うきうきなつランド

令和７年度　城端小学校　１年生

6月４日
なつをさがしにいこう

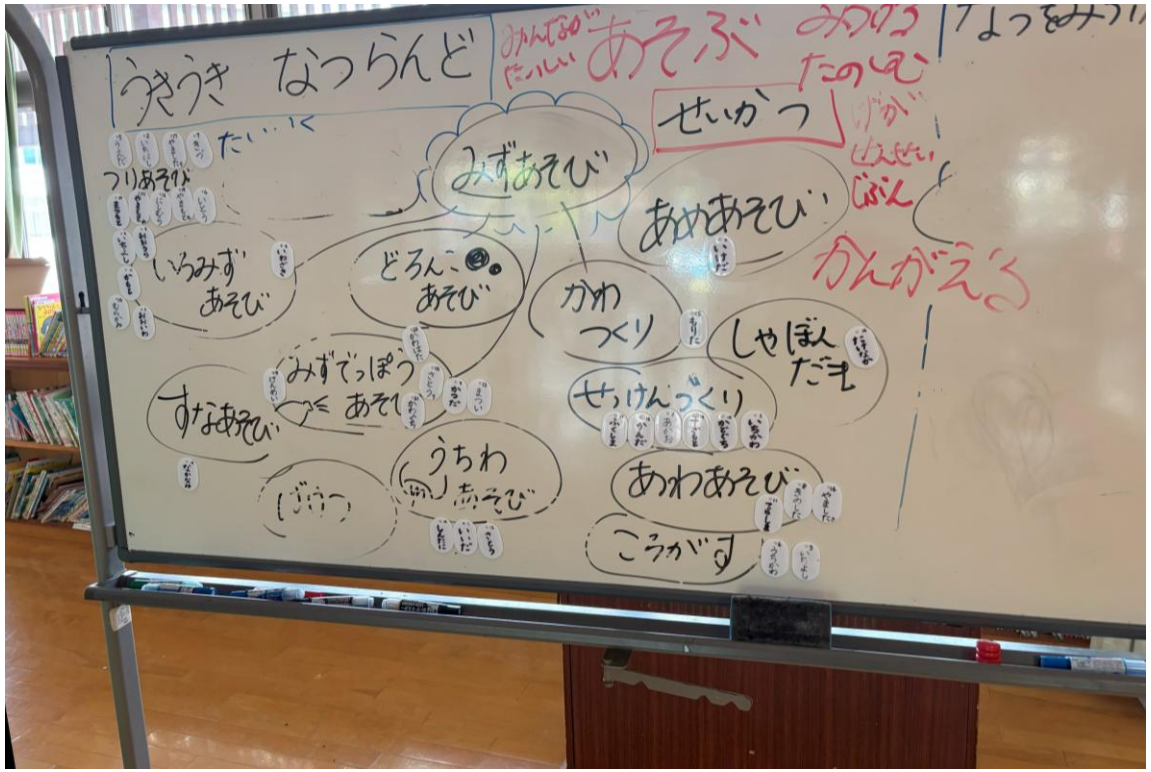
- 自分の生活経験を生かした導入
- 子供たちが夏って何かな？知っていること、できることを大切にすることで「あそびたい」という気持ちを高める。

うきうきタイム

- うきうきしたこと、しなかったことを語る時間
- 子供がその場で感じたことを話し、教師が共感することで安心して自分のことを話せる環境に

6月８日
うきうき
なつらんどであそぼう

保育園の経験を想起させ、それを生かして「あそび」の学習を行うことを提示することで「もっとあそびたい」につながる課題提示

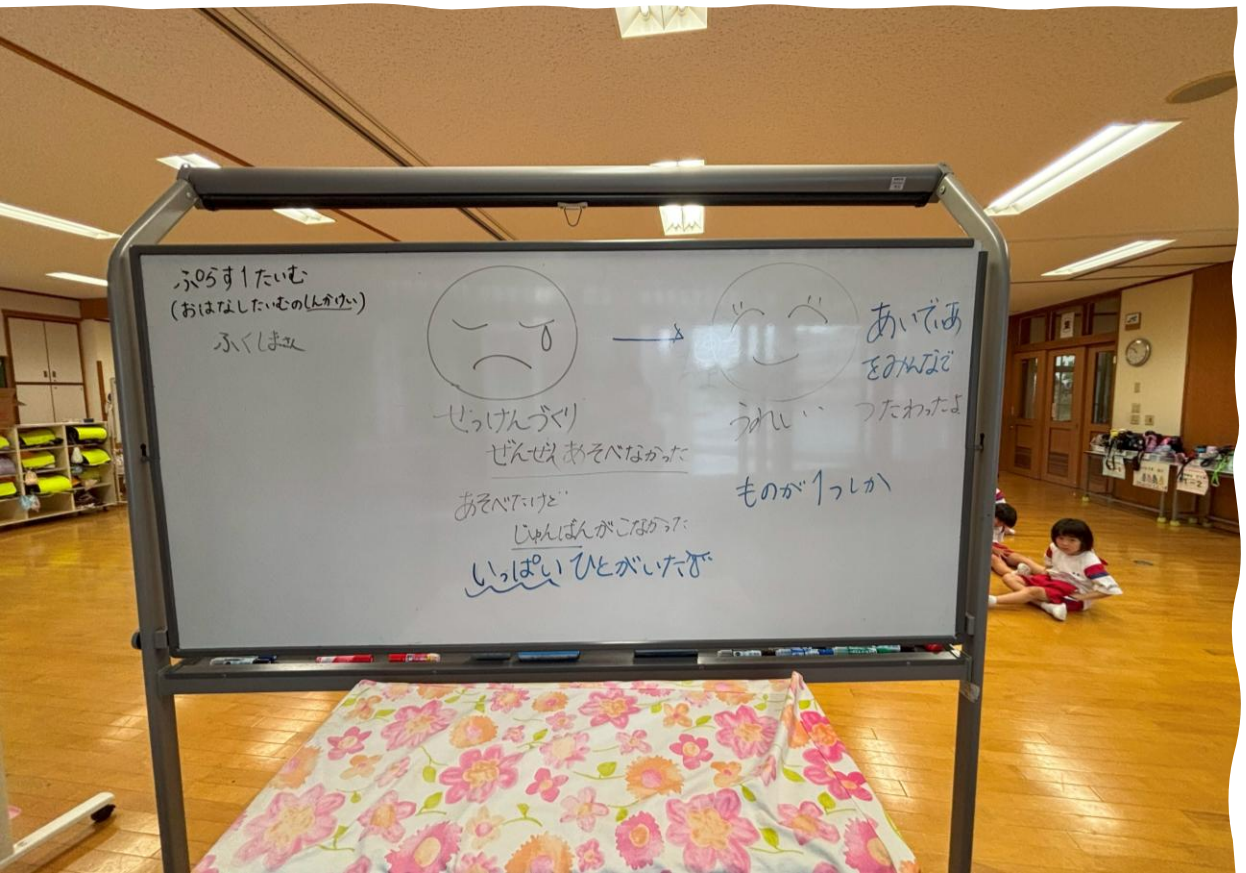


うきうきプール、場の設定

- 大きなプールを水場として置き、自然と水に親しめる場の設定を行った。

夢中になって自分の経験を生かして遊ぶ姿

- 実際に遊びを行うと、「黄色い花で色水ができたよ」「ウォータースライダーは思っていたのと違ったな」等、経験を生かして話したり、思っていたのとは違っていたと確認したりする姿へ、「つぎはなにしようかな」と学びがつながる。

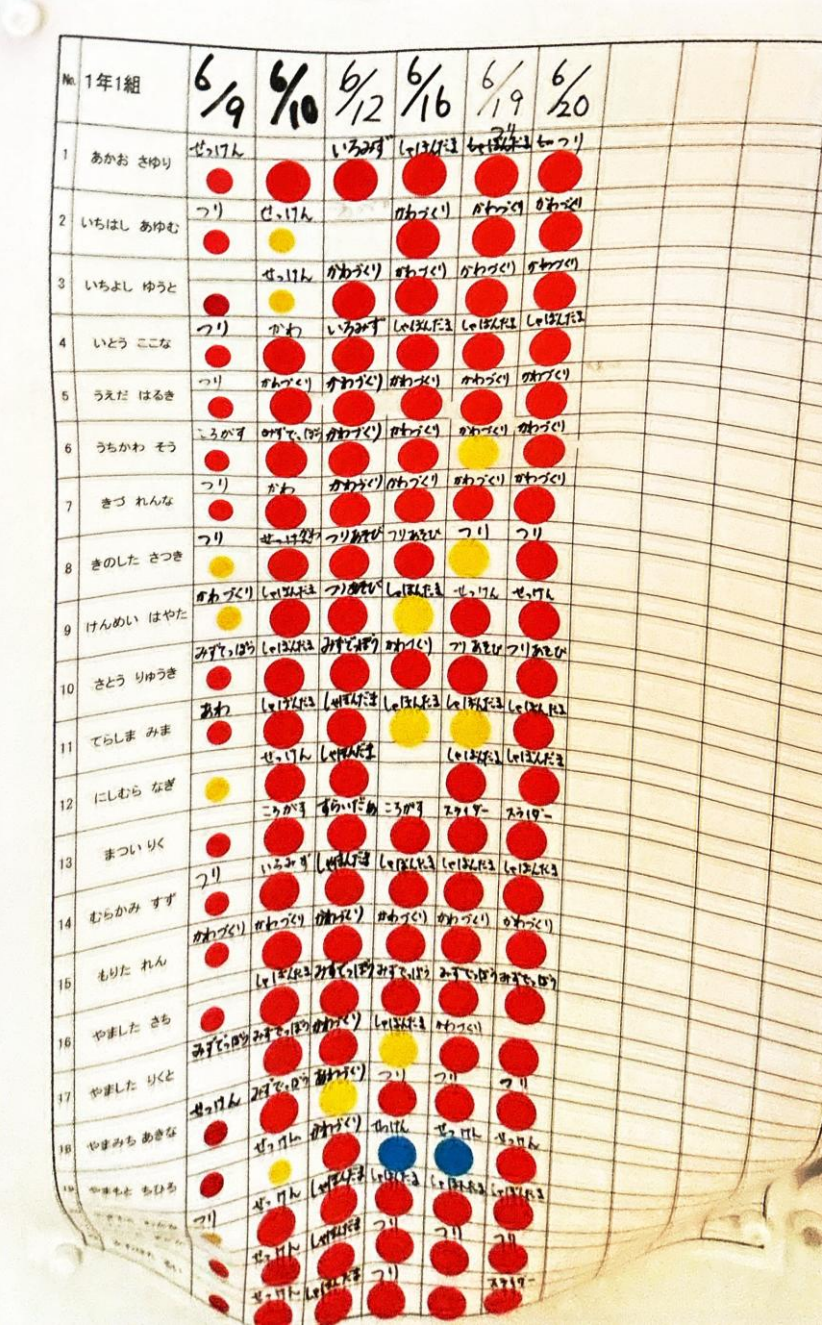


６月１０日
ぷらす１たいむ

- 「みんなで聴こう朝の会」を生かし、第一発言者が気持ちを語り、共感的に話を聞くことで語り手は気持ちを明確にしたり、聞き手は自分事として聞き、自分の学びに生かせるようなった。

夢中で自分の決めた活動するこどもたち

６月１２日
あそびを決めて追究する



６月１６日
一人一人の思いを聞くシールでの評価

- うきうきタイムの後、一人一人の話を聞きながら、担任が子供と一緒にシールを貼り、思いや願いを確認する時間を設けた。子供たちはだんだん活発に自分の思いを語るようになった。

６月２３日
各グループでの
作戦タイム

- 休憩時間にも主体的な作戦会議や製作するようになった。

7月２５日
作戦タイム２

- 保育園経験のあるスタディメイトとの連携
- 子供たちの細かな思いや願いの把握
- 子供たち一人一人の思いや願いをかなえるための手立てとして有効だった。

６月２７日
自分の遊び
最終日

- 友達の姿をまねたり、自分からつくったりして遊ぶ姿に

７月４日
自由に遊ぼう

- 自分してみたい遊びをもう一度選び自由に遊んだ。それぞれのグループでつくった遊びを楽しむ姿があった。