

生活科学学習指導略案

2年2組 29名 指導者 林 智 美

本授業では、以下の検証を行うものである。

- 動くおもちゃを作ったり、遊んで試したりする活動を繰り返すことで、いろいろな気付きにつながっていくことができたか。
- 伝え合う活動を入れることで、友達や自分のおもちゃのよさに気付き、気付いたことを生かそうとする気持ちをもつことができたか。

1 単 元 うごくうごく わたしのおもちゃ

2 指導計画 (総時数9時間)

過 程	主 な 学 習 活 動 【 評 価 規 準 】	時 間
で あ う み つ け る	1 身の回りにあるもので遊び、その基本的な性質を知る。 2 自分たちの身近にあるもので動くおもちゃを作って遊ぶ。 【関：身近なものを使った動くおもちゃで楽しく遊び、材料の使い方や仕組みに関心をもっている。】	3 (本時)
か か わ る	3 友達と遊んだり試したりしながら動くおもちゃを工夫する。 4 動くおもちゃで友達と仲良く遊ぶ。 【思：材料や自然現象のきまりや不思議について、気付いたことを生かして、動くおもちゃを自分なりに、よりよいものにしていこうと改善や工夫をしている。】	5
つ た え あ う ふ り か え る	5 使った材料の分別を考え、分別したものをゴミに出す。 6 活動を振り返る。 【気：おもちゃ作りを通して自分や友達のよさに気付いている。】	1

3 本 時 (3/9)

(1) 目 標

身近にあるものを使って、動くおもちゃを作って遊ぶ中で、自然の中のきまりの面白さや不思議さを実感し、もっと工夫したいという願いをもつことができるようにする。

(2) 評価規準と評価の視点

作ったおもちゃで遊んだり試したりする中で、材料の使い方や動く仕組みの面白さや不思議さに気付き、気付いたことを伝えようとしている。 【生活や体験についての思考・表現】

〈評価の視点〉

- ゴムをたくさん巻くと、よく走ったよ。
- ゴムを強くひっぱると、よく飛んだよ。
- 磁石のくっつきはなれたりするのをつかって動くおもちゃを作ったよ。
- 風が当たる所を作ったよ。
- おもちゃを動かすために〇〇に気付いたよ。

(3) 指導に当たって

「であう・みつける」では、自分の作ったおもちゃを試してみたいという意欲をもたせるために、試す場を紹介し、活動の見通しをもたせる。

「かかわる」では、風おもちゃ研究所、ゴムおもちゃ研究所・磁石おもちゃ研究所のように、おもちゃの種類ごとに分かれて活動する。遊びながら、友達のおもちゃと比べることで、自分のおもちゃとの違いを見つけ出したり、自分や友達のおもちゃのよさや材料の特性に気付いたりできるようにする。また、自らの気付きを振り返ったり、互いの気付きを交流したりできるような場を作り、自分のおもちゃ作りに生かしたいという気持ちをもてるようにする。

「つたえあう・ふりかえる」では、本時の活動を振り返る中で、身の回りにある物の性質の面白さや不思議さに気付き、さらにより動くおもちゃにするために自分で作ったおもちゃを工夫したいという思いをもち、次の活動につなげていけるようにする。



過程	時 (分)	主な学習活動と教師の手だて・評価	
であう・みつける	5	<p>1 今、作っているおもちゃを見て、材料や仕組みを確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムで動く車だよ。 ・風の力で動くよ。 ・グルグルとゴムを巻いて手を離すと動くよ。 ・うちわであおぐと動くよ。 <p>2 めあてを確認する。</p> <p>おもちゃけんきゅうじよで、おもちゃをつくったりあそんだりしよう。</p>	<p>動くおもちゃに興味を持ち、自分のおもちゃの動く仕組みを試してみたいという思いを持つことができるように、材料や仕組みを確かめさせ、試す場(おもちゃ研究所)を紹介する。</p>  <p>活動の見通しが持てるように、活動の流れと、安全面で気をつけることを確認できるようにする。</p>
か か わ る	32	<p>3 風おもちゃ研究所、ゴムおもちゃ研究所、磁石おもちゃ研究所に分かれて、おもちゃを作ったり遊んで試したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・うまく動かないなあ。どうしたら動くかな。 ・やったあ。動いたよ。 ・どうしたら動くか分かったよ。  <p>4 おもちゃを作って、気付いたことを紹介し合ったり、友達の困っている所について、よい方法はないか考えたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムのたくさん巻くとよく動いたよ。 ・息をいっぱい当てたらクルクル回ったよ。 ・ちゃんと動かないよ。どうしてかな。 ・まっすぐ付けたら、うまく回るよ。  <p>5 友達の考えや、自分で気付いたことをもとに、作ったり試したりする。</p>	<p>制作の途中で発表し合うことで、友達の工夫や自分の工夫を意識できるようにする。</p>  <p>※ 作ったおもちゃで遊んだり試したりする中で、材料の使い方や動く仕組みの不思議さについて気付いたことを伝え合うことができる。</p> <p>(カード・発表)</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ 気付いたことを書けている子どもには、うまく動かなくて困っている友達へのアドバイスを考えられるように声かけする。 ○ 気付いたことを書けていない子どもには、自分と友達のおもちゃを比べさせたり、困っていることを書かせたりするようにする。 </div>
つたえあう・ふりかえる	8	<p>6 活動の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動くようになってうれしかったよ。 ・○○さんはすごい発見をしていることが分かったよ。 ・もっと速く動けるようにしたいな。 ・もっと遠くに飛ばすにはどうしたらいいんだろう。 <p>7 片付けをする。</p>	 <p>最後に「動くおもちゃ大会」をすることを伝えることで、今のおもちゃをもっとよく動くように工夫したいという願いをもち、次時の活動の意欲へとつなげていけるようにする。</p>