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

学習指導要領に示された「２　内容」の記述を確認し、具体的な学習対象や活動に即して単元の目標を作成する。

　身の回りにある材料を利用して動くおもちゃを作ったり、遊んだりする活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ，その面白さや見えない力の不思議さに気付くとともに，みんなで協力して遊びを楽しもうとするようにする。

３　単元設定の理由

　（１）児童の実態

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等があるかを，関係機関の協力を得て把握することも大切である。

　　　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ことの

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，体験から得た気付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

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。

　　　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，ぱっちんカエルを作って遊ぶ活動一つとってみても，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，

高く跳ばす遊び，遠くへ飛ばす遊び，的に入れる遊びなど，子どもの気付

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が期待できる。

　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，個別の気付きを関連付けられた気付きへ，対象のみならず自

分自身への気付きへと質が高まっていくことも期待できる。

　（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

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。

ることで，自分一人では見付けられなかった仕組みに気付き，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

合うことの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，気付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付き，自分も作りたいという意欲付けを図る。そ

具体的な活動や体験を通じて気付いたことを基に考え，気付きを確かなものとしたり，新たな気付きを得たりするようにするため，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。

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につなげる。

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

【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～）

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

たことや気付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

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。気付きの質を高めることを意識することが大切である。

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，違う種類のおもちゃ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（小単元における評価規準）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | | 身の回りにある材料を利用して動くおもちゃを作ったり、遊んだりする活動を通して、その面白さや見えない力の不思議さに気付いている。 | 身の回りにある材料を利用して動くおもちゃを作ったり、遊んだりする活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくっている。 | 身の回りにある材料を利用して動くおもちゃを作ったり、遊んだりする活動を通して、みんなで協力して遊びを楽しもうとしている。 |
| 小単元における評価規準 | 1 | 1. 身近にある材料を利用して，動くおもちゃを作って遊べることに気付いている。 | 1. 楽しみたい遊びを思い描きながら、おもちゃ作りや遊びに使う物を選んでいる。 | 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。   1. 動くおもちゃ作りに関心を持ち，粘り強くおもちゃを作ろうとしている。 |
| 2 | 1. 遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。   ② | 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。   1. 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，友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりして，おもちゃを作ろうとしている。 |
| ３ | みんなで楽しく遊ぶ際，道具や用具の準備や片付け，掃除，整理整頓をしている。  ③ | 1. おもちゃ広場の約束やルールを工夫しながら遊んでいる。 | 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 |

５　指導と評価の計画（全１８時間）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小単元名  （時数） | 主な学習活動 | 評価  規準 | 評価方法 |
| 1　動くおもちゃを作って遊んでみよう。  （６時間） | [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むようにする。  〇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）  〇作りたいおもちゃの設計図を作る。（1時間）  〇設計図をもとにおもちゃを作る。（3時間）  作ったおもちゃで遊んでみる。最後に「“もっと”〇〇したい」という願いをもてるようにする。  ※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。 | 態①  思①  態②  知① | ・発言分析  ・行動観察  ・研究ファイル  （設計図・研究日記） |
| 2　もっと動くように工夫しよう  （６時間） | [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，アドバイスをし合ったりして，自分の思いに沿ったおもちゃを作ることができるようにする。  〇**（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。  〇**（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）  〇**（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。  〇**（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。 | 態③  思②  思③  知② | ・発言分析  ・行動観察  ・研究ファイル  （設計図・研究日記 |
| 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） | [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し，お互いのがんばりを認め合い楽しく遊ぶようにする。  〇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）  〇グループごとに，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）  〇おもちゃ広場で遊ぶ。（2時間）  〇「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） | 態④  思④  知③ | ・発言分析  ・行動観察  ・研究ファイル  （設計図・研究日記 |

６　本時の展開（９/１７）

1. 題目　　よく動くおもちゃにするための工夫
2. 本時のねらい　それぞれのおもちゃの工夫や困りを出し合い，比べたり、試したりする活動を

通して，自分なりの改良の見通しをもつことができるようにする。

1. 展開（45分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学習活動 | 時 | 指導・支援 | 評価規準 |
| 1  前時までの学習を振り  返り，本時の課題を確  認する。  2  自分の研究の発見，工  夫，困りを伝え合う。  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。 | 5  35  5 | 〇前時までに，“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。  動くおもちゃの研究で，見付けた工夫や困ったことを出し合おう。  ・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）  〇おもちゃの研究で見付けたこと，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。  ・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合う。  ・“よく”動くおもちゃとそうでないおもちゃ，同じ種類の動き方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。  ・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。  〇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付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。 | 思②  発言分析 |

○設定した評価規準における具体的な児童の姿を想定することがポイントとなる。例えば，

・おもちゃを改良する方法について、友だちのおもちゃと比べたり、動きの原因や仕組みを見付けたりしながら、アイデアシートに書き込んでいる　など