

第2学年生活科学学習指導案

日 時 平成21年10月27日(火) 2校時
場 所 春日北小学校 2階多目的室
指導者 教育センター所員 豆田 幸彦

授業の概要

本講座は「これからの生活科学学習指導の在り方を考える」ことをテーマとしています。研究授業では、学習指導要領の改訂のポイントを踏まえ、児童相互の伝え合う活動を位置づけることにより「気づきの質を高める」ことを意識した学習指導を提案します。

1 単元名 「作って あそんで わっはっは」

2 単元について

(1) 児童の実態

本学級の児童は、1年生のときに「秋とあそぼう」の単元において、ドングリや落ち葉などを使って、ヤジロベエやドングリごまなどの遊ぶ物や、帽子やネックレスなどの飾る物を作った経験がある。また、1学期に図画工作科「水にうかぶものを作ろう」の授業を通して、身近にあるペットボトルや発泡トレー、プリンカップなどを用いて工作した経験がある。また、図画工作科でお互いの作品について鑑賞し合う活動の経験もある。

そして、9月の国語科単元「おもちゃまつり」では、班で協力しておもちゃを作ったり、作り方や遊び方を説明したりする経験をしている。しかし、自分一人で考えて遊ぶ物を作ったり、遊びを考えて友達と遊んだり伝え合ったりした経験は少ない。

物を作ることや、友達と交流することの意識については、7月に実施したアンケート調査によると「好き」がほとんどで、「まあまあ好き」を合わせると実施した全員が物作りや友達との関わりを好む傾向がある。また、自分で「何をして遊ぶか」「何を作ろうか」について考えることも、85%の児童が「好き」または、「まあまあ好き」と答えており、好む傾向にあるといえる。

(2) 単元観と教師の願い

本単元は、新学習指導要領の内容(6)の「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を受けて設定している。具体的には、決まった物を作るのではなく、これまでの経験を生かし、素材を手に取りながらできそうな遊びや遊びに必要な物、遊びにつながる物を作っていく活動が中心となる。

まず、身近にある物の素材を使って楽しむ活動から始める。素材の特性を感じながら、「こんな物が作れそうだ」「こんなことをして遊べそうだ」など、思いを巡らせる時間を十分にとる。素材については、事前に家庭から各自、空き箱やペットボトルなどを持ち寄らせておく。そして、思いを巡らせた物の中から遊びに使う物や作って遊ぶ物の計画を立てさせる。その際、必要な道具等についても考えさせるようにする。これらの活動から、身近な物で遊びや遊ぶ物を考えることができることに気付かせ、自分でやってみようという気持ちをもたせたい。

次に、実際に作ったり遊んだりする活動を繰り返し、試行錯誤しながら遊びを考えたり遊びに使う物を作る活動を行う。その過程で「あそびまつり」を2回仕組み、友達との交流を図り、交流を通して素材への気づきや、遊びや製作物への気づき、かかわった人や自分への気づきを促し、相互に刺激し合いながら気づきがより高まるようにするとともに、より楽しく遊ぶことができるようにしていきたい。また、自分で考える面白さや友達から教えてもらうよさについても味わわせたい。

そして、最後に単元の活動を振り返ることを通して、身近な物へのかかわりの楽しさや、友達と楽しく遊べること、友達のよさや自分の成長などへの気づきを実感しながら、次の単元「みんなにここにこ『北っ子フェスタ』」に意欲的に取り組めるようにしていきたい。

3 単元の目標

身近にある物を使って遊びや遊びに使う物を工夫してつくり，みんなで遊びを楽しむことができる。

4 単元の指導計画（全10時間）

時数	主な学習活動	教師の指導・支援	評価		
			関・意	思・表	気付き
1	素材に触れる。 素材を使って遊びの例示を知る。 自分で考えて遊ぶ。 遊んだ中で楽しめそうなことを記録する。	<ul style="list-style-type: none"> 特徴的な素材を取り上げ，児童と対話しながら本時のめあてをつかませる。 遊びの仕方の種類別に言語化し，考えるヒントとする。 自分が考えた遊びの中からいくつか記録をさせる。（素材の特徴と遊び方） 			
2	前時の活動を思い起こし，再度素材に触れながら，どんな遊びで，どんな物を作るか，計画を立てる。	<ul style="list-style-type: none"> 前時の記録を使い，遊びと遊ぶための物作りを考えさせる。 滞っている児童には，素材に触れながら特徴を考えて考えさせるようにする。 どのような遊びをしたいかについて明確にさせておく。（思いや願い） 思いや願いを実現させるために必要な物や手順を考えさせ，見通しをもたせる。見通しがもてない児童には，教師からの問い掛けや対話をするにより見通しがもてるよう支援していく。 			
3	<ul style="list-style-type: none"> どのような遊びか？ 作る物は？ 必要な材料は？ 必要な道具は？ 先生にお願いする物は？ など 				
4 5	<ul style="list-style-type: none"> 計画書を見ながら作る。 工夫や修正を加えながら作り進める。 				
6	「あそびまつり」をする。 （ペアの班のところで遊ぶ。） ペアの班の友達のよかったところやアドバイスなどを書き，伝え合う。	<ul style="list-style-type: none"> 遊び合う場を設け，友達の遊びや遊ぶもののよかったところやアドバイスをカードに書いて渡させる。（伝え合う活動） カードの書き方の例を示す。 受け取ったカードから，次の活動の見通しをもたせるようにする。 			
7 8	<ul style="list-style-type: none"> 友達からのアドバイスや一緒に遊んだ中から気付いたことを基に，遊びをさらに工夫する。 試しながら作り替える。 	<ul style="list-style-type: none"> 受け取ったカードを基にこれからの活動見通しを確認し，遊ぶ物や遊び方の修正をさせる。 どのように修正していけばよいか分からず困っている児童には教師からの問いかけや対話をしながら修正を進めさせる。 			
9 〔本時〕	<ul style="list-style-type: none"> 「あそびまつり」をする。（1回目と別のペアの班のところで遊ぶ。） 友達の遊びや遊ぶ物のよかったところをカードに書き，伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊び合う場を設け，友達の遊びや遊ぶもののよかったところをカードに書いて渡させる。（伝え合う活動） 受け取ったカードを整理しながら，友達や自分についての気付きを出させるようにする。 			
10	単元の活動を振り返り，振り返りカードに記録する。	<ul style="list-style-type: none"> 単元全体の学習カード類を基に本単元の振り返りと，今後してみたいことなどを振り返りカードに記入させる。 			

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
身近にあるいろいろな物や遊びに関心を持ち、友達と交流しながら楽しく遊ぼうとする。	身近にある物を使って遊ぶ物を工夫して作り、遊び方を考える。	身近にある物を使って遊ぶことや遊ぶ楽しさ、友達や自分のよさに気付く。

6 単元の評価計画と評価基準表




時	評価規準	A (十分満足)	B (おおむね満足)
1	関 身近にあるいろいろな物に関心を持ち、遊ぼうとしたり遊びに使う物を作ろうとしたりする。(発言・行動観察・対話)	身近にあるいろいろな物にすすんで触れ、友達を誘うなどして積極的に遊ぼうとしたり、遊びに使う物を作ろうとしたりしている。	身近にあるいろいろな物に触れ、遊ぼうとしたり遊びに使う物を作ろうとしたりしている。
	気 身近にあるいろいろな物の特徴に気付く。(発言・ワークシート・対話)	身近にあるいろいろな物の質的特徴をとらえ、具体的な遊びや遊びに使う物を作ることができることに気付いている。	身近にあるいろいろな物の特徴をとらえ、遊びや遊びに使う物を作ることができることに気付いている。
2 3	思 遊びに使う物を考え、絵や言葉で表す。(ワークシート・対話)	素材の質的な特徴を生かし、遊びに使う物を絵や言葉で表している。	遊びに使う物を考え、絵や言葉で表している。
4 5	思 遊びに使う物を自分なりの考えを生かし、作る。(行動観察・作品・対話)	自分なりの考えを生かし、みんなで楽しく遊ぶことを意識して遊びに使う物を作っている。	自分なりの考えを生かし、遊びに使う物を作っている。
6	関 友達と一緒に遊ぼうとし、思ったことを伝えようとする。(発言・行動観察・対話)	自分の作った物や友達の作った物ですすんで遊ぼうとし、遊びや遊びに使う物についてよいところやアドバイスを伝えようとしている。	自分の作った物や友達の作った物で遊ぼうとし、思ったことを伝えようとしている。
	気 友達の遊びのよさや、自分の遊びのよさなどに気付く。(カード・ワークシート・対話)	友達の遊びのよさを見つけ、自分の遊びに生かせることや改善点、自分の遊びのよさに気付いている。	友達の考えた遊びのよさや自分の遊びのよさに気付いている。
7 8	思 遊ぶ物や遊び方を工夫する。(行動観察・作品・ワークシート・対話)	友達と楽しく遊ぶことができるように、友達のアドバイスや遊んだ中で気付いたことを基に遊ぶ物を作り替えたり遊び方を工夫したりしている。	友達のアドバイスや遊んだ中で気付いたことを基に、遊ぶ物を作り替えたり遊び方を工夫したりしている。
9 本時	関 友達と一緒に遊ぼうとし、思ったことを伝えようとする。(発言・行動観察・対話)	友達の作った物ですすんで遊ぼうとし、友達の遊びや遊びに使う物のよさを伝えようとしている。	自分の作った物や友達の作った物で遊ぼうとし、思ったことを伝えようとしている。
	気 友達の遊びのよさや自分の遊びのよさ、友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付く。(カード・発言・ワークシート・対話)	自分の遊びと比べた友達の遊びのよさや自分の遊びのよさ、友達と一緒に遊んだり伝え合ったりすると楽しいことに気付いている。	友達の遊びのよさや、自分の遊びのよさ、友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付いている。
10	思 作った物を生かして「北っ子フェスタ」でどのようなことをしたいか考え、絵や文で表す。(振り返りカード・対話)	「北っ子フェスタ」に向けて、本単元で作った物の変更点や工夫や改善点を具体的に絵と文でくわしく表している。	「北っ子フェスタ」に向けて、本単元で作った物を基本に、やってみようと思っていることを絵や文で表している。

7 本時の展開 (9/10時間)

(1) 本時の目標

自分が作った遊ぶ物や友達が作った遊ぶ物を使って友達と遊ぶことを通して、自分の遊びのよさや友達の遊びのよさに気づき、伝えることができる。

(2) 展開

過程	学習活動と予想される児童の反応	教師の指導・支援 () 及び評価 ()			
<p>であ あ う / お こ な う</p>	<p>1 本時のめあてを知る。</p>	<p>これまでの活動と結びつけながらめあてを引き出すようにする。</p>			
	<div data-bbox="371 510 1206 589" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>たのしくあそんで、いいところ はっけん!</p> </div> <p>2 「あそびまつり」の約束を確認する。</p> <div data-bbox="240 696 662 869" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>「あそびまつり」の約束と順序 遊びの紹介をする。 一緒に遊ぶ。 友達へのカードを書いて渡す。</p> </div> <p>3 「あそびまつり」をする。</p> <div data-bbox="228 965 651 1077" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>動く車を使って、空き缶を倒すんだよ。車はゴムで動かすんだよ。</p> </div> <div data-bbox="236 1122 651 1346">  </div> <div data-bbox="240 1361 448 1585" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>すごいね。横的はなかなか難しいのに、よく入ったね。</p> </div> <div data-bbox="459 1317 651 1552" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>この輪投げ、横にも的があっておもしろいね。箱の中だから片付けも楽だね。</p> </div> <div data-bbox="240 1641 480 1832" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>くんの車、速く走るね。競争のゲームをつくったところがおもしろかったね。</p> </div> <div data-bbox="507 1659 651 1805">  </div> <div data-bbox="240 1877 368 2033">  </div> <div data-bbox="379 1877 683 2056" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>さんの迷路、何度も挑戦したよ。時間を計って順番を付けるなんて、いい考えだね。</p> </div>	<p>「あそびまつり」は、ペアの班でお店になる班とお客さんになる班に分かれ、途中で交代することなどを理解させる。</p> <p>時間で紹介する側と遊ぶ側を交代させる。</p> <p>すぐ交代ができるようにお店の場を指定しておく。</p> <p>お店側の子には、遊び方やどんなところが楽しいか、どんな工夫をしているかなど、おすすめのポイントを紹介させるようにする。</p> <p>お客さん側になる子には、カードの例や友達の遊びや遊ぶ物のよいところを見付ける視点や書き方のヒントを示しておく。</p> <div data-bbox="703 1211 1417 1518"> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <th style="text-align: center;">見付ける視点</th> <th style="text-align: center;">書き方のヒント</th> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・形や大きさは？ ・材料は？ ・組み合わせや作り方は？ ・遊び方の決まりは？ ・楽しい動きは？ ・遊んでみての気持ちは？ ・説明はよく分かる？ ・お店の友達の様子は？ など </td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みたいだね。 ・まねして作ってみたいね。 ・と をよくつけたね。 ・遊び方がおもしろいね。 ・の動きに似ているね。 ・すっきりいい気分になったよ。 ・説明が上手でよく分かったよ。 ・にここに教えてくれたね。 など </td> </tr> </table> </div> <p>遊んだらその都度、友達の遊びや遊ぶ物のよいところについてカードに書かせるようにする。</p> <p>カードを受け取ったら、ワークシートに貼らせるようにする。</p> <p>書くことが進まない児童には、よいところを見付ける視点や書き方のヒントを示し、対話をしながら気づきを引き出すようにする。</p> <div data-bbox="703 1921 1417 2033" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>友達と一緒に遊ぼうとし、思ったことを伝えようとする。 (カード・発言・行動観察・対話)</p> </div>	見付ける視点	書き方のヒント	<ul style="list-style-type: none"> ・形や大きさは？ ・材料は？ ・組み合わせや作り方は？ ・遊び方の決まりは？ ・楽しい動きは？ ・遊んでみての気持ちは？ ・説明はよく分かる？ ・お店の友達の様子は？ など
見付ける視点	書き方のヒント				
<ul style="list-style-type: none"> ・形や大きさは？ ・材料は？ ・組み合わせや作り方は？ ・遊び方の決まりは？ ・楽しい動きは？ ・遊んでみての気持ちは？ ・説明はよく分かる？ ・お店の友達の様子は？ など 	<ul style="list-style-type: none"> ・みたいだね。 ・まねして作ってみたいね。 ・と をよくつけたね。 ・遊び方がおもしろいね。 ・の動きに似ているね。 ・すっきりいい気分になったよ。 ・説明が上手でよく分かったよ。 ・にここに教えてくれたね。 など 				

4 本時の活動を振り返る。

さんから「まと入れをピンゴゲームにしたところがすごいです。3つそろったときはうれしかったよ。たのしかったよ。ありがとう。」ってカードが届いたよ。自慢のゲームで喜んでくれて、私も嬉しくなりました。



受け取ったカードを見ながら振り返り，ワークシートに気づきを記入させる。

嬉しかったことや気付いたことを紹介させるようにし，友達の遊びや遊ぶ物のよいところを見つけた児童も称賛するようにする。

友達の遊びのよさや自分の遊びのよさ，友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付く。（カード・発言・ワークシート・対話）

作って あそんで わっはっは



10月 日 2年 組 名前()

もらったカードを 下にはりましょう

ともだちと たのしく あそべましたか？

ばっちり

まあまあ

あんまり

ぜんぜん



ともだちの あそびで よいところを 見つけることが できましたか？

ばっちり

まあまあ

あんまり

ぜんぜん

カードをもらって、どんな気持ちですか？（ほかに 気づいたことも 書きましょう。）
