

第2学年 生活科学習指導案

児童数 57名
指導者 練合 桂子
河合 郁音

1 単元名 うごくうごく 楽しいおもちゃ 内容(6)

2 単元について

子供たちは、2年生の生活科の学習で、自分の野菜を育てる、町探検に行く、生き物の世話をするなど、実際に体験しながら学びを積み重ねている。その際、本やタブレットで調べたり、探検先の人や家族に尋ねたり、友達と情報交換したりしながら、自分事として学習を進めてきているが、一人で学習を進めるところまでは至っていない。また、本単元で扱うおもちゃづくりについては、1年生の生活科で、秋のものを使ってどんぐりごまやまつぼっくりの的当て等、自分がつくりたいものをつくり、友達と交流して楽しんだという経験をしている。

本単元では、一人一人の子供が、その1年生の経験を基に動くおもちゃをつくり、よりよく動くように試行錯誤することを通して面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して楽しむことができるようにすることがねらいである。おもちゃをつくること自体がとても興味をもてる楽しい活動であるが、さらに今回は、ゴム、空気や風、おもり、磁石等の多様な動力源の性質に触れてその不思議さに気づき、よりよく動くようにしたいという願いをもって何度も試したり、友達と情報交換したりしながら、粘り強く取り組む態度を養っていく。そして、できなかったことができた喜びや、友達とよりよい遊びを創り出す楽しさを感じられるようにしたい。

そのために、導入では、多様な動力源で動くおもちゃに触れる機会やおもちゃについて調べる時間を確保することで、つくりたいという意欲を高めたい。また、単元の終末にはみんなで楽しく遊ぶことをゴールに設定するなどして、単元計画を工夫する。そして、「もっと高く」「もっと速く」「もっと長く」「もっと遠くまで」などの願いをもって主体的に問題解決できるように動力源ごとのコーナーをつくったり、広い活動場所を用意したりするなど学習環境を整える。さらに、一人一人の製作活動を基本とし、製作時間をできるだけ確保しながら、友達の取組に関心をもてるような評価方法を取り入れて、一人一人が考えを深めていけるようにしたい。

3 単元の目標

- 身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃや遊びをつくる面白さや、自然の不思議さに気付くことができる。 <知識及び技能>
- 身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫しておもちゃや遊びをつくることのできる。 <思考力、判断力、表現力等>
- 身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出すとしている。 <学びに向かう力、人間性等>

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付いている。	身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃをよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫しておもちゃや遊びをつくっている。	身近にあるものを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。

5 研究主題との関連

研究主題

主体的・対話的な学習を通して考えを深める子供の育成
— 「一人学びを支援する」授業実践を通して —

視点1 主体的な学習にするための工夫

単元構想を工夫することにより、既習経験との差異点や共通点を見いだしながら主体的に学ぶことができる。

(1) 見通しをもって取り組むことができる単元計画

子供たちが見通しをもって取り組めるように、始めに単元の学習計画を提示する。その際、1年生の秋の物を使ったおもちゃづくりを想起させ、今回レベルアップさせることとして、「うごく」おもちゃにすることを伝え、製作への期待感を高めたい。次に、自分のつくりたいおもちゃを決める段階では、多様な動力源で動く数種類のおもちゃを提示しておもちゃに触れる機会を設けたり、本やタブレットで調べる時間を確保したりすることで、どの子供も見通しをもって、つくりたいおもちゃを自分で決められるようにする。

つくる段階では、始めは、多様な動力源を用いて何種類でもつくってよいこととし、つくる面白さや自然の不思議さを体感できるようにする。次の改良する段階では、つくった中から一つのおもちゃに決めて、「もっと〇〇したい」という願いをもち、粘り強く追究できるように一人学びを支援する。このように活動を2段階に分けることで、一人一人の子供が自分の追究したいことを明確にして活動に取り組めると考える。

単元の終末には、「おもちゃランドであそぼう」というゴールがあることを伝え、最後まで意欲的に遊びを創り出す活動になるよう支援していきたい。

(2) 主体的に問題解決を図るための環境づくり

本単元では、動力源を用いたおもちゃづくりをするため、つくる段階で難しさを感じたり、どうすればよいか行き詰まったりする子供がいると思われる。そのため、子供の発見や工夫を集めた「はっけんコーナー」を設ける。また、技術的な面では、校務助手の岩崎さんに相談してもよいこととする。

さらに、自分の願いに応じて活動が進められるように、「かいりょうコーナー」を用意する。大きい輪ゴムやビニール、たくさんの牛乳パックや段ボール等、自分では用意しにくい材料を自由に使えるようにすることで、子供たちは、主体的に問題を解決していこうとすると考える。

視点2 対話的な学習にするための工夫

学習の過程や形態を工夫することにより、友達との自由な情報交換を通して自分の考えを深めることができる。

(1) 互いの考えや取組のよさを学ぶための場の設定

子供たちが思い思いの活動ができるように、教室だけではなく、学年フロアや多目的教室の広い場所を使って活動する。さらに、動力源別に活動場所を設定することで、子供たちは共に活動し、自然に集まってグループをつくると思われる。このように、自然発生したグループでは、友達と助け合ったり、必要に応じて情報交換したりする中で、自分の考えを深めるものと考え。

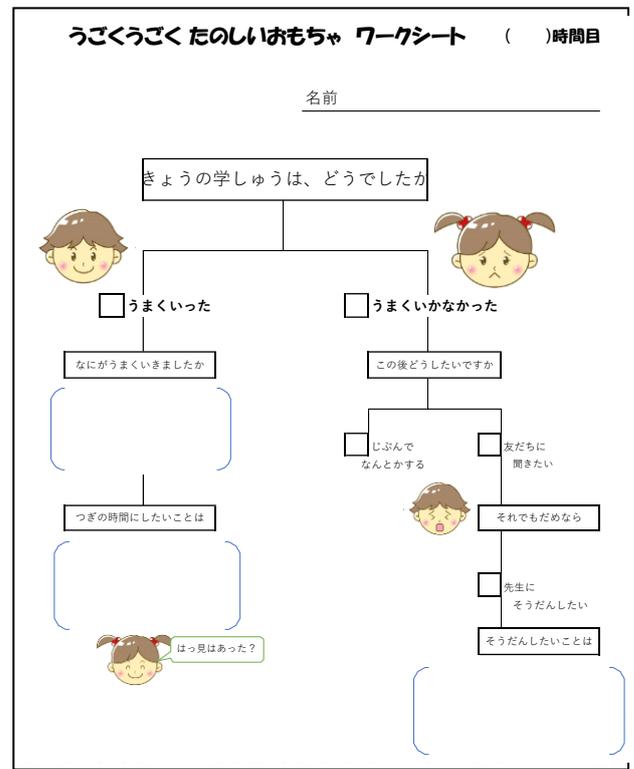
(2) 友達との情報交換をするための2種類の評価

45分間で、できるだけおもちゃをつくったり、試したり、改良したりする時間を確保したい。さらに、友達の取組にも関心がもてるようにしたいと考え、次のような2種類の評価方法を取り入れる。

一つは、思うように活動できたか振り返り、動力源やおもちゃごとの名簿に「うまくいった」、「まあまあ」、「うまくいかなかった」の3色から自分の気持ちに合うシールを貼る方法である。仲間の様子を一望で見られるようにすることで、友達の取組の様子に関心をもったり、子供同士の関わりが生まれたりするものとする。

もう一つは、ワークシートである。フローチャート形式にすることで、教師は、思うように活動している子供の様子を確認するとともに、困っている子供については、どうしたいと思っているのかを把握することができる。友達と関わるよう促したり、相談してみるとよい友達を紹介したりすることで、再び解決に向かって活動していけると考える。

これらの評価方法により、子供たちが、友達と関わりながら考えを深めていけるようにしたい。



6 指導と評価の計画 (全 12 時間)

時	学習活動	評価 規準	評価方法
1 ┆ 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">学習の見通しをもち、つくりたいおもちゃを決める。</div> 〈決める段階〉 ・学習の予定を知り、単元の見通しをもつ。 ・おもちゃに触ったり、調べたりして、楽しみたい遊びを思い描きながら、つくりたいおもちゃを決める。		
3 ┆ 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">うごくおもちゃをつくって遊ぶ。</div> 〈つくる段階〉 ・多様な動力源を用いて、おもちゃをつくる。	知	行動観察・ワークシート分析
6 ┆ 8 本時 (2 / 3 時)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">もっとよくうごくように、おもちゃをつくって遊ぶ。</div> 〈改良する段階〉 ・一つのおもちゃに決める。 ・つくり方や材料によるおもちゃの動きを予想し、もっとよく動くように改良する。 ・おもちゃをもっとよく動かしたいという思いをもち、試行錯誤しながらおもちゃを改良する。	思 態	行動観察・ワークシート分析・聞き取り
9 ┆ 12	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「おもちゃランド」で、みんなで楽しく遊ぶ。</div> ・様々な遊び方を試し、みんなでより楽しく遊べるように遊び方を考えたり、準備したりする。 ・友達がつくったおもちゃで遊び、互いのおもちゃのよさや友達のがんばりを認め合う。	思 態	行動観察 行動観察・ワークシート分析

