

## 主体的にとりくみ、気付きの質を高め合う児童の育成

### 1. 設定理由

本校は、全校児童53人の小規模校である。児童は素直で、指示されたことには真面目にとりくむことができるが、自分たちで進んで考え、行動に移す力をつけることが課題となっている。このような実態から、本校の豊かな自然環境や身近な人たちとの関わりを通し、児童が「もっと知りたい」「やってみたい」といった意欲をもつことが重要であると考えた。また、互いに考えを伝え合ったり、話し合ったり表現し合いながら学び合うことで、深い学びにつながっていくと考える。このことから、主体的にとりくみ、学び合いながら気付きの質を高め合う児童を育てたいと考え、本主題を設定した。

### 2. 研究仮説

- (1) 児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的にとりくむことができるだろう。
- (2) 活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気付きの質を高めることができるだろう。

### 3. 研究内容

第1学年「あきのわくわくゲームやさんをひらこう」の実践

- ・児童の思いや願いを大切にしたいめあてと活動計画。
- ・個々の活動や気付きに合わせた適切な支援や働きかけ。
- ・個々の気付きを伝え合い交流し合う場の工夫と継続化。

### 4. 結 論

- 児童の思いをもとに学習を進めたことで、最後まで意欲を持ってやり遂げられた。
- 同じ思いを持ったメンバーでの活動は、意欲的な活動を生み出すことにつながった。  
課題を見つけては、それを解決しようという目的意識を持って友だちと関わることもできた。
- 振り返りと伝え合いの場を設定し、活動を繰り返したことで、「ゲームやさん」のより具体的な工夫点や改良点に気付くことができた。
- 振り返り表を使って気付きを可視化したことで、今回の活動や次回すべきことを確認しながら活動できた。

## 1 研究主題

### 主体的にとりくみ、気づきの質を高め合う児童の育成

## 2 主題設定の理由

本校は、今年130周年を迎えた歴史ある学校で、3・4世代の家族が同居する昔からの農村地域にある。校庭には、樹齢100年を超えた大桜や、イチヨウの木、竹林などがあり、緑に囲まれた自然豊かな学校である。現在は、3・4年生が複式学級、他の学年は1クラスで、それぞれ6～12人の全校児童53人の小規模校であり、上学年の児童が中心となって下学年の面倒を見るなど、縦割りでの活動が盛んである。下学年の児童も上級生を慕っており、休み時間に仲良く一緒に遊ぶ姿が見られる。児童は素直で、指示されたことには真面目にとりくむことができるが、自分たちで進んで考え、行動に移す力をつけることが学校全体の課題となっている。生活科の学習において、本校の豊かな自然環境や身近な人たちとの関わりを通して、児童が「もっと知りたい」「やってみよう」といった探究的な意欲をもつことが重要であると考えた。児童がこういった意欲を持つことで、主体的にとりくむことができ、互いの考えを伝え合ったり、話し合ったり表現し合いながら学び合うことで、深い学びにつながっていくと考える。

このことから、主体的にとりくみ、学び合いながら気づきの質を高め合う児童を育てたいと考え、本主題を設定した。

## 3 研究の目標

児童の思いや願いを大切にしたい活動を取り入れ、振り返りと伝え合いの場の工夫することで、気づきの質を高め合うことのできる児童を育てる。

## 4 仮説について

〈仮説1〉児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的にとりくむことができるだろう。

(手立て)

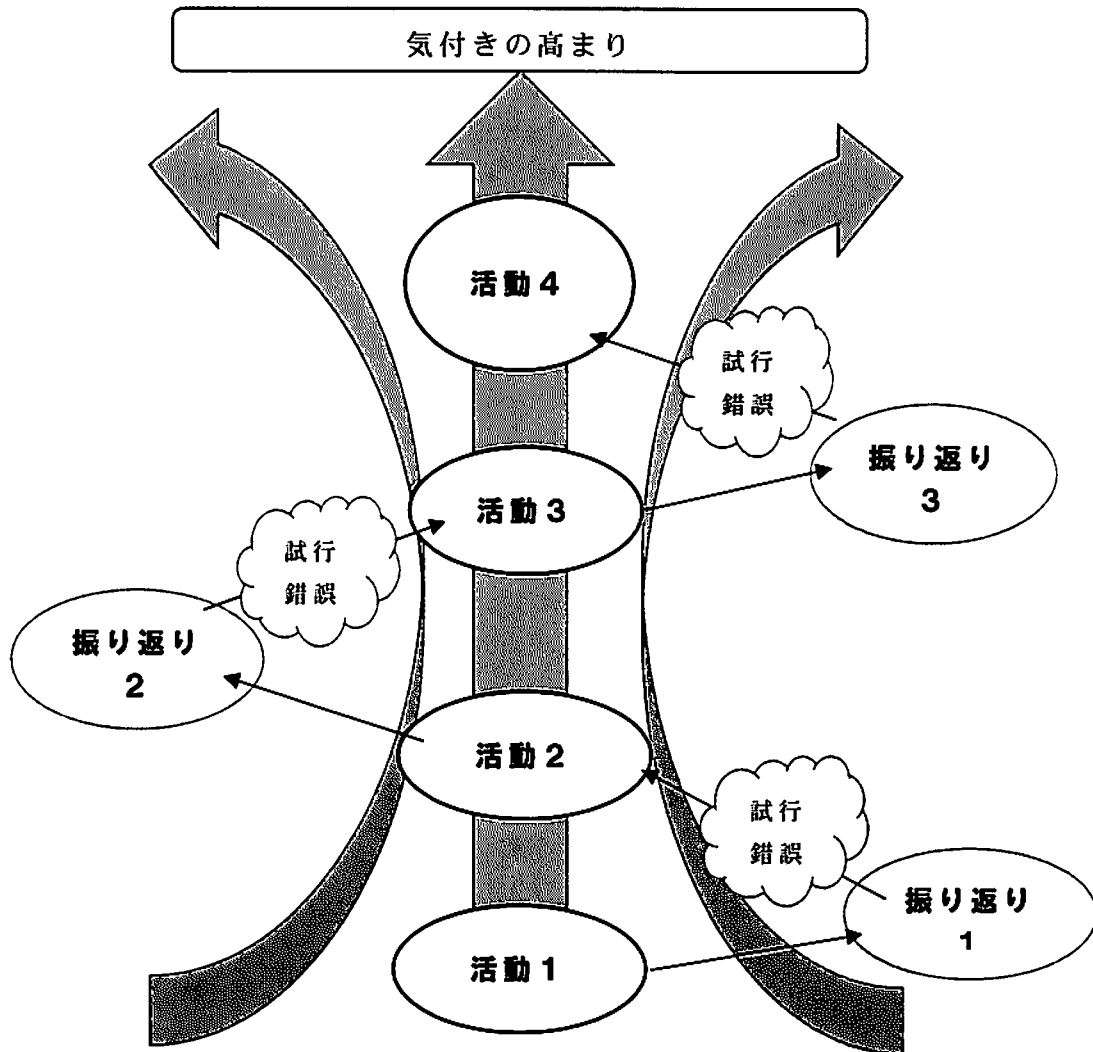
- ①児童の思いや願いを大切にしたいためあてと活動計画
  - ・「あきとなかよし」→「あきはかせ」発表会、あきのわくわくゲームやさん
- ②興味・関心や探求心を生み出す事象や活動の工夫
  - ・本一自然マップ作り、虫のすみか作り、秋の物を使っての物作りや遊び
- ③個々の活動や気づきに合わせた適切な支援や働きかけ
  - ・穴あきのアドバイスカード、児童に合った役割分担決め、教師からの声掛け

〈仮説2〉活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

(手立て)

- ①個々の気づきを伝え合い交流し合う場の工夫と継続化
  - ・個→グループ→全体での伝え合い、アドバイスカードの活用、振り返り表の活用
- ②試行錯誤や繰り返す場の設定
  - ・遊びの見直しや改良のためのグループ活動、活動→振り返りの繰り返し

※本単元での気づきの共有化や高まり



5 実践例

単元名 あきとなかよし

(1) 単元について

児童はこれまでに春、夏と校庭の木々や花などの植物、虫などの生き物を探したり、観察したりという活動を繰り返し行ってきた。本単元では「秋」という季節において、諸感覚を使って繰り返し自然と触れ合ったり、自分の思いをもち、進んで身近な自然とかかわったりすることで、四季の変化に気付くことや、身近にある自然を利用して遊びに使う物を工夫しながら作ることを通して、遊びの面白さや自然の不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付くことをねらいとしている。また、児童一人ひとりが、自分の思いや願いをもとに調べたり、作ったりする活動や、考えを伝えたり、振り返ったりする場、友だちと試行錯誤する場を取り入れることで、児童の気づきの質も高まっていくと考える。

(2) 児童の実態

本学級の児童は、休み時間に上級生と虫を捕まえたり、木の実を拾ったりと、自然と関わりながら遊ぶことが多い。入学当初は虫や植物に興味を示さない児童もいたが、休み時間に虫取りを楽しむ姿も見られるようになった。児童は、1学期から取りくんでいる本一自然マップ作りの学習に関心が高

く、校庭で見つけた草花や虫について、図鑑を使って調べる姿が見られた。児童が持つ秋のイメージについては、落ち葉やどんぐりといったものに限られ、秋という季節の特徴をまだ十分に理解していないことが分かった。また、自分の考えを発表することに苦手意識をもつ児童や、自分の活動に自信が持てずに途中で投げ出してしまう児童もいる。そのため、児童が自信をもって活動したり、やり遂げることで達成感を味わわせたりする経験が重要であると考えます。

### (3) 単元の目標

- ・身近な自然や生き物に関心をもち、諸感覚を使ってかかわったり、遊んだりしながら、楽しく生活しようとする。 (生活への関心・意欲・態度)
- ・花や実など自然物や身近な材料を使って、工夫して作品を作ったり、遊んだりすることができる。 (活動や体験についての思考・表現)
- ・身近な自然の様子の変化したことや、その不思議さ、自然物を使った遊びを作り出す面白さに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)
- ・動植物の世話をしたり、秋の自然を使って遊べたりした自分や、一緒に遊んだ友だちのよさに気付くことができる。 (身近な環境や自分についての気付き)

### (4) 指導計画

単元名	「あきとなかよし」	総時数	39時間
小単元	「いきものとなかよし」		9時間
	・どんなところにいるのかな	……	3
	・できたよむしのうち	……	2
	・むしのふしぎをみつけた!	……	4
小単元	「はなややさいをそだてよう③」		7時間
	・たねがとれたよ	……	2
	・みんなでたべるとおいしいね	……	2
	・こんどはなにをそだてようかな	……	3
小単元	「あきとふれあおう」		13時間
	・もといちのあきをみつけよう	……	2
	・おきにいりのあきをさがそう	……	2
	・「もといちあきはかせ」になろう	……	5
	・おきにいりのあきでたからものをつくろう	……	4
小単元	「あきのわくわくゲームやさんをひらこう」		10時間

時配	○主な学習活動と内容 ★仮説との関連	◎評価規準(観点)
1	<p>「あきのわくわくゲームやさん」を開いて、本一小のみんなを招待しよう。</p> <p>○自分がやってみたいゲームやさんを発表し合い、どんなゲームやさんを開くか話し合う。</p> <p>★お世話になっている本一小のみんなを招待するというめあてをもたせ、どんなゲームやさんを開くか話し合わせる。</p> <p>(仮説1-①)</p>	<p>◎本一小のみんなを招待することを楽しみに、進んで話し合いに参加したり、準備しようとしていたりしている。</p> <p>(関心・意欲・態度)</p>

2	<p>○グループで協力して、ゲームのルールを考えたり、必要なものを準備したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのルール決め、準備</li> <li>・ゲームの説明の仕方</li> <li>・看板作り など (仮説1-②)</li> </ul>	<p>◎グループの友だちと、どんなゲームやさんにするのかを考え、みんなが楽しむためのルールを考えている。(思考・表現)</p>
6 本時 (8 /10)	<p>○ゲームやさんと、お客さんになって、それぞれのグループの遊びを体験し、みんなが楽しめる工夫を見つける。</p> <p>★アドバイスカードを用いて、書き方を確認することで、個の気づきが明確に伝わるようにする。(仮説1-③)</p> <p>○グループごとに工夫する点をまとめ、次回に活かす。</p> <p>★もらったアドバイスカードをもとに、もっと楽しく遊ぶことができるようになるための工夫を話し合わせる場を設定する。(仮説2-①)</p> <p>○友だちにももらったアドバイスをもとに、話し合い、工夫を加える。</p> <p>★ふりかえり表をもとに、ゲームを改良したり、工夫したりすることで、気づきの質が高まるようにする。(仮説2-②)</p> <p>★活動にスムーズに移れないグループには振り返り表や、前回のアドバイスカードをもとに改善したほうが良いところなどを確認させる。(仮説1-③)</p>	<p>◎工夫したり、創り出したりする楽しさや面白さに気付いている。(気づき)</p> <p>◎他のグループのゲームに関心を持ち、自分の考えを進んで伝えようとしている。(関心・意欲・態度)</p> <p>◎もっと楽しんでもらえるための工夫を見つけたり、考えたりすることができる。(思考・表現)</p> <p>◎進んでゲームを改良しようとしている。(関心・意欲・態度)</p> <p>◎友だちと協力することの良さ気付いている。(気づき)</p>
1	<p>「あきのわくわくゲームやさん」をオープンしよう。</p> <p>○「あきのわくわくゲームやさん」に本一小のみんなを招待する。(昼休み)</p> <p>★ゲームやさんのルールを工夫したり、みんなで一緒に活動したりすることの良さや楽しさに気付くようにさせる。(仮説1-①)</p> <p>○当日の様子や感想を話し合い、頑張ったことや楽しかったこと、よかったことなどをまとめる。</p>	<p>◎本一小のみんなに楽しんでもらうための活動に意欲的にとりくもうとしている。(関心・意欲・態度)</p> <p>◎相手が楽しんでくれることで、自分もうれしくなることに気付いている。(気づき)</p> <p>◎本一小のみんなのために活動した自分自身の成長に気付いている。(気づき)</p>

(5) 本時の指導 (8 / 10)

○本時の目標

お客さんとゲームやさんになって、もっと楽しんでもらえるための工夫を見つけたり、考えたりすることができる。

(活動や体験についての思考・表現)

○仮説との関わり

**仮説1 個々の活動や気付きに合わせた適切な支援や働きかけ**

児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的にとりくむことができるだろう。

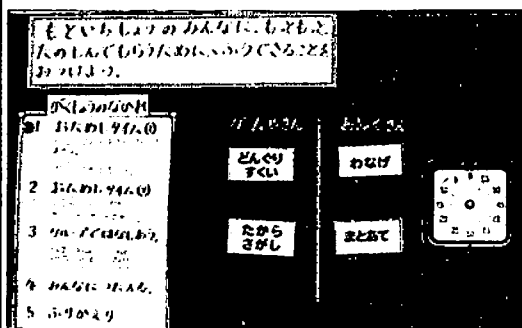
アドバイスカードの書き方を全員に確認させることで、個の気付きが明確に伝わるようにさせる。視点を与えたり、実態に応じたアドバイスカードを与えたりすることで、もっと楽しんでもらうための工夫を見つけやすくする。このような支援を行うことで、主体的に活動にとりくませたい。

**仮説2 個々の気付きを伝え合い交流し合う場の工夫と継続化**

活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気付きの質を高めることができるだろう。

お客さん役の児童からもらったアドバイスカードをもとに、自分たちの活動を振り返らせる場を設けることで、自分たちだけでは気付くことができなかった工夫があることに気付くことができるようにする。また、1回目、2回目、3回目と、工夫したい点や改良したい点をグループごとに振り返り表にまとめていくことで、自分たちの活動がより良いものとなっていることにも気付かせていきたい。活動の最後に、次回改良したいことや工夫したいことを伝え合う場を設けることで、一人ひとりの気付きの質を高めていきたい。

○本時の展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援(○)と評価(◎) 仮説との関連★	資料
2	<p><b>これまでの振り返り</b></p> <p>1 前時までの活動を振り返り、本時のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>前時に、それぞれのグループが他のグループからアドバイスをもらったことを振り返る。</li> <li>グループごとに改良したことを発表する。</li> </ul> <p><b>めあての確認</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本時のめあてを確認する。</li> </ul>	<p>○本一小のみんなに楽しんでもらえよう、ゲームやさんの準備をしてきたことや、他のグループからアドバイスをもらったことを振り返らせ、本時の学習に意欲を持たせる。</p> 	<p>めあての掲示物</p> <p>学習の進め方の掲示物</p>
26	<p>2 ゲームやさんとお客さんになってもっと楽しめる工夫を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>お客さんになったグループは、遊んだ後にアドバイスカードを書く。</li> </ul>	<p>★個の気付きを明確に伝えることができるように、アドバイスカードを用いる。</p>	<p>アドバイスカード</p>

### おためしタイム



いらっしやいませ。どのレベルに挑戦しますか。

### アドバイスカードを書く。



どんぐりすくいやさんへ景品もいっぱいあって、もらえたらうれしい気持ちになるよ。



まとあてやさんへ賞状をもっといっぱいにするよ。

### グループでの話し合い

- 15 3 アドバイスカードを読み合い、自分たちの活動を振り返る。
- ・グループごとに話し合い活動の役割を確認し、もっと工夫できそうなことを話し合う。
- 〈グループ内の役割〉
- 司会進行
  - アドバイスカードを読む。
  - 付箋紙に工夫することを書く。
  - 決まったことを発表する。

最後に並んだ人はルールが分からなかったみたいだよ。



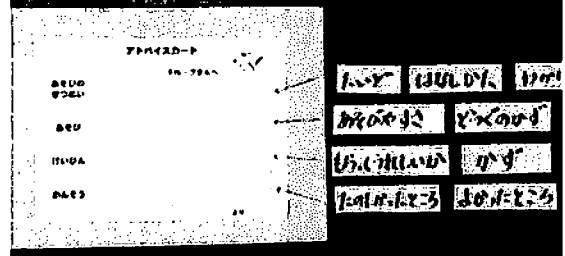
本番はたくさんの人が並ぶから、後から来た人にも見えるように大きな紙にルールを書いて貼ろう。

★視点を与え、もっと楽しんでもらうための工夫を見つけやすくする。

★アドバイスカードがなかなか書けない児童には、穴あきになっているアドバイスカードを渡す。

(仮説1-③)

### アドバイスカードのかがみかた



★カードを書く前に、教師が、ゲームの説明やあいさつなどがよくできていた児童を褒め、見本となる行動を示すことで、他の児童が、その良さに気付くことができるようにする。

(仮説2-①)

○お客さんとなってゲームを体験したことをもとに、良かったことやもっと楽しくなるためのアドバイスをカードに書かせる。

○グループ内の話し合いは、事前に役割を決めておき、自信をもって活動できるようにさせる。

○他のグループの遊びを体験して、良かったところや面白かったことなど、自分たちにもとり入れられるところはないか考えさせる。

○話し合いが進まないグループには声を掛け、一緒に考えられるようにする。

★友だちにももらったアドバイスカードをもとに、もっと楽しく遊ぶことができるようになるための工夫を話し合わせる場を設定する。

(仮説2-①)

グループごとの振り返り表

工夫したいこと  
や直したいこと  
はピンクの付箋  
紙に書こう。

どうしたらいいか  
分からないこと  
は、みんなに相談  
してみよう。

たからさがし

①

②

③

本は人!

○他のグループに解決策を聞きたい  
ことがある場合は、質問をしても  
よいことを伝える。

◎本一小のみんながもっと楽しく遊  
ぶことができるような工夫を見つ  
けたり、考えたりしている。

(思考・表現)

【発言・カード・付箋紙】

### クラス全体への伝え合い

- ・グループごとに考えたことを  
発表する。



お客さんの待ち時間  
を短くするにはどう  
したらいいですか。

落ち葉が多すぎて、どんぐりを見つ  
けるのが大変だったから、落ち葉を  
減らしたらいいと思います。

★次回改良したいことや工夫したいこ  
とを伝え合ったり、自分たちで解決  
が難しいことは他のグループの友だ  
ちに尋ねたりできる場を設定する。

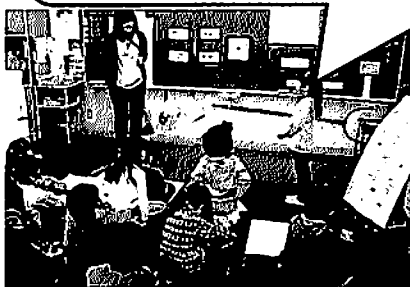
(仮説2-①)

### 振り返り

2 4 本時の学習を振り返り、次時の  
めあてをもつ。

- ・今日の学習の感想と次回のめあて  
を発表する。

前より大きな声でルールの説明がで  
きました。友だちからアドバイスを  
もらえたから、次に直したいです。



○改良点など、工夫がつけられたこ  
とを賞賛し、次回への意欲を高めさ  
せる。

○楽しかったこと、うまくできたこ  
と、もっと工夫したいことなど、自  
分たちの活動を振り返らせる。

○話し合ったことをもとに、本番を迎  
えるための準備をすることを伝え、  
意欲をもたせる。

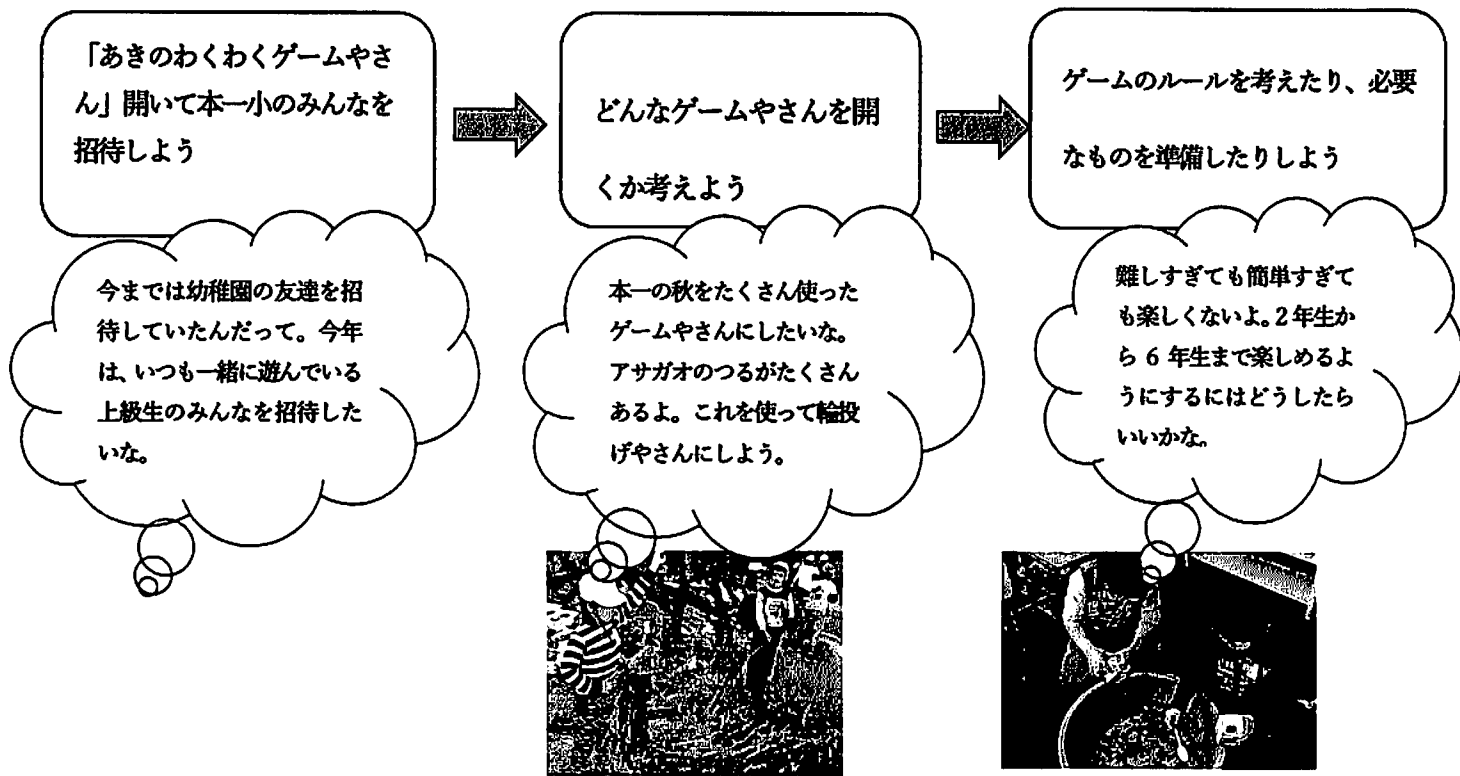


6 児童の変容

<仮説1について>

○児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば主体的にとりくむことができるだろう。

仮1【児童の願いや思いをもとにした活動計画】



<仮説2について>

○活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

仮2【個々の気づきを伝え合い交流し合う場の工夫・アドバイスカードの活用】

<p>かぐしのかんがれ</p> <p>1 おたのしみタイム</p> <p>2 おたのしみタイム</p> <p>3 かんがえの時間</p> <p>4 みんなをつたえ</p> <p>5 ふりがな</p>	<p>A児(気づき)のカード(1回目)</p> <p>まよあて      グループさんへ</p> <p>かんがえ</p> <p>よくわたりさきめたほうがいいとおもいます。はなしかたをもうなっとゆくりにしたほうがいいです。</p>	<p>アドバイスを書くことができていますが、遊びについてまでは触れていない。</p>	<p>B児(気づき)のカード(1回目)</p> <p>まよあて      グループさんへ</p> <p>かんがえ</p> <p>よくわたりさきめたほうがいいとおもいます。</p>	<p>こうしたら良いという、アドバイスまで書くことが難しい。</p>
	<p>かぐしのかんがれ</p> <p>1 おたのしみタイム</p> <p>2 おたのしみタイム</p> <p>3 かんがえの時間</p> <p>4 みんなをつたえ</p> <p>5 ふりがな</p>			

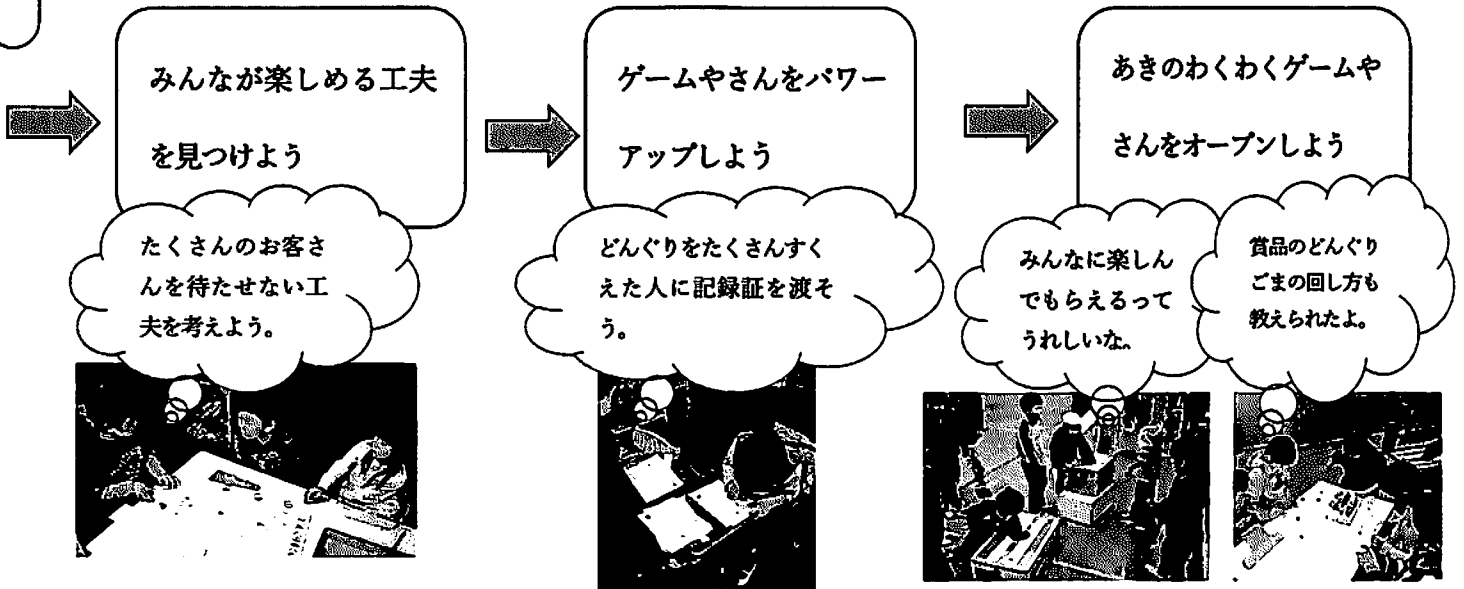
# <手立て>

## 仮説1

- ① 児童の思いや願いを大切にしたいためあてと活動計画
- ② 興味・関心や探究心を生み出す活動の工夫
- ③ 個々の活動や気づきに合わせた支援や働きかけ

## 仮説2

- ① 個々の気づきを伝え合い、交流し合う場の工夫と継続化
- ② 試行錯誤や繰り返す場の設定



◎普段から関わりのある大好きな上級生を招待するという設定をしたことで、どうしたら楽しんでもらえるか、相手意識をもち最後まで活動できた。上級生が楽しむ様子や、上級生からもらったアンケートから自分たちでもできたという達成感を得ることができた。自信がもてずにいた児童も、ゲーム屋さんの活動を通して、自信をもって進んで上級生と関わることができた。



### A児(気づき)カード(本時)

アドバイスカード

あそびのせつめい	さいしだけせつめいじくくてさいごもごつめいしてね。
あそび	じゃんをもうあるこなかしたほうがいいよ
けいひん	けいひんはおなじものを、やしたほうがいいよ。
かんそう	たのしかったア。もうあとはダスアーンさまたはほうがいいよ

項目ごとにどうすればよいか考えて、相手に明確に伝えることができました。

### B児(気づき)カード(本時)

アドバイスカード

あそびのせつめい	かいめおのしはひんはいいまーどつめいしてくはせん、さいごいっばい早くえてよかたです。
あそび	
けいひん	けいひんもいっばいあて、もうアは、おれいもあにけるよ。
かんそう	はんにて、なんかいもあは、るにまてあてうれしたたです。

どんぐりすくいグループの良い所や、お客さんがどのような気持ちになるかについても気付いた。

◎アドバイスカードを児童の実態に合わせて改良し、同じ活動を3回行ったことで、気づきが多方面にわたり、気づきの質も高まっていった。また、その後のグループごとの話し合いが活発になり、より具体的な工夫点や改良点に気づき、本番では、より質の高いゲームやさんをひらくことができた。

## 7 成果と課題

### 仮説1

#### 〈仮説1〉

児童の思いや願いを大切にしたい目標や活動を取り入れ、対象との出会わせ方や支援の方法を工夫すれば、主体的にとりくむことができるだろう。

#### 〈成果〉

- 自分が何に興味があり、どんな物を使って、どのようなゲーム屋さんをひらきたいのかなど、児童の思いをもとに学習を進めたことで、最後まで意欲をもってやり遂げることができた。
- 同じ思いをもったメンバーでの活動は、意欲的な活動を生み出すことにつながった。課題を見つけては、それを一緒に解決しようという目的意識をもって友だちと関わるることができた。
- 全校の児童を招待したことで、上級生が楽しむ様子や上級生からもらったアンケートなどから、やってよかったという達成感や満足感を得ることができ、自信につなげることができた。また、上級生との交流も、より進んだ。

#### 〈課題〉

- 児童の実態から、グループ活動での役割を教師が事前に決めたが、グループごとの差は大きかった。今後は他教科とも関連させて、どの児童も「話す・読む・書く」力を伸ばしていけるよう努めたい。
- グループごとの活動が中心となる時間になると、何をしたらよいか分からなくなってしまう児童もいた。その時間のグループごとのめあてや個人の活動内容を確認し、振り返ることができるような、カードが必要であると感じた。

### 仮説2

#### 〈仮説2〉

活動に応じて、振り返りと伝え合いの場を工夫すれば、気づきの質を高めることができるだろう。

#### 〈成果〉

- 振り返りと伝え合いの場を設定し、1回目、2回目、3回目と繰り返し友だちと関わり合うことで、自分では気が付かなかったことにも気づき、それを高めたり広めたりしながら活動することができた。
- ふりかえり表を使って、気づきを可視化したことで、これまでの自分たちの活動や、次回するべきことを確認しながら活動できた。

#### 〈課題〉

- 1年生だけでなく、上級生や教師、保護者などのアドバイスをもらう場面があってもよかった。そうすることで、気づきの質がさらに高まるのではないか。
- おためしタイムのあとに、個→グループ→全体と伝え合う場の設定をしたが、もう少しじっくりとグループで話し合う時間を取れるとよかった。1時間ではなく、2時間続きにするなどの工夫をすると良かった。

# 資料編

# 【あきとふれあおう】授業実践より

## ◎ 「もといちのあきをみつけよう」

### もといちしぜんマップ作り

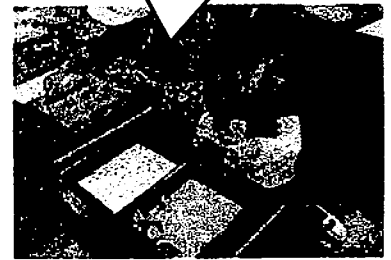
オシロイバナの種がたくさん採れたよ。



プールの近くに、どんぐりがたくさん落ちているよ。

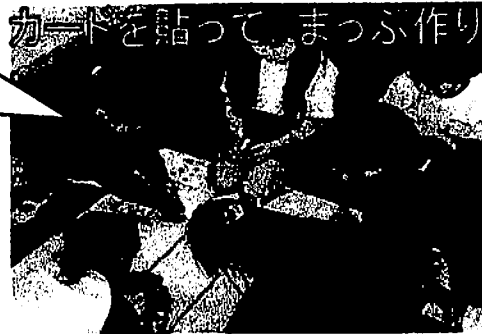


赤や黄色のきれいな葉っぱを見つけたよ。



自分が見つけた秋をカードに書こう。

ぎんなんは、体育館の後ろにある、イチヨウの木のところで見つけたよ。



ジャングルジムの近くには、たくさん落ち葉があったよ。

### 2・3年生と一緒にぎんなん拾い

こうやってぎんなんのたねを出すんだよ。

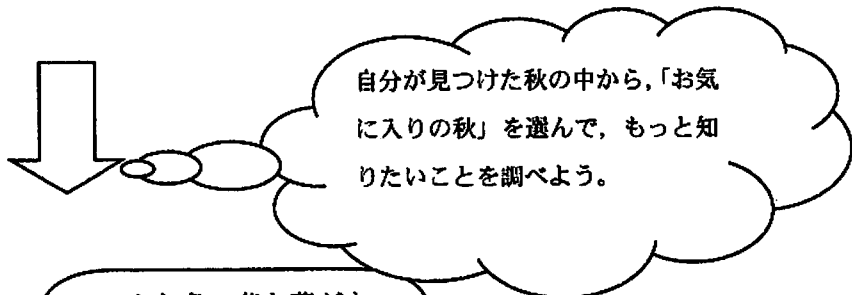


たねをだすのって、難しいなあ。

拾ったぎんなんは、いつもお世話になっているおうちの人、先生方や、上級生にプレゼント。



◎「もといちあきはかせ」になろう



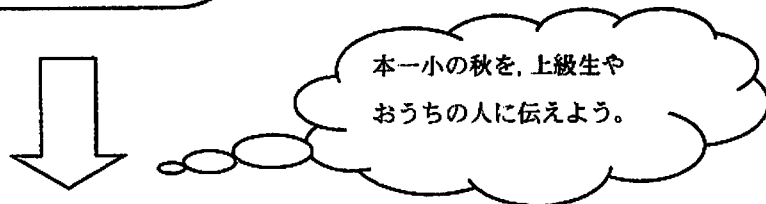
自分が見つけた秋の中から、「お気に入りの秋」を選んで、もっと知りたいことを調べよう。



いろいろな色の落ち葉があったよ。集めた落ち葉を色が変わっていく順番に並び替えたよ。



イチヨウのことを図鑑で調べたよ。オスとメスがあるんだって。



本一小の秋を、上級生やおうちの人に伝えよう。

あきはかせ発表会(もといちまつり)



たねはかせ

本一小で拾った種を集めて、種図鑑を作りました。

本一小のイチヨウのひみつを紙芝居にしました。最後には、クイズもあります。

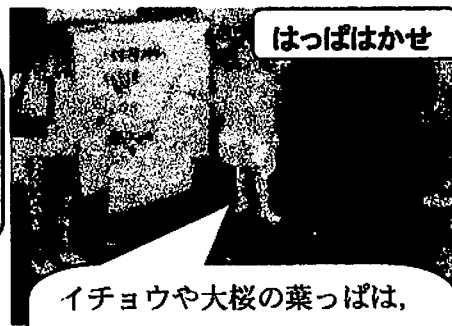


いちようはかせ



きのみはかせ

本一小で拾った木の実を集めました。木の実が拾える場所も紹介します。



はっぱはかせ

イチヨウや大桜の葉っぱは、だんだんと色が変わることが分かりました。色が変わらない葉っぱもありました。



もみじのたねのひみつを教えます。上から落とすと…

みなさんもやってみてください。

◎おきにいりのあきでたからものをつくろう

どんぐりごまづくり



ネックレスづくり



しおりづくり



落ち葉プールづくり



リースづくり



◎「あきのわくわくゲームやさんをひらこう」



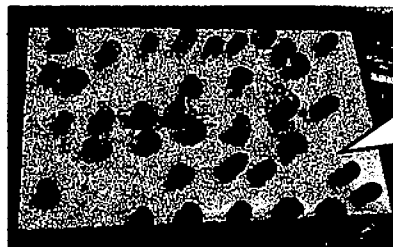
どうすると頭丈になるかなあ。

景品は、この前作ったしおりにしよう。選べるようにたくさん作ろう。



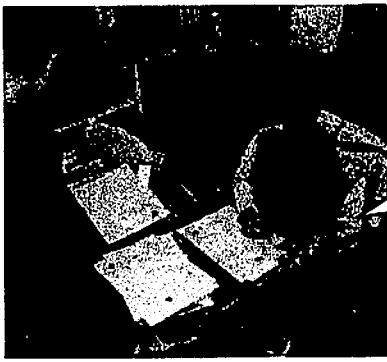
すぐにたからが見つからないように、イチヨウの葉っぱをたくさん集めたよ。

景品は、どんぐりごまにしよう。色を付けてカラフルにしよう。



箱にさして、どんぐりごまを選びやすいようにしよう。





記録証をたくさん  
作って渡せるよう  
に準備しよう。

4年生のみなさん、ぜ  
ひゲーム屋さんにか  
きてください。

ありがとう。楽しみ  
にしているね。



### あきのわくわくゲームやさんをオープンしよう

【当日の様子】



これから、あきのわくわくゲー  
ムやさんを始めます。  
みなさん、楽しんでください。

誰が一番多くすくえるでしょう  
か。みなさん、頑張ってください。



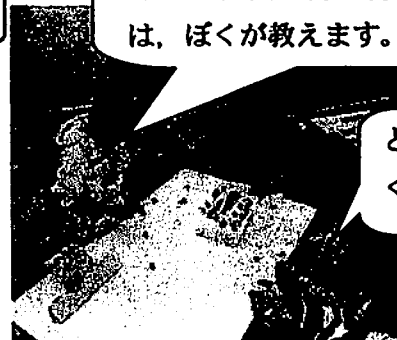
おめでとうございます。記録証  
をプレゼントします。



あたりのどんぐりを見つけてくだ  
さい。見つけた人には、どんぐり  
ゴマをプレゼントします。



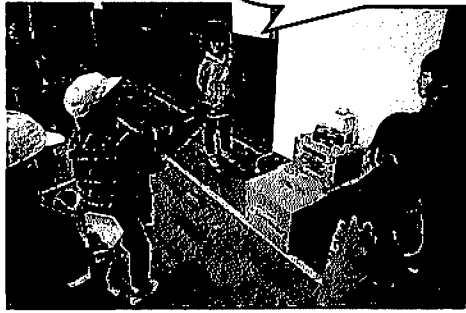
好きなどんぐりごまを選んでく  
ださい。回し方が分からない人  
は、ぼくが教えます。



どのコマがよ  
くまわるの？



まを狙って、頑張ってください。



100点、おめでとうございます。賞状のプレゼントです。



2年生は簡単な方がおすすめです。



先生は、難しい方に挑戦してみてください。



【あきのわくわくゲームやさんを終えて】

・上級生からのアンケート

アンケートの感想をおねがいします。

①遊んだゲームやさんについてください。  
 わくわく ほどまで どんくろすくい たからさがし

②楽しかったことを教えてください。  
 一年生から来たゲームの感想をおねがいして、  
 知れずかかるとか、おもしろいゲーム  
 がありました。  
 ③また、ゲーム屋さんか、また、ゲームや  
 さんか、あつたか、おねがいします。

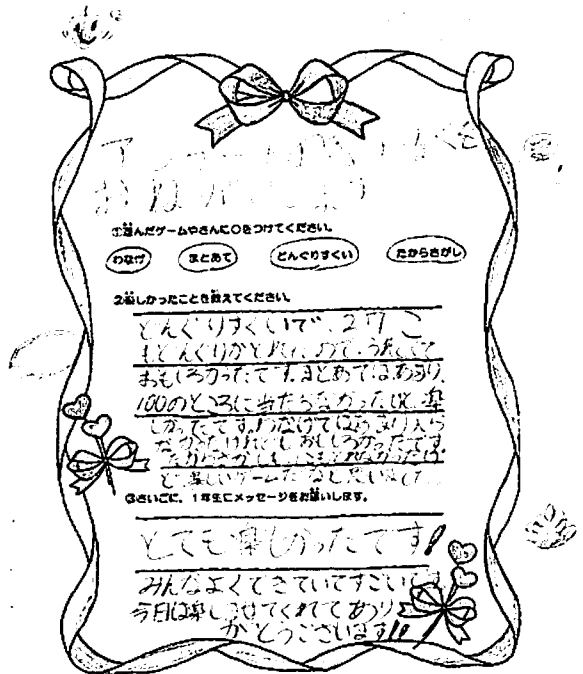
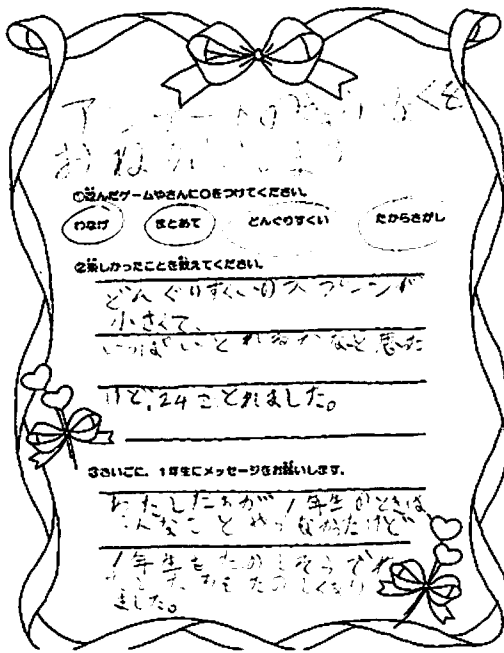
④最後に、1年生にメッセージをお願いします。  
 ゲームやさん、ひとつひとつに、おねがいして、  
 お願いいたします。

アンケートの感想をおねがいします。

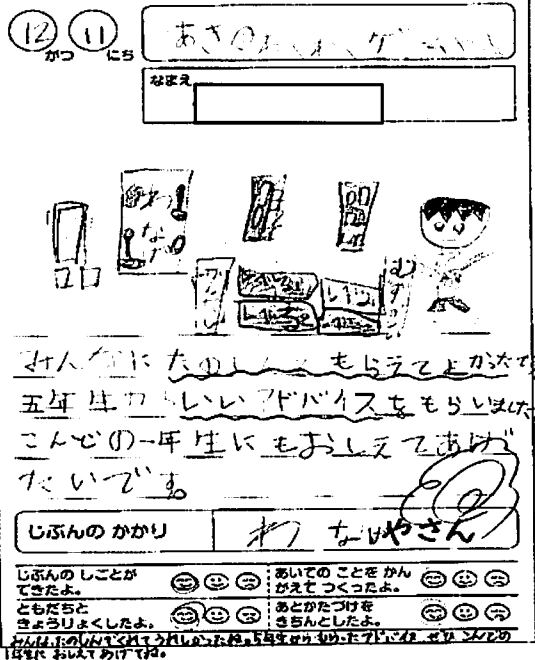
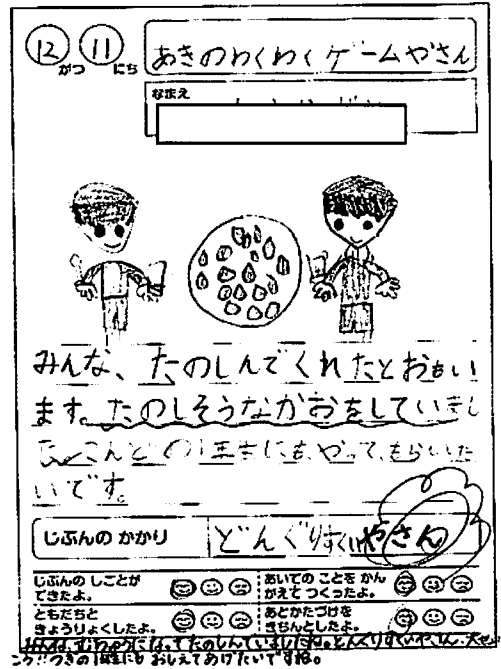
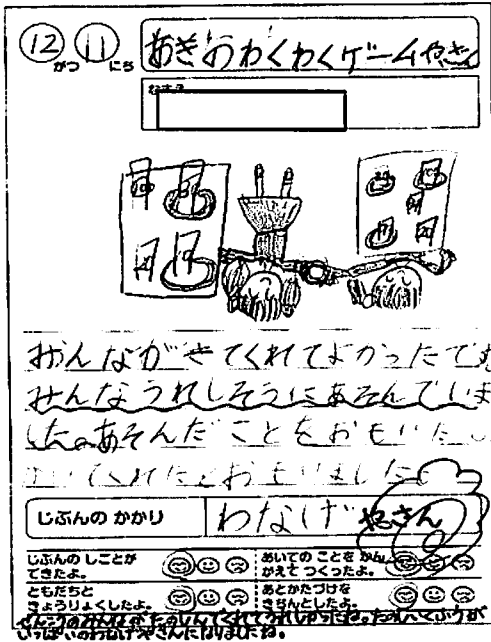
①遊んだゲームやさんについてください。  
 わくわく ほどまで どんくろすくい たからさがし

②楽しかったことを教えてください。  
 たからさがしは、本当に  
 (見つけなくて本習にたか  
 らさがし)が、いだなと、思いました。

④最後に、1年生にメッセージをお願いします。  
 一人なに、楽しいゲーム屋さんを  
 いろいろあって、ありがとうございます。  
 すごく楽しかったです。また、  
 来年も、あつたか、おねがい  
 いたします。



・児童の振り返りカード（単元の最後に書いた振り返りカード）



友達と協力し合うことが難しかった児童も、グループの友達と協力して活動することができた。ゲームやさんに来てくれた上級生が楽しむ様子や、書いてもらったアンケートから自分たちの活動を振り返ることを通して、最後までやり遂げられた達成感や充実感を感じることができた。