

第2学年 生活科実践

1 単元名 「作って あそんで わくわくランド」

2 単元のねらい

身近にあるものを使っておもちゃを作ったり、遊んだりする活動を通して、おもちゃの作り方や、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぶことができるようにする。

単元の評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
身近な材料を利用して動くおもちゃを作ることに関心を持ち、進んでおもちゃを作ってみる。みんなで遊ぼうとしている。	身近な材料を利用して動くおもちゃを工夫して作ったり、相手を意識して遊び方を工夫したりすることができる。	身近な材料を利用しておもちゃを作れることに気づいている。 自然の不思議さに気づいている。 みんなで遊びを工夫して楽しめることに気づいている。

3 ひびき合う子どもたちを目指すための指導の工夫

(1) 単元と指導

本単元では、身近にある物の性質を利用して動くおもちゃを作る活動を取り入れる。その過程で児童は、身近に存在する物がもつ不思議さやおもしろさを体全体をつかって味わうことができ、科学的な見方や考え方の基礎を身に付けることができる。また、振り返りの場を生かすことで、友だちの活動を参考にしたり、なぜ物づくりや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか考えたりして、新たな気付きを見出す問題解決的な学び合いの学習が可能となり、友だちとのかかわり合いも、児童一人一人の気付きを高めていくことにつなげることができる。また、児童の興味関心が高い、「遊び」を作り出すという体験活動を充実させることにより、児童が体験から掘り起こされる個の思いや気付きをもてるようになり、それを振り返りの場や、友だちとのかかわり合いの場で広めたり深めたりすることができる。このような一連の活動の中で、対象と繰り返しかかわらせることは、児童の知的好奇心を引き出していくのに有効であると考えた。

生活科では、特に子どもの「思い」や「願い」を大切にしながら、具体的な活動や直接体験を中心とした学習活動を工夫していき、子どもが主体的に学習や生活に取り組めるようにしていきたいと考えている。児童の思いを達成させるためにも、事前に保護者に活動の目的を知らせ、材料の準備などで家族の協力が得られるようにしていきたい。

本単元の中での、切実な思いは、大きく、おもちゃの制作場面での「もっと、遠くに。もっと、高く。もっと、早く。動くようにするにはどうしたらいいだろう。」「おもちゃランドへ招待したみんなが、楽しむにはどうしたらいいだろう。」という2点ではないかと考えている。個々の小さな切実な問題には、「完成させたい。」「他のおもちゃでも遊びたい。」「たくさん遊びたい。」などが考えられるが、大きな問題を解決する過程で解決されていくと考えている。次の課題に進むためには、十分に児童が満足することが大切である。十分に満足したところから、新しい切実な問題が生まれてくる。

本単元では、指導計画にあるような具体的な活動や直接体験となる活動を取り入れることにした。おもちゃを作る活動は、グループで活動を進める。初めは同じ物を一人で一つずつ作るのではなく、一つのグループで人数分作ることとした。一人一つ制作となると、自分の物の制作に夢中になってしまい、かかわり合いが薄くなってしまうと考えたからである。助け合い試作し合う中で、気付き、好奇心が高まっていったり、科学的な見方や考え方が見られたりするようになる。考える。

本時でのひびき合いは、「みんなが、もっと楽しく遊べるようにするには」という切実な問題を解

決するために、話し合ったり、実際に試したりする活動の中で、児童一人ひとりの気付きや、アイデアを交流させ、より良い物を生み出していく姿を「ひびき合い」としたい。

そこで、一人ひとりが自分の思いをもつ・グループの友だちに伝える・学級の全体に伝えるというような段階を踏みながらひびき合いを広げていきたい。本時では、作りたい物が同じもの同士がグループを作り、制作や、話し合いをしていく。ここでも、一人ひとつではなく、グループで人数分としたい。また、自分のグループとのかかわり合いだけでなく、他のグループとのかかわり合いも出来るような工夫もすることで、より豊かな発想ができるようにしていきたい。工夫として、「おたすけボード」「テストスペース」を考えている。「おたすけボード」では、グループの中だけでは、解決できなかったことやそれに対するアドバイスを書く。「テストスペース」では、自分たちのおもちゃを見るだけでなく、他のグループの試作品を見たり、アドバイスをし合ったりすることができる。

児童の見取りは、発言・つぶやき・振り返りカードを活用し、座席表に記入し、評価や指導に生かしていく。振り返りカードの項目は「なぜ物づくりや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか」等の知的好奇心につながるような項目であったり、友だちとのかかわり合いの様子や、児童のこだわり等が見えるような工夫をしていきたい。

4 活動の流れ (全16時間扱い)

学 習 の 流 れ	評価の観点・評価方法・支援
石なげきをつくってみよう。③ ○ 友だちが作った「石なげき」を作る。 ○ もっと遠くへという思いを達成させるために、工夫をする。	<関> おもちゃ作りに興味を持ち、進んでおもちゃ作りをしている。(行動・発言・シート) <思・表> もっと遠くへ、飛ばすための工夫をしている。(発言・ワークシート) <気> ゴムの特徴(戻ろうとする力)について気づいている。(発言・ワークシート)
ほかのうごくおもちゃを作ろう⑤ ○ おもちゃを動かす動力を決め、動くおもちゃ作りをする。 ○ 「もっと～」という思いを達成させるために、工夫をする。 ・「もっと楽しくあそぶには・・・。」 ○ 作ったおもちゃで、たくさん遊ぶ。 ・ほかのおもちゃでも遊ぶ。	<関> 他のおもちゃを作ることに興味を持ち、進んで取り組んでいる。(行動・発言・シート) <思・表> もっと～という思いを達成するための工夫をしている。(発言・ワークシート) <気> いろいろな動力の特徴に気づいている。手作りおもちゃの良さに気づいている。(発言・ワークシート) <思・表> 取り組んだことを、話・絵・動作などで伝えることができる。
わくわくおもちゃランドの計画・準備をしよう。④ ○ だれを招待したいのか。 ○ みんなが楽しいと思えるようにするにはどうしたら良いか考える。(本時)準備を進める。 ・おもちゃの改良 ・ルールの工夫等	<関> おもちゃランドを開催するための準備を進んでしようとしている。(行動・発言) <思・表> みんなが楽しいと思えるような、わくわくおもちゃランドにするための工夫をしている。(行動・発表) <気> みんなが楽しいと思える活動をするために、色々な準備が必要であることに気づいている。(発言・ワークシート) <関> 発表会に積極的に参加しようとしている。(行動・発言)
わくわくおもちゃランド④ ○ 会場の準備をする。 ○ わくわくおもちゃランド開催 ○ 活動の振り返りをする。	<思・表> みんなが楽しいと思えるような、わくわくおもちゃランドにするための工夫をしている。(行動・発表) <気> みんな楽しむためには、おもちゃの工夫や、ルールの工夫が必要であることに気づいている。(ワークシート・発表) <関> これからも、身近な材料を使って工夫をして楽しもうという気持ちをもっている。(発言・ワークシート)

5 本時について（10／16時間）

（1）本時目標

「みんなが楽しめるようにするにはどうしたらよいだろう。」という課題を解決するために、おもちゃの改良をしたり、遊びの工夫をしたりすることができる。

（2）本時展開

学 習 活 動		教 師 の 支 援 ・ 評 価
1 学習課題について確認する。 みんなが、楽しめるようにするにはどうしたらよいだろう。 ・ちゃんと、動くようにする。 ・ゲームの工夫をする。 ・ゲームのルールを工夫をする。 ・飾りをつける。		・前時までの活動が見えるようにしておく。 ・「みんな」とは誰なのかを確認する。 ・発言したことを分かり易く、板書で整理する。 ・一人ひとりの考えをグループの中で交流させる。 ・自分のグループに合った工夫を考えさせる。 ・グループ内で考えを交流させる。 ・同じグループ内で、解決できないことについて他のグループの人からも、アイデア等がもらえるようにする。 ☐おたすけボード ☐テストスペースへ見に行く等 ・工夫や、気づいたことをメモさせる。 (ホワイトボード) ・試す場所を設定する。(安全面配慮) 【関・意・態】他学年の児童と遊ぶことに関心を持ち、一緒に遊ぶことを楽しもうとしている。 【思・表】遊ぶ相手を考えて遊びを工夫することができる。 【気付き】遊び方や、ルールを工夫すると遊びが楽しくなることに気づいている。 ・ホワイトボードを提示させる。 ※時間により数グループ ・他のグループに感想等を言わせる。 【関・意・態】友だちの工夫やアイデア、アドバイスなどを次の活動に生かそうとしている。 ・個人の振り返りをさせる。(ワークシート)
ゴムてっぽう ・的を作ろう ・ハンデつけよう 弓矢 ・的を作ろう ・飛ばす位置をかえよう。		
ロケット ・棒の長さをかえよう。 ・ゲームにしよう ゴム自動車 ・よく走るようにしよう ・競争させよう		
磁石の力（自動車・他） ・よく走るようにしよう ・競争させよう 風力自動車 ・よく走るようにしよう ・競争させよう		
空気ロケット ・ゲームにしよう。 ・ルールの工夫 空中ピンポン ・良く飛ぶようにしよう。 ・ゲームを考えよう。		
メリーゴーランド ・良く回るようにしよう ・使い方を考えよう。 ふわふわボール ・玉の工夫をしよう。 ・ゲームを考えよう。		
3 活動の振り返りをする。 ・ゲームを考えた。(おもしろい) ・ハンデをつけた(なるほど)(まねしよう) ・ルールの工夫をした。 ・～がうまくいかなかった。 (～したらどうでしょう。)		

本時の評価基準及び支援

	A	B	C（支援）
関心・意欲・態度	家族のためになることに関心をもち、進んで家族と関り、生活を振り返ったり、尋ねたり、実際に家事をしたりしようとしている。	家族のためになることに関心をもち、家族と関り、活動を振り返り、実際に家事をしたりしようとしている。	話し合いの中で、自分の興味や関心につながるものを一緒にさがす。
思考・表現	友だちの発表や、家族からの言葉を読んだり、話し合いをしたりすることにより、家族みんなが、喜ぶことを発見し、より高い目標の活動を考え計画を立てることができる。	友だちの発表や、家族の言葉を読んだりすることから、家庭の仕事や自分にできることについて考え、次の活動を考え計画を立てることができる。	新しい仕事や、チャレンジすることに目が向かない児童には、不安な部分を聞いてあげる。 同じことをやっても良いことを話す。
気付き	家族によって違うが、家族のためになることの活動には、家族のための仕事だけでなく、家族の団欒（楽しみ）もあることに気付いている。	家族の一員として、家族の大切さや自分の役割について気付くとともに、自分の生活は、家族に支えられていることに気付いている。	自分と友だちとの違いや、同じところに注意しながら聞かせる。 家族からの言葉に着目させる。

6 実践を終えて

<子どもと作った単元の流れ>

単元のスタートは、

※教師が意図的に手作りおもちゃを置いておくことを考えていた。

夏休みの作品発表から…。

「石なげき」の発表

面白い。作ってみたい。

作り方を教えてもらいながら全員が「石なげき」を作る。

・ふたりで協力して二つの「石なげき」を作った。

上手く飛ばしたいね。

遠くに飛ばすにはどうしたらいいんだろう。

工夫の始まり

・ゴムの数 ・腕の長さ ・ゴムの種類

競争をしたい。

グループ対抗 石とばし大会をしよう。

気づいたことや、感じたことを発表しよう。

ゴムの力で動くおもちゃだから、ゴムを工夫するとよくとぶ。

ゴムの他にもおもちゃを動かせる力があるの？

工夫するのが面白かった。

・空気 ・磁石 ・水

※ 動くおもちゃの本を用意。

ほかの動くおもちゃを作って遊びたい。

本を見たり、インターネットで調べたりする。

動くおもちゃを作ってあそぼう	
ゴムてっぽう	弓矢
ロケット	ゴム自動車
磁石の力（自動車・他）	風力自動車
空気ロケット	空中ピンポン
メリーゴーランド	ふわふわボール

できた。遊ぼう。

もっと良く動くようにしたいね

ほかのおもちゃでも遊びたい。

面白い遊び方を考えよう。

家族や、1年生にもやらせてやりたい。

わくわくおもちゃランドの準備をしよう。

みんなが楽しめるようにするには…
(本時)

- ・こわれないようにする。・ハンデをつくる。
- ・遊びを工夫する。・きれいに飾る。
- ・看板
- ・招待状作り

わくわくおもちゃランド

<本時の課題は…>

「みんなが、楽しめるようにするにはどうしたらよいだろう。」課題に対して児童は、・ちゃんと、動くようにする。・ゲームの工夫をする。・ゲームのルールの工夫をする。・飾りをつける。の主に4つの考えが出た。その考えのもと活動を始めたが、いくつかのグループは、遊びの工夫や、新しい遊びを考えていた。指導者としては、1年生・2年生・保護者という年齢の違いに着目し、その違いに対応したルールの工夫をして欲しいという願いがあった。児童の思いと指導者の思いにずれが生じた。児童は、もっと自分自身が遊びたかったのではないかと考える。沢山遊び、満足したところから他の人に目が向くのだろう。

わくわくおもちゃランドの日程が決まっているので、児童が満足いくたくさんの時間を確保することができなかったが、もしこの時間で「みんなが、楽しめるようにするにはどうしたらよいだろう。」という課題を解決するのなら、「みんなが、楽しい」というのはどういう事なのかをもっと話し合うことが必要だったのかもしれない。低学年では特に活動や、体験を通した気付きや学びが大切であると考えている。話し合いと体験活動のバランスがとれた学習の流れを工夫していきたい。

<成果と課題>

児童は本単元の学習を通して、身近に存在する物がもつ不思議さやおもしろさを体全体をつかって味わうことができた。なぜ物づくりや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか考える活動は、新たな気付きを見出す問題解決的な学び合いの学習へとつながった。また、友だちとかかわり合いながら科学的な見方や考え方の基礎を身に付けることができたと考える。児童の興味関心が高い、「遊び」を作り出すという体験活動を充実させることにより、児童が体験から掘り起こされる個の思いや気付きをもてるようになり、それを振り返りの場や、友だちとのかかわり合いの場で広めたり深めたりすることができると考え単元を展開した。おもちゃ作りをしながら「もっと～。」という思いが生まれ、おもちゃを観察し、動力であるゴムの戻ろうとする力に気づいた時の児童の嬉しそうな、また得意げな顔が印象的であった。気付きを友だちと交流し合う活動からも新たな気付きが生まれた。児童の思いを達成させるためにも、事前に

保護者に活動の目的を知らせ、材料の準備などで家族の協力が得られるようにした。また、技能の面で自信が無く、思いをうまく表現できない児童にも支援をお願いした。そのため、一人一人が本単元の目標に迫ることができた。

本単元でのひびき合いは、「みんなが、もっと楽しく遊べるようにするには」という切実な問題を解決するために、話し合ったり、実際に試したりする活動の中で、児童一人ひとりの気付きや、アイデアを交流させ、より良い物を生み出していく姿を「ひびき合い」とした。そこで、一人一人が自分の思いをもつ・グループの友だちに伝える・学級の全体に伝えるというような段階を踏みながらひびき合いを広げてきた。作りたい物が同じもの同士がグループを作り、制作や、話し合いをしていった。一人一つではなく、グループで人数分を作ることにしたため、制作時の助け合いが見られた。「どうしたらもっと〜」についても、遊びながら改良を加えていくことができた。また、自分のグループとのかかわり合いだけでなく、他のグループとのかかわり合いも出来るような工夫もすることで、より豊かな発想ができた。ひびき合いの工夫として、「おたすけボード」「テストスペース」を設定した。「おたすけボード」を見た他のグループの児童が休み時間にもアドバイスをする姿を見ることができた。

課題として、特に2点あげられる。1点目は、体験活動ができる時間の生み出し方である。本単元を通して、児童が思う存分におもちゃと向き合い満足したところから新たな切実な問題が生まれてくることを改めて実感した。しかし、限られた時間の中でその時間を生み出すのはとても難しい。そこで、カリキュラムの見直しが必要になってくると考える。地域の特性・児童の実態等を把握し、時間の軽重をつけたカリキュラム作りをしていくこと大切になってくるのではないかな。2点目は、一人一人の思いや気付きをグループや、学級全体でどのように繁栄させていくかである。グループの話し合いの様子を見てみると、どうしても中心になる児童の思いや、考えに傾いていく傾向がある。一人ひとりの考えをもつ時間の設定をすることだけでなく、みんなの意見を出し合えるような、グループでの話し合いの進め方についても繰り返し指導し体験していく必要性を感じた。