

1 単元の見どころ

- ・丁寧な言葉と普通の言葉との違いに気を付けて使うことができる。
- ・話し手が知らせたいことや自分が聞きたいことを落とさないように集中して聞き、話の内容を捉えて感想をもつことができる。
- ・伝え合うために必要な事柄を選ぶことができる。

2 単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①丁寧な言葉と普通の言葉との違いに気を付けて使っている。	①「話すこと・聞くこと」において、伝え合うために必要な事柄を選んでいる。 ②「話すこと・聞くこと」において、話し手が知らせたいことや自分が聞きたいことを落とさないように集中して聞き、話の内容を捉えて感想をもっている。	①すすんで、相手に伝わるように話す事柄を考え、学習の見通しをもって、伝えようとしている。 ②粘り強く話を集中して聞いて内容を捉え、学習課題に沿って質問や感想を述べようとしている。

3 ものづくり教育の視点

本単元は、児童が実生活の中から問題を見だし、その問題を解決するものづくりのアイデアを考え発表したり、友達のアイデアを聞いたりして感想を述べ合う単元である。まず、話し手と聞き手の双方の立場を経験させながら、相手に分かるように内容や順序を考えて話すこと・相手の考えに共感しながら聞くことを学ばせ、話題に沿って話し合うことができるようにする。次に、家族や身近な人が笑顔になる発明品を考える活動を通して、新しい発想の仕方を書き表す体験をさせる。そこは、「ものづくり教育」につながる、発想する力を2年生らしいユニークなアイデアで楽しみたいと考えた。

また、様々な発明品から、ものづくりが人を幸せにすることに気付き、家族や身近な人のためにアイデアを考え、発明することが楽しいという思いも中学年の総合的な学習の時間「幸せものづくり」につながっていくと考えた。最後に「国語科」の2年生の1学期の単元ではあるが、あえて単元を入れ替え生活科のおもちゃづくりと同じ時期に実施することで「ものづくり教育」の土台となる発想・表現の力を更に意識させたいと考えた。

4 単元の指導計画

	○主な学習活動・児童の反応	◇評価・留意点
1	<p>【「あったらいいな」と思うものを考え、学習の見通しをもとう。】</p> <p>○家族や身近な人のために「こんなものがあったらいいな」と思うものを考える。</p> <p>○実際に児童がつくった発明品を見て、話し合う。 ・おもしろい。 ・こんな考えがあるんだ。</p> <p>○発明品を考えた理由を考える。</p> <p>○学習の流れを知り、学習のめあてを知る。</p> <p>誰かを幸せにする発明品を考えて、発表会を開こう。</p>	<p>・実際に発明品を資料として見せる。</p> <p>・学習の見通しをもち、「あったらいいな」と思うものについて考えている。</p> <p>・発明には誰かのためという発想の原点があることを気付かせる。</p> <p>◇主① (観察・発言)</p>
2 3	<p>【新しいアイデアの出し方を学ぼう。】</p> <p>○前時で見た発明品について振り返る。</p> <p>○困っている事柄を解決することと、ワクワクすることを組み合わせた発明品を考え、グループで発表し合う。 ・安全ヘルメット ・安眠ベッド</p>	<p>・「話すこと・聞くこと」の留意点を確認する。</p> <p>◇思② (ワークシート・発言)</p>
4 本時	<p>【友達と話し合い、誰かを幸せにする発明品を詳しく考えよう。】</p> <p>○アイデアを出すときのポイントを振り返る。</p> <p>○普段使っている自転車に、「あったらいいな」と思うアイデアをワークシートに書く。</p> <p>○互いに考えたアイデアをグループで伝え合う。</p> <p>○友達のアイデアや質問されたことを踏まえ、「自転車」の機能や説明をワークシートに付け加え発表する。</p>	<p>・「誰のため」「理由」「働き(使う場面やできること)」「形・色・大きさ」について、話し合うことを確認する。</p> <p>◇思② (ワークシート・観察)</p>

5	<p>【新しいアイデアの出し方を生かして、発明品を考えよう。】</p> <p>○今まで学習したアイデアの出し方を振り返る。</p> <p>○家族や身近な人の中で、誰を笑顔にしたいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お母さん ・おじいちゃん ・習い事の先生 <p>○笑顔にしたい人が困っていることや理由を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・洗濯物を畳むのが大変で、量が多い。 <p>○解決できる発明品を考え、イラストや説明をワークシートにまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・洗濯物を入れると勝手に畳んでくれる「たたむんです」。 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題を発見し、どのようになればよいのかという願いを明らかにする。 <p>◇思①（ワークシート）</p>
6	<p>【友達と交流し、質問や交流の内容を全体で共有しよう。】</p> <p>○話し合いの進め方について確かめる。</p> <p>○友達と質問し合って、それぞれが考えた発明品についてより詳しく考え、互いに質問やアドバイスをし合う。</p> <p>○質問やアドバイスをもとに発明品の説明を発表シートにまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・考えをより詳しくするための尋ね方や対話の仕方を確認する。 <p>◇思①（観察）</p>
7	<p>【発表のしかたを考え、発表練習をしよう。】</p> <p>○グループごとにミニ発表会をする。</p> <p>○発表会に向けてより分かりやすく伝えられるようにアドバイスし合い、練習をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「誰のため」「理由」「働き」「形・色・大きさ」がはっきりしているか確認する。 <p>◇知①（観察）</p>
8	<p>【発表会を行い、互いの発明品を紹介しよう。】</p> <p>9 ○発表会を行い、一人一人が考えた発明を発表する。</p> <p>○友達の発表を聞き、聞きとりメモを書く。</p> <p>○これまでの学習を振り返り、感想カードを書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・話を聞くときの観点を確認する。 <p>◇主②（感想カード・観察）</p>

5 本時の目標・展開(4/9)

友達と話し合い、それぞれが考えた道具についてより詳しく考えることができる。

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導入	<p>○前時で児童から出た発明品、アイデアを出すときのポイントを振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ともだちと話し合い、だれかをしあわせにする自転車をかんがえよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・発明品は誰かを想ってつくられていることを確認する。
展開	<p>○普段使っている自転車に、「あったらいいな」というアイデアを個人で考え、ワークシートに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「だれのため・りゆう」 …「お母さんが買い物をする時に荷物が多くて大変そうだから。新鮮なまま家に運べるように。」 ・「はたらき」…「冷凍食品用のかごがついている。どれだけ荷物を入れても重くならない。」 ・「形・色・大きさ」…「荷物の大きさに合わせて、かごの大きさが変わる。」 <p>○互いに考えたアイデアをグループで伝え合う。</p> <p>○友達の意見を踏まえ、「○○自転車」の機能や説明をワークシートに付け加える。</p> <p>○発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・荷物が多くても重くない「かるがる自転車」 ・自転車に乗る練習をする時に励ましてくれる「ガンバ自転車」 	<ul style="list-style-type: none"> ・普段使っているものにアイデアを足すことで、よりよいものにする活動を行うことを知らせる。 <p>【話し合いの仕方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①話を最後まで聞き、質問をしたり、感想を伝えたりする。 ②「誰のため」「理由」「働き（使う場面やできること）」「形・色・大きさ」について、話し合う。 ③「誰のため・理由（黄）」「働き（ピンク）」「形・色・大きさ（緑）」で付箋の色を変え、お互いのアイデアに対して、アドバイスをする。 <p>◇思②（観察・ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発明品も少しアイデアを足すだけで、もっと良い発明品になることを感じられるように前時を振り返る。
まとめ	<p>○本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お母さんを楽にできる自転車を考えられてよかった。 ・アイデアを発表し合うことが楽しかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・次回は、アイデアの出し方などの学んだことを生かして、自分の身近な人を幸せにする発明品を考えることを伝える。

1 単元の目標（生活科 内容（6）「自然や物を使った遊び」）

おおたコマやコマ大戦の世界チャンピオンとの出会いを通し、コマの楽しさや町工場の方のものづくりへの思いや技術・創意工夫に気付き、自分たちも身近な素材を利用してコマをつくり、みんなで遊ぶ活動を通して、その面白さやコマの不思議さに気付くとともに、ものづくりを取り入れ自分の生活を広げたり、みんなと楽しみながら遊びをつくり出そうとしたりできるようにする。

2 単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①コマをつくり、みんなで遊ぶ活動を通して、コマの回り方は、軸の太さや長さ、紙テープを巻く位置や巻き数によって変わること気付いている。 ②コマをつくる際、手先を使い紙テープをきちんと軸に巻きつけている。	①コマをつくり、みんなで遊ぶ活動を通して、見通しをもち、試しながら工夫してつくり、交流を楽しんでいる。 ②ものづくりを通して、気付いたことや考えたことを分かりやすく表現している。	①世界チャンピオンの話を聞いたり、おおたコマをつかって遊んだりする活動を通してものづくりの楽しさや町工場の方の思いや技術の素晴らしさに気付き、すすんでコマづくりに取り組もうとしている。 ②コマをつくり、みんなで遊ぶ活動を通して、よく回るコマづくりに粘り強く取り組んだり、自分がつくったもので、みんなと楽しみながら遊びをつくり出そうとしたりしている。

3 ものづくり教育の視点

本単元は、児童が「おおたコマ（町工場製の比重の違う金属、樹脂パーツをねじの仕組みで組み立てるコマ）プロジェクト」の方のワークショップと世界コマ大戦のチャンピオンの方との出会いを通し、ものづくりの楽しさや町工場の方の思いや技術力を実感させる単元である。また、なぜ回っているコマは倒れないのか、長く回り続けるコマの条件とは何かという疑問から科学への興味・関心も高めることができると考えた。さらに、2年生という発達の段階でもつくりすることができる紙テープコマをつくるという学習活動を通して、自分でものをつくる楽しさを感じさせるとともに、製作過程において手先技能を鍛え、学級ギネスや勝ち抜き戦、回転したときの色の美しさを比べるという場を設定することにより、自分の思いや願いをもってコマづくりに主体的に取り組むことができると考えた。競い合うという楽しさを味わえるようにすることで、つくって終わりではなく、より長く回る、より強くする、より美しくするというめあてに向かい、主体的に試行錯誤して改善を図ったり、友達と交流することでそのよさに気付き、生かしたりするという態度こそが中学年のものづくりにつながると考えた。

4 単元の指導計画

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価・留意点
1 2	【おおたコマや世界コマ大戦について知り、学習の見通しをもとう。】 ○おおたコマについて知り、組み立ててトーナメント戦を行う。 ・組み合わせによって、回り方が変わるな。 ・倒れないようにするには、どうすればいいのかな。 ○世界コマ大戦について知り、コマづくりの技術やものづくりへの思い、楽しさに気付く。 ・小さなコマに様々な工夫をしているのがすごい。 ・自分でものをつくるのは、楽しいことだな。	GT：おおたコマプロジェクト 大井さん GT：世界コマ大戦チャンピオン 善大工業社長 福富さん ・コマに創意工夫を注ぎ込むものづくりへの思いや町工場の技術素晴らしさに気付けるようにする。 ◇主①（振り返りカード）
3	【紙テープコマで遊ぼう。】 ○紙テープでもコマがつかれることを知る。 ・軸に紙テープを巻いてつくっている。 ・軸は、竹串や楊枝、割り箸を使っている。 ○紙テープコマで遊んで気付いたことを話し合う。 ・軸が太いものは、紙テープがたくさん巻いてある。 ・同じ軸でも巻き数によって回り方が変わる。 ・巻く位置も回り方に関係があると思う。 ○遊び方について話し合う。 ・コマどうして戦いたい。 ・誰のコマが一番長く回っているか競争してみたい。 ○学習を振り返り、学習の見通しをもつ。 よく回る紙テープコマをつかって遊ぼう。	・教員が作った何種類かの紙テープコマを提示し回す。ジャイロ効果（物体が自転運動をすると姿勢が乱されにくくなる現象）についても簡単に触れる。 ・軸、巻き数、巻く位置と回り方の違いに注目するように伝える。 ◇知①（観察・振り返りカード） ・主体的な活動につながるように、クラスでコマ遊び大会をすることを知らせる。

4 5 6 本時	<p>【よく回る紙テープコマをつくって遊ぼう。】</p> <p>○紙テープの巻き方を知り、自分がつくりたいコマをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どれくらい巻けばいいかな。 ・大きくした方が強くなりそうだ。 <p>○強く倒れないコマになるように工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・巻く位置を変えてみよう。 ・長く回るように、もう少し紙テープを足してみる。 <p>○より長く回るコマになるように工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長く回るように、もう少し紙テープを足してみる。 ・軸の長さや太さを変えてみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・軸、巻き数、巻く位置と回り方の違いを意識させてつくらせる。 <p>◇知②（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチ、土俵を用意し、つくったコマを試せるようにしておく。 <p>◇思①（観察・振り返りカード）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手先の使い方、軸への巻きつけ方の様子を確認する。 ・軸の長さや太さを工夫できるように材料を用意しておく。 <p>◇思②（発言・振り返りカード）</p>
7	<p>【コマ遊び大会をしよう。】</p> <p>○学級ギネスや勝ち抜き戦に挑戦する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラスで一番長く回したい。 <p>○対戦し、勝ち抜き戦を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のコマでいっぱい勝ちたい。 <p>○つくったり、遊んだりして気付いたこと、考えたことをまとめ、伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・竹串の軸がよく回った。紙テープを巻き過ぎても回らない。巻く位置や巻き数などのバランスが大事だと思った。 ・テープの巻き方を工夫して、回ったときにとてもきれいなコマがつくれてよかった。 ・巻き数をいろいろ変えて強いコマになって、友達との対戦で勝ててよかった。 ・自分でつくったコマがよく回って嬉しかった。金属のコマは、もっとよく回転する。つくった人はすごい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達との交流を楽しめるように、回っている時間の学級ギネスや、土俵で対戦をする勝ち抜き戦に挑戦する場を設定する。 <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習で聞いたこと、見たこと、したことを思い出してから、振り返りを書くようにする。 <p>◇主②（観察・振り返りカード）</p>

5 本時の目標・展開 (6/7)

より長く回るコマになるように工夫することができる。

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導 入	<p>○コマづくりのポイントを振り返り、本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>コマがより長く回るように工夫しよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・教員がつくった見本で遊んだ時の記録を参考記録として掲示する。
展 開	<p>○長く回るコマをつくって試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紙テープを巻く回数を多くしよう。少なくしよう。 ・軸にするものによって、巻く回数も変えよう。 ・軸に巻く位置は低い方が良いかな。 <p>○コマ遊び大会に向けて、もっと工夫や改良をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もう少し、紙テープを付け足してみよう。 ・軸を変えて、つくってみよう。 <p>○友達のコマと比べてよく回るようにするためのコツを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のコマは、少し紙テープを巻きすぎているから倒れやすいと思ったから、減らして試してみよう。 ・回し方にもコツがあるんだな。練習しよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達のコマの回り方を見て、どのようにすれば、よく回るようになるかを考えられるようにする。 ・試しながら、巻く回数などを変えていくとよいことを確認する。 ・ストップウォッチ、土俵を用意し、つくったコマを試せるようにしておく。
ま と め	<p>○本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紙テープを巻く回数を増やしたら、すごく長い時間回転するようになってよかった。 ・友達のよく回るコマを見て、回し方を教えてもらって、練習したら自分のコマも長く回るようになった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・次回、コマ遊び大会をすることを確認する。 <p>◇思②（観察・振り返りカード）</p>

1 単元の目標 (生活科 内容(6)「自然や物を使った遊び」)

身近にあるもので遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、遊びやおもちゃをつくる面白さや、見えない力で動く不思議さに気付くとともに、生活上必要な習慣や技能を身に付け、遊びをつくり出そうとすることができるようにする。

2 単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①身近にあるものや自然を使って見えない力で動く遊びがあることを知り、遊びを工夫したり遊びをつくり出したりする面白さや楽しさに気付いている。 ②おもちゃをつくる際に必要な道具を使ってついたり、遊びにおいて、ルールを守って遊ぶと楽しいことに気付いたりしている。	①身近にある物や自然を使ってできる遊びを通して、使ってみたい物を選び、つくる、比べる、予想する、確かめる等、試行錯誤を繰り返しながら、気付いたことを生かしたり、工夫したりして、遊んでいる。 ②楽しく遊ぶために、遊び方やルールを工夫しながら遊んでいる。	①思いや願いをもって、使いたい物を決め、遊びに使うものを粘り強くつくり出している。 ②楽しく遊べるように、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、遊びを楽しく幸せにしようとしている。

3 ものづくり教育の視点

本単元は、児童が身近にある物で遊び、おもちゃづくりをすることを通して、友達との関わりを深めて協働活動をする単元である。特に、自分や友達のよさを生かして自分達の遊ぶものを制作する、低学年児童が最も意欲的にもものづくりに取り組むことができる単元でもある。また、身近にある物で工夫しながら遊ぶことを繰り返す中で、児童は、様々な材料の特徴を捉え、楽しく遊ぶために必要な部分を試行錯誤しながら工夫し改良しながら気付きの質を高めることもできる。

「ものづくり教育」の視点では、もっと楽しく友達同士で競い合っ遊ぶためのおもちゃづくりへ促すことで、児童の発想を形にしていく意欲や必然性が生まれてくる。中学年の理科「科学・環境ものづくり」に続く題材である「風・空気」「ゴム」「磁石」を取り入れた素材遊びを意図的に入れることで、目に見えない力の不思議さに気付き、その経験が3年生の理科へもつながり、論理的、科学的思考の素地も養うことができると考えた。

4 単元の指導計画

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
1	【どんな遊びができるかを考えてやってみよう。】 ○集めたものの特徴を生かして積む、転がす、はじくなどで遊ぶ。 ○気付いたことを発表する。 ・こんなに高く積んだよ。 ・遠くまで転がったよ。 ・はじいたら音がした。 ・友達と競争してみたいな。	・児童が十分に遊べるスペースを確保する。 ・感触(固い、柔らかい、ツルツル、ザラザラ、デコボコ等)や形の特徴(箱、筒、ボール等)に気付くことができるように様々な素材を用意する。 ◇知①(観察・ホワイトボード・カード)
2	【3つの力の特徴を知り、もっと楽しく遊ぼう。】 ○3つの力から様々な遊びができることを再認識する。 ・風でトレイが浮いた。 ・磁石は、くっつくものを探せる。 ・空気をいっぱい入れたらロケットが飛んだ。 ・いろいろな大きさのゴムを飛ばすと、的あてができる。 ○「風・空気」「磁石」「ゴム」のおもちゃのつくり方を知る。 ○素材を組み合わせたたり、比較したりして、遊ぶ。 ・缶を積んで、的にしてみよう。 ・ゴムの大きさを変えて遊びたいな。	・様々な大きさや異なる素材、強度の違う磁石やゴム、うちわなどを適宜増やしていく。 ・似た遊びをしている児童でグループ分けし、気付きや発想を共有しやすいようにする。 ・3年生の理科につながる素地を養うために、「風・空気」「磁石」「ゴム」の3つの力を使った遊びを通して、それぞれの特徴をつかめるようにする。 ◇主①(観察・ホワイトボード・カード) ・動くおもちゃにつながるような気付きや工夫

	<ul style="list-style-type: none"> ・どちらが遠くまで転がるかやってみよう。 <p>○気付いたことを発表し、自分がつくりたいおもちゃのイメージを膨らませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・磁石をたくさん使おうと、たくさんくっついた。 ・ゴムを伸ばすと飛んだ。 ・風で動くものを見つけた。 	<p>を取りあげる。</p> <p>◇思① (観察・ホワイトボード・カード)</p>
7 8 9 10 11 12 13	<p>【動くおもちゃランドをつくってみんなで遊ぼう。】</p> <p>○おもちゃの設計図を描き、動くおもちゃをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴム鉄砲をつくりたいな。 ・風で動く車をつくりたいな。 ・磁石で物を動かして、おにごっこみたいにしたいな。 <p>○楽しく遊ぶためのルールや遊び方の工夫しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的当てにしよう。・得点をつけたら面白いかな。 <p>○おもちゃランドをひらいて遊ぶ。</p> <p>○おもちゃづくりの中で、気付いたことや友達に教えてもらったことを振り返りカードに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴム鉄砲もいろんな種類があって面白い。 ・風で動く車で競争したら楽しかった。 ・磁石で鬼ごっこは、障害物があってわくわくしたよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・つくりたいものが決まらない児童には、本や例示したおもちゃなどを参考にして、発想の幅を広げようにする。 <p>◇知② (おもちゃ・観察)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・使っている素材やつくりたいおもちゃの仲間等でグループ分けし、互いの気付きを交流しやすいようにする。 ・友達のおもちゃのよいところを共有し、真似しながら、つくってもよいことを伝える。 <p>◇思① (おもちゃ・観察・カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・図書室や団体貸し出しで借りた本を参考にできるように活動する場所の近くに設置する。 <p>◇思② (おもちゃ・観察) ◇主② (観察・カード)</p>
14	<p>【これまでの活動を振り返ろう。】</p> <p>○最初に遊んだ時とおもちゃランドで遊んだ時のことを比べて、振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色々な遊びをすることで、友達と楽しく遊べた。また、おもちゃをつくりたいと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の成長に気付くことができるように、振り返りカードを活用する。 <p>◇主②観察・カード)</p>

5 本時の目標・展開 (6 / 14)

イメージしたおもちゃで遊ぶために、身近にある物から使いたい物を選び、工夫しながら遊ぶことができる。

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導入	<p>○本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>ゴムでもっと楽しく遊ぼう 工夫しよう</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までで気付いた楽しく遊ぶ工夫を、再確認する。
展開	<p>○本時で自分がしたいことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムで指鉄砲したい。 ・ぴよんぴよんうさぎをもっととばしたい。 <p>○自分が使いたいものを選び、したい遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっとバーンとよく飛ぶゴムが欲しいな。 ・ゴムの数を増やしたい。 ・もっと強くして、難しい的(重い物)を倒したい。 ・遊んでいたら上にぴよんって飛んだ。もっと飛ばせるかな。 <p>○友達がしていた遊びを見たり、遊んだりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指鉄砲は、両手で伸ばしてよく飛んでた。やってみよう。 ・今度私もやってみよう。 ・上に飛ばすのが面白い。どのくらい飛んだか知りたい。 ・ゴムの数をたくさんにして飛ばしていたのが面白かった。 ・太いゴムの的当てが面白かった。 <p>○今日の学習を振り返り、振り返りカードに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムの太さを変えたら飛び方が変わって面白かった。 ・ゴムの数を増やし、よく伸ばしたら、ギターが面白くなった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・主体的に活動できるように、今日したいことを、ホワイトボードに書くようにする。 ・思い付かない児童には、前時の終わりに考えたことを想起できるように、振り返りカードを見たり、友達の考えを参考にしたりしてもよいことを伝える。 ・児童の工夫につながるように、大きさや太さ、材質などが異なるものを用意しておく。 ・動くおもちゃにつながるような工夫をして遊んでいる児童には、その気付きを自覚させる言葉掛けを行い、学級全体で共有する。 ・振り返りカードに今日気付いたことと、次の時間にしてみたいことを書かせる。 <p>◇思① (観察・ホワイトボード・カード)</p>
まとめ	<p>○本時を振り返り、次の時間にしてみたいことを共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと強い鉄砲(ゴム鉄砲やバチンコ)をつくりたい。 ・ゴムの太さを変えたり数を増やしたりして、もっと遊びたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達が考えた遊びを組み合わせたいと考えた児童を取りあげ、遊び方の発想が広がるようにする。