

- 1 日時・場所 令和4年11月14日(月)3校時 2年教室
- 2 学級・人数 第2学年 10名(男子5名 女子5名)
- 3 単元名 おもちゃパーティー大作せん!
- 4 単元の構想

(1) 単元観

本単元は、生活科学習指導要領第1学年及び第2学年の内容(6)「自然や物を使った遊び」及び内容(8)「生活や出来事の伝え合い」を基に構成したものである。内容構成の具体的な視点としては、「イ身近な人々との接し方」「カ情報と交流」「ケ遊びの工夫」を取り入れている。

(6) 身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使うものを工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

(8) 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、相手のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりすることができ、身近な人々と関わることのよさや楽しさがわかるとともに、進んで触れ合い交流しようとしている。

本単元は、身近な材料を使って工夫し、楽しみながら遊びを創り出すことができるとともに、相手のことを想像したり伝え方を選んだりしながら、他者と交流することができる単元である。

自分で集めた身近な材料を使っておもちゃを作って遊ぶことで、おもちゃを作ることの喜びや遊ぶ楽しさを感じることができる。そして、よりよいおもちゃ作りを目指す中で、友達との話し合いを通して、コミュニケーション能力を育成することができる単元である。

また、「12月に、布野保育所の年長さんを招待して、おもちゃパーティーを開く」というゴールを児童同士で話し合いを通して掲げ、「どうすれば年長さんは喜んでくれるかな?」という単元を貫く問いを設定することで、PBL(プロジェクト型学習)の考え方を取り入れた探究的な課題を追究する。

※発表方法は、上記のように仮定したが、児童の発言によっては、適宜修正し、児童の発言に沿うようにする。

○単元を構成する問い

- ① 本質的な問い(何度も問い直され答えが更新され続ける「問い」)  
「ひと・こと・もの」とどのように関わっていけばよいだろうか。
- ② 単元を貫く問い(単元を通して考え深めていく「問い」)  
どうすれば年長さんに楽しんでもらえるかな?
- ③ 個別の問い(単元を構成する授業内で身につける知識・技能等)  
・どんな遊びができるかな?(第1~2時)

- ・今のおもちゃのままでいいのかな？年長さんって何人？（第3時）
- ・どんなおもちゃにすればいいかな？（第4～6時）
- ・年長さんは喜んでくれるかな？（第7～8時）
- ・ほんとうに楽しんでもらえるかな？（第9時）
- ・アドバイスを参考に、遊びのルールやおもちゃも、もっとよいものを作れないかな？  
（第10～12時）
- ・年長さんが楽しんでくれるパーティーにするには、ほかにどんな準備が必要かな？  
（第13～14時）
- ・おもちゃパーティーを通して、どんな力がついたかな？（第16時）

## （2）児童観

本学級の児童10名に、生活科についてのアンケートを行ったところ、1学期の「いきものなかよしだいさくせん」の学習後には、「自分たちで調べて実験するのが楽しい。」「新聞を作ったり動画にまとめたりしたのが楽しかった。」「生活科の学習が一番好き。」など、肯定的な意見がほとんどであった。

前単元の「もっとなかよしまちたんけん」の学習においては、布野調理場への見学をきっかけに、もっと布野の施設について調べ、「布野の町の人に、布野マップ本を作って読んでもらいたい。」とゴールを立て、郵便局や道の駅、駐在所など10か所の施設を見学した。さらに、「せっかくだから、おすすめ品を知ってもらいたい！」「困ったときにどうすればいいか、知ってもらいたい！」という意見があり、地域の人役に立つマップ本を作る活動を行った。活動に集中する児童がいる一方で、途中何をすればいいか分からなくなって集中力が切れる児童もいるため、最後まで「やりたい！」

「どうにかしたい！」と思えるような課題設定が必要であると考えた。また、学習アンケートによると、「分からないときに、友達に分からないと聞くことが恥ずかしい」「間違えているかもしれないから発表することが恥ずかしい」と答えた児童が30%であり、自分に自信がもてていない状況が見られる。そのため、自分の意見を伝えたり聞いたりができるようにするために、少人数で話し合いができる場を設けるとともに、一人一人が自信をもって生活できる学級作りが必要であると考えた。

## （3）指導観

指導にあたっては、児童が「やりたい！」と課題意識をもって活動できるようにするために、布野保育所にも協力をしてもらい、年長さんからの「小学生になるのは楽しみ。お兄さんお姉さんと一緒に遊びたい」という依頼を提示する。そうすることで、「年長さんのために何かしてあげたい。」という思いを大切に、探究的な課題を追究することができる。その際、「どうすれば年長さんに楽しんでもらえるか」を常に意識し、試行錯誤しながらおもちゃを作らせていきたい。少人数でのグループを作り、自分の意見をいつでも伝えやすい場を設定することで、友達との話し合いを通して、よりよいおもちゃを友達と一緒に作り上げたという自信に繋げていきたい。また、授業の最後に、ルーブリックを基に本時の活動を振り返り、自分の思いをポートフォリオにまとめさせておく。そうすることで、単元の最後に自分の成長を知るきっかけになり、自信や達成感をもつことができる。さらに他教科との関連を大切に、国語科の説明文「馬のおもちゃの作り方」の学習も並行して行い、相手に応じた分かりやすい伝え方についても学ばせたい。

本時においては、「どうすれば年長さんが喜んでくれるか」を意識した上で、年長さんの人数や性格等の情報から相手意識をし、どんなおもちゃを作るか考えながら、おもちゃを作る。その際、材料の特徴を確かめる場として、材料スペースを教室に設定し、いつでも試しながらおもちゃ作りができるようにする。また、グループで対話を通して比較・試行が何度もできるようにすることで、生まれた疑問や悩みを交流しやすくする。

評価においては、(6)「自然や物を使った遊び」の内容も取り入れながら、特に(8)「生活や出来事の伝え合い」に特化して、ルーブリックで児童の資質・能力の高まりを見取ることとする。

## 5 単元の目標

身近な材料を使っておもちゃを作る活動を通して、年長さんのことを想像し、どんな工夫が必要かを、対話をしながら試行錯誤することで、身近な人々と関わることの良さや楽しさに気付くとともに、自ら進んで触れ合い交流しようとする。

## 6 単元の評価規準

| 知識・技能   | 思考・判断・表現   | 主体的に学習に取り組む態度  |
|---|--|--|
| 年長さんが楽しんでくれることを想像しながら、おもちゃを作ったりルールを考えたりすると、楽しんでもらえることに気付いている。 | 年長さんに楽しんでもらうためには、どんなおもちゃやルールにすれば良いか、話し合いを通して考えている。 | 年長さんに楽しんでもらうために、自ら進んでおもちゃ作りやルールを考え、年長さんと触れ合い、交流しようとしている。 |

## 7 布野中学校区が育成を目指す資質・能力と本単元との関わり

### (1) 小中一貫教育目標と育成を目指す資質・能力

#### 【布野中学校区小中一貫教育目標】

確かな学力をもち、夢や志に向けて主体的に活動する児童生徒の育成

#### 【布野中学校区が育成を目指す資質・能力とその定義】

##### ○生きて働く知識と技能

課題の解決に必要な知識及び技能を獲得し、課題に関わる概念を形成している。

##### ○コミュニケーション能力

自分と他者の意見をつなげて考えたり、お互いの意見を調整したりすることができる。

##### ○主体性

自分の良さや弱点を明らかにして、何を伸ばし、何を克服するのか判断し、見通しを立てて計画的に取り組もうとしている。

##### ○自らへの自信

探究的な課題に協働的に取り組む中で、自己の特性に気付き、自分が社会にどのように関わっていきたいのかを考えようとしている。

(2) 本単元において育成を目指す資質・能力の定義

○生きて働く知識と技能 【知識及び技能】

・年長さんのことを考え、おもちゃを作ったりルールを考えたりすることで、身近な人々と関わることの良さや楽しさに気付く。

○コミュニケーション能力 【思考力、判断力、表現力等】

・話し合いを通して、年長さんのことを想像しながら、どんな工夫ができるか考えている。

○主体性 【学びに向かう力、人間性等】

・年長さんに楽しんでもらうことを意識しながら、進んでおもちゃ作りやルールを考えている。

○自らへの自信 【学びに向かう力、人間性等】

・おもちゃパーティーやおもちゃ作りについて振り返ることで、自分の成長や良さについて気付き、満足感をもって、新たなことに挑戦しようとしている。

(3) 本単元の、布野中学校区が育成を目指す資質・能力の評価規準とルーブリック

| 育成を目指す資質・能力  | 布野中学校区が育成を目指す資質・能力 | 評価規準  |
|--------------|--------------------|---|
| 知識及び技能       | 生きて働く知識と技能         | 年長さんが楽しんでもらえることを想像しながら、おもちゃを作ったりルールを考えたりしている。   |
| 思考力、判断力、表現力等 | コミュニケーション能力        | 年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、おもちゃについて説明している。  |
| 学びに向かう力、人間性等 | 主体性                | 年長さんに楽しんでもらうことを意識しながら、おもちゃ作りやパーティーの準備を行おうとしている。   |
|              | 自らへの自信             | 自らへの自信は、「学びに向かう力、人間性等」の「観点別学習状況の評価や評定にはなじまず、個人内評価を通じて見取る部分」に対応した資質・能力であるため、一律の評価規準を設けず、子どもたち一人一人のよい点や可能性、進歩の状況を見取って、それを価値付けていく。 |

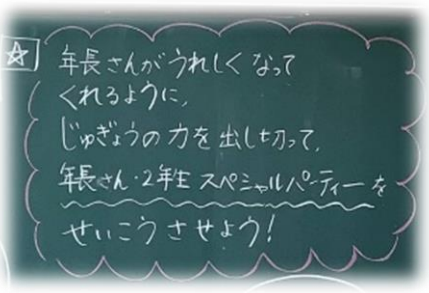

|            | A   | B   | C              |
|------------|---|---|----------------|
| 生きて働く知識と技能 | 年長さんが楽しんでもらえることを想像しながら、おもちゃを作ったりルールを考えたりすると、自分も相手も楽しいことに気付いている。 | 年長さんが楽しんでもらえることを想像しながら、おもちゃを作ったりルールを考えたりしている。 | 自分でおもちゃを作っている。 |



|             |   |  |                       |
|-------------|---|--|-----------------------|
| コミュニケーション能力 | 年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、その根拠をもって自分の意見と比較・共感し、伝え合うことができている。   | 年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、おもちゃについて説明している。 | 作りたいおもちゃを自分なりに考えている。  |
| 主体性         | 年長さんに楽しんでもらうことを意識しながら、進んでおもちゃ作りやルールを工夫し、年長さんと触れ合い、交流している。   | 年長さんに楽しんでもらうことを意識しながら、おもちゃ作りやルールを考えている。                | 自分に与えられた指示を果たそうとしている。 |
| 自らへの自信      | <p>自らへの自信は、「学びに向かう力、人間性等」の「観点別学習状況の評価や評定にはなじまず、個人内評価を通じて見取る部分」に対応した資質・能力であるため、ルーブリック評価による一律な評価は行わず、子どもたち一人一人のよい点や可能性、進歩の状況を見取って、それを価値付けていく。</p> |  |                       |




## 8 指導と評価の計画（全16時間）


※重点項目の、「知」は知識・技能、「思」は思考・判断・表現、「主」は主体的に学習に取り組む態度を表す。

※探究活動は下記のように計画を立てているが、児童の思考によって別のものになった場合、児童の思いに沿って単元の修正を加える。

| 時 | 探究活動  | 児童が探究する問い ※「・」は予想される児童の考え  | 評価   |
|---|---|--|--|
| 1 | <p>【課題設定】</p> <p>保育所の先生から「年長さんと一緒に遊んでくれない？」と依頼を受け、ゴールを設定する。</p> | <p>【単元を貫く問い】</p> <p>○年長さんに楽しんでもらうためには？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼ごっこならみんな知ってるよ。</li> <li>・弓矢を作って遊ぶのはどう？</li> <li>・壊れたときのために、作り方も教えたい。</li> </ul>                  | <p>主思</p>  |
| 2 | <p>【情報収集】</p> <p>身近な材料を使ってどんな遊びができるか、作ったり試したりする。</p>            | <p>【個別の問い】</p> <p>○どんなあそびができるかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・(教科書を参考にして)牛乳パックでカエルが作れるんだ！</li> <li>・輪ゴムを増やしたら、すごい跳ぶよ！</li> <li>・紙コップでもタイヤが作れそうじゃない？試してみよう！</li> </ul> |           |

|             |   |  |  |
|-------------|---|--|--|
| 3<br>~<br>6 | <p><b>【創造・表現】</b><br/>年長さんの実態を意識し、どんなおもちゃを作るか考えながら、おもちゃを作る。</p> | <p><b>個別の問い</b><br/>○どんなおもちゃにすればいいかな？【本時4/16時間目】<br/>※第5・6時間目頃になると、作りながら遊んで試す姿も想定される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・競争するゲームだったら、楽しんでもらえそうだね。</li> <li>・ゴムを使って遠くに飛んだ方が勝ちっていうのはどうかな。</li> <li>・一緒に作ったあとに遊べるようなゲームにしたいな。</li> <li>・牛乳パックなら切りやすいし、年長さんでも作りやすいと思うよ。</li> <li>・磁石はくっつくから、それで魚釣りができそうだよ。</li> </ul> | 思<br>知<br>主  |
| 7           | <p><b>【実行】</b><br/>2年生の他のグループに遊んでもらって試す。</p>                    | <p><b>個別の問い</b><br/>○改善点はないかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・待つ時間が長いから、もっと魚の数を増やしたほうがいいと思うよ。</li> <li>・今のおもちゃだとすぐ壊れちゃうな。</li> <li>・弓がすぐ落ちるから、何点なのか分かりにくいよ。</li> <li>・ゲームが早く終わるから、暇になるかもしれないな。</li> </ul>   |   |
| 8<br>~<br>9 | <p><b>【創造・表現】</b><br/>おもちゃを改善する。</p>                            | <p><b>個別の問い</b><br/>○どう改善すれば、もっと楽しくなるだろう？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・セロハンテープじゃなくて、ボンドでしっかり着けよう。</li> <li>・弓が的にしっかりついた方がいいから、マジックテープを使おう。</li> <li>・魚の数を増やしてみよう。</li> <li>・回数を決めずに、時間いっぱい何度も遊べるルールに変えよう。</li> </ul>  | 思<br>知   |
| 10          | <p><b>【実行】</b><br/>1年生に遊んでもらう。</p>                              | <p><b>個別の問い</b><br/>○1年生に楽しんでもらえるかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・景品をたくさん作ったから楽しんでもらえているね。</li> <li>・説明が分かりやすいようだな。</li> <li>・ぼくたちは簡単だったけど1年生には難しそうだな。</li> <li>・たくさん良い点を言ってもらえて嬉しいな。</li> </ul>  | 主  |

|               |   |  |             |
|---------------|---|--|-------------|
|               |   | <p>・もっと改善点も言ってもらいたいな。</p>    |             |
| 11<br>↓<br>12 | <p><b>【課題設定】</b><br/>1年生に遊んでもらった時のことを生かして、改善・修正を行う。</p>     | <p><b>個別の問い</b></p> <p>○ルールもおもちゃも、もっとよいものをつくれなかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まっすぐ進まなかったのはどうしてだろう。タイヤの軸を変えてみよう。</li> <li>・得点の計算が大変だったから、もう少し簡単な点にしよう。</li> <li>・さおの針をもう少し頑丈にしよう。</li> <li>・矢が危険だから、もっと安全な方法はないかな？</li> <li>・同じゲームが2グループあるから、違うゲームを考えよう。手裏剣ゲームに変えよう。</li> </ul>  | 思<br>主<br>知 |
| 13<br>↓<br>14 | <p><b>【整理・分析】</b><br/>相手を意識し、パーティーの開催に、他に必要ないかを考え、準備する。</p> | <p><b>個別の問い</b></p> <p>○年長さんが楽しんでくれるパーティーにするには、どんな準備が必要かな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・クリスマスが近いから、クリスマスの飾りつけやクリスマスプレゼントをあげたいな。</li> <li>・おもちゃで遊ぶだけじゃなくて、合奏を一緒にしたらどうかな。</li> <li>・看板の代わりにくす玉を作って、12月のお誕生びの子に引いてもらったら、もっと喜ぶんじゃないかな。</li> </ul>                                   | 思           |
|               | <p><b>【実行】</b><br/>保育所に行つて、年長さんにサプライズでお</p>                 | <p><b>単元を貫く問い</b></p> <p>○どうすれば年長さんに楽しんでもらえるかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バレないように、こっそり素早く準備をしよう。</li> <li>・ゴールできたら一緒に喜んであげよう。</li> </ul>   | 主           |

|    |   |  |                   |
|----|---|--|-------------------|
| 15 | <p>もちやパーティーを開催する。</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・おもちゃパーティーに参加してみでの感想を聞いてみよう。</li> <li>・せっかくだから、おもちゃを保育所のみんなにあげよう。</li> </ul>    |                   |
| 16 | <p>【振り返り・課題設定】<br/>活動を振り返りどんな力がついたか考えることを通して、自分の成長を感じ、更なる課題を設定する。</p> | <p><b>単元を貫く問い</b></p> <p>○どうすれば年長さんに楽しんでもらえるかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・年長さんが楽しんでもらえることを想像しながら、おもちゃを作ったりルールを考えたりすると、楽しんでもらえたね。</li> <li>・一緒に喜んだり、褒めたりすると喜んでくれていたよ。</li> <li>・人に楽しんでもらえることは、とても嬉しいことなんだね。</li> </ul> <p><b>個別の問い（次の単元へと向かう問い）</b></p> <p>○おもちゃパーティーを通して、どんな力がついたかな？（作文）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・丈夫なおもちゃを作る力</li> <li>・みんなと話し合う力</li> <li>・喜んでもらうためにどうすればいいか考える力</li> <li>・そう考えてみたら僕たちできるようになったことが増えたね。</li> </ul> | <p>知</p> <p>主</p> |

## 9 本時の展開

### (1) 本時の目標 【第4/16時】

年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、その根拠をもって伝え合うことができている。

### (2) 評価規準とルーブリック

#### ○評価規準

年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、おもちゃについて伝え合うことができる。

【思考・判断・表現】



○ループリック

|   |   |
|---|---|
| A | 年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、その根拠をもって自分の意見と比較・共感し、伝え合うことができた。 |
| B | 年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、おもちゃについて伝え合うことができた。              |
| C | 自分が楽しめるおもちゃを考えることができた。  |

(3) 準備物

指導者：身近にあるおもちゃ作りのための材料、画用紙、油性ペン、カッター、接着剤、テープ  
おもちゃパーティー大作せんシート

児童：身近にあるおもちゃ作りのための材料、はさみ、のり、筆記用具

(4) 展開 [第4時]

|  | 学習活動   | 予想される児童の発言   | 指導上の留意点   | 評価規準 (評価方法) |
|--|--|--|---|-------------|
| 導<br>入   | 1 前時のふりかえり (ゴールまでの計画, 単元を貫く問い)を確認する。   |  | ○前時の振り返りを踏まえて、「おもちゃパーティー大作せん」の計画を見直すことで、単元ゴールまでの見通しをもたせる。 |             |
|  | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>単元を貫く問い どうすれば年長さんに楽しんでもらえるかな？<br/>※単元を貫く問いは、前時に児童と共に考え、「おもちゃパーティー大作せんのめあて」と呼ぶことにしている。</p> </div> |  |   |             |
|  | 2 本時のループリックを確認し、本時で目指したい力 (A~C) を選ぶ。   |  | ○本時の最後に振り返るために、毎時間行う。                                     |             |
|  | 3 めあてを立てる。   |  |   |             |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>めあて 年長さんが楽しめるおもちゃにするには？</p> </div> |  |  |   |             |
| 4 材料の特徴を知る。  |  | <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かたい⇄やわらかい</li> <li>・回る, ころがる</li> <li>・のびる</li> <li>・すべる</li> <li>・空気が出る</li> </ul> </div> | ○作りたいおもちゃにあった材料の特徴を確かめることで、本時に生かせるようにする。                  |             |
| 展<br>開   | 5 おもちゃを作るときの約束を確認する。   |  | ○教科書を参考にしながら、道具を正しく使う約束などを確認し、黒板へ掲示しておく。                  |             |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>6 グループで、「どんなおもちゃをつくるか」、「そのためにどんな材料がふさわしいか」など、おもちゃづくりを試しながら考える。</p> <p>・競争するゲームだったら、楽しんでもらえそうだね。</p> <p>・それなら、ゴムを使って遠くに飛んだ方が勝ちっていうのはどうかな。</p> <p>・一緒に作ったあとに遊べるようなゲームにすれば、喜んでもらえそう。</p> <p>・それなら、牛乳パックはどう？ハサミで切れるし、年長さんでも作りやすいと思うよ。</p> <p>・磁石はくつつくから、それで魚釣りができそうだよ。</p> <p>・それいいね！プレゼントで持って帰れるしね。</p> | <p>○話し合いを通して試行錯誤ができるように、1時の時点で2人組のペアを作っておく。</p> <p>○グループによって、同じようなおもちゃを考案していた際は、「ここも魚釣りゲーム(仮)、こっちも魚釣りゲーム(仮)なんだね〜。」とゆさぶり、「同じゲームがたくさんあっても楽しくない」ことに気付かせる。</p> <p>○材料を手に取り、考えることができるように、材料スペースを設けておく。</p> <p>○時折、おもちゃパーティー大作戦のめあて(単元を貫く問い)を意識するよう、声をかける。</p> <p>○対話を通してじっくり活動できるようにするための時間を確保する。</p> <p>○本時のねらいを意識した児童の発言があれば、黒板へネームカードと共に板書し、振り返りで活用できるようにする。</p> | <p>年長さんの実態や、発達段階を考慮し、年長さんが楽しんでもらえるおもちゃを考え、おもちゃについて伝え合うことができる。</p> <p><b>【思考・判断・表現力】</b><br/>(行動観察・発言)</p> |
|---|--|---|

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p>まとめ</p>  | <p>7 グループごとに本時を振り返り、まとめと次回の予定を交流する。</p> | <p>○グループで活動を振り返らせることで、「おもちゃパーティー大作戦シート」に振り返りを書きやくする。</p> |  |
| <p>・ぼくたちはトコトコ車がうまく回る方法を話合って作りました。次は、どうやって遊ぶかを考えたいです。</p> <p>・〇〇さんが、パッチンガエルを作るときに、ゴムを増やしたらいいよと言ってくれたので、次はよく跳べるように作りたいです。</p>   |   |  |  |
| <p>8 「おもちゃパーティー大作せんシート」に、資質・能力が達成できたか、振り返りの視点を参考に記入する。</p>  |   |  |  |
| <p>振り返りの視点（児童にも提示）</p> <p>「わ」わかったこと</p> <p>「が」がんばったこと</p> <p>「と」友達の考えで</p> <p>「も」もっと知りたいこと、やってみたいこと</p>                       |   |  |  |
| <p>・競争する方が年長さんに楽しんでもらえると思ったので、ダーツを作ることに決めました。</p> <p>・〇〇くんが「ゴムの数を増やしたらいいんじゃない？」と言ったのでやってみると、よく飛んだので、次はもっとたくさん試してみようと思います。</p> |   |  |  |

(5) 板書計画

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>めあて 年長さんが楽しめるおもちゃにするには？</p>   |   | <p>活動中の児童の発言</p>                         |
| <p style="text-align: center;"><u>ながれ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ふりかえり</li> <li>② めあてを立てる</li> <li>③ ざいりょうを知る</li> <li>④ 考えよう・作ろう</li> <li>⑤ まとめ</li> <li>⑥ ふりかえり</li> </ol> | <p style="text-align: center;">ループリック（表）</p> <p style="text-align: center;">ざいりょうのとくちょう</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かたい⇄やわらかい</li> <li>・回る、ころがる</li> <li>・のびる</li> <li>・すべる</li> <li>・空気が出る</li> </ul> </div> | <p style="text-align: center;">ふりかえり</p> |