

第2学年 生活科学習指導案

日 時 令和元年10月4日(金) 公開授業Ⅱ

場 所 わかばホール

児 童 2組(男子14名 女子19名 計33名)

指導者 村岡 美津子

- 1 単元名 「おもちゃランド(仮)をひらこう！」 (うごく うごく わたしのおもちゃ)
東京書籍(p.47～56)

2 単元について

(1) 教材について

この単元は、学習指導要領の生活科の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を受けて設定したものである。

本単元は、身近にある物を使って、遊びに使う物を工夫して作ったり、遊び自体を工夫したりするものである。また、友だちと遊んだり、教え合ったりしながら、自分なりに工夫することを通して、動くおもちゃの面白さに気付くことができるとともに、遊びを工夫しながら、みんなで遊ぶ楽しさを味わうことができる。自分の創意を生かし、自分の手でおもちゃを作り上げた満足感を味わったり、自分がつくったおもちゃで友達や1年生を楽しませたりすることを通して、自分自身の成長にも気付くことができる教材であると考えられる。

(2) 児童の実態

4月に行った生活科アンケートでは、全員が生活科が「好き」と答えた。生き物を触るのが苦手でも、虫かご越しに生き物をよく見て観察したり、探検で発見してきたものを絵や動作を使って発表したりと、どの学習にも楽しんで取り組んでいる。

児童は1年時の生活科「つくろうあそぼう」の学習で、どんぐりや松ぼっくりなどの自然物を使って、遊びを楽しむことができるようになった。しかし、普段の生活の中では、身近にある物を用い、自分で何かを作って遊ぶという経験が乏しい児童が多い。また、個々の活動は夢中になって行いが、友達と関わって十分に教え合ったり、話し合ったりすることができるとは言えない。

そこで、動くおもちゃづくりを通して、いろいろな身近にある物に触れて試したり、友達との交流をきっかけとして新たな方法を話し合ったりすることで、友達と工夫してつくり遊んだりすることの楽しさや、動くおもちゃの仕組みの不思議さに気付かせていきたい。

(3) 指導にあたって

第1小単元では、身近にある物を使って遊ぶ活動を行い、どのような素材があるのか、それぞれどのような特徴があるのかなど、様々なものに触れることによって想像の幅を広げさせていきたい。そして、教師がつくったおもちゃで遊ぶことで、身近にある物がどのようなおもちゃやおもちゃの動力になっているのかに気付かせ、おもちゃづくりへの意欲を高めていきたい。

第2小単元では、個々におもちゃの作り方を考え、取り組ませていく。その際、同じおもちゃや同じ動力を使う児童同士でグループを作り、教え合いながら活動させていきたい。また、「お試しコーナー」を設置し、何度も試したり、遊んだり、競争したりなど、友達のおもちゃと比較できるようにしていく。その際、友達のおもちゃの良さに気付かせ、もっとおもちゃを改良したいという思いをもたせたい。

第3小単元では、第2小単元の「もっとおもちゃを改良したい」という思いを受けて、おもちゃを改良する場面を設定する。同じおもちゃをつくらせている友達と交流しながら活動をさせ、どのように改良すると機能が上がるのかを予測させながらつくらせていく。おもちゃの機能だけではなく、交流することによって、教え合ったりアイデアを出し合ったりする友達のよさに気付かせていきたい。

第4小單元では、1年生を「おもちゃランド（仮）」に招待する活動を行う。どのような遊びのルールにすると1年生が分かりやすいのか、喜んでもらえるのかをグループで話し合いながら活動を進め、1年生を楽しませることができるようになった自分たちの成長にも気付かせていきたい。

3 単元の指導計画

(1) 目標

身近にある物を使って、動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友だちと競争したり、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、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

(2) 評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
身近な材料を使って、工夫して動くおもちゃをつくることに興味をもち、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	自分がつくるおもちゃを決め、工夫して動くおもちゃをつくるとともに、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、それをすなおに表現している。	おもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの、自然現象の不思議さ、工夫してみんなで遊ぶことの楽しさなどに気付いている。

(3) 単元の指導計画（全14時間）

小單元	目標	時	○主な学習活動【見方・考え方】	主な評価規準（方法）
いろいろなものを動かして遊ぼう	身近にある物を動かして遊んだり、動くおもちゃで遊んだりすることを通して、その特徴を捉え、つくってみたいおもちゃについて考えることができるようにする。	1	○ペットボトルのキャップや食品トレイなどの身近にある物を動かして遊ぶ。 ○どのようにしたら動かして遊ぶことができたのかを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">いろいろなものをうごかしてあそぼう。</div> 【視点1 学習対象のよさや特徴～身近なものの特徴～】	・【関】身近にある物をいろいろな方法で動かして遊ぼうとしている。（行動）
		2	○教師がつくった動くおもちゃで遊ぶ。 ○どのおもちゃをつくってみたいか決める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">うごくおもちゃであそぼう。</div>	
2時間	うごくおもちゃをつかって、おもちゃランド（仮）をひらこう！			

<p>動くおもちゃをつくろう</p> <p>2時間</p>	<p>動く仕組みを考えながら、身近にある物を使って自分でおもちゃをつくることができるようにする。</p>	<p>3 ・ 4</p>	<p>○材料や動く仕組みを考えながらおもちゃをつくる。</p> <p>○自分がつくったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりする。</p> <p>○改良したい部分をカードに記入する。</p> <div data-bbox="651 383 1090 483" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>うごくおもちゃをつくってあそぼう。</p> </div> <p>【視点1 学習対象のよさや特徴～身近なものの特徴～】</p>	<p>・【思】動く仕組みを考えながら、自分のおもちゃをつくっている。(行動)</p> <p>・【思】改良したい部分について考えることができる。(ワークシート)</p>
<p>もつと工夫しよう</p> <p>1時間</p>	<p>自分がつくったおもちゃが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、おもちゃの動きの不思議さに気付くことができるようにする。</p>	<p>5 本 時</p>	<p>○友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、試行錯誤しながら、さらに自分のおもちゃの機能が高まるように改良する。</p> <div data-bbox="651 786 1090 887" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>おもちゃをパワーアップさせよう。</p> </div> <p>【視点2 自分との関係～友達との関わり～】</p>	<p>・【思】どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるのかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくとともに、工夫したことを友達と教え合っている。(行動)</p>
<p>遊び方を工夫しよう</p> <p>9時間</p>	<p>自分たちがつくったおもちゃを使って、遊び方やルールを工夫しながらみんなで遊び、その楽しさに気付くとともに、遊びを工夫したり、みんなで楽しく遊んだりできる自分たちのよさに気付くことができるようにする。</p>	<p>6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 10 ・ 11</p>	<p>○「おもちゃランド(仮)」の計画を立てる。</p> <div data-bbox="651 1111 1090 1211" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「おもちゃランド(仮)」のけいかくを立てよう。</p> </div> <p>○「おもちゃランド(仮)」の計画に沿って、おもちゃをさらに増やしたり、必要な道具をつくったりなどの準備をする。</p> <div data-bbox="651 1424 1090 1525" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「おもちゃランド(仮)」のじゅんぴをしよう。</p> </div> <p>○自分たちで交代しながら「おもちゃランド(仮)」で遊ぶ。</p> <div data-bbox="651 1648 1090 1749" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「おもちゃランド(仮)」であそぼう。</p> </div> <p>【視点2 自分との関係～友達との関わり～】</p>	<p>・【思】みんなで楽しく遊べるように、遊びのルールを考えている。(ワークシート・行動)</p> <p>・【思】みんなで楽しく遊べるように、準備をしている。(行動・ワークシート)</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、友達と仲良く遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。(行動・ワークシート)</p>

	12	○1年生を「おもちゃランド(仮)」に招待し、一緒に楽しむ。	・【思】1年生が楽しんでくれるように遊びを教えたり、一緒に遊んだりしている。(ワークシート・行動)
	13	「おもちゃランド(仮)」で1年生といっしょにあそぼう。 【視点2 自分との関係～1年生との関わり】	
	14	○これまでの活動を振り返り、感じたことを話し合ったり、カードに記入したりする。 まとめのふりかえりをしよう。 【視点2 自分との関係～自分の成長】	・【気】遊び方を工夫したり、みんなで楽しく遊んだりできるようになった自分たちのよさに気付いている。(発言・ワークシート)

4 本時の指導 (5/14)

(1) ねらい

どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるのかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくとともに、工夫したことを友達と教え合っている。【思】

(2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるのかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、おもちゃづくりを工夫している。	教師の作ったおもちゃと自分のおもちゃを比べさせ、よく動くおもちゃの仕組みに気付かせるようにする。

(3) 研究内容に関わって

【内容②】指導方法の工夫 (場の設定の工夫)

同じ動力のおもちゃをつくっている児童同士が教え合えるよう、活動する場所を近くにしたり、おもちゃの機能を比較できるように「お試しコーナー」を設置したりする。

【内容③】資料活用の工夫 (思考の手助けとなる具体物の提示)

改良の仕方に悩んだときのヒントとして、教師がつくったおもちゃを提示し、自分のおもちゃと比較させることで気づきを促すようにする。

(4) 展開

段階	活動の流れと予想される児童の反応 【見方・考え方】	形態	・指導上の留意点 ◇評価
であう 5分	1 前時の活動を振り返る。 自分でつくったおもちゃで遊んだね。 もっと速く走らせたいな。 〇〇くんのおもちゃは高く跳んですごかったよ。	全	・友達のおもちゃのよさを想起させ、自分のおもちゃの機能をもっと高めたいという気持ちをもたせる。

	<p>2 本時の課題を確かめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">おもちゃをパワーアップさせよう。</div>	<p>全</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パワーアップさせるには、「もっと速く、もっと高く、もっと遠く」などがあることを確認する。
<p>か か わ る</p> <p style="text-align: center;">30 分</p>	<p>3 おもちゃの機能を高められるよう、グループ毎に予測しながら話し合う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>ゴムの数を増やしたらもっと高く跳ぶかも。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>おもりの重さを変えたらロケットみたいにピューンって跳ぶかも。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>帆の大きさを変えたら速く走るんじゃないかな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>太いゴムにしたらもっと高く跳ねるかも。</p> </div> </div> <p>【視点1 学習対象のよさや特徴 ～身近にある物の特徴～】</p> <p>4 おもちゃの機能を高められるよう、工夫してつくる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>ゴムの数を増やすと高く跳ぶよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>おもりは重すぎても軽すぎてもダメなんだ。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>帆が大きいと速く進むね。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>太いゴムだともっと高く跳ねた。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 45%;"> <p>あれ、思ったより跳ばないぞ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 45%;"> <p>前よりも速く走った！</p> </div> </div> <p>【視点2 自分との関係 ～自分や友達のよさ～】</p>	<p>グ グ 個</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が机間指導しながら、改良方法の視点を確認する。 ・同じおもちゃ同士だけではなく、同じ動力のグループ同士で話し合ってもよいことにする。 【内容②】 <ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに教え合いながらつくらせるようにする。 ・機能を高めるための良い工夫をしていたら賞賛し、他の児童へ広げていく。 ・「お試しコーナー」を設置し、前時より機能が高まったか比較できるようにする。 【内容②】 ・改良の仕方に悩んでいる時は、教師がつくったおもちゃを提示し、自分のおもちゃと比較させることで気づきを促すようにする。 【内容③】 <p>◇どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるのかを考えて、比べたり、試したり、見立てたりしながら、工夫しておもちゃをつくることができたか。 (行動・発言)【思】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p><支援> 教師の作ったおもちゃと自分のおもちゃを比較させ、よく動くおもちゃの仕組みに気付かせるようにする。</p> </div>

ふりかえる	5 本時の活動を振り返る。	個 全 全	<ul style="list-style-type: none"> おもちゃの機能を高めるために改良した部分についてや、友達のよかった所についてワークシートに記入をさせる。 改良した部分や友達のよかった所について発表させ、良い工夫や行動を全体に広げる。 おもちゃランド（仮）の準備を始めることを知らせ、次の活動への意欲をもたせる。
	6 次時の活動内容を知る。		
10分			

(5) 板書計画

おもちゃランド（仮）をひらこう！

おもちゃを **パワーアップ** させよう。

びよんがえる
ゴム ふやす
ふとく

びよんびよんうさぎ
ゴム ふやす
ふとく

もっと

{

高く

はやく

とおく

とことこカメ
ゴム 長く

ふくろロケット
おもり つけるばしょ

ヨットカー
ほ 大きく

(6) 場の設定 (わかばホール)

