

生活科学びの記録

第1時 11月26日(水) 5校時 研究授業

1 学しゅうのめあてをきめる

第2時 11月28日(金) 2校時

2 きめたあそびができるかどうか話し合う

大ふじ秋まつりをすることを不安に思っている。M

→Yが、「(遊びのやり方を)3年生に教えてもらえばいいよ」

大ふじ秋まつりで遊ぶ遊びを決めた。

前時に紙へ書いた遊びを黒板に貼り付け、できるかどうか話し合った。

準備(制作)

質問「ボールなげゲームのやりかたは」M

返答「すこし大きめのボールをまどにあてる」

A

質問「やったことがあるのか」O

返答「やったことがある」

説明 Y

〈〇×クイズ〉

指導「工作ではないからしません」O

〈パズル〉

質問「どういうふうにするのか」児童

返答 上手く伝えられない

指導「国語の『おもちゃの作り方』の説明のしかたをまねしなさい」

返答「ざいりょうはがようして、どうぐははさみとペンです」

支援 作り方は教師とやりとりしながら実演して説明した。(直線でピースを作る)

〈くじ引き〉

質問意見なしでしないことになった。(指導「工作ではないからしません」)

〈ボーリング〉

指導「去年の3年生かやっているからできるでしょう」

児童の様子を見て

「二人で一つの遊びをしたらどうか」と提案し了承された。

することになった。

以下、〈ワニたたき〉〈つり〉〈これはなんでしょう〉〈わなげ〉〈まどあて〉の5つの遊

びが

できるといって計8つの遊びが決まった。

一人で一つの遊びをすることになったので、残り二つの遊びをすることになった。そこで、

図書館に行き手分けして二つの遊びを決めることになった。

話し合った結果、〈うちわサッカー〉と〈フワフワゴルフ〉を加え遊びを10にした。

第3時 12月1日(月) 2校時

3 じぶんのするあそびをきめる

話し合って選んだ10の遊びの中から、自分のしたい遊びを決めた。

相談「輪投げの輪を何で作ればいいです」M○

助言「新聞紙を棒にしてそれを輪にするという方法もありますけれど、どうしますか」

イメージがわからないようなので、実物を作って見せた。

Q「輪をどのようにしてとめますか」小野

A「ガムテープでとめます」M○

助言「きれいにするにはどうしたらよいでしょうか」

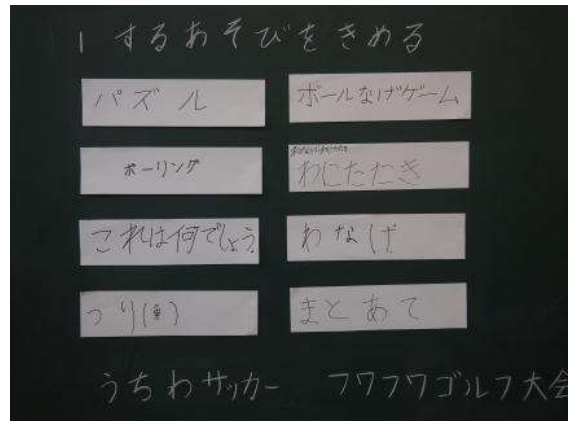
A「ビニールテープを使えばいいです」Y

Q「○色と、□色、△色…があるけれど、何色にしますか」小野

A「赤色にします」M○

後日指導：喜んでもらうという視点から指導し、カラフルにさせたいと思った。

その後、材料や作り方、遊び方を図書室で調べたり、親や友だちに聞いたりして調べカードに記入した。



第4時 1 2月3日(水) 3校時

「大ふじ秋まつりの学習のながれ」を配り、学習の進め方を確認した。
リーダーを5人互選し、教師がペアを決めた。(普段人間関係が比較的薄い合わせ組み)
材料や作り方、遊び方をカードにまとめていった。



第5時 1 2月5日(金) 2校時

4 けいかくを立てる

材料や作り方、遊び方をカードにまとめていった。
適時指導した。

第6時 1 2月8日(月) 2校時

5 アドバイス Q:質問 A:返答 意:意見 指:指導 助:助言

〈これはなんでしょう〉 N

Q「1かい目と2かい目はこの中へ入れるものこうかんはどのようにしますか」 F

A「つくへの中へものを入れておいて、つくえの中からはこへ入れます」 N

指 実際にさせてみせた。

Q「箱は何をを使いますか」 小野

A「ダンボールばこをつかいます」 N

意「ダンボールばこだったら、ダンボールカッターをつかえるからいいと思います」 F

〈わなげ〉 F

Q「てん数は、ぜんぶで10てんですか」?

A「1ばん前が10てんで、そのうしろが20てん、そのうしろが30てんです」

Q「あなたは9なのに、トイレトペーパーのしんは15本ひつようなのですか」?

A「高さをかえるから15本ひつようです」

指 全員で15本必要かどうか検討するために、板書しながらFと問答し、14本でよいことが分かった。



〈まとあて〉 M

意「お手玉をなげると、まとあてに使うはこがこわれると思います」? (質問者不明)

A「ー」 F

助「学校にあるボールを使ったらどうですか」

ボールをもってきて見せた。全員がそのボールを使う事で納得した。

〈うちわサッカー〉 K

Q「コートのはろさはどのくらいですか」 小野

A「教室の半分くらいです」 K

Q「どこでしますか」 小野

A「体いくかんでしたいです」

Q「ゴールは手作りですか」 小野

A「手作りです」 K

指導者として知っておきたいことを質問した。

〈フワフワゴルフ〉 T

説明が分かりやすかったので、質問が出なかった。指導者としても聞きたいことがなかった。

第7時 12月10日(水) 3校時

アドバイス Q:質問 A:返答 意:意見 指:指導 助:助言

〈パズル〉 T

Q「何ピースですか」小野 A「8ピースです」

Q「切り口は」小野 A「まっすぐです」

意「一つじゃあさみしいから」Y

A「3まいつくります」

指「聞くことは他にないですか」

Q「絵をかいてから切るのですか」T

A「かいてから切ります」

Q「どんな絵にするのですか」小野

A「ー」

助「自分の好きな絵にしたらどうですか」A

Q「自分の好きな絵ってどんな絵ですか」小野

A「にんぎょです」

Q「かけますか」Y

助「ちがう絵にしたら」T

意「ばらばらにしたほうがいいと思います」A

Q「ばらばらの絵ってどういうことですか」小野

助「3枚ともちがう絵ということですね」T (Aの意見を明らかにした)

指「喜んでもらうには、相手の気持ちを考えることが大切です」

A「3枚ともちがう絵をかきます」

〈つり〉 H

助「遊び方を聞いて、その説明で遊べるか考えながら聞きます」(全員へ)

Q「遊ぶ時間はどの位ですか」小野

A「ー」

助「友だちに遊んでもらって時間を決めたらどうですか」小野

助「2分がいいよ」A

Q「えさは何にするんですか」A

助「えさをつけるとつりにくいから、えさはつけないほうがいいです」Y

A「えさはつけません」H

Q「釣り方はどうしますか」小野

助①釣り針にするクリップと魚の口につけるクリップを使い、釣るときの様子を演じながら、全員に確認した。

A「ぼうにひもをまきつけ、ひものさきクリップをつけます。ひもはガムテープでとめます」H

助「クリップを立てないとむり(釣れない)です」Y

助②画用紙を折りクリップを使い演じて確認した。

反省 助言①と②については該当児童に実物を使い例示させればよかった。

助「じしゃくを使った方がいいです」A

意「じしゃくではすぐつれるから、くりっぷのほうがむずかしくなっておもしろいです」Y

指「Hはどうしたいですか」

A「じしゃくだとすぐつれておもしろくないからクリップを使います」H

反省 YとAの意見等を他の児童に「みんなはどう思う」と問えばよかった。

第8時 12月12日(金) 2校時

アドバイス Q:質問 A:返答 意:意見 指:指導 助:助言

書けなかったので、もう一度発表させた。

反省 国語のようにその都度、肯定的相互評価をしていればよかった。

目的と肯定的相互評価の例示をした。

目的 元気が出るように(やる気を高めるように)

例示 「〇〇が分かりやすかった。」

「たのしそうだからやってみたい。」

「じゅんぴがたいへんそうだけれどがんばって。」
発表後、肯定的相互評価を繰り返した。
遊びを書いた紙に、相互評価を書いた付せんを貼り付け、その後本人に見せた。

第9時 12月15日(月) 2校時

アドバイス Q:質問 A:返答 意:意見 指:指導 助:助言

〈ワニたたき〉 T

Q「ワニを何でたたきますか」 Y (計画書にはペットボトルと書いてあった)

A「ー」 T

指「みんなは何で叩けばいいと思う」

A「ペットボトルにトイレトペーパーのしんをつけたもの」 M

指「どうなののかよく分からないので、黒板にかいて確認した。」

意「持つところがとれると思います」 N

Q「Tはどうするのか」 小野

A「いろいろためして作ります」 T

意「時間をもっと長くしたらどうですか」 Y

A「その方がいいと思います」 T

「1分30秒位にします」 T

指「他の人はどう思いますか」

A「ー」

指「やってみて決めればいいのか」

意「点をつけた方がいいと思います」 ?

指「喜んでもらうには、楽しくした方がいいから点をつけたらどうかな」

A「考えておきます」 T

〈ボーリング〉 Y u i

意「しんぶん紙をボールにしたら、(ピンが)たおれません」 N

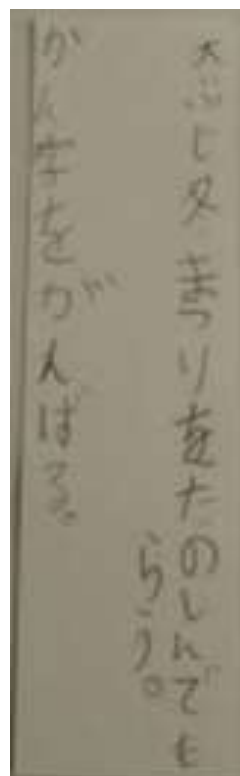
机上のめあて

意「(ボールを) ペットボトルにしたらいいと思います」 Y

指「ペットボトルに水を入れたらどうですか」

意「その方がいいです」 T Y

〈うちわサッカー〉 Y



Q「時間は何分ですか」 N

A「5分」 M

「1分30秒」 T

A「最初は2分(にして調整する)」 Y

Q「前半後半はあるのか」 N

A「ない」 Y

Q「何回しますか」 T o

A「1回」Y
Q「点はつけますか」T○
A「点はつけます」Y
Q「引き分けたらどうしますか」T○
A「引き分けでいいです」Y
Q「わくから出たらどうしますか」T○
A「出たところから入れます」Y
Q「ピーケーはしますか」T○
A「引き分けでもいいので、ピーケーはしません」Y
(わなげ) M○ 質疑なし。

第10時 12月17日(水) 5校時

6 なおし 7 じゅんぴをする

指「今日は何をしますか」

A「なおしがおわったから、じゅんぴです」多数

指「必要な物がある人は言いなさい」

A「ダンボール、画用紙、色画用紙、ダンボールカッター」

(ガムテープ、両面テープ)

指 大きいものを作らせたいので、大きめのダンボールを「これでいいかな」と言って渡した。

第11時 12月18日(木)

学習のふりかえりをカードに書いた。

ふりかえりの例示はしなかった。

第12時 12月19日(金) 2校時

準備(制作)

〈パズル〉

指「人魚を大きく描くようにしたらどうでしょうか」

第13時 第14時 12月22日(月) 1, 2校時

〈まとあて〉

指「点数にあった大きさにしたらどうでしょうか」

〈ワニたたき〉

指「横向きでなく、上から見た絵にしたらどうでしょうか」

「図書室で図鑑を借りてきなさい」

〈わなげ〉

指：得点表のますの大きさを同じにするようにさせた。

輪を作る手伝いをした。(新聞紙)

〈これはなんでしょう〉

気づき：箱の穴から手を入れたら届かなかった。保育所の児童はできないことに気づいた。そして、小さい箱でもう一つ作りだした。

第15時 12月24日(木) 5校時

〈ワニたたき〉

ワニの向きが横だった。一緒に図書室へ行き図鑑を見させてワニの形を認識させた。型を作ってやって、2匹目はなぞるよううながした。

〈ボールなげゲーム〉

ひもを通す穴の位置をものさしで測るよう助言した。

危ないと判断し、ダンボールの穴開けをしてやった。

ひもの結び方を教えた。

〈フワフワゴルフ〉



紙がまるまるので、ガムテープで紙のはしをとめるよう助言した。

〈わなげ〉

輪を受ける棒（トイレットペーパーの芯）の位置がずれていたの、位置を確認するように話した。

〈つり〉

魚の色をカラフルにしたらどうかと提案した。

第16時 1月16日（金） 2校時

準備（制作）

指導・支援

〈ボーリング〉

（アルミ缶をボールの代わりにすることを忘れていたようなので）

質「ボーリングで使うボールは何ですか」

「…」 Y

助「教科書を見たらどうですか」

アルミ缶を使うことを思い出した。

〈輪投げ〉

「○型のあなをうめたいけれどどうしたらよいですか」 M o

助「ダンボールを穴の形に切って、はめ込んで裏をガムテープでとめたらどうですか」

ダンボールで穴を埋めた。

〈パズル〉

助「やってみたかな」

「しました」「かんたんでした」 T i

助「じゃあどうする」

A「（ピースを）ななめに切ります」 T i

（指「刃物から片付けます」）



第17時 1月19日（月）

準備（制作）

指導・支援

〈パズル〉

「かんばんを作りたいです」 T i

助「何を使えばよいですか」

A「白いが用紙を使います」

〈ワニたたき〉

「わにができました」 T i

ワニに色が塗ってない。

助「ワニに見えるようにするにはどうすればよいですか」

A「色をぬればよいです」

ロッカーへ図鑑を取りに行く。 T i

〈つり〉

「つりざおを2本にしたいのでぼうをもう1本ください」 T i

〈ボールなげゲーム〉

できあがったようなので。

助「箱の中にえをかいてみればどうかな」

質「どういうふうにするば（描けば）よいですか」

助「紙に書いて貼ってもいいですよ」（中：箱の底には書きにくそうだったので）

「はい」

何人かが制作が終了したので、

助「遊びの説明のしかたを練習しましたか」

練習し出す。

- 第18時 1月21日(水) 5校時(短縮40分)
指導・支援
友だちのよいところをつたえる(カードに記入)
記入例として
「～を〇〇ていねいにつくったね。」
「～を〇〇のようにくふうしたね。」
「～をてつだってくれてうれしかったよ。」
質「なんこかきますか」Y u
「もっとやりたいです」(3人)



- 第19時 1月26日(月) 2校時 出席8名(出席停止2名:インフルエンザ)
制作が終わった児童は、呼び込みの言い方と説明を考え練習した。

- 第20時 1月27日(火) 4校時 出席7名(出席停止2名 忌引1名)
欠席者が3名いたのでチーム(二人一組)での助け合いができないので、ペアに関係なく助け合いをした。

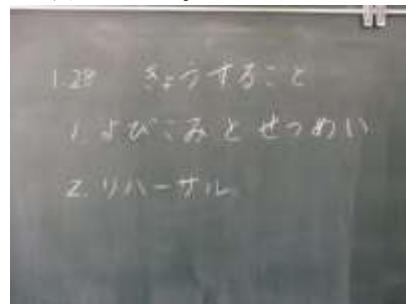
図工でないので、友だちのゲームを手伝って作った。工夫は本人がした。

〈ワニたたき〉

助「もう少し本物ぽく作ったらどうですか」

「そうですね」T o

図鑑を見るが、えがけない。アドバイスをした。



- 第21時 1月28日(水) 5校時 出席7名
(出席停止2名:インフルエンザ 忌引1名)
場所決め、呼び込みと説明・リハーサル

- 第22時 1月30日(金) 2校時 出席9名(出席停止1名:インフルエンザ)
リハーサルと作業仕上げ
大ふじまつり実施日

2月13日(金) 13:50~14:35

保護者・祖父母(授業参観)

2月16日(月) 10:00~10:45

大藤保育所 年中・年長7名 1年生13名



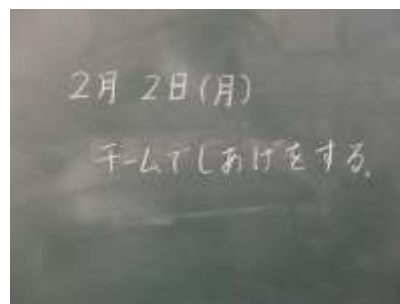
- 第23時 2月2日(月) 2校時
招待状づくり(大藤保育所, 1年生)
店の紹介とアピール

国語単元「みんなできめよう」

めあて 何を話し合うかきめよう(議題を決め話し合う)

議題 大ふじまつりをふつうよりもっとよく楽しい大ふじまつりにしよう。

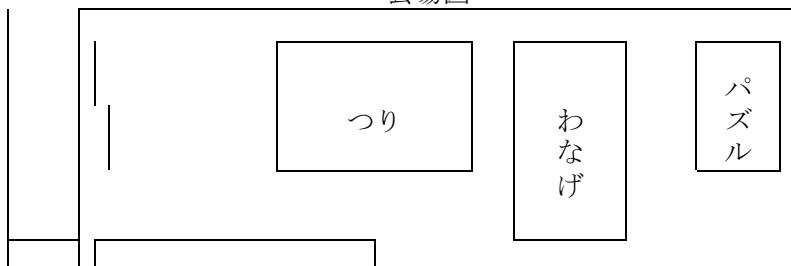
(1班2班ともに児童自ら設定した)
1班から出された意見

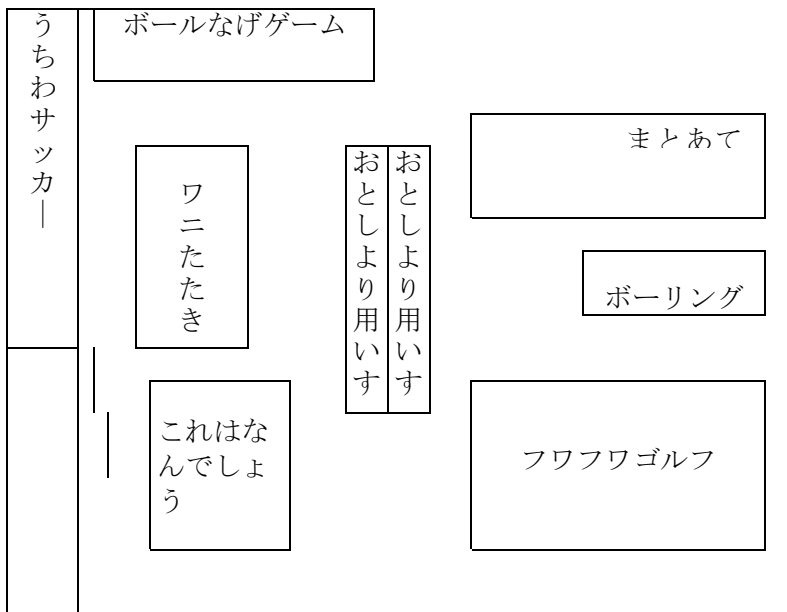


- ア せつめいをすらすらいえるようにする。
- イ よびこみで「いらっしゃませ。」を言う。
- ウ せつめいとルールをわかりやすく、やさしく言う。
- エ さいごに、「ありがとうございます。」をわすれずに言うこと。
- オ おきゃくさんがきたら、え顔でやさしく「いらっしゃいませ」と言う。しつもんがあったときは、さいごまで聞いて
- カ こたえる。



会場図





第24時 2月4日(水) 3校時
1班の意見を学級に提案し検討させる。

「大ふじまつりをもっともっと楽しくしよう」
 そのために
 ア よびこみで「いらっしゃませ。」を言う。
 イ おきやくさんがきたら、え顔でやさしく「いらっしゃいませ。」と言う
 ウ。
 エ せつめいをすらすら言えるようにする。
 オ せつめいとルールをわかりやすく、やさしく言う。
 カ しつもんがあったときは、さいごまで聞いてこたえる。
 さいごに、「ありがとうございます。」をわずれずに言う。

第25時 2月6日(金) 2校時
各遊びの得点について確認した。何点にするのか。最高得点は何点か。
はじめの会とおわりの会の役割分担

はじめの会 しかい
 1 はじめのことば (かんげいのことば)
 2 せつめい
 3 小野先生の話 (個々までの経緯と目的, 歓迎のあいさつ)
 おわりの会 しかい
 1 おれいのことば
 2 みんなで「ありがとうございました」

「かんばんを作りたいです」→看板制作
 ひらがなの名札作り (保育所の子のために)

第26時 2月9日(月) 2校時
リハーサル
5名ごと交代でお店屋(遊びの)さんとお客さんとできていないことを確認。
得点表のおちの確認。



大ふじまつり とくてんきろくカード



なまえ
名前

| おみせのなまえ | 1かいめ | 2かいめ | 3かいめ | ごうけい | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| ついや | | | | てん | | |
| うちわサッカーや | | | | てん | | |
| これわなんでしょうや | あたりはずれ | あたりはずれ | | | | |
| ボールなげゲームや | てん | てん | てん | てん | | |
| わなげや | てん | てん | てん | てん | | |
| まどあてや | てん | てん | てん | てん | | |
| ワニたたきや | | | | てん | | |
| ボーリングや | てん | てん | | てん | | |
| フワフワゴルフや | 1かいめ てん | 2かいめ てん | 3かいめ てん | 4かいめ てん | 5かいめ てん | ごうけい てん |
| パズルや | | ぶん | びょう | | | |

第27時 2月13日(金) 5校時
第1回大ふじまつり 授業参観時
保護者と児童の祖父母(6名)を招いて。



第28時 2月16日(月) 10:00~10:45
第2回大ふじまつり 大藤保育所 職員2名 年中年長園児7名 1年生13名



第29時 4校時 ふりかえり 自分とペア

第30時 2月18日(水) 5校時
片付け

(2) 自信を高めるためのふりかえり活動

① 毎時の振り返り(口答)

例示として

〇〇をしたいと思った。自分から進んで活動した。楽しく活動できた。友だちを助けた。
〇〇を工夫した。〇〇が楽しかった。自信がついた等。

② カードを使ったふりかえり。

自分や友だちの活動に見られたよさをカードに書く。

自分のよさのふり返し5回。

友だちのよさのふり返し4回。

保護者からのコメント1回。

がんばったこと(よさ)などの例示

ア 大ふじあきまつりをしたいとおった。

イ 大ふじあきまつりでよろよんでもらいたいとおもった。

ウ しょうたいする人のことをかんがえてあそびをきめた。

(1) 喜んでもらうための活動の重視

① 児童がアドバイスをする場の設定：学しゅうのながれの5.アドバイスの時間(パズル)

Q「どんな絵にするのですか」小野

A「ー」

助「自分のすきな絵にしたらどうですか」A

Q「自分のすきな絵ってどんな絵ですか」小野

A 「にんぎょです」
 Q 「かけますか」 Y
 助 「ちがう絵にしたら」 T
 意 「ばらばらにしたほうがいいと思います」 A
 Q 「ばらばらの絵ってどういうことですか」 小野
 助 「3枚ともちがう絵ということですね」 T (Aの意見を明らかにした)
 (つり)
 助 「友だちに遊んでもらって時間を決めたらどうですか」 小野
 助 「2分がいいよ」 A
 国語単元「みんなできめよう」での話し合い。
 めあて 何を話し合うかきめよう (議題を決め話し合う)
 議題 大ふじまつりをふつうよりもっとよく楽しい大ふじまつりにしよう。

① 教師からの働きかけ

ア ことばがけ：アドバイス

「喜んでもらうには、相手の気持ちを考えることが大切です」 (パズル)

「点をつけた方がいいと思います」 (児童からの意見) ?

→ 「喜んでもらうには、楽しくした方がいいから点をつけたらどうかな」 (つり)

「自分のすきな絵にしたらどうですか」 (パズル)

イ 児童から質問が出ない場合には教師が質問した。

「コートひろさはどのくらいですか」 (うちわサッカーや)

「遊ぶ時間はどの位ですか」 (つり)

学びの様子 (児童用活動の流れを掲載、評価活動、学びの記録は補助資料)

自尊感情を育み自身を高めるための取り組み

(1) 主体的に取り組ませるための手立の工夫

単元をプロジェクト学習のながれに当てはめ、学習のながれを児童に提示し、児童にゴールを意識させ毎時取り組めるようにした。

大ふじまつりの学しゅうのながれ

やってよかったといえるようにするために

その一 なんのために、なにをするのか、わすれないようにしよう。

その二 友だちとたすけ合おう。

その三 いま、なにができていて、なにができてないのか考えながらすすめよう。

その四 つぎになにをするのか考えよう。

1. 学しゅうのめあてをきめる

めあて

大ふじまつりをして、1年生や大ふじほいくしよの子、おじいちゃんやおばあちゃんによろこんでもらおう。

2. きめたあそびができるかどうか話し合う。

3. じぶんのするあそびをきめる。

4. けいかくを立てる。

(つくりかたを考えたいしらべたいする、ひつようなざいりょうを考える。)

5. アドバイス

(友だちのけいかくに、いけんやしつもんをだして、さらにたのしいあそびにする。)



友だちのよいところをつたえる。

6. なおし

(友だちから出してもらったアドバイスをもとにし て、 友だちのよいところをつたえる。 じぶんたちのかつどうをよりよくしよう。)



7. じゅんぴをする。

(ひつようなざいりょうをあつめ、あそぶものをつくる。よびこみ・せつめいのれんしゅう。リハーサル。)



8. ゴール

大ふじまつりをしてよろこんでもらう。

友だちのよいところをつたえる。



9. 心のせいちょうをはつ見^{けん}する。

(まなんだことをふりかえって、じぶんのよいところをみつけよう。)

- ① おもしろいと思ってかつどうした。
- ② じぶんからすすんでかつどうした。
- ③ くふうしながらかつどうした。
- ④ よりよくしようと思いながらかつどうした。
- ⑤ 友だちのことを考えながらかつどうした。
- ⑥ じしんがついた。
- ⑦ よろこんでもらおうと思ってかつどうした
- ⑧ よろこんでもらえてうれしかったなど。



3 児童の変容 (I : 作文, K : 生活態度, H発言, 他1名) 評価カードと観察

児童Iは国語の作文で、書く内容を決めるのに時間がかかったり、内容を決めてもなかなか文章を綴ることができなかつたり、詳しく書くことができなかつた。しかし、ふりかえりでは、指導しなくても、多くのことを書くことができた。その後、国語で作文するときには、他の児童と同じペースで文章を書くことができるようになった。

児童Hは授業中に発言することができなかつたが、本単元が終わってから授業中によく発言するようになった。また、自分の思っていることをよく伝えられるようになった。

児童Hは宿題をしてこなかつたり、学習用具等を持ってこないことが多々あった。しかし、1月になってから宿題や自主学習を毎日やってきたり、学習用具を揃えられるようになった。冬休み中に「こんなことじゃあだめだ」と思ったとのこと。

ものごとをていねいにしない児童が、「生活かで、ともだちのよいところはけん」のカードの野線からはみ出して書いていた。

3 反省

(1) 単元の目標について

身の回りにある材料を活用して、簡単な仕組みで動くおもちゃなどをつくり、みんなで協力して遊び方を工夫しながら楽しむことができるようにする。

繰り返し試したり、遊びや遊びに使う物をよりよくしたり、試行錯誤しながら取り組むことを通して、科学的なものの見方、考え方の基礎が身につくようにする。

① カードから

ア 児童

よびこみを「いらっしゃいませ。」から「いらっしゃい、いらっしゃい。」にかえてよくできた。

ダンボールに(ボールが)あんまり入らないので、二だんにしたら入りやすくなりました。

「どうしようかな。」とこまっていたらひらめいて、ダンボールとダンボールの間をガムテープで止めて落ちなくなって「よかったな。」と思いました。

イ 保護者

きろくの中には、よくかんがえてゲームを作りあげたことがとてもよく分かりました。じぶんなりにえをかいいたり、色をぬったり、きったりいろいろくふうしてあったね。

② 行動観察から

材料や作り方、遊び方を図書室で調べたり、親や友だちに聞いたりして調べカードに記入した。(輪投げ)

(2) 育てたい力について

単元目標に掲げたことについても当然指導し達成していくが、児童の実態として自信を持ってないことが多いようなので、人に喜んでもらう経験を通して自尊感情を育み自信を高めさせたいと考える。そのことは生活科の目標(3)に「自分のよさや可能性に気づき、意欲と自信をもって…」の達成につながる。

① カードから

ア 児童

(ア) お祭り前

おじいちゃんやおばあちゃんに来てもらうんだから、がんばろうと思った。来るみんなによいっばいよろこんでもらって、元気にかえってほしいです。いっばいがんばります。

ひらがなの名札作り(保育所の子のために)

(イ) お祭り中・後

っ
た
て
ほいくえんの〇〇ちゃんが、「ありがとうございます。」と言ってくれてとてもうれしかったです。

ろうかから(教室へ)出て行ったとき、「楽しかったのでまたやりたいな。」と言ってくれてうれしかった。

えがおになってくれてよかったなと思いました。

これは何でしょうをみんなで楽しんでくれてうれしかったです。

イ 保護者

人によろこんでもらえるようにがんばって作ったことや、よろこんでもらってうれしいきもちになったということばを読んでお母さんはとてもかんどうしました。

(3) その他

ア ペアについて

リーダーを5人互選し、教師がペアを決めた。(普段人間関係が比較的薄い合わせ組み)

「生活かで、ともだちのよいところはけん」(ペア)から

〇〇ちゃんがいっしょにやってくれたからがんばった。

やさしくせつめいしていたね。

ダンボールを切ってくれてありがとう。

アドバイスをしてくれてありがとう。

イ 気づき

箱の穴から手を入れたら届かなかった。保育所の児童はできないことに気づいた。そして、小さい箱でもう一つ作りだした。(これはなんでしょう)

ぼくたちが一年生の時、一こ上の二年生たちがこんなにいそがしくじゅんぴをしてつかれたんだなと思った。