

第2学年 生活科の実践

1 単元名 「うごく うごく 私のおもちゃ」(全14時間)

2 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、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、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、みんなで遊びを楽しむ。

3 ひびき合う子どもたちをめざすための指導と工夫

【聴く・話す】

児童が、自分の考えに自信を持って発表できるようになるために、朝の会での「スピーチ」や帰りの会での「良いことみつけ」など、自分の考えを話したり、思ったことを伝えたりする場を多く設定してきた。スピーチではたくさんの児童が質問や付け足しができるよう、人数を決めずに行ってきた。学習での話し合いでは、ネームカードを使って友達の意見を把握し、「～さんと同じで～です。」「○○さんと違って、～です。」と、友達の意見と比較して自分の考えを伝えられるようにした。また、同じ意見でも発表しても良いという雰囲気作りをしてきた。他にも、授業の中でペアトーク、グループトークを多く取り入れ全員が発表できるような場を設定してきた。また、声を大きく出すことができるように、声のものさしを意識して、大きな声を出すことができるように指導をしている。

聴く・話すことのルールでは、合い言葉を決め、目と耳と心の3つで友達の話を聴くように意識できるようにしてきた。また、席の形を、グループやコの字型など工夫をしてきた。自然に友達を見て話をしたり、聴いたりできるようにすることで、友達の考えを聴こう、友達に伝えようとする児童が増えてきている。

【関わり合い・ひびき合い】

本校の研究課題である「関わり合い」や「ひびき合い」を意識し、児童が学習に興味を持てるような導入の工夫を心がけてきた。また、一人ひとりの「不思議だな。」「次はこんなことをしてみたいな。」という思いを大切に単元の流れを考えてきた。特に生活科では、児童の「どんな学習をしたいか。」「どうしていききたいか。」を中心に、ペアやグループ、全体での話し合いを取り入れながら、学習を進めてきた。そうすることで、自分の思いを持ち、伝えたり、友だちの意見を聞いて「それは～だね。」「すごいね。」「なるほど。」と反応したり、素直に表現することが少しずつできるようになってきている。

関わり合いについては、1年生との活動やグループでの活動を取り入れ、児童がいろいろな友達と関わり合いを持てるようにしてきた。1年生との関わりでは、「学校案内」の計画を立て、自分たちで地図を作って、練習してから案内をしたり、あさがおの種をプレゼントしたりして、成長した自分を感じながら、1年生を思いやって関わってきた。まちたんけんでは、グループでの活動を多く取り入れた。友達と、どんな場所に行ったら何を調べてくるのかを話し合ったり、調べたことをどのように発表するか考えたりする活動を通して、友達と意見を交換しながら学習を進める良さに気づくことができるようになってきたところである。

4 単元と指導について

(1) 単元について

この単元は、学習指導要領の(6)にも関わってくる。

(3) 身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使うものを工夫して作り、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

生活の変化に伴って、児童の遊びは屋内で遊ぶゲーム機やカードゲーム中心になってきている。外で遊ぶときにも、ゲーム機を持ち歩いている児童が多く、身の回りの物を使って、工夫して遊びを楽しむといった経験が少なくなっている。そこで本単元では、児童が身近にある物を使って動くおもちゃを作り、夢中になって遊ぶ楽しさを味わえるようにしたいと考えた。また、友達と一緒に活動することを通して、協力して作ったり、友達にコツを聞いてさらにおもちゃを改良したりして、友達と関わり合うことができると考える。さらに、約束やルールが大切なことや、それを守って遊ぶことで楽しく遊べることに気づき、みんなで遊ぶことの楽しさを充分味わい、友達と関わり合うことよきを感じることを期待している。

(2) 指導について

《切実な問題》

4月に、「生活科で学習したいこと」について話し合った。そのときから、児童は「1年生と一緒に」ということを意識している。その中で、「おもちゃを作って、1年生を呼びたい。一緒に遊びたい。」という思いを強く持っていて、町たんけんの学習のときからおもちゃ作りを楽しみにしていた。この、「1年生を呼びたい」という思いが、「切実な問題」につながって行くと考えた。そこで、本単元では、児童の「1年生と一緒に」という思いを大切にしながら指導を行っていきたい。相手意識を持つことで、「おもちゃをもっと良くしたい。」「おもちゃの遊び方を工夫したい。」「1年生が来たときに、楽しめるようにしたい。」「でも、うまくいかないな。どうすればよいだろう。」という切実な思いを持つことができるであろう。しかし、1年生を呼びたいという思いだけでなく、遊びたいという思いも大切にしていくな必要もある。自分自身も遊ぶ場を設定し、児童が夢中になっておもちゃで遊ぶ経験を確保する。自分たちが楽しむことで、さらに1年生を呼びたいという思いを強く持つことができるであろう。

《ひびき合い》

話し合いや友達との関わりの中で、「なるほど。」「すごいな。」と共感したり、「自分と同じだな。」「違う考えだな。」と考えるの違いに気づいたり、「なんでそう思ったのかな。」と疑問を持ち、表現することを通して、自分の考えをより確かなものにしたり、より深めたり、あるいは考えを変えたりすることがひびき合いだと考える。

本単元では、おもちゃを作っていく中で、「うまくできない。」「もっと良くしたい。」「1年生を楽しませるにはどうしたらよいだろう。」と困る場面も多く出てくるであろう。そのときに一人の活動から同じおもちゃごとのグループにすることで、お互いに教え合ったり、協力して作ったりすることができる。また、場合によっては、その問題を全体でも話し合うことで、さらに考えを深めていくことができる。そのときの友達との関わりが、ひびき合いとなるであろう。

さらに本時では、おもちゃを作り終えた児童が「1年生を喜ばせるために、他にどんな準備をすればよいか。」について話し合っていく。ここでは、「遊び方を書いた紙」「遊びのルールや工夫」「もっとおもちゃの数を増やしたい」「飾りをつけたい」など、いろいろな意見が出てくると考える。その中で、遊び方が書いてあると1年生にわかりやすいことや、数を増やすと、壊れたときやたくさん人が来たときに、1年生を待たせないでできることなどに気づくであろう。中には、「おもちゃを作るお試しコーナーを作りたい。」と早くから考えている児童もいる。1年生とおもちゃで遊ぶことを中心に考えている児童にとっては、「なるほど。」と共感したり、「作るのが難しいおもちゃだから必要ないと思う。」と自分のおもちゃと比較して考えたりするであろう。このように、友達の意見を聴き、自分のおもちゃにおきかえて準備する物について考えていくことが、ひびき合いになると考えられる。

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、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、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、みんなで
-------------------	---

導入前

『生活科でどんな学習をしたいかな』

- ・1年生を学校案内したい。
- ・野菜を育ててみたい。
- ・町にたんけんに行ってみよう。
- ・乗り物に乗ってみたい。
- ・おもちゃを作って、1年生を招待したい。

おもちゃを作ろう！

- ・どんなおもちゃを作ればいいのか。
- ・教科書に書いてあるよ。
- ・図書館にもあるかもしれないね。

調べてみよう

- ・パッチンガエルがいいな
- ・ダンボール迷路はどう？
- ・輪ゴムを使った動くおもちゃを作りたいな。
- ・どんぐりのおもちゃは？
- ・1年生が作っていないのいいな。
- ・1年生には難しい、喜んでもらえるおもちゃにしよう。
- ・どれがいいかな。
- ・輪ゴムやビー玉で動くおもちゃが楽しそう

材料や作り方を調べよう

- ・輪ゴムが必要だよ。
- ・牛乳パック、家にあるかな。
- ・紙コップがいるな
- ・段ボールカッターも必要だね。
- ・きりもないとできないな。

ワークシートを用意し、必要な材料や作り方をメモして、一人ひとりが材料を準備して作るようにする。

うごくおもちゃを作ろう

パッチンガエル	とことこかめ	びよんびよんうさぎ	ビー玉動物	ロケットポン	ゴム鉄砲	ビー玉迷路	ヨットカー	コロコロコロン	わりばしパチンコ
---------	--------	-----------	-------	--------	------	-------	-------	---------	----------

- ・なかなかカエルがとばないな。
- ・もっと速く走らせたいな。
- ・坂道を作ったらどうかな。
- ・友達と一緒に作りたいな。

- ・友達とやると、協力できる。
- ・手伝ってもらえてできたよ。
- ・手伝ってばかりで、できなかったよ。
- ・困っているときに協力できるといいね。

- ・遊びたいな。
- ・友達のおもちゃでも遊ぼう！
- ・1年生と遊ぶ前に、試してみよう！

お悩みコーナーを作っておき、困ったことを書いたり、それに返事をしたりできる

みんなのおもちゃであそぼう

- ・友達のおもちゃで遊ぶのも楽しいな。
- ・もっと遊びたいな。
- ・自分のおもちゃも、もっと工夫したくなったな。
- ・1年生を招待できそうだな。
- ・もう、1年生をよべるかな？
- ・もっと、準備が必要だよ！

1年生と先生に喜んでもらうためのじゅんびを考えよう

見るところにおもちゃを並べておく

- ・おもちゃを直したいな
- ・もっと数が必要だよ
- ・レベルアップさせたいな
- ・おもちゃ作りコーナーを作ろう

- ・ルールをちゃんと考えよう
- ・まどを作ろう（得点表）
- ・商品を作りたいな
- ・スタンプラリーはどうか

- ・看板があるとわかりやすいよ
- ・遊び方が書いてある紙が必要だね
- ・お店にも飾りをつけよう
- ・招待状を作ろう

おもちゃランドの準備をしよう

パッチンガエル	とことこかめ	びよんびよんうさぎ	ビー玉動物	ロケットポン	ゴム鉄砲	ビー玉迷路	ヨットカー	コロコロコロン	わりばしパチンコ
ゴムを強くしてみよう	もっと速く動くようにしたいな	紙コップに飾りをつけよう	遊び方を書いた紙を準備しよう	飾りや絵をつけよう	的を作ってみよう	もう少し難しくしてみよう	ヨットカーに帆をつけてみよう	スタートやゴールを作ってみよう	パチンコの数を増やしてみよう

- ・お店の看板を作ろう。
- ・ポスターを作って何の店かわかるようにしよう。
- ・遊び方を工夫しよう。
- ・教室の飾り付けをしよう。
- ・招待カードを作って、1年生にお知らせに行こう。
- ・職員室の先生も呼びたいな。
- ・ルールをわかりやすく書こう。

おもちゃランドを開こう

- ・みんなで遊べてよかったね。
- ・楽しかったね。
- ・また1年生と一緒に遊びたいな。
- ・他のクラスの友達とも遊びたいな。
- ・友達のおもちゃも作ってみたいな。
- ・家でも作りたいな。
- ・1年生が喜んでくれて良かった。
- ・嬉しいな。

6 本時について

(1) 本時目標 おもちゃランドを開くためにどのような準備が必要かを話し合うことで、様々な考えがあることに気づく。

(2) 本時展開

学 習 活 動	主な支援・留意点 ◆評価【観点】
<p>1 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">1年生と先生によるこんでもらうための、じゅんぴを話し合おう</div> <p>2 自分の考えを振り返る。 3 隣の友達と、意見を交流する。 4 どのような準備が必要か、全体で話し合う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">お店について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・看板が必要だよ。 ・お店にかざりをつけよう。 ・遊び方の紙を準備しよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">遊び方・ルールについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを決めるといいね。 ・商品を作ろう。 ・くじも作ろう </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">おもちゃについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと数が必要だよ。 ・もっと跳ぶおもちゃを作ろう。 </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタンプラリーみたいにしたらどうかな。 ・ちらしを作ろう </div> </div>	<p>○ 前時を振り返り、今日話し合うことについて確認することで学習意欲を持てるようにする。</p> <p>○ 全体で話し合う前に、ペアで意見交流をすることで、自分の考えに自信を持てるようにする。</p> <p>○ コの字型の席にすることで、相手を意識して話し合いをすることができるようにする。</p> <p>○ 発言がない児童は意図的に指名し、発言がつながるようにする。</p> <p>◆ 1年生に喜んでもらうために、どのような準備が必要か、自分の考えや意見を発言しようとしている。 【関心・意欲・態度】</p>
<p>5 全体で話し合ったことをもとに、グループで必要な準備について話し合う。</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">ロケット ポーン ゴムでっぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃにもっとかざりをつけよう。 ・もう少し数が必要だね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">パッチン ガエル</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと数が必要だね、 ・高さ比べできるようにしよう ・試しに作る </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">とことこかめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2個だと少ないかな。 ・曲がっちゃうから、まっすぐ進むように直してみよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">ぴょんぴょん うさぎ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと作ろう。 ・壊れてきているから、新しくしよう。 ・高く跳ばすコツを書いて </div> </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">ヨットカー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タイヤがすぐとれるから、直そう。 ・とことこかめみたいに、進んだところまでの点数を作ろう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">コロコロ〇〇</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もう、数は充分だから、看板を作ろう。 ・遊び方の紙を作るといいね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">コロコロ迷路</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あたりに入ったときの商品を準備しよう。 ・もっと、飾りをつけて、1年生に喜んでもらおう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">わりばし パチンコ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロケットポーン見たいに、まを作ってみよう。 ・やり方の説明書を作ろう。 </div> </div>	<p>○ ホワイトボードを準備し、グループの考えをまとめられるようにする。</p> <p>○ 学習を振り返るために、ワークシートを準備する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間がない場合には、グループの話し合いは次時に行う。 <p>◆ いろいろな準備が必要なことに気づく 【気づき】</p>
<p>6 本時の振り返りをして、感想の交流をする。</p>	

7 実践を終えて

《単元について》

本単元は、4月に「生活科でどんな学習をしたいか」について話し合ったときに出た、「おもちゃ作りをしたい」「1年生を招待したい。」という思いを中心に学習を進めてきた。どんなおもちゃを作るのか、おもちゃをもっとどのようにしたら良いのかなど、どの活動でも「1年生に」というキーワードを意識することで、児童は常に1年生のことを考えながら活動を行ってきた。しかし、1年生を意識してばかりになってしまうと、児童自身がおもちゃで楽しむ場が少なくなってしまう。そこで、友達のおもちゃを使って遊ぶ時間も設定した。「1年生が遊んだときに、本当に楽しめるか試したい。」という気持ちを持つだけでなく、一人ひとりが自分たちでおもちゃを作ること、そして遊びを楽しむことができた。

《切実さについて》

「1年生と先生によるこんでもらうための、じゅんぴを話し合おう」という学習問題は、児童にとって切実なものとなった。1年生を意識しておもちゃ作りをしてきたので、「1年生に喜んでほしい」という思いがとても強かったからだろうと考えられる。おもちゃ作りをするだけでなく、「相手意識」を持つことで、切実な問題となっていた。

本時では、「スタンプラリーをするかどうか」について話し合いが盛り上がった。「1年生を楽しませるという意味で、スタンプラリーは行っていいと思う。」という考えと、「1年生におもちゃを純粋に楽しんでほしい。スタンプのために来るのは違うと思う。」という考えについて、付け足しをしたり、反対意見を言ったりしながら話し合いを進めていくことができた。これも、「1年生に」という思いがあったからこそだと考える。

《ひびき合いについて》

本時では、作ってきたおもちゃを児童の席の前に置いて話し合いを行った。ちょうど児童の目の高さに置いたので、話し合いでは児童の気持ちがそれずに話し合いができた。また、作ったおもちゃについて話題が上がったときには、すぐに実物を確認することができたのでよかった。

話し合いは、全ての意見を出してから話し合いを行うのではなく、全体に必要な内容である場合はそこで立ち止まり、話し合いをするようにした。立ち止まることで、自分の考えと比較したり、そこでまた新たな問題ができ、さらに話し合いが深まったりしていった。児童の中には、「自分のおもちゃには飾りは必要が無い」と思っていた児童もいた。しかし、友達の話の聞いたり実際におもちゃを見たりする中で、「飾りがあった方が、1年生が喜んでくれる。」ということに気がつくことができた。立ち止まって話し合うことで、一つの話題について、ひびき合いができたと思う。

《成果と課題について》

「うごくうごくわたしのおもちゃ」は、主に自分たちでおもちゃ作りやおもちゃで遊ぶことを楽しむ学習活動であると考えられる。しかし、そこに「1年生と一緒に遊ぶために」「1年生に喜んでもらうために」という目的意識を持つことで、児童が切実に問題について考えたいと思い、そしてひびき合うことができたと考えられる。

本時では、話し合いの中で立ち止まることで、考えが深まっていくことが多かった。しかし、中には「自分の考えた内容を発表できなかった。」「話し合った問題が、解決できなかった。」という思いを持った児童もいた。一つの内容について話し合いが長引いた場合には、話し合いの様子をよく見てもう少し早く区切る必要があったことがわかった。そうすることで、「自分の考えも伝えたかったな。」という児童の思いも大切にできただろう。また、話し合いの方法として、全ての意見を出し終えた後に、クラス全体に必要なことについて話し合うという方法もある。途中で立ち止まるのか、全部を出してしまうのかは、そのときの児童の様子や考え、話し合う内容によって変えていく必要があるとわかった。