

ったり、自分や友達の気付いたことを共有しながら学び合い、気付きの質を高められるようにしたい。

4 単元計画（全13時間扱い）

次時	学習活動	観 点 別 評 価			
		関	思	気	
第1次 出 会 う	① ◎ 自分の体やいろいろなものを使って、風の感触を楽しんだり、風を使って遊んだりして、風に関心をもつ。 1 秋の風をからだで感じよう。 (1) 風車で遊んだ時のことや、その時に比べて季節や風がどのように変わったかを話し合う。 (2) 外に出て、五感を使って秋風を探す。	◎			・ 風に関心をもって発言したり感じ取ろうとしている。 (行動観察・見つけたよカード)
	② ◎ 秋風を探したり、風と遊んだりする。 (1) 種の模型や落ち葉の模型を見て、風に乗って不思議な落ち方をするものがあることを知る。 ・アルソミトラ ・ツクバネ ③ (2) 風ビンゴや風サウンドマップをしながら風を探す。 (3) 葉、紙テープ、ビニルテープ、ビニル袋、缶やペットボトルなど飛ばしたいものや転がしたいものなど、自分で用意したもので遊ぶ。	◎		○	・ 風ビンゴや風サウンドマップをしながら進んで風を探したり、自然物や人工物を使って楽しく遊んでいる。 (行動観察・学習カード) ・ 風で物が動くことの面白さや不思議さに気付いている。 (振り返りカード、発表)
	④ ◎ 風で動く動くおもちゃを作る計画を立てる。 (1) 自分が作って遊んでみたいおもちゃを見本やヒントコーナーの中から1つ決める。 (2) 作り方や材料を調べ、計画カードに書く。	○	◎		・ 風で動くおもちゃに興味をもち、作り方や材料などを工夫して考えて計画カードに書くことができる。 (行動観察・学習カード)
第2次 つ く る ・ た め す ・ く ふ う す る (本 時)	⑤ ◎ 身近な材料を使って、風で動くおもちゃを作る。 (1) 自分が作って遊びたいおもちゃを確かめる。 (2) 工夫しながらおもちゃを作る。 (3) おもちゃを作ったことや次時のめあてなどを学習カードに書いて振り返る。	◎		○	・ 風で動くおもちゃづくりに興味をもち、進んで作っている。 (行動観察・つぶやき) ・ おもちゃを作ったこと伝えることができる。 (学習カード・発表)
	⑥ ◎ おもちゃの試し遊びを通して、材料や形などを工夫してよりよく動くおもちゃに作り直し、遊ぶ。 (1) 前時を振り返り、自分のめあてを確かめる。 (2) 試したり、遊んだりしながら、工夫して作る。 ・ 団扇で扇いで ・ 扇風機の風で動かしてみても ・ 中庭で外の風で動かしたり、飛ばしたりして (3) 工夫したことや工夫して気付いたことを学習カードに書き、発表する。	◎		◎	・ 材料や遊び方などを考え、自分のおもちゃの作り方を工夫することができる。 (行動観察・つぶやき)
第3次 振 り 返 る ・ 深 め る	⑦ ◎ 「あきかぜさんとおもちゃランド」を開いて、友達と遊び方を工夫しながら楽しく遊ぶ。 (1) 自分が作ったおもちゃの工夫したことや遊び方を発表する。 ⑧ (2) 校庭で遊ぶ。 ・ 自分の自分のおもちゃで ・ 友達と交換して ・ 友達と競争したり、遊びを考えたりしながら (3) 振り返りをする。 ・ 面白かったこと ・ 不思議だったこと ・ 分かったこと ・ 友達のおもちゃのよさ	○	◎		・ 自分作ったおもちゃの工夫したことや、遊び方を説明することができる。 (発表) ・ 競い合ったり、協力したりしたりして、友達とかかわりながら、楽しく風と遊ぶことができる。 (行動観察・学習カード)
	⑨ ◎ 活動を振り返り、ワークショップ型の発表会を行い風で動くおもちゃの面白さや不思議さを表現し、伝え合う。 ⑩ (1) 風でよく動くおもちゃの作り方、遊び方、風との遊び方を、それぞれの表現方法でまとめる。 ・ ひみつブック ・ おもちゃの説明書 ・ ひみつカード ・ 作り方体験コーナー ⑪ (2) グループごとに「あきかぜさんのひみつ発表会」をする。 ⑫ (3) あきかぜさんに手紙を書く。 ⑬	○	◎	◎	・ 遊んで面白かったことや気付いたことを表現することができる。 (学習カード・発表) ・ 遊びを通して、風で動くおもちゃの面白さや不思議さ、友達のよさや自分との違いに気付いている。

5 本時の活動

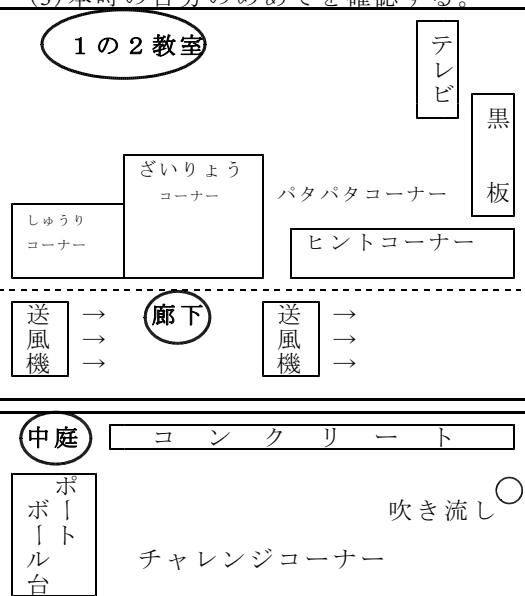
(1) 本時の目標

○ おもちゃの試し遊びを通して、材料や遊び方などを考え、自分のおもちゃの作り方を工夫することができる。

(2) 準備・資料

学習カード、画用紙、厚紙、竹串、割り箸、ストロー、重さの違う紙皿2種、セロハンテープ、ホッチキス、ビニルテープ、ガムテープ、両面テープ、紙コップ、プラスチックコップ、トレイ、マジックペン、デジタルカメラ、移動テレビ、ビニルテープを付けた送風機（5台）、うちわ（多数）、ポートボール台（3台）

(3) 展開

学習活動及び内容	形態	指導・援助の留意点と評価 (評は評価)
<p>1 本時の課題を確認する。</p> <p>ためしあそびをしながら、かぜでよくうごくようにくふうしよう。</p> <p>(1)前時に活動したことを振り返る。 (2)試し遊びの場所と使い方を知る。 (3)本時の自分のめあてを確認する。</p> 	<p>一 斉</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時の活動を振り返り、本時の活動に意欲的に取り組めるような雰囲気をつくる。 どういう状態が「よく動いている」のか、おもちゃごとに確認して本時のめあてを意識させるようにする。 外の風の強さや吹いている方向が分かるようにビルの吹き出しを付けておく。吹き出しの様子から、風があるか気付かせ、風が吹いていない場合、どうしたら試し遊びができるか考えさせ、送風機やうちわで風を起こして試す方法を児童から引き出すようにする。
<p>2 風で動くおもちゃを試して遊んだり、工夫して作り直す。 〈チャレンジコーナー〉</p> <ul style="list-style-type: none"> うちわをあおぐ回数を決めて比べる。 扇風機の風で動かしてみる。 外の風で動かしたり、広い場所で思い切り飛ばしたりする。 <p>〈材料コーナー〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 重さの違う材料と交換する。 ペンで模様をつける。 <p>〈しゅうりコーナー〉</p> <p>3 おもちゃごとに分かれて、工夫したことや気付いたこと、困っていることを話し合う。 〈アドバイスタイム〉</p> <ul style="list-style-type: none"> グループで 写真の映像を見ながら全体で <p>4 アドバイスタイムで気付いたことを生かして、おもちゃ作りを工夫し、完成させる。</p> <p>5 本時の振り返りをする。 (1)学習カードに各自の振り返りを書く。 (2)工夫前と工夫した後のおもちゃを比べて面白かったことや不思議に思ったこと、友達の良いところ、気付いたことを発表し合う。 (3)協力して片付ける。</p>	<p>グループ 個人</p> <p>グループ 一 斉</p> <p>個人</p> <p>個人 全体</p>	<ul style="list-style-type: none"> T1は各場所を移動しながら、児童の試し遊びや作り直しの活動を支援すること、T2は教室の修理コーナーで道具の使い方や材料の選び方などを支援することを伝え、役割分担を知らせる。 材料コーナーには、作りながら比べたりできるように、重さや大きさや素材の違うものを数種類ずつ用意する。 ヒントコーナーには、本などの参考となる資料やワンポイントアドバイスや気付きを促す掲示、見本のおもちゃなどを置いておく。 T1は、本時の課題に迫った活動をしている児童の活動の様子をデジタルカメラで撮る。 T2と連携を図り、支援の方法や児童の活動の様子などの情報の交換を積極的に行う。 評)おもちゃの試し遊びを通して、材料や遊び方などを考え、自分のおもちゃの作り方を工夫している。 グループで活動を振り返り、気付いたことやどんな工夫を加えたか、うまくいかずに困っていること何かを話し合うように促す。 全体での振り返りでは、移動テレビに児童の活動の様子の写真を写して見せながら行き、風でよく動くにはどんな工夫が必要かを気付かせるようにする。 おもちゃが完成した児童には、アドバイスタイムを生かして、別の種類のおもちゃを作って良いことを伝える。 活動が滞っている児童には、同じおもちゃを作っている児童のものを見せてもらったりアドバイスをもらったりするように促す。 学習の振り返りができるように、自己評価カードを書かせるようにする。