

第2学年東組 生活科学習指導案

「オモローを生かしたおもちゃを作って遊ぼう

～せかいでひとつわたしのおもちゃ～

学習指導者 河口 美穂

1 学級（35名）の実態

（1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果を見ると、授業の初めに、今日やりたいことや知りたいことを決めて勉強していると答えた子供が27名いる。実際の授業では、自分のやりたいことがあって課題を設定できているが、目標に向けて優先順位が低いものを設定したり、目標に近づきにくい課題を設定したりしている子供が多い。また、自分が決めた課題に満足しているため、課題について友達に相談している様相はあまり見られない。

（2）本単元の学習に関する学級の実態

1年生の生活科の授業では、どんぐりでコマやでんでん太鼓を作ったり、落ち葉でしおりを作ったりするなど、秋の自然物を使っておもちゃを作っている。子供たちは1年生の時に、2年生が招待してくれたおもちゃ祭りに参加し、動くおもちゃと一緒に遊んで楽しんだ経験をしている。質問紙調査では、「誰とおもちゃで遊びたいですか」に対して、31名がクラスのみならずともおもちゃを作って遊びたいと答えた。また、全ての子供が1年生の時のおもちゃ祭りが楽しく、自分もやってみたいと答えた。

2 本単元で習得を目指す「課題を設定する」方法

できていないことの中から、取り組む順序を決める

3 本単元で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿

教師作成のおもちゃを見て、素材への興味を高めた子供たちは、輪ゴムや磁石などの素材で遊ぶ活動を通して、素材の特徴から生まれる面白さ（オモロー）に気付き、「オモローを生かしたおもちゃを作って、クラスのみならず楽しく遊びたい」と思いを高め、「2年東組のみならずともおもちゃで遊ぼう」という目標を設定する。その後、自分の作りたいおもちゃを何にするか決め、「おもちゃを作るためには、どんな素材があるかな」「おもちゃを完成させるには、どれぐらい時間がかかるかな」など、目標の達成に向けて必要なことを全体で話し合い、学習の計画を立てる。その後、「1年生が楽しめるような速く進む車にしたい」などといった思いを基に、遊び方をパワーアップする際には、前の時間付け足したいことや変えたいことを書き加えているおもちゃの写真や遊び方の工夫を位置付けたオモローシートを見ながら、「まずは、1年生が持ちやすいようにうちわの持つ部分を細くしようかな。その後に、1年生が楽しめる遊び方を工夫しようと思うよ」「いいね。1年生が持ちにくいと遊べないもんね。だから、1番初めにするんだね」などと友達と取り組む必要性が高いものを確かめて、取り組む順序を決めていく。各自決めた課題を解決するために、「前に使ったあの材料を使ってみようかな」「〇〇さんの遊び方が私も使えそう」などと、解決の見通しをもっておもちゃ作りを進めていく。例えば、「もっと楽しい遊び方にしたいんだけど、〇〇ちゃんはどんな遊び方にしたの」「競争すると楽しいから、競争を入れた遊び方にしようと思うよ」「なるほど、競争は楽しそうだね」などと友達と話し合い、思いや願いを実現するための工夫に気付くことで、さらに試行錯誤を重ねていたり、協働のよさを感じたりしていく。振り返り場面では、「できたこと」「おもちゃや遊び方に付け足したいことや変えたいこと」の観点で振り返り、「おもちゃが壊れないように強くできたよ」「競争を入れて、1年生が楽しめる遊び方を考えていきたいな」など、前の時間からの自己の変容や成長を捉えていく。

4 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①・⑧時

①時では、うちわであおぐと進む車や空気の力で飛ぶロケットなど教師作成のおもちゃを提示した後、身近な物で作っていることを紹介し、身近な物からおもちゃを作る意欲を高める。その後、子供たちが自由に手に取って遊べるように、輪ゴムや磁石、紙コップなどの素材を複数用意し、自由に遊ぶ時間を設定する。素材遊びを通して、「輪ゴムは伸び縮みするから飛ばせる」や「紙コップは軽いから息を吹くと倒れる」といった、素材の特徴から生まれる面白さ（オモロー）に気付き、「オモローを生かしたおもちゃを作って、クラスの人々と楽しく遊びたい」といった思いを高め、「2年東組の人々でおもちゃで遊ぼう」と目標を設定する。⑧時では、みんなでおもちゃで遊んで楽しかったことや昨年度のおもちゃ祭りを想起し、「もっとおもちゃをパワーアップさせたい」「1年生にも楽しんでもらいたい」といった思いから、「1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをしよう」と目標を再設定する。

5 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 10/13）

次	単元計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
一 二 三	<p>① おもちゃの素材で遊ぼう</p> <p>教師作成のおもちゃが、どんな素材で作られたおもちゃかを考え、素材への興味をもつ。その後、素材遊びを通して、素材の特徴から生まれる面白さ（オモロー）に気付き、身近な物からおもちゃを作ってみんなで遊びたい意欲を高める。</p>	<p>【認知段階】</p> <p>②時に、目標達成に向けてできていないことを確認した後、「できていないことの中から、取り組む順序を決める」という方法を教示する。その際、目標達成に向けて必要なことの中から、「2年東組の人々でおもちゃで遊ぶ」を取り組むことの1番に設定してよいか教師が問い、今取り組む必要性の高いことの順序を決めて課題設定する必要があることを確認し、目標により近付けるものを選ぶとよいかことや、その時間に取り組むことが明確になるというよさを共有すると共に、ペアでも確認し合うことで、その課題の妥当性が上がることも共有する。</p> <p>【想起段階】</p> <p>「今日の取り組むことを決めるためにはどうすればよかったかな」と問いかけることで、方法を想起できるようにする。また、方法を想起できていない子供には、方法の文言やそのよさを示した掲示物を見るよう促す。</p> <div data-bbox="1098 1861 1385 2033" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">↑ どりくむことをきめるときには</p> <p style="text-align: center;">「できていないことの中から、どりくむじゆんじよをきめる」</p> <p style="text-align: center;">📌 今日、どりくむことがはつきりする!</p> <p>きめ方</p> <p>① できていないことを かくにんする。 ② そのじゆんじよを かくにんする。 ③ 自分の想いを かくにんする。 ④ できていないことから、自分の想いに よりちがづけるじゆんじよを きめる。 ⑤ ペアで、りゆうを こうりゆうする。</p> </div> <p>【掲示物の具体】</p>
	<p>② 作りたいおもちゃへの道のりを考えよう</p> <p>どんなオモローを生かしたおもちゃを作りたいかを考えた後、みんなで遊ぶためのおもちゃが完成するには、必要な素材や時間を話し合い、学習計画を立てる。また、作りたいおもちゃについて図や言葉や写真で具体的にオモローシートに記入し、作るために何が必要かを考える。</p>	
	<p>③～⑥ オモローを生かしたおもちゃを作ろう</p> <p>オモローシートや学習計画を基に、まだできていないことを明確にし、その中から自分の作りたいおもちゃの実現に向けて、取り組む必要があることの順序を決め、課題設定をする。その後、課題解決に向けておもちゃを作り、試しながら工夫を重ねていく。</p>	
	<p>⑦ 2年東組の人々でおもちゃで遊ぼう</p> <p>おもちゃで遊び、「おもちゃが楽しかったか」を他者評価したり、「困ったことやもっとしたいことはないか」を自己評価したりする。</p>	
	<p>⑧ 2年東組の人々でおもちゃで遊んだことを振り返ろう</p> <p>昨年度のおもちゃ祭りの経験や、前時楽しかった経験から、1年生を招待して一緒に遊びたい意欲を高め、「1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをしよう」と目標を再設定し、学習計画を修正する。その後、自己評価や他者評価を振り返り、今のおもちゃで1年生が楽しめるかどうか考え、オモローシートに新たに遊び方の項目を加え、オモローシートを見直す。</p>	
	<p>⑨～⑪ 1年生が楽しめるようにおもちゃや遊び方をパワーアップしよう</p> <p>1年生が楽しめるおもちゃになっているか1年生役や2年生役になって試し、おもちゃの修正や改良をしたり、遊び方を工夫したりする。</p>	
	<p>⑫ 1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをしよう</p> <p>1年生をおもちゃ祭りに招待し、一緒に遊んで楽しむ。</p>	
	<p>⑬ 学んだことを振り返ろう</p> <p>自分の作りたいおもちゃに向けて工夫したことや、自分が成長したことを今までのワークシートや、1年生のアンケートから振り返る。</p>	

6 本時の学習

目 標	自分の目指すおもちゃや遊び方に近づくように、自分が取り組むことの順序を決めて、友達と試したり伝え合ったりしておもちゃや遊び方を修正、改良をすることができる。
--------	--

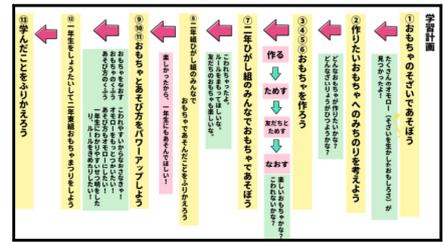
学習活動と手立て	主な子供の意識					
見 通 し	1 前時の活動を振り返り、本時の学習課題を設定する。	前の時間は、おもちゃと遊び方をパワーアップしたね。				
		1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをするためにしてるんだったね。				
行 動	3 おもちゃや遊び方を試しながら、おもちゃや遊び方の修正、改良を行う。 ・個人で ・友達と	1年生が楽しめるように、もっとおもちゃや遊び方をパワーアップしたい。				
		1年生が楽しめるようにおもちゃや遊び方をもっとパワーアップしよう				
		オモロシートでできていないことを確認しよう。				
		今日することをはっきりさせるために、できていないことの中から、順序を決めるよ。	1年生が楽しめる車にしたいんだよね。できていないことは、遊び方だね。	できていないことは、おもちゃと遊び方の工夫だよ。どちらから先にしようかな。	1年生が楽しめるように両方工夫するんだね。まずは、遊べるようにしないといけないね。	
		1年生がうちわであおぎやすい時間と距離を決めたいんだ。	1年生に合わせた時間を先に決めた方がいいかもしれないね。	的がないと遊べないから、的を先に作って、遊び方を決めていくよ。	的当てだから、的を先に作った方がいいかもしれないね。	
		①うちわであおぐ時間を決める。 ②うちわであおぐ距離を決める。		①的を作る。 ②遊び方を決める。		
		2 解決の見通しをもつ。	あおぐ時間や距離を決めるために、タイマーやメジャーが必要だな。		的の素材を試しながら決めていこうかな。	
			30秒あおぐと、6m進んだよ。	僕は20秒で4mだったよ。	的は、倒れる必要があるから、紙コップにしてみよう。やってみると、たくさん倒れて楽しいな。でも、トイレトペーパーの芯も同じように倒れるから、どうしよう。	
		4 本時の学習を振り返る。	あおぐ時間は、30秒と20秒どっちが1年生が楽しいかな。	1年生が30秒うちわであおぐのは、少ししんどいかもね。	的が倒れるか試してほしいな。	いいよ。1年生役をするね。
			じゃあ、あおぐ時間を20秒にして、場所によって得点が変わるようにはしようかな。	場所によって、得点が変わるのは、遊び方がオモローでいいね。	紙コップやペットボトル、トイレトペーパーの芯を的にするね。	ペットボトルは、倒れにくいね。トイレトペーパーの芯がいいかも。
①うちわであおぐ時間を決めると②うちわであおぐ距離を決めるの両方ともできたよ。			①的を作るはできたけど②遊び方を決めるはできていないよ。だから、次は遊び方を決めていくよ。			
1年生が楽しめるように、もっとおもちゃと遊び方をパワーアップしたいな						

評 価	自分の目指すおもちゃや遊び方に向けて、できていないことの中から、取り組む課題やその順序を決めている。また、おもちゃや遊び方を何度も試しながら、1年生が楽しめるかどうか友達と伝え合い、おもちゃや遊び方を修正、改良している。 【方法：発言、様相、ワークシート】
--------	--

7 本時の詳細

～見通し～ 学習活動 1・2

本時では、まず前時したことを振り返った後、何のためにおもちゃや遊び方をパワーアップしてきたのか問いかけ、相手意識や目的意識を再度確認できるようにする。全体の目当てを共有した後、「今日取り組むことを決めるときには、どうしたらよいですか」と問いかけ、「できていないことの中から、取り組む順序を決める」という方法の想起ができるようにする。その後、オモロシートを確認しながら、自分の思いに近づく優先順位の高い課題は何かを考え、順序をオモロシートに記入できるようにする。その際、方法を使って、「1年生が楽しめるおもちゃにしたいから、誰が進めてもまっすぐ進む車にする。そのために、タイヤを丈夫にするのを先にするよ」などと個人課題を設定した子供に対して、「1年生を楽しませたいという思いに近づくように、今日の取り組むことが決められていますね」と価値付け、本時取り組むことが明確になるという方法のよさを実感しやすくする。また、設定した課題が妥当なものか確認するために、同じグループの友達に自分が考えている課題と自分の思いが繋がっているか、より優先すべきものがないか確認する時間を設定する。そして、課題設定後に、全体で時間配分を決め、本時の活動の見通しをもつことができるようにする。



【単元計画】

～行動～ 学習活動 3

設定した課題を達成するために子供たちは、おもちゃ作りや遊び方の工夫を行っていく。場の設定として、おもちゃの修理、改良ゾーンとお試しゾーンに分けて活動を行う。お試しゾーンでは、1年生役と2年生役に分かれて、試し合うことを共通理解しておき、役割分担をして活動が行えるようにする。また、おもちゃのパワーアップする視点として、「オモロの部分」「壊れないか」、遊び方のパワーアップの視点として、「ルール」「1年生が遊んで



【場の設定】

いて楽しいか」を提示しておき、改良するヒントになるようにする。パワーアップの仕方で困っている子供がいれば、教師が全体に困り感を共有して、どうしたら解決できそうか全体からアドバイスをもらえるようにする。また、お話しゾーンの1年生役の子供は、事前に共有していた「ルールを説明するときは、難しい言葉は伝わらないかもしれない」「力が弱いかもしれない」などといった、1年生とはどんな子供たちかを意識しながらおもちゃで遊び、よかったところや改善点を指摘できるようにし、2年生役は1年生役の指摘を受け止めて次の改良に生かせるようにする。この時間に、課題設定の際に交流したグループの子供と話し合えるようにする。話し合う子供を毎回同じにしておくことで、おもちゃの変容に気付きやすくなり、よくなったところや改善点を伝えやすくする。

～振り返り～ 学習活動 4

「できたこと」「おもちゃや遊び方に付け足したいことや変えたいこと」という二つの観点を基に振り返りを行うように共有する。「できたこと」は、見通し場面で順序を付けたオモロシートに、本時できた番号にチェックを入れて確認できるようにする。「おもちゃに付け足したいことや変えたいこと」は、学習支援アプリ上で自分のおもちゃの写真を撮り、写真に記述できるようにする。「おもちゃの遊び方に付け足したいことや変えたいこと」は、オモロシートの遊び方の欄に記述できるようにする。また、全体で振り返りの共有の場をもち、教師は一人一人の気づきを価値付けたり、試した子供からの感想を取り上げたりすることで、互いに認め合う雰囲気をつくれるようにしたり、子供たちが振り返りを通して、自分の成長を感じ、次の活動に意欲的に取り組めるようにしたりする。

【振り返りのオモロシートの例】

