

## 生活科学習指導案

指導者 川原 穂乃華

- 1 日 時 令和4年9月28日(水) 第5校時
- 2 場 所 2年生教室
- 3 学 年 第2学年 男子5名 女子5名 計10名
- 4 単元名 「せかいでひとつわたしのおもちや」
- 5 単元について

## ○単元の目標

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遊び全体を工夫し、おもちゃの動きや面白さや不思議さに気づき、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。

## ○児童観

本学級の児童は、1年生の時には、伝承玩具を使った「昔の遊び」を楽しんできた。そのときの経験から、既存のルールや道具を使い、遊ぶことができるようになっていく。しかし、身近にある材料から想像を膨らませ、遊びをつくる経験は少ない。そこで、本単元では、身の回りにある材料を利用しておもちゃを自分で作る楽しさを十分に堪能し、友達と関わりながらみんなで遊ぶ楽しさを実感することができるようにしたい。

本学級の児童に、生活科の学習についてのアンケートを行ったところ、結果は次の通りとなった。

(肯定的評価/10人中)

課題 発見力	1	身の回りのものやできごとから自分が調べてみたいことをみつめています。	7
	2	友達や、地域の人が悩んでいたら助けてあげたり、応援したりしたいと思います。	8
課題 解決力	3	「たぶんこうではないか」「こうすればできるのではないか」と考えています。	10
	4	課題を解くために、進んで本を探したりインタビューしたりしています。	8
	5	調べる前に、どんな方法で調べるといいか考えています。	10
	6	相手のことを考えたり、伝えたいことや伝え方を選んだりしています。	10
	7	調べたことや考えたことなどを、図にまとめています。	8
	8	調べたことや友達の意見を比べたり、仲間分けしたりして、何が分かるか考えています。	7
	9	友達と話し合うなどして新しい考えに気付くことができます。	10
	10	自分の考えと理由を相手に分かりやすくなるように発表を工夫しています。	10
	11	自分の考えを進んで伝えていきます。	10
	12	みんなと話し合うとき、みんなが納得のいく考えをつくらうとしています。	10
振り 返り力	13	学習の振り返りをするときは、「どこまで分かったか」や「学習の方法でうまくいったことや失敗したことなどの理由」を考えています。	8
	14	学習の振り返りをするときには、「もっと調べてみたいこと」「もっと工夫してみたいこと」などを考えています。	9

アンケートの結果から、概ね肯定的な評価をする児童が多かった。しかしその中でも、「身の回りのものやできごとから自分が調べてみたいことを見つけています。」の項目においては肯定的に回答する児童の割合が低かった。遊びや活動を自由に創造する具体的な経験が少なかったためであると考えられる。さらに、「調べたことや友達の意見を比べたり、仲間分けしたりして、何が分かるか考えています。」の項目においても肯定的な回答をする児童の割合が低かった。これは、調べる経験が少ないことやグループでの活動経験が少ないことが原因だと思われる。

また、課題解決力の10項目のうち7項目において肯定的な評価をする児童が多かった。このことか

ら、自分の課題を見つけることができた後は、その課題を解決するために試行錯誤しながら活動することができていると考えられる。

#### ○単元観

本単元は、学習指導要領の内容(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等して遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら創り出そうとする。」を受けて設定したものである。

本単元のねらいは、身近にある物を使っておもちゃを作る過程で、「見付ける」「比べる」「たとえる」「試す」「見通す」「工夫する」等の活動を行いながら、工夫して動くおもちゃを作る喜びや自分で作った物で遊ぶ楽しさを味わわせることである。また、製作の過程や遊びの中で、友達との関わりをもたせることで、友達のおもちゃの工夫やよさに気付いたり、協働してよりよい遊び方(ルール)を見出したりすると思われる。友達と関わる力を育てることができる単元であり、児童自らが「もっと〇〇したい。」と次のめあてをもち、活動が継続していくことが期待できる単元である。

#### ○指導観

指導に当たっては、課題発見力・課題解決力・振り返り力を育成するために以下の工夫を取り入れる。

課題発見力	<p>児童が遊びながら試行錯誤を繰り返し、気付きが生まれるように、「作る」スペースだけでなく、作ったおもちゃを「動かして試す」スペースを確保しておく。またそのスペースでは、①個々に遊んで楽しむ、②友達と競ったり比べたりして遊ぶ、③友達とさらに遊びを発展させ、ルールを作る等して工夫して遊ぶ中でおもちゃの動きを高めるための気付きが生まれるよう、声掛けを行う。</p>
課題解決力	<p>試行錯誤していく中で課題が生まれたときに、タブレットで自由に調べ学習ができる環境を作ったり、課題解決のための情報にすぐにアクセスできるように、学校司書と連携して参考図書を教室に置いたりする。</p> <p>また、伝え合ったり、友達同士で見せ合ったり、遊んだりする活動で、児童が様々な考えや思いに触れ、自分の思考を高めたり、深めたりできるよう、一人でおもちゃ作りに没頭する時間をもちながらも、クラス全体が他者と関わる時間を設定したり、教師が声をかけて個々をつなげたりしていく。</p> <p>さらに、様々な素材の特徴や動きの面白さに気付けるようにいろいろな大きさや強度の材料を用意しておく。</p>
振り返り力	<p>振り返りを行うタイミングは小単位ごととし、工夫した点が分かるように、「工夫する前と工夫した後の動きの違い」、「何をどのように変えたのか」、「何のために工夫したのか」の振り返りの視点を明記したワークシートを配付する。</p>

6 評価規準

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
本校で付けた い資質・能力		課題発見力・課題解決力	振り返り力
単元の 評価 規準	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>③遊びの楽しさや、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気づき、ルールを守って遊んでいる。</p>	<p>①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。</p> <p>②おもちゃを改良したり、遊び方やルール等を考えたりして、よりよい遊びを工夫して作り、言葉や絵でまとめている。</p> <p>③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おもしろくしようと考えながら、遊びを工夫している。</p> <p>④おもちゃランドに来てくれた人にとって分かりやすい伝え方を考え、表現している。</p>	<p>①身近にある素材を選び、「動くおもちゃを作りたい」、「作って友達と遊びたい」等思いや願いをもって作ろうとしている。</p> <p>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。</p> <p>③みんなで楽しく遊びたいという思いや願いをもって、粘り強く遊びを創り出そうとしている。</p> <p>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。</p>

7 単元におけるルーブリック（思考力、判断力、表現力等）

	A	B	C
項目	Bに加えて、自分のおもちゃの面白いところを友達に説明したり、更に面白くしようと遊び方を提案したりして、遊びの場を楽しくしようと考えている。	おもちゃの動きを試したり比べたりしながらおもちゃを改良し、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。	おもちゃの動きを試したり比べたりしながらおもちゃを改良し、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、遊びを工夫すること等ができていない。


8 主な学習活動と評価規準（全13時間）

★＝立ち止まりポイント

（本当にこれでいいのか、壁にぶつかったときどうすればいいのか考える場面）

主な学習活動	知	思	態	評価方法

<p>1 ・ 2</p> <p>3 ・ 4</p>	<p><b>【課題設定 1】</b> ○指導者がつくったおもちゃに興味をもつ。 <b>課題</b> うごくおもちゃであそぼう。</p> <p><b>【情報収集・整理分析 1】</b> ○指導者がつくった、空気、おもり、ゴム、風のおもちゃで遊ぶ。</p>  <p>○指導者のおもちゃを真似して、自分のおもちゃをつくる。</p> <p><b>【まとめ・表現 1】</b> ○振り返りをする。 ・空気、おもり、ゴム、風についての視点をもって、おもちゃについての大発見を書く。</p> <p><b>【課題設定 2】</b> ○前時で使ったおもちゃを振り返り、課題を設定する。 <b>課題</b> おもちゃや遊び方を工夫しておもちゃランドをひらこう。</p> <p><b>【情報収集・整理分析 2】</b> ★何のために、何を、どうするのか、つくったものを試し遊びながら、うまく動くように工夫・改良する。 ・空気のおもちゃでは、空気を入れる容器の大きさを工夫したり、空気が漏れないように工夫したりする。 ・おもりのおもちゃでは、おもりの位置や数を調整して、おもしろい動きを生み出す。 ・ゴムのおもちゃでは、ゴムの本数を増やして強度を高める。 ・風のおもちゃでは、帆を大きくしたり、帆の角度を調整したりして、風をよく受けるようにする。</p> <p><b>【まとめ・表現 2】</b> ○振り返りをする。 ・おもちゃの強度や動きを高めるための工夫について大発見を書く。</p>	<p>①</p> <p>①</p> <p>①</p> <p>②</p> <p>①</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> <li>・発言</li> <li>・行動観察</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> <li>・発言</li> <li>・行動観察</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・発言</li> <li>・行動観察</li> <li>・おもちゃ</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・発言</li> <li>・行動観察</li> <li>・おもちゃ</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> </ul>
---	---	--	--	---

<p>5 ・ 6</p> <p>7 ・ 8</p>	<p><b>【課題設定3】</b> ○自分たちで作ったおもちゃで友達と遊んでみたいという思いをもつ。</p> <p><b>課題</b> 来てもらう人が楽しめるようにあそび方やルールを工夫しよう。</p> <p><b>【情報収集・情報整理3】</b> ○友達の作ったおもちゃで遊ぶ。 ★友達のおもちゃからヒントを得て、自分のおもちゃに取り入れたり、合作したりして新しいおもちゃをつくる。</p> <p>○他の学年の友達や先生にも遊んでもらうためのおもちゃ会を計画する。</p>	<p>②</p> <p>③</p>	<p>②</p> <p>③</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発言(グループ内)</li> <li>・行動観察</li> <li>・おもちゃや遊び方</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・発言(グループ内)</li> <li>・行動観察</li> <li>・おもちゃや遊び方</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> </ul>
<p>9</p>	<p>○空気、おもり、ゴム、風のテーマで個人またはグループで作ったおもちゃを改良する。 <b>(本時)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・たくさんの人が一度に遊ぶことができるように数を増やしたり、競争して楽しめるように得点化したりする。</li> <li>・自分たちの思いをもってグループ名をつくる。</li> </ul>	<p>③</p>	<p>③</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> </ul>
	<p>10</p>	<p><b>【まとめ・表現3】</b> ○振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分では気付かなかったけれど、友達と試行錯誤する中で気付いたみんなが楽しむための大発見について書く。</li> </ul>	<p>③</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシート</li> </ul>

【課題設定4】

○自分たちで計画したおもちゃランドに友達を招待し、楽しく遊んでもらおうという思いをもつ。

課題 おもちゃランドにしようたいしてたのしくあそぼう。

【情報収集・整理分析4】

- 他学年の児童や教員を招待して、おもちゃランドを開催する。
- ・年齢の違うどんな人にも楽しんでもらえるような会場設営(看板の位置等)を考える。
- ・おもちゃランドに来てくれた人に自分たちの考えたゲームを楽しんでもらえるように分かりやすくゲームの説明をする(話し方や省略化)。

③ ④ ④

- ・発言
- ・行動観察
- ・会場設営
- ・運営する姿

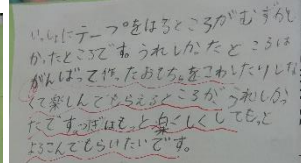
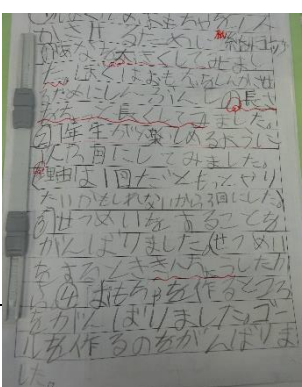
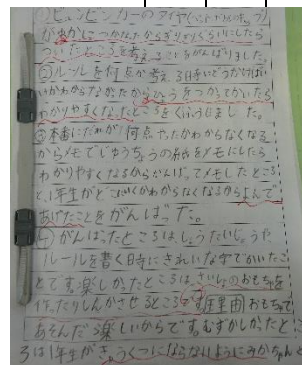
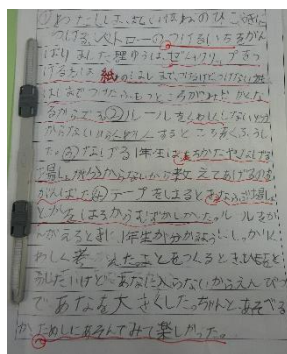
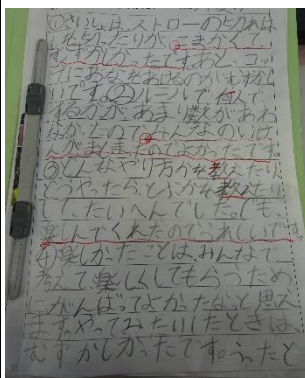
【まとめ・表現4】

課題 おもちゃランドをふりかえろう。

- 振り返りをする。
- ・何のために、どんな工夫をしたのかを書く。
- ・おもちゃランドを開催してみたの感想(楽しかったこと・頑張ったこと)を書く。

②

・ワークシート



9 本時の学習

(1) 本時の目標

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ルールを考えたりすることができるようにする。

(2) 本時の評価規準

友達と試行錯誤する中で初めて気付いたことをもとに自分のおもちゃを改良し，おもちゃランドを開催するために，そのおもちゃを生かした遊び方やルールを考えている。

(3) 準備物

〔指導者〕 電子黒板，タブレット，段ボール等の材料，はさみ等の道具

〔児童〕 作成したおもちゃ，ワークシート，持参した材料

(4) 学習の展開 (8/13時間)

学習活動	指導上の留意事項	評価規準及び判断基準 (方法)
<p>1 学習計画を振り返る。(1分)</p> <p>2 めあてを確認する。(1分)</p>	<p>・おもちゃランド開催までに行わなければならないことと残りの日数について示された児童が作成した表を提示する。</p>	
<p>友達と協力して，1年生に楽しんでもらえるおもちゃやゲームを考えよう。</p>		
<p>3 今日の学習の流れを確認する。</p> <p>① グループでおもちゃやゲームを考える。(前半)</p> <p>② 途中経過を発表する。</p> <p>③ グループでおもちゃやゲームを考える。(後半)</p> <p>④ 頑張ったことや次時の計画を交流する。</p> <p>4 空気，おもり，ゴム，風のグループに分かれて活動する。(10分)</p> <p>▽空気</p> <p>C：袋の形は平べったい方が良いんじゃないかな。</p> <p>C：空気は自分で入れてもらうようにしよう。</p> <p>C：どれだけ飛んだかを競争して点数が分かるようにしよう。</p>	<p>・児童と本時の流れや時間を確認することで，活動の見通しをもち，意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>・それぞれの活動内容と活動時間をホワイトボードで示し，児童が計画的に考えて活動できるようにする。</p> <p>・他学年の児童を想像してルールや遊び方を工夫しているグループを意図的に指名し，考えを深められるようにする。</p> <p>・どうすればよいか悩んでいる児童には選択肢を与えたり，参考図書を渡したりする。</p>	<p>○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おもしろくしようと考えながら，遊びを工夫している。(おもちゃや遊び方)</p>

<p>▽おもり</p> <p>C：ころりんどうぶつを作っても らえるコーナーにしよう。</p> <p>C：とことこくるまもすごろくみ たいに進んでいったら面白いん じゃないかな。</p> <p>▽ゴム</p> <p>C：ゴムの量はそろえた方が良く ね。</p> <p>C：まっすぐ飛ぶようにするには どうしたらいいかな。</p> <p>▽風</p> <p>C：1年生は力が弱いかもしれな いから大きなうちわよりもおお きな帆の方がいいかもしれない ね。</p> <p>C：水を使ったらもっと面白いゲ ームになりそう。</p> <p>5 途中経過を発表する。 (10分)</p> <p>6 グループでおもちゃやゲーム を考える。(続き) (15分)</p> <p>7 頑張ったことや次時の計画を 交流する。(5分)</p> <p>C：どんなところに気を付けたら いいか、3年生にアイデアを もらいに行きたいです。</p> <p>C：おもちゃが完成してきたの で、自分たち以外のチームに 試しに遊んでもらいたいで す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作業中の写真をタブレットで提示しながら、児童が他グループの工夫した点を参考にできるようにする。</li> <li>・他のチームのアイデアを板書しておき、良いアイデアを取り入れながら活動できるようにする。</li> <li>・次時にやりたいことを各グループで発表し、次時への見通しがもてるようにする。</li> </ul>	
---	--	--



10 板書計画

<p>㊦ 友達と協力して楽しんでもらえるおもちゃやゲームを考えよう。</p>	<p>かいじょうまで あと 4じかん</p>	
<p>①グループで考える (1じ15分から1じ30分) ②とちゅうけいかはっぴょう (1じ30分から1じ40分) ③グループで考える (1じ40分から1じ55分) ④がんばったこと つぎすること (1じ55分から2じ)</p>	<p>おもちゃランド</p> <ol style="list-style-type: none"><li>① おもちゃとルール を考える</li><li>② ざいりょうをあつめて作る</li><li>③ かんばんを作る</li><li>④ 会場を作る</li><li>⑤ しょうたいじょうをかく</li><li>⑥ 本ばんのやくわりぶんたんをする</li></ol>	<p>くふう</p> 