

学習内容報告書 フォーマット

学校名	福島県只見町立朝日小学校
授業者	森 大二郎

1. 単元計画

1-1. 単元名

うごく うごく わたしのおもちゃ

1-2. 学年

第2学年

1-3. 教科（単元を実施する教科を全てお書きください）

生活科

1-4. 単元の概要

本単元は、生活科の内容(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などして遊ぶ活動を通して、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。」と(8)「自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、相手のことを想像したり伝えたいことや伝え方を選んだりすることができ、身近な人々と関わることのよさや楽しさが分かるとともに、進んで触れ合い交流しようとする。」を受けて設定したものである。

内容(6)については、身近にある物を利用し、それらを使っておもちゃをつくる過程で、「比べる」「繰り返す」「試す」などの活動の中から、工夫してつくる喜びや、自分でつくったもので遊ぶ楽しさを味わわせたり、製作の過程や遊びの中で、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感し、友達同士で遊びを工夫したり、友達や地域の方と遊びを楽しんだりできるようにすることがねらいである。

内容(8)については、1学期単元の「町探検」や2学期単元の「昔語り」の学習でお世話になった地域の方を招待して遊ぶ活動を取り入れる。地域の方に楽しんでもらえるように、遊び方を考えたりおもちゃを工夫したりして準備し、一緒に遊ぶことを通して、心を通わせて関わることの楽しさを実感させ、進んで交流できるようにすることをねらいとしている。

このように、内容の(6)と(8)を関連付け融合させることで、それぞれの内容をより充実させることができると考える。

1-5. 単元設定の理由・ねらい

○単元のねらい

- ・只見の生き物をテーマに、身近にある使わなくなった物などを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付いている。（知識・技能）
- ・只見の生き物をテーマに、身近にある使わなくなった物などを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、お世話になった方々が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つくっている。（思考・判断・表現）
- ・只見の生き物をテーマに、身近にある使わなくなった物などを使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、お世話になった方々が楽しめるような遊びを創り出し、感謝の気持ちを伝えようとする。

（主体的に学習に取り組む態度）

○単元設定の理由

（1）児童の実態

明るく元気な学級で、休み時間には外に出て虫取りをしたり、体を動かして遊んだりしている。工作が好きな児童も多く、意欲的に取り組むことができる。一方で、話し合い活動では、消極的になったり、一方的に話したり、話題が逸れてしまったりする場面が見られる。

児童はこれまでに、第1学年の「あきとなかよし」の学習で、木の実や木の葉、サツマイモのつるなどを使って、どんぐりごまやリースを作って遊ぶ活動を経験している。また、「ふゆとなかよし」の学習では、雪を使った遊びを経験している。1学年では、自然（四季）を利用した遊びや製作を楽しみ、第2学年では、主に身近にある使わなくなった物などを使って遊ぶおもちゃを作って遊ぶ活動を展開する。つくったおもちゃで繰り返し遊びながら、よりよいおもちゃになるように改良を重ねたり、ICTを活用しながら、児童間で交流したりする過程を大切に、協働的な学びができるようにしたい。失敗を重ねながらも、友達と意見を交流し合いながら、よりよいおもちゃを作る喜びや達成感を味わわせたい。また、町探検や昔語りでお世話になった方々を学校へ招き、つくったおもちゃで一緒に遊ぶ機会を設けることで、意欲的に取り組めるようにしていきたい。

（2）指導観



導入では、今までの学習を振り返りながら、自分たちがたくさんの方に支えられて生活していることに気付かせ、お世話になっている地域の方々に感謝の会を設けたいという意欲を持たせたい。会を計画するに当たり、招待する方に楽しんでもらえるようにするにはどうしたらよいかを考えさせ、自分たちがつくったおもちゃで楽しんでもらう活動を入れるよう導いていきたい。おもちゃづくりでは、まず教師がつくったおもちゃを自由に動かし、遊ぶ活動を通して、それぞれの動きや仕組みに着目させ、「作ってみたい、遊びたい。」という意欲をもたせたい。その後、おもちゃを作る場面では、めあて・場の確認・安全などの指導をして、身近な材料を使ってすぐに作る活動に取りかかる。その際、自然な形で比べ合い認め合ったり、アイデアを交換したり、一緒に試し合ったりする。各自のおもちゃが完成したら、おもちゃを写真や動画で記録しておき、動く仕組みや工夫したところ、困っているところ、アドバイスしてほしいところなどを交流し合う場を設定し、「もっとよく動くようにしたい」という意識をもたせたい。このかわりを通して、友達と交流するよさや楽しさを実感できるようにしたい。その後、町探検などでお世話になった方に楽しんでもらえるように、遊び方やルールを工夫させたい。感謝の会では、感謝の気持ちを伝えたり、分かりやすく遊びのルールを説明したり、一緒に遊んだりする中で、地域の方々との交流のよさや楽しさを実感させたい。

1-6. 育みたい資質や能力、態度

ICT を活用した話し合い活動を通して、友達のおもちゃと比べたりアドバイスを受けてりしながら他の方法をいろいろと試し、おもちゃの動きを予測しておもちゃを改良することができる。

〈話し合いを通じて、自分の考えを高める力 ICT スキル〉

1-7. 単元の展開（全17時間）

時数	学習活動・主な内容	教師の指導 / 主な評価 外部連携 / 使用教材等
1 ～ 2	○ 感謝の会の計画を立てる。(2) ・ 今までの学習の振り返りを行う中で、地域の方を招待して感謝の会を開く計画を立てる。	自分がたくさんの方に支えられていることに気づき、地域の方に喜んでもらえるような会を計画している。 (思考力・判断力・表現力) 〈コミュニケーション力〉
3	○ つくりたいおもちゃをきめよう(1) ・ 見本のおもちゃで遊ぶ中で、つくるおもちゃを決める。	楽しみたい遊びを思い描きながら、つくるおもちゃを決めている。(思考力・判断力・表現力)
4 ～ 6	○ うごくおもちゃをつくろう(3) ・ 見本のおもちゃや教科書等を参考にして、おもちゃをつくる。	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。 (知識及び技能)〈問題を発見する力・解決する力〉
7 ～ 9	○ もっとよくうごくおもちゃにしよう(3) ・ おもちゃを紹介し合い、気付いたことを話し合う。 ・ 話し合いをもとに、おもちゃを工夫しながら改良する。 【本時】 2 / 3	友達のおもちゃと比べたりアドバイスを受けてりしながら他の方法をいろいろと試し、おもちゃの動きを予測しておもちゃを改良している。 (思考力・判断力・表現力) 〈話し合いを通じて、自分の考えを高める力 ICT スキル〉 自分のおもちゃをもっとよく動かしたいという思いをもち繰り返しおもちゃを改良しようとする。 (主体的に学習に取り組む態度) 〈イノベーション力〉
		
10 ～ 12	○ 招待する方に合わせて、あそび方をくふうしよう(3) ・ お世話になった方々を招待して遊ぶ活動について話し合う。 ・ みんなで楽しく遊べるように、ルールや遊び方を工夫する。	さまざまな遊び方を試しながら、招待する方がより楽しく遊べるように遊び方を改良している。 (思考力・判断力・表現力) 〈話し合いを通じて、自分の考えを高める力〉

<p>13 ～ 17</p>	<p>○ 感謝の会を開く。(5)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 招待するための準備をする。 ・ 感謝の会を開く。 ・ 振り返りを行う。 	<p>周囲の方の支えと自分の生活を関連付けて、感謝の気持ちを伝えている。(思考力・判断力・表現力) 〈コミュニケーション力〉 学習を振り返り、自分の成長に気付く。 (知識及び技能) 〈メタ認知力〉</p>
------------------------	--	---

2. 学習活動の実際


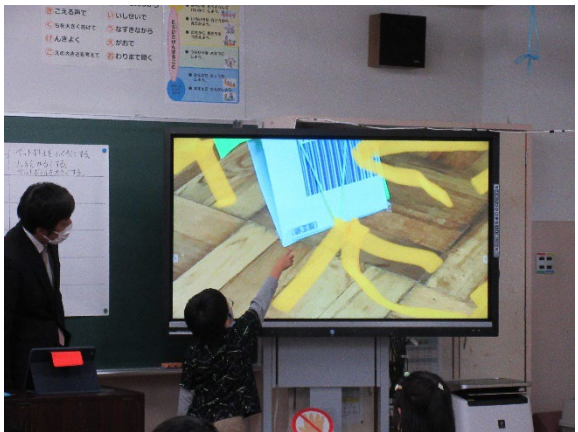
2-1. 単元における位置づけ

単元 17 時間中の 8 時間目

2-2. 本時の目標

お世話になった方々に楽しんでもらえるよう、友達のおもちゃと比べたりアドバイスを受けたりしながら、いろいろな方法を試し、おもちゃの動きを予測しておもちゃを改良している。 (思考・判断・表現)
 <話し合いを通じて、自分の考えを高める力>

2-3. 本時の展開

主な学習活動 / 反応	○教師の指導・支援 / ◇評価の視点 (方法)
<p>1 前時をふり返り、本時のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 輪ゴムの数を増やしてみたい。 ・ 違う素材で試してみたい。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>もっとよくうごくおもちゃにしよう。</p> </div> <p>2 自分の作ったおもちゃを紹介し、感じたことなどを交流する。</p> <p>(紹介)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動く仕組み ・ 工夫したこと(うまくいったところ) ・ 困っていること(うまくいかなかったところ) ・ アドバイスしてほしいところ など <div style="text-align: center;">  </div> <p>(交流)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ すてきなところ ・ アドバイス ・ 試してほしいこと <p style="text-align: right;">など</p>	<p>○ お世話になった方々を招待して感謝の会を開き、一緒に遊ぶという目的を確認する。</p> <p>○ 前時に出てきた試してみたい工夫をいくつか挙げさせ、意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>※ あらかじめ、おもちゃの動く様子を写真やビデオに撮っておき、それを見せながらおもちゃの紹介を行う。拡大写真やスロー再生、繰り返し再生などの機能を使い、動く様子をより詳しく見られるようにする。【ICTの活用】</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>※ 黒板にそれぞれの工夫したところやよさ、これから試してみたいことなどを記入していくことで、児童が書くことにとらわれずに話し合いに集中できるようにする。【見える化】</p> <p>※ 話し合いの場面では机を使わず椅子だけで集まり、前に立つ人に注意を向けやすくする。【場づくり】</p>



3 アドバイスをもとに繰り返し試す。



4 学習の振り返りを行う。

- ・ゴムを2つにしたら遠くまで跳んだ。
- ・電池を大きくしたら速く転がるようになった。

- アドバイスがあまり出ないときには、より良く動いているおもちゃを見せ、友達のおもちゃとの違いを考えるように助言する。(実物、動画)
- 児童がいろいろと試行錯誤できるように、様々な材料を用意しておく。



- ◇ いろいろな方法を試し、おもちゃの動きを予測しておもちゃを改良している。(観察・ワークシート)

- 改良に成功した児童を取り上げ、他の児童のおもちゃ作りのヒントとなるようにし、次時への意欲を高める。

めもとよくうごくおもちゃにしよう!!

名前	すてきなところ	アドバイス ためしてみたいこと
きいさん	絵がかいてあるところ	でんちを大きくする。 絵をたくさんはこを大きく
りいちくん	アカショウちゃんがついていてよかった。	でんちやほこを大きく。
はるきくん	けこう高くとぶ。	えをかく。(バタうさぎなど) ゴムを太く、みじかく、紙をがしゅう
ひろむくん	・イチョウやモミジがすてき ・はやいしとおくまでいく。 かあのはしげがかわいい。	ほうやダンボールを長く。 ほを大きくする タイヤをまふやす。
くるみさん	・ダンゴムシにそっくり。 ・回るところがかわいい。	でんちを大きくする。 でんちをま、たづける。

みつよしくん	・目やべろなどがついていて、 とぶときに回、アいてい。	ペットボトルをふくろにする。 たまをかるくする。 ペットボトルを大きくする。
はるまくん	・目をつけているところ。	・ゴムを小さくする。(きつく弱) おれないうようにする。 みじかくする。
あおばくん	・かえるなどのかざりがいい。	・スコアをみじかくする。 ふくろにする。
みさとさん	・みつほなどのかざりがいい。 ・つやばあがよるこぶ。	・もつとまく、わゴムをふやす。 わゴムをピンとはる。
あおとくん	・えがかいてあっていい。	・ふくろを大きくする。絵に色 きつくつめる。ふくろを2こ。
しゆのくん	・おもしろさがある。 ・イチョウがいい。	・うしろをおもくする。 ダンボールを大きく。 ほを大きくする。

3. 今回の活動の自己評価

- あらかじめ、おもちゃの様子を写真やビデオに撮っておき、それを見せながらおもちゃの紹介を行った。写真の拡大や文字の書き込み、スロー再生、繰り返し再生などの機能を使い、おもちゃの細部や動く様子をより詳しく見ることができた。「もう1回見せてください。」といったリクエストにもすぐに応えることができ、主体的な学びにつなげることができた。
- 自分のおもちゃの紹介を行う前に、ワークシートに今までの制作過程でうまくいったことやうまくいかなかったことを記入させた。また、主体的に改良に取り組めるように、アドバイスしてほしいところをあらかじめ記入しておき発表させた。今までの制作過程のどこでつまづいたのか、アドバイスしてほしいところはどこなのかが明確だったため、話し合いが活発に行われた。
- 話し合いの場面で、アドバイスがあまり出ないときには、より良く動いているおもちゃを見せ、友達のおもちゃと比較することで、アドバイスをしやすいようにした。実際には、ゲストとして前担任がおもちゃを動かす様子をビデオで流し、その後のアドバイスにつなげることができた。

4. 今後の課題

- 本単元は、内容(6)と(8)を関連付け融合させることで、それぞれの内容をより充実させることをねらいとしていた。実際には、町探検でお世話になった方や昔語りを教えてもらった方を感謝の会に招待し、作ったおもちゃで一緒に遊んだり、感謝の気持ちを伝えたりする活動を行い、招待する方を意識しておもちゃを作ったり、遊び方を考えたりする姿が見られ、交流することの良さを味わうことができ、内容を融合して行う効果が見られた。一方で、単元の学習が学期をまたいでしまうという問題が起こった。本来おもちゃ作りは2学期で、感謝の会は3学期の予定だった。感謝の会を2学期に行えればと考えたが、3学期にはだんごさしの行事があり同じ方々にお世話になるため、2学期に行うことができなかった。単元を入れ替えるなど、さらにストーリーマップの修正を図っていくことが、今後の課題である。

5. 本学習内容報告書活用にあたっての留意点

- 生活科では、本単元に限らずたくさんの地域の方と触れ合う中で、地域の良さを実感させるとともに、交流することの良さを味わわせることが大切である。生活科の内容(6)と(8)を関連付け、組み合わせることで、それぞれの内容の充実を図っていくことが大切である。