

## 第2学年東組 生活科学習指導案

学習指導者 中家 啓吾

### 1 単元 「友達と一緒に作って遊ぼう」

#### 2 単元について

##### (1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

###### 【育成したい「思考力」】

おもちゃを作り、友達と遊ぶ活動の中で、これまでの遊びの経験や国語科で学んだ説明のしかたを生かして、おもちゃおよび遊び方やその説明のしかたを工夫する力

友達を楽しませるおもちゃ作りに興味をもち、おもちゃで遊んだ感想を互いに伝え合い、相談することを通して、みんなが楽しめるおもちゃ祭りになるように準備を続けている。

###### 【学びに熱中する子どもの姿】

本単元で、子どもたちは、紙コップや割り箸等の身近にある材料を使っておもちゃを作り、おもちゃ祭りを開いて、学級、1年生、幼稚園の友達と一緒に遊ぶ。その過程で、昨年行った昔の遊びや、これまでの遊びの経験を想起しながらおもちゃや遊び方を考え、材料の性質を生かしたおもちゃや得点を競う遊び等といったそれぞれの特徴に気付き、自分なりに工夫していく。例えば、「射的の的は、紙の種類を変えて、倒れやすいものと倒れにくいものを作った方がおもしろかったよ。」や「他の遊びでしたように、魚釣りの魚に得点を付けておいて点数で勝負をしよう。」等のようにおもちゃや遊び方をより楽しいものにしようとするのである。また、遊び方を説明する際は、国語科の学習で学んだ順序よく話す説明のしかたを生かして、例えば「始めに、次に、それから……と、短いことばで順番に話すとうまく分かるね。」等と1年生、幼稚園の友達にとっても、分かりやすい説明のしかたを考えていくのである。

本単元において、おもちゃ祭りは、学級、1年生、幼稚園の友達の順に相手を変えて3回行う。その過程で、子どもたちは相手に楽しんでもらおうと、おもちゃや遊び方を工夫していく。そして、遊んだ友達から「射的の的がいろいろあって倒すのが楽しいね。」「魚釣りは、もっと釣りやすくした方がおもしろいよ。」「遊び方を見せながら話すと、分かりやすいよ。」等と、感想をもらうことで、より楽しいおもちゃや遊び方、より相手に応じた分かりやすい説明にするための見通しを得る。さらに、感想を基に同じ遊びを選択した、遊びのお店グループで相談して、自分が何を工夫するかを決める。試しの遊びを通して「魚釣りはもう少し難しくてもいいね。」「でも、簡単なものも残しておいた方がいいよ。」等と、グループで話し合うことからよりよい考えが生まれ、おもちゃおよび遊び方やその説明のしかたを工夫していく。そのように、試しの遊びやおもちゃ祭りを通して得られた経験も生かしながら、みんなが楽しめるおもちゃ祭りに向けて準備を続ける子どもの育成を目指す。

##### (2) 二つの場を位置づけた単元構成について

事前の質問紙調査の結果より、本学級の子ども(35名)のうち、ほぼ全員がいろいろな友達と一緒に楽しむためにおもちゃ作りをしたいと考えている。また、9名は自分が楽しむこと以上に友達に楽しんでもらうことを念頭におもちゃ作りをしたいと考えている。それらのことから、おもちゃ祭りで友達に楽しんでもらえた場合はさらに学習意欲を高めていくが、その反面、友達が自分のおもちゃであまり遊んでくれなかったり評価してくれなかったりした場合は、学習意欲が低下すると考えられる。

そこで、学級や1年生の友達と一緒におもちゃ祭りをする過程で生まれるであろう「楽しく遊べてよかった。」や「どうして、自分たちのお店にあまり遊びに来てくれなかったのだろう。」等の思いを大切に、それらを基に「もっと楽しいおもちゃ祭りにしたい。」という新たな問題が見いだされるようにする。その問題を課題として設定し、解決する場をおもちゃ祭り後に位置づける。

そのようにして、おもちゃ祭りを繰り返し行い、同学年の子どもという考えやすい相手から1年生、幼稚園の友達といった相手の立場をより考慮する必要がある相手へと、関わる相手を変えながら課題を

解決していく単元構成にすることで、学習意欲が育ち、「おもちゃ祭りをもっと楽しめるように、案内役やお助け係がいたらいいんじゃないかな。」等と、おもちゃ祭りの運営に関わるような新たな問題が生まれるであろう。その問題についても解決する場を位置づけることで、学習意欲が持続すると考える。

(3) 単元計画と学習意欲への働きかけ (総時数 14時間)

次	主な子どもの意識	学習意欲への働きかけ
第一 次	<p>①②</p> <p>身の回りの物で、いろいろなおもちゃを作って遊ぼう</p> <p>ゴム鉄砲を作ろう。 魚釣りにしよう。 くじ引きがいいよ。</p> <p>友達と相談しながら作れてよかったよ。いろいろな友達と遊びたいな。</p> <p>③</p> <p>クラスの友達や1年生、幼稚園の青組さんと一緒にする、遊びを決めよう</p> <p>遊びが決まったよ。グループで相談して、準備をしていくよ。</p> <p>遊び方の説明を考えたい。 景品を作りたい。 別のおもちゃも作りたい。</p> <p>④⑤</p> <p>おもちゃ祭りの準備をしよう</p> <p>説明は順番にする。 景品をたくさん作る。 誰もが楽しむおもちゃを作る。</p> <p>おもちゃや遊び方の準備ができたし、景品もできたから早く遊びたいな。</p> <p>⑥⑦</p> <p>2年東組の友達とおもちゃ祭りをしよう</p> <p>学級の友達と楽しく遊べてよかった。もっと作って、遊びたいな。</p> <p>今の遊びをもっと楽しくしたい。 他の遊びについても、考えたい。</p>	<p>①～⑬ おもちゃ作りに自信がない子も意欲的に活動できるようにするため、選んだ遊びごとにグループに分かれて、おもちゃを作ったり、遊び方や説明を考えたりできるようにする【グループ活動：<b>目</b>成功の機会】。</p> <p>①～⑤⑧⑩⑫ 遊ぶ相手を意識して、おもちゃ祭りを楽しくするために、遊ぶ相手やこれまでの遊びの経験を写真等で想起できるようにする【<b>経</b>験の想起：<b>関</b>親しみやすさ】。</p> <p>⑦⑧⑩⑪ おもちゃ祭りについて気付いたことや問題点を付箋に記述させ、次の課題を設定できるようにする【<b>振</b>り返り：<b>注</b>探究心の喚起】。</p>
第二 次	<p>⑧</p> <p>1年生とのおもちゃ祭りがもっと楽しくなるように工夫しよう</p> <p>説明を変える。 遊びを工夫する。 別の遊びにする。 案内係を作りたい。</p> <p>前より楽しい遊びにできたよ。早く1年生に遊んでもらいたいな。</p> <p>⑨⑩</p> <p>1年生と一緒に、おもちゃ祭りをしよう</p> <p>1年生を楽しませることができて、うれしいよ。</p> <p>おもちゃや遊び方、説明をもっと多くの子に遊んでもらう。 青組さんとも、明をもっと工夫したい。 うには、どうすればいいかな。 早く遊びたい。</p>	<p>⑧ 最初に選んだ遊びから変更したい子どもには、変更を認めることで、次のおもちゃ祭りへの学習意欲を持続する【<b>意</b>思の尊重：<b>関</b>動機との一致】。</p>
第三 次	<p>⑪⑫ 本時 (11/14)</p> <p>青組さんの友達にも、たくさん遊びに来てもらいたいな。</p> <p>青組さんとおもちゃ祭りがもっと楽しくなるように工夫しよう</p> <p>青組さんも楽しめ 説明をもっと簡単 迷っている子に声をかける遊びにしよう。 にしよう。 て、案内すればいいね。</p> <p>青組さんにも楽しんでもらえそうだね。早くおもちゃ祭りをしたい。</p> <p>⑬</p> <p>青組さんと一緒に、おもちゃ祭りをしよう</p> <p>楽しませることができて、うれしい。 青組さんともっと遊びたいな。 またよ。おもちゃ祭りをしてよかったね。 一緒に遊べるかな。</p> <p>⑭</p> <p>おもちゃ祭りを振り返って、学習のまとめをしよう</p> <p>人を楽しませることができてよかった。また、誰かを楽しませたいね。</p>	<p>評価規準</p> <p>おもちゃ祭りを楽しいものにするために、これまでの経験や国語科の学習を生かし、自分が選んだ遊びについて、おもちゃ、遊び方、説明のしかたを工夫している。</p>

### 3 本時の学習指導

#### (1) 目標

これまでのおもちゃ祭りを振り返り、幼稚園児と行うおもちゃ祭りに向けて、おもちゃおよび遊び方やその説明のしかたのうち、工夫が必要と感じたものについて、さらに工夫することができる。

#### (2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識																															
<p>・学習前の子どもの問題意識</p> <p>1 前時の活動を通して見いだされた問題を基に、本時の学習課題を設定する。</p> <p>【振り返り：注探究心の喚起】</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="571 450 938 533">おもちゃ、遊び方、説明のしかたをもっと工夫したい。</td> <td colspan="3" data-bbox="938 450 1422 533">あまり来てくれなかったから、次はもっとたくさんの友達に来てほしい。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="571 533 938 616">楽しい遊びなら、友達がたくさんくるはずだよ。</td> <td colspan="3" data-bbox="938 533 1422 616">遊び方がつまらなかったのかな。説明のしかたが分かりにくかったかな。</td> </tr> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 616 1422 683">青組さんの友達にも、たくさん遊びに来てもらいたいな。</td> </tr> </table>				おもちゃ、遊び方、説明のしかたをもっと工夫したい。	あまり来てくれなかったから、次はもっとたくさんの友達に来てほしい。			楽しい遊びなら、友達がたくさんくるはずだよ。	遊び方がつまらなかったのかな。説明のしかたが分かりにくかったかな。			青組さんの友達にも、たくさん遊びに来てもらいたいな。																			
おもちゃ、遊び方、説明のしかたをもっと工夫したい。	あまり来てくれなかったから、次はもっとたくさんの友達に来てほしい。																															
楽しい遊びなら、友達がたくさんくるはずだよ。	遊び方がつまらなかったのかな。説明のしかたが分かりにくかったかな。																															
青組さんの友達にも、たくさん遊びに来てもらいたいな。																																
<p>青組さんのおもちゃ祭りがもっと楽しくなるように工夫しよう</p>																																
<p>2 前時の活動を想起し、自分たちの遊びについて見直すことで、それぞれが何を工夫していくかを相談して決め、工夫し、遊んでみる。</p> <p>【経験の想起：関親しみやすさ】</p> <p>【グループ活動：自成功の機会】</p>	<table border="1"> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 801 1422 846">おもちゃや遊び方、遊び方の説明のうち、どれを工夫しようかな。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="571 846 767 1025">釣りでもうまく釣れなかった子がいたね。</td> <td data-bbox="767 846 963 1025">車は、ただ走らせるだけだとあきるね。</td> <td data-bbox="963 846 1160 1025">遊び方の説明が難しいかもしれないね。</td> <td data-bbox="1160 846 1422 1025">どの遊びに行くかで、迷っている子がいたね。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="571 1025 767 1160">長さを変えた釣りざおを作ろう。</td> <td data-bbox="767 1025 963 1160">競争しながら遊べるようにしよう。</td> <td data-bbox="963 1025 1160 1160">青組さんにも分かる説明にしよう。</td> <td data-bbox="1160 1025 1422 1160">青組さんが迷っていたら助ける、案内係をつくろう。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="571 1160 767 1339">長さを変えて磁石も強くしたらもっと楽しくなるよ。</td> <td data-bbox="767 1160 963 1339">競争で、1位になった人にはすてきな賞品を渡すよ。</td> <td data-bbox="963 1160 1160 1339">順番に言うだけでなく手本も見せるよ。</td> <td data-bbox="1160 1160 1422 1339">どんな遊びがあるかを伝えて、遊びたい遊びのお店まで連れて行くよ。</td> </tr> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 1339 1422 1384">同じグループの人と一緒に工夫したことを確かめたいな。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="571 1384 767 1563">「前より楽しい。」と言ってくれたよ。</td> <td data-bbox="767 1384 963 1563">「賞品が選べるといいよ。」と教えてもらったよ。</td> <td data-bbox="963 1384 1160 1563">「青組さんでも分かるね。」と言ってくれたよ。</td> <td data-bbox="1160 1384 1422 1563">「迷っている青組さんが少なくなっていいね。」と言ってくれたよ。</td> </tr> </table>				おもちゃや遊び方、遊び方の説明のうち、どれを工夫しようかな。				釣りでもうまく釣れなかった子がいたね。	車は、ただ走らせるだけだとあきるね。	遊び方の説明が難しいかもしれないね。	どの遊びに行くかで、迷っている子がいたね。	長さを変えた釣りざおを作ろう。	競争しながら遊べるようにしよう。	青組さんにも分かる説明にしよう。	青組さんが迷っていたら助ける、案内係をつくろう。	長さを変えて磁石も強くしたらもっと楽しくなるよ。	競争で、1位になった人にはすてきな賞品を渡すよ。	順番に言うだけでなく手本も見せるよ。	どんな遊びがあるかを伝えて、遊びたい遊びのお店まで連れて行くよ。	同じグループの人と一緒に工夫したことを確かめたいな。				「前より楽しい。」と言ってくれたよ。	「賞品が選べるといいよ。」と教えてもらったよ。	「青組さんでも分かるね。」と言ってくれたよ。	「迷っている青組さんが少なくなっていいね。」と言ってくれたよ。				
おもちゃや遊び方、遊び方の説明のうち、どれを工夫しようかな。																																
釣りでもうまく釣れなかった子がいたね。	車は、ただ走らせるだけだとあきるね。	遊び方の説明が難しいかもしれないね。	どの遊びに行くかで、迷っている子がいたね。																													
長さを変えた釣りざおを作ろう。	競争しながら遊べるようにしよう。	青組さんにも分かる説明にしよう。	青組さんが迷っていたら助ける、案内係をつくろう。																													
長さを変えて磁石も強くしたらもっと楽しくなるよ。	競争で、1位になった人にはすてきな賞品を渡すよ。	順番に言うだけでなく手本も見せるよ。	どんな遊びがあるかを伝えて、遊びたい遊びのお店まで連れて行くよ。																													
同じグループの人と一緒に工夫したことを確かめたいな。																																
「前より楽しい。」と言ってくれたよ。	「賞品が選べるといいよ。」と教えてもらったよ。	「青組さんでも分かるね。」と言ってくれたよ。	「迷っている青組さんが少なくなっていいね。」と言ってくれたよ。																													
<p>3 他のグループの友達と遊んで、楽しいものになっているかを確認する。</p>	<table border="1"> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 1608 1422 1653">グループ以外の友達にも、試しに遊んでももらいたいな。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="571 1653 1007 1736">釣りざおの長さを工夫したんだね。磁石も、強くなっているね。</td> <td colspan="2" data-bbox="1007 1653 1422 1736">車の競争で1位になったら、賞品がもらえるんだね。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="571 1736 1007 1870">釣りざおを選んで楽しいね。青組さんの友達も、たくさん釣れそうだね。</td> <td colspan="2" data-bbox="1007 1736 1422 1870">分かりやすい説明だね。賞品がほしくて何度も遊びたくなるね。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="571 1870 1007 1915">車や賞品を選べるようにしよう。</td> <td colspan="2" data-bbox="1007 1870 1422 1915">釣りでも、賞品を作ろうかな。</td> </tr> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 1915 1422 1960">友達が喜んでくれたから、青組さんも喜んでくれそうだね。</td> </tr> <tr> <td colspan="4" data-bbox="571 1960 1422 2004">前よりも楽しい遊びや分かりやすい説明にできたよ。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="571 2004 1007 2049">もう完成したよ。早く遊びたい。</td> <td colspan="2" data-bbox="1007 2004 1422 2049">もう少しだから、続きをしたい。</td> </tr> </table>				グループ以外の友達にも、試しに遊んでももらいたいな。				釣りざおの長さを工夫したんだね。磁石も、強くなっているね。		車の競争で1位になったら、賞品がもらえるんだね。		釣りざおを選んで楽しいね。青組さんの友達も、たくさん釣れそうだね。		分かりやすい説明だね。賞品がほしくて何度も遊びたくなるね。		車や賞品を選べるようにしよう。		釣りでも、賞品を作ろうかな。		友達が喜んでくれたから、青組さんも喜んでくれそうだね。				前よりも楽しい遊びや分かりやすい説明にできたよ。				もう完成したよ。早く遊びたい。		もう少しだから、続きをしたい。	
グループ以外の友達にも、試しに遊んでももらいたいな。																																
釣りざおの長さを工夫したんだね。磁石も、強くなっているね。		車の競争で1位になったら、賞品がもらえるんだね。																														
釣りざおを選んで楽しいね。青組さんの友達も、たくさん釣れそうだね。		分かりやすい説明だね。賞品がほしくて何度も遊びたくなるね。																														
車や賞品を選べるようにしよう。		釣りでも、賞品を作ろうかな。																														
友達が喜んでくれたから、青組さんも喜んでくれそうだね。																																
前よりも楽しい遊びや分かりやすい説明にできたよ。																																
もう完成したよ。早く遊びたい。		もう少しだから、続きをしたい。																														

(3) 本時の詳細

**前時までの子どもの意識** **学習活動1**

まず、「1年生とおもちゃ祭りをして困ったことはありませんでしたか。」と尋ね、前時に書いた付箋を基に振り返らせる。そして、子どもたちが見いだしている新たな問題を発表させ、共有する【振り返り】。前時、楽しく遊べた子どもは、「青組さんとも同じように楽しく遊びたい。」と思い、1年生があまり来てくれなかったと感じている子どもは、「青組さんには、もっとたくさん遊びに来てもらいたい。」と思っている。それら見いだした問題を共有し、「青組さんの友達にも、たくさん遊びに来てもらいたいな。」という願いを共通理解する。そして、これまでに行ったおもちゃ祭りにおける気付きが生かせることを確かめつつ、学習課題を設定する。

**学習活動2**

子どもたちには、昨年の経験と今回の2回のおもちゃ祭りの経験がある。そこで、幼稚園児とおもちゃ祭りをもっと楽しくするための手がかりが、これまでの経験にあることに気付けるように、「これまでにした2回のおもちゃ祭りを、思い出してみましょう。」と言いながら、写真や振り返りの際に用いた付箋を基にした掲示物

きよ年の青組さんとのあそびから 活動の様子の写真	今年したあそびから クラスの友だちと 活動の様子の写真	1年生と 活動の様子の写真
楽しませるために <input type="checkbox"/> けいひんをようい <input type="checkbox"/> かんたんで、何回もできる	楽しませるために <input type="checkbox"/> 分かりやすいせつめい <input type="checkbox"/> あい手に合わせたあそび方 <input type="checkbox"/> あんないがかり	

【補助黒板で経験を想起させる】

に注目させる【経験の想起】。その際、笑顔で楽しそう

に遊んでいる友達の様子を写真から見取することで、今回も青組さんが笑顔になるような、楽しい遊びに工夫していくことを確かめる。そのために楽しませるための観点を共通理解してから、グループでの活動を開始する。「おもちゃや遊び方、説明のしかたのうち、どれを工夫すれば、青組さんのおもちゃ祭りをもっと楽しくできるか、グループで話し合っ、自分が工夫していくものを決めましょう。」と助言する。どれに工夫の必要があると感じるかは、グループによって異なるため、グループで相談して、一人一人が工夫していくものを選ぶようにし、1年生からもらった感想を参考にしたり、自分たちで振り返って気づいたことから考えたりするとよいことを伝える。

グループ活動中は、各グループを回り、工夫していくものに応じて「青組さんでも、楽しく遊べそうかな。」と訪ねたり、「国語の勉強を思い出して説明のしかたを見直すといいね。」と国語科の学習を振り返る掲示物を指したりして、個に応じた支援を行う。

作業の進み具合を見ながら、「工夫ができた人、一人で考えていて困ったことがある人は、どうしますか。」と尋ね、これまでもグループで話し合いながら工夫を続けてきたことを意識させ、グループで相談しながら工夫していくことよさを再確認する【グループ活動】。作り直しや修正が完了したグループから試しに遊んでみてよいことを伝え、自由に試す時間を確保する。

**学習活動3**

グループ内での試しの遊びが数回行われて、おもちゃや遊び方、説明のしかたについて工夫したことの確認がある程度できているグループは出来上がりに満足し、他の友達にも遊んでもらいたいという思いをもつであろう。そこで、「もう完成したグループもありますね。そのグループの人は、他のグループの友達、特に1回目のおもちゃ祭りで一緒に遊んだ友達にも遊んでもらってアドバイスをもらいましょう。」と交流を促し、他のグループの友達にも試しに遊んでもらうとよいことを共通理解する。そして、違うグループどうしで、互いの遊びを試す時間をとり、以前に比べて青組さんも楽しく遊べるようになっていくことを確かめさせ、互いにアドバイスし合えるようにする。

(4) 総括的評価

これまでの遊びの経験や国語科で学んだ説明のしかたを生かしながら、幼稚園児と行うおもちゃ祭りに向けて、おもちゃおよび遊び方やその説明のしかたから必要なものを選択し、工夫している。  
 <例>僕は、車の競争で1位になった人に賞品をあげることにしました。賞品を選べるようにしたいから、次の時間にいろいろな賞品を作りたいです。 **【方法：発言、ワークシート】**

友だちといっしょに作ってあそぼう -1年生とおもちゃまつりをしてみて-

2年 ( ) 組 名前 ( )

○ 1年生としたおもちゃまつりのことをふりかえりましょう。下のしつもんにはいちばん合うものを一つずつえらんで、○でかこみましよう。

① 1年生とのおもちゃまつりを楽しくできましたか。



ばっちり



まあまあ



あまり



ぜんぜん

② 自分たちのお店にあそびに来た1年生たちは、楽しそうでしたか。



ばっちり



まあまあ



あまり



ぜんぜん

③ 1年生に分かりやすいように、あそび方のせつ明ができましたか。



ばっちり



まあまあ



あまり



ぜんぜん

④ 1年生にやさしく声をかけたり、親切にしたりできましたか。



ばっちり



まあまあ



あまり



ぜんぜん

○ 1年生としたおもちゃまつりについて、思ったことやかんそうを書きましよう。こまったことがあれば、それも書きましよう。

[ ]

○ 青組さんのおもちゃまつりにむけて、もっとこうしたい、じゅんびしたいことを書きましよう。

[ ]

生活科 実践例②

「友達と一緒に作って遊ぼう」(第11時)

もっとこうしたい

- ・おもちゃを直したい。
- ・けいひんをふやしたい。
- ・もっと楽しくしたい。
- ・かざりをつけたい。

↓  
青組さんの友だちがいっぱい来てくれる。

④ 青組さんのおもちゃまっりがもっと楽しくなるようにくふうしよう。

くふうすること

分かりやすい	せつ明のしかた	おもちゃ	あそび方	よびかけ・あんない
・じゅんじょよく話す		・色をぬる。	・けいひんを ごうかに	
・かんたんにみじかい ことは			・男の子用の けいひん	
・やって見せながら			・男女どちらもよるこぶ	
・たしかめながら			・かっこいい けいひん	

今日くふうしたこと

- ・ぶんぶんごま
- ・カラフルに→色がしゅん間いどう玉入れ
- ・紙コップがきらきらしてきれい→ねらいやすい←

ボーリング  
・中にきらきら

一月二十六日 木曜日

につちよくさん