

第2学年 生活科学習指導案

日時 令和4年11月8日(火)
場所 2年1組教室
児童 男16名 女14名 計30名
指導者 井戸畑 美智子

1 単元名 「うごくうごくわたしのおもちゃ」(東京書籍 下)

2 単元の目標

身近にある物を使って動くおもちゃを工夫して作る活動を通して、友達と競い合ったり、工夫を教え合ったりしながらよりよく動くように改良し、動くおもちゃの面白さに気付くとともに、遊び方を工夫して、みんなと楽しみながら遊びを創り出すことができるようになる。

3 単元について

(1) 児童について

子どもたちは、生活科の学習に興味・関心が高く、自分の思いや願いの実現に向けて主体的に活動に取り組んできた。物作りについて意欲的な子どもたちが多いが、自分の工夫を説明したり、友達の工夫に気付いたりすることは難しく、言葉や文章で工夫を説明することに苦手意識をもっている子が少なくない。

また、子どもたちは、生活科の学習において、「校庭で春をさがそう」や「生きものなかよし大きくせん」では、タブレットを利用し写真で記録に残し交流に活用するなど、ICTを活用した学習を積極的に行ってきた。

(2) 教材について

本単元は、学習指導要領生活科の内容(6)「自然や物を使った遊び」をもとに構成している。身近にあるものを使って動くおもちゃを試行錯誤して作り、友達と一緒に遊んで工夫を教え合ったり、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ことができる教材である。

動くおもちゃは、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。

(3) 指導について

作りたいおもちゃを決める場面では、子ども達が興味・関心をもって活動をするために、材料を十分用意し自由に遊ぶことで遊ぶ楽しさを感じることができるようにしたい。おもちゃを作る場面では、あらかじめ設計図をかくことで、必要な道具や材料など作るおもちゃに対しての見通しをもたせ、意欲をもって取り組むことができるようにしたい。おもちゃをもっとよく動くようにする場面では、今までの過程を記録したものを活用しながら、一人一人の気付きをつなげることができるようにして考えを深め、できたおもちゃで遊ぶことで仲良く遊ぶ工夫を考えることができるようにしたい。

(4) 研究との関わり(本時の指導)

(1) 視点1【進んで学習に取り組むための工夫】

①課題意識	ア 単元の目標を子どもの言葉で具現化 ・ おもちゃをもっとよく動かしたいという思いもち、友達と比べながら工夫することができる。 ・ 繰り返し改良しようとするすることができる。 イ 子どもの気づきや考え、興味・関心から問いを引き出す学習課題 学習の導入では、材料を十分な量用意し、様々な材料の特徴やよさを感じながら自由に遊びができるようにする。おもちゃで遊ぶ活動を通してもっとよく動くようにということ意識させるために、ICT機器を活用して、動いている画像から工夫するところを見つけることができるようにしたい。
-------	---

(2) 視点2【自分の考えを表現するための工夫】

①考えを伝え合う	ア おさめた画像を友達と伝え合う。 おさめた画像を友達と交流し合うことで、話し合いを進める中で自分
----------	--

	が気が付かなかった工夫を見つけ出すことができるようにしたい。
②考えを深める	<p>ア おもちゃの動きを画像におさめて繰り返し見ることでおもちゃの動きを考える。 実際に自分が作ったおもちゃで遊んでみて、おもちゃの動きを画像で何回も繰り返し見ることで、どんな力を使って動いているかを考えることができるようにしたい。</p> <p>イ お互いの工夫を共有する それぞれのグループの工夫を共有することで、新たな工夫に気付くことができるようにしたい。</p>

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>① 身近な物は、いろいろな遊びに利用できることに気付いている。</p> <p>② 遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。</p> <p>③ 約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気付いている。</p> <p>④ みんなで遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、掃除、整理整頓をしている。</p>	<p>① 楽しみたい遊びを思い描きながら、遊びに使う物を選んでいる。</p> <p>② 予想したり、確かめたり、見直ししながら、遊びに使う物をつくり遊んだりしている。</p> <p>③ 比べたり、試したり、見立てたりしながら、遊びを楽しんでいる。</p> <p>④ 遊びの約束やルールなどを工夫しながら、遊んでいる。</p> <p>⑤ 遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、表現している。</p>	<p>① みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、粘り強く遊びを創り出そうとしている。</p> <p>② 友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりして、遊びを楽しくしようとしている。</p> <p>③ みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感し、毎日の生活を豊かにしようとしている。</p>

5 指導と評価の計画（11時間）

時間	ねらい・学習活動	【評価規準】（評価方法）
1 2	<p>つくりたいおもちゃをきめよう ○身近にある物を動かしてみ、おもちゃをつくろうする意欲をもつ。 ○身近にある物を使っておもちゃをつくることを知り、つくりたいおもちゃを決めて設計図を作ることができる。 【視点1①課題意識アイ】</p>	<p>身近にある物を動かしてみているいろいろな遊びに利用できそうだと考えることができる。 【知①】（行動観察） 楽しみたい遊びを思い描きながら、つくるおもちゃを決めることができる。 【思①】（発言内容、設計図、行動観察）</p>
3 4 5	<p>うごくおもちゃをつくろう ○おもちゃの動きを予想して使う材料を選び、安全に配慮しながら、必要な材料を使っておもちゃを作る。 ○自分がつくったおもちゃで実際に遊ぶ。 ○動くおもちゃで遊んでみて困ったことを考えつくり方や材料などを変えたとおもちゃの動き方が変わることに気付く。</p>	<p>実際に試したり比べたりしながら、おもちゃの動きを予想し、使う材料を選ぶことができる。 【思②】（発言内容、行動観察） おもちゃをつくったり遊んだりする際、安全に配慮しながら必要な道具を適切に使うことができる。 【知③④】（発言内容、行動観察） 材料やつくり方を変えることで、おもちゃの動きがかわることに気付いている。 【知②】（発言内容、記録画像、行動観察）</p>
6 本時 7 8	<p>もっとよくうごくおもちゃにしよう ○おもちゃをもっとよく動かしたいという思いもち、友達と比べながら動きを予測する。 ○自分が加えた工夫とおもちゃの動きとの間に関係性があることに気付く。 ○繰り返し改良しようとする。</p>	<p>自分がおもちゃに加えた工夫と、おもちゃの動きの間には、関係性があることに気付いている。 【知②】（発言内容、記録画像、行動観察） 友達のおもちゃと比べたり競争したりしながらおもちゃの動きを予測し、おもちゃを改良することができる。 【思③】（発言内容、記録画像、行動観察） 自分のおもちゃをもっとよく動かしたいという思いをも</p>

		ち、繰り返しおもちゃを改良しようとしている。 【態②】
9	あそび方をくふうしよう	自分がルールや遊び方を工夫したことで、みんなで楽しく遊ぶことができるようになったことに気付いている。 【知③】(発言内容、記録画像、行動観察) さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように遊び方を工夫している。 【思④⑤】(発言内容、記録画像、行動観察) 身近な物を使ってみんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからも友達と一緒に遊びを創り出そうとしている。【態③】(発言内容、記録画像)
10	○さまざまな遊び方を試しながら、みんな	
11	でより楽しく遊べるように遊び方を改良	
12	する。	
13	○ルールや遊び方を工夫し、みんなが楽しく遊ぶことができる。	

6 本時の指導

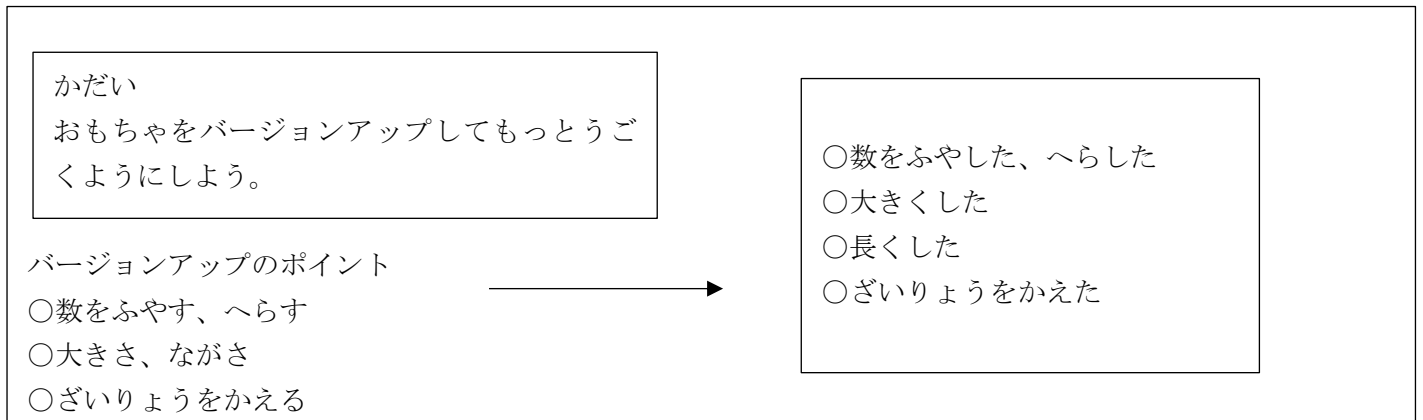
(1) 目標

おもちゃの動き方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。【知識・技能】

役割	学 習 活 動	○指導上の留意点 ◎評価 ☆ICT活用 【視点に基づく手立て】
導入 5分	1 前時までの学習を振り返る。 ・前の時間にいろいろなおもちゃをつくったね。うまくいかなかったところもあったよね。 ・もっとよく動くようにするにはどうしたらいいかな。	○前時の学習を振り返り、うまくいかなかったことを思い出せるようにする。 ☆ICT活用 前時までのおもちゃの画像をすぐに見ることができるようにし、本時の課題につなげることができるようにする。 【視点1①課題意識イ】
展開	2 課題を確認する。 おもちゃをバージョンアップしてもっとうごくようにしよう。 ・バージョンアップのポイントは、どんなことが考えられるかな。 ・ゴムの数 ・ゴムの長さ ・大きくする、小さくする ・材料を変えてみる 3 自分で考えたおもちゃのかいりょう方法を試してみる。 (1) 改良の方法を選ぶ。 (2) 実際に試してみる。 (3) うまくいったものをタブレットで画像におさめる。	○課題解決のためには、どんな方法が使えるか考えられるかあらかじめ、見通しをもつことができるようにする。 ☆ICT活用 動きを録画し、繰り返し見ることができるようにする。 【視点②1考えを深めるア】 ○活動を保障できるように場を設定する。(改良できる場所、実際におもちゃを動かすことのできる場所とを分ける) ◎自分がおもちゃに加えた工夫と、おもちゃの動きの間には、関係性があることに気付くことができる。 (行動観察、発言) ○タブレットにおさめた映像を、友達と見せ合うことができるようにする。 【視点②1考えを伝え合うア】
3 5分	4 どのような方法でバージョンアップしたか隣同士で伝え合う。 ・ゴムを増やしました。 ・ゴムを長くしました。 ・カップを2つにしました。	

<p>終末 5分</p>	<p>5 本時の学習を振り返る。 ・友達の改良のいいところを見つけることができました。</p> <p>6 次時への見通しをもつ。</p>	<p>○設計図に、工夫した部分を書き込むことができるようにし、自分の考えた改良方法を記録し振り返ることができるようにする。</p> <p>○さまざまな方法で改良できたことを称賛し、次の活動へつなげることができるようにする。</p> <p>○友達と比べながら、同じおもちゃ同士で、もっと動くように工夫することができるように次時への課題につなげるようにする。</p>
------------------	--	---

7 板書計画



8 場の設定

