

第2学年 生活科学習指導案

1 単元名 「みんな あつまれ やっほいほい～わくわくおもちゃランド～」

2 指導観

- 本単元は、学習指導要領内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊ばしに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を受け、身近にある物を使って動くおもちゃを工夫して作り、1年生を招待して一緒に遊ぶ中で、おもちゃの楽しさを味わい、身近な物や自分や友達に対する気付きの質を高めることを主なねらいとしている。子どもたちの身近にある素材を使ったおもちゃ作りを設定することで、楽しく遊べるよう工夫する活動に意欲的に取り組むことができるであろう。また、1年生を招待する会を設定することで、相手意識が生まれ「分かりやすく伝えよう」といった気持ちが高まってくると考える。これは内容(8)の「自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を行い、身近な人々とかかわる楽しさが分かり、進んで交流することができるようにする。」につながるものである。このことから本単元は、アドバイスし合って作ったり1年生に発表したりと交流活動をする中で自分や友だちのよさに気付くことができるようにする上からも意義深いといえる。
- 本学年の子どもたちは、1年生の単元「とびだせ あそびたい」で、季節ごとに校庭や校区の公園へ行って、虫や草花・木の実を見つけたり、それを使っておもちゃや飾り物を作ったりして楽しく活動してきた。その活動を通して、身の回りにはたくさんの自然があることや自然の物を使っていろいろな遊びができることに気付き、自然と関わる活動に興味・関心をもって取り組み楽しむことができている。また、季節の変化をカードなどに表現したり、秋の自然物を使ったおもちゃの作り方や遊び方を考えたり、遊びのルールを工夫したりすることもできるようになってきている。さらに、2年生の1学期の単元「がっこうたんけん」で1年生に学校を案内したり、「生きもの大すき」では、生き物の特徴や飼い方などを調べて1年生に紹介したりと交流活動を重ね、人とかかわり合う楽しさに気付いてきている。そこで、自然から身近な物にも目を向けて、さらに自分の思いや工夫したことを相手に分かりやすく伝えていく力を高めていきたい。
- 本単元の指導において、であう段階では、身近な物を使って動くおもちゃを作りたい、という意欲を高めることをねらいとする。そこで、導入において、風やゴム、おもり、じしゃく、ばねといった子どもの身近にあって、「作れそうだな」と思える素材でできたおもちゃを提示し、おもちゃで遊ぶことに興味をもたせ、共通のおもちゃを作成する活動を設定する。その際、何度も試したり友達と比べたりすることで動きのおもしろさに気付くことができるようにする。ひたる段階では、であう段階で見つけた、おもちゃの動きおもしろさをいかして、自分が作りたいおもちゃを作り楽しむことをねらいとする。そこで、同じ素材を使って似た動きをするおもちゃを作る者同士でグループを作り、お互いにアドバイスし合いながら作り、できあがったおもちゃで一緒に遊ぶ活動を設定する。その際、自分が作ったおもちゃの特徴や遊び方、作り方の工夫、友達のよさ、気が付いたことを交流できるようにする。ひろげる段階では、1年生と進んで交流する中で自分や友達のよさに気付くことをねらいとする。そこで、「わくわくおもちゃランド」を開いて、自分が作ったおもちゃと一緒に遊ぶ活動を設定する。その際、招待する1年生が楽しめるように作ったものに改良を加えたり、遊び方を見直して新たなルールを考えたり、1年生に遊ぶ内容や自分達の気持ちが伝わるように招待状やポスターを作ったりして準備する。このように相手意識をもって会の企画・運営をする中で、友達と協力・分担することができるようになったり、互いを思う気持ちが豊かになったりしていくと考える。活動のふり返りの場面では、活動によって変わった自分や見つけた友だちのよさという視点での気付きを出させていきたい。

3 単元目標

- 身近にあるものに目を向けて、自分の思いをいかしたおもちゃを作り、楽しく遊ぶことができる。
- 一緒に遊ぶ人のことを考えながら、動くおもちゃを作ったり遊び方を工夫したりすることができる。
- 身近な人々とかかわる楽しさや遊びを通した達成感を味わうと共に、自分や友達によさに気付くことができる。

4 単元計画（全16時間）

段階	配時	おもな学習活動と内容	指導及び支援	評価規準
であう	4 2/3 0組 本時	<p>1 動くおもちゃで遊ぶ。</p> <p>① (1) いろいろな動くおもちゃで遊ぶ。 ○ 身近な素材を動力とする動くおもちゃに興味をもつこと</p> <p>③ (2) 動くおもちゃを作る。</p> <p>○ おもちゃの動きのおもしろさに気づき、自分のおもちゃを作りたいという意欲をもつこと</p>	<p>※ おもちゃ作りへの意欲がもてるように、おもり、風、ゴム、ばね、じしゃくで動くおもちゃを提示し、一緒に遊ぶ。</p> <p>※ 第1時に遊んだおもちゃを作り、おもちゃ作りのイメージをもつことができるようにする。</p>	<p>関 自分もおもちゃを作って遊んでみたいとつぶやいている。</p> <p>気 身のまわりのもののおもちゃができることに気づき作っている。</p>
ひたる	5 ① ③ ①	<p>2 自分の動くおもちゃを作る。</p> <p>① (1) おもちゃ作りの計画を立てる。 ○ 自分のおもちゃ作りに意欲的に取り組むこと</p> <p>③ (2) 自分が考えた動くおもちゃを作る。 ○ 楽しく遊べるように工夫をすること</p> <p>① (3) それぞれのおもちゃで遊んで交流する。 ○ 友達との交流をもとに、楽しく遊ぶための工夫に気付くこと</p>	<p>※ イメージが広がるようにおもちゃの資料や材料を提示しておく。</p> <p>※ それぞれのおもちゃで遊び、工夫したところや改善点を交流させる。</p> <p>※ 交流して分かったことを試したり、友達と比べたり、何度もくり返したりしている児童を賞賛し価値付ける。</p>	<p>考 身のまわりにある物をいかしたおもちゃを考え計画書に書いている。</p> <p>考 比べたり、試したり工夫しておもちゃを作っている。</p> <p>気 友達とかかわり合いながらそれぞれのおもちゃによさに気づきつぶやいたり「わくわくカード」に書いたりしている。</p>
ひろげ	7 1/3 0組 本時	<p>3 「わくわくおもちゃランド」を開き、1年生と一緒に遊ぶ。</p> <p>① (1) 交流会の計画を立てる。 ○ 自分達で作ったおもちゃを1年生に楽しんでもらう方法を考えること</p> <p>③ (2) 交流会の準備をする。 ○ 1年生が楽しく遊べるようにおもちゃや遊び方の工夫をすること</p> <p>(3) 交流会を開いて一緒に遊ぶ。</p> <p>② ○ 1年生や友達と関わる楽しさや、会への達成感をもつこと</p> <p>(4) これまで学習をふり返る。</p> <p>① ○ 友達や1年生との交流を通して自分や友達によさに気付くこと</p>	<p>※ 必ず準備しなければいけないことについては全体で確認しておく。</p> <p>※ 1年生に分かりやすい内容や表現になっているグループを取り上げ全体に広げる。</p> <p>※ 児童主体で進行や係分担がスムーズに行くよう確認しておく。</p> <p>※ これまでの「ふり返りカード」をもとに自分や友達の頑張り、自分の変化を見直す。</p>	<p>関 1年生の立場に立って意欲的に計画を立てている。</p> <p>考 1年生の立場に立っておもちゃや遊び方を作りかえている。</p> <p>関 1年生や友達と楽しく遊んでいる。</p> <p>気 友達や自分の活動のよさに気づき「ふり返りカード」に書いたり発表したりしている。</p>

第2学年〇組 生活科学習指導案

指導者 ○○ ○○

5 本時 (3/16)

(1) 本時目標

- 動くおもちゃ作りに興味・関心をもち、作って楽しく遊ぶことができる。
- 動くおもちゃを作って遊ぶ中で、動きのおもしろさに気づき、楽しく動くために工夫したことを友達と交流することができる。

(2) 本時の仮説

○細目1 展開の場面で動くおもちゃで楽しく遊べるように作る活動において	
期待する姿	○ 楽しく遊べるように、おもちゃの動きに着目して何度も試したり友達のおもちゃと比較したりしながら作る活動に熱中している。
具体的な手立て	○ こうしたいという願いが達成できるように、作るための材料を十分用意した作業コーナー「おもちゃ工場」を設ける。 ○ 動きを確かめたり、友達のおもちゃと比較したりできるように、できたおもちゃで遊ぶ場所「おもちゃ広場」をつくる。 ○ 工夫したり作ったりするときに自然な交流ができるようにグループで活動する。 ○ 比べたり、何度も試したりした子どもの気づきを見取り、賞賛し、価値づけ、クラス全体に伝えるようにする。 ○ 活動が止まっている子には、グループの友達にアドバイスをもらったりするように声をかける。
評価方法	○ 友達のおもちゃ作りと比べたり何度も繰り返したりして気付いたことをもとに楽しく遊ぶおもちゃを作っている姿から ○ 友達や自分の前のおもちゃと比べたり、おもちゃの動きの面白さに着目したりした活動中の子どものつぶやきから

○細目2 終末の場面で楽しく遊ぶ工夫やおもちゃの動きについての気づきを交流する活動において	
期待する姿	○ 友達や自分の前のおもちゃや別のおもちゃと比べたり、何度も試したりして作ったおもちゃの動きについて気付いたことを発表している。 ○ 自分自身の頑張りや友達の工夫のよさに気付く発言をしている。
具体的な手立て	○ 友達や自分の前のおもちゃと比べたり、何度も試したりして得た気づきの発表を賞賛し、価値付ける。 ○ 次の活動にいかしていけるように、何に着目して比べたり試したりしたのか、項目を黒板に整理する。 ○ 自分や友達のよさに気付くように活動の前と後で変わった自分について振り返るという視点を与える。
評価方法	○ 自分が作ったおもちゃの工夫したところや活動で気付いたこと、友達のよさを発表している姿から ○ 今日の自分の活動を思い出して、気付いたことや考えたことを書く「ふりかえりカード」から

(3) 準備

教師： 提示するおもちゃ、工作に使う道具、材料、作業台、試しの場、「ふりかえりカード」

子ども： 工作に使う道具、材料、筆記用具、生活科ノート

(4) 展開

主な学習活動と内容	指導及び支援
<p>1 前時までの学習を想起し、本時のめあてについて話し合う。</p> <div data-bbox="204 297 786 394" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて 動くいろいろなおもちゃを作って遊ぼう。</p> </div> <p>○ 本時のめあてを確かめて本時学習に対する意欲をもつこと</p> <p>2 楽しく遊べる動くおもちゃ作りに取り組む。</p> <p>(1) 動くおもちゃを作る。</p> <p>○ それぞれの素材からいろいろな動きのおもちゃができることに気付くこと</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>・ぴよんぴよんかえる ・ゴム UFO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>・ひらひら ・チョウチョ ・魚釣り</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>・そよ風車 ・風車</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>・ばねロケット ・ゆらゆら人形</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>・だるま ・ビー玉車</p> </div> </div> <p>(2) 自分が作ったおもちゃを工夫する活動の中で、気付いたことを友達に伝え合ったり、友達のおもちゃを見たりしながらおもちゃの作り直しをする。</p> <p>○ 自分の気づきを友達に伝えたり友達に教えてもらったり、交流しながらより楽しく遊べるおもちゃを作ること</p> <div style="margin-top: 20px;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-left: 20px;"> <p>・たくさんばねをまくと、ロケットはもっと飛ぶかな。 ・ゴムの大きさや太さを変えると、UFO の飛び方がかわるかな。 ・速く車を走らせるには、どうすればいいのだろう。</p> </div> </div> <p>3 本時の活動を振り返る。</p> <p>(1) 自分や友達の工夫のよさや活動して気付いたこと、友達から教えてもらったことを「ふりかえりカード」に書いて出し合う。</p> <p>○ 自分や友達の頑張りやよさに気付くこと</p> <p>(2) 本時学習のまとめをする。</p> <p>○ 自分で考えた自分の動くおもちゃを作りたいという意欲をもつこと</p>	<p>※ 第1時で遊んだおもちゃを提示し、そこで生まれた「自分で作りたい」という思いを確かめる。</p> <p>※ 前時におもちゃを作って気付いたことを出し合わせ、本時に作成する視点とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パチンとなってかえるがとんだよ。 ・だるまがゆらゆらゆれて楽しいよ。 <p>※ 自分の思いに沿って自由に作り変えができるように材料や道具をそろえた場所「おもちゃ工場」を設けておく。</p> <p>※ 作り変えたものを試せるように「おもちゃ広場」を設けておく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 0 auto; padding: 2px;">ホワイトボード</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 20px;"></div> <div style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright; padding: 0 5px;">組み立て場所</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">入り口</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; flex-grow: 1;">おもちゃ広場</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; writing-mode: vertical-rl;">おもちゃ工場</div> </div> </div> <p>※ 楽しく遊べるための工夫や気付いたことをつぶやきを見取って賞賛し、価値付けする。</p> <p>※ うまく作れずに困っている子どもには助言し、友達にアドバイスをもらうように声かけをする。</p> <p>※ 活動の初めの自分と活動の終わりの自分と比べて変化したこと、変化のきっかけとなった友だちのよさについてカードに書くように振り返り方を方向付ける。</p> <p>※ 次時からは自分で考えた動くおもちゃを作り出すことを知らせ、次時やこれからの学習への意欲を高める。</p>

第2学年〇組 生活科学習指導案

指導者 〇〇 〇〇

5 本時（11/16）

（1）本時目標

- 1年生と楽しく遊べるように、意欲的に遊びを試し、進んで見直しを行おうとしている。
- 遊びを試したり、見直したりする中で、自分や友達によさに気付くことができる。

（2）本時の仮説

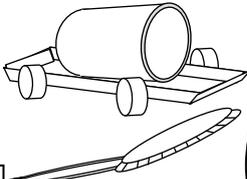
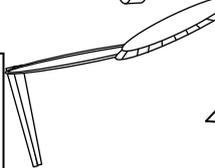
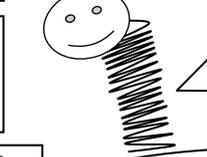
○細目1 展開の場面で友達のおもちゃを遊んで試す活動において	
期待する姿	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1年生と楽しく遊べるような「おもちゃ」や「遊び方」になるように、遊びをくり返したり試したり比べたりする活動にひたっている。 ○ 試しの活動の中で気付いた「よさ」や「改良のアドバイス」を伝え合っている。
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> ○ 今までの交流や日頃の遊びの中で分かっている1年生の姿を確かめる。 ○ 動き方を比べたり遊びを試したりすることができるような場を設ける。 ○ 試しの活動の中での気付きがスムーズに交流できるように、2色の付箋を準備する。 ○ 1年生の立場に立った「おもちゃ」や「遊び方」についての気付きを見取り、賞賛し、価値付けていく。 ○ 活動が止まっている子には、グループの友達にアドバイスをもらったりするように声をかける。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1年生が楽しく遊べるように、「おもちゃ」や「遊び方」を何度もくり返したり試したりして遊んでいる姿から ○ 「わくわくメッセージ」の記述内容から

○細目2 終末の場面でおもちゃを見直し、気付きを交流する活動において	
期待する姿	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達から教えてもらったことをもとに、楽しく遊べるような「おもちゃ」と「遊び方」になる工夫を発表している。 ○ 活動の初めと終わりの自分と比べて変化したこと、変化のきっかけとなった友達によさについて発言している。
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分や友達の頑張りやよさに気付かせるために「ふり返しカード」を準備する。 ○ 活動の初めと終わりの自分と比べて変化したこと、変化のきっかけとなった友達によさについてカードに書くようにふり返し方を方向付ける。 ○ 楽しく遊べるような「おもちゃ」と「遊び方」になるような工夫に気付けたことを賞賛し、価値付けていく。 ○ 全体に広げたい気付きは意図的に取り上げる。
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の気付きや友達から教えてもらったことの発言から ○ 「ふり返しカード」の記述内容から

（3）準備

- 教師： 改良に使う材料・道具、試しの場、「わくわくメッセージ」「ふりかえりカード」
- 子ども： 作ったおもちゃ、改良に使う材料・道具

(4) 展開

主な学習活動と内容	指導及び支援
<p>1 前時までの学習を想起し、本時のめあてについて話し合う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて 1年生とたのしくあそべるように、おもちゃあそびかたをくふうしよう。</p> </div> <p>○ 活動の見通しをもって、本時学習に対する意欲をもつこと</p>	<p>※ 前時までの活動をふりかえることができる掲示物を準備し、本時活動への意識をつなぐ。</p>
<p>2 前時までの学習を想起し、本時のめあてについて話し合う。</p> <p>(1) 1年生が楽しめるおもちゃ紹介する人と遊ぶ人に分かれて試し、気付いたよさやアドバイスを伝える。</p> <p>○ 意欲的に、遊びを試したり気付いたことを伝えたりすること</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・そよ風カー ・風車 など </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-left: 20px;"> <p>ひっかけるところがこわれやすいから、強くしたほうがいいよ。</p> </div> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・びよんがえる ・ゴム UFO など </div>  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ビー玉車 ・おきあがりこぼし など </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-left: 20px;"> <p>ゆらゆらゆれるところがおもしろいから楽しんでくれるよ。</p> </div> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ゆらゆら人形 ・ばねロケット など </div>  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ひらひらチョウ ・さかなつり など </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-left: 20px;"> <p>1度じゃむずかしいから3回つれるようにしたら。</p> </div> </div> </div> <p>(2) 友達から教えてもらったことをもとにおもちゃや遊び方を見直す。</p> <p>○ 楽しく遊べるような「おもちゃ」と「遊び方」になるように工夫すること</p>	<p>※ 1年生がもっと楽しく遊べるための工夫はないか「おもちゃ」と「遊び方」の2つの視点で考えさせる。</p> <p>※ 教え合いの交流がスムーズにできるように、直接言ったり、付箋を使ったりして「わくわくメッセージ」を伝えるようにする。</p> <p>※ 「よさ」か「改良のアドバイス」かが分かるように2色の付箋を用意する。</p> <p>※ 動き方を比べたり遊びを試したりすることができるような場を設ける。</p> <p>※ 1年生が楽しく遊べるための工夫や友達のよさへの気付きの行動や発言を見取って賞賛し、価値付けする。</p> <p>※ 「わくわくメッセージ」をもとにして、1年生の立場に立って見直すことと、「おもちゃ」と「遊び方」の2つの視点から見直すことを確認する。</p>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; margin-left: 10px; flex-grow: 1;"> <p>きょうそうして、ころがすともっと楽しくなるね。</p> <p>ひっかけるところにビニルテープをまいたら強くて、色もきれいになったよ。1年生が いっぱい楽しく遊べるね。</p> </div> </div>	
<p>3 本時の活動をふり返る。</p> <p>(1) 活動して気付いたことや教えてもらったことを「ふりかえりカード」に書いて出し合う。</p> <p>○ 自分や友達の頑張りやよさに気付くこと</p> <p>(2) 本時学習のまとめをして 次時の学習について知る。</p> <p>○ 1年生が楽しんで来てくれるような準備をしようという意欲をもつこと</p>	<p>※ 活動の初めと終わりの自分と比べて変化したこと、変化のきっかけとなった友だちのよさについてカードに書くようにふり返り方を方向付ける。</p> <p>※ 全体に広げたい気付きは意図的に取り上げる。</p>