

第2学年1組 生活科 「うごく うごく わたしのおもちゃ」

学習活動・予想される児童の反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿									
<p>1 前時の振り返りを見て自分の課題を確認し、めあてを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ もっと楽しいおもちゃにしたいな。 ・ うまく作れなかったから、友達に聞いてみたいな。 										
<p>1 年生が楽しめるようにアドバイスしあい、もっとよくうごくおもちゃにレベルアップしよう。</p>	<p>○ 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活動や自分のおもちゃにあった改良内容を選択する活動を設定したことで、どんな楽しいおもちゃにしたいのかという思いをはっきりさせたうえで改良を進めることができた。</p>									
<p>2 しくみごとに集まって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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ぴよんと飛び出すのが楽しかったよ。もっと高く飛ぶと、もっと面白いと思う。 ・ 太い輪ゴムにしたり、輪ゴムの数を増やしたりするともっと高く飛ぶかもしれないよ。 <p>3 おもちゃを改良するために、自らの学習課題に応じて学習内容を選択し、どのような視点で改良するとよかったのかを全体交流する。</p>	<p>また、友達からのアドバイスをもらいやすいような机の配置をすることで、試行錯誤を繰り返しながら改良を進める姿が見られた。(資料1)</p>									
<p>○ どのように動くとより面白いおもちゃになるかを考え、おもちゃを改良する。</p> <p style="text-align: right;">【内容選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;">思い</td> <td style="width: 20%;"> ぴよんコップがロケットみたいに飛ぶと面白いと思う。 </td> <td style="width: 20%;"> 車がスポーツカーみたいに走ると競争するのが楽しくなると思う。 </td> <td style="width: 20%;"> とことこ車で進んだ長さを競争すると面白いと思う。 </td> <td style="width: 20%;"> 迷路がすいすい動くともっと楽しいと思う。 </td> </tr> </table>	思い	ぴよんコップがロケットみたいに飛ぶと面白いと思う。	車がスポーツカーみたいに走ると競争するのが楽しくなると思う。	とことこ車で進んだ長さを競争すると面白いと思う。	迷路がすいすい動くともっと楽しいと思う。	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> C1 ころころころんが、坂道の上から下までスムーズに転がらない。 </td> <td style="width: 50%;"> C2 重りがずれていけないように、周りの画用紙を四角くしたらいいと思う。 </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> C1 いいね。試してみる。 </td> </tr> </table> <p>【資料1 選択内容に合わせて友達と改良をする姿】</p>	C1 ころころころんが、坂道の上から下までスムーズに転がらない。	C2 重りがずれていけないように、周りの画用紙を四角くしたらいいと思う。	C1 いいね。試してみる。	
思い	ぴよんコップがロケットみたいに飛ぶと面白いと思う。	車がスポーツカーみたいに走ると競争するのが楽しくなると思う。	とことこ車で進んだ長さを競争すると面白いと思う。	迷路がすいすい動くともっと楽しいと思う。						
C1 ころころころんが、坂道の上から下までスムーズに転がらない。	C2 重りがずれていけないように、周りの画用紙を四角くしたらいいと思う。									
C1 いいね。試してみる。										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 10%;">内容</td> <td style="width: 20%;">もっと高く</td> <td style="width: 20%;">もっと速く</td> <td style="width: 20%;">もっと遠くに</td> <td style="width: 20%;">もっとスムーズに</td> </tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ おもちゃづくりが一人ではうまくいかないの、同じ材料を使っている人と一緒につくろう。 ・ 自分なりに改良した部分がかうまくいっているか、友達と試し遊びをして確かめよう。 ・ 友達と試し遊びをして、もっとよくできる場所が見つかったので、もう一度自分でおもちゃを改良しよう。 	内容	もっと高く	もっと速く	もっと遠くに	もっとスムーズに	<p>○ おもちゃを改良する前に児童が自らの課題に合った改良内容を選択し、自由に行き来しながらおもちゃの改良をする場面を設定したことで、「後ろにつけるトレーの大きさは中ぐらいの大きさにすると、早く進むことが分かった。」「輪ゴムを×印につけると、高く飛ぶことが分かった。」「穴をあける位置を低くすると、とことこ車がかうごきやすくなることが分かった。」「重りのビー玉を1つにすると、よく転がること分かった。」と、どのような工夫をしたら、おもちゃがかうごくようになったのかを実感する姿が見られた。</p>				
内容	もっと高く	もっと速く	もっと遠くに	もっとスムーズに						
<p>○ どのような視点で改良するとおもちゃがかよく動くようになったのかを、全体交流する。</p> <p>4 学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 輪ゴムの長さを短くすると、よく飛ぶようになりました。 ・ 友達に試してもらったら、前より楽しくなったと言ってくれたので、嬉しかったです。 ・ 次の時間は、グループの友達と輪ゴムの本数を変えて試してみたいです。 										

- 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活動を改良前に設定したことで、自分のおもちゃの面白さを再認識したり、さらに改良する点を見つけたりして、改良への意欲を高める姿が見られた。
- 自分のおもちゃにあった改良内容を選択し、自由に行き来しながらおもちゃを改良する活動を設定したことで、どんな楽しいおもちゃにしたいのかという思いをはっきりさせたうえで、友達と協力しながら改良を進める姿が見られた。
- △ タブレット端末でヒントカードを活用している姿があまり見られなかった。身近な材料への見方・考え方を広げるためにも、ヒントカードを見たくなるような仕組み（ビンゴ形式など）を考える必要があった。