

1. 単元名 「あそんでためしてくふうして」

2. 単元目標

- | |
|---|
| <p>○身近にある物を使って動くおもちゃを作り、遊びや遊びに使う物を工夫したり、おもちゃの作り方や工夫を教え合ったりする。</p> <p>○自分なりに動くおもちゃを改良することで、動くおもちゃの面白さや、動きの不思議さに気付き、遊びを楽しむことができる。</p> |
|---|

3. 「ひびき合う三の丸の子どもたち」をめざすための指導の工夫

- | |
|--|
| <p>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」
手立て・・・子どもの願いや思いの育ち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」</p> <ul style="list-style-type: none">・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受け止め、素直に表現する姿 |
|--|

<聴く・話すについての指導>

「聴く」という点では、一生懸命に友だちの話を聞こうとする児童が多い。体の向きを変えたり、視線を向けたり自分からできる児童が増えてきた。だが、話す児童が上手く説明できなかつたり、何度も説明して話が長くなったりすると聴いている児童の注意がそれてしまう場面が見られる。しかし、一生懸命に話を最後まで聴こうとするが、途中で興味のあることや知っていることがあると、友だちの話よりも自分の話を大きな声でし、話が中断してしまうことがある。そのため、子どもたちと『聴くときのルール』を話し合い、一人ひとりの考えを共有した。言葉を繋いでいくと、「しせんと体をむける。」「はんのうする。」「きりかえる。」にまとまった。クラスのルールを確認することで、いつもそのキーワードに立ち戻れるようにしている最中である。声を出して反応することだけでなく、つぶやくこと・分からないと首をかしげることなど、聴き方の多様性を認めつつ、良い反応を取り上げて指導してきた。見本となる児童がいるが、全体ではまだまだ指導の途中だと考えている。

「話す」という点では、まず自分の考えをもっているかが大切である。ほとんどの児童が自分の考えをもっているが、自分の考えをもてずに困っている児童も数人いる。自分の考えをもっていても、みんなの前だと緊張してしまい発表に苦手意識のある児童も多い。そのため、挙手をする児童は、限られてしまう現状がある。これらを改善するために、自分の考えを書き、話す練習をし、ペアや少人数で自分の考えを伝え合うということを何度か行った。少しずつだが、話す楽しさを味わえるようになってきた。また、「みんなに伝えたい。」「友だちの話を聴きたい。」という必要感のある活動になるように、「お話しタイム」を行っている。「わくハイの振り返り」や「お手紙の音読劇の感想」、「毎週の日記のできごと」などを、自分の知らないところでの友だちの頑張りを知ることで、友だちの新たな一面を知れたり、会話の糸口になったりできるようにしている。話すときには、「〇〇さんと同じで」や「〇〇さんと少し違って」など、付け足しながら自分の考えを伝えるように声をかけている。友だちの意見と自分の意見を比べて聴こうと意識できる児童も増えてきた。子どもたちと『話すときのルール』を話し合い、一人ひとりの考えを共有した。そして、言葉を繋いでいき、「体をむけて、聞こえる声ではっきりと、かくにんしながら、気持ちをつたえる」にまとまった。クラスのルールを確認することで、いつもそのキーワードに立ち戻れるようにしている最中である。いろいろな人と話す楽しさを味わい、自分の思いを友だちに受け入れてもらえる温かな関わりができるように指導している。

<これまでの関わり合い・ひびき合い>

これまでの学習では、子どもたちの自主的な気持ちを大切に取り組んできた。特に国語の物語文では、登場人物になりきって動きを付けたり、登場人物の気持ちを考えてセリフの話し方を考えたりしたいという気持ちをもっていた。練習したことを発表したいという目標に向かって、みんなで協力し達成することで、「緊張したけど、やってよかった。」や「自分も友だちも、最初より上手くなった。」など自信に繋がったり、自分の成長だけでなく、友だちの頑張りも認め合えるようになってきた。

生活科「あそんでためしてくふうして」でも、児童同士で協力しながら活動に取り組む場面が見られた。みんなで制作した「ぴよんぴよんうさぎ」では、児童の困り感を共有していくと、「〇〇さんを助けてあげたい。」や「みんなで完成させたい。」という気持ちが強かった。おもちゃが完成した児童は、自分のうさぎで遊びたい、もっと飛ばすための工夫をしたいという思いがありながらも、一度中断して友だちのアドバイスに回っていた。友だちの困り感を受けとめて、ヒントをあげたり、自分との作り方の違いを教えてあげたりしていた。そのような関わり合いの中で、全員のおもちゃが動くという経験をする事ができた。関わり合うときには、「だれか教えて。」や「ここまでできたんだけど、でも跳ばないの。」など自分から声をかけ、困り感を伝えられる児童もいるが、友だちに困り感を伝えられず声をかけられるのを待っている児童もいた。関わり合いができていないときには、教師が児童の繋ぎ役となり、友だちに声をかける話し方を教えたり、周りに広めたりするなど、全員が友だちとの関わり合いの中で達成できるようにしていく必要がある。

4. 単元と指導について

<単元について>

本単元では、学習指導要領第1学年及び2学年の目標の趣旨である、「身近な人々、社会及び自然と触れ合ったり関わったりすることを通して、それらを工夫したり楽しんだりすることができ、活動のよさや大切さに気づき、自分たちの遊びや生活をよりよくするようにする。」にあたる。また、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」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。

1年生のときに、いろいろなおもちゃ作りを行ったという経験を踏まえて、2年生のおもちゃ作りでは、作り方のコツや動かし方のコツ、材料の特性などにも気づいていけるように教材の設定をした。作り方の説明通りにやっても、なかなかうまくできないことが出てくる。材料の重さや材料の付け方、おもちゃの左右のバランスなどが関係してくるからである。さらに、おもちゃを作ることができても、動かし方や方向が違っていると、上手く動かない。そして、「さらに遠くにしたい。」や「もっと速くしたい。」という気持ちになると、輪ゴムや空気の特徴や関係性などにも、視点を当てないと動くおもちゃ作りをより楽しむことができない。すぐに完成できるおもちゃ作りではなく、何度も試したり、工夫したりする価値がある。友だちと教え合い、協力し合う中で一人ひとりが試行錯誤し、「見付ける」「比べる」「たとえる」「試す」「見通す」「工夫する」といった学習活動を通して、自分の経験として実感的につかみ、自分のものにしていくことができる魅力的な教材であると考え。児童にとっても、おもちゃ作りはとても楽しい学習であり、「動かしたい。」という切実感がある。また、自分の見通しと事実が異なったときに生まれる疑問があり、「思った動きと違う。」という自然の事物がもつ形の不思議さにも気づくことができると考える。

<指導について>

単元の導入では、1年生のおもちゃ作りについて問いかけた。すると、いろいろなおもちゃを作ったことを思い出し、楽しそうに話す姿があった。上手くいったことも失敗したことも良い思い出であり、おもちゃ作りをし

たことが児童にとってはとても楽しい経験であった。そして、「2年生でもおもちゃを作りたい。」という児童の思いを大切にしながら学習を進めていきたい。始めは、1年生のおもちゃをまた作りたいという児童もいるであろう。2年生のおもちゃ作りでは、「動くおもちゃ」ということをキーワードにしながら、作りたいものを選んでいけるようにする。コロナ禍の前は、2年生が1年生を「おもちゃランド」に招待し、おもちゃで遊ぶという交流を行っていたが、残念ながら現2年生はそのような関わりがない。2年生では、どのようなおもちゃを作るのかというイメージがわからないであろう。そのため、教科書や図書館の本などを参考にできるようにしていきたい。

いろいろなおもちゃを作りたいという児童の意欲を大切にしながらも、みんなで協力したり、教え合ったりしながら、全員が完成させ、達成感を味わえるようにしたい。まずは同じおもちゃを製作し、その中で友だちの思いを共有し、質問したり、うまくできたことを教え合ったりしながら関わりをもたせたい。困り感をなるべく児童同士の教え合いの中で解決し、一人ひとりの自信になるように指導を続け、教師は児童の繋ぎ役になれるように実態把握を行っていく。自分のおもちゃが作れると、「もっと〇〇したい。」という思いになると予想されるので、工夫する時間を確保し、一番上手くできたものを設計図の紙に書いていく。言葉や絵、図にしながら自分の工夫をいつでも振りかえることで、次のおもちゃ作りに繋がられるようにしたい。

工夫の中で、競争することや大会を開くこと、誰かを招待することが予想される。ルールを決めることや必要な道具作りなどを児童のできる範囲で行わせていく。自分たちのアイデアで遊びをより楽しくする活動を通して、児童の自主性を伸ばしていきたい。また、活動の後には、振り返りカードを記入し、気づきを確認、次のめあてに繋がるような時間にしていく。その積み重ねをすることで、改良する視点を見つけたり、次の活動の見通しをもたせたりしたい。

みんなで同じおもちゃを作り終わると、自分の作りたいおもちゃを制作したいという思いをもつであろう。教科書にのっているおもちゃに限定するのではなく、教師がおもちゃを提示したり、図書館で調べたりしたおもちゃから自分の作りたいものを選ばせる。「工夫ができる・難しくても友だちと協力しながら作れる・ずっと遊んでいられる・作ったり、遊んだりするときに安全である・遊ぶ工夫ができる」という視点を与えながら、おもちゃを選んでいきたい。グループの人数は、数人ではなく教え合いができるくらいの人数にし、グループの中での関わり合いを大切にしていく。自分の選んだおもちゃの設計図をプリントに書き、材料や作り方を確認できるようにする。

カードに、前時の振り返りと本時のめあてを書いておき、今日のめあてをグループで話すことで、友だちの進み具合や困り感を共有していく。そして、活動の中で自分の力だけでは完成できない児童には、まずグループの中での関わり合いを促す。自分の困り感を友だちに質問できる児童もいるが、なかなか質問できず一人で試行錯誤している児童も予想される。教師が繋ぎ役になれるように、児童の様子を見ながら学習を進めていきたい。友だちに聞いてもできない場合には作り方のヒントを提示し、全員がおもちゃを動かすことができるようにしたい。そして、全員に達成感を味わわせたい。

本時で児童が解決したい学習問題は、「うごくおもちゃを作ろう」である。同じおもちゃを作っているグループの中でも、一人ひとり進み具合もめあても違う。そのため、グループで自分の今日のめあてを話し、友だちの思いを受けとめたり、進み具合を共有したりする時間を取る。そして、おもちゃ作りの活動をする中で、「自分の困り感や上手くできたことを伝え合い共有しながら、おもちゃを作ったり、作り変えたりする姿」をひびきあいの姿としたい。グループの中だけではなく、全体で児童の頑張りやおもちゃの特性についての気づきを共有することで、さらに学びを深めていきたい。

5. 単元構想

単元構想 第2学年1組 生活科「あそんでためてくふうして」全20時間 12月2日(木)5校時

単元目標

- 身近にある物を使って動くおもちゃを作り、遊びや遊びに使う物を工夫したり、おもちゃの作り方や工夫を教え合ったりする。
- 自分なりに動くおもちゃを改良することで、動くおもちゃの面白さや、動きの不思議さに気づき、遊びを楽しむことができる。

1年生の時

どんなことやったの?

【風車 紙飛行機 ビニール袋ロケット 船】

- ・いろいろな遊びをしたよ。
- ・楽しかったね。
- ・またやりたいね。
- ・1年生のときに失敗したからまた作りたい。
- ・クラスで作っているものが違うんだ。
- ・みんなで作りたい。
- ・どんなものを作ろうかな。

- ・道具を集めないよ。
- ・たくさん持ってこよう。
- ・家にトイレトーパーがある。
- ・何が**必要な**。

どんなものがひつようかな?①

- ・教科書にのってるよ。
- ・がらくたを集めればいんだね。
- ・自分で必要な道具や材料を用意しようとしている。
- ・(遊びに向かうカ・人間性)
- ・がらくたって何?
- ・いつもは捨てちゃうものだよ。
- ・集められるかな。
- ・たくさん持ってこよう。

動くおもちゃを作ったり、遊んだりしたいな

- | | | |
|--|--|--|
| ストロー
卵のパック
わりばし
紙コップ
牛乳パック
箱(マスク、ティッシュ) | カップめんに入れ物
ペットボトル
新聞紙
お菓子の箱のふた
紙皿 | サラララップのしん
ガムテープのしん
ガチャガチャのカラーボール
プリンやゼリーの入れ物
トイレトーパーのしん
アルミホイルのしん |
|--|--|--|

何を作ろうかな?②

- ・教科書に書いてあるよ。
- ・なんか紙コップがとんでる。
- ・かめが動くの?やってみよう。
- ・おもしろそう。
- ・的当てがある。
- ・とばしたい。
- ・幼稚園でやったことある。
- ・作ってみたい。
- ・カーレースやりたい。
- ・みんな競争したい。
- ・はやく作りたい。
- ・何から作る?
- ・みんな違うものを作ったら分らなくなるよ。
- ・まずは、みんなと同じものを作ろう。

- ・自分で作ってみたいという思いをつぶやいたり、おもちゃを作ろうとしている。
- (主体的に学習に取り組む態度)

ぴんぴんうさぎを作ろう。③

- ・輪ゴムと紙コップが必要なんだ。
- ・どうやってつくるの?
- ・切れこみを入れるんだ。
- ・輪ゴムってどうやってつけるの?
- ・高く跳ぶかな。
- ・まっすぐ高く跳んだ。
- ・跳んだ。ななめにいった。
- ・やったー。
- ・全然跳ばない。どうやったの?
- ・コップが跳んで床に着地した。
- ・みんなが跳ぶようにしたいな。
- ・全員跳んだ。
- ・まだ作りたい。
- ・もっと跳ばしたい。
- ・〇〇さんと紙コップの大きさが違う。
- ・〇〇さんと輪ゴムの太さが違う。
- ・どうやったか紙に書きたい。
- ・輪ゴムの太さが違うと、跳び方が違うんじゃない?
- ・みんな一緒にしないと正確にできないよ。
- ・紙コップは小さい方が跳ぶよ。
- ・輪ゴムをクロスするとよく跳ぶ。
- ・輪ゴムをたくさんつけたい。
- ・輪ゴムを工夫してみたい。

- ・おもちゃの作り方を説明し、上手く作れない児童には、作れた友だちの助けを求めるように声をかけ、みんなで協力すれば完成するという経験をさせる。

わゴムをクロスするともっととぶのかな。④

- ・輪ゴムの本数や輪ゴムの付け方、切れ込みの回数や切れ込みの長さを変えたりしながら、自分のおもちゃを何度も試したり、作り変えたりしている。
- ・友だちに自分のおもちゃの工夫を伝えている。
- (思考・判断・表現)

- ・工夫したおもちゃを友だちに説明するときに、図で書いたり、書画カメラで拡大したりしながら伝わるようにする。

- ・輪ゴムをひねってみよう。
- ・輪ゴムが強く、コップが壊れる。
- ・切れこみを短く入れると、壊れにくいよ。
- ・全然跳ばなかった。
- ・もっと違う方法も試してみたい。
- ・輪ゴムが切れちゃったからまたやりたい。
- ・輪ゴム1本の方がよく跳んだ。
- ・輪ゴムを4本付けると、けっこう跳んだ。
- ・ひねってもあんまり変わらない。

いろいろためして、1番とおくにとびぴんぴんうさぎを作ろう。⑤

- ・より高く跳ぶおもちゃを作ったり、作り変えたりしている。
- ・設計図におもちゃの工夫を書く。
- (思考・判断・表現)
- ・輪ゴムをたくさんつけたいな。
- ・もう一回クロスしてみよう。
- ・2つの紙コップの大きさを変えてみよう。
- ・跳ばす時に、紙コップの下を押さえるとよく跳んだ。
- ・輪ゴムをたくさんつけると、よく跳ぶ。
- ・上の紙コップは、そんなに下まで下げなくていい。
- ・かわいく絵を描こう。
- ・名前は何にしようかな。
- ・みんなて対決したい。
- ・誰が一番高く飛ぶのかやりたい。
- ・一番うまくできたものを設計図に書いたよ。

- ・設計図を用意し、必要な材料や図、工夫したことを書いたりできるようにし、次に工夫するときの参考にできるようにする。

・大会のルールや準備するもの考えている。
(思考・判断・表現)

ぴよんぴよん大会のじゅんぴをしよう。⑥ (0.5)

- ・どうやってやるの? ・跳んだときに、どっちが高いか分からなかったらどうするの? ・1メートルのものさしを使えばいいよ。
- ・動画に撮れば、どっちが高いか分かるよ。 → 誰と対決するの?
- 隣同士で対決して、勝ったら勝った人、負けたら負けの人と対決すればいいよ。 ・曲がったらどうするの?
- ・誰がどっちが高いか決めるの? ・周りの人とか先生が決めればいいじゃん。 ・もし1回目で上手く飛ばせなかったら?
- ・何回かやるの? ・回数を決めればいいんじゃない? ・みんな同じ回数じゃないとするよ。 ・3回ね。
- すぐに対決するの? → 練習時間が欲しいな。 → 練習時間も同じ時間にしないとイケないね。
- もし途中で壊れちゃったらどうするの? → 後でまた対決すればいいんじゃない? → すぐに直せばいいよ。
- ・他の人が対決している間に直せば大丈夫だよ。
- ・2人のチームで、チーム同士の対戦はどう? ・高さを得点にしたい。
- ・でも、小さいコップや大きいコップがあって、高さが違うからちゃんと勝負できない。
- ・コップを同じにすればいいんじゃない?

・教師が準備するものを伝え、制作や大会の準備の見通しがもてるようにする。

コップやわゴムの大きさを同じにして、もうど作ろう。⑥ (0.5)

- ・もう一度作ってみよう。 ・上手く作れるといいな。 ・一番跳ぶといいな。 ・早くぴよんぴよん大会したいな。 ・色をつけてかわいくしたいな。

ぴよんぴよん大会をしよう。⑦

・自分のおもちゃを跳ばしたり、友だちのおもちゃを見たりして、動きの面白さや不思議さに気づくことができる。
(知識・技能)

- ・高く跳ぶといいな。 ・だれが一番高く跳ぶのかな? ・〇〇さんが高かった。
- ・どうやって作ったのかな? 聞いてみたい。 ・高く跳んでいいな。
- ・〇〇さんは前よりも高く跳んですごかった。 ・もっと輪ゴムの数を多くすれば跳んだかな?
- ・跳んだだけ曲がっちゃった。 ・真っ直ぐ跳ばしたい。 → コップを下までやりすぎたのかな?
- ・まねしてみたい。 → もう1回作って対決したい。 → またやったら跳ぶといいな。
- ・他の遊びもやりたい。 ・自分の作りたいおもちゃにしたい。 ・1番になりたいな。

・みんなで決めたルールを掲示し、いつでも確認できるようにする。
→ クロームブックで動画撮影をすることで、きちんとした判定ができるようにする。

どんな動くおもちゃを作ろうかな?⑧

- ・教科書のおもちゃで何があったかな? ・コスモスにも行きたい。 ・クロームブックで調べたい。 ・対決したい。 ・みんなで対決すると楽しかったね。
- ・他のおもちゃはないのかな? ・自分の好きなものを作りたい。 ・図書館の本にのってないかな? ・調べてみたい。

いろいろなおもちゃをしらべて、作るおもちゃをきめよう。⑨

・いろいろなおもちゃの中から、工夫ができて、友だちと協力できそうなおもちゃについて話し合おうとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・いろいろな動くおもちゃが本にはあったよ。 ・跳んだり、跳ねたりするおもちゃが楽しそう。 自動販売機やりたい。
- ・自分の作りたいおもちゃを作りたいな。 ・作りたいおもちゃが一緒の人とグループになりたい。
- ・難しいおもちゃがいい。 ・前にやったことあるけど、すぐ作れたよ。 ・簡単だったから無理じゃない?
- ・自分たちで材料を集めるから、無理かな。 ・できるかな。 ・協力すればできそう。 ・材料をもってこよう。

うごくおもちゃを作ろう⑩⑪ ⑫ (本時)

はっしゃロケット	ロケットぼん	とことこカメ	とびだスネイク	ジャンプでボン	ぎゅうにゅうパチンコ
----------	--------	--------	---------	---------	------------

・道具を安全に使いながらおもちゃを作ろうとしている。
(知識・技能)

- ・遊ぶと楽しそうなおもちゃが決まったね。 ・はやく作りたいな。 ・どうやって作るの?
- ・自分の好きなおもちゃを作ろう。 ・友達だちと協力したい。
- ・なんかうまくできないな。 ・あと少して完成しよう。 もっと時間がほしい。 ・全然遠くに跳ばないな。
- ・カメが動かない。 ・どうすれば動くの? ・おもちゃ完成させたかったのに。

・道具の安全な使い方を説明し、いつでも使用できるように場を設定する。
・おもちゃの作り方をプリントで配付し、見ながら作れるようにし、分からない時や上手くいかない時には、友だちの助けを求るように声をかける。

・アドバイスをしたり、アドバイスをもらったりしながら作ったり、作り変えたりしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・今日こそは完成させたい。 ・なんでうまくいかないの? ・〇〇さんはどうやったの? 教えて。
- ・どこまでいった? ・大丈夫? ・テープで袋をしっかりとめたよ。 ・うまくできたよ。
- ・一緒に作ろう。 ・できた。ありがとう。 ・どっちが遠くまで跳ぶか競争しよう。
- ・もっと遠くまで飛ばしたいな。 ・もっと工夫したい。 ・もっとゴムの数を増やしたい。

楽しいおもちゃになるようにくふうしよう。⑬⑭⑮⑯

はっしゃロケット	ロケットぼん	とことこカメ	とびだしスネイク	ジャンプでボン	ぎゅうにゅうパチンコ
ゴムの本数を多くして、速くまで飛ばしたいな。	袋の大きさやしんの長さを変えて飛ばしたいな。	もっと速く動くようにしたいな。	たくさん中から出たり、箱をかわいくしたりしたいな。	高さを変えたり、飛ばすものを変えたいな。	ゴムの数を増やしたい。ゴムを強くしたい。

『作ったおもちゃをより楽しいおもちゃにするために、工夫をすることができる。』
(思考・判断・表現)

- ・しんを変えるともっと跳ぶのかな。 ・もっとロケットを速くしたいな。 ・チームで競争しよう。
- ・〇〇さんは前よりも速く動くようになったね。 ・どうやったの？教えて。
- ・色画用紙付けようかな。 色を塗ってかっこよくしよう。 ・絵を書きたいな。

『工夫が思いつかないチームがいたら、他のチームが工夫していることや他のチームからアドバイスをもらうように声をかける。』

- ・私たちのチームは、もう完成したよ。 ・違うチームの動くおもちゃはどうか？ ・他のおもちゃも見て見たいな。
- ・ちょっと遊ばせて？ ・みんなのおもちゃで遊びたいな。 ・うごくおもちゃランドをしたいな。

『時間を決めて遊ぶ人、お店の人を交換し、両方の立場を経験させる。ルールや約束があいまいな時には、全体で確認する。』

うごくおもちゃランドをしよう⑰

『自分のおもちゃの遊び方を説明したり、遊びのルールを守りながら友だちのおもちゃで遊んだりしている。』
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・〇〇さんのチームは、とことこカメを作ったんだ。 ・すごい。 ・一人何回やっていいの？
- ・上手く動かないよ。 ・〇〇さんが作ったパチンコが速い。 ・まっすぐ進まないよ。
- ・どこにならぶの？ ・手を離すときに優しく離すと真っ直ぐ進むよ。 ・他の遊びも楽しいね。
- ・みんなで遊んで楽しかったね。 ・他の人も招待したい。 ・1年生を招待したいな。

『国語「お手紙」を1年生に見せて喜んでもらったことや、1年生からお礼の手紙をもらったことを想起させる。』

1年生をまた招待したいな。

1年生に楽しんでもらうためには、どんなじゅんぴがみつよかな？⑱

『今までの経験をもとに計画を立てることができる。』
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・看板がないとどの遊びか分からないよ。 ・ルールがないとけんかしちゃう。 ・説明しないと、遊び方が分からないよ。
- ・予備のおもちゃいるかな？ ・景品とかスタンプがあると、うれしい。 ・いっぱい並んだらどうしよう。
- ・看板ってどうやって作るの？ ・ルールってたとえばどんなことを説明するの？
- ・ずっと同じ人がやらないように一人何回って決め方がいいんじゃない？

1年生をしょうたいするためのじゅんぴをしよう⑲

『今までの経験をもとに、おもちゃランドの準備をすることができる。』
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・説明するためにどうやって言おうかな。
- ・ルールを決めよう。 ・看板も必要だね。
- ・見えるように看板を大きく作ろう。 ・何回できるか決めないの？
- ・並んだら声をかければ。 ・壊れたらどうしよう？
- ・もう1個動くおもちゃを作っておこう。 ・景品を作ろう。
- ・スタンプカードはだれが作る？
- ・ポイントをつける？ ・楽しんでくれるかな？

『必要な材料を用意し、準備ができるようにする。』

『楽しく遊べるように遊び方の工夫をすることができる。』
(思考・判断・表現)

1年生をしょうたいして楽しんでもらおう⑳

『1年生に遊び方を教えたり、動かすコツを教えたりして、楽しく遊んでもらえるようにする。』
(主体的に学習に取り組む態度)

- ・1年生が楽しんでくれるといいな。 ・上手くおもちゃの遊び方の説明できるかな？
- ・1年生に遊びの説明をした。 ・遊んでくれてうれしかった。
- ・途中で壊れちゃったけど、すぐに直した。
- ・たくさん来てくれた。 ・笑顔になってくれてよかった。
- ・1年生がすごいって言ってくれてうれしかった。
- ・また招待したいな。

『安全で楽しく遊べるような場作りを行い、遊んでいる様子を見守る。遊ぶ時間を伝えながら、すべてのおもちゃで遊んでもらえるように声をかける。』

6. 本時について

5 本時について 第2学年1組 生活科「あそんでためしてくふうして」

(1) 本時目標 道具を安全に使いながら、おもちゃを作ろうとしている。【知・技】

動くおもちゃ作りを通して、友だちと協力したり、アドバイスをし合いながら、自分のおもちゃを作ったり、作り変えたりしている。【態】

(2) 本時展開

学 習 活 動	主な支援・留意点◆評価【観点】
<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">うごくおもちゃを作ろう</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">作るばしょ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">黒板</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">きり・カッタースペース</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">〇〇チーム</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;">材料スペース</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; position: absolute; right: 0; top: 50%; transform: translateY(-50%); writing-mode: vertical-rl;">おためしスペース</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・今日のめあてを確認する。 ・本時の一人ひとりのめあてをカードに書いておき、グループで伝え合えるようにする。 ・活動する場所や道具の場所、材料の場所、作ったおもちゃをためず場所を提示し、活動がスムーズに進むようにする。 ◆道具を安全に使いながら、おもちゃを作ろうとしている。【知・技】 ・おもちゃがうまく動かない児童や困っている児童がいたら、同じチームでうまく動いている友だちにアドバイスをもらったり、質問をしたりできるように声をかける。 ・グループのみんなが困っている場合は、他のグループにヒントをもらったり、教師がヒントカードを提示したりすることで作業が止まらないようにする。 ・上手くできたことやこつなどを全体で共有したり、他のグループに伝えに行ったり、頑張りを周りに広めていけるようにする。 ◆友だちと協力したり、アドバイスをし合いながら、作ったり、作り変えたりしている。【態】 ・カードに今日の振り返りを書く時間を取る。 ・カードに書いたことをグループで伝え合い、友だちの頑張りを褒めたり、アドバイスをしたりできるようにする。 ・話す、聞くのルールを確認しながら、自分の思いを伝えたり、友だちの話を最後まで聞いて反応したりできるように声をかける。

7. 実践を終えて

単元構想については、「あそんでためしてくふうして」という学習であることを確認し、どんなことを学習していきたいかを子どもたちに問いかけた。1年生の時のことを思い出しながら、1年生と2年生の生活科の違いを伝え、それに合う学習は何かを考えていった。子どもたちの意見を尊重しながら、「動くおもちゃは、どんなものが良いのか。」や「何度も試して工夫できるのか。」を検討しながら動くおもちゃを決めた。動くおもちゃが決まると、自分が作りたいおもちゃを作り始めた。だが、その時に自分一人では上手く作れないことがあった。その時に、友だちと協力することで、みんなが動くおもちゃを完成させることができた。そして、動かして友だちと競争したり、一緒に飛ばしたりし、「もっと遠くに飛ばしたい。」や「〇〇さんは、どうやってやったの。」などの疑問やさらによりよくしたいという工夫に繋げることができた。

子どもの思考や思いから、単元構想を考えられたことは、良かった。しかし、「さらに他のおもちゃを作りたい。」や「他の学年を招待して、遊ばせてあげたい。」という思いもあったが、実現することが難しいところもあった。十分な時間の確保をさらにできるとより活動が活発になったと感じる。

本時の学習問題は、子どもの解決したいものになった。前時の学習では、自分の動くおもちゃが作り途中の人や作り終わって遊ぶ人などそれぞれの進度がバラバラであった。そのため、本時の学習問題は児童の思考の流れに合っていた。

だが、全部の班がひびき合いをすることはできなかった。児童同士や動くおもちゃの班同士でも進み具合が違うので、その足並みを揃えることが必要であった。そして、本時の場作りの工夫をしたものの、作業をする場のスペースが狭く、十分ではなかった。また、困り感を共有し教え合っている班があったが、それを全体の場で共有しなかった。みんなで考えてアイデアを出し合うことを全体で共有することが必要であった。

本時後は、困り感を共有したり、教え合いができていた班を全体で紹介したりした。すると、他の班でも「友だちと一緒に考え、協力する。」という気持ちが見られた。教えてもらった方は、うれしい気持ちになり、教え

ている方は、教えて感謝されるという良い関わりができた。また、以前までは一人で困っていた児童も「ここが上手くいかない。教えて。」や「〇〇さんは、どうやったの。」と友だちに聞くことができるようになってきた。

成果としては、友だちとの関わりを増やすことで、自分から困ったことを聞いたり、困っている友だちがいると声をかけたりできるようになった。また、上手くいかないことをすぐ大人に聞くのではなく、自分の力や友だち同士で解決しようとする粘り強さがでてきた。そして、学習の最後には振り返りカードを毎時間書いた。そのことで、自分の学習を振りかえる習慣がついた。「今日は、〇〇をやったけれど、〇〇だった。だから次は〇〇に挑戦したい。」というような意欲に繋がった。また、「〇〇をやったら成功した。〇〇が短かったからうまく跳ばなかったのが分かった。」というように何が原因だったのかを自分なりに考えて、自分ごととして最後まで学習することができた。

課題としては、活動をする時の場作りやひびき合いの設定である。活動しやすく広い場を設定する必要があった。ひびき合いの設定は、動くおもちゃの班ごとに困り感の場が違う。そのため、全員で一つの問題を解決するという活動ができなかった。視点を絞って考えたり、学習に至るまでのグループ作りや動くおもちゃの決め方を考えたりする工夫が必要であった。そして、困り感や教え合いがある場面を全体に広げて、みんなの学びとしていくことが必要であった。今後は、生活科の学習の中で、学習カードの振り返りだけでなく、班の学びを全体に広めることや教師がおさえておくポイントをもっておくことが大切だと感じた。また、児童の思いや思考の流れにそった単元構想を作っていくことも大切にしていきたい。