

第2学年 生活科

場所 2年1組教室 2年2組教室 2年3組視聴覚室

「世界で一つ 私のおもちゃ～わくわくおもちゃランドをひらこう～」 (18時間)

指導者 1組釜中 玲子 2組中吉 姫佳 3組小針 さゆり

1 単元の目標 (生活科 内容(6)「自然や物を使った遊び」)

身近にある物を使って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、おもちゃの動きや面白さ、見えない力で動く不思議さに気づき、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 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集めた物の形や材質の違いに気づき、その特徴によっていろいろな遊びができることに気付いている。 ②物の特徴を生かして工夫すると、いろいろな動きのおもちゃが作れることに気付いている。 ③みんなで遊ぶには必要なルールや約束があること、それを守るとみんなで楽しく遊べることに気付いている。 ④みんなで遊ぶ際、道具の準備や片付け、掃除、整理整頓をしている。	①物の特徴(形や材質)を生かした遊びを考えたり、より楽しくなるように遊びを工夫したりしている。 ②自分が思う動きになるように、物の特徴を生かしながら工夫をしている。 ③みんなで楽しく遊ぶためのルールや約束を考えたりしている。	①自分の思いや願いにそったおもちゃを作ろうとしている。 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、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。

3 東京大会主題「新たな価値の創造～深い学びの実現を目指して～」に関する視点

(1) 単元設定の趣旨

身近にあるものを使って動くおもちゃを作ることで、動きをよりよくするために試行錯誤を繰り返し、問題を発見・解決し、新たな気づきを生み出すことができる。また、友達と協働で活動することで、友達の良いところを取り入れたり、自分との違いを生かしたりすることができる。

(2) 気づきの質を高めるための環境設定

児童の気づきを深めるためには、試行錯誤を促すために作って遊ぶことを繰り返す時間と場を設定する必要がある。さらに、試行錯誤を繰り返した上で友達に伝え合う活動を取り入れ、新たな発見ができるようにする。また、多様性を生かすために空気・ゴム・磁石などで遊ぶ体験をし、興味をもったものから自分の作りたいものを、児童が選択できる展開にする。

(3) 他教科等における見方・考え方との関連

伝え合いの際に「どうしたくて、何をしたら、どうなったのか」という話型に沿って話をするによって、国語の見方・考え方を働かせることができる。それぞれの目的に合わせておもちゃ作りを進める際に、「重さ」「太さ」「数」「時間・距離」などを数値化できるようにすることで、算数の見方・考え方を働かせながら試行錯誤できると考えた。

4 単元の指導計画 (全18時間 本時 1組:第14時 2組:第6時 3組:第9時)

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点 () 関連教科
1	【どんな遊びができるかを考えてやってみよう。】 ○集めた物の特徴を生かして積み、転がす、はじく等して遊び、気付いたことを交流する。 ・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
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。	・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、気づ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、
3	○「風・空気」「磁石」「ゴム」のおもちゃの作り方を知り、素材を組み合わせたたり、比較したりして遊ぶ。	「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。
4	・缶を積んで、的にしてみよう。	・児童の思いに合わせて使いたいものを選ぶことができるよう柔軟に指導計画を作成する。
5	・ゴムの大きさを変えて遊びたいな。 ・どちらが遠くまで転がるかやってみよう。	
6	○気付いたことを発表し、自分が作りたいおもちゃのイメージ	・動くおもちゃづくりにつながるような気づきや工夫

	を膨らませる。 ・磁石をたくさん使うと、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。	を取り上げる。(国語科) ◇主① 思① 知①
7 8 9 10 11 12 13	【動くおもちゃランドを作ってみんなで遊ぼう。】 ○おもちゃの設計図を描き、動くおもちゃを作る。 ・ゴム鉄砲を作りたいな。 ・風で動く車を作りたいな。 ・磁石で物を動かして、おにごっこみたいにしたいな。 ○楽しく遊ぶためのルールや遊び方を工夫する。 ・的当てにしよう。・得点をつけたら面白いかな。 ○おもちゃランドをひらいて遊ぶ。 ・友達のおもちゃで遊んでみたいな。 ○おもちゃ作りの中で、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。 ・ゴム鉄砲もいろんな種類があって面白い。 ・磁石で鬼ごっこは、障害物があってわくわくしたよ。	・作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。 ・グループ編成は児童の思いに合わせて、柔軟に対応する。 ・友達のおもちゃのよいところを共有し、真似しながら作ってもよいことを伝える。 ・授業の最後に毎回伝え合う時間を設け、一人で作業した児童も新しい発見ができるようにする。 ◇知② 主① ・競争以外の遊び方も考えることができるよう、児童の考えを広めたり、声掛けをしたりする。 ◇知③ 思②
14 15 16 17	【1年生をおもちゃランドに招待しよう。】 ○1年生を招待するために必要なことを考え、準備をする。 ・ルールを分かりやすく説明する。 ・もっと楽しめるように遊び方をパワーアップしたい。 ・見本をやる人を決めよう。 ○1年生を招待して、一緒に遊ぶ。 ・楽しんでくれてうれしいな。・作り変えてよかったな。 ・また1年生と一緒に何かをしたい。	・1年生の立場になって考えるよう声掛けをする。 ・前の時間を振り返り、自分がしたいことを確認する。 ・友達と試す時間を設け、互いにアドバイスし合ったり、よいところを取り入れたりできるようにする。 ◇知④ 思③
18	【これまでの活動を振り返ろう。】 ○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。 ・色々な遊びをすることで、友達と楽しく遊べた。また、おもちゃを作りたいと思った。	・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。 ◇主②

5 本時(6/18) 2年2組

(1) 目標

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ようにする。

(2) 展開

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導入 5分	○本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> ゴムでもっと楽しく遊ぼう </div> ・ゴムを使って車を作ってみたいな。 ・ゴムはどんな風に遊ぶことができるかな。	・前時までに気付いた楽しく遊ぶ工夫を、再確認する。
展開 33分	○本時で自分がしたいことを確認する。 ・ゴムで指鉄砲をしたい。 ・びよんびよんうさぎをもっと跳ばせたい。 ○自分が使いたいものを選び、したい遊びをする。 ・もっとパ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、難しめ(重い物)を倒したい。 ・遊んでいたら上にびよんって跳んだ。もっと跳ばせるかな。 ○友達がしていた遊びを見たり、遊んだりする。 ・指鉄砲は、両手で伸ばしてよく飛んでいた。やってみよう。 ・今度私もやってみよう。 ・上に跳ばせるのが面白い。どのくらい跳んだか知りたい。 ・ゴムの数をたくさんにして跳ばせていたのが面白かった。 ・太いゴムの的当てが面白かった。	・主体的に活動できるよう、振り返りを見て前時の終わりに考えたことを想起することができるようにする。 ・友達の考えを参考にしてもよいことを伝える。 ・児童の反応に合わせて様々な種類のゴムを用意する。 ・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、その気付きを自覚することのできる言葉掛けを行い、学級全体で共有する。 ◇思①(身近にある物とゴムを組み合わせて工夫して遊ぶことができる。)(ワークシート・発言・おもちゃ)
まとめ 7分	○本時を振り返り、次の時間に行いたいことを共有する。 ・もっと強い鉄砲(ゴム鉄砲やパチンコ)を作りたい。 ・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。 ・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。	・振り返りカードに、今日気付いたことと、次の時間に行いたいことを書くよう促す。 ・自分や友達が考えた遊びを組み合わせてみたいと考えた児童を取り上げ、遊び方の発想が広がるようにする。

5 本時 (9/18) 2年3組

(1) 目標

自分でおもちゃを作ったり、友達と一緒に工夫し試行錯誤したりしながら、おもちゃを作ることができるようにする。

(2) 展開

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導入 5分	○本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">うごくおもちゃを作ろう</div> ・友達のおもちゃを見て気付いたことを試してみたい。 ・今日は、もっと早く動くようにしたい。	・前時までに気付いた楽しく遊ぶ工夫を再確認し、本時のおもちゃ作りに活用できるようにする。
展開 33分	○本時で自分がしたいことを確認する。 ・高くジャンプするおもちゃを作りたい。 ・風で進む車を作りたい ・友達と競争したいな。 ○必要な材料や道具を準備する。 ・紙コップと輪ゴムを使おう。 ・車のタイヤにはペットボトルのキャップを使おうかな。 ・遠くまで進ませるには、帆を大きくしたいな。 ○作ったおもちゃを動かしてみる。 ・もっと高く跳ばせたいな。輪ゴムの数を増やしてみよう。 ・前に跳ばせるのもいいけど、上に跳ばせてみても楽しいな。 ・うちわを使うとよく進んだ。 ・タイヤがうまく回らないな。どうしたらいいかな。	・主体的に活動できるように、前時の振り返りを見て今日したいことを確認するようにする。 ・友達の発見が分かるよう、掲示しておく。 ・おもちゃを作って満足している児童には「更にどうしていきたいか」を尋ねたり、同じおもちゃを作った友達と遊ぶよう促したりして、「もっとこうしたい。」という気持ちを高めるようにする。 ・作ったものを思い切り試したり、遊んだりできるように広いスペースを確保しておく。 ・はじめと今回作ったおもちゃを比べ、変化してきたことを確かめられるワークシートを用意する。 ◇知② (作ったおもちゃで遊んだり、改良したりしながら、自分の思いに合わせておもちゃを作ることができる。) (ワークシート・発言・おもちゃ)
まとめ 7分	○今日の学習を振り返り、次時の内容の確認をする。 ・ゴムの数を増やしたら、前よりも遠くまで飛んだ。	・次回やりたいことを考えることができるようにするため、友達のおもちゃの様子を見せたり、実際に動かして見せたりして児童の想像を膨らませる。 ・はじめに作ったおもちゃと比べたり、友達の良さを取り入れたりして、もっと遊びをおもしろくしていくように伝える。

5 本時 (14/18) 2年1組

(1) 目標

1年生を楽しませるために、友達と遊びながら試したり、比べたりすることで、おもちゃや遊び方のルールを考えることができるようにする。

(2) 展開

	○主な学習活動 ・児童の反応	◇評価 ・留意点
導入 5分	○本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1年生が楽しめるようにおもちゃランドのじゅんぴをしよう。</div> ・1年生でもわかるルールにした方がいい。 ・もっと楽しくなるように遊び方を考えたい。	・1年生の気持ちを想像して考えるように伝える。
展開 33分	○本時で自分がしたいことを確認する。 ・分かりやすくなるように説明を考えたい。 ・友達に遊んでもらって、どうなるか確認したい。 ○おもちゃや遊び方、遊びに使う道具を改良する。 ・得点板を改良して、分かりやすくしたい。 ・ルールをもっと分かりやすくしたい。 ・○○さんのおもちゃと組み合わせて遊んでみたい。 ○友達の改良した遊びを見たり、遊んだりする。 ・前よりもっと飛ぶようになっていた。何を变えたのかな。 ・面白い組み合わせになっていた。他の子と一緒に組み合わせて遊んでみたいな。	・主体的に活動できるように、振り返りカードを見て今日したいことを確認するようにする。 ・位置、回数、時間、点数など、ルールや遊びを考える視点をもたせる。 ・思い付かない児童には、友達の考えを参考に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。 ・改良したり、工夫したおもちゃや遊びをお互いに試したりすることで、友達のよさに気付けるようにする。 ◇思③ (友達と遊んだり比べたりしながら、工夫して遊び方やルールを考えている。) (ワークシート・発言・おもちゃ)
まとめ 7分	○本時を振り返り、次時にしてみたいことを共有する。 ・友達のおもちゃと組み合わせて、1年生を喜ばせたい。 ・遊んでくれた友達が、楽しんでくれてよかった。	・友達のよさを取り入れ、より良くなるよう繰り返し考えていた児童の振り返りを取り上げ、次時につながるようにする。