

なつとなかよし ～なつのおそびをたのしもう～

1 単元のデザイン

本単元の目標

夏の自然を見付けたり身近にある物を使って遊んだりする活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、春から夏への変化や夏の特徴、身近な物を使った遊びの面白さに気付くとともに、友達と楽しみながら遊びをつくり出そうとすることができるようにする。

単元について

本単元は、学習指導要領の内容(5)「季節の変化と生活」及び(6)「自然や物を使った遊び」を受けて設定したものである。

本単元的主要な活動は、身近にある物を利用して遊びや遊びに使う物を工夫してつくることである。その中で、活動を推進する力やあきらめず主体的に課題に取り組む力を育成することができる。

本単元的主要な教材は「シャボン玉」である。教材の特徴として次の3点が挙げられる。1点目は、シャボン玉の色や形、大きさや動き等が児童にとって魅力的なことである。2点目は、道具や道具の使い方等で簡単に工夫することができることである。3点目は、自分の思いや願いにあったシャボン玉ができなかったり、上手く膨らませなかったり、道具を工夫できなかったりする等の失敗や困難の場面が自然と生まれることである。これらの特徴から、児童が知的好奇心を高め、創造する楽しさを味わいつつ、試行錯誤をしながら何度もシャボン玉に関わろうとすることが期待できる。このような経験を通して、ねらいとする力を育成することができる。と考える。

SDGsの視点：12 つくる責任 つかう責任

使用済みのペットボトルやマヨネーズなどの容器を再利用して作ったおもちゃで楽しく遊ぶ活動を通して、リサイクルのよさを実感し、無駄なごみを減らしていこうとする姿が期待できる。

児童生徒の実態

本学級の児童は、入学前に水遊びやシャボン玉遊びを経験している。しかし、それは市販の道具を使った水遊びやシャボン玉遊びに留まっており、身近にある道具や身近にある物を材料にして作った道具を使った水遊びやシャボン玉作りを行った経験は少ない。

前単元「いくぞ！ がっこうたんけんたい」では、探検したい場所を自分で決定させ、見つけた気付きや疑問を基に情報収集をする活動を行った。この単元を通して、本学級の児童は多くの気付きや疑問を見付けることができたことから、課題を発見する力は身に付きつつあると考える。また、探検した場所や見つけたものをChromebookを使って撮影する活動を全員が行ったことで、写真や動画を撮影するICT活用力は身に付きつつある。

一方、探検したい場所を決めてもなかなか活動を行うことができないという場面や疑問を解決する場面が多く見られた。そのため、本単元では、継続して課題解決に取り組ませていくことで、自分のやってみたいという思いや願いを実現するために、活動を進めていく力の育成を図っていきたい。

指導の工夫

(1) プロジェクト型学習

「もっと大き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」等、児童が思いや願いを膨らませることができるように、友達と比べたり繰り返し試したりする時間を確保する。

児童が自分の思いや願いを叶えるために試行錯誤しながら学習を進めることができるように、様々な材料を準備したり、関連する書籍を置いておいたりするなど環境を整える。

(2) ICT活用

本単元では、主に一斉や個別の場面でICTを活用する。具体的には、電子黒板で写真や映像を映し出し活動の様子を客観的に見せることで、工夫していることに着目できるようにする。また、グループで活動する際に、Chromebookで活動の様子を撮影させることで、振り返りの際に活動を想起しやすくなるようにする。

(3) シンキングツールの活用

本単元では、主に以下のシンキングツールを活用する。

- ① イメージマップ…夏のイメージを膨らませる場面で用いる。
- ② XYチャート……水遊びやシャボン玉遊びをする際に、分かったことや困ったこと、上手くいったことや上手くいかなかったことなどを整理する場面で用いる。

2 単元の評価規準及びルーブリック

評価の観点		S (期待以上)	A (十分満足できる)	B (概ね満足できる)	C (努力を要する)
(1) 知識・技能	ア 知識	シャボン玉の不思議さや遊びの楽しさ、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さ、友達と遊ぶことよさに気付いている。	シャボン玉の不思議さや遊びの楽しさ、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。	遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。	遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いていない。
	イ 技能 (主としてICT活用力)	(7)おもちゃを作って遊ぶ際、時間を意識して効率的に道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。 (4)ズーム機能等を生かしながら端末を使って自分が撮りたい写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作って遊ぶ際、効率的に道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。 (4)端末を使って自分が撮りたい写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作って遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。 (4)端末を使って写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作って遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、整理整頓ができていない。 (4)端末を使って写真や動画を撮影することができない。
(2) 思考・判断・表現	ウ 課題を発見する力 企画する力	水遊びやシャボン玉作りを行う中で多くの気付きや疑問を見付け、その中から自分自身で追究したいことを選択・決定している。	水遊びやシャボン玉作りを行う中で多くの気付きや疑問を見付けている。	水遊びやシャボン玉作りを行う中で、気付きや疑問を見付けている。	水遊びやシャボン玉作りを行う中で、気付きや疑問を見付けられていない。
	エ 活動を計画・推進する力	楽しい夏の遊びを実現するために、見通しをもち、自分の力で活動を進めている。	楽しい夏の遊びを実現するために、自分の力で活動を進めている。	楽しい夏の遊びを実現するために、教師の助言を受けながら、活動を進めている。	教師の助言を受けても、活動を進めることができていない。
	オ 情報を収集する力	諸感覚を生かすとともに、春の自然の様子と比べながら、複数の観点で夏の自然を観察している。	諸感覚を生かすとともに、春の自然の様子と比べながら、夏の自然を観察している。	諸感覚を生かして、夏の自然を観察している。	諸感覚を生かした夏の自然の観察ができていない。
	カ 整理・分析する力	気付きを書いたカードを観点を基に分類したり、比較して共通点を見付けたり、関係付けて理由を考えたりしている。	気付きを書いたカードを観点を基に分類したり、比較して共通点を見付けたりしている。	気付きを書いたカードを観点を基に分類している。	気付きを書いたカードを観点を基に分類できていない。
	キ 表現する力	遊びで工夫したことや楽しかったことについて、教師の示したフォーマットを参考にしつつ、自分なりの言葉を加え、実物や写真を見せながら、3～5文程度の文章を抑揚を付けて話している。	遊びで工夫したことや楽しかったことについて、教師の示したフォーマットを参考にしつつ、自分なりの言葉を加え、実物や写真を見せながら、3～5文程度の文章を話している。	遊びで工夫したことや楽しかったことについて、教師の示したフォーマットを参考に、実物や写真を見せながら、3～5文程度の文章を話している。	教師からフォーマットを示されたり助言を受けたりしても、遊びで工夫したことや楽しかったことを話せていない。
	ク 発想する力 工夫する力	自分の思いや願いに沿ったシャボン玉を作る方法を予想したり、確かめたり、これまでの気付きを生かしたり、友達と比べたりしながら、自分なりに道具や道具の使い方等を工夫して遊んでいる。	自分の思いや願いに沿ったシャボン玉を作る方法を予想したり、確かめたり、友達と比べたりしながら、自分なりに道具や道具の使い方等を工夫して遊んでいる。	自分の思いや願いに沿ったシャボン玉を作る方法を予想したり、確かめたりしながら、自分なりに道具や道具の使い方等を工夫して遊んでいる。	自分の思いや願いに沿ったシャボン玉を作るのではなく、ただシャボン玉遊びを行っている。
	ケ 評価する力	遊びを工夫したり友達と楽しく遊んだりしたこと、自他のよかったことやがんばっていたことを振り返り、表現している。	遊びを工夫したり友達と楽しく遊んだりしたこと、自分のよかったことやがんばっていたことを振り返り、表現している。	遊びを工夫したり友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、表現している。	遊びを工夫したり友達と楽しく遊んだりしたことを振り返っていない。
(3) 主体的に学習に取り組む態度	コ 挑戦する力 やり遂げる力 (主体性)	友達と楽しく遊びたいという願いをもち、新たな遊びを次々と考えようしたり、失敗しても進んで改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしていたりしている。	友達と楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても進んで改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしていたりしている。	友達と楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	遊びを創り出すことを途中であきらめている。
	サ 協働する力 (協調性)	友達よさを取り入れたり、自分との違いを生かしたりして、遊びを楽しもうとしている。	友達よさを取り入れたり、友達と協力したりして、遊びを楽しもうとしている。	友達よさを取り入れて、遊びを楽しもうとしている。	友達よさに目を向けていない。
	シ 将来を設計する力	活動を振り返る中で、他の遊びへの関心を高めたり、自分ができるようになったことや友達と遊ぶと生活が楽しくなること、身近にある物を工夫して使うことよさを実感して今後の生活に生かそうとしていたりしている。	活動を振り返る中で、他の遊びへの関心を高めたり、自分ができるようになったことや友達と遊ぶと生活が楽しくなることよさを実感して今後の生活に生かそうとしていたりしている。	活動を振り返る中で、自分ができるようになったことや友達と遊ぶと生活が楽しくなることよさを実感し、今後の生活に生かそうとしている。	活動を振り返っても、自分ができるようになったことを実感できていない。

※下線の付いた評価規準は生活科で育成を目指す資質・能力と「YOSHINA 未来学」で育成を目指す資質・能力と重ならないものである。したがって、記録に残す評価はせず、指導に生かす評価のみとする。

<p>3 4</p>	<p>●水遊びを楽しもう。 ・身近にある物を使って、水鉄砲などを作って遊ぶ。</p>  <p>遠くに飛ばしたら勝ちだよ！</p> <p>すごい！ 遠くまで飛んでいる！</p> <p>・遊んで分かったことや困ったことを紹介し合う。 ・もっと楽しく遊ぶには、どんなことができそうか話し合い、工夫を加えながら、水遊びを行う。</p>	<p>夏の遊びを楽しもう</p>	<p>個別 一斉</p>	<p>XY チャート</p>	<p>(1)イ(ア) <u>(2)ウ</u> <u>(2)エ</u> (3)サ (行動観察, 振り返り)</p>
<p>5 8 (本時7時間目)</p>	<p>●シャボン玉遊びを楽しもう。 ・自分たちが考えた道具を使って、シャボン玉遊びを行う。</p>  <p>大きいシャボン玉ができるかな？</p> <p>もっと大きいシャボン玉を作りたい！</p>  <p>たくさんのシャボン玉ができた！</p>  <p>アサガオに乗せてもきれいだね！</p>		<p>個別</p>	<p>XY チャート</p>	<p>(1)ア <u>(1)イ(イ)</u> <u>(2)ウ</u> <u>(2)カ</u> (2)ク (3)コ (行動観察, 発言 振り返り)</p>

- 自分の思いや願いに沿って、シャボン玉をとばすための材料を選び、道具を作る。



いろいろな形のシャボン玉が作りたいな。

ハンガーで四角形を作ってみよう！

- 出来上がった道具を使って、シャボン玉遊びをする。
- 思いや願いが同じ人で集まって、試したことや発見したこと、困ったことなどを話し合う。
- 話し合ったことをもとに、自分の道具をよりよいものにしようと工夫する。
- 工夫を加えながら、シャボン玉遊びを行う。



四角形（の道具）なのに、シャボン玉は丸いね。



この道具で大きなシャボン玉ができるか試してみよう！

うちわを使ったら、シャボン玉がたくさんできた！

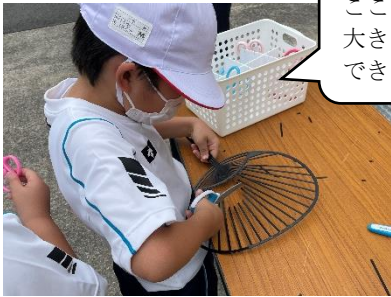




大きいシャボン玉ができたから、写真に撮っておこう！



子供がいつでも道具を改良できる場所
(環境構成の工夫)



ここ(骨)を切ったら、
大きいシャボン玉が
できるかも！

私は大きいシャボン玉ができなくて
困っています。



だったら、ゆっくり動かしたらいいよ。



おお！ できた！

もっともっと
大きいのが
作りたいな！

夏の遊びを楽しもう



針金でもっと
大きな輪を作ろう！

すごい！ できた！



まだまだ大きい
シャボン玉が
作りたい！

もっと改良しよう！

速く動かすと、
シャボン玉が
たくさんできるよ！



支柱とひもで道具を作ったら
すごく大きいシャボン玉が
できたよ！



二人でやったら、シャボン玉の中に
シャボン玉が入ったよ！

9

- シャボン玉を見せ合う
- ・出来上がった道具を使って、シャボン玉ショーを開く。
- ・振り返りを行う。

一斉

(2)キ
(2)ケ
(3)シ