

# 生活科学習指導案

令和元年11月 日 ( ) 第5校時 ( ) 体育館

小学校 2年 組 指導者

## 授業の視点

「あそびランド」に向けて、お店で試しの遊びを行う活動において、「すてきだねカード」(付箋)を用いてよいところやアドバイスを伝え合うことによって、互いの「おもちゃ」と「遊び方」のよさや改善点に気付くことができるであろう。

## 1 単 元 うごく うごく わたしのおもちゃ (あそびかたを くふうしよう)

### 2 単元設定の理由

#### (1) 教材観

本単元は、学習指導要領生活科の内容(6)「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付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を受けて設定したものである。

児童は1年生の時に、「つくろう あそぼう」の単元であさがおのつるや、木の実、葉っぱなどの身近な自然を使って、リースやペンダントを作った。「ふゆを たのしもう」では、風の力を使ったおもちゃとして、凧揚げを経験した。「じぶんで できるよ」では、昔から伝わる遊びを楽しみ、友達と遊び方を教え合う活動をしてきている。また、2年生から「あそびランド」に招待され、作ったおもちゃと一緒に遊ばせてもらう体験もしている。

本単元では、はじめに教師の作った見本のおもちゃで遊ぶ時間を設け、転がる、跳ぶ、進む等の動きに視点を当て、おもちゃの動く仕組みの面白さや不思議さに気付けるようにする。牛乳パックやトイレットペーパーの芯などの廃材、おもり、ゴム、磁石等、子どもたちの身近にある素材を使って、うごくおもちゃを作る活動を設定し、遊びを作り出す楽しさに気付けるようにしていく。さらに自分の作ったおもちゃを使って「あそびランド」を開き、お客さんを招待する活動につなげていく。学習を通して、来てくれたお客さんを楽しませるためのルールや遊び方の工夫に気付き、おもちゃづくりの楽しさや友達と協力することのよさを感じ、児童同士の豊かな関わり合いが生まれると考え、本単元を設定した。

#### (2) 児童の実態

<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>

### 3 目標

自分たちが作ったおもちゃを使ってみんなで遊び、その楽しさに気付くとともに、お客さんに楽しんでもらうために、友達との意見交流を通して、おもちゃや遊び方をより工夫しようとするすることができる。

### 4 評価規準 (おおむね満足できる状況)

生活への関心・意欲・態度	自分たちが作ったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに関心を持ち、お客さんが楽しめる遊び方を工夫して、楽しもうとしている。
活動や体験についての思考・表現	お客さんが楽しめるように工夫して、うごくおもちゃを作るとともに、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、それを素直に表現している。
身近な環境や自分についての気付き	おもちゃを改良したり遊び方を工夫したりするとみんなと楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。

5 指導と評価の計画（全16時間）

過程	時	学習活動	学習活動への支援	評価項目（評価方法）
であう (うごくおもちゃをつくらう)	1	○教師の作った見本のおもちゃで遊び、作りたいおもちゃを考える。 ○本単元の見通しをもつ。	・見本のおもちゃは、おもりやゴム、磁石、空気などの多様な動力で動くおもちゃを用意し、自由に遊んでよいこととする。 ・保護者に事前に連絡し、廃材を集めておいてもらい、作りたいおもちゃが選べるようにしておく。 ・1年生を招待して、「あそびランド」をすることへの見通しをもたせる。	【関心・意欲・態度】 うごくおもちゃに関心をもち、身近な材料を使って、自分もおもちゃを作ってみようとしている。(観察)
	2・3	○見本のおもちゃや教科書を見て、自分のおもちゃを作る。	・集めた材料は、友達と交換したり分け合ったりして使えるようにする。 ・キリや段ボールカッターを用意しておき、使う際には使い方を説明し、目の届くところで使うようにさせる。	【思考・表現】 自分が作るおもちゃを決め、動く仕組みを考えながら、必要な道具や材料を用意し、工夫しておもちゃを作っている。(作品・観察)
	4	○クラスの友達とうごくおもちゃで遊び、もっと良くするためのアドバイスを伝え合う。	・付箋を使い、「すてきなところ」と「もっとよくするためのアドバイス」を伝え合う。 ・付箋に書いてあるアドバイスを基に、次時に何を工夫したらよいかを考えさせる。	【気付き】 友達のおもちゃには、自分と違うよさがあることに気付き、教え合っている。 (行動・会話)
(もつとくふうしよう)	5	○もらったアドバイスを基に、おもちゃの改良をする。	・うまく改良できない児童には、友達のおもちゃを見たり、友達の工夫を参考にしたりするように促す。	【気付き】 条件を変えるとおもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中のきまりやその不思議さに気付くことができる。 (会話、ふり返りカード)
	6	○改良したおもちゃで遊ぶ。	・ゴムの数を増やしたり、おもりの位置を調節したりするなどの工夫をしている児童には、その気付きを自覚できるような声かけをする。	
はたらきかける (あそび方をくふうしよう)	7	○うごくおもちゃを使って、お客さんを招待して遊ぶあそびランドの計画を立てる。	・同じようなおもちゃを作りたい児童同士でグループを組み、お店にお客さんを招待し、喜んでくれるためのおもちゃの工夫や遊びのルールなどを考える時間を設ける。	【思考・表現】 みんなで楽しく遊べるように、必要な道具や遊びのルールを考え、それを言葉や設計図を使って伝えている。 (発言・会話)
	8・9・10・11	○あそびランドのお店の準備をする。	・今年の体験を想起させ、お客さんが楽しく遊べることを意識できるようにする。 ・集めた材料を廊下に種類ごとに集めておき、必要な物は自分達で選んで使ってよいことを伝える。 ・おもちゃの機能を高めるために、繰り返し試したり、比べたりして、試行錯誤しながら取り組むための、十分な時間を確保する。 ・遊び方がすぐ分かるような看板やポスターも作るよう促す。	【関心・意欲・態度】 友達との話合いの中で、自分たちが作ったおもちゃを使って、楽しく遊ぶアイデアを発言している。 (発言)

12 本 時	○お店のスタッフとお客さんに分かれて遊び、感想やアドバイスをもらう。  ○アドバイスを基に、お店を良くするための話し合いを行う。	・各グループの児童を2つに分け、遊びを運営する係と遊びに行く係を交代で行うようにする。 ・遊んだ後に、すてきなところをピンクの付箋、もっとよくなるためのアドバイスをブルーの付箋に書き、各お店の「すてきだねけいじばん」に貼るよう促す。 ・「なるほど」と思ったアドバイスの付箋に丸シールを貼り、1番多くシールが貼られたアドバイスを全体の前で発表する時間を設け、次時の活動につなげていく。	【気付き】 おもちゃを改良したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると、友だちと楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。 (会話・発言)
13 ・ 14	○おもちゃを改良したり、さらに楽しくするためのルールを考えたりする。	・前時のアドバイスを基に、さらにお店をよくするためにどうしたらよいかを視点に活動を行うよう促す。	【関心・意欲・態度】 自分たちが作ったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに関心を持ち、道具などの準備や後片付け、整理整頓などをしようとしている。(行動)
15	○1年生を招待して、あそびランドを行う。	・1年生に楽しんでもらう活動であることをもう一度確認する。 ・説明係、おもちゃを動かす係等のお店に係は順番で行うことを確認する。	【思考・表現】 看板やポスターを使いながら、自分のグループに遊びに来た児童に、遊びのルールを説明している。 (行動・会話)
ふり か え る	○みんなに遊んでもらったり、友達に教えてもらったりしたことなどを振り返り、カードにまとめる。	・遊びに来た児童からの感想を基に、みんなが喜んでくれたという成就感をもてるようにする。 ・おもちゃや、その遊びのルールを工夫したことで、遊びに来た友達が楽しんでくれたことを称賛し、工夫することの価値に気付けるようにする。	【気づき】 みんなで遊んだときの楽しさを、友達に話したり、ふり返りカードに書いたりしている。 (会話・記録)

## 6 指導方針

### ○気付きの質を高めるために

- ・導入の場面では、教師の作ったおもちゃで自由に遊ぶ時間を設定することで、学習への意欲を高め、今後の方向性を示せるようにしておく。
- ・見本のおもちゃは、廊下の「どきどき わくわくコーナー」に置き、自分のおもちゃを作る際に、参考に見たり動かしたりできるようにする。
- ・自分のおもちゃを試したり、繰り返したりできるように、「どきどき わくわくコーナー」に材料を集めておき、自分で探して使えるようにしておく。
- ・児童が、自分の思いを生かしておもちゃが作れるよう、キリやダンボールカッターなどの道具や、パワーアップさせるために必要だと予想される材料を予め用意しておき、技能面でも支援を行う。
- ・おもちゃの仕組みや遊び方に着目して、やりたいお店ごとに5人程度のグループを編成する。
- ・子どもたちの気付きや考えを表現したり、伝えたりするために付箋を使う活動を取り入れる。
- ・毎時間の最後に、ふり返りカードに「よくできたこと」「次の時間にかんがりたいこと」を書く活動を取り入れ、次時の見通しをもち、あそびランドに向けて、計画的に進めていけるようにする。
- ・グループでリーダーを決め、みんなの意見を取り入れながらお店づくりを進めていけるよう話し、全員で仲良く関わりながら、あそびランドの成功に向かっていけるようにする。
- ・グループから出た意見を集約したものは、クラスに掲示し次時への意欲につなげられるようにする。

- ・児童のつぶやきや行動、思いを積極的に捉え、共感したり、称賛したり、全体で共有したりすることにより、児童の思いに寄り添っていく。
- ・こだわりが強く、グループのみんなと一緒に作業を進めていくことが難しい児童には、できそうな作業内容を本人と確認する。本人の希望によっては、個別の支援を行いながら、グループとは別の場所で作業をするなど、無理のないように配慮する。

○校内研修との関わり

目指す児童像（低学年）・・・「相手の考えやよさに気付くことができる。」  
 「相手の意見（アドバイス）から、自分の考えのよさに気付くことができる」

- ・自分の思ったことや考えたこと、気付いたことを表現し、それを伝え合う場面を設定する。
- ・友だちの意見を聞く際には、相手の考えたことに共感できるような声かけをし、お互いに認め合えるような雰囲気づくりに努める。

○「はばたく群馬の指導プラン」との関連

- ・グループでの交流活動や演示での発表など、多様な表現の場を意図的に設定することで、児童一人一人が気付いたことや考えたことを自分なりに表現できるようにする。
- ・気付きの質を高めるために、児童個々の発見や考えを共感的に受け止め、問いかけたり尋ね返したりする言葉がけをしていくことで、一人一人に生まれた個別の気付きが関連付けられた気付きになるようにする。
- ・活動や気付き、考えについて振り返る時間を毎時間設定し、自身の学びや成長を自覚できるようにする。

7 本時の学習（12／16）

(1) ねらい

付箋を用いた伝え合いにより、互いの「おもちゃ」と「遊び方」のよさや改善点について気付くことができる。

- (2) 準備 教師：すてきだね掲示板5つ、画板5つ、付箋ピンク、ブルー、丸シール、CD、タイマー、すてきだね掲示板の見本、すてきだね！カードの見本、ホワイトボード、筆記用具  
 児童：あそびランドのお店とおもちゃ、ふりかえりカード、探検バッグ、筆記用具

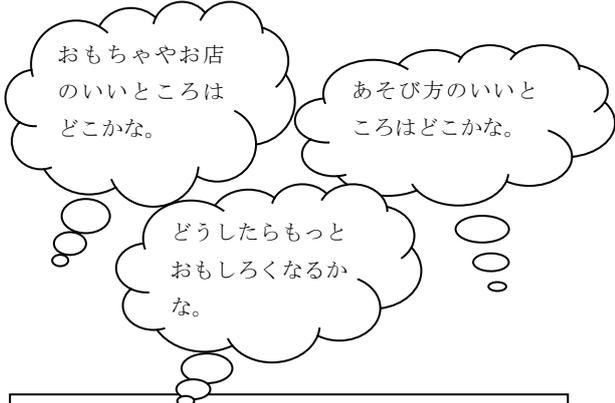
(3) 展開

学習活動	支援及び留意点	時間	観点評価項目 (方法)
1 本時のめあてを確認する。	・前時までの学習を想起し、本時は他グループの友達のお店で遊んで、来てくれた人が楽しく遊べるような「おもちゃ」や「遊び方」になっているかを試したり伝え合ったりする活動であることを伝え、意欲をもって取り組めるようにする。	5分	
めあて みんなであそんで、もっと楽しめるお店にするアイデアを出し合おう。	・遊んだ後、それぞれのグループのすてきなところやもっとよくなるためのアドバイスを伝え合うことを意識できるように、「すてきだねけいじばん」の拡大図を用意する。付箋に書く際に見る視点と具体例（「〇〇がすてきだね。」「〇〇がおもしろいね。」「〇〇したらどうかな。」「〇〇するのいいと思うよ。」）を示す。 ・活動の流れを確認し、それぞれのお店の場所に移動する。		

<p>2 お店のスタッフとお客さんに分かれて遊び合い、気付いたよさやアドバイスを「すてきだね！カード」や言葉で伝え合う。</p> <p>予想される児童の反応</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・たくさんの種類の魚がいてすてきだね。</li> <li>・宇宙人を倒す、というアイデアが面白いね。</li> <li>・箱の中身が何だか分からないのがドキドキしてよかったよ。</li> <li>・的に当てるのが難しいから、もっと近くからにしたらいいよ。</li> <li>・1回だとすぐ終わっちゃうから、一人2回にしたらどうかな。</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お客さんの視点での気付きが生まれるよう、遊びの時間や回数は本番と同様のルールで遊ぶようにする。</li> <li>・遊びの時間と付箋を書く時間のメリハリがつくように、遊びの時間には音楽を流し、付箋を書く時間には止める。</li> <li>・気付きをスムーズに共有できるように、1つのグループで遊んだら、付箋を書き、掲示板に貼るよう促す。</li> <li>・「すてきだね！カード」は2色用意する。ピンク・・・すてきなどころ。ブルー・・・もっとよくするためのアドバイス。</li> <li>・たくさんの気付きを書けている児童には、称賛の言葉をかけ、言葉でも伝えられるような言葉かけをする。</li> <li>・なかなか気付けない児童には、一緒に試し遊びをし、児童のつぶやきから、その子どもの思いに共感したり、付箋に書くことのヒントを与えるような言葉かけをしていく。</li> </ul>	20分	<p><b>気付き</b></p> <p>互いの「おもちゃ」と「遊び方」のよさや楽しさ、改善点に気付いている。(発言・すてきだね掲示板)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A：試し遊びをする活動を通して、友達のお店の「おもちゃ」と「遊び方」のよさや楽しさ、改善点に気付き、自分の「おもちゃ」と「遊び方」に生かそうとしている。</p> <p>B：試し遊びをする活動を通して、お互いの「おもちゃ」と「遊び方」のよさや楽しさ、改善点に気付いている。</p> <p>C：気付いていない。</p> </div>
<p>3 友達から伝えてもらったことを基に、お店や遊び方のルールを見直す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで「すてきだねいじばん」の付箋を読み合い、どんな意見をもらえたのか確認する。</li> <li>・「なるほど」と思ったアドバイスの付箋に丸シールを貼り、もっと工夫した方がよい点に気付けるようにする。より納得できた意見を選べるよう、貼れるシールの数は決めておく。</li> <li>・シールを参考に今後実践したいアドバイスはどれかをグループで話し合い、決定できるようにする。</li> <li>・お客さんが楽しく遊べるようなお店になるような工夫やよさに気付けた児童を見取り、称賛し価値付けていく。</li> </ul>	10分	
<p>4 全体で共有する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとに、実践したいアドバイスを発表するよう促す。</li> <li>・全体に広げたい意見は意図的に取り上げ、他の気付きにつなげていく。</li> </ul>	5分	
<p>5 本時の活動を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあてに戻り、今日の活動や友だちから伝えてもらったことから、今日の学習でよくできたことと、次がんばりたいことを振り返りカードに書くよう声かけをする。</li> <li>・自分や友だちのがんばりやよさに気付けるようにするとともに、次時のめあて「友だちからもらったアドバイスを生かして、お店をパワーアップしよう。」が児童側から生まれるようにする。</li> <li>・次時は、今日気付いたことを取り入れ、お客さんに楽しんでもらえるようにおもちゃやお店をパワーアップしたり遊び方を工夫したりすることを伝える。</li> </ul>	5分	

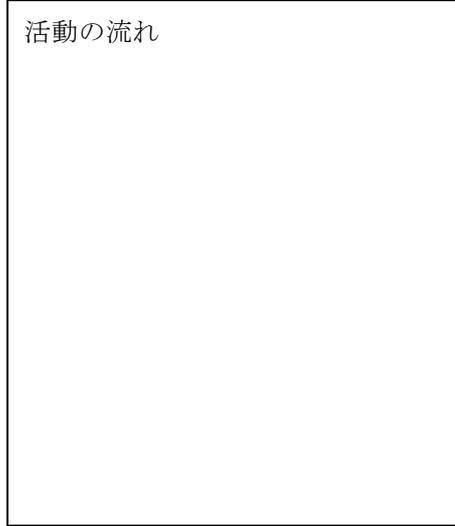
8 板書計画

めあて みんなであそんで、もっとたのしめるお店にするアイデアを出し合おう。



すてきだね！けいじばん

ピンク	ブルー
ピンク	ブルー



まとめ  
次の時間には、もらったアドバイスをいかして、お店をパワーアップしよう。