

生活科学習指導案

岸和田市立城東小学校
指導者 仲尾実紗
日時 令和7年11月6日(木)
第5時限(13:40~14:25)
学年・学級 2年1組(36人)

1. 単元名

『作って ためして』

2. 単元の目標

動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、おもちゃの動きや遊びを工夫することができ、身近なものを使ってできる遊びの面白さや自然の不思議さに気づくことができる。また、約束やルールを守り、準備や片づけをしてみんなと楽しみながら気持ちよく遊ぶことができる。

3. 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
身近にあるものを使って、動くおもちゃを作る活動を通して、遊びの面白さ、自然の不思議さ、約束やルールを守って遊ぶと楽しいこと、道具や用具の準備や片づけ、整理整頓などをすると気持ちよく遊べることに気づいている。	動くおもちゃを使って遊ぶ活動を通して、おもちゃの動きを工夫したり、遊びが楽しくなるように工夫したりしている。	動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、みんなで楽しい遊びを創り出そうとしている。

4. 教材の取り扱い

教材観

本単元は、小学校学習指導要領生活科の「身近な人々、社会及び自然と関わる活動に関する内容」(6) 自然や物を使った遊び に基づいて設定したものである。就学前や1年時の遊びの経験を生かして動くおもちゃを作成して遊ぶ。その遊びの過程で、「もっと〇〇したい」を実現するために「見付ける、比べる、たとえば」といった分析的な視点を養い、自分の理想とするおもちゃに近づけるために「試す、見通す、工夫する」といった創造的な思考をはたらかせて学習活動に取り組むことが期待できる単元である。子どもたち同士が楽しみながら互いに協力し合い、気付いたこと・考えたことを他者に伝え合う中で、気付きが確かになったり関連付けられたりして気付きの質が高まることにも期待したい。

児童観

本学級では、生活科の授業に意欲的に取り組んでいる児童が多い。これまで取り組んできた「めざせ野さい作り名人」では、タブレットで写真撮影をして詳しく観察したいところを拡大しながら絵に描いたり、「まちが大すぎたんけんたい」では、ロイロノート上の地図にまちたんけんで見つけたものをまとめてみたりと、学習時にタブレットを用いることにも慣れている。本単元でも、必要に応じてタブレットをうまく活用していければと考える。

他者の意見を参考にしたり自分から声をかけて共同で作業に当たったりすることができる児童の姿が見られる一方で、自分自身の力で問題を発見したり、原因究明のための思考をはたかせたりすることに苦手意識をもっている児童も見られる。そうした児童たちが主体的に活動できるような手立てを講じることが課題である。

指導観

本単元は7つの小単元、全20時間で構成する。第1次と第2次で身近にあるものを様々に試して自由に遊ぶ時間を確保する。教師が事前に用意したおもちゃだけでなく、素材自体で遊ぶ時間を設けることで以降の学習活動での自由な発想につなげたい。第3次で実際におもちゃ作りを行い、それを受けて第4次と第5次で改善の時間を設定する。おもちゃを作ってすぐに完成ではなく、試して改善する時間を設けることで、分析的な視点を育てたい。

また、同じおもちゃを作る小グループでの活動にすることで、自然と協同して作業できる環境を整える。その際、タブレットを活用し、情報収集や分析をスムーズに行えるようにする。第6次では単元のゴールとして幼稚園との交流の場を設定する。目的意識をもって、対象に合わせたおもちゃ作りを主体的に取り組む姿勢を引き出したい。

5. 指導計画(全20時間)

- | | |
|----------|---|
| 第1次(1時間) | ・見本のおもちゃで遊んでイメージを膨らませる。
・幼稚園との交流会の予定を伝えて単元の終わりの見通しを持たせる。 |
| 第2次(1時間) | ・磁石や輪ゴムなどの素材を使って遊んだり、どんな遊びができるか考えたりする。 |
| 第3次(6時間) | ・自分が作りたい動くおもちゃを作る。
・ルールやマナーを考えて遊ぶ。 |
| 第4次(1時間) | ・作ったおもちゃの改善点を考える。 |
| 第5次(4時間) | ・考えた改善点をもとに、自分のおもちゃをパワーアップさせる。 |
| 第6次(6時間) | ・幼稚園との交流会をする。 |
| 第7次(1時間) | ・単元の振り返りをする。 |

6. 本時の計画

(1) 目標

試行錯誤を繰り返しておもちゃを改良し、力と動き、材料との関係に気付き、みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、粘り強く遊びを創り出すことができる。

(2) 本時の評価規準

自分の作ったおもちゃの動きを繰り返し試し、友達のものと比較しながら、狙い通りの動きに近づけるように材料の組み合わせや使う材料を考えて粘り強く改良に取り組んでいる。

(3) 本時の判断基準

十分満足できる状況(S)	おおむね満足できる状況(A)	努力を要する児童への支援
自分の作ったおもちゃの動きを繰り返し試し、友達のものと比較しながら、狙い通りの動きに近づけるように材料の組み合わせや使う材料を考えて粘り強く改良に取り組んでおり、より楽しく遊べるようなルールやマナーについても考えることができてきている。	自分の作ったおもちゃの動きを繰り返し試し、友達のものと比較しながら、狙い通りの動きに近づけるように材料の組み合わせや使う材料を考えて粘り強く改良に取り組んでいる。	自分の作ったおもちゃの改良に取り組めていない。 →改良のための観点を示したり、友だちからの客観的なアドバイスをもらったりするよう助言する。

(4) 単元の学習の手引き

学習課題: 自分のおもちゃをパワーアップさせよう。

S: おもちゃのうごきをたくさんためして、ざいりょうや組み合わせをくふうして、おもちゃをパワーアップさせる。

もったのしくあそべるようにするにはどうしたらいいのか、あそび方のルールやマナーを考えられる。

A: おもちゃのうごきをたくさんためして、ざいりょうや組み合わせをくふうして、おもちゃをパワーアップさせる。

問題発見: 自分のおもちゃをもっとよくするには、どうしたらいいだろう?

情報収集: ①あらためて自分のおもちゃをかんさつしてみる。

②教科書からパワーアップのヒントをさがす。

③友だちからアドバイスをもらう。

整理分析: Yチャート・クラゲチャート・タブレットでどう画さつえい

表現発信: 友だちにしつもん、アドバイスをする。

(5) 学習内容

	S	A	B
導入 (全体) 5分	<p>○本時の学習課題を確認する。</p> <p>○学習の手引きを確認する。</p> <p>○本時の目標を確認する。</p>		
展開 (フリー)	<p>○前回のワークシートを確認して、自分のおもちゃの改良に取り組む。</p>	<p>○自分のおもちゃの分析をして、前回のワークシートの続きを書き込む。</p> <p>○自分のおもちゃの改良に取り組む。</p>	<p>○自分のおもちゃの分析をして、前回のワークシートの続きを書き込む。</p> <p>☆見た目だけでなく、動きの改良を目的とするよう助言する。</p> <p>○自分のおもちゃの改良に取り組む。</p>
<p>●個人・ペア・小グループなど、取り組む相手は自分で選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人作業が終わったから、〇〇さんに動画を撮ってもらって動きを確認しよう。 ・〇〇さんのおもちゃの動きのひみつを教えてもらおう。 ・小グループでおもちゃを動かしてみ、動きの違いを確かめてみよう。 <p>●必要に応じて追加の整理分析用ワークシートに書き込み、改良を繰り返す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きは速くなったけど、壊れやすくなってしまった。クラゲチャートで原因になりそうなことを書き出してみよう。 ・Yチャートを使って、動き・丈夫さ・遊び方の項目ごとに全体を確認してみよう。 			

	○おもちゃをより良く動かすためのコツなどをロイロノートにまとめる。		☆改良のための観点を示したり、友だちからの客観的なアドバイスをもらったりするよう助言する。
	○おもちゃを使って遊ぶ時に起きそうな問題について考え、ルールやマナーをロイロノートにまとめる。	○おもちゃをより良く動かすためのコツなどをロイロノートにまとめる。	
振り 返り (個人) 5分	○振り返りをする。 ●自分のおもちゃのパワーアップしたところを発表する。		

7. 板書計画

パワーアップ大作せん

㊦ 自分のおもちゃをパワーアップさせよう。

問題発見： 自分のおもちゃをもっとよくするには、どうしたらいいだろう？

情報収集： ①あらためて自分のおもちゃをかんさつしてみる。
②教科書からパワーアップのヒントをさがす。
③友だちからアドバイスをもらう。

☆ヒント
教科書 P.84・85も見てみよう！

整理分析： Yチャート・クラゲチャート・タブレットでどう画さつえい

表現発信： 友だちにしつもん、アドバイスをする。

ふり