

2年3組 生活科学習活動案

場 所 2年3組教室
児 童 男子18名 女子16名 計34名
指導者 川 村 ひろみ

1, 単元名 「あそびのはかせになろう」

2, 単元の目標

- (1) 身の回りにある物を使って、遊びをつくろうとする。(関心・意欲・態度)
- (2) 作った遊び道具で、仲良く遊ぼうとする。(関心・意欲・態度)
- (3) 身近な物を使って遊び道具を作ったり、遊び方やルールを工夫したりして遊ぶことができる。
(思考・表現)
- (4) 遊んで楽しかったことや気付いたことを言葉でわかりやすく伝えることができる。
(思考・表現)
- (5) みんなで遊びをつくり出し、遊ぶ楽しさに気付く。(気付き)
- (6) 遊びを通して、友達によさや自分のよさに気付く。(気付き)

3, 単元について

(1) 活動材について

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。」に基づき、「身近にある物を使い遊びをつくり出す楽しさを味わうこと、友達と一緒に遊ぶために遊び方を工夫したり、ルールを作ったりして、友達とよりよいかかわりがもてるようになること」をねらって設定した。

身の回りであって、そのままでは不要になってしまう物を自分たちの手でよみがえらせ、遊びの道具にすることは児童にとって魅力的であり、また、既成のおもちゃで遊ぶ楽しさではなく、自分たちで遊びをつくり出す喜びを味わうことができると考える。自分たちで遊びを考える本単元は、日常での遊びはもちろんのこと、縦割り班での遊びや祖父母との交流場面にも発展させることができるものと思われる。

「あそびのはかせになろう」という単元名は、「町たんけんはかせになろう」「生きものはかせになろう」に次ぐ「博士シリーズ」の第3弾で、常にスローガンのように掲げ、子どもたちの「調べてみたい。」「やってみたい。」「教えてあげる。」などという思いを高め、さらに「博士になる」という目標を持たせるために設定した。

(2) 児童について

児童は、1年生の時には、自然にある物を利用して様々な遊びを経験してきた。また、公園や校庭の遊具を使っての遊びや2年生に招待されてお祭りに参加した経験も持っている。これらの活動を通して、友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わうことができた。また、2年生になってからは、昨年2年生に遊んでもらったことを思い出し、1年生と遊具を使って遊んできた。学級の枠を超えて遊ぶ様子も見られるようになり、遊びの輪は広がってきている。

本単元に関わる実態調査から家庭での遊びの様子をさぐると、身近なものを使って遊び道具を作って遊ぶ経験は少なく、半数の児童がゲーム機を使った遊びをしている。しかし、学校での遊びの様子を観察すると、テレビやゲームのキャラクターに変身してのごっこ遊びから、遊具を使った簡単なルールのある遊びに変わってきている。また、一人の児童が夏休みに箱を使って迷路を作ったことをきっかけに、作った遊び道具に集まり、みんなで遊ぼうとする様子がうかがえる。友達とうまくかかわることができなかつたり、ルールをつくることができなかつたりする児童も

いるが、集団で遊ぼうとする思いは膨らんできている。

そこで、この時期の児童にみんなで遊びをつくりだす活動に取り組んでいくことで、自分たちで遊びをつくり出す喜びを味わわせ、日常での遊びをさらに楽しいものにしていけるようにしたい。また、遊びを通して、周囲とのよりよいかかわり方を身に付けさせたい。

(3) 指導にあたって

「つかむ」段階では、図工で作った「あそびのつまったおもしろバックで・・・」で自由に遊ばせ、みんなで遊ぶと楽しいという思いに十分浸らせる。そして、昨年度2年生と遊んだことを想起させ、次は自分たちも1年生と遊んでみたいという思いを膨らませるようにする。そこへ「あそびのはかせになろう」というテーマを掲げ、頑張ろうという意識付けを図りたい。さらに遊びの博士になるためにはどんなことができればいいのかを示し、児童がイメージを持って活動できるようにしたい。

「さぐる」段階では、グループで仲良く作っている姿や遊びながら工夫していく姿を評価し、協力して活動できるように支援していく。さらに、完成した遊び道具を使って学級内で遊ぶ場を設定し、友達に遊び方や道具の使い方を教えたり教えられたりする活動を通して、楽しく遊ぶためのコツに気付かせていきたい。1年生を迎える準備の段階では、これまでの活動を振り返り、協力して楽しい遊び道具を作ることができたことを認め、「あそびのはかせ」に近づいているんだと評価し、さらなる意欲付けを図りたい。

「まとめる」段階では、1年生とグループをつくり一緒に遊びのコーナーを回することで、1年生とのかかわりが活発になるようにする。それぞれが「あそびのはかせ」として生き生きと表現できるように、うまくかかわれないでいる児童やグループには、一緒に遊びながら相談に乗り、楽しく活動できるように支援したい。また、1年生と遊んだ様子を「はかせニュース」として絵や文で表すことにより、活動で得た知的な気付きを引き出し、共有できるようにしていきたい。

「いかす」段階では、グループの話し合いに使用していたカードや写真等を綴じた「はかせアルバム」を用いて活動全体を振り返らせ、自分や友達によさに気付かせたい。そして、気付いたお互いの良さを賞状に表し、贈り合うことで博士を目指して活動をやり遂げた達成感を味わわせたい。さらに、1年生からのVTRを視聴させることで今後の博士としての活動意欲を高めていきたい。

友達の気付きを共有させたり、友達によさに気付かせたりするためには、お互いの発表を良く聞き合おうとする姿勢を大切にしたい。そこで、国語科「あったらいいなこんなもの」で学習した話し方、聞き方を意識しながら活動を組んでいきたい。

4. 単元の活動計画 <18時間扱い(生活科17 国語1)16/18>

段階	主な活動	時間	児童の活動を支援するための手立て	評価の観点と評価計画	活動形態 準備物
つ か む	1. 図工作品で遊ぶ。	1	<ul style="list-style-type: none"> 自由に遊ぶ中で昨年度の経験を想起させ、一年生と遊びたいという思いを持たせる。 テーマの掲示をする。 	(関)遊び方を進んで教えたり、友達から教わったりして楽しく遊ぼうとしていたか。 <行動観察> (関)みんなでつくり出した遊びで、一年生と遊びたいという思いを持つことができたか。 <つぶやき・発言>	全体 図工作品
	あそびのはかせになろう。				
	2. あそびのはかせになるための計画を立てる。	1	<ul style="list-style-type: none"> どんなことができれば「あそびのはかせ」になれるのか考えさせるために、昨年度の写真を提示する。 計画を立てる話し合いで出された活動を短冊カードに表し、並び替えていくことで、「あそびのはかせ」になるまでの具体的な見通しをもたせる。 	(関)「あそびのはかせ」になることに関心をもつことができたか。 <発言・振り返りカード> (思)「あそびのはかせ」になるために必要な活動を考えることができたか。 <発言>	全体 写真 短冊カード 振り返りカード
さ ぐ る	3. グループを作り話し合う。	2	<ul style="list-style-type: none"> 思いが同じ子どもたちが集まって話し合えるように、初めに、あったらいいと思う遊び道具を紹介し合うようにする。 グループでの話し合いが具体的に進められるように、「はかせカード」を使用させる。 	(関)グループの友達と仲良く話し合おうとしていたか。 <行動観察> (思)あったらいいと思う遊び道具を分かりやすく話すことができたか。 <発言> (思)作りたい遊び道具にふさわしい材料を考えることができたか。 <話し合いの様子>	全体 グループ はかせカード
	4. 遊び道具を作る。	3	<ul style="list-style-type: none"> 楽しめる道具をつくらせるために、「はかせカード」での計画を修正しても良いことを知らせたり、遊びながら工夫をしていく姿をほめたりする。 活動が停滞しているグループには、アドバイスする。 	(関)グループの友達と仲良く遊び道具を作ろうとしていたか。 <行動観察> (思)身近な材料を工夫して使い、試しながら遊び道具を作ることができたか。 <行動観察> (思)材料や道具を選んで、より効果的に、また、安全に使うことができたか。 <行動観察>	グループ 材料 道具
	5. 学級内で遊ぶ。	2	<ul style="list-style-type: none"> どの遊びにも参加できるよう、遊びの記録カードを用意する。 うまく遊べない子どもやグループには、遊びの仲間に入って相談にのり、楽しく遊ぶためのコツがあることに気付かせる。 遊んだ後に、これまでのグループ活動を振り返らせることで、満足感を味わわせる。 	(関)遊び方を進んで友達に教えたり、友達から教わったりして、楽しく遊ぼうとしていたか。 <行動観察・振り返りカード> (思)これまでに頑張ったことや遊んでみて気づいたことを分かりやすく話したり、文に表したりすることができたか。 <発言・振り返りカード> (気)楽しく遊ぶための約束やかかわり方があることに気付いたか。 <発言> (気)つくり出した遊びのおもしろさに気付いたか。 <発言>	全体 遊びの記録カード 振り返りカード
ま と め る	6. 一年生を迎える準備をする。	2	<ul style="list-style-type: none"> 前時の振り返りカードの中から、最終段階にしておきたいことを紹介し、グループごとの準備の見通しを持たせる。 	(関)グループの友達と仲良く、一年生を迎える準備をしようとしていたか。 <行動観察>	全体 グループ
	7. 一年生と一緒に遊ぶ。	3	<ul style="list-style-type: none"> グループをつくり一緒に遊びのコーナーを回るようにすることで、一年生とのかかわりが活発になるようにさせる。 うまくかかわれないでいる子やグループには相談にのる。 一年生にインタビューする場も設け、達成感を味わえるようにする。 	(関)遊び方を教えたり、一緒に遊んだりするなど、一年生に進んでかかわろうとしていたか。 <行動観察> (思)一年生とのかかわり方を考えながら、一緒に楽しく遊ぶことができたか。 <行動観察> (気)つくり出した遊びでみんなで遊ぶ楽しさに気付いたか。 <行動観察・発言>	全体 グループ 全体 遊び道具 遊びの記録カード
い か す	8. 「はかせニュース」を書く。	1	<ul style="list-style-type: none"> 前時の遊びの様子を想起できるように、VTRを視聴させる。 	(思)楽しかったことや遊んで気づいたことを絵や文に表すことができたか。 <はかせニュース> (気)つくり出した遊びでみんなで遊ぶ楽しさに気付いたか。 <はかせニュース>	全体 VTR ニュース用紙
	9. はかせとしての活動を振り返る。	1 本時	<ul style="list-style-type: none"> 自分や友達によさに気付かせるために、「はかせアルバム」を提示する。 	(気)自分や友達によさに気付いたか。 <話し合いの様子・発言>	全体 はかせアルバム
	10. 賞状をつくる。	1 国語1	<ul style="list-style-type: none"> 互いに見つけた友達によさを賞状に表しやすいように、「はかせアルバム」を掲示しておく。 	(思)見つけた友達によさを賞状に表すことができたか。 <賞状>	全体 賞状用紙
	11. 祝う会を開く。	1	<ul style="list-style-type: none"> 賞状を贈り合うことで「あそびのはかせ」を目指して活動してきたことへの達成感を味わわせる。 一年生からのVTRを視聴させることで、はかせとしての今後の活動意欲を高める。 	(関)「あそびのはかせ」としての今後の活動に意欲を持つことができたか。 <発言> (思)「あそびのはかせ」として、これからどんな活動ができるのか考えることができたか。 <発言>	全体 賞状 VTR

5, 本時の学習活動

(1) ねらい

これまでの活動を振り返ることにより、自分や友達のよさに気付くことができる。

(2) 展開

	学 習 活 動	時間	教師の支援 (*) と評価 ()
つかむ	1. 前時の活動を想起する。 2. めあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> しょうじょうに書いてあげたいともだちのよいところを見つけよう。 </div>	5分	* 活動計画表を提示することで前時までの学習を想起させると共に、本時のめあてをつかませる。 * 「よいところ」を見つける観点を示す。 * これまでの活動を振り返ることができる「はかせアルバム」を提示することで、活動への意欲付けを図る。
さぐる	3. グループごとに友達のよいところを見つける。 4. 見つけた友達のよいところを見せ合う。	33分	* 友達のよいところを話し合えるように、話し合いの進め方とカードの使い方を示しておく。 * なかなか見つけることができないグループには、振り返りカード等からの情報をもとに声をかける。 * 全グループのアルバムを提示することで一人ひとり、それぞれのよさが現れていたことに気付かせる。 自分や友達のよさに気付いたか。
まとめる	5. 本時の活動を振り返る。	5分	* 自分のよさを友達に見つけてもらった感想を話させることで、本時の活動への満足感を味わわせる。
いかす	6. 次時の活動を知る。	2分	* 賞状用紙を提示することで、次時の活動への意欲を持たせる。