

小学校第2学年 生活科学学習指導案

日 時 平成27年6月11日(木) 2校時
指導者 教育センター所員 福山 信代

1 単元名 つくって、あそんで

2 単元について

(1) 児童の実態

本学級の児童は、1年時の「あきとあそぼう」で、季節の自然素材を使ってどんぐりごまなどをつくって遊ぶ経験をしている。また、日頃から休み時間になると、不要な紙を使って紙飛行機や剣などの遊び物をつくっており、事前アンケートにおいても「工作が好き」と答えた児童が9割近くいた。しかし、家庭では、電子玩具等で遊ぶことが増え、自ら遊びを工夫してみんなで楽しむ経験は減っている現状がある。学校でも、みんなで工夫してつくったり遊んだりする姿はあまり見られない。

伝え合い交流する活動の視点については、表現することが苦手な児童や、逆に一方的に話す児童もいるが、事前アンケートにおいて8割の児童が、友達と一緒に活動することを「とても好き」と答えており、伝え合い交流する活動にも、前向きに臨むと思われる。形態としては、全体に話すことよりグループなど少ない人数の中で話す方が良いと答えた児童が最も多かった。

(2) 単元観と教師の願い

本単元は、学習指導要領の内容(6)を受け、設定した単元である。身近にある物を材料とし、簡単なおもちゃを工夫してつくる。つくって遊んでみて、さらに工夫を加えて遊ぶという繰り返しの活動を行うことを通して、つくる楽しさやおもちゃの動きの面白さ、動力となるゴムの不思議さに気づき、友達と一緒に遊ぶことを通して、みんなで遊ぶ楽しさを味わい、さらに、自分や友達のよさに気づくことをねらいとしている。さらに、みんなで一緒に遊ぶ際、遊びを工夫したり、約束やルールをつくったりすると、より楽しく遊べるようになることなど、友達とのよりよいかかわり方を学ぶこともできると考える。

身近な素材としては、ゴムを中心に取り上げる。ゴムは、弾性という明確な特性をもち、動きが分かりやすく入手しやすい素材である。また、素材を限定することで、追求する要素が絞られ、気づきの共有化が図りやすいと思われる。

(3) 指導にあたって

「であう」段階では、教卓に草むらの模型を設置し「どんな生き物が出てくるかな？」と問い掛け、興味をもたせる。ゴムを使った手作りおもちゃを登場させ、自分もつくってみたいという意欲を喚起する。1学期という実態を考慮し、本単元では、「ぴよんがえる」「びっくりいも虫」「うさぎロケット」という、作り方が簡易なおもちゃを紹介する。学習環境として、材料コーナーやおもちゃ見本コーナーを設置し、児童が、材料を手に取り、吟味して、つくりたい物をイメージし、活動の見通しがもてるようにする。材料は、事前に家庭から持ち寄らせておく。

「おこなう」段階では、教師は、なるべく指示を出さず、児童の活動を見守りたい。同種のおもちゃをつくる友達と一緒に集まってつくり、互いの工夫を見合せて教え合わせるようにする。自然に試し遊びが始まったところで、「おためしコーナー」を開き、「もっと高く跳ばせたい」または「もっと面白くしたい」という願いを導き、本時につなぐ。本時は、パワーアップ(改良)をキーワードとして、材料、作り方、跳ばし方等の視点をもたせ、おもちゃの改良を、友達と情報交換しながら試行錯

誤して行わせる。活動中、互いの気付きを交流させる手立てとして、工夫ができた児童や工夫をつぶやいた児童の胸に、気付きの価値付けとして、また児童に自信をもたせるために「ピッカンバッジ」を貼る。そして、「ピッカンコーナー」に児童のネームプレートと工夫や気付きを視点ごとに板書していく。(コーナーは、他の児童のヒントになる。)活動後、付箋で「ありがとう」や「すごいね」を伝え合い、自分のよさ、友達のよさに気付く手立てとしたい。さらに、全体で振り返る場面で、問い掛けや対話をしながら、見取った気付きを言葉に置き換えたり、価値付けをしたりして気付きの質を高める活動の充実を図る。そして、遊び方を工夫したり、きまりやルールを考えたりしている児童を取り上げ、次時のみんなと一緒に遊ぶ活動へ発展させたい。遊び方を工夫しながら協力したり、競い合ったりして、存分に遊ぶ時間を保障する。遊び方等にアイデアを出した児童にもピッカンバッジを付与していく。小さいさかいは見守り、トラブルを自分たちで解決できた児童らは、大いにほめ、ピッカンバッジを付与し、遊びのルールや約束ごとの大切さに気付かせたい。

「ひらく」段階では、これまでの活動を振り返らせ、自分の成長やよさに気付かせる。また、単元を通しての友達のよさを「ありがとうカード」「すごいねカード」を書いて渡す交流を行い、満足感を味わわせたい。さらには、空気砲や傘袋ロケットなどのおもちゃを紹介し、2学期単元「みんなでつくりようフェスティバル」に向けた意欲を喚起し、オープンエンドとする。


3 単元の目標

身近にある物を使って、動くおもちゃをつくり、友達と遊んだり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

《評価規準》

	ア 生活への 関心・意欲・態度	イ 活動や体験についての 思考・表現	ウ 身近な環境や自分についての 気付き
単元の評価規準	身近にある物を利用して動くおもちゃをつくったり、友達と楽しく遊んだりしようとしている。	身近にある物を使って動くおもちゃを工夫しながらつくったり、遊び方を考えたりするとともに、それらをすなおに表現している。	身近な物でおもちゃをつくる面白さ、おもちゃの動きの面白さや不思議さ、友達と一緒に遊ぶ楽しさに気付いている。
学習活動における評価規準	① 身近な物を利用した動くおもちゃづくりに関心を持ち、友達とつくりようとしている。 ② 思いや願いをもって、動くおもちゃをつくったり遊んだりしようとしている。 ③ 友達と関わりながら、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	① 友達と比べたり、試したりしながらゴムで動くおもちゃを工夫してつくっている。 ② 遊び方、ルールなどを考え、遊びを創り出している。 ③ 工夫したことや気付いたことなどを振り返り、自分なりに表現している。	① 身近な物を利用して、動くおもちゃをつくって遊べることに気付いている。 ② おもちゃの動きの面白さや不思議さ、友達と関わって遊ぶ楽しさに気付いている。 ③ 一緒に作ったり遊んだりする活動を通して、友達のよさや自分との違いまたは自分のよさ等に気付いている。

4 指導計画（全6時間） 本時 3/6時

段階	時	主な学習活動 予想される児童の反応	教師の働きかけ	評価計画
であう	1	<p>＜おもちゃとの出会い＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゴムで動く手作りおもちゃに興味をもつ。 <p>・わあ、跳んだ！ほくもつくりたいな。</p>  <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ゴムでうごくかんたんおもちゃをつかって、あそぼうよ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・草むらを設置し、教師が作成したおもちゃを登場させ、つくりたい意欲を喚起させる。 ・つくりたい物をイメージし、簡単な計画を立てさせる。 	<p>アー① ウー① 行動観察 発言 学習カード</p>
おこなう	2 + 課外	<ul style="list-style-type: none"> ○ 気付いたこと、これからやってみようことを出し合う。 <p>＜つくって、あそぼう＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃ（びよんがえる、びっくりいも虫、うさぎロケット）をつくる。材料コーナーや見本コーナーから、自分で材料を選び、同じおもちゃをつくる友達と一緒に集まってつくる。 ○ つくったおもちゃで遊ぶ。 <p>・切り込みを入れてゴムを引っかけるんだな。 ・画用紙は、よれよれになってあまり跳ばないな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師作成見本と材料コーナーを設置し、自分たちで材料を選び、工夫してつくるよう活動を見守る。 (素材、つくり方など) ・つくり方のこつやおもちゃが動く仕組み等に目を向けた活動をしている児童にピッカンバッジを付与する。 ・遊びに移行し、友達とくらべっこ等始めたところで「誰のが高く跳ぶのかな？」等と問い掛け、追究意欲をもたせる。 ・活動が滞っている児童には、同じような物をつくっている児童を参考にさせ、アドバイスをもらう等するよう促す。 	<p>アー② イー① 行動観察 発言 教師との対話 学習カード</p>
	3 本時	<ul style="list-style-type: none"> ○ もっと高く跳ぶよう、もっと面白くなるよう工夫をする。 ○ つくって試して改良して遊ぶ活動を繰り返す。 <p>・ゴムを2つかけるともっと跳ぶよ。 ・牛乳パックを大きくしてもあまり跳ばないな。 ・いも虫を箱にいれて、びっくり箱にしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 活動を振り返り、工夫や気付きを伝え合う。 <p>・コップの大きさに合う長さのゴムがいい。 ・〇〇さんの跳び方が～みたいですすごい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時うまくいかなかった児童の気持ちに寄り添い、どうすれば跳ぶようになるのかを出させることで、改良（パワーアップ）の視点に目を向けさせる。 作り方(素材、大きさ、ゴムの違い、数) 跳ばし方 ・同種のおもちゃをつくっている児童同士を近くに座らせたり、おためしコーナーを設置したりといった場の工夫をする。 ・工夫を考えたり、工夫を言葉にしたりしている児童を称賛する。(ピッカンバッジを胸に貼る。→ピッカンコーナーに名前と工夫を掲示していく。) ・困っている児童は、ピッカンコーナーを見て、参考になる友達の作業を見たり、アドバイスをもらったりするように助言する。 	<p>イー① ウー② 行動観察 発言 教師との対話 付箋 学習カード</p>

4 5 +	課 外	○ みんなであそぶ。 跳ばしっこ ジャンプ大会など	・おもちゃのパワーアップ自慢をさせ、互いのよさを認め合わせる。	アー③ イー② ウー③
		<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで遊ぶと楽しいね。 ・勝ち負けでけんかになったよ。ルールを決めたい。 ・昼休みもやろうよ。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・自主的に協力して活動するよう、教師は見守る姿勢をとり、活動が滞り必要性を感じた場合に限り支援を行う。 ・トラブルを自分たちで解決できた時は、大いに称賛する。 	行動観察 発言 学習カード
ひ ら く	6	《ふりかえり》 ○ 活動を振り返っての感想を書く。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇君のピッカンがすごいと思った。 ・はじめは跳ばなかったけど、〇〇さんが、教えてくれて、できたよ。ありがとう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・日記を書くことで、自分の成長、友達のよさに気付かせる。 ・「ありがとうカード」「すごいねカード」を友達に渡し合う交流を行い、互いのよさを認め合わせる。 	イー③ ウー③
		○ 他にも、自然の力で動く簡単な手作りおもちゃを知り、新たな意欲をもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・空気砲、傘袋ロケットなど <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・家で、弟にもつくってあげよう。 ・北っ子フェスタで1年生にも遊ばせたい！ </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童のがんばりや成長を称賛し、満足感を見取ったところで、空気や風で動く手作りおもちゃを紹介し、北っ子フェスタに向けた2学期の小単元への新たな意欲を喚起する。 	行動観察 発言 日記 学習カード

5 本時について（本時3／6）




（1）目標

つくったおもちゃを友達と比べたり、こつを教え合ったりして遊びながら自分なりに工夫する活動を通して、動くおもちゃの面白さや不思議さ、友達と関わって遊ぶ楽しさに気付くことができる。【気付き】

（2）指導の視点

- ・おもちゃを工夫し、改良していくという具体的な活動・体験場面において、児童同士の気付きの交流を促すため、同種のおもちゃをつくらしている児童同士を近くに座らせたり、「おためしコーナー」を設置したりといった場の工夫を行う。工夫した行動やそれを言葉にした児童に、ピッカンバッジを付与し、ピッカンコーナーに挙げていく手立てをとる。バッジの付与は、もらった児童が自信をもち、教え合いのキーパーソンとなり、児童同士の気付きの交流を促すことにつながったか。ピッカンコーナーは、気付きの質を高めるのに有効であったか。場の工夫は、児童同士の気付きの交流の促進に効果的であったか。

(3) 展開

<p>主な学習活動</p> <p>予想される児童の反応</p>	<p>教師の働きかけ (○) と評価 (◆)</p>
<p>1. 前時の学習カードで、振り返りをし、本時のめあてを確認する。</p> <p>・ゴムの数を増やすといいのかも！ ・コップをかたいのに替えたら？</p> 	<p>○ 前時うまくいかなかった児童の気持ちに寄り添い、どうすれば跳ぶようになるのかをみんなに投げ掛け、互いに教え合うことで、改良 (パワーアップ) の視点に目を向けさせる。 ・作り方(素材, 大きさ, ゴムの違い, 数)・跳ばし方など</p> <p>○ どんなパワーアップをしたいか願いをもたせ、本時の自分の目当てを明確にさせる。</p>
<p>みつけよう！もっとたかく、もっとおもしろく —パワーアップのひみつ—</p>	
<p>2. 自分のおもちゃを工夫し、遊びながら、改良していく。</p> <p>・牛乳パックを大きくしてもあまり跳ばないよ。</p>  <p>・ゴムも長いのに替えてみれば！ ・箱に入れて、びっくり箱にしよう。 ・ぎゅうと押さえて、放すのがコツ。</p>	<p>○ つくって試して改良して遊ぶ活動を友達と情報交換しながら繰り返せるよう、同じおもちゃをつくっている者同士でグルーピングをし、自由に使える「材料コーナー」、跳ばしっこなどをして遊ぶ場「おためしコーナー」を用意する。</p> <p>○ パワーアップできた児童やそれを言葉にした児童の胸に「ピッカンバッジ」を貼り称賛し、「ピッカンボード」に名前と工夫を紹介していく。(工夫と名前は、パワーアップの視点ごとに、ボードに貼り、他の児童の活動のヒントとする。)</p> <p>◆ 友達と比べたり、こつを教え合ったりしながらゴムで動くおもちゃを工夫してつくっているか。【思考・表現 イー①】(行動観察・つぶやき・教師との対話)</p> <p>○ 活動が滞っている児童には、困りの解決になりそうな友達を「ピッカンボード」から紹介したり、「ピッカンバッジ」の児童にアドバイスさせたり、児童同士で学び合わせたい。場合によっては、教師が作業の手助けをするなど個に応じて支援をする。</p>
<p>3. 友達に「ありがとう」「すごいね」を付箋で伝え合う。</p> 	<p>○ 付箋を使って、教えてもらった友達に「ありがとう」を伝えたり、パワーアップができた友達に「すごいね」を伝えたりすることで、気づきを深めさせる。付箋は、もらわなくても、書けたことを称賛する。また、付箋をもらうことで、自分のよさに気付くきっかけになることを期待したい。</p> <p>○ いくつかの工夫や気づきを全体で紹介し共有化した後、学習カードに、本時の振り返りを書かせることで、気づきを自分のものにさせる。</p> <p>○ 書くことが苦手な児童とは、対話しながら振り返らせ、気づきを言葉に置き換えさせる。</p>

4. 本時の振り返りをし、感想を発表し合う。

- ・はじめは、うまくいかなかったけど、ゴムをぴんと張ったら、跳んだよ。
- ・パワーアップさせるとおもちゃは楽しいな。
- ・〇〇君から教えてもらって、ゴムを2つかけるとよく跳ぶようになったよ。

5. 次の活動の見通しをもつ。

- ・次は、みんなで遊べるぞ。
- ・跳ばしっこ大会をしたいな。

◆ 動くおもちゃの面白さや不思議さ、友達と関わって遊ぶ楽しさに気付くことができたか。【気付き ウー②】(学習カード・発言・つぶやき)