

うごくうごく わたしのおもちゃ ～おもちゃショーをひらこう！～

日時：10月19日（木）第5校時

学年：第2学年 18名

指導者：長尾 英里

糸崎小学校で育てようとする資質や能力及び態度

* は今年度の重点項目

【知識】知識 情報

【スキル】①課題発見・解決能力 ②思考力・判断力・表現力 ③コミュニケーション能力

【意欲・態度】④主体性・積極性 ⑤回復力 ⑥協調性・柔軟性

【価値観・倫理観】⑦自らへの自信

1 単元について この単元は

児童は

本単元は、小学校学習指導要領の生活科第2学年の内容（6）「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使うものを工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を受けて設定している。

日常生活の中にある様々な物の中から、遊びに使うものを選び、工夫してつくることを通して、遊びの面白さに気付くことができる単元である。また、力を合わせたり、友達のよさや自分との違いに気付いたりするなど、遊びを通して、友達とのかかわりを深め、広げることができる単元である。

本学級の児童は、図画工作科などの時間に創作活動に意欲的に取り組み、よい作品を仕上げていく楽しさを味わっている。しかし、うまくいかなかった時に、よりよいものにするために試行錯誤を重ねる経験は少ない。

また、1学期に学校探検で1年生と交流したり一緒に遊んだりする活動をしてきている。その際、1年生に分かりやすく説明する工夫をしたり、相手に喜んでもらったりする体験を通して、身近な人と関わる楽しさを味わってきている。しかし、自分や友達のよさを互いに振り返ることは十分にできていない。

指導の手立て

本単元の指導に当たっては、動くおもちゃに興味をもたせるために、教師が用意した動くおもちゃで児童に十分に遊ばせ、自分たちで作ってみたいという意欲をもたせる。単元の最後には、自分たちが作ったおもちゃを1年生に紹介するとともに、一緒に遊ぶおもちゃショーを設定し、意欲的に活動ができるようにする。同じおもちゃをつくったグループを「〇〇会社」とし、おもちゃショーを成功させるために、友達と試行錯誤して作りそれぞれよかった点や改善点を見つけるようにする。これらの活動を通して、うごくおもちゃのおもしろさや不思議さを実感し、友達とともにおもちゃで遊ぶ喜びや楽しさを感じられるようにしたい。

本時の学習では、一度つくったおもちゃを評価する力をつけるためにPMBシートを活用する。PMBシートを活用してよかったところや改善点を見つけ、よりよいおもちゃをつくるための工夫に気付かせたい。

また、会社同士で交流することで、様々な視点で考えている友達のよさや自分たちのよさに気付かせたい。

2 単元目標と評価規準

観点	目標	評価規準
関心 意欲 態度	動くおもちゃを、自分の身近にあるものを使ってついたり、友達と一緒に遊んだりすることに関心をもっている。	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関心をもち、遊び方を工夫して、みんなで楽しく遊ぼうとしている。
思考 表現	自分のおもちゃの動く仕組みや工夫、遊び方を考え、絵や言葉で表現することができる。	自分がつくりたいおもちゃを決め、工夫して動くおもちゃをつくとともに、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、それをすなおに表現している。
気づき	動くおもちゃをつくることの面白さや、おもちゃの動きの不思議さ、みんなで楽しく遊ぶことができる自分たちのよさに気付くことができる。	おもちゃや遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの自然現象の不思議さ、工夫してみんなで遊ぶことの楽しさなどに気付いている。

3 本単元で育てる資質と評価規準

	資質・能力・態度	評価規準
【知識】	知識	おもちゃの動力や仕組みについて理解している。
【スキル】	①課題発見・解決能力	よりよく動くおもちゃになるように、友達と自分のおもちゃを比べたり、試したりしながら、工夫を見つけている。
【意欲・態度】	④主体性・積極性	みんなで楽しく遊ぶことができるように、進んで友達と関わったり、話し合ったりしようとしている。
【価値観・倫理観】	⑦自らへの自信	自分がつくったおもちゃを紹介したり一緒に遊んだりすることを通して、自分たちのよさに気付いている。

4 指導計画とルーブリック (本時 5/12)

時	学習活動	ルーブリック		資質	思考ツール
		S	A		
1 2	見本のおもちゃで遊び、自分のつくりたいおもちゃの設計図を考える。	おもちゃの動きの秘密や面白さを考えながら、自分がつくるおもちゃを決めている。	どのようなおもちゃをつくりたいか、決めている。	①	広げてみる イメージマップ 整理する 表
3 4	必要な道具や材料を考え、試行錯誤しながら、自分のおもちゃをつくる。	自分なりの工夫を考えながら、材料をもとに自分のおもちゃをつくらせている。	材料をもとに、自分のおもちゃをつくらせている。	④	
5	友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、よりよく動く工夫を考える。	おもちゃの仕組みを考え、おもちゃがよりよくなる工夫を見つけている。	おもちゃがよりよくなる工夫を考えている。	①	評価する PMBシート
6 7	自分のおもちゃが、よりよく動く工夫をする。	友達や他のグループとの違いを考え、おもちゃがよくなる工夫を見つけている。	友達や自分のおもちゃがよくなる工夫を見つけている。	①	評価する PMBシート
8	1年生と遊ぶ会について考える。	1年生が楽しく遊ぶアイデアを出しながら、おもちゃを使って遊ぶ計画を立てている。	自分たちがつくったおもちゃを使って遊ぶ計画を立てている。	④	
9 10	1年生と遊ぶ会の準備をする。	楽しく遊んだり遊びのルールが伝わったりするように、友達と協力して準備をしている。	友達と協力しながら、準備をしている。	④	多面的にみる Yチャート
11	おもちゃで遊んだり、紹介したりする。	自分の役割を責任もって行い、友達と協力して活動している。	楽しんでもらうように、自分の役割を責任もって行っている。	⑦	
12	学習をふり返り、記録カードに書く。	自分ができたことや友達のよさに気付いて、記録カードに書いている。	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り、記録カードに書いている。	⑦	構造化する フィッシュボーン

授業構成図

本時のねらい

友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、よりよく動く工夫を考える。
キヤリア教育の視点☆

よりよく動くように考えた工夫を、友達に伝えている。
(人間関係形成能力)

目指す子どもの姿

S おもちゃがよりよくなる工夫を考え、他のグループとの共通点を考えている。
A おもちゃがよりよくなる工夫を考えている。

振り返り場面

Aだと判断した子どもの発言
わたしはAだと思えます。おもちゃがよりよく動く工夫を考えることができましたからです。他のグループとの共通点を考えられなかったので、Aです。

Sになるためには

他のグループが考えている工夫を自分たちのグループの考えと比べながら聞いて考えたらいと思えます。

見通しや実行方法を発想する場面

⑤ つくったおもちゃについて考える。

T おもちゃがよりよくなるように、それぞれの会社ごとにPMBシートにまとめましょう。

C 帆を大きくしたらいいと思うな。

C 真つ直ぐ進めるためには、ストロイをまっすぐにつけたらいいよ。

C 車が重すぎたら、動きにくいんじゃないかな。もう少し軽くしてみるといいかな。

⑥ 他のグループと交流する。☆
T 他のグループが考えた工夫をお互いに交流しましょう。

C わたしたちのグループは、○○さんのおもちゃを考えました。わたしたちは工夫を○つ考えました。(工夫を話す)

T 帆を大きくしたらいいと考えたのは、おもちゃをどのようにするためにですか。

C おもちゃを遠くまで進めるためです。

T 他のグループとにしているところはどこですか。

C おもちゃをよく動かそうと考えたところです。

C どのグループにもいろいろな工夫がありました。

⑦ まとめをする。
C おもちゃをよりよく動かすために、いろいろな工夫がある。

⑧ 振り返りをする。
友だちと考えたくふうを、自分のおもちゃでためしてみたいです。

対象と既有的の知識とを関連づけ、対象が生じる原因を類推

スキル「評価する」
↓
思考ツール「PMB」

Plus (おほい)	Minus (おほいではない)	Better (おほい)

課題を見出す場面

① 自分がつくったおもちゃを動かす。

T 自分のおもちゃは、どのようにしたら動きますか。

C 風を当てると、動きます。C 下にゴムをつけているので、コップを下に引っ張って、手をはなすと、上に跳びます。

T 一年生がびつくりするようなスパーおもちゃを作りたいですね。パワーアップさせるには、どのようにしたらいいかな。

C ○○○さんのおもちゃを見たら、遠くまで進んですごいと思えました。だから、ぼくのおもちゃも遠くまで動かしたいです。

C もっとおもちゃを良くしてから、一年生にも遊んでもらいたいです。

② 学習課題をたてる。
おもちゃをパワーアップさせるくふうを見つけよう。

③ ルーブリックの設定をする。
T 今日のルーブリックを決めましょう。

C おもちゃをパワーアップするための工夫を考えたら、Aだと思えます。

C 他の会社の工夫を聞いて、にているところを考えられたらSだと思えます。

④ 友だちのおもちゃを動かし、良い点や改善点について考える。

◆ 一人のおもちゃについて、会社のみみなで考えさせる。
T 動かしてみても、よいところや直した方がよいところを考えましょう。

C タイヤが丸くなっているのは、よいところだね。

C 帆が小さいのを、直した方がいね。

C タイヤがぐにやぐにやしているから、真つ直ぐ進まないよ。

C 車が重たいんじゃないかな。

対象と既有的の知識との「ズレ」を認識

PMBシート

ひ づ げ がつ にち
日 付 月 日

ねん くみ しゅっせきばんごう なまえ
年 組 () 名前

Plus (よいところ)	Minus (なおした方がよいところ)	Better (よいよくなるために)
タイヤが丸い。	ほが小さい。 タイヤがぐにゃぐにゃ している。 タイヤの大きさ	ほを大きくする。 ストローをまっすぐにつけ る。 タイヤの大きさをぜんぶい っしょにする。