

第2学年テーマ「つかめ おたから トレジャーキッズ！」～おもいやり

たすけあい かかわりあい じぶんらしさ～

A：図工 えのぐ島

教師の想い さまざまな色を使って、みんなで協力して大きな紙にえのぐ島を描こう。

子どもの想い いろんな色を使って、みんなで力をあわせて一つの島をつくりあげたい。

学習の流れ

- ① さまざまな色の組みあわせを試す。
(混色について理解を深める)
- ② オリジナルのえのぐ島を描く。
(構成を考えながら、自分の想いを表現する)
- ③ クラスのえのぐ島には、どんなものがあるとよいかを考える。
(みんなのアイデアを組みあわせ、構成を考える)
- ④ 全員で協力して一枚の大きな紙にえのぐ島を描く。



かたち ・黒板より大きな紙を使うことで、えのぐ島を描くことへの興味・関心を高められた。
・描く前に話しあったことで、全員が意欲をもって学習に取り組むことができた。

B：生活 梅小トレジャーゆうびんきょく

教師の想い 地域や仕事について知ったことを生かして活動したい。

子どもの想い 学校全体が仲よくなるために役立ちたい。手紙の交流を盛んにすることで、(ハガキ・切手の交換に必要な)たくさんのベルマーク、ペットボトルキャップを集めたい。

学習の流れ

- ① 茅ヶ崎郵便局の見学(郵便局の仕事について知る)
- ② 梅小トレジャーゆうびんきょくの開局準備(校内で郵便局を開くための準備をする。宣伝・切手ハガキづくり・郵便受けづくり・本局会場設営・他学年への説明など)
- ③ 全員で協力して梅小トレジャーゆうびんきょくの運営を行う。
(児童が郵便局員となって活動する。回収・仕分け・消印・配達・販売など)
- ④ 交換したペットボトルキャップや、ベルマークを教材として使う。(算数：大きな数)(リサイクル)

かたち ・自分たちが実際に活動を行うことで、郵便局の仕事について、理解が深まった。
・ハガキや切手をもらう際、ベルマークまたはペットボトルキャップと交換することで、2年生だけでなく、学校全体で、環境への意識が高まった。

5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
A：『えのぐ島』(図工) トレジャーキッズTシャツをつくらう(図工) 1年生に梅田小学校を案内しよう(生活) ←ナス・ピーマン・トマト・ズッキーニを育てよう(生活)→		気持ちを伝えよう(道徳) ・友だちに気持ちを伝えよう お兄さん・お姉さんと野菜を食べよう ・育てた野菜を材料に5年生にカレーを作ってもらう	D：形をしらべよう(算数) クラスのよいところ(道徳) トレジャーカップドッジボール大会(体育) 自分のたからもの(道徳) 海の生き物博士になろう(生活) ・海にすむ生き物について調べる		トレジャーランドゆめのくにをつくらう(図工) C：「ヒーロー・ヒロイン」マップ(道徳) ←冬野菜を育てよう(小松菜・大根)(生活)→	感謝の手紙Ⅰ(道徳) ・給食場の先生に手紙をおくる	B：トレジャー郵便局(生活) ・郵便局見学 ・絵手紙づくり	トレジャーキッチン(生活) ・野菜を使って味噌汁づくり 日本一短い手紙(道徳) ・友だちに気持ちを込めた手紙をおくる	感謝の手紙Ⅱ(道徳) ・見守り隊の方々に手紙をおくる

C：道徳 「ヒーロー・ヒロイン」マップを作ろう

教師の想い 自分のよいところを再発見させたい。自己肯定感を高めたい。

子どもの想い 友だち・自分のよいところをたくさん伝えたい、発見したい。

学習の流れ

- ① 自分のよいところを考え、ワークシートに書き込む。
(自分のよいところを考え、認める)
- ② 隣の友だち・クラスの友だちのよいところを考え、ワークシートに書き込む。
(隣の友だち・クラスの友だちのよいところを考え、認める)
- ③ 全員で協力して「ヒーロー・ヒロイン」マップを完成させる。
(付箋に友だちの名前を書き、マップに貼って完成させる)
- ④ 完成したマップを鑑賞し、自分・友だちのよいところを再発見する。

かたち

- ・大きなマップを完成させるために、クラス全員の力をあわせて取り組めた。
- ・自分がほかの友だちからどのように思われているかを知ることができた。

D：算数 形をしらべよう ～ 「形のひみつをさがそう」

教師の想い 様々な形に興味を持ち、その意味や性質を見出す力をつけていきたい。

子どもの想い いろいろな形のひみつを知って、形を描いたり、つくったりしたい。

学習の流れ

- ① 平面図形に親しみ、図形の構成要素(辺・頂点・角)を知る。
(パズルピースを使って様々な図形をつくり、図形の共通点を考える)
- ② 図形の構成要素の辺と頂点に着目しながら、図形を弁別する。
(ストローを辺に見立てて図形をつくったりスライドの図形を見たりして弁別の観点を考える)
- ③ 角の性質を学び、直角のある図形を細かく弁別する。
(直角、それより小さい角[鋭角]・大きい角[鈍角]を知り、直角が含まれた図形の弁別をする)
- ④ ドットとドットを結んで様々な形をつくり、自作のパズルシートを案を考える。

かたち

- ・「自分のパズルシートをつくる」という目標をもつことで、図形に対する学習を意欲的に進められた。