

第2学年 生活科学習指導案

日 時 平成30年11月1日(木) 5校時

児 童 2年1組 男10名 女11名 計 21名

指導者 沖 知子

場 所 2年1組教室

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) 児童について

本学級の児童は、自然物や身近にあるものを使って遊ぶものを作ったり、それを使って遊んだりすることが好きである。休み時間には段ボールや空き箱を使って工作をする姿も見られる。第1学年の「たのしい あき いっぱい」や「つくろう あそぼう」の学習では、木の実や落ち葉などの自然物を使って、どんぐりゴマやけん玉、やじろべえなどを作って遊ぶ経験をしている。

6月に行った生活科アンケートでは、『つぎはこうしてみよう』『こうしてみたらどうかな』と、くふうしていますか。』という質問に対し、「くふうしている」は71%、「まあまあくふうしている」は29%という結果となった。「あまりくふうしていない、くふうしていない」という児童はいなかった。工夫していると回答する児童が多いが、こうすればもっと楽しくなりそうだと考える力はまだ十分に育っているとは言えない。そこで、動くおもちゃ作りを通して、おもちゃをもっと工夫してみたいという思いや、遊び方をこんなふうに変えてみようという思いなどを大切に、学習を進めていきたい。

(2) 教材について

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」を踏まえて設定した。身近にあるいろいろな材料(紙、ポリ袋、空き缶、空き容器、ストロー、牛乳パック、輪ゴム、磁石など)を使って、動くおもちゃを工夫して作ったり、遊び方を工夫したりして、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫してみんなと遊びを楽しむことができる教材である。また、おもちゃを工夫してうまく作ることができた時の喜びや、友達と工夫して楽しく遊んだり1年生に楽しんでもらえた時の達成感を味わうことで、その後の学習や生活への意欲と工夫を生み出し、実生活に役立てようとする力を育てることをねらいとしている。

(3) 指導にあたって

第1次の「うごくおもちゃをつくろう」では、単元の導入で、身の回りの素材を使って遊ぶ活動や、教師の作ったおもちゃがどうやったら動くか考えたりする活動を取り入れ、「面白そう」「やってみたい」「自分も作ってみたい」という、動くおもちゃへの興味や関心が高められるようにする。また、自分が作りたいおもちゃを考える段階では、教科書や図書資料などを参考に、おもちゃのイメージを膨らませたり、材料を考えたりできるようにする。

第2次の「もっとくふうしよう」では、家庭の協力も得ながら様々な材料を用意するようにし、自分の思いに沿ったおもちゃを作ることができるようにする。その際、「材料コーナー」「改

良コーナー」「試し遊びコーナー」を設定し、何度も繰り返し工夫して作ったり、作ったものを試したりしながら、自分の「こんなおもちゃを作りたい」という思いや願いが実現できるようにする。次におもちゃを改良したり、試し遊びをしたりする活動では、工夫した結果どのようにおもちゃが改良されたかを振り返らせることで、あいまいだった気付きを自覚化させる。また工夫したところの交流を通して、友達の気付きを知ったり、自分の気付きが称賛されたりすることで、気付きをより深めていきたい。

第3次の「あそびかたをくふうしよう」では、おもちゃフェスティバルを開き、1年生を招待して一緒に遊ぶ活動をする。1年生が楽しく遊ぶことができるようにするにはおもちゃをどのように工夫すればよいか考えたり、遊び方を分かりやすく説明するにはどうすればよいか考えたりする。活動の振り返りの場面では、1年生との交流を通して、自分ができるようになったことに目を向けたり、自分自身の成長に気付かせたりしていきたい。

3 単元の系統性

生活科		理科	
1年	2年	3年	4年
・つくろう あそぼう	・うごく うごく わたしのおもちゃ	・風やゴムで動かそう ・じしゃくにつけよう ・つくってあそぼう	・とじこめた空気と水

4 単元の目標

身近にあるものを使って、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、よりよく動くよう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、遊び方を工夫して、みんなと遊びを楽しむことができる。

5 単元の指導計画

時	主な学習活動	評価規準	指導上の留意点
第1次 うごく おもちゃをつくろう			
1 2 3	<ul style="list-style-type: none"> ・動くおもちゃに興味をもち、どのように動くか考える。 ・自分が作りたいおもちゃを考え、作る計画を立てる。 ・設計図をもとに材料を集め、動くおもちゃを作る。 	<p>【関】動くおもちゃ作りに関心をもち、身近な材料などを準備して、自分で作ろうとしている。</p> <p>【思】自分が作るおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら、おもちゃを作っている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に何種類か動くおもちゃを用意しておく。 ・教科書の「おもちゃずかん」や図書資料をもとに、作りたいおもちゃのイメージをもたせる。 ・装飾ではなく動くかどうか、動きについて目を向けるよう声掛けをする。

第2次 もっと くふうしよう			
4 ・ 5 (本時) ・ 6	<ul style="list-style-type: none"> ・作ったおもちゃを見せ合ったり、遊んだり、友達をつくったおもちゃと競争したりする。 ・自分のおもちゃの機能を高めるための改良の方法を考える。 ・友達の作ったおもちゃと比べたり、工夫したところを教えあったりしながら、おもちゃを改良する。(2時間) 	<p>【思】 比べたり、試したり、見立てたりしながら改良策を考え、工夫しておもちゃを作っている。</p> <p>【気】 条件を変えたとおもちゃの動きが変わることに気付くとともに、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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ種類や似たおもちゃを作った児童同士おもちゃを見せ合ったり遊んだりし、自分がもっと工夫したいところを考えさせる。 ・繰り返し試したり、比べたりして、試行錯誤しながら取り組むための十分な活動時間を確保する。 ・思い通りに改良できない児童には、友達のおもちゃを見たり、友達の工夫を参考にしたりするように促す。
第3次 あそび方を くふうしよう			
7 ・ 8 ・ 9 ・ 10 ・ 11 ・ 12	<ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃフェスティバルの計画を立てる。 ・おもちゃフェスティバルの準備をする。(2時間)。 ・1年生をおもちゃフェスティバルに招待して遊ぶ。 ・これまでの活動を通して気付いたことを振り返る。 	<p>【関】 1年生と楽しく遊ぶために、おもちゃを作り変えたり、増やしたりしようとしている。</p> <p>【思】 1年生が楽しく遊ぶための遊び方やルールを工夫している。</p> <p>【気】 おもちゃを改良したり、遊びのルールを工夫したりすると、友達や1年生と楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。</p> <p>【気】 遊び方を工夫したり、みんなと楽しく遊んだりできる自分たちのよさに気付いている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じようなおもちゃを作った児童同士でグループを作り、楽しく遊ぶためのアイデアが活発に出るようにする。 ・グループを2つに分け、遊ぶ側(1年生役)と運営する側に分かれ、楽しく遊べるか試したり、もっと楽しくなるために工夫するとよいことなどの意見を出し合ったりさせる。 ・振り返ったことを伝え合い、友達や教師に頑張りや成長を認めてもらうことで、自分への気づきが深まるようにする。

6 本時の指導（5／12時間）

（1）本時の目標

おもちゃの動力や仕組みを工夫すると、おもちゃの動きが変わることの楽しさに気付くことができる。

（2）本時の指導にあたって

導入では、どんなおもちゃに改良したいか、どんな工夫ができそうか等を互いに交流し合い、活動の見通しをもたせる。おもちゃを改良する過程では、紙、空き容器、段ボール、ペットボトル等、様々な素材を用意しておき、「材料コーナー」を設け、自分の思いに合わせて何度も作り直すことができるようにする。また「試し遊びコーナー」を設定し、自分の思いにあった動きになるか何度も試しながらじっくりとおもちゃと関わることができるようにするなどして、体験活動が充実するよう配慮したい。活動後には、気付いたことや感じたことを交流し合い、自分の気付きと友達の気付きを関連付けて考えたり、ゴム、風、磁石等、動力となる物の特徴を考えたりさせることで気付きの質を高めていきたい。

（3）本時の展開（5／12）

段階	学習内容・活動	○教師の働きかけ・児童の反応	指導上の留意点
出 会 う 8 分	1 本時のめあてを確認する。	○おもちゃをもっと楽しく遊べるようにしていきましょう。	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの活動を振り返り、もっと動くおもちゃを作りたいという意欲をもたせる。 ・前時のカードをもとに、確認する。 ・速さや距離に着目するほか、動きを面白くしたいなど、自分の思いに沿ってパワーアップさせることを確認する。
	おもちゃをパワーアップさせよう。		
関 わ る 30 分	2 見通しをもつ。	○どうしたら、おもちゃをパワーアップできそうですか。 <ul style="list-style-type: none"> ・輪ゴムの数を増やしてみたい。 ・風受けの部分を大きくしてみようかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・道具の使い方や試し遊びの場所など、安全に活動するための約束を確かめてからおもちゃ作りを行う。 ・おもちゃを試し遊びをするコーナーを用意し、試したり作ったり
	3 自分の思いに合うおもちゃになるように、試しながら作る。	○工夫しておもちゃをパワーアップさせましょう。 <ul style="list-style-type: none"> ・輪ゴムを重ねてみよう。 ・輪ゴムをつなげてみよう。 ・風がもっと当たるようにしよう。 ・車体を軽くしてみよう。 	

	<p>4 工夫したことを伝え合う。</p> <p>(1) 工夫したことで、よく動くようになったことをカードに記入する。</p> <p>(2) カードに書いたことを発表する。</p>	<p>○おもちゃのどんなどころがパワーアップしたでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 輪ゴムを1本から3本にしたら、遠くまで走るようになったよ。 ・ 輪ゴムを増やしたら、高く飛ぶようになったよ。 ・ 大きい風受けに変えたら、速く走るようになったよ。 ・ 風船を大きくしたら、遠くまで走るようになったよ。 	<p>するのを繰り返し行えるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 思い通りに改良できない児童には、友達のおもちゃを見たり、友達の工夫を参考にしたりするように促す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【気】条件を変えると、おもちゃの動きが変わることの楽しさに気付いている。(カード、発言)</p> </div> <p><見取りの手立て></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「○○を、○○にしたら、～になった」というように、どう工夫したらよく動くようになったか発表させる。
<p>振り返る7分</p>	<p>5 本時の振り返りをカードを書く。</p>	<p>○今日の学習を振り返りましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 速く走る車ができて嬉しかった。 ・ ○○さんが教えてくれたので、うまく作ることができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の頑張りや友達の良さなどに触れさせながら、振り返りができる声掛けをする。 ・ いろいろな方法を試したことや、友達と関わりながら、おもちゃを改良していったことを称賛する。

(3) 板書計画

うごく うごく わたしの おもちゃ

おもちゃを パワーアップ させよう。

ロケットカー

- ・長いゴムに変えたら、〇〇になった。
- ・ゴムを2重にしたら〇〇になった。

ぴよんうさぎ

- ・ゴムの数を増やしたら、〇〇になった。
- ・ゴムをびんとはったら、〇〇になった。

ヨットカー

- ・風うけを大きくしたら、〇〇になった。
- ・タイヤをまっすぐにしたら、〇〇になった。

ふうせんカー

- ・風せんを大きくしたら、〇〇になった。