

第2学年 生活科学学習指導案

日 時	平成26年11月26日（水） 5 校時
児 童	男子2名 女子9名 特別支援学級女子児童1名 計12名
場 所	北上市立笠松小学校体育館
授業者	所 礼 江（北上市立笠松小学校）
共同研究者	伊 藤 眞由美（北上市立江釣子小学校） 正 木 幸 子（北上市立南小学校） 鈴 木 たまえ（北上市立二子小学校）

1 単元名「うごくうごく わたしのおもちゃ」

2 単元について

(1) 教材について

本単元は、学習指導要領の内容（6）、（8）を受けて設定したものである。

風や空気などの身近な自然を利用したり、輪ゴムや乾電池など身近にある物を使ったりして、動くおもちゃをつくったり、つくったおもちゃで遊んだりすることを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付き、遊び方などを工夫してみんなで遊びを楽しむことをねらいとしている。また、動くおもちゃをつくる過程で友達と伝え合う活動を取り入れ、進んで交流できるようにすることとも関連させていきたい。

本単元では、はじめに、自分がつくってみたい動くおもちゃを決め、必要な材料を集めて試行錯誤しながら製作活動を行う。次に出来上がった自分のおもちゃで遊んだり、友達と一緒に遊んだりしてみて、工夫したところを教え合うなどしておもちゃの機能が高まるように改良をする。最後に、みんなで遊ぶためのきまりや約束を話し合い、おもちゃの改良やルールの改善を行い、みんなで遊ぶ活動を行う。さらに、1年生を招待して自分たちがつくったおもちゃで遊んでもらう計画を立て実践し、おもちゃノートに記入する。

(2) 児童について

これまでの生活科の学習の様子から、どの児童も進んで活動に取り組み、気付いたことも伝え合うことができるようになってきている。人数も少ないこともあり、みんなで仲良く遊ぶことが自然で、安心して自分の思いを伝え合うことができる。生活科が好きか、どんな活動が好きかの問いに対し、好きであると答えた児童は、12名全員で、みんなで遊ぶ活動や栽培・観察、探険、創作などの活動が好きと答えている。

しかし、日常生活の様子から、自分の考えをもたず、友達の意見にすぐに合意してしまう面が見られる児童も少なくない。一人一人が自分の考えをもち、その理由についてもじっくり考えさせながらおもちゃづくりを進めたり、遊び方を決めさせたりしていきたい。

おもちゃづくりについては、1年生の時に、「秋のおもちゃ大集合」の学習で、どんぐりロケットや、迷路、どんぐりごまやペンダントづくりなどを経験している。その他にも、これまでにおもちゃづくりをしたことがあるか、どんな物をつくったかの問いに対し、11名が学校以外でおもちゃづくりをしたことがないと答えている。おもちゃづくりをしたことがある児童は、段ボールで動かない車をつくっている。しかし、自分一人で動くおもちゃをつくったことのある児童はいなかった。これまでのおもちゃづくりの経験も踏まえながら、より高度な物をつくり上げ、達成感や充実感を味わわせ、自信にもつなげていきたい。

(3) 指導について

単元の導入では、児童が、動くおもちゃに興味や関心をもったり、動く仕組みを考えたりできるように、数種類のおもちゃを用意し、十分に触れて遊ぶことができるようにする。「自分もつくってみたい」「どうやってつくるのかな」「どんな材料が必要なのかな」などという児童一人一人の思いを大切に、意欲的に学習に取り組むことができるようにしたい。

おもちゃをつくる段階では、動き方や動力源に着目させたり、身近な物から何を材料とするのかをはっきりさせたりして、つくってみたい動くおもちゃをイメージできるように設計図をかいてから製作活動に入る。設計図をかき際には、おもちゃがどうして動くのかという動力源をみんなで考え、自分がつくりたいおもちゃの動力源は何かをはっきりさせ、材料を考えさせたい。製作活動では、自分の思いを大切にさせ、自分なりに工夫できるようにさせたい。

おもちゃをもっと工夫する段階では、自分のおもちゃに愛着をもったり、気付きの質が高まったりするように、試行錯誤しながら自分のおもちゃを繰り返し作り直すことを大切にしたい。また、工夫したことやその面白さについて友達に伝えたり、友達がつくったおもちゃで遊んだ感想や改善点などを伝えたりする活動を取り入れ、友達の工夫を知ったり、アドバイスをもらったりして、自分のおもちゃづくりに生かすようにさせる。さらに、工夫や感想を伝え合ったり、一緒に遊んだりすることによって、友達と関わることの楽しさを味わうことができるようにしたい。

みんなで遊ぶ段階では、友達と一緒に遊びながら、遊び方やルールを考え、もっと楽しく遊ぶ方法はないかを話し合う。昨年の2年生に「おもちゃフェスティバル」に招待されたことを想起させ、「1年生を招待して遊べば、もっと楽しくなりそうだ」ということに気付かせたい。

「おもちゃランド」を開くために、1年生が楽しめるように遊び方を工夫したり、ルールの説明ができるようにしたりして準備を進めたい。

単元終末では、これまでの活動を時系列で示しながら振り返り、おもちゃを工夫してつくるよさや遊びを通しての発見、ルールを決めてみんなで遊ぶ楽しさなどに気付かせたい。また、友達へのメッセージカードを書き、友達との関わりの深まりや広まりも自覚させたい。

どの段階においても、振り返りの時間を取り、気付きを自覚化させられるようにしたい。

3 単元の目標と評価規準

身近にある物を使って動くおもちゃをつくり、友達と競争したり、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、動くおもちゃの面白さや不思議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。

[生活への関心・意欲・態度]

- ・身近な材料を使って、動くおもちゃをつくってみたり、みんなで楽しく遊んだりしようとしている。

[活動や体験についての思考・表現]

- ・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とともに、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、それらを素直に表現している。

[身近な環境や自分についての気付き]

- ・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面白さや、おもちゃが自分で力を加えなくても動くという不思議さ、自然現象の中にきまりがあるという不思議さ、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。

4 単元の構想（総時数16時間）

段階	時	学 習 活 動	主な指導・支援	評 価
うごくおもちゃをつくらう	1	1 動くおもちゃで遊ぶ ・教師がつくった動くおもちゃで遊んだり、つくって試してみたりする。	・おもちゃづくりへの興味・関心をもたせるため、見本のおもちゃで遊ぶ時間を十分に確保したり、遊ぶ場の設定を工夫したりする。	[関] 動くおもちゃに関心を持ち、自分でおもちゃをつくらうとしている。
	1	2 動くおもちゃの材料を集める ・自分でつくってみたいおもちゃをイメージし設計図をかいて必要な材料を考え用意する。	・おもちゃの動力源を明確にできるように、見本のおもちゃで動く理由について、みんなで考える。 ・使う材料や用具を明確にさせる。	[思] 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つくっている。
	2	3・4 動くおもちゃをつくる ・自分でかいた設計図を基に、教科書や見本のおもちゃも参考にして動くおもちゃをつくる。	・用具の使い方、片付け方をきちんと指導する。 ・日頃から身の回りにある製作用の材料を収集、整理、保管し学習環境を整えておく。 ・友達と気軽に相談できるように適宜交流も入れて活動させる。 ・装飾の工夫よりも、動くおもちゃとしての機能的な工夫をさせる。 ・自分のおもちゃに愛着がもてるよう、名前を付けさせる。	[気] 身近な材料を使っておもちゃがつかれることや、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。
もっとくふうしよう	1 本時	5 友達とつくったおもちゃで遊ぶ ・自分がつくったおもちゃで試して遊んだり、友達と一緒に遊んだりしながらもっとよりよく動くためのこつや工夫を見つける。	・第1段階の交流であるので、自分のおもちゃと友達のおもちゃを比べやすくするためにも、同じおもちゃをつくった者同士でグループをつくる。 ・自分がつくったおもちゃがよりよく動くようにするために、友達と遊び、繰り返し試したり、比べたりする活動時間を十分に確保する。 ・交流の際は、「おもちゃノート」をいつでも見られるようにし、気付いたことなどを教え合ったり、メモをしたりできるようにする。また、自分や友達のよさに気付けるようにメッセージカードを交換する場も設けたい。	[思] ・比べたり試したりしながら、よりよく動くおもちゃになるようにするにはどうすればよいかを考え、工夫しながらつくっている。 ・工夫したところを友達と教え合っている。 [気] ・条件を変えることでおもちゃの動きが変わることや、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。

	1	6 工夫しながらつくる <ul style="list-style-type: none"> ・見つけたこつや工夫を使って自分のおもちゃの手直しをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の活動で気が付いたことや見つけたこつをつかって、試したり見立てたりして、試行錯誤しながら取り組めるよう活動時間を十分に確保する。 ・輪ゴムの数を増やしたり、おもりの重さを調節したりして工夫している児童には、その気付きを自覚させ、他の児童にも紹介させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達のおもちゃのよさや面白さに気付いている。
	1	7 友達と一緒に遊ぶ <ul style="list-style-type: none"> ・友達と工夫したところを伝え合い、友達のおもちゃと試したり比べたりしながら遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・違うおもちゃをつかった友達と遊び、交流させ、動力源や動き方の共通点、相違点などに気付かせ、その面白さに気付かせる。 ・材料や工夫について伝え合うことができるようにおもちゃノートを基に交流させる。 ・友達との交流では、自分や友達のよさに気付けるようにメッセージカードなどを交換する場を設けたい。 	
	1	8 もっとよく動くように工夫する <ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習から、どうしたらもっとよく動くかを考え、試したり比べたりしながら手直しをし、工夫したところを友達と伝え合い、感想や改善点などを交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りに改良できない児童には、友達の工夫やアドバイスを参考にさせる。 ・自然現象の中のきまりやその不思議さに気付かせる。 ・工夫したところなどを絵や文章で表現させる。 	
みんなであそぼう	2	9・10 みんなで遊ぶ <ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に遊びながら遊び方やルールを工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなで楽しく遊ぶための工夫やルールを考えさせる。 ・遊びながらおもちゃを改良したりルールを変更したりして、もっと楽しく遊べるように工夫させる。 ・お互いの遊びを交流しながら、それらを集めて楽しむ場や機会について話し合わせる。 ・友達と教え合いながら、まだつくっていないおもちゃをつくる。 	<p>[思] 遊び方やルールを考え、遊びをつくり出している。</p> <p>[気] ・条件を変えることでおもちゃの動きが変わるなど、おもちゃの面白さや自然の不思議さに気付いている。 ・自分や友達のおもちゃのよさに気付いている。</p>

おもちゃランドをひらこう	3	11・12・13 おもちゃランドの準備をする ・1年生と楽しく遊ぶための遊び方を考え、友達と協力しながら準備をする。	・1年生も2年生も楽しめるようにするにはどうすればよいかを考えさせながら準備を進めるようにさせる。	[関] 友達と関わりながらみんな楽しく遊ぼうとしている。 [気] おもちゃを工夫したり、遊び方やルールを工夫したりすると、友達ともっと楽しく遊べるようになるという面白さや、みんな遊ぶことの楽しさに気付いている。
	2	14・15 おもちゃランドを楽しむ ・1年生の立場に立ちながら遊び方の説明をしたり、一緒に遊んだりする。	・児童の思いを生かせるように遊ぶスペースや場の設定、時間を十分に確保する。 ・1年生から感想を言ってもらい達成感を味わわせるようにする。	
	1	16 おもちゃランドを振り返る ・おもちゃランドを振り返り、自分や友達の工夫したところやよさを絵や文章で表現する。	・今までの活動を振り返り、工夫したことで変わったことや自分が感じた思いを発表させる。 ・単元を通して気付いたことをおもちゃノートに書かせ、発表させる。 ・自分や友達へのメッセージカードを書かせ、よさや成長を実感させる。	

5 本時の指導（5／16時間）

(1) 目標

自分のおもちゃを紹介したり、友達と一緒に遊んだりして、友達の工夫を知り、自分のおもちゃをよりよくするための改良点に気付くとともに、友達のおもちゃには、自分と違うよさがあることに気付くことができる。

(2) 評価の観点と具体的評価規準

観点 \ 規準	B おおむね満足できる	努力を要する児童への手立て
【気付き】 条件を変えることでおもちゃの動きが変わることや、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。	自分のおもちゃや友達のおもちゃで遊んでみて、よいところや直すところをメッセージカードやおもちゃノートに書いている。 (メッセージカード・おもちゃノート)	友達のおもちゃと自分のおもちゃとの違いを教師と一緒に考え、おもちゃの動き方の違いやすごいと思うところに着目させ、気付くことができるようにする。

(3) 指導にあたって

本時は、自分なりに工夫してつくったおもちゃを友達に紹介したり、自分や友達のおもちゃで遊んだりすることによって、自分と友達のおもちゃを比べ、その違いやそれぞれのよさに気付く場、友達のおもちゃの工夫を取り入れてみようとする場、自分や友達のがんばりを認める場として設定した。

本時は、同じおもちゃをつくった者同士で小グループをつくり、どの児童にも発表や遊びの時間を十分に確保し、気付いたことをたくさんつぶやくことができる活動にしたいと考えた。また、気付きを自覚させるために、「メッセージカード」に記入する活動を行う。カードをもらった側も、新たな気付きが生じ、次時への活動への意欲につながるのではないかと考えた。友達との交流によって、自分や友達のおもちゃに、より愛着をもち、おもちゃをさらによりよく動くようにしていこうとする意欲につなげる活動にしていきたい。

(4) 展開

	学習過程と学習活動	主な支援（・）と評価（○）
つかむ 8分 活動する	1 前時の学習を振り返る <ul style="list-style-type: none"> おもちゃをつくったことを振り返り、おもちゃをよりよく動くようにしたいという思いや願いを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> おもちゃをつくった後、どのような活動をしたかを考えさせ、おもちゃで遊びたいという意欲につなげる。
	2 本時の活動について確認をする <ul style="list-style-type: none"> 本時の課題や活動の流れを把握する。 	<ul style="list-style-type: none"> 作り方のわざやこつ、困っていることを友達と話したいという思いを高める。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> つくり方のこつを見つけよう。 </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ①友達に、自分のおもちゃを紹介し一緒に遊ぶこと。 ②友達のおもちゃのよいところや、直すところを伝え合うこと。 ③直してみたいところを考えること。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題を設定し、おもちゃで遊ぶときの視点を明確にする。 活動の流れを示し、安心して活動ができるようにする。
	3 自分のおもちゃを紹介し、友達と一緒に遊ぶ <ul style="list-style-type: none"> グループの友達に自分のおもちゃの工夫したことと、遊び方を紹介する。 友達と一緒に自分のおもちゃや友達のおもちゃで遊ぶ。 遊びながら、おもちゃのよさや改善点を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 同じおもちゃをつくった者同士のグループをつくり、交流させる。 全員の紹介が終わったグループから遊びに入るようにさせる。 おもちゃのよさや改善点を見つけたり、考えたりしながら遊ぶように声を掛ける。 活動がスムーズに行えるよう、流れや時間を板書に示す。
	4 友達へのメッセージカードを書いて伝え合う <ul style="list-style-type: none"> 見つけたよさや直すところをメッセージカードに書き、友達に伝えて渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> よさをハート型のカードに、改善点を星型のカードに書かせ、書くときももらったときも、一目で分かるようにする。

30分	<p>5 動きをさらによくするための工夫を考える</p> <ul style="list-style-type: none"> 動きをもっとよくするためにできることはないか考え、おもちゃノートの設計図に加除修正をする。 	<p>○友達のおもちゃのよさや直すとよいところに気付き、それをメッセージカードに書いている。(メッセージカード)</p> <ul style="list-style-type: none"> 共有したい気付きがあった場合には、紹介する。 友達からのメッセージカードも参考にしながら、遊んでみて、動きをよくするためにもっと工夫できることはないかを考えさせる。 次時の学習の時、本時で考えたことがはっきり分かるようにペンの色を変えて書かせる。 <p>○自分のおもちゃの直すとよいところに気付き、設計図にかき込んでいる。(おもちゃノート)</p>
ふりかえる	<p>6 本時の活動を振り返り、次時の活動への意欲をもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> 本時の振り返りをおもちゃノートに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> 交流したときの思いも書かせ、友達のよさや自分のよさに気付くようにさせる。 振り返りの視点を明確にして、本時の学習を振り返らせ、もっとよく動くおもちゃに改良しようという意欲をもたせる。 <p>○自分や友達のおもちゃのよさに気付いている。(おもちゃノート)</p>
7分		

(5) 板書計画

おもちゃづくり名人になろう 11月26日

《つくったおもちゃ》 **かだい**

うごく → もっとよくうごく

ころころころん
 ...ころころころがる
 はやく、いっぱいころがる

ゴムまき車
 ...はやく走る
 長く回る

ヨットカー
 ...遠くに走る
 なめらかに走る

とことこカメ
 ...はやく進む
 なめらかに進む
 遠くまで進む

作り方の **こつ**を見つけよう

わが、くふう

もっとよくうごくようにするために

おもちゃのしょうかい

あそぶ ...こつ

いいね

メッセージを書く

見つけたよ

こうしてみたら

つけたえる

ふりかえり
 はっけん
 気づいた
 学んだ
 思った...