

第2学年 生活科学習指導案

1. 日時・場所 令和元年12月6日(金) 4校時
2. 単元名 「作ってあそぼう」(全17時間 本時4時間目)
3. 単元目標

○身近にあるものを使って動くおもちゃをつくり、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりする。
○自分なりに改良することを通して、動くおもちゃのおもしろさやふしぎさを実感するとともに、遊び方を工夫しながら、楽しい「あそびランド」を作り上げることができる。

4. 「ひびき合う三の丸の子どもたち」にせまるために

研究課題「子どもが解決したい問題を持ち、友だちとひびき合いながら学習する子どもの育成」
手だて・・・子どもの願いや思いを見とった単元構想と授業づくり
低学年ブロックテーマ「感じる心、素直に表現する自分」
・人の言動に何かを感じる姿
・自分の思いや他者からの刺激をうけとめて、素直に表現する姿

(1) 児童の実態

<子どもたち>

児童はとても素直で明るく元気である。昼休みには遊び係を中心に、ドッジボールや鬼遊びをしてクラスで遊ぶ姿がよく見られる。何事にも好奇心旺盛で様々なことに興味をもち、自分たちで解決していかこうとする姿が多く見られる。4月はじめは自己中心的に物事を考えることが多く、相手の気持ちはあまり意識されていなかった。そのため、相手意識をもたせて考える時間を確保したり、お互いの気持ちを確認したりしながら**友だちの気持ちを意識できるようにしてきた。**

長縄集会では、一つの目標に向けてクラスが練習に取り組むようになると、タイミングがつかめずうまく跳べない友だちを励ますように「ドンマイ!」「大丈夫、大丈夫!」と声を掛け合ったりスムーズに全員が跳べるように、跳べる児童の前は苦手な児童にする順番にしたりしていた。跳ぶ回数を増やす事も大事だが、仲間を大切にすることはもっと大切だと感じ、互いの存在が意識できるようになった。

全体での話し合いの場面では、自分の意見や考えを積極的に発言する児童と、自信のある時だけ発言する児童がいる。生活科や道徳では、今までの体験や経験をもっているため積極的に発言しようとする児童が多い。

想像力がたくましく、手先が器用な児童が多い。図工では、頭の中に浮かんだことを言葉にしたり自分の世界に入り込んだりしながら、材料と時間さえあれば飽きることなく楽しく作り続ける姿が見られる。完成した児童の作品を黒板に掲示していくと、制作途中の児童は友だちの作品を見て想像が膨らみ制作活動がさらに活発になる場面がよくある。友だちの作品への関心が高く、友だちの作品を見て「どうやったの?」と制作方法を積極的に聞きに行く児童や、困っている友だちに親切に教える児童もいて、工夫して、よりよい作品にしていこうとする意欲がある。

このように**工夫をしたり教え合ったりしながら作り上げることが好きな児童が多い**ことから、本単元では楽しく活動し、何度も試行錯誤しながらより進化したおもちゃを作る姿が期待できる。「おもちゃを作って遊ぶ」という活動では、実現できたときの喜びや達成感を味わい、自信をつけることもできるだろう。

<聴く・話すについての指導>

話す力を育てるために、朝の会で日直がひとつのテーマについてミニスピーチを行っている。そのスピーチを聴き、感想や質問をしている。スピーチ内容によって質問で参加する児童の数が変化し全体としては反応が少なくなってしまうことがある。これは人前で話すことに抵抗がある児童が多いためだ。また、担任に向かって話す児童が多く友だちに聴いてもらいたい、納得してもらいたいという気持ちよりも、担任に聴いてもらいたいという気持ちの方が大きいようだ。そこで初めは教室の後ろに担任が立つようにして、黒板に向かって発言する状態からクラス全員に話すように意識を変えてきた。聴いている人と目を合わせて話すことで話している人の気持ちが伝わるなど折に触れては伝え続け、最近ではクラスのみみんなに向かって話す児童が増えている。

その他にも声の大きさや相手意識についての課題があった。そこで、「みんなに聞こえるように話すこと」「友達の話につなげて話すこと」「友だちの考えと自分の考えを比べて話すこと」を目標に指導を続け、**相手の考えを受け入れながらも、自分の考えを述べられるような姿もみられる**ようになってきた。そのようなクラス全体の意識を育てていきたい。

聴くことについては、友だちの意見を聴いて自分の考えが変わることはあまりない。それは、自分が話したい気持ちを優先させてしまい、他の人の発言が十分に聞けていないからであろう。そのため、「話している人を見て聴く」、「自分の考えと比べて聴く」ことを継続して指導している。また、声が小さくて、聴こえないときは、「もう一度お願いします。」と伝えたり、周りの友だちが言い換えたりと少しずつ**聴こうとする姿勢が増えてきている**。

<これまでの関わり合い・ひびき合い>

給食当番のグループで誰が何を配膳するのかを毎日決めたり、日直をする日を決めたりすることは、できるだけ子どもたちにまかせるようにしてきた。グループで自分の気持ちや考えを伝えたり決定したりする活動を意図的に行うことで学習や学校生活で、子どもたちの発言する様子にも主体的に活動したり、話し合おうとしたりする場面が多くなるなど変化が見られるようになってきた。7月に学習した国語の物語文「スイミー」では、児童から出た疑問について、根拠となる文章を示したり、動作化したりしながら以前よりも**自分の考えを伝え、また友だちの考えと比べながら伝えることも少しずつできるようになってきた**。

(2) 単元と指導

<単元について>

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身の回りの自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして遊びを工夫し、みんなで遊びをたのしむことができるようにする。」を受け、**遊びや遊びに使う物を工夫して作ったり、遊びを創り出したりしながら、友だちと楽しく関わり合う活動を中心に行う**。

身近にあるトイレットペーパーの芯・ペットボトル・牛乳パックなどを利用して、動くおもちゃを作ったり、遊び方を工夫したりすることがねらいである。そして、試行錯誤を繰り返しながら自分の思い通りに動くおもちゃへ作り変えて行く過程で、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くことができるだろう。

ここでは、「見付ける」・「比べる」・「たとえる」・「試す」・「見通す」・「工夫する」学習活動を大切にす。より楽しく遊ぶためのゲームやルールを考え、1年生を招待しておもちゃと一緒に遊んだりする経験を得て、友だちの良さや自分との違いを考えたり、相手を尊重したりする態度を身につける。本単元の学習を通して、**これからの豊かな生活に向けて遊びを創り出していく姿を期待したい**。

<指導について>

昨年2年生が作った動くおもちゃが教室に置いてある。以前より児童も気になっていて、自分達もいつか作ってみたいという思いが高まっていることから、おもちゃ作りについての声かけをしたい。はじ

めに教師が教室に5、6種類の動くおもちゃを紹介し、児童は各々作りたいおもちゃを選択するが、動くおもちゃを制作するための準備や作り方、工夫の仕方など自分だけで活動するには不安をもつ児童も多いだろう。そこで児童に一番人気のあるロケット作りに全員で取り組むことからスタートする。

まずは一人ひとりにまかせるが、自分では作った経験が少なく上手にできない児童が多いと予想される。そこで自分で作ったロケットについてのふりかえりを行い、次への活動への見通しをもたせたい。何度も動きを試していく中で、自分のロケットを改良したり、工夫したりしながら友だちのロケットと比較することを通して、より進化したロケットを作る時間を大切にしたい。その活動の中でも上手に作れない児童がいたり、丁寧さが不足したりする児童もいるので、うまく飛ばない原因についての発見や気づきを伝え合い、また新たな発見へとつなげる活動となるようにする。発見や気づきは言葉だけでは伝わりにくいので、実演したり互いに試したりする時間をとりクラス全体で共通理解を図る。児童の言葉の意味をそのつど確認したり、工夫に向かっている児童の姿を価値づけたりしながら、よりよいおもちゃに近づけようとする姿を毎時間大切にしたい。

ロケットで十分遊んだ後には、自分の選んだおもちゃを作りたいという一人ひとりの思いを大切にし、自分で描いた設計図やデザインを基に作っていく。途中、予定とは変わってもいいことを伝え、子どもたちの力で自分なりの思いや願いをもって作り進めることができるようにする。自分で完成が難しい児童もいるので作り方のヒントを提示し、全員に達成感を味わわせたい。

作業中は作っては遊んだり、修正・改良したりすることを何度も繰り返して、活動が連続していくようにしたい。材料を変えたりゴムを二重にしたり、磁石の数を増やしたりする工夫や、「速く」「遠く」「高く」などの視点から更に楽しいおもちゃに作り変えていくことを追究する時間にしたい。また、時間の経過と共に自分の思いや考えを忘れてしまったり、安易に変えてしまったりする場面がある。考えや思いを持続するための手立てとして、毎時間の活動後には必ずふりかえりをし、また次の時間に活動したいことも記入する。話し合いの後には、板書した児童の考えを写真に残し教室に掲示する。これらを見てどんな思いをもって話し合っていたか、時間が経過しても思い出せるようにしたい。

本時で、児童が解決したい問題は「自分で作ったロケットをどうしたらもっと遠くに飛ばせるのかな？」である。その思いはどの児童にとっても同じで、「自分の見つけた工夫を発表したり、友だちの発表を聴いたりしながら、どうすれば遠くまで飛ばせるかを考える姿」をひびき合いの姿としたい。

単元目標
 ○身近にあるものを使って動くおもちゃをつくり、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりする。
 ○自分なりに改良することを通して、動くおもちゃのおもしろさやふしぎさを実感するとともに、遊び方を工夫しながら、楽しい「おもちゃのせかい」を作り上げることができる。

◇4月の生活科のオリエンテーションで1年生の学習を想起しながら子どもたちと1年間の学習を見通した。①学校案内②野菜を育てる③生き物調べ④町探検⑤おもちゃを作る

- 1年生に学校案内もしたし、野菜も育てたね、●町探検も楽しかったよね。バッタやカマキリも調べたよね。
- 教室にあるおもちゃも作りたい。やってみたい、遊びたいね。→簡単そう！

・自分で作ってみたいという思いをつぶやき、自分でおもちゃを作ろうとしている。(関心)

どうやって作るのかな。作ってみたい。自分でもできるのかな？

・作りたいおもちゃのイメージをもち、材料を考えている。(思考・表現)

・道具を安全に使いながらおもちゃを作ろうとしている。(関心)

困り感を具体的に発表しグループやクラスで共有し、友だちからアドバイスをもらう。

改良したらみんなでミニオリンピックをしよう。

遠くまでロケットを飛ばそう⑥⑦

他のおもちゃを作ってみよう。ゴムの他にも動くおもちゃはあるのかな。

・作ったおもちゃで友だちと楽しくあそぶことができる。(関心)

・作ったおもちゃを友だちに紹介している。(関心)
 ・作ったおもちゃであそびながら、気づいたり教えてもらったりしたことを生かし、改善したり、遊び方を考えたりしている。(思考・表現)

・今までの経験をもとに1年生が楽しめる工夫を考える。お店の準備をすることができる。(関心)
 ・楽しく遊べるように遊び方を説明することができる。(思考・表現)

すごい！ロケットを飛ばしてみたい！ ①

- トイレットペーパーの芯とゴムで作るんだね。
- 遠くに飛ぶのはおもしろい！●かわいいね
- いろんなのがあって楽しそう●作ってみたい！

単元名「ひらめき けんきゅう はかせ」に変更

自分の ロケットを作って遊んでみよう。 ②③

- 完成した！●うまく作れない●あまり飛ばないどうしてだろう。
- 発射台がふにゃふにゃになっちゃうよ。●ゴムの長くしてみよう。

飛ぶけどもつとつと飛ばしたい。うまく飛ばない友だちに教えてあげたいな。

教室にあるのは、ジャンプでぼん・びよんびよんガエル・ことこと車・ロケット。ロケットを飛ばして見せる。

ぼくもロケットを作ってみよう！

作り方がわからない。

みんなでロケットを作ってみよう

今日のめあて 今日やったこと 今度やりたいこと (ワークシート)

遠くに飛んだかどうか、どうしたらわかるか投げかける。

飛ぶけどもつと飛ばしたい。

こまった・・・

作りたいけど作れない子には、作り方の手順や道具と一緒に確認し、完成までの見通しをもてるようにする。

どうしたらもっと遠くに飛ばせるのかな？ ④本時 ⑤

ゴム	ビュンビュン棒	ロケット	飛ばし方
2本、3本にする	割り箸の長さ	羽をつける	おもいきり引っ張る
ねじる	新聞紙の巻き方	重くする	まっすぐにする
太さ	ラップの芯	2つなげる	上に向けない
つなげる	長い		

ゴムをとめるテープ場所によってもちがうよね。

長い方がいいのかな。

すぐ壊れちゃうから、壊れないのがいいね。

跳ぶ秘密はなにかな。

他のおもちゃにも挑戦しよう ⑧⑨⑩⑪

アドバイスカード・まねしたいカードで交流しおもちゃを改善していく。

ジャンプでボン	びゅんびゅんカー	ことこと車	ストローアーチェリー	びよんびよんかえる	レーシングカー
とばないよ。うまく紙皿に乗らない。	まっすぐ走らない。少ししかはしらない。	手で触らないと動かなくなる。	うまく作れない。あまりとばないよ。	あまりとばない。	まっすぐ走らない。
人形を乗せる場所を変えてみたら。	ゴムの二重にすると速いよ。	電池をたくさん回すといいよ	ストローには、切り込みをいれるといいよ。	ロケットのときみたいにゴムや遊び方の工夫が必要だね。	ストローはまっすぐに入れるといいよ。

早くみんなであそびたい！

みんなで遊ぼう！ ⑫⑬

- 楽しいね ●みんなすごいね ●みんなと遊ぶとおもしろいね
- ごちゃごちゃしてるな ●全部のおもちゃで遊んだよ
- 1年生の時に2年生が作ったおもちゃで遊んだよね ●ルールがあるといいね
- 1年生を招待しておもちゃで遊んで楽しんでもらいたいな。どうすればいいのかな。

1年生にも教えてあげたいね ⑭

同じおもちゃごとに場所を決める。

招待状	おもちゃ
時間と場所を伝えないとわからないから作った方がいいね。全員に作る？クラスに1枚でもいいと思うよ。	・遊んでいるときに壊れて困ったよ。 ・数があるといい。 ・修理コーナーがあるといいね

1年生と一緒に遊ぼう ⑮⑯

早くやりたいな！

1年生への声かけで困っている児童には、支援する。

- お店に来てくれるように呼びかけをしよう ●声をかけよう。
- 優しく教えよう。

「おもちゃのせかい」を終わりにしよう ⑰

・使用した材料の処理などを考えながら分別し、協力して後片付けをすることができる(思考)
 ・工夫したこととその理由や自己評価し、取り組みの良さに気づく。(気づき)

- 1年生は楽しんでくれたよ。●また、やりたいな。
- もっとおもちゃの数があつた方がよかったな。
- 家に持って帰りたいな。●残りの材料を持って帰って家でも作りたいな。

6 本時について

(1) 本時目標 自分で作ったロケットの工夫について伝え合い、より遠くに飛ばすための工夫に気付くことができる。

学 習 活 動				
<p><u>どうすれば、もっと遠くにとばせるのかな</u></p>				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;"> ロケットの作り方 と 完成図 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">遠くにとばすくふう</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">ゴム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わごむをつなぐ。 ・長さをかえる。 ・2本・3本にする。 </div> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">はっしゃぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新聞紙のまき方。 ・ラップのしん。 ・わりばし。 ・長くする。 </div> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">ロケット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はねをつける。 ・おもくする。 ・二本つなげる。 </div> <div style="width: 30%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">あそび方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロケットを引っばる時の力。 ・まっすぐ引っばる。 </div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">よくとんだ</div> <p style="text-align: center;">ネームプレート</p>		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">長くしたり太くしたりする。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">強いはっしゃぼうにする。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">よこにして強く引っばる。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">とんだ</div> <p style="text-align: center;">ネームプレート</p>
				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">あまりとばない</div> <p style="text-align: center;">ネームプレート</p>
				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">あまりとばない</div> <p style="text-align: center;">ネームプレート</p>
<p>主な支援・留意点 ◆評価【観点】</p>				
<p>◆動くおもちゃの仕組みについて考えている。(考え)</p> <p>◆遠くに飛ばすための工夫を考えている。(思考)</p> <p>・ワークシートの記入。 今日やったこと、わかったこと。今度やりたいこと。</p>	<p>・「どうすれば、もっと遠くに飛ばせるのかな」という課題に立ち戻って考えられるようにする。</p> <p>・「作る」と「遊ぶ」の工夫について整理して板書する。</p>	<p>◆友だちと自分との良さに気付いている。(気付き)</p> <p>・聞き手を意識した話し方や聴き方を大切にする。</p>	<p>・前時のふりかえりをする。</p> <p>・本時のめあての確認をする。</p> <p>・話し合いがしやすいようにネームプレートを貼る。</p> <p>・説明がしやすいように作り方の図を掲示する。</p> <p>・考えた工夫を紹介し合い、気付いた友だちの良さを活動に取り入れていけるようにする。</p> <p>・見つけた良さや、工夫することについて理由や実物を示しながら伝え合えるように支援する。</p>	