

第2学年 生活科学習指導案

指導者 新谷 祐貴

1 単元名 はっけん くふう おもちゃ作り 「みんなで遊ぼう すてきなおもちゃ」

2 単元について

本単元は、学習指導要領解説生活の内容（6）と関わりがあるものである。

（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、遊びや遊び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づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

本学級の多くの子どもたちは休み時間に、折り紙を折って遊んだり、画用紙で飾りを作ったりなどして、普段からものづくりを行う姿が見られる。ものづくりを行う中で自分にできることは友達に教えたり、助けたりする面が見られる一方で、わからないことや失敗することを非常に嫌がる側面がある。また、自分でいろいろなものを作りたいという願いをもっているが、上手く作れないことを不安に思い、ものづくりをすることに躊躇いをもつ子どももいる。ものづくりを躊躇う子どもたちは他の子が作っている様子を見て、自分には難しそうだと諦めてしまうため、新しいこと、経験したことのないことになかなか挑戦できないでいる。

以上のように本学級の子どもたちはできないことへの不安を強く持っているため、様々なことに対して自信を十分に持つことができないという現状がある。このような本学級の子どもたちの姿から、「自分ってすごい」と思えるものを自分の手で作りだす経験を積ませたいと考えた。ものづくりをする際に、子どもたちの多くがもつ不安に思う課題として、手先を器用に動かすことが難しかったり、道具を上手く扱えなかったり等の、技能面の課題と、完成形を思い浮かべたり、作るための手順を考えたりすること等の、作業の見通しに関わる課題があった。そこで技能面の課題は子どもの作業を助けるジグを使用することで乗り越え、作業の見通しに関わる課題は、子どもが行う作業を精選し、本単元の目標を達成できる課題に限定して行うことで、乗り越えることができるのではないかと考えた。子どもの課題となるこの2点を乗り越えることができれば、子どもたちが作りたいと願ったものを作ることができるだろう。そして自分の手で作ったものは愛着が湧き、作ったものが人に喜んでもらえるものであれば、それを作った子どもは自分の作ったものの価値を再認識することができると考えた。

そこで本単元では、子どもたちが自分で選んだ素材からおもちゃを作り、改良を重ねていくことで自分なりのおもちゃを作り上げていくことをねらいとした。子どもにとって自分の愛着やこだわりのあるおもちゃを作る活動の中で、改良を重ね「こんな風になると、こうなるから、今度はこうしてみよう」と作業の見通しを持ち、目標を明らかにした見方ができるようになることを目指している。

また、子どもたちがおもちゃ作りを楽しむとともに、1年生と一緒に遊ぶ活動を組み込んだ。自分が作ったおもちゃで1年生と遊んで喜んでもらえたという経験を通して、1年生に喜んでもらえるおもちゃを作れた自分を再認識し、自身の成長を実感できるようにしたい。

3 単元の目標

身の回りのものを使って、動きのあるおもちゃを作り、遊ぶことを通して、素材や動きの面白さや不思議さ、みんなで遊ぶことの楽しさに気付くことができる。

4 評価規準

- 身近な材料を使ったおもちゃ作りに関心を持ち、楽しく遊ぼうとしている。

(関心・意欲・態度)

- どんなおもちゃを作ろうかを考えて決めている。

- より速く、より遠く、より長くなど思いや願いを達成するための方法を見つけ、試している。

(思考・表現)

- 材料の特性等に気付いている。

- 自分で作ったおもちゃで遊ぶ楽しさに気付いている。

(気付き)

5 部会研究課題とのかかわり

研究課題(2) 子どものこだわりやよさを見つけ、やる気を引き出す支援のあり方を探る。

- 素材の良さや特徴を掴むための工夫

身近にある様々な素材の名前や種類についての知識が少なく、これまでに触れる経験を十分に積んでいない子どもが本学級には多くいる。そこで素材となる材料を集めるコーナーを作り、様々な素材を触ったり、遊んだりすることができるようにした。小単元の中で素材と触れ合う時間を十分にとり、その中で子どもたちが自由に素材で遊んだり、素材から思いついたおもちゃを作ったりできるようにした。素材に関する知識や触れる経験を十分に積むことによって、子どもたちの考えるおもちゃの材料となる物の幅が広がるのではないかと考えた。さらに素材の周辺に坂道を用意したり、台を置いたりすることで、子どもたちが動きに意識を向け、動くおもちゃを作りたいという思いを引き出したい。素材で遊ぶ中で、子どもたちが見つけた動きを取り上げ、そこから動きのあるおもちゃを作ることができるように声かけを行う。そうすることにより、子どもたちのおもちゃ作りへのやる気を引き出すことに繋がるのではないかと考えた。

- 1年生との交流で深まるおもちゃ作りの工夫

本学級では休み時間に自分たちでものづくりをする子どもが多く、自分の作ったも

ので遊ぶことは、日常の中に位置づいている。そこで小単元3では、よく動く自分の作ったおもちゃを他の人に見せたい、一緒に遊びたいという声を引き出し、1年生と遊ぶ活動を取り入れた。1年生と自分の作ったおもちゃで遊んだ後、自分で遊んでいる時は気付かなかった良いところや思わぬ不具合を見つけ更なる改良への意欲付けとしたい。自分以外の人たちと遊ぶことによって、より良いおもちゃにするには、どこを改良すればいいのかが見えやすくなる。1年生と遊ぶ中で気付いたことを自分のおもちゃの中に取り入れていくことで改良の質がより深まるだろう。そして小単元3の終わりに更に改良を重ねたおもちゃでもう一度1年生と遊び、1年生に喜んでもらえることで、2年生としてのやる気や自分に対する自信が高まると考えた。

研究課題（3）子どもに培いたい学びの力、またそのための手立てを明らかにした授業づくりを目指す。

○ 改良したことをみんなで共有するための工夫

子どもたちはコマであれば、よく回るコマを、竹トンボであればよく飛ぶ竹トンボで遊びたいと思っている。ただ子どもの願いとは裏腹に実際に作ってみると思い通りのものができないことが多々ある。子どもたちが自分の思い通りのおもちゃをつくるためには、その原因となる要素を見つけ、修正していくことが必要になる。そこで子どもたちが発見したことを共有できるようにすれば、自分が困っていることを解決する糸口となるのではないかと考えた。本単元では、子どもが改良したことや思いを書くどうしようカードとやったよカードの二種類を用意することで子どもたちの発見や思いを共有する手立てとした。それぞれのカードは子どもの願い、今できていること、そして今の思いをかくことができるようにした。それぞれのカードを色分けすることで、子ども同士でお互いが何ができていて、またどういったところで困っているのかをわかりやすくしようと考えた。

さらに子どもが自分たちでカードを見るとともに授業者も子どものカードの中で良いところをその他の子がわかるようにしてあげることで、子どもの気付きが広がっていくのではないだろうか。子どもが書いたカードを掲示しておく場所を設け、お互いの気付きを常に見ることができるようにすることで、子どもが主体的に活動することができるようになると考えた。

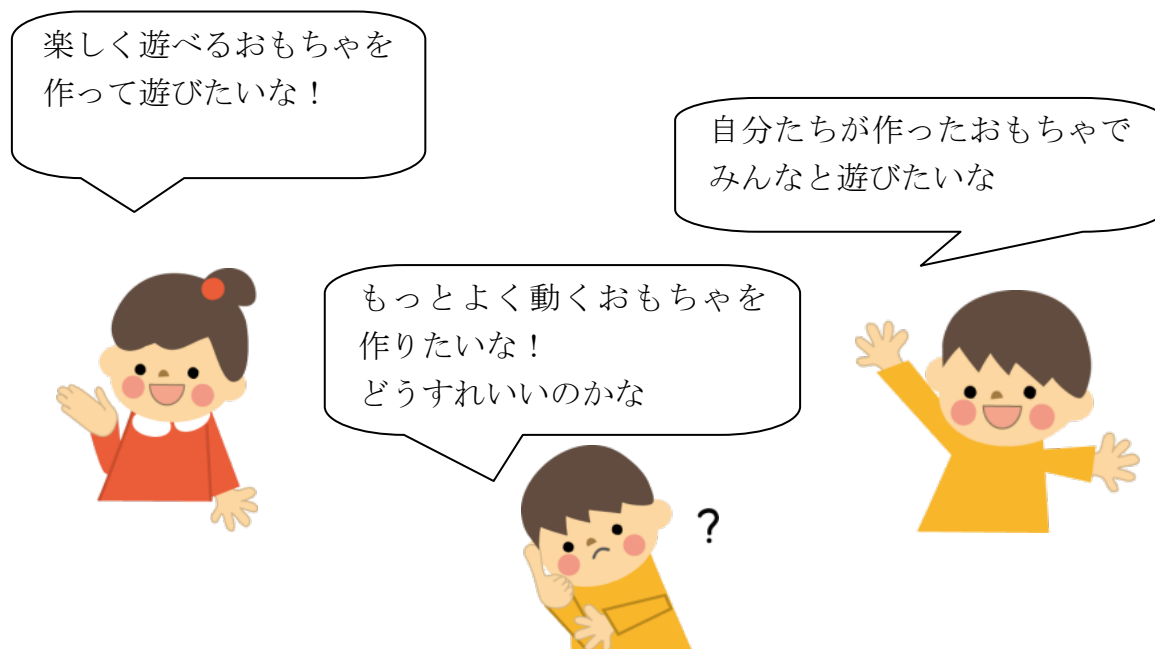
また、素材を見えるところに置いておくことで、何度でも作ることができるという安心感を得たり、もっと作りたいという意欲が高まったりするのではないかと考えた。さらに自分が学んだことを周りに広めることや、わからないことを周りから学ぶことができるようになってほしいという授業者の願いから、作るおもちゃごとに作業する場所を分け、互いに真似をしたり、教えあったりすることが容易にできるようにした。

6 児童の実態から（男子14名 女子12名 計26名）

(1) この単元を通して育てたい子どもの姿と子どもの思い・願い

この単元を通して育てたい子どもの姿

- 身近な材料を使ったおもちゃ作りに関心をもち、楽しく遊ぶことのできる子ども
- どんなおもちゃを作ろうかを考えて、こんなものを作りたいという思いや願いを達成するための方法を見つけ、試すことができる子ども
- 材料の特性等を見つけたり、作ったおもちゃで遊ぶ楽しさに気付いたりする子ども



(2) 教師の願いと配慮事項

	生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	気付き
教師の願い	①身近な材料を使っておもちゃを作ることに関心をもち、友達と一緒に作ったり、遊んだりして欲しい。	②おもちゃを作る中で、自分の思いを形にする方法を探したり、友達のやり方を見て考えたりして何度も改良をしてほしい。	③使用する材料や動きの特徴を見つけてほしい。みんなで遊ぶ楽しさや、人に喜んでもらえる喜びに気付いてほしい。

配慮事項	①材料は子どもが自分で使いたいものを用意する他に材料を用意し、いろいろ試すことができるようにして子どもの関心を高めることができるようにする。また1年生と遊ぶ	②子どもたちが作ったおもちゃを何度も改良できるように十分な時間を確保する。子どもがおもちゃを作る時によいおもちゃとはどういうものかを考えられるような声かけと	③様々な材料に触れたり、改良を重ねたりすることで、十分に活動をする。素材で遊ぶ場に台をおいて坂道を作っておく等の場の工夫をして動きに着目できるようにする。子
------	--	--	--

	<p>活動を取り入れることで意欲を高めるとともに作ったもので1年生によるこんでもらえたという経験を通して、ものづくりの楽しさを感じられるようにする。</p>	<p>改良したことを書きこむカードを使用して、視点を持っておもちゃ作りに取り組むことができるようにする。また同じ物を作る子ども同士、同じ場所で作業することで、アイデアを出し合ったり、見あったりすることができるようにする。</p>	<p>どもたちが願いどおりの物が作れた際には、何でうまくいったのかを考えることができるような声かけを行う。 活動する中で行ったことをカードに書くことで、気付いたことを他の子どもたちがいつでも見えるようにする。</p>
--	--	--	--

7 学習の流れ（14時間扱い）

主な活動と内容

小単元1 みのまわりのものであそぼう（2時間）

小単元の評価規準

- ◎身近な材料を使っておもちゃを作り、遊ぶことができる。（関心・意欲・態度）
- ◎身近なものでどんな遊びができるか考えることができる。（思考・表現）
- ◎いろいろな材料とその特徴があることに気付くことができる。（気付き）
- さまざまな素材に触れ、十分に遊ぶ。（2）

留意点

- ・これまで知らなかった素材や微妙な違いに気付くことができるように様々な材料を用意する。
- ・材料の特徴を掴むことができるように、自由に遊ぶ時間を十分に確保する。

小単元2 つくりたいおもちゃをつくってあそぼう（6時間）

小単元の評価規準

- ◎自分の作りたいおもちゃを作ることができる。（関心・意欲・態度）
- ◎おもちゃを作る方法を考えて、自分だけのおもちゃを作ることができる。（思考・表現）
- ◎材料の特徴やおもちゃの動きの特徴に気付くことができる。（気付き）
- 自分が作りたいと思ったおもちゃを作る。（2）
- 工夫してより良いおもちゃを作る。（2）本時
- 自分たちが遊びたい場を作る。（2）

留意点

- ・子どもたちが遊んでいた材料や見つけた動きから、作るおもちゃのイメージをもちやすくできるよう声かけをする。
- ・手工具を使用する場所を限定し、より安全に作業できるようにする。
- ・同じおもちゃは同じ場所で作業するようにし、子ども同士でお互いのおもちゃを見あえるようにする。
- ・どうしようカード、やったよカードに自分の発見や思いをかくことで、友達に自分の思いを伝える手立てとする。またカードを作業しているところからすぐに見える位置に掲示することで、すぐに友達のアイデアをみたり、アドバイスを貰ったりすることができるようにする。
- ・子どもたちからもっと楽しく遊ぶためのアイデアがでてくるように、遊ぶ時間を十分にとる。みんなで遊ぶ中で出てきた思いを、遊ぶ場を工夫することでより楽しく遊ぶことができるようにする。

小単元3 わたしのおもちゃはすごいよ (6時間)

小単元の評価規準

- ◎つくったおもちゃで1年生や友達同士と仲良く遊ぶことができる。(関心・意欲・態度)
- ◎おもちゃのすすめをまとめたり、発表したりすることができる。(思考・表現)
- ◎自分のおもちゃのいいところや友だちのおもちゃのいいところに気づくことができる(気付き)

- 1年生と遊ぶ計画を立てる(1)
- 1年生と一緒におもちゃで遊ぶ(1)
- 自分のおもちゃを更に工夫する(2)
- 1年生ともう一度遊ぶ(1)
- 自分のおもちゃのよさを発表する。(1)

留意点

- ・確実に1年生がおもちゃで遊んでくれるように、おもちゃのコーナーを回っていくように声掛けを行う。
- ・1年生と遊んだことで、わかった自分のおもちゃのいいところをもっと工夫が必要なところを出し、その後の改良に繋げていくようにする。
- ・1年生と二度遊ぶことで、自分のおもちゃの良いところを再認識し、人に喜んでもらえるものを作ることができた自分のすごさに気付くことができるようにする。

8 本時の指導

(1) 本時の目標

自分の作ったおもちゃの材料の特徴やおもちゃの特性を見直し、よりよく動くおもちゃになるよう工夫することができる。

展開 (6 / 14)

学習活動と内容	教師の支援 (○) と評価 (☆)
<p>1 本時のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今日自分が行うことを確認する。 ・ 道具の使い方と作業する場所の確認をする。 ・ 活動時間の確認をする。 	<p>○学習カードを見て、自分が今日行う作業を確認し、本時の活動の見通しをもつことができるようにする。</p>
<p>もっと○○になるように工夫しよう。</p>	
<p>2 前時までに作ったおもちゃを改良し、よりよいおもちゃを作る。</p> <p>【本時の場の設定 (体育館を半分使用)】</p> <div data-bbox="228 1133 756 1503" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ステージ</p> <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 0 auto; padding: 2px;">作業コーナ (道具)</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">遊び場①</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">工場①</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">工場②</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">遊び場②</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">遊び場③</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">工場③</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">材料置き場</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">工場④</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">遊び場④</div> </div> </div> <p>「車」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もっと遠くまで走るようにしたい。 ・ 速く走らせるにはどうすればいいかな。 <p>「飛行機」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もっと遠くへ飛ぶようにしたい。 <p>「紙トンボ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もっと高く飛ぶようにしたい。 ・ 長い時間飛ぶようにしたいな。 <p>「コマ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 長く回るコマが作りたいな 	<p>○材料をどの場所からもとりやすい位置に置き、修理や改良をしやすくする。</p> <p>○作る場所と遊ぶ場所をおもちゃごとに分け、お互いの作品を見あったり、教えあったりしやすいようにする。</p> <p>○遊び場のスペースを確保することで、作ったものの動きをすぐに試せるようにする。</p> <p>○手工具を使用する子に関してはステージの前にコーナーを設けることで、安全に作業できるようにする。</p> <p>○願いどおりのおもちゃが作れない子には、同じおもちゃを作っている子の話を聞いたり、見本を見たりするように声をかけ、作業の見通しを持つことができるようにする。</p> <p>☆自分のめあてを達成するようにおもちゃを改良することができている。</p> <p>(活動や体験についての思考・表現)</p>

<p>3 コーナーごとに自分の工夫を伝えあう。</p> <ul style="list-style-type: none"> •ぼくの紙トンボは高く飛ぶように羽をねじったよ。 を貼って重りにしたよ。 •わたしのコマは長く回るように、紙をたくさん巻いたよ。 <p>4 本時の活動を振り返り、次回への見通しを持つ。</p>	<p>○お互いのおもちゃを見あうことで、自分の上手くいったことを話したり、困っていることにアドバイスを貰ったりできるようにする。</p> <p>○自分のおもちゃや、友達のおもちゃのよかったところや見つけた工夫を紹介する。</p> <p>☆自分のおもちゃを工夫したり、友達と一緒に遊んだりする中で、みんなで楽しく活動できた自分や友達のよさに気付く。 (身近な環境や自分についての気付き)</p>
---	--

<h2 style="text-align: center;">どうしようカード</h2> <p style="text-align: center;">名前 _____</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>こんなおもちゃが作りたいな</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>いまできたもの</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>つかったもの</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>どうしようと思ったこと</p> </div>	<h2 style="text-align: center;">やったよカード</h2> <p style="text-align: center;">名前 _____</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>こんなおもちゃができたよ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>こんなことをしたよ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>つかったもの</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>やった！と思ったこと</p> </div>
--	---