

## 第2学年 生活科学習指導案

### 1 教科と単元名

「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」

### 2 単元目標

- ・身近にあるものを使って動くおもちゃを作ったり遊んだりする活動を通して、おもちゃの動きや面白さ、不思議さに気付くことができる。
- ・試行錯誤を繰り返しながら、おもちゃや遊び自体を工夫することができる。
- ・みんなで遊びを楽しみ、遊びを作り出すことができる。

### 3 単元の評価規準と創造的な資質・能力の素地を育成する視点（指導の手引き P.21 を参照）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元 の 評 価 規 準	①おもちゃの動きの面白さや不思議さ、動く仕組みに気付いている。 ② 遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを作り出したたりする面白さに気付いている。 ③ みんなで遊ぶことの楽しさ、面白さに気付いている。	①比べたり、試したり、素材を生かして作っている。 ② 試行錯誤しながらおもちゃを改良してレベルアップするよう工夫している。 ③ 遊び方やルールをより面白くしようと考えながら遊びを工夫している。	① 友達のおもちゃの良さを取り入れたり、自分のおもちゃの良さを生かしたりしておもちゃをより良くしようとしている。 ② みんなで楽しく遊べるようにすすんで遊び方やルールなどを見直している。 ③ 友達と関わったり、話し合ったりしながら楽しく遊ぼうとしている。
創造 的 な 資 質 ・ 能 力 の 素 地		① 試行錯誤しながら、パワーアップして動くおもちゃを作ることができる。	

### 4 単元設定の理由

こどもたちはおもちゃを作ることが大好きである。本単元では、見本を参考にしたり、友達の良さを見つけたりして、試行錯誤を繰り返しながら、よりよい「うごくおもちゃ」を作る活動を進んで行うことができると考えた。そこに、いろいろな意見が出てくることが予想されるが、ある程度共通した悩みや疑問が出ることで、クラス全体の問題の発見につながる。そこで解決策を考えることで、問題解決を図る力の育成に結びついてくると考え、この単元を設定した。

### 5 児童の実態

略

## 6 指導の手だて

### 試行錯誤

本単元は、学習指導要領の内容（6）「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりするなどして、遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使うものを工夫して作ることができ、その面白さや自然の不思議さに気づくとともに、みんなと楽しみながら、遊びを創り出そうとする。」を受けて設定した。第5時～7時では、おもちゃをよく動くように改良し、友達と一緒に遊ぶ活動がある。そこで、おもちゃの動きについて、よくしたいことをメモさせ、共通の材料や動力でグループを作る。その中で、事前に準備した輪ゴムなどの材料を使って、試しながら考えられるようにすることで、友達と一緒によりよく改良したおもちゃをすすんで作ることができると考える。この時に、ICT機器等を活用し変化の様子を記録できるよう促し、その後、おもちゃを改良しルールを守って遊んだり、グループごとに比べたりすることで、よりよくなったおもちゃへの愛着心、達成感を得られたり、さらによりよくしたい気持ちを持たせたりすることができると考える。「試す、見通す、工夫する」のサイクルを大切に、試行錯誤を行うことによる創造的な資質・能力の素地を養っていききたい。

## 7 指導計画（13時間）

時	○主な学習活動 (児童がすること)	・指導の留意点 (指導者がすること) ★指導の手だて〈具体的手だて〉	◆評価規準【観点】(方法) ◇創造的な資質・能力の育成 に関する視点【観点】(方法)
1	○身近にあるものの特徴を生かして遊ぶ。	・身近にあるものの特徴を生かせるようにする。	【知識・技能】① (ワークシート・行動観察)
2	○作りたいおもちゃを考える。	・どんな特徴を遊びに生かすことができたかを話し合い、自分が作りたい動くおもちゃを考え完成図(設計図)を描かせる。	【知識・技能】① (ワークシート・行動観察) 【主体的に取り組む態度】③ (発言・ワークシート)
3	○自分のおもちゃを作ったり、友達と一緒に工夫したりしながら、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づく。	・必要な材料を考えながら作らせる。 ・おもちゃの動きを試したり、友達と一緒に遊ばせたりする。 ★「よかったこと」「困ったこと」を可視化・共有化し、おもちゃについて考えさせる。〈試行錯誤〉	【知識・技能】② (ワークシート・行動観察・発言) 【思考・判断・表現】① (ワークシート・行動観察)
4			【主体的に取り組む態度】① (ワークシート・行動観察)
5 (本時)	○自分と友達のおもちゃの動きを比べ、試行錯誤をしながら、おもちゃの動きをパワーアップさせる。	★おもちゃがよく動くように改良し、よくしたいことや工夫の結果をメモさせる。〈試行錯誤〉 ・おもちゃを試し遊びしながらアドバイスをしあい自分なりに改良させる。	【思考・判断・表現】② 【知識・技能】①② 【主体的に取り組む態度】① (ワークシート・行動観察・発言)
6			
7			
8	○より楽しく遊ぶための遊び方やルールを考える。	・どのように遊びたいかをクラス全体で共有することで遊びへの意欲、共通認識をもたせる。	【主体的に取り組む態度】② 【思考・判断・表現】③ (ワークシート・行動観察・発言)
9			

10		・おもちゃを紹介しあい、おもちゃランドの計画をさせる。	
11	○おもちゃランドを開催する。	・自分のおもちゃの工夫や遊び方を分かりやすく伝えるよう声掛けを行う。	【知識・技能】③ 【思考・判断・表現】③ (ワークシート・行動観察・発言)
12	○おもちゃの工夫や遊び方を伝える。		
13	○単元を通して、学習したことを振り返り、思ったことや考えたことを伝えあう。	・自分たちの立てた計画をもとに、今までの試行錯誤の過程や友達との協力などを振り返らせる。	【主体的に取り組む態度】③ 【知識・技能】③ (ワークシート・行動観察・発言)

## 8 本時の指導（全13時間中の第5時）

### (1) 目標

試行錯誤しながら、おもちゃを改良し、動きをよりよくさせることができる。(思考・判断・表現)

### (2) 展開

	○主な学習活動 ・予想される児童の反応	◆評価規準【観点】(方法) ★指導の手だて〈具体的手だて〉
導入 5分	○前時の振り返りをする。 ○本時のめあてを確認する。	★前回の活動を振り返り、どんな点について考えるかを明確にする。(よかったこと、うまくいったこと、困ったこと)
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">うごきをパワーアップさせるくふうを見つけよう。</div>	

<p>展開 35分</p>	<p>○前時の活動で見つけた、動きの課題を出し合い、どこに原因があるか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おもちゃを動かす</li> <li>・工夫したい部分を考える</li> </ul> <p>○話し合いをもとに、試行錯誤しながらおもちゃをパワーアップさせていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おもちゃを動かす</li> <li>・おたがいのいいところを見つける。</li> <li>・切る、増やすなど工夫をし、試行錯誤を繰り返す。</li> </ul> <p>○困ったこと、うまくいったこと、工夫を学級全体で共有して、パワーアップに向けた意見を出し合う。</p>	<p>◆友達のおもちゃの良さを取り入れたり、自分のおもちゃの良さを生かしたりしておもちゃをより良くしようとしている。【主体的に取り組む態度】①（発言、ワークシート）</p> <p>★教師が作ったおもちゃの見本がいつでも見られるように指定の場所に置く。</p> <p>★材料や動力ごとにグループを編成し、話題を共有しやすくし、話し合いを活性化させる。</p> <p>★パワーアップの工夫が思いつきやすくなるように、観点を伝える。（数・重さ・速さ・硬さ・太さ・動き方・付け方・切り方）</p> <p>★自分の考えをもたせるために、材料や方法等のポイントを提示するとともに、結果がどうなったかを ICT 機器等を活用し、まとめさせる。</p> <p>★机間指導の際、パワーアップにつながった工夫を適宜全体で共有することで学級全体が試行錯誤を円滑にできるようにする。また、工夫を板書することで、一人一人が自分のおもちゃと関連させ、活動しやすくする。</p> <p>◆試行錯誤しながら、おもちゃを改良してより良い動きになるように工夫している。【思考・判断・表現】①（行動観察、ワークシート）</p> <p>◆試行錯誤しながら、パワーアップして動くおもちゃを作ることができる。【思考・判断・表現】①（行動観察）</p>
<p>振り返り 5分</p>	<p>○次時に取り組みたいことを振り返りシートに書く。</p>	<p>★ワークシートに書き始める前に、何人かの発表を板書しておき、振り返りシートに書くことの見通しをもてるようにする。</p>

### (3) 板書計画

<p>◎パワーアップ 大作せん！</p> <p>㊟うごきをパワーアップさせる</p> <p>くふうを見つけよう。</p> <p>○ <u>前回こまったこと</u> → <u>パワーアップさせたいこと</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前にすすまない</li> <li>・とばない</li> <li>・力がよわい</li> <li>・高くとばしたい</li> <li>・はやくはしらせたい</li> <li>・遠くまでとばしたい</li> </ul>	<p>○ <u>パワーアップさせるためには・・・</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・つけるいちをかえる</li> <li>・ゴムの数をふやす</li> <li>・ひっぱる力をつよくする</li> <li>・○○さんのおもちゃをさん考にする</li> </ul> <p>○ <u>くふうしたこと、うまくいったこと</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・わゴムをふやしたら、高くとぶようになった</li> <li>・はねのいちを、前にしたらバランスがよくなった</li> </ul>
---	---

### (4) 授業観察の視点

- ・材料や動力ごとにグループを編成したことは、話し合いを活性化させるために有効であったか。
- ・ICT機器を活用して、おもちゃの動きの変化を記録、比較したことは、試行錯誤をし、おもちゃの動きをパワーアップさせるために有効であったか。