

「わかはとシステム※」による授業づくり

資料1



学習グループの子どもたちの夢・願い	(私の応援計画からの抜粋)
友達と一緒に活動するのが好き	いろいろな所に行ってみたい
絵本を読んだり、役になりきって遊んだりするのが好き	自分たちの頑張りを見てほしい

教師が子どもたちに願う姿	保護者たちの思い
じっくりと活動に取り組んでほしい	友達や周囲の人と仲良く活動してほしい
友達と一緒に活動を楽しんでほしい	様々なことを経験してほしい
自分の好きなことや得意なことを見付け、表現してほしい	自分でできることを増やしてほしい

わかはとモデルの視点	(人) 人とつながる (好) 好奇心	(試) 試す (夢) 夢中	(情) 情報を集める (興) 興味・関心	(自) 自分を知る (環) 環境
(夢) 絵本の世界を表現するためにじっくり制作したり、役になりきったりする姿	(自) 自分の好きなことや得意なことを見付け意欲的に取り組む姿	(試) 様々な方法を経験し、やってみようとする姿	(環) 地域の図書館を家庭生活の中でも気軽に利用できる場所の一つにしたい	



【7月までの単元】 本の世界 わかばジャンプ!～うらしまたろう～
オリジナル「浦島太郎」の絵本を制作した。物語に出てくるもの（亀、竜宮城、玉手箱など）を制作したり、浦島太郎になりきって写真撮影をしたりした。友達と協力して制作する姿や浦島太郎になりきってポーズをしたりする姿が見られた。完成した絵本を学校の図書室に置いて校内の人に紹介したり、地域の図書館分室の職員に見てもらったりして達成感を感じている様子が見られた。



つながりミーティング※2	
(人) 「一緒にやろう」と友達を誘い掛けたり、完成した本を身近な友達や教師に紹介したりする姿	(情) 友達が演じる様子を見てまねたり、友達と相談しながら制作したりする姿
(夢) 絵本や物語を十分に楽しむことで、「伝えたい」「見せたい」という思いをもつ姿	(興) 地域資源を通して、様々な方法で絵本の楽しみ方を知ったり、「やってみよう」という憧れを抱く姿
・児童の「夢中」や「興味・関心」の手掛かりとなる「保護者」と一緒に取り組む活動や「地域の図書館の職員」を活用した活動の設定 ・徐々に対象を広げた発表の機会の設定	



【本単元】 本の世界 わかばジャンプ!～「ねずみのよめいり」のしかけ人形劇をつくろう～
自分たちで人形を作ったり物語を演じたりして、「ねずみのよめいり」の物語の世界観に親しむ、オリジナルの人形劇を作る単元。人形づくりを通して、様々な知識に触れながら物語に登場するものやその特徴に気付いたり、表現したりする姿を育む。また、制作した人形や考えた仕掛けを使って演じる活動を通して、物語の世界に親しみ、自分たちで表現しようとする姿が期待できる。
【知・技】 「ねずみのよめいり」の物語の大まかな流れや登場するものの特徴が分かる。
【思・判・表】 人形や大道具の作り方、仕掛けを考えて、友達と一緒に必要な物を制作したり、場面に合わせて人形や仕掛けを動かしたりする。
【学・人】 友達や教師と一緒に制作したり、物語を表現したりすることを通して、「ねずみのよめいり」の世界に親しむ。
【各教科等の内容】 生活 国語 算数 図画工作 音楽

本の世界 わかばジャンプ！ ～いろいろな図書館～

(総時間数 1 1 時間)

<ねらい>

- ・図書室や図書館の利用の仕方を知る。(知・技)
- ・自分の好きな本を見つけて紹介したり、友達の好きな本と一緒に読んだりする。(思・判・表)
- ・友達や教師と関わりながら、様々な本に親しむ。(学・人)

<学習活動>

本校の図書室、附属小学校の図書室、地域の図書館分室を利用し、利用の仕方を知ったり、お気に入りの本を見付けたりする。

【生活 2 段階】

コ社会の仕組みと公共施設

【国語 1 段階】

我が国の言語文化 イ

A 聞くこと・話すこと ア

C 読むこと ア、イ、エ

【国語 2 段階】

C 読むこと ア、エ

本の世界 わかばジャンプ！ ～うらしまたろう～ (総時間数 2 1 時間)

<ねらい>

- ・物語の大まかな流れが分かって、オリジナル絵本を制作する。(知・技)
- ・物語に出てくる人物の衣装や小道具を教師や友達と協力して制作する。(思・判・表)
- ・登場人物の気持ちを考えながら、役になりきろうとする。(学・人)

<学習活動>

物語に登場する物を制作したり、浦島太郎になりきって写真撮影したりする。浦島太郎の役になりきることを通して、浦島太郎の気持ちを自分なりに考え、発表する。なりきって撮った写真を使って、オリジナルの絵本を作成する。

【生活 1 段階】

カ役割

【国語 1 段階】

我が国の言語文化 ア、エ

C 読むこと ア、イ、エ

【国語 2 段階】

我が国の言語文化 イ

C 読むこと ア、エ

【国語 3 段階】

C 読むこと エ

【算数 1 段階】 B 図形

【図画工作 1 段階】 A 表現

【音楽 1 段階】 A 表現

本の世界 わかばジャンプ！ ～3びきのこぶたの人形劇をつくろう～

(総時間数 2 6 時間)

<ねらい>

- ・「3びきのこぶた」の物語の大まかな流れや登場する物の特徴が分かる。(知・技)
- ・物語に登場する人形の作り方や動かし方を考えて、友達と一緒に必要なものを制作したり、場面に合わせて人形を動かしたりする。(思・判・表)
- ・友達や教師と一緒に制作したり、物語を表現したりすることを通して、「3びきのこぶた」の世界観に親しむ。(学・人)

<学習活動>

自分たちで人形を作ったり人形を操作したりすることを通して、「3びきのこぶた」の物語の世界観を楽しみ、オリジナルの人形劇を作る。

【生活 1、2 段階】

カ役割 サ生命・自然

シものの仕組みと働き

【国語 1 段階】

我が国の言語文化 イ

A 聞くこと・話すこと ア

C 読むこと ア、イ、エ

【国語 2 段階】

我が国の言語文化 イ

A 聞くこと・話すこと ウ、エ

C 読むこと ア、エ

【国語 3 段階】

A 聞くこと・話すこと ア、イ

B 書くこと ウ、オ

C 読むこと ア、イ、エ

【算数 1、2 段階】

C 測定 D 測定

【図画工作 1、2、3 段階】

A 表現

【音楽 1 段階】 A 表現 B 鑑賞

本の世界 わかばジャンプ！ ～発表しよう 3びきのこぶた～

(総時間数 1 0 時間)

<ねらい>

- ・自分の出番や人形の動かし方が分かる。(知・技)
- ・人形の動かし方や自分の動きを工夫し、表現する。(思・判・表)
- ・発表の練習を通して身に付けた力を生かして、友達と協力して発表しようとする。(学・人)

<学習活動>

自分たちで作ったオリジナル人形劇「3びきのこぶた」を学部集会や地域の図書館分室で発表するために、自分の出番や人形の動かし方を覚えて練習する。

【生活 2、3 段階】

エ遊び オ人との関わり

カ役割

【国語 2 段階】

我が国の言語文化 イ

A 聞くこと 話すこと エ

C 読むこと エ

【国語 3 段階】

A 聞くこと・話すこと オ

C 読むこと エ

【音楽 1、2 段階】

A 表現

本の世界 わかばジャンプ！ ～「ねずみのよめいり」のしかけ人形劇をつくらう～（総時間数29時間）

<ねらい>

- ・「ねずみのよめいり」の物語の大まかな流れや登場する物の特徴が分かる。（知・技）
- ・人形や大道具の作り方、仕掛けを考えて、友達と一緒に必要な物を制作したり、場面に合わせて人形や仕掛けを動かしたりする。（思・判・表）
- ・友達や教師と一緒に制作したり、物語を表現したりすることを通して、「ねずみのよめいり」の物語の世界観に親しむ。（学・人）

<学習活動>

自分たちで人形を作ったり、大道具を動かす仕掛けを考え操作したりすることを通して、「ねずみのよめいり」の物語の世界観を楽しみ、オリジナルの人形劇を作る。

【生活 1、2段階】
カ役割 サ生命・自然
シものの仕組みと働き

【国語 1段階】
我が国の言語文化 イ
A聞くこと・話すこと ア
B書くこと ア
C読むこと ア、イ、エ

【国語 2段階】
我が国の言語文化 イ
A聞くこと・話すこと ウ、エ
B書くこと ア
C読むこと ア、エ

【国語 3段階】
A聞くこと・話すこと ア、イ
B書くこと ウ、オ
C読むこと ア、イ、エ

【算数 1段階】 D測定
【図画工作 1、2、3段階】

A表現
【音楽 1段階】 A表現

本の世界 わかばジャンプ！ ～発表しよう ねずみのよめいり～（総時間数15時間）

<ねらい>

- ・自分の出番や人形、仕掛けの動かし方が分かる。（知・技）
- ・人形や仕掛けの動かし方を工夫し、表現する。（思・判・表）
- ・発表の練習を通して身に付けた力を生かして、友達と協力して発表しようとする。（学・人）

<学習活動>

自分たちで作ったオリジナル人形劇「ねずみのよめいり」を全校集会や地域の図書館分室で発表するために、自分の出番や人形、仕掛けの動かし方を覚えて練習する。

【生活 2、3段階】
エ遊び オ人との関わり
カ役割

【国語 2段階】
我が国の言語文化 イ
A聞くこと 話すこと エ
C読むこと エ

【国語 3段階】
A聞くこと・話すこと オ
C読むこと エ

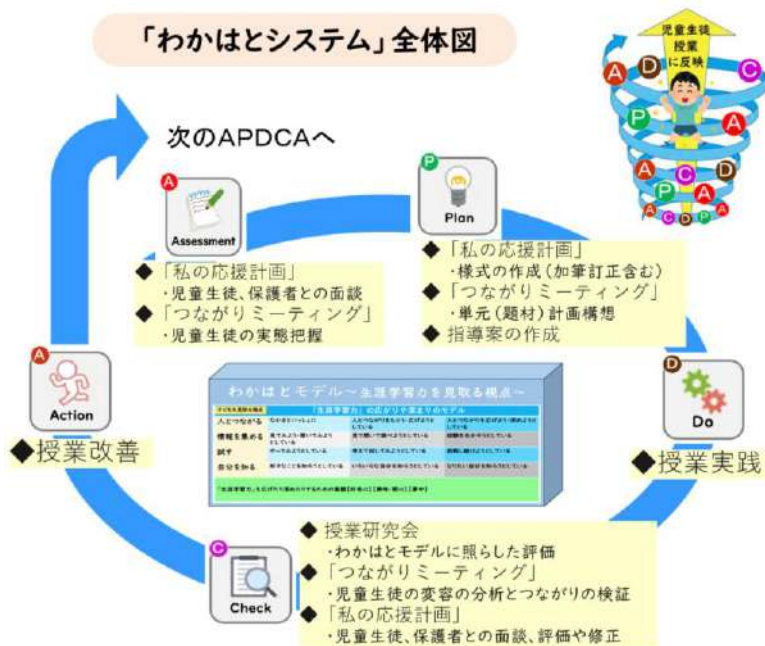
【音楽 1、2段階】
A表現 B鑑賞

※1「わかばとシステム」

常に児童生徒の夢や願いを基点とし、子どもと授業をつなげ、「生涯学習力」の育成を目指すとともに、APDCAサイクルで検証し、改善していくこと(図)。

※2「つながりミーティング」

全校縦割り単元(題材)計画を構想したり、児童生徒(事例対象)のエピソードを基に変容を分析したりする機会。また、学校と家庭、地域の視点から、そのつながりを検証する機会。



小学部わかば学級 生活単元学習 学習指導案

日 時：令和7年11月1日（土）9：10～9：55

場 所：小学部プレイルーム

指導者：越後楓（T1）佐々木蓮（T2）

1 単元名

本の世界 わかばジャンプ！ 「ねずみのよめいり」のしかけ人形劇をつくろう

2 単元目標

- （1）「ねずみのよめいり」の物語の大まかな流れや登場する物の特徴が分かる。（知・技）
- （2）人形や大道具の制作を通して、友達と一緒に必要な物や仕掛けを考えたり、物語の場面に合わせて人形や仕掛けを動かしたりする。（思・判・表）
- （3）友達や教師と一緒に制作したり、物語を表現したりすることを通して、「ねずみのよめいり」の物語の世界観に親しむ。（学・人）

3 児童と単元

（1）児童について

本学級は、3年生3名、4年生3名、合計6名の学習集団である。

人と関わることを好み、友達や教師に様々な方法で自分の思いを伝えながら活動する。反面、関わりが一方的になりやすく、適切に自分の思いを伝えられず困っている様子も見られる。教師が思いを代弁したり、伝え方を示したりすることで適切に関わることができるようになってきた。

全員が絵本を読んだり、読み聞かせを聞いたりすることに興味をもち、好きな絵本を繰り返し読んだり、友達に読み聞かせをしたりして楽しむ姿が見られる。前単元では、「3びきのこぶた」の人形劇を自分たちで制作し、小学部集会や市内の図書館分室で発表した。また、友達と協力して人形や小道具を制作したり、物語の世界を人形劇で表現するために試行錯誤したりする姿が見られた。さらに、発表を通して達成感を感じ、「他の絵本にも挑戦したい」、「全校集会で発表したい」という思いをもった児童もいた。初めてのことに不安を感じたり、「失敗したらどうしよう」と活動に消極的になったりする児童もいたが、友達と一緒に活動することで様々なことに挑戦する姿が見られるようになってきた。

（2）単元について

本単元は、前単元での人形を夢中になって動かして遊ぶ児童の姿や思いから発想を得た、人形劇を作る単元である。人形や大道具の制作では、物語に登場する物や特徴を知り、様々な素材に触れながらそれらの表し方を考えることができる。また、物語を表現する活動を通して、友達同士で様々な仕掛けを考えて試したり、気付いたことを伝えながらやりとりしたりする姿につながると考えた。

本単元で扱う「ねずみのよめいり」は、繰り返しの構成で展開が分かりやすく、登場する人物のやりとりを理解しやすい。また、太陽や雲など身近な自然を扱っているため、前単元での学びを生かしやすく、それぞれの特徴を体感的に捉えながら表現する楽しさを味わえる。さらに、人形作りや演じる活動を通して、物語の世界に親しみ、やりとりをしながら自分たちで表現しようとする姿が期待できると考えた。以上の理由から本単元を設定した。

（3）指導について

- ・物語の展開を理解したり意欲的に活動に取り組んだりすることができるように、物語の内容を基にオリジナルの歌を作り、繰り返し歌う活動を設ける。
- ・登場する物の理解につながるように、太陽や雲などを実際に観察し、特徴を知る活動を設定する。
- ・人形劇作りでは、様々な発想や創作意欲が生まれるように、児童が試す機会を多く設定する。また、その結果が分かりやすいような環境設定やICTを活用し記録する。
- ・自分の思いや考えを伝え、やりとりしながら活動できるように、教師が児童の気持ちを汲み取って伝えたり、友達とのやりとりの仲立ちをしたりする。
- ・学習の振り返りや確認に活用できるように、児童の気付きや発言を写真と一緒にまとめて掲示する。
- ・児童が物を動かす仕掛けへの興味・関心を広げることができるよう、「エンジョイタイム※」の学習で様々な仕掛けや、仕掛けを使った遊びに存分に親しむ時間を設定する。

※「エンジョイタイム」は、「生涯学習力」の素地（興味・関心、好奇心、夢中）を育む時間で令和3年度より生活単元学習の中に位置付けている。興味・関心を広げたり、自分の好きなモノやコトを知ったりすることが、主なねらいである。

4 単元計画（総時間数 29 時間）

学習活動	主なねらい	各教科等の内容 (領域、項目)
<p>「ねずみのよめいり」をよもう、うたおう (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねずみの嫁入り」の絵本を読む。 ・「ねずみの嫁入り」の内容を歌で表現する。 ・今後の学習計画を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・読み聞かせや歌を手掛かりに、物語に登場する物や大まかな内容が分かる。(知・技) ・歌を通して活動への期待感を高め、今後の学習に見通しをもつ。(学・人) 	<p>【国語 1、2段階】 我が国の言語文化 イ</p> <p>【国語 1段階】 A聞くこと、話すこと ア C読むこと イ、エ</p> <p>【国語 2段階】 A聞くこと、話すこと エ C読むこと ア、エ</p> <p>【国語 3段階】 A聞くこと、話すこと ア C読むこと ア、イ</p> <p>【音楽 1段階】 A表現</p>
<p>つくろう①～ねずみ～ (4時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねずみについて調べ、模倣する。 ・ねずみの人形を制作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・物語に出てくるねずみの特徴を知る。(知・技) ・ねずみの人形の制作を通して、友達とやりとりしたり協力したりする。(思・判・表) ・ねずみを表現するために必要な物やパーツの配置を考えたり、相談したりする。(思・判・表) 	<p>【生活 1、2段階】 カ役割</p> <p>【国語 2段階】 A聞くこと、話すこと エ</p> <p>【国語 1、2段階】 C読むこと ア</p> <p>【算数 1段階】 D測定</p> <p>【図画工作 1、2段階】 A表現</p>
<p>しろ～たいよう・くも・かぜ・かべ～ (5時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・太陽・雲・風・壁を観察したり体感したりする。 ・それぞれの特徴をまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・太陽、雲、風、壁の特徴を知る。(知・技) ・太陽、雲、風、壁の特徴を自分なりの言葉で表現し、まとめる。(思・判・表) 	<p>【生活 1、2段階】 カ役割 サ生命・自然</p> <p>【国語 1、2段階】 A聞くこと・話すこと ウ B書くこと ア</p>
<p>つくろう②～たいよう・くも・かぜ・かべ・ねずみ～ (14時間 本時6/14)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの特徴に合った素材を考える。 ・太陽や雲などの大道具を制作する。 ・ねずみの人形を制作する。 ・仕掛けを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の場面を表現するには、どのような大道具や人形が必要かを考えたり、友達と相談したりする。(思・判・表) ・雲が太陽を隠したり、雲を風で吹き飛ばしたりするなどの仕掛けを考え、制作した大道具を使って物語を表現する。(思・判・表) 	<p>【生活 1、2段階】 カ役割 サ生命・自然 シものの仕組みと働き</p> <p>【国語 1、2段階】 C読むこと ア、エ</p> <p>【算数 1段階】 D測定</p> <p>【図画工作 1、2、3段階】 A表現</p>
<p>うたにあわせてやってみよう (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作した大道具や人形を操作して物語の世界を表現する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作した人形や仕掛けを動かして物語の世界を表現したり、場面に合ったせりふを考えたりする。(思・判・表) ・物語の面白さを表現するために、自分から工夫しようとする。(学・人) 	<p>【生活 1、2段階】 カ役割 シものの仕組みと働き</p> <p>【国語 1、2段階】 我が国の言語文化 イ</p> <p>【国語 3段階】 C読むこと エ</p> <p>【音楽 1段階】 A表現</p>
<p>ふりかえろう (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動の振り返りをする。 ・自分や友達の頑張りをまとめ、掲示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・頑張ったことや友達の良かったところを自分なりの方法で表現する。(思・判・表) ・写真や動画を見ながら、自分や友達の頑張りが好きな活動を振り返ろうとする。(学・人) 	<p>【国語 1段階】 A聞くこと・話すこと イ、ウ</p> <p>【国語 2段階】 A聞くこと、話すこと ウ B書くこと ア</p> <p>【国語 3段階】 A聞くこと話すこと イ B書くこと ウ、オ</p>

5 児童の実態と単元における目標

児童 学年 性別	実 態	単元における目標
A 3年 男	<p>絵本を読んだり、登場人物になりきって遊んだりすることを好む。 「どうぞ」などと物のやりとりをしながら友達と一緒に制作する。 友達への伝え方の手本を示すことで、適切な話し方を意識して気持ちを伝えることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場する物の名前や大まかな特徴、物語の流れが分かる。(知・技) ・教師の仲介を受けて、思いや気付きを伝えながら制作したり、仕掛けを考えたりする。(思・判・表) ・物語に合わせて自分から仕掛けを動かしたり、友達と一緒に表現したりしようとする。(学・人)
B 3年 女	<p>様々な絵本を読むことを好む。 友達と一緒に活動したい気持ちが強く、友達の様子を見てまねしたり、「すごいね」などと言葉を掛けたりする。 選択肢から選んで自分の考えや思いを伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場する物の名前や物語の流れが分かり、制作する。(知・技) ・様々な道具を試して気付いたことを教師や友達に伝える。(思・判・表) ・友達と一緒に仕掛けを操作しながら、物語の世界に親しむ。(学・人)
C 3年 男	<p>お気に入りの絵本を繰り返し読む。 友達や教師とやりとりしながら活動することが好きで、経験や既習事項を手掛かりにアイデアを提案する。 繰り返し練習し物語の世界に入り込んだりすることで、自信をもって話すことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場する物の特徴を捉えて制作する。(知・技) ・制作物や仕掛けを見て登場する物の特徴に合っているか考える。(思・判・表) ・物語を表現するための工夫を教師や友達に伝えながら取り組もうとする。(学・人)
D 4年 男	<p>様々な絵本に親しみ、音読したり登場人物になりきったりして楽しむ。 何事にも意欲的に取り組み、教師の問い掛けに答える形で、自分の考えを表現する。ペアの活動では、友達の様子を見て言葉を掛けたり、自分の気持ちに折り合いを付けたりすることができるようになってきた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場する物の特徴を捉えて制作する。(知・技) ・自分の意見を伝えたり、友達の意見を受け入れたりしながら制作や仕掛けの操作をする。(思・判・表) ・様々なアイデアを試しながら、友達と一緒に物語の世界に親しむ。(学・人)
E 4年 男	<p>仕掛け絵本を操作したり、イラストを見たりして絵本を楽しむ。タブレット型端末アプリ「DropTalk」を使い、写真やイラストを選ぶことで、自分の思いを伝える。 手本を見てやり方を覚えると、三工程程度の制作に集中して取り組む。友達や教師と一緒に活動に安心感をもって取り組む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・制作物や仕掛けの動かし方が分かる。(知・技) ・写真やイラストから、自分のやりたいことを選んでタブレット型端末を使って意思を伝える。(思・判・表) ・自分から仕掛けを動かしたり、友達が仕掛けを操作している様子を見たりする。(学・人)
F 4年 男	<p>友達に絵本の読み聞かせをして、一緒に物語の世界を楽しむ。 様々なアイデアを考え、発表する。 思い通りにいかないときに、教師の言葉掛けを受けて、気持ちを切り替えて友達とペースを合わせて活動できるようになってきた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・登場する物の特徴を知り、それに合うように制作する。(知・技) ・様々な方法を試しながら、工夫したいことを見付け、表現する。(思・判・表) ・友達と頑張ったことや楽しかったことについて振り返り、それぞれの好きなことや得意なことを知ろうとする。(学・人)

6 本時の計画（17／29）

（1）本時のねらい

- ・雲を動かすための仕掛けや必要な物を考えたり選んだりして、雲が太陽を隠す場面を表現する。（思・判・表）

（2）個別のねらい（：ねらい →手立て）

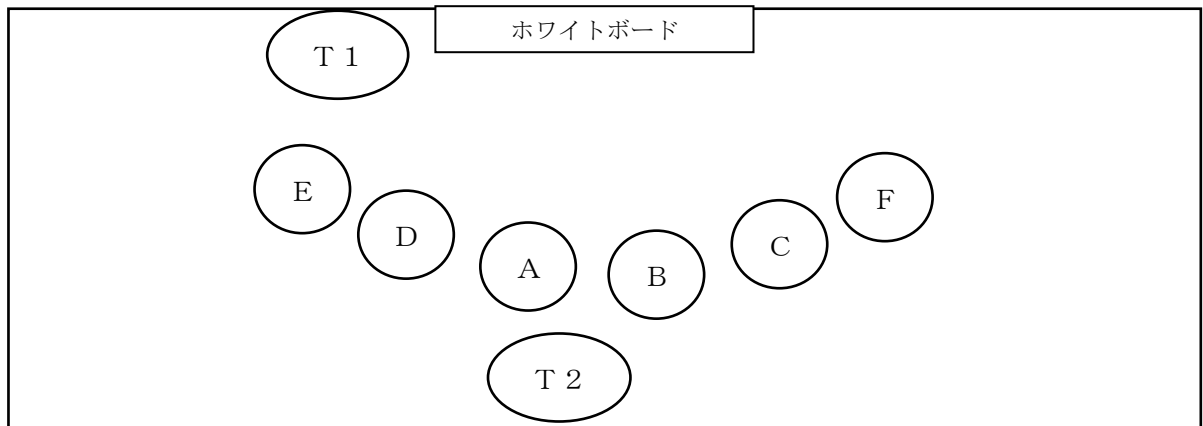
- A：仕掛けの動きを見て気付いたことを教師や友達に伝える。（思・判・表）
→仕掛けを動かした様子を動画で振り返ったり、選択肢を示したりする。
- B：仕掛けを試し、自分の好きな方法を教師や友達に伝える。（思・判・表）
→仕掛けが動いている様子を「ふわふわ」、「スイスイ」など言語化して伝える。
- C：複数の方法を試しながら、自分の好きな仕掛けを選び教師や友達に伝える。（思・判・表）
→気付いたことを言葉で表現できるように、道具を試した後に仕掛けが動く様子の動画を提示しながら、動く様子を言語化して一緒に振り返る。
- D：雲の動きに適した仕掛けを試しながら選ぶ。（思・判・表）
→仕掛けを選ぶときに、雲の動き方、使いやすさなどの選ぶための観点を提示する。
- E：教師と一緒に仕掛けを試して、好きな仕掛けを選ぶ。（思・判・表）
→安心して活動できるように、教師の演示や友達の様子を見やすい配置にする。
- F：雲が太陽を隠すのに適した仕掛けを試しながら自分なりに考え、理由を付けて教師や友達に伝える。（思・判・表）
→気付いたことを基に判断することができるように、それぞれの仕掛けを試して気付いたことを本人の言葉を使いながら簡単な表に書き示す。

（3）学習過程

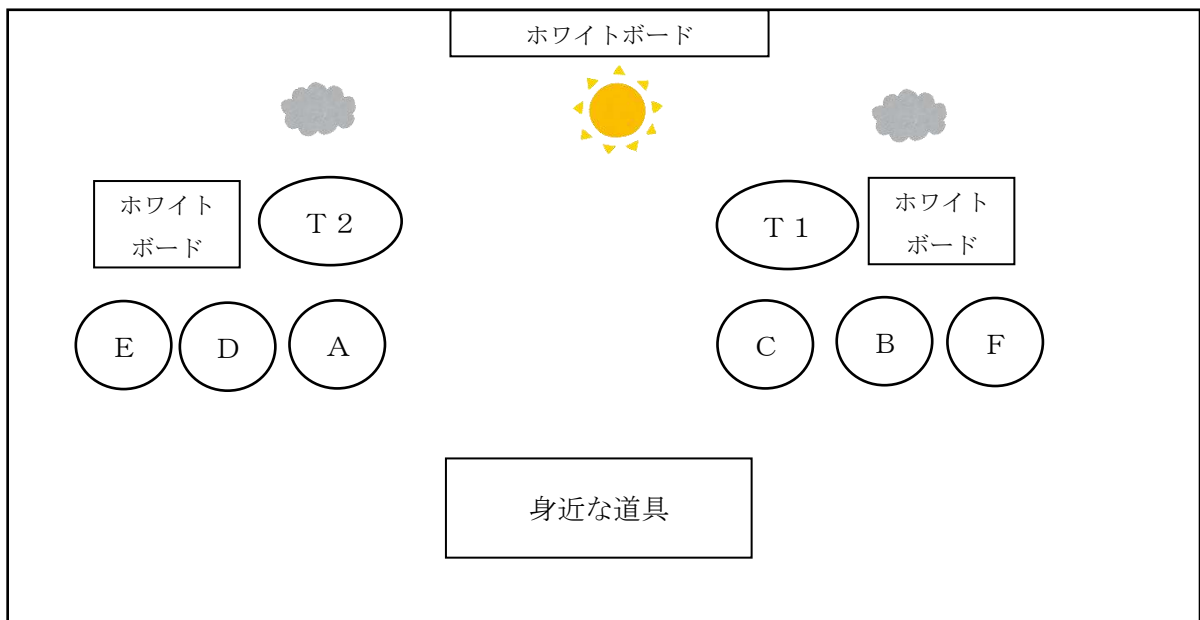
時間	学習活動	教師の働き掛け・留意点
5分	1 本時の学習活動とめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <めあて> くもはどうやってたいようをかくすのかな？ </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習への意欲を高め、本時は「雲が太陽を隠す」場面を表現することが分かるように、歌を歌う。 ・前時までにそれぞれのグループで考えた「雲の動き」を雲のペープサートを使って表現して共有する時間を設ける。 ・本時の活動に見通しがもてるように、前時までに児童が考えた試してみたい仕掛けを実際に提示しながら紹介する。
30分	2 雲が太陽を隠す場面を試す。 (①グループ：B、C、F、T1) (②グループ：A、D、E、T2)	<ul style="list-style-type: none"> ・試す機会を多く設定したり、自分の考えを伝えやすくしたりするために、グループに分かれて活動する。 ・雲の動き方について、児童が気付いたことを言葉で表現できるように、教師が言葉を補足しながら分かりやすく伝えたり、キーワードで書き表したりする。 ・児童が気付いたことを試せるように、提示した仕掛け以外にも児童に身近な道具を準備する。 ・友達が気付いたこと、考えたことを基に道具を選べるように、教師がやりとりを仲立ちする場面を設ける。 ・Eが自分の思いを選択したり、友達に伝えたりするために、タブレット型端末アプリ「DropTalk」の中に学習に関するシンボルと音声を準備する。
10分	3 気付いたことを紹介する。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の気付きや思いを共有できるように、選んだ道具を使って太陽を隠す場面を表現した後に、それぞれのグループの教師が活動中の様子や頑張りを紹介する。 ・児童が気付いた雲をゆっくり動かすためのポイントをキーワードで示し、全体で共有する場面を設定する。 ・次時は、風が雲を吹き飛ばす場面を表現することに気付けるように、歌を歌う。

(4) 配置図

学習活動 1、3



学習活動 2



7 評価

(児童)

- ・雲を動かす仕掛けや必要な物を選んで友達や教師に伝えることができたか。
- ・様々な方法を自分から試したり、工夫したいことを言葉や行動で表したりすることができたか。

(教師)

- ・児童が雲を動かす仕掛けや必要な物を考えたり、伝えたりするための活動の設定や教師の働き掛けは適切だったか。
- ・児童が自分なりに考えて選択できるような言葉掛けや視覚的な支援は適切だったか。