

研究主題

課題を自分事として捉え、互いの考えを認め合いながら解決できる児童の育成
～持続可能な社会づくりの担い手を育てる学習を踏まえた授業を柱に～

1 単元名「きせつとなかよし あき」**2 単元の目標**

秋の自然を、諸感覚を使って観察したり、自然物を使って遊んだりする活動を通して、秋の特徴や他の季節との違いを見つけ、それらで遊ぶ方法を考えたり、遊びを楽しく工夫したりする。また、自然や生活の様子の変化、自然の面白さや不思議さ、野原や公園の決まりを守ることなどに気付き、季節の遊びや生活を楽しく創り出すことができる。

3 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
	単元の評価規準	秋の自然の中で遊んだり自然物を使って遊んだりする活動を通して、自然の様子や季節の変化、季節によって生活の様子が変わること、自然遊びのおもしろさや自然の不思議さ、野原や公園のルールやマナーを守って遊ぶことに気付いている。	秋の自然の中で遊んだり自然物を使って遊んだりする活動を通して秋の特徴や他の季節との違いを見つけ、遊びや遊びに使う物を工夫して作っている。	秋の自然の中で遊んだり自然の物を使って遊んだりする活動を通して、季節を生活に取り入れ、みんなと遊びを創り出そうとしている。
小単元における評価規準	1	①夏から秋へ自然の様子が変化していることに気付いている。	①身の回りで感じられる季節の様子を見つけて、変化について考えている。	①身の回りに感じられる季節の様子や変化に関心を持ち、それらを見つけようとしている。
	2	②公園や校庭の植物や生き物の様子が変化していることから、季節が変わったことや自然の不思議さや面白さに気付いている。 ③公園や道路の歩き方のルールやマナーを守った過ごし方に気付いている。	②諸感覚を使って自然を観察したり、関わったりすることを通して、季節の変化を感じて表現している。 ③公園や道路の歩き方のルールやマナーを守った過ごし方を考えている。	②秋の植物や生き物に関心を持ち、変化を探そうとしている。 ③公園や道路の歩き方のルールやマナーを守った過ごし方で秋探しをしようとしている。
	3	④秋の実や落ち葉の特徴や、それを利用した遊びがあることに気付いている。 ⑤みんなが楽しく遊べるように、遊び方やルールを工夫することや、分かりやすく伝えるために工夫が必要であることに気付いている。	④秋の実や落ち葉の特徴を捉えて、それを利用した遊びを考えている。 ⑤比べたり、試したり、見立てたり、ルールを決めたりしながら、秋のみや落ち葉を使って遊ぶ物を工夫して作っている。	④秋の実や落ち葉の特徴を捉えて、それを利用した遊びを友達と創り出そうとしている。 ⑤自分の考えを伝えたり、友達の考えのよさを取り入れたりして遊びを楽しもうとしている。
	4	⑥秋の実を使ったおもちゃのおもしろさに気付いている。	⑥相手に合わせておもちゃの遊び方の伝え方を工夫して考えている。	⑥作ったおもちゃで遊びあって、秋を楽しんでいる。

4 本研究を踏まえて

(1) 本単元がもつ教材としての意義

本単元は、小学校学習指導要領の「(5)季節の変化と生活」「(6)自然や物を使った遊び」を中心に「(4)公共物や公共施設の利用」「(8)生活や出来事の伝え合い」の内容を受けて設定している。

1年生にとって、初めての学校生活は季節とともにすすんできた。春は見慣れない友達と学校生活への期待とともに校庭探検をして桜の花を眺めたり、2年生の学校案内で目白ファームに行くと池にいるメダカや蓮の花を発見したりしてこれから始まる学校生活は面白そうだという思いを膨らませた。図工では「おひさまにこにこ」の学習で春の日差しのおひさまの絵を書いて教室を明るい雰囲気にしてきた。梅雨の時期には音楽で「にじ」「かたつむり」を歌いながら、図工の時間に折り紙であじさいを折ったり、カタツムリの絵を描いたりして梅雨を楽しんだ。夏には、朝顔の栽培を始め、汗をかきながら水やりをしたり観察カードを書いたり、体育の水遊びや生活科でシャボン玉遊びを楽しんだりして、暑いと水は欠かせない、気持ちいいという経験をした。また休み時間には半袖でも汗だくになりながら校庭で走り回ったり、花壇の隅にいるダンゴムシを見つけたり、ヒマラヤ杉から落ちる毛虫や蜂から逃げ回ったりしていた。このように、他教科と関連させながら、視覚、聴覚、嗅覚、触感、体いっぱいを使って季節を感じてきたため、1年生の学校生活に「季節」は密接に関わっているといえる。

今回は、秋を教材にする。ここで扱う秋はどんぐりや松ぼっくり、落ち葉だが、単元の始まりは夕方日の落ちるのが早くなった生活の変化や、汗をかきにくなり、空気がさらっと感じられるようになった触感を導入としていく。そして、葉の色付きや、とんぼの発見など視覚的発見から、学校以外の場所も秋になっていっているのかなと投げかけ、学習院大学の秋探検に繋げていく。さらに秋の物を使った遊びに繋げていき、何気ない身の回りの物から遊びを創り出すことが上手な子供たちと、拾った秋の物だけを使った素材遊びをたっぷりさせて秋の物の特徴や面白さを感じさせていく。遊ぶ内に、「もっとこうしたい」「このままだと飽きるな」「競走しよう」など遊びのアイデアをもつ子供たちの声を拾い、遊びを発展させたり、充実させたりして眺めているだけの自然の物が遊びの道具にも変身するという発見が、今後季節を見ていく見方を広げ、季節の中で生活することのよさに繋がると考える。これは SDGs15の「陸の豊かさを守る」に関連し、「持続可能な社会づくりの担い手」に必要な力にもなると考える。

(2) 本単元を学習する上での児童の実態

【教材に関わる実態】

児童は、これまで「きせつとなかよしはる、なつ」の学習をしてきた。前記の(1)本単元がもつ教材としての意義にもあるように、他教科と関連させた学習活動の経験や、日常生活の話題を通して、肌で感じる季節や、季節の生き物に興味をもっていた。ただ、季節のものを眺める、見付ける、触る、想起して絵や歌で表現して遊ぶ関わり方をしてきたが、「じっくり」「何度も」「試して」「形を変えながら」など教材物と向き合うことがなかった。そのため、本単元で素材遊びから「工夫した遊び」に活動を発展させていくなど一つの教材物をじっくり扱うのは初めての体験である。

【課題を自分事と捉えることに関わる実態】

本学級の中には、常にどの教科のどの学習活動にも興味関心を湧かせ、夢中になって課題を解決する自分事で学習する児童と、学習すること自体に受け身で活動に取り組むことに時間がかかる児童や、学習の構えをつくるが、学習活動や課題の理解が難しく夢中になることができない児童などに分けられる。特に、後者の2つの姿が継続的に見られる児童もあり、①教材・課題提示の仕方を日常生活と関連付けて身近に感じさせて「面白そう」と思わせる、クイズのように提示して「もっと解きたい」とわくわくさせる、②教材を擬人化する(朝顔の栽培は名前を付けて「さん」と呼んで可愛がりながら世話をする)、③競走させる、④課題の難易度を変え、解決、達成する「面白さ」を感じさせる、などの手立てをとりながら児童が課題を自分事と捉えることができるように指導をしてきた。

【互いを認め合う実態】

児童のよさを見付けると常に教師から全体に広げ、児童間のよさの気付きになるように支援してきた。授業中に発言した内容が発問に正対していなかったり、違ったりすると「おいしいね」というようにしたり、ペアで考えの交流をすると「いいね」「なるほど」と相手の話に反応したりして「認める」経験を重ねてきた。本時のようにグループ活動をするのは4月の学校探検や9、10月の生き物の飼育の仕事をする際に行ったが、集団の中でも「こうするのはどうかな」という言葉がけを教師から助言すると、素直に使って円滑に活動をすすめるグループが多かった。友達に褒めてもらったり、いいねと認めてもらったり、自分も相手を褒めたりする本時の学習活動がよりよい集団作りにつながるように位置付けていきたい。

5 本単元を指導する上でのポイント

以上を踏まえ、次のように指導し、本研究主題を達成する。

〈視点1〉 児童が課題を自分事とするための工夫

児童が「自分事」にするためには、自分の生活にとっての必要感を強く感じたときや、課題に夢中になったり、そのための魅力を感じたりすることだと考える。1年生の本単元では前者より、後者で迫りたい。そのため、体験活動の充実に重きをおく。

①教材へたっぷり没入できる自然溢れる学習院大学への秋探し

学習院大学のよいところは、①校庭、公園以上に自然が豊富であり、秋探しという雰囲気になじみやすい場であること、②児童だけでは気づきにくい場所や秋の物に目を向けることができる学生ガイドがいるということである。たっぷりの自然多い場で、視野を広げて夢中で秋探しをすることができる学習院大学での秋探しという場の設定は視点1に有効ではないかと考える。

②秋探して高まった秋への「興味関心」を継続するため、集中的授業カリキュラム

保護者に秋の実どんぐりの実の遊ぶ前の下処理（虫の駆除）を採検後数日以内で行ってもらえるように依頼した。そして、素材遊びから本時まで日をあけずに集中的に活動を設定し、集めた秋で「遊びたい」「もっと遊びたい」という教材に夢中になった思いを絶やさないようにする。

③素材遊びから、おもちゃづくりまで自分の「面白い」「楽しい」を実現させるための教師の姿勢

児童の意志決定や思いを大切に、「任せる」ことに徹する。また、児童の遊びや遊び方を工夫（見立てたり、試したり、発展させたり）していく過程を存分に褒めたり、驚いたり、感心したりする気持ちを表現し、児童の満足感に繋げていく。そして、その過程や褒めた内容は随時その場で周りへ共有し、「こうすることが面白いや楽しいに繋がるのか」という児童の気づきや活動をすすめていくイメージとなるようにする。

④おもちゃの遊び方の視点の提示

素材遊びやおもちゃ作りの過程でルールに競走や得点制、難易度の違いに気付いている児童の様子を全体に共有し、「面白い」「楽しい」の視点を明確に確認する。確認することで「面白い」「楽しく」するための児童の活動の方向性が明確になり、より迷い無く、夢中に活動に取り組むことができるようになる。

〈視点2〉互いを認め合いながら解決するための手立て

互いを認め合う活動が色濃く出る場面は、素材遊びから遊びを工夫し、発展させていくところでのグループ活動、互いのおもちゃで遊びながら相手の遊びそのものやおもちゃを「面白い」「楽しい」と楽しむところと考える。

①シールを活用してその場で友達の言動を認めたり、褒めたりする

授業の終末に45分間をじっくり振り返るよさはあるが、1年生は短期記憶になることも多い。そのためその場でその瞬間に認めたり、褒めたりする簡単な感想の伝え合いは1年生にとって大事であると考え。おもちゃを作る段階でおもちゃそのものや、友達自身の行動（手伝ってくれた、友達のよさを褒めていた、など）を褒める「いいね」はピンクの丸シール、工夫などのいいアイデアの提起に「さすが」の黄色の丸シールを貼ってすぐに簡単に伝えることができるようにする。また、クラスの友達と遊びを試し合う活動では、遊びを体験した後すぐに面白いと「いいね」、改良が必要だと「おいしい」のシールを貼っていく。この視覚化は、もらった側もその場その瞬間に自己を認めてもらったことが分かるため、よい気持ちを高めて活動に取り組む意欲付けにもなると考える。

②付箋や口頭でのアドバイスタイムの活用

アドバイスタイムでは①で取り組んだ丸シールの根拠を具体的に書いたり、直接お店屋さんの児童のところに行って話させたりして伝え合う時間をとる。丸シールだけでは十分伝えられなかった視点にそった感想を伝え合うことで、認めたり、認められたりすることを実感させる時間にする。付箋を書いた児童も、必ず話しながら渡すこととする。

6 指導計画(全18時間扱い)

小単元	・学習活動	知	思	態	○評価方法 ◇支援方法
1 あきになったのかな(1)	・身の回りで感じられる季節の様子に関心をもち、探す。 ・友達と見つけた秋の様子を伝え合い、夏から秋へ変わったことに気付く。 ・季節の変化は、五感や生活用品、食材、日照時間、気温、服装など多様な物から感じ取れることを理解する。 ・これから学校の周りの秋も見つけたいという今後の見通しをもつ。(1)	①	①	①	○発言 ○ワークシート ◇五感で見つけた秋を具体的にイメージできるように「見つけた秋」「聞こえた秋」「感じた秋」「生活の中の秋」という言葉がけをする。
2 あきをさがしにいこう。あきはっけん!(6)	・校庭や目白ファームを探検し、学校の秋を探しに行く(2) ・探検を振り返り、見つけた秋や学校の秋で気付いたことを伝え合う。同じ場所にある隣の学習院大学の秋はどうなのかに興味関心をもって、探検計画を立てる(1) ・学習院大学に秋探しに行き、季節の変化を感じ取り、秋の自然に触れる。(2) ・探検して見つけた秋を友達と共有し、振り返る。次の活への思いや願いをもつ。(1)	① ② ③	① ② ③	① ② ③	○発言、ワークシート ◇スキップ横の通路まで歩き、落ちてるとんぐりに気付かせる。(探検の範囲を広げてより多くの秋に気付かせるため) ◇何のために探検に行き、そのためにどんな準備をしたり、どんな行動をとったりするとよいのか前単元でおとめ山公園に行った校外学習の経験をもとに考えて具体的なイメージをもって書かせる。 ○発言、行動観察、ワークシート ◇児童の見つけた秋への興味関心や発見した喜びや面白さに共感し、活動の充実感や満足感に繋げる。 ○発言、ワークシート ◇班別行動で探検したため、違う班だった友達と見つけた秋を紹介しようと言葉がけをする。
3 みつけたあきでつくってあそぼう。(7) 本時	・素材を生かしてどんな遊びができそうか、試し遊びをする。(2)	④ ⑤	④ ⑤	④ ⑤	○行動観察、発言、ワークシート ◇どうやって遊ぼうか、どうやって楽しめそうかと問うて児童の興味関心に任せる。 ◇はじく、転がす、飛ばす、運ぶ、落とすなど遊びのキーワードを児童から引

	・素材に身の回りの道具を足して、おもちゃを作る。(2) ・クラスで遊んでおもちゃを試し、面白いところ(良いところ)や改良点を助言し合う(2) 本時 ・友達の助言をもとに、おもちゃや遊び方、ルールを改良する。(1)				き出したり、提示したりする。 ○行動観察、発言、ワークシート ◇キーワード毎にグループ分けをして自分の作りたいおもちゃに友達と取り組み、自分事にする事ができるようにする。 ◇おもちゃ、遊び方どちらも工夫することが面白さに繋がることを助言する。 ◇画用紙、道具など児童がおもちゃ作りに必要な物を十分そろえておく。
4 みんなであきをたのしもう(4)	・学習院大学の学生さんを招待する計画を立てる。(1) ・学習院大学の学生さんを招待して一緒に遊び、楽しさを伝える。(2) ※児童の相手意識の中に2年生や6年生がいたら計画の中に入れる。 ・単元活動を振り返り、学習前後における秋に対する自分の思いや関わり方を振り返る。(1)	⑥	⑥	⑥	○行動観察、発言、ワークシート ◇活動内容、時間、動きの見通しをもたせ、安心して活動することができるようにする。 ○発言、ワークシート ◇本単元の活動の様子の写真を提示して想起する手立てにしたり、秋の物が自分にとってどんなものになったりしたのか言葉がけをする。

7 小単元指導計画 3 みつけたあきでつくって あそぼう(全7時間扱い)

時	学習活動	知	思	態	○評価(方法) ◇支援方法
1	・素材を生かしてどんな遊びができそうか、試し遊びをする。(2)	④	④	④	◇どうやって遊ぼうか、どうやって楽しめそうかと問うて児童の興味関心に任せる。
2	素材そのものの特性(転がりやすい、回しやすい、小さいなど)に気付いて遊ぶ。 友達の遊びを真似したり、加わったりしていろいろな遊びを試して素材の面白さの気付きを広げる。	⑤	⑤	⑤	◇どんなはじく、転がす、飛ばす、運ぶ、落とすなど遊びのキーワードを児童から引き出したり、提示したりする。 ◇遊び事にグループを作ったりせず、流動的に移動できるようにし、いろいろな遊びを試すことができるようにする。 ◇「○○があるともっと転がしやすくなって面白そう」「コースを作って競争したいな」など、もっと素材遊びを発展させたいという思いや願いを引き出すことができる振り返りの内容にする。 ○(行動観察・発言)

3 ・ 4	・素材に身の回りの道具を足して、おもちゃを作る。(2) 秋の実のよさを使って、面白くて楽しいおもちゃ(遊び)を作る。			◇キーワード毎にグループ分けをして自分の作りたいおもちゃに友達と取り組み、自分事にする事ができるようにする。 ◇もっと面白く、楽しくするために材料を加えるため、作る視点を左記のように明確にして、今後活動を振り返ったり、改良したりする際の視点にする。 ◇おもちゃ、遊び方どちらも工夫することが面白さに繋がることを助言する。 ◇画用紙、道具など児童がおもちゃ作りに必要な物を十分そろえておく。 ◇「友達のおもちゃで遊びたい」「友達に自分たちのおもちゃで遊んでもらいたい」という児童の思いやねらいを振り返りの内容に引き出すようにする。 ○(ノート記録・振り返り・発言・タブレット)
5 ・ 6	・クラスで遊んでおもちゃを試し、面白いところ(良いところ)や改良点を助言し合って、再考する(2) 本時2/2 (やり方) 遊びのグループを二つに分ける。(AとB) 1/2時間目…A お店屋さん、B お客 2/2時間目…B お客、A お店屋さん			◇その時間の活動をお店屋さん、お客さんだけと明確にし、お店屋さんは自分たちの遊びは楽しいものになっているか確かめる、お客さんは遊びながら友達の遊びのよさや面白さはどんなところか確かめるというそれぞれの学習活動に集中させる。 ◇おもちゃそのものと、遊び方という二つの視点で面白いところ(よいところ)、改良点の助言を色別の付箋に書いて、もらったグループが視覚的に整理することができるようにしたり、直接口頭で伝えたりすることができるようにする。(児童が自分の実態によって方法を選択できるようにする。) ◇活動の導入で必ず、「楽しい、面白い」ものになっているか、その視点は遊びのルールややり方(競走、得点制、難易度など)であることを確認して、活動内容が意味あるものとする。
7	・友達の助言をもとに、おもちゃや遊び方、ルールをパワーアップさせる。(1)			◇前時の付箋をもとに本時のめあてを明確にする。 ◇自分たちのおもちゃや遊び方がよりよいものとなるように、前時の助言をもとに何をどう改良するか決めて、つくる。 ○(付箋・発言・行動観察、ワークシート)

8 本時のねらい(18時間扱いの13時間目)

- ・ 互いのおもちゃで遊び、おもちゃや遊び方の面白いところや楽しいところ、改良するとよいところに気付いて伝え合っている。

9 本時の学習過程

経過時間	児童の学習活動 C:予想される児童の反応	・留意点 ○評価【観点】(方法)◇支援方法
	1 前時までの学習を想起させ、学習の見通しをもつ。	・ 想起させたいことは、①学習活動の流れと②友達のおもちゃで遊んで助言したり、してもらったりして自分たちでは見えなかった改良の視点を発見して「もっとおもしろいおもちゃにできそうだ」という思いをもつことができたことの2点である。前時の同じ活動をした児童の振り返りの感想を取り上げる。
	2 本時の課題を確認する。	
	おもちゃであそんで、かんそうをつたえあおう。	
	3 友達のおもちゃで遊んだり、遊んでももらったりする。	・ 「かんそう」＝①秋の実のよさを上手に使っているか、②面白い、楽しいかという視点であることを確認する。面白い、楽しい＝ルール、得点制、難易度別、競走、時間制限など遊び方などを視点とする。 ・ 遊ぶこと、遊んだ感想を伝え合うことが目的である。ねらいに沿って活動内容をシンプルにするため単純にグループ数を二つに分け、グループみんなで遊ぶか、お店屋さんをするかというはっきりした分け方にしている。 ◇体験した遊びの新鮮な感想をその場で伝えることができるように、①視点ごとに②「いいね」「おしい」の観点で丸シール(自分の出席番号を書いた)を貼る。色シールで視覚化することで、良いところ、改良点の現状をお店屋さん側が視覚的にすぐに把握しやすいと考える。
	4 具体的な感想を伝え合う。 アドバイスタイム 口頭で伝えたり、付箋に書いたり自分の伝えやすい方法を選択して相手に伝える。	◇自分の番号を書いた丸シールを見て、自分の感想を想起させる。 ◇丸シールの根拠を数人発言させ、付箋や直接口頭で伝える内容を全体で確認する。取り上げた発言を児童の前で模造紙に書き、発言を文にする方法を理解させ、書く活動が進みにくいと考えられる児童の支援となるようにする。口頭で伝える児童の理解を深めることにも繋がると考える。 ・ 書いたら、丸シールの横に貼らせ、次時の活動で活用できるようにする。 ・ お店屋さんをしたグループは、遊んでくれた児童の様子から、①視点に沿った自己の振り返り、②グループ内での役割分担の気付きについて振り返る。そ

	5 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	の後、口頭で伝える児童の話聞く。 ○みんなが楽しく遊べるように、遊び方やルールを工夫することや、分かりやすく伝えるために工夫が必要であることに気付いている。 【知・技⑤】（発言・付箋・ワークシート） ＜努力を要する児童の支援＞ 付箋に書くか、直接お店に行って口頭でシールの根拠を伝える補助をする。「ここが」と、おもちゃをや丸シールを指さして話をさせる。 ・お店屋さんをした児童は「どこを、どうパワーアップさせるのか」友達の考えから明確になったことを確かめ、そのために次時に具体的に何をするのかを、書く。（ワークシート） 遊んだ児童は、友達の遊びのよさなどの感想を書く。
--	--------------------------------	---