思考・表現	<p>4 友達と教え合つたり、道具を使つたりすることで、アサガオの花を使った遊びを更に工夫している。</p>	<p>7 友達と教え合つたり、道具を使つたりすることで、シャボン玉遊びを更に工夫している。</p>

第1学年
生活科

なつとなかよし（しぜんとなかよし）単元計画

<外部人材・地域資源等>

- ・学校支援本部ニシタス【ふゆとなかよし:昔遊び体験】
- ・西田小学校同窓会

1 アサガオで遊びよう

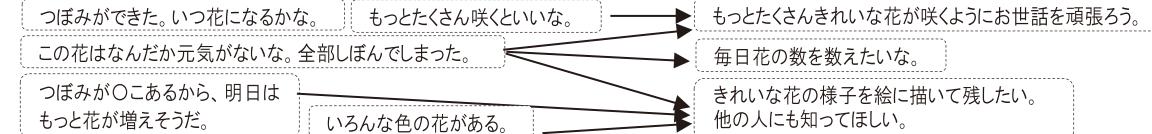
2 夏と遊びよう

体験Ⅰ

気付く

学習活動1:アサガオの世話を通して気付いたことを話し合い、アサガオの開花の様子に興味をもち、すんで世話をしようとする。(1時間)

■気付き

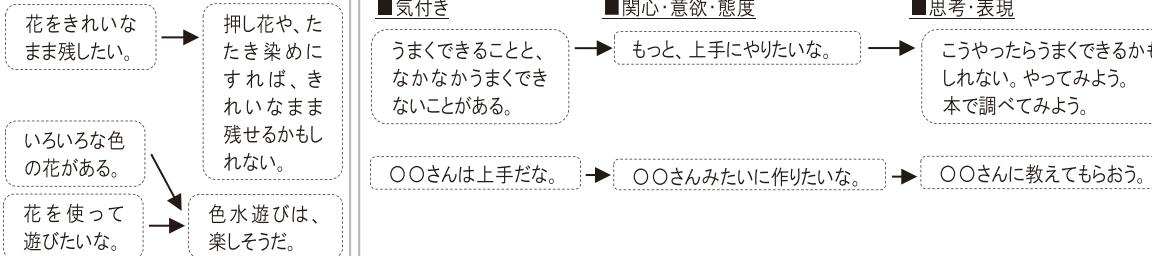


体験Ⅱ

気付く

学習活動2:アサガオの花を使った遊び(色水・色染め・押し花・たたき染め)を体験する。(2時間)

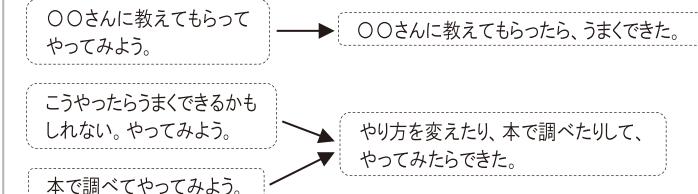
■関心・意欲・態度 ■気付き



考える・工夫する

学習活動4:友達と教え合ったり、道具を使ったりすることで更に遊びを工夫する。(2時間)

■思考・表現



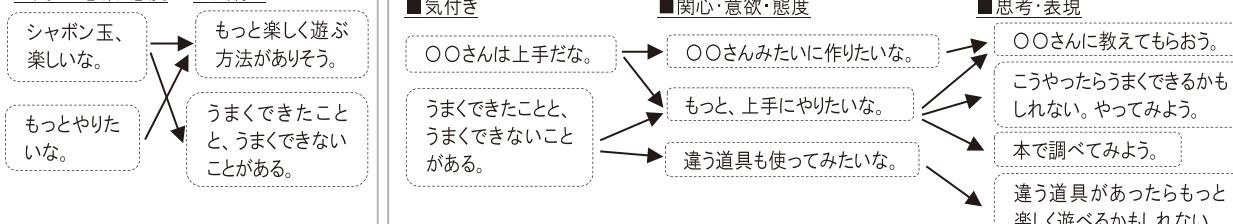
体験Ⅲ

本時

気付く

学習活動5:季節の遊び(シャボン玉遊び)を体験する。(1時間)

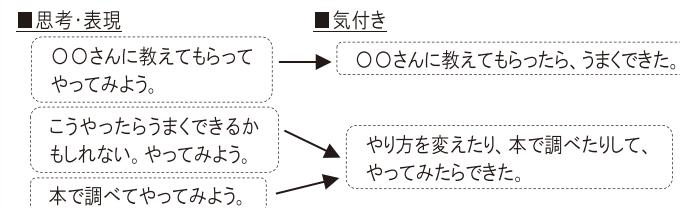
■関心・意欲・態度 ■気付き



考える・工夫する

学習活動7:友達と教え合ったり、道具を使ったりすることで更に遊びを工夫する。(2時間)

■思考・表現



体験Ⅳ

気付く

考える・工夫する

学習活動8:季節の遊び(水遊び)を体験する。(2時間)
学習活動9:季節の遊び(砂遊び)を体験する。(2時間)

本時の授業デザイン（8 時間目／14 時間）

本時の目標

友達と一緒にシャボン玉遊びを通して、うまくできることやうまくできないことがあるということに気付くことができる。

評価規準と手だて

評価規準 気付き

●シャボン玉遊びの体験を生かし、うまくできることやうまくできないことがあるということに気付くことができる。

手だて: 気付きを価値付け、「もっと〇〇したい」という意欲を高める。

○遊びの体験で気付いたことから、「〇〇したい」という意欲をもち、それを達成するための遊び方の工夫や方法を考えている。

⇒考えを友達に発信させる。

○遊びの体験で気付いたことから、「〇〇したい」という意欲をもっている。

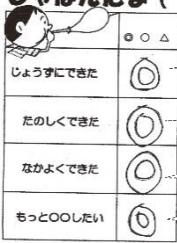
⇒感想カードを参考にして、アサガオでの体験を想起させ、それを達成するための遊び方の工夫や方法を考えさせる。

△気付きがなく、次の活動につなげられない。

⇒アサガオでの体験や感想カードを基にして、上手にできことやうまくいかなかったことを思い出させ、やりたいことを考えさせる。

『感想カード』気付きを価値付ける手だてとして、前時の体験終了時に感想カードを記入させる。

しゃほんだま（



大きいシャボン玉ができたから。シャボン玉をきれいにできたから。

空気を入れたらブクブクできたから。シャボン液を吐くとブクブクができたから。

友達に教えてあげたから。

長いシャボン玉を作りたい。もっと大きなシャボン玉を作りたい。

評価規準 関心・意欲・態度

●シャボン玉遊びの体験を基に、遊び方を工夫してすすんで遊ぼうとしている。

評価規準 思考・表現

●友達と教え合ったり、いろいろな遊び方を試したりすることを通して、上手に楽しく遊ぶための工夫や、他の遊び方を考えている。

学習の流れ

①導入

◆学習のめあてを確認する。

○前時の活動を振り返り、学習課題を設定する。

シャボン玉と もっと 仲良くなろう。

②展開

◆感想カードの気付きについて話し合う。

○感想カードの項目ごとに、なぜその達成度なのか理由を考えさせる。

【上手にできた】

○: 大きいシャボン玉を作れた。たくさん作れた。遠くに、高く飛ばすことができた。

△: 小さいシャボン玉しか作れなかつた。すぐ壊れてしまった。うまくできなかつた。

【楽しくできた】

○: たくさん作ることができたから。

△: シャボン玉をうまく作れなくてつまらなかつた。

【仲良くできた】

○: 友達と一緒に遊ぶことができたから。教えてもらってできたから。△: 1人でやつたから。

【もっと〇〇したい】

○: もっと練習したい。他の道具も使いたい。息の吹き方を変えたい。△: うまくできなかつた。

○達成度の理由をもとに、シャボン玉遊びをもっと楽しむためにしたいことや工夫、方法を考えさせる。

- ・もっと大きいシャボン玉を作りたい。・壊れないシャボン玉を作りたい。
- ・たくさんシャボン玉を作りたい。・他の道具も使って遊びたい。
- ・どうするかうまくできるか教えてほしい。

○「〇〇したい」の項目ごとに場を設定し、体験する。

- ・「もっと大きく」グループ・「たくさん作ろう」グループ
- ・「もっと高く、遠くに」グループ・「壊れない」グループなど

③終末

◆今日の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。

○本時で達成できたこと、できなかつたことを発表し合い、次時の見通しをもつ。

- ・教えてもらつたら、前よりも上手に大きなシャボン玉が作れた。
- ・たくさんのシャボン玉が作れた。・遠くに、高く飛ばすことができた。
- ・道具を準備して、もっといろいろな遊び方をしよう。
- ・もっと楽しい遊び方がないか本で調べてこよう。