成果（○）と課題（●）　　校番（２８）【　音戸　学校】

１　「本質的な問い」による単元（題材）構想について

○　本単元では本質的な問いに対し，児童が身の回りの自然を集めることから始め，おもちゃづくり，保育園の園児との交流へと視点を広げていきながら迫っていくことができた。特に保育園の園児との交流という相手意識をもつことで，おもちゃづくりの際，どのような工夫をすることで園児も楽しめるようになるか思考を働かせながら進められた。

●　成果で挙げたように，本質的な問い「地域とどう関わるか」について迫ることができたが，「どう生きるか」までは，迫ることができなかったように思う。

２　単元（題材）で育成を目指す資質・能力について

【知識・技能】

	A	C
ふりかえりの記述	・さいしょは，まつぼっくりだったけど，どんぐりもやってみて，ちょっとむずかしかったけどたのしかったです。 ・コップにはっぱを入れると音がちがったよ。	・友達と作って楽しかった。 ・さかなつりがたのしかった。

○　ふりかえりのワークシートにおいて，上記のような評価となった。Aの評価のふりかえりでは，秋の自然物を活かしながら，おもちゃづくりを楽しんでいる姿があった。これは，おもちゃづくりの前に，しっかりと秋の自然物と関わらせたことによると考える。

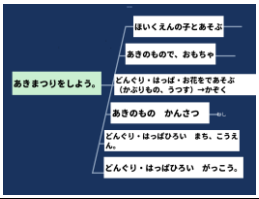
●　課題は，Cの児童である。「楽しかった」だけに留まらず，どのような工夫をしたのか，どんな面白さがあるのかに気付かせる手立てが必要であった。

【思考・判断・表現】

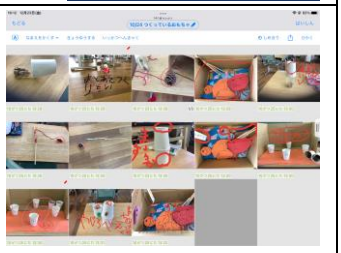
○　児童のおもちゃづくり製作の過程より，保育所の子に楽しんでもらえる工夫として，初めはまつぼっくりで釣り竿を作る計画をしていた児童が，最後は，つばきの実を使って釣り竿を作っていた。これは，自分自身が遊びの中で，まつぼっくりでは魚が釣りにくいことを実感し，違う秋の自然物としてつばきの実を使うと釣りやすかったことから，判断し取り入れた結果である。

【主体的に学習に取り組む態度】

○　本単元では，学習計画を児童が立てることで，見通しを持って学習を進めることができた。最後の保育園の子と遊ぶ学習では，「一緒に遊べて楽しかった。」「たくさん遊んでくれた。」等の発言があり，遊びを創り出す楽しさを味わっていた。



３　「デジタル機器」の活用



○　おもちゃの計画や作っているおもちゃをロイロノートの提出箱の機能で共有化した。そのことで，同じようなものを作る友達と相談し合ったり，自分だけでは気付かない視点をもらったり，助け合いながらおもちゃをつくることができた。また，教師側も児童が何をつくろうとしているのか，どこに工夫をしようとしているのかを見取ることができ，形成的評価に活かすことができた。