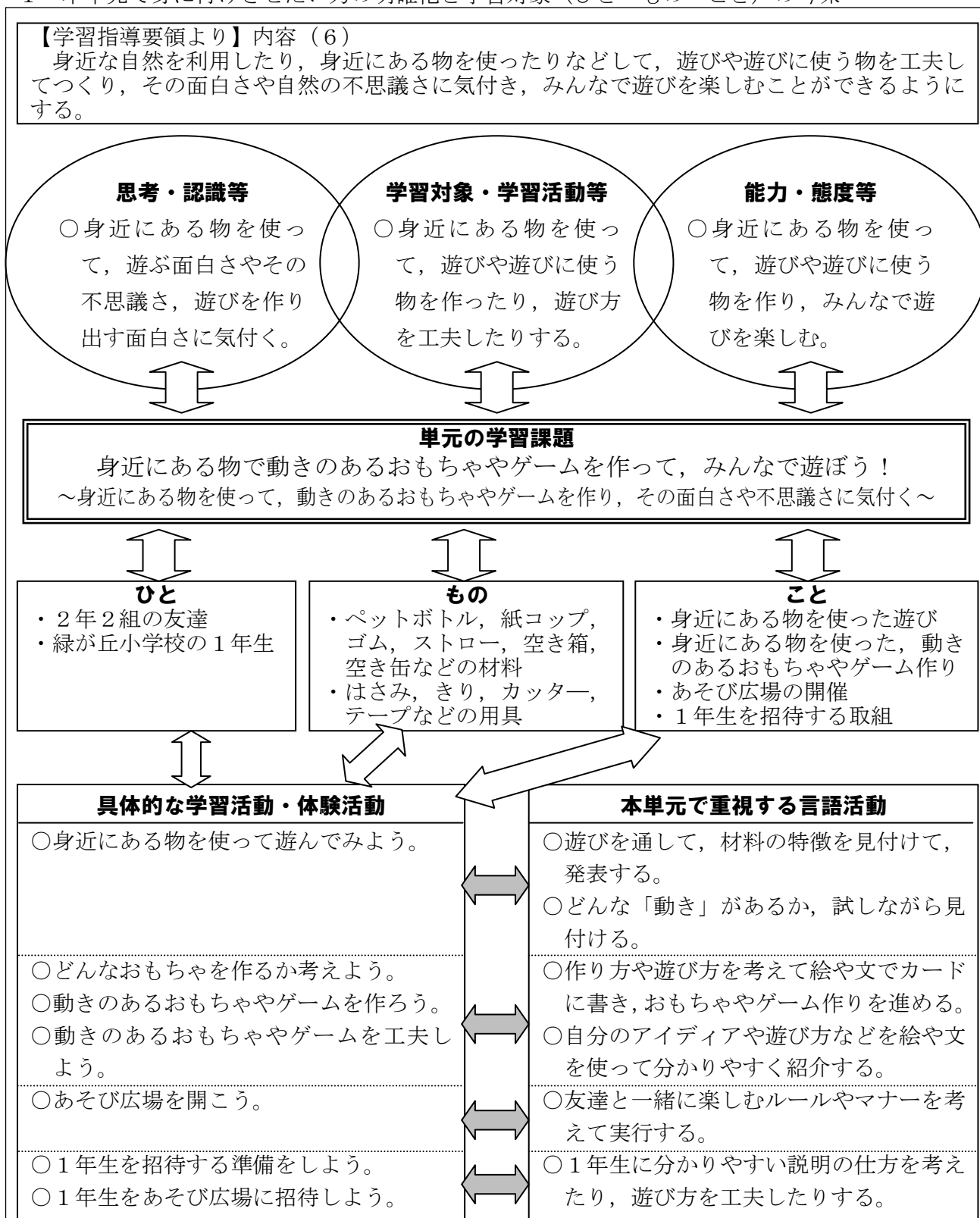


学年	単元名	児童	場所	指導者
第2学年	つくってワクワク あそんでワイワイ	旭川市立緑が丘小学校 2年2組 20名	視聴覚室	青柳 絃子

1 本単元で身に付けさせたい力の明確化と学習対象（ひと・もの・こと）の吟味



2 単元について

(1) 内容とのかかわり

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を重点とした単元である。

ここでは特に、身近にある物を使って、おもちゃや遊びを作り出していく活動を設定する。それらの活動を通して、その面白さや不思議さに気付かせるとともに、みんなで遊びを楽しもうとする態度を身に付けさせることを目指している。

(2) 児童の実態

本学級の児童は、生活科や図画工作科の時間を楽しみにしており、意欲的に活動する児童が多い。事前アンケートでは、「絵を描くことが好き16人/20人」「工作が好き20人」という結果であった。

しかし、その一方で、発想力の乏しさがあがり、何を作ればいいのか思い浮かばず取組がなかなか進まない児童や、活動を簡単に終わらせてしまう児童が見られる。その傾向は「工作が得意12人」という結果に表れている。これまでの活動の経験として、「幼稚園・保育園で工作の経験がある17人」「自宅で工作の経験がある16人」と高い結果が出ているが、記述された内容から、その程度には個人差があることも明らかとなった。

また、日常的に工作をしている児童は少なく、好きな遊びは「ゲーム」「カード遊び」「サッカー」「ごっこ遊び」など、使う物が準備されていたり、ルールが決まっていたりする遊びが多い。自分たちで一から作り出す遊びをする経験がほとんどなく、発想の乏しさと結び付いていると考えられる。

その他に、友達と一緒に遊ぶことを苦手とする児童もいる。自分の思いをうまく伝えられなかったり、相手の思いを受け止めることが難しかったりする様子が見られ、けんかになってしまうこともあった。本単元は、自分の思いや願いのたくさん詰まったおもちゃやゲームを作って遊ぶため、自分のことだけを考えてしまいがちであるが、友達と一緒に遊んだり、競争したりして、友達と遊ぶ楽しさやよさにも気付かせていきたいと考えている。

(3) 指導について

本単元は以下のことを重点に指導をしていく。

1つ目は、「自分で作り出し、工夫する面白さ」に気付かせることである。自分なりに工夫したことが形となったり、作ったおもちゃや遊び方がレベルアップしていったりすることは、児童にとって大きな喜びである。その面白さを十分に感じ、何が面白いかが発見していくことを通して、自ら進んで考えて行動しようとしたり、自分の成長に気付いたりすることをねらいとしている。

そこで、今回は「動く」というキーワードを基に、自分でおもちゃやゲームをじっくり考えたり遊んだり、作ったりできる時間を十分に保証する。また、活動のみで終わるのではなく、言語活動を取り入れて児童の気付きを明確化させていく。どうすれば動きのあるおもちゃやゲームになるのかを、繰り返しの活動を通して、自分で明らかにしていくことを大事にしたい。

2つ目は、「友達と遊ぶよさ」に気付かせることである。自分なりに作った「動くおもちゃやゲーム」を使って友達と遊ぶことを通して、友達のよさに気付いたり、自分のよさに気付いたりしていくことをねらいとしている。

そこで、今回は二次や三次、四次で友達とかかわる場面を意図的に仕組み、一緒に活動する時間を作っていく。一人で作るよりも、友達と試したり比べたりしながら作ることで、おもちゃやゲームがよりよくなることに気付かせたい。また、自分たちの力で作り上げたことは児童の自信となり、友達とともに作り上げることができた気付いた時に、自分自身の成長にも気付かせたい。

3 単元の目標

身近にある物を使って、動かして楽しむおもちゃやゲーム作りを通して、その面白さや動きの不思議さに気付くとともに、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

4 評価規準

(1) 単元の評価規準

ア 生活への関心・意欲・態度	イ 活動や体験についての思考・表現	ウ 身近な環境や自分についての気付き
・身近にある物を使って、動かして楽しむおもちゃやゲーム作りに関心を持ち、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	・身近にある物を使って、動かして楽しむおもちゃやゲームを考えたり、自分なりに工夫したりして、すなおに表現している。	・動かして楽しむおもちゃやゲームを作り出す面白さ、不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている。

(2) 学習活動における具体的評価規準

次	ア 生活への関心・意欲・態度	イ 活動や体験についての思考・表現	ウ 身近な環境や自分についての気付き
一	①身近にある物を使った遊びに関心を持ち、遊ぼうとしている。		①身近にある物を使って、おもちゃを作り、遊べることに気付いている。
二	②思いや願いをもって、おもちゃやゲームを作ろうとしている。		②動きのあるおもちゃやゲームを作ることを通して、その面白さや動きの不思議さに気付いている。
三	③みんなで楽しく遊ぶために、道具や用具の準備、片付け、整理整頓をしようとしている。	③必要な道具や、安全な使い方を考えている。	③おもちゃやゲームの面白さや動きの不思議さ、友達とかかわって遊ぶ楽しさ、友達のよさや自分のよさに気付いている。
四	④友達や1年生とかかわりながら、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	④友達や1年生が楽しく遊べるように、きまりやルールを考えている。	

5 単元の指導計画（18時間）

次	時間	○主な学習活動	各次の目標 ◇教師の指導 ◆評価 ☆気付きの共有化の視点
一	身近にある物で遊ぼう	<p style="text-align: center;">身近にある物で遊んでみよう！</p> <p>① ○用意しておいた身近にある物に触れて遊ぶ。 ・箱を使って遊べそうだね。 ・捨てないで取っておいてよかった！</p> <p style="text-align: center;">あそび広場をつくろう！</p> <p>② ○箱型の材料を使っておもちゃや遊びを考え、交流する。 ・箱をゴールにすると、サッカーゲームができそうだよ。</p> <p>③ ○筒型の材料を使っておもちゃや遊びを考え、交流する。 ・芯が転がって面白いね。</p> <p>④ ○全ての材料を使っておもちゃや遊びを考え、遊び方や動きに着目して交流する。 ・タワーにキャップをはじいて当てると、的当てになりそうだね。 ・面白い遊びには、動きがあるんだね。</p> <p style="text-align: center;">動きをたすと楽しいおもちゃができそう！</p>	<p>身近にある物を使って、動きのあるおもちゃや遊び作りができる。また、その面白さに気付き、おもちゃへの関心を高めている。</p> <p>◇身近にある物を集めておき、児童に遊ばせることで、材料集めやおもちゃ作りへの意欲を高める。 ◆アー① 〈行動観察、発言分析〉</p> <p>◇材料の動きの面白さに注目させ、動きのあるおもちゃや遊びを作ることができることに気付かせる。</p> <p>☆遊び方の分類 ☆材料+材料や材料+遊び方などのたし算</p> <p>◆ウー① 〈行動観察、発言分析〉</p>
二	動くおもちゃやゲームを作ろう	<p style="text-align: center;">もの+動きで楽しいおもちゃやゲームを作ろう！</p> <p>⑤ ○自分が考えたものをカードに書く。</p> <p>⑥ ○使う材料や動きが似ている児童が集まり、それぞれのおもちゃやゲームを作る。</p> <p>⑦ ・どちらが速いか競争してみよう！</p> <p>⑧ ・的を大きくして、点数を付けよう！</p> <p>○「お試しタイム」で作ったおもちゃやゲームで遊ぶ。 ・○○くんの車は速いね。 ・ボーリングゲーム面白い！</p> <p>⑨ ○「お試しタイム」で気付いたことを基に、作り方や遊び方を工夫する。</p> <p>⑩ ○工夫したもので遊ぶ。</p> <p>○遊んで気付いたことを交流する。 ・タイヤを変えると速くなりそう。 ・ボーリングは、ペットボトルを重くすると、倒れにくくなって面白かったよ。 ・タイヤを換えたら車が速くなって、嬉しかった。</p> <p style="text-align: center;">もっと面白くなったよ！みんなで遊びたい！</p>	<p>うまく動く、楽しく遊べるなど自分のおもちゃやゲームへの思いや願いをもって、比べたり試したりしながら、動かし方や作り方、遊び方を工夫している。</p> <p>◆アー② 〈行動観察、発言分析、カード〉</p> <p>◇自分が作る物についての気付きが高まるよう、使う材料や動きが似ている児童を集め、グループを意図的に作る。 ◆イー① 〈行動観察、カード、作品〉</p> <p>◇グループごとに、気付きを高める発問をしたり、板書を工夫したりする。 ◆イー② 〈行動観察、作品〉</p> <p>☆動きの違いの原因、遊び方など ☆「比べる」をキーワードにする</p> <p>◆ウー② 〈行動観察、発言分析〉</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl;">三 あそび広場を開いて遊ぼう ④</p>	<p style="text-align: center;">あそび広場を開いて、みんなで遊ぼう！</p> <p>⑪ ○作ったおもちゃやゲームを種類ごとに集め、あそび広場の会場や役割、順番を決めるなどの準備をする。</p> <p>⑫ ○みんなで決めた約束を守り、みんなで遊ぶ。</p> <p>⑬ ・的当てゲームは、なかなか当たらなくて難しかったよ。 ・車の競争ゲームで負けちゃった。</p> <p>⑭ ○「発見カード」を書き、交流する。 ・いろいろな遊びができて楽しかったよ。 ・みんなで遊んだ方が楽しいね。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>友達と遊ぶと楽しいね！ 1年生にもやってもらいたいね！</p> </div>	<p>あそび広場で、おもちゃの面白さや不思議さ、友達とかかわって遊ぶ楽しさに気づき、みんなで楽しく遊ぼうとしている。</p> <p>◆イー③ 〈行動観察、発言分析〉</p> <p>◇遊ぶ時間と遊んでもらう時間に分け、遊びを楽しむ時間と友達を楽しんでいることに気付く時間を確保する。 ◇かかわり合うように、声掛けをする。</p> <p>◆アー③ 〈行動観察〉 ◆アー④ 〈行動観察、発言分析〉</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>☆一人で遊んだ時とみんなで遊んだ時の違い</p> </div> <p>◆ウー③ 〈行動観察、発言分析、カード〉</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">四 あそび広場に1年生を招待しよう ④</p>	<p style="text-align: center;">あそび広場に1年生を招待しよう！</p> <p>⑮ ○1年生に楽しんでもらうために、必要なことは何か話し合う。 ○「1年生に分かりやすく、楽しんでもらえるおもちゃを作ること」を視点に、おもちゃや遊びの修正をする。 ・モルモットの時と同じように、楽しんでもらいたいね。 ・優しく教えてあげようね。 ・的当ては、もう少し簡単にした方がいいね。 ・ゴールを少し大きくしよう。</p> <p>⑯ ○あそび広場の会場や役割、順番を決めるなどの準備をする。 ・説明する係と、手伝う係が必要だね。 ・分かりやすく説明しないとね。</p> <p>⑰ ○1年生に遊んでもらう。一緒に遊ぶ。 ・1年生に教えるのって難しいね。 ・自分たちの遊びで遊んでもらってよかった。</p> <p>⑱ ○「発見カード」を書き、交流する。 ・1年生に「楽しかった。」って言われて嬉しかったよ。 ・自分のおもちゃをみんなに遊んでもらえてよかった！</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>喜んでもらえたね。楽しかったね。 自分たちの力でできたね。</p> </div>	<p>1年生が楽しめるように約束やルールを考え、友達とかかわって遊ぶよさや自分の成長に気付いている。</p> <p>◇1年生にモルモットのさわり方を教えた時の写真を見せ、招待する際の視点を整理させる。</p> <p>◆イー④ 〈行動観察、発言分析〉</p> <p>◇1年生に感想を話してもらったり、書いてもらったりすることで、児童の達成感につながるようにする。</p> <p>◆アー③ 〈行動観察〉 ◆アー④ 〈行動観察、発言分析〉</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>☆1年生のために、おもちゃや遊びを工夫して、前と変わったことは何か</p> </div> <p>◆ウー③ 〈行動観察、発言分析、カード〉</p>
<p>あそび広場、大成功！みんなで遊んで楽しかったね！</p>		

6 研究とのかかわり

(1) 主体的に学び続けることができる単元構成の工夫・・・・・・・・・・【研究内容2－(1)(2)】

対象との出会い

児童が主体的に学び続けるためには、「単元の導入」が大切である。生活科では、「対象との出会い」がこれにあたると思う。そこで、本単元においては、身近にある物（ペットボトルや紙コップ、空き箱、空き缶など）との出会いを工夫する。児童にとって身近にある物とは、見ることはあっても触れることやそれを使って何かをするということが少ないものと考えられる。そこで、学年みんなが身近にある物を集め、自由に触れることができる環境を整えておいた。次に、児童が物に興味を示した時をとらえて、適切な言葉かけを意図的にする。何をしたいのか、どう動かしたいのかなど、対話をしながら児童の思いを引き出していく。身近にある物への児童一人一人の思いや願いを大切にすることで、学びへの意欲が持続するとともに、「もっとやりたい」「これはどうなるかな」という新たな活動へのきっかけになると考えた。

体験活動と言語活動の繰り返し

児童は、身近にある物と出会い、それを使って遊ぶという体験活動をする。体験活動を通して、「ペットボトルは転がる」「箱は積むと高くなる」という身近にある物の特徴や遊び方に気付くだろう。一人一人がこの気付きを生かして、新たな遊びや遊び方を工夫していくためには、同じ体験活動をしたり、新しい体験活動をしたりする必要があると考えた。そこで、本単元は、二次から四次まで様々な体験活動をするように単元構成をした。さらに、低学年は「考えながら遊び、遊びながら考えている」という特徴があるので、言葉や動きにして初めて気付きが明確になるように言語活動を位置付けた。体験活動後、全体での気付きの交流会を位置付けたり、教師とのかかわりの中で気付きを発表させたりする。体験したことを児童が自分なりの方法で表現することは、気付きを振り返ることであり、振り返って分かったことが次の活動への新たな気付きとなる。気付きがより質の高いものになり、この新たな気付きが「次のつながり」となっていくと考える。また、単元を通してだけでなく、一単位時間においても体験活動と言語活動を繰り返すようにした。児童の思考と表現の一体化を図るために、体験活動と言語活動の繰り返しが大切だと考えるからである。

(2) 確かな力を付ける指導方法の改善・・・・・・・・・・【研究内容3－(1)】

板書の工夫

児童が体験活動を通して得た気付きを共有する際のツールとして、板書を活用する。本単元では、いろいろな種類の身近にある物を使っておもちゃや遊び

【板書例】一部

かん+つむ→タワー

タワー+キャップ+はじく→まとあて

を作り上げていく。材料の種類や作る過程が分かりやすく板書されていることで、他の児童が自分の遊びのヒントにしたり、新たな気付きのきっかけにしたりできる。さらに、授業の流れや児童の思考の関連・変化が分かる板書にすることで、児童の対象への気付きが高まり、学びが深まると考えた。

教師のかかわり

低学年における体験活動は、「考えながら遊び、遊びながら考える」という特徴がある。一人一人の気付きを共有化して、新たな体験活動へ向かうきっかけやヒントとするためには、教師の意図的なかかわりが重要となる。特に、「学び合い」の場面では、教師が児童の思考を引き出し、つなぎ合わせ、さらに質の高いものにしていくような「発問」や一人一人への「言葉かけ」が必要である。そこで、本時では、全体交流の場面での「発問」を工夫し、一人一人が身近にある物で遊んだり遊び方を考えたりしているときに意図的な「言葉かけ」をし、一人一人の気付きの質を高めることを目指す。

7 本時の学習

(1) 本時の目標

- ・身近にある物を使っておもちゃを作り，物や動きを組み合わせて遊べることに気付くことができる。

(2) 本時の展開（18時間扱いの4時間目）

主な学習活動	◇教師の働きかけ ◆評価 ☆気付きの共有化の視点
<p>1 前時の学習を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・箱を積んで，タワーを作ったよ。 ・ペットボトルを転がして，缶を倒して遊んだよ。 ・缶+回す→こま ・キャップ+はじく+箱→サッカー <p>2 本時の学習内容を確認する。</p>	<p>◇身近にある物を使って遊んでいる時の写真を提示し，「どんな遊び方をしたか」「楽しむおもちゃを作っていく」という2点をおさえさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・転がす ・回す ・積む ・倒す ・吹く ・はじく ・飛ばす ・落とす ・滑らせる <p>◇動かし方や材料の組み合わせ方などによって，遊びを発展させていることに気付かせる。</p>
<p>みぢかにあるものをつかって，おもちゃをもっとおもしろくしよう!</p>	
<p>3 身近にある物を実際に組み合わせたり，動かしたりしながら，どんなおもちゃができそうか考える。</p> <p>4 組み合わせ方や動かし方を見せながら，どんなおもちゃができそうか紹介する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・袋+飛ばす→パラシュート ・段ボール+輪ゴム+飛ばす→的当て ・タワーにキャップをはじいて当てると，的当てになりそうだね。 ・サッカーは，「はじく」じゃなくて，ラップの芯を使って「滑らせる」に換えてみたら，遠くまでキャップが滑って楽しかったよ。 ・ラップの芯に換えたら，サッカーじゃなくて野球みたいだね。 ・箱を遠くに置くと，シュートが難しくなって，面白そうだね。 <p>・動きがあると面白くなるんだね！</p> <p>・友達のも面白そう！</p> <p>・早く作りたい！</p>	<p>◇面白い遊び方を見つけたら，発表できるように取っておくことを伝える。</p> <p>◇遊び方を，みんなの前で発表させる。その材料を選んだ理由を考えさせる。</p> <p>◇組み合わせや動きに注目して，どんなおもちゃになりそうか考えさせる。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>☆遊び方の分類</p> <ul style="list-style-type: none"> ・転がす・回す・積む・倒す・吹く ・はじく・飛ばす・落とす・滑らせる など <p>☆<u>材料</u>+<u>材料</u>や<u>材料</u>+<u>遊び方</u>などのたし算</p> </div> <p>◇「材料」「遊び方」「できるおもちゃ」という視点で整理し，板書していく。</p> <p>◇紹介されたおもちゃを更に発展させると面白くなりそうだとすることに気付かせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆（ウー①）身近にある物を使って，おもちゃを作り，遊べることに気付いている。</p> </div>
<p>うごきをたすとおもしろいおもちゃができそうだ!</p>	
<p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・私のおもちゃもこんな動きをたしてみたいな。 ・速く動かすためにはどうしたらいいのだろう。 	<p>◇学習カードに本時の発見や疑問を書かせ，次時への意欲につなげる。</p>

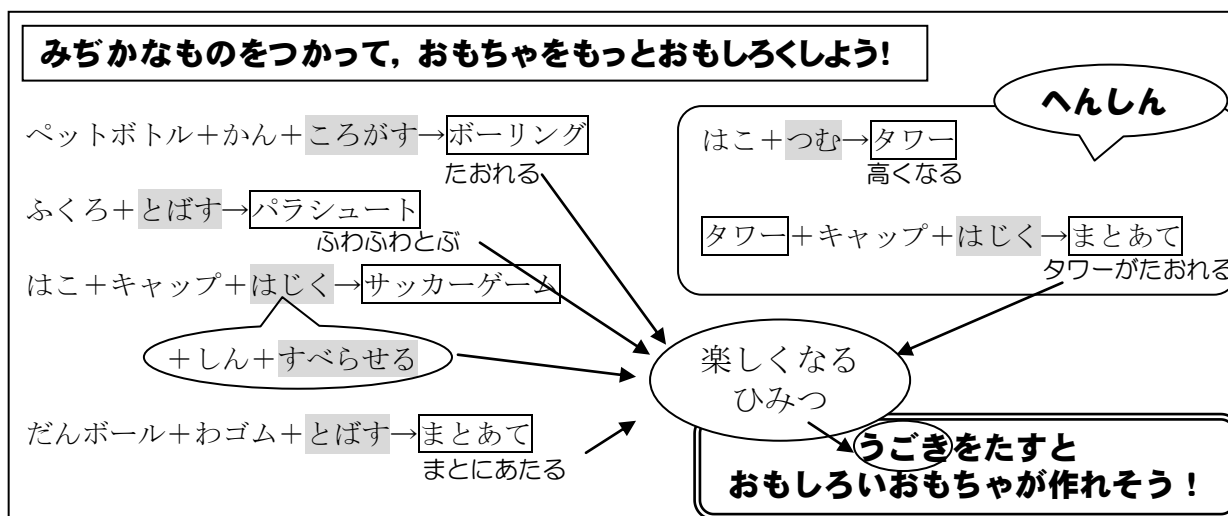
(3) 本時の評価規準

A: 身近にある物を使っておもちゃを作り、材料の特徴を生かして組み合わせたり、動きを加えたりして、遊べることに気付いている。

B: 身近にある物を使っておもちゃを作り、物や動きを組み合わせ遊べることに気付いている。
努力を要する子への支援

- ・身近にある物を組み合わせたり動かしたりしてみるように言葉かけをする。
- ・友達の遊びに注目させる。
- ・その遊び方がどのようなおもちゃに見えるか見立てさせる。

(4) 板書計画



(5) 環境構成の工夫

