

## 第2学年2組 生活科 学習指導案

日時 令和5年 11月 27日(月)第4校時  
場所 2年2組 教室  
児童数 男子 15名 女子 12名 計 27名  
授業者 林 博行

1 単元名 「うごく うごく わたしの おもちゃ」(14時間) 学習指導要領の内容(6)

2 単元について

(1) 児童の実態

本学級の児童は、これまでに空き箱や身近にある材料でおもちゃを作る経験をしてきている。特に、手作りおもちゃに興味のある児童については、「遊ぶものかかり」という係を立ち上げ、休み時間などに友達に披露し、活動している。また、第1学年においては、秋の素材を使って、けん玉やどんぐりゴマ等のおもちゃを作っているため、手作りおもちゃで遊ぶことの面白さや、友達と一緒に活動することの楽しさには気づいてきている。一方、コロナ禍の影響もあり、考えを共有する場面や相談し合って活動する場面においては、話し合い練り上げることが停滞する傾向もある。そこで、本単元を通して、身近なものを使ったおもちゃ作りを通して、物の仕組みを考えたり、遊び方を考えたりしながら、友達との関わりを通して、コミュニケーション能力の向上を図るとともに一人一人の考えや気づきを認め合えるようにしていきたい。

(2) 単元設定の趣旨と構成上の配慮

本単元は学習指導要領の内容(6)「自然や物を使った遊び」・(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。身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、よりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をし、遊びの面白さや自然の不思議さに気づくとともに、みんなで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。また、その過程で友達と関わり合いながら活動したり、学習を適切に振り返ったりすることで、友達や自分のよさにも気付くようにする。

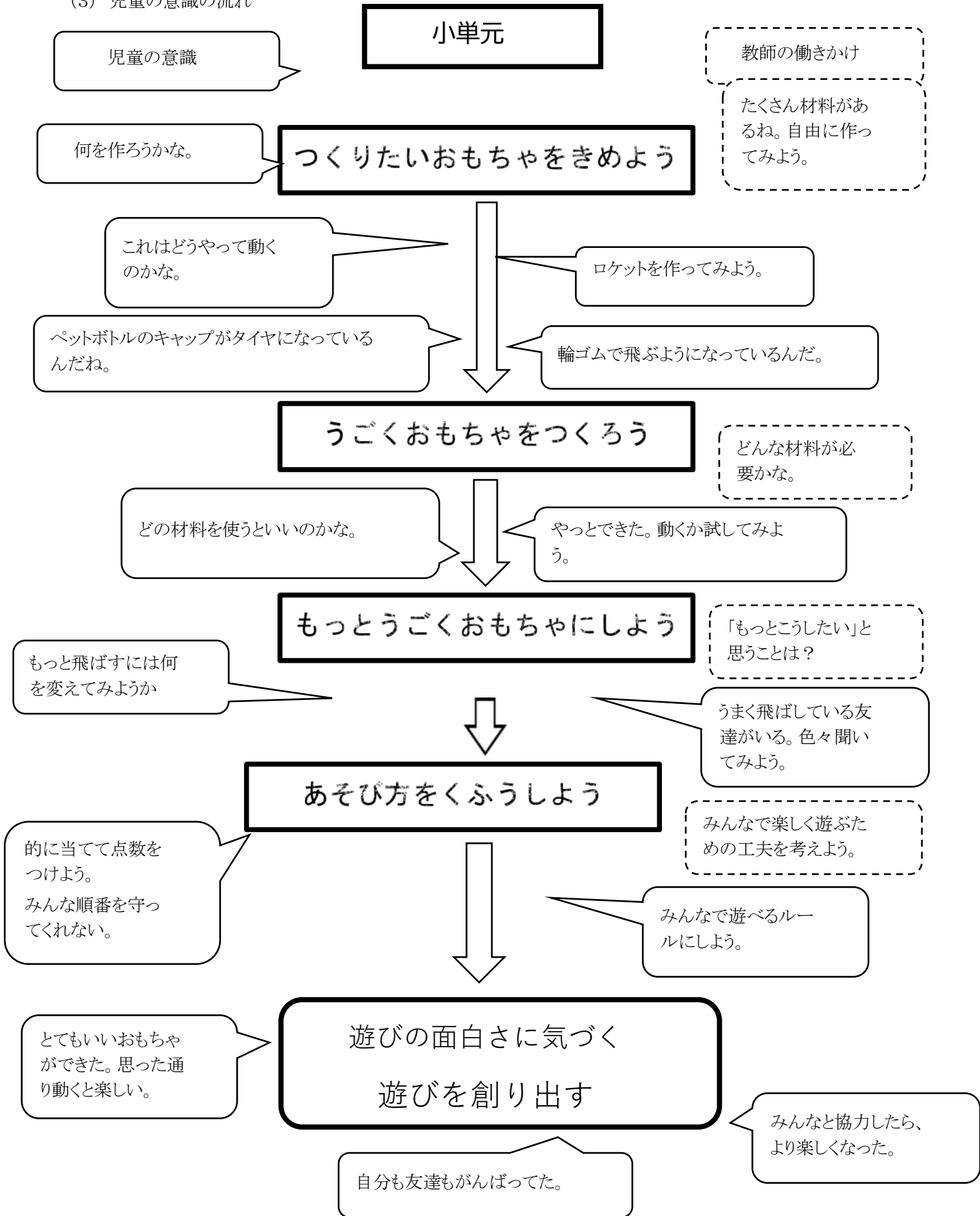
「つくりたいおもちゃをきめよう」では、おもちゃの見本をもとに、材料を好きに選んで自由を作る活動を行い、その動きや性質の面白さに着目させる。次に、自由を作る中でうまく動いたところや、うまくいかなかったところを振り返る。

「うごくおもちゃをつくらう」では、同じおもちゃごとにグループを作って活動することで、前回うまく動かなかった児童も、相談しながら活動できるようにする。さらに自分で作ったおもちゃや友達のおもちゃで遊び、困っていることや比べて気づいたことを伝え合うことで、おもちゃの工夫改善へとつなげる。

「もっとよくうごくおもちゃにしよう」では、おもちゃの動き方について「もっとこうしたい」という思いや願いを一人一人がもち、その実現に向けて改良を重ねる。「見つける・比べる・例える」などの分析的な思考と「試す・見通す・工夫する」などの創造的な思考を促す活動を繰り返すことにより、工夫して動くおもちゃを作る喜びや動くおもちゃの面白さや不思議さへの気づきにつなげていく。ここでも、友達と比べ合ったり、教え合ったりする活動を重視することにより、個別の気づきを関連付け、気づきの質を高められるようにしていきたい。

「あそび方をくふうしよう」では、友達と交流しながら遊び方やルールの改善を図ることで、みんなでおもちゃを楽しむ場づくりや方法について考えられるようにする。「おもちゃ広場に1年生を招待して楽しんでもらおう」というめあてをもち、目的や相手の立場を考えた話し合いや活動を大切にすることで、「楽しんでもらえた」「喜んでもらえた」という達成感を味わわせたい。

(3) 児童の意識の流れ



### 3 研究主題との関わり

#### (1) 研究主題

## 「確かな学力を育てる」

—自ら学びに向かう児童の育成—

#### (2) 目指す児童像

- ◎主体的に課題に取り組める子
- ◎課題を探究できる子
- ◎対話的に問題を解決し、深い学びを実感できる子

#### (3) 研究仮説

総合的な学習の時間や生活科を中心に、児童のやる気を引き出す授業を計画し、探究する学習を展開することで、自ら学びに向かう児童を育成することができるのではないだろうか。

#### (4) 本単元における研究仮説に対する具体的な手立て

- ・動くおもちゃの研究者であるということを設定し、意欲的に探究する態度が育つように場面や環境を工夫する。
- ・グループごとに、仲間との情報共有の場を設定することで、同じおもちゃをよりよく作る機会を作る。
- ・1年生を招き、一緒に遊ぶ場を設定することで、よりよいものを作りたいよりよく一緒に遊びたいという思いや意欲を高めさせる。

### 4 単元の目標

身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、よりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をし、遊びの面白さや自然の不思議さに気づくとともに、みんなで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。

### 5 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃを作る面白さや、自然の不思議さに気づいている。	身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりなど、工夫しておもちゃや遊びをつくっている。	身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。
おける評価 学習活動に	1 ①身近にあるいろいろな材料の特性や、おもちゃの動く仕組みなどに気付いている。	①自分がつくるおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら必要な道具や材料を用意し、友達と比べたり、試したりしながら、工夫して作っている。	①動くおもちゃについて関心をもち、道具や身近な材料などを準備して、自分なりに思いや願いをもち、粘り強く遊びを創り出そうとしている。

	2・3	②おもちゃを改良したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友達と楽しく遊べることの楽しさに気付いている。 ③みんなと楽しく遊ぶ際、道具や用具の片付け、掃除、整理整頓をしている。	②みんなと楽しむためにおもちゃの遊び方、ルールを考えたり工夫したりしている。	②おもちゃランドで遊ぶことについて、友達と関わったり、相手の意見を尊重したりして、おもちゃ遊びを楽しくしようとしている。 ③みんなと一緒に遊ぶと楽しいことや自分のつくったおもちゃで楽しむことができることを実感しながらみんなと楽しく遊ぼうとしている。
	4		③1年生と楽しむためにおもちゃの遊び方、ルールを考えたり工夫したりしている。	④1年生と一緒に遊ぶと楽しいことや自分のつくったおもちゃで楽しむことができることを実感しながらみんなと楽しく遊ぼうとしている

## 6 単元の指導計画と評価計画(全14時間)

小単元	◎ねらい ○学習活動の流れ	小単元の評価基準との関わり	指導・支援
つくりたいおもちゃをきめよう (1時間)	◎見本のおもちゃの動きを見る中で、自分が楽しみたい遊びを思い描きながらつくるおもちゃを決め、これからのおもちゃづくりへの思いを高めることができるようにする。 ○おもちゃの見本や実際の動きを見て、自分の作りたいおもちゃを決める。	知-① 主-①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が動くおもちゃの面白さや不思議さなどに気付き、「つくってみたい」と思えるよう、教師が試しに動かしてみ、児童が自由に発言する場を保障する。その際、おもちゃの種類を板書に示しておく。</li> <li>・グループに分かれ、用意されたおもちゃで遊ぶ時間を十分保障する。</li> <li>・つくりたいおもちゃの種類ごとにグループをつくる。グループ内で自由に話し合う時間を設け、次時の学習への児童の意欲を高めるとともに、児童が見通しをもてるようにする。</li> </ul>
うごくおもちゃをつくろう (2時間)	◎おもちゃの動きを予想して使う材料を選び、安全に配慮しながら必要な道具を使っておもちゃをつくる中で、つくり方や材料を変えるとおもちゃの動きが変わることに気づくことができるようにする。 ○見本のおもちゃや友達の作り方などを参考にして、おもちゃに必要な材料や道具を考え、自分のおもちゃを作る。	知-① 思-①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が見通しをもって学習活動に取り組んでいけるよう、活動時間や活動場所などについて全体で確認する。</li> <li>・各グループの活動が発言力の強い児童の主導によって進むことのないよう、グループ内で児童一人一人が自己を発揮して行動しているか、お互いに尊重し合っているかなど、活動の状況を把握し、必要に応じて助言する。</li> </ul>
もっとよくうごくおもちゃにしよう (本時4時間) 本時1/4	◎おもちゃをもっとよく動かしたいという思いをもち、友達と比べながら動きを予測しておもちゃを改良する中で、自分が加えた工夫とおもちゃの動きとの間に関係性があることに気づき、繰り返し改良しようすることができるようにする。 ○自分が作ったおもちゃで友	知-② 主-②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学級全体で遊び、「もっとよく動くおもちゃになるような工夫を探す」という活動のめあてを確認する。</li> <li>・振り返りの場面では、多くの友達と遊んだ充実感を大切にしながら、児童が次の学習活動への思いを高めることができるよう、「もっと」「こうしたい」などの児童の発言を見取り、全体に広げる。</li> <li>・「つくる→遊ぶ→情報交換→振り返り・見通す</li> </ul>

	<p>達と遊び、気付いたことを話し合う。</p> <p>○おもちゃを工夫して改良しながら遊び、よりよく動くように、グループで話し合ったり試して遊んだりする。</p>		<p>→つくる…」という一連の流れを全体で確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一連の流れの中で各グループや一人一人の児童が存分に活動できるよう、活動時間を十分保障する。</li> <li>・算数科など他教科等の学習の成果をおもちゃづくりに生かす。</li> </ul>
あそび方を工夫しよう	<p>◎さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように遊び方を改良する中で、ルールや遊び方を工夫するとみんなが楽しく遊べるようになることに気づき、これからも遊びを創り出そうとすることができるようになる。</p> <p>○みんなが楽しく遊ぶ活動について話し合う。</p> <p>○みんなで遊ぶ活動に向けて準備をする。</p> <p>○みんなで楽しく遊びながら、おもちゃを改良したり遊び方を工夫したりする。</p> <p>○これまでの学習活動を振り返りカードに書く。</p>	<p>思-② 主-③</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手意識をもち、みんなが楽しく遊べるような工夫を考えさせる。</li> <li>・ルールを考える→遊ぶ→振り返る→ルールを考える・・・という一連の流れを全体で確認する。</li> <li>・ルールだけでなく楽しく遊べる工夫も考えられるようにする。</li> </ul>
(1年生といっしょにあそぼう)	<p>○さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように遊び方を改良する中で、ルールや遊び方を工夫するとみんなが楽しく遊べるようになることに気づき、これからも遊びを創り出そうとすることができるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1年生と遊ぶ準備をする。</li> <li>・1年生と遊ぶ。</li> <li>・学習活動の振り返りをし、カードに書く。</li> </ul>	<p>思-③ 主-④</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1年生がお客さんだということを意識し、楽しんでもらえるような工夫を考えさせる。</li> </ul> <p>・本単元の学習を通して、創意工夫ができたことや、楽しんでもらえたことを振り返ることで、達成感を感じさせ、次の活動に意欲をつなげる。</p>

7 本時の学習指導(4/14)

(1) 目標

自分がつくるおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら必要な道具や材料を用意し、友達と比べたり、試したりしながら、工夫して作ることができる。【思考・判断・表現】

(2) 準備

クロムブック、坂道、おもちゃの材料、きり、段ボールカッター、テープ、ストップウォッチ

(3) 展開

学習活動 予想される児童の姿	○指導上の留意点(配慮・手立て) ◎評価 ☆研究主題との関わり	準備	時間
1 前時の学習を振り返る。	○振り返りカードをモニターに映し、前時の学習を振り返り、本時のねらいへとつなげる。	クロムブック	3
2 本時の学習課題をつかむ。 ・動かなかった原因はなんだろう。 ・すごく動いた友達は自分のおもちゃとどこが違うのかな。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     もっとごくおもちゃを作るには                      どうしたらよいのだろうか。                 </div> ○児童が前時にうまくいかなかったところやよく動いた経験などを出し合い、動く理由や原理に迫れるようにする。		2
3 友達のおもちゃと比べたり、友達と話し合ったりしながら自分のおもちゃを工夫する。 ・友達のカエルは、どうして高く跳ぶのかな。どこが違うのかな。 ・乾電池を真ん中に付けるとまっすぐ進むよ。 ・高く跳ばすために、大きなコップを使ってみようかな。 ・乾電池の大きさを変えて試してみようよ。 ・ロケットの長さが違うね。ぼくも短くしてみようかな ・○○さんに高く跳ぶおもちゃの作り方を教えてもらったよ。 ・ゴムの数を変えてみたら、高く跳んだよ。 ・ぼくと○○くんは、ゴムの場所を変えたという工夫が同じだね。 ・おもりを変えたら転がらなくなったよ。重すぎると転がらないんだね。	○おもちゃが同じ子ども同士と一緒に活動する場を設定することで、比べたり教え合ったりして、協働的な「学び合い」をすることができるようにする。 ○気が付いたことや試したことを記録できるようにロイロノートに記入できるようにする。 ☆各グループに「しつぎおうとう名人」の話型を提示しておくことで、進んで友達に質問したり、友達と比べたりすることができるようにする。 ◎友達のおもちゃと比べたり、自分のおもちゃで繰り返し遊んだりしながら、自分のおもちゃを工夫している。【思考力・判断力・表現力】 (つぶやき・ロイロノート)	工作用具 材料 試作品	35
4 本時の学習を振り返る。 ・友達に工夫を教えてもらったから、高く跳ぶようになったよ。 ・友達と一緒に作ると、いろいろなことに気付くことができたよ。 ・また、友達と一緒に動くおもちゃで遊びたいな。 ・もっとおもちゃを工夫することができないかな。 ・次は、ぼくもゴムの数を変えてみよう。	○本時の振り返りでは、ロイロノートを活用し、同じグループの友達と情報を共有することで、友達と協力して作ったり遊んだりすることのよさや楽しさに気付き、また友達と協力して学習したいという思いをもつことができるようにする。  ○振り返りカードに本時の学習で工夫した、ことやその結果、次の学習への思いを記入することで、本時の気付きや思いを次の学習へつなげることができるようにする。	クロムブック	5

