

- 単元名 「あきのたからもの」
- 本時の目標 園児(年長さん)が喜んでくれるように、どんぐりごまや的当てなどの秋の宝物(おもちゃ)に模様をつけたり、より丈夫に作ったりルールをやさしくするなどして自分なりに工夫することができる。
- 本時の評価規準 園児(年長さん)が喜んでくれるような秋の宝物を自分なりに工夫することができる。(思考・表現)
- 児童の実態
 <学ぶ意欲> 自分が秋の宝物(かざり・ファッション・おもちゃ)作りで使う木の実や落ち葉を計画的に進んで見つけることができた子とできなかった子がいる。作品作りに意欲的に取り組み、自分の作品に愛着をもっている。
 <学ぶ力> 木の実や落ち葉と深くかかわり、自分の考えをもって秋の宝物(かざり・ファッション・おもちゃ)作りができた子と支援を受けてできた子がいる。戸惑ったときに、ヒントコーナーやお助けコーナーを活用しながら、試行錯誤して作る力がついてきているが、簡単にあきらめてしまったり活動が停滞したりする子もいる。
 <学び得た力> すてきな秋の宝物(かざり・ファッション)にするためには、くっつけ方・穴の開け方・切り方等を工夫すればよいことに気付いている。さらに、秋の宝物(おもちゃ)作りでは、友達と遊んでおもしろくするための工夫も広まり、自分なりの工夫ができるようになってきた。
- 本時の展開(13/14時)

過程	主な学習活動	研究テーマ具現のための手立て																				
願いをもつ	1. 友だちのために秋の宝物(おもちゃ)を作っている子の様子を知る。 ・〇〇さんは、友だちが楽しく遊べるために、的当てを難しく工夫して作ったんだな。 ・簡単だとおもしろくないもんな。 2. 年長さんに喜んでもらえる作品作りの願いをもつ。 ・どんぐりごまを作っていっしょに遊びたいな。 ・マラカスを作っていっしょに音をならしたいな。 ・的当てをしたら楽しいだろうな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ねんちょうさんがよろこんでくれるようにあきのたからもの(おもちゃ)をくふうしよう。</div>	◎前時からの願いがにつながる提示の工夫 前時の子どもの活動の様子を、本時につながる視点を与えながらびっかびかボックスを使って提示する。 (研究内容Ⅲ-②) ◎願いを生かす工夫 作るものを自分で選んだり、年長さんが喜んでくれるような工夫を自分で考えたり、自分の思いを生かせるようにする。 (研究内容Ⅲ-③)																				
見通しをつ	3. おもちゃ作りで、自分が年長さんのためにどんな工夫ができるか見通しをもつ。 ・ルールを簡単にしよう。 ・かわいい模様をつけよう。 ・もっと丈夫に作ろう。 4. 活動の場へ行き、年長さんが喜んでくれるような秋の宝物を工夫して作る。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="font-size: small;"> <tr> <td>どんぐりごま</td> <td>けんだま</td> <td>やじろべえ</td> <td>どんぐりつり</td> <td>ゴルフ</td> </tr> <tr> <td>よく回るようにつまようじの長さを考えるよ。</td> <td>壊れないようにじょうぶに作るよ。</td> <td>模様をつけてかわいくしたいな。</td> <td>上手につれるようにクリップを大きいにするよ。</td> <td>どんぐりが入る所を大きくしよう。</td> </tr> <tr> <td>ゆみや</td> <td>マラカス</td> <td>どんぐり迷路</td> <td>的当て</td> <td>わなげ</td> </tr> <tr> <td>100点の場所を広くしよう。</td> <td>模様もつけておしゃれにしよう。</td> <td>どんぐりの応援人形をつくるよ。</td> <td>ぼくたちよりも前からできるようにルールを工夫するよ。</td> <td>5回投げてもいいようにルールを工夫するよ。</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">もようをつける・じょうぶにつくる・ルールをやさしくするくふうで、ねんちょうさんは、きつとにっここ。</div> </div>	どんぐりごま	けんだま	やじろべえ	どんぐりつり	ゴルフ	よく回るようにつまようじの長さを考えるよ。	壊れないようにじょうぶに作るよ。	模様をつけてかわいくしたいな。	上手につれるようにクリップを大きいにするよ。	どんぐりが入る所を大きくしよう。	ゆみや	マラカス	どんぐり迷路	的当て	わなげ	100点の場所を広くしよう。	模様もつけておしゃれにしよう。	どんぐりの応援人形をつくるよ。	ぼくたちよりも前からできるようにルールを工夫するよ。	5回投げてもいいようにルールを工夫するよ。	◎よさを引き出し、伸ばす指導・援助 <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 子どもの様相 どのおもちゃを作ればよいのか、またはどんな工夫をすればよいのか分からないために活動に取りかかることができない。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 指導・援助 年長さんの写真を見せたり自分が年長だったことを思い出させたりして、年長さんが喜ぶおもちゃを決め、工夫を考えられるようにする。 </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> 年長さんのための工夫になっていない。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> 「年長さんが喜んでくれるためにどんな工夫をしたの?」と問いかけたり、ヒントコーナーに行ったりして工夫のズレに気付けるようにする。 </div> </div> (研究内容Ⅳ-①)
どんぐりごま	けんだま	やじろべえ	どんぐりつり	ゴルフ																		
よく回るようにつまようじの長さを考えるよ。	壊れないようにじょうぶに作るよ。	模様をつけてかわいくしたいな。	上手につれるようにクリップを大きいにするよ。	どんぐりが入る所を大きくしよう。																		
ゆみや	マラカス	どんぐり迷路	的当て	わなげ																		
100点の場所を広くしよう。	模様もつけておしゃれにしよう。	どんぐりの応援人形をつくるよ。	ぼくたちよりも前からできるようにルールを工夫するよ。	5回投げてもいいようにルールを工夫するよ。																		
活動する	5. 年長さんのために工夫したことを交流し合う。 ・けんだまを作ったよ。じょうぶに作ったよ。 ・マラカスを作ったよ。かわいい模様をつけたよ。 ・わなげを作ったよ。ぼくたちよりも近いところから投げられるようにしたよ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">もようをつける・じょうぶにつくる・ルールをやさしくするくふうで、ねんちょうさんは、きつとにっここ。</div>	◎子どもの意欲を向上させる認め・励ましの工夫 年長さんのために工夫したことをカードに記入して、すぐにくふうマンパネルに掲示できるようにする。 (研究内容Ⅳ-②) ◎子どもの気付きを自覚させる認め・励ましの工夫 活動やパネル・交流会の発表等で子どもが気付いていることを価値付け、気付きの自覚を促す。 (研究内容Ⅳ-③)																				
交流する		◎活動後に今日のできたことや分かったことを把握する評価の工夫 評価カードの内容を工夫し、本時でがんばったこと、工夫したこと、次の願い等を書けるようにする。本時の評価基準「くふうマン」を◎○△で評価できるようにする。 (研究内容Ⅰ-③)																				
振り返りの願いをもつ	6. 振り返りカードに本時の振り返りや次時の願いを書く。 ・年長さんのために的当てを簡単にしたよ。早く一緒に遊びたいな。	◎達成感もてる学習活動の工夫 振り返りカードや子どもの様子から、試行錯誤により変容した子どもの姿を価値付ける。 (研究内容Ⅲ-⑥)																				