

1 単元名

生活科においては、複数の内容で一つの単元を構成することが考えられる。（解説P87～）
 児童の発達の段階や学習への意識を重視して単元を構成するからであり、学校や地域の特性を生かすからである。

2 単元の目標

教科の目標や学年の目標を踏まえ、一連の学習活動の「まとまり」としての単元の中で、児童が直接関わる学習対象や実際に行われる学習活動を示すとともに、そこで育成を目指す「思考力、判断力、表現力等の基礎」、「知識及び技能の基礎」、「学びに向かう力、人間性等」を具体的に記述する。

3 単元設定の理由

（1）児童の実態

単元を構想し、構成する際には、児童の興味・関心を把握することが必要である。日常生活において、児童はどのようなことに興味を抱いたり関心を寄せたりしているのか、どのような学習を志向しているのか、それらを具体的に捉え、児童の立場から単元を構成する。

（2）教材について

学習材や学習対象に関わる児童の姿を想定して、教材がもつ可能性を分析し見出すことが大切である。児童の思いや願いが高まる可能性のある対象を選定し、学習材のよさが引き出されるようにすることが大切であるため、その教材のもつ価値等について分析し、児童のとの関わりを踏まえて記述する。

（3）指導について

生活科においては、一連の学習活動の「まとまり」としての単元の中で、体験活動と表現活動とが繰り返されることで児童の学びの質を高めていく。活動や体験を行うことが前提ではあるが、見方・考え方を生かして、低学年らしい志向や認識や意欲等を確かに育成し、次の活動へつなげる学習活動を重視する必要がある。例えば、以下の①～④の学習過程を基本にして、単元にふさわしい展開をつくることが重要である。①思いや願いをもつ②活動や体験をする③感じる・考える④表現する・行為する（伝え合う・振り返る）

4 単元の評価規準

観点	知識及び技能の基礎	思考力、判断力、表現力等の基礎	主体的に学習に取り組む態度
生活科では、特定の知識や技能を取り出して指導するのではなく、児童が具体的な活動や体験を通す中で、あるいはその前後を含む学習の過程において、文脈に即して学んでいく。このことから、評価は、結果よりも活動や体験そのもの、すなわち結果に至るまでの過程を重視して行われる。学習過程における児童の「知識及び技能の基礎」、「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」を評価し、目標の達成に向けた指導と評価の一体化が行われることが求められている。そのためにも単元の目標を明確にするとともに、評価計画を立て、評価規準を具体的な児童の姿として表しておくことが大切である。			

5 単元の展開（全〇時間）

時数	小単名	主な学習活動	評価規準	評価方法
単元の展開では、内容と育成を目指す資質・能力、児童の興味・関心を基に中核となる学習活動を設定する。活動内容や時間数、学習過程をより具体的に記述するとともに、それぞれの活動における指導のポイントや関連する教科等の学習内容、評価規準等についても示すことが求められる。				

第2学年 生活科学習指導案（例）

- 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

2 単元の目標

身の回りにある材料を利用して動くおもちゃを工夫してつくり、その面白さや見えない力の不思議さに気づき、みんなで協力して遊び方を工夫しながら楽しむことができるようにする。

3 単元設定の理由

(1) 児童の実態

本学級の子どもは様々なことに興味をもち、活動に意欲的に取り組む。1学期に取り組んだ内容(7)夏野菜のお世話では、「水をたくさんあげているのに、大きくならないよ」「虫が集まってきて困るな」などの困りがでてくると図鑑で調べたり、野菜に詳しい先生にインタビューをしたりする姿が見られた。また、内容(3)お店探検では、グループで話し合いをしたり、役割を決めたり一緒にお店に出かけたりして活動をするものの良さや楽しさを感じることができた。10月には学級で昆虫を育てた(内容(7))。この活動では、昆虫好きのAさんが、みんなに昆虫の飼い方を教え、学級全体で昆虫のお世話に取り組むことができた。「Aさんってすごいね」「Aさんに聞いたら虫のことなんでも教えてくれるよ」「Bさんも詳しいよ」「虫のことをもっと教えて」といった声が聞かれ、AさんやBさんが先生になり、わからない子どもたちはAさんやBさんに聞くといった教えあう姿が見られた。

しかし、自分の作品や自分のものになると没頭するあまりに、友だちと教え合いをしたり、友だちの作品のよさを伝えたりする姿はあまり見られない。体験活動に重点を置き、体験から得た気づきや子ども一人ひとりの思いや願いを伝え合ったり、意見交換したりする場の設定や工夫が必要である。

(2) 教材について

身近にある物を利用しておもちゃなどを作り、楽しく遊べるようにおもちゃを改良したり遊び方を工夫したりして繰り返し遊ぶことのできる内容である。

子どもが作りたいと思うおもちゃは多様である。考えを巡らせながら作り直したり、遊び方を考えたりする活動に発展する可能性を秘めている。例えば、ぱっちゃんカエルを作って遊ぶ活動一つとっても、材料の選び方、作り方、遊び方などは子どもによって様々である。その中から、高く跳ばず遊び、遠くへ飛ばず遊び、的に入れる遊びなど、子どもの気づきを生かした新しい遊びが生まれる。そこでは、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことを期待する。

作り方、遊び方を考えていく中で、対象への関わりから子ども同士の関わりが生まれ、相互にやりとりしながら作り方や遊び方を発展させていく姿が期待できる。そのことが、体験と表現を繰り返していくことにつながるとともに、個別の気づきを関連付けられた気づきへ、対象のみならず自分自身への気づきへと質が高まっていくことも期待できる。

これまでの自然に触れる活動や体験、動植物の飼育栽培、地域の様子や人々への興味や関心の向け方、生活上必要な習慣や技能等について把握する。

第1学年においては、幼児期の教育においてどのような活動や体験の経験とうがあるかを、関係機関の協力を得て把握することも大切である。

学習指導要領等を参考に、内容や教材についての分析を行う。

教材がもつ価値はどのようなものか、教師の十分な教材研究により明らかにする。

(3) 指導について

この単元では、自分と友だちのおもちゃを比べたり一緒に遊んだりすることで、自分一人では見付けられなかった仕組みに気づき、自分の思いに沿ったおもちゃに近付けるようするとともに、試行錯誤を繰り返し、自分の思いに沿ったおもちゃができたときの達成感や、友だちと協力し合うことよさや素晴らしさを味わわせたい。その際、児童の実態を踏まえ、気づきの質を高めるため、「試行錯誤や繰り返す活動を設定する」「伝え合い交流する場を工夫する」、「振り返り表現する機会を設ける」、「児童の多様性を生かす」ことに特に留意したい。

小単元1では、教師が作った動くおもちゃ（紙トンボ、ジャンピングおもちゃ、ぶんぶんゴマ、トコトコおもちゃ等）でたくさん遊び、動くおもちゃの面白さに気づき、自分も作りたいという意欲付けを図る。その後、作りたいおもちゃをイメージしながら設計図をかき、それをもとに動くおもちゃを作っていく。自分で作ったおもちゃで遊ぶ中で、「思ったように動かない」「もっと」はやく動かしたい」といった思いが出てくる。活動後は、「もっと」よく動くようにしたいな」という思いを研究日記（振り返り）に書いて共有することにより、小単元2につながる。

小単元2では、子どもたちが自分の思いに沿って活動できるように、「作る→試す・比べる→作り直す」といった試行錯誤や繰り返し活動することを大切にする。また、「今日からみんなは『うごくおもちゃけんきゅうじょ』の研究員だよ」と告げ、意欲付けを行う。研究1では、「もっと」〇〇したい」という活動の見通しを「今日の研究テーマ」として研究日記に書くことから始める。友だちと遊ぶ中で「〇〇さんのおもちゃはまっすぐ動くのに、私のおもちゃは曲がってしまう」「〇〇さんみたいに遠くにとばしたいな」等、比べたり新たな思いが出てきたりすると考えられる。そこで“よく”動くようになった工夫や困りなどを振り返り表現して共有する。

研究会議1を開催し、前時で見付けた工夫や困りを伝え合う。最初に“よく”動くようになったおもちゃを紹介し、「私のおもちゃもみんなに見てもらいたい」といった相談しやすい雰囲気をつくるようにする。その後、“よく”動かないおもちゃの困りをクラス全体で解決していく。両者の違いを比べたり、研究1で見付けた工夫を出し合ったりして、友だちのおもちゃを“よく”動くようにするために話し合う。そこで分かったことや気づきを板書に位置付け、「次はゴムの数を増やしてみよう」「私もテープの付け方を変えてみよう」といった思いや願いを研究2につなげる。

そこで研究2を位置付け、自分が作ったおもちゃが“よく”動くようになるために、自分で遊んだり、友だちと一緒に試したりしながら改良する。「ゴムを太くすると、よくとぶよ」「うさぎみたいな動きをしているよ」など、見えない力の不思議さや面白さに気付くと考えられる。研究2で分かったことや発見したことを研究日記に書き、交流する。

研究会議2では、今までの研究で分かったことを発表したり、おもちゃを紹介し合ったりする。全体で共有することで、自分では見付けられなかったことも、友だちと一緒にすると見付けることができることに気付く。そうすることによって、自分の研究の成果や友だちの研究のよさを深く実感できると考える。

小単元3では、改良したおもちゃを使った遊びやルールを工夫して、友だちと楽しく遊ぶ。自分が作ったおもちゃに加え、違う種類のおも

内容(6)については解説P41~を参照。
学習指導の進め方については解説P94~を参照。

具体的な活動や体験を通じて気付いたことを基に考え、気づきを確かなものとしたり、新たな気づきを得たりするために、活動や体験を通して気付いたことなどについて多様に表現し考えたり、「見付ける」「比べる」「たとえる」「試す」「見通す」「工夫する」などの多様な学習活動を行ったりする活動を重視する。

【学習指導のポイント】

- 1 試行錯誤や繰り返す活動を設定する。
- 2 伝え合い交流する場を工夫する。
- 3 振り返り表現する機会を設ける。
- 4 児童の多様性を生かし、学びをより豊かにする。

(解説P94~)

思いや願いを実現する体験活動を充実させるだけでなく、表現活動を工夫し、体験活動と表現活動とか豊かに行き来する相互作用を重視する。気づきの質を高めることを意識することが大切である。

やでも十分遊ぶようにする中で生じた「いろいろなおもちゃでもっと遊んでみたな」「みんなで楽しく遊びたいな」「みんなのおもちゃで遊びたいな」等という気持ちから、おもちゃ広場への意欲につなげる。みんなが楽しめるような広場にするにはどうすればよいか話し合ったり、アドバイスをしたりしながら計画的に準備を進める。おもちゃ広場を開いた後は感想を交流し合う。自分たちが研究し続けたおもちゃを使って楽しく遊ぶ友だちを見たり、友だちが研究した楽しいおもちゃで遊んだりすることを通して、自分たちの学びのよさを実感したり、達成感がさらに高まったりすることを期待している。

4 単元の評価規準

評価規準	知識及び技能の基礎	思考力, 判断力, 表現力等の基礎	主体的に学習に取り組む態度
単元	身の回りにある材料を利用して、おもちゃを工夫してつくり, 比べたり, 試したり, 繰り返したりしながら, その面白さや目に見えない不思議さに気付くことができる。	どのようにすれば, おもちゃがもっとよく動くか(面白く・遠くまで・長く飛ぶなど)について, 試行錯誤し, 改善点を考えることができる。	友だちと協力しておもちゃを作ったり, 遊び方を工夫したりして, みんなで楽しく遊ぼうとしている。
小単元1	① 身近にあるものを利用して, 動くおもちゃを作って遊べることに気付いている。		① 自分の関心のあるおもちゃを見つけて, 楽しく遊ぼうとしている。 ② 動くおもちゃ作りに関心を持ち, 自分でおもちゃを作ろうとしている。
小単元2	③ おもちゃの動きの面白さや不思議さを知り, 友だちと関わっておもちゃを作ったり, 遊びを創りだしたりすることの楽しさ, 友達のよさや自分との違いに気付いている。	① 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作っている。 ② 友だちと相談したり, 遊びを工夫したりしながらおもちゃを作っている。	③ “よく” 動くおもちゃへのおもいや願いをもち, 改良を繰り返して, 自分でおもちゃを作ろうとしている。
小単元3		③ おもちゃ広場の約束やルールなどを考え, 遊びを創り出している。	④ おもちゃ広場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。

5 単元の展開（全18時間）

小単元名 (時数)	主な学習活動	評価 規準	評価方法
<p>1 動くおもちゃを作 って遊んで みよう。 (6時間)</p>	<p>[小単元1の目標] 「こんなおもちゃを作りたい」という願いをふくらませ、 工夫しながらおもちゃ作りに取り組んでいる。</p> <p>○教師が用意した動くおもちゃで遊んでみる。遊んだおも ちゃの中から、自分が作ってみたいおもちゃを選ぶ。 遊んだ感想や、作りたいおもちゃについて書く (2時間)</p> <p>○作りたいおもちゃの設計図を作る。(1時間)</p> <p>○設計図をもとにおもちゃを作る。(3時間)</p> <p>作ったおもちゃで遊んでみる。最後に「もっと」○○した い」という願いをもてるようにする。</p> <p>※国語科において、作る時のことや遊んだ時の感想をワーク シート(研究日記)に書いておもちゃファイルに綴じる。</p>	<p>態①</p> <p>態②</p> <p>知①</p>	<p>・発言 ・行動観察 ・研究ファイル (設計図・研究日記)</p>
<p>2 もっと 動くように 工夫しよう (6時間)</p>	<p>[小単元2の目標] “よく”動くおもちゃを作るために、友だちのおもちゃと 比べたり、アドバイスをしあったりして、自分の思いに 沿ったおもちゃを作ろうとしている。</p> <p>○(研究1)自分が作った動くおもちゃで遊んだり、友だち と一緒に試したりしながら、“よく”動くようにするために、 自分の動くおもちゃを改良していく活動をしていく。(2時 間) ※国語科において、発見、工夫、困り等を研究日記に書く。</p> <p>○(研究会議1)自分のおもちゃの工夫や困りを出し合い、 よく動くおもちゃと比べたり、アドバイスをしあったりし て、自分なりの改良の見通しをもつ。(本時 (1時間)</p> <p>○(研究2)おもちゃを改良しルールを作って遊んだり、さ らに“よく”動くように改良したりする。(2時間) ※国語科において、発見、工夫、コツ、がんばり等を研究 日記に書く。</p> <p>○(研究会議2)自分が作ったおもちゃの不思議や発見、面 白さや楽しさなどを出し合い友だちと交流し合う。(1時間) ※国語科において、これまでの研究を振り返り研究日記を 書く。</p>	<p>態③</p> <p>思①</p> <p>思②</p> <p>知②</p>	<p>・発言 ・行動観察 ・研究ファイル (設計図・研究日記)</p>
<p>3 作った おもちゃを 紹介した り、一緒 に遊ん だりし よう。 (6時間)</p>	<p>[小単元3の目標] 作ったおもちゃを紹介したり一緒に遊んだりして楽しく 交流をし、お互いのがんばりを認め合っている。</p> <p>○おもちゃを使った遊びやルールを工夫して、友だちと楽し く遊ぶ活動を行う。(1時間)</p>	<p>態④</p>	<p>・発言 ・行動観察 ・研究ファイル (設計図・研究日記)</p>

	<p>○グループごとに、ルールを決め必要なものを考え、おもちゃ広場の準備をする。(2時間)</p> <p>○おもちゃ広場で遊ぶ。(2時間)</p> <p>○「動くおもちゃ研究所」の学習を振り返って、思ったことや考えたことを交流し合う。(1時間)</p>	<p>思③</p> <p>知②</p>	
--	--	---------------------	--

6 本時案 (9/17)

- (1) 活動名 動くおもちゃの研究で、見つけたくふうや困ったことを出し合おう。
 (2) ねらい それぞれのおもちゃの工夫や困りを出し合ったり、実際に改良したりする活動を通して、自分なりの改良の見通しをもつことができる。
 (3) 展開

学習活動	時	指導・支援	評価規準
<p>1 前時までの学習を振り返り、本時の課題を確認する。</p>	<p>5</p>	<p>○前時までに、“よく”動くおもちゃにするために、「うごくおもちゃけんきゅうじょ」の研究員になって活動したことを確認し、本時の課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>動くおもちゃの研究で、見つけた工夫や困ったことを出し合おう。</p> </div> <p>・前時では、研究で分かった“よく”動くための工夫や、困りを付箋に書いて設計図に貼り付けている。 (ピンクの付箋→発見, 工夫, おすすめポイント 青の付箋→困ったこと)</p>	
<p>2 自分の研究の発見, 工夫, 困りを伝え合う。</p>	<p>35</p>	<p>○おもちゃの研究で見つけたこと, 思ったこと, うまくいかないところなどを全体で交流していく。</p> <p>・まず, “よく”動くようになったおもちゃを, 全体で見合う場を設定し, 工夫やおすすめポイントを紹介しあう。 ・“よく”動くおもちゃとそうでないおもちゃ, 同じ種類の動きがちがうおもちゃを比べながら, 違いや仕組み, 動きの不思議さに気付いていけるようにする。 ・“よく”動かないおもちゃの困りを共有し, クラス全体で解決に向けて意見を出し合い, 実際に改良していく。</p> <p>・出てきた工夫点を板書に位置付ける。 ・友だちが作ったおもちゃの工夫を聞き, そのよさをみんなで共有し認め合えるようにする。</p>	<p>思①</p>
<p>3 次時にやりたいことを付箋紙に書き (振り返り), 設計図に貼り付ける。</p>	<p>5</p>	<p>○友だちの発表を聞いたり板書を見たりして, 自分なりの改良点を見つけてピンクの付箋紙に書き, 設計図に貼り付け, 改良後どうしていきたいのか確かめ, 振り返りをする。</p>	