

## 第2学年 生活科 わくわくサポートプラン

令和3年6月18日（金曜日）第3時限 講堂 授業者 花井 洋一

### 1 単元名 はっけん くふう おもちゃ作り

### 2 単元の目標

身近な材料を使って、動くおもちゃや音の出るおもちゃを自分の力で作り、面白さや不思議さに気付くことができるようにする。また、自分の工夫と友達の工夫を比べたり、考えたことを試したりする活動の中で、よりよいおもちゃを作り、楽しく遊ぶことができるようにする。

### 3 単元の全体計画（11時間完了）

学習過程	時数	活動内容
① ふれる	1	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 今日のめあてを考え、企画書・学習履歴図に記入する。</li><li>○ 身近な材料を使って作ることができるおもちゃをいくつか体験し、自分でおもちゃを作りたいという思いをもつ。</li><li>○ 自分で作りたいおもちゃを決める。</li></ul>
② 問いの設定と企画書・学習履歴書の作成（作ろう編）	1	<ul style="list-style-type: none"><li>○ おもちゃ作りの流れについて話し合い、活動の見通しをもつ。</li><li>○ 作りたいおもちゃが同じ者同士でグループになり、おもちゃ作りに必要な材料や作り方を調べる。</li></ul>
③ 探究活動1	3 本時 2/3	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 今日のめあてを考えて、企画書・学習履歴図に記入する。</li><li>○ 自分の力でおもちゃを作る。作り方が分からないときには、仲間と力を合わせておもちゃ作りに取り組む。</li><li>○ 出来上がったおもちゃで友達と楽しく遊ぶ中で、互いのおもちゃのよさに気付く。</li></ul>
④ 新たな問いの設定と企画書・学習履歴書の作成（遊ぼう編）	1	<ul style="list-style-type: none"><li>○ おもちゃ作りの経験を生かして、何かできないか考える。（おもちゃ祭りを開く、1年生を招待しておもちゃパーティーを開く、おもちゃの作り方や遊び方を発表する など）</li><li>○ 企画書・学習履歴図を使って、活動の見通しをもつ。</li></ul>
⑤ 探求活動2	3	<ul style="list-style-type: none"><li>○ グループや個に別れて、遊びの会場作りやルール決め、会の運営などについて話し合い、準備を行う。</li><li>○ 毎時間、探求活動に入る前には自分のめあてを考えて、企画書・学習履歴図に記入する。また、各時間の終わりには、自分の活動を振り返り、次の学習のめあての設定へとつなげる。</li></ul>
⑥ 発表	1	<ul style="list-style-type: none"><li>○ おもちゃ作りの経験を生かして、みんなが楽しめる会を開く。</li></ul>
⑦ 振り返り	1	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 一連の活動を振り返り、何を学んだのか、どんな力が付いたのかを考え、企画書・学習履歴図に記入し、自分の成長に気付く。</li></ul>

## 4 学習経過

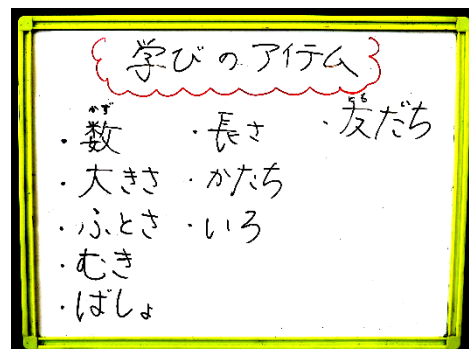
### (1) 「ふれる」

本単元の学習では、「自分でめあてを立てて、しっかりと振り返ることが大切。」だと児童に伝えた。そのうえで、最初の活動が実物のおもちゃに「ふれる」こと、作りたいおもちゃを考えることだと伝え、自分なりのめあてを決めるように促した。すると、「みんなで楽しく遊ぶ。」「おもちゃで遊んで、作りたいおもちゃを考える。」「おもちゃの仕組みを考えながら遊ぶ。」など、さまざまなめあてを考えることができた。実際におもちゃで遊んでみると、多くの児童が楽しそうに遊び、「早く作ってみたい。」

「家で作ってみる。」と話す児童がたくさんいた。また、自分が作りたいおもちゃを考える場面では、遊んだおもちゃだけに限定することはしなかったが、「ゴムロケットが一番楽しかったから。」「友達と遊んで楽しかったから。」など、実際におもちゃにふれた経験が意思決定につながった声が多く聞かれた。

企画書・学習履歴図による振り返りでは、自分が立てためあてをどの程度達成できたかを振り返らせた。その際、その理由を記述させたところ、「いろいろなおもちゃで遊べたから。」「作るおもちゃを決められたから。」などと振り返る児童が多かった。

本学級では、児童が学習を通して見付けた身近な生活に関わる見方・考え方を「学びのアイテム」として位置付けている。学びのアイテムを使って学びを深めることができたときには、その言動を称賛し、学級全体に広めるようにしている。今後の活動でも、児童が自ら学びのアイテムを使って学びを深めることができるようにしていきたい。



〔児童が見付けた学びのアイテム〕

### (2) 「問いの設定と企画書・学習履歴書の作成（作ろう編）」

本学級の児童は、1年生のとき簡単な学習履歴図を書いた経験はあるが、2年生では本単元が初めてである。そこで、本単元の「おもちゃ作り編」（探究活動1）では、大きなめあてを「自分でおもちゃを作って、みんなであそぼう」と設定し、おもちゃ作りの流れも各自で考えたうえで毎時間のめあてを立てる形式の企画書・学習履歴図を用いることにした。

〔企画書・学習履歴図〕

まずは、「みんなで遊ぶには、おもちゃを作る」ことが必要だと児童が気付けるよう、図工の作品や家庭の料理などを作るときの流れを例に挙げて、準備から完成までの流れを想像し、見通しをもちやすいような話をした。そして、「おもちゃを作る」にはどうすればよいかを、自分で考えて計画するように促した。しかし、これまでの生活で自分だけの力で製作工程や手順を考えた経験が少なかったようで、なかなか完成までの見通しをもつことが難しく、想定以上に学級全体への声掛けを要することとなった。それでも、児童は自分で作るおもちゃの完成に向けて、「作り方を調べる→材料を集める→作ってみる→壊れないか確かめる→飾りを付ける」といったように、大半の児童が友達の意見を参考にしながら、自分で計画を立てることができ、なんとかおもちゃ作りに対して見通しをもつことができた。

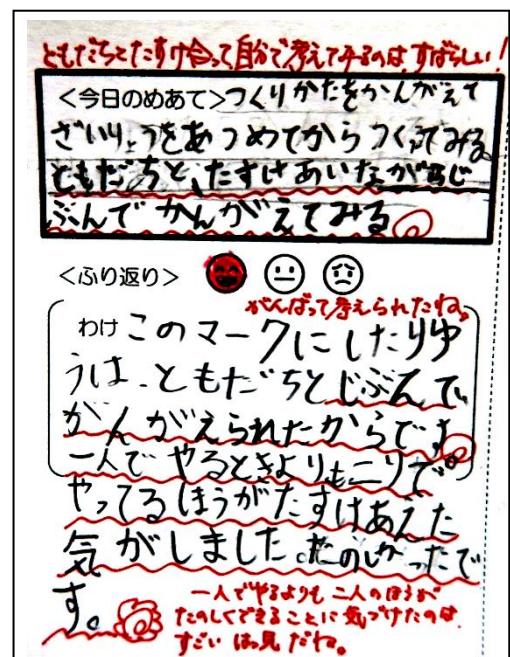
また、企画書・学習履歴図の裏面には、学年を通して付けたい力を表記し、どの力が身に付いたかを毎時間振り返る欄も設けた。言葉の意味を一つずつ具体的に説明・確認しながら、身に付いたと思う力を◎○△の印で自己評価できるようにした。

### (3) 「探究活動1 (1/3)」

前時に計画したおもちゃ作りの流れを基に、おもちゃを作る活動を行った。初めに、前時までに児童が見付けた学びのアイテムを振り返り、自分の力でおもちゃ作りを進めるように伝えた。困ったときは友達が大きな助けになることを児童と確認したうえで、「友達」を学びのアイテムに追加した。

企画書・学習履歴図を活用して、児童が自分の計画に沿ってめあてを立てることができるようにした。また、おもちゃ作りが行き詰ってしまった児童には、「どうしたらいいか考えてみよう。」

「学びのアイテムを使ってみたらどうかな。」「友達に聞いてみたら分かるかもしれないよ。」などと声を掛けるようにした。さらに、企画書・学習履歴図にめあての達成度とその理由を書く欄を設けて、児童が自分で学習を振り返ることができるようにした。児童が立てためあてや振り返りに対しては、朱書きで児童の頑張りを称賛し、今後の活動に向けて意欲が高まるようにした。



〔児童の記述内容〕

児童は意欲的におもちゃ作りに取り組み、試行錯誤しながら作業を進めていた。また、同じおもちゃを作る子同士でグループになっていたため、相談したりアドバイスし合ったりしながら作る児童が多く見られた。おもちゃを作り終わると、そのおもちゃで遊び続ける児童、学びのアイテムを参考にしながらもう一つおもちゃを作る児童など、それぞれが自分で考えて次の活動を行っていた。今後の活動でも、児童が自分で考えて行動できるよう、一人一人に声を掛け続けていきたい。

## 5 本時の展開（本時4/11）

### (1) 目標

学習の見通しをもち、自分のめあてに沿っておもちゃ作りを進めることができる。

### (2) 準備

（教師）おもちゃの完成品・材料・用具、学びのアイテム

（児童）製作途中のおもちゃ、おもちゃの材料・用具、企画書・学習履歴図

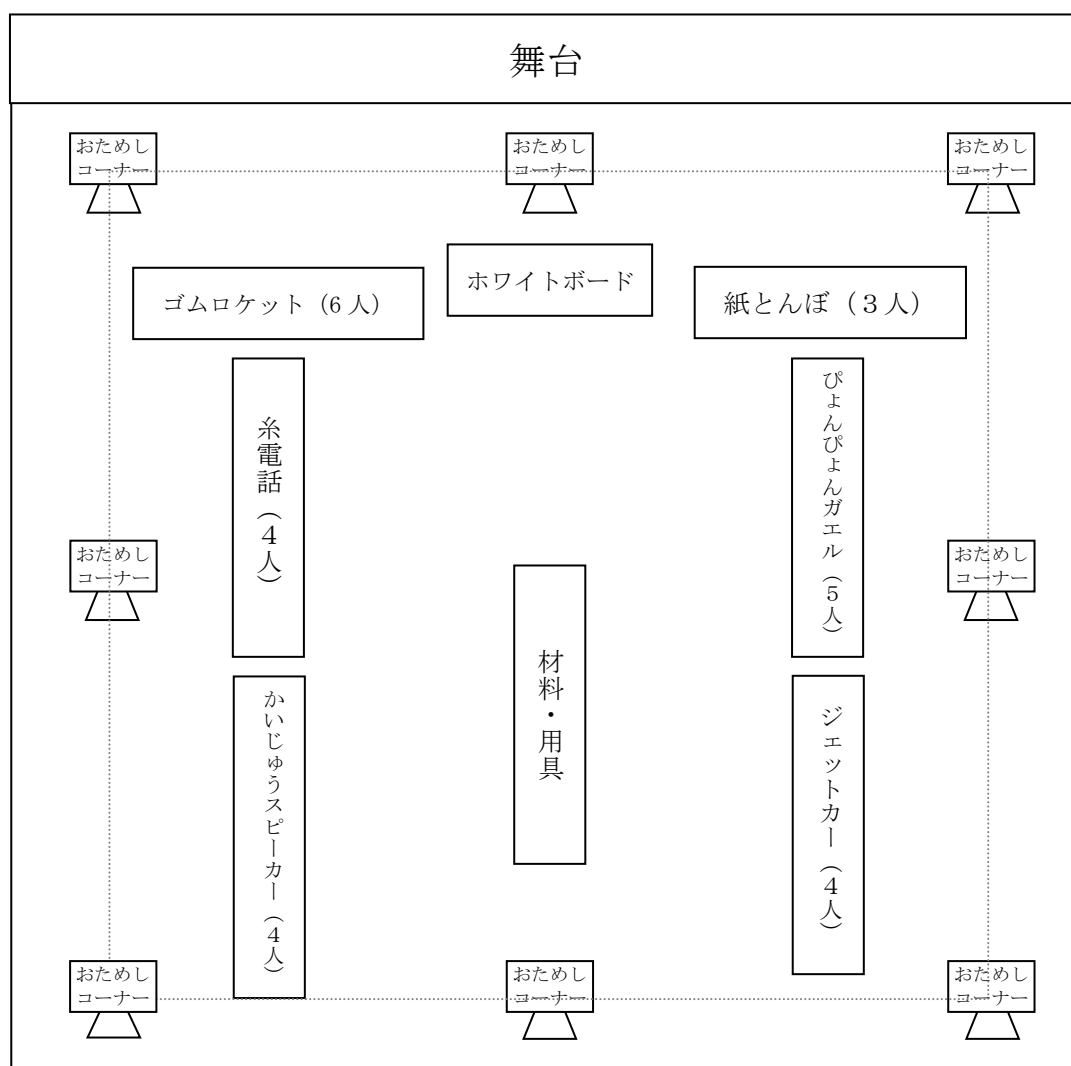
### (3) 展開

展開	主な学習活動と子どもの様子	
つかむ (5分)	<p>1 本時の学習内容を確認し、各自で今日のめあてを考え、企画書・学習履歴図に記入する。</p> <div data-bbox="331 689 815 913" style="background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【学びのアイテム】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・数・長さ・大きさ・かたち</li> <li>・ふとさ・いろ・むき</li> <li>・ばしょ・友だち</li> </ul> </div>	<div data-bbox="826 555 1189 667" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今日のめあてを立てて、楽しいおもちゃを工夫して作ることができるかな。</p> </div> <div data-bbox="1204 555 1444 638" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ヒントは、学びのアイテムだよ。</p> </div> 
探究活動 (35分)	<p>2 作るおもちゃが同じ者同士で集まり、自分のめあてに沿っておもちゃ作りを進める。</p>  <div data-bbox="550 1310 853 1400" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>この材料だとおもしろいものが作れるかな。</p> </div>	<div data-bbox="869 1008 1444 1164" style="background-color: pink; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【作るおもちゃ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムロケット・ぴよんぴよんガエル</li> <li>・紙とんぼ・ジェットカー</li> <li>・かいじゅうスピーカー・糸電話</li> </ul> </div> <div data-bbox="917 1187 1220 1254" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>さあ、うまく飛ぶかなあ。</p> </div> 
振り返り (5分)	<p>3 本時の活動内容を振り返る。めあてに対する振り返りを行う。どのような力が付いたか、◎○△で自己評価し、理由も記入する。</p> <div data-bbox="327 1624 710 1680" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>よく聞こえるように工夫できた？</p> </div> <div data-bbox="367 1736 630 1792" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>確かめてみようかな。</p> </div> 	<div data-bbox="901 1579 1252 1646" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今日はどんな力がつかなかあ。</p> </div>  <div data-bbox="335 2016 1420 2139" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【本時の子どもの感想一部抜粋】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなといっしょに協力できたから楽しかった。</li> <li>・ 学びのアイテムをつかいながらおもちゃ作りをすることができた。</li> </ul> </div>

## 6 矢田小学校「わくわく学習」でつきたい力（2年）

評価基準	具体的な姿
わくわくを見つける力	○ 体験や活動の中で、知りたいことや、やってみたいことを見つけることができる。
わくわくを計画する力	○ 課題解決のための見通しや、めあてをもつことができる。
自分で調べる力	○ 必要なことを本やタブレットで調べたり、友達と教え合ったりすることができる。
伝えたいことを表現する力	○ 伝えたいことを分かりやすく話したり、短い文や絵でかいたりすることができる。
人と関わる力	○ 友達と力を合わせて活動することができる。 ○ 自分と違う意見や考えを認めることができる。
自分を見つめる力	○ 学びを振り返り、自分の成長に気付くことができる。

## 7 場の設定



※ 動作確認は、おためしコーナー（三角コーンの外側）で行う。