

第2学年1組 生活科学学習指導案

1 単元 うごく うごく わたしの おもちゃ

2 目標

- 紙コップや輪ゴムなどの身近にある物を使って遊びやおもちゃを創る面白さや、物を動かす自然の不思議さに気付くことができるようにする。
- 作った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を変えたりして、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃや遊びを創ることができるようにする。
- 「1年生に楽しんでもらいたい」という思いを実現するために、友達とアドバイスを出し合ったり、改良したりしながら、みんなで遊びを創り出そうとすることができるようにする。

3 単元計画（14時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/14	<p>1 これまでの経験を想起し、単元のめあてと見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「遊びアンケート」の1年生の回答を見て、単元のめあてと見通しを確認する。 ○ これまでの自然遊びやおもちゃ作りの経験、1年生の時に参加した「おもちゃ祭り」の経験を想起する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>1年生をしょうたいして、「うごくおもちゃまつり」をしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 身近にある物で、おもちゃを動かすしくみを考え、自分が使いたい材料を選ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手意識をもって取り組むことができるように、アンケートを提示する。(ICT) ○ 「うごくおもちゃ」の想像を膨らませることができるように、身近にある物を手に取れるようにする。
行う	2/14 3/14	<p>2 個人で作りたいおもちゃを思い浮かべながら使う材料を選び、作中で、材料や作り方を変えることで、おもちゃの動きが変わることに気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教科書、図鑑などを参考にして、おもちゃに必要な材料や道具を選び、個人でおもちゃや簡単な遊び方を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの動きを見返したり比べたりできるように、学習者用端末で記録する。(ICT)
	4/14 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 同じしくみの人と作ったおもちゃを見せ合い、面白いところやもっと工夫できるところを伝え合う。 ○ 試し遊びや見直す活動を繰り返しながら、おもちゃの作りでもっと工夫できるところを改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの面白さを再認識し、さらに改良する点を見つけることができるように、友達からの意見をもらう場面を設定する。
	5/14 6/14	<p>3 おもちゃごとにグループに分かれ、遊び方や遊び方を伝える方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ グループごとに遊び方を話し合い、試し遊びをして、もっと工夫できることを伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 様々な視点から振り返りを行うことができるように、グループ同士の試し遊びを仕組む。
	7/14 8/14	<ul style="list-style-type: none"> ○ よりよい遊び方になるように、もっと工夫できることを改良する。 ○ 遊び方を伝える方法を考え作成し、つくった表現物を交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どのように改良するかの見通しをもつことができるように、工夫したところを交流する場を設ける。
	9/14	<ul style="list-style-type: none"> ○ 交流して気付いたことをもとに、伝え方を考え直す。 ○ 伝え方を見直し、よりわかりやすい伝え方になるように、改良する。 	
振り返る	10/14 11/14 12/14 13/14 14/14	<p>4 みんなと楽しく遊んでいる様子を思い描きながら、遊び方やルールを決めて、「うごくおもちゃ祭り」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 試しの「うごくおもちゃ祭り」をして、本番の流れを確認する。 ○ 1年生と「うごくおもちゃ祭り」をする。 ○ これまでの学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分自身の変容や成長に気付くことができるように、単元全体の振り返りの時間を設定する。

4 主眼

おもちゃのよいところや、もっとよくできるところを伝え合ったり、自分の思いにあった学習内容を選択して試し遊びや見直す活動を繰り返したりする活動を通して、遊びを創り出す面白さに気付くとともに、1年生が楽しめるように、おもちゃを改良することができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

[illegible]