

第1学年 生活「あきと ともだちになろう」

1 単元について

■目標

○秋の自然物を探しながら季節の変化に気付くことができるようにするとともに、秋の自然物や身の回りの素材を利用しておもちゃや飾りを作ったり、遊びを工夫したりしながら、みんなで秋の遊びを楽しむことができる。

■プログラミング教育の視点

○集めた木の実を使って、おもちゃや遊びに使うものを作る活動を通して、問題の解決には必要な手順があることに気付くことができる。

2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	●秋の外の様子がどのように変わったかに関心をもち、遊びに行きたいという思いをもつ。	
2	●秋の校庭や西新井大師で諸感覚を使って、身近な自然を観察する。また、生き物や木の実を探したり、秋を感じながら遊んだりする。	
3		
4	●見つけた木の実や葉の名前、特徴を調べ自然物のおもしろさや不思議さへの関心を高める。また、気付いたことを絵と文で表現する。	
5	●調べて分かったことや気付いたことを発表し、見つけた木の実や葉を色や形、大きさなどによって仲間分けしたり、比べたりする。	
6	●身近な自然物を利用して遊べることに気づき、木の実や葉っぱをもとに、作りたいものを考える。	
7 (本時)	●木の実を使ったおもちゃの作り方を考え、おもちゃ作りをする。また、作り方を振り返る。	○おもちゃを作るためには、いくつかの手順があることに気付かせる。 ○手順書を書けるようにする。 ○活動の手順を整理できるようにする。 ○作ったおもちゃで遊び、よりよい物を考えられるようにする。
8	●木の実や葉っぱを使って、おもちゃや遊びを作り、友達と関わりながら、みんなで楽しく遊ぶ。また、遊びを工夫して楽しむ。	
9	●遊びを工夫したり、友達と関わって遊んだりしたことを振り返り、楽しかったことや気付いたことを絵と文で表現する。	
10	●木の葉や木の実を使って遊んだ楽しさや身近な人に伝えたいという意欲を高め、「あきのおもちゃまつり」を開く計画について話し合う。	

1 1	● お店やコーナーに必要なものを考え、「あきのおもちゃまつり」の計画を立てる。	○まつりの流れを順序立てて考えられるようにする。
1 2	● 「あきのおもちゃまつり」に必要なものを作る。	
1 3	● 他のクラスの児童や近隣の園児を「あきのおもちゃまつり」に招待し、一緒に楽しむ。	
1 4		
1 5	● 「あきのおもちゃまつり」を振り返り、楽しかったことやうれしかったことを絵と文で表現する。	

3 本時について

■目標

○必要な材料や道具を考え、集めた木の实を使ったおもちゃの作り方を決めることができる。

■プログラミング教育の視点

○おもちゃを作るための手順書を作成し、一連の活動の手順を整理することができる。

4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	●本時のめあてと学習の流れを確認する。	○前時までに作るおもちゃを決めておき、写真を提示して、視覚的に捉えやすくする。
	おもちゃのつくりかたをきめよう。	
		<ul style="list-style-type: none"> ・工程をランダムに表示しておき、早く簡単に作る作り方に並べ替えるように指示する。 ・次時は違うおもちゃを作るために友達に作り方を教えることを伝え、目的意識をもたせる。

<p>展開</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●おもちゃを作るために必要な材料や道具と、作り方をペアで考え、手順書を作る。 ・けんだまを作るには、紙コップとひもと、どんぐりが必要だ。 ・紙コップには穴をあけて、ひもを通していろぞ。 ・穴をあけないと、ひもが通らない。 ・どっちからやると、簡単に作れるかな。 ●おもちゃを作る。 ・先にどんぐりにひもをつけてもいいかも。 ・どんぐりの向きが反対だ。 ・やじろべえが、上手に指に乗らないなあ。どうしてだろう。 ・長さを変えてもう1回作ろう。 ・先に紙皿をはると、ひもがつけられないぞ。 ・工作用紙は切ってから折ったほうがいいね。 ●おもちゃの作り方をペアで見直し、作り方を決める。 ・作ってみたら、こことここが反対のほうが作りやすかったな。 ・考えた順番で簡単に作れたね。順番はこのままにしよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○作るための材料や道具はワークシートに丸をつけられるようにし、工程はカードにしておいて、並び変えられるようにする。 ○ペアで1つの実物を準備し、見て触って確認ができるようにする。 ○並び替えが難しい児童には、ヒントカードを渡し、視覚的に工程が分かるようにする。 ○材料コーナーを用意し、必要なものを選んで持っていくようにさせる。 ・失敗した場合は作り直してよいことを伝える。 ・順番を意識させる。 ○おもちゃを作った過程をペアで話しながら振り返るようにさせる。 ☆必要な材料や道具を考え、集めた木の実を使ったおもちゃの作り方を決めている。(観察・ワークシート) ★おもちゃを作るための手順書を作成し、一連の活動の手順を整理する。(ワークシート)
<p>まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●本時の学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○本時の学習で学んだことをワークシートに書かせ、手順を整理することのよさに気付かせる。 ・次時のおもちゃ作りへ向けて、意欲をもたせる。

5 授業の様子



学習の流れを示した板書



おもちゃづくりの手順を考える

6 成果と課題

■児童の変容等

- ・手順を考えて作業をすることは、見通しをもって活動することができ、プログラミングの入り口として有効であった。また、学習の振り返りもプログラミングの視点で考えられる児童も多く見られた。しかし、活動時間が短かったため、試行錯誤をしてよりよい手順を考えるまでに至らなかった児童もいた。