

第2学年 生活科学習指導案

2組 男子13名 女子11名 計24名
指導者 稲垣直子

1 単元名 みんなでつくろう おもしろランド

2 教材名 みんなでつくろう フェスティバル (あたらしい せいかつ 東京書籍1・2下)

3 研究との関わり

本単元を通して育てたい力

<追究力>

- 「おもしろランド」を進んで立案したり、遊びに使うものを試行錯誤しながらよりよい遊びにしようとしたりする力を育てる。

<感想力>

- 遊びをお互いに交流することで、遊びのおもしろさや改善点に気づき、感想を交流する力を育てる。

<説明力>

- 遊びに使うものの遊び方などを分かりやすく書いてまとめ、絵や遊びに使うものを使いながら説明する力を育てる。

4 言語活動

遊びに使うものの遊び方などを分かりやすく書いてまとめたり、工夫して説明したり、感想を交流したりすること

5 単元の指導目標

- ◎ 進んで「おもしろランド」の計画を立てたり、身近にあるものを使って、遊びに使うものを工夫して作ったりしようとする。 (関心・意欲・態度)
- ◎ 身近にあるものを使って、遊びに使うものを工夫して作ることができる。
- 遊びに使うものの遊び方などを、絵や遊び道具などを使って分かりやすく説明することができる。 (思考・表現)
- 作った遊びのおもしろさや自然の不思議さ、遊びの改善点に気付いている。 (気付き)
- ◎ 友だちと力を合わせることの大切さと楽しさ、1年生とかかわる楽しさに気付くとともに、かかわりを通じて友だちのよさに気付いている。 (気付き)

6 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・表現	気付き
おおむね達成できる状況	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作って遊ぶことに興味をもち、楽しんで遊ぼうとしている。 ○ 「おもしろランド」の計画を進んで立てようとしている。 ○ 身近にあるものを使って、遊びに使うものを考え、作ろうとしている。 ○ 1年生や友だちと一緒に楽しい会にしようとして進んで取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「おもしろランド」の内容や準備するものなどを考えることができる。 ○ 身近にあるものを使って、遊びに使うものを作ることができる。 ○ 説明することを文章に書いてまとめ、説明することができる。 ○ 絵や遊び道具などを使って、分かりやすい発表ができたか。 ○ よりよい発表や遊びになるように手直しをするこ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遊びのおもしろさや改善点に気付いている。 ○ 友だちや1年生とかかわる楽しさに気付いている。 ○ 友だちや自分のよさや成長に気付いている。

		とができる。 ○ 「おもしろランド」で必要なものを作ることができる。	
--	--	---------------------------------------	--

7 指導に当たって

(1) 児童について

児童は、これまでに、「町たんけんをしよう」という単元では、地域の商店や滝沢駅などを探検し、働いている人の工夫や苦勞などについてインタビューをしたり、メモをとって話を聞いたりしながら調べ学習をし、絵や文でカードにまとめる学習を行った。その結果、地域のいろいろな人とかかわりをもつことができ、地域のよさにもたくさん気づき、まとめることができた。

また、「しょうかいしよう、アイーナのひみつ!」という単元では、公共施設を利用しながら、正しい利用の仕方や役割などを学習するために、電車に乗ってアイーナに行った体験を1年生に紹介する学習を行った。まず、**A** 電車に乗るために必要な情報を滝沢駅で調べた後に、①調べたこと、②手がかりになる駅の施設と見方、③分かったことを3色の紙にそれぞれまとめて、写真などを使って説明し、交流する活動を行い、電車の乗り方を確認した。さらに、**B** アイーナで見つけた秘密を、①わかったこと、②思ったことの2つの段落で紹介文にまとめ、絵などを使って、多くの人がアイーナを利用し、役立っていることを1年生に紹介した。その結果、1年生に紹介することが学習への関心を高め、意欲的な活動になった。また、**A**と**B**で「調べる」、「まとめる」、「説明する」「交流する」という活動を2回繰り返すことで、説明することに抵抗がなくなり、気づきにも広がりが見られた。さらに、まとめる際の色別カードに書く活動や2段落で書く活動は、国語の学習でも行っている方法なので、子どもたちにとっては迷いがなく書いてまとめることができた。

これらの学習を通して、見学して気づいたことを誰かに発信することで学習への意欲・関心が高まり、表現力も少しずつ育ってきている。しかし、説明するにあたっては、相手を十分に意識しながら説明することができなかつたり、説明されたことに対して、簡単な応答ができるようになってきたものの、視点に沿って感想を交流できなかつたりする児童もまだ多い。

このことから、この学習を通して、「遊び」を十分に追究させるとともに、相手を意識した説明や視点にそった交流する力も付けていきたいと考える。

(2) 単元について

第1学年及び第2学年の学習指導要領の内容(6)「身の回りの自然を利用したり、身近にあるもの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。」に基づいて設定したものである。

ここでは、身近にあるものを使って遊びを作り出す楽しさや夢中になって遊ぶ楽しさを味わえるようにすることや友だちと一緒に遊ぶために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がもてるようになることを目指している。

この学習で、「遊びに使うものの遊び方などを分かりやすく書いてまとめること、工夫して説明すること、感想を交流すること」の言語活動を取り入れれば、3つの力を高めるとともに、遊びを改善してよい遊び作りができ、さらに、友だちのよさや自分の成長に気づき、自己肯定感が高まるであろう。

図書室の本などを使って自分たちが作りたい遊びを調べ、自分が納得できるこだわった遊びを考えさせ、1年生を招待して楽しませるという相手意識、目的意識をもたせ、遊び方も工夫させていきたい。

(3) 指導について

本単元では、「遊びに使うものの遊び方などを分かりやすく書いてまとめること、工夫して説明すること、感想を交流すること」を言語活動として位置付けている。この単元で付けたい3つの力は次の通りである。

①「見通す」の段階

<追究力> 「遊び道具を作って、遊ぶ」という共通の体験をすることで学習の方向付けをし、単元の見通しがもてるようにする。

見通す段階の導入では、共通体験としてみんなで同じ遊び道具(ゴムの力を使って動く自動車)を作って遊ぶ活動をし、作って遊ぶことへの関心を高め、「おもしろランド」が遊びを中心としたテーマパークであることを意識させ、「遊び」にこだわりをもたせる活動にする。そして、この活動を通して、より遊びを楽しむためには、材料を替えたり、遊び方(ルール)をくふうすることも大切なポイントであることにも気づかせたい。また、この時点からテキストを選択するために、並行読書を開始する。「おもしろランド」の全体計画については、交流によって一人ひとりの考えを引き出し、内容、準備物、プログラムまでしっかり計画を立てさせ、学

習の見通しをもたせる。さらに、ポスターを作製し1・2年生のホールに掲示することでお互いの関心を高め、招待する方も、招待される方も、その日が来るのを楽しみにできるようにさせる。

②「深める」の段階

- <追究力> 並行読書によってテキストを選択し、遊びに使うものを工夫して作ることができるようにする。
- <説明力> 紹介する相手が1年生であることを考えて、遊び方などを分かりやすく工夫して説明することができるようにする。
- <感想力> 交流の視点を明確にすることで、説明の仕方や遊び方で手直しが必要な点をアドバイスできるようにする。

深める段階では、どんなものを作ったら1年生が喜び、楽しめるかを視点に並行読書をし、テキストを選択し、遊び道具を製作する。児童の思いを大切にしながらも、3年生の理科の学習につながるような科学的な気付きができるような遊び道具にも目を向けさせる。遊びの交流会では、自分たちが工夫して作ったところや遊び方などを分かりやすく説明できるように、1年生が理解できるような易しい言葉や順序を表す言葉なども使って順序よく話したり、実物や絵などを使って工夫して説明させたりする。説明の仕方がよかったか、遊び方で手直しした方がよいところはなかったかなどについて、遊ぶ相手が1年生であるという視点で交流させたい。

③「広げる」の段階

- <説明力> 遊びの交流会の発表を生かして、1年生に遊び方などを分かりやすく工夫して説明することができるようにする。

広げる段階では、招待した1年生が楽しく遊べるように、遊びについて説明したり、遊びの途中で遊び方が分からなくなった児童に対しては、適切なアドバイスができるように1年生に寄り添って活動する。1年生は、スタンプラリー方式で遊びのコーナーを回り、音楽の合図で次のコーナーに進むようにする。1年生と一緒に遊びを十分に楽しませる。

④「まとめる」の段階

- <感想力> 「おもしろランド」の感想を交流し、自分や友だちのよさや成長に気付くことができるようにする。

まとめる段階では、自分や友だちの成長を認め合えるような振り返りの時間にする。自分が工夫したこと、がんばったことをカードに書いて交流したり、友だちががんばったことなどを小さなメッセージカードに書いて渡したりして、満足感とともに、自己肯定感を高める。そして、作文としてもその思いを残す。

8 単元の学習計画及び評価計画（17時間）

段階	時間	学習活動・学習内容	指導上の留意点	具体的評価規準 (評価方法)
見 通 す	1 ・ 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">あそぶものをつくって、あそぼう。</div> 1 遊び道具を作って、遊ぶ。 ○ 遊びに使うもの(同じもの)をみんなで作り、遊びに興味をもたせること。	○ 夢中になって遊べるような遊びを選び、遊び方の工夫の視点にも気付かせる。 ○ テキストを選択するために、並行読書を開始する。	関 作って遊ぶことに興味をもち、楽しんで遊ぼうとする。 (行動)
	3 ・ 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">「おもしろランド」のけいかくを立てよう。</div> 1 単元の学習計画を立てる。 ○ 「おもしろランド」で、1年生にやってあげたいことを交流して、プログラムを決めること。 ○ 「おもしろランド」を行うために必要な準備について交流し、仕事の分担を決めること。 (招待状係、会場の飾り係<原案>)	○ 昨年のフェスティバルの経験を想起させ、自分たちでもイベントを企画したいという意欲をもたせる。 ○ ポスターを作ることで、1年生と2年生の「おもしろランド」への関心を高める。	関 「おもしろランド」の計画を進んで立てようとしている。 (話し合い・行動) 思・表 「おもしろランド」の内容や準備について考えることができる。 (話し合い・カード)

		案内係, 進行係など) ○ 「おもしろランド」のポスターを作り, 関心を高めること。		
深める	5 ・ 6 ・ 7 ・ 8	1年生がよるこぶあそびどうぐをつくろう。 1 遊びに使うものを決める。 ○ 図書館の本などを調べ, 交流し, グループ毎に作りたいものを決めること。 2 遊びに使うものを作る。 ○ 遊びに使うものの設計図をかくこと。 ○ 遊びに使うものを作る時に必要な身近な材料を準備すること。 ○ 遊びに使うものを工夫して作ること。	○ 設計図を書くことで, 活動の見通しをもたせるとともに, 思いや願いをもたせる。 ○ 遊びの面白さや工夫して楽しく遊べるものなどを視点を明らかにして交流させる。 ○ ゴムや磁石など科学的な気付きができるような遊びにも目を向けさせる。	関 身近にあるものを使って, 遊びに使うものを考え, 作るうとしている。 (行動・カード) 思・表 身近にあるものを使って, 遊びに使うものを作ることができる。 (作品)
	9 ・ 10	あそびのこうりゅうかいのじゅんぴをしよう。 1 説明することを紙に書いてまとめる。 ○ 作ったもの, 遊び方, 工夫したことなどをそれぞれの紙に書いてまとめること。 2 発表する時に使うものなどを作ったり, 発表の練習をしたりする。 ○ 説明する時に使う絵を準備すること。(必要に応じて) ○ 発表で使うものを実際に使いながら発表練習をすること。	○ 1年生が分かる言葉, 順序を表す言葉を使うと分かりやすい説明になることに気付かせる。 ○ 遊び方と説明が合っているか確かめながらまとめさせる。 ○ できるだけ話すことを暗記するようにアドバイスする。	思・表 説明することを分かりやすく文章に書いてまとめることができる。 (カード)
	11 (本 時)	1年生にわかりやすいはっぴょうと楽しいあそびになるようにこうりゅうしよう。 1 遊び方, 工夫した点などを発表する。 ○ 発表する方は, 遊び方などを分かりやすく説明すること。 ○ 聞く方は, 説明をしっかりと聞くこと。 2 遊んで, 交流する。 ○ 説明通りに遊んでみること。 ○ 楽しい遊びになっているか, 発表の仕方はどうだったか視点にそった感想を交流すること。	○ 分かりやすい説明になっているか, 遊び方で改良した方がよい点が他にないか, 視点にそって話し合わせる。	思・表 遊びに使うものの遊び方などを工夫して分かりやすく説明することができる。 (発表) 気, 作った遊びの面白さや改善点に気付き, 感想を交流することができる。 (話し合い)
	12	あそびの手なおしをしよう。	○ 前時の友だちのアドバイス	思・表 よりよい発表や

		1 発表の仕方や遊びの手直しをする。 ○ よりよい発表の仕方や遊びになるように手直しをすること。	をもとに、遊び方やルールを改良させる。	遊びになるように手直しをすることができる。 (行動)
	13 . 14	「おもしろランド」のじゅんぴをしよう。 1 「おもしろランド」の準備をする。 ○ 会場の飾りを作ること。 ○ 各コーナーの設置など会場の準備をすること。 ○ 会の進行を確認すること。	○ 招待者に分かりやすいように看板などを用意するなど工夫して準備させる。	思・表「おもしろランド」に必要なものを作ることができる。 (行動・作品)
広げる	15 . 16	「おもしろランド」をたのしもう。 1 1年生を招待して、交流する。 ○ プログラムに従って、会を進めること。 ○ 遊び方を説明して、1年生が楽しめるように支援すること。 ○ 交代して、1年生と一緒にゲームで遊ぶこと。	○ 招待した人の出迎えから子どもたちにまかせ、「おもしろランド」への期待を高める。 ○ 1年生に進んでかわり、遊びについて説明したり、1年生と一緒に活動しながら、楽しさを味わわせる。	関1年生や友だちと一緒に楽しい会にしようと進んで取り組んでいる。 (行動) 気友だちや1年生とかわる楽しさに気付いている。
まとめる	17	「おもしろランド」のふりかえりをしよう。 1 「おもしろランド」の振り返りをする。 ○ 自分ががんばったことなどをカードに書いて交流すること。 ○ 友だちのがんばりをメッセージカードに書いて渡すこと。 ○ 作文に振り返りを書くこと。	○ 「おもしろランド」当日のことだけでなく、これまでの取り組みを振り返り、交流させる。 ○ 自分たちの手で会が企画、運営できたという満足感がもてるように作文にまとめる。	気友だちや自分のよさや成長に気付いている。(カード・作文)

9 本時の学習(11/17)

(1) 目標

- 作った遊びの面白さや自然の不思議さ、遊びの改善点に気付いている。(気付き)
- 遊びに使うものの遊び方などを、絵や遊び道具などを使って分かりやすく説明することができる。

(思考・表現)

(2) 展開

段階	学習活動・学習内容	形態	指導上の留意点	評価 (評価方法)
導入	1 本時の課題と学習の流れを確認する。	全	○ 学習リーダーが進行し、本時の課題と学習の流れを確認できるようにする。	
5	1年生にわかりやすいはっぴょうと楽しいあそびになるようにこうりゅうしよう。			
	2 遊びの交流会をする。 (1) 遊びの説明をする。 ○ 話し手、聞き手がそれぞれの視点に沿って説明したり、	グ	○ 発表の仕方は、6つのグループを半分に分け、3つのグループが発表し、他のグループは聞く側になる。	思・表絵や遊び道具な

<p style="text-align: center;">35</p>	<p style="text-align: center;">聞いたりすること。</p> <p>☆ 遊びのスタッフ 発表する内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作ったものとその遊びに決めた理由 ・遊び道具のあつかい ・遊び方（ルール） ・ひとことアピール <p>☆ 遊びのスタッフの説明のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵や遊び道具などを使って分かりやすく説明することができたか。 <p>☆ お客さんの聞き方のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・説明の仕方ではアドバイスするところはないか。 (難しい言葉・順序を表す言葉、絵や遊び道具の使い方など) <p>(2) 実際に遊んでみて、感想を交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 説明通りに遊んでみて、よい遊びになるようにアドバイスすること。 <p>☆ お客さんの交流の視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びのおもしろいところはどこか。 ・遊びの工夫やルールで、アドバイスするところはないか。 <p>☆ 遊びのスタッフの交流の視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びの仕方やルールで、手直しするところはないか。 <ul style="list-style-type: none"> ○ アドバイスしてもらったことをまとめること。 <p>(3) 交代して、(1)と(2)の活動を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ お客さん（聞き手）の視点、遊びのスタッフ（話し手）の視点を確認してから交流する。 ○ 説明の中で、難しい言葉を使っていないか、順序性のある説明のところでは順序を表す言葉を使っているかなど分かりやすい説明になっているか改善点に気を付けながら聞くように助言する。 ○ 絵や遊びに使うものなどを効果的に使って工夫して説明しているか改善点に気を付けながら聞くように助言する。 ○ 聞くグループを見て発表したり、資料の位置を相手の目線に合わせたりして話し方に気を付けるように助言する。 ○ 聞く方は、遊びがよりよくなるためのアドバイスになるように視点にそって聞くように助言する。 ○ 学習リーダーは、話し合いのマニュアルを見ながら、視点に沿って進行する。 ○ 説明が遊ぶための手助けになっていたかアドバイスできるようにする。 ○ 1年生が喜ぶ遊びになっているかどうか考えてアドバイスできるようにする。 	<p>どを使って、分かりやすい発表ができたか。</p> <p style="text-align: right;">(発表)</p> <p>気作った遊びの面白さや自然の不思議さ、遊びの改善点に気付くことができたか。</p> <p style="text-align: right;">(話し合い)</p>
<p style="text-align: center;">まとめ 5</p>	<p>4 振り返りと次時の学習について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつこと。 	<p>全</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 説明の仕方・アドバイスされたことなどを振り返り、自己評価させる。 ○ 遊びのよさや改善点について発表させ、他のグループにも知らせ、広げる。 ○ 次時は、アドバイスされたところを手直しする時間であることを伝える。 	