

でんしょうあそび名人になろう — 友だち・〇〇さんとなかよし —

教科等横断的単元

2年生活科・国語科 1月～2月 24Q〈8時間〉
附属新潟小学校 教諭 三星 雄大

1 本単元で目指す姿
伝承遊びができるようになることを通して、自分の成長に気付く子ども

具体的には、次の姿のことである。

「前はできなかったとめけんが上手にできるようになりました。結城先生が教えてくれたおかげで上手になれたから嬉しかったです」「友達と一緒に毎日練習しました。友達にコツを教えてもらってできるようになりました。友達が頑張れって言うてくれたから頑張れました。友達にありがとうって言いたいです」等と、地域の人や友達とのかかわりによって伝承遊びができるようになったことに気付く姿である。

2 本単元で育成する資質・能力（評価規準）

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
生活科	○地域の人や友達とのかかわりに対する気付き ○自分の成長に対する気付き	○自分と伝承遊びの先生とを比べて考える力 ○過去と現在の自分を比べて考える力	○伝承遊びの先生と適切にかかわろうとする態度 ○意欲をもって生活しようとする態度
国語科	○簡単な構成を考えて文章を書く技能 ○つながりがある文章を書く技能	○必要な事柄を収集する力	○進んで文章を書こうとする態度

3 資質・能力の関連

[第2学年] 国語科
— 名人をしようかいしよう —



[第1学年] 生活科
伝承遊び名人になろう — 〇〇さん・友達となかよし —

4 単元の計画

	【学習活動】★資質・能力	【働き掛け】	Q
生活科（二次）	<ul style="list-style-type: none"> ○ 冬休みに行った遊びを想起する。 <ul style="list-style-type: none"> ・テレビゲームをしていた。 ・久しぶりにカルタをしたよ。 ※こま、けんだま、お手玉、メンコ、あやとりを用意しておく。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">昔の遊びがもっと上手になりたい</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 冬休みに行った遊びを問い、分類する。 ※伝承遊びに関するものとそうではないものに分類する。 ◆ 伝承遊びにかかわる本や道具を提示して、遊ぶ時間を設定する。 ◆ 遊んでみてどのような気持ちになったかを問う。 	6Q 2時間
生活科（二次）	<ul style="list-style-type: none"> ○ 活動に対して意欲をもち、もっと昔の遊びが上手になるための方法を考える。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">○ コツがあると思う。だから、そのコツを教えてもらいたい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分が上手になりたい遊びをゲストティーチャーから教えてもらう。 <ul style="list-style-type: none"> ・前より上手になった。今度は自分で練習しよう。 ★生活科③ ○ できたこと、分かったことをマインドマップに記述する。 <p style="text-align: center;">★ツール活用能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ できたことや分かったことを記述する。 ★国語科①②③ 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 昔の遊び大会を開くことを提案し、どうしたらもっと上手になるかを問う。 ◆ 伝承遊びの先生を招いて、昔の遊びが上手になるためのコツを教えてもらう場を設定する。 ◆ 体験を通してでてきたことや分かったことを問う。 ◆ 作文を書く時間を設定する。 	18Q 6時間

○ ○○さんから昔の遊びを習いました。できたことや分かったことを紹介します。○○さんは、すごく優しい人です。技ができないときにも優しく教えてくれました。すごく嬉しかったです。だから、大皿にのせるのが上手にできるようになりました。今度はもっと難しい技に挑戦したいです。また、○○さんから習いたいです。
 ☆生活科①国語科①②③

○ 伝承遊びの先生にもっと技を教えてください。★協働性

◆ 伝え合いの場面を設定し、これからどうしていきたいかを問う。【働き掛け1】

○ 「もしかめ」の技をしたいけど、コツが分からないから○○さんに聞きたい。

○ 再度、昔の遊びを教えてください。活動と疑問に思っていることを質問する活動を行う。★生活科③★協働性
 ○ できたことや分かったことをマインドマップに記述する。
 ☆ツール活用能力
 ○ できたことや分かったことを記述する。★生活科①国語科①②③

◆ 伝承遊びの先生にコツを聞いたり、再度昔の遊びを習ったりする。【働き掛け2-①】
 ◆ 体験を通してできたことや分かったことを問う。【働き掛け2-②】
 ◆ 作文を書く時間を設定する。【働き掛け2-③】

○ ○○さんから昔の遊びを習いました。できたことや分かったことを紹介します。○○さんから、「もしかめ」の技をならいました。コツは、ひざをつかうことだと教えてもらいました。さいしよは、ぜんぜんできなかったけど、練習するうちに上手になってきました。まだ、できないけど頑張って練習して、発表会までにはできるようにしたいです。2月9日には、できるようにして○○さんを喜ばせたいです。
 ☆生活①②国語科①②③

○ 自分ができるようになった技を紹介し、自分の頑張りや友達の頑張りについて話し合う。★生活科①②協働性
 ○ 伝承遊びの先生や友達とのかかわりを通して、自分の成長に気付く。
 ☆ツール活用能力
 ・○○さんが褒めてくれてすごく嬉しかったです。
 ○ 自分の頑張りや友達の頑張りを発表し合い、自分の成長に気付く。
 ○ できたことや分かったことを記述する。

※伝承遊びの先生と2回目のかかわりから2月9日までの間に、活動後グループで頑張りカードを渡す活動を行う。
 ◆ 伝承遊び発表会を開き、「ほかほか対話」の場を設定する。【働き掛け3-①】
 ◆ 発表会を通してできたことや分かったことを問う。【働き掛け3-②】
 ※働き掛け3-①と働き掛け3-②が一日目
 ◆ 発表会を通してできたことや分かったことを伝え合う場面を設定する。【働き掛け4-①】
 ◆ 作文を書く時間を設定する。【働き掛け4-②】

○ 伝承遊びをしてきてうれしかったことを紹介します。一つ目は、できなかった技ができるようになったことです。ほくもたくさん練習したけど、○○さんに教えてもらったおかげでできるようになりました。嬉しかったです。二つ目は、友達と仲良くなれたことです。友達を褒めたり友達に褒められたりしてすごく嬉しい気持ちがたくさんありました。昔の遊びをがんばってきてよかったです。
 ☆生活科①②③国語科①②③

○ 自分の成長を自覚する。

◆ 成長絵本に記述する場を設定する。【働き掛け5】

○ おおきくなるってことは、あきらめない気持ちが強くなるってこと。○○さんに、けん玉をがんばっているとあきらめない気持ちが強くなるって教えてもらったよ。さいしよは、できないことが多くていやになることもあったけど、繰り返し練習したらできることがふえてうれしくなりました。だから、がんばることができました。あきらめないでがんばるって、たいへんだけど気持ちがいいです。
 ☆生活科①②③

