

(4)令和7年度校内研修・授業での取り組みと成果:低中高(指導案・研究協議・指導者講評)

【低学年・指導案】

第2学年1組 生活科学習指導案

令和7年10月10日(金) 第5校時

男子8名 女子14名 計22名

指導者 教諭 柴崎 梨歩

場所 図工室

1 単元名 「うごく うごく わたしのおもちゃ」

2 単元について

(1)第2学年グランドデザイン

校内研究のテーマ

確かな学力を育てる

～本気の課題に向き合い 未来を『そうぞう』する～

児童の実態・思い

本学級の児童は、昨年度に2年生からおもちゃを使って一緒に遊んでもらうという経験をしている。1年生の頃を想起し、遊んでもらったことを思い出して1年生のためにおもちゃを作りたいという思いがある。1年生時の秋のおもちゃ製作では、自分たちで遊んでみて、改善点などをアドバイスする活動にも取り組んでいる。活動する際には、1年生を楽しませたい、という思いが強い児童が多い。

自然との関わりでは、校庭で遊んでいる際にくりやどんぐりをひろったり、虫を捕まえたりしている児童が多い。また、休み時間には、教室で磁石を動かして遊んでひきつけ合ったり退け合ったりすることや、風が物を飛ばすことがあるということに気付いている。

生活科には意欲的に取り組む児童が多く、観察の中で気づきを得ることも多い。しかし、学習などで自分の意見を求められたり、問題が発生したりすると考える事が難しい児童も一部いる。

教材観(その教材で学べること)

本単元は、学習内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりするなど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遊びを創り出そうとする」に関連している。身近な材料と自然の不思議さを利用しておもちゃを作る活動を通して、身近な材料でおもちゃが作れたり、自然の不思議な力(ゴム、磁石、風)に気づいたりすることができる教材である。また、試行錯誤をすることによって、粘り強く取り組む力が身につく。また、1年生との遊びを創造することによって、ゲーム性の工夫も取り入れることができる。

教師の願いと授業の手立て

本教材は、おもちゃをつくり、ゲームを創り出すというところが山場となる。活動に対しては、やらされていると感じるよりも楽しんで臨めるように授業を展開していく。そのためには、自己決定が大きく影響を与えると考え。そこで、つくるおもちゃや活動(試す・改良する)、場(遊んだり試したりする場・改良する場)を自分で選び決定していく展開にする。

また、1つのおもちゃが面白いものになるように追求していく中で、粘り強く改良を重ねる力と、どのようにすればレベルアップしたおもちゃになるのかを考える力も養える授業にしたい。そのために、どのようにすればレベルアップしたおもちゃになったのかをその都度聞き取り、児童に共有していったり日常生活でもおもちゃのレベルアップのヒントが隠れていないか発問したりする。また、小單元ごとに、おもちゃの様子の変化や、自分の気持ちを表現できるように振り返り、自分の言葉で表す時間を設けるようにする。

## (2) 「確かな学力」とは

- ア 基礎的・基本的な知識及び技能を活用して、課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力
- イ 学ぶ意欲や自分で課題を見付け、自ら学び、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力等

## (3) 本校の目指す児童像

- 必要感・切実感をもつ子 (入口を子供たちを中心に置いて決める)
- 主体的に学ぶ子 (過程を思いっきり楽しむ)
- 自分の生き方に活かす子 (その続きもわくわくする)

〔目指す子供たちの姿を基にした仮説〕

### ① 「必要感・切実感をもつ子」

- ・子供たちが行動や実践から単元の学習を始めれば、興味関心が高まり「！」(気付き)や「？」(疑問)を自ら見付けにいき本気の課題をもつだろう。

### ② 「主体的に学ぶ子」

- ・自分が見付けてきた「！」や「？」を学級で考えて向かう課題やめあてが決まれば安心感が生まれ、対話的になったり、没頭して取り組んだりして主体的に解決へ向かえるだろう。

### ③ 「自分の生き方に活かす子」

- ・生活科や総合的な学習の時間を通して、社会や自然の一員として既習事項や他教科と合科化しながら何をどのようにしていくか考えたり、自分にとって学ぶことの意味や価値を考えたりすることで、自己の生き方の糧とするだろう。

〔仮説にせまる手立て〕

<仮説①に対する手立て>

- ・1年生のためにという相手意識をもつことで、どのような工夫をすればよりよいおもちゃになるのか自分で考えたり、友だちと関わり合ったりしながら気付くことができる。児童は、おもちゃをつくったら、まず遊びたいという思いがあるため、教室内につくる場・遊んだり試したりする場・改良する場を設定し、1時間の中で児童が自分で活動が決められるようにする。

<仮説②に対する手立て>

- ・おもちゃをつくったり試したりしていく過程の中で、つくる場・遊んだり試したりする場・改良する場を設定し、作っている児童同士、試している児童同士の交流が図れるようにしていく。
- ・同じおもちゃ同士でグループを作り、同じおもちゃで比べやすいようにする。グループ内で行き詰まった時は、教師から全体に呼びかけてチームの垣根を越えて深められるようにする。
- ・教師は、児童同士のやり取りから上手くいった例や行き詰まっている事象が見つかった際には、教室全体に伝わるようにメガホンの役割を果たす。また、工夫を板書し、どんな工夫をしたのがすぐに参照できるようにする。

<仮説③に対する手立て>

- ・なぜ改良したいのか、どうしてそのおもちゃをつくろうと思ったのかなど、方法ではなく理由を、作成時や試している時に問いかけることで、普段の生活から改良するときの視点を見つけることができるようにする。

(タイヤの大きさが違うから僕の自転車じゃ、ママの自転車のスピードに追い付くのが大変、冷蔵庫の磁石で遊んでいるとき、くっつく磁石とくっつきたがらない磁石があった、磁石にクリップはくっつくけれど、消しゴムはくっつかなかった。など)

- ・面白いおもちゃをつくるために、粘り強く改良を繰り返して最終的に1年生を喜ばせることができた、という達成感につながるように指導していく。また、改良をしていく過程で、友だちにアドバイスをしたり、求めたりするコミュニケーションが取れるような空気を醸成する。友だちの得意を見つけて、「ここは〇〇さんに聞いてみるのがよい!」と考えられるように、声掛けをしていく。

#### (4) 研究主題との関わり

本校では「確かな学力を育てる～本気の課題と向き合い 未来を『そうぞう』する～」を主題としている。本単元では、身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりするなどして遊ぶ活動を行う。生活科の中では、この自然の力はこう作用している、という知識よりも感覚的に、自然の不思議さに気づき、それを活用しつつ、身近な材料でおもちゃをつくるのが面白いと気付けるようにしたい。楽しいという思いを突き詰めて活動にすることによって主体的に取り組めるようにする。

改良をする段階では、自分と他者のおもちゃを比較したり、どうすればその動きになるのか、どのように工夫したのかを対話したりすることで、試行錯誤し、おもちゃや遊びを創っていくことができるようにする。そのために、「どちらの方が跳ぶの?」などと問いかけ、高さや長さをくらべるようながしたり、うまくおもちゃが動いている友だちやほかのおもちゃを作っている友だちにも聞いてみるように誘導したりするなど、教師も児童と対話して今後の活動が開けるよう支援する。また、改良する場(作業場)と遊んだり試したりする場(実験場)を自由に行き来できるようにし、児童がトライ&エラーのサイクルが素早くできるように場の設定をする。

また、1時間で活動を区切らず、遊んだり試したりする場・改良する場を分けることで、自分がしたい活動に集中して取り組めるようにする。特に、遊んだり試したりする場を広く取り、児童がより協働したり対話したりしやすい環境にする。

#### (5)単元の目標

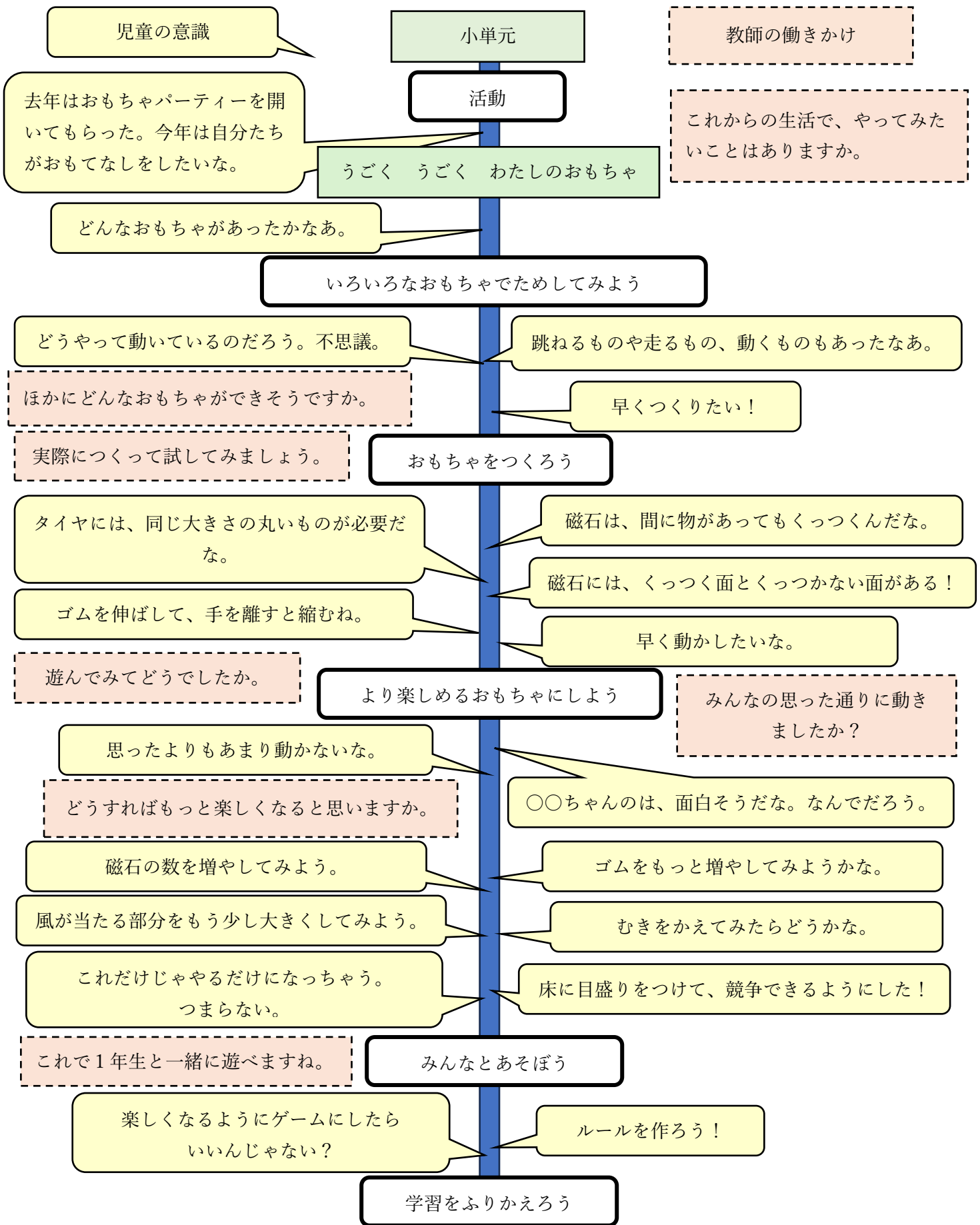
身近にあるものを使って、おもちゃをつくる活動を通して、よりよく楽しめるように改良したり、もっとなるように遊び方やルールを工夫したりして、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。

#### (6)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、おもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付いている。	身近にある物を使って、おもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがより楽しくなるように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫しておもちゃや遊びをつくっている。	身近にある物を使って、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。
学習、活	1			①身近にある物を使っておもちゃを作ろうとしている。

2	<p>①-1 身近にある物を使って、おもちゃをつくる面白さに気付いている。</p> <p>①-2 自然の不思議さに気付いている。</p>		
3		<p>①-1 より楽しめるおもちゃになるように考えている。</p> <p>①-2 より楽しめるおもちゃになるように改良している。</p>	
4		<p>② 1年生のことを考え、より楽しくなるようにゲームのルールを考えている。</p>	<p>②楽しく遊べるようにゲームのルールを考えようとしている。</p>

3 児童の意識の流れ



4 単元の指導計画・評価計画（計 10 時間）本時 4/10 時間

小単元名 (時数)	◎ねらい ○主な学習活動(時数)	小単元の評価時数との関連	評価規準から想定した具体的な子供の姿 評価方法 行 発言分析 記 記述分析 カ カード分析 つ つぶやき分析 行 行動観察 作 作品分析	●活用する資料、外部人材 ※関連する教科など
1 いろいろなおもちゃであそんでみよう (1時間)	◎身近にあるものを使ったおもちゃで遊ぶ中で、自分が楽しみたい遊びを思い描きながら作るものを決め、これからのおもちゃ作りへの思いを高めることができるようにする。  ○おもちゃの学習に意欲を持つ ○1年生を招待して遊びたいという意識を持つ。	主—①	・見本のおもちゃで遊びながら、どのように抑えたり仰いだりするとよく動くようになるのか試したり話したりしている。 行 発 つ ・おもちゃをつくろうと考えようとしている。 発 つ	●身近な材料
2 おもちゃをつくろう (2時間)	◎身近にあるものから材料を選び、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、身近にあるものでおもちゃをつくることのできることや、自然の不思議さに気付くことができるようにする。  ○実際におもちゃをつくる。  ○つくったおもちゃをためす。	知—①-1 知—①-2	・必要な道具を正しく使いながら、身近な材料からおもちゃをつくっている。 行 つ ・色々な材料や作り方を試し、自分の思い描いた動きになるようにおもちゃをつくっている。 行 つ 発 ・磁石は両面がくっつく、ゴムは増やすと跳ねる力が強くなるなど、自然の不思議さに気付いている。 行 つ 発 記	
3 より楽しめるおもちゃにしよう (3時間) 本時 1/3 時	◎もっと楽しめるおもちゃにしたいという思いをもち、友だちと動きを比べたり、遊びにす る際のアイデアを出し合いながら改良する中で、どのような工夫をすると動きがよくな ったり、楽しいゲーム性ができるのかを考えたり、おもちゃやゲームをつくったりするこ とができるようにする。  ○おもちゃを試し、改善点を見つける。 ○おもちゃを改良する。 ○友だち同士でアドバイスをもらい、改良する。	思—①-1 思—①-2	・おもちゃを動かしてみて、もっと良くなるように試行錯誤している。 行 つ 作 ・友だちと話し合う中で、改良の方法をつたえ合ったり、ゲーム性が出るようなアイデアを出し合ったりしている。 行 つ 発 記 作 ・アドバイスを基におもちゃの改良をしている。 行 つ 作	※算数「長さ」



## 5 本時の学習計画

### (1) 本時の目標

○つくったおもちゃで試す活動を通して、よりレベルアップしたおもちゃになるように改良する。

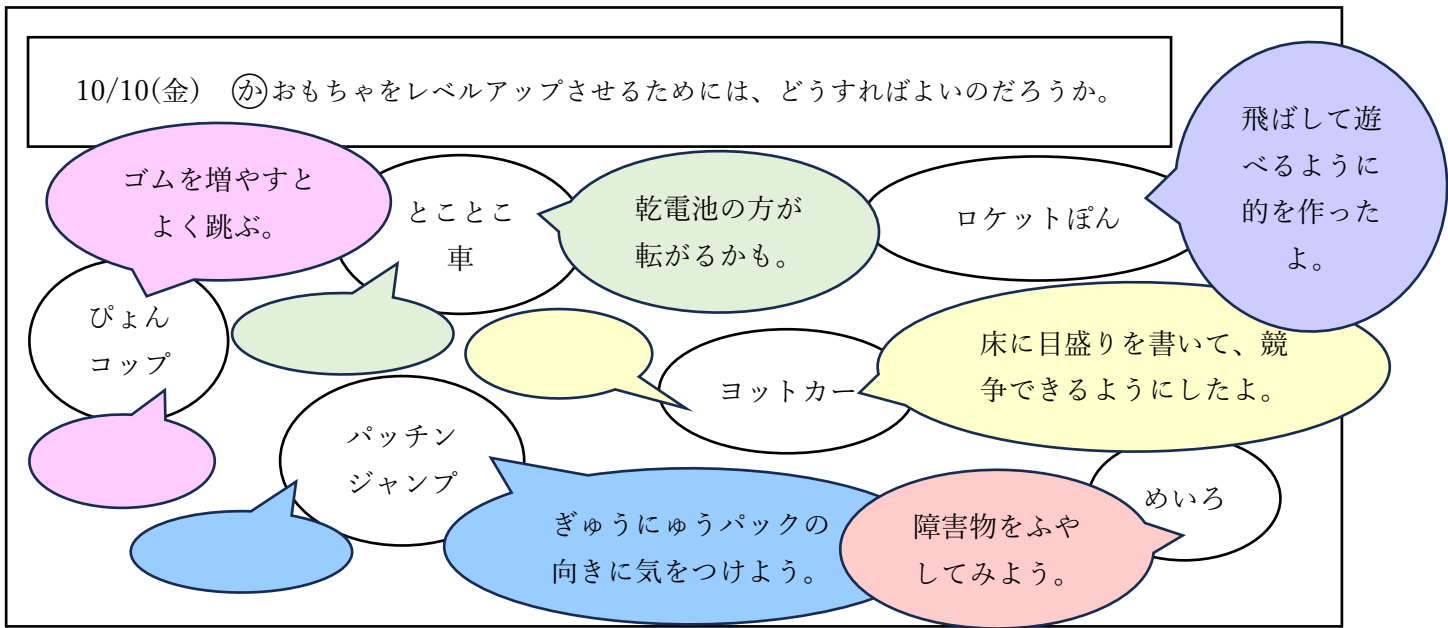
### (2) 評価規準と具体の子供の姿

- ・より楽しめるおもちゃになるように改良している。
- ・おもちゃを動かしてみてもっと良くなるように試行錯誤している。

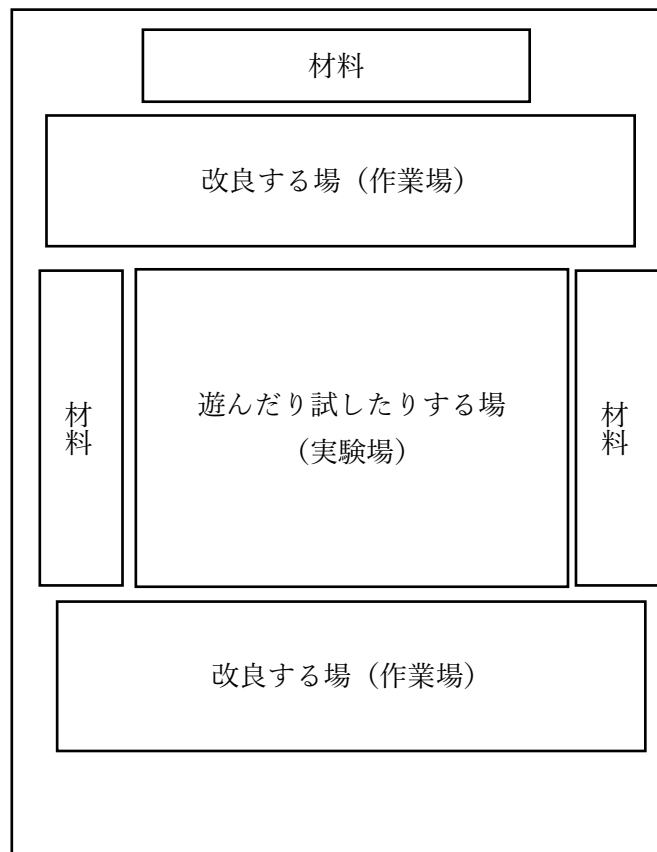
### (3) 本時の展開

○学習活動 ・予想される子どもの思考と反応	★評価規準（評価方法） ☆指導の留意点、手立て	時間
<p>&lt;前時まで&gt;</p> <p>○身近な材料でおもちゃをつくり、試してもっと良くなりそうなポイントを見つける。</p>	<p>☆つくる、遊ぶ、改良するに場を設定し、児童がそれぞれ必要な個所で活動ができるようにする。</p>	
<p>本時のめあて</p> <p>おもちゃをレベルアップさせるためには、どうすればよいのだろうか。</p>		
<p>①おもちゃがどうなれば楽しくなるか確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もっと速く動けば面白くなる！</li> <li>・もっと高く跳んでほしい！</li> </ul>	<p>☆「楽しい」の視点を与え、より動くようになる方が楽しくなるという共通の認識を持たせる。</p>	5分
<p>発問：どのように工夫すれば、もっと速く走ったり、高く跳んだりするおもちゃになるとおもいますか。</p>		
<p>②友だちにもらったアドバイスを基に、おもちゃの改良をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もっとゴムを増やしてみたらどうかな。</li> <li>・もっとタイヤを大きくしてみよう。</li> <li>・磁石を増やしてみようかな。</li> <li>・〇〇さんに聞いてみようかな。</li> <li>・どうすればもっと跳ぶのかな。</li> </ul>	<p>☆児童の工夫を吹き出しの紙に書き、各グループの机の上に置いておき、すぐに見られるようにする。</p> <p>☆おためしコーナー（遊んだり試したりする場）やラボ（改良する場）を巡回し、工夫をしている児童に声を掛け、どのような工夫をしているのかを聞く。それを児童に共有し、黒板に記入していく。</p> <p>★よりよいおもちゃになるように改良している。（行動観察、発言、つぶやき）</p>	25分
<p>③本時のふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムを増やすとよく跳ぶことが分かった。</li> <li>・タイヤがよく回るようにストローに通してみたよ。</li> <li>・磁石を増やすとたくさんのがくっつくことが分かった。</li> <li>・磁石はひっくり返すとくっついたり、離れたりするよ。</li> </ul>	<p>☆児童に問いかけ、発表の形式で行う。</p> <p>☆自分が行った改良を思い起こせるように、おもちゃは手元に持っておく。</p> <p>☆発表の際には、机の上にある吹き出しを参照しながら、発表したものを黒板に貼っていく。</p> <p>☆次時の活動の確認をし、意欲が高まるようにする。</p>	10分
<p>④片付けを行う。</p>		5分

## 6 板書計画



## 7 場の設定



## 【低学年・研究協議】

○子供たちが主体的に取り組んでいた

○気づきに共通性があった

▲個人の振り返りがなかった（振り返りを通して、教師は個々を見取ることができ、児童は次時の目標を持つことができ意欲につながる）

▲個々の変容を可視化

## 【低学年・指導講評】

・ 座席表があることで、教師も生活科の子どもたちの無自覚な気づきがある。

→ 子どもの様子を見ていくうえで、見ていない児童に気づく。

・ 単元を通して、子どもの活動の様子を見てあげることが大切。

→ よく思い出す児童は、その子にとって、質的に高い様子であることから気にかけてみる。

・ 制作する子どもの姿が評価の対象になるため、振り返りを毎時間書くことは必要ないのでは。

→ 振り返りを書かせたからと言って、子どものすべての姿が見られるわけではない。

・ 適時、アセスメントやフィードバックが必要になる。

→ 「広い目・長い目・基本の目」「方向目標」をふまえての授業づくり。

→ 「方向目標」ができているか、できていないかは多様な児童がいる。

→ 具体的な子どもの姿として、教師が想定してある必要がある。