|  |
| --- |
| 第２学年　指導者　（　　　）（　　　）（　　　） |
| 教科「生活科」16時間単元名「せかいで　ひとつ　わたしのおもちゃ」 | 場所：２年各教室 |

１　単元の目標

　　　身近にあるものを使って遊んだり、動くおもちゃを作って遊んだりする活動を通して、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃ遊びを工夫し、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しんだり作りだしたりすることができるようにする。

２　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 |
| 動くおもちゃについて、動きの面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さ、みんなで遊ぶ面白さに気付いている。 | 身近にある物や自然を使ってできている遊びを考え、使ってみたいものを選び、自分がしたい遊びを決めている。 | 　　おもちゃランドに向けて、友達との繋がりを大切にし、より良い遊びや遊び方を創り出そうとしている。 |
| 1. 身近にある物を使って遊ぶ中で、素材の特徴や動きの面白さに気付いている。
2. 動くおもちゃを作ることについて、友達の工夫、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気付いている。
3. 遊ぶ楽しさや、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。
4. 遊び方やルールの大切さや、それを守って遊ぶことの楽しさに気付いている。
5. みんなで遊ぶことについて、おもちゃの動きの面白さや不思議さ、それを作ること自体の面白さ、みんなで遊ぶことの楽しさや面白さに気付いている。
 | 1. 身近にある物を使って遊ぶ中で、自分の作りたい動くおもちゃを考えている。
2. 比べたり、試したり、見立てたりしながら工夫して作っている。
3. おもちゃを改良したり、遊び方やルールなどを考えたりして、良い遊びを工夫している。
4. みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための遊び方やルールをより面白くしようと考えながら、遊びを工夫している。
 | 1. 身近にある素材を選び、「動くおもちゃを作りたい」、「作って遊びたい」などの思いや願いをもって作ろうとしている。
2. 友達の良さを取り入れたり、自分との違いを生かしたりして、遊びを楽しくしようとしている。
3. みんなで楽しく遊びたいと思う願いをもって、粘り強く遊びを創り出そうといている。
4. 友達と関わったり、話し合ったりしながら、みんなで楽しく遊ぼうとしている。
 |

３　単元について

（１）指導内容

　　　本単元では、身近にある物の中から、使いたい物や、それを活用してしたい遊びを自分で考えて取り組むことから始まる。それらに繰り返し関わることで、身近にある物を生かした遊びの面白さや不思議さ、身近にある物を使って楽しく遊べるということに気付くことができるようにする。

（２）創造的な資質・能力を重点的に育成する単元として設定した理由

身の回りの素材や廃材を生かした動くおもちゃを工夫して作ったり、遊んだりすることで、自分なりの思いや願いを持ちながら活動に取り組む楽しさを味わわせたい。「ものづくりの素地」の一環として、友達と一緒に試したり、遊んだりすることで、すすんで友達と関わり、作り方を工夫したり、よりよくしたりするために改良したりする、試行錯誤ができるようにしたりするといった、互いに学び合える関係を作っていきたいと考えた。

おもちゃランドを開くことで、自分たちの作ったものを相手に伝えたいという気持ちや友達の作ったものを知りたい、やってみたいという意欲を持つことができると考える。おもちゃランドには、１年生を招待することで、相手意識をもっておもちゃ作りをしたり、おもちゃランドの準備をしたりすることで、相手の立場になって考える「他者意識」を身に付けさせたい。

４　児童の実態

　　自分でやってみたいという思いをもち、発想力豊かに進める児童がいる一方で、自分で考えて挑戦することに消極的な児童もいる。他の単元や教科等で、低学年独自思考サイクル「レッツトライ！サイクル」を使って考えた経験を生かして、自分の思いを行動に移すことができるようにする。

５　創造的な資質・能力の素地を育成する視点

　　身近にある素材や廃材に触れ、自分の思いを学び方キーワードや振り返りで気付いたことを基に整理し、形にして遊ぶ活動を通して、より良いものを創出するために、試行錯誤して問題解決を図る力を身に付けることができるようにする。

６　創造的な資質・能力の素地を育成するための手だて

（１）素地づくり

①ゴールイメージをもたせる。（低学年独自思考サイクル「レッツトライ！サイクル」

本時のめあてや単元のめあてを提示したときに、児童の思いや願いから始まり、活動の内容や方法を自己決定し活動する。そして、活動を通して気付いたことから、次にやりたいことを決めるという思考のサイクルを繰り返す。学習の最後にどのような姿になっていたいかを考えさせることで、主体的に学習に取り組めるようにする。また、学習対象と繰り返し関わることで、気付きを基に考えたり工夫したりし、新たな考えを見付けるなど、体験を通して学ぶことができるように活動の時間を十分に設定する。生活科だけでなく、国語科や図工科などでも、単元の始めに児童と共に対話しながら学習計画を立てる。児童と共に学習を作っていくという素地を養う。

②学び方キーワードの活用

　　ゴールイメージを抱いた姿にどうしたら近付けるかを考えさせる。その時に出た意見を「キーワードカード」として蓄積し、自分たちでどのように学習を進めていくかをレイアウトできるようにすることで、児童が学習計画を立てられるようにする。

③振り返りの工夫

　　教室内に振り返りの視点を掲示し、いつでも意識できるようにする。さらに、学習中の振り返りタイムで黒板に振り返りの視点マグネットを貼って提示することで、何について振り返ればよいかを理解できるようにする。また、書き進めることができない児童への支援として、話型を示し書きやすくする。

（２）交流の仕方の工夫

　　　　スクールタクトや付箋等を使用しながら交流し、思考を整理することができるようにする。また、活動後半に交流タイムを設定し、友達と活動の様子を見合い、次の時間にしたいことを見付けたり、考えを広げたり、気付いたことを再確認したりすることができるようにする。話し合ったり、紹介したりする時は、交流が深められるように、３～４人組で活動をさせる。おもちゃを作る時間では、同じものを作ろうとしている児童同士を近くで作業させることで、工夫をグループ内で共有しやすくする。

（３）ICTの活用（写真、ビデオ、スクールタクト）

　　　　　活動の様子を写真やビデオで撮影しておき、教室や廊下に掲示したり、振り返りの際に見せたりすることで、考えを深めたり、新たな視点へとつなげたりすることができるようにする。廃材や素材の特徴や、自分が作ったおもちゃの写真やルールを撮っておく。その写真をスクールタクトのワークシートに貼り付け、紹介する時に活用する。スクールタクトを活用することで、児童の思いを学級で共有しやすくする。

（４）第０次と、試行錯誤を促す環境の設定

①第０次を設定し、学習前の知的好奇心を高め、学習に入りやすくする。

　　　　　学習が始まる前に、廃材を実際に展示したり、おもちゃ作り図鑑や、絵本を展示したりする。休み時間に児童が見たり、触ったりすることで、学習への興味・関心をもたせるようにする。

②試行錯誤を促す環境を設定し、児童が主体的に工夫しやすくする。

　　　　　比べたり、関連付けて考えたりすることができるように、素材の形に限定せず、様々な素材に触れ、試しながら選ぶことができるように素材を準備する。また、ゲストティーチャーから廃材の特徴や道具の使い方を教えていただいたり、目標に合わせて、教師が材料や場の設定を用意したりすることで、児童が工夫しながら遊ぶことができるようにする。

７　指導計画（全16時間）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学習過程 | 時 | 〇主な学習活動★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） |
| 素材にふれよう | ０ | **廃材や素材にふれよう**〇廃材や素材を提示しておき、興味・関心をもたせる。★第０次の設定 |  |
| おもちゃを考えよう | １～５　２組⑶ | **廃材や素材で遊ぼう（１時間）**〇身近にある物を使って遊ぶ中で、素材の特徴や動きの面白さについて気付いたことを交流し、学習計画を立てる。★学び方キーワードの活用　★ゴールイメージ**おもちゃを考えよう（４時間）**〇おもちゃを作りたいという思いや願いをもち、これからの見通しを立てる。★試行錯誤を促す環境の設定★ICTの活用　　★交流の仕方の工夫 | ◆【知】①（発言・行動）◆【思】①（発言）◆【主】①（発言・行動）◆【知】②（発言・スクールタクト）  |
| おもちゃを作ろう | ６～10　３組⑹ ７８９10 | **おもちゃを作る（５時間）**〇自分でおもちゃを作ったり、友達と一緒に工夫したりしながら、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気が付く。★ゴールイメージ　　★学び方キーワード★試行錯誤を促す環境★交流の仕方の工夫　★ICTの活用 | ◆【主】①（発言・行動）◆【知】②（発言・スクールタクト）◆【思】②（発言・スクールタクト・作成しているおもちゃ）◆【主】②（発言・行動） |
| 遊び方やルールを工夫しよう | 11～12　１組⑾ | **遊び方やルールを工夫する（２時間）**〇友達と遊びながら試したり、比べたりすることで、おもちゃを改良したり、より楽しく遊ぶための遊び方やルールを考えたりする。★学び方キーワードの活用　★ゴールイメージ★交流の仕方の工夫　★ICTの活用　★振り返りの視点 | ◆【知】③④（発言・スクールタクト）◆【思】③（発言・行動・スクールタクト）◆【主】③（発言・行動） |
| みんなで楽しくあそぼう | 13～16～16 | **みんなで楽しくあそぼう（４時間）**〇おもちゃランドの準備をする。〇おもちゃランドを開き、１年生を招待して、作ったおもちゃで遊んでもらう。〇これまでの学習を振り返り、できるようになったことや分かったこと、もっとやってみたいことなどを振り返る。★ゴールイメージ　★振り返りの視点 | ◆【知】⑤（発言・スクールタクト）◆【思】④（発言・行動・スクールタクト）◆【主】④（発言・行動・スクールタクト） |

８　本時の指導計画

|  |  |
| --- | --- |
| ２年２組　（全16時間中の第３時）授業者：（　　　） | 場所：２年２組 |
| 目標：身近にある物を使って遊ぶ中で、素材の特徴や動きの面白さについて気付いたことを交流し設計図をかくことができるようにする。 |
|  | 〇主な学習活動　・予想される児童の反応 | ◆評価規準【観点】（方法）★創造的な資質と能力の素地を育成するための手だて |
| 導入 | 〇前事に学習したことを思い出し、本時では何をしたらいいか考える。・おもちゃを作りたい。・いきなり作るのは、難しいな…。・紙にどんなおもちゃを作りたいか、書きたい。 | ★前時の振り返りを共有することで今日のゴールイメージをもたせる。 |
| 展開 | 〇動くおもちゃはどんなおもちゃがあるか思い出す。 めあて　動くおもちゃのせっけい図をかこう・空気で跳ぶおもちゃ・ゴムで飛ばすおもちゃ・風で動くおもちゃ・磁石で動くおもちゃ〇作るおもちゃを決め設計図をかく。〇友達と交流する。＜交流タイム＞・まねしてみよう。・おもしろそう。・遊んでみたい。 | ◆【主①】（発言）★おもちゃの種類ごとにグループを作り、困ったときは交流できるようにする。設計図がかけない児童は、交流することにより、おもちゃ作りのヒントをもらう。 |
| 振り返り | 〇振り返りをして、できたこと、できなかったこと、難しかったことなど自分の考えを整理して次の時間に取り組みたいことを書く。・設計図をかくのが、難しかった。・作りたいおもちゃを決められてよかった。・絵がかけなかった。・おもちゃを作るのが楽しみ。 | ★友達と活動の振り返りを共有し、次の時間にしたいことを見付けたり、考えを広げたり、気付いたことを再確認したりすることができるようにする。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ２年３組　（全16時間中の第６時）授業者：（　　　） | 場所：２年３組 |
| 目標：様々な素材の中から使いたいものを自分で選び、遊びに使うものを作ろうとしたり、遊ぼうとしたりすることができるようにする。 |
|  | 〇主な学習活動　・予想される児童の反応 | ◆評価規準【観点】（方法）★創造的な資質と能力の素地を育成するための手だて |
| 導入 | 〇前時の活動や休み時間などに遊びで発見したことを振り返り、今日の学習で取り組みたいことを話し合う。・輪ゴムと紙コップでロケットを作りたい。・トレーとストローで車を作りたい。・わりばしと磁石で、魚釣ゲームを作りたいな。めあて　つくって　あそぼう。 | ◆【主①】（発言・行動）★前時の振り返りを共有することで今日のゴールイメージをもたせる。★同じおもちゃを作っている児童同士３、４人のグループで交流をし、工夫を交流しやすくする。 |
| 展開 | 〇自分が使いたい素材を選んで遊んだり、おもちゃを作ったりする。〇友達がどんな遊びをしていたり、おもちゃを作ったりしているのか、自由に情報交換をする。＜交流タイム＞・一緒に作りたい。・うまくできないから、聞いてみよう。・困っていそうだから教えてあげよう。 | ★様々な素材に触れ、試しながら選ぶことができるように素材を準備し、環境を設定する。◆【主②】（発言・行動）★同じおもちゃを作っている児童同士３、４人のグループで交流をし、工夫を交流しやすくする。 |
| 振り返り | 〇振り返りをして、情報交換をしたことや自分の考えを整理して、次の時間に取り組みたいことを共有する。・輪ゴムを使って飛ばすおもちゃを作ったら、とても面白かった。次は、もっと飛ぶのを作りたい・同じものを作って、友達と競争したい。・転がるようにするのが難しかった。・うまく、飛ばなかったから、改良したい。・まだ、途中だから、続き作りたい。 | ◆【思】②　（行動・発言・スクールタクト）★友達と活動の様子を見合い、次の時間にしたいことを見付けたり、考えを広げたり、気付いたことを再確認したりすることができるようにする。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 2年１組　（全16時間中の第11時）授業者：（　　　） | 場所：２年1組 |
| 目標：友達と遊びながら試したり、比べたりすることで、おもちゃを改良したり、より楽しく遊ぶための遊び方やルールを考えたりすることができる。 |
|  | 〇主な学習活動　・予想される児童の反応 | ◆評価規準【観点】（方法）★創造的な資質と能力の素地を育成するための手だて |
| 導入 | 〇自分で作ったおもちゃで遊んだ感想を話し合い、次はどんな事をしていこうか話し合う。・おもちゃを改良したい。・遊び方を工夫したい。・きまり事を考えたい。めあて　ルールを考えてあそぼう。 | ★前時の振り返りを共有することで今日のゴールイメージをもたせる。 |
| 展開 | 〇友達と遊びながら試したり比べたりする。気付いたことをスクールタクトにまとめ、発表し合う。・友達と一緒に遊ぶと楽しい。・今のおもちゃをグレードアップさせたい。・ルールを作りたい。〇おもちゃを改良する。＜交流タイム＞改良したことをスクールタクトにまとめ、発表し合う。〇おもちゃで楽しく遊ぶための遊び方やルールを考える。考えたことをスクールタクトにまとめ、発表し合う。〇考えたルールで遊ぶ。 | ★スクールタクトを活用して、考えを共有する。★同じおもちゃを作っている児童同士のグループで交流をし、工夫を交流しやすくする。★学び方のキーワードをまとめながら共有する。◆【思】③（発言・行動・スクールタクト） |
| 振り返り | 〇ルールを考えて遊ぶことができたかを振り返り、次の時間に取り組みたいことを共有し合う。・友達のアドバイスを聞いて、新しいルールを考えることができてよかった。・自分じゃ思いつかないルールを出してもらって、よかった。・ルールを考えるのが難しかった。・友達が楽しんでくれてよかった。 | ★友達と活動を見合い、次の時間にしたいことを見付けたり、考えを広げたり、気付いたことを再確認したりすることができるようにする。 |

９　社会で活躍する人との連携

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 企業名 | 依頼内容 | 資質・能力の育成に期待できる効果 |
| 創造製作所「くりらぼ」多摩川 | ・廃材や素材の特徴紹介・廃材利用の仕方のアドバイス・「くりらぼ」多摩川の活動紹介・町工場の特色紹介 | ・身近な物で多様な遊びや体験ができる資質能力の育成。・地域の理解促進や取組が継続的に実施できる資質能力の育成。 |