

第2学年 生活科学習活動案

日時 平成18年10月31日(火)5校時

場所 アリーナ

児童 2学年 男子48名 女子53名 計101名

指導者 T1 中澤 達也 T2 横沢 志乃 T3 相馬 芳子

1 単元名 「おもちゃランドをつくろう」

2 単元について

(1) 単元設定の理由

本単元は、学習指導要領の第1学年及び第2学年の内容(6)「身の回りの自然を利用したり、身近にある物を使ったり等して遊びを工夫し、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」を受け、風・水・太陽等の自然エネルギーや身近な物を利用して動くおもちゃを作ったり、作ったおもちゃで遊んだりする活動をとおして、身近なエネルギーの存在を意識させながら、おもちゃを工夫して作る喜びや友達と活動することの大切さを感じとらせたいと考え設定した。

また、単元全体をエネルギー環境学習の内容として位置付けるとともに、これまでの児童の経験を生かしながら遊びに十分浸らせることができるように構成を考えた。

(2) 児童の実態

児童は、これまでに「自然となかよし」で「太陽」「水」「風」「雪」「氷」と直接触れ合いながらいろいろな遊びを体験してきている。その中で、自然エネルギーを実感し、その存在と有用性について気付き始めている。しかし、これまでの遊びは、自然そのものに触れながら遊ぶものが多く、「かげふみおに」のように道具を使わずに遊んだり、ペットボトルやトレイ等をそのまま使って浮かべたりと、おもちゃといえる物を使った遊びは少なかった。本格的におもちゃを作ったのは、1年生の時の「風」で遊ぶ活動であるが、風輪やビニルだこのように単純な構造のもので、おもちゃを改良して遊ぶというところまではいかなかった。

おもちゃに関する予備調査結果から、全員がおもちゃ作りを経験しているものの、作ったおもちゃの大部分が、生活科や図画工作で取り組んだ風や空気を使ったおもちゃであることが分かった。しかし、中には、長期休業等にゴムや光、電池等を使っているいろいろなおもちゃ作りに取り組んだ児童もいた。「どんな動くおもちゃを作りたいか」という問いに対しては、風車やゴム鉄砲、船が上位を占め、風やゴム、水の動力に着目している児童が多かった。「動くおもちゃを作ったら、友達とどんな遊びをしたいか」という問いに対しては、おもちゃを動かして競争して遊びたいという児童がほとんどであった。

また、児童は、これまで様々な機会において学年全体で取り組む学習をしてきている。3学級を2グループに分けて活動させたり、希望をもとにしたグループで活動させたりと、そのときの児童の思いや場の設定、安全性等を考慮して編成してきた。そのことにより、学級の枠を越えてたくさんの友達をつくり、協力して積極的に活動しようとしている児童が増えてきている。しかし、まだ親しい友達とだけとしか活動しようとならない児童もあり、たくさんの仲間と触れ合う交流の機会を設定する必要がある。

児童は、2年生の生活科の学習をとおして、学校内から身近な地域へと活動範囲を広げ、様々な人々とのかかわりを大事にするようになってきた。また、興味や関心をもって積極的に課題に取り組もうとしている児童が増えてきている。しかし、具体的に何をどのようにしたらいいのか分からなかったり、既習の学習や生活経験を生かして自分で考え判断することができなかったりする等、指導者の支援を常に待っている児童も見受けられる。そこで、グループ活動のよさを生かしながら、きめ細かな支援を行う必要がある。

(3) 指導にあたって

本単元では、学年全体で学習を進めるため、自分の希望するおもちゃを作るグループを編成する。様々なアイデアをもつ児童がたくさん集まり、楽しく活動する中で学年の交流を図る機会とする。児童の願いや思いが生かされるようグループ編成には、特に配慮していきたい。また、学級での活動と学年全体での活動がうまくつながるよう、学級間での連絡を取り合いながら調整して進めていく。また、複数のグループを3人の指導者で役割分担することによって、広がりのある児童の活動へ支援していくことが可能になると思われる。T1、T2、T3は、それぞれいくつかのグループを担当するが、T1は全体を把握し活動を進め、T2・T3は複数のグループを担当して配慮の必要な児童を中心に支援していく。

「つかむ」段階の「見つけよう！うごくおもちゃ」では、これまでのおもちゃ作りの経験や新たに発見したアイデアを出し合いながら、おもしろい遊びを見つけ、これから作っていく動くおもちゃの方向性を決めていく。ここでは、おもちゃなら何でもということではなく、動くおもちゃに限定し、動力に着目して、作りたい物毎にグループを編成する。そして、おもちゃランドを作って遊ぶという最終目標に向かって、学級の枠をはずして集まった児童が協力し合って活動することを確認していく。

「かかわる」段階の「おもちゃランドをつくろう」では、動くおもちゃをグループの計画の下に作っていく。材料は、リサイクルコーナーで収集してきた物を利用し、不足している物は、自分達で探してくることとする。児童が、自分達の思いを生かしておもちゃが作れるよう、材料や道具、技能的な面での支援を行う。この活動により、教えたり、教えられたりといった友達とのかかわりも大切にしながら、協力して物を作っていき喜びを味わわせたい。

「おもちゃランドであそぼう」では、一人一人の児童が夢中になって活動し、ウキウキワクワクするような場にしたい。グループ毎におもちゃショップを作り、いろいろなおもちゃで遊んで分かったことや気が付いたこと等を発見カードに書かせ、掲示していくようにさせる。

「まとめる」段階「ありがとう！おもちゃランド」では、これまでの活動のまとめとして、楽しかったことや気が付いたこと等を絵や文で表現することによって意識化を図る。さらに、「おもちゃランド」という場で友達と仲良くかかわりながら楽しく活動できたことに感謝の気持ちをもたせ、おもちゃランドの後始末をさせる。その活動をとおして、物の大切さについても気付かせるようにする。

(4) エネルギー環境学習の視点

本校のエネルギー環境学習における低学年の学習は、「自然エネルギーの体感」というテーマで進められている。具体的には、自然や身近にある物から五感を使ってエネルギーや環境について気付きをもち、さらに、身近にある物を大切に作る行動・実践に結び付けようとするものである。

る。

本單元では、これまでのエネルギー環境学習や日常の経験を生かし、「水」「風」等の自然エネルギーと、「ゴム」「ばね」等の身近な物が作り出すエネルギーを使って動くおもちゃを作らせることで、遊びながらエネルギーの違いや有用性に気付くことができると考える。特に、動くおもちゃを「より速く」「より遠くに」「より長く」等のめあてをもって、「ためす」「作り直す」といった活動の工夫をさせ、その中からエネルギーについて気付くようにさせていく。

(5) 研究仮説とのかかわり

ア 仮説 について

- ・ 活動のきっかけを作る遊び体験

これまでのおもちゃ作りの経験やアイデアを出し合いながら、これから作っていく動くおもちゃに関心をもたせ、活動の契機とする。その際、話し合うだけでなく、遊び体験もさせていく。

- ・ 動くおもちゃを作って遊ぶ活動

物を動かす力に着目して動くおもちゃを作り遊ぶ。さらに、それぞれのめあてに向かって改良する。友達と試行錯誤を繰り返しながら、楽しいおもちゃ作りができるようにさせる。

- ・ おもちゃランドの活動

グループ毎におもちゃショップを作り、スタッフ役とお客さんの役を交互に体験する。スタッフにおいては、自分達の作った遊びを広める活動になり、お客さんにおいては動かすおもちゃで遊ぶ体験を増やすことになると思われる。

イ 仮説 について

< 課題意識を高めていくために >

- ・ 学級の枠を外し、作りたいおもちゃ別のグループを作り、それぞれのグループで具体的な課題に向かって活動できるようにする。

< 課題を追究するために >

- ・ グループやショップを作り、アイデアを出し合い、教え合ったり、助け合ったりしながら、かかわり合って学習できるようにする。
- ・ 「おもちゃランドをつくろう」では、うまく交流できるように事前にスタッフ役とお客さん役の練習をさせ、活動への自信をつけさせる。また、ショップの宣伝活動をさせることによって、ショップ回りの見通しをもたせる。
- ・ 個人の発見や工夫を友達に広めることができるようにするために発見カードに分かったことや気が付いたことを書かせる。どんどん貼り付けられることによって、スタッフもお客さんも活動に励みが出てくると思われる。また、個々の児童の活動の様子を把握したり、次の活動に生かす材料としても活用する。おもちゃで遊ぶ楽しさだけでなく、お互いのよさを認め合えるような発表や動かす力について気付きが出てくるように支援する。
- ・ 物作りがすぐできるよう、ペットボトル・牛乳パック・トレイ等の廃材をリサイクルコーナーに集めておく。おもちゃ作りのヒントになったり、活動の広がりにつながると思われる。たくさんの材料があるので、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃ作りをする際には、失敗を恐れずやり直しができると思われる。また、廃材がおもちゃに利用できることに気付かせ、さらに、物を大切に作る心につなげていく。

3 単元の目標

今までの経験や日常生活の中で感じたことや自然にかかわる生活から思いついた遊びを考えて楽しむことができるとともに、おもちゃ等を作って遊びを工夫したり、協力したりして楽しむことができるようにする。

○ 生活への関心・意欲・態度

- ・ 自分がやりたいおもちゃ作りを選択して、意欲的に「おもちゃランド」の準備をしたり「おもちゃランド」を楽しんだりする。
- ・ ペットボトル、牛乳パック、空き容器等の廃材がおもちゃ遊びに利用できることを知り、リサイクルに関心をもつ。

○ 活動や体験についての思考・表現

- ・ 自分のめあてに合うように、おもちゃを試行錯誤しながら作ったり、特性を生かした遊び方を工夫したりできる。
- ・ 「おもちゃランド」の活動や体験をとおして、気付いたこと、工夫したこと、楽しかったこと、よかったことなどを言葉や絵で表現することができる。

○ 身近な環境や自分についての気付き

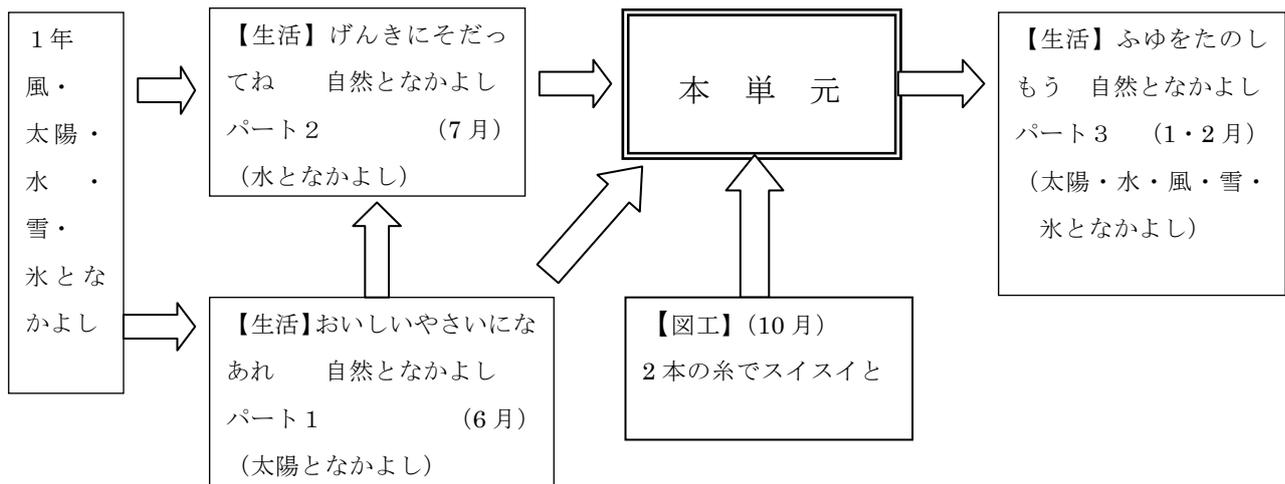
- ・ おもちゃを作ったり遊んだりすることとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付く。
- ・ 「おもちゃランド」の活動をとおして、自分の活動に自信や満足感をもち、自分のよさや友達のよさに気付く。

4 活動計画と評価規準（15 時間）※体験的な活動

段階	時	小単元 主な学習活動	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
つかむ	4	見つけよう！うごくおもちゃ ・動くおもちゃを思い出す。 (2) (学級) ※今までに作った動くおもちゃで遊ぶ。	動くおもちゃを調べたり作り出したりすることに関心を持ち、進んで計画を立てようとしている。	今までに作った動くおもちゃでの遊びをとおして、新たな動くおもちゃを考えられることができる。	今まで作った動くおもちゃ遊びをとおして、どんな力で動いているかに気付く。
		・どんなおもちゃを作るかを考える。(1) (学級) ・グループに分かれての話し合いをする。(1) (学年・グループ・TT)	自分がやりたいおもちゃ作りを選択して、協力し合って動くおもちゃ作りの準備をしようとしている。	どんなおもちゃを作りたいか、どんな材料が必要かを考えることができる。	身近にある廃材を動くおもちゃ作りに生かせることに気付く。
かかわる	7	おもちゃランドをつくろう ・グループで考えた動くおもちゃ作りをする。(5) (学年・グループ・TT) ※作りながらためし遊びや工夫して作り直しをする。	協力し合って、材料を準備したり作ったりしている。	試行錯誤を繰り返しながらおもちゃを作ったり、特性を生かした遊び方を工夫したりできる。	おもちゃを作り、ためし遊びをとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付く。
		・おもちゃランドの準備をする。(2) (学年・グループ・TT)	協力して自分達のショップの準備をしている。	みんなが楽しめる遊び方を考えることができる。	

か か わ る	2	おもちゃランドであそぼう ・スタッフとお客さんに分かれて1回目の遊びをする。(1) (学年・グループ・TT) ※おもちゃランドでの活動をする。	意欲的におもちゃランドで楽しもうとしている。		おもちゃランドでの遊びをとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付く。
		・スタッフとお客さんに分かれて2回目の遊びをする。(1) 本時 (学年・グループ・TT) ※おもちゃランドでの活動をする。		不思議を発見したり、気が付いたことを発見カードに書いたりすることができる。	
ま と め る	2	ありがとうおもちゃランド ・おもちゃランドで遊んだことを振り返る。(2) (1時間は学年全体の中での振り返りを行い、後の1時間は、学級でそれぞれ個人の振り返りを行う。)	今までの活動を振り返って、思い出して自分なりの言葉で書くようとしている。	気が付いたこと、工夫したこと、楽しかったこと、よかったことなどを振り返りカードに書くことができる。	おもちゃランドの活動全体をとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付いたり、自分や友達のよさに気付く。

5 学習の関連



6 本時の指導

(1) ねらい

- ・不思議を発見したり、気が付いたことを発見カードに書いたりすることができる。

(活動や体験についての思考・表現)

- ・遊びをとおして、風・水・空気・ゴム等の働きで物が動くことに気付く。

(身近な環境や自分についての気付き)

(2) 本時の評価の観点と具体的評価規準

	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する児童への手立て
活動や体験についての	不思議を発見したり、気が付いたことを発見カードに書いたりしながらお互いのよさを認め、より	不思議を発見したり、気が付いたことを発見カードに書いたりすることができる。	一緒に活動をし、具体的にどんなところがおもしろかったり、不思議だったりしたかを聞

思考・表現	遊びを工夫することができる。		きながら、気付いたことを一つでも書くことができるように声がけをする。
身近な環境や自分についての気づき	どうすれば、より動いたり飛んだりするのかを考えながら遊び、物を動かす力に気付く。	遊びをとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付く。	どうすれば、動いたり飛んだりするのかを確認しながら遊べるように声がけをする。

(3) 展開

段階	学習活動	教師の指導支援と評価 (☆)	教材・資料
つ か む 3 分	1 前時を想起し本時の活動内容を知る。(一斉) 2 本時のめあての確認をする。(一斉) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">おもちゃランドであそぼう</div>	<ul style="list-style-type: none"> 「こんなことをしたよ」「～が楽しかった」「もっと～したい」という前時での活動を振り返りながら、1時間目～2時間目への意欲につながるような導入にする。 2時間続きの活動なので、遊びから気付いたことをたくさん発見できるように促す。 活動の見通しがもてるように、めあてや活動の流れを掲示しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> 本単元の流れの紙板書 めあての紙板書 発見カード 個人でまわるショップ(コース)の確認用紙
か か わ る 32 分	3 約束、役割などを確認し活動の見通しをもつ。(一斉) 4 おもちゃランドで活動する。(グループ) ①ショップの準備をする。 ②ショップとお客さんに分かれて活動をする。(活動タイムその1) ③15分後にショップとお客さんが交替する。(活動タイムその2)	<ul style="list-style-type: none"> T1は進行と今日の学習の流れを、T2,T3が約束や役割の確認等を担当し進める。 初め、T1は全体の児童の活動を、T2,T3はグループの半分を分担し活動の様子を見るが、最終的には3人で全体の児童の活動や様子を見て声がけや支援をする。 発見カードは各ショップに貼り、友達の発見を広められるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">☆不思議を発見したり、気付いたことを発見カードに書いたりすることができる。</div>	<ul style="list-style-type: none"> 約束や役割の紙板書 修理コーナーのセット 発見カードを貼るボード
ま と め る 10 分	5 本時の活動の感想を発表する。(一斉) ・遊んだことをお客さんの立場からを中心に気付いたことの感想を発表する。 6 本時の振り返りと次時の活動内容について知る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">☆遊びをとおして、風・水・空気・ゴム等の力で物が動くことに気付く。</div> <ul style="list-style-type: none"> 発見カードに書けなかったことでも気付いたことを発表したり、活動したことを実際にやってみせたりしながら、本時をまとめられるように促す。 次時は、学習全体の振り返りをしていくことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 発見カードを貼ったボード