１　指導者　小林　和子

２　単元名　「うごく　うごく　わたしのおもちゃ」

３　本単元で身に付けたい資質・能力

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 本単元で目指すレベル | **１** | **２** | **３** |
| ① | 知識及び技能 |  | ○ |  |
| ② | 思考力，判断力，表現力 |  | 〇 |  |
| ③ | 共感的な人間関係 |  | 〇 |  |
| ④ | チャレンジ精神 |  | 〇 |  |

４　単元設定

（１）単元概要

　　本単元は，学習指導要領の内容（６）「自然や物を使った遊び」をもとに,構成している。

（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通じて，遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ，その面白さや自然の不思議さに気付くとともに，みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする

児童が身近にあるものを使って動くおもちゃを作りだす楽しさや夢中になって遊ぶ楽しさを味わえることを目標にしている。また,友達との関わり合いを通して約束やルールが大切なことや,それを守って遊ぶと楽しいことに気付かせたり,友達のよさや自分との違いに気付き,相手の考えを尊重したりできる態度を見に付けさせたいと考える。

　また,児童が創意工夫したことで自分の手でおもちゃを作り上げたという達成感を味わうことで,今後更に自分の生活を豊かにしようとする実践的な態度が形成されると考える。

（２）単元目標

　　○材料やつくり方を変えることで,おもちゃの動きが変わることに気付いている。

（知識・技能）

○実際に試したり比べたりしながら,おもちゃの動きを予想し,使う材料を選んでいる。

　 　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（思考・判断・表現）

　　○材料や作り方によって,おもちゃの動きが変わることについて友達と話したり,記録カードに記載したりしている。

（主体的に学習に取り組む態度）

（３）児童実態及び指導の手立て

本単元に対するアンケート調査（令和３年９月１０日実施）の結果は，以下の通りであった。

1. おもちゃを作るのは好きですか。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　９０％
2. 身近なものでおもちゃを作ったことがありますか。　　　　　　　　　　　　３３％
3. 作ったおもちゃで皆と遊んだことがありますか。　　　　　　　　　　　　　６２％

本学級の児童は,生活科の授業に関わらず,男女仲良く活動することができる。おもちゃ作りも殆どの児童が楽しんで参加できると予想される。その反面,友達と伝え合いながら作業を進めていくことには,未だ弱さが感じられる。

アンケート結果からもおもちゃを作ることは,好きな児童が多いが,身近なものを使っておもちゃを作った経験のある児童はクラスの３分の１に留まっている。更に皆と遊んだ経験がない児童も３分の１を占めており,おもちゃを作るという創造性や相手を意識しながら皆で楽しく遊ぶことに困難が生じると予想される。このことから,先ずは「作りたい」「楽しみたい」という気持ちを大切にしながら作る喜びを体感させ,分からないことを積極的に尋ねたり,上手く表現できない児童の思いを汲み取って助言したり,児童同士で教え合いながらもっと上手く作れる工夫をする等,試行錯誤しながら主体的に行動できるように伸ばしたい。

ＩＣＴの活用については,できたところまでを動画に撮り,こんなところを工夫したらよくなった,動くようになった等をチームで話して紹介することで児童一人一人の気付きを全員で共有させたい。

（４）単元構想の工夫

1年生を招待することをゴールに設定することで,自分の作ったおもちゃで遊ぶこと及びチームで取り組むことで1年生に楽しんで貰えることに気付き,学習意欲の向上につながると考察する。

（５）資質・能力とのかかわり

「思考力・判断力・表現力」に関して，自分が作ってみたいおもちゃで遊んだり,作ったおもちゃで1年生を招待したりすることで気付きの質を高め見取っていく。そのためには伝え合う交流をする中で,児童同士が繋ぐ言葉かけを意識させたい。実際にもっとよく跳ぶにはどんな材料を使えば良いのか、大きさを試しながら,おもちゃの動きを予想し,使う材料を選ばせたい。

「共感的な人間関係」に関して，チームでお互い作ったものを紹介する場を設定する。お互いの良い点・改善点を話して，自分の良さを友達から教えて貰うことで,信頼関係や相手意識が生じる。チームで助け合いながら学習する力を付けていきたい。

「チャレンジ精神」に関して，単元の始めに，教師が作成したおもちゃを見せて遊んでみることによって,「おもちゃを自分で作ってみたい。」「もっと動きのあるおもちゃを作りたい。」と関心意欲を喚起し，チャレンジ精神を育てていきたい。

５　単元計画（全13時間）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 小単元名 | 学習内容 | 本時のねらい | | | ・児童の「学び」の姿  （例）～している。  ☆ICTの活用 | 育成できる資質・能力 | | |
| 知 | 思 | 学 |  | ② | ③ | ④ |
| つくりたい　おもちゃを  きめよう（１） | ○教師の作った見本のおもちゃで遊ぶ。 |  |  | ○ | ・見本に関心を持ち，教師の説明を聞き,自分の作りたい作品の材料を吟味する。 | 〇 |  | ○ |
| うごくおもちゃを作ろう。（5） | 〇教師の作った見本や教科書を参考にしておもちゃを作る。 |  | ○ |  | ・見本や教科書を参考にして自分で考えておもちゃを作る。  ☆クロームブックの自分の作品を写真や動画に撮る。 | 〇 |  | 〇 |
| ○他の材料や作り方を試しながらおもちゃを作る。  **（本時）** |  | ○ |  | ・教科書を参考にして自分の考えたおもちゃが上手くできない場合どうしたらよいか工夫する。  ☆クロームブックに動画を撮って  工夫したところを紹介する。 | ○ |  | ○ |
| ○上手く行った点や困った点を伝え合う。 | ○ |  |  | ・みんなで遊んだり，友達に教えてもらったりしたことを振り返る。 |  |  |  |
| もっと　よく　うごく　おもちゃにしよう　（３） | ○自分が作ったおもちゃで遊んだり，友達と競争したりする。  〇友達と比較し，工夫したり，話し合ったりして，おもちゃの機能性が高まるように改良する。 |  | 〇 | 〇 | ・友達と競ったりしながら，おもちゃで遊ぶ。  ・改良することで動くおもちゃの面白さや，おもちゃのうごきの不思議さに気付く。  ☆クロームブックで，友達と自分の作品の違いを見つけて写真を撮る。 | ○ |  | 〇 |
| あそび方をくふうしよう（５） | ○自分たちがつくったおもちゃを使って遊び，友達と相談しながらルールを変え，試しながら遊びを見直す。 |  | ○ |  | ・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。  ☆自分たちが考案したルールをクロームブックに写真でとり，それを画面に映して説明する。 | ○ | ○ |  |
| ○ルールや遊びを工夫して，友達と一緒に遊びを創り出す面白さに気付いて，遊びを創り出そうとする。 |  |  | ○ | ・みんなで遊んだり，友達に教えてもらったりしたことを振り返る。  ☆クロームブックのジャムボードに，自分の振り返ったことを書く。 | 〇 | 〇 |  |
| 〇1年生を招待する準備をする。 |  | 〇 |  | ・みんなで１年生が簡単に分かるようなルールについて意見を出し合いながら作成する。 |  | 〇 | 〇 |
| 〇1年生を招待する。 |  |  | 〇 | ・みんなで協力して，１年生と仲良く楽しむ。 |  | 〇 | 〇 |
| ○1年生が楽しめたかどうか振り返る |  | 〇 |  | ・１年生が楽しめたか，達成感や反省をしながら，次へのステップを考える。 | 〇 | 〇 | 〇 |

１　学　年　第2学年　男子12名　女子9名　計21名

２　本時の目標

　いろいろな材料や作り方を試しながら，前回作ったおもちゃよりもより動くおもちゃを作ることができる。

３　本時の「学び」を実行する振り返り確認問題　　と　　評価規準

|  |  |
| --- | --- |
| A | みんなで楽しく遊ぶためのルールや遊び方，準備することなどを具体的かつ積極的に話すことができる。 |
| B | ルールを友達と相談することができる。 |
| C | 全く友達と話しができない。１人遊びをする。 |

４　板書計画

めあて

【工夫したこと】

ぴょんぴょんチーム（ロケットチーム）

　・ゴムをふといのにかえてみた。

　・ゴムをにじゅうにしてみた。

とことこ車チーム

　・でんちの大きさをかえた。

　・とめるいちをかえた。

　・あなをあけるいちをかえた。

パッチンチーム

　・切りこみを大きくした。

　・ゴムをふとくした。

ヨットチーム

　・ダンボールに、竹くしをとおす

いちをかえた。

　・上の立つものをかえた。

まとめ

〇

【学習の流れ】

・おもちゃを工夫する。

・工夫した「どうが」をとる。

・前回とったものを見て,工夫した点を話し合う。

・「どうが」をとる。

・くらべる

・ふりかえり

（気づきをはっぴょうする）

〇〇のようにうごくためには,どんなところをかえるといいのかな。

【気づいたこと】

・ゴムをふとくしたので，はやくころがる。

・でんちの大きさをかえたから，おもいでんちの方がうごく。

・切りこみの大きさでジャンプがちがうことが分かった。

・竹くしをとおすいちをかえたら，スピードがはやくなった。

ざい料をかえたり,切り方やはり方をかえたりすると,もっとよくうごくうごき方がちがうことが分かった。

５　本時の展開

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 学習  展開 | 「学び」の過程 | ◇全体や個への手立て  ◆他教科等との関連  ☆ICTの活用 |
| ・児童の思考の深まり（具体） ○教師の問い（具体) |
| 課題設定・情報収集 | 問題場面  の設定  課題設定  解決の見通し | 〇前回は,たくさん材料を選んで,おもちゃを作ったよね。  何でその材料を選んだの？  ・材料の大きさや硬さが丁度良かったから。  ・数が多かったから。  〇おもちゃって,材料が一つだけで出来るものなのかなぁ？何か困っていることはありませんか？  ・色んなものを付けたり,切ったりして作った。  めあて　もっとよくうごくためには,どんなところをかえるといいかな。  ○そうだよね。この時間は,付けたり切ったりすることにいっぱいチャレンジして，もっとよく動くおもちゃにしてみましょう。  ・たくさんしてみたい。  ・ワクワクする。  ・どんなものができるか楽しみ。 | ☆クロームブックを使って前回,自分達が作った作品を見る。  ◇単元ゴールを示し，本時での学びの目的を意識させる。  ◇本時の活動時間や場所などの確認をして，見通しを持たせる。 |
|  | 自力解決 | ○必要な材料を取って,作ったり遊んだりしましょう。 | ◇各担当に分かれて，教科書を手立てに工夫を促す。 |
| 整理・分析 | （本時はここから）  集団思考  協働学習で「学び」を確かめる | 〇前回作って発見したことを動画と写真で撮ったよね？それと今日撮った動画と写真を見ながら,おもちゃの動きがどう変わったかグループで話してみよう。  〇もっとよく動かす為にどんなところを変えたのですか。どう動きが変わったのですか。  ・材料の形を変えた  ・重さを（軽くした，重くした）  ・丈夫にした  〇おもちゃを作ってみて気付いたことを発表しましょう。  ・ゴムが太い方がよく動く，はやくころがる。  ・ゴムの太さをかえたけど，上手く回らないので，次は，コップの大きさをかえてみようと思います。何かアイディアがあったら，教えて下さい。  ・電池が大きいのは，重いからコトコト動くことがわかった。  ・高くはねさせるために，切り込みの入れる所をかえました。跳び方が違うので，ジャンプする高さが違うことに気付いた。  ・ダンボールへ竹ぐしを入れる位置を変えたら，スピードがはやくなった。 | ◇友達との共通点や相違点を着目しながら自分の作品を作らせる。  ◇作ったり,遊んだりを繰り返させる。  🔶国語科の  「あそび方をせつ明しよう」との関連をはかる。  ☆自分達で作ったものを写真に撮って,ジャムボードに貼る。  ☆作った感想や気付きを共有させる。 |
| まとめ | 「学び」のまとめ | 〇本時のまとめをしましょう。  （グループごとに発表する）  まとめ　ざいりょうの切り方やふとさ,はり方によって,  もっとよくうごく。 |  |
| 実行・振り返り | 「学び」の実行  「学び」の振り返り | 〇本時の活動を振り返りましょう。学びを自分の言葉で書く。  ・ゴムの太さや長さをかえて，色々と試したことで，よく跳ぶようになった。１年生さんに楽しんでもらうために，跳ぶだけではなくて，色も考えておもちゃで遊びたい。 | ◇協力しながらできたことを評価する。  ◇次回は，自分で作ったおもちゃで遊んだり，友達と競争したりする。 |