

1年生に縁日の楽しさを伝えよう

単元名:あおそよ縁日をしよう

特学	生活科×総合	小林美智子, 亀井賢司, 谷口和磨
----	--------	-------------------

学習のゴール

- ・他者と関わり, 他者を喜ばせることができる。

身に付けさせたい力

- ・状況を把握し行動する力: 周囲の環境や自分の今やるべきことを理解したり, 感情をコントロールしたりして行動することができる。
- ・他者と関わる力: 周囲の人に自分の気持ちを伝え, 場に合った振る舞いができる。
- ・活動をやり抜く力: 自分で決めたことに対して最後までやり抜こうとする態度を養う。
- ・生活に活かす力: 物の売買の方法や両替等, お金の仕組みについて理解し, 日常生活でも適切に使用することができる。

情報活用能力ベーシックによる学習のプロセス(17時間)

学習プロセス	時	学習内容
1 課題の設定	1	・縁日や縁日の様子について知る。 ・1年生をお客さんとして呼び, お店を開くことを知る。
2 情報の収集	2	・本やインターネットで体験してみたい店を知る。
3 整理・分析	3 ～ 1 4	・お客さんに楽しんでもらうためにどんな出店を出せばいいのか考え, 準備をする。 ・グループ作り, ルール作り。 ・リハーサルを行い, 実際に遊んでお客さんに楽しんでもらえるように改善点を探す。
4 まとめ・表現	1 5 1 6	・実際に1年生をお客さんとして呼び, 出店を開いて遊ばせる。
5 振り返り・改善	1 7	・1年生から感想をもらう。 ・自分たちで反省をする。

実践の流れ

1 課題の設定(1時間目)

昨年度、あおぞら・そよかぜ学級合同の「あおそよ縁日」を開催したことを振り返り、前半と後半に分かれて児童がそれぞれ「お店屋さん」と「お客さん」になった。特別支援学級の中だけで遊んだり、買い物をしたりした。児童は昨年度の縁日が楽しかった思い出があり、その楽しかった縁日を自分たちだけでなく、他の人にも楽しんでもらえるよう提案した。児童から「お客さん」の案を募り、以下のように様々な案がでた。

- ・ 6年生 ・ 1年生 ・ 校長先生、学校の先生 ・ 交流会でお世話になった中学生
- ・ 近所の人、お家の人

児童から出た意見をもとに教職員で「お客さん」を「1年生」に決定したので、児童に通達した。これからはどうすれば「1年生」を喜ばせることができるかを考え、お店などを考えていくことを伝えた。

2 情報の収集(2時間目)

① 教師からの情報提供

昨年の「あおそよ縁日」を振り返ったり、教師の用意した写真資料を確認し、どんな店を出したらよいか話し合った。

② 図書室やインターネットを利用した情報収集

どんな店を開くことができるか、出店について情報センターの本で調べた。詳しい情報が得られなかったので、インターネットを活用し、個別に検索した。「縁日」「出店」をキーワードに検索し、調べた店の種類をスプレッドシートに書き込んだ。

3 整理・分析(3～14時間目)

- ・ お客さんに楽しんでもらうための出店を児童からアンケートをとり、アンケートの結果から6つの出店を決め、その中から実際に自分がやる出店を決めた。
- ・ ルールは全体と出店毎に話し合いをして決めた。お客さんの所持金をいくらにするか、商品や遊び1回の金額をいくらにするか(お金の計算が複雑にならないように)等。

- ・リハーサルはあおぞら・そよかぜの児童でお客さん役とお店屋さん役に分かれ、役を交代して縁日を行い、次の改善点を見つけた。
- ・魚釣りは魚の口に付けたクリップにフックを通していたものを磁石に変える。
- ・射的は的との距離を近づける。
- ・ストラックアウトは投げるボールの数を3個から4個に増やす。
- ・お店の配置を変更する。

4 まとめ・表現(15～16時間目)

教室で注意事項を確認し、景品やお店の看板、道具などを会場の体育館に運び、準備を行った。前半は1年1組、後半は1年2組が遊びに来た。あおぞら・そよかぜ学級の代表から1年生に挨拶した後、縁日を開始。児童は大きな声を出して1年生を呼び込んだり、お店のルールの説明や商品を売ったりして、前向きに取り組んでいた。縁日の雰囲気を通して少しでも味わってもらえるように、当日は音楽を流した。楽しい雰囲気でトラブルもなく終わることができ、最後に1年生から感謝の言葉をもらい、握手をして児童にも喜ぶ顔が見られた。



握手をしているシーン



売り買いのシーン



遊んでいるシーン

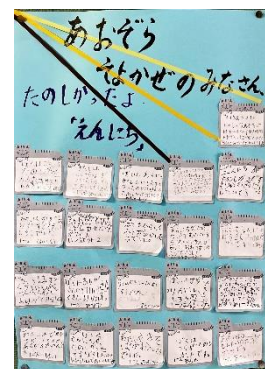
5 振り返り・改善(17時間目)

縁日の様子を記録した動画を視聴し、1年生が喜んでいる姿を再確認した。その後、1年生のアンケート結果を提示した。アンケートの内容と結果を下記する。

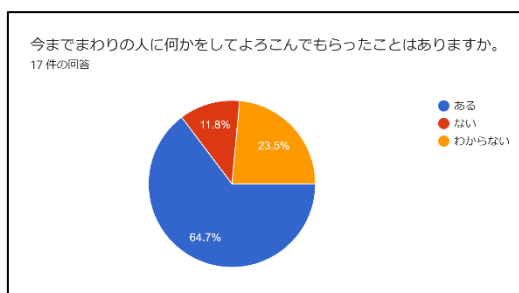
「あおそよえんにちはどうでしたか？」

- ・とてもたのしかった
- ・たのしかった
- ・ふつう
- ・つまらなかった

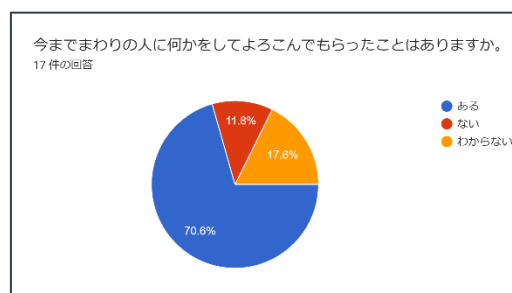
4択で提示し、36人中36人(100%)が「とてもたのしかった」と回答した。



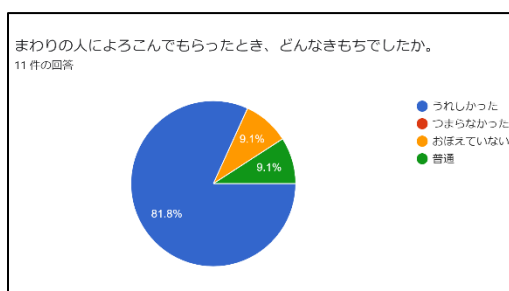
子供の変容



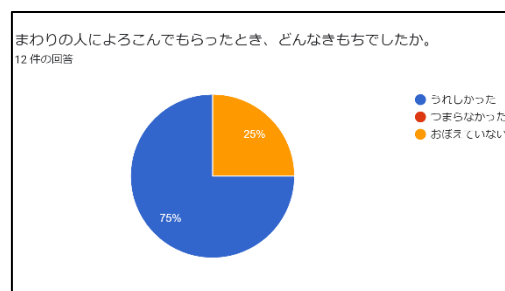
1回目のアンケート



2回目のアンケート



1回目のアンケート



2回目のアンケート

今までまわりの人に何かをしてよごんでもらったことはありますか。という質問に対して、「ある」と答えた児童が64.2%から70.6%に増加した。しかし、「よごんでもらったとき、どんなきもちでしたか。」という質問に対して、「うれしかった」と答えた児童は81.8%から75%に減ってしまった。

アンケートの実施が休みをはさんだため、児童のなかでは終了したことになってしまい、直後の感動が薄れてしまっていたのではないかと考えられる。児童の特性から実施後すぐに調査をするとよかったと考える。1年生の感想には楽しかった思いがたくさん綴られているので、そのことを振り返りに活用すると児童の意識も変わったのではないかと考える。

創造性を育む学びのポイント

Point! 1人1台端末の活用のメリット

タイピング練習をしているが、それを活用して学習を進めることはあまりできていなかった。集めた情報を共有するためにスプレッドシートに書いたり、アンケートに答えたり意欲的に取り組めた。

Point! ゴールの重要性

相手を意識したルールの設定や変更、相手のことを考えてお店の詳細を知らせるポスターの製作を工夫した。

