

木江小学校 生活科学習指導案

指導者 底押 悦子

- 1 日 時 令和3年9月21日(火) 6校時
- 2 学 年 第2学年 4名
- 3 単元名 せかいでひとつわたしのおもちゃ
- 4 単元について

(1) 単元観

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、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら創り出そうとする。」を受けて設定したものである。身近にある物や自然の中で集めてきた物に関心をもち、それらを使っておもちゃを作る過程で、「比べる」「繰り返す」「試す」などの活動の中から、工夫して動くおもちゃを作る喜びや、自分で作った物で遊ぶ楽しさを味わわせたい。

また、製作の過程や遊びの中で、友だちとの関わりを多く持たせることで、友だちのおもちゃの工夫やよさに気付いていくものと思われる。友だちと関わる力を育てることができる単元であり、児童自らが「もっと〇〇したい。」と次のめあてをもち、活動が継続していくことが期待できる単元でもある。

(2) 児童観

本学級の児童は、1学期には、学級園に夏野菜を植えたり、町探検で施設の人に話を聞いたり、地域の人々の紙芝居を聞かせてもらったりする活動を行ってきた。また、積極的に施設の見学をしたり、民話の紙芝居を真剣に聞いたりする活動をした。2学期は、1学期に見学したことをまとめる活動を、分担協力して行った。さらに、身近にある物を使って動くおもちゃを作る活動を行い、自分で物を作り出す楽しさを体験してきている。生活科の授業をはじめ、他の授業でも児童同士の関わり合いを大切に、一緒に考え合ったり、教え合ったりする経験を重ねている。

(3) 指導観

指導に当たっては、身近にある物を工夫しておもちゃを作り、おもちゃがより楽しい物になるように自分なりに考えたり、友だちと考え合ったり、教え合ったりして、試行錯誤し、工夫しておもちゃを作らせていきたい。また、教科書のおもちゃの作り方を見ながらおもちゃを製作していき、どんな材料がどれだけ必要なのかなど、説明書を読みながら児童が主体的に活動できるようにしたい。また、互いのおもちゃを見せ合ったり、紹介し合ったりしながら、おもちゃの動きについての感想や気付きを伝え合わせたい。おもちゃ作りや遊びを通して、「やりたい」「ためしたい」といった自分の思いや願いを実現させるとともに、「おもちゃの作り方を1年生に教えてあげたい。」「自分たちの作った動くおもちゃでみんなと一緒に楽しく遊びたい。」といった目的を持たせ、1年生や友だちとの関わりを深めたり広げたりする場にしたいと考えている。友だちと工夫を考えたり、友だちの考えを聞いたりすることで、学び合いの充実や考えのよさを認めるなど、関わり合いながら一

緒につくり上げたという達成感を自信につなげていきたい。

本時においては、とことこ車の改良のために、どのような工夫をするとよいかを考え、試す活動を行う。友だちのおもちゃや見本のおもちゃを動かして、よく進む車と進まない車があることに気づき、「どうしてこの車は進まないのだろう。」「どうやったらよく進むようになるのだろう。」と改良の方法を考えていく。動かないとことこ車の改良についての話し合いを行い、何度も比較・試行することで、とことこ車が上手く動くようになる仕組みについて交流できるようにさせたい。そして、実際に車を走らせて確かめながら、改良方法と結果を結びつけて全体で交流していく。

5 単元の目標

○身近にあるものを使って、動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友だちと遊んだり、工夫を教え合ったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して、他の学年とも交流し、遊びを楽しむことができるようにする。

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・おもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの、自然現象の不思議さ、工夫して、みんなで遊ぶことの楽しさなどに気付いている。	・自分がつくるおもちゃを決め、工夫して動くおもちゃをつくとともに、みんなで楽しく遊べるように、遊びの約束やルールを考え、それを素直に表現している。	・身近な材料を使って、工夫して動くおもちゃをつくることに興味をもち、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぼうとしている。

7 本単元において育成しようとする資質・能力との関わり

(1) 育成しようとする資質・能力及び態度 (○は本単元において育成しようとする資質・能力)

思考力・判断力・表現力	○	<ul style="list-style-type: none"> ・学習活動や生活体験から課題を設定し、解決の見通しを立てて取り組むことができる。 ・課題設定に向けて、家庭、地域の人から話を聞き、必要な情報を収集することができる。 ・他者と協働しながら、よりよい知恵を出したり、修正・補足したりしながら物事を創造することができる。
主体性		<ul style="list-style-type: none"> ・学習活動に向けて、必要な情報や材料を自分で集め、計画的・主体的に取り組むことができる。
コミュニケーション能力	○	<ul style="list-style-type: none"> ・相手意識や目的意識を持って、効果的な表現方法を用いて、分かりやすく表現することができる。 ・自分と異なる他者の考えを受け入れ、意見を集約したり、広げたりすることができる。

チャレンジ精神	○	<ul style="list-style-type: none"> ・困難な状況でも粘り強く取り組み、最後までやりきることができる。 ・自分に何ができるか考え失敗を恐れず挑戦、実行しようとする。
多様性（自己肯定感）		<ul style="list-style-type: none"> ・社会には、様々な人が存在することを認識でき、それぞれのよさを認めることができる。 ・自分のよさを認め、自分に自信を持って行動することができる。 ・自分が価値のある人間だと感じるすることができる。

8 本単元のパフォーマンス課題およびそのルーブリック

(1) パフォーマンス課題

自分で作ったおもちゃを使って、楽しく遊ぶ会(みんなでおもちゃ会)をしよう！

(2) パフォーマンス課題の評価項目およびそのルーブリック

① 工夫すること ② 友だちと関わること ③ チャレンジすること

	探究に向かう態度や毎時の記録，事後評価アンケートの記述		
	①工夫すること	②友だちと関わること	③チャレンジすること
A	・動くおもちゃを工夫してつくり，楽しい会になるようにルールを考える。	・動くおもちゃの工夫したところを，友だちに分かりやすく説明しようとしている。	・自分の動くおもちゃがうまく進まない原因を探り，改善しようとしている。
B	・動くおもちゃを工夫してつくり，楽しい会をすることが分かる。	・動くおもちゃの工夫したところを，友だちに説明しようとしている。	・自分の動くおもちゃがうまく進まない原因がどこか，考えようとしている。
C	・動くおもちゃをつくることができない。	・友だちの動くおもちゃの説明を聞くことができない。	・自分の動くおもちゃの改善点を，友だちに相談できない。

9 指導計画（全12時間）

時		学習内容	評価
第1次 課題の設定 整理・分析 情報の収集	1/12	<ul style="list-style-type: none"> ・身の回りのもので作った動くおもちゃで遊び, 動くおもちゃ作りへの関心・意欲をもつ。 ・おもちゃ作りに必要な材料を集める 	知主
	2～3/12	<ul style="list-style-type: none"> ・説明書を読みながら, おもちゃをつくり, 友だちといっしょに遊ぶ。 ・友だちとおもちゃを見せ合ったり, いっしょに遊んだりして, 気付いたことを伝え合う。 	思主
第2次 課題の再設定 情報の収集 整理・分析 まとめ・表現	4/12 本時	<ul style="list-style-type: none"> ・とことこ車の改良の方法をみんなで考え, 工夫して作る。 	思
	5/12	<ul style="list-style-type: none"> ・動くおもちゃの工夫と試行を繰り返し, おもちゃを改良する。 	思
	6/12	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が工夫した点とその成果をまとめ, 交流しあう。 ・説明書を改良バージョンに書きかえる。 	思主
第3次 情報の収集・整理・ 表現 実行	7/12	<ul style="list-style-type: none"> ・工夫したところを伝え合いながら友だちとおもちゃを交換して遊ぶ。 	知主
	8～9/12	<ul style="list-style-type: none"> ・作ったおもちゃでさらにどんなことをしたいかを考え, みんなで遊ぶ会について話し合う。 ・1年生と楽しく遊ぶ会の計画を立て, 準備をする。 	知主
	10～11 /12	<ul style="list-style-type: none"> ・作ったおもちゃを使って, 楽しく遊ぶ会(みんなでおもちゃ会)をする。 	主
第4次 まとめ・ふり返り	12/12	<ul style="list-style-type: none"> ・おもちゃ作りやみんなで遊んだことを振り返り, 楽しかったことや嬉しかったこと, 発見したことなどをまとめる。 	思主

10 本時の授業について

(1) 本時の目標

○友だちのおもちゃと比べたり，何度も試したりしながら，とことこ車の改良の方法を考え，工夫して作ることができる。

(2) 本時の展開 (4 / 12)

	学習活動	指導上の留意点(○)	評価規準【評価方法】
課題設定	<p>1 前時までの学習を振り返り，本時の学習課題を設定する。</p> <p>(全体)</p> <p>「自分が作ったとことこ車を動かしてみよう。」</p> <p>「おかしいな，進まないな。」</p> <p>「作り方が違っていたか確かめよう。」</p>	<p>○作り方を見て，とことこ車を作って動かしたら，全然進まなくて困った経験から考えさせる。</p> <p>○2つの進み具合を比べ，動かない方を動かすための改良方法を考えていくことを確認する。</p>	<p>○自分のとことこ車を進むようにするための改良方法を考えることができる。</p> <p>【会話・行動】</p>
情報収集	<p>「もう1回動かしてみよう。」</p> <p>「やっぱり進まないよ。」</p> <p>「先生が作った車は進むよ。」</p> <p>「私のも進まないから，どうすればいいのかな。」</p> <p>「動かし方を工夫したら動くかな。」</p> <p>「今日は進まないとことこ車をみんなが進むようにしましょう。」</p> <p>本時の課題</p>		
整理分析	<p>みんなで とことこ車を かいりようしよう。</p>		
表現	<p>「とことこ車がどうなったら改良かな。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進むようになったら ・速く進んだら <p>2 改良する部分や方法を考え，どうしたらよいか友だちと話し合う。</p> <p>○とことこ車を動かして先生のとことこ車と比べながら，改良方</p>	<p>○先生のとことこ車を動かして，自分のとことこ車との違いを見つけ話し合うことができるようにする。</p> <p>○工夫したおもちゃを試す場所を用意し，工</p>	<p>○とことこ車の進まない原因を見つけることができる。</p> <p>【つぶやき・作品】</p>

<p>まとめ</p>	<p>法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムの位置が上過ぎて、床にゴムがついていないみたいだね。 ・電池にゴムを取り付けるのがうまくできてないのかな。 <p>3 話し合ったことをもとに、おもちゃを改良する。</p> <p>○とことこ車を工夫しながら、改良に取り組む。</p> <p>「自分で改良したとことこ車を一人一人動かしてみよう。」</p> <p>「うまくとことこ動くようになったらどこを改良したか、話してみよう。」</p> <p>「ゴムの位置を床に着くようにしたら、進むようになったよ。」</p> <p>「電池が小さくてゴムが巻きにくいからやっぱり進まないな。」</p> <p>「大きな電池にしたらどうかな。」</p> <p>「大きな電池なら遠くまで進みそうだよ。」</p> <p>「大きな電池なら、紙コップじゃ無理だからカップ麺の容器で作りたいな。」</p> <p>4 改良しておもちゃをパワーアップできたことをまとめる。</p> <p>「みんなで考えた改良の方法をまとめよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電池が動くように輪ゴムの位置を決める。 ・小さい電池と紙コップはゴムの巻きが小さくなり少ししか進まない。 	<p>夫する・試す活動を繰り返し行えるようにする。</p> <p>○先生の車と比べる場も設け、いろんな気付きをもてるようにする。</p> <p>○工夫した点やそれによって得られた成果をまとめることで本時の学びを確かなものにする。</p> <p>○昨年の2年生が、とことこかめを速く走らせていたことを思い出し、参考に話し合わせる。</p> <p>○振り返りをすることで本時の学びを確かなものとする。</p>	
------------	---	--	--

<p>振り返り</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 昨年の2年生が作っていたように、大きい電池とカップ麺の容器で作るとよく進んだ。 ・ 大きい電池は、速く進む。 <p>5 振り返り, 次時への学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 改良させたところこ車で, 1年生と遊びたい。 ・ 改良させたところこ車で, みんなで競争したい。 		
-------------	--	--	--