

生活科学習指導案

- 1 日時(場所) 令和2年11月19日(木) 14:05~14:50 (2年生教室)
- 2 学年 第2学年1組 男子6名 女子8名
自閉症・情緒特別支援学級 男子1名 計15名
- 3 単元名 「わくわくおもちゃランドをひらこう~つくろう あそぼう くふうしよう~」
本単元で育成する資質・能力 表現力
- 4 単元について

〈単元観〉

本単元は、新学習指導要領の内容(6)「身近にある物を使って遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫して作ることができ、その面白さや不思議さに気付き、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする」ことを指導内容としている。

おもちゃ作りに必要な材料を自分で集めたり、動きを生み出している動力(風や空気、磁石やゴムなど)を意識したりするなど、子供達が計画的・主体的に取り組むことを目指している。また、作ったおもちゃで繰り返し遊ぶ活動を通して、科学的な視点でおもちゃを改良したり、友達と協力して遊ぶためのルールを決めたりするなど、豊かな創造力と実行力を育てることができると考える。

そのために、次のようなすべが必要となる。

○比較のすべ

すべを活用することで、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃや遊び自体を工夫し、おもちゃの動きや面白さや不思議さに気付き、みんなでおもちゃを楽しんだり創り出したりできるようにしたい。

〈児童観〉

児童は、1年生の時に「たかみのあきであそぼう」の単元で、落ち葉や秋の木の実を使っておもちゃを作る活動を体験している。事前アンケートでは、全員が身近にあるものを使って、おもちゃ作りをした経験があると答えた。しかし、日頃の遊びとしては、既製のおもちゃやゲーム機で遊ぶ子供が多く、試行錯誤しながら工夫を重ね、よりよい物を作って遊ぶという経験は少なかった。

また、さまざまな創作活動において、何を作れば良いのか分からず、意欲的に活動できない児童が4名いる。さらに自分の考えや思いを表現することや、友達と仲良く活動することが難しい児童が4名いる。

資質・能力に関する実態

日頃の学習や帰りの会などにおいて、自分の考えと友達のことを比べながら聞いたり、話したりする活動をしてきている。しかし個人差が大きい。また、順序を表す言葉を用いて、分かりやすく自分の考えを説明することができる児童は5名であった。

〈指導観〉

指導にあたっては、児童が主体的に身近にある物を使って、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃ作りや遊びを工夫し、動きの面白さや不思議さに気付けるようにしていく。また、この活動を通して、友達と遊びを楽しんだり創り出したりできるようにしていきたい。そのために、次の3点を工夫していく。

1つ目は、児童が主体的・意欲的に学習に取り組めるようにするための活動の工夫である。

単元の導入では、児童の好奇心や探究心を引き出すことができるよう、素材の特徴にしっかりと触れる時間を設ける。また、児童が作ったおもちゃを使って、誰を遊びに招待したいかを話し合わせ、「おもちゃランド」を開くという活動のゴールを明確にすることで、そのために必要な活動を児童自身が考え、主体的・意欲的に学習を進められるようにする。

2つ目は、気付きの質を高めるためのすべの習得である。

「比較のすべ」を用いて、友達の考えや工夫した点と自分の考えを比較する活動を仕組むことで、自分では気付かなかった工夫に気付き、より良いおもちゃや遊び方に気付けるようにする。

3つ目は、児童が自分の考えを整理したり、友達に伝えたりできるように、他教科や日常生活と関連を図ることである。

国語科「あそび方をせつ明しよう」の単元では、手作りおもちゃの遊び方を説明する文章を書くという言語活動を設定している。また、道徳科との関連を図り、友達との関わり方について考えさせ、相手を尊重しながら遊ぶことができるようにする。さらに、単元の最後に学習全体の振り返りを行い、この学習で得た気付きを今後の学習や生活にどのように活かしていけるのかを考える場面を設ける。

5 単元の目標

身近にある物を使って動くおもちゃを工夫して作り、おもちゃの動きや面白さや不思議さに気付くとともに、みんなで遊びを楽しんだり創り出したりすることができる。

6 観点別達成目標

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・おもちゃの動きや面白さや不思議さに気付いている。 ・遊びのルールを工夫することで、みんなで遊びを楽しむことに気付いている。	・おもちゃやおもちゃを使った遊び方を工夫して作っている。 ・工夫した点や友達のよいところ、遊び方について表現したり伝えたりしている。	・おもちゃがより良くなるように工夫しようとしている。 ・みんなが楽しめるように、おもちゃや遊び方を工夫して作ろうとしている。

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

本単元では「もっとうまくおもちゃを動かしたい」「もっと楽しい遊び方にしたい」という思いを実現するために、「見付ける」「比べる」「試す」「予測する」「工夫する」などの多様な学習活動を設定する。これらの活動の中で、自分の工夫したところや友達の考えを交流したり、おもちゃの遊び方を説明したりする場を設定し、表現力を育成していく。

8 活動計画及び評価計画（全12時間）

次	学習活動・めあて ・資質・能力	評価			評価方法	
		知	思	主		評価基準
1	<p>あつめたもので あそぼう。(2)</p> <p>◎あつめたものをつかってあそぼう。 ・集めた物の形や材質の違いや特徴を確かめたり生かしたりしながら遊ぶ。①</p>			○	<p>・集めた物の特徴を生かしながら遊び、「動くおもちゃを作りたい」、「作って友達とあそびたい」などの思いや願いをもっている。</p>	<p>行動観察 発言</p>
	<p>◎おもちゃ作りの計画を立てよう。 ・活動のゴールを決め、どのようなおもちゃを作りたいかを考え、おもちゃ作りの計画を立てる。①</p>			○	<p>・作りたいおもちゃを決め、作り方や必要な材料を考えている。</p>	<p>行動観察 発言 記述</p>
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">わくわくおもちゃランドを ひらこう</div>						
2	<p>おもちゃをつかって あそぼう。(6)</p> <p>◎うごくおもちゃを作ろう。 ・材料の特徴や材質を生かしながら、おもちゃを作る。②</p>			○	<p>・比べたり、試したり、見立てたりしながら工夫して動くおもちゃを作っている。</p>	<p>行動観察 発言</p>
	<p>◎おもちゃがよりうごくように工夫するところを考えよう。 ・友達のおもちゃと比べたり、良いところを交流したりしながらおもちゃの改良点を考える。① 【本時5/12】</p>			◎	<p>・友達の工夫やおもちゃの動きの面白さや不思議さ、改善点に気付いている。 ・友達の良さを取り入れたり、自分との違いを生かしたりしながら、おもちゃを作ろうとしている。</p>	<p>行動観察 発言 記述</p>
	<p>◎おもちゃがよりうごくように工夫しよう。 ・前時に考えた改良点を活かしながら、おもちゃがより動くように改良する。①</p>			○		
	<p>◎楽しくあそぶためのあそび方やルールをくふうしよう。 ・作ったおもちゃで遊びながら、より楽しく遊べるように遊び</p>			○	<p>・遊び方やルールが大切なことやそれを守って遊ぶことの楽しさに気付いている。</p>	<p>行動観察 発言 記述</p>

	方やルールを工夫する。②		◎		・より楽しく遊べるように、遊び方やルールを工夫している。	
3	わくわくおもちゃランドを ひらこう。(4)					
	◎わくわくおもちゃランドをひらくじゅんぴをしよう。 ・おもちゃランドを開く準備をする。①			○	・1年生に楽しんでもらいたいという思いや願いをもって、友達と関わったり、話し合ったりしている。	行動観察 発言
	◎わくわくおもちゃランドを1年生に楽しんでもらおう。 ・わくわくおもちゃランドを開く。②			○	・工夫したところや遊び方やルールなどを1年生に分かるように伝えている。	行動観察 発言
	◎学習をふりかえろう。 ・学習の振り返りを行う。①			○	・学習を通して、おもちゃの動きの面白さや不思議さ、それを作ること自体の面白さ、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。	行動観察 発言 記述

9 本時の展開

(1) 本時の目標

友達の工夫やおもちゃの動きの面白さや不思議さに気付くと共に、自分のおもちゃの改善点を考えることができる。

(2) 準備物

手作りおもちゃ、ワークシート、おもちゃの写真、付箋

(3) 学習の展開

学習活動と予想される反応	指導上の留意点(○)と支援(*)	評価(評価方法)
1 本時の学習内容を確認し、めあてをもつ。(3)	○学習リーダーを中心にして、本時の学習内容を確認し、めあてをもたせる。	
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">おもちゃがよりうごくように、工夫するところを考えよう。</div>		
2 友達と作ったおもちゃで遊び合いながら、友達のおもちゃの良いところ(工夫点)やアドバイスをしたいところを見つける。 (10)	○同じおもちゃ同士で交流し、より動くようになるための工夫を考えやすくする。 ○遊ぶ活動と書く活動を分けて、友達の良いところや工夫点を十分に考えられるようにする。	資質・能力を育成するために使わせたいすべ 比較
3 友達のおもちゃの良いところ(工夫点)やアドバイスをしたい	*付箋を用意し、改善点を残しておくようにする。	

<p>ところを整理する。(7)</p> <p>4 グループごとに交流する。(10)</p> <p>5 交流したことをもとに、自分のおもちゃの工夫するところを考える。(5)</p> <p>6 本時の学習を振り返る。(10)</p>	<p>○グループリーダーを中心に交流を進めるようにする。</p> <p>○より良いおもちゃを作るためには、友達のおもちゃと比べたり、改良点を交流したりすると良いことに気付かせる。</p>	<p>友達の工夫やおもちゃの動きの面白さや不思議さに気付くと共に、自分のおもちゃの改善点を考えることができる。</p> <p>(発言, 行動観察, 記述)</p>
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>〈書かせたいふりかえり〉</p> <p>ぼくのおもちゃはあまりとびませんでした。○○くんがわゴムの数をふやしていたので、つぎはぼくもわゴムの数をふやしてみようと思います。</p> </div>		

(4) 板書計画

わくわくおもちゃランドをひらこう

めあて

よりうごくように、くふうするところを考えよう。

<p>ロケット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高く ・遠くに とばしたい 	<p>レースカー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐに ・はやく <p style="text-align: right;">} 走らせたい</p>	<p>とことこ車</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長いきよりを走らせたい
<ul style="list-style-type: none"> ・ゴムの数をふやす ・太いゴム ・トイレットペーパーのしん ・ゴムをしっかりと引っぱる 	<ul style="list-style-type: none"> ・風をうけるところを広くする ・風を強くする ・ストローをまっすぐにつける ・タイヤをまっすぐに 	<ul style="list-style-type: none"> ・カップをかるくする。 ・しっかりとゴムをまく ・電池が下につくようにつける