

2年	単元名	「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」
(教科) 生活科		

### 1. 単元の目標

身近にある物から動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃや遊び自体を工夫し、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しんだり創り出したりできるようにする。

### 2. 学校図書館活用のポイント※目標との関連も踏まえて

#### 学びを深めるための学校図書館の活用

本単元では、おもちゃを選択する場面、設計図を作成する場面、おもちゃや遊び方をパワーアップする場面で学校図書館の活用を図る。

おもちゃを選択する場面では、児童が「1年生にとって遊び方や作り方が分かりやすい」という視点を大切にしておもちゃを選択できるようにしたいと考える。そのために、学びのサポーターと連携して、低学年の児童にとって作る過程が分かりやすい本を選書する。また、「ポイント」や「メモ」などの欄に、パワーアップする時のヒントとなる事柄が書かれている本を選ぶことで、本に書かれていることをしっかり読むことのよさを実感できるようにしたい。

設計図の作成にあたっては、大切だと思ったことをそのまま書き写していく「そのままカード」を利用する。製作過程を書き出すことで、児童は見通しをもっておもちゃを作ることができると思う。

おもちゃや遊び方をパワーアップする場面では、設計図を描く際に使用した本を見直していく。おもちゃをパワーアップする場合、児童は手元のおもちゃを見直したり、どう改善したらいいか考えたりするなど、目の前のことやこれからのことに目を向けるであろう。そこに本を介することで、児童はおもちゃを作成した過程を振り返ることができると思う。「困ったことを解決したいな。」「もっとこうしたいな。」という思いや願いを実現するためには、作成過程を振り返ることも有効であることに児童が気付けるようにしたいと考える。

### 3 単元計画(全17時間)

時	学 習 内 容
一次、「動くおもちゃを作ってみんなで遊ぼう」	
1	学習の見通しをもち、自分のめあてやグループのめあてをもつ。
2	くるくるつばめを作ってみんなで遊ぶ。
3	くるくるつばめをパワーアップするための作戦を考えてためす。
4	えた作戦を使って改良したくるくるつばめで遊ぶ。
二次、「グループでおもちゃを作って遊ぼう (試作品づくり)」	
5	第1次の経験を踏まえて、おもちゃランドに向けてグループで作るおもちゃを本や資料から選ぶ。
6	選んだおもちゃの設計図をかき、作り方や材料を確認する。
7,8	設計図をもとにおもちゃを作って遊び、「こまったポイント」や「もっとポイントを出し合う」
9 (本時)	困ったことやパワーアップしたいことをもとに、もっと楽しく遊ぶための作戦を考え、試す。
10,11,12	作ったおもちゃで遊ぶための場づくりや1年生の分のおもちゃづくりをする。
国語科	遊び方の説明を考える。(国語科「あそび方をせつ明しよう」の学習と関連づける。)
三次、「おもちゃランドの準備をしよう (場づくり)」	
13,14	おもちゃランドのリハーサルをする。
四次、「おもちゃランドを開こう」	
15,16	おもちゃランドを開く
17	振り返りをする。

#### 4. 本時の授業の流れ

学習活動	学校図書館の関わり
<p>1 前時の学習を想起し、グループで今日解決したいことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もっと遠くに飛ばすにはどうしたらいいかな？</li> <li>・ゴムがすぐ切れてしまって困るから、じょうぶにしたいな。</li> <li>・まず、このポイントからやってみようよ。</li> </ul> <p>2 解決に向けて見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・困ったことを解決するためには、どうしたらいいかな。</li> <li>・「くるくるつばめ」の時は、本をよく見たら、パワーアップするためのヒントが書いてあったよ。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>④ 本や話合いをヒントにして ためしながらおもちゃやあそび方をパワーアップしよう</p> </div> <p>3 設計図に印をつけながらパワーアップポイントを決め、ためしながらパワーアップする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本をよく見たら作る時のポイントが書いてあるよ。</li> <li>・ゴムの数を増やしたらもっと跳びそうだよ。</li> <li>・羽の向きを変えてみるのはどう？</li> <li>・得点をつけるともっと楽しく遊べそうだよ。</li> </ul> <p>4 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・〇〇作戦を使ったら、もっと遠くに飛ぶようになったよ。</li> <li>・本を見直したら、解決のヒントが見つかったよ。</li> <li>・次は他の作戦も試してみたいな。</li> </ul>	<p>○「くるくるつばめ」を改良した時のことを想起させ、おもちゃを改良するには、試したり、アイデアを出し合ったりする以外に、本も手掛かりにできることを振り返る。</p> <p>○「くるくるつばめ」を改良した時のことを想起させ、おもちゃを改良するには、試したり、アイデアを出し合ったりする以外に、本も手掛かりにできることを振り返る。</p> <p>◆本を見直したり友達と話し合ったりする活動を通して、調べたりやってみたりしながら、工夫しておもちゃを作っている。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断・表現】</p>

#### 5. 研究協議の記録及び考察（成果や課題等）

<p>・本を見直す良さの実感</p> <p>○本を見直し、製作過程を振り返ることで、羽の折り方の図（矢印）を見落とし、作り間違えていたことに気付くことができた。また、再度本に触れることで、今まで見落としていた「もっと遠くに飛ばしたい。」という思い（「もっとポイント」）を実現するヒントとなる記述にも気付いた。</p> <p>○活動後には、「本をよく見ることが大切。」「本に『もっとポイント』『こまったポイント』を解決するひみつが隠れていました。」という声が聞かれ、児童が本を見直す良さを十分に実感したことが伺えた。また、パワーアップしたおもちゃで遊ぶ喜びや楽しさを十分に味わせたことで、第二次以降のグループ活動でも、自分たちのおもちゃをパワーアップすることに対し、主体的に取り組む様子が見られた。</p> <p>・本の活用について</p> <p>○めあての提示の段階で、パワーアップするための方法として、本を見直すことが児童から出てきた。前時までには、本を何度も活用し、本で調べる良さを児童が実感することができていた。</p> <p>○第一次の共通体験を踏まえ、何度も本を見直そうとする姿が見られた。</p> <p>○本に書いてあることだけでは上手いかず、さらに自分達で解決策を考えているグループも見られた。本に必要な情報が載っていないことが分かることも、本の活用の大切な視点である。</p> <p>△改善したいことを共有できていないグループもあった。相談タイム等を設けて、解決したいことをより明確にする必要がある。そうすることで、本のどこを見るかも焦点化されたのではないかな。</p> <p>△本の活用よりも、試行錯誤に重きを置いているグループもあった。色々試した後本を見直すように設定したり、試行錯誤と本の活用の時間を分けたり、中間発表の場を設けたりする方法をとると、本を見直す機会が十分に確保できたのではないかな。</p> <p>・タブレットとの併用について</p> <p>△1冊の本をみんなで見ることで、細かいところやポイントに目が向きにくい様子が見られた。改善策として、本をタブレットで撮影して一人ひとりが見られるようにするなどの工夫が考えられる。</p> <p>△本から解決の糸口が見つからない場合は、インターネットの活用も考えられる。似たおもちゃの作り方を調べる等、タブレットと本を組み合わせることが、これからの時代に求められるのではないかな。</p>
---