



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

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		<div>しぜんとなかよし</div> <div>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</div> <div>はなを そだてよう（アサガオ・スイセン・チューリップ）</div>									
音楽											
図画工作		<div>季節の折り紙</div>									
体育											
特別の教科 道徳				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）			
特別活動		そらまめのさや剥き体験			おみやげ作り（就学時健診）						
行事		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）

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

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持ち、主体的に活動していく姿を引き出していきたい。

②「気付く」について

児童は、身近な自然に興味を持ち、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」という意欲を持ち、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きたい。

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に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

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	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持ち、すすんで世話をしようとしている。	5 水の不思議さや季節の変化に興味を持ち、すすんでシャボン玉で遊ぼうとしている。
		2 アサガオの開花の様子に興味を持ち、すすんでアサガオの花で遊ぼうとしている。	
気付く	気付き	3 友達と一緒にアサガオの花で遊んだり、できた作品を見合っ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。	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。
			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。
考える・工夫する	思考・表現	4 友達と教え合ったり、道具を使ったりすることで、アサガオの花を使った遊びを更に工夫している。	7 友達と教え合ったり、道具を使ったりすることで、シャボン玉遊びを更に工夫している。

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 アサガオで遊ぼう

体験 i

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、すすんで世話をしようとする。(1 時間)

■ 気付き

つぼみができた。いつ花になるかな。 もっとたくさん咲くといいな。

この花はなんだか元気がないな。全部しぼんでしまった。

つぼみが〇こあるから、明日は いろんな色の花がある。

もっと花が増えそう。

気付く

■ 関心・意欲・態度

もっとたくさんきれいな花が咲くようにお世話を頑張ろう。

毎日花の数を数えたいな。

きれいな花の様子を絵に描いて残したい。

他の人にも知ってほしい。

体験 ii

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

花をきれいなまま残したい。

いろいろな色の花がある。

花を使って遊びたいな。

■ 気付き

押し花や、たたき染めにすれば、きれいなまま残せるかもしれない。

色水遊びは、楽しそう。

気付く

学習活動 3:友達と一緒に遊んだり、作品を見合ったりすることを通して、上手に楽しく遊ぶためには、更に工夫することができ、他にも遊び方があるということに気付く。(1 時間)

■ 気付き

うまくできることと、なかなかうまくできないことがある。

〇〇さんは上手だな。

■ 関心・意欲・態度

もっと、上手にやりたいな。

〇〇さんみたいに作りたいな。

■ 思考・表現

こうやったらうまくできるかもしれない。やってみよう。

本で調べてみよう。

〇〇さんに教えてもらおう。

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

〇〇さんに教えてもらってやってみよう。

こうやったらうまくできるかもしれない。やってみよう。

本で調べてやってみよう。

■ 気付き

〇〇さんに教えてもらったら、うまくできた。

やり方を変えたり、本で調べたりして、やってみたらできた。

体験 iii

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

シャボン玉、楽しいな。

もっとやりたいな。

■ 気付き

もっと楽しく遊ぶ方法がありそう。

うまくできたことと、うまくできないことがある。

本時

気付く

学習活動 6:友達と一緒に遊ぶことを通して、上手に楽しく遊ぶためには、更に工夫することができ、他にも遊び方があるということに気付く。(1 時間)

■ 気付き

〇〇さんは上手だな。

うまくできたことと、うまくできないことがある。

■ 関心・意欲・態度

〇〇さんみたいに作りたいな。

もっと、上手にやりたいな。

違う道具も使ってみたいな。

■ 思考・表現

〇〇さんに教えてもらおう。

こうやったらうまくできるかもしれない。やってみよう。

本で調べてみよう。

違う道具があつたらもっと楽しく遊べるかもしれない。

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

〇〇さんに教えてもらってやってみよう。

こうやったらうまくできるかもしれない。やってみよう。

本で調べてやってみよう。

■ 気付き

〇〇さんに教えてもらったら、うまくできた。

やり方を変えたり、本で調べたりして、やってみたらできた。

2 夏と遊ぼう

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。

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。

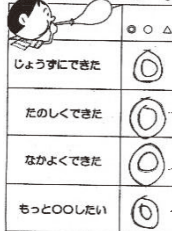
⇒感想カードを参考にして、アサガオでの体験を想起させ、それを達成するための遊び方の工夫や方法を考えさせる。

△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、上手にできた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。

シャボン玉 (



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った。すぐ壊れてしまった。うまくできなかった。

【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った。

【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人でやったから。

【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。

△: うまくできなかった。

○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。
- ・どうすると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、できなかったことを発表し合い、次時の見通しをもつ。

- ・教えてもらったら、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みよう。