

**平成 26 年度
第 2 学年 2 組
生活科学習指導案**

**「おもちゃ広場であそぼう」(案)
内容(6)自然や物を使った遊び
(8)生活や出来事の交流**



**佐伯市立渡町台小学校
第 2 学年 2 組 葛城優依**

2014/09/26 Fri

- 1 単元名「つくってあそぼう」 内容（6）自然やものを使った遊び
（8）生活や出来事の交流

2 目標

- 身の回りにある材料を使い、友だちと試行錯誤しながら動くおもちゃ作りを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気づき、みんなで遊び方を工夫しながら楽しむことができる。
- 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、身近な人々とかかわることの楽しさに気づき、進んで交流することができる。

3 単元の評価規準

A 生活への 関心・意欲・態度	B 活動や体験についての 思考・表現	C 身近な環境や 自分についての気づき
①身近な自然や物を利用した遊びに関心をもっている。 ②思いや願いを持って、遊びや遊びに使う物をつくらうとしている。 ③身近な自然や物を使って、遊びや遊びに使う物をつくらうとしている。 ④みんなで楽しく遊ぶために、道具や用具の準備、片付け、整理整頓をしようとしている。 ⑤友だちとかかわりながら、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	①身近な自然や物の中から、遊びを考えたり、使ってみたい物を見つけたりしている。 ②比べたり、試したりしながら、よりよいおもちゃになるように工夫してつくる。 ③遊びの約束やルールなどを考え、遊びを創り出している。 ④必要な用具や安全な使い方を考えている。 ⑤遊びを工夫したり、友だちとかかわって遊んだりしたことをふり返り、自分なりの方法で表現している。	①身近な自然や物を利用して遊べることに気づいている。 ②遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出した面白さに気づいている。 ③自然の中のきまり、自然の事象や現象の不思議さに気づいている。 ④約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気づいている。 ⑤友だちとかかわって遊ぶ楽しさ、友だちのよさや自分との違いに気づいている。

4 指導の立場

（1）児童の実態及び学習対象の価値について

①自分と人や社会、自然とのかかわりの視点から

これまでに児童は、「町たんけん」と「野菜の栽培」の学習を行っている。「町たんけん」の学習では、地域に出かけ、工場で働く人の話を聞いたり、インタビューをしたりして工場の様子をペアでまとめ、クラス全体に説明をする学習を行った。質問したいことをインタビューする場面では、多くの児童が積極的に手を挙げ、はきはきとインタビューすることができた。しかし、この単元では、児童が主体的に活動に取り組めなかったように思える。これは、教師が児童の思いに寄り添いながら学習を進めていくことができなかったことが原因だと考える。

また、「野菜の栽培」の学習では、自分が育てたい夏野菜を、種の蒔き方や苗の植え方、水やりの仕方などを本で調べて行ったり、日々の成長を記録カードに書いたり、気付いたことをカードにまとめるなどの学習を行った。野菜が病気にかかってしまった体験から、水やりの大切さを実感し、毎日進んで水やりをするようになった児童や、成長していく野菜の姿を毎日楽しみに見る児童の姿が多く見られた。これらの学習を通して、自分の考えを全体に向けて伝えることができる児童は増えてきたが、自分の考えと友だちの考えを別々のものとして捉えてしまう児童が多く、それぞれの考えをつなげたり、比べたり、似ているところはどこかなどを考えることは十分にできていない。これは、そのような場を設定す

るのが不十分だったことが原因だと考える。

②自分自身に関する視点から

児童が、自分の気づきを全体に向けて伝えることはできてきた。しかし、がんばった自分に気付く、自分自身の心の成長に気付くといった、自分自身への気づきはまだ十分だとは言えない。これは、教師の児童への声かけや適切な評価のあり方が不十分だったことや、また友だちと十分にかかわってお互いのよさを認め合うなどの場が少なかったことが原因ではないかと考える。

③生活科特有の学び方の視点から

これまで児童は、友だちや地域の人と接することや、自然に関する活動の楽しさを味わっている。それらを通して、気付いたことや楽しかったことなどについて、自分自身の気づきを記録することはできるが、比べたり、関連付けたりすることまではできていない。また、自分自身の気づきは、カードに記録するのみであり、多様な表現方法で伝え合う活動はできていない。

本単元では、動くおもちゃづくりや遊ぶ活動を通して、自分から身近にある物にかかわろうとする姿、より楽しく遊ぼうと知恵を出し合う姿、自分の思いや願いを実現し満足感や達成感を得たり自分らしさを表出したりする姿、遊びの面白さや自然の不思議さに気づきみんなで遊びを楽しむ姿が期待できる。また、楽しい遊びの中には友だちとのかかわりがあり、それを通して、約束やルールが大切なこと、それを守って遊ぶと楽しいこと、友だちのよさや自分との違いなどに気付くことができたり、相手の考えを尊重したりする態度を身に付けることができる。このように、友だちとのかかわりを深めたり、広げたりする過程の中で、多様な表現方法で伝え合う活動を取り入れていくことによって、子ども達の気づきを自覚させていきたい。

(2) 指導について

①活動全体を見通した留意点

- 児童の多様性を生かす
- 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
- ふり返り表現する機会を意図的に設ける
- 学習環境の構成を工夫する（空間的、時間的）

②学習過程における指導上の留意点

出会う場面では、動くおもちゃに興味を持たせるため、教師が用意した動くおもちゃを児童に十分遊ばせ、自分たちでもつくってみたいという意欲を持たせたい。そこで、簡単な動くおもちゃをつくり、遊ぶことで、もっと楽しいものはつくれないか考え、自分たちの身近にある物を使った動くおもちゃづくりを進めていきたい。

かかわる場面では、動くおもちゃを改良する面白さや、遊びを工夫する楽しさ、自分自身や友だちのよさに気付くように、身近にある物を準備したり活動を十分に行えるように環境を整えたりしていく。

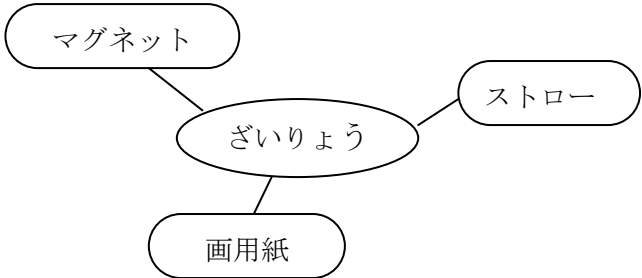
表現する場面では、工夫したところや改善したところなどを友だちと伝え合い、気づきを自覚できるようにする。また単元の終末では、単元全体を振り返り、自分や友だちの工夫したところのよさや気付

きを絵や文章で表現する言語活動を行う。

そして本単元を通して、動くおもちゃがよく動くための工夫に目を向けさせるとともに、自然の事象や現象の不思議さに気付かせる。また、それらに気付くことができた自分や友だちのよさにも目を向けさせ、友だちとかかわることが楽しいと実感できるようにしたい。

5 活動計画と評価計画（全17時間）

過程	主な学習活動と子どもの反応 <思考ツール：思考力>	評価規準及び評価方法
出 会 う	(小単元1…6時間)	
	<div data-bbox="276 562 1433 667" style="border: 3px double black; padding: 5px;"> <p data-bbox="292 577 544 609"><小単元1の目標></p> <p data-bbox="292 622 1118 654">身近にある物を使って、自分でおもちゃをつくって遊ぼうとする。</p> </div> <p data-bbox="276 701 655 732">□動くおもちゃで遊ぼう（1）</p> <ul data-bbox="276 741 858 952" style="list-style-type: none"> ・～で遊んでみよう ・楽しいね ・こうしたらもっと面白いよ ○遊んだり、つくったりした感想を発表しよう ・自分たちでもつukれないかな ・もっと色々な動くおもちゃがありそう <p data-bbox="276 992 879 1023">□どんな動くおもちゃをつくるか決めよう（1）</p> <p data-bbox="276 1032 831 1064">○「動く」にはどんなものがあるか考えよう</p> <p data-bbox="794 1070 1102 1102" style="text-align: right;"><ウェビング：広げる></p> <div data-bbox="316 1108 1002 1391" style="text-align: center;"> <pre> graph TD A(うごく) --- B(ばね) A --- C(手) A --- D(ゴム) A --- E(水) A --- F(空気) A --- G(じしゃく) A --- H(風) </pre> </div> <p data-bbox="276 1429 874 1601" style="list-style-type: none;"> ○どんな動くおもちゃがあるか調べよう (図書室で関連図書を探し、調べる活動を組む) ・磁石を使つて的当てができそう ・カーレースをしたいな ・ひこうきはつukれないかな </p> <p data-bbox="276 1641 963 1673">□どんな動くおもちゃをつくりたいか話し合おう（1）</p> <ul data-bbox="276 1682 635 1995" style="list-style-type: none"> ・ウォータースライダー ・マグネットダーツ ・ビー玉ラリー ・回転ジェットコースター ・パクパクかえるスーイスイ ・紙皿ルーレット ・ヒュードロおぼけ ・ふけば動く車 ・ 	<p data-bbox="1106 701 1449 842">A-① 身近な自然や物を利用した遊ばに關心をもつている。 (観察・発言)</p>

	<p style="text-align: right;">＜座標軸：分類＞</p> <p style="text-align: center;">みんなで遊ぶともっとたのしい</p> <p style="text-align: center;">↑ ウォータースライダー マグネットダーツ</p> <p style="text-align: center;">むずかしい ← ビー玉ラリー → かんたん</p> <p style="text-align: center;">回転ジェットコースター</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">たのしい</p> <p>○動くおもちゃをつくるための材料にはどんなものがあるか考えよう</p> <p style="text-align: right;">＜ウェビング：広げる＞</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">など</p> <p>□おもちゃの設計図を書こう（１）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムで動くおもちゃをつくるよ ・完成したデザインはこんな感じかな ・材料はなにがいるかな <p>□おもちゃをつくろう（２）</p> <p>○設計図をもとに、おもちゃをつくろう</p> <p>○できたおもちゃで遊んでみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・うまく動いた ・ここはもう少し～した方がいいんじゃないかな ・どうすればいいんだろう <p style="text-align: right;">＜カード：分類する＞</p> <p>(カードの例：マグネットダーツ)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">よかったところ (○)</th> <th style="text-align: center;">よくなかったところ (△)</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがまとにくっついた ・楽しい </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがしっかりつくときと、つかないときがある ・点数が見えづらい </td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>○よかったところ、よくなかったところを整理しよう</p>	よかったところ (○)	よくなかったところ (△)		<ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがまとにくっついた ・楽しい 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがしっかりつくときと、つかないときがある ・点数が見えづらい 		<p>B-① 身近な自然や物の中から、遊びを考えたり、使ってみたい物を見つけたりしている。 (発言・観察)</p> <p>C-① 身近な自然や物を利用して遊べることに気づいている。(設計図)</p> <p>A-③ 身近な自然や物を使って、遊びや遊びに使う物をつくろうとしている。 (行動観察・発言)</p> <p>B-④ 必要な用具や安全な使い方を考えている。 (行動観察)</p> <p>B-⑤ 遊びを工夫したり、友だちとかかわって遊んだりしたことをふり返り、自分なりの方法で表現している。 (カード)</p>
よかったところ (○)	よくなかったところ (△)							
<ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがまとにくっついた ・楽しい 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダーツがしっかりつくときと、つかないときがある ・点数が見えづらい 							
	<p>(小単元2…5時間)</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>＜小単元2の目標＞</p> <p>○友だちとの意見交流を行いながらうまく動くようにする工夫を考え、手直しをしようとする。</p> <p>○あそび方やルールを工夫して、友だちと一緒にたのしくあそぼうとする。</p> </div>							

<p>本時</p>	<p>□工夫しながらつくろう（１） <input type="checkbox"/> もっと楽しく遊べるためには、どうすればいいかな</p> <p style="text-align: center;">＜マトリックス：見通しを持つ＞ （マトリックスの例：マグネットダーツ）</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">よくした方がいいところ</th> <th style="width: 33%;">くふう</th> <th style="width: 33%;">けっか</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ダーツがしっかりつくときとつかないときがある</td> <td>マグネットの大きさを大きくする</td> <td>うまくできなかった</td> </tr> <tr> <td>点数が見えづらい</td> <td>まを大きくする</td> <td>うまくできた</td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="checkbox"/> 考えたことをためしてみよう</p> <p><input type="checkbox"/> どのようにしたらおもちゃが上手く動いたか、工夫したところを記録しておこう</p> <p style="text-align: center;">＜カード：分類＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マグネットの大きさを大きくしたり、数をふやしたりしたら、ダーツがしっかりつくようになった ・まを大きくしたり、点数を色で表したりしたら、見やすくなった 	よくした方がいいところ	くふう	けっか	ダーツがしっかりつくときとつかないときがある	マグネットの大きさを大きくする	うまくできなかった	点数が見えづらい	まを大きくする	うまくできた	<p>A-② 思いや願いを持って、遊びや遊びに使う物をつくろうとしている。 （行動観察・発言）</p> <p>B-② 比べたり、試したり、見立てたりして、遊びを工夫している。 （行動観察・発言）</p>
よくした方がいいところ	くふう	けっか									
ダーツがしっかりつくときとつかないときがある	マグネットの大きさを大きくする	うまくできなかった									
点数が見えづらい	まを大きくする	うまくできた									
<p>表現するかわる</p>	<p>□友だちと一緒にあそんでみよう（２） <input type="checkbox"/> 工夫したところを伝え合いながら、友だちと一緒に遊んでみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・～ところがおもしろい ・ここは～したらもっとたのしくなるんじゃないかな <p><input type="checkbox"/> 友だちと一緒に遊んだことをふり返って、感想を書こう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・～のおもちゃは誰でも簡単にできて楽しかった ・友だちと競争しながら遊べて楽しかった ・～は…があつてよかったから、私のおもちゃにも取り入れたい <p>□もっと楽しく遊べるように工夫しよう（１） <input type="checkbox"/> 自分たちのおもちゃでもっと楽しく遊べるように、工夫してつくろう</p> <p>□みんなで遊びを楽しむ計画を立てよう（１） ＜カード→KJ法：分類する＞</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> あそび方やルールを考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツをなげる線を、だんだん遠くしてレベルをあげていくと楽しそう </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> しょうたいする人を決めよう <ul style="list-style-type: none"> ・先生達をしょうたいしたい ・ほかのクラスの友だちとあそびたい </td> </tr> </table> <p><input type="checkbox"/> ～を招待して、２－２のおもちゃ広場をひらこう</p>	<input type="checkbox"/> あそび方やルールを考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツをなげる線を、だんだん遠くしてレベルをあげていくと楽しそう 	<input type="checkbox"/> しょうたいする人を決めよう <ul style="list-style-type: none"> ・先生達をしょうたいしたい ・ほかのクラスの友だちとあそびたい 	<p>A-⑤ 友だちとかかわりながら、みんなで楽しく遊ぼうとしている。 （行動観察）</p> <p>C-⑤ 友だちとかかわって遊ぶ楽しさ、友だちのよさや自分との違いに気づいている。 （感想・発言）</p> <p>B-② （行動観察）</p> <p>B-③ 遊びの約束やルールなどを考え、遊びを創り出している。 （カード・行動観察）</p>							
<input type="checkbox"/> あそび方やルールを考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・ダーツをなげる線を、だんだん遠くしてレベルをあげていくと楽しそう 	<input type="checkbox"/> しょうたいする人を決めよう <ul style="list-style-type: none"> ・先生達をしょうたいしたい ・ほかのクラスの友だちとあそびたい 										

	(小単元3…6時間)							
	<小単元4の目標> 自分がつくったおもちゃの特徴や遊び方を説明し、友だちと一緒に「おもちゃ広場」を楽しもうとする。							
か か わ る	□おもちゃ広場の準備をしよう(1) ○お客さんに喜んでもらうためには、どんなことに気をつければいいかな ・ルールをわかりやすく説明する ・ルールを紙に書いて知らせる ・景品をつくっておく ・ポスターなどをつくって宣伝をする ・教室を飾り付けする ・看板をつくる ・スタンプカードをつくる	A-④ みんなで楽しく遊ぶために、道具や用具の準備、片付け、整理整頓をしようとしている。 (行動観察) B-③ (行動観察・発言)						
表 現 す る	<カード：視点に沿って整理する>							
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">ルールの工夫</th> <th style="width: 33%;">知らせる準備</th> <th style="width: 33%;">遊び方の工夫</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ・ルールを紙に書く ・得点をつける ・ランキング形式にする </td> <td> ・ポスターをつくる </td> <td> ・時間を決める ・景品をつくる </td> </tr> </tbody> </table>	ルールの工夫	知らせる準備	遊び方の工夫	・ルールを紙に書く ・得点をつける ・ランキング形式にする	・ポスターをつくる	・時間を決める ・景品をつくる	C-② 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づいている。 (行動観察・カード)
ルールの工夫	知らせる準備	遊び方の工夫						
・ルールを紙に書く ・得点をつける ・ランキング形式にする	・ポスターをつくる	・時間を決める ・景品をつくる						
	など							
	□おもちゃ広場の準備を進めよう(1) ・役割を決めよう(店番、受付、説明など)							
か か わ る	□おもちゃ広場を楽しもう(2) ○お客さんが喜んでくれるおもちゃ広場、みんなが楽しいおもちゃ広場にしよう ○お客さんに2-2おもちゃ広場の感想を聞いてみよう ・～のおもちゃが楽しかった ・色々なおもちゃで遊べて面白かった ・まだまだ遊びたかった	C-④ 約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気づいている。 (行動観察) C-⑤ (行動観察・発言)						
表 現 す る	□楽しかったね！おもちゃ広場(2) ○「つくってあそぼう」の学習をふり返ってみよう <新聞、作文、絵日記など：まとめ、表現する>	B-⑤ (新聞)						

※1 単位時間、小単元ごとに活動のふり返りを書かせる。