

第2学年 生活科の実践

1 単元名 「作ってあそぼう」

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、友だちと競争したり、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ことができる。

3 「ひびき合う 三の丸の子どもたち」にせまるために

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・・・子どもの思いや願いを見とった単元構想と授業づくり

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刺激を受け止め素直に表現する姿

4 単元と指導について

<聴く・話すについての指導>

話すことについては、話したい気持ち強い児童とそうではない児童がいる。話したい児童は、友達が発言していても自分の考えを話し、自分が指名されないと「えー。」と言う。また、話をする相手は教師という場合が多く、教師に向かって教師に聞こえる声で話すことが多い。そこで、「みんなに聞こえるように話すこと」「友達の話につなげて話すこと」「考えを先に、理由を後にしてわかりやすく話すこと」を目標に各教科で意識して指導を続けている。

手立てとしては、まずわかりやすく話す力を育てるために、朝の会で日直の児童が1分間スピーチを行っている。いつ・どこで・だれが・どうしたということや、話す順序を考えさせることで、「どうしたら相手にわかりやすく伝えることができるか」に取り組ませている。また、交流することで話し手の伝えたいことが聴き取れるようにしている。

友達の発言にあまり興味をもてずに、意欲が低い児童もいるので「話している人を見て聴く」、「自分の考えと比べて聴く」「うなずく、なるほど！など反応して聴く」ことを継続して指導している。こうした活動を継続することで、4月当初よりは、興味をもって聴くことが意識できるようになってきたように感じる。しかし、学習指導要領にある「互いの話を集中して聞くために、話の内容に関心を持って聞く」という段階にはまだ至っていない。そこで、スピーチでは子ども達が興味をもって聴くことができる課題を設定しつつ、引き続き学校生活や本単元でも友達の意見を聴くことを意識し、そこで感じた友達の良いところや頑張りを認め合えるような指導をしている。

<これまでの関わり合い・ひびき合い>

1年生に学校を案内したときには、案内をするために何が必要かを話し合うひびき合いの姿が見られスタンプや地図を準備した。また、国語の「お手紙」の学習の時にも「1年生に音読してあげたい」という思いを持ち、1年生と関わろうとする姿が見られた。しかし、話し合いではクラス全員の前で話すことに自信もてる児童とそうでない児童がいる。意見交流の前には、ノートやワークシートに自分の思いや考えを書いたり、それをもとにペアで話し合ったりし、全体の前で自信を持って発言できるようにしている。また、友だちの意見が聞こえなかったり、意味がわからなかったりするときには、「もう一度お願いしま

す。」と声をかけることで、ペアやグループでの交流も自然とできるようになってきたと感じる。全体の話し合いでは、受容的・共感的な姿勢には課題がある。友だちの意見につなげることは、「同じです。」「似ています。」「つけたしです。」「～さんとちがいます。」と言う言葉を使って、少しずつではあるが発言できるようになってきている。しかし、ひびき合いには至っていないのが現状である。

自分たちに関わることや身近なことなど興味のある話題には、普段控えめな児童も意欲的に意見し、考えを深めることができる。今後も、ひびき合えるような課題設定をすることで、どんな場面でも相手意識をもつように支援していきたいと考える。

(2) 単元と指導

<単元について>

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身の回りの自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして遊びを工夫し、みんなで遊びをたのしむことができるようにする。」を受けて設定したものである。

ここでは、身近にあるものを利用して、動く仕組みを考えながらおもちゃを作ったり、遊び方を工夫したりすることがねらいである。試行錯誤しながらよりよく動くものに作り変えて行く過程で、科学的な見方・考え方の基礎を培うことも大切である。その過程を通して、遊びの面白さやゴム・風・空気・磁石の力で動くことに気付くと共に、みんなで遊びを楽しむことができるようにすることもねらっている。さらに、1年生を招待して一緒に遊ぶ中で、相手のことを考えながらおもちゃを作り変えたり、遊びを工夫したりする活動は、自分ができるようになったことを実感し、自分の良さに気付く上でも大切であると考え

<指導について>

4月のオリエンテーションでは、1年生で学習したことを想起しながら「1年生へ学校案内」「野菜を育てる」「生き物調べ」「おもちゃを作る」「大きくなった自分」などの学習内容を見通した。そこから今までの学習をふりかえりまだ、おもちゃを作っていないことに気付いていけるようにする。おもちゃを作って遊んだ経験を話し合ったり、教科書や図書室にあった本を見たりする中で、おもちゃ作りに関心をもてるようにしたい。1年の時に招待されて楽しかったことを思い出すために、教師の参考作品で楽しく遊んでみたり、子どもたちが手にとって遊んだりすることで身近にある材料を使っておもちゃを作ってみたいという思いが高まるようにしたい。

「おもちゃは、どうやって動くのかな？」と問いかけることでゴム・風・空気・磁石の力で動くことに気付くようにしたい。その際は、のびたゴムが戻ろうとする力で簡単な仕組みで動くもの、風をたくさん受けて動く仕組みを知り工夫次第で動きが良くなるもの等、競争すると楽しそうなものにしたい。作りた

いおもちゃが決まったら設計図・デザイン・必要な材料などをかき「作りたい」という一人一人の思いを大切にし、おもちゃのイメージをはっきりしていく。作る過程で、おもちゃのデザインを変えてよいことを伝える。そして、作り方のヒントを子ども同士で考えられる場を設け、自分たちの力で作り進めることができるようにする。作っては遊び、改良しては遊ぶことを繰り返して活動が連続していくようにしたい。そうすることで「もっと速く」「もっと遠く」「もっと高く」などの視点からもっと楽しく遊べるおもちゃに作り変えていきたいと意欲が高まるだろう。この活動を十分に行うことで科学的な物の見方や考え方の基礎を培い3年生で学習する理科につながるものと考え

る。作る過程では、教え合い、認め合い、一緒に遊ぶことから友だちとの関わり合いも深まっていくと思われる。そこで、困ったことについてのアドバイスや、工夫したことなどを色分けした付箋に書き、おもちゃごとに模造紙に貼ることで交流できるようにする。それを次への意欲につなげ、自分や友だちの良さに気付いていけるようにしたい。

1年生とは学校を案内してあげたり、国語科の「お手紙」の音読発表会をしてあげたりした。1年生への相手意識が高まっているので、自分たちで作ったおもちゃを使って1年生に楽しんでもらいたいと自然に思うだろう。招待状の書き方や1年生を楽しませる会のもち方などは、国語科の「話し合っ

とめよう」で学習した。招待状作りやおもちゃの説明書作りでも「作り方をせつ明しよう」と合科を図る。

本時では、**自分たちが作ったおもちゃで1年生に楽しく遊んでもらうためには、どうしたら良いか**を考える。そのために自分の考えを发表或し友だちの考えを聴いたりし、「もっとうした方がいいね。」「でも、それだと1年生は楽しく遊べるかな?」「なるほどね。」「確かに!」「それ、いいね!」という言葉大切にしていく。その中で **1年生に楽しく遊んでもらうためにはどんな準備が必要かという問題に対して、自分の考えを伝え合い、友だちの考えと比較したり、自分の考えを見つめ直したりする姿**をひびき合う姿としたい。そのために「1年生に」「楽しんでもう」「おもちゃで楽しく遊んでもらう」という言葉を大切に、振り返ることができるようにしたい。

5 単元構想

次ページ参照

6 本時について

(1) 本時目標 「おもちゃのせかい」の準備について話し合い、1年生に楽しく遊んでもらうために必要なことを考えることができる。

主な学習活動	主な支援・留意点 ☆評価【観点】
<p style="text-align: center;">1年生に楽しくあそんでもらうためには、どんなじゅんぴがひつようかな?</p> <p>地図</p> <p>ぜったいにやるもの!!</p> <p>せつめい おもちゃ</p> <p>ならぶ</p> <p>しょうたいじょう ストローアーチェ</p> <p>リーをふやす</p> <p>かんばん こわれる</p> <p>こむ</p> <p>けいひん おもちゃの数を</p> <p>ふやす</p> <p>せいりけん たのしくあそべる</p> <p>ように、こわれな</p> <p>チケット いように</p> <p>あそび方を教える</p> <p>しゅうりコーナー しょうたいじょう</p> <p>ルールせつめい 1年生にやさしくしたい。</p> <p>たのじませたい。</p> <p>おもちゃの作り方</p> <p>いつ・どこで・何をやる</p> <p>スタンプラリー わからない</p> <p style="text-align: center;">けいひん</p> <p>いる</p> <p>↓</p> <p>たのじませたい</p> <p>せっかく来てくれた</p> <p>ていねいに作る</p> <p>↓</p> <p>よろこばせたい</p> <p>たのしい気持ちでかえって</p> <p>ほしい。</p> <p>1年生に楽しく</p> <p>あそんでもらうためには</p> <p style="text-align: center;">いない</p> <p>↓</p> <p>うごくおもちゃであそぶか</p> <p>らいらない</p> <p>たくさん作れない</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・昨年、招待してもらって遊んだ経験をふりかえり、みんなが楽しく遊べるイメージをもてるようにする。 ・どんな準備が必要かその理由についても明らかにできるように励ましていく。 ・意見が分かれたところで立ち止まり、話し合いをふかめる。 ・子どもから出てきたことを教師がわかりやすくカテゴリー別に板書する。 ・話し合いがみんなで行えるように意図的指名も取り入れる。 ・話し合いが滞ったり、話題がそれたりする時には、「1年生に楽しく遊んでもらうため」というめあてに立ち戻るようにする。 ・考えやふりかえりのワークシートを準備する。 <p>☆1年生が楽しく遊べるように必要な準備を考え、表現することができる。</p> <p>【思考・表現】</p>

単元目標

○身近にあるものを使って動くおもちゃを作り、友だちと競争したり、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ことができる。

◇4月の生活科のオリエンテーションで1年生の学習を想起しながら子どもたちと①学校案内②野菜を育てる③生き物調べ④町探検⑤おもちゃを作る1年間の学習を見通した。そこから、今までの学習をふりかえり気づくことができるようにする。

- 1年生に学校案内もしたし、野菜も育てたね、●町探検も楽しかったよね。バックやカマキリも調べたよね。
- おもちゃはまだ作ってあそんでないよ。やってみたい、遊びたいね。→どんなおもちゃだった？ →動くおもちゃだったよ。

児童の考えから課題を作っていく。

・自分で作ってみたいという思いをつぶやいたり、自分でおもちゃを作ろうとしている。
(関心)

●どんなおもちゃをつくらうかな ●教科書にあったよ ●家で作ったことがあるよ。 ●おにいちゃんに聞いてもこう ●家におもちゃの作り方の本があるよ。 ●3年生に聞きに行くといふかも。

おもちゃを作ってみよう①

自分でつくってみたいよ。

おもちゃの作り方を調べてみよう②

コスモスに行けば本があるかもしれない。

・作りたいおもちゃのイメージをもち、設計図や材料を考えている。
(思考・表現)

●絵に書いてみたいよ。 ●色も塗らう。 ●ペットボトルとか牛乳パックで作るんだ。 ●早く作りたい

●どうして動くのかな。 ●ゴムや磁石があるよ。

・教科書や本で調べたおもちゃを友だちと話し合い自分で作るおもちゃを決めている
(思考・表現)

教師が準備するものを伝え、制作に見通しがもてるようにする。

上手にできるかな？作ってみよう③④⑤⑥

道具の安全な使い方を説明する。作りたいものは設計図を見ながら、作る課程で変わってもいいことを伝える

付箋に友だちのすごいなと思うところ(ピンク)もつとこうするといふよ。(きみどり)を書いておもちゃ別の模造紙に貼り、情報交換の場とする。

- ここに穴をあければいいのかな。
- ゴムで動くんだ。
- おもちゃに名前をつけよう。
- うまくできない。 ●「〇〇くん」教えて。
- 同じおもちゃの人と作るといふよ。

今日のめあて 今日やったこと 今度やりたいこと (ワークシート)

作りたいおもちゃが決まらない子には今まで遊んで楽しかったおもちゃを想起させ助言する。

国語の「話合って考えをまとめよう」の学習の時に「1年生を招待したい!」と決まる。会の名は「おもちゃの世界」と決定。

どうすればいいのかな?⑦⑧⑨

・道具を安全に使いながらおもちゃを作ろうとしている。(関心)

作りたいけど作れない子には、作り方の手順や道具と一緒に確認し、完成までの見通しをもてるようにする。

ジャンプでボン とばないよ。 うまく紙皿に乗らない。	びゅんびゅんカー まっすぐ走らない。 少ししかはしらない。	ことごと車 手で触らないと動かなくなる。 少ししか動かない。	ストローアーチェリー うまく作れない。 あまりとばないよ。	びよんびよんかえる あまりとばない。	ころりん ころがらなくて、落ちていくよ。	レーシングカー たくさん仰がないと走らない。 まっすぐ走らない。
人形を乗せる場所を変えてみたら。	タイヤがまっすぐに付くといふよ。 ゴムを二重にすると速いよ	電池をたくさん回すといふよ。 ゴムのつける場所を変えるといふよ。	ストローにはさみやみで、切り込みをいれとゴムがひっかかるよ。 笛の穴は同じ高さに開けるといいよ。	粘土の場所を変えるといいよ。 電池を2本使うといふよ。	風の当たるところを大きくしたり、あたりやすくといいよ。 竹籤はまっすぐつけるといふよ。	ストローはまっすぐにいれるといふよ。 粘土はつけているかな。

・作ったおもちゃを友だちに紹介している。(関心)

・作ったおもちゃであそびながら、気づいたり教えてもらったりしたことを生かし、改善したり、遊び方を考えたりしている。(思考・表現)

困り感を具体的に発表しグループやクラスで共有し、友だちからアドバイスをもらう。

- ゴムだとよく飛んだね。 だけどもっと高く飛ばしたいんだよね。
- 2本使うのはどうかな。 ●走るけど曲がっちゃうな。
- まっすぐにタイヤをつけるのいいんじゃない。
- 竹ひごをもっと長くしてみよう。
- 〇〇くんはどのようにして速いの一飾りをつけすぎかもよ。
- 風を受けるところを大きくするといいよ。
- なるほどね、改良してみよう。
- みんなのおもちゃで遊んでみたくなってきた。

同じおもちゃごとに場所を決める。動かす時は人とぶつからないように注意させる。

みんなであそぼう!⑩⑪

友だちの作ったおもちゃで遊ぶことで、遊ばせてもらえる立場とおもちゃを提供する立場の両方を経験し、楽しむために何が必要か気付けるようにする。

- 楽しいね。 ●みんなすごいね。 ●みんなと遊ぶとおもしろいね。 ●壊れたどうしよう。
- 誰のおもちゃで遊んだかわからなくなったよ。 ●ごちゃごちゃしてるな。
- 全部のおもちゃで遊んだよ。 ●1年生の時に2年生が作ったおもちゃで遊んだよね。
- 1年生を招待しておもちゃで遊んで楽しんでもらいたいな。 ●どんな準備が必要かな。

・作ったおもちゃで友だちと楽しくあそぶことができる。(関心)

・1年生が楽しく遊べるように会の計画や遊び方を考え、表現することができる。(思考・表現)

1年生が楽しく遊んでもらうためには、どんな準備が必要かな?⑫本時 ⑬

景品 ・遊んだ後もらえたら嬉しいと思う。 ・1年生のために景品を作りたいよ。 ・でも、景品をあげるために招待するの?	スタンプカード ・どこを回ったかわかるね。 ・おもちゃで遊ぶのに邪魔だと思ふ。 ・1年生はスタンプ押してもらうと嬉しいよ。 ・楽しく遊んでもらうのに必要なかな。	遊び方・ルール ・ルールがあるといふ。 ・説明しないとわからないよね。説明書を作ろう。 ・遊び方を決めないといけないよ。 (点数・スタート・ゴールなど)	看板 ・どんな遊びがあるかわかるように看板がいる。 ・大きく書きといふよ。 ・1年生が見えるところに貼らないとね。	おもちゃ ・遊んでいるときに壊れて困ったよ。 ・修理コーナーがあるといふよ。 ・数があるといふよ。	チケット ・お客さんが並ぶかもしれないよ。どうする?	招待状 ・時間と場所を伝えないとわからないから作った方がいいね。全員に作る?クラスに1枚でもいいと思うよ。
---	--	--	--	--	-------------------------------	--

・今までの経験をもとにお店の準備をすることができる。(関心)

・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・表現)

ルールや約束が守れない子には、教師と一緒にルールや約束を確認する。

「おもちゃのせかい」の準備をしよう⑬⑭⑮

- 看板を大きく書くといふよ。 ●ルールを説明しないとわからないよ。 ●お店の名前を決めよう。 ●看板も作ろう
- 1年生が並ぶかもしれないから、チケットを作ろう。 ●早く「おもちゃのせかい」をやりたいな!

早く準備したいな!

・友だちと一緒に協力して、安全に気をつけながら準備を進めることができる。(思考・表現)

1年生と一緒に遊ぼう⑯⑰⑱

・1年生が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・表現)

・工夫したり、ルールを工夫したりすると、楽しく遊べるようになるというおもしろさと、みんなで遊ぶことの楽しさに気づいている。(気づき)

「おもちゃのせかい」を終わりにしよう⑲

・使用した材料の処理などを考えながら分別し、協力して後片付けをすることができる(思考)

・工夫したこととその理由や自己評価し、取り組みの良さに気づく。(気づき)

- ペットボトルは同じ仲間にして集めよう。 ●家に持って帰りたいな。 ●家でも作るから残りの材料を持って帰りたいな。 ●また、やりたいよ。
- 看板とか捨てるのもったいないな。

7 実践を終えて

まずはじめに、本学級の児童とおもちゃを作って遊んだ経験を話し合ったりした。1年生の時に今の3年生におもちゃランドに招待されて楽しかったことを思い出した。そこからおもちゃを作りたい気持ちが高まっていった。オリジナルのおもちゃを作りたい気持ちから作り方を図書室で調べたり、教科書を見たりしながら設計図・デザインを書いて一人一人の思いを大切に活動した。おもちゃ作りでは一生懸命に作ったが動かない現実に試行錯誤が始まった。そこで、困ったことについてのアドバイスや、工夫したことなどを色分けした付箋に書くことにした。その付箋をおもちゃごとに模造紙に貼り、作り方のヒントを子ども同士で考えられる場を設け、自分たちの力で作り進めることができるようにした。それを次への意欲につなげ、自分や友だちの良さに気付く「もっと速く・もっと高く・もっと遠く」に動かしたい気持ちからおもちゃを作り上げることができた。

話し合いでは、「みんなに聞こえるように話すこと」「友達の話につなげて話すこと」「考えを先に、理由を後にしてわかりやすく話すこと」を4月から意識して指導した。その結果、受容的・共感的な姿勢で話し合いができるようになった。また、自分のことしか考えることができなかつたが、社会性が育ち友だちの立場になって様々なことを考えることができるようになった。

国語の「とべとべ回れ」の学習では1年生に「おもちゃの作り方を書いて渡したい。」という気持ちが芽生え丁寧に仕上げることでできた。このことから自分で作ったおもちゃで1年生が楽しそうに遊んでくれた嬉しい気持ちを経験したからだと考える。

○成果と課題

本時の「自分の作ったおもちゃで1年生を楽しませてあげたい」という学習課題は本学級の子どもたちの実態に即しており、「1年生に楽しく遊んでもらうためにはどんな準備が必要だろう」という新たな問題意識をもつための土台となった。話し合いでは、一人一人が学習課題について考えをまとめ、教師のコメントから自分の考えについて自信を持って意欲的に発表することができた。友だちの意見に付け足したりしながら一生懸命に自分の言葉を伝えようとする姿があった。

話し合いの場では椅子だけにし、3列のUの字にして友だちとの距離を縮め話しやすいようにした。前時に「おもちゃの世界」が終わった後に1年生にどんなふうに思われたいかみんなで想像した。「2年生ってすごい」・「またおもちゃで遊びたい」と言って欲しいという児童の気持ちは一つになった。そこから、1年生に楽しく遊んでもらうためにはどんな準備が必要かという問題に対して、「折り紙で作った景品は必要かどうか」について話し合いが盛り上がった。「遊んだ後に景品を貰ったら1年生は嬉しいと思うから景品は必要だと思う」という考えと「1年生におもちゃで遊んで喜んでもらうのに景品は必要ないと思う」という考えについて自分の考えを伝え合い、友だちの考えと比較したり、自分の考えを見つめ直したりするひびき合う姿があった。これも1年生に楽しんでもらいたいという思いがあったからだ。

一方話し合いをしていく中で、児童の発言を見やすいようにと思い箇条書きで羅列した。児童の理由を板書し、児童の意見を「1年生を迎える準備」と「1年生を楽しませる準備」に分けて考える視点をもたせることで次の学習問題へと児童の気持ちがつながっていくと今回の授業で感じた。

本時の流れにとどまらず、単元やその教科の学習を通して「児童自ら学ぶにはどうしたらよいか」と常に考えることが大切であると改めて感じた。今後は「児童の心に火をつける」ことが目標である。普段の学習の積み重ねを大切に、児童自ら学習問題を作ったり、深めたり、ひびき合ったりする姿をこれからの授業にもつなげていきたい。