

生活科学学習指導案

2年1組 29名 指導者 木場幸乃

本授業では、以下の検証を行うものである。

「思考を促し、考えをつなぐ教師の働き掛け」を活用して協働的な「学び合い」を行ったり、振り返り捉え直す場を設定したりすることは、身近な人と関わり合いながら思考をつなぎ、気付きの質を高める手立てとして有効であったか。

1 単元 うごくうごくわたしのおもちゃ

2 目標

身近なものを使って動くおもちゃを作り、友達と工夫を教え合ったり、競争したりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、自分で作ったおもちゃを使い、遊び方を工夫しながら楽しく遊ぶことができるようにする。

3 単元の評価規準

- 身近な材料を使って、動くおもちゃを作ったり、みんなで楽しく遊んだりしようとしている。
【生活への関心・意欲・態度】
- 自分が作るおもちゃを決め、自分の思いを表現しながら作るとともに、みんなと楽しく遊ぶための約束やルールを考えている。
【活動や体験についての思考・表現】
- おもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方など自然現象の不思議さ、工夫してみんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。
【身近な環境や自分についての気付き】

4 単元について

(1) 単元について

本単元は、学習指導要領の内容(6)自然や物を使った遊び、内容(8)生活や出来事の交流を受けて構成されている。単元の構成に当たっては、友達と関わり合いながらおもちゃを作ったり、遊んだりすることを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにすることを目指している。

この期の子どもたちは、第1学年「秋のおみやげで遊ぼう」の学習で、自然物を使ってこまやマラカスなどのおもちゃや飾りを作り、自分で作ることや作ったおもちゃで遊ぶことの面白さに気付いてきている。また、第2学年「おもちゃフェスティバル」に招待され、手作りの動くおもちゃで遊ぶことの楽しさを味わい、動くおもちゃを作りたいという思いや願い、2年生への憧れをもっている。

そこで、本単元では、身近にある物を使い、動くおもちゃを作って遊ぶことを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さ、おもちゃやルールを工夫して友達と遊ぶことの楽しさを味わうことができるようになると考える。

(2) 子どもについて

本学級の子どもたちは、鬼遊びやボール遊び、縄跳びなどの体を動かして遊ぶことが好きである。また、自然物を使った遊びや製作活動に興味や関心をもっており、春の花を使って色水遊びをしたり、休み時間には紙などの身近な材料を使って遊んだりしている。しかし、動く仕組みのあるおもちゃを、自ら作って遊ぶという経験をしたことがある子どもは少ない。

(3) 指導について

単元のねらいや子どもの実態から、本単元では、身近にある物を使って、自分でおもちゃを作り、おもちゃやルールを工夫して遊ぶことができるようにする。

「であう・みつける」過程では、見本のおもちゃで遊ぶことで、自分でも作ってみたいという思いや願いをもち、身近にある物を使って動くおもちゃを作ることができるようにする。

「かかわる」過程では、自分の思いや願いを基に、動くおもちゃを工夫する活動を行う。ここでは、同じおもちゃを作る子ども同士が集まり、一緒に作ったり遊んだりすることで、協働的な「学び合い」を通してよりよいおもちゃにしていくことができるようにする。また、毎時間の遊びの後には、振り返り捉え直す場を設定し、気付きの質を高めることができるようにする。

「つたえあう・つなげる」の過程では、1年生と一緒に遊びたいという思いや願いを基に、おもちゃフェスティバルを開き、1年生を招待する。そのために、1年生が楽しめるようなルール

や場を工夫することができるようにする。おもちゃフェスティバルの後は、単元を振り返る活動を行うことで、楽しく遊んだことや、頑張った自分のよさに気付くことができるようにする。

5 指導計画（総時数12時間）

過程	主な学習活動【評価規準】	時間
であう みつける	1 遊んだことがあるおもちゃを思い出し、見本のおもちゃで遊ぶ。 【関：身近にある物を使った動くおもちゃで楽しく遊ぼうとしている。】	1
	2 動くおもちゃを作って遊ぶ。 【思：自分で作ったおもちゃを使って楽しく遊んでいる。】	2
かかわる	3 動くおもちゃを工夫する。 【思：友達のおもちゃと比べたり、自分のおもちゃで繰り返し遊んだりしながら、自分のおもちゃを工夫している。】 【気：おもちゃの動きの面白さや不思議さ、友達のおもちゃのよさや工夫に気付いている。】	2 (本時)
	4 動くおもちゃで友達と仲良く遊ぶ。 【思：みんなで楽しく遊ぶための遊び方やルールを工夫している。】	2
つたえあう つなげる	5 1年生が楽しく遊ぶことができる約束やルールを考え、おもちゃフェスティバルを開く。 【思：1年生を楽しませるための遊び方やルールを工夫している。】	4
	6 おもちゃフェスティバルやおもちゃ作りの学習を振り返る。 【気：動くおもちゃの面白さや不思議さ、友達と関わって遊ぶ楽しさに気付いている。】	1

6 本時（4/12）

(1) 目標

よりよく動くおもちゃにするために、友達のおもちゃと比べたり、何度も試して遊んだりしながら考え、自分のおもちゃを工夫することができるようにする。

(2) 評価規準と評価の視点

友達のおもちゃと比べたり、自分のおもちゃで繰り返し遊んだりしながら、自分のおもちゃを工夫している。

【活動や体験についての思考・表現】

《評価の視点》

- よく動くおもちゃの作り方を教えてもらって、友達と楽しく遊べたよ。
- 友達のおもちゃと比べたら、乾電池を付ける場所が違っていたから、まねしてみよう。
- ゴムの数を変えて試してみたら、よく動くようになったよ。

(3) 指導に当たって

これまでに子どもたちは、教師が作った見本のおもちゃで遊んで、身近な物を利用した動くおもちゃの楽しさに気付き、自分のおもちゃを作る活動を行ってきた。その活動を通して、おもちゃを自分で作ることやそれを使って遊ぶことの楽しさに気付いてきている。その中で、「もっと遠くまで動かしたい。」「もっと高く跳ばしたい。」などの思いや願いをもっている。

そこで本時では、自分の思いや願いを基に、自分のおもちゃを工夫する活動を行う。

「であう・みつける」過程では、自分が作ったおもちゃをもっとよく動くようにしたいという思いや願い再確認することで、活動の見通しをもつことができるようにする。

「かかわる」過程では、それぞれの子どもの思いや願いを基に、自分のおもちゃを工夫する活動を行う。その際、作るおもちゃごとに活動場所を設定することで、友達と比べたり、話し合ったりする協働的な「学び合い」ができるようにする。そこでは、グループごとに活動を振り返り、「思考を促し、考えをつなぐ教師の働き掛け」を行うことで、気付きの質を高めることができるようにする。

「つたえあう・つなげる」過程では、友達のよさや、友達と一緒に活動することのよさ振り返る。

そうすることで、また友達と一緒に活動したいという思いや願いをもって次の学習へとつないでいくことができるようにする。

(4) 本時の展開

 重点化するスキル

 子どもの意識

 指導の手立て

 ※評価

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
であう・みつける	5	1 前時までの活動を振り返る。 [<ul style="list-style-type: none"> パッチンガエルを友達みたいにもっと高く跳ばしたいな。 もっと速く動かすためにはどうすればいいのかな。 もっと面白い動きにできないかな。]	○ 前時までの活動の様子を写真で提示し、それを基に振り返ることで、もっとおもちゃをよくしたいという思いや願いを確かめることができるようにする。 ○ 作るおもちゃが同じ子ども同士と一緒に活動する場を設定することで、比べたり教え合ったりして、協働的な「学び合い」をすることができるようにする。 ○ 各グループに「つなぐ」名人カードを基にした話型を提示しておくことで、進んで友達に質問したり、友達と比べたりすることができるようにする。
かかわる	32	2 本時のめあてをつかむ。 [<p>もっとくふうして、たのしくうごくおもちゃをつくらう。</p>] 3 友達のおもちゃと比べたり、友達と話し合ったりしながら自分のおもちゃを工夫する。 比較する [<ul style="list-style-type: none"> ○○さんのカエルは、どうして高く跳ぶのかな。どこが違うのかな。 乾電池を真ん中に付けるとまっすぐ進むよ。 高く跳ばすために、大きなコップを使ってみようかな。 乾電池の大きさを変えて試してみようよ。 ロケットの長さが違うね。ぼくも短くしてみようかな。] 4 グループごとに活動を振り返り、気付いたことを伝え合う。 関連付ける [<ul style="list-style-type: none"> ○○さんに高く跳ぶおもちゃの作り方を教えてもらったよ。 ゴムの数を変えてみたら、高く跳んだよ。 ぼくと○○くんは、ゴムの場所を変えたという工夫が同じだね。 おもりを変えたら転がらなくなったよ。重すぎると転がらないんだね。]	※ 友達のおもちゃと比べたり、自分のおもちゃで繰り返し遊んだりしながら、自分のおもちゃを工夫している。(つぶやき・観察) [<ul style="list-style-type: none"> 友達と比べたり、繰り返し遊んだりしながら、おもちゃを工夫している子どもには、称賛し、価値付ける。 活動が進まない子どもには、友達と一緒に活動するよう助言したり、教師と一緒におもちゃを工夫したりする。] ○ グループごとに活動を振り返る場面では、「どうして、そうなったの。」「○○さんのおもちゃとどこが違うのかな。」という「思考を促し、考えをつなぐ教師の働き掛け」活用することで、気付きの質を高めることができるようにする。 ○ 本時の振り返りでは、友達との活動を振り返ることで、友達と協力して作ったり遊んだりすることのよさや楽しさに気付き、また友達と協力して学習したいという思いをもつことができるようにする。 ○ 振り返りカードに本時の学習で工夫したことやその結果、次の学習への思いを記入することで、本時の気付きや思いを次の学習へつなげることができるようにする。
つたえあう・つなげる	8	5 本時の学習を振り返る。 [<ul style="list-style-type: none"> 友達に工夫を教えてもらったから、高く跳ぶようになったよ。 友達と一緒に作ると、いろいろなことに気付くことができたよ。 また、友達と一緒に動くおもちゃで遊びたいな。 もっとおもちゃを工夫することができないかな。 次は、ぼくもゴムの数を変えてみよう。]	