

研究主題 たがいを認め合い、ともに学び、高め合う子どもの育成 ～論理的思考の育成を中心として～
--

1 単元名 つたえたいな いわたのすてき

教育課程区分	B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示されている各教科等の内容を指導する中で実施するもの
教材タイプ	アンブラグド
使用教材等	「いわたのすてきカード」、ホワイトボード、絵地図、iPad、短冊

2 単元設定の理由

- 本学級の児童（男子6名、女子5名、計11名）は、明るく元気に学校生活を過ごしている。1年生との学校探検では、案内する教室や回り方を話し合い、自分が担当する教室の説明を考えたり、教室の説明に必要なものを準備したりした。自分たちで立てた計画をもとに、各自がペアの1年生にやさしい態度で接し、教室の説明をして探検を進めたことで、自信をもつことができた児童も多い。また、夏休み前に行った「どきどき わくわく まちたんけん」では、岩田の知っているところを出し合い、その中から行ってみたいところを決定し、探検してることができた。コロナ禍で昨年度以来、子どもたちは地域に出かけることができなかったので、目を輝かせて探検をしていた。秋に行った「もっとなかよし まちたんけん」では、探検先を考えたり、施設で働いている人の仕事をイメージしながら質問することを考えたりすることもできた。探検を通して、子どもたちは「まちのすてきなところ」をたくさん発見し、「いわたのすてきカード」に書きためており、自分のお気に入りや誰かに伝えたいという気持ちを高めている。さらに、伝えたいことを発表する活動としては、「生きものなかよし大作せん」で世話をした生き物のことを伝え合う場面で、教師がまとめ方や手順を示し、クラスの友達の前で発表した。また、「いわたっ子まつり」や「ふれあい参観日」でお店屋さんをしたときに、園児や家族にルールや遊び方などを説明した。子どもたちが、自分たちで見つけた「いわたのすてき」の伝え方を考えたり、発表会の計画を立てたりすることを通して、自分の思いや願いを伝える際には、相手や目的に応じた伝え方があることに気付き、身近な人々と進んで触れ合い交流しようとする姿を期待する。

＜プログラミング教育の視点から＞

プログラミングの経験については、算数科では、筆算の計算の説明を考える活動を行い、順序を意識した学習を取り入れてきた。そして、国語科だけではなく、様々な教科において授業の中で説明する場面では、順に番号を付けたり、「はじめに」「つぎに」「さいごに」など順序を表す言葉を使ったりする学習をしてきた。また、音楽科では、リズムカードを並べ替え、繰り返しを生かしたリズムを組み合わせて楽しむ学習も行ったところである。最近では、順序よく整理された日記も見られるようになってきている。

- 本単元は、学習指導要領の内容（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分かるとともに、進んで触れ合い交流しようとする。」を受けて設定されたものである。

自分たちが見つけた「自分たちの住むまちのすてき」を紹介する活動を通して、地域への興味・関心をもち、多くの自然や施設があり、人が働いていることを再認識し、さらに親しみや愛着をもたせることに適した単元である。インタビュー活動を通して、地域の人々の町に対する思いや自分の生活とのかかわりに、少しでも気付くことができるのではないかと考える。さらに、「いわたのすてき」の伝え方や相手を意識して考えていくという本単元での学びは、伝える相手に応じた伝え方や手順があることに気付いたり、伝える相手のことを想像して、伝えたいことを選んだりするのに適した教材であると考えられる。

<プログラミング教育の視点から>

生活科の学習を進めるうえで大切にしたい、「伝え合い交流する場」「試行錯誤や繰り返す活動」「児童の多様性を生かす」場面においてプログラミング的思考を取り入れた活動を行うことで学習内容を深めていく。また、発表に向けての手順を考えることで、プログラミング（アンプラグド）の学習を通して、人、もの、こととのつながりを意識し、生活科での学びを深めると同時に、プログラミングをする際に必要な「順序」の大切さにも気付かせていきたい。

- そこで、指導にあたっては、次の点に留意したい。

- ・生活科の時間や常時活動を通して、訪れた場所、触れ合った人、登下校などで見つけた自然などについて見つけた「すてき」を絵地図に貼って掲示したり、「いわたのすてきカード」に書いて蓄積しておいたりすることで、子どもたちの「いわたのすてきを伝えたい」という思いや願いを喚起できるようにする。
- ・1年生にどんな思いになって欲しいかを共有し、「いわたのすてき発表会」の場を設定することで、相手や目的を意識した活動となるようにする。
- ・各自が見つけた「いわたのすてき」の中から、伝えたいことに合わせて、「わくわく人グループ」「わくわくしぜんグループ」「わくわく場所グループ」にグループ分けすることで、それぞれの思いや願いを生かすことができるようにする。

<プログラミング教育の視点から>

- ・伝える内容や順番、伝える方法を決める際には、「いわたのすてきカード」や付箋、短冊を活用し、それらを根拠に選んだり並び替えたりなど、試行錯誤する過程を可視化することで、相手や目的を意識しながら発表会の計画を立てることができるようにする。
- ・発表会に向けて、考えが変わったときには常に変更・修正が可能であることを伝え、よりよい発表会となるように、課題解決したり、工夫を加えたりすることができるようにする。

3 目標

- (1) 身近な人々に関わることのよさや楽しさが分かる。 【知・技】
- (2) 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る。 【思・判・表】
- (3) 進んで触れ合い交流しようとするすることができる。 【学び】
- (4) 問題の解決には必要な手順があることに気付く。 【プログラミング】

4 評価規準

ア知識・技能	イ思考・判断・表現	ウ主体的に学習に取り組む態度
<p>①身近な人々に関わることのよさや楽しさに気付いている。</p> <p>②地域の人に連絡する際、手紙や電話を適切に使っている。</p> <p>③伝える相手に応じた伝え方や手順があることに気付いている。</p>	<p>① 相手のことを想像したり、伝え方や手順を選んだりしている。</p> <p>② 伝える相手のことを想像しながら、伝えたいことを選んでいく。</p> <p>③ 相手のことを想像しながら、伝えたいことをくわしく調べていく。</p>	<p>① 地域の人々に親しみを持ち、進んで触れ合い、交流しようとしている。</p> <p>② 地域で関わった人のことを想像しながら、もっと詳しく調べようとしている。</p> <p>③ 身近な人々に関わることのよさを実感し、これからも進んで身近な人々と関わろうとしている。</p>
プログラミング学習		
<p>○問題の解決には必要な手順があることが分かる。</p>	<p>○はじめ、中、終わりの構成を考えて伝えたいことをまとめる。</p> <p>○事柄や意図する一連の順序に沿って、構成や組み合わせを考える。</p>	<p>○自分たちの身の回りの情報機器に親しみ、進んで利用しようとする。</p> <p>○友達と協力して活動に取り組む。</p>

5 指導計画と評価（総時数 11 時間）

次	時	○学習活動・内容 ☆プログラミング教育の視点	単元の評価規準との関連と評価方法
第一次	1	○「まちのすてき」を友達に伝え合う。 ・すてきの交流	イー② 伝える相手のことを想像しながら、伝えたいことを選んでいる。 ウー② 地域で関わった人のことを伝えたいという思いをもち、もっと詳しく調べようとしている。
	2	○出会った人や見つけたことをより多くの人に伝える計画について話し合う。 ・伝える相手 ・グループ編成	
第二次	1	○伝えたいことや、そのためにもっと詳しく知りたいこと、調べる方法について話し合う。	アー① 身近な人々と関わることによさに気付いている。 アー② 地域の人に連絡する際、手紙や電話を適切に使っている。 イー③ 相手のことを想像しながら、伝えたいことをくわしく調べている。
	2	・詳しく知りたいこと	
	3	・調べる方法（インタビュー、電話や手紙など） ○話し合っただけで決めた調べ方に沿って、さらに詳しく調べる。 ・地域の人々に町に対する思い ・自分の生活との関わり	
第三次	1 本時	○相手に応じた伝え方を話し合う。 ・伝えたいことベスト3 ・伝える方法（劇、新聞、ペープサートなど） ・伝える順番とその理由	アー③ 伝える相手に応じた伝え方があることに気付いている。 イー① 伝えたいことが相手に伝わるかどうか予想しながら、伝え方や手順を選んでいる。
		○「わたのすてき発表会」の準備をする。	
		・発表の準備（役割分担、練習、手直しなど） ・感染症対策	
第四次	1	○「わたのすてき発表会」を開く。 ・1年生との触れ合い交流 ・達成感や成就感	アー① 交流することで、互いの気持ちがつながる心地よさに気付いている。 ウー③ 身近な人々と関わることによさを実感し、これからも進んで身近な人々と関わろうとしている。
	2	・感染症対策	
	3	○「わたのすてき発表会」を振り返る。 ・地域への親しみ ・身近な人と関わるよさや楽しさ	

6 本時案（第三次 6 / 11）

- (1) 主眼 1年生のわくわくを想像しながら伝えたいことを選んだり、伝える順序を話し合ったりすることを通して、相手に応じた伝え方があることに気付くことができる。
- (2) 準備 「わたのすてきカード」、ホワイトボード、絵地図、タブレット、短冊など

(3) 展開

<p>学習活動・内容 ☆児童の反応</p>	<p>○指導上の留意点 ◇評価 ☆プログラミング的思考を育むための手立て</p>
<p>1 本時のめあてを確かめる。 ・相手意識 ・目的意識 ☆ぼくは岩戸八幡宮の探検が楽しかったな。 ☆熊野さんの畑の芋ほり楽しかったね。お芋がすごく甘くておいしかったね。 ☆大和図書館にはわくわくする本がいっぱいあったよ。</p>	<p>○各グループで、これまでに各自が書きためた「いわたのすてきカード」やタブレットで撮りためた写真を見せ合い、見つけた町のすてきなところを思い出せるようにする。 ○「いわたのすてき」を示した絵地図を掲示しておくことで、町の全体像を捉えるとともに、伝えたいことや伝える方法を話し合うときに役立てることができるようにする。</p>
<p>どうしたら、みんなの見つけた町のすてきが1年生によくつたわるかな。</p>	
<p>2 グループで「伝えたいこと」や「伝える順番」、「伝える方法」を話し合う。 ・伝えたいことベスト3 ・伝える方法 ・伝える順番とその理由 ☆見守り隊の〇〇さんが面白くて優しくて大好き。芋名人の熊野さんのことも絶対に伝えたいな。 ☆図書館と大和コミセンとガソリンスタンドにしようか。学校から近い順に並べると・・・。 ☆岩田の自然を春、夏、秋、冬の順に伝えるのはどうかな。 ☆クイズと劇のどっちが伝わりやすいかな。</p>	<p>○各自がおすすめポイントやこだわりを話しながら、グループで「いわたのすてきカード」を仲間分けしたり並べ替えたりすることで、1年生のわくわくする事柄ベスト3を決める。【分解】 ○これまでに経験した「伝える方法」(劇、ペーパーサート、クイズ等)やその時の様子を教室内に掲示しておき、自分たちが「伝えたいこと」により合致した方法を選ぶことができるようにする。 ☆3つの伝えたいことを短冊に書いて、どのような順番で伝えると1年生のわくわく感がより高まるか、短冊を並べ替えながら、根拠をもとに話し合うことができるようにする。 【順序立て・デバッグ】</p>
<p>3 発表会の全体の流れを話し合う。 ・発表する順番とその理由 ☆「しぜん」「ばしょ」「人」の順番がいいかな。それとも・・・。 ☆あれ？クイズのグループが2つあるよ。どうする？ ☆1年生にわくわくしてもらうには・・・。</p>	<p>○話し合いで用いたグループボードを黒板に掲示し、各グループの話し合ったことを視覚化することで、1年生のわくわく感が高まることを意識した会全体の流れや順番に着目できるようにする。 【デバッグ】 ☆グループごとに、伝えることとその順番や根拠を発表し合うことで、互いの考えのよさを価値付けたり、課題に気付いたりできるようにする。 【デバッグ・評価】</p>
<p>4 本時の振り返りをするとともに次時の学習活動を知る。 ☆「わくわく人グループ」は、クイズより劇の方が伝わりやすいかもね。 ☆3つのグループでもう一度よく相談したいね。</p>	<p>☆話し合ったことをもとに考えが変わったグループは、伝えることや伝える方法などを変更してもよいことを伝える。 【デバッグ・評価】 ◇相手に応じた伝え方があることに気付くことができたか。(グループボード、振り返り)</p>

