

生活科

第2学年

竹原市立吉名学園

指導者 重慶 孝

山内 博晶

## せかいでひとつ わたしの おもちゃ ～うごく おもちゃをつかって あそぼう～

## 1 単元のデザイン

## 単元の目標

身近にある物でおもちゃを作ったりそれを使って遊んだりする活動を通して、よりよく動いたりより楽しく遊んだりすることができるように、おもちゃや遊び方等を工夫し、おもちゃや遊びの面白さ、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遊びを創り出そうとすることができるようにする。

## 単元について

本単元は、学習指導要領の内容(6)「自然や物を使った遊び」及び(8)「生活や出来事の伝え合い」を受けて設定したものである。

本単元の主な活動は、身近にある物でおもちゃを作りそれを使って遊ぶことである。おもちゃ作りや遊びは児童にとって魅力的な活動である。そのため、児童は活動に没頭することができる。また、児童が作るおもちゃやそれを使った遊びにはそれ自体に工夫の余地がある。そのため児童が試行錯誤しておもちゃや遊びを工夫する姿が期待でき、発想する力・工夫する力を育成することができる。

本単元では「輪ゴム」と「磁石」を主な教材として扱う。「輪ゴム」の特徴としては伸縮性が挙げられる。また、「磁石」の特徴としては、鉄などを引き付けること、磁石同士で引き合ったり反発したりすることが挙げられる。これらの特徴から身近にある物の不思議さに気付くことができる。さらに、その特徴からおもちゃを作ること、発想・工夫する力を発揮することができる。と考える。

## SDGsの視点：12 つくる責任 つかう責任

身近にある物を利用して作ったおもちゃで楽しく遊ぶ活動を通して、リサイクルのよさを実感できる。

## 児童生徒の実態

本学級の児童は、第1学年時に風で動くおもちゃ作りに取り組んでいる。「風輪」「凧」「ウインドカー」「風車」等のおもちゃを作ったり、よりよく動くように試行錯誤しながら改良を重ねたりしてきた。そのため、おもちゃ作りに伴う技とおもちゃや遊びの工夫を考える力は身に付いてきている。

また、本学級の児童は、授業の中でカメラ機能を使った写真撮影やスライドを使った発表、Jamboardを使った情報の整理等、様々な場面でICT機器を活用している。そのため、ICT活用力については、第I期までに身に付けたい力を概ね身に付けている。

しかし、プレゼンテーション力については、普通の授業等の様子から、図書やインターネットを活用して調べたことをそのまま伝える姿が見られることから、相手意識や目的意識をもった発表をすることには課題がある。

さらに、協働する力については、自分の活動だけに没頭し、友達のよさに目を向けることができないという課題がある。

## 指導の工夫

## (1) プロジェクト型学習

「動くおもちゃで遊びたい」「動くおもちゃを作りたい」等、児童が思いや願いを膨らませることができるよう、単元の導入で教師が作った見本で遊ぶ時間やおもちゃが動く仕組みを見付ける時間を設定する。

児童一人一人が自分の作ってみたいおもちゃや作業進度等に合わせて活動を進めることができるよう、作り方の動画を各自の端末で見ることができるようにしたり、作り方の資料を掲示したりする。

児童が試行錯誤しながら学習を進めることができるように、様々な材料や道具、同じ材料でも様々な大きさや長さのものを用意する。

## (2) ICT活用

本単元では、主に個別の場面でICTを活用する。具体的には、児童一人一人のやりたいことや作業進度に合わせておもちゃを作ることができるように、各自の端末でおもちゃの作り方の動画を視聴することができるようにする。その際、児童が視聴する動画のおもちゃはシンプルなものにし、工夫の余地があるようにする。

## (3) シンキングツールの活用

本単元では、主に以下の二つのシンキングツールを活用する。

- ① イメージマップ … おもちゃのアイデアを広げたり、気付いたことを整理したりする場面で用いる。
- ② PMI … 自分が作ったおもちゃや遊び、「おもちゃランド」のよかった点や問題点などを整理する場面で用いる。

## 2 単元の評価規準及びルーブリック

評価の観点		S (期待以上)	A (十分満足できる)	B (概ね満足できる)	C (努力を要する)
(1) 知識・技能	ア 知識	磁石やゴムの不思議さや遊びの面白さ、遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さ、友達と遊ぶことよきよきに気付いている。	磁石やゴムの不思議さや遊びの面白さ、友達と遊ぶことよきよきに気付いている。	磁石やゴムの不思議さや遊びの面白さに気付いている。	磁石やゴムの不思議さや遊びの面白さに気付いていない。
	イ 技能	(7)おもちゃを作った遊ぶ際、時間を意識して効率的に道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。  (イ)ズーム機能を活用しながら端末を使って自分が撮りたい写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作った遊ぶ際、効率的に道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。  (イ)端末を使って自分が撮りたい写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作った遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、整理整頓をしている。  (イ)端末を使って写真や動画を撮影することができる。	(7)おもちゃを作った遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、整理整頓ができていない。  (イ)端末を使って写真や動画を撮影することができない。
(2) 思考・判断・表現	ウ 課題を発見する力 企画する力	おもちゃを作ったり、それを用いて遊んだりする中で、多くの気付きや疑問をもち、その中から自分自身が追究したいことを決めている。	おもちゃを作ったり、それを用いて遊んだりする中で、多くの気付きや疑問をもっている。	おもちゃを作ったり、それを用いて遊んだりする中で、多くの気付きや疑問をもっている。	おもちゃを作ったり、それを用いて遊んだりする中で、気付きや疑問をもつことができない。
	エ 活動を計画・推進する力	作りたいおもちゃややってみよう遊びを思い描きながら、必要なものを選んで、工夫できそうなものを選んでいたりしている。	作りたいおもちゃを思い描きながら、必要なものを選んで、工夫できそうなものを選んでいたりしている。	作りたいおもちゃを思い描きながら、必要なものを選んでいたりしている。	作りたいおもちゃに必要なものを選ぶことができない。
	オ 情報を収集する力	おもちゃの作り方を、自力で、動画を視聴したり、組立説明書を読んだり、実物の仕組みを確認したりして調べている。	おもちゃの作り方を、教師や友達の助言をもらいながら、動画を視聴したり、組立説明書を読んだり、実物の仕組みを確認したりして調べている。	おもちゃの作り方を、教師や友達の助言をもらいながら、動画を視聴したり、組立説明書を読んだりして調べている。	おもちゃの作り方を調べられない。
	カ 整理・分析する力	3種類以上のおもちゃを比べたり分類したりして特徴を見付けたり、磁石や輪ゴムの扱い方とおもちゃの動きを関係付けたりしている。	3種類以上のおもちゃを比べたり分類したりして特徴を見付けている。	自分のおもちゃと友達のおもちゃを比べて特徴を見付けている。	自分のおもちゃと友達のおもちゃを比べて特徴を見付けていない。
	キ 表現する力	自分の伝えたい内容について、自分で話の構成を考え、3～5文程度の文章を覚え、実物や写真を見せたり、身振り手振りを加えたり、抑揚をつけたりしながら話している。	自分の伝えたい内容について、教師の示したフォーマットを参考に、3～5文程度の文章を覚え、実物や写真を見せたり、身振り手振りを加えたり、抑揚をつけたりしながら話している。	自分の伝えたい内容について、教師の示したフォーマットを参考に、3～5文程度の文章を覚え、実物や写真を見せながら話している。	教師からフォーマットを示されても発表原稿を書くことができない。また発表原稿を与えられても、うまく話すことができない。
	ク 発想する力 工夫する力	予想したり、試したり、比べたり、関連付けたり、見直したりしながら、遊びを楽しんでいる。また、みんなが楽しめるように、遊びの約束やルール等を工夫しながら、遊んでいる。	予想したり、試したり、比べたり、見直したりしながら、遊びを楽しんでいる。また、遊びの約束やルール等を工夫しながら、遊んでいる。	予想したり、試したり、比べたり、見直したりしながら、遊びを楽しんでいる。また、遊びの約束やルール等を工夫しながら、遊んでいる。	予想したり、試したり、比べたり、見直したりすることなく、ただおもちゃで遊んでいる。また、遊びの約束やルール等を工夫していない。
	ケ 評価する力	遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたこと、自分や友達で作ったおもちゃや考えた遊びのよい点や改善点を振り返り、表現している。	遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたこと、自分が作ったおもちゃや考えた遊びのよい点や改善点を振り返り、表現している。	遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたこと、振り返り、表現している。	遊びを工夫したり友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、表現することができていない。
(3) 主体的に学習に取り組む態度	コ 挑戦する力 やり遂げる力 (主体性)	みんなでも楽しく遊びたいという願いをもち、新たな遊びを次々と考えようとして、失敗しても進んで改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	みんなでも楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても進んで改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	みんなでも楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	遊びを創り出すことを途中であきらめている。
	サ 協働する力 (協調性)	友達よきよきを取り入れたり、自分との違いを生かしたり、友達と協力したりして、遊びを楽ししようとしている。	友達よきよきを取り入れたり、自分との違いを生かしたり、遊びを楽ししようとしている。	友達よきよきを取り入れたり、自分との違いを生かしたりして、遊びを楽ししようとしている。	友達よきよきに目を向けていない。
	シ 将来を設計する力	活動を振り返る中で、他の遊びへの関心を高めたり、みんなと遊ぶと生活が楽しくなること、身近にある物を工夫して使うことよきよきを実感したりし、毎日の生活を豊かにしようとしている。	活動を振り返る中で、遊びへの関心を高めたり、みんなと遊ぶと生活が楽しくなることよきよきを実感したりし、毎日の生活を豊かにしようとしている。	活動を振り返る中で、みんなと遊ぶと生活が楽しくなることよきよきを実感し、毎日の生活を豊かにしようとしている。	活動を振り返っても、みんなと遊ぶと生活が楽しくなることを実感できていない。

※下線の付いた評価規準は生活科で育成を目指す資質・能力と「YOSHINA 未来学」で育成を目指す資質・能力と重ならないものである。したがって、記録に残す評価はせず、指導に生かす評価のみとする。

### 3 指導と評価の計画（全 15 時間）

時	学習活動	シンキング ツール	評価規準 (評価方法)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>●教師が作った手作りの動くおもちゃで遊ぶ。</li> <li>・教師が作った輪ゴムや磁石で動くおもちゃで遊ぶ。</li> <li>・遊ぶ過程で、動くおもちゃの仕組みを調べたり、いろいろな遊び方を考え、試したりする。</li> <li>・おもちゃが簡単な構造でできていることを知り、自分たちでも作りたいという思いをもつ。</li> </ul>		(2)ウ (振り返りシートの分析)
2 ～ 9 本 時	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自分でおもちゃを作ったり、友達と一緒に遊んだりする。</li> <li>・自分が作ってみたいおもちゃを作る。</li> <li>・作ったおもちゃの動きを試したり、友達と一緒に遊んだりする。</li> <li>・おもちゃがよりよく動くように改良する。</li> <li>・遊び方やルールを工夫しながら友達と遊ぶ。</li> </ul>	イメージマップ P M I	(1)ア (1)イ(ア) (2)エ (2)オ (2)カ (2)ク (3)コ (行動観察、 振り返りシートの分析)
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>●おもちゃを作ったり、友達と一緒に遊んだりしたことを振り返る。</li> <li>・おもちゃや遊びで工夫したことや友達と楽しく遊んだ経験について紹介する。</li> <li>・活動をおもちゃ作りの感想、できるようになったこと、次にやりたいことの三つの視点で振り返る。</li> </ul>		(2)ケ (3)シ (行動観察、 振り返りシートの分析)
11 ～ 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自分たちが作ったおもちゃで遊んでもらいたい思いから、1年生を招いて「おもちゃランド」を開く。</li> <li>・「おもちゃランド」を開くための準備を行う。</li> <li>・1年生を招いて「おもちゃランド」を開く。</li> </ul>		(1)イ(イ) (2)キ (3)サ (行動観察)
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「おもちゃランド」について振り返る。</li> <li>・1年生の感想を聞き、それを基に「おもちゃランド」が成功したか、もっとよくなることがなかったか、できるようになったことを振り返る。</li> </ul>	P M I	(3)シ (振り返りシートの分析)

#### 4 本時について

##### (1) 本時の目標

自分が作ったおもちゃが思い描いた動きになるように試行錯誤を繰り返して改良したり、遊びをもっと楽しくするために工夫したりすることを通して、予想したり、試したり、比べたりしながら、遊びを楽しんだり、失敗しても改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしたりすることができる。

##### (2) 本時の評価規準及びルーブリック

	S (期待以上)	A (十分満足できる)	B (概ね満足できる)	C (努力を要する)
(2)ク 発想する力 工夫する力	予想したり、試したり、比べたり、 <u>関連付けたり</u> 、見直したりしながら、遊びを楽しんでいる。	予想したり、試したり、比べたり、 <u>見直したり</u> しながら、遊びを楽しんでいる。	予想したり、試したり、比べたりしながら、遊びを楽しんでいる。	予想したり、試したり、比べたりすることなく、ただおもちゃで遊んでいる。
(3)コ 挑戦する力 やり遂げる力	みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、 <u>新たな遊びを次々と考えよう</u> としたり、失敗しても進んで改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしたりしている。	みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても <u>進んで</u> 改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、失敗しても改善を図って粘り強く遊びを創り出そうとしている。	遊びを創り出すことを途中であきらめている。

##### (3) 本時の展開

学習活動	指導上の留意点 (◇) (◆「努力を要する」状況と判断した児童生徒への指導の手立て)	評価規準 (評価方法)
1 前時の活動の様子や紹介された前時の振り返りを読む。	◇前時の活動とよかったこと、改善点を想起したり、本時の学習を見通して意欲を高めたりすることができるように、前時の活動の様子を見せたり、本時の目標につながる振り返りを紹介したりする。	
2 本時の課題を確認し、各自で今日のめあてを考える。	◇一人一人の思いの実現に向かうことができるよう、本時の課題を受け、各自で具体的なめあてと工夫しようと思うことを考える時間を設定する。	
おもちゃや あそびを もっと パワーアップ させよう		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「じしゃくカー」がもっと速く動くように、磁石を増やしてみる。</li> <li>・「ぴよんぴよんロケット」がもっと高く飛ぶように、輪ゴムを増やす。</li> </ul>		
3 各自が考えた今日のめあてと工夫しようと思うことを交流する。	◇おもちゃを工夫する際の見通しをもつことができるよう、今日のめあてと工夫しようと思うことを交流する場を設ける。	

<p>4 おもちゃを改良したり、友達と遊んだりする。</p> <p>【じしゃくカー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・軽くしたら速くなった。</li> <li>・タイヤのストローを大きくしたら動いた。</li> <li>・磁石を増やしたら速く動いた。</li> </ul> <p>【びよんびよんロケット】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムを2本にしたら高く飛んだ。</li> <li>・太いゴムにしたらあまり飛ばなかった。</li> <li>・太いゴムにしたら高く飛んだ。</li> </ul> <p>【しんロケット】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムを2本にしたら勢いよく飛んだ。</li> <li>・羽を付けたら真っ直ぐ飛んだ。</li> </ul>	<p>◇児童が進んで工夫することができるように、失敗も認め、改良していくことによさについて声かけをしたり、グループで相談し合いながら活動をするように促したりする。</p> <p>◆上手くできない児童には、どのようなことで困っているかを聞き、他の児童と比較したり上手くいっている児童からコツを聞いたりするように促す。</p>	<p>(2)ク (3)コ (行動観察)</p>
<p>5 本時の学習を振り返る。</p>	<p>◇成功したことも失敗したことも振り返りカードに書くことで、次時の工夫を考えるヒントとなるようにする。</p>	

(4) 板書計画

9/21

④ おもちゃや あそびを もっと パワーアップ させよう

はやく      高く      たのしく

びよんびよん ロケット	じしゃく カー	しん ロケット
こうしたい！	.....	.....
.....	.....	.....

(5) 準備物

- ・おもちゃの材料
- ・道具
- ・振り返りシート