

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【生活単元学習】

1. 対象（小学部1年生13人）

一人遊びや教師と関わって遊ぶことを好む児童が多い。入学から3か月が経過し、学習の積み重ねや学校生活への慣れから、集団の中で過ごしたり、教師や友達と一緒に活動したりすることができるようになってきた。生活単元学習では、制作や身体を動かす活動などコーナー遊びを行うことで、好きな遊びを見つけて遊ぶことができるようになってきた。一方で、興味の幅が狭かったり、慣れない活動への不安感から、自分から新しい遊びに挑戦できない児童も数人いるが、教師と一緒に遊んだり誘ったりすることで、遊び方が分かって自分から遊びに取り組む姿も見られ始めている。

2. 単元名 「水遊びをしよう」（全13時間）

3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	それぞれの遊び場での遊び方が分かり、身体を大きく動かしたり、道具を使ったりして遊んでいる。
思考力, 判断力, 表現力等	自分の好きな遊びや道具を選んだり、教師や友達と関わって一緒に遊んだりすることができる。
学びに向かう力, 人間性等	水遊びに興味を持ち、時間いっぱい活動に取り組むことができる。

4. 授業展開【 単元 】

<b>解決したい課題や問い</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれのコーナーでどんな遊びができるのかな。</li> <li>・今日は何で遊ぼうかな。</li> </ul>

考えるための材料			
材料A	材料B	材料C	材料D
<p>【水鉄砲コーナー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な素材の水鉄砲を用意する。</li> <li>・的をプールの近くにぶら下げておく。</li> <li>・水が当たると下に落ちる的を用意する。</li> </ul>	<p>【水風船コーナー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・水風船をプールに浮かべておく。</li> <li>・水を入れる前の水風船も用意し、教師と一緒に追加できるようにする。</li> </ul>	<p>【シャワーコーナー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・水が飛び出す噴水プールを設置する。</li> <li>・手持ちシャワーで教師が上から散水する。</li> </ul>	<p>【水浴びコーナー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自由に水浴びや水の掛け合いができるように、大きめのプールを設置する。</li> <li>・バケツやカップなど、水をすくうことができる容器を用意する。</li> </ul>
想定される活動			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・水鉄砲のデザインや水の出方の違いに気付き、自分で好きな水鉄砲を選んで遊ぶ。</li> <li>・的に当たるように力加減や向きを工夫して、水鉄砲を打つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・水風船の感触や形状の変化に気付いて、触って楽しむ。</li> <li>・割れてしまって少なくなったことに気付き、教師と一緒に新しい水風船を作る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シャワーの周りを動き回って、水浴びを楽しむ。</li> <li>・「もっと水を掛けて。」「僕もやりたい。」などと教師に伝えたり、教師と一緒にホースを持って水を掛けたりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師や友達と一緒に水を掛け合う。</li> <li>・バケツやカップなど好きな容器を持って水浴びをする。</li> </ul>

### 対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

#### <設定する対話の方法>

- ・ 4つのコーナーの中から、自分で好きなコーナーを選んで、自由に遊べるようにする。
- ・ 各コーナーに教師がおり、一緒に遊ぶ中で遊びの手本になったり、遊びに誘ったりする。
- ・ 水風船の追加といった活動の山場となるイベントを授業の中盤に作る。

#### <対話や思考のプロセスを想定>

- ・ 教師や友達が遊んでいる様子を見ることで、「楽しそうだな。」「自分もやってみたい。」と考えて、いろいろな遊びに挑戦する。
- ・ 教師や友達が水を掛け合って遊んでいる姿を見て「僕もやって。（水を掛けて。）」とお願いしたり、水鉄砲や水浴びコーナーで教師や友達に「一緒にやろう。」と誘ったりする。
- ・ 教師や友達が使っている遊び道具を自分も使ってみたいと思った時には、「貸して。」と伝えて借りる。
- ・ 自分から新しい遊びに参加することが少ない児童は、教師が遊びに誘うことで「自分にもできるかもしれない。」「この遊び、楽しいな。」と気付いて、自分から遊びに取り組めるようになる。

### 学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- ・ それぞれのコーナーでの遊び方が分かり、自分から遊んでいる。
- ・ 教師や友達の遊んでいる様子を見て、まねをして遊んだり、一緒に遊んだりしている。
- ・ 授業後に個々に教師と各コーナーの写真を見ながら活動を振り返り、「水鉄砲をやったよ。」「シャワーが楽しかった。」などと自分が楽しかった遊びを伝える。
- ・ 今日の遊びの経験をもとに、次の授業の始めに各コーナーの写真を見て、「今日はこの遊びがやりたい。」と自分がしたい遊びを考えることができる。
- ・ 「一緒にやろう。」「貸して。」など遊びの中で簡単なやり取りの言葉を身に付け、授業や生活の中で使用する。
- ・ 教師に誘われて一緒に挑戦した遊びを「あの遊びが楽しかったな。」と考え、次の日以降に自分から参加している。