

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 本時 5時間目）

2 単元目標

単
元
目
標

身近にある物を使ってうごくおもちゃをつくり、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ことができる。

3 ひびきあう子どもたちを目指すための指導の工夫

研究課題・・・切実な問題意識を持ち、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を見とった単元構想と授業作り

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受け止め、素直に表現する姿

「聴く・話す」についてのあり方を、4月当初に児童と一緒に考えた。聞く側が気をつけることや話す側が気をつけることなど出てきた考えを教室掲示して常に振り返りを行いながら学習を進めた。自分たちで学習を進める力を身につけるため、似ている考えや同じ考えがある場合には、「付け足しで～」や「～さんと同じで～」など、学習の進め方の指導をしてきた。また、考え方の違う意見の場合には、「あったかことば」という言葉をキーワードに、お互いがよい気持ちになるような言葉かけをするように指導した。それは、温かい環境作りが、ひびきあいの土台であると考えたからである。

4 単元と指導について

〈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、みんなと遊んで「楽しむ」ことをねらいとした。その中で、友だちと競争したり、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む、動くおもちゃの面白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、気付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。

友だちと遊ぶ活動の中で、おもちゃに合わせた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であろう。また、一人で遊ぶより、みんなで遊ぶことの楽しさを十分味わうことで、友だちとかかわり合うことの良さに気づくことも期待している。

〈指導について〉

教師の用意した「おもちゃランド」で遊び、「自分たちもやりたい」という思いを芽生えさせるところから単元をスタートさせたい。感想を話し合う中で、「自分たちもおもちゃを作りたい」「おもちゃランドを作りたい」「作ったおもちゃランドに誰かを招待したい」など、今後の活動についての意見が出ることが予想される。単元を通して、互いに協力し合い、助け合うことを大切にしてもらいたいと考える。よりよいものを作ろうとすることで互いに高め合ってもらいたいと考え、次のような手立てを取る。1つ目は、「誰かを招待して楽しんでもら

う」という目的を意識させることである。2つ目は、学習の最後に振り返りの時間を設け、「パワーアップポイント」をグループ内で共有し、次の時間の活動に生かすことである。3つ目は、グループ活動を取り入れ、互いに情報を共有したり、アドバイスをしたりすることである。

本時では、前時からの「パワーアップポイント」を本時のめあてとして、おもちゃを改良するための方法をグループで話し合い、改良することで、仲間と助け合いながら活動することの良さや、自分のおもちゃを改良することの楽しさに気づけるようにしたいと考える。また、グループでの話し合いの中から自分のやるべきことや改善方法を見つけ出し、活動できる姿をひびき合いの姿としたい。

身近にある物を使ってうごくおもちゃをつくり、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ことができる。

うごくおもちゃで遊んでみよう。②

【資料の提示】

- ・びよんぴよんうさぎ
- ・ヨットカー
- ・ふくろロケット
- ・ロケットポン

- ・楽しい！ ・すごい飛んだ！ ・どうなってるの？
- ・もっと遊びたい。 ・自分で作りたい。
- ・これ作ったことある。 ・おもちゃランドを作りたい
- ・1年生を招待しよう ・6年生を招待しよう「ありがとうランド」

遊んだおもちゃの中で、作りたいおもちゃを1つ選ばせるようにする。

身近な道具や材料を準備して、自分でおもちゃを作ろうとしている。【関】

自分のおもちゃを作ってみよう。②

びよんぴよんうさぎ

ヨットカー

ふくろロケット

ロケットポン

グループ内で遊び合い、高め合う意識を持たせる。

- ・飛んだ！ ・タイヤが回らない。 ・できた。 ・楽しい。
- ・どうやったの？ ・教えて。 ・～するといいよ。 おもちゃかえたい。
- ・上手くできないよ。 ・すぐ壊れる

おもちゃの機能を高めるための工夫を考えることができる。【思】

自分のおもちゃをパワーアップさせよう。② (本時1/2)

- ・丈夫にしたい。 ・もっと速くしたい。
- ・もっと遠くに飛ばしたい。

安全に物作りができるように、作業コーナーを作成し、教師が支援する。

【びよんぴよんうさぎ】
・ゴムを二重にしたらもっと跳んだよ。
・堅いコップなら壊れにくいよ。

【ヨットカー】
・風を強くすると速くなるよ。
・タイヤがうまく回るようにするといいよ。

【ふくろロケット】
・紙をロケットみたいにつけるとまっすぐ飛ぶよ。
・先の方に少しおもりをつけるといいよ。

【ロケットポン】
・すき間をなくすと良く飛ぶよ。
・セロハンテープを巻くといいよ。

- ・パワーアップできた。 ・他のグループのおもちゃでも遊んでみたいし、遊んでもらいたい。

遊び方の工夫をしている児童の考えを拾い、自分たちの遊びの改良の点があることに気づかせる。

他のグループのおもちゃで遊んでみよう。②

- ・ゴムってすごいね。 ・このヨットカー速くて楽しい。
- 的当てみたいにしたなら、もっと楽しいのに。
- ・遊び方を工夫したい。

自分たちの工夫した点を言いながら、遊びを紹介する。

遊び方の工夫をしよう。②

【びよんぴよんうさぎ】
・競争みたいにしたらいいいんじゃないかな。
・ジャンプしたところに人参を置いて置くとか。

【ヨットカー】
・坂道を作ったらいいいと思うよ。
・机をコースにしてみたらどうかな。

【ふくろロケット】
・的当てみたいにしたらいいいとおもうよ。
・得点をつくって競争したらいい。

【ロケットポン】
・二人一緒にやって落ちた方が負けとか。
・落ちた時の形で得点が違うとか。

自分たちの作ったおもちゃで楽しんでもらおう。②

- ・楽しんでもらえて良かったね。 ・もっと難しくすれば良かった。 ・またやりたいね。

みんなで楽しむ楽しさや、ルールの必要性に気づいている。【気付き】

6 本時について

(1) 本時目標 グループで協力し合い、よりよいおもちゃを作ろうとすることができる。

(2) 本時展開

学習活動		主な支援・留意点【評価】
○単元を通しての目標を確認をする。 6年生を招待して「ありがとうランド」を作ろう ～自分も相手もうれしいのしい～ ○本時のめあての確認する。 おもちゃをパワーアップさせよう ○グループで本時のパワーアップポイントを話し合い、方法を考える。 ○考えた方法でおもちゃをパワーアップさせる。		○6年生を楽しませるために、パワーアップさせる必要性を確認させる。 ○グループ内での話を進める児童を教師が決め(順番)、グループ内での本時のめあてを決めることができるようにする。
【とことこかめ】 ◎輪ゴムが取れないようにしよう。 ・セロテープじゃだめだから違うのにしよう ◎もっと走るようにしよう。 ・ゴムをたくさん巻けばいいんじゃない。	【ロケコロ】 ◎ちゃんと転がるようにしよう。 ・電池を大きくしてみたらどうかな ◎もっと飛ぶようにしたいね。 ・トイレットペーパーの芯の大きさを調節しよう。	○パワーアップさせる方法について、児童が考え気づくことができるように、色々な材料を用意し置いておく。
【ゴム巻き車】 ◎もっと進むようにしよう。 ・ゴムをたくさん巻いたらどうかな。 ・切れないように二重にしてみたら。	【ヨットカー】 ◎速く走るようにしよう。 ・お皿を大きくしてみたらもっと速く走りそう。 ・タイヤが回るように確かめよう。	○パワーアップしたおもちゃを動かして試す。 ○見る場所をグループごとに設け、話し合いながら活動ができるようにする。
【ふくろロケット】 ◎もっと速くに飛ばせるようにしよう。 ・ふくろを重ねて大きなロケットにしよう。		○よりよいおもちゃを作るために、方法を考えたり、グループの仲間と意見交換したりすることができる。【関】
○グループで振り返りをする。 ○個人で振り返りをする。 ○次の時間に、やることを確認する。		

7 実戦を終えて

(1)どのように単元を作ってきたか

単元の導入では、教師の用意したおもちゃで存分に遊んだ。そうすることで、自分たちでおもちゃを作りたいという気持ちが芽生えた。また、完成したおもちゃで何をしたいかを話し合う場を設け、児童が目的意識を持って活動に取り組めるようにした。話し合いでは、「今までお世話になった6年生に恩返しをしたい」や「自分たちもしてもらったように1年生を楽しませたい」などの意見が出てきた。最終的には6年生に恩返しをしようということに決まり、制作活動が始まった。

「自分たちでおもちゃを作る」という活動自体に魅力があり、児童は材料集めから意欲的に取り組んだ。そこで、同じおもちゃごとにグループを作り、制作・遊び・改善を繰り返し行うことで、友だち同士でかかわり合いながらよりよいおもちゃを作ることができた。

(2)本時の課題が児童の切実な課題となったか

6年生に感謝の気持ちを伝えるために「ありがとうランド」を開く。そのために、よりよいおもちゃを作ろうと意欲的に取り組むことができた。「よりよいおもちゃを作りたい」という課題は、児童にとって切実な課題であったと言える。

(3)成果と課題

成果として、単元の持つ魅力と目的意識を持って活動することで、児童は目的を見失わずに意欲的に活動を行うことができたことがあげられる。また、同じおもちゃを作るグループごとに活動を進めることで、話し合いが活性化し、時にはぶつかり合うこともあったが、おもちゃをパワーアップさせたいと願う思いは互いに高め合うことができた。

課題では、多くのグループができることにより、教師の支援の行き届かないところがあった。児童の話し合いだけでは解決できない場面や改善のポイントを指導するチャンスを見逃してしまった。そのため、「授業の最初に全体での話し合いの場を設け、めあてを確認するとよい」とその後の協議で話があった。また、どうなったらパワーアップできたといえるかということをおもちゃごとに明確にする必要があった。前回よりも記録が伸びたり、楽しく遊べるようになったと言えるために、前時までの記録を残し、それを目標とし活動することで、自信を持ってパワーアップすることができたと言えたであろう。