

## 第2学年〇組 生活科学学習指導案

令和2年12月〇日 〇曜日 第〇時

指導者 〇 〇 〇 〇

### 1 単 元 作って あそぼう うごく おもちゃ

### 2 単元の見標

- (1) 身近なものを利用しておもちゃを作り、その動きの面白さや不思議さ、遊びに使うものをつくったり、みんなで遊んだりする面白さについて気付くことができる。
- (2) 試行錯誤を繰り返しながら、身近にあるものを利用しておもちゃを作ったり、遊び方を工夫したりすることができる。
- (3) より滑らかな動きや上手な動きへの思いや願いをもち、おもちゃを改良したり、友達とのつながりを大切にしながら、よりよい遊びや遊び方を創り出したりしようとする。

### 3 学習の計画 (18時間完了)

- |     |           |                                       |
|-----|-----------|---------------------------------------|
| 第1次 | 第1時～第2時   | 身近にある物の特徴を見付け、楽しく遊ぶ。                  |
| 第2次 | 第3時～第5時   | 試行錯誤しながら、集めた材料で動くおもちゃを作る。             |
|     | 第6時～第9時   | 作ったおもちゃの機能が高まるように改良して遊ぶ。              |
| 第3次 | 第10時～第12時 | おもちゃ大会の準備をする。                         |
|     | 第13時 (本時) | 前半グループのリハーサルをし、遊びをもっと楽しくするための工夫を話し合う。 |
|     | 第14時      | 前半の話合いを生かし、後半グループのリハーサルをする。           |
|     | 第15時～第18時 | 1年生を「おもちゃ大会」に招待して遊び、単元のまとめをする。        |

### 4 本時の学習指導

- (1) 目 標
  - おもちゃの遊び方やルールを工夫し、よりよいものにしようと考えることができる。
- (2) 準備・資料
  - 児童……赤白帽子 (白：1年生役、赤：2年生役)、自分のコーナーの準備物 (看板、おもちゃ、ストップウォッチ等)
  - 教師……記録カード、振り返りカード、ICT機器 (デジタルカメラ、TV)
- (3) 関 連
  - 1年 生活 あきをたのしもう (作ったおもちゃを基に遊び方を工夫し、みんなで楽しく遊ぶ)
  - 2年 国語 おもちゃの作り方をせつめいしよう (自分が紹介するおもちゃでも使えるような説明の工夫を紹介し合う)
- (4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つ か む	1 前時までの学習内容を振り返り、本時の学習課題をつかむ。 (1) 前時までの活動を振り返る。 ・ルールや看板を作りました。 ・自分たちで練習をしました。1年生も喜んでくれると思います。 (2) 本時の学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             1年生が楽しめるおもちゃ大会をつくろう。           </div>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○あらかじめ、前半のおもちゃのコーナーの準備をさせておく。場の設定としては、おもちゃのコーナーの他、全体で話し合う場、振り返りを書くための机を設ける。話し合う場はコの字型の隊形で授業を進め、ビニルテープで、床に児童の出席番号を書いて貼っておく。</li> <li>○前時までの活動を称賛し、1年生が本当に喜んでくれる遊びやルールであるか問いかけ、本時の学習課題へとつなげる。</li> <li>○1年生に楽しんでもらうために、1年生役と、2年生役に分かれてリハーサルをすることを伝える。</li> </ul>
ひ た る	2 役に分かれて、リハーサルをする。 (1) リハーサルの視点を確認する。 ○楽しく遊べたか ○ルールが分かりやすいか ○説明が分かりやすいか (2) リハーサルに当たっての注意点を聴く。 ○1年生になったつもりでコーナーに参加したり、接したりする。 ○2年生役は、1年生に説明するつもりで接する。		<ul style="list-style-type: none"> <li>○1年生が楽しく遊べるため、話し合いの視点「遊び方」「ルール」「説明」を押さえる。</li> <li>○六つのコーナーのうち、前半の半数が2年生となり (赤帽子)、残りが1年生役 (白帽子) になる。</li> <li>○2年生役の児童が準備をしている間に、1年生役に初めに行くコーナーを指示しておく。二つ目以降は自由に行ってよい</li> </ul>

ひ た る	<ul style="list-style-type: none"> <li>○なるべく三つ全てのコーナーを回る。</li> <li>(3) 前半三つのコーナーのリハーサルをする。</li> </ul>	20	<p>ことを伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○話し合いの助けとなるよう、リハーサルの様子をデジタルカメラで撮影しておく。</li> </ul>
深 め る	<p>3 コーナーのよかったところや改善点を話し合う。</p> <p>(1) リハーサルをして気付いたことをワークシートに書く。</p> <p>(2) 工夫したいことを話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ころりん」は、すぐに終わってしまうから、回数を2回に増やしてはどうですか。</li> <li>・「ストローアーチェリー」は、1年生だと力が弱いから、スタート位置をもう少し近くにしたい方いいと思います。</li> <li>・〇〇さんが順番に説明してくれたから、1年生も嬉しくなるとおもいます。ぼくも1年生に教えるときは、分かりやすいように、優しく説明してあげようと思います。</li> </ul>	38	<ul style="list-style-type: none"> <li>○1年生役の児童には、三つのコーナーの内、一つ選ばせる。2年生役の児童には、自分のコーナーについて書かせる。</li> <li>○遊び方やルール、説明の仕方の視点で話をさせるようにする。</li> <li>○2年生役の児童も、リハーサルを通して気付いたことを話させる。</li> <li>○児童の意見を、コーナーのよい点、悪い点、改善点と分かるように板書し、次時の活動に生かせるようにする。</li> <li>○言葉ではうまく伝わらないときは、実際にやってみせてよいことを伝える。</li> <li>○リハーサル時に撮影しておいた写真をTVへ映し、説明しやすくしたり、共通理解を図ったりする。</li> </ul> <p><b>評</b> リハーサルを通して、遊び方やルール、説明の仕方について、工夫したことを伝え合っている。（記録カード、話し合い）</p>
ま と め る	<p>4 本時の学習を振り返り、次時の学習の見通しをもつ。</p> <p>(1) 本時の学習内容を振り返る。</p> <p>(2) 振り返りカードを書く。</p> <p>(3) 振り返りカードに書いたことを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ストローアーチェリー」では、立つ場所をもっと前にした方がいいと教えてくれました。立つ場所をいくつか作り、1年生に選んでもらおうと思います。楽しんでくれるといいな。</li> </ul> <p>(4) 次時の学習内容を知る。</p>	45	<ul style="list-style-type: none"> <li>○振り返りカードには、よかったことや次回の改善策を書かせ、次時の活動意欲を喚起する。</li> <li>○1年生役の児童も、本時の活動で気付いた点について書くように伝える。</li> </ul> <p>○次回は、後半グループのリハーサルを行うことを伝える。</p>

(5) 本時の評価規準

- 相手意識をもち、遊び方やルール、説明の仕方についての改善点を考え、おもちゃ大会をよりよいものにしようと伝え合っている。（記録カード、話し合い）

## 5 備 考

(1) 学級の実態

- 本学級は、おもちゃ作りに意欲的で、自分のおもちゃをもっとよくさせようと、様々な予想を考え、試してきた。また、「あの人に あいたいな」の学習では、自分の町のすてきな人についてグループで話し合い、新聞にまとめることができた。しかし、学級全体では、町や人のよさに気付き、積極的に交流する児童は少なかった。

(2) 指導の力点

- リハーサル後、次時以降の活動の手立てとなるようにワークシートを活用し、感じたことを記入させる。ワークシートには、よい点、困った点、改善点を示せるよう項目ごとに記述できるようにした。リハーサルをして気付いたことをシートに表現し、伝え合うことで、気付きを自覚し、気付きの質を高めさせたい。
- リハーサルは2時間行い、半分ずつに分けて取り組ませる。1年生という相手意識をもたせ十分に遊びを体験させることで、そのよさや、課題が出てくると考えられる。話し合いを通して、他のグループのおもちゃの面白さや遊びの工夫に気付かせたり、学級全体の遊びをよりよいものにしようと考えを深めさせたりしたい。

## 6 指導と評価