

## 単元名 わくわく おはなし ゲーム(工作)

配当時間 5時間

- 単元の目標 (1) お話に合う形や色を見付け、飾り方を工夫して工作に表すことができる。  
 (2) お話を思い浮かべ、どのようにつくるか考えるとともに、見る、触る、遊んでみるなどしながら、ゲームの仕組みの面白さや飾りの楽しさに気付くことができる。  
 (3) みんなで遊べるゲームづくりを楽しもうとする。

## 標準的な展開例

02080205\_001

【準備等】 身辺材、画用紙、色画用紙、色紙、段ボール、絵の具、クレヨン、パス、サインペン、はさみ、のり、カッターナイフ、カッターマット など

| 学 習 活 動  | 留 意 事 項 など   |
|--|--|
| <p>1 楽しいすごろくになるお話や出来事を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教科書の参考作品を見て、気付いたこと発表する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>桃太郎のお話がすごろくになっているよ。</li> <li>たためるようになってるよ。</li> <li>卵パックを使っているよ。</li> <li>トンネルや橋があるよ。</li> <li>ルーレットがあるよ。</li> </ul> </li> <li>★みんなで遊ぶ、楽しいお話ゲームをつくろう</li> <li>どんなお話や出来事のあるゲームにするか考えたり話し合ったりする。           <ul style="list-style-type: none"> <li>かえるくんとがまくんのお話をもっと面白くしてみようかな。</li> <li>どこかへ冒険に出かける話にしようかな。</li> <li>国語でやったお話作りをもとにしよう。</li> <li>綿を使いたいから、空の上のお話にしようかな。</li> <li>落ち葉やどんぐりを使って、森のお話もいいなあ。</li> </ul> </li> <li>用具の使い方を確認する。</li> </ul> <p>2～4 材料や方法を考えながらお話や出来事の場面を表し、それらの並べ方やつなぎ方を工夫してすごろくをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>お話に合うように、表し方を工夫してつくる。           <ul style="list-style-type: none"> <li>迷路みたいにするのも面白いね。</li> <li>マスは色紙で目立たせよう。</li> <li>いくつ進むかは、ルーレットやさいころとかカードやじゃんけんとかでもできそうだね。</li> <li>初めに緑の紙を貼って、森らしくしよう。</li> </ul> </li> <li>ゲームがもっと楽しくなるように、仕掛けを工夫したりコースの周りや箱の外側を飾ったりする。           <ul style="list-style-type: none"> <li>四角よりも魚の形にしようかな。</li> <li>この間をワープするトンネルをつけよう。</li> <li>紙コップをスタートに飾ってかっこよくしよう。</li> <li>持ち運べるように紐を付けよう。</li> </ul> </li> </ul> <p>5 作品を使って友達と遊び、すごろくの場面やコースの面白さについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>マスが魚の形になっていて面白かったよ。</li> <li>紙粘土でマスをつくっていたのが面白かったよ。私も真似したいと思ったよ。</li> <li>ワープできるトンネルをくぐることでできて楽しかったよ。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>教科書 1・2下 P.42, 43</li> <li>身近にあるゲームや教科書P.42, 43の作品を参考にさせる。</li> <li>すごろくの仕組みを説明する。</li> <li>お話は既存のものでも、自分たちの話でも材料から想像を広げた話でもよいことを伝える</li> <li>接着の仕方などの技術や安全指導を行う。</li> <li>ゲームの箱は元の形に戻せるようにつくることを伝える。また、箱の種類や開き方によって、形が変わることを知らせ、自分たちのイメージに合う箱の種類や開き方を考えるように伝える。</li> <li>お話や出来事を表す楽しい場面の並べ方や、つなぐコースを試しながら取り組ませる。</li> <li>材料を工夫してつくっている児童を見付け、紹介する。</li> <li>【評】 作品を通して、用具を安全に的確に使いお話に合う形や色を見付け、工夫して工作に表す「知識・技能」を評価する。</li> <li>お話の世界が、よく分かるような仕掛けを工夫することを提案する。</li> <li>友達のゲームを試しに行ってみてアドバイスをし合う時間を設けてもよい。</li> <li>マスの形や色や大きさを工夫するように促す</li> <li>箱の外にも飾りを付けたり、持ち運び用の取っ手を付けたりしたいという活動も認める。</li> <li>【評】 作品を通して、ゲームをより楽しくするために飾りや仕掛けを思い付き工夫する「思考・判断・表現」を評価する。</li> <li>遊びながら考えたことや見付けたことを中心に話し合わせる。</li> <li>【評】 自分や友達の作品のよさを感じ取り、話し合う活動を通して「思考・判断・表現」を評価する。</li> <li>【評】 これまでの学習活動や作品を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</li> </ul> |

## 【 備 考 】

特別な教科道徳との関連について

B－(9)「友達と仲よくし、助け合うこと。」やC－(15)「我が国や郷土の文化と生活に親しみ、愛着をもつこと。」との関連が深い。すごろくなどの伝統的な遊びを知ることで、文化や生活に親しみ、愛着をもつことができるような学習につなげたい。

他教科との関連

生活科のおもちゃづくりや秋祭りなどとも関連を図ることができる。他学年の児童や園児、地域の人とも遊ぶこともでき、活動を広げることができる。