

第2学年 生活科学習指導案

令和6年10月30日(水)
場所 2年教室
指導者 竹本 大祐

研究主題

「ねがい」をもち、主体的な学びによってそれを叶えていこうとする子どもの育成
～「単元構成の工夫やよりよい学習集団の形成を通して」～

1 単元名 作ってあそぼううごくおもちゃ

2 単元の目標

- 身近なものを利用しておもちゃを作る活動を通して、その動きのおもしろさやふしきさ、遊びに使うものを作るおもしろさについて気付いている。(知識及び技能)
- 身近なものを利用しておもちゃを作る活動を通して、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃを作ったり、遊び方を表現したりすることができる。(思考力、判断力、表現力等)
- 身近なものを利用しておもちゃを作る活動を通して、おもちゃを改良しようとしている。また、おもちゃ大会に向けて、友達とのつながりを大切にしたり、下学年の児童や保育園児と進んで関わろうとしたりしている。(学びに向かう力、人間性等)

3 単元について

本学級の児童（男子5名、女子4名）は、どの活動に対しても前向きな構えで取り組み、発表を積極的にする児童が多く、学習の中で多様な意見が出てくる。ものづくりの学習としては、図画工作科「うきうきボックス」において、身近で加工しやすい紙箱を材料として使い、形を変えたり、飾り付けをしたりした。完成後は、作品をみんなで見せ合い、お互いのよいところや工夫したところを発表することはできた。しかし、作品を使ってみんなで遊んだり、友達のアドバイスを生かして新しい作品づくりをしたりする学習の深まりや協働学習の楽しさ・喜びを感じることはできなかった。また、作りたいものの見通しが立たず、取り掛かりに時間がかかる児童もいる。さらには、不器用さがあり、支援が必要な児童もいた。

生活科の「まちたんけん」の学習のまとめとして取り組んだ「クイズづくり」では、他校の1・2年生に対して、オンラインによって自分たちのクイズを出題することに挑戦した。クイズを作る過程では、お互いのクイズを読み合い、誤字や分かりにくい表現を訂正することができたが、どのような表現やパフォーマンスをしたらよりクイズを楽しんでくれるかという相手意識をもって学習活動をすることはできなかった。個人の学びを全体でつなげ、よりよいものや新しいものを作ったり、改善点や誤りを見付けて手直しをし、聞いてくれる人、見てくれる人の立場にたって学習を展開したりすることは不十分である。

本単元では、ペットボトルや牛乳パック、ビニール袋など身近にある不用品を使って、自分のおもちゃを作り出す。まずは、できるかぎりたくさんの身近な「もの」を用意し、自由に触れさせたい。坂道を転がしたり、袋に空気を入れて飛ばしたり、自由に遊ぶ中で、「これを使って～してみたい」という思いが生まれるだろう。この経験が「自分でおもちゃを作ってみたい」「これでみんなと遊びたい」という思いとなり、それぞれの思いが作る活動のエネルギーにつながっていく。「どうしたら上手く動くかな」と悩みながら自分でおもちゃを作る活動、そのおもちゃを使って心を踊らせて遊ぶ活動、さらに「みんなと遊びたい」とおもちゃ大会を企画・運営する活動等を通じて、友達や「もの」との関わりを作りあげていく。

また、これらの活動を通して、満足のいくおもちゃにするために最後までがんばれた自分に気付いたり、自分の考えたおもちゃや遊びで一緒に遊んでくれて「楽しかったよ」と価値付けてくれる友達の存在に気付いたりと、豊かに生活を送るための基礎となる単元である。そして、図画工作科とも関連付け、はさみやセロハンテープの技能を身に付けたり、安全に気を付けて作ったり遊んだりする等の態度を育てることもめざしている。

指導に当たって、次のことに留意したい。

- 単元を通して、「もっと楽しいおもちゃにするためにはどうしたらよいか」「自分たち以外の人たちに楽しんでもらうためには何が必要か」と振り返る場面を設定することにより、おもちゃで楽しく遊ぶという活動で終わりにせず、1年生や保育園児を楽しませるという意識をもって学習に取り組めるようにする。
- 1年生との大会の様子の記録や1年生や保育園児からのメッセージを活用することにより、自分たちの活動を振り返ったり、次の活動への意欲をもたせたりする。
- いろいろな材料を集め、いつでも自由に手に取ることができるようにしておくことにより、自分の作りたいものをすぐに作ることができるようになる。また、その際に参考になるような絵本や図鑑、一人一台端末等も教室内や廊下に置いておき、自由に活用できるようにする。
- 授業支援アプリを使うことにより、自分の困っていることや悩みを視覚的に共有し、友達と話し合って解決できるようにする。
- 計画や改善点などを具体的に考えることができるようにするために、場や物の設定を工夫する。

4 指導計画（全15時間）

第1次	身の回りの材料を使って遊んでみよう。 身の回りの材料を使っておもちゃを作ろう。 作ったおもちゃで遊ぼう。	3時間
第2次	作ったおもちゃを工夫してもっと楽しめるものを作ろう。 作ったおもちゃを使ってみんなで遊んでみよう。	2時間
第3次	おもちゃ大会で使うおもちゃや遊び方を決めよう。 おもちゃ大会の計画をしよう。 大会の練習をしよう。	2時間 2時間 2時間
第4次	1年生におもちゃ大会をしよう。 プログラムや説明を見直そう。 保育園児におもちゃ大会をしよう。 おもちゃ大会を振り返ろう。	1時間 1時間（本時） 1時間 1時間

5 本時案（本時 13／15 時間）

(1) ねらい

1年生とのおもちゃ大会を振り返り、保育園児がより楽しめる遊びの内容を考えることができる。

(2) 準備物

教師：1年生からの振り返り 前時の活動を撮影した動画 保育園児からのメッセージ動画

児童：タブレット

(3) 本時の視点

本時の改善点を話し合い、考えをまとめる活動がプログラミング的思考の育成につながっていたか。

(4) 展開

学習活動・学習内容	○教師の支援 ○評価
1 前時を振り返り、めあてをつかむ。 ・うまくいったことや楽しかったこと ・失敗したこと ・もっとやってみたいこと	○ 1年生や来てもらった人からの振り返りを提示したり、1年生との大会の様子を動画で流したりすることで、自分たちの活動を具体的に振り返らせ、保育園児とのおもちゃ大会の見通しをもたせる。
5人の保育園児と楽しいおもちゃ大会を開こう。	
2 保育園児と1年生の違いについて話し合う。 ・体の大きさ ・言葉の理解 ・手先の器用さ	○ 保育園児からのメッセージを伝えることで、保育園児の特性にふれ、園児が楽しめるおもちゃ大会にしようという意識を高める。
3 保育園児が楽しめるおもちゃ大会についてグループで話し合う。 ・ルール、遊び順の見直し ・場の設定 ・説明の仕方	○ 具体物を用いたり、実際の場で行ったりすることにより、改善点を具体的に考えることができるようになる。 ○ 改善点を考えることが難しいグループには、机間指導の際に声掛けを行う。 ○ 授業支援アプリ内に蓄積しておいた計画と振り返りを活用し、改善したところは、比較できるようにテキストの色を変え、書き込ませる。 ○ 自分の考えを相手に伝わるように積極的に発言することができたか。
4 グループごとに改善点を発表し、意見を共有し合う。 ・それぞれのグループの考え方よき	○ グループごとに授業支援アプリに書き込んだテキストを全体提示することで改善点を視覚的に捉えやすくする。
5 授業支援アプリを使い、次の視点で振り返る。 ・前と比べて変わったところ ・遊んだ人が楽しんでくれたところ ・友達との関わりで変わられたところ ・友達の意見でよかつたところ	○ 保育園児が楽しめるように改善点について考えているか。 ○ 振り返りが難しい児童には、教師が見取った変容を伝える。