

1 単元構想図

単元名 「おもちゃ横丁をひらいて、じぶんもみんなもたのしもう！」 全12時間
 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するなどして、遊ぶ

単元1(1学年) 「はるみつけ」 (8時間)
 単元2 「たのしい あきいっぱい」 (21時間)
 単元3 「ふゆをたのしもう」 (9時間)

→ 単元1(2学年) 「うごくうごくわたしのおもちゃ」 (12時間)

◆学習の流れ

◆意識の流れ

きっかけ

- ・1年生の時に、自然のものを使っておもちゃを作ったよ!
- ◆去年の生活科の学びを想起させる中で、自分達も1年生の時に遊んでもらったことに触れ、自分達もおもちゃを作って誰かと遊びたいと思わせる。

- ・1年生の時にどんだりやプラスチックカップを使っておもちゃを作ったよ。
- ・自分達も今の三年生のように身近なものを使って、おもちゃのお店屋さんを作りたいな。

第1次 うごくおもちゃをつくろう (8時間)

○作ってみたいおもちゃを決める。(1時間)

- ◆予め教室内にゴムや空気、磁石やおもりなどの材料を準備しておき、休み時間等に触れられるようにしておくことで、それぞれの材料の性質に気付かせる。
- ◆作りたいおもちゃの計画書を書き、自分の考えを表現させる。

- ・図書室やタブレット、教科書で調べてみよう。
- ・ゴムや風で動くおもちゃがいっぱいあったよ。
- ・計画書を見て作ったけど、うまく動かない。
- ・どうしてゴムを使ったら高く跳ぶのかな?
- ・もっと早く動かしたいけど、どうすればいいのかな?
- ・どうして上手く動かないのかな?
- ・組み立て方や使うものを変えると動きが変わったよ。
- ・友達のおもちゃと僕のおもちゃはどうして動きがちがうのかな?
- ・友達と同時にスタートさせたらレースみたいで面白かったよ。

○おもちゃを作る。(2時間)

○作ったおもちゃで遊ぶ。(2時間)

- ◆しっかりと遊びこませることで、自分のおもちゃへの課題を見つけさせる。
- ◆上手いかな経験から、「もっとこうしたい」という思いを持たせる。
- ◆その際、使うものや作る順番によって動きが変わったことに気付かせる。
- ◆自分がおもちゃに加えた工夫によっておもちゃの動き方が変化することに気付かせ、工夫と結果の因果関係に気付かせる。

○おもちゃを改良し、友だちと交流をする。(3時間)

- ◆色々な動き方を発見していく中で、友達のおもちゃと比べたり、他の方法を試したりしながら、よりよく動かすために工夫できるようにする。
- ◆工夫することで、よく動き、もっと楽しく遊べるようになる面白さに気付かせる。
- ◆作成したおもちゃの組み立て方や材料等を変化させることで様々な動き方を発見し、研究カードにまとめさせる。

- ・初めての人にも分かりやすいルールにしたいな。
- ・楽しく遊んでもらうためにはどうしたらいいかな。
- ・1年生がお店に来てくれるなら、おもちゃのお土産も作って渡したいな。
- ・遊ぶ時に的当ての的を大きくしたら、当たりやすくなって喜んでもらえたよ。

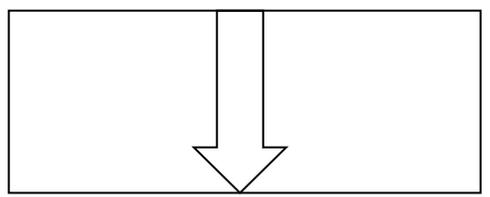
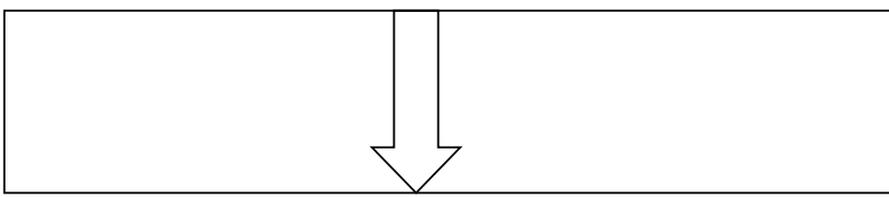
第2次 おもちゃ横丁で楽しもう (4時間)

○相手が楽しく遊ぶためには、どんな遊びをし、どのように遊び方を工夫しなければならないのかを計画する。

○実際に1年生(仮)を招待し、おもちゃ横丁を開く。

○活動を振り返る。

- ◆遊び方やルールについて作ったおもちゃで遊ぶ相手に応じた工夫が必要なことに気付かせる。
- ◆自分たちの活動を振り返り、みんなで作ったおもちゃで遊ぶことの楽しさに気付かせる。



単元でつきたい力

- ・身近にあるものを使って、遊びやおもちゃを作る面白さや自然の不思議さに気付く。
【知識及び技能の基礎】
- ・身近にあるものを使って、おもちゃがよりよく動くように改良したり、遊び方を変えたりなど、工夫しておもちゃや遊びを作る。【思考力、判断力、表現力等の基礎】
- ・身近な自然や身近にあるものを使って、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。
【学びに向かう力、人間性等】

2 単元について

○単元観

本単元は、学習指導要領の内容（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活動を行う。に基づいて設定されている。身近にある物を使って、動くおもちゃを試行錯誤して作り、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながらよりよく改良していく活動を通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感すると共に、遊び方を工夫してみんなで遊びを楽しむことができることをねらいとしている。

本単元では、材料の数や材質、組み合わせ方等に着眼して、おもちゃの機能面を改良することを「工夫」とし、工夫することでおもちゃがよりよく動くことの楽しさを感じるとともに、材料の動きの不思議さや面白さに気付くことにも繋がることから、第3学年から始まる理科の「科学的な見方や考え方」に繋がっていくと考えられる。

○児童観

本学級の児童は、1年生の時に季節の流れを通して、自然の物を用いて、おもちゃを作る活動を行っている。また、1学期の「春だ今日から2年生」や「どきどきわくわくまちたんけん」の学習の中で、1年生に校内を案内したり、異学年に対し自分達の地域の地図をつくったりするなど、異学年を意識した活動を行っている。

1学期に行った生活科の意識調査でも「生活科の授業は楽しい。」「生活科で学習していることを一生懸命考えている。」の問いにほとんど全員が肯定的な評価をしている。しかし、目的意識や相手意識をもって生活科の学習に取り組むことができているかと言えば、そうではないと言える。

○指導観

本単元を通した指導に当たっては、児童それぞれが作りたいおもちゃを製作する際、組み立て方や使う材料によって動き方に変化が現れるなど、おもちゃの動力の不思議さや動きの面白さに気付くことで、身近にある物から、その力を利用して、作りたいものを創り出す力や、それぞれの材料の動力を理解することができるようにする。また、自由に友達と話し合いながら工夫を見つけ合うことで、製作することの楽しさに気付いたり、みんなで遊ぶ楽しさに気付いたりできるようにする。

本時にあたる小単元4（4次）では、まず、ICT機器を用いて、それまでに録画している自分が作ったおもちゃを動かす様子を見ながら、どのような点を工夫したのか想起させる。その後、作ったおもちゃの良い点と難しい点を全体で考え、「おもちゃ横丁」に招待する相手に応じた遊び方を決めていく。遊び方を考える際に出てきた工夫は付箋に書いていき、板書でまとめるようにする。

3 単元の目標

身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、よりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりするなどの工夫をし、おもちゃや遊びの面白さや自然の不思議さに気付くとともに、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。

4 単元の評価規準

		知識・技能 【知】	思考・判断・表現 【思】	主体的に学習に取り組む態度 【態】
単元の評価規準		身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、遊びやおもちゃを作る面白さや、自然の不思議さに気付いている。	身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫しておもちゃや遊びを作っている。	身近にある物を使って、動くおもちゃを作る活動を通して、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしている。
小単元における評価規準	第一次	①材料や作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。 ②おもちゃを作ったり遊んだりする際、安全に配慮しながら必要な道具を適切に使っている。 ③自分がおもちゃに加えた工夫と、おもちゃとの動きの間には、一定の関係性があることに気付いている。	①楽しみたい遊びを思い描きながら、作るおもちゃを決めている。 ②実際に試したり、比べたりする中で、おもちゃの動きを予想し、使う材料を選んでいる。 ③友達のおもちゃと比べたり競争したりしながら、おもちゃの動きを予測し、おもちゃを改良している。	①動くおもちゃ作りに関心を持ち、道具や身近な材料などを準備して、自分でつくろうとしている。 ②自分のおもちゃをもっとよく動かしたいという思いを持ち、友達の良さを取り入れられたり、繰り返しおもちゃを改良したりしようとしている。
	第二次	④自分の考えや友達の考えを合わせ、ルールや遊び方を工夫したことで、みんな楽しく遊ぶことができるようになったことに気付いている。	④さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように、遊び方を改良している。	③身近な物を使ってみんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからも友達と一緒に遊びを創り出そうとしている。

5 指導と評価の計画（全12時間 本時 9/12）

小単元	時	学習内容（時数）	評価の重点			評価方法
			知	思	主	
第一次（8）	1	・見本のおもちゃで遊んだり、教科書や図書室の本などを参考にすることで、自分の作りたいおもちゃを決める。 ・作りたいおもちゃの計画書を書き、自分の考えを表現する。		①		・発言 ・行動観察 ・記録カード
	2	・教科書や図書室の本を参考にしたりしておもちゃに必要な材料を集め、作る。 ・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、自分のおもちゃを作り、動かして遊ぶ。	① ②	②		・発言 ・行動観察 ・設計図
	5	・自分がつくったおもちゃで遊んだり、友達と競争したりすることで、より速く、より大きく、より高く動くなど動きの工夫を考える。 ・友達と比べたり、工夫したところを教え合ったりして、試行錯誤することで、どの工夫がどの動きに作用しているのか気付き、様々な動き方のおもちゃを作って遊ぶ。	③	③	① ②	・発言 ・行動観察 ・記録カード
第二次（4）	2	・おもちゃで遊んでもらう学年に応じた遊び方やルールを考える。（本時） ・前時に考えた遊び方やルールを使い、1年生になりきって遊んでみる。	④	④		・行動観察 ・発表 ・模造紙
	1	・前時に考えたことを用いて、それぞれのグループで考えた遊び方を合わせ「おもちゃ横丁」とする。 ・「おもちゃ横丁」遊んでもらう際の声掛けや、それぞれのゲームの難易度などを確認する。 ・実際におもちゃ横丁に人を呼び遊んでもらう。		④	③	・行動観察 ・発言
	1	・実際に、おもちゃ横丁で遊んでもらった後に、自分達の活動について振り返る。			③	・発言 ・記録カード

6 本時の指導

本時の目標	様々な遊び方を試しながら、ルールや遊び方を工夫するとみんなが楽しく遊べるようになることに気付き、みんなでより楽しく遊べるように遊び方を改良することができる。	
本時の評価規準	さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように、遊び方を改良している。【思】	
情報活用能力	自分と相手の考えを出し合いながら、比較することができる。	
準備物	模造紙 ホホワイトボード 動くおもちゃ 振り返りシート	
学習の展開		
学習活動	児童の意識の流れ	評価規準【評価方法】
1. 本時のめあてを確認する。	めあて 1年生が楽しく遊ぶためには、どうすればいいのかな？	
2. 前時まで、作ったおもちゃで1年生と遊ぶゲームと「ロケットポン」「ぴよんコップ」のより良い遊び方を決めておく。 本時では「パッチンジャンプ」と「とことこ車」、「ころころころん」の遊びについて、1つずつ、3分程全員で試し遊びをしながら考える。その後5分間で、考えたことを全体で共有し、再び試し遊びをする。(ワークシート)	「パッチンジャンプ」 ・ 輪ゴムを増やしてもいいことにしたら面白いよ。 ・ 目を閉じて1つ選んで、そのパッチンジャンプを跳ばすことにしたらおもしろそうだよ。 ・ だったら、もっと色んな動きをするパッチンジャンプを作らなくちゃね！	・ さまざまな遊び方を試しながら、みんなでより楽しく遊べるように、遊び方を改良している。【発表・行動観察・振り返りシート】
	「とことこ車」 ・ カメと恐竜だけじゃなくて、色んな動物のとことこ車を作ったほうが1年生は喜びそうだよ！ ・ 真っ直ぐのコースだけじゃなくて、坂道も作ってみたいな！ ・ どのコースになるかは、くじ引きで決めてもいいね！	
	「ころころころん」 ・ ガタガタの坂道やくるくる回るコースがあっても面白いかもしれないね！ ・ ガタガタの坂道って進むかな？ ・ 箱の中におもちゃを入れておいて、見えない状態で選んでもらうのも面白そうだよ！ ・ だけど私たちは、1年生に喜んでもらうために綺麗なおもちゃを作ったから、見て選んでほしいな。 ・ 早くゴールについた人は、何点って点数を決めてもいいね！	
	「おもちゃ屋さん全体について」 ・ 全部を点数制にして、帰るときに一番点数が高かった人に商品をあげるのってどうかな？ ・ でもそれだと、上手にできなかった1年生が嫌な気持ちになるんじゃないかな？	

<p>3 本時を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が考えたことや、他の人の意見を聞いて思ったこと、次時への意気込みなどを記述する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一年生と遊ぶなら、遊び方を説明しなきゃいけないから、説明の練習をしたいな。 <p>◇求める振り返り（目指す主体的な姿）</p> <p>◎単四電池（小さい電池）を使ったら、単一電池（大きい電池）を使うよりも転がらなかったの、坂道転がしゲームをするなら、単一電池を使って早く転がせた方が、一年生は喜ぶんじゃないかと思った。（物同士の比較+理由付け）</p> <p>◎○○さんの意見を聞いて、1年生がびよんコップの高跳びゲームで遊ぶときに、動いたら跳ばしにくいし、嫌な気持ちになるなと思ったので、コップをしっかり持つ係を作るのがいいと思う。（友達との比較+理由付け）</p> <p>○1年生は、わたしたちよりも体が小さいから、的当ての的の場所を低くしたらいいと思う。（理由付け）</p>	
---	---	--

7 板書計画

めあて 1年生が楽しく遊ぶためには、どうすればいいのかな？

【いしきてきめ
たらいいこと】

・回数

ルール・きまり

・足元の線から出ない

きまり

・選ぶときは、目をとじて一つ選ぶ

あそび方

ロケットポ ン	的当て、 <u>射的</u> 高跳びゲーム	射的：むずかしい？ →的を大きくする。 →1人3回まで
びよんコッ プ	<u>的当て</u> 高跳びゲーム	高跳び：輪ゴムの数を増やせる？ 線を越えたらポイントが入る。 3回跳ばして、ポイントが高かった人の勝ち ・下のコップがうごいたら跳ばしにくい
ころころこ ろん	坂道転がりゲ ーム	坂道：コースはくじで決める。 ゴールに到着した順番で順位を決める。
パッチンジ ャンプ	高跳びゲーム	輪ゴムを増やしてもいいことに する？ ・目を閉じて1つ選ぶ →もっと色々な動きをするパッチ ンジャンプを作る
とことこ車	<u>すもう</u> 坂道転がしゲ ーム きより はやさ	・色々な動物のとことこ車を作 る。 ・坂道も作りたい！ ・どのコースは、くじ引きで決 めてもいいね！

ふりかえり

・単四電池を使った
ら、単一電池を使うよ
りも転がらなかったの
で、坂道転がしゲーム
をするなら、単一電池
を使って早く転がせた
方が、1年生は喜ぶ
んじゃないかと思った。
◎ ○○さんの意見を
聞いて、1年生がびよ
んコップの高跳びゲー
ムで遊ぶときに、うごい
たら跳ばしにくいし、嫌
な気持ちになるなと思
ったので、コップをしっ
かり持つ係を作るのが
いいと思う。
○1年生は、わたした
ちよりも体が小さいか
ら、的当ての的の場所
を低くしたらいいと思
う。