

第2学年 生活科学習指導案

日 時 平成30年10月30日（火）5校時
児 童 留萌市立緑丘小学校
第2学年松組 26名
指導者 小 川 晃 弘

1. 単元名「作ってためして」

2. 単元について

(1) 教材観

おもちゃで遊ぶことは、低学年児童にとっての日常であるが、遊びの種類は狭まっている。キャラクターの人形、グッズでの遊びや、そのカードゲーム、電子ゲームやタブレット端末などでの携帯ゲームが遊びの大部分を占めている。

そこで、身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりして、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、みんなで遊びを楽しむ本単元を設定した。1年生では、主に身近な自然を利用した遊びや制作を楽しむ経験を行った。2年生では、不思議さやおもしろさを繰り返し体験できることが想定される「動くおもちゃを作って遊ぶ」活動を中心にとりあげ、遊びに使う物を工夫して作る活動を行う。

遊ぶ物を作る中では、材料や組み合わせ、作り方、遊び方やルール作りの工夫など、一度ではうまくいかず試行錯誤しながら進める活動を多く含んでいる。それだけに、できあがったりうまく遊べたときの達成感は大きい。この単元では、「どうやって動かすのか」が大きなテーマとなる。物作りの経験が少ない子どもが増え、動力が思いつかない、仕組みに気付かないことも多いと思われる。

そこで、まず動力となる、ゴムやおもり、風などはたらきやおもしろさに気付くように素材遊びからはじめたい。動くおもちゃを作る過程を通して、動力や仕組み、作業に関わる技能、身近な材料の活用などの楽しさに気づき、みんなで楽しく遊ぶおもちゃ大会へと展開したい。

指導に当たっては、計画、実践、振り返る活動を意識しながら学習を進めていく。ワークシートを活用しながら、活動の楽しさ、成功の喜びを振り返るだけでなく、計画、実践の中で身に付いた力を振り返り、普段の生活でも、生かしていけるようにする。

(2) 児童観

本学級の児童は、1年生の時に2年生から「おもちゃ大会」に招待され、様々な手作りおもちゃに触れ、楽しんで遊ぶ体験をしている。また、1年生の時に、「あきのたからもの大会」で、落ち葉やドングリを使ってゲームを考え、2年生を招待した。お客さんとして招待されたり、お客さんを招待したりする活動を経験してきた。

手作りおもちゃを作ったことがある児童は多く、遊びに使う物を作ることに興味をもっている。しかし、紙を切ったり丸めたり箱を組み立てて作ったものなどに限られており、ゴムや磁石などを使って動くおもちゃを作った経験は少ない。

失敗を嫌がるため、友達と同じものを作ろうとする児童が多くなると予想される。「不思議だな」「おもしろいな」「もっとやってみたいな」という思いを大切に活動を進めていきたい。また、作業が丁寧でない児童が多いので、おもちゃ作りでは、動く仕組みがしっかりできるように支援していきたい。

3. 研究の視点との関わり

(1) 視点1 自己の学習を見通し、振り返る主体的な学び

①見通しをもつ

単元の導入で、「おもちゃ大会」を開き、1年生を招待するという目的を初めに知らせる。単元のゴールを明確にすることにより、単元を通しておもちゃ作りやおもちゃの改善に主体的に取り組めることができると考える。

また、「作ってあそぼう」「もっとくふうしよう」「みんなのアイディア大しゅう合」の小単元ごとに「計画」「実施」「振り返り」の活動を意図的に設定する。計画を立てる際には、主として活用する思考ツール「ウェビングマップ」を使用していく。複数回使用させることで、子どもたちにも慣れさせ、有効に使えるようにしていく。活動の見通しとおもちゃ作りの見通しをもたせることや、自分の活動を振り返らせることで、意欲を高め、よりよい活動につなげていけると考える。そして、計画や振り返りの大切さも学んでいくことを期待したい。

②振り返って次につなげる

小単元の最後には、ワークシートを活用し、おもちゃ作りがどのようになったか、活動を通して何ができるようになったのかを振り返る活動を行う。「おもちゃ大会」に向けて、おもちゃがよりよくなっていったことの実感や、学習が深まったことを実感させたい。

前時での活動で、自分のおもちゃと友達のおもちゃと競争したり比べたりする活動を行う。その中で、相手のよかったところを見付けたり、お互いに「アドバイスカード」を記入し相手に渡したりすることで、どのようにおもちゃを改善していこうかという自身の「改善の視点」につながると考える。また、前時の学習の終末時の「おもちゃをもっと〇〇したい」を本時の課題につなげていけるようにしていく。学習のまとめや振り返りを、次時の学習につなげていきたい。

(2) 視点2 思考を広げ、確かな学びに向かう対話的な学び

①思考を表現に置き換える

おもちゃ作り、おもちゃの改善、おもちゃ大会の計画では、自分やグループで考えたことや思い付いたことをウェビングマップに表す。

ウェビングマップは、思い付いたアイディアを次々と記載することができ、そのアイディアをつなげていく思考の整理に役立つ。また、そのアイディアが生まれた場面が可視化でき、その場面に戻って、また違うアイディアをつなげていくことができる。

おもちゃ作り、おもちゃの改善、おもちゃ大会の計画では、自分の考えを記入したウェビングマップを使って、友達と交流したり、アドバイスをもらったりすることで、多様な考えに触れ、考えを広げることができる。また、自分の考えが視覚化されていることから、交流の時に、相手の考えがわかりやすく、お互いアドバイスしやすくなると考える。

失敗を恐れずどんどん考えを書きこむことができるウェビングマップは、小学校低学年という発達段階を考えても、いろいろなアイディアをもとに考える本単元の内容から考えても、最適な思考ツールであると考えられる。

4. 単元の目標

身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりして、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、そのおもしろさや不思議さに気付いて、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

5. 単元の評価規準

| 生活への関心・意欲・態度 | 活動や体験についての思考・表現 | 身近な環境や自分についての気付き |
|---|--|--|
| 身近な自然を利用したり身近にあるものを使ったりなどして、動くおもちゃを作り、みんなで遊びを楽しもうとしている。 | 身近なもので動くおもちゃを作るために、考えたり工夫したりし、作ったもので楽しく遊ぶ方法を考えている。 | おもちゃが動く仕組みに気付き、そのおもしろさや自然の不思議さに気付くとともに、自分たちで協力したり工夫したりすると、遊びや生活を楽しめることに気付いている。 |

6. 単元の指導計画（20時間）

| | 教材 | 時数 | 主な学習内容および学習活動 □ 課題 <input type="checkbox"/> まとめ 【 】 活動形態 | ■評価規準 () 評価方法 【 】 研究の視点 |
|------------|---------------|-------------|---|--|
| 第一次 3時間 | ざいりょうであそぼう | ① | どんなおもちゃであそんだことがあるか思い出そう。 ・動くおもちゃで遊んだ経験を想起したり、用意したおもちゃで遊んだりし、おもちゃをつくってみたいという意欲を高める。 ・昨年に行ったおもちゃ大会について振り返る | 関 動くおもちゃに関心をもち、自分でおもちゃを作ろうとしている（発言） 【視点1①見通しをもつ】 |
| | | ② ③ | いろいろなおごかし方をためしてみよう。 ・身近にあるものを持ち寄り、それらを動かして遊ぶ【個】 輪ゴム、風船、磁石、傘袋、ボールなど ・動きのおもしろさや、動かし方について、友達と伝え合う。【班】 | 思 身近にあるものの中から、使ってみたいものを見つけたり、遊びを考えたりしている。 気 身近なものを使ったおもちゃで楽しく遊べることに気付いている。（ワークシート） 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| 第二次 6時間 | 作ってあそぼう | ④ ⑤ | うごくおもちゃのけい画を立てよう。 ・「おもちゃ図かん」や教師の資料をもとに、作りたいおもちゃを決める。【個】 ・ウェビングマップを使い、思いつくものを書く。【個】 ・ウェビングマップから、動くおもちゃに必要なものを考える。【個】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">おもちゃ作りにひつようなざいりょうや道ぐを考えることが大切だ。</div> | 関 作るおもちゃを決めようとしている。（行動観察） 思 おもちゃ作りの作り方や必要なものを考えている。（記述） 【視点2①思考を表現に置き換える】 思考ツール：ウェビングマップ 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| | | ⑥ ⑦ ⑧ | うごくおもちゃを作ろう。 ・前時で考えた材料をもとに、おもちゃ作りをする。【個】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">計画をもとに、おもちゃをつくることができた。</div> | 気 おもちゃが動く仕組みに気付いている。（行動観察） |
| | | ⑨ | 友だちのおもちゃとくらべよう。 ・友達のおもちゃと競争したり、比べたりする。【班】 ・友達のおもちゃのよいところを見付ける。【個】 ・アドバイスを付箋に書き、アドバイスカードにまとめる。【個】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">くらべてみると、よいところやアドバイスを見付けることができた。</div> | 関 自分と友達が作ったおもちゃを比べながら楽しく遊ぼうとしている。（行動観察） 気 友達のおもちゃのよさに気付いたり、アドバイスをしたりする。（ワークシート、アドバイスカード） 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| 第三次 4時間 | もつとくふうしよう | ⑩ 本時 | おもちゃをパワーアップさせよう。 ・改善の視点を考える。 ・改善の視点をもとに、ウェビングマップを使い、思いつくことを書いていく。【個】 ・おもちゃがパワーアップするための方法を決める。【個】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">もっと○○○させるために、□□□をする。</div> | 思 おもちゃをよりよくするための工夫を考えている。（記述） 【視点2①思考を表現に置き換える】 思考ツール：ウェビングマップ 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| | | ⑪ ⑫ | おもちゃをパワーアップさせよう。 ・作ったおもちゃをパワーアップさせる。【個】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">しっかり計画を立てることで、パワーアップできた。</div> | 思 おもちゃをよりよくするために作業をしている。（ワークシート） |
| | | ⑬ | 自分が作ったおもちゃのじまんを考えよう。 ・自分が作ったおもちゃの自慢できることをカードに書く。【個】 | 気 自分のおもちゃのよさに気付いている。 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| 第四次 7時間 | みんなのアイデア大しゅう合 | ⑭ | おもちゃ大会でひつようなものは何か考えよう。 ・ウェビングマップを使い、関連するものを書いていく。【班】 ・おもちゃ大会で必要なものを決める。【班】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">おもちゃ大会のルールややくわり、ざいりょうを考えることが大切だ。</div> | 思 作ったおもちゃで、楽しく遊ぶ方法を考えている。（記述） 【視点2①思考を表現に置き換える】 思考ツール：ウェビングマップ 【視点1②振り返って次につなげる】 |
| | | ⑮ ⑯ | おもちゃ大会を開こう。 ・「おもちゃ大会」の準備 | 関 大会の道具や用具などの準備をしようとしている。（行動観察） |
| | | ⑰ ⑱ | ・「おもちゃ大会」をする。 ・「おもちゃ大会」の後片付け | |
| | | ⑳ | おもちゃ大会をふりかえろう。 ・活動を振り返り、楽しかったことや考えたこと感じたことを表現する。【個】 | 気 自分たちで協力や工夫をすると、遊びや生活が楽しめることに気付いている。（ワークシート） 【視点1②振り返って次につなげる】 |

7. 本時の実際

(1) 本時の目標

自分で作ったおもちゃについて、よりよくする方法を考え、工夫の見通しをもつ。

(2) 本時の評価規準

おもちゃをよりよくするための工夫を考えている。(活動や体験についての思考・表現)

(3) 本時の展開 (10 / 20)

| 過程 | ○主な学習活動 () 活動形態 ・予想される児童生徒の発言等 | ◇教師の主な働きかけ ※留意点 | ■評価規準 (評価方法) ▲努力を要すると判断される児童への手立て |
|---------|--|--|---|
| 導入 (5) | <p>○前時までの活動を振り返る。 ・○○さんの車が速く動くよ。 ・遠くにとんだロケットがすごかった。 ・こんなアドバイスをもらったよ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">おもちゃをパワーアップさせよう</div> | ◇前時のワークシートやアドバイスカードを見ながら振り返る。 | <p>■評価規準 (評価方法) ▲努力を要すると判断される児童への手立て</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 視点1②【振り返って】 前時の振り返りやアドバイスカードを、本時の課題設定につなげることができる。 </div> |
| 展開 (30) | <p>○おもちゃの改善の視点を考える。 「もっと○○○したい」 『じょうぶに』『はやく』『高く』『遠く』 『おもしろく』『美しく』など</p> <p>○改善に向けてウェビングマップを使い、思い付くことを書いていく (個)</p> <p>例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>○作成したウェビングマップを、同じグループの友達と交流する。(班)</p> <p>○友達から聞いたアドバイスやアイデアをウェビングマップに付けたす。(班)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>○ウェビングマップを見ながら、どの方法でパワーアップさせるのかを考える。(個)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高く飛ばすために、ゴムを増やして、きつくつけるようにしようかな・・・ ・羽根を付けると、かっこよくなり、高く飛ぶようになるかもしれない。 | <p>◇おもちゃの動力に意識が向くようにする。</p> <p>◇改善の視点については□□□, アイディアは○で囲むように伝える。</p> <p>◇ウェビングマップを配付。</p> <p>◇ウェビングマップを作るときに、自信がないところやその後の交流で、アドバイスがほしいところに?の記号を付けるように伝える。</p> <p>◇似た意見、関連するものを線で結ぶ。</p> <p>◇同じおもちゃでグループを作る。</p> <p>◇一人が発表、他の人がアドバイスやアイデアを言う。</p> <p>◇付け加えたものは、青色で記入。</p> <p>◇自分の改善点として採用したいものは、赤で印を付ける。</p> | <p>■おもちゃをよりよくするため、自分なりに工夫を考えている。(ウェビングマップの記述・話し合い)</p> <p>▲前時のアドバイスカードに書いてあった内容から、もっと○○○してみたいことを考えさせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 視点2①【思考を表現に】 ウェビングマップに表すことで考えが可視化され、互いの考えの共通理解や自己の考えの整理ができる。 </div> <p>■おもちゃをよりよくするために、友達の見意を取り入れながら、工夫を考えている。(話し合い・ワークシート)</p> |
| 終末 (10) | <p>○自分のおもちゃの改善点について、考えをまとめる。(個)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">もっと○○○させるために、□□□をする。</div> <p>○自分でまとめた改善点を全体に発表する。</p> <p>○振り返りをワークシートに記入する。(個)</p> <p>○おもちゃの改善についての深まりや、何ができるようになったかについて記入する。</p> | <p>◇ウェビングマップのシートに考えをまとめる。</p> <p>◇単元を通して、振り返りを記述できるワークシートを用意しておく。</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 視点1②【振り返って】 自己の考えの深まりや何ができるようになったかを確認することができる。 </div> |

