

第2年1組生活科学学習指導案

令和4年10月7日（金）

在籍児童 31名

指導者 岸本真希

場所 2年1組教室

1 単元名 「作ってためして」(20時間)

2 単元について

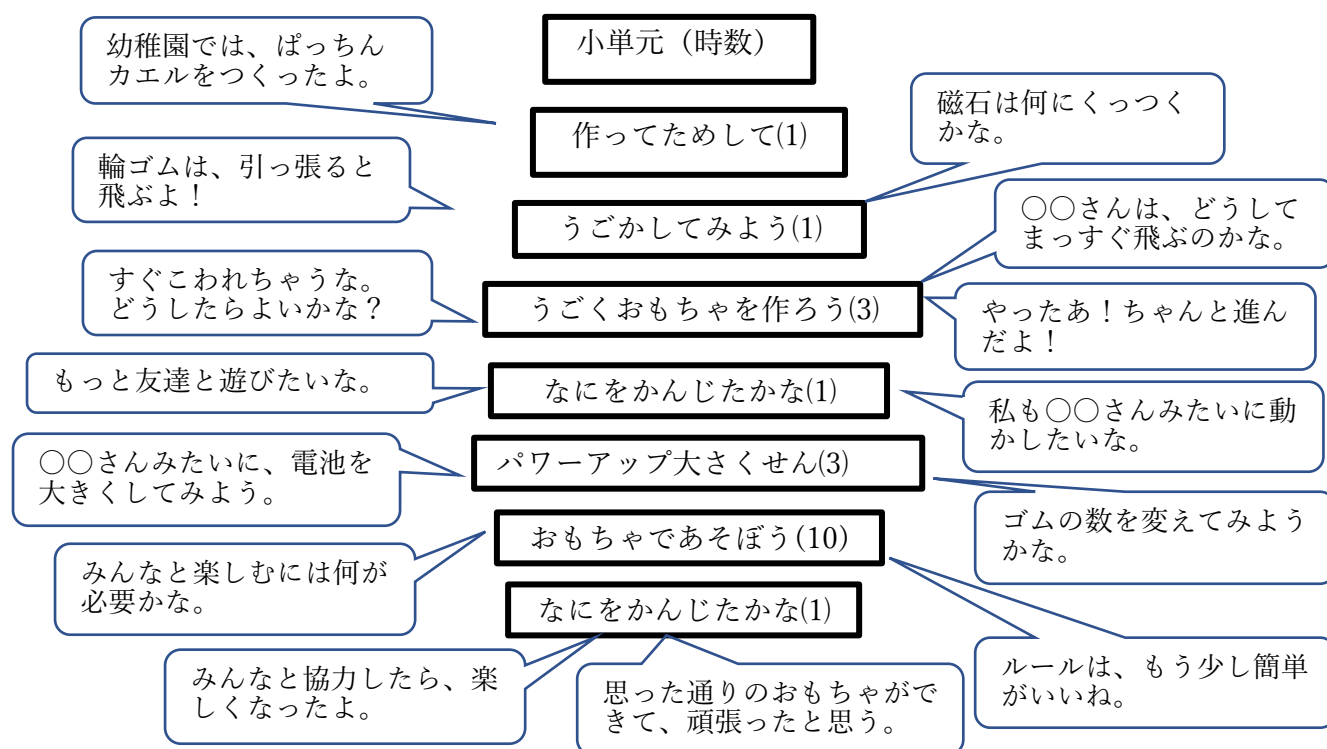
(1) 児童の実態について

本学級の児童は、これまで、幼稚園や保育所等で、空き箱や身近にある材料でおもちゃを作る経験をしてきた。また、第1学年においては、秋の素材を使って、マラカスやけん玉、どんぐりコマ等のおもちゃを作っているため、手作りのおもちゃで遊ぶことの面白さや、友達と一緒に活動することの楽しさには気付いてきている。一方で、他教科全体を見ても、一つの事象に対して粘り強く考えたり試したりする経験はあまりしてこなかったようにも感じられる。これらのことを踏まえて、身近な材料を使っておもちゃを作り、繰り返し試したり、友達と一緒に活動したりすることを通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出す喜びを味わわせたい。

(2) 単元設定上の趣旨と構成上の配慮

本単元は、学習指導要領内容(6)・(8)を受けて設定したものである。本単元では、身近にある物を使い、遊びに使うものを作り、遊びを試したり工夫したりする活動を繰り返す活動の中で、その面白さや自然の不思議さに気付くようにする。「試す」「見通す」などの多様な学習活動を位置付けることで、おもちゃの動きへの気付きが質的に高まるようにするとともに、第3学年以降の理科へと繋がる科学的な認識の基礎を培うようにする。また、その過程で友達と関わり合いながら活動したり、学習を適切に振り返ったりすることで、友達や自分のよさにも気付くようにする。

(3) 児童の意識の流れ



3 単元の目標

身近にあるものを使って動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をし、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付くとともに、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとすることができるようになる。

4 研究内容とのかかわり

(1) 研究主題

【研究主題】 よりよい社会と未来を創造する中央っ子の育成
～児童の「やりたい！知りたい！学びたい！」を引き出す中央小型PBLの開発～

(2) 研究仮説

- ① 児童の思いや願いに基づいた探究課題を設定し、児童の学びたい意欲を引き出すことができれば、児童が主体的に課題解決することができるだろう。
- ② 探究的な学習の過程で協働的に学ぶ場面を設定すれば、自己の考えを広げたり深めたりすることができるだろう。
- ③ 実社会とのつながりを意識した活動を設定すれば、よりよい社会や未来を創造しようとする態度が育成できるだろう。

(3) 研究の手立て

【仮説①に対する手立て】

- ア 児童の「やりたい！知りたい！学びたい！」を引き出すような発問や問いかけの工夫をする。
- イ 課題解決の場面で、多面的・多角的な見方や考え方に触れ、様々な解決方法の中からよりよい方法を選択できるように支援する。
- ウ 毎時の振り返りと次時への見通しをもつことで、自分の学びを見つめ直す時間を設ける。

【仮説②に対する手立て】

- ア 異なる多様な他者との関わりや協働的な学び合いにより、考えを広げ深められるような場面を設定する。
- イ 考えを整理・分析するために、目的に応じた思考ツールの活用を図る。

【仮説③に対する手立て】

- ア 自分たちの学習を社会と「結ぶ」ために、伝える相手や伝える場を考えさせる。
- イ 伝えるための具体的な方法を身に付け、相手や目的に応じ、選択して伝えるように支援する。

4 単元の学習計画

(1) 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
評価規準 単元の	動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、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付いている。	動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をして、おもちゃや遊びをつくらしている。	動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。

学習に即した評価規準	小単元 1	①身近なものが、いろいろな遊びに利用できることに気付いている。		
	小単元 2	②身近にあるいろいろな材料のもつ力や特性、動きのおもしろさに気付いている。	①素材の動きを比べたり、予想したり、友達と競ったりしながら、遊んでいる。	
	小単元 3	③おもちゃが動く仕組み、材料の組み合わせに気付いている。	②自分で作りたいおもちゃを決め、おもちゃの動く仕組みを考えながら材料を選んで計画を立てている。 ③おもちゃの動きを予想したり、確かめたり、見直したりを繰り返しながら、おもちゃ作りをしている。	①作りたいおもちゃを思い描き、見通しをもとうとしている。 ②友達と情報を共有して、自分のおもちゃをよりよくしたいという願いをもって、作ろうとしている。
	小単元 4	④動くおもちゃには、おもちゃの材料やおもちゃにかける力が関連していることに気付いている。	④自分の作ったおもちゃについて振り返り、よりよいおもちゃにするための改善点を考えている。	③友達と共有した情報を生かして、おもちゃをよりよくしようとしている。
	小単元 5	⑤おもちゃにかける力と動き、材料との関係に気付いている。	⑤友達と比べたり、動きを繰り返し試したりしながら、おもちゃを改善するために使う材料、道具などを選んでいく。	④友達のおもちゃのよさを取り入れたり、自分との違いを生かしたりして、おもちゃや遊びを楽しくしようとしている。
	小単元 6	⑥みんなで楽しく遊ぶ際、約束やルールを守って遊んでいる。 ⑦みんなで楽しく遊ぶ際、道具や用具の準備、片づけ、掃除、整理整頓をしている。	⑥遊びの約束、ルールなどを工夫しながら遊んでいる。 ⑦おもちゃや遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、表現している。	⑤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そうとしている。
	小単元 7	⑧自分と友達のおもちゃの違いやよさがわかり、粘り強く取り組んだ自分に気付いている。	⑧自分の取組や友達との関わりを振り返り、伝え合っている。	⑥身の回りの物を使って遊んだり、みんなで遊んだりすると生活が楽しくなることを実感し、これからの生活でも取り入れ毎日の生活を豊かにしようとしている。

(2) 単元の指導計画 (20時間)

小単元名 (時数)	主な学習活動 *小単元の目標	小単元の評価 規準との関連	評価規準から想定した具体的な子どもの姿 (評価方法)
1 作って ためして (1)	○これまでに作ったおもちゃを想起する。 ○例示のおもちゃで遊ぶ。 【仮説①ーア】	知・技①	・身近なものが、いろいろな遊びに利用できることに気付いている。
2 うごかし てあそ ぼう(1)	○素材遊びをとおして、動きを予想し試しながら、作りたいおもちゃを考える。 【仮説①ーア】	知・技② 思判表①	・素材によって動きが異なることやその面白さに気付いている。 ・どのような動きをするのか、予想し繰り返し試したり、友達と競ったりして遊んでいる。

3 うごくおもちゃを作ろう(3)	○素材遊びをした経験をもとに、自分が作りたいおもちゃを作る見通しをたて、計画書を作る。 ○計画書をもとに、道具や材料を選び、試したり比べたりしながら、おもちゃを作る。 【仮説①ーア】	知・技③ 思判表① 思判表② 態① 態②	・素材遊びをした経験をもとに、作りたいおもちゃの動く仕組みに気付いている。 ・素材遊びをした経験をもとに、おもちゃの動きに着目して、必要な道具や材料を計画書に書いたり選んだりしている。 ・何度も粘り強く試したり、比べたりしながら、よく動くように自分なりに工夫している。 ・身近な材料を使って、自分の思いや願いを実現しようと粘り強くおもちゃ作りに取り組んでいる。 ・友だちと情報を共有しながら、困っていることや悩んでいることを解決しようとしている。
4 何をかんだかな(1)	○動くおもちゃを作って遊んだ感想を振り返る。 ○友達と情報共有をしながら、自分のおもちゃの改善点を考える。 【仮説①ーウ】	知・技④ 思判表④ 態③	・自分の作ったおもちゃは、何の力で動くのか気付いている。 ・困っていることや悩んでいることを付箋などに書き出したり、友達と話し合ったりしながら、改善点を考えている。 ・自分のおもちゃをよりよくするための方法を、友達と情報を共有することで見つけようとしている。
5 パワーアップ大作せん(3)	○自分のおもちゃをパワーアップさせる。 ○友達と比べたり、試したりしながら、動きに着目して、前回よりパワーアップしたおもちゃを作る。 【仮説①ーイ】【仮説②ーア】	知・技⑤ 思判表⑤ 態④	・パワーアップするためには、動くおもちゃの仕組みや動きに着目するとよいことに気付いている。 ・繰り返し試したり友達と比べたりすることで、素材の数や大きさ、量などを変えながら、おもちゃを作っている。 ・友達に工夫したところを伝えたり、教えてもらったりして自分なりに工夫して作ったり遊んだりしようとしている。
6 みんなであそぼう(10)	○友達とおもちゃで遊ぶ計画を立てる。〈おもちゃランドⅠ〉 ○みんなが楽しく遊べるように、遊び方やルールなどを工夫する。 ○1年生を招待するための計画を立てる。〈おもちゃランドⅡ〉 【仮説②ーア・イ】 【仮説③ーア】	知・技⑥ 知・技⑦ 思判表⑥ 態④	・おもちゃを改良したり、遊びの約束、ルールを工夫したりすると、友達と楽しく遊べることに気付いている。 ・遊びを工夫したり、みんなで楽しく遊んだりできる自分たちのよさに気付いている。 ・みんなと楽しく遊ぶ際、道具や用具の片づけ、掃除、整理整頓をしている。 ・楽しく遊んでもらえるよう、相手に応じた遊びの約束やルールを考えたり工夫したりしている。 ・みんなで楽しく遊びたいという願いをもち、分かりやすく説明をしたり、ルールを掲示したりするなどして、楽しませようとしている。
7 何をかんだかな(1)	○自分がした工夫や、友達と力を合わせて遊びを創ったことなどを振り返る。 【仮説①ーウ】	知・技⑧ 思判表⑦ 態⑤	・自分たちがおもちゃや遊び方を工夫したことで、相手を楽しませることができたということに気付いている。 ・おもちゃや遊びを工夫したこと、友達と関わり合いながら活動してきたことを振り返り、絵や文章などで表現している。 ・身近なものを使って遊んだり、みんなと遊んだりすると楽しくなることを実感し、学習が終わった後も、遊びたいという思いをもっている。

6 本時の学習指導

(1) 目標 (15/20 時)

- 1年生を招待するという視点でクラス内で行った「おもちゃランド」を振り返ることを通して、相手によって遊び方を工夫することの大切さに気づき、1年生が楽しめる「おもちゃランド」について話し合うことができる。

(2) 本時における具体的な手立て (方策)

【仮説①に対する手立て】

ウ 毎時の振り返りと次時への見通しをもつことで、自分の学びを見つめ直す時間を設ける。

【仮説②に対する手立て】

ア 異なる多様な他者との関わりや協働的な学び合いにより、考えを広げ深められるような場面を設定する。

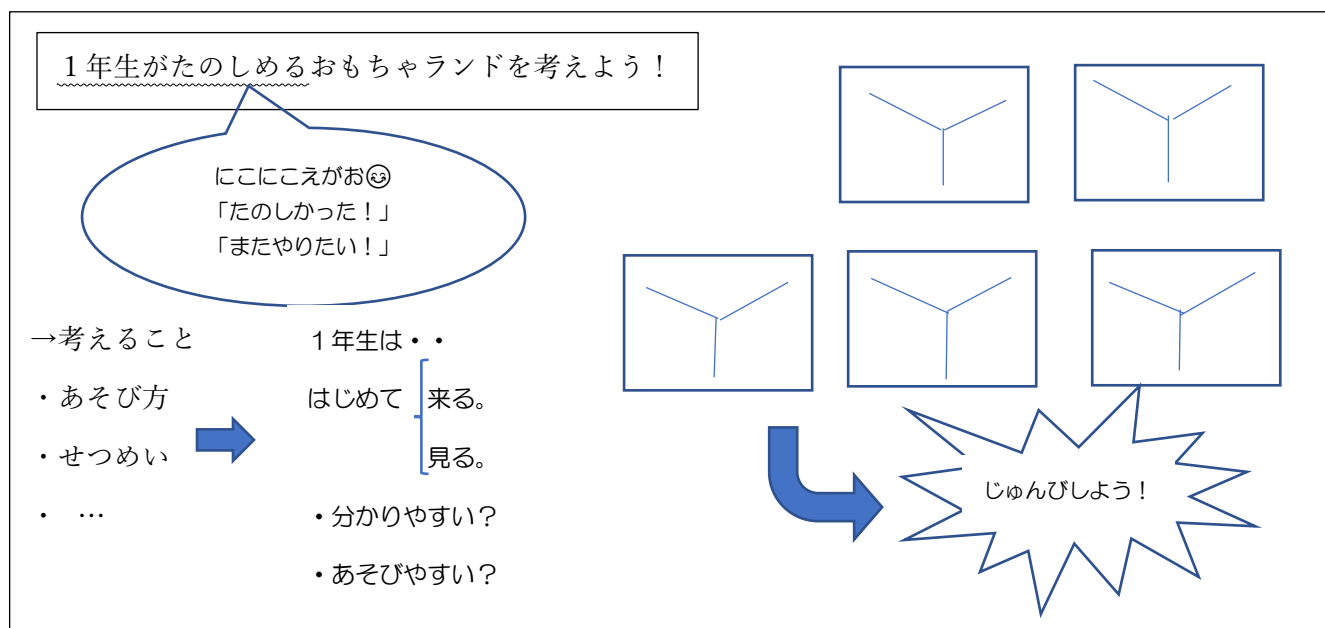
イ 考えを整理・分析するために、目的に応じた思考ツールの活用を図る。

(3) 展 開

児童の活動・意識	評価 (●) と支援 (○)	時間
1 本時の活動を確認する。 1年生が楽しめるおもちゃランドを考えよう！	○前時で決めた、活動内容について確認する。	5分
2 全体で、話し合いの方向性を決める。 ・あそび方をもっと簡単にしたらいいかな。 ・ていねいに説明をしないと伝わらないかな。	○1年生が楽しんでいる姿を想像しながら話し合いができるようにする。 ○「あそび方」「せつめい」など、話し合うべき内容を整理する。	10分
3 グループごとに、おもちゃ会議を開き、1年生が楽しめるルールや遊び方について話し合う。【仮説②ーアイ】 ・かんばんは、ぜんぶひらがながいいんじゃない？ ・さいしょに、やって見せると分かりやすいと思う。 ・あそんでいるところの動画を見せるのはどう？	○グループで話し合うことで、考えを広げたり深めたりできるようにする。 ○1回目のおもちゃランドのようすを、写真や動画を活用し、「1年生をしょうたいする」という観点で振り返ることで、相手意識をもちながら考えることができるようにする。 ○話し合いやすくするために、話し合ったことを簡単な思考ツールを使ってボードに記入させる。 ○グループを回りながら適宜声掛けを行ったり、よいつぶやきや発言を意図的に全体に広げたりする。 ●楽しく遊んでもらえるよう、相手に応じた遊びの約束やルールを考えたり工夫したりしている。【思ー⑥】(発言、つぶやき、ワークシート) B 基準に満たない児童への手立て	15分

4 グループで話し合ったことを、全体で共有する。 ・説明のところで、やさしいことばで話すことに決まりました。 ・わたしたちのグループは、遊び方を動画で見せながら、説明します。 5 本時の活動を振り返り、シートに記入する。 【仮説①ーウ】 ・1年生のことを考えて話し合えたからよかったです。 ・〇〇グループの意見が、なるほどと思いました。 ・じゅんぴがとても楽しみです。	・具体的な場面をイメージさせ、よりよい方法を考えさせるようにする。 ○各グループのボードを黒板に掲示する。 ○話し合った内容（ボード）を写真に撮り、学習の振り返りに生かせるようにしておく。 ○意見を交流し合うことで、新たな気づきを得たり、自信をもって活動に臨めたりできるようにする。 ○学びを自分事とする力をつけるため、視点は与えず自由に振り返ることとする。 ○自力で振り返ることが難しい児童には、対話しながら、自分なりの振り返りができるよう声掛けをする。	10分 5分
---	---	----------------------

(4) 板書計画



7 参考文献

- ・せいかつ なかよしひろがれ 下 （教育出版）
- ・小学校学習指導要領解説【生活】（文部科学省）
- ・「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料（国立教育政策研究所）
- ・埼玉県小学校教育課程指導・評価資料（埼玉県教育委員会）