

生活科 学習指導案

指導者 ○○ ○○

1 日時 令和7年12月○日(○) 第○校時

2 学年 第2学年○組

3 単元名 「作って ためして」 内容(6)

4 単元について

単元の目標

日常生活の中にある様々な物を使って遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫して動くおもちゃを作ることができ、その動きの面白さや不思議さに気付くとともに、友達と協力して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する。

目指す子供の姿

○動くおもちゃの面白さや不思議さ、身近な材料の特性や、それらが遊びに利用できることに気付いている。また、みんなで楽しく遊ぶための約束やルールがあり、遊ぶことの楽しさに気付いている。

○自分が作りたいおもちゃを決め、試したり比べたりしながら工夫しておもちゃを作るとともに、1年生が楽しく遊べるように、遊び方やルールを考え、表現したり伝えたりすることができる。

○「おもちゃランドを成功させたい」という願いの実現に向けて、意欲をもっておもちゃを改良したり、友達と協力したりして遊びを創り出そうとしている。

現在の子供の姿

本学級の児童は、生活科の学習に興味・関心があり、「好き」と感じている児童が95%と多い。1年生の時に上級生から招待された「おもちゃランド」の体験から、自分たちも1年生を招待したいという目的意識や思いをもっている。これまで、1年生との「学校探検」や校外学習「町探検」などを経験しており、みんなと一緒に活動する楽しさを感じたり、成果の発表に意欲的に取り組んだりすることができる。しかし、活動のための計画や工夫などの学習過程において、自分の考えをもつことやそれを表現することの難しさを感じている児童も多い。

本単元に関わるアンケートにおいては、「工作」が好きと答える児童が95%、「何をどのように作るか、遊ぶかを考えること」が好きと答える児童は87%であった。また、「友達に作り方や遊び方を教えたり、話し合ったりすること」が好きと答える児童は91%だった。作る活動を好む児童は多く、日頃から、家庭でも身近な材料を使って自由に工作を楽しんでいる児童もいた。一方で、作った一つのをよりよくしようと探究したり、それをみんなに紹介し一緒に遊んだりする経験は、あまりない。そのため、思考するための十分な時間の確保や相手を意識した練習の場の設定など、指導の工夫が必要である。

単元の価値

本単元は、生活科の内容(6)「身近な物を使って遊びを工夫してつくる」に基づき設定されており、児童が「速く、遠く、高く」といった具体的な目的の実現に向けて試行錯誤を繰り返す点に大きな価値がある。この活動を通して、「比べる」「試す」「工夫する」などの活動が、3年生以降の理科の学習につながる科学的な見方や考え方の基礎を養う。

また、廃材(空き容器、輪ゴムなど)を利用することで、「ゴミと思っていたものが、おもちゃの材料に使える」という有限性の構成概念(ESDの視点)に気付き、資源の再利用の意識を高めることができる。最終的に1年生を招待することは、相手(他者)の立場を尊重し、遊びや生活を自分たちの手でよりよいものにつくりかえられるという社会性や人間性を育む上で重要である。

指導・支援の手立て

指導に当たっては、二つの課題を設定し、次のことに留意する。

一つ目の「課題の設定」では、教師が作った動くおもちゃを提示し、どんな材料を使っていてどうやって動くのかを考えさせる。おもちゃ研究員として、自分で調べていろいろなおもちゃを作り、研究カードにまとめていくことを伝え、興味・関心をもたせる。研究カードは、おもちゃ製作の過程がよく分かるように、

写真や文章でまとめるものを扱う。また、作ったおもちゃで遊ぶ時間を設定し、うまく動いたり動かなかったりする経験をさせることで、作ったおもちゃをよりよくしたいという思いをもたせたい。「情報の収集」「整理・分析」では、おもちゃのパワーアップ（工夫）の秘密を考えさせるために、同じおもちゃを作った友達と遊んだり競争したりする活動を取り入れる。自分と友達のおもちゃを比べることで、「材料」「つくり」「大きさ」の3つの視点に、パワーアップの秘密があることに気付かせたい。「まとめ・表現」では、おもちゃの研究者として研究カードを完成させるために、視点をもとに、試行錯誤して、よりよいおもちゃに改造する活動を行う。どの部分を改造すると、おもちゃがパワーアップしたのかが分かるまとめをさせる。そして、研究成果を発表するため、二つ目の課題の設定につなげる。

二つ目の「課題の設定」では、研究成果を発表するため、二組と一年生との交流の場を設定することを伝える。交流に必要な遊びの説明や遊び方の工夫などを考えていくことを伝え、学習の見通しをもたせる。「情報の収集」では、遊びの説明や遊び方について、様々な方法で表現できるよう考えさせる。ポスターや掲示物、実演など、あらゆる方法に触れさせたい。「整理・分析」では、発表をするための練習の時間を設定し、相手により伝わる表現の仕方を考えさせる。相手意識をもたせるために、学級内で発表者と聞き手に分けて、練習させる。「まとめ・表現」では、二組と一年生と交流することで、自分達のこれまでの研究成果が発揮できると考える。他クラスと交流することで、本学級では気付かなかった、おもちゃのさらなる多様性や工夫に触れさせることができると考える。また、みんなで手作りのおもちゃを使って遊ぶことの楽しさに気付かせたい。

これらの活動を充実させるために、製作に必要な廃材（牛乳パック、輪ゴム、ペットボトルなど）をいつでも自由に使える「材料コーナー」を設置し、活動の進展に合わせて材料を追加する。また、おもちゃ作りに関する本を教室に常備し、調べ学習に役立てる。このような環境設定も行っていく。

つながる学び

校内研究「STEAM 教育（Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics）」との関連

○ Science（科学）

試行錯誤を通して、ゴムや風の力の働き、物の性質や規則性に関する気付きを得て、第3学年理科の学習基盤を形成する。

○ Technology（技術）

動く仕組みを考え、身の回りの技術（輪ゴム・レバー・車輪など）に目を向けながら、つくって試すプロセスの中で改良・修正する力を育てる。

○ Engineering（工学的思考）

国語科「おもちゃの作り方をせつめいしよう」の学習と関連させながら、おもちゃの構造や動きを工夫してつくる活動を通して、作り方や遊び方を分かりやすく順序立てて説明する力を伸ばす。

○ Arts（芸術）

おもちゃの形や色、デザインを工夫して創造的に表現するとともに、国語科でつくり方をわかりやすく伝える活動を通して、表現力を高める。

○ Mathematics（数学）

長さや幅を測って材料を切りそろえたり、左右のバランスをとったりしながら、数量や図形の感覚を身につける。

5 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<p>①動くおもちゃでの遊びを通して、身近にある様々な物の特徴や動く仕組みの面白さ、材料の組み合わせに気付いている。</p> <p>②みんなで楽しく遊ぶための約束やルールがあることに気付いている。</p>	<p>①遊びたいおもちゃを思い描き、比べたり試したりしながら工夫しておもちゃを作り、友達と教え合っている。</p> <p>②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、それを言葉や掲示物などで、みんなに伝えている。</p>	<p>①身近にある素材を選び、自分の思いや願いをもって作ろうとしている。</p> <p>②友達と情報を共有したり、よさを取り入れたりして、みんなで協力して遊びを創り出そうとしている。</p>
出会う学びの財・環境（ひと・もの・こと）		
・ 1年生		



6 指導と評価の計画（全14時間）


過程	時数	小単元名	主な活動内容	知	思	態	評価方法
課題の設定	1	みのまわりのものであそぼう	教師の見本おもちゃで遊び、おもちゃづくりの計画を立てる。			○	行動 発言 ワークシート
	2 3	うごくおもちゃを作ろう	見本のおもちゃや教科書を参考にして、おもちゃに必要な材料や道具を考えて用意し、試行錯誤しながら、自分のおもちゃをつくり、動かして遊ぶ。		○		行動 発言 ワークシート
整理・分析 情報の収集	4	パワーアップ大作せん	（本時）自分が作ったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりして、おもちゃの工夫を考える。		○		行動 発言 ワークシート
まとめ・表現	5 6	パワーアップ大作せん	友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、試行錯誤しながら、さらに自分たちのおもちゃの機能が高まるように改良する。		○		発言 行動 ワークシート
課題の設定 情報の収集	7 8	みんなのおもちゃで遊ぼう	みんなで楽しく遊ぶためのルールや遊び方、準備することなどについて話し合う。		○		発言 ワークシート
整理・分析	9 10 11	みんなのおもちゃで遊ぼう	みんなで遊ぶために、おもちゃや会場の準備をしたり、遊び方の紹介ポスターなどを作ったりする。	○			行動 ワークシート
まとめ・表現	12 13	みんなのおもちゃで遊ぼう	1年生を招待し、おもちゃランドを開き、おもちゃの遊び方を説明したり、おもちゃの機能を高める工夫を紹介したりする。		○		発言 行動
	14		学習のまとめを行い、友達と感想を伝え合う。		○		発言 ワークシート

7 本時の目標

自分が作ったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりして、おもちゃの工夫を考えることができる。【思考・判断・表現 ①】

8 本時の学習展開

学習活動 ◎発問	働きかけ（目指す子供の姿のために）
<p>1 問題の把握・設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてをつかむ。 <p>◎友達とおもちゃで遊んでみましょう。気付いたことや考えたことはありますか。</p>  <p>Aさんのピョンピョンジャンプの方が高くとんだよ。どうしてだろう。</p> <p>Bくんより、私のヨットカーの方が遠くまで進んだよ。もっと遠くに進ませたいな。</p> <p>Cさんのトコトコカメは、たくさん歩くことができるよ。ぼくもたくさん歩かせたいな。</p> <p>めあて おもちゃであそんでパワーアップのひみつを考えよう。</p>	<p>○前時に作った自分のおもちゃを、友達と遊んだり、競争したりして、友達のおもちゃとの違いを考えさせる。</p>
<p>2 活動①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じおもちゃを作った友達と遊び、パワーアップの秘密を考え、研究メモにまとめる。 <p>◎友達と遊んで、考えたパワーアップのひみつをメモにまとめましょう。</p>  <p>Bさんとは、電池の大きさが違うし、容器も違うものを使っているな。</p> <p>ピョンピョンジャンプの輪ゴムが、僕のよりも短くなっている。コップもプラスチックだ。</p>	<p>○友達とおもちゃで遊ぶ中で、おもちゃの機能を高めるために、繰り返し試す、比べる、違いを考えるなどの活動の時間を十分にとる。</p> <p>○パワーアップの秘密を見つけることが難しい児童には、自分と友達のおもちゃの「輪ゴム」の違いや「トレイ」の違いなど、「材料」「大きさ」「つくり」に着目させ、観点を示していく。</p>
<p>3 活動②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・違うおもちゃを作った友達とグループ交流する。 ・全体で交流し、視点に整理する。 <p>◎それぞれのおもちゃをパワーアップさせる秘密を整理しましょう。</p>	<p>○説明するだけでなく、実際におもちゃを動かして見せることを伝える。</p> <p>○おもちゃのパワーアップの秘密を整理するため、「材料」「大きさ」「つくり」「遊び方のコツ」の4つの視点に気付かせる。</p>




紙コップやプラスチックコップの違いは、「材料」だな。同じトレイでも長さが違うのは、「大きさ」だな。

あおぎ方やとばし方は、力の加減だから「遊び方のコツ」だな。

輪ゴムのかけ方、巻き方、車輪のつけ方は、おもちゃの「つくり」だな。

◎おもちゃを改造するために必要なパワーアップの秘密は、どれでしょう。

「遊び方のコツ」は、手加減によるから、おもちゃの改造には必要ないな。



「材料」「大きさ」「つくり」は、おもちゃの改造に必要なだな。

◎4つの視点のうち、「材料」「大きさ」「つくり」が、おもちゃの改造のためのパワーアップには必要であることに気付かせる。

4 学習のまとめ・振り返り

- ・本時の学習を振り返り、次時の活動を確認する。

◎次時は、研究メモをもとに、パワーアップおもちゃを作ることを伝える。

まとめ パワーアップさせるには、「ざいりょう」「大きさ」「つくり」が大切。

輪ゴムを巻く回数が多い方が遠くまで進むということが分かった。パワーアップさせるために早く試してみたい。

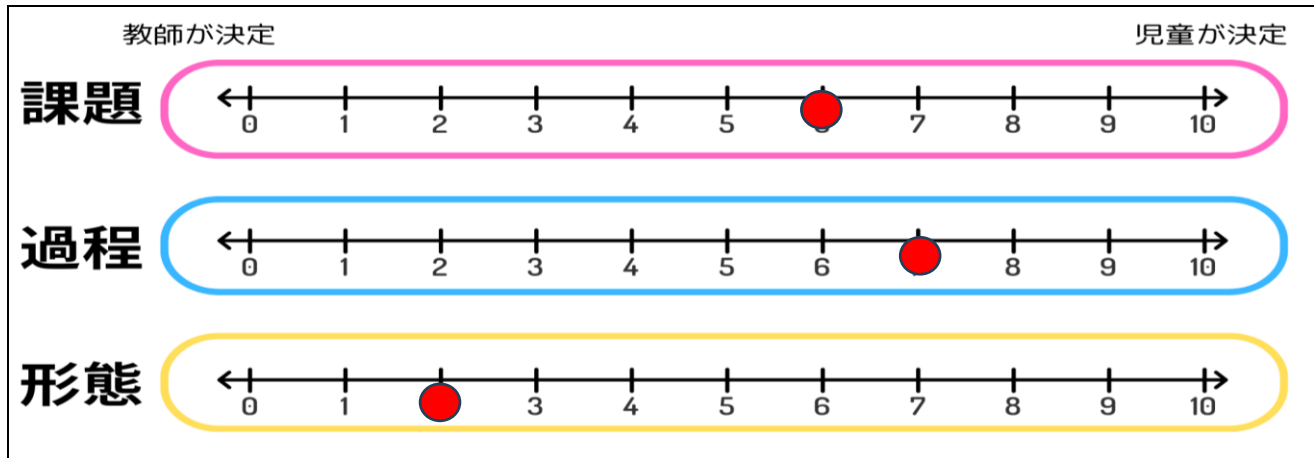
8-1 板書計画

◎おもちゃであそんでパワーアップのひみつを考えよう。		ⓐパワーアップさせるには、「ざいりょう」「大きさ」「つくり」が大切。		
<p>ピョンピョンジャンプ</p> <p>ざいりょう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紙コップ ・プラスチックコップ <p>大きさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コップの大きさ ・わゴムの長さ <p>つくり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わゴムのかけ方 ・わゴムのとめ方 <p>あそび方のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・下のコップのまん中にむかって、上のコップを下げる。 	<p>ヨットカー</p> <p>ざいりょう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チップスターのふた ・ペットボトルキャップ <p>大きさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トレイの大きさ ・ダンボールの大きさ <p>つくり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・車りんのつけるいち ・車のじくのいち <p>あそび方のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あおぐ力を強くする。 ・トレイのほかに風をおくようにあおぐ。 	<p>トコトコカメ</p> <p>ざいりょう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゼリーカップ ・ラーメンカップ <p>大きさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電池の大きさ <p>つくり</p> <ul style="list-style-type: none"> わゴムのかけ方 ・わゴムのとめ方 <p>あそび方のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いきおいをつけてころがす。 	<p>ぱちんカエル</p> <p>ざいりょう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぎゅうにゅうパック ・あつ紙 <p>大きさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パックの大きさ ・あつ紙の大きさ <p>つくり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わゴムのかけ方 ・わゴムの数 <p>あそび方のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はしをおさえて、はなすとよくとぶ。 	<p>ふくろロケット</p> <p>ざいりょう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・かざり…色紙、画用紙 <p>大きさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふくろの長さ ・かざりの大きさ <p>つくり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・かざりのいち ・ふくろのしぼり方 <p>あそび方のコツ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いきおいよくとばす ・ななめ上にむかってとばす。

9 本時の評価規準と目指す子供の姿

本時の評価規準	目指す子供の姿
<p>【思考・判断・表現①】 遊びたいおもちゃを思い描き、比べたり試したりしながら工夫しておもちゃを作り、友達と教え合っている。(行動・発言・ワークシート)</p>	<p>○友達とおもちゃで遊ぶ中で、おもちゃの改造(改良)のために必要なことを言葉で表している。 →輪ゴムを巻く回数が多い方が遠くまで進むということが分かった。パワーアップさせるために早く試してみたい。</p>

10 教師の介入レベル



※学習課題、学習過程、学習形態について教師が子どもにどのくらい委ねるかを数値化しています。

計画と実際を比べてどうだったか。また、どのくらい介入するべきか。など、参観する際の指標にするために記載しています。

11 本時の見どころ

○同じおもちゃを作った友達同士の交流だけでなく、違うおもちゃを作ったグループ同士の交流を行うことで、今後の課題解決にむけたそれぞれの意見を参考にできるようにした。また、4つの視点(「材料」「大きさ」「つくり」「遊び方のコツ」)をもたせることで、課題解決に向けたそれぞれの立場から考えさせる学習としている。