

第2学年「生活科」学習指導案

1. 単元名 うごくおもちゃけんきゅうじょ
 (6)自然や物を使った遊び (8)生活や出来事の伝え合い

2. 単元の目標

○身近にあるものを使って動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友だちと競争したり、工夫を伝え合ったりする活動を通してよりよく動くように工夫してつくりことができ、動くおもちゃの面白さや不思議さに気づき、みんなで遊びをつくり出して楽しもうとするようにする。

3. 単元の評価規準

評価規準	A知識及び技能の基礎 <small>(身近な環境や自分についての気付き)</small>	B思考力、判断力、表現力等の基礎 <small>(活動や体験についての思考・表現)</small>	C主体的に学習に取り組む態度 <small>(生活への関心・意欲・態度)</small>
単元	身近な材料でつくったおもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの自然現象の不思議さに気づき、友だちと遊ぶことのよさや楽しさがわかっている。	比べたり、試したり、繰り返したりしながら、工夫して動くおもちゃをつくるとともに、みんなで楽しく遊べるように、遊びの約束やルールを考え、自分なりの方で表現している。	友だちと協力して、動力を使ったおもちゃをつくったり、遊びを工夫したりして、みんなで楽しく遊ぼうとしている。また、進んで1年生と触れあい交流しようとしている。
小単元1		①見本のおもちゃの動く仕組みを考えたり比べたりしながら、必要な道具や材料を用意し、試行錯誤しておもちゃをつくっている。	①見本の動くおもちゃに関心を持ち、楽しく遊ぼうとしている。
小単元2	①動くおもちゃをつくる面白さや条件を変えるとおもちゃの動きが変わるなど自然現象の不思議さに気付いたり、友だちのおもちゃには自分と違うよさがあることに気付いたりしている。	②自分のおもちゃの機能を高めるにはどうしたらよいかを考えて、友だちと比べたり、試したりしながら動くおもちゃを工夫してついたり、工夫したことを伝え合ったりしている。	②自分がつくりたいと思うおもちゃを調べたり見付けたりしようとしている。 ③「もっと～したい」という思いや願いをもち、繰り返し手直しをして、もっと機能が高まったおもちゃをつくらうとしている。
小単元3	②約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気付いている。 ③遊び方を工夫したり、みんなで楽しく遊ぶことができる自分たちのよさに気付いている。	③おもちゃフェスティバルで楽しく遊べるように、遊びの約束やルールなどを考え、それを言葉や掲示物などでみんなに伝えている。	④おもちゃフェスティバルで友だちと関わりながらみんなで楽しく遊ぼうとしている。

4. 子どもについて

5. 教材について

6. 指導について

7. 単元計画(全22時間)

時間	○学習活動 《他教科との関連》 ・予想される子どもの姿	◇教師の支援	◆評価及び評価の方法
4時間	<p>1. 動くおもちゃをつくってみよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[小単元1の目標] 見本のおもちゃで遊ぶことにより、身近な物で動くおもちゃをつくって遊べることに気付き、動くおもちゃを「つくってみたい」という願いをもち、試行錯誤しながらつくることができるようにする。</p> </div> <p>○見本の動くおもちゃで遊ぶ。(1時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3種類の動力で動くおもちゃを試して遊ぶ。 ・遊んでどうだったか全体交流をする。 ・振り返りをワークシートに書く。 <p>○見本の「おもり」「空気」「ゴム」で動くおもちゃをつくって遊ぶ。(3時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つくるときに、何をしたら「よく動いた」か「あまり動かなかった」かを友だちに伝え、付箋に書いて黒板に貼る。 ・つくって遊んでみてどうだったか全体交流をする。 ・振り返りをワークシートに書く。 <p style="text-align: right;">《図工①》</p>	<p>◇教師が作った「動くおもちゃ」を見て、遊びたい気持ちになるように最初に動かしてみせる。</p> <p>◇空気・ゴム・おもりの3種類の動力で動くおもちゃで遊び、それぞれの動力の不思議さに興味や関心を持ち、つくってみたいという思いや願いを持てるようにする。</p> <p>◇見本の「動くおもちゃ」で遊んでみて、思ったことや気付いたことを発表し、ワークシートに書くようにする。</p> <p>◆C—①(観察・発言・ワークシート)</p> <p>◇教師が作った動くおもちゃと比べながら、材料を用意し、ついたり試したりしながら遊ぶようにする。共通の体験をすることで、今後おもりや空気やゴムでつくる自分や友だちのおもちゃを改良する視点が持てるようにする。</p> <p>◇友だちと交流しながらつくるようにする。</p> <p>◇うまいいった時やうまいかなかった時に付箋に書くようにする。</p> <p>◇付箋を黒板に貼るときには、同じ内容のものは近くに貼るようにする。</p> <p>◇3つの動力により動くおもちゃをつくることに興味を持ち、他にもつくってみたいという思いや願いを持てるようにする。</p> <p>◆B—①(観察・発言・ワークシート)</p>	
12時間	<p>2. 動くおもちゃ研究所をつくって、よく動くおもちゃの研究をしよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[小単元2の目標] 自分がつくったおもちゃを友だちと比べたり、工夫を伝えあったりしながら、「もっとよく動くようにしたい」という思いや願いを持って、より機能が高まった自分のおもちゃをつくるために改良することを通して、動くおもちゃをつくることの面白さや、おもちゃの動きの不思議さに気付くことができるようにする。</p> </div> <p>○自分が使いたい動力を決め、動力ごとのグループ(研究所)に分かれて、つくるおもちゃを決める。(1時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・研究所ごとにつくるおもちゃを決めて発表す 	<p>◇3つの中のどの動力を使って動くおもちゃをつくるか、自分で決</p>	

<p>る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「研究ノート」に設計図を書く。 ・思ったことや気付いたことをワークシートに書く。 <p style="text-align: center;">《国語①②》</p> <p>○設計図をもとに動くおもちゃをつくる。</p> <p style="text-align: center;">(3時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・設計図をもとにおもちゃをつくりながら、うまくいったときや困ったときに、付箋に書いて友だちに伝え、黒板に貼る。 ・つくったおもちゃで遊んでみる。 ・つくって遊んでみてどうだったか発表し、全体交流をする。 ・全体交流後、再度グループで試してみる。 ・振り返りと次時のめあてを「研究ノート」に書く。 <p style="text-align: center;">《図工①》</p>	<p>めるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇選んだ動力ごとに研究所をつくり、研究所の意味を伝えるようにする。 ◇研究所ごとにつくるおもちゃを決め、設計図を書き、つくる見通しが持てるようにする。 <p>◆C—②(観察・ワークシート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇グループ(研究所)で、友だちと交流しながらつくるようにする。 ◇うまくいったことと困ったことに分けて黒板に貼るようにする。 ◇動かないで困っている友だちがいたときには、グループで協力して、グループ内の全員のおもちゃがまず動くことができるようにする。 ◇全体交流では、動かないおもちゃを動かすためにはどうしたらよいかを伝え合うようにし、再度グループで試してみるようにする。 ◇「次はどうしたい」という願いを持ち、次時のめあてを持てるようにする。 <p>◆A—①(観察・発言・ワークシート)</p> <p>◆B—②(観察・発言・ワークシート)</p>
<p>本時</p> <p>○つくった動くおもちゃをレベルアップ①するために遊んだり試したりしながら工夫し、研究所会議でアドバイスし合う。</p> <p style="text-align: center;">(2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時に書いた自分のめあてを確認し、試したり工夫したりする。 ・うまくいったかうまくいかないかを付箋に書いてホワイトボードに貼る。 ・ホワイトボードを使って、グループ会議をする。 ・振り返りと次時のめあてを「研究ノート」に書く。 <p>○研究所会議を通して決めた工夫を試し、それでも解決できなかった困りについて、学級全体でアドバイスし合う。</p> <p style="text-align: center;">(1時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時に書いた自分のめあてを確認し、おもちゃを改良する。 ・おもちゃの改良をし、試してみてどうだったかを付箋に書いて友だちに伝え、黒板に貼る。 ・工夫してうまくいったことやうまくいかないことについて発表し、意見を交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇前時に決めためあてで試したり工夫したりして、うまくいったかうまくいかないかを付箋に書いて、ホワイトボードに貼り分けるようにする。同じ内容のものは近くに貼るようにする。 ◇グループ会議で、うまくいったことやうまくいかないことを伝え合い、おもちゃを比べたり、一緒に試したりしてアドバイスし合う。 ◇「次は、もっとどうしたい」という願いを持ち、「そのために、何をどうするか」という次時のめあてを持てるようにする。 <p>◆B—②(観察・ワークシート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇遊んだり試したりしながら「もっと～したい。そのために次は何をどうするか」という前時に持っためあてを確認し、友だちのおもちゃと比べたり、何度も試したりしながら工夫してつくるようにする。 ◇遊んだり試したりしながら、うまくいったことやうまくいかないことをグループの友だちと伝え合い、うまくいったこととうまくいかないことに分けて黒板に貼るようにする。

<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りと次時のめあてを「研究ノート」に書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇アドバイス合っているグループをほめ、できていないところは伝え合いを促すようにする。 ◇全体交流では、主にうまくいかないおもちゃについての交流をするようにする。 ◇「次は、もっとどうしたい」という願いを持ち、「そのために、何をどうする」という次時のめあてを持てるようにする。 ◆C—③(発言・観察・ワークシート)
<p>○おもちゃのレベルアップ(②)をして遊んだ後で、グループごとにまとめをつくる。 (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の友だちからのアドバイスや自分の振り返りをもとにして、自分のおもちゃのレベルアップ(②)をして遊ぶ。 ・グループごとにおもちゃづくりの工夫やコツを書いて、まとめをつくる。 ・活動の振り返りを「研究ノート」に書く。 《国語①②》 	<ul style="list-style-type: none"> ◇前時に持っためあてで改良をして遊ぶようにする。 ◇まとめをつくるときは、それぞれの工夫やコツを出し合って、横造紙に書くようにする。 ◇今後どうしたいか問い、これからの活動の見通しが持てるようにする。 ◆A—①(観察・ワークシート) ◆C—③(観察・ワークシート)
<p>○研究した動力を使うおもちゃの中から、自分が見付けていたおもちゃを、つくって遊び、紹介カードをつくる。 (3時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・工作やおもちゃの本などの中から、自分が見付けていたつくりたいおもちゃの設計図を書く。 ・設計図と本のつくり方を見て、おもちゃをつくって遊ぶ。 ・遊んだり、改良を重ねてつくったおもちゃの紹介カードをつくる。 ・「研究ノート」に振り返りを書く。 《国語①②》 《図工①》 	<ul style="list-style-type: none"> ◇平行読書をしてきた工作やおもちゃの本などの中から、それぞれがつくりたいおもちゃを見付けておくようにする。 ◇つくり方や材料を見て、材料の用意ができたり自分でつくることができたりするものを選んでおくようにする。 ◇試し遊びをしながら、工夫してつくるようにする。 ◇同じ研究所の友だちとアドバイスし合いながら協力してつくるようにする。 ◇紹介カードは、「すごく高く跳ぶ〇〇〇〇」「すごく速い〇〇〇」など、レベルアップした自分のおもちゃの紹介を書くようにする。 ◇今後どうしたいか問い、これからの活動の見通しが持てるようにする。 ◆A—①(観察・ワークシート) ◆B—②(観察・ワークシート) ◆C—②(観察・ワークシート)

3. おもちゃフェスティバルをひらこう。

[小単元3の目標] おもちゃフェスティバルでは、約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気付き、遊び方やルールを考え遊びを創り出したり、一緒に遊んだりして1年生が楽しく遊べるように楽しく交流するとともに、自分や友だちの頑張りに気付くようにする。

6 時 間	<p>○おもちゃフェスティバルの準備をする。 (3時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できたおもちゃを使って、遊び方やルールを工夫してみんなで楽しく遊ぶ。 ・1年生が楽しく遊べるおもちゃフェスティバルにするために、研究所ごとに「準備する物」「遊ぶときの注意」「遊び方やルールの説明」等を話し合い、準備をする。 ・「研究ノート」に振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇友だちとおもちゃを紹介し合ったり、一緒に遊んだりしながら遊び方やルールを工夫するようにする。 ◇1年生が楽しく遊べることを見通し、「準備物」「遊び方やルール」「遊ぶときの注意」を考えるようにする。 ◇「準備物」は、そのおもちゃを使って遊ぶために必要な物を準備するようにする。 ◆A—②(観察・ワークシート) ◆B—③(観察・ワークシート)
	<p>○おもちゃフェスティバルを開く。 (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生といっしょに、動くおもちゃで楽しく遊ぶ。 ・1年生に楽しく遊んでもらうために、遊び方やルールを工夫しながら遊ぶ。 <p style="text-align: center;">《特活①》</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◇1年生の立場に立って遊び方やルールを工夫し、説明したり一緒に遊んだりできるようにする。 ◇安全に遊ぶために、「遊ぶときの注意」を必ず伝えるようにする。 ◆B—③(観察) ◆C—④(観察)
	<p>○「動くおもちゃ研究所」や「おもちゃフェスティバル」の活動を振り返る。 (1時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動を振り返り、研究ノートに書いて発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「動くおもちゃ研究所」や「おもちゃフェスティバル」の活動を振り返って、気付いたことや思ったこと、できるようになったことなどを振り返りカードに書いて発表できるようにする。 ◆A—③(発言・カード)

《他教科との関連項目》

教科	番号	月	単 元	時間
国語	①	11月	しかけカードの作り方(読む)	6
	②	11月	おもちゃの作り方(書く)	6
図工	①	10月	まどをひらいて	6
特別活動	①	11月	1ねんせいとあそぼう	4

8. 本時の展開 (9/22)

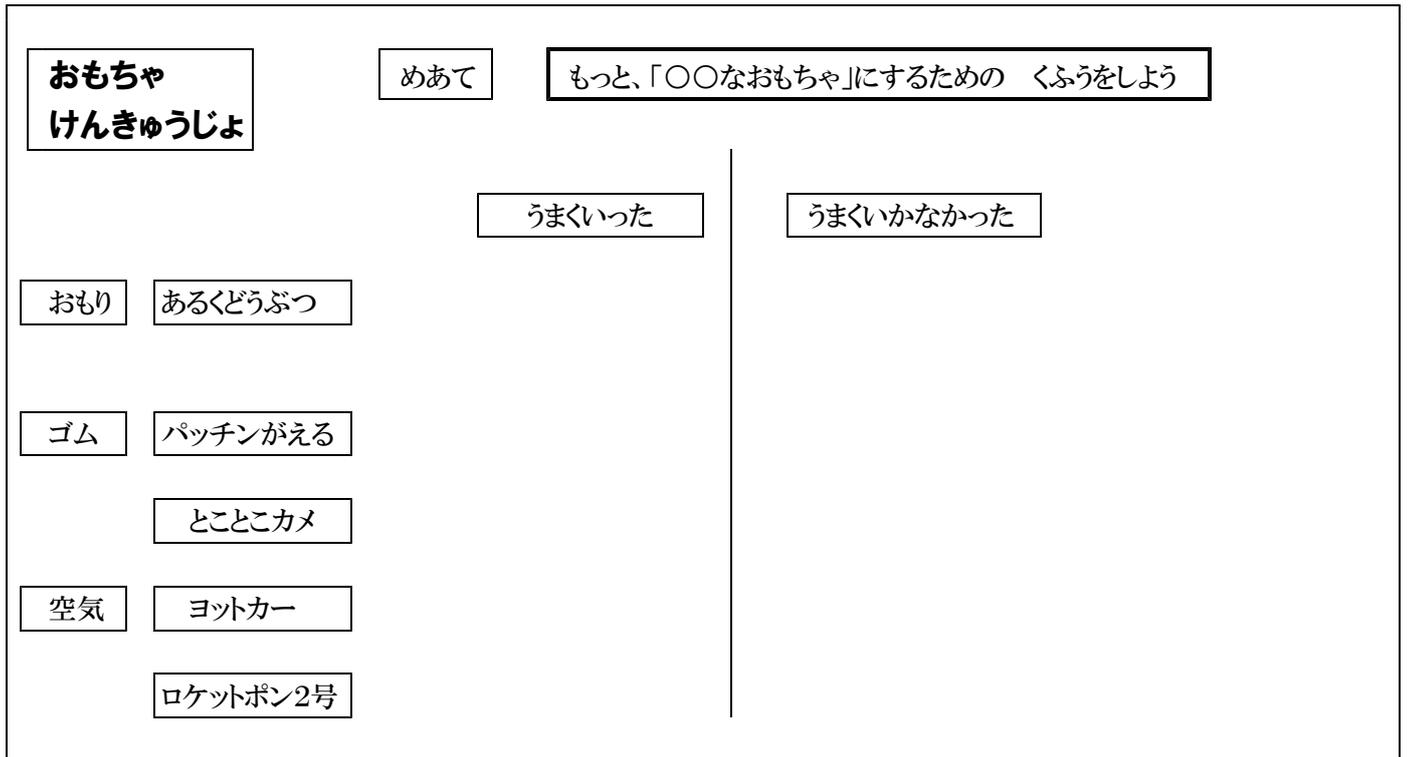
(1) 本時のねらい

おもちゃを「もっと～したい」という思いや願いを持って、試したり友だちのものと比べたりすることを通して、よく動くおもちゃになるように工夫してつくることができる。

(2) 展開 (45分)

時間	学習活動	教師の指導・支援	◆評価及び評価の方法
5分	<p>○前時までの活動を振り返る。</p> <p>・めあてのカードを見て確認する。</p> <p>○本時の学習のめあてを確認する。</p>	<p>・前時に、「この次は、もっと～したい」ところを見つけ、「そのためにどうする」と考えた自分のめあてを確認するようにする。</p> <p>・最初に、今日はどういうことをしたいと思っているのかを数人に聞くようにする。</p>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 「もっと、〇〇なおもちゃ」にするための工夫をしよう </div>		
20分	<p>○おもちゃのグループごとに、自分のおもちゃのもっとよくしたいところの工夫をする。</p> <p>・おもちゃの改良をしながら、「うまくいったこと」や「うまくいかないこと」を付箋に書いて黒板に貼る。</p> <p>・新たにやってみたことも、付箋に書いて貼る。</p>	<p>・子どもたちの様子を観察し、伝え合いができていないところは伝え合いを促すようにする。</p> <p>・うまくいっていない子どもがいたら声をかけ、困りが何でどうしたいのか自覚できるようにし、改良をすすめられるようにする。</p> <p>・友だちのおもちゃと比べたり、相談してみるように声をかける。</p>	◆【C—③】 (発言・観察)
15分	<p>○工夫をして、「うまくいった」ことや「うまくいかない」ことを全体で出し合い、うまくいかないおもちゃをどうしたらよいか話し合う。</p>	<p>・主に「うまくいかない」おもちゃについて、どうしたらうまくいくか全体で意見交流をするようにする。</p> <p>・「うまくいったこと」や他のおもちゃとも関連づけながら、子どもの発言をつないでいくようにする。</p>	
5分	<p>○本時の学習を振り返る。</p> <p>・自分の振り返りを「振り返りカード」に書く。</p>	<p>・自分が試してみてどうだったか、思ったことや気付いたことなどを振り返りに書くようにする。</p> <p>・全体交流を受けて、「この次はもっとどうしたいか」「そのために何をするか」という次時のめあても書くようにする。</p>	◆【C—③】 (ワークシート)

9. 板書計画



<教室配置>

