

# 第2学年 生活科学学習指導案

日 時 令和6年9月11日 5校時

13:15~14:00

対 象 第2学年2組 18名

指導者

1 単元名 「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」(13時間扱い)

2 単元目標

- (1) 身近な素材の特徴や動くおもちゃの面白さや不思議さに気付いている。 【知識及び技能】
- (2) 身近にある物を利用したおもちゃや遊び自体を、試行錯誤を繰り返しながら工夫して作ったり表現したりする。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 友達と関わりながら、遊びを楽しんだり、創り出したりしている。 【学びに向かう力、人間性等】

3 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
動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、身近なものを使ってできる遊びの面白さや自然の不思議さに気付いている。	動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をして、おもちゃや遊びを作っている。	①問題の発見や解決に向かって、自分の持ち味を生かして挑戦し、主体的に取り組もうとしている。 ②動くおもちゃを作る活動を通して、友達と関わりながら、遊びを創り出そうとしている。

4 単元について

(1) 指導内容

本単元は、小学校学習指導要領解説 生活編9内容(6)「自然や物を使った遊び」を受けて設定したものである。本単元では、身近にある物を使い、遊びに使う物を作り、遊びを試したり工夫したりする活動を繰り返す中で、その面白さや自然の不思議さに気付くようにする。「試す」「見通す」など様々な学習活動を位置付けることで、おもちゃの動きへの気付きが高まるようにするとともに、第3学年以降の理科へとつながる科学的な認識の基礎を培うようにする。その過程で、友達と関わり合いながら活動したり、学習を適切に振り返ったりすることで、友達や自分のよさにも気付くようにする。

(2) 創造的な資質・能力の素地を重点的に育成する単元として設定した理由

地域や家庭の人々との交流を通して、自ら考え、判断し、行動できる力を高めてほしいという保護者の願いや、笑顔とあたたかさあふれる未来を創り出す力を育ててほしいという地域社会の要請を踏まえ、本校では、育成を目指す創造的な資質・能力を「未来を切り拓く力」とし、児童が持ち味を生かして挑戦できる学習として本単元を設定した。

## 5 児童の実態

本学級の児童は、1年生では「あきとなかよし」にて、集めたどんぐりや落ち葉で何が作れそうか考えたり、遊んだりする経験をしている。加えて、休み時間になると、折り紙や工作を友達と協力して取り組む児童も見られる。図工や音楽などの実技教科への関心も非常に高く、意欲的に参加することができている。このことから、本単元の後半での、遊びを創り出したり、工夫したりする場面で、アイデアを出せる児童が多くいるのではないかと考える。

一方で、他者と協働して、取り組むことに慣れていない児童も見られる。例えば、意見が衝突したときに自分の意見だけを通そうとしてしまうことや多くの人が楽しむことができるという視点をもって取り組むことにまだ苦手がある。本單元内での、それぞれのおもちゃを用いて、遊びを考える活動や考えた遊びで遊んでもらう会へ1年生を招待するといった活動の中で、経験を重ねることで、自身を客観視する練習になり、相手意識をもって物事を考える力を培うことにつながると考える。また、自分だけの見方や考え方をもっていても、発揮する場面が少ない児童や友達とコミュニケーションをとることや意見共有することが苦手な児童も見られる。本單元にて、友達と関わりながら、おもちゃを製作し、遊ぶことで、友達から認められる場面や気軽に意見共有を行う経験を通して、主体的に学ぶ意欲を引き出すことにつながると考える。

## 6 創造的な資質・能力の素地を育成する視点

身近な素材でおもちゃを作る活動を通して、問題の発見や解決に向かって、自分の持ち味を生かして挑戦し、主体的に取り組もうとする態度を身に付けることができるようにする。

## 7 創造的な資質・能力の素地を育成するための手だて

### (1) 導入の工夫

素材の動きを試して遊べる活動時間を十分に確保し、素材の面白さに気付かせる。そして、おもちゃ作りの発想を膨らませ、児童が自分の持ち味を生かして挑戦し、主体的に取り組もうとする態度を身に付けることができるようにする。

### (2) 振り返りの工夫

自分と友達の視点で振り返りをさせることで、友達のよさや自分の学びを実感させる。

本時では、自分の視点では「面白い動きを見付けることができたか」、友達の視点では、「友達の面白い動きを見付けられたか」について振り返りをさせる。そのために、展開の後半に、素材の動きをグループや全体で発表したり、教師が価値付けたりすることで互いのよさに気付かせるようにする。

### (3) ICT等の活用

タブレット端末内のカメラ機能を活用することで、作ったおもちゃの問題点の発見につなげ、主体的に問題解決できるようにする。

8 指導計画

時	学習過程	○主な学習活動 ★創造的な資質・能力の素地を育成するための手だて	◆評価規準 【観点】(方法)
1 ～ 3 (本時)	身近にあるものの不思議さに気付く	○身近にある様々な素材の動きを試して、おもちゃを作るためのアイデアを膨らませる。(本時) ★活動の合間に、班単位での動きの共有の場を設ける。 ★児童が発見した素材の動きを価値付けて、友達から承認や自身の良さを発見する機会を創り出す。 ★自身と友達の視点で振り返りをする事、自身と友達のそれぞれのよさの発見ができるようにする。 ○身近にある素材の動きを活用したおもちゃを作る計画を立てる。① ○身近にある素材の動きを活用したおもちゃを作る計画を立てる。②	【主】(話し合いの観察、振り返りシート、発言) 【知】(振り返りシート)
4 ～ 7	動くおもちゃを作る	○身近な素材の動きを活用したおもちゃを作る。① ○身近な素材の動きを活用したおもちゃを作る。② ★活動の合間に、友達のおもちゃと比較する、認め合う時間を設ける。 ○身近な素材の動きを活用したおもちゃの改良をする。① ○身近な素材の動きを活用したおもちゃの改良をする。② ★問題点を発見し、解決するためにタブレット端末で、おもちゃの動きを撮影する。	【知】 (振り返りシート) 【思】 (おもちゃ、話し合いの観察、振り返りシート) 【主】 (話し合いの観察、発言)
8 ～ 13	作ったおもちゃで遊ぶ	○作ったおもちゃでだれと(1年生)、どのように(個人もしくはグループで)遊ぶかを考える。 ○作ったおもちゃで、楽しく遊ぶためにはどんなことが必要か考える。 ○楽しく遊ぶための、ルールやマナーを作る。① ○楽しく遊ぶための、ルールやマナーを作る。② ○1年生と遊ぶ① ○1年生と遊ぶ② ★単元を通して、得た学びや発見した友達や自分の良さをまとめる振り返りを行う。	【主】(発言、行動) 【思】(話し合いの観察、行動) 【知】(振り返りシート、行動の観察)

9 本時の指導（全 13 時間中の第 1 時）

(1) 目標

○身近にある物に触れたり、動かしてみたりすることを通して、素材の特徴や面白さに気付くことができる。 【知識及び技能】

○話し合う活動や伝え合う活動を通して、自分と他者のお互いを認め合うことができる。

【学びに向かう力、人間性等】

(2) 展開

	○主な学習活動 ・予想される児童の反応	◆評価規準【観点】(方法) ★創造的な資質・能力の素地を育成するための手だて ※指導上の留意点
導入 5 分	○教師の演示を見る。 素材の動きに関して、もっと別の動きができないかを考える。	★うちわであおぐと紙コップが転がる。 転がる以外にどんな動きができるかやってみようという声掛けを行う。
みぢかなものでおもしろいうごきをみつけよう。		
展開 35 分	○身近にある様々な素材の動きを試す。 (トレー、ペットボトル、缶、箱、紙コップ、紙の芯など) ○教室内で自由に転がす、落とす、飛ばす、重ねるなどを試す。 ○班で集まり、どのような面白い動きができたか共有する。 ○全体で、どのような面白い動きができたか共有する。 ○全体で共有した面白い動きを学級全体で試してみる。	※ <u>輪ゴム、テープ、ひも、うちわ</u> はセットにして、使ってもよい道具として班に 1 セット用意する。 ※教室の後ろに跳び箱の踏切台、段を用意し、動きの試しができるようにする。 ★共有の場を設けることで、よいところの発見、動きの工夫に対するアドバイスなどが活発になることを図る。 ★特徴的な動きを発見した児童へ積極的に価値付けを行い、黒板に発見した動きを書いた短冊を貼る。 ◆素材の面白さや特徴に気付くことができる【知識・技能】(行動・発言)
振り返り 5 分	○振り返りシートを記入する。 ①面白い動きを見つけることができたか。 ②他者のよいところを見つけられたかどうか。 ③授業の感想(どんな面白い動きができたのか、どのような友達のよいところを見つけられたかを記述する。)	◆自身と他者のよいところを見付けられている。【主体的に学習に取り組む態度】 (振り返りシート・記述・発言や話し合いの観察)