

## 生活科学習指導案

指導者 川原 穂乃華

- 1 日時 令和5年 11月 10日(金) 第5校時
- 2 場所 多目的教室
- 3 学年 第2学年 男子8名 女子13名 計21名
- 4 単元名 「せかいでひとつわたしのおもちゃ」
- 5 単元について

## ○児童観

本学級の児童は、1年生の時、夏に水遊びのおもちゃを作ったり、秋に松ぼっくりを使ったけん玉を作ったりするなど、季節に合ったおもちゃ作り、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、自分たちの遊びをよりよくするためにおもちゃ作りをするに関心がある。

また、昨年度2年生児童のおもちゃランドに招待してもらった経験から、他学年を招待して自分たちの作ったおもちゃで遊んでもらいたいという思いをもっている。これまでの経験で得られたおもちゃ作りの知識を発展させ、本単元では、身の回りにある材料を利用し、「面白い動き」に着目しておもちゃを自分で作る楽しさを十分に堪能すると共に、友だちと関わりながら協力して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/21人中)

|           |    |   |    |
|-----------|----|---|----|
| 発見力<br>課題 | 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。                                | 15 |
|           | 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。                            | 19 |
| 課題<br>解決力 | 3  | 「たぶんこうではないかな。」「こうすればできるのではないか。」と考えています。                           | 19 |
|           | 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。                                 | 14 |
|           | 5  | 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。                                  | 17 |
|           | 6  | 調べたことや考えたことなどを、絵などにまとめています。                                       | 17 |
|           | 7  | 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。                          | 17 |
|           | 8  | 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。                                      | 17 |
|           | 9  | 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。                                | 16 |
|           | 10 | 自分の考えを進んで伝えています。  | 16 |
|           | 11 | みんなと話し合う時、みんなが納得のいく考えをつくらうとしています。                                 | 16 |
| 振り返り力     | 12 | 学習の振り返りをするときには、「どこまで分かったか。」「学習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。    | 16 |
|           | 13 | 学習の振り返りをするときには、「もっと考えてみたいこと」「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。 | 17 |
|           | 14 | 自分の住んでいる地域のことが好きです。   | 19 |

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いことが分かった。しかし、その中でも、いくつかの項目が他の項目に比べて割合が低い傾向にあった。

課題発見力に関わっては、「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。」の項目である。これまでの生活科「新しいこといっぱい」や「とび出せ！町のたんけんたい」の単元では、教師が示したものについて探究する場面が多く、自分で調べたいことを見つける機会が少なかったためと考えられる。遊びについては自分でやりたいことを見つけられる児童が多いため、その意欲を生かして学習を進めていく必要がある。

課題解決力に関わっては、「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。」の項目である。これまでの生活科「大きくそだてわたしのやさしい」の単元や他教科の学習で、本を用いての情報収集を行ったことがある。しかし、インタビューを行って情報収集をする機会が少

なかったため、肯定的評価が低い傾向になったと考える。

「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。」「『たぶんこうではないかな。』『こうすればできるのではないか。』と考えています。」の項目において肯定的な評価をする児童が多かった。これまでの学習で、班に分かれて一緒に動植物の世話をしたり、学級活動を行ったりしてきたからだと考える。試行錯誤を繰り返しながら同じ課題に向かって協働することでこの力がさらに伸びると考えられる。

#### ○単元観

本単元では、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全体を工夫し、おもちゃの動きや面白さ、不思議さに気付き、みんなで協力して遊びを楽しんだり創り出したりできるようにすることをねらいとしている。

#### ○指導観

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

|       |   |
|-------|---|
| 課題発見力 | 子どもたち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友だちと競ったり比べたりして遊ぶ、③友だちとさらに遊びを発展させ、ルールを作るなど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。   |
| 課題解決力 | 単元を進める中で、生み出したいおもちゃの動きや招待する人たちが楽しむおもちゃを作るために必要なことを話し合い、実践する。<br>伝え合ったり、友だち同士で見せ合ったり、遊んだりする活動で、子どもたち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持ちながらも、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。<br>また、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いたり、児童に持ってこさせたりする。<br>課題解決の経験を積むなかで、自分の目的や役割をもって活動したり、みんなで協力する活動を行ったりして、学級としての課題解決力も高めていく。 |
| 振り返り力 | 振り返りを行うタイミングは小単元ごととし、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示して振り返りをさせる。   |

#### ○単元の目標

日常生活の中にある様々な物を使って遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫して動くおもちゃを作ることができ、その動きの面白さや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作り出そうとすることができる。

## 6 評価規準

| 評価<br>の<br>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  |
|---------------------|--|---|--|
|                     |  | 課題発見力・課題解決力   | 振り返り力  |
| 単元<br>の<br>評価<br>規準 | <p>①日常生活の中にある様々な物の特徴を活かして面白い動きをするおもちゃを作り、遊びを工夫したり遊びを作りだしたりすることの面白さに気付いている。</p> <p>②みんなで楽しく遊ぶ際、道具や用具の準備や片付け、掃除、整理整頓をしている。</p> <p>③遊びにはそれぞれに約束やルールがあり、それを守って遊ぶことでより楽しくなることに気付いている。</p> | <p>①楽しみたい遊びを思い描きながら比べたり、試したり、見立てたりしながら工夫しておもちゃを作っている。</p> <p>②おもちゃを改良したり、より面白い動きになるように考えたりして、よりよい遊びを工夫している。</p> <p>③みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫している。</p> | <p>①身近にある素材を選び、「面白い動きをするおもちゃを作りたい」、「作ったおもちゃで友だちと遊びたい」など思いや願いをもって作ろうとしている。</p> <p>②友だち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、友だちと関わったり、話し合ったりしながら、粘り強く遊びを創り出そうとしている。</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 | <p>みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫したり、相手や場面に合わせて説明の仕方や掲示物を考えたりしている。</p> | <p>みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫している。</p> | <p>みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫することができていない。</p> |

8 学習過程ごとの主な学習活動 (全15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)

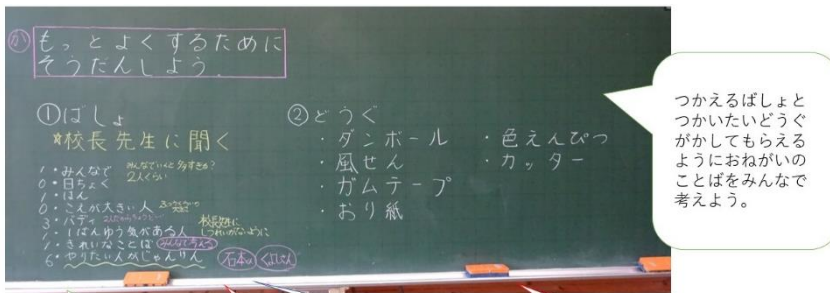
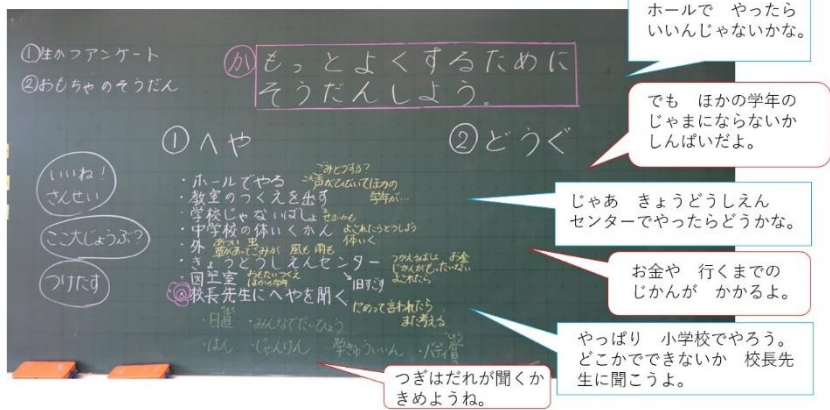
| 時数 | 学習過程ごとの主な学習活動   |
|----|---|
| 1  | <p>【9月】</p> <p>○おもちゃを作って遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身近にある物(紙, ひも, ポリ袋, 空き缶, 空き容器, ストロー, 割りばし, ペットボトル, 牛乳パック, 紙コップ, トレイ, 輪ゴム, 磁石など)を使って遊ぶ。</li> </ul>  <div data-bbox="323 965 1380 1478">  <p>☆つぎのじかん</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・へやが大きかったらな</li> <li>・いろんなどうぐをじゅんぴしたい</li> <li>・じかんがもっと長かったらな</li> </ul> <p>もっと いい おもちゃをつくりたい!</p> <p>じぶんたちで今つかえるのは どれかな..</p> <p>☆見つけたあそび方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かさねる</li> <li>・わゴムと合体</li> <li>・はじく</li> <li>・ころがす</li> <li>・たたく</li> <li>・音を出す</li> </ul> <p>☆つかいたくなかった どうぐ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・はさみ</li> <li>・ひも</li> <li>・名前, 色ペン</li> <li>・色えんぴつ</li> <li>・風せん</li> <li>・色紙</li> <li>・ペットボトル</li> <li>・ダンボール</li> <li>・テープ</li> <li>・ホッチキス</li> </ul> </div>  <p>めがねみたい!</p> <p>きれこみがないとゴムがずれちゃう</p> <p>ゴムをはじくと音がるよ</p> <p>かさねてみたよタワーみたい</p> |



1 課題：おもちゃを進化させよう。

○より面白いおもちゃを作るために必要なものを考える。

- ★身近にある物の特徴を活かしてより面白い遊びを創り出すにはどのようにすればよいか考える。
- ・必要な材料や道具を考える。
- ・広々と作業ができる場所を確保するにはどうすればよいか考えて校長先生に頼みに行く。
- ・道具や場所の使い方について約束やルールを考える。



- 校長先生におねがいする人をきめなくちゃ。
- みんなで 行こうよ。
- 2人でいったら めいわくなんじゃ かな。
- やりたい人でじゃ んげんにしたらど うかな。

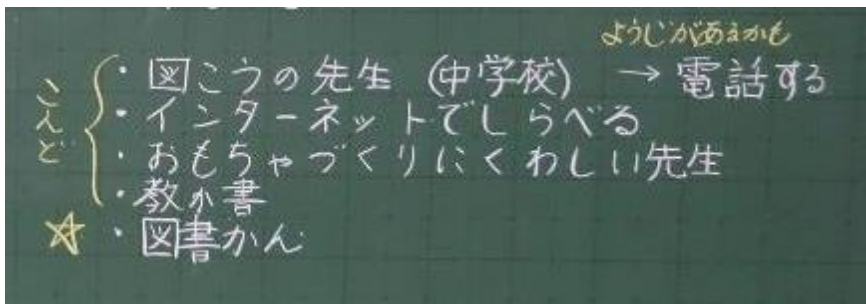
- 1 ○試行錯誤しながら自分でおもちゃを作る。  
 ★もっと面白いおもちゃを作るために必要なことを考える。  
 ・おもちゃラボ（休憩時間等にもアイデアを形にできるように道具や材料が置かれている作業スペース）を作る。

課題：もっと面白いおもちゃを作ろう。

単元のテーマ

せかいでひとつのおもちゃを作ろう。

- 1 ○おもちゃの作り方や材料の活かし方について調べる。  
 ・学校図書館を利用しておもちゃの作り方や材料の活かし方を調べる。  
 ・教員や家族に聞いておもちゃの作り方や材料の活かし方を調べる。  
 ・上級生に聞いておもちゃの作り方や材料の活かし方を調べる。



- 1 ○調べたことを活かしておもちゃを作る。



クリップをつかうとじしゃくとくっついて魚つりができるよ。

教か書しよのつくり方をさんこうにしてつくってみよう。



ゴムはねじることができからくるくる回ってうごきがおもしろいよ。

空気がもれないようにいきをふきこむとこんなにふくらんだよ。



ゴムじゅうがで



○おもちゃ作りについて「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」について振り返りを行う。

- ・面白いおもちゃを作れたことから、友達に遊んでもらいたいという思いをもつ。

【10月】

課題：友だちに遊んでもらうために約束やルールを考えよう。

- 1 ○友だちに楽しく遊んでもらうために約束やルールを考える。  
 ・遊び方の説明，約束やルールを考える。

- 1 ○友だちのおもちゃで遊ぶ。  
 ・自分のおもちゃの遊び方について説明する。  
 ・友だちのおもちゃで遊んでみる。  
 ★友だちのおもちゃで遊んでみて自分のおもちゃに取り入れたいことについて考える。  
 ★誰もが楽しく遊ぶためにはどうすればよいか考える。



- 改良に必要な情報を集める。  
 ・友だちにインタビューする。  
 ・学校図書館で調べ学習をする。  
 ・教員にアイデアをもらう。



トレーやペットボトルをセロハンテープで  
はったら船みたいになったよ。

水をつかいたいけどセロハンテー  
プだとはがれちゃうかも…

わゴムならぬれてもだいじょうぶだし  
もっとがんじょうになるかも！

水にうかべたいけどどうしよう。

すごい！船みたい！

つぎは進むふねにかいりょうしてみたいな。

罫とりバケツをつかってみてもいいです  
が。

1 課題：協力してゲームコーナーを作ろう。

- 自分のおもちゃを改良したり，友だちと協力したりしてよりよいおもちゃを考える。  
 ・○○と××を合体させたい。  
 ・○○さんと一緒に～を作りたい。  
 ★役割分担や場所を有効的に使う方法について考える。



つかえるざいりょう  
がふえたからいろい  
ろなものでためしな  
がらつくってみよう。

みんなできょうりょ  
くしてもっとおもし  
ろいものをつくらう。

- 1 ○おもちゃ作りについて「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」について振り返りを行う。
- ・より多くの人に遊んでもらいたいという思いをもつ。



重いとすぐ近くに落ちてしまうから軽くできるように投げ輪を細くしてみよう。

たたいてもいいように強くしたいから新聞紙を重ねて丸めて骨組みを作った方がいいね。

【11月】

課題： 〇〇に楽しんでもらえるおもちゃ会場を作ろう。

- 1 ○グループで約束やルールについて話し合う。
- ・招待する相手に楽しんでもらえるような約束やルールを考える。
  - ・景品作りをする。
- 教室内の場所割りについて学級全体で話し合う。
- ・招待する相手に楽しんでもらえるようにゲームコーナーの配置を考える。
- 自分のグループのコーナーの会場図を作る。
- ・待っている人の場所
  - ・おもちゃを置く場所
  - ・ルール説明などの看板
  - ・自分たちの作業スペース など
- 2 ○コーナーを作ってみてほかのグループに遊んでもらい、改良する。(本時)
- ★うまくいかないところに気付く。
  - ・必要に応じて招待する相手と年齢層が同じ人を招待してリハーサルをする。
- コーナーの会場図を改良する。

あそぶレベルを選ぶことができたから楽しかったです。

課題： 招待状を作ったり、開場のための準備をしたりしよう。

- 1 ○どんな招待状だったら来たくなるか考える。
- ・紙の大きさ
  - ・説明の文章
  - ・レイアウト など





1

○グループで招待状を作る。

- ・招待状を渡しに行くための練習をする。
- ★ほかのグループからアドバイスをもらい、推敲する。
- ・言葉遣いや姿勢、声の大きさなどに気を付けて招待状を渡しに行く。

○役割分担をして会場準備を行う。

[役割]

- ・司会進行
- ・点数係
- ・景品係
- ・誘導係 など

[会場準備]

- ・飾り付け
- ・誘導のためのテープ引き など



課題：○○にゲームを楽しんでもらおう。

1

○ゲームコーナーを運営する。

- ・司会進行や点数整理など自分の役割を果たす。
- ・招待した人に合わせた言葉を使って話す。





9 本時の学習

(1) 本時の目標

前時で作ったゲームコーナーでほかのグループに遊んでもらう活動を通して、さらにうまくいくように会場を改良したり、楽しく遊ぶためのルールを考えたりして、より面白くなるよう遊びを工夫することができる。

(2) 本時の評価規準

みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫している。

(3) 準備物

〔指導者〕 工作道具, 材料 〔児童〕 会場図

(4) 学習の展開 (12 / 15時間)

| <p>学習活動<br/>○指導者 ・予想される児童の発言</p>  | <p>・指導上の留意事項<br/>○評価規準および判断基準 (方法)</p>  |
|---|---|
| <p>1 前時の振り返りを行い、本時の活動を確認する。(3分)<br/>○これまでの活動の流れを確認しましょう。<br/>・前の時間に友だちにもらったアドバイスをもとにゲームコーナーをもっとよくしたいです。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>もらったアドバイスをもとにゲームコーナーをより面白くなるようしんかさせよう。</p> </div> | <p>・活動の写真を提示し、本時までの学習を振り返る。</p>   |
| <p>2 活動の流れを確認する。(2分)<br/>○この時間にすることを確認します。</p> <p>①前時にもらったアドバイスを確認する。<br/>②アドバイスを仲間分けする。<br/>③アドバイスをもとに改良する。</p>  | <p>・活動の流れを提示し、本時の授業の見通しをもてるようにする。</p>   |
| <p>3 もらったアドバイスを確認する。(5分)<br/>・的が小さいので1年生には難しいかもしれません。点数が低い範囲はもっと大きく作ってもいいのではないのでしょうか。<br/>・待っている時間が長かったので1度に遊べる人数を増やしてみたらどうでしょうか。<br/>・何度も使うとストローが折れてしまうのもっと強くした方がいいかもしれません。<br/>など</p>   | <p>・前時に付箋でもらったアドバイスと自分たちのおもちゃを結び付けて考えられるように促す。</p>  |
| <p>4 アドバイスを仲間分けする。(8分)<br/>・優先順位<br/>・すぐできる/時間がかかる<br/>・おもちゃについて/運営について など</p>  | <p>・児童がアドバイスを仲間分けしやすいようにピラミッドチャートなどの思考ツールが書いてある紙を用意する。</p>  |
| <p>5 アドバイスを基にゲームコーナーを改良する。(20分)<br/>・的を大きく作り直して大きい範囲の点数を考え直してみよう。<br/>・もっと強くするためにセロハンテープなどで補強したらいいかもしれないよ。</p>  | <p>・改良の手立てを見つけられない児童には参考図書を用いて改良できるようにする。<br/>○みんなで遊ぶことについて、楽しく遊ぶための約束やルールを考えながら、より面白くなるよう遊びを工夫している。<br/>(活動する姿・発言)</p> |

|   |   |
|---|---|
| <p>6 片づけを行う。(5分)</p> <p>7 活動の進捗について振り返りを行う。(2分)</p> <p>○ゲームコーナーの改良を続けたいグループはありますか。別の課題を解決したいグループはありますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・このままゲームコーナーの改良を続けたいです。</li> <li>・改良もほとんどできたので次の時間では自分たちで遊んでみたいと思います。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りの視点を示して次時への見通しをもたせる。</li> </ul> |
|---|---|

10 板書計画

もらったアドバイスをもとにゲームコーナーをしんかさせよう。

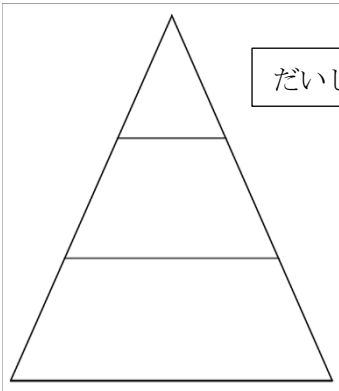
学しゅうのながれ

なかま分けのし点

①前時にもらったアドバイスを確認する。

②アドバイスを仲間分けする。

③アドバイスをもとに改良する。



だいじ

|       |        |
|-------|--------|
| すぐできる | 時間がかかる |
|       |        |

パワーポイントでこれまでの振り返りを提示する。

