

## 第2学年 生活科学習指導案

日 時 平成30年11月7日(水) 6校時  
場 所 2年生教室・ホール  
児 童 2年生(男子17名 女子18名 35名)  
指導者 守屋 恵里

### 1 単元名 おもちゃランドをひらこう

### 2 単元について

#### (1) 児童について

子どもたちは、昨年「秋のおもちゃ作り」の学習において、自然のものを生かした簡単なおもちゃ作りを行った。そして、保育園の園児を招待し遊ばせた。「相手が楽しめるようなものを作りたい」「喜ばせたい」という思いをもって活動することを経験している。また、2年生になってからは、1年生に校舎案内をしたり、朝顔の種をプレゼントしたりしてかかわりをもってきた。

今回の「おもちゃランドをひらこう」においては、すでに4月から「去年自分たちが2年生に招待してもらって楽しませてもらったことを、自分たちも1年生にやってあげたい」という強い思いをもってしている。

しかし、子どもたちは、既製品のおもちゃで遊ぶことが多く、自分たちが作ったもので遊んだり遊び方を工夫したりする経験が少ない実態がある。また、年下の子とうまくかかわれない様子や、日常生活の中でも自分の立場でばかり考えて物事を進めてしまう様子も見られる。

よって、この単元で、自分たちで工夫しておもちゃを作って遊ぶ面白さや、相手のことを考えて遊びを工夫することのよさに気付かせていきたい。その過程において、他者の意見を尊重したり、折り合いをつけながら活動したりする態度も身に付けることができるようにしたい。

#### (2) 学習材について

本単元では、身近にあるものを利用して、遊びに使うものを工夫して作ったり、遊び自体を工夫したりすること、また、その過程を通して、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くと共に、みんなで遊びを楽しむことができるようにすることがねらいである。

1年生を招待して一緒に遊ぶために、相手のことを考えながらおもちゃを作ったり作りかえたり、遊びを工夫したりすることは、自分の成長や、自分ができるようになったことを実感し、自分の良さに気付く上でも大切である。

今後、自分たちの生活を自分たちでよりよいものにしていこうと工夫したり、相手の立場に立って考えて物事を進めたりしていくことができるようにする。

#### (3) 学習指導要領の指導目標及び内容

身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫して作ることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。【内容(6)】

#### (4) 指導にあたって

1年生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思いや願いをもちながら主体的に活動に取り組めるようにしていきたい。

おもちゃの種類においては、できるだけ制限を設けずに、作りたい物を作れるようにする。その中で、よりよいおもちゃ作りが展開されるように、グループや全体での交流を適宜取り入れていく。

友達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。毎時間の振り返り及び次時の活動の見通しをもたせる場面、そして第10時・第13時における遊び合いの場面では、気付きの質を高めるための手立てとして付箋を用いる。活動を通して気付いたことを付箋に書き表し可視化することにより次の2点の効果が得られると考える。

- ①自分の思いや考えが明確になり、自覚化できる。
- ②友達の意見を比較検討しやすく、よりよい物にする見通しが持ちやすくなる。

単元の終末では、1年生のために試行錯誤を重ねながら友達と協力しておもちゃを作り上げた自分の頑張りや成長に気付くことができるようにする。

### 3 単元の目標と評価基準

身近にあるものを使っておもちゃを作り、友達と意見を出し合ったり工夫を教え合ったりしながら改良することを通して、おもちゃのおもしろさや不思議さを実感するとともに、みんなで遊びを楽しむことができる。

知識及び技能の習得	思考・判断力・表現力などの育成	学びに向かう力・人間性等の涵養
遊びや遊びに使うものをつくる面白さ、みんなで遊ぶ楽しさやよさに気付いている。	身近な自然や物を利用して遊びを考えたり、遊びに使うものを自分なりに工夫したりして、それを言葉や制作など自分なりに表現しようとしている。	身近な自然や物を利用した遊びに関心をもち、みんなで楽しくつくったり遊んだりしようとしている。

### 4 単元構想図 次項

5 本時の指導（本時 25分+14時間目） ※公開は25分後からとする。

(1) 目標

みんなのおもちゃに興味・関心をもち、楽しく遊ぶ中で、「おもちゃランド」を楽しくするための工夫などに気づき、友達に伝えることができる。

本時について

改良を加えたおもちゃでの遊びを体験する。「よい点」「改善した方がよい点」という大きな2つの視点を基に、「遊びのルール」や「人とのかかわり方」などについても気付くことができるようにする。付箋カードを用いて、気がついたことを相手に伝える。授業の後半では、自分たちで気付いたことや友達から出された意見をもとに、次の活動でどのように改良していくのかをグループごとに検討する。

(2) 展開

	学習過程	児童の学習活動	教師の指導・支援
導入 (5分)	1 本時の意欲を高める。 2 本時の活動を確認する。	・前回までの活動内容を想起し、本時の見通しをもつ。	・前時までの様子が一目で分かるように紙板書で示す。 ・子どもたちがよりよいランドにしたいと思っていることから、本時の課題へとつなげる。
<p>もっともったのしくなる ひみつを見つけよう。</p>			
展開 (20分)	3 他グループのコーナーで遊ぶ。 ① 前半の遊び 	・グループごとに、前半と後半の人数を分け、順番に遊びを体験する。  【遊ぶ側】 ・他グループの遊びを体験する。  ・遊んで気付いたことを付箋に書いて、相手のグループに伝える。	・遊びにしっかりと向かうことで新たな気づきが生まれるように、遊ぶ時間を確保する。  ・改善につながる考えに気付くことができるように遊ぶ際の視点を与える。
公開授業	② 後半の遊び 	【迎える側】 ・自分たちの遊びについて説明したり、一緒に遊んだりする。  ・友達が遊んでいる様子から、気付いたことなどを記録しておく。	・それぞれの気づきを付箋に記録させる。可視化することで、グループでの話し合いが深まるようにする。
展開 (40分)	4 改善点を話し合う。 	・自分たちで気付いた改善点や友達からもらった意見をもとにして、もっと楽しくなる秘密を話し合い、次の活動の見通しをもつ。	・各グループの改良点が明らかになるように、付箋に書かれていることを比較したり分類したりしながら話し合いを進めるようにする。
終末 (5分)	5 本時の活動を振り返る。	・本時の活動を振り返り、カードに記入する。 ① もっと楽しくする方法に気づき、伝えることができたか。 ② 分かったこと・気付いたこと ・振り返ったことを友達と交流する。	・視点をもとに振り返らせ、わかったことなどを実感できるようにする。 ・子どもたちの思いを価値付け、次時への意欲へとつなげる。

(3) 評価基準

ねらいを達成している児童	努力を要する児童への支援	評価方法
楽しく遊び合いながら友達や自分のおもちゃの良い点や改善点に気付くことができる。また、自分たちの遊びのよさや改善点が分かり見通しをもつことができる。	視点をもとに問いかけることにより、良い点などを見つめることができるようにする。	・付箋への書き込み ・つぶやきや発言