

## 第2学年 生活科の実践

1 単元名 「作って あそぼう」(全14時間 本時9時間目)

2 単元目標

身の回りにある材料を利用して、友だちと試行錯誤したり、自分なりに工夫したりしながら作る活動を通して、楽しく遊べるおもちゃを作るとともにみんなで協力すればより楽しく遊べることに気づくことができる。

3 ひびき合う子どもたちをめざすための指導の工夫

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・話すについての指導>

学習中では、「相手の目を見て、いい姿勢で、頷きながら、笑顔で、終わりまで聞く」を常に意識できるように声かけを行ってきた。そのため、教師や友達の話をよく聞こうとする態度が身についてきている。友達の発言に対して、「似ています」「付け足します」「他にもあります」と、友達の発言と比べて自分の考えをつなげられるようになってきた。しかし、友達の発言が途中にも関わらず大まかな考えが分かるとすぐさま反応してしまうので、最後まで聞くよう、繰り返し指導している。また、発言する声が聞こえなかった時は「聞こえなかったのもう一度言ってください。」と伝えるよう指導している。

話す指導は、朝のスピーチで「いつ、どこで、誰と、何をしたのか、その時の気持ち」と順序立てながら話すよう指導している。その時に自分の気持ちを話すことが難しく、教師がその時どんな気持ちだったのかと質問し、支援している。また、自分の思いや考えを進んで話そうとする児童が多い。そのため、国語での感想交流や算数での考え方等はペア学習を行っている。そこで、自分の考えや思いに自信をもたせてから全体発表という活動を多く取り入れている。相手に自分の考えを伝えるという意識を高めていきたい。

### <関わり合い・ひびき合い>

関わり合い、ひびき合いのために、まずクラスで自分の思っていることは安心して発言できる雰囲気を作ること大切にしてきた。発言する時は、「何でも言ってごらん」と声をかけてきた。そのため、子どもたちからも自然と「自信をもって言っているんだよ」という声かけができていく。

授業では、ペア学習とグループ学習を行ってきた。国語科の「ちがいをくらべて書こう」では、調べたことを発表した時に「初めて知れてよかった」「また発表を聞きたい」と付箋に感想を書き、関わりをもつことができた。また、算数科の授業は、子どもたちの困り感を共有し、どう考えればこの問題を解決することができるのかという場面を多く取り入れ、自分たちで考え、答えを見つけていくように学習問題を設定してきた。そのため友達が解き方の説明をしたら「なるほど、〇〇さんの考え、分かりやすいね。」といった反応も見られるようになってきた。

生活科の「町のすてき大はっけん」は、各グループに分かれて探検の計画を立てた。質問する内容や分かったことをどうまとめたらよいかを話し合い、友達と多くの関わりを持ってきた。報告会では、ひびき合う姿とまではいかないが、他のグループの報告に対し、「そうなんだ。」「おすしは、いくら位なんですか。」と興味をもつ姿が見られた。

## 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付くとともに、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。それをふまえて、本単元では、動くおもちゃ作りや遊ぶ活動を通して、自分から身近にある物に関わろうとする姿、より楽しく遊ぼうとする知恵を出し合う姿、自分の思いや願いを実現し、「楽しむ」姿をねらいとした。友達と競争したり、教えあったり、自分のおもちゃを改良したりしながら遊びを楽しみ、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付くことができる考える。また、試行錯誤を繰り返して気付きの質も高まり科学的な見方・考え方の基礎を身に付けていくと考える。このことが第3学年以降の理科「風とゴム」の学習へと生きていくと考える。

楽しい遊びの中で、おもちゃに合わせた遊びの場を自分たちで設定したり、ルールの必要性に気づき、約束ごとを考えたりすることができるであろう。また、一人で遊ぶよりもみんなで遊ぶことの楽しさを味わうことで、友達と関わり合うことよさに気づくことも期待している。さらに、おもちゃ作りを通して、満足感や達成感を得たり自分らしさを表現したりする姿、友達のよさや自分との違いなどに気付いて、お互いの考えを認め合う姿も期待したい。

### <指導について>

単元の導入では、教師の作ったおもちゃで遊ぶことからスタートを切りたい。人数分以上のおもちゃを用意し、遊ぶ時間を多くとることで、おもちゃの動く仕組みや工夫にも関心が集まり、「自分の」おもちゃを作りたいという欲求が高まるはずである。おもちゃ作りの計画の際は、遊んだおもちゃの中だけでなく、様々な本を見比べて「こんなおもちゃがあるんだ!」「これも面白そうだから作ってみたいな。」という気持ちが起こるようにしていきたい。自分のおもちゃを作り、遊び、工夫し、遊んで楽しむ中で、「うまく動かない、跳ばない」といった「子どもが解決したい問題」が出てくると考える。

友達の考えを聞いて、「なるほど」と共感したり、「こんな作り方があるんだ」と自分にはない考えに気づき、自分のおもちゃ作りを広めたり、深めたり、あるいは変えたりすることがひびき合う姿と考える。本単元では、おもちゃを作っていく中で、おもちゃの数を増やし、より速く走らす、より高く跳ばす、飾りつけを動物や車などに見立て、友達のをまねたりすることも1つのひびき合う姿と考えたい。

本時では、「作ったおもちゃで何をしようかな。」について話し合う。子どもたちが十分自分たちのおもちゃで遊んだ後、当然出てくるであろう「クラスでお店やさんを開きたい」「〇〇大会をしたい」「1年生を招待したい」等のそれぞれの思いを話し合う場面である。その思いを発言し、自分の思いを伝えるだけでなく、互いの思いを受け止め合いながら、自分もみんなも楽しめるようにするには何が一番よい方法なのかを考えていく話し合いにしたい。そのため、自分の意見に理由をつけて発言するようにし、名前カードを黒板に貼り、自分の意見の立場が明確に分かるようにしていく。互いの意見を聞き合い、友達の思いを受け止め、みんなが楽しめるよりよい方法を考えていく姿をひびき合いの姿としたい。

話し合いが円滑になるように、話し合いのルールを確認し、ペア交流を経て、全体で交流していく。また、「違う」考えを大切にするために、事前にそれぞれの振り返りカードで把握しておき、相互指名に加えて意図的指名を行っていくようにする。

**単元目標** 身の回りにある材料を利用して、友だちと試行錯誤したり、自分なりに工夫したりしながら作る活動を通して、楽しく遊べるおもちゃを作るとともにみんなで協力すればより楽しく遊べることに気づくことができる。

動くおもちゃに関心を持ち、みんなで遊ぶことの楽しさに気づく。(気)

**おもちゃで遊ぼう①②**

全員が楽しく遊べるよう、人数分以上のおもちゃを用意しておく。

(おもちゃで遊ぶ)

- ・楽しかった ・もっと遊びたい ・競争して勝った！ ・嬉しかった ・ロケットで点数を付けて遊んだよ！

・自分で考えたおもちゃを作りたいな自分のおもちゃを作ってみたいな・このおもちゃを作って遊びたいな

自分たちが作ったおもちゃで、みんなで楽しく遊ぶことに興味を持つ。(関)

**おもちゃを作ってみよう③④⑤⑥⑦⑧**

絵本や図鑑を用意しておく  
おもちゃのパワーアップを図ったり十分遊んだりする時間をとる。  
困り感を共有し、解決策を話し合う時間を設ける。

動力や仕組みを工夫すると、おもちゃの動きが変わることの楽しさ気づく。(気)

(おもちゃ作りの計画)

- ・このおもちゃにしよう ・材料はこれを持って来よう！ ・飾りつけもしようかな

(おもちゃを作る)

- ・こんな感じでいいのかな ・上手にできた！遊んでみよう ・難しかった ・皆のおもちゃで遊んでみたいな
- ・飛行機がうまく飛ばない、どうすればいいかな ・ブーメランがうまく飛ばないよ ・ヨタヨタペンギンが動かない
- ・友達からアイデアをもらったよ ・一緒に作ろう！ ・点数を付けてあそぼう

ふわふわ フィッシュ	ブーメラン	紙飛行機	ストロー アーチェリー	コロリン	ロケット	つり	ぶかぶか ボール
---------------	-------	------	----------------	------	------	----	-------------

(作ったおもちゃで何をするか話し合う)

- ・友達のおもちゃを作ってみたい ・紙飛行機大会をしたい・遊んでないおもちゃであそびたい
- ・1年生を招待しておもちゃパーティーを開きたい
- ・どんなおもちゃを作ったかグループに分かれて発表したい

次の活動を進めるために、自分の考えや意見を発言している。(関)

**作ったおもちゃで何をしようかな⑨ (本時)**

振り返りカードをもとに、児童の考えを把握し、次時に生かすようにしていく。

**楽しく遊べる工夫をしよう⑩⑪⑫⑬⑭**

(1年生を招待するために必要なことを話し合う)

- ・グループに分かれて協力しようよ ・おもちゃの数をふやした方がいいね ・おもちゃに飾りつけをしたいな
- ・色分けをしてきれいな的を作ったほうが分かりやすいね
- ・招待状を書きたい ・飾り付けもしたらもっと楽しそう
- ・看板を作って宣伝したほうがお客さんはたくさん来るかもしれないよ ・ポスターも作りたい
- ・当日の役割分担を決めないとな
- ・遊びのルール説明の仕方を考えなきゃ！

理由を伝え合うことで、互いの思いを受け止めやすくする。  
成功感・充実感が持てるよう支援する。

みんなで楽しく遊べるように、遊びのルールを考え、それを言葉や掲示物でみんなに伝えている。(思)

**おもちゃパーティー⑮⑯ (1年生を招待しよう)**

個々の関わりから、グループ活動へとつなげ、さらに深く関わられるようにしていく。

(会場準備) ・ここに置こう！ ・これで準備完了 ・なんだか緊張する～

(おもちゃパーティー開催)

- ・忙しい ・たくさんお客さんが来てくれてるよ ・楽しいね！

**ふりかえり⑰**

1年生との関わりの中で、自分たちの成長にも気づけるよう支援する。

- ・みんなで遊べて楽しかった ・ルールを作っておいて良かったね
- ・1年生が喜んでくれて嬉しかった ・もっと遊びたかった ・お店屋さんの人になった気分が楽しかった

6 本時について

(1) 本時目標 「作ったおもちゃで何をしようかな」を話し合って考えよう。

(2) 本時展開

学 習 活 動	主な支援・留意点【評価】					
<p>○学習のはじめに、自分の作ったおもちゃで遊ぶ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて 作ったおもちゃでなにをしようか話し合おう</p> </div> <p>○自分の考えをもう一度確認する。 ○隣同士、意見を交流する。 ○全体の場で発表する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px;"> <p><b>①おもちゃの紹介・教室</b> ・工夫したところを知ってもらったり、真似をしてもらったり、作り方も知ってほしいから。 ・友達のおもちゃを作ってみたいから。</p> </td> <td style="width: 20%; padding: 5px;"> <p><b>②その他（あそびたい、おもちゃを作りたい）</b> ・友達がつくったおもちゃも作りたいから。 ・遊んでないおもちゃで遊びたいから。</p> </td> <td style="width: 20%; padding: 5px;"> <p><b>③〇〇大会を開こう</b> ・紙飛行機がすごくよく飛ぶメンバーだから。 ・自分の紙飛行機がよく飛ぶから。</p> </td> <td style="width: 20%; padding: 5px;"> <p><b>④お店やさんを開こう</b> ・お客さんがたくさん来たら楽しそうだから。 ・図工で作った人形で遊んだら楽しそうだから。</p> </td> <td style="width: 20%; padding: 5px;"> <p><b>⑤おもちゃパーティー（1年生を招待しよう）</b> ・1年生と楽しく仲良く遊びたいから。 ・1年生が喜んでくれるから。 ・1年生と遊ぶともっと楽しいから。 ・自分が1年生の時に招待してもらったから。</p> </td> </tr> </table> <p>○出た意見をもとに話し合う。 ○皆が納得する方法を考え、隣同士、意見を交流する、</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最初に自分たちだけで遊んでから1年生を招待すればいいんじゃないかな。</li> <li>・おもちゃパーティーの中で〇〇大会とかお店やさんをやってもいいんじゃないかな。</li> <li>・1年生を招待してから自分たちだけで遊ぶ方法もあるんじゃないかな。</li> </ul> </div> <p>○今日の感想を発表する。 ○次の時間に、やることを確認する。</p>	<p><b>①おもちゃの紹介・教室</b> ・工夫したところを知ってもらったり、真似をしてもらったり、作り方も知ってほしいから。 ・友達のおもちゃを作ってみたいから。</p>	<p><b>②その他（あそびたい、おもちゃを作りたい）</b> ・友達がつくったおもちゃも作りたいから。 ・遊んでないおもちゃで遊びたいから。</p>	<p><b>③〇〇大会を開こう</b> ・紙飛行機がすごくよく飛ぶメンバーだから。 ・自分の紙飛行機がよく飛ぶから。</p>	<p><b>④お店やさんを開こう</b> ・お客さんがたくさん来たら楽しそうだから。 ・図工で作った人形で遊んだら楽しそうだから。</p>	<p><b>⑤おもちゃパーティー（1年生を招待しよう）</b> ・1年生と楽しく仲良く遊びたいから。 ・1年生が喜んでくれるから。 ・1年生と遊ぶともっと楽しいから。 ・自分が1年生の時に招待してもらったから。</p>	<p>○おもちゃで遊ぶ楽しさをもう一度感じる。 ○今日のめあてを確認する。 ○みんなで楽しむためにどうしたらよいかを考えながら話し合うことを伝える。 ○全体で話し合う前に、ペア交流をすることで、話すことに慣れるようにし、自分の考えや意見に自信をもてるようにする。 ○大きく3つのまとまりになるよう、まとめていく。 ○見やすい板書を心がけ、名前カードを活用する。 ○クラスの話し合いを意識し、みんなの方を向いて、話すように声かけをする。 ○「なるほど」「同じ」「違う」を意識して、聞くよう声かけをする。 ○話し合いの中で、意見を変えてもよいことを伝える。 ○「似ています」「他にもあります」と発言をつなげられるように相互指名をする。 ○自分が楽しみたいのか、みんなを楽しませたいのかを明確にする。 ○出た意見の中からどの方法ならみんなが楽しめるのかを考えさせる。 ○進んで発言できない児童には意図的指名を行う。</p> <p>◇次の活動を決めるために、自分の考えや意見を発言している。【関】</p>
<p><b>①おもちゃの紹介・教室</b> ・工夫したところを知ってもらったり、真似をしてもらったり、作り方も知ってほしいから。 ・友達のおもちゃを作ってみたいから。</p>	<p><b>②その他（あそびたい、おもちゃを作りたい）</b> ・友達がつくったおもちゃも作りたいから。 ・遊んでないおもちゃで遊びたいから。</p>	<p><b>③〇〇大会を開こう</b> ・紙飛行機がすごくよく飛ぶメンバーだから。 ・自分の紙飛行機がよく飛ぶから。</p>	<p><b>④お店やさんを開こう</b> ・お客さんがたくさん来たら楽しそうだから。 ・図工で作った人形で遊んだら楽しそうだから。</p>	<p><b>⑤おもちゃパーティー（1年生を招待しよう）</b> ・1年生と楽しく仲良く遊びたいから。 ・1年生が喜んでくれるから。 ・1年生と遊ぶともっと楽しいから。 ・自分が1年生の時に招待してもらったから。</p>		

## 7 実践を終えて

### 《子どもと作った単元》

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。おもちゃで遊んでいく中で、競争したり、得点を付けて遊ぶ工夫が見られたり、楽しい、また遊びたい、自分で作ってみたいという気持ちが芽生えた。自分のおもちゃを作る前には、様々な本から作ってみたいおもちゃ調べをし、多様なおもちゃを作った。友達と一緒に完成したおもちゃで遊び、自分のおもちゃだけに目を向けるのではなく、友達の作っているおもちゃにも興味をもち、アドバイスをしながら活動を進めた。友達同士で相談し合いながらの学習となった。その中で、「1年生を招待しておもちゃパーティーを開きたい」という思いや、「〇〇大会を開きたい」「おもちゃ教室を開きたい」という思いが出てきた。そこで、「作ったおもちゃで何をしようかな」を話し合う場を設けた。話し合いの場では、〇〇大会や1年生を招待する、おもちゃ教室を開くといった多様な意見が出てきた。最終的には、1年生を招待する中で大会や教室も開くこととなり、どの子どもも納得いくような話し合いとなった。準備では、自分と似たようなおもちゃを作っていた友達に声を掛け、各グループに分かれ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、何が必要か話し合い、活動を進めていった。

### 《本時の課題が子どもの解決したい問題と子どもの変容》

「作ったおもちゃで何をしようかな」の話し合いの場では、「1年生を招待したい」「〇〇大会を開きたい」「お店屋さんを開きたい」「おもちゃ教室をやりたい」「まだ遊びたい」といった意見が出た。話し合いの場では、なぜそれをやりたいのかという理由も発表した。話し合いを進めていく中で、全ての意見をまとめようという考えや、順番にやるといった考えも出てきて、部分的には変容が見られた。しかし、話し合いの中心は、「作ったおもちゃで何をしようかな」ではなく、どういう決め方にすればよいかという話し合いになってしまった。多数決で決めればよい、名札を使って決めればよいという外れた話し合いとなってしまった。「みんなが楽しめるように」ということを意識ながらの話し合いとなれば、よりよい話し合いになり、ひびき合うことができたと考える。

### 《成果と課題》

本単元の学習を通して、子どもはおもちゃを自分たちで作って遊んで、という時間の中で、友達や自分が作ったおもちゃと十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り、作ったおもちゃで遊ぶという体験的な活動をする中で、「うまく動かない」「遠くに飛ばない」といった問題が出てきた。困っていることを発表する場を設けながら、「どうすれば動くようになるのか」と互いにアドバイスをし合った。また、同じおもちゃを作っている友達が自然と集まり、「こうすればいいんじゃないかな」といった自発的な関わり合いが多く見られた。友達の活動を参考にしたり、なぜうまくいったのか、いかなかったのか考えたりして、新たな気づきを見出す問題解決的な学び合いの学習ができた。

本単元でのひびき合いは、友達の考えを聞いて、「なるほど」と共感したり、「こんな作り方があるんだ」と自分にはない考えに気づき、自分のおもちゃ作りを広めたり、深めたり、あるいは変えたりすることがひびき合う姿となっていた。おもちゃを作っていく中で実際に試し、子どもたち一人ひとりが気づきやアイデアを交流していた。

課題として、どの子どもも満足気に楽しそうにおもちゃ作りをしていたが、ゴムや風力を利用した理科の学習へとつながるものではないおもちゃ作りをしている子どももいた。おもちゃ作りの際には、おもちゃの種類を精選して、ゴムや風力といったものに目を向けさせるようにしていきたい。本時の話し合いでは、いつ頃に1年生を招待するのか、それまでの準備時間はどれくらいあるのかといった、活動時間のイメージを思い浮かべて話し合いをすることが必要だと考える。そうすることでより、子どもたちが解決したい問題が身近なものへとになっていくのだと思った。そこから、「お店屋さん」「〇〇大会」等を同時にやる時のメリットとデメリットを考慮することで、さらにひびき合う姿に迫っていくことができたであろう。多様なおもちゃ作りをしたため、一つのおもちゃを追求しようという気持ちが薄く、上手く作れて、より楽しく遊べるおもちゃにだけこだわり遊んでいたことも課題となった。

教師として子どもたちのつぶやきを拾い、話し合いの中で、「こんな意見もあるけどどう。」などといった投げかけを行い、子どもの思考がそれた時には、教師から「皆で楽しめるにはどうすればよいか」と立ち止まるといった力を身に付けたい。また、児童の思いや願いを受け止め、教師の出所のタイミングを見計らって技量を今後の課題としていきたい。