

第2学年生活科の実践

1 単元名 「うごく うごく わたしのおもちゃ」(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、工夫を教えあったりしながら、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不思議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 ひびき合う三の丸の子どもたちをめざすための指導の工夫

《聴く・話す》

話す時は、しっかりとみんなが話を聞いているか確認してから、みんなに聞こえる声で発表するよう、指導してきた。そのため、だんだんと相手を意識して話せるようになってきた。朝の会では簡単なスピーチ活動を行い、全員がクラスの前で話す機会を設けている。話すことが苦手な児童も話すことに自信が持てるよう、教師や友達と休み時間に練習をしてから発表できるように工夫した。国語の感想交流でも友達と似ていれば、そこに自分の名前プレートを置くなどして自分の意見をみんなに伝えられるようにしており、少しずつ自分の意思を伝えられるようになってきている。

「聴く」では、相手の方を見て聴き、反応すると話している人が話しやすいということをクラスで確認した。話している人がいると、体を向けてうなずいたり、声で反応したりできるようになってきた。しかし、言葉だけの話し合い活動になると話し合いの内容をしっかりと理解しないままに進んでしまうこともある。そのため、話を区切りながら教師の言葉で確認をしたり、視覚に訴えたりしながら進めるように工夫している。また、自分の思いを伝えたい、聴いてほしいという気持ちが強いことについては、それを認めつつも、「さいごまで」ということに重点を置いて聴く指導をしている。

《関わり合い・ひびき合い》

話し合いでは、ペアやグループでの活動を取り入れ、関わることのできる時間を設けた。自分と違う考えに出会い、「〇〇さんと似ていてこう思った」「最初は違ったけど、〇〇さんの意見を聴いて変わった」と、自分の考えを見つめ直すきっかけになることもあった。発表の時に自信を持って言えるようにするため、自分の考えを持つ時間をしっかりと確保してから、話し合う活動を取り入れているところである。

生活科の学習では、「1年生への学校案内」で、入学してきたばかりの1年生のことを考えて、学校案内の計画を立てたり、準備を行ったりしてきた。その中では、1年生を迎えるための方法をみんなで考えることができた。そして、頑張って活動して、喜んでもらえると嬉しいという体験をしてきた。

活動の中では教師から子どもたちを認めるという姿勢を大切にしつつ、子どもたち同士が認め合える場を作っていきたい。

4 単元と指導

① 単元について

学習指導要領の内容(6)の解説では、「草花、木の実、石、水、風などの身近にある自然や、紙、空き箱、ストロー、割りばし、輪ゴム、磁石などの身近にあるものを使い、遊び自体を工夫したり、遊びに使うものを工夫して作ったりすることが主な活動であり、その過程を通して遊びの面白さや自然の不思議さに気づくとともに、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」と述べられている。それを踏まえて本単元では、とくに身近にあるものを使って動くおもちゃを作り、みんなと遊びを「楽しむ」ことをねらいとした。

その中で、友達と競争したり、教え合ったりしながら、自分のおもちゃを改良し、さらにレベルアップしたおもちゃで遊びを楽しみ、動くおもちゃのおもしろさや不思議さに気づくことができると思う。また、「作って遊んで工夫して」ということを繰り返すことで、気づきの質も高まっていく。このことが、第3学年以降の理科の学習に生きていくと考える。

特に本単元では、子どもたちの「みんなで楽しく遊びたい」「一年生を招待して楽しんでもらいたい」という願いを実現するために、自分たちで活動の計画をし、実行できるようにする。その中で、友だちと一緒におもちゃづくりを工夫したり、遊び方を改善したりすることで、身近に存在する物がもつ不思議さや面白さを味わい、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と思う。

② 指導について

《切実な問題》

うごくおもちゃ作りをしていく中では、自分のおもちゃを友達のものより「もっと速くに飛ばしたい」「もっと高く飛ばしたい」という思いや、「うまく作れない」「どうしたらよいだろう」という思いを持ち、そこから新たな気づきを見出す学習となるであろう。また、おもちゃが完成すれば、うごくおもちゃをより工夫したり、ルールを作ったりしてみんなと楽しく遊びたいという「切実な問題」が生まれてくると考える。

こうした切実な問題が生まれるためには、自分の作ったおもちゃで十分に試したり、遊んだりする時間が必要であると思う。そこで、まずは自分のうごくおもちゃをたくさん作って遊ぶことのできる活動の時間を確保する。作ったおもちゃを通じて、自然に友達と一緒に遊ぶことの楽しさを味わうことができる。そして、一緒に作ったり、教え合ったり、遊んだりする中で、友達と関わることの良さを感じるであろう。そこから、おもちゃをもっとレベルアップさせたり、遊びの場を自分たちで考えたり、ルールの必要性に気づき、約束事を考えたりすることができると思う。

自分たちで遊びを充分に楽しむことができれば、「一年生を呼びたい」という新たな切実な思いが出てくるであろう。一年生という相手意識を持つことで、自分たちが楽しんだおもちゃを一年生にも体験してもらい、「楽しかった、と言ってもらいたい」「喜んでほしい」という気持ちが芽生え、「そのためにはどうしたらよいだろうか」という切実な問題となっていくと考える。

《ひびき合い》

本時では、自分たちの作った「うごくおもちゃ」で、「一年生に喜んでもらうためにはどんな準備が必要か」という切実な問題を解決していく。準備で必要なことについてそれぞれが意見を持ち、自分の思いを大切にしながらも、相手の考えの良さを受け止める姿を、ひびき合いの姿としたい。また、それぞれの考えがつながっていくよう、話し合いのルールを確認する。そして、振り返りのワークシートから子どもの思いを見取り、相互指名に加えて意図的指名も行っていく。

さらに、話し合いの中でキーワードを取り上げ、教師から児童に投げかけていきたい。全てを取り上げるのは難しいので、いくつかキーワードを絞って投げかけることで、立ち止まって考えを深め、ひびき合うきっかけとしたい。

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不思議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。

『2年生の生活科で学習したいこと』

- ・1年生に学校案内をしたい。
- ・町探検をしたい。
- ・野菜を育てたい。
- ・おもちゃをつくりたい。

休み時間に作った紙飛行機

⇒ゴムをつけると早く、遠くに飛んだよ！

ゴム飛行機ってすごい！

みんな遊びたい

一年生のおもちゃよりレベルアップしたい

うごくおもちゃを作ろう

- ・ゴム飛行機をつくりたい。
- ・教科書にもゴムを使ったおもちゃがたくさん載っているよ。

自分で作って、試してみたい！

- ・材料や道具をそろえて、作る準備をしよう。

- ・どうやって作るのかな。
- ・作った友達に聞いてみよう。
- ・教えてあげよう。
- ・もっとたくさん作りたいな。
- ・できたよ。動かして試してみよう！
- ・友達と一緒に遊びたいな。

ゴムの力
空気の力
磁石の力 } に気づく

ゴム飛行機	ゴム鉄砲	ゴムまき車	とことこかめ	ロケットボン	びよんびよんうさぎ	魚つり	パッチンガエル	とんとんずもう	びっくりばこ
・飛んだ距離を競ったよ。									
・まもとを作って遊んだ。									
・天井のリースの輪に通せるかな。									
		・よく進んだよ。		・うまくいくとすごく良く飛ぶよ。		・磁石の力だよ。	・勢いがあるな。	・オリジナルだよ。落とすほうに負けだよ。	・あまり飛ばないな。
		・どこまで進むかな。		・高さに点数をつけてみたよ。		・クリップを隠そう。	・よく飛ぶよ。		・威力がないよ。
		・なかなかまっすぐ前に進まないよ。							

試して遊んでみたら、いろいろな遊び方が見つかったよ。
楽しいな！

- ・自分で作ったおもちゃの自己紹介がしたいな。
- ・みんなはどんなおもちゃを作ったのかな。
- ・みんなと一緒に遊びたい！
- ・作ったおもちゃで競争して遊びたいな。
- ・紙飛行機で対決したいな。
- ・一年生を招待するために試したい。

1 おもちゃ大会を開こう！

- ・試して遊んでみたら、すごく楽しかった。
- ・点数をつけてみたら、みんな喜んで集まってきてくれたよ。
- ・飛ばし合いっこして、楽しかったよ。
- ・みんなで作ったおもちゃで、一年生を迎えたいな。
- ・一年生にも「楽しかった」って言われたい！

2 一年生を招待したい！

まずはクラスのみんと大会を開いて、遊びたいな！

1 うごくおもちゃで遊ぼう

見えるところに作ったおもちゃを並べておく。

《グループを作ろう》

- ・同じおもちゃを作った人同士で遊びたい。
- ・違うおもちゃでも遊びたいよ。
- ・一人しか作っていないおもちゃもあるよ。
- ・みんなが遊べるようにもっと作ろう。

おもちゃ大会を開く準備をしよう！

《遊び場・ルール決め》

- ・競争したいな。審判が必要だね。
- ・場所が必要だよ。広いアリーナがいいな。
- ・コーナーを作ろう。
- ・まとも作りたい。
- ・ルールが必要だね。ルールを決めよう。

うごくおもちゃ大会
みんなで遊ぼう！

- ・みんなで遊ぶと楽しいな。
- ・もっと作りたくな。
- ・もっと工夫できそうだよ。

- ・とっても楽しくできたから、一年生を呼べそうだよ。
- ・一年生も楽しませたいな。

一年生を招待したい！

でも・・・まだ呼べないよ。準備が必要だね。

2 うごくおもちゃ大会に一年生を招待しよう＜本時＞

- ・おもちゃをもっと上手に作りたいな。
- ・招待するんだから、新しく作り直そう。
- ・数がもっと必要じゃないかな。
- ・どこでやろう。教室かな。人がたくさんいるから教室に入るかな。オープンスペースも使えるよ。大会みたいにアリーナでやろうよ。

- ・遊び方やルールを工夫しよう。
- ・振り仮名をつけよう。紙に書いたらどうかな。
- ・一年生にも作り方を教えよう。作り方を紙に書いたらどうかな。一年生も作るんだから材料ももっといるよ。

- ・看板やポスターを作ろう。
- ・きれいに飾り付けをしたいな。
- ・一年生が「いつ」「どこで」「だれが」「何を」やるのかわかるように、招待状を作る必要があるよ。

うごくおもちゃ大会
一年生を招待しよう！

- ・一年生が喜んでくれて良かったね。
- ・楽しくできたよ。嬉しいな。
- ・また、一年生と遊びたいな。

- ・家でも作ってみよう。
- ・友達のおもちゃも作ってみたいとなったよ。

6 本時について

(1) 本時目標 おもちゃランドを開いて一年生を呼ぶために必要なことを話し合い、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】
1 本時のめあてを確認する。 一年生によるこんでもらうためのじゅんぴを話し合おう 2 自分の考えを確認する。 3 隣同士で、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。 場所について ・場所を区切ってコーナーをつくる。 ・教室とオープンスペースを使って一年生を呼びたいな。 ・大会みたいに広いアリーナでやったほうがいいよ。 おもちゃについて ・もっと上手に作りたい。 ・この間の大会で壊れてしまったから、新しく作り直そう。あと、チェックも必要だよ。 ・数がもっと必要だと思うよ。たくさん作りたいな。 呼ぶための準備について ・一年生が「いつ」「どこで」「だれが」「何を」やるのか分かるように、招待状を作ろう。 ・スタンプラリーを作ったらもっと楽しくなるよ。地図もつけたいな。 ・飾り付けをしよう。 その他 ・練習をしたいな。 ・賞品や景品をあげたら、思い出に残るよ。 ・大会にもあったように、ルールが必要だよ。 5 振り返りをする。 6 今日の感想と、次の時間にやることを確認する。	○本時のめあてを確認し、話し合うことについて確認をして学習意欲を持てるようにする。 ○全体で話し合う前に、ペアで意見を交流をすることで、自分の意見に自信を持てるようにする。 ○話し合いのルールを確認する。(目、耳、心をむける。最後まで聴く。) ○クラスのみんなで考えているということを意識し、聴いている人たちに向かって話すように声をかける。 ○発言がない児童は意図的に指名し、発言が繋がるようにする。 ○まとまりになるよう、分かりやすい板書を書く。 ◆一年生を楽しませるための準備について、自分の考えや意見を発言している。【関心・意欲・態度】 ◆いろいろな準備が必要なのに気づく。【気づき】

7 実践を終えて

《子どもとどのように単元を作ってきたか(本時まで)》

一部の児童の間で流行っていた、紙飛行機にゴムをつけてレベルアップさせたゴム飛行機を学習のはじめに紹介した。また、教科書に載っているおもちゃを紹介しながら、児童の「自分たちもおもちゃを作りたい。」という興味関心を持って学習に取り組めるようにした。

児童は作りたいおもちゃの材料を家から持って来て、おもちゃ作りを始めた。「作って、試す」時間を多く設けることで、自然と友達と遊んだりおもちゃを試したりしており、「友達に遊ばせてあげたら、高さ比べをしていたから今度は点数をつけられる道具も作りたい。」と距離や高さを測るものの必要性にも気づいていった。距離や高さを競うことで、「どうしたら上手に進むのかな。」「どうしたらもっと飛ぶかな、もっと距離を伸ばせるかな。」と工夫したり、同じおもちゃを作った友達同士で相談し合ったりしながらの学習となった。

その中で「みんなで作ったおもちゃで対決したい。」「自分たちで一生懸命作ったおもちゃで一年生を招待したい。」という思いが出てきた。そして、まずはクラスのみんなどで楽しみたいという理由と、一年生を呼ぶためのお試しをしたいという理由から、最初にクラスで「おもちゃ大会」をすることになった。おもちゃ大会に向けて、たくさんおもちゃを作る必要性や遊び場やルールの必要性に気づき、何が必要かを話し合っ決めていった。何から始めるべきか順序を考えたり、何が必要かを自分たちで考えたりすることで見通しを持って学習を進めることができた。「みんな笑顔で楽しめる大会にしよう」というめあてを持って取り組んだ「おもちゃ大会」では、

みんなで遊ぶと楽しい気持ちや、みんなに楽しんでもらえると嬉しい気持ちを感じていた。また、ルールを守れなかった児童も、「自分ができなかったことを、今度は一年生に教えてあげたい」と自分たちの活動を振り返ることができた。

はじめは一年生を呼ぶことに消極的だった児童も、自分たちが十分に楽しむと、「一年生も呼びたい」という気持ちが芽生えてきたようである。一年生を招待する上で、「楽しかった」「またやりたい」と言ってもらえるように、また、一年生だけでなく自分たちの思い出にも残る会にしたいという思いから、「一年生によるこんでもらおう」とめあてを決定した。名称も「おもちゃ大会」だと負けたらつまらなくなってしまうかもしれない、という意見から「おもちゃまつり」に決まった。

《本時における切実な問題》

児童は一年生を呼びたいという気持ちを持ち、まず、呼ぶための準備が必要であることに気づいた。そこで前時ではおもちゃまつりに一年生を呼ぶための準備について自分なりの考えをまとめた。そして本時での「一年生を呼ぶための準備」の話し合いに繋げていった。本時では一人ひとりが「一年生」という相手意識を持って考えを持ち、学習に臨むことができた。「一年生に喜んでもらうために」という切実な思いを持って話し合いが進んだが、「自分たちの作った動くおもちゃで遊んでもらう」ということからはずれた話し合いとなってしまった。そのため、「動くおもちゃで」ということを意識しながらの話し合いとなれば、より話し合いが深まり、ひびき合うことができたと考えた。

《成果と課題》

単元全体を通し、児童はおもちゃを自分たちでたくさん作って試して、という時間の中で、友達や自分が作ったおもちゃと充分に関わることができた。興味関心を持って自分でおもちゃを作ったり、作ったおもちゃで遊ぶという体験的な活動を通して新たな気づきがあり、友達と試行錯誤したりする場面が見られた。また、作ったおもちゃを、普段から目や手に触れる場所に展示した。授業の中では関われなかった友達のおもちゃを休み時間にも実際に手に取って遊ぶことで、活動の充実にも繋がった。

そうした中で「おもちゃ大会を開きたい」という思いと「動くおもちゃで一年生を招待したい」という思いを強く持ち、活動を広げていくことができた。一年生を招待する「おもちゃまつり」に向けては、おもちゃを工夫して作るだけではなく、「一年生が楽しめるように」と、おもちゃの修理やより多く作ることを考えた。さらに看板や飾りを作ったり、遊び方のルールを書いたり、場作りを考えたりすることができ、「おもちゃまつりで一年生を喜ばせよう」というめあてに向かって、みんなの思いを一つにして当日を迎えることができた。

本時では、何について話し合っているのか分かるように、内容ごとに区切って板書するようにしたが、いろいろな意見を一度に出してしまったために、話し合いが深まらなかったことがあった。そのため、一人が話したことについて、深く掘り下げるが必要であった。たとえば「招待状を作る」ということでも一人ひとりの持つ「招待状」のイメージが違うため、一つ一つ確認することで、イメージを共有し合い、考えを伝え合うことができたと考える。

また、「一年生を喜ばせるために」と相手意識を持って話し合いを進めることができたが、「自分たちで作った動くおもちゃで楽しんでもらう」ということが確認されなかったために、おもちゃから離れたところでの話し合いとなってしまった。児童の思考がそれたときは、教師から「なにで喜ばせたいのか」ということを問い返ししながら、もう一度「動くおもちゃ」に立ち戻って話し合いを進める必要があった。児童の思いを見とりつつ、教師からの投げかけをしながら話し合いを進めていくことが、クラス全員が共通の土台に立って考えを持ち、話し合いがより深まり、ひびき合うことに繋がるのだと考えた。