

# 1・2年生活科学学習指導案

平成26年10月7日(火) 公開授業1

場所 視聴覚室

児童 1年 男子2名 女子1名 計3名

2年 男子4名 女子3名 計7名

特別支援学級 2年女子1名

指導者 宮野 智子 小船 一美

1 単元名 うごくうごくわたしのおもちゃ(あたらしいせいかつ下 東京書籍)

小単元 みんなであそぼう

2 単元について

(1) 教材について

本単元は、身近にあるものを使って動くおもちゃをつくり、友達と遊んだり工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良をすることを通して、動くおもちゃのおもしろさやふしぎさを実感するとともに、遊び方を工夫しながらみんなで遊びを楽しむことをねらいとしている。

小単元の「みんなであそぼう」は、みんなであそぶためのルールや遊び方を話し合ったり、遊びながらおもちゃを改良したりする活動を繰り返し、おもちゃに対する気付きを深めたり、おもちゃの制作や遊ぶ活動を通して友達との関わりを深めたりすることができる。さらに他学年や園児を招待するなど、関わり合う対象を広げることができ、人間関係調整能力をのばしていくことのできる単元である。

(2) 児童について

2年生の児童は、1年生のとき秋の木の実などを使って簡単なおもちゃをつくった経験がある。

1年生の児童は、身近な材料でおもちゃをつくるのは初めての経験である。

1学期に行った町探検の学習では、地域の人や同じグループの児童と積極的に関わることができた児童もいたが、関わることに消極的な児童もおり個人差が見られた。グループの話し合いは、リーダーを中心に手順表を見ながら進められるようになってきているが、自分の考えだけで勝手に進めようとする姿も見られ、指導が必要な場面もあった。また、友だちのいいところを見つけようという態度は少しずつ身につけてきているが、友達からのアドバイスを受け、自分たちの学習に活かしていく経験は少ない。おもちゃの準備の中での教え合い・話し合い・認め合いを通して、よりよい関わり方に気付くことができるのではないかと思われる。

(3) 指導について

まず「うごくおもちゃをつくろう」「もっとくふうしよう」の場面では、児童の関心・意欲を大切にし、作りたいおもちゃに挑戦させる。さらにもっとよく動くおもちゃにするために、児童同士の教え合いの場面をもち、おもちゃを改良させるようにしたい。次に、「みんなであそぼう」の場面では、ひめほたるこども園の園児を招待することで、相手意識や目的意識を持たせながら、おもちゃをつくったり、楽しめるようなルールを工夫させたりしたい。園児を招待することで、

楽しみながらおもちゃやさんの活動ができるようにさせたい。

### 3 仮説との関わり

「もっとくふうしよう」では、自分がつくったおもちゃを素材として遊んだり、友達と競争したりすることを通して友達との関わり合いを持たせるようにする。

「みんなであそぼう」では、同じおもちゃどうしでグループをつくり、おもちゃやさんの準備をする。計画書をつくる際の話し合い活動、おもちゃやさんの準備を進めるときの相談活動、1,2年で遊んでアドバイスをする活動など、さまざまな関わり合いができる。他の児童と上手に関わることはできない児童が多いので、関わり合う活動をたくさん経験することで、お互いを認め合ったよりよい関わり方ができるようになると考える。児童の考えを引き出すための補助資料として、活動計画書・振り返りカード・アドバイスカードなど視覚的な資料を準備したい。資料があることで話し合いが焦点化され、スムーズに話し合いを行うことができる。

また、園児を遊ばせる活動では、自分より年少の児童が楽しめるように、わかりやすく説明したり励ましたりしながら活動をすすめようとする中で、「人間関係調整能力」が伸びていくのではないかと考える。

### 4 単元目標

#### (1) 生活科単元目標

身近にあるものを使って動くおもちゃをつくり、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃのおもしろさやふしぎさを実感するとともに、遊び方を工夫しながら、みんなで遊びを楽しむことができる。

#### (2) キャリア教育の目標

- ・みんなのことを考えて自分の仕事や役割を行う。
- ・自分の思いや考えを伝える。
- ・人の話を最後まで聞く。アドバイスを受け入れる。

### 5 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	気付き
評価規準	・身近な材料を使って、動くおもちゃをつくることに関心・意欲を持ち、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ながらおもちゃをつくったり、楽しいものになるように考えたり、友だちのアドバイスを生かしておもちゃを改良したりする。 ・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ことで楽しく遊べるようになるというおもしろさに気付いている。 ・みんなで遊ぶ活動を通して、力を加えなくてもおもちゃが自分で動く不思議さや、自然現象の中にきまりがあるという不思議さに気付いている。

6 単元指導計画

うごくうごくわたしのおもちゃ (15時間)

活動のねらい	時数	主な活動	評価規準
<p>○うごくおもちゃをつくろう</p> <p>・動くおもちゃで遊んだり、つくったりすることに関心を持ち、動く仕組みなどを考えながら、身近にあるものを使って、自分でおもちゃをつくることができる。</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の制作した見本のおもちゃで遊ぶ。(1)</li> <li>・見本のおもちゃや教科書を参考にし、おもちゃづくりに必要な道具や材料を考えて用意し、試行錯誤しながら、自分のおもちゃをつくる。(2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●動くおもちゃづくりに関心を持ち、道具や材料などを準備して、自分でおもちゃをつくろうとしている。【関・意・態】</li> <li>●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作っている。【思考・表現】</li> <li>●身近な材料を使っておもちゃがつくれることや、自分が力を加えなくてもおもちゃが動くという不思議さに気付いている。【気付き】</li> </ul>
<p>○もつとくふうしよう</p> <p>・自分がつくったおもちゃで遊んだり、友だちと競争したり、工夫を教えあったりしながら自分なりに改良することを通して、動くおもちゃのおもしろさや不思議さに気づくことができる。</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がつくったおもちゃで遊んだり、友だちと競争したりしてみる。友だちと工夫したところを教え合うなどして、自分のおもちゃの機能が高まるように改良する。(2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●どうやったら、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、工夫したところを友だちと教え合っている。【思考・表現】</li> <li>●条件を変えることで、おもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中にきまりがあるという不思議さに気付くとともに、友達のおもちゃには、自分と違うよさがあることに気付いている。【気付き】</li> </ul>
<p>○みんなであそぼう</p> <p>・自分たちがつくったおもちゃで、遊びやルールを工夫しながら、みんなで遊びを楽しむことができる。</p>	<p>10</p> <p>本時 6/10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・園児を招待することを知り、「おもちゃやさん」の計画を立てる。(1)</li> <li>・足りないおもちゃをつくる(2)</li> <li>・遊ぶためのルールを考え準備をしたり、練習したりする。(2)</li> <li>・他のグループに遊んでもらい、良かった点、改良点をアドバイスしてもらう。(1 本時)</li> <li>・自分たちのおもちゃや遊び方を改善する。(1)</li> <li>・看板や、プログラムの準備をする。(1)</li> <li>・園児を招待して遊ぶ。(1)</li> <li>・学習の振り返りをカードに書く。(1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●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持ち、道具や用具の準備、片付け、整理整頓などしようとしている。【関・意・態】</li> <li>●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でみんなに伝えている。【思考・表現】</li> <li>●おもちゃを工夫したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友だちと楽しく遊べるようになるというおもしろさとみんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。【気付き】</li> </ul>

7 本時の学習

(1) 目標

- ・友達のおもちゃさんの良いところを見つけたり，園児のことを考えたアドバイスをしたりすることができる。【思考・判断】

(2) キャリア教育にかかわる目標

- ・友達のおもちゃさんの良いところを見つけたり，園児のことを考えたアドバイスをしたりすることができる。
- ・自分の意見を伝えることができる。

(3) 展開 (11 / 15)

段階	学習活動	指導上の留意点 (● 評価)
<p>導入</p> <p>3分</p>	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・ほかのグループのいいところを見つけよう。アドバイスをしよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・園児を迎える前のおもちゃの紹介の時間であることを確認する。短時間で行う。</li> <li>・「園児が楽しめるか」という観点でアドバイスを考えるということを強調したい。</li> </ul>
<p>展開</p>	<p>2 活動の手順を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>かつどうのしかた  <b>〈あそぶ人…ぜんはんの人〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 あいさつ</li> <li>2 せつめいを聞く。</li> <li>3 あそぶ。</li> <li>4 よかったところをつたえる。</li> <li>5 アドバイスを書いてわたす。</li> <li>6 あいさつ</li> </ol> <p>*つぎのばしょへ行く。</p> <p><b>〈あそぶ人…こうはんの人〉</b>                      前半と同じ</p> </div> <p>3 おもちゃの宣伝をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○</li> <li>○</li> <li>○</li> <li>○</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・紙板書を準備し，活動の手順を確認できるようにしておく。おもちゃコーナーにも同じものを準備しておく。</li> <li>・時間をかけずに行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px; width: fit-content;"> <p>《関わりを支える資料》…仮説(2)                      手作りの動くおもちゃ                      子どもたちが意欲的に取り組めるような素材での交流</p> </div>

27分	<p>4 おもちゃやさんで遊ぶ。</p> <p>(1) 前半児童 (8分)</p> <p>①グループで遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・説明を聞いて遊ぶ。</li> <li>・良いところを伝える。</li> <li>・アドバイスカードを書く。</li> </ul> <p>②グループで遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・説明を聞いて遊ぶ</li> <li>・良いところを伝える。</li> <li>・アドバイスカードを書く。</li> </ul> <p>(2) 後半児童 (8分)</p> <p>前半と同様</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動がスムーズにいかない児童には、具体的な言葉掛けをし、支援したい。</li> </ul> <div data-bbox="869 297 1433 499" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>《関わる活動》・・・仮説 (1) おもちゃやさんで遊ぶ。感想を伝える。 話をしっかり聞く 遊びの良いところを伝える アドバイスカードを書く</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>●おもちゃやさんの良いところを伝えているか。園児のことを考えたアドバイスができているか。【思考・判断】【キャリア】</li> </ul>
終末	<p>5 本時の活動を振り返る。</p> <p>(1) 遊んでみての感想を伝える。</p> <p>(2) 書いてもらったアドバイスの中から次の時間のめあてにしたいものを選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなでアドバイスカードを読む。</li> <li>・似ている内容を合わせる。</li> <li>・どのカードを選びたいか話し合う。</li> </ul> <p>(3) グループ毎に、選んだアドバイスを発表する。</p> <p>(4) がんばっていた友達やグループを紹介する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの話し合いの手順を黒板に示しておく。</li> <li>・話し合いが進まないグループには、選択の観点として、園児を意識したアドバイスを選ぶことを助言する。</li> </ul> <div data-bbox="869 1160 1433 1328" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>《関わりを支える資料》・・・仮説 (2) アドバイスカード 園児が遊ぶとしたらどうかという観点で書いてもらったカード</p> </div> <div data-bbox="869 1395 1433 1630" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>《関わる活動》・・・仮説 (1) グループでの話し合い どのアドバイスカードを次の活動に生かしていくか自分の意見を出して話し合う。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>●自分の意見を伝えているか。【キャリア】</li> </ul>
15分	<p>6 次時の学習について、教師の話と評価を聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選んだアドバイスを生かして、話し方やルールの見直しをして、遊ぶことを知らせる。</li> </ul>

(3) 評価規準

おおむね満足できる (B)	支援
<ul style="list-style-type: none"> <li>おもちゃやルールのおもしろさ，説明のわかりやすさなど，おもちゃやさんの良いところを具体的に伝えている。</li> <li>保育園児が遊びやすくなるようなアドバイスを書いている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>おもちゃやルールのおもしろさ，説明のしかた，はどうかなど，具体的な観点を示しながら，良かったところに気づかせたい。</li> <li>園児が遊ぶとしたら難しいところはなかったかと，相手意識を持たせながら考えさせるようにしたい。</li> </ul>

8 板書計画

おもちゃであそぼう  
めあて

ほかのグループのいいところを見つけよう。アドバイスしよう。

かつどうのじゅんじょ

1 あいさつ  
 2 あそぶ  
 3 いいところをつたえる。  
 4 アドバイスカードを書く。  
 5 あいさつ  
 \*つぎのばしょへ

グループでの話し合いのしかた

1 みんなでカードを読む。  
 2 にているカードをあわせる。  
 3 どのカードをえらぶか話し合う。

つぎの時間のめあて

グループ

グループ

グループ

グループ

9 フロアー計画

