

単元名

「みたかのうみ」のいきものとなかよし

～「みたかのうみ」ゲームランドにようこそ！～



#はまあそび #うみすぐろく #うみビューン #うみのまとあて #さかなつり

単元の概要

ふるさと「みたか」の身近な浜で、生き物探しをした後、海をテーマに1年生、2年生でそれぞれおもちゃを作ります。みんなのつくったゲームを集めると、楽しい「みたかのうみ」ゲームランドのできあがり。第1弾は、11月に、3～6年の「ETAJIMA GURURI」で、第2弾は、「認定こども園みたか」でゲームランドを開催し、自分たちのふるさと「みたかのうみ」の楽しさを伝えます。さとうみをテーマに、生活科の学習内容を軸にして学校、地域をもっと楽しくしようと考えます。

【本質的な問い】(何度も問い直され答えが更新され続ける「問い」)

○「みたか」の自然のよさとは、何だろう。

【単元を貫く問い】(単元を通して考え深めていく「問い」)

○来たお客さんに「みたかのうみ」のすてきを伝え、笑顔になってもらうには、何をすればよいだろう。

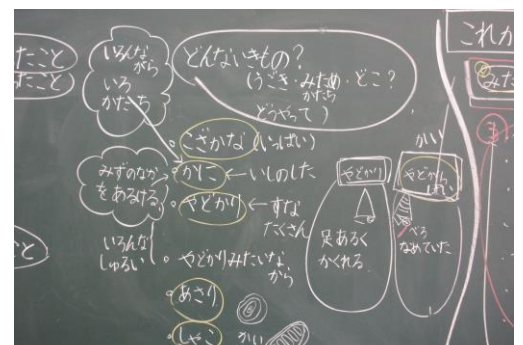
【単元の目標】

- (1年) 三高の海や地域の自然と関わり、遊ぶ活動を通して、身近な自然を利用した遊びや遊びに使う物を工夫して創り出し、みんなと楽しみながら自分や周囲の人たちの生活を楽しむ。
- (2年) 三高の海の自然と関わり、遊ぶ活動を通して、身近にある物を使った遊びや遊びに使う物を工夫して創り出し、みんなと楽しみながら自分や周囲の人たちの生活を楽しむことができるようにする。

活動の様子 (2年生 全28時間 / 1年生 全30時間)

【情報収集「うみのいきものとなかよし」(8時間)※1・2年合同

- 第1時に、11月10日の「ETAJIMA GURURI」で、「みたかのうみ」をテーマにした、単元のゴール「みんなが笑顔になるゲームランドをつくろう」をイメージさせ、活動の見通しを持たせる。
- 計2回、学校の近くの海で、生き物見つけをする。1回目は、簡単な準備をし、自分で活動を見つけて遊ぶことをねらいとする。2回目は、活動前にしたいことや準備物を児童一人一人が考え、何をしたいか考えた目的を持った活動をする。
- 第8時は、活動の振り返りをし、これから1・2年生それぞれで、「みたかのうみ」をテーマにしたゲーム作りをするのを確かめる。



「うみのいきものとなかよし」ふりかえり

## 【課題設定「おもちゃをつくろう」(1時間)】※1・2年生それぞれで

- 1年生は「たのしいあき&うみいっぱい」の単元で、海と秋をマッチングしたゲームづくりを、2年生は「うごくうみのおもちゃ」の単元で、ゴムなどの動力を使ったおもちゃづくりを進めていくことを確かめる。

## 【情報の収集・整理・分析「おもちゃをつくろう」「ゲームランドをつくろう」(17時間)】

- 1・2年生でそれぞれの生活科の単元のねらいに沿って、おもちゃやゲームづくりを進める。 ※1・2年生それぞれで

- 1年生は、地域のフィールドワークを通して、秋の自然と遊んだり、ゲームづくりに使えるような秋の自然の物を集めたりする。話し合いで、ゲームランドに出すおもちゃを決定し、役割分担をして、おもちゃやゲームづくりを進める。図画工作科の単元のおもちゃも加える。

- 2年生は、まず、ゴムや、風、おもり、空気を使ったおもちゃづくりを体験する。その中からゲームランドに使用したいおもちゃを選び、役割分担をしておもちゃづくりを進める。

- ゲームランドのおもちゃが完成した後、お客さんが楽しめるように、ゲームのルールや景品、看板づくりをそれぞれの学年で進める。



くつつく実「オナモミ」を使ったさかなつり

## 【実行「ゲームランド・パート1」(2時間)】※1・2年合同で

- みたかゲートハウスでの、イベント「ETAJIMA GURURI」開催。  
1・2年生は、「みたかのうみ」ゲームランドを出店する。

## 【実行パート「ゲームランド・パート2」(2時間)】※1年生のみ

- みたか子ども園で、「みたかのうみ」ゲームランドを出店。園児と1年生が交流をする。



おもりにビー玉を使ったころころりん

## 【振り返り(1時間)】※1・2年生それぞれで

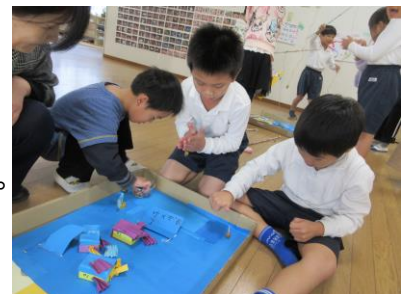
- 学習のゴールに照らして、振り返りをする。

## 連携機関・団体・人物

### 【「みたかのうみ」ゲームランド・パート2】認定こども園みたか

## 児童の変容

- 日頃見慣れている身近な三高の海に、いろいろな生き物がたくさんいることに気付いたり、生き物たちがどんな場所にいる、どんなことをしていたかを発見したりすることを通して、生き物が苦手な児童も生き物に親しみを持ち、大切にしようとする姿がたくさん見られた。また、この学習以降、進んで身の周りのいろいろな生き物を見つけたり、飼ったりするようになった。
- 1年生は、秋の自然の物のおもしろさを生かし、2年生は、動力を生かしたおもちゃを創り出すことができた。ゲームランドづくりを通して、試行錯誤しながらつくりかえたり、アイデアを出し合いながら協働して取り組んだりする力が育ってきた。



こども園で、うみのどんぐりごまあそび

## 成果○と課題●

- 単元の第1時に、単元のゴール「みんなが笑顔になるゲームランドをつくろう」をイメージさせ、活動の見通しを持たせたことで、目的が明確になり、最後まで活動の意欲を継続できた。また、ゲームコーナーのテーマを「みたかのうみ」にしたことにより、創り出すおもちゃやゲームコーナーのイメージを児童が持つことができた。この2点により、主体的で楽しい学習になったと考えられる。
- お客さんが、地域の人たち、こども園の園児と広がったことで、進んで自分から関わり、自分たちの創り出したおもちゃやゲームのよさを伝えることができた。相手意識を持って学習をする大切さを児童の姿から改めて学ぶことができた。
- 教科書の単元のめあてや指導事項をよく把握し、1学年、2学年に合った学習内容の見直しが必要である。また、学習過程の後半で、1・2年生の学習の交流を持つほうがより内容が深まると考えられる。

単元名

## ETAJIMA GURURI

～行きたい！住みたい！わたしたち江田島PR隊！～



#カメラ #サップ #クラフト #フォト #ベジタブル #キッズマルシェ



### 単元の概要

マリナクティビティを体験したり、地域の人材や環境を生かした体験を行ったりすることはもちろん、児童の興味関心別に異学年の縦割りグループで探究活動をスタートします。第1弾は10月にひろしまみなとマルシェに出店、第2弾は、11月に三高ゲートハウスでイベントを開催し、江田島の魅力を伝えます。さとうみをテーマに教科を横断しながら学校、地域を巻き込んで展開します。

#### 【本質的な問い】(何度も問い直され答えが更新され続ける「問い」)

○ふるさとを愛するとはどういうことだろう。

#### 【単元を貫く問い】(単元を通して考え深めていく「問い」)

○たくさんの人に江田島の魅力を伝えるにはどうしたらいいのだろう。

#### 【単元の目標】

○江田島市に来たことがない人・江田島市に住んでいない人が、「行きたい!」「住みたい!」と思ってくれるように、江田島のよさを“もっと広く”PRすることができる。

### 活動の様子 (全 56 時間)

#### 【情報収集(6時間)】

- 昨年度の活動写真を見ながら振り返る。3年生は、縦割りグループの活動のイメージをもつ。
- 実際にひろしまみなとマルシェに見学に行き、どんな人が、どんな方法でどんな思いで発信しているのかを知る。
- 自分たちもマルシェに出店して江田島の魅力を発信したいという思いをもつ。



1回目の3～6年生の打合せ

#### 【課題設定(3時間)】

- どんな江田島の魅力を伝えたいか、そのために何をしたいか、どうやって伝えたいか等を縦割りのグループで話し合い、整理する。
- 現段階での「こんなことができたらいいな。」というゴールイメージを共有する。
- ゴールまでの見通しをもち、いつ何をするか縦割りのグループごとに具体的な計画を立てる。

## 【情報の収集・整理・分析(30時間)】

- グループごとに計画した内容に沿って活動する。  
フィールドワーク、海辺の調査活動、クラフトの試作やレシピ開発等
- 2学期の最後の総合では、中間報告会を開き、それぞれのグループの取組を交流する。そして、今後の見通しを再確認する。
- 体験活動により、江田島の魅力を知る。  
サップ体験、カヌー体験、ウエイクボード体験、江田島焼き体験等



マルシェでのワークショップ

## 【実行(4時間)】

- ひろしまみなとマルシェ出店

## 【振り返り(1時間)】

- 第1弾のマルシェの振り返りをする。(個人、グループ、参加者のアンケート結果を参考に)

## 【課題設定(1時間)】

- 第1弾のマルシェの振り返りをもとに新たな課題を設定する。

## 【情報の収集・整理・分析(6時間)】

- グループごとに、第2弾のイベントの準備を進める。

## 【まとめ・創造・表現(3時間)】

- みたかゲートハウスで、イベント「ETAJIMA GURURI」を開催する。

## 【振り返り(2時間)】

- 第2弾のイベントの振り返りをする。
- それぞれのグループの全体の取組や自分の成長を振り返る。



みたかゲートハウスでのイベント

## 児童の変容

- 自分にとって魅力があると思っていたものが、他の地域の人には珍しく、魅力のあるものだ気付いた。名も無き貝だと思っていた貝殻を積極的に調べ、紹介できるぐらいになった。
- グループの話し合いや実践の機会を重ねることによって、知っていることや調べたこと、経験したことを生かして、何が必要か、どのくらい時間がかかるのかを考えながら計画を立てていく姿がみられた。
- イベントに向けて、自分たちの班で必要だと思うことの見解を出し合ったり、決めたりすることができた。また、まわりの様子を見て行動できることが増えた。
- 回数を重ねていくうちに、活動を楽しむだけでなく、本当に自分がしたいことは何かに気付き、「そのためにどうすればいいか」と考えながら活動することができるようになった。

## 連携機関・団体・人物

【カヌー・サップ体験】江田島カヌークラブ えたじま SUP

【江田島焼き体験】沖山工房 沖山 努さん

【海の物を生かしたクラフト指導】花崎 直子さん

【ひろしまみなとマルシェ事務局】まちづくりコミュニティデザイン研究所 平井 啓子さん

【ひろしまみなとマルシェ出店経験者】広島修道大学学生



クラフト指導

## 成果○と課題●

- イベント後、児童は自分の行動や班の活動を振り返り、次のイベントにその振り返りを生かそうとしていた。それが、個々の満足度を高めたり、自信を付けたりすることにつながった。
- 児童自ら考えた体験活動は、主体的、意欲的に行動できたので、とても有意義だった。
- 見通しをもたせる段階で児童の活動が停滞しないように、前年度の活動を俯瞰できるようにしたり、外部機関との連携を密にしたりするなど、担当者が事前に準備して時間を有意義に使っていきたい。
- 単元の目標の達成状況をどうやって判断するかが明確でなかった。課題設定ができた際にみんなで評価計画(ルーブリックやアンケート調査等)を考える必要があった。
- 各グループで教師が中心となって進めるのではなく、事前に打ち合わせを行っておくなどして、高学年のリードで学習を進めさせ、高学年が下学年を引っ張っていく力を身に付けさせたい。