

第2学年 生活科学習指導案

日 時 平成26年10月10日(金)6校時
場 所 多目的2教室
児 童 2年2組 男子14名 女子11名 計25名
指導者 石川玲子

1 単元名 「作ろう おもちゃランド」

「作って ためして」 せいかつ下~なかよしひろがれ~ (教育出版)

2 単元について

(1)児童について

児童は、1年生の時に2年生に「おもちゃランド」に招待され、様々な手作りおもちゃに触れ、楽しんで遊ぶ体験をしている。また、生活科「ふゆとなかよし」の単元において、昔遊び(竹トンボ、めんこ、こま、凧、あやとり、だるま落とし、お手玉、羽子板、けん玉)をし、友達とルールを決めて遊んだり、競い合っ

て遊んだりしている。
2学年になって「生きもの 大すき」の単元では、自分で飼った生き物の秘密をクイズ、パズル、すごろく、紙芝居などの方法で違う生き物を飼っていた友達に発表する活動を行った。

手作りのおもちゃについてつくったことがある児童が多く、遊びに使う物をつくることに興味をもっている。しかし、紙を切ったりまるめたり、箱を組み立ててつくったものなどに限られており、ゴムや磁石などを使って動くおもちゃをつくった経験は少ない。

(2)学習材について

本単元は、学習指導要領生活科の内容(6)「自然や物を使った遊び」をもとに単元を構成し、内容構成の具体的な視点としては「ケ 遊びの工夫」「イ 身近な人々との接し方」を位置付けて単元を構成している。

身の回りにあるいろいろな材料(紙、空き箱、ストロー、割り箸、輪ゴム、磁石など)を利用しておもちゃづくりを工夫したり、遊び方を工夫したりして、みんなで楽しく遊ぶことを通して、おもちゃをつくる楽しさや、友達と活動することの楽しさに気付くことができる単元である。また、遊びを考えたり、さらに楽しいおもちゃにするため自分なりに工夫したりして、それを素直に表現する活動を通して活動や体験についての思考・表現を高め、「またやりたい。」という思いや「友達と一緒に遊びたい。」という願いが生まれ、主体的に学習活動に取り組んでいくようになっていく価値ある単元であると考えられる。

(3)指導にあたって

指導にあたっては、活動全体を通して、学習を振り返ったことを基にして次時に向けてめあてをもてるようにし、活動に意欲的に取り組めるようにしていきたい。また、1年生や園児をおもちゃランドに招待することを大きな目標として活動することで、楽しんでもらうための工夫を同じグループの友達と考えたり、協力して準備をしたりするなど主体的に活動に取り組めるようにしていきたい。

単元の導入では、身近にある物を使ったゴムや磁石、おもりの力を利用したおもちゃで遊ぶ場を設定する。活動の中で、身近にある材料の特性や友だちと一緒に遊ぶ楽しさを十分に味わわせたい。

遊びや遊びに使う物を工夫してつくる際には、「比べる」「繰り返す」「試す」などの活動を行い、試行錯誤しながら活動していくことを大切にしたい。

これらの活動を通して、友だちとの相違点や共通点などに気付かせるとともに、互いの気付きを交流することにより、気付きの質を高めたい。気付きの質を高めるために「見つける」「比べる」「たとえる」「理由付け」といった教師の声掛けをすることで動きの面白さや友達と遊ぶ楽しさ、工夫する喜びに気付かせたい。また、より楽しく遊べるようにアドバイスし合いながらおもちゃを改良したり、一緒に遊んだりする中で、友だちとかかわり、協力して活動する楽しさを感じさせたい。

3 単元の指導目標と評価規準

【目標】

身近にある物を使って動くおもちゃを工夫してつくり、おもちゃづくりや動くおもちゃを使ったおもちゃランドの遊びを通して、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。(6)

【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
・身近な物を利用してつくった動くおもちゃやその遊びに関心をもち、みんなで楽しく遊ぼうとしたり、1年生や園児に遊びを楽しんでもらおうとしたりしている。	・身近な物を利用して動くおもちゃを考えたり、その遊びに使う物を自分なりに工夫したりしておもちゃランドをつくって遊んだり、1年生や園児に楽しく遊んでもらうための準備をしたりしている。	・動くおもちゃの動きの面白さや不思議さ、その遊びに使う物をつくる面白さ、みんなで遊ぶ楽しさや1年生や園児に楽しんで活動してもらった喜びに気付いている。

4 単元の「学びのプロセス」の構想 (18時間)

【指導過程】

【問題解決の流れ】と【主な学習活動】

第1次 (3時間)
「おもちゃランド」を想起し、つくりたいおもちゃについて話し合い、制作への意欲を高める。

【関心・意欲・態度】

自分がつくりたいおもちゃを決めて計画書を作成し、必要な物を準備する。【思考・表現】

動くおもちゃで遊ぼう。作ろう！おもちゃランド。
○動くおもちゃで遊んで、つくってみよう。
○身近な物を使って、動くおもちゃをつくってみよう。
計画を立てよう。
○つくりたいおもちゃを決めて、計画書をつくろう。

- ①身の回りの物でつくったおもちゃのいくつかで遊んでみて、つくってみたいという思いをもち、実際に作ってみる。
- ②つくったおもちゃで友達と遊んだり、遊んで楽しかったことや気付いたことを紹介し合ったりする。
- ③おもちゃランドで遊ぶ動くおもちゃを決めて計画書をつくり、材料や道具を準備する。

第2次 (3時間)
計画書をもとに、手順を考えておもちゃ作りをする。

【思考・表現】

【気付き】

動くおもちゃをつくろう。
○つくるときに気をつけることを確かめよう。
○計画書を見て、おもちゃをつくろう。
○つくったおもちゃで遊んでみて、もっとおもしろいおもちゃにしよう。

- ④⑤⑥材料を集めて、つくって、遊んで試して、さらに工夫する。

第3次 (5時間)
つくったおもちゃを動かして、試したり遊んだりして、もっとよくするために工夫する。

【思考・表現】

【気付き】

作ったおもちゃのレベルを上げよう。
○動きの似ている友達とおもちゃで遊んでみよう。
○友達のおもちゃと比べたり、競争したりしてみよう。
○おもちゃのレベルを上げるにはどうしたらよいか考えよう。
○レベルアップの方法を確かめよう。

- ⑦⑧動きの似ているおもちゃで遊んでみる。友達と比べたり、競争したりする。
- ⑨動きの似ているおもちゃをつくっている友達と一緒にどうすればレベルアップできるか考えて、自分なりの工夫を見つける。
- ⑩レベルアップの方法をやってみる。【本時】
- ⑪動くおもちゃの手直しをする。

第4次 (7時間)

おもちゃランドの準備について話し合い、準備をする。

【関心・意欲・態度】

1年生や園児を招いて、おもちゃランドをする。

【気付き】

活動を振り返り、楽しかったことや考えたこと、感じたことを表現する。

【思考・表現】

おもちゃランドを作って、1年生や幼稚園・保育園の子たちを招待しよう。

○おもちゃランドをひらくための準備を考えよう。

○1年生や幼稚園・保育園の子たちが楽しく遊ぶにはどうしたらいいか考えよう。

○おもちゃをつくったり、おもちゃランドをしたりして、感じたことを交流しよう。

⑫1回目のおもちゃランドの準備をする。

⑬⑭1年生を招待しておもちゃランドをする。

⑮2回目のおもちゃランドの準備をする。

⑯⑰園児を招待しておもちゃランドをする。

⑱活動を振り返り、楽しかったことや考えたこと感じたことを表現する。

5 本時の指導 (10/18)

(1) 目標

○なめらかな動きや上手な動きへの思いや願いをもって、比べたり、試したりしながら動くおもちゃを工夫してつくろうとする。

(2) 展開

段階	学習活動	教師の支援と評価	準備物等
つかむ 2分	<p>1 前時の学習を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃをもっとよくしたい。 <p>2 本時の課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>おもちゃをレベルアップするさくせんをたしかめよう。</p> </div>	<p>★手立て2 (対話) 手立て3 (「課題設定」と「評価活動」)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を試す場と全体で話し合う場を分けるような環境の工夫をする。 <p>★動くおもちゃがさらによくなるための方法を試し、工夫する場であることを全体で確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・紙板書
学び合う	<p>3 見通しをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・帆を大きく、風を強く当てたらよい。 《帆かけ車》 ・坂道の角度を急にしたらよい。 《坂道コロコロ車》 ・長いゴム、ゴムの本数を増やせばよい。 《ロケット》 ・大きな金属にすればよい。 《魚釣り》 ・おもりを軽くして、ビニール製にすればよい。 《パラシュート》 ・大きな硬い紙で作ればよい。 《カエル》 </div> <p>4 作戦を試す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「試し」に使う材料を予め用意し、使いやすく設置する。 ・同じ動きをするおもちゃで試す場をつくっておく。 <p>★友達と一緒に試したり、比べたり、相談したりできるような作戦を仕組む。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・メジャー ・踏切り板 ・うちわ ・改良に必要な材料 (・輪ゴム ・磁石 ・クリップ ・厚紙 ・ビニール風呂敷など)

<p>ふかめる</p> <p>38分</p>	<p>・見つけた気付きや工夫を伝え合う。</p> <p>5 試して分かったことを交流する。</p> <div data-bbox="252 741 823 1137" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・帆を大きく、風を強く当てると、多くの風をとらえる。 ・角度が急なほど、速く進む。 ・磁石につくものとつかないものがある。 ・空気をたくさんつかまえると空中にいられる。 ・長いゴムは力が弱く、ゴムの数を増やすと力が強くなる。(ゴム→縮む力) ・紙を厚くするともどる力が強くなる。 </div> <p>6 自分の作ったおもちゃを改良したり、さらに試したりする。</p>	<p>・作戦を試せずにいる子には、試す手順が書いてあるカードを渡してそれを見ながらやるようにさせる。また、二人以上で確かめるような場面を設定する。</p> <div data-bbox="852 353 1299 674" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈評価〉 動きの似ているおもちゃの友達と、よりよくするための方法を比べたり、試したりしながら工夫しようとしている。</p> <p>【思考・表現】 〈評価方法〉行動観察・発言・ワークシート</p> </div> <p>・試して分かったことをワークシートに簡単にまとめさせるようにする。</p> <p>・分かったことを全体で確認し、友達の工夫点のよさに気付かせるようにする。</p>	<p>・ワークシート</p>
<p>ひろげる</p> <p>5分</p>	<p>7 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習の反省，感想。 <p>・次時の学習の確認</p>	<p>★振り返りの視点を与え、作戦を友達と一緒に行って、「おもちゃをよりよくする方法が見つけたこと」や「気付き」「一緒にやることのよさ」についてカードに書かせる。</p> <p>・最後の手直しを行い、いよいよおもちゃランドに1年生を招待するための準備が始まることを伝える。</p>	<p>・振り返りカード</p>

(3) 板書

か おもちゃをレベルアップするさくせんをたしかめよう。

さくせん (※例)

ほかけ車 グループの さくせん	さかみち コロコロ車 グループの さくせん	つりゲーム グループの さくせん
パラシュート グループの さくせん	ゴムロケット グループの さくせん	カエル グループの さくせん

見つけたくふう

※試した結果をもとに、それぞれのグループの分かったことを記述する部分。

たしかめる方ほう

- ・作せんをやってみる。(はかる・きそう・くらべる・数える・かえる)
- ・よい方ほうを見つける。
- ・分かったことをワークシートに書く。

(4) 座席表

D グループの試
しの場

E グループの試しの場

F グループの試しの場

材料置き場

C グループの試
しの場

F グループ

E グループ

D グループ

C グループ

B グループ

A グループ

黒

板

B グループの試しの場

A グループの試しの場