

四万十市立具同小学校 2年2組 生活科学習指導案

単元名「うごく うごく わたしのおもちゃ ～楽しさいっぱい おもちゃのせかい～」

平成28年11月17日

指導者：竹村 一瞳

1 単元設定の理由

(1) 単元について

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使うものを工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を主の内容として単元を構成する。また、内容(8)「自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を行い、身近な人々とかかわることの楽しさが分かり、進んで交流することができるようにする。」を従たる内容として単元を構成している。

この単元は、3つの小単元で構成されている。小単元1「うごくおもちゃをつくろう」では、児童の自分でおもちゃをつくってみたいという思いを大切にし、好きな材料を選ばせて願いに合ったおもちゃをつくることができるようにする。小単元2「もっとくふうしよう」では、自分でつくったおもちゃを使って遊んだり、友達と比べたりする中で、「試す」「比べる」「繰り返す」ことを通して、「ああしたい」「こうしたい」という児童の願いや動くおもちゃの面白さ、友達のおもちゃの良さ、動きの不思議さについての気づきを高められるようにしたい。小単元3「あそび方をくふうしよう」では、自分たちがつくったおもちゃを使って、遊び方やルールを工夫する中で、1年生を招待し、みんなで楽しく遊ぶためにはどのような遊びが適しているかなど、1年生の立場をふり返りながら工夫を考えさせたい。

本単元の内容は、低学年の発達段階においても関心の強いものであり、児童が主体的に多くの気づきや工夫、動力のおもしろさを発見することができる単元となっている。児童の身近には、様々な遊びの面白さや自然の不思議さが存在し、落ちていた枝や木の葉、石など、どこにでも見られるような自然物からできえ、遊びが生まれる。そのような遊びを楽しめる好奇心を大切にしながら進めていきたい。子ども達は、日常生活で見られる材料の中から好きなものを選択し、遊びや遊びに使うものを工夫してつくることを通して、繰り返し試行錯誤しながら相違点や共通点に気づき、よりよくしていこうとする態度を育てていく。また、友達とのかかわり合いの中で、約束やルールが大切なことや、それを守って遊ぶと楽しいことなどに気付いていく。

おもちゃづくりや遊びを通して、「やりたい」「ためしたい」といった自分の思いや願いをおもちゃに実現させ、自分らしさを表現させるとともに、1年生や友達とのかかわりを深めたり広げたりする場にしたいと考えている。また、児童が自分でつくったおもちゃを友達と説明し合ったり、遊び合ったりする中で、自分でつくり上げたという達成感を自信につなげていきたい。

(2) 児童について

本学級の児童は、生活科の授業に限らず、男女なかよく活動することができるため、おもちゃづくりもほとんどの児童が楽しんで参加できることが予想される。その反面、友達と伝え合いながら作業を進めていくことにはまだ弱さを感じる。また、自分の考えを絵や図で表現することが得意な児童もいれば、文章で表現することの方が活動しやすい児童もいるため、表現のさせ方にも工夫が必要になってくる。

生活科の時間は楽しんで活動することができるが、もっとうまくいくように考えたり、分からない

ことを聞いたり調べたりすることについては、まだ十分に経験できていない児童が多い。そこで、うまく表現できない児童の思いを汲み取って助言したり、尋ね方や調べ方を教えたりしながら経験を積み重ねることで、主体的に行動することができるようになることを考える。

1学期の「生きものなかよし大きくせん」では、トンボ自然王国やあきついお館で体験したことについて、イメージマップを活用し、もっと知りたいことは付箋に書きながら気付きを出し合った。さらに、自分の知りたいことや不思議に思ったことを体験から見つけ出し、そのことについて図書館の本を用いて調べたりして、色々な表現を使いながら模造紙にまとめることができた。最後には、まとめたことを各グループで伝え合っている。本単元である「うごくうごくわたしのおもちゃ」でも、おもちゃ遊びを通して、よりよい工夫を見つけ出し、友達と協力して調べたり追究したりしようとする姿が予想される。

(3) 指導について

導入の過程において、児童が自分もおもちゃをつかって遊んでみたいという意欲が高まるよう、十分に遊ぶことができる場と時間の設定を工夫し、児童が友達と仲よく遊んでいたり、おもちゃの動きについて気付いたりした姿を認め、ほめる言葉かけを意識して行う。その中で、本単元のねらいでもある、遊び方の工夫や、友達とのかかわり合いの中で、自分のおもちゃとの違いや友達のおもちゃの良さを発見することへとつなげていきたい。また、おもちゃをつくるために用意している材料にも目を向けさせ、日頃、家庭の食卓や生活場面でよくみるものから楽しいおもちゃをつくることへのわくわくした気持ちや驚きの表情を引き出すためにも、最初のおもちゃとの出会わせ方を工夫したい。

指導にあたっては、まず本時で行うおもちゃの改良場面に向けて、小単元1から自分のおもちゃの「動き」の特徴をつかませておきたい。そのため、おもちゃを作る段階から、おもちゃの種類ごとにグループ分けを行い、児童に動きから連想するチーム名を付けさせることで、後に行われる機能面の向上に向けた改良ができるように意識付けを行いたい。改良の案を考えることが困難な児童には、友達同士で教え合うことを通して、ヒントをもらい、チーム内での交流を図りながら活動を進めていく。製作の段階からつまづいている児童には、自分の願いにあったおもちゃをつくることができるように教師が支援し、抵抗なく活動へ参加させていきたい。また、おもちゃの機能を高める工夫を考える際、輪ゴムの数を増やしたり、おもりの重さを変えたりするなど、動力へとつながる工夫ができていた児童がいた場合は、その気付きを全体の前で価値付けておもちゃの動きへと意識を向けさせていく。3年生から始まる理科への準備段階でもあるため、条件の変化と動きの違いについては大事に取り扱っていききたい。

2 単元の目標

身近にあるものを使って、動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

3 単元の評価規準

	生活への 関心・意欲・態度	活動や体験についての 思考・表現	身近な環境や自分 についての気付き
単元の評価規準	○身近な材料を使って、工夫しておもちゃを作ることに関心をもち、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	○自分がつくるおもちゃを決め、工夫して動くおもちゃをつくるとともに、みんなで楽しく遊べるように、遊びの約束やルールを考え、それを素直に表現している。	○おもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの、自然現象の不思議さ、工夫してみんなで遊ぶことの楽しさなどに気付いている。
学習活動(小単元) における評価規準	1 ①動くおもちゃづくりに関心をもち、道具や身近な材料などを準備して、自分で作ろうとしている。	①自分がつくるおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら、必要な道具や材料を用意し、工夫しておもちゃをつくっている。	
	2	②どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくとともに、工夫したことを友達と教え合っている。	①条件を変えるとおもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中の決まりやその不思議さに気付くとともに、自分や友達のおもちゃのよさに気付いている。
	3 ②自分たちがつくったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに関心をもち、道具などの準備や後片付け、整理整頓などをしようとしている。	③みんなで楽しく遊べるように、遊びのルールを考え、それを言葉や掲示物などで、みんなに伝えている。	②おもちゃを改良したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友達と楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。 ③遊び方を工夫したり、みんなで楽しく遊んだりできる自分たちのよさに気付いている。

4 単元計画（全12時間）

学 習 活 動	指導や支援のポイント	評 価 規 準
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> [単元1] うごくおもちゃをつくろう！（3時間） </div>		
<p>○教師のつくった見本のおもちゃで遊ぶ。</p> <p>○見本のおもちゃや教科書、図書室の本を参考にして、つくりたいおもちゃの設計図を書く。</p> <p>○おもちゃに必要な材料や道具を考えて用意し、試行錯誤しながら、自分のおもちゃをつくり、動かして遊ぶ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師がつくった見本や動画と関連付けて、動くおもちゃづくりへの興味・関心をもたせる。 ・2つの見本を用意しておき、同じものでも、工夫をすると動き方が違うことに気付けるようにする。 ・今までの経験や見本を基に、おもちゃが動くひみつとして、ゴムや空気、おもり、磁石など、多様な動力源があるということに気付くことができるようにする。 ・日頃から制作のために、身の回りの材料を収集、整理、保管し、学習環境を整えておく。 ・用具の使い方や、後片付けの指導をきちんと行う。教科書下巻 p 116～p 119なども参考にさせたい。 ・装飾の工夫よりも、動くおもちゃとしての機能的な工夫を促す。 	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>①動くおもちゃづくりに関心を持ち、道具や身近な材料などを準備して、自分でつくろうとしている。</p> <p>【思考・表現】</p> <p>①自分がつくるおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら、必要な道具や材料を用意し、工夫しておもちゃをつくっている。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> [単元2] もっと くふう しよう！（3時間） </div>		
<p>○自分がつくったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりする。</p> <p>○友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、試行錯誤しながら、さらに自分たちのおもちゃの機能が高まるように改良する。[本時]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じおもちゃをつくる子ども同士でグループをつくっておく。 ・おもちゃの機能を高めるために、繰り返し試したり、比べたりして、試行錯誤しながら取り組むための、十分な活動時間を確保する。 	<p>【思考・表現】</p> <p>②どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくるとともに、工夫したことを友達と教え合っている。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りに改良できない児童は、友達のおもちゃを見たり、友達の工夫を参考にしたりするように促す。 ・輪ゴムの数を増やすなどの工夫をしている児童には、その気づきを価値づけ、自覚化させる言葉かけを行うとともに、友達に紹介させるようにする。 ・自然現象の中のきまりやその不思議さに気付かせたい。 	<p>【気づき】</p> <p>①条件を変えるとおもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中の決まりやその不思議さに気付くとともに、自分や友達のおもちゃのよさに気付いている。</p>
<p>〔単元3〕 あそび方を くふうしよう！（6時間）</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ○みんなで楽しく遊ぶためのルールや遊び方、準備することなどについて話し合う。 ○みんなで遊ぶために、おもちゃや会場の準備をしたり、遊び方の紹介パンフレットなどを作ったりする。 ○遊びながらおもちゃを改良したり、さらに楽しくするためのルールを考えたりする。 ○みんなで遊んだり、友達に教えてもらったりしたことを振り返り、記録カードなどに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じようなおもちゃをつかった児童同士をグループにするなどして、みんなで楽しく遊ぶための工夫やルールなどを考えさせるようにする。 ・遊びコーナーを運営する側と、遊ぶ側とに分かれて遊んだり、1年生を招待して一緒に遊んだりするなど、みんなで楽しく遊ぶ方法を考えさせたい。 	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>②自分たちがつくったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに関心をもち、道具などの準備や後片付け、整理整頓などをしようとしている。</p> <p>【思考・表現】</p> <p>③みんなで楽しく遊べるように、遊びのルールを考え、それを言葉や掲示物などで、みんなに伝えている。</p> <p>【気づき】</p> <p>②おもちゃを改良したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友達と楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。</p> <p>【気づき】</p> <p>③遊び方を工夫したり、みんなで楽しく遊んだりできる自分たちのよさに気付いている。</p>

5 本時の学習（5／12時間）

（1）目標

- ・友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりする活動を通して、条件の変化で動きが変わる不思議さや面白さに気づき、自分とは違った友達のおもちゃの良さにも気付くことができる。

（2）準備物

おもちゃづくりの材料、設計図ワーク、（ホワイトボード）

（3）展開

学 習 活 動〔発問（★）〕	学習活動への支援（○）と評価（◆）
<p>1. 本時のめあてを確認する。</p>	<p>○前時で友達と比べたり競争したりして遊んだ様子を想起させ、友達と違いがあったことを思い出させる。</p>
<p>おもちゃのうごきをパワーアップさせよう！</p>	
<p>2. パワーアップさせるために必要なことを各グループで教え合い改良する。</p> <p>【例】ぴよんぴよんチーム ころころチーム ジャンプチーム ビヨロンチーム</p> <p>・最初にかいた設計図にパワーアップのための案をかく。【設計図用ワーク】</p> <p>★おもちゃのうごきをパワーアップさせるにはどうすればいいかな？</p> <p>3. 各グループの代表がパワーアップしたおもちゃについて発表する。</p> <p>・表現方法は自由（言葉・設計図・試す etc.）</p> <p>★友だちのおもちゃのよくなったところはどのようなところでしょう？</p> <p>4. 本時のふりかえりをする。</p> <p>5. 次時の学習の見通しをもつ。</p>	<p>○「動き」をパワーアップするにはどうすればよいかという視点をもたせるため声かけを適宜行う。</p> <p>○自力で工夫を考えることが困難な児童には、友達の工夫を見せてもらって参考にするよう促す。</p> <p>◆どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくるとともに、工夫したことを友達と教え合っている。</p> <p>【思考・表現】 発言・ワーク</p> <p>◆条件を変えたとおもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中の決まりやその不思議さに気付くとともに、自分や友達のおもちゃのよさに気付いている。</p> <p>【気づき】 発言・ワーク</p> <p>○発表して終わるのではなく、動きの変化に注目して改良できているグループを全体の前で価値付け、次時へつなげる。</p> <p>○友だちからアドバイスをもらったり教え合ったりする中で、気付いたことや発見したことをふりかえらせる。</p> <p>○次の活動では、今日発見したことをおもちゃづくりに反映させ、さらに改良することを伝え、よりよくしていこうとする気持ちを高める。</p>

6 板書計画

