

第2学年 生活科学習指導案

日時 平成16年10月15日(金) 6校時
児童 2年1組 男11名 女15名 計26名
指導者 山崎 育子
場所 2年1組教室

- 1 単元名 作ってあそぼう
- 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などして、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。」に基づくものである。

生き生きと遊んでいる児童の中からは、主体的に自然や物にかかわっている姿や、より楽しく遊ぼうと知恵を出し合う姿などを見ることができる。遊びに没頭することで、想像力や感情を豊かにし、表現力や生活技能を身につけていくこともできる。児童は遊びを通して、自分の思いや願いを実現し、満足感を得たり自分らしさを表出したりする。

しかし、最近、ゲームや既製品による遊びが増えるとともに、友だちとのかかわりが薄れ、遊びを作り出す場や機会が少なくなっている。そこで本単元では、身近にある物を使って遊びを作り出す活動を通し、作って遊ぶ楽しさを味わわせたい。また、作ったもので遊び方を工夫したり、約束やルールを作ったりして友だちとよりよいかかわりを持つてることを目指したい。

このような活動を通して、友だちとかわることの楽しさに気づくとともに、友だちのよさや自分自身のよさに気づき、友だちを大切にすることを身につけていくことができると考える。

(2) 児童の実態

子どもたちは、1年生の生活科の「なつとあそぼう」「あきとあそぼう」では押し花を作ったりお面を作ったり、身のまわりの自然のものを使って遊び、自然と触れ合う楽しさを味わってきた。また、「まつりだわっしょい」では自然のものを使い、保育園児や地域の人たちに楽しんでもらおうとルールを決め祭りに参加した。しかし、2年生になって日常の遊びの様子を見てみると、休み時間になるとサッカー、鉄棒遊び、鬼ごっこ、お絵かき、粘土遊び、読書、楽器遊びなど既存のもので遊んでいることが多く、身のまわりのものから遊びを作り出し、遊び方を工夫したり約束やルールを作ったりして楽しむ姿を見ることは少ない。

(3) 活動の構想

本単元では、身の回りにある物を使って遊びを作り出す活動を通して、今までの学習体験や生活体験を交流し合い自分の作る活動に生かしていけるようにしたい。また、活動の終わりに、気づいたこと、楽しかったこと、がんばったことなどを交流したり振り返ったりすることを通して、活動を価値づけたり友だちのよさに気づいたり自分自身への自信につなげたりさせたい。

「つかむ」の段階の教材に出会う場面では、国語の「うごくおもちゃを作ろう」で作った糸車を想起させ、おもちゃ作りへの興味・関心を持たせたい。また糸車と同じように、ゴムの特徴を利用したおもちゃの中からぴよんぴよんかえるを取り上げ、みんなで作って遊ぶ活動を通して、動く仕組みを考えたり作って遊ぶ楽しさを味わわせたりすることにより、ゴム以外の他の材料への興味・関心を引き出させたい。その上で、教師の作ったおもちゃを見たり作りたいおもちゃを話し合ったりして、自分の作りたいおもちゃを決定させたい。

「かかわる」の段階では、ぴよんぴよんかえるを作った活動で気づいたことを生かし、自分の作りたいおもちゃを作った活動を行う。次に、さらに楽しいおもちゃになるように、友だちと工夫を教えあって作ったり遊んだりする活動を行わせる。その際、おもちゃの作り方や遊び方を工夫している児童の活動を認め、気づきとして自覚させたり価値づけたりして、次の活動の意欲につなげるようにしたい。また、その気づきを他の児童にも広げたり振り返る活動で交流しあったりすることにより、次の活動に生かしていけるようにしていきたい。作って遊ぶ活動を繰り返すことにより、遊びがどんどん楽しくなったり、友達と遊ぶ楽しさにも気づかせたりしていきたい。

「まとめる」の段階では、単元全体の振り返り活動として「おもちゃランドであそぼう」を位置づけ、自分のおもちゃの遊び方を説明したり看板を作ったりといった表現活動を通して、これまで自分がおもちゃ作りの過程で考えたことや気づいたことを整理して振り返らせ、より確かな気づきや思考に導いてやることができる。これらの活動の最後には、楽しかったこと、がんばったこと、遊びが変わってきたことを

発表させるが、その中で、自分が考えた遊びをたくさんの友だちが遊んでくれたことに満足する子どもの姿、身の回りのもので作って遊ぶことの楽しさを見ることができるだろう。

また、この単元で作って遊んだ楽しさを、次の単元「まつりだわっしょい」で、地域や保育園児を招待して、みんなを楽しませる手作りのお祭りの企画、準備、運営につなげていきたい。

3 単元の目標

【生活への関心・意欲・態度】

- ・ 身の回りの物を利用し、工夫して遊びを作ろうとする。
- ・ 作ったおもちゃで、友だちと楽しく遊ぼうとする。

【活動や体験についての思考・表現】

- ・ 身の回りのものを利用し、遊び方やルールを工夫しながら、遊びを作ることができる。

【身近な環境や自分についての気づき】

- ・ 身の回りのもので遊ぶ楽しさやみんなで遊ぶ楽しさに気づく。

4 単元の指導計画 (9時間)

段階	活動内容	教師のかかわり	評価規準(評価方法) 【関】関心・意欲・態度 【気】気づき 【思】思考・表現	身につけたい力 (船小6力)
つかむ(2)	<p>1 ぴよんぴよんがえるを作ろう。・・・・・・2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国語で学習した糸車を作って遊んだ楽しさを想起する。 ・ぴよんぴよんがえるを作って遊ぶ。 ・動くしくみについて考える。 ・ぴよんぴよんがえるを作って遊んだ楽しさ、工夫を話し合う。 ・教師の作ったおもちゃを見たり作りたいおもちゃを話し合ったりして、作りたいおもちゃを決める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作ってあそぶ楽しさを感じ取れるように、いろいろなぴよんぴよんがえる(紙の材質、大きさ、ゴムの種類)を作っておく。 ・仕組みが分かりやすいおもちゃを提示し、おもちゃを作って遊ぶことに意欲を持たせる。 	<p>【関】おもちゃを作って遊ぶことに興味を持つ。 (行動・対話)</p> <p>【気】ゴムの性質を利用して動くことに気づく。 (対話・カード)</p> <p>【思】作りたいおもちゃを決めることができる。(カード)</p>	課題決定能力
かかわる(4)	<p>2 身の回りの物を使い、動くおもちゃを作って遊ぶ。・・・・・・4</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの物を使って工夫しておもちゃを作って遊ぶ。 2 <p>さらに楽しい遊びになるようにおもちゃの作り方や遊び方を工夫する。 2 1/2 《本時》</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ぴよんぴよんがえるを作って遊んだことや生活経験を交流し合い、自分の作る活動に生かすようにする。 ・おもちゃの作り方や遊び方を工夫している児童の活動を認め、他の児童にも広める。 	<p>【関】おもちゃの仕組みやおもちゃを作って遊ぶ楽しさに関心を持つ。 (行動、対話)</p> <p>【思】身の回りの物の特徴を生かしておもちゃを工夫して作る。(作品・カード)</p> <p>【気】おもちゃを作って遊ぶことの楽しさに気づく。 (行動、カード)</p> <p>【思】友だちと教え合っておもちゃを工夫して作ったり遊び方を考えたりすることができる。 (作品、カード)</p> <p>【気】みんなで遊びを工夫することや遊ぶ楽しさに気づく。(行動、カード)</p>	<p>問題解決力</p> <p>総合された知識</p> <p>思考・評価力</p> <p>表現・想像力</p>
まとめる(3)	<p>3 遊び方の説明を考える。・・・・・・1</p> <p>4 おもちゃランドで遊ぶ。・・・・・・2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなが作ったおもちゃで遊ぶ。 ・活動を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を振り返り、自分たちで考え出した遊びの楽しさや自分たちの遊びが変化、発展していることに気づかせるようにする。 	<p>【思】自分の作ったおもちゃの遊び方を友だちに説明することができる。 (行動・カード)</p> <p>【関】友だちとおもちゃで進んで遊ぼうとする。 (行動、カード)</p> <p>【気】自分たちで考え出した遊びの楽しさや自分たちの遊びが変化、発展していることに気づく。 (発表・カード)</p>	<p>表現・創造力</p> <p>思考・評価力</p>

5 本時の指導

(1) 目標

【思考・表現】

- ・ さらに楽しいおもちゃになるように、おもちゃを工夫して作ったり遊び方を考えたりすることができる。

【気づき】

- ・ 友だちと教え合って遊びを工夫することや遊ぶ楽しさに気づく。

(2) 展開

段階	活動内容・予想される子どもの反応	教師の支援と評価	備考
つかむ (7)	<p>1 前時の学習を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コトコトおもちゃ ・ ゴムで動くおもちゃ ・ おきあがりこぼし <p>2 教師の作ったおもちゃを見てもっと楽しくなる工夫について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ おもりをつけたほうがもっと飛ぶよ。 ・ 模様をつけるともっと楽しい。 ・ 得点板を作ると友だちと競争できる。 <p>3 本時の課題を確認する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">もっと楽しいおもちゃになるように、友だちと教え合って作ったりあそんだりしよう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時に作ったものを想起させる。 ・ 前時の活動を想起しやすいように前時に気づいたことを掲示しておく。 ・ 教師のおもちゃをもっと楽しくするための話し合いをすることにより、本時の活動に意欲を持たせる。 	<p>今までの学習の流れがわかる掲示</p> <p>教師の作ったおもちゃ</p>
かか わ る (30)	<p>4 同じおもちゃのペアでアドバイスし合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ どうしたらうまく動くのかな。 ・ こうやるとうまくいくよ。 ・ こうやってみたら。 <p>5 友だちのアドバイスを生かし、おもちゃを工夫して作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○くんのようにやってみたらできたよ。 ・ ○○を使うと簡単にできるよ。 ・ ここを直すといいよ。 ・ ほんとだ。ありがとう。 ・ 模様もつけるといいよ。 <p>6 おもちゃができたなら、遊んでみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一緒にとばしてみよう。 ・ よく飛ぶね。 ・ 得点板も作ったら。 ・ ずるいよ。 ・ ルールを決めようよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 同じおもちゃでアドバイスし合うことによりどの子どもも教え合いができるようにする。 ・ おもちゃの種類ごとにグループを作って作業をさせることにより教える対象を広げる。 ・ 作り方や遊び方の工夫や教え合いのよさを認め、全体にも広める。 ・ おもちゃで遊ぶ工夫がみんなにも分かるように、教室の真ん中で遊ぶようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>A：友だちと教え合って、おもちゃを工夫して作ったり遊んだりし、楽しさに気づくことができる。</p> <p>B：友だちと教え合って、おもちゃを工夫して作ったり遊んだりできる。</p> <p>※ 友だちからのアドバイスを確認したり、友だちの工夫を参考にしながらおもちゃを作ったりするように声がけをする。</p> </div>	<p>おもちゃ作りの材料</p> <p>教室の真ん中で遊べるように、机の配置を替える。</p>
ま と め る (8)	<p>7 今日の活動を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○さんが◇◇したらと親切に教えてくれました。 ・ ○○さんのようにしたら動きました。 ・ ○○を△△にしたらうまく動きました。 ・ 競争をしたら楽しかったです。 <p>8 次時の活動の確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もっともっと楽しいおもちゃになるように工夫しよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時のおもちゃより楽しくなったところや工夫したところ、教え合ったことを発表させる。 ・ 友だちの発表から、友だちと一緒に活動することの楽しさに気づかせる。 	<p>振り返りカード</p>

(3) 評価

【思考・表現】

- ・ さらに楽しいおもちゃになるように、おもちゃを工夫して作ったり遊び方を考えたりすることができたか。

【気づき】

- ・ 友だちと教え合って遊びを工夫することや遊ぶ楽しさに気づくことができたか。