

## 第2学年A組 生活科学習誘導案

教諭 三嶋 浩子

単元 つくって あそぼう

(本校教育課程 生活科単元 第3項 6月下旬～7月中旬 9時間)

### 「単元の問題」を提起する根拠

#### ○ 子どもの興味・関心の実態

本学級の子どもは、飾りを作って教室を飾ったり、画用紙でボールやバットを作ったりするなど、作ることを好んでいる。また、「お家でも箱でロボットを作って遊んでいるよ。」「生活科の教科書に載っているおもちゃを作ったよ。」と話すなど、身近なもので遊ぶものを作ることに興味をもっている。生活科コーナーに、身近にあるペットボトル、乾電池、紙コップ、輪ゴム、トイレットペーパーの芯などを置いておくと、紙コップに輪ゴムを当てたり、並べたペットボトルに、乾電池を転がしてボーリングをしたりして遊ぶ姿が見られた。そのような子どもに「身近なものを組み合わせて遊ぶとどうかな。」と尋ねると、「輪ゴムをペットボトルに引っかけて飛ばしたら、ものすごく飛んで面白かったよ。」「組み合わせて遊ぶと、楽しいね。」と話し、身近にあるものを組み合わせて遊ぶことに関心を高めている。

#### ○ 子どもの能力の実態

本学級の子どもは、第1学年の「あきとなかよし」の学習で、身近な自然を利用して遊びに使う物を作り、秋の自然物で遊びに使う物を作って遊ぶことを楽しんでいる。知識及び技能の基礎については、身近な自然や物はいろいろな遊びに利用できることに気付いているが、遊びを創り出す楽しさやおもちゃの動力によって変化する自然の不思議さに気付くまでには至っていない子どもがいる。また、思考力、判断力、表現力等の基礎については、遊びや遊びに使う物を選んだり作ったりしているが、活動中の気付きを基に、工夫しながら作ることができない子どももいる。それは、「もっと○○できるようにしたい。」という思いや願いを実現していくための見通しが十分にもっていないことや、友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりする活動が十分に設定できていないことが原因である。

#### ○ 社会からの要求

学習指導要領は、改訂の趣旨として、「社会科や理科、総合的な学習の時間をはじめとする中学年の各教科等への接続を明確にすること。単に中学年の学習内容の前倒しにならないよう留意しつつ、育成を目指す資質・能力や『見方・考え方』のつながりを検討することが必要である。」と示した。しかし、教科毎の関連を踏まえつつも、知識や理解の系統性に気をとられるのではなく、生活科の学習内容や方法が第3学年以上の教科等にも密接に関連していることを理解し、一人一人の認識としての気付きを重視したり、自分との関わりの中で親しみをもったりする生活科のねらいの実現が求められている。子どもの「もっと○○したい。」という思いや願いを大切にしながら多様な活動を行い、問題を解決しながら身近にあるものでおもちゃを作って遊ぶことは、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、これからの生活を豊かにしていくために大変意義深いものである。

#### ○ 教科系統上の要求

第1学年「あきとなかよし」の学習では、身近にある秋の自然物で遊ぶものを作り、遊ぶ経験をしている。第2学年においては、日常生活の中にある様々なものの中から組み合わせる材料を選び、試したり比べたりする活動を行いながら、おもちゃを作ったり、その遊びを工夫したりして、友達と遊びを創り出す楽しさや自然の不思議さや面白さに気付く学習を行う。これは、9月以降の身近なものを使って風で動くおもちゃを作って遊ぶ学習に繋がる。

### 単元の問題

みぢかに あるもので おもちゃをつくって あそぼう。

- みぢかに あるもので おもちゃをつくろう。
- おもちゃや あそび方を くふうして、もっと 楽しく あそぼう。
- おもちゃ大会を ひらいて あそぼう。

## 目 標

### <知識及び技能の基礎>

○ 身近にあるもので動くおもちゃを作って遊ぶ面白さや自然の不思議さに気付くとともに、友達とかかわりながら遊び、遊びを創り出す楽しさに気付くことができる。

### <思考力、判断力、表現力等の基礎>

○ 身近にあるものを使って、動くおもちゃを工夫して作ったり、工夫したことや友達と楽しく遊んだりしたことを表現したりすることができる。

### <学びに向かう力、人間性等>

○ 身近にあるものを利用した動くおもちゃを作って遊ぶことに関心をもち、友達とかかわりながら遊ぼうとする。

## 誘 導 の 着 眼

### 【着眼1】 思いを高める出合わせ方の工夫

「動くおもちゃを作って遊びたい。」という思いを高めることができるように、出合わせ方を以下のように工夫する。

段階	出合わせ方の工夫	材料の例
である段階前	いろいろな材料を提示し、自由に遊ぶことができるコーナーを作っておく。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ペットボトル</li> <li>・ わりばし</li> </ul>
である段階	① いろいろな材料の特徴を生かしながら、遊ぶ活動を設定する。 ② 手元を隠した状態で、教師作成の動くおもちゃを提示する。 ③ どんなおもちゃか、どんな材料を使っているかななどを予想したり、動くおもちゃへの思いを出し合ったりして、教師作成のおもちゃと一緒に遊ぶ活動を設定する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 乾電池</li> <li>・ トイレットペーパーのしん</li> <li>・ 紙コップ</li> <li>・ プラスチックコップ</li> <li>・ 輪ゴム</li> <li>・ ビニル袋</li> </ul>

### 【着眼2】 個と集団の気付きの質を高める支援

個と集団の活動が行き来し、思いや願いを実現しながら気付きの質を高めることができるように、以下の支援を行う。

支援	具体	形態
ねらいに沿った問いかけ	・ 今日は、もっとどうしたかったのかな。(思いや願い)	個や集団
	・ 何を使ったのかな。(材料)	個
	・ 何を変えてみたらよさそうかな。(材料)	個や集団
	・ さっきよりも～になったのは、どうしてかな。(工夫や方法)	個
	・ 前の時間と比べて、どう変わったかな。(自分のおもちゃの工夫や方法)	個
グループ編成	・ ○○さんのおもちゃと比べて、どうかな。(友達のおもちゃの工夫や方法)	個
	・ 今日、できたこと(がんばったこと)は、どんなことかな。(自分自身の努力、成長)	個や集団
グループ編成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 同じおもちゃでグループを編成する。</li> <li>・ グループタイム(お話タイムやふり返り)を設定し、上記の問いかけや材料の提示を行う。</li> </ul>	集団
ICTでの共有	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ タブレット端末で、作り方を提示する。</li> <li>・ 動くおもちゃを記録したもの(スタディ・ログ)を、共有する。</li> </ul>	個や集団
場の工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分や友達のおもちゃを比べる場を、子どもの思いや願いに応じて設置していく。</li> </ul>	個や集団

展開計画（総時間 9 時間）

	主な学習活動	教師のねらいとその手立て	評価の規準と観点
であう	1 身近にあるものや教師作成の動くおもちゃで遊び、学習問題を設定する。 2	○ 身近にあるもので、どんなことができるか考えることができるように、身近なものの特徴を生かして遊ぶ活動を設定する。 ○ 「動くおもちゃを作って遊びたいな。」という思いを高めることができるように、教師作成の動くおもちゃを提示する。また、動くおもちゃで遊ぶ活動を設定し、思いや願いを共有する時間をもつ。	○ 身近にあるものを使って遊びを創り出したいという思いを高めている。 (主体的に学習に取り組む態度)
<b>中心問題 みだかに あるもので おもちゃを つくって あそぼう。</b>			
いどむ	分析問題 1 みだかに あるもので おもちゃを つくろう。		
	2 身近なもので動くおもちゃを作っ て遊ぶ。 3	○ 作りたいおもちゃを作ったり、遊んだりすることができるように、材料コーナーを設置したり、動画で作り方を提示したりして作る活動を設定する。 ○ 友達と進んでかかわり、動くおもちゃを作って遊ぶ面白さに気付くことができるように、同じおもちゃを選んだ子ども同士でグループを組み、グループで作ったり遊んだりできる場を設定する。その後、グループで、もっと楽しくするにはどうしたらよいか、話し合う場をもつ。	○ 楽しみたい遊びを決め、遊びに使う物を選んでいく。 (思考・判断・表現) ○ 友達と進んでかかわり、動くおもちゃを作って遊ぶ面白さに気付いている。 (知識・技能)
<b>分析問題 2 おもちゃや あそび方を くふうして、もっと 楽しく あそぼう。</b>			
	3 おもちゃやあそび方を工夫して、遊ぶ。 〈本時 1 / 2〉 2	○ おもちゃや遊び方を工夫したり、工夫したことを表現したりすることができるように、飛んだ高さや距離、倒した数、当て方や入れ方等を比べながら遊び方を工夫する活動を設定する。その際、思いや願いを実現することができるように、材料、工夫、方法等を問いかけたり、提示したりしながらかかわる。 ○ 友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりして、遊びを楽しくすることができるように、動くおもちゃの工夫した遊び方で遊ぶ時間を設定する。	○ 楽しく遊ぶためにおもちゃや遊び方を工夫している。 (思考・判断・表現) ○ 友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりして遊びを楽しくしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)
いかす	分析問題 3 おもちゃ大会を ひらいて あそぼう。		
	4 おもちゃ大会をひらいて遊び、単元をまとめる。 2 (1) おもちゃ大会をひらく。 ① (2) 一番がんばったことをふり返る。 ①	○ みんなで遊ぶと楽しくなることを実感し、創りだした遊びを楽しむことができるように、おもちゃ大会を設定し、作ったおもちゃで遊ぶ活動を設定する。 ○ 自然の不思議さや友達と遊びを創り出す楽しさに気付くことができるように、単元を通して、一番がんばったことを視点にふり返る活動を設定する。	○ みんなで遊ぶと楽しくなることを実感している。 (主体的に学習に取り組む態度) ○ 自然の不思議さや友達と遊びを創り出す楽しさに気付いている。 (知識・技能)








(1) 主眼

思いや願いを基に、楽しく遊ぶことができるおもちゃや遊び方（きまりやルール、場）を考えながら作ったり遊んだりする活動を通して、もっと楽しく遊ぶ工夫をすることができるようにする。

(2) 準備

飛んだ高さや距離を測ることができるもの、身近にある材料

(3) 展開

学習活動と子どもの意識	誘導上の留意点 (○) と評価 (※)
<p>1 前時の学習や思いや願いを想起し、本時のめあてを確かめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>今日は、もっと楽しくなるように、わりばしロケットの発射棒を長くしたいです。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ぼくは、友達とコロコロちゃんで競争するコースを作りたいです。長い坂道を作って、はやく競争したいです。</p>  </div>	<p>○ 活動の見通しと本時のめあてを確かめることができるように、前時に話し合ったもっと楽しくなる遊び方を共有したり、今日したかったことを尋ねたりして、めあてを確認する。</p>
<p>もっと 楽しくなるように おもちゃや あそび方を くふうしよう。</p>	
<p>2 遊び方を工夫する。 〈予想されるグループ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ びよんコップ（ゴム、コップ）</li> <li>・ ポンポンロケット（袋、紙コップ、ゴム）</li> <li>・ わりばしロケット（わりばし、ゴム）</li> <li>・ ことこと車（カップ、輪ゴム、乾電池）</li> <li>・ コロコロちゃん（乾電池）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p> わりばしロケットの発射棒を長くして、ゴムも結んで長くしたよ。ゴムを長くして、思いっきり引っ張ったら、もっと遠くに飛ぶと思うよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p> コトコト車は、スタートやゴールを作ったら、もっと楽しくなると思うよ。コースの途中にペットボトルを置いて楽しそうだね。やってみよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p> ポンポンロケットは、輪投げみたいに飛ばして、大きな箱に入ったら10点。小さい箱に入ったら50点というルールにしてみようよ。</p> </div>	<p>○ おもちゃや遊び方を工夫したり、工夫したことを表現したりすることができるように、飛んだ高さや距離、倒した数、当て方や入れ方等を比べながら、おもちゃや遊び方を工夫する活動を設定する。</p> <p>○ 「もっと楽しくしたい。」という思いや願いを実現することができるように、「今日は、もっとどうしたかったのかな。」「前の時間と比べて、どうかな。」「今日、できたこと（がんばったこと）は、どんなことかな。」と問いかけたり、材料や工夫の仕方等を提示したりしながらかかわる。 【着眼2】</p> <p>※ もっと楽しく遊ぶ工夫をしている。</p>
<p>3 本時学習をふり返り、次時への見通しをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>わりばしロケットが、前の時間より飛ぶようになって嬉しかったです。次の時間は、友達と飛んだ距離を競争しながら遊びたいので、みんなの飛んだ距離が分かるようにしたいです。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ぼくは、友達とコロコロちゃんで競争するコースを作りました。次は、レースのルールを決めて、コロコロちゃん大会を開いたら、もっと楽しくなりそうです。</p>  </div>	<p>○ 思いや願いを実現してきたことを自覚したり、次時への思いを高めたりすることができるように、グループでおもちゃへの工夫をふり返る活動を設定する。</p>