

小学校第2学年生活科学学習指導案

日時 令和2年11月6日(金)

指導者 2年担任 飯迫 奨大

1 単元(題材)名 「うごく うごく わたしのおもちゃ」 (東京書籍 下)

2 単元(題材)について

(1) ねらいについて

本単元は、学習指導要領内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を行う」に基づいて設定されている。

本単元のねらいは、身近にあるものを使って、動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができる児童を育成することである。

(2) 系統について

子どもたちは、第1学年の「あきのおもちゃだいしゅうごう」の学習で季節のものを使った作品作りを体験し、自分でものをつくる楽しさを実感している。しかし、材料への加工はほとんど行っておらず、作品は簡易なものにとどまっていた。本単元では、材料の数や材質、組み合わせ方等に注目して、おもちゃの機能面を改良することを「工夫」とし、工夫しておもちゃをつくることの楽しさを感じるとともに、工夫について他者と交流しながら自分の考えを広げたり、深めたりし、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付くことができる。また、動力の不思議さや面白さに気付く活動は、科学的な見方や考え方の基礎として理科の学習に発展していくと考えられる。

(3) 児童生徒の実態

本学級の児童31名は、生活科の学習が好きで、特に個人でのものづくりについて意欲的な児童が多い。一方で、作ったものについて、自分の工夫を説明したり、他者の工夫に気付いたりすることがまだ難しく、作品を通しての意見交流に対して苦手意識がある児童も少なくないことが実態調査で分かった。

また児童は、これまでの生活科の学習において「おおきなあれ わたしのやさい」でタブレットを利用して観察記録文を作ったり、「どきどき わくわく まちたんけん」でタブレットを利用して写真を撮影したりとICTに触れる機会を多くもち、ICTを活用した学習に対して積極的である。

(4) 指導上の留意点

以上を踏まえ、指導に当たっては次の点に留意したい。まず、ただ作って楽しい活動に終わってしまうのではなく、観点(本時における「パワーアップのポイント」)をもって工夫させ、おもちゃの機能面を改良することを意識させたい。また、ICTを学習に取り入れることで、児童の活動の意欲を

高めてより活発な意見交換を促し、多様な考え方に気付かせ、動くおもちゃの面白さ不思議さを感じさせたい。さらに、単元のねらいである「みんなで遊びを楽しむ」ことを意識させるために、相手意識をはっきりさせ、目的に向かってグループで意見を交流させるよう指導していきたい。

3 単元（題材）の目標

身近にあるものを使って、動くおもちゃを試行錯誤してつくり、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができる児童を育成すること。

4 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"> 条件を変えるとおもちゃの動きが変わるなど、自然現象の中のきまりやその不思議さに気付いている。 おもちゃを改良したり、遊びの約束やルールを工夫したりすると友だちと楽しく遊べることや、みんなで遊ぶことの楽しさに気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分がつくるおもちゃを決め、工夫について考えながら動くおもちゃをつくろうとしている。 みんなで楽しく遊べるように遊びの約束やルールを考え、それを遊ぶ人に分かりやすいように表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> 身近な材料を使って、工夫して動くおもちゃをつくることに興味をもち、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぼうとしている。

5 指導計画及び具体的な評価規準（12時間取扱い）

時	学習活動	評価の観点と方法
1	教師の用意した動くおもちゃで遊び、つくりたいおもちゃを決めて設計図をつくる。	動くおもちゃで遊び、動くおもちゃづくりに関心をもっている。（行動・発言） つくるおもちゃを決め、動く仕組みと設計に必要な道具や材料を考える。（行動・ワークシート）
2	動くおもちゃをつくる。	道具や身近な材料を準備し、おもちゃを自分で作ろうとしている。（行動・発言）
3	つくったおもちゃで遊ぶ。	条件を変えるとおもちゃの動きが変わることに気付いたり、友だちのおもちゃには自分と違うよさがあることに気付いたりしている。（行動・記述）
4	動くおもちゃで遊んでみて困ったことを考え、話し合う。	おもちゃで遊ぶ中で、「もっとこうしたい」と考え、話し合おうとしている。（行動・記述）
5	パワーアップの方法を知る。	おもちゃの機能面を改良するための観点を理解しようとしている。（発言・記述）
6	グループでおもちゃをパワーアップ	どうしたらおもちゃの機能を高められるのかを考

	プする。(本時)	え, 周囲と交流しながら試行錯誤し, 工夫しておもちゃづくりをしようとしている。(作品・発表)
7	パワーアップおひろめ会をする。	友だちに自分たちのおもちゃで遊んでもらい, 改良点を説明するとともに, 友だちのおもちゃで遊び, アドバイスをしたり, さらなる工夫につなげたりしている。(発言・記述)
8	おもちゃフェス 2020 を計画する。	自分たちのおもちゃで楽しく遊べるように, 遊びのルールを考え, それを言葉や掲示物などで伝えようとしている。(行動・記述)
9・10	フェスの準備をする。	おもちゃを改良したり, 遊びの約束やルールを工夫したりすると, より楽しく遊べることに気付いたり, 計画に基づいて準備を進めることができたっている。(行動・発言)
11	おもちゃフェス 2020 を開く。	自分たちがつくったおもちゃで楽しく遊ぶことに興味をもち, 道具などの準備や後片付け, 整理整頓などをしようとしている。(行動・発言)
12	活動を振り返る。	遊び方を工夫したり, 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。(発言・記述)

6 単元(題材)全体でのICT活用と情報活用能力の育成

小学校 生活

単元レベルでの問題解決・ICT活用と情報活用能力育成の位置付け



