

続し発展するような手立てを工夫していく。そして、児童の主体的な活動を大切にするとともに、一人一人の児童のよさを見取り、それを学級全員に広げるような働きかけをしなければならないことが分かった。

### (2) 単元の目標

ア 木の葉や草花などで楽しく遊んだりしながら、友達とのかかわりを広げることができる。

(生活への関心・意欲・態度)

イ 木の実や木の葉などの身近な素材を使って、飾りや遊びに使うものを作ったり、遊び方を工夫したりすることができる。

(活動や体験についての思考・表現)

ウ 公園で木の葉や草花などを観察しながら、季節の変化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)

### (3) 単元の活動計画

単元のねらいと児童の実態（興味・関心、経験）をふまえて、十分に活動できる時間配当をし、次の計画で実践した。

#### 第1次 名前当てクイズをしよう …… 2時間

- ・ 木の実、木の葉当て
- ↓
- ・ 秋の虫当て
- ・ 校庭で木の実などを探す  
(「できたぞカード」1)

#### 第2次 丸山公園に秋をさがしに行こう …… 4時間

- ・ 道順の確認
- ↓
- ・ 公園で木の実などを探す
- ・ 遊具で遊ぶ  
(「できたぞカード」2)

#### 第3次 飾りや遊びに使うものを作ろう …… 3時間

- ・ 公園で採集したもの
- ↓
- ・ 教師が準備した材料  
(「できたぞカード」3)

#### 第4次 作品の発表会をしよう …… 3時間

- ・ 発表する
- ・ 作品で遊ぶ
- ・ 感想文を書く  
(「できたぞカード」4)

### (4) 自己評価カード

児童が学習を振り返ったり、教師が児童の学習状況や意欲、興味・関心をとらえ、指導に生かしたりするために、自己評価を重視したいと考えた。

本単元では、活動のまとまりごとに「できたぞカード」と名付けた4種類のカードを準備して、学習終了時に記入させた。学習を振り返り、該当するところに○をつける短時間の作業である。ただし、「できたぞカード」2, 3については、活動時間が多く、単元の中心となる活動の後なので、自由記述も取り入れる形式にした。

## 2 実際の活動の様子

以下は、児童の活動の様子と自己評価「できたぞカード」の記入例及び考察である。

### (1) 第1次 名前当てクイズをしよう

単元全体の導入部分であり、これから活動に興味をもたせ、意欲を高めさせたいと考え「名前当てクイズ」をした。

初めに、紙袋に入れた木の実（松ぼっくり、どんぐり）の音を聞かせて、その名前を考えさせた。次に、木の葉（いちょう、もみじなど）の実物を提示して名前を当てさせた。最後に、テープレコーダーでスズムシやコオロギの鳴き声を聞かせた。

そして、活動の終了時に、クイズの正答割合や活動意欲を把握するために下記のカードに記入させた。

#### [できたぞカード] 1

クイズ		をしたこと
		なまえ M.〇
		じぶんのかつどう
①	もっとやりたいこと	なまえをあてたか  あてた  あてない
②	くふうしたこと	音をきいて かんがえたか  かんがえた  どちらでもない  かんがえなか

カードの記入状況は、次ページのグラフのとおりである。男子の正答率は6割と低いが、クイズに対する関心は、女子よりも高かった。