

第2年 生活科学習指導案

令和元年9月27日（金）2校時

1. 単元名 「手作りのおもちゃやさんを開こうパート1」
～うごくうごく！ぼくわたしのおもちゃ～

2. 目 標

- 身近な自然や身の回りにある物を利用して動くおもちゃを工夫して作ることを通して、動くおもちゃや遊びを作り出す面白さ、自然の不思議さに気づく。（知識及び技能の基礎）
- 身近な自然や身の回りにある物を利用して動くおもちゃや、それを使った遊びを工夫して作ったり表現したりする。（思考力・判断力・表現力の基礎）
- みんなと楽しみながら、動くおもちゃを使った遊びを創り出そうとする。（学びに向かう力、人間性等）

3. 図書館活用教育で身に付けたい力

課題設定力（作りたい物を決める）、情報収集力（必要な情報を見つける）

4. 基 盤（児童観省略）

- 本単元「うごくうごく ぼくわたしのおもちゃ」は、学習指導内容（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作ることができ、その面白さや自然の不思議さに気づくとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」を受けて設定したものである。

第1学年「つくろうあそぼう」では、幼児教育における経験を生かした活動の発展として、素材そのものの特性を生かした遊びを通して、素材そのものへの気づきを意図した活動を行ってきた。

第2学年の本単元では、児童の関心が高い「動くおもちゃを作る」活動を設定した。児童は、自分達で動くおもちゃを作ることで、それを作るために必要な材料は何か、身の回りの自然物や身近な物への意識が広がる。そして、もっと楽しくなるように材料を組み合わせながら、粘り強く工夫を繰り返す中で、より、こだわりをもってそれらに関わろうとする力が育つと共に、動くおもちゃや材料の面白さ、不思議さへの気づきの質が高まっていく。更に、1年生と一緒に楽しむ場を設けることで、学級みんなが協力し合いながら、より楽しくするための工夫を深めていくことができる。1年生に喜んでもらい、自分達の工夫が認められることで、その嬉しさを味わい、工夫することのよさを改めて感じることができるであろう。

これらは、第3学年の理科「ゴムでうごくおもちゃ」へと発展していき、科学的な認識の基礎となり、総合的な学習の時間における探究的な見方・考え方の素地になるとも考える。

このような学びを通して、日常生活の中でも、子ども達の遊びが豊かになり、遊びの中で工夫していく姿が見られるようになるのではないかと考え、本単元を設定した。

- 本単元の指導にあたっては、単元の目標を達成するために、主体的・対話的で深い学びの姿を求めて、以下のような指導の工夫を考えた。

・ 単元構成の工夫（国語科・図工科との関連）

本単元では、主に、国語科の「おもちゃの作り方を教えるお店をひらこう」の学習と関連させて行う。国語科では、手作りおもちゃの「作り方や遊び方」を順序よく説明する力を育成する。児童の実態から、本単元では、説明する内容を「遊び方」だけに絞って行き、次単元の「おもちゃやさんを開こうパート2～作って遊ぼう～」で、「作り方と遊び方」を説明する。活動が容易になるよう段階を分け、繰り返して行うことで、支援の必要な児童にも容易に活動が行えるようにしたい。

また、図工科「ストローでこんにちは」とも関連させ、国語科や図工科で身に付けた力を活用しながら、更におもちゃを作り遊ぶ体験を繰り返し行う中で、知識や技能の習得を深めていきたい。

・ 動くおもちゃとの出会わせ方の工夫（動くおもちゃで遊ぶ体験を設定する）

単元の導入で、「やってみたい」「知りたい」「作りたい」という児童の好奇心や探究心を高め

るために、教師が作った動くおもちゃで遊ぶ活動を行う。その際、「どうして動いているのかな？」と動力に目を向けさせるようなおもちゃの提示の仕方をし、児童の探究心を高め、「動くおもちゃ」への思いを高めさせたい。その後、教師もおもちゃで遊ぶ活動を共に楽しみながら、「動力は何か」「どんな材料できているのか」「複数で遊ぶ楽しさ」など、次の活動につながるつばやきを認めたり広げたりしたい。

遊ぶ際には、3人のグループを4つ作り、同じ種類のおもちゃで遊ぶように場を設定する。友達との対話の中で、生まれる気づきにも期待したい。

・ 学校図書館の活用の工夫

作りたいおもちゃを決めたり、材料や作り方を考えたりする際、図書館の本で調べる活動を設定する。授業の中だけでは、十分に目を通しにくいので、いつでも自由に見られるように教室の中に設置して、動くおもちゃについての情報を収集するのに役立たせたい。

学校司書と適時連携を図り、児童の実態に合わせた読み取りやすい資料の選択・提示、ブックリストの作成、情報カードの書き方・資料の読み取りについての支援をお願いする。

情報カードを活用したくなるように、おもちゃを作るために必要な情報を、忘れないように記録するというを確認しながら情報カードの書き方を指導する。簡単に記せるように情報源をブックリストの番号で記す等工夫する。

・ 協働の場の工夫

同じ材料を使っておもちゃを作っている者同士でグループを作り、作り方の相談をしたり、できたおもちゃで遊んだりさせたい。この交流を通し、友だちの遊びのよさや楽しさをしっかりと認めながら、「～ちゃんのように工夫しよう。」「～ちゃんより遠くに飛ばしたい。」「もっとみんなが楽しめるように、ルールを考えよう。」など、新たな工夫を引き出したり、友だちと関わって遊ぶ楽しさや友だちと競う楽しさにも目を向けさせたりしていきたい。

また、教師も子どもになりきって、心から楽しみながら遊ぶ中で、子どもたちが気づかなかった点を褒めたり、「私の方がよく飛ぶわよ。」など工夫した物を提示したりすることで、活動に意欲を持たせたり、遊びにこだわりを持って追究していく気持ちを持たせたい。

グループ内で問題を解決できないときは、必要に応じて「お助けタイム」を設定し、学級全体に問題を投げかけ、みんなで解決させる。また、授業外にも活動が広がっていくと思われるので、困っていることや発見したことなど考えや思いを、おもちゃカードに記入し掲示しておく。そうすることで、一人一人の願いや思いを学級みんなで協働して実現させていきたい。

・ 振り返りの場の工夫

単元を通して、一人一人の思いや願いに沿っておもちゃ作りや遊び等の活動をした後には、言葉にして振り返る時間を設定する。その中で、児童の気づきを認め、学びとつなげていくことで質の高い気づきへと導きたい。

・ 交流の場の設定の工夫

本単元では、1年生を招いておもちゃやさんを開く。次単元では、1年生と地域の方も招く交流の場を設定する。1年生や地域の方を招いて一緒に遊ぶ活動を設定することで、身近な人に喜んでもらう嬉しさを味わい、よりおもちゃ作りのよさに気づくことを期待する。また、「自分で楽しむ」「友達と楽しむ」「みんなで楽しむ」と遊びに関わる相手が異なることで、よりよい物を工夫しようとする意欲を高めたい。

生活科の学習過程

- ① 思いや願いをもつ
- ② 活動や体験；(調べる、聞く、遊ぶ)
(見つける、比べる、たとえば、**試す、見通す、工夫する等の多様な学習活動を!**
⇒～しながら**情報を収集**する)
- ③ 感じる・考える
(比較、分類、関係づけて分析的に考える)
- ④ 表現する・行為する (伝え合う・振り返る)

探究的な学習過程 (総合・図書館活用)

- ① 課題設定
- ② 情報収集
(ライブラリーワーク：調べる
フィールドワーク：見学インタビュー
ラボラトリーワーク：観察実験)
- ③ 整理・分析
(比較、分類、関係づけて)
- ④ 表現・まとめ

5. 単元計画 (全9時間)

学習過程	〇めあて ・主な学習活動	☆評価規準 (観点)【方法】	図書館活用教育	
第一次 うごくおもちゃを作ろう (6)	① ② ③ (活動・思い願い)	○どんなおもちゃを作るか決めよう。 ・おもちゃで遊ぶ。 ・本で調べて情報カードに記す。 ・おもちゃを分類する。 ・作りたいおもちゃを決める。	☆動くおもちゃに関心を持ち、遊んだり調べたりしながら、自分の作りたいおもちゃを決めることができる。(思・判・表) 【行動観察、情報カード、発言】 ☆身近にある物でおもちゃを動かせる面白さや不思議さに気づく。(知・技)【発言、振り返りカード】	★情報収集力 ★課題設定力 ・本、実物 ・情報カード
	④ (活動・考え)	○作りたいおもちゃの設計図をかこう。 ・完成図、作り方、材料、道具などを本や実物で調べてかく。	☆必要な情報を集めながら、自分の作りたいおもちゃの設計図をかきことができる。(思・判・表) 【行動観察、設計図】	★情報収集力 (本や実物から、情報の取り出し) ・本、実物
	⑤ ⑥ (活動・考える)	○おもちゃを作ろう。 ・工夫して作る。 ・修理する。 ・チームの友だちと遊んだり比べたりして交流する。	☆動くおもちゃを工夫しながら作ったり遊んだりできる。(思・判・表) 【行動観察、作品、発言】 ☆友だちと楽しみながら、自分の力でおもちゃを作ろうとしている。(知・技)【発言・振り返りカード】	
第二次 パワーアップさせよう (3)	⑦ ⑧ ⑨ (活動・考える・表現)	○おもちゃをパワーアップさせよう。 ・もっと速く、もっと遠くへ、もっと楽しく動かせるよう工夫する。 ・学級の友だちと遊んだり比べたりして交流する。	☆友だちのおもちゃの動きと比べたり、他の方法を試したりしながら動きをよくするために工夫することができる。(思・判・表)【行動観察・作品】 ☆みんなと楽しみながら、おもちゃを工夫しようとしている。(学び)【行動観察・振り返りカード】	★課題設定力
第三次 (一年生を) おもちゃやさんを開こう (3)	⑩ (考える)	○おもちゃやさんの準備をしよう。 ・遊び方を工夫したり約束を考えたりする。	☆1年生と一緒に遊ぶ遊びのルールや約束を考えることができる。(思・判・表)【カード・発言】	★情報の整理
	国語	○遊び方を順序よく伝えよう。 ・伝える内容と順序を考える。 ・伝える練習をする。		★まとめ
	⑪ (表現)	○1年生を招待しておもちゃやさんを開こう。 ・遊び方を説明する。 ・一緒に遊ぶ。	☆1年生と楽しみながら遊んだり、遊びを説明したりできる。(学び)【行動観察・発言・日記】	★発表 ・絵カード
	⑫ (まとめ)	○活動を振り返り、感じたことや考えたことを伝え合おう。 ・振り返りカードに書く。 ・伝え合う。	☆みんなと一緒に身近な物を利用して工夫して動くおもちゃを作る楽しさや自然の不思議さに気づく。(知・技)【発言・振り返りカード】	

6. 本時の学習

(1) 目標

- ・ 教師が作った動くおもちゃで遊んだり、本（教科書や図書館の本）で調べたりする活動を通して、動くひみつを考えながら自分の作りたいおもちゃを決める。（思考・判断・表現）

(2) 展開

	学習活動 ・ 予想される児童の反応	・ 教師の支援 ☆評価規準
5分	1. めあてを確認する。 ・ わあおもちゃだ。動いた。 ・ 遊びたい。 ・ どうやって動いているの？ ・ 作りたい。	・ 動きの面白さを強調して提示し、動くおもちゃへの関心を高める。また、動くひみつについて、思考する補助発問を行い、次の活動へつなげる。 ・ おもちゃが動くひみつについて関係する言葉を引き出しながら板書の中で分類し、おもちゃが動くしくみについて意識づけたい。
12分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 作りたいうごくおもちゃをきめよう ～遊んだり調べたりしながら～ </div> 2. 教師作成の動くおもちゃで遊ぶ。 ・ パッチンガエル…うわっとんだ。 ・ ヨットカー…吹いたら走った。 ・ ころころころん…おもしろい動きだ ・ とことんカメ…歩いた。歩いた。	・ 教科書の中から、作成経験の少ないおもちゃを4種類準備し、遊ぶ場を設定する。3人チームで遊ぶことで、友だちと遊ぶ楽しさを味わい、おもちゃを作成する意欲につなげたい。また、動くひみつになる材料〈ゴム、おもり（乾電池・ビー玉）、風（うちわ等）、ビニール袋〉やその材料を利用したおもちゃの本も、自由に手に取れるようにしておき、児童の一人一人の興味関心に対応したい。
3分	3. 遊んで思ったり感じたりしたことを伝え合う。 ・ ゴムがのびたりちぢんだり ・ うちわで風をあてると走るね。 ・ ころがるうごきがおもしろい。 ・ ゴムとおもりと両方ついてる。	・ 教師も一緒に遊ぶ活動を楽しむ中で、動くひみつにつながる声がけを行い、児童の声を拾いながら、次の学習へつなげたい。
22分	4. うごくおもちゃを調べながら、作りたいおもちゃを決める。 ・ ゴムでっぽう ・ 魚つり（じしゃくで）	・ 提示する本の中には、動きのないおもちゃのページも入っているものがある。学校司書に読み取り支援をしてもらうことで、個への対応を図りたい。 ・ 気になるおもちゃを見つけたら情報カードに記録させていくことによって、作りたいおもちゃについての思いや考えを広げさせたい。 ・ 作りたいおもちゃを決めることができない児童に対しては、友だち同士で相談し合えるように声がけをする。
3分	5. 今日の学習を振り返り、思ったり考えたりしたことを振り返りカードに書こう。 ・ 早くおもちゃを作りたい。 ・ 材料をじゅんぴしよう。 ・ 色々なうごくおもちゃがあるんだな。	☆動くおもちゃで遊んだり、本で調べたり、友だちと相談したりしながら、自分が作りたいおもちゃを、動くひみつを見通しながら決めることができる。（思考・判断・表現）【発言・行動観察・情報カード】 ・ 一人一人が感じた楽しさや思い願いをカードに記し伝え合うことで、次の活動への意欲につなげたい。

(3) 評価規準

十分満足とされる児童の姿	おおむね満足とされる姿	支援を要する児童への支援
<ul style="list-style-type: none">・ 友だちと関わり合いながら、おもちゃで遊んだり、色々な資料を探したりして、自分で作りたい動くおもちゃを決めることができる。・ 動くひみつが分かる。	<ul style="list-style-type: none">・ 動くひみつを考えながら、自分で作りたいおもちゃを決めることができる。	<ul style="list-style-type: none">・ 友だちからアドバイスをもらうように促す。・ 一緒に見本のおもちゃの動くひみつを確かめたり、資料をさがしたりする。・ 思いや願いを聞き出す。

(4) 研究の視点

- 動くおもちゃで遊んだり（場の設定・教師の声がけ）、図書館の本を使って調べたりする活動の場の工夫（資料の選書・情報カードの活用・教師の声がけ）は、児童が主体的・対話的に、自分で作りたい動くおもちゃを決めるのに効果的であったか。

(5) 求める児童の姿

主体的な姿	対話的な姿	深い学びの姿
<ul style="list-style-type: none">・ 進んでおもちゃで遊ぶ。・ 進んで動く仕組みをたしかめようとする。・ 進んで資料を読もうとする。・ 自分で作りたいおもちゃを決める。	<ul style="list-style-type: none">・ 友だちと関わり合いながら遊ぶ。・ 友だちと関わり合いながら資料を探す。（教え合う・伝え合う）	<ul style="list-style-type: none">・ 動くおもちゃは、色々あることに気づく。・ 動く面白さ、動くひみつの面白さに気づく。