

大単元	I みんなで たんけんしよう
目標	身近な人や場所に関わる活動を通して、学校の施設や学校生活を支えている人々、友達について考えることができ、自分たちの生活は様々な人や施設と関わっていることが分 かり、楽しく安心して学校生活を送ろうとすることができる。

小単元	I-1 ともだちになろう	4月(5時間)【内容項目:(1)】
-----	--------------	-------------------

目標	友達に自分のことを紹介する活動を通して、友達への自己紹介の仕方を考え、友達と関わる楽しさに気づき、進んで友達作りをする。
----	--

評価 規準	(①知・技) 友達のよさや友達と関わる楽しさに気付いている。 (②思・判・表) 紹介したいことを考え、友達に分かりやすく紹介している。 (③主体的態度) 自ら友達と関わり、友達のことを聞いたり、自分のことを紹介したりしようとしている。
----------	---

過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であ う	1	○みんなで共通のゲームをして、学習のめあてをつかむ。 ・ジャンケン列車や何でもバスケット等をする。 学習のめあて みんなで楽しくゲームをして、自分のことを伝えたり、友達のことを知ったりして、新しい友達を作ろう	○友達と関わりやすい雰囲気を感じることができるよう に、みんなで体を使って触れあったり、会話したりして遊べる遊びを提示する。	◇ゲームの中で、友達に話しかけたり、友達を誘ったりしている。 <行動③>
か か わ る	1 2	○自分の紹介カードを作る。 ○カードを使って、好きな食べ物や遊び、誕生日が同じ等の仲間作りゲームをしながら、友達と自己紹介をし合う。	○自己紹介の見通しをもつことができるように、紹介カードのモデルを提示する。 ○友達について知るよさに気付くことができるように、好きな食べ物や遊び、誕生日が同じ等、様々な仲間作りゲームを行う時間を十分に確保する。	◇似顔絵や誕生日、好きなもの等を紹介カードに分かりやすく記述している。 <学習プリント①②③> ◇様々な仲間作りゲームの中で、自分の好きなものを、友達に分かりやすく紹介している。 <行動②>
・ま い と か め す	1	○「友達あてっこゲーム」をし、友達とゲームや自己紹介をし合って、気付いたことや楽しかったことを発表し合う。	○友達のよさや友達と遊ぶ楽しさを実感できるように、友達について詳しくなってよかったことやこれから友達と関わっていく思いを発表する機会を設ける。	◇友達の好きなもの等や友達と遊ぶ楽しさを分かりやすく伝えている。 <発言①>

【備考】
 ・本小単元終了後、教室後方壁のお誕生列車に「紹介カード」を掲示する。なお、お誕生列車の作成については、事前に前年度の5年生に協力をお願いする。
 ・「友達あてっこゲーム」とは、指名された子どもが、紹介カードを基に「○月生まれです。○○が好きです。私はだれでしょう?」と問題を出し、みんなで当てるゲームである。
 ・スタートカリキュラムに合わせて、モジュールで取り入れるとよい。
 ・国語「じこしょうかいをしよう」と関連して学習できるようにする。
 ☆教科書(スタートブック) 8~11ページ(1~16ページ)



小単元	I-2 がっこうたんけんをしよう「れっつ ごう! ふぞくしょう たんけんたい」		4・5月(10時間)【内容項目:(1)】
目標	学校探検をすることを通して、聞きたいことや調べたいことを考え、学校生活を支える人々や施設と関わっていることに気付き、楽しく安全に学校生活を送ろうとする。		
評価規準	(①知・技) 学校の施設の様子や使い方、学校生活を支えるたくさんの人々の様子に気付いている。 (②思・判・表) 聞いてみたいことや調べてみたいことを考え、調べたこと等を工夫して友達に伝えている。 (③主体的態度) 学校の施設や人々の様子に関心をもち、進んで関わりながら楽しく生活しようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1	○試しの学校探検をして、気付いたことを発表し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 学校を探検して、見つけた秘密を友達と伝え合い、附属小の好きなどころをたくさん見つけよう	○学校の施設に興味や疑問をもてるように、校舎図やこれまでに行った場所の写真を提示する。
			◇学校の施設や人々の様子に興味や疑問をもち、行ってみたい場所や疑問に思ったことを分かりやすく伝えている。 <発言③>
かかわる	1	○グループで探検をする施設や探検をする際の順序や約束を話し合い、1回目の計画を「探検計画カード」に書く。	○探検の見通しをもてるように、探検の順序やグループの約束等、計画を立てる視点を提示する。
	2	○1回目の探検を行い、探検で見つけた物を写真に撮ったり、疑問に思ったことを「探検計画カード」に書いたりする。	○探検する際には、施設の具体的な様子に着目できるように、施設にあるものや数などの視点を提示する。
	1	○1回目の探検の中で、見つけたことや疑問に思ったことを伝え合う。	○働く人々に関心をもち、教室や施設にいた人がしていたことなどの視点を提示する。
	1	○2回目の探検の計画を「探検計画カード」に書いたり、学校で働く人々に聞きたいことを話し合い「インタビューカード」に書いたりする。	○探検をして学校生活を支える人々に聞きたいことを考えられるように、前時の見つけたことや疑問に思ったことを整理した紙を掲示する。
	2	○2回目の探検を行い、見つけたことや疑問に思ったことを「計画探検カード」に書く。	○インタビューをして見つけたことを共有できるように、グループ内で確かめ合う場を設ける。
	1	○1・2回目の探検をして、気付いたことを話し合い、「振り返りカード」に書く。	○探検して気付いたことを実感できるように、施設にあるものや数、働く人々の仕事などの視点を提示する。
			◇探検をしたい施設や理由を友達に分かりやすく伝えたり、文で表したりしている。<発言、学習プリント②> ◇施設の数や場所、学校で働く人々に関する探検で見つけたことを記述している。 <学習プリント①> ◇探検をして疑問に思ったことについて学校で働く人々にインタビューしたいという思いを伝えている。 <発表③> ◇グループで話し合ったことを基に、教職員に聞きたいことを分かりやすく記述している。<学習プリント②> ◇教員室や給食室、事務室等で働く人々の仕事について具体的に記述している。 <学習プリント②> ◇学校の施設の様子や使い方、働く人々の仕事や思い等を友達に伝えるように分かりやすく表している。 <学習プリント①>
・まいとかめする	1	○学校の探検をして気付いたことや楽しかったこと等を話し合う。	○学校の施設や働く人々に愛着をもてるように、学校のよさや楽しさなどの視点を提示する。
			◇学校探検をして気付いたことや楽しかったこと等を友達に発表している。 <発言③>
【備考】 ・授業中に教室等を回るため、事前に協力を呼びかけておく。なお、教員室と給食室、事務室、保健室へは全員が行けるようにすると共に、生活科でお世話になることの多い用務技師さんと出会えるように配慮する。また、探検の際、特別支援学校の校舎も探検できるようにする。給食室は、1・2校時に見学する。(探検日を行事を確認して早めに設定する。) ・1回目の探検では、施設の場所や物に重点を置き、2回目の探検では、教職員との関わりに重点を置く。 (1回目の探検後の振り返りにおいて、施設の場所や物について、教職員に聞かないと分からないという気付きから2回目のインタビューの必要感がもてるようにする。) ・学校探検は、4月下旬(試し)、5月上旬(1回目)、5月下旬(2回目)に実施できるとよい。 ・校庭の探検は、体育の「遊具遊び」の際に行えるとよい。 ☆教科書2～13ページ			

大単元	Ⅲ だいに そだてよう
目標	植物を育てる活動を通して、植物の変化や成長の様子に関心をもって世話をすることができ、それらは成長していることに気付くとともに、植物に親しみをもち、大切にしようとする。

小単元	Ⅲ-1 たねまきをしよう	5月(4時間)【内容項目:(5)(7)】
-----	--------------	----------------------

目標	アサガオの気持ちを考えながら世話をすることを通して、アサガオの種の特徴や芽の様子に気付き、種のまき方や世話の仕方を考えながら大切に種まきや世話をします。
----	--

評価規準	(①知・技) アサガオの種や芽の特徴や芽の様子、世話の仕方に気付いている。 (②思・判・表) アサガオの世話の仕方を考え、アサガオを育てる自分の思いを友達に伝えている。 (③主体的態度) アサガオの種や芽の気持ちを考え、大切に世話をしている。
------	---

過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1 国語1	○2年生からもらったアサガオの種の様子やもらった時の自分の気持ちを絵や文で表す。 ○種まきの時の種の気持ち、種まきやお世話に必要なものを話し合い、学習のめあてをつかむ。 — 学習のめあて アサガオの芽が出るように、じょうずに種まきをしよう	○アサガオの成長への思いや育てていく意欲をもてるように、2年生からもらったアサガオの種やきれいに咲いたアサガオの写真等を提示する。 ○種の気持ちを考えられるように、種のイラストと吹き出し入りの学習プリントを用意したり、種になりきる場を設定したりする。	◇アサガオを育ててきれいな花を咲かせたいという思いや願いを絵や言葉で表している。<学習プリント③> ◇種の気持ちを考えながら、種まきに必要なものや種まきの仕方を伝えている。<発言①>
かかわる	1 常時	○自分の鉢にアサガオの種をまき、よかったことを伝える。 ○アサガオに水やりを行う。	○種まきの見通しをもてるように、作業手順を提示する。 ○種の気持ちを基に、種をまく深さやベッドのような土の柔らかさを考えられるように、土に十分触れる場を設ける。 	◇種の気持ちを考えながら、土の柔らかさや水の量に気を付けて、種まきをしている。<行動②>
まいとかめする	1	○種まき様子やアサガオの気持ちを「あさがおかあど」に書く。	○アサガオの成長への願いや成長に向けた世話への思いをもつことができるように、アサガオへの気持ちやアサガオにしてあげたいこと等の視点を提示する。	◇種まきをして気付いたことやアサガオの気持ちを大切にして世話をしている気持ちを絵や文で表している。<学習プリント①②③>

【備考】
 ・種まきは、5月上旬(ゴールデンウィーク明けすぐ)に行う。種は、購入した物を使用する。ただし、本単元の実施前に各学級ごとに2年生と相談し、種をもらえるようにする(4月下旬)。もらった種は発芽率が落ちるので、家庭に持ち帰ってまくようにする。種と受け皿付の鉢、土も購入する。(鉢に縦2列、横3列の合計6個まくとよい。)
 ・土を手でたたいて詰めすぎたり水をやりすぎたりすると根ぐされや病気等の原因になるので注意する。
 ・国語「あさがおかあどを かこう」と合科・関連して学習できるようにする。(この時期の「あさがおかあど」は絵を中心とした簡潔に書ける形式がよい。)
 ・学年園には、チューリップの球根を取り出した後に肥料をまいて耕しておくといよい。
 ☆教科書20~35ページ

大単元	Ⅱ たのしく あそぼう
目標	身近な自然や物を利用して遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫して作ることができ、自然の様子や不思議さ、遊びの面白さに気付くとともに、友達や身近な人と関わりながら楽しく遊びを創り出すことができる。

小単元	Ⅱ-1 わくわく みんなの きゃっぷらんど	6・7月(7時間)【内容項目:(6)】
-----	-----------------------	---------------------

目標	キャップランドで友達と遊ぶことを通して、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫をして、身近な物を利用した遊びを創り出すことのおもしろさ、友達と一緒に遊ぶことの楽しさ、自分自身の成長に気付き、友達との遊びを楽しむ。
----	---

評価規準	(①知・技) 身近な物を利用した遊びを創り出すことのおもしろさ、友達と一緒に遊ぶことの楽しさ、友達と楽しみながら遊びを創り出すことができた自分自身の成長に気付いている。 (②思・判・表) 自分と友達のキャップランドを比べたり相談したりしながら、ルールや身近な物の配置・組合せを工夫したり、試したりしている。 (③主体的態度) 身近な物を利用して遊ぶことへの意欲や自信を高めながら、友達と楽しんで遊びを創り出している。
------	--

過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○ペットボトルキャップで遊び、その感想を伝え合って、学習のめあてを決める。 学習のめあて キャップを使った遊びを考えて、楽しい「キャップランド」を作って、友達と遊ぼう	○ペットボトルキャップを利用して楽しく遊びたいという思いや願いをもてるように、ペットボトルキャップで遊ぶ時間を十分確保する。	◇ペットボトルキャップで遊んだ楽しさやもっと遊びたい気持ちを伝えたり、友達とペットボトルキャップを利用して笑顔で遊んだりしている。 <発言・行動③>
かかわる	1	○自分が目指すキャップランドのイメージを決め、必要な身近な物を選ぶ。	○目指す「キャップランド」のイメージを膨らませられるように、キャップと段ボール箱、段ボール板、紙筒、紙コップを置いた材料コーナーを用意する。	◇自分の目指す「キャップランド」のイメージに合わせて必要な身近な物を選んだり、組み合わせたりしている。 <行動②>
	1	○自分や友達楽しく遊べる「キャップランド」を考え、試す。	○ルールや身近な物の配置・組合せの工夫を考えられるように「ルール」「材料の置き方や組み合わせ」の視点を提示する。	◇ルールや身近な物の配置・組合せについて、発言したり、実際に材料を動かしたりしている。 <発言・行動②>
	1	○他の班の「キャップランド」を試し、自分や友達がさらに楽しく遊べる「キャップランド」を相談しながら試す。	○自分と友達の「キャップランド」を比べながらルールや身近な物の配置・組合せのよさに気付けるように、他の班のキャップランドを試した際の写真を用意した、相談する場を設ける。	◇自分や友達の「キャップランド」のよさを基に、ルールや身近な物の配置・組合せの工夫について発言したり、「キャップランド」を変えたりしている。 <発言・行動②>
	1	○「キャップランド」について前時に相談したことを基に、自分の班の「キャップランド」をつくる。	○自分の班の「キャップランド」を決められるように、ルールや身近な物の配置・組合せを友達と試す場を設ける。	◇「キャップランド」のおもしろさについて発言したり、自分たちの「キャップランド」で笑顔で遊んだりしている。 <発言・行動①②③>
ま・といめかるす	1	○これまでに考えた「キャップランド」で友達と一緒に遊ぶ。	○友達と一緒に遊ぶことの楽しさを実感できるように、「友達の『キャップランド』の楽しさ」の視点を提示する。	◇友達と一緒に遊ぶことの楽しさについて発言したり記述したりしている。 <発言・学習プリント①>
	1	○自分の「キャップランド」で友達と楽しく遊べた理由について表現し、これから遊んでみたいことを話し合う。	○友達と楽しみながらキャップランドを創り出すことができた自分自身への気付きを得られるように、「楽しい『キャップランド』にするためにがんばったこと」を視点として提示する。	◇友達と楽しみながら「キャップランド」を創り出すことができた自分自身のよさについて、絵や文で記述している。 <学習プリント①②③>

【備考】
 ・古くなったり、色を塗ったまま戻してあったりするので、キャップの状況を見て、子どもが持ってくるようにしてもよい。
 ・段ボールなどのキャップ以外の材料を多数示しすぎないように注意したり、「キャップだけで遊べる物」というルールを設定したりするとよい。
 ☆教科書38～51ページ

小単元	Ⅲ－２ おおきくなあれ		6・7月(6時間)【内容項目：(5)(7)】
目標	アサガオの世話をすることを通して、アサガオの気持ちを考えながら世話の仕方を考えることができ、葉やつるの様子の変化や成長に合った世話の仕方に気付き、大切にアサガオの世話をします。		
評価規準	(①知・技) 葉やつるの様子の変化や、成長に合った世話の仕方に気付いている。 (②思・判・表) アサガオの成長に合った世話の仕方を考え、アサガオの成長の様子や成長する喜びを友達に伝えている。 (③主体的態度) アサガオの成長に関心を持ち、アサガオの世話を続けようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1 国語1	○アサガオの様子を「アサガオ健康観察カード」に記述したり発表したりして、アサガオへの思いを話し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて アサガオの気持ちを考えて、大きくなるようにお世話をし、きれいな花を咲かせよう	○アサガオを大きく育てたいという思いをもてるように、葉の数、色、大きさ、気持ち等の視点を基に、「アサガオ健康観察カード」へ記述する時間を設定する。
	かかわる	○アサガオや写真、「アサガオ健康観察カード」を基に、アサガオの様子で嬉しかったことを紹介し合い、アサガオの世話をします。 ○アサガオや写真、「アサガオ健康観察カード」を基に、アサガオの様子で心配なことを紹介し合う。 ○アサガオの様子で心配なことを基に、間引きの仕方について話し合う。 常時 ○アサガオの成長に合った世話をします。 ○間引きをし、学年園等に植え替える。	○アサガオの様子が変わっていることに気付けるように、アサガオの様子で嬉しかったことを伝え合う機会を設定する。 ○アサガオの成長で心配なことを実感し、世話の仕方を変える必要性に気付けるように、芽の混み具合や水やりなど心配なことごとに整理して板書する。 ○アサガオの気持ちを考えながら、新たな成長に合った世話の仕方を見いだせるように、アサガオの世話の仕方を友達と伝え合う機会を設定する。
・まいとかめする	1 国語1	○「アサガオ健康観察カード」に植え替えた際のアサガオの様子や自分の気持ちを記録し、伝え合う。	○アサガオを大きく育てられた自分自身に気付けるように、時期ごとのアサガオの写真を提示し、これまでの世話の仕方とアサガオの成長を振り返る場を設ける。
【備考】 ・同じ思いや願いをもってアサガオの様子を発表したり、世話の仕方を話し合ったりできるように、アサガオの成長段階が同じ子ども同士のグループを編制する。 ・成長したアサガオは植え替えをし、クラス全員で世話や観察をしていき、思い出の作品作り等の学習に活用できるようにしていく。なお、成長の様子を写真等に撮って残していく。 ・アサガオの植え替えは、本葉が2～3程度でできたところで行うとよい。(特支との交流して行ってもよい。その場合は、日程調整をしておく。) ・事前に学級園にアサガオアーチ用の支柱を立て、ネットを貼る(各クラス横に2列)。 ・アーチの代わりに、各教室の前に2階からキュウリネットを垂らし、グリーンカーテンを作ってもよい。 ・鉢植えのアサガオは、夏休み前に家庭に持ち帰って世話をします(学年通信で家庭に連絡をする)。 ・夏休み後にアサガオの花を利用することから、夏休み中も液肥を与えたり、追加で種を蒔いたりしておく。 ・防草シート(マルチ)を、5月中旬頃までに用意するとよい。			

小単元	Ⅲ-3 おおきくなった アサガオ			8・9月(9時間)【内容項目:(5)(7)】
目標	アサガオの記念品を作る活動を通して、アサガオの利用の仕方を考えることができ、アサガオの花や葉、種の成長に気付き、進んで記念品を作る。			
評価規準	(①知・技) アサガオの成長の様子や、自分の取組のよさに気付いている。 (②思・判・表) アサガオの花や葉、種の特徴を生かした利用の仕方を考え、工夫して記念品を作っている。 (③主体的態度) アサガオの成長を喜び、進んで記念品を作ろうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○アサガオを使ったものづくりを知り、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 大きくなったアサガオの花や葉、種で記念品を作り、アサガオの作品の展覧会をしよう	○大切に育てたアサガオを生かして記念品を作りたいという思いをもてるように、成長したアサガオの気持ちを想像する機会を設定する。	◇アサガオの記念品を作ることへの思いを言葉や文で表している。 <発言・学習プリント③>
	かかわる	1 ○大きくなったアサガオの記念品を作る計画を立てる。 2 ○計画にそって準備をし、アサガオの記念品を作る。 1 ○作ったアサガオの記念品を友達と紹介し合う。 2 ○アサガオの記念品を作ったり、作り変えたりする。	○アサガオの特徴を生かした記念品の作り方を考えられるように、アサガオの記念品を例示する。 ○アサガオの花や葉、種の特徴を生かして記念品を作れるように、同じ種類の記念品を作る子ども同士のグループを編制する。 ○作った記念品のよさや工夫に気付けるように、異なる種類の記念品を作る子ども同士のグループで紹介し合う機会を設定する。 ○記念品をさらに工夫できるように、前時の学習で挙げた友達の記念品のよさを掲示する。	◇花や葉、種の色や形、大きさ等のアサガオの特徴を生かした記念品の作り方を記述している。<計画カード③> ◇アサガオの花や葉、種の色や形、大きさ等の特徴を生かしてアサガオの記念品を作っている。<作品②> ◇自分の記念品の工夫の仕方を伝えたり、記述したりしている。<発言・学習プリント②> ◇アサガオの花や葉、種の色や形、大きさ等の特徴を生かして作ったり、工夫したりしている。<作品②>
ま・といめかるす	1	○作ったアサガオの記念品を友達と見せ合い、アサガオや自分の記念品に対する気持ちを「アサガオカード」に表現する。	○自分のアサガオの記念品のよさに気付けるように「工夫したところ」「難しかったところ」の視点を提示する。	◇自分の記念品のよさを伝えたり、記述したりしている。<発言・学習プリント①>
	1	○今までの「アサガオカード」を見返しながら、アサガオへの絵手紙を書く。	○アサガオを世話をした充実感を実感できるようにアサガオになりきってアサガオの気持ちを考える機会を設定する。	◇アサガオの気持ちを基に、アサガオが大きくなった喜びや世話をした充実感を絵や文で表している。<絵手紙①②③>
担任		○アサガオの種を取り、次年度の1年生への手紙を書く。	○次年度の1年生にアサガオを大切に育ててほしいという思いをもてるように、4月に2年生からアサガオの種をもらったときの写真を提示する。	
【備考】 ・アサガオの記念品の例示は、子どもたちが夏休みに作った物があればそれを活用し、イメージを広げられるよう補助的に行う。(記念品：色水、叩き染め、押し花、こすりだし) ・夏休み中に咲いた花を冷凍保存しておき、記念品作りで使用する。 ・アサガオの花は朝早い時間帯の方がきれいに咲いているので、1・2校時に記念品作りができるようにする。 ・花の数に限りがある場合は、押し花等の形の残るものを作り、それを工夫できるようにする。 ・種取りは個々のアサガオの変化に合わせて行い、種を保管していく。取った種は乾燥し、来年度まで担任が保管する。年度末に次年度の2年の担任に渡し、1年生にプレゼントする。				

小單元	Ⅱ-2 ゆめいっぱい シャボンだま こうじょう		9月(6時間)【内容項目:(6)】
目標	友達とシャボン玉作りを通して、シャボン玉の作り方の工夫をすることができ、シャボン玉の不思議さ、シャボン玉を作り出す面白さに気付くとともに、友達と楽しく遊ぶ。		
評価規準	(①知・技)膜の色や形、動き、作り方による大きさや数の違いといったシャボン玉の不思議さ、シャボン玉を作り出す面白さ、友達と楽しく遊べた自分自身の成長に気付いている。 (②思・判・表)シャボン玉の作り方を考え、自分なりに工夫をして、シャボン玉を作っている。 (③主体的態度)シャボン玉作りに関心をもち、友達と楽しく作ろうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	2	○シャボン玉を作って感想を伝え合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて シャボン玉工場みんなで大きなシャボン玉やたくさんのシャボン玉を作って遊ぼう	○大きなシャボン玉や数が多いシャボン玉を作りたいという思いをもてるように、試しのシャボン玉作りをする時間を設定する。
かかわる	1	○同じシャボン玉工場の友達とシャボン玉作りをしながら作り方を試す。	○作り方のよさや問題点を見付け友達と相談できるように、作り方が異なるシャボン玉工場の友達と互いの作り方を評価する機会を設定する。
	1	○同じシャボン玉工場の友達と作り方の案の相談をし合い、シャボン玉を作る。	○自分の思いや願いに合った作り方を考えられるように、共通の思いや願いをもちた同じシャボン玉工場の友達と、互いの作り方のよさを紹介する機会を設定する。
	1	○異なるシャボン玉工場の友達と互いが作ったシャボン玉を紹介し合いながら作る。	○膜の色や形、動き、作り方による大きさや数の違いといったシャボン玉の不思議さに気付けるように、「友達のシャボン玉のよさ」「友達の工夫」を視点として提示する。
・まいとかめする	1	○友達とシャボン玉で遊び、感想を絵や文で表す。	○自分の思いや願いに合ったシャボン玉を作り出す面白さと友達と楽しく遊ぶことができた自分自身の成長に気付けるように、「自分のシャボン玉のすごいところ」「がんばったこと」を視点として提示する。
【備考】 ・シャボン玉で使用する洗剤は、界面活性剤の割合が多いもの(40%以上)を使用するとよい。 ・シャボン液は、次の材料と割合で作製すると割れにくい。(洗剤:洗濯のり:水=1:5:10) ・特別支援学校の児童との交流を取り入れるとよい。 ☆教科書38~51ページ			
			評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」 ◇大きなシャボン玉や数が多いシャボン玉が作れたイメージを絵や文で表している。 <学習プリント③> ◇作り方のよさや問題点を示したシールを基に、自らの思いや願いの実現状況を記述している。 <学習プリント②> ◇友達との相談を基に、作り方を工夫しながら、シャボン玉を作っている。 <発言・行動・製作物②> ◇膜の色や形、動きの不思議さや、大きさや数の違うシャボン玉を作る方法を絵や文で表している。 <学習プリント①> ◇自分の思いや願いに合ったシャボン玉ができ、友達と楽しく遊べたのは、自分ががんばってきたからであることを絵や文で表している。 <学習プリント①②③>

小単元	II-3 あきランドをつくろう		10・11月(11時間)【内容項目:(5)(6)】	
目標	落ち葉や木の実、枝等を使って遊ぶ物を作り、秋ランドで友達と関わる活動を通して、遊ぶ物や遊び方を工夫することができ、秋の特徴やそらを使って遊ぶ楽しさに気づき、みんなで楽しく遊ぶ。			
評価規準	(①知・技) 落ち葉や木の実、枝等の特徴や、それらを使って友達と関わりながら遊ぶ楽しさに気付いている。 (②思・判・表) 落ち葉や木の実、枝等の材料を生かして遊ぶ物を作ったり、遊び方を工夫したりしている。 (③主体的態度) 落ち葉や木の実、枝等を使って、友達と遊ぶ物を作ったり、遊んだりしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○校庭や公園で秋探しをする。	○落ち葉や木の実、枝等と十分に触れ合えるように、拾ったり触ったりする時間を設定する。	◇落ち葉や木の実、枝等を拾ったり触ったりしている。 <行動③>
	1	○秋の作品で遊び、落ち葉や木の実、枝等で楽しめそうなことを話し合い、学習のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 学習のめあて 落ち葉や木の実で作った秋の作品で楽しく遊べるあきランドをつくろう </div>	○楽しく遊べる秋ランドへの思いをもてるように、秋の作品を例示する。	◇例示した秋の作品で笑顔で遊んだり、秋の作品のよいところを伝えたりしている。 <行動・発言①>
かかわる	1	○秋の作品作りの計画を立てる。	○落ち葉や木の実、枝等の特徴を生かした秋の作品のイメージをもてるように、「イメージ図」「使う秋」「準備するもの」が書く作品カードを用意する。	◇秋の作品に生かした落ち葉や木の実、枝等の特徴を伝えたり、記述したりしている。 <発言・学習プリント②>
	常時	○校庭や公園、自分の家の近くで落ち葉や木の実を集める。		
	2	○秋の作品を作る。	○落ち葉や木の実、枝等の特徴を生かして作品作りができるように、「形」「色」「大きさ」の視点を提示する。	◇落ち葉や木の実、枝等の特徴を生かした秋の作品を作っている。 <行動・作品②>
	1	○秋の作品で友達と遊んで、秋の作品を友達と紹介し合う。	○友達の秋の作品のよさを知れるように、友達の秋の作品のよさや改善点を書く「ここがいいねカード」を用意する。	◇友達の秋の作品のよさや改善点を、友達に伝えたり記述したりしている。 <発言・学習プリント②>
まとめる・いかす	2	○秋の作品を見直して、作り変える。	○秋の作品を見直したり工夫したりできるように、友達の作品のよさをまとめた模造紙を提示する。	◇落ち葉や木の実、枝等の特徴を生かした秋の作品を作っている。 <行動・作品②>
	1	○秋ランドの準備をする。	○秋の作品のよさを友達に紹介できるように、「自慢できる」「友達に伝える」という視点で、各グループに応じて必要なものを用意する。	◇グループの秋の作品を並べたり、遊べる場所を用意したりしている。 <行動②>
	1	○秋ランドで遊ぶ。	○自分や友達の作った秋の作品のよさを実感できるように、秋の作品を紹介し合う時間を十分確保する。	◇秋の作品のよさを伝えたり、笑顔で友達の秋の作品で遊んだりしている。 <行動①>
	1	○秋の作品作りや秋ランドで気付いたことや楽しかったことを話し合い、「振り返りカード」を書く。	○秋の作品を作ったり遊んだりした自分自身のよさに気付けるように、活動の様子を写真で提示する。	◇秋の作品を作ったり遊んだりする楽しさを絵や文で表している。 <学習プリント①②③>
【備考】 ・秋探しは、基本的に校庭で行う。単元「こうえんをたんけんしよう」の際に、秋の物を拾っておけるとよい。 ・秋の作品は、落ち葉や木の実、枝等といった秋のもの他に、割り箸や楊枝等の秋のもの以外は1つしか使えないという条件にすると作品に工夫がなされてよい。 ・子どもたちが持ってきた落ち葉や木の実、枝等を「秋コーナー」として教室に設置する。 ・事前に葉や木の実等の様子がどのようになっているのか把握しておく。ハナミズキが一番早く色付き、イチョウが一番遅い(11月半ば過ぎ)。 ☆教科書64～83ページ				

大単元	IV おおきくなった じぶんをしよう
目標	できることが増えてきた自分自身に気づき、成長することへの喜びや自分の役割を考えて意欲的に生活することができる。

小単元	IV-1 ようこそ 青ぐみ・みどりぐみ	11月(8時間)【内容項目:(8)(9)】
-----	---------------------	-----------------------

目標	園児と交流することを通して、園児との関わり方や学校のよさの伝え方の工夫をして、園児と交流する楽しさ、園児の気持ちを考えられるようになったこと、園児のために自分ができることが増えたこと等の自分自身の成長に気づき、園児と楽しく遊んだり、学校のよさを伝えたりする。
----	---

評価規準	(①知・技) 園児と交流する楽しさ、園児の気持ちを考えられるようになったこと、園児のために自分ができることが増えたこと等の自分自身の成長に気付いている。 (②思・判・表) 園児の特徴やよさや園児の気持ちを関連付けたりしながら、園児のために自分ができることを考えるという目的や課題を見出し、園児との関わり方や学校のよさの伝え方の工夫をして遊んだり、伝えたりしている。 (③主体的態度) 園児と交流することへの意欲や自信を高めながら、園児と楽しく遊んだり、学校のよさを伝えようとしていたりしている。
------	---

過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○幼稚園の先生から園児の学校に対する思いや願いを聞き、自分が入学してからできるようになったことや幼児の頃に学校に対して思っていたことを話し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 幼稚園の子が、入学式を楽しみにできるように、楽しく遊んだり、学校のよさを伝えたりしよう	○自分のできるようになったことに気付けるように、4月からの学習や生活の様子の写真を提示したり、教科書を示したりする。	◇自分のできるようになったことを基に、園児のためにしてあげたいことや一緒にしたいことを伝えている。 <発言③>
かかわる	1	○附属幼稚園で、園児と一緒に遊ぶ計画を立てる。	○附属幼稚園で遊ぶ内容を考えられるように、附属幼稚園にある遊具や使える道具と「園児が楽しめる」という視点を提示する。	◇自分だけでなく、園児が楽しめるような遊びを伝えている。 <発言・行動②>
	1	○幼稚園に行き、園児と一緒に遊ぶ。(交流1)	○園児と一緒に楽しく遊べるように、幼稚園児の名簿や昨年との交流の笑顔で手を繋いでいる様子の写真を提示する。	◇園児の名前を呼んだり手を繋いだりしながら、遊んでいる。 <行動・発言②>
	2	○園児と遊んだり、インタビューをしたりして思ったことを基に、学校のよさを伝える方法を話し合い、試す。	○学校のよさを伝える方法を見付けられるように、「園児の気持ち」「自分たちにできること」という視点を提示する。	◇園児が学校のよさを伝える方法を友達に伝えたり、試している。 <発言・行動②>
	1	○学校のよさを伝える方法を相談したり、試したりする。	○園児の気持ちに寄り添った学校のよさを伝える方法を考えられるように、「園児に伝わる」という視点を基に伝える役と園児役とに分かれて模擬交流をする機会を設ける。	◇園児が学校のよさを伝える方法を友達に伝えたり、試している。 <発言・行動②>
まいとかめする	1 担任	○園児との交流で頑張ったことと喜んでもらった理由を話し合い、これからの生活でやりたいことを伝える。	○自分自身の成長を実感できるように、交流1と2の様子の写真を複数提示する。	◇幼稚園児の表情の変化や感想を基に、自分ができたことについて、絵や文で表している。 <学習プリント①②③>
		○来年の1年生のために、チューリップの球根を植える。		

【備考】
 ・幼稚園児との交流は、2回行えるようにする。1回目は、幼稚園の園庭で一緒に遊び、2回目は附属小の校庭等で交流できるようにする。
 ・チューリップの球根は、11月中旬までに堆肥等を入れてから植える。
 ☆教科書109～117ページ

小単元	II-4 むかしのあそびで あそぼう		12月・1月(8時間)【内容項目:(5)(6)】	
目標	昔の遊びの道具を使って遊ぶ活動を通して、昔の遊びのコツを考え、遊びのよさや、友達や祖父母、親と関わる楽しさに気付くとともに、楽しく遊ぶ。			
評価規準	(①知・技) 昔の遊びのおもしろさや、友達や祖父母、親と遊ぶ楽しさに気付いている。 (②思・判・表) 友達や祖父母、親との関わりながら遊びのコツを見つけて、遊んでいる。 (③主体的態度) 友達や祖父母、親と昔の遊びで楽しく遊ぼうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○昔の遊びをして、思ったことを話し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて _____ みんなと楽しく遊びながら、昔の遊び名人になろう	○様々な昔のおもちゃで、楽しく遊びたいという思いをもてるように、昔の遊びごとにローテーションして遊ぶ時間を十分確保する。	◇いろいろな昔のおもちゃで、楽しく遊びたいという思いを伝えたり記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
	かかわる	2 ○昔の遊びをする。 常時 ○家族と昔の遊びについて話し合ったり、繰り返し遊んだりする。(冬季休業中を含む) 1 ○昔の遊びについて振り返り、名人になりたい昔の遊びを決める。 2 ○名人になりたい昔の遊びの上達を目指して、友達と一緒に遊ぶ。	○昔の遊びの遊び方を知ることができるように、祖父母や親に昔の遊びへの参加を依頼する。 ○名人になるために自らに必要なことを明確にできるように、昔の遊びごとに、目標となる上達の段階を示した表を提示する。 ○名人を目指す昔の遊びの新たなコツを見付けられるように、同じ遊びのグループの友達に遊びのコツや知りたいコツを伝える機会を設定する。	◇祖父母や親に昔の遊びの遊び方を尋ねたり、友達を誘ったりしながら、昔の遊びで繰り返し遊んでいる。 <行動②> ◇名人になるために自らに必要なことを伝えたり記述したりしている。 <発言・学習プリント①> ◇名人を目指す昔の遊びの新たなコツを見付けて遊んでいる。 <行動②>
・まいとかめする	2	○自分が上手になった遊びや楽しかった遊びを話し合い、「昔の遊び名人証明書」を書く。	○昔の遊びで遊ぶ楽しさを実感できるように、「名人になるためにがんばったこと」「遊んでうれしかったこと」の視点を提示する。	◇上手になった遊びのコツや昔の遊びで友達と遊ぶ楽しさを絵や文で表している。 <学習プリント①②③>
【備考】 ・保護者や地域の老人会と連絡をとり、むかし遊びの講師として来校していただく機会を設定できるとよい。(特に、こまやけん玉、竹馬等、習得の難しい遊びを中心に依頼する。) ・提示する昔のおもちゃは、協力者の得意な遊びや、児童の遊びの実態調査を踏まえて、選定する。 ・冬季休業中に家庭で昔の遊びについて話題にしてもらったり、家庭でできる遊びで一緒に遊んでもらったりできるように、学年通信等で家庭に協力を依頼する。その際、課題として、遊んでいる様子や気付いたこと、思ったことなどを絵や文に表す学習プリントを用意するとよい。 ☆教科書108ページ				

小単元	II-5 からっかぜと あそぼう		2月(12時間)【内容項目:(5)(6)】
目標	風で動くおもちゃを作って「からっかぜランド」をすることを通して、風の受け方や身近な材料の利用の仕方を工夫することができ、冬の特徴に気付くとともに、風で動くおもちゃを作って楽しく遊ぶ。		
評価規準	(①知・技) 冬の特徴や友達と風で動くおもちゃを作ったり遊んだりする楽しさ、自分自身や友達のよさに気付いている。 (②思・判・表) 風で動くおもちゃの風の受け方や身近な材料の利用の仕方、その遊び方を工夫したり見直したりして、伝えている。 (③主体的態度) 身近な材料を使って、風で動くおもちゃで友達と楽しく遊ぼうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1	○校庭で冬探しをする。	○風を体全体で感じることができるよう、風に向かって走ったり風に飛ばされている落ち葉を捕まえたりするゲームを設定する。
	1	○風で動くおもちゃの見本で遊び、感想やこれから取り組みたいことを話し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 風で動くおもちゃを作ったり、遊びを考えたりして、「からっかぜランド」で友達と遊び、からっ風となかよくなるう	○風で動くおもちゃを作ったり遊びたいという思いをもてるように、見本の風で動くおもちゃで遊ぶ時間を十分確保する。
かかわる	1	○作りたい風で動くおもちゃや遊びについて話し合い、からっ風と遊ぶ計画を立てる。	○風で動くおもちゃ作りの見直しをもてるように、風で動くおもちゃ作り方の資料を提示する。
	2	○風で動くおもちゃを作ったり、身近な物を使って遊んだりする。	○風で動くおもちゃを作ったり、風を利用した遊びを考えられるように、作るおもちゃや遊びが同じ子ども同士で、遊びを試す場を設定する。
	1	○友達と風で動くおもちゃや考えた遊びで遊びながら紹介し合う。	○おもちゃがより風を受ける方法を見付けられるように、自分の風で動くおもちゃのよさや問題点を友達に伝え、改善策を聞く機会を設ける。
	2	○風で動くおもちゃを作り変えたり、遊びを考えたりしながら、グループで遊び方を話し合う。	○風で動くおもちゃや遊びの遊び方を友達に伝えることができるように、「遊び方のルール」「使い方」の視点を提示する。
	1	○グループのからっ風との遊び方を決め、準備をする。	○「からっかぜランド」に向けた、からっ風と楽しく遊べる遊び方のルールを決められるように、「遊ぶ場所」「笑顔になれる」という視点を提示する。
ま・といめかるす	1	○風で動くおもちゃやその遊び方を見直し、「からっかぜランド」の準備をする。	○風で動くおもちゃを作ったり遊んだりして工夫したことを自覚できるように、「おもちゃの工夫と遊び方」「楽しさ」の視点を示した学習プリントを用意する。
	2	○「からっかぜランド」で友達と遊び、気付いたことや楽しかったことを話し合い「振り返りカード」を書く。	○風で動くおもちゃで友達と遊ぶ楽しさを実感できるように、友達とおもちゃで遊ぶ時間を十分確保する。
【備考】 ・導入で例示する風で動くおもちゃは、子どもたちが自分の手で作れる物がよい。(例：葉書たこ、紙コップのくるくるたこ、紙皿の輪っか、紙の風車、ペットボトルの風車、帆のついた車、帆のついた舟など) ・風で動くおもちゃの作り方を見直したり工夫したりすることができるように、材料コーナーを設置する。(画用紙、ビニール、竹籤、たこ糸、紙皿、プラボード等) ☆教科書94～107ページ			

小単元	IV-2 かぞくの中の ぼく・わたし「かぞく にここに 大きくせん」			3月(8時間)【内容項目:(2)(9)】
目標	家庭で自分のできることに取り組むチャレンジを行うことを通して、家族のことや自分のできることを考えることができ、家族の大切さに気付くとともに、自分のできることを進んで行う。			
評価規準	(①知・技) 家庭生活の楽しさや、家庭の中で自分のできること、家族の大切さに気付いている。 (②思・判・表) 家庭の中で自分のできることを考え、自分の役割を工夫したり増やしたりしている。 (③主体的態度) 家庭生活に関心をもち、家庭の中で自分のできることを進んで行おうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○家族と過ごす楽しみや、家族のよさを学習プリントに書き、紹介し合う。 ○家庭生活における家族の様子を調べる。	○家族と過ごす楽しみや、家族のよさを自覚できるように、「家族のことが大好きなわけ」、「家族の家での仕事」の視点を示した学習プリントを用意する。	◇家族と過ごす楽しさやよさを基に家族への思いを絵や文で記述している。 <学習プリント③>
	1	○家庭生活における家族の役割を話し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 家の中で自分のできることを見付け、工夫してチャレンジし、かぞくをえがお(にここに)にしよう	○家の中で自分ができていることにチャレンジしようという思いをもてるように、家族が家での仕事をしている時の気持ちを整理して板書する。	◇家の中で自分ができていることにチャレンジしようという思いを記述している。 <学習プリント③>
かかわる	2	○家庭で自分のできることに取り組むチャレンジ1回目の計画を立てる。	○自分がする仕事を見付けられるように、自分ができる仕事や日付を示した学習プリントを用意する。	◇家族への思いを基に、家庭生活で自分ができている仕事を記述している。 <学習プリント②>
	2	○計画を基に、チャレンジ1回目を行う。(自分ができている仕事) ○家庭での取組を紹介し合ったり、続けてできることを考えたりしてチャレンジ2回目の計画を立てる。	○自分が続けてできる仕事を見付けられるように、「お手伝いをしてがんばったこと」と「毎日できること」の視点を提示する。	◇家族への思いとチャレンジ1回目のよさや問題点を基に、家庭生活で自分が続けてできる仕事を記述している。 <学習プリント②>
・まいとかめする	2	○今までのチャレンジを振り返って感想を発表し合ったり、自分への賞状を書いたりする。	○チャレンジしたことのよさを実感できるように、「家族からの言われたこと」の視点を提示する。	◇チャレンジしたことのよさや、自分ができるようになったことを基に、家族への思いを絵や文で記述している。 <作品①②③>
【備考】 ・家族の紹介をする際には、家族写真や絵を基に家族について話をしたり、画用紙に写真や絵を貼ってコメントを書き加えたりできるよう準備する。 ・自分のできることには、「お手伝いをする」「自分のことは自分でする」「家庭が楽しくなることを工夫する」等が考えられる。毎日取り組めることに限定するのもよい。 ・1回目は、「自分でできる」の視点で仕事を決める。2回目は、「続けられる」の視点で仕事を決める。 ・1回目は、土日を含めて行えるとよい。2回目は、一週間継続していけるよい。 ・追究は家庭での活動となるので、家庭との連携を取って進めていくことが大切である。家庭での活動の様子を教えてもらえるようにする。 ☆教科書84～92ページ				

(その他の単元例)
生活科 1年

小単元	Ⅱ・〇みんなであそぼう どろんこらんど		6・7月(7時間)【内容項目:(6)】
目標	泥を利用して遊ぶことを通して、泥の遊び方の工夫をして、泥遊びの面白さや泥の不思議さ、自分自身の成長に気付き、友達と楽しく遊ぶ。		
評価規準	(①知・技) 自分で遊びを創り出す面白さや友達と関わる楽しさ、手や足で触れた際の感触や音、見た目、形が変わるといった泥の不思議さ、遊び方を考えて友達と楽しく遊ぶことができた自分自身や友達存在に気付いている。 (②思・判・表) 自分と友達の泥の遊び方を比べたり関連付けたりして、泥の遊び方の工夫をして遊んでいる。 (③主体的態度) 泥を利用して友達と楽しく遊びたいという思いや願いの実現に向けて、泥の遊び方を創り出して、友達と楽しく遊ぼうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	2	○田んぼを見たり泥を触ったりした感想を伝え合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 泥の遊び方の工夫をして、みんなと楽しく「どろんこらんど」で遊ぶ	○泥を利用して友達と楽しく遊びたいという思いや願いをもてるように、諸感覚を働かせて田んぼの泥を触って遊ぶ時間を十分確保する。
かかわる	1	○泥に触れながら、泥の遊び方を試す。	○泥の遊び方を見いだすことができるように、バケツやじょうろ、スコップを置いた道具コーナーと、前時の感想をまとめた模造紙を用意する。
	1	○泥の遊び方を考えて遊ぶ。	○自分と友達の泥の遊び方を比べて、泥遊びの面白さや泥の不思議さへの気付きを得られるように、泥の遊び方を友達と伝え合う活動を設定する。
	1	○考えた泥の遊び方で友達と遊ぶ「どろんこらんど」に向けて準備をする。	○自分の考えた泥の遊び方を友達に紹介できるように、泥の遊び方を友達と相談する場と試す場を設ける。
	1	○「どろんこらんど」をする。	○泥遊びの面白さや泥の不思議さへの気付きの自覚ができるように、「友達の遊びの楽しかったところ」「楽しかった理由」を視点として提示する。
・まいとかめする	1	○泥遊びで友達と楽しく遊べた理由について表現し、生活の中におけるこれからの自分の遊びについて話し合う。	○泥の遊び方を考えて友達と楽しく遊べた自分自身や友達存在への気付きを得られるように、「楽しい泥の遊び方にするためにがんばったこと」を視点として提示する。
【備考】 ・特別支援学校の児童との交流を取り入れるとよい。 ☆教科書36～51ページ			
			評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」 ◇泥で遊んだ楽しさや友達ともっと遊びたい気持ちを伝えたり、友達と泥を触って笑顔で遊んだりしている。 <発言・行動③> ◇自分の考えた泥の遊び方を伝えたり、その遊び方で遊んだりしている。 <発言・行動②> ◇泥遊びの面白さや泥の不思議さへの気付きを生かして泥の遊び方を変化させたり、変化させたところについて発言したりしている。 <行動・発言②> ◇自分の考えた泥の遊び方を伝えたり、泥の遊び方を変化させながら笑顔で試したりしている。 <発言・行動②> ◇泥遊びの面白さや友達と遊ぶ楽しさ、自分や友達の泥の遊び方のよさを伝えたり、記述したりしている。 <発言・学習プリント①> ◇泥の遊び方を考えて友達と楽しく遊べたのは、自分がかんばってきたことや友達と遊んだり協力したりしてきたからであることを絵や文で表している。 <学習プリント①②③>

小単元	II・〇わくわく ウォーターランド			6・7月(8時間)【内容項目:(6)】
目標	水を飛ばしたり, 降らしたり, 流したり, 溜めたりして遊ぶことを通して, 水の特徴やよさを生かした遊びを創り出す面白さや友達と一緒に遊ぶ楽しさ, 自分自身の成長に気付くことができる。			
評価規準	(①知・技) 水の特徴・よさを生かした遊びを創り出す面白さ, 友達と一緒に遊ぶ楽しさ, 友達と楽しみながら遊びを創り出すことができた自分自身の成長に気付いている。 道具の準備や片付け, 整理整頓ができる。 (②思・判・表) 友達と水遊びを比べたり相談したりしながら, 水の特徴・よさを生かした遊びを繰り返し試し, 改善している。 (③主体的態度) 水の特徴・よさを生かして遊ぶことへの意欲や自信を高めながら, 友達と楽しんで水遊びを創り出している。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	2	〇試しの水遊びをし, その感想を伝え合い, 学習のめあてをつかむ。 学習のめあて わくわくする水遊びを考えて, 「ウォーターランド」で友達と遊ぼう	〇楽しく水遊びをしたいという思いや願いをもてるように, 遊ぶ時間を十分に確保する。	◇友達と進んで水遊びをしたり, 水遊びの楽しさやもっと遊びたい気持ちを伝えたりしている。 <行動・発言③>
かかわる	1	〇水の特徴・よさを基に, 自分がやってみたい水遊びを決める。	〇飛ばす, 降らす, 流す, 溜めるといった水の特徴・よさを生かした遊びのイメージをもてるように, 水遊びの絵や遊び方, 必要な道具を書き込める学習プリントを用意する。	◇自分の目指す水遊びについて, 遊ぶ様子や遊び方, 必要な道具を絵や言葉で記述している。 <学習プリント②>
	1	〇イメージした水遊びを試す。	〇イメージした水遊びを繰り返せるように, ペットボトルやプラスチックコップ等の可塑性のある道具を用意する。	◇考えた水遊びを複数回試したり, 楽しさを発言したりしている。 <行動・発言②>
	1	〇他の場の友達と遊ぶ。	〇友達の水遊びの楽しさに気付けるように, 友達の遊びの「わくわくするところ」という視点を提示する。	◇友達の水遊びで進んで遊んだり, 楽しさを発言したりしている。 <行動・発言①>
	1	〇みんながより楽しめる遊び方を考え, 試す。	〇自分や友達の遊びの楽しさに気付けるように, 前時に友達と遊んだ時の動画を用意し, 「わくわくするところ」と「友達の様子」という視点を提示する。	◇自分や友達, 他グループの水遊びから得た水の特徴・よさを基に, 水の用い方や遊び方の工夫について発言したり, 試したりしている。 <発言・行動②>
・まいとかめする	1	〇「ウォーターランド」で友達と遊ぶ。	〇友達と水遊びをすることの楽しさを実感できるように, 「『ウォーターランド』のよいところ」の視点を提示する。	◇複数の友達と水遊びをしたり, 友達と一緒に水遊びをすることの楽しさについて発言したりしている。 <行動・発言③>
	1	〇「ウォーターランド」で遊んだことを振り返る。	〇水の特徴・よさを生かした遊びを創り出すことの面白さや友達と一緒に遊ぶことの楽しさ, 自分自身の成長を実感できるように, 「『水』『友達』『自分』のよかったところ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達の水遊びの楽しさや友達と一緒に遊ぶことの楽しさ, 自分ができるようになったことを絵や文で記述している。 <学習プリント①②③>

小單元	II・〇 あきてらんかいを ひらこう			10・11月(11時間)【内容項目:(5)(6)】
目標	落ち葉や木の実、枝等の秋の物を使って作品や遊ぶ物を作り、「みんなの秋展覧会」で作った作品や遊ぶ物を紹介し合う活動を通して、作品や遊ぶ物を作る工夫をし、秋の特徴やよさ、自分自身の成長に気付く、今後の生活に秋の特徴・よさを生かそうとする。			
評価規準	(①知・技) 秋の特徴・よさや自分自身の成長に気付いている。 (②思・判・表) 秋の物を使った作品や遊ぶ物を友達と比べたり相談したりしながら、工夫したり試したりしている。 (③主体的態度) 秋の物を使って作品や遊ぶ物を作る意欲や自信を高めながら、秋の特徴・よさを見付けようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○公園で見付けた秋の物についての感想を発表し合い、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて 秋の作品や遊ぶ物を作って、秋のいいところをたくさん見付けよう	○作品や遊ぶ物を作って秋のよいところを見付けたいという思いや願いをもてるように、過年度の1年生が秋の物を使って作った作品や遊ぶ物の静止画を提示する。	◇落ち葉やドングリ、松ぼっくり等で何かを作って秋のよいところを見付けたいという思いや願いを発言したり記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
かかわる	1	○秋の物を使った作品や遊ぶ物を作る計画を立てる。	○秋の物を使った作品や遊ぶ物のイメージを膨らませられるように、過年度の1年生の作品と遊ぶ物の静止画をそれぞれ複数枚モニターで提示する。	◇自分の作りたい作品や遊ぶ物に必要な材料、作る手順を発言したり記述したりしている。 <発言・学習プリント①>
	常時	○校庭や公園、自分の家の近くで落ち葉や木の実、枝等を集める。		
	2	○秋の物を使った作品や遊ぶ物を作る。	○秋の物を使った作品や遊ぶ物を工夫できるように、作りたい物が似ている友達を集めた座席配置をする。	◇作品や遊ぶ物について友達と相談したり、試したり、他の人の遊ぶ物をじっくり見たりしている。 <行動・発言②>
	1	○作った作品を見せ合ったり、遊ぶ物を使って遊んだりする。	○秋の特徴やよさにさらに気付けるように、見たり遊んだりした感想を伝える際に「よかったところ」「こうするといいよ」の視点を提示する。	◇自分の作品や遊ぶ物のよさ、次に直したいところを発言したり記述したりしている。 <発言・学習プリント①>
ま・といめかるす	2	○「みんなの秋展覧会」で、作った作品や遊ぶ物を紹介し合う。	○秋の特徴・よさや自分自身の成長を実感できるように、友達の作品や遊ぶ物を評価するシールとその台紙を用意する。	◇自分の作品や遊ぶ物にある秋の特徴・よさや自分ががんばったことを発言している。 <発言①>
	1	○「秋展覧会アンケート」をして、単元の学習を振り返る。	○今後の生活に秋の特徴・よさを生かそうとする意欲をさらに高められるように、「気付いたこと」「これからしていきたいこと」の視点を提示する。	◇秋の物を使った作品や遊ぶ物を作って楽しかったことやこれからも秋の物を使って遊びたいといった思いを、絵や文で記述している。 <学習プリント①②③>