

第2学年生活科学学習指導案

1 単元名 「あそんで ためして くふうして」

2 指導観

子どもたちの実態は

本学年の子どもたちは、1年生の時に、生活科の単元「うごけ うごけ わたしのおもちゃ」において、2年生に招待され、一緒にゴムや空気などの力で動くおもちゃで遊び、遊ぶ楽しさを味わった。また、1学期の生活科「ぐんぐんそだて なつ」では、トマトを栽培し、自然への興味・関心を持ち、植物の生長の変化を比べたり、他の野菜との葉の形や、花の違いにも気付いたりすることができている。

生活科のアンケートでは、98%の子どもが生活科の学習を好きだと答えている。しかし、生活科の学習でやりたいことを自分で決めている子どもが55%、友達や先生に相談して決めることが多いと答えた子どもが45%と、半数の子どもが生活科の学習でやりたいことを自分で決められずにいる。また、生活科の学習で考えたり発見したりしたことを、誰かに話すことが好きではないと答えた子どもが20%おり、表現することが苦手と感じている子どもも少なくない。物をつくるのが好きな子どもは86%いるが、面倒で苦手だと思っている子どもが14%おり、動くおもちゃを実際につくった経験がない子どもがほとんどである。

単元のねらいと内容は

本単元のねらいは、身近にあるゴムなどの動力を使って動くおもちゃをつくり、繰り返し遊ぶ活動を通して、いろいろな動力で動くおもちゃの面白さや不思議さに気付き、自分たちの遊びや生活を工夫することができるようにすることである。

まず、ゴムの力で動くおもちゃをつくり、ゴムが元に戻ろうとする力（ゴムの力）で動くことに気付かせ、そのゴムの力を利用して、いろいろなおもちゃをつくり楽しく遊ばせる。次に、他の動力（たとえば、ひも、おもり、空気）でも動くおもちゃができることに気付かせ、ゴムでの経験を生かしながら、つくりたいおもちゃを決めさせることで、主体的におもちゃづくりに取り組むことができると考える。

おもちゃをつくりながら、友達と教え合ったり助け合ったりとかかわり合うことで、気付きの質を高め、自分や友達のよさに気付いたり、相手を尊重したりする態度を身に付けさせたいと考える。さらに、自分の活動を身近な人に紹介し、自分のがんばりや気付きを認めてもらうことで、伝える楽しさや喜びを感じ、自分のよさに気付いて、自信をもって学んだことを生活に生かすことができると考える。

また、子どもたちの活動を評価する上では、確かな力を付けることができたかという視点と、ルールやきまりを守り、よりよい人間関係を築くことができたかどうかという視点で評価していきたい。

こんな指導と支援で

本単元の指導にあたり、まず、ゴムの力で動くおもちゃづくりを通して、ゴムの特性に気付かせ、次に他の動力で動くおもちゃづくりを通して、それぞれの動力の特性に気付かせる（繰り返し活動）。

さらに、繰り返し活動の中で、楽しかったことや気付いたことを伝え合う場を位置付け、気付きの質を高めながら子どもたちが身近な人・自然に進んでかかわり、楽しく活動していくように単元構成をした。

それぞれの段階では

○【であう段階】

この段階では、昨年度の2年生活科単元「うごけうごけわたしのおもちゃ」に招待されて遊んだことのあるゴムのおもちゃで、思いきり遊ばせることで、「自分も実際におもちゃをつくってみたい」という意欲をもたせる。

○【かかわる段階】

この段階では、「みんなで動くおもちゃをつくって遊ぼう」と計画を立てさせ、自ら進んでかかわろうとする態度を育てる。

まず、ゴムを使ったおもちゃづくりをする。そのときには、おもちゃの見本を置いて、友達同士教え合ったり、協力し合ったりしながら楽しくおもちゃをつくらせ、十分に遊ばせる。

次に、ゴムの特性に気付いたことをもとにして、他にも物を動かす動力がないか考えさせ、ひも・おもり・空気等を使ったおもちゃの見本を提示し、この中から取り組みたい物を決めさせる。

さらに、同じ動力のおもちゃをつくる子ども同士と一緒に活動する場を設定し、教え合ったり、協力し合ったり、認め合ったりしながら、おもちゃづくりに取り組ませる。

○ 【いかす段階】

この段階では、つくったおもちゃを地域の方に紹介することで、自分のがんばりを認めてもらい、満足感や達成感を味わわせ、自分自身の成長に気付かせる。

さらに、つくったおもちゃを1年生に紹介したり、一緒に遊んだりする場面では、それまでに気付いたことを生かしながら、1年生に合わせた遊び方や説明の仕方を工夫させる。

3 単元の目標

【生活への関心・意欲・態度】

○ 身近な材料を使って動くおもちゃをつくり、遊び方を工夫したり、改良したりしながら、おもちゃの動きに興味をもち、いろいろな動きをするおもちゃを工夫してつくるという楽しさを味わう。

【活動や体験についての思考・表現】

○ 身近な材料を使って動くおもちゃをつくったり、動かしたりする活動を通して、発見したり感じたりしたことを、自分なりの方法で表現できる。

【身近な環境や自分自身への気付き】

○ おもちゃをつくって遊ぶ楽しさや、その活動を通して動きが変化する面白さ、自分や友達のよさなどに気付くことができる。

4 準備

- ・ゴムで動くおもちゃ見本 ・風で動くおもちゃ見本 ・おもりで動くおもちゃ見本
- ・ひもで動くおもちゃ見本 ・学習カード ・おたずねボード ・よかったねボード
- ・輪ゴム ・紙コップ ・紙皿 ・竹串 ・割り箸 ・凧糸 ・空き箱 ・厚紙 ・牛乳パック
- ・トイレットペーパーの芯 ・朝顔の支柱 ・厚紙 ・乾電池 ・風船 ・段ボール
- ・セロハンテープ ・ガムテープ ・のり ・はさみ ・カッター ・ホッチキス 接着剤 など

5 単元計画（全15時間）

「であう段階」 1時間	「かかわる段階Ⅰ」 (ゴムのおもちゃ) 5時間	「かかわる段階Ⅱ」 (ゴムとその他のおもちゃ) 6時間 1組 本時10 /15	「いかす段階」 3時間 2組 本時13 /15
----------------	-------------------------------	--	-------------------------------

	主な子どもの活動	教師の支援
であう段階 ①	<p>1 昨年2年生と遊んだことを思い出し、ゴムで動くおもちゃと出会う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ゴムの力でうごくおもちゃであそぼう。</p> </div> <p>(1) 先生がつくったゴムのおもちゃで遊ぶ。 ・ピョンピョンがえる ・ビヨヨンへび ・クルクルUFO ・ゴムロケット ・紙コップロケット</p> <p>(2) 遊びながら気付いたことを書いて発表する。</p>	<p>○ 昨年2年生に招待されたときの気持ちや遊んだときの気持ちを思い出させ、楽しく遊ばせる。</p> <p>○ 安全に遊べる場所を設定する。</p> <p>○ 遊ばせながら、動く仕組みに気付かせる。</p> <p>○ 「気づいたよカード」に、楽しかったことや気付いたことなどを書かせ、発表させる。</p>
かかわる段階Ⅰ ②	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ゴムの力でうごく おもちゃづくりのけいかくを立てよう。</p> </div> <p>2 ゴムで動くおもちゃづくりの計画を立てる。 (1) おもちゃ見本や本を参考に、自分がつくりたいおもちゃを決める。</p>	<p>○ 前時に遊んだおもちゃの見本や、おもちゃに関する本などを置いておく。</p>

<p>(2) つくりたいおもちゃの計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つくろうと思ったわけ ・つくり方 ・必要な材料 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分で準備できる物と教師が準備する物を、はっきりさせておく。 ○ 必要な材料を、次時までには準備するように伝える。
<p>③ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ゴムの力でうごくおもちゃをつくろう。</p> </div> <p>2 自分で考えたゴムの力で動くおもちゃをつくる。 (1) 分からないところは、教え合いながらおもちゃをつくる。 (2) 試しに遊んでみる。</p> <p>3 「気づいたよカード」を書く。 ・「けいかくどおりつくれたよ。」 ・「のびたゴムがもとにもどって、とおくまでとんだよ。」 ・「もっと高くとばしたい。」</p> <p>4 友達や先生にたずねたいことを「おたずねカード」に書いて、おたずねボードに貼る。 ・「もっと高くとばすには、どうしたらいいかな。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの見本を置いて、観察させながらつくらせる。 ○ 作業がしやすいように、作業する場所、試しに遊ぶ場所の場の設定を工夫する。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・うまくいったこと ・気付いたこと ・もっとくふうしたいこと ○ 次時のつくり直す活動に生かすために、たずねたいことや困っていることを「おたずねカード」に書かせる。
<p>④ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>友だちがつくった『ゴムの力でうごくおもちゃ』であそぼう。</p> </div> <p>2 友達のつくったおもちゃで遊ぶ。 ・「びっくりばこみたいでおもしろいよ。」 ・「ゴムを二じゅうにしているからとおくまでとぶよ。」 ・「点数をつけて、友だちときょうそうしたらおもしろそう。」</p> <p>3 「おたずねカード」に対するアドバイスが思いついた子どもは、「アドバイスカード」に書く。 ・「ゴムを二じゅうにしたらいいと思うよ。」</p> <p>4 「気づいたよカード」を書く。 ・「ゴムを二じゅうにしてみよう。」 ・「ゴムの数をふやしてみよう。」 ・「まとあてあそびにしたらおもしろそう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの説明をする子と遊ぶ子に分けて交代で活動する。 ○ 遊ぶ視点をもたせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達のおもちゃのよさ ・より動く工夫 ・より楽しく遊べる遊び方の工夫 ○ 遊びながら気付いたことを、相手に分かるように「アドバイスカード」に、言葉や絵でかかせる。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達のおもちゃで遊んで、自分のおもちゃに取り入れたいこと
<p>⑤ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ゴムでつくったおもちゃを、もっとたのしくあそべるようにくふうしよう。</p> </div> <p>2 自分で考えた動くおもちゃをつくりかえる。 (1) ゴムの力(本数・長さ・種類など)に着目してつくりかえる。 (2) より楽しく遊べる遊び方を考えて、必要な物をつくる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゴムの数やゴムの長さなど違いがあるおもちゃ見本を提示し、どうすればよく動かすかつくりかえる視点を与える。 ○ 遊びの工夫ができる場や、材料の保障をする。

	<p>3 つくりかえたおもちゃで遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ゴムの数をふやしたらとおくまでとんだよ。」 ・「ゴムを強く引っばったらとおくまでとんだよ。」 <p>4 「気づいたよカード」を書き、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ゴムの数をかえると、とびかたがちがうよ。」 ・「友だちときょうそうするとたのしかったよ。」 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 気づいたよカードを書くときの視点をもたせる。 ・ つくりかえたところ ・ 遊び方を工夫したところ
⑥	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>じ分がつくったおもちゃを絵本にかいてのこそう。</p> </div> <p>2 おもちゃ絵本にまとめ、次時への意欲をもつ。 「今度は、〇〇のおもちゃをつくりたい」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃ絵本には、つくり方や遊び方の説明を書かせ、自分の宝物にできるようにさせる。 ○ つくり方や遊び方を紹介することによって、クラスの財産化につなげたい。 ○ ゴム以外のおもちゃ見本を見せ、次時への意欲を持たせる。
か か わ る 段 階 Ⅱ ⑦	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ゴムやほかのものをつかって、うごくおもちゃをつくるけいかくを立てよう。</p> </div> <p>2 おもちゃづくりの計画を立てる。</p> <p>(1) おもちゃ見本や本を参考に、自分のつくりたいおもちゃを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ひもをつかったおもちゃ…ブンブンごま ・ おもりをつかったおもちゃ…起き上がりこぼし ・ 空気のををつかったおもちゃ…空気ほうなど <p>(2) つくりたいおもちゃの計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ つくろうとおもったわけ ・ つくり方 ・ 必要な材料 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの見本や、おもちゃに関する本などを置いておく。 ○ 自分で準備できる物や教師が準備する物など、はっきりさせておく。 ○ 必要な材料を次時まで準備させる。
⑧	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>いろいろな力でうごくおもちゃをつくろう。</p> </div> <p>2 自分のおもちゃをつくる。</p> <p>(1) 同じ動力で動くおもちゃのグループで教え合ったり、考えたりしながらつくる。</p> <p>(2) 試しに遊んでみる。</p> <p>(3) ゴムを使ったおもちゃづくりの活動を振り返らせそれぞれの動力で工夫できそうなことを話し合う。</p> <p>(4) 「気づいたよカード」を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「おもりの大きさを変えたら動きがかわったよ。」 ・ 「止まらずに動くようにしたいな。」 <p>(5) おたずねボードに友達や先生にたずねたいことを</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本や見本など、参考にできる物を準備しておく。 ○ 作業がしやすいように、作業する場所、試しに遊ぶ場所の場の設定を工夫する。 ○ つくり直しができるように、材料は多めに準備しておく。 ○ 友達や教師のアドバイスがしやすいように、同じ動力のおもちゃをつくった子ども同士でグループ分けする。 ○ ゴムのおもちゃをつくり直した活動の足跡を提示し、参考にさせる。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・ うまくいったこと ・ もっとくふうしたいこと ○ 次時のつくり直す活動に生かすために、

	<p>書いて貼る。 ・「もっと大きくゆれるようにするにはどうしたらいいかな。」</p>	<p>たずねたいことや困っていることを、おたずねカードに書かせる。</p>
⑨	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>友だちがつくった『いろいろな力でうごくおもちゃ』であそぼう。</p> </div> <p>2 友達のつくったおもちゃで遊ぶ。 ・「ひもを引っぱるとのぼって行っておもしろいよ。」 ・「空気ほうの入れものを大きくしてみたらどうかかな。」 ・「まとをつくってみたらおもしろそう。」</p> <p>3 「おたずねカード」に対するアドバイスが思いついた子は、「アドバイスカード」に記入する。 ・「空気ほうの入れものを大きくすると、たくさん空気が出ると思うよ。」</p> <p>4 「気づいたよカード」を書く。 ・「空気ほうの入れものを大きくしてみよう。」 ・「ひもを長くしてみよう。」 ・「まとあてあそびにしたらおもしろそう。」</p>	<p>○ おもちゃの説明をする子と遊ぶ子に分け交代で活動する。</p> <p>○ 遊ぶ視点をもたせる。 ・友達のおもちゃのよさ ・より動く工夫 ・より楽しく遊べる遊び方の工夫</p> <p>○ 遊びながら気付いたことを、相手に分かるように「アドバイスカード」に、言葉や絵でかかせる。</p> <p>○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・友達のおもちゃで遊んで、自分のおもちゃに取り入れたいこと</p>
⑩ 2 の 1 本 時 10 ／ 15	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>じ分がつくったおもちゃを、もっとたのしくあそべるようにくふうしよう。</p> </div> <p>2 より楽しく遊べるように作りかえる。 (1) 「アドバイスカード」の内容を確認する。 (2) ひもの長さや材質、おもりの重さやつけ方などに着目して作りかえる。 (3) より楽しく遊べるように遊び方を考えて、必要な物をつくる。</p> <p>3 作りかえたおもちゃで遊び、動きを確かめる。</p> <p>4 「気づいたよカード」を書き、発表する。 ・「おもりをつけたいちで、うごきがかわったよ。」 ・「友だちときょうそうするとたのしかったよ。」</p>	<p>○ 考えたことや思いついたこと、もらったアドバイスの試しができる場や、材料の保障をする。</p> <p>○ 長さや重さなど違いがあるおもちゃ見本を提示し、どうすればより動くか、作りかえる視点を与える。</p> <p>○ 「アドバイスカード」を参考にさせる。</p> <p>○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・作りかえたところ ・遊び方を工夫したところ</p>
⑪ ⑫	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>おもちゃランドのけいかくを立て、じゅんびしよう。</p> </div> <p>2 おもちゃランドの準備をする。 (1) 自分のおもちゃ絵本をまとめる。 (2) おもちゃの紹介の仕方を考え、準備をする。</p>	<p>○ 自分のつくったおもちゃで誰に遊んでもらいたいか話し合わせる。</p> <p>○ おもちゃ絵本には、作り方・遊び方・気付いたことを書いて、自分の宝物にできるようにさせる。</p> <p>○ 発表の仕方の視点を与える。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・発表の練習をする。 ・グループごとに、看板をつくる。 ・招待状を書く。 <p style="text-align: right;">など</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・絵や言葉で ・実際にやってみせる など
いかす段階	<p>1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>つくったおもちゃをしょうかいしながら、いっしょにたのしくあそぼう。</p> </div> <p>⑬ 2 地域のお年寄りにおもちゃを紹介し、一緒に遊ぶ。 (1) つくったおもちゃを説明する。</p> <p>2 (2) 一緒に楽しく遊ぶ。</p> <p>2 3 よかったところや楽しかったところを、地域のお年寄りに、「よかったねカード」に書いて教えてもらう。</p> <p>13 / 15 4 自分の活動を振り返って、「気づいたよカード」に書いて発表する。 ・「おもちゃをうごかすコツを教えることができたよ。」 ・「アドバイスをもらえたよ。」 ・「たのしくあそんでくれてうれしかったよ。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ つくり方や遊び方の説明を書いたおもちゃ絵本をもとに、工夫したことや気付いたことを付け加えながら説明させる。 ○ 遊び方のコツを実際にやってみせながら教えることで、交流の楽しさを味わわせる。 ○ 人に伝える活動を通して、校区のお年寄りにがんばりを認めてもらい、自分の活動に自信を持たせる。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・うまくいったこと ・うれしかったこと
	<p>⑭ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>1年生とおもちゃでたのしくあそぼう。</p> </div> <p>2 1年生におもちゃを紹介して、楽しく遊ぶ。</p> <p>3 自分の活動を振り返って、「気づいたよカード」に書いて発表する。 ・「おじいちゃんたちの時よりうまくせつめいできたよ。」 ・「たのしくあそんでくれてうれしかったよ。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遊び方のコツを実際にやってみせながら教えることで、交流の楽しさを味わわせる。 ○ 前時の活動を生かし、1年生に合わせた遊び方や説明の仕方を工夫させる。 ・ルールの工夫 ・簡単な物は実際につくってみせる。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・うまくいったこと ・うれしかったこと
	<p>⑮ 1 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>おもちゃをつくったことや、あそんだことをふりかえろう。</p> </div> <p>2 今までの活動を振り返り、「よかったねカード」を書き、友達にわたす。</p> <p>3 「気づいたよカード」を書き、気付いたことを発表し、まとめる。 ・「いろいろなざいりょうをつかって、おもちゃがなくてうれしかったよ。」 ・「ほかのおもちゃもつくってみよう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達のおもちゃで遊んだり、一緒におもちゃランドの準備をしてきた活動を振り返らせ、友達のよさに気付かせる。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 ・がんばったこと ・うれしかったこと

第2学年1組 本時学習指導案

6 本時

10/15

図工室にて

7 本時の目標

- 自分でつくったおもちゃを見直し、友達や先生からもらったアドバイスを参考にしながら、もっとよく動くおもちゃにつくりかえたり、より楽しく遊べるように遊び方を工夫したりすることができる。

【活動や体験についての思考・表現】

8 本時指導の考え方

前時まで、ゴム・おもり・空気・ひもなど、いろいろな力で動くおもちゃの中から、自分でつくりたい物を決め、おもちゃづくりをしてきた。そして、できたおもちゃで遊ぶ中で、おもちゃの動きの面白さや不思議さなどに気付くことができた。さらに、より動き、より楽しく遊べるようにするために、工夫できることを考えていった。その際、つくりかえる視点が明確になるように、アドバイスが必要な子どもは、おたずねボードにアドバイスしてほしいことを貼り、友達や先生から「アドバイスカード」でアドバイスがもらえるようにした。

本時の主なねらいは、自分の考えをもとに、友達や先生からもらったアドバイスを参考にしながら、おもちゃがより動くようにつくりかえたり、より楽しめるように遊び方を工夫することである。そのためにまず、おもちゃがより動くようにするために、ゴムの長さや数、おもりの数や位置などに違いがあるおもちゃ見本を提示し、仕組みに着目させ、つくりかえる視点を明確にする。さらに、より楽しく遊べるように遊び方の工夫については、ゴムでの学習を想起させ、できるだけ子どもたちからアイデアが出てくるようにする。また、つくりかえる過程でたずねたいことが出てきた時には、「アドバイスカード」をくれた友達に確認したり、同じようなおもちゃをつくっている友達にたずねるようにする。こうすることにより、おもちゃをどのようにつくりかえるのか見通しがもて、意欲的に製作にとりかかると考える。また、アドバイスをした友達も、自分の意見を伝えることができた喜びを味わうことで、これからの活動の自信につながると考える。

9 本時の主張点

自分の考えや友達・先生のアドバイスをもちに、自分でつくったおもちゃを見直し、より動くようにつくりかえたり、より楽しく遊べるように遊び方を工夫したりすることができるようにする。そのために、

- ・「アドバイスカード」をもちに、教え合い、助け合う場を設定することで、活動への意欲と見通しをもつことができるようにする。
- ・ゴムの長さや数、おもりの数や位置などに違いがあるおもちゃ見本を提示し、おもちゃがより動くようにつくりかえる視点を明確にする。

10 本時の準備

教師・・・おたずねボード、「アドバイスカード」、「気づいたよカード」、おもちゃの見本
セロハンテープ、ガムテープ、接着剤
材料（輪ゴム・紙コップ・紙皿・割り箸・フィルムケース など）

児童・・・つくったおもちゃ、自分で用意した道具・材料

11 本時の展開

学習内容と子どもの活動	教師の支援
<p>1 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>じ分がつくったおもちゃを、もったのしくあそべるようにくふうしよう。</p> </div> <p>2 より楽しく遊べるように、つくりかえる。 (1) 「アドバイスカード」の内容を確認する。 (2) おもちゃがより動くように、仕組みに着目してつくりかえる。 (3) より楽しく遊べるように遊び方を考え、必要な物をつくる。 【おもちゃの例】 ○・・・仕組みの工夫 ☆・・・遊び方の工夫</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>ゴムでうごくおもちゃ ○ゴムの本数 ○ゴムのかけ方 ☆きょうそうしよう (長さ・高さ) など</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>ひもでうごくおもちゃ ○ひもの長さ ○ひもの太さ ☆きょうそうしよう (長さ・はやさ) など</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>おもりでうごくおもちゃ ○おもりの数 ○おもりの大きさ ○おもりをつけるばしょ ☆きょうそうしよう (回数・時間) など</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>空気でうごくおもちゃ ○あなの大きさ ○ようきの大きさ ○ふうせんの大きさ ☆きょうそうしよう (長さ・はやさ) ☆まとあてゲーム など</p> </div> </div> <p>3 つくりかえたおもちゃで遊んで、おもちゃの動きを確かめる。 (1) 友達同士で意見を交換しながら、動きや遊び方を確かめる。 (2) 動きがよくなったり、楽しく遊べたりできるように、さらにつくりかえる。</p> <p>4 今日の活動の振り返りと次時の活動内容について知る。 (1) 「気づいたよカード」を書く。 ・つくりかえたところ ・遊び方を工夫したところ (2) 気づいたことを発表する。 (3) 次時の活動内容について知る。</p>	<p>○ 本時の流れが分かるものを掲示しておく。</p> <p>○ ゴムでの学習が想起できるものを掲示しておく。</p> <p>○ それぞれの動力の数・長さ・大きさ・つける位置などの違いが分かる <u>おもちゃ見本</u>を提示し、工夫する視点が明確になるようにする。</p> <p>○ より楽しく遊べるための遊び方の工夫が児童から出るような声かけをする。</p> <p>○ つくりかえることができるように材料の保障をする。</p> <p>○ おもちゃをつくりかえながら、お互いに意見を交換しやすいように、同じ動力のおもちゃをつくった子ども同士でグループ分けをする。</p> <p>○ つくりかえる過程で、詳しくたずねたい時には、「<u>アドバイスカード</u>」をくれた友達のところに行き、たずねるように声かけをする。</p> <p>○ それぞれのおもちゃで遊ぶことができるように、教室内にそれぞれの遊び場所を確保し、つくる場所と区別しておく。</p> <p>○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。</p> <p>○ 次時は、つくったおもちゃのつくり方と遊び方を書いたおもちゃ絵本をつくることを知らせる。</p>

第2学年2組 本時学習指導案

6 本 時

13/15

体育館にて

7 本時の目標

- つくったおもちゃの仕組みや遊び方で工夫したことや気付いたことを、地域のお年寄りに分かりやすく伝えることができる。 【活動や体験についての思考・表現】
- 地域のお年寄りに、自分がつくったおもちゃを紹介しながら楽しく遊んでもらい、がんばりを認めてもらうことで、自分自身の成長に気付くことができる。 【身近な環境や自分自身への気付き】

8 本時指導の考え方

前時までに子どもたちは、まず、ゴムの面白さや不思議さに気付き、ゴムの特性を使って動くおもちゃづくりをしてきた。次に、ゴム以外の動力で動くおもちゃにも目を向け、本で調べたり、お家の人になぞねたりして、ひも・おもり・空気などの動力で動くおもちゃを、身近にある材料を使ってつくってきた。その際、より動くようにおもちゃ自体の工夫をし、つくりかえたり、楽しく遊べるように遊び方を工夫したりしてきた。その中で、それらの仕組みの面白さや不思議さに気付き、みんなで遊ぶ楽しさも味わうことができた。また、つくったおもちゃを絵本にまとめることで、自分に取り組んだおもちゃを、自分の宝物にすることができた。

本時では、自分がつくったおもちゃのつくり方・工夫したところ・気付いたこと・遊び方などを、1年生の時に「昔の遊び」を教えていただいた地域のお年寄りに分かりやすく紹介し、一緒に楽しく遊んでもらうことで、自分たちがのんびりや成長を認めてもらい、自信を持たせていきたい。

地域のお年寄りに楽しく遊んでもらうために、遊び方のこつを絵や言葉で説明したり、実際にやってみせたりするなど、分かりやすく伝える工夫をさせたい。

事前に、地域のお年寄りに、「よかったねカード」を書いてもらうことを伝えておき、子どもたちのがんばったことや工夫したことを温かい言葉で評価していただくようお願いしておく。この「よかったねカード」をもらうことは、自分の活動の自信になり、次時の1年生を招待するときの意欲につながると考える。

さらに、伝えることが苦手だと感じていた子どもも、本時の活動を通して伝える楽しさや喜びを感じ、自分のよさに気付いて、自信をもって、学んだことを生活に生かすことができると考える。

9 本時の主張点

つくったおもちゃを紹介したり一緒に楽しく遊んだりする中で、自分自身の成長を実感できるようにする。そのために、

- ・ 地域のお年寄りを招いて、自分がつくったおもちゃで楽しく遊んでもらえるように、おもちゃのつくり方や遊び方のこつを、絵や言葉（おもちゃ絵本）で説明したり、実際にやってみせたりする場を設ける。
- ・ 招いたお年寄りから「よかったねカード」を書いてもらうことで、自分の活動に自信をもち、自分の成長に気付くことができるようにする。

10 本時の準備

教師・・・材料（輪ゴム・紙コップ・割り箸・トイレットペーパーの芯・厚紙・ひも・粘土など）
セロハンテープ、ガムテープ、接着剤

「よかったねカード」、よかったねボード、「気づいたよカード」

児童・・・おもちゃ、おもちゃ絵本、コーナーの看板、発表に必要な物

11 本時の展開

学習内容と子どもの活動	教師の支援
<p>1 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>つくったおもちゃをしょうかいしながら、いっしょにたのしくあそぼう。</p> </div> <p>2 地域のお年寄りにおもちゃを紹介し、一緒に楽しく遊ぶ。</p> <p>(1) おもちゃ絵本を使ったり、おもちゃを実際に動かしたりしながら、つくり方や遊び方を説明する。</p> <p>(2) おもちゃと一緒に楽しく遊ぶ。</p> <p>【おもちゃの例】</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px; width: 50%;"> <p>ゴムでうごくおもちゃ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ピョンピョンかえる ・ゴムロケット <p style="text-align: right;">など</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px; width: 50%;"> <p>ひもでうごくおもちゃ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロープウエー ・ブンブンごま <p style="text-align: right;">など</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px; width: 50%;"> <p>おもりでうごくおもちゃ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おき上がりこぼし ・ゆらゆらゆらり <p style="text-align: right;">など</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px; width: 50%;"> <p>空気でうごくおもちゃ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・空気ほう ・ふうせんロケット <p style="text-align: right;">など</p> </div> </div> <p>3 地域のお年寄りから、よかったところや楽しかったところを教えてもらう。</p> <p>(1) 地域のお年寄りに、おもちゃの工夫や子どもの頑張りを「よかったねカード」に書いてもらう。</p> <p>(2) よかったところや楽しかったところを教えてもらう。</p> <p>4 今日の活動の振り返りと次時の活動内容について知る。</p> <p>(1) 地域の方に感想を言っていたく。</p> <p>(2) 「気づいたよカード」を書き、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おもちゃをうごかすコツを教えることができたよ。」 ・「アドバイスをもらえたよ。」 ・「たのしくあそんでくれてうれしかったよ。」 <p>(3) 次時の活動内容について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生に動くおもちゃを紹介し、おもちゃで遊ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の流れが分かるものを掲示しておく。 ○ 自分でつくったおもちゃを、地域の方に楽しんでもらえるように、声かけをし、意欲を高める。 ○ おもちゃ絵本には、つくり方や遊び方の説明をかかせ、工夫したことを付け加えながら発表させる。 ○ 遊び方のコツを、言葉で説明したり、<u>実際にやってみせたりすること</u>で、分かりやすく伝えるように、声かけをする。 ○ どのコーナーにも聞き手がいるように、地域のお年寄りにいくつかのグループに分かれてもらう。 ○ 壊れたときに修理ができるように、グループごとに材料や用具を準備しておく。 ○ 各コーナーごとに、「よかったねカード」と<u>よかったねボード</u>を準備し、その場で、おもちゃの工夫や子どもの頑張りを書いて、貼っていたくようお願いする。 ○ 「気づいたよカード」を書くときの視点をもたせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・うまかったこと ・うれしかったこと