

小学部 第2学年 成果報告書

令和3年9月24日（金）2校時
 サンホセ校 小学部1年1名
 指導者 ロス 久美子
 アグアス校 小学部2年6名
 指導者 生田 有紀

1 教科 単元名

生活「うごく うごく わたしもおもちゃ」

2 単元の目標 評価の観点

- ・身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付いている。〔知識及び技能〕
- ・身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりなど、工夫しておもちゃや遊びをつくっている。（思考力、判断力、表現力）
- ・身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

3 指導観

(1) 教材観

この単元は、児童が身近にある物を使って、うごくおもちゃを作り出す楽しさや、夢中になって遊ぶ楽しさを味わえることを目指している。また、友達とのかかわり合いを通して、約束やルールが大切なことや、それを守って遊ぶと楽しいことに気付かせたり、友達の良さや自分との違いに気付き、相手の考えを尊重したりできる態度を身に付けさせたいと考える。

また、この単元を通して、児童が自分の創意を生かし、自分の手でおもちゃ、ゲームを作り上げた満足感を味わうことで、更に自分の生活を豊かにしていこうとする実践的な態度が育つと考える。

(2) 児童・生徒の実態

- ・アグアスカリエンテス日本人学校とサンホセ日本人学校の合同授業である。人数は、アグアスカリエンテス日本人学校6名、サンホセ日本人学校1名である。

4 指導計画（全10時間）

| 時 | 主な学習内容 | 評価基準（観点，方法） | 学習形態 |
|-----------------------|---|--|------|
| 1 ・ 2 | ・動くおもちゃを作るための材料や作り方について話し合う。 ・動く仕組みを理解する。 | | |
| 3 ・ 4 ・ 5 | ・教科書に載っている動くおもちゃの中で、どれを作りたいかを考える。 ・動くおもちゃを作る。 | ・同じ情報を基にしても、立場によって異なる意見になり得ることに気づいている。（思考判断表現，ノート） | 直接合同 |
| 6 ・ 7 ・ | ・おもちゃをもっとよく動かしたいという思いを持ち、繰り返し改良する。 ・自分で遊んだり、友達のおもちゃの動きを観察し | ・学習の見通しをもちながら、情報を集め | 間接合同 |

| | | | |
|-----------|--------------------------|--|------|
| 8 | たりする。 ・おもちゃランドの準備をする。 | ている。(主体的に学習に取り組む態度, ノート) | |
| 9 (本時) | ・おもちゃランドを開催する。 | ・説得力のある根拠と共に意見をまとめている。(知・技, ノート) | 直接合同 |
| 10 | ・学習を振り返る。 | ・互いの立場や考えを尊重し, 共通点や相違点, 論点を踏まえながら話し合い, 結論やまとめを導くために, 考えをまとめている。(思考判断表現, ノート) | 直接合同 |

5 本時

(1) 目標

- ・おもちゃランドに招待したお客様の立場に立ちながら、遊び方の説明をしたり、実際にゲーム化しながら遊んだりして、交流を楽しむ。

(2) 指導の経過

| 段階 | 時間 | 教師の活動(発問・指導の工夫) 児童・生徒の反応 | 児童・生徒の学習活動 | 資料等 |
|---|----|--|--|-----|
| 導入 | | C こんな風におもちゃを改良した。 C おもちゃにゲームの要素を加えた。 ○自分が取り組んできた活動を振り返らせる。 | 1 前時までの学習内容を振り返る。 2 本時の学習内容を確認する。 | |
| <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">おもちゃランドを楽しもう</div> | | | | |
| 展開 | | ○今日の流れを確認する。 ○順番におもちゃを紹介し、ゲームをする中で、必要があれば、フォローをする。 C ぼくのおもちゃを紹介します。 C うまくいかなかったことは・・・。 C このおもちゃを使ってこんなゲームをします。 | 3 全体で今日の流れを確認する。 4 おもちゃを紹介する。 5 ゲームを説明し、実際に遊ぶ。(進行する) 6 学習をまとめる。 | |
| <div style="border: 3px double black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">相手の立場に立ちながら、自分の行動を考え、遊びを楽しむことができた。</div> | | | | |
| まとめ | | ○次時の確認をする。 C おもちゃを工夫したり、遊び方やルールを考えたりすると、友達ともっと楽しく遊べるということが分かった。 C 1年生に優しくすることができた。 | 7 見通しをもつ。 8 学習を振り返る。 | |

(3) 板書計画 ※今回は、板書はしておりません。Zoomでお互いを映して、行いました。

主体的・対話的で深い学びの視点から

(4) 児童・生徒の様子

- ・サンホセ校の児童は一人だったため、大丈夫か心配していたが、最初にサンホセ校の紹介をしてくれたことで「もっと自分の学校のことを知ってほしい。」という積極的な姿勢が見えるようになった。また、本校の児童もうなずいたり、感想をつぶやいたりしたことで、サンホセの児童にも安心感を与えられたように思う。こちらにも当日に転入生が来たということもあり、若干落ち着かない雰囲気ではあったが、「おもちゃをゲーム化して遊ぶ」こと自体、みんなで楽しめていた。また、遠隔でも一緒に遊べるんだということをお互いが気付き、良い経験になったと思う。

(5) 児童・生徒の振り返り

- ・作ったおもちゃをどうやったら分かりやすく説明できるかについてよく考えた。
- ・サンホセ校の友達が、喜んでくれたので、嬉しかった。
- ・また機会があれば、一緒に交流をしたい。

① 成果

- ・一年生と二年生ということで、本校の児童が「年下の子にどうやったら楽しんでもらえるか」を一生懸命考えて、おもちゃ作りを試行錯誤しながら、ゲーム化までもっていった。そのことを通して、最後まで粘り強く取り組むことの大切さを学んだように思う。
- ・異国の同じ日本人学校の児童を知り合えたことによって、国際的な視野が広がった。
- ・発表の場が与えられたことによって、何かを分かりやすく説明する力にもつながった。

② 課題

- ・早期から計画的にサンホセ・アグアス両校の共同学習を行っていくことが必要である。

③ 提案

- ・早い時期から、交流する学校との打ち合わせができるとうい。(お互いにどの教科のどの単元が交流できそうか、など)そしてアイスブレイクなど事前にできる時間を何回か確保することで、児童・生徒理解に繋げていくようにするとよい。
- ・オンライン授業では、教師主導の授業になってしまいがちなので、児童生徒が主体になれるような授業の進め方を意識する。児童・生徒の言葉にしっかりと耳を傾け、時には説明したり、質問を投げかけたりと、要所要所で深い学びに繋がられるような役割を果たすようにする。

(6) 教室レイアウト (ICT機器の配置)

アグアスカリエンテス日本人学校は自宅から、サンホセ日本人学校は教室からの接続になった。私の ZOOM にアクセスする形で、PC を使用。不具合が起こった時のために、iPad も準備していた。
※登校日だった場合は、大型テレビと PC を HDMI ケーブルで繋ぎ、ZOOM 画面を映す予定だった。

