

第1学年 生活科学習指導案

児童数 51名
指導者 小西多記子 河合 郁音

1 単元名 つくってあそぼう！うごくおもちゃ 内容（6）

2 単元について

1年生は、生活科の学習に意欲的に取り組んでいる。「がっこうだいすき」の学習では、調べたいことを決め、何度も校内を探検したり教職員に質問したりすることで、学校での生活は様々な人や施設に関わっていることに気付いた。また、「きれいにさいてね」の学習では、きれいなアサガオの花を咲かせようと、地域のアサガオ名人の助言を参考に、間引きや支柱立てのタイミング、水やりの量等を自分で考え、試行錯誤しながら世話を行うことで、きれいな花を咲かせたことに対する喜びや自分の世話の仕方への満足感を感じていた。「なつがやってきた」の学習では、的当てや色水遊び等様々な活動を楽しむ中で、少しずつ友達と関わって遊ぶ楽しさに気付き始めた。また、なかなか自分で遊びを考えることができなかつた子供も、やりたい遊びを考えて遊ぼうとする姿が見られるようになってきた。

本単元では、身近にある物を使っておもちゃづくりに取り組む。この活動に取り組む中で、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、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることで、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、よりよくおもちゃを動くようにしたいと願い、友達のおもちゃと比べたり試行錯誤したりしながら、粘り強く取り組む態度を養いたい。また、つくったおもちゃを使って遊ぶ中で、友達と関わることの楽しさや工夫して遊びを創り出すことのよさを体感できるようにしたい。

第一次では、おもちゃをつくって遊ぶ。導入で、教師の例示したおもちゃで遊ぶなどして、単元の見通しをもてるようにするとともに、材料コーナーを準備したり、動力源ごとの遊び場を設定したりして、子供の一人学びを支える。第二次では、昨年度、同様のおもちゃづくりに取り組んだ3年生を自分たちの遊び場に招待するという新たな目標を提示する。こうすることで、さらに遊びを面白くしようとする意欲を喚起し、多くの人と楽しみたいという気持ちを高めたい。また、3年生には、1年生の活動を評価してもらおう。評価してもらおうことで多くの人と楽しむためにはどのようにすればよいのか、あまりよくない評価をもらった友達を助けるためにはどのようにすればよいかを考えるなど、遊びを創り出すことを通して、互いの関係を豊かにするとともに毎日の生活を充実したものにできるようにしてほしい。

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。 <知識及び技能の基礎>
- ・身近にある物を使って、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、表現力等の基礎>
- ・身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしている。 <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
一次	①自分がおもちゃに加えた工夫と、おもちゃの動きとの間には、一定の関係性があることに気付いている。	①友達のおもちゃと比べたり競争したりしながら、おもちゃの動きを予測し、おもちゃを改良している。	①自分のおもちゃをもっとよく動かしたいという思いをもち、繰り返しおもちゃを改良しようとしている。

二次	②自分がルールや遊び方を工夫したことで、みんなで楽しく遊ぶことができるようになったことに気付いている。	②様々な遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように、遊び方を改良している。	②身近な物を使ってみんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからも友達と一緒に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ていく子供の育成
— 個の学びを引き出す授業実践を通して —

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、グループの友達と協力したり自己の課題を解決したりして主体的に学ぶことができる。

(1) 目標の達成に向けて主体的に取り組むための単元構想の工夫

①単元との出会いの工夫

・教師のつくったおもちゃやたくさんの様々な材料を提示し、つくってみたい、遊びたいという思いを高める。

②ゴールの設定の工夫

- ・第一次では、自分で動くおもちゃをつかって友達と仲よく遊ぶことをゴールに、第二次では3年生と楽しく遊ぶことをゴールに設定する。
- ・3年生を招待し、一緒に遊ぶことは第一次では子供に伝えない。第一次では、おもちゃをつくることと友達と仲よく遊ぶことに集中してほしいからである。
- ・第二次では、第一次での経験を活用し、一緒に遊ぶ対象を広げ、昨年度、同様のおもちゃづくりや遊びに取り組んだ3年生と一緒に遊ぶ。
- ・3年生には、1年生の遊びを評価してもらい、この評価を基に全員で話し合う時間を設定することで、遊び場をパワーアップするという新たなゴールに向かって取り組めるようにする。

(2) 主体的に問題解決を図るための環境づくり

①自己評価の工夫

- ・自分なりに工夫して遊ぶことができるように、おもちゃをつかって遊ぶ時間を十分に確保する。
- ・学習の状況をシールの色（青：楽しかった/うまかった、黄：まあまあだった/、赤：楽しくなかった/うまくなかった）で評価し、互いが見合うことができるように掲示する。そうすることで、友達と一緒に遊びを創る際、友達の自己評価も自分の問題として捉えられるようにする。

②学習の場の工夫

- ・各動力源で動くおもちゃの見本をいつでも触れられるようにしておく。
- ・参考となる動画をタブレットで自由に視聴できるようにしておく。
- ・自分では用意しにくい材料も自由に使えるように材料コーナーに準備しておく。
- ・校務助手に技術的な面でサポートしてもらえるようにする。

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

- ・生活科ルームや学年フロア、教室等、広い場所を活動場所として設定し、おもちゃに応じて場所を選べるようにする。そうすることで、友達のよいところを取り入れたり、相談しながら遊びを創ったりすることができるようにする。

(2) 必要感のある対話を生むための工夫

- ・3年生を招待することを第二次の最初に提示したり3年生に評価してもらったりするなど、子供が予想していない状況をあえて創り出し、子供が必要感をもって話し合うことができるようにする。

6 指導と評価の計画（全21時間）

次	時	学習活動	評価 規準	評価方法
第一次	1 5 6	<p>うごくおもちゃをつかってあそぼう</p> <p>動くおもちゃを自分で作って試す。</p> <p>〈おもちゃをつくる段階〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第一次の予定を知り、学習の見通しをもつ。 ・教師のおもちゃの見本で遊ぶ。 ・本・タブレットで調べ、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。 ・様々な動力源を用いておもちゃづくりに取り組む。 	知① 態①	ワークシート 行動観察・発言
	7 12	<p>グループで遊び方を工夫して遊ぶ。</p> <p>〈あそびをつくる段階〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・昨年度の2年生が遊んでいる写真やビデオをみて、遊びのイメージをもつ。 ・おもちゃを決めて、遊びを創る。 ・同じ遊びを追求する友達同士で集まり、グループをつくる。(個人でも可) ・生活科ルームやフロアでおもちゃごとに分かれて遊び場を決め、おもちゃや遊びの道具を作ったり試したりして活動する。 ・遊び方に応じて、床にテープでコースを作ったり、坂になるようにしたりするなど遊ぶ場所を工夫する。 <p>グループ同士で交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他のグループと交流する。 	思①	ワークシート 行動観察・発言
第二次	13 16	<p>3ねんせいといっしょにあそぼう。</p> <p>遊び場に招待する準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3年生と一緒に楽しみたいと願い、試行錯誤しながらおもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりする。 ・友達と相談して準備する。 	知② 態②	ワークシート 行動観察・発言
		<p>3年生と一緒に遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの遊び場で3年生と一緒に遊ぶ。 ・遊び終えた3年生たちに、一番楽しかった遊び場にシールを貼って評価をしてもらう。 	態②	行動観察・発言
	本時 17 20 (1/4時)	<p>あそびばをパワーアップして3ねんせいともっとたのしくあそぼう。</p> <p>活動を振り返り、全員で話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3年生からの評価を基に話し合い、もっと楽しく遊びたいという意欲を高めて、もう一度遊び場に3年生を招待することに向けて作戦を練る。 ・他の遊び場と相談したり、必要に応じて遊び場同士で合体したりしておもちゃの改良や遊びの工夫をする。 ・3年生の感想やアドバイスを聞き、改良点を探る。 	思②	行動観察・発言
		<p>3年生をもう一度招待し、一緒に遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さらに改良した遊び場で3年生と一緒に遊ぶ。 ・3年生は、楽しかった遊び場<u>全て</u>に評価シールを貼って評価する。 	態②	行動観察・発言
	21	<p>単元の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードを記入する。 		

子供はこの後、3年生を招待する予定があることを知らない。思い切り遊ぶことに専念させる。

単元の最初では、招待する予定ではないので、3年生と遊びたくないと思っている子供に無理強いしない。

3年生に評価してもらうことを知らない。2回目があることも知らない。

3年生からシール1つでは、決めきれないので楽しかったところ全部に貼らせて欲しいとの提案。

