

# 生活科学習指導案

指導者 京都市立紫野小学校 森棟 一也

1. 日時 令和3年10月13日（水） 第5校時（13：30～14：15）

2. 学年・組 第2学年2組（26名）

3. 場所 2年2組 教室

4. 単元名 「あそんで ためして くふうして」

5. 単元の目標

- 身近にある物で遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、遊びやおもちゃをつくる面白さや、おもちゃの動きの不思議さに気付くとともに生活上必要な習慣や技能を身に付け、遊びをつくり出そうとすることができるようとする。

## 6. 単元の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準 まとまりごとの 内容	身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりして、その面白さや自然の不思議さに気付いている。【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して、遊びや遊びにつかう物を工夫してつくっている。【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。【内容（6）】
単元の評価規準	身近にある物で遊ぶ活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、おもちゃの動きの不思議さに気付いている。	身近にある物で遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使うものを工夫してつくっている。	身近にある物で遊ぶ活動を通して、遊びを創り出そうとしている。
小単元ごとの評価規準 木ップ		①身近にある物でできそうな遊びについて、表現したり、伝え合ったりしている。	①身近にある物でできそうな遊びについて、進んで考えようとしている。
ステップ1	①身近にある物について、それぞれの特徴を生かすことで、いろいろな遊びができることに気付いている。	②形や素材などの物の特徴を生かした遊びを工夫している。	

<b>ステップ2</b>	<p>②遊びや遊びに使う物について、物の特徴を生かして工夫すると、いろいろな動きのおもちゃを作れることがあることに気付くとともに、遊びのルールを守ることで、いつも楽しく遊べることに気付いている。</p> <p>③楽しくおもちゃ作りをするためには、道具や用具を適切に使うとともに、活動後は整理整頓や掃除をする必要があることに気付いている。</p>	<p>③遊びや遊びに使う物について、より楽しく活動できるように、遊びのルールを改善したり、おもちゃの仕組みを工夫したりしている。</p>	
<b>ジャンプ</b>		<p>④これまでの活動について振り返り、したことや、もっとやってみたいことなどを表現したり、伝え合ったりしている。</p>	<p>②遊びや遊びに使う物をつくることについて、自ら進んで関心をもち、これからも積極的に遊びをつくって、生活を楽しくしようとしている。</p>

## 7. 児童について

2年生の1学期「ぐんぐんそだて　おいしいやさい」や「小さな友だち」など動植物の飼育・栽培に関する学習に取り組んできた。児童は、継続的に野菜を育てたり生き物を観察したりする中で、対象の変化からそれらの成長を感じたり、植物も動物も私たちと同じように生命をもっていることに気付いたりしていた。また、道徳の学習と関連させながら生き物への親しみを感じ、大切にしていかなければいけないという思いをもつこともできた。

生活科の学習を好きと感じている児童は多い。たくさんの体験活動を通して、さまざまな気付きをしている。しかし、多くの児童はそれらの気付きを友だちに伝えることに苦手意識をもっていたり、友だちや自分の気付きを関連づけることに課題があつたりする。

本単元では、「相手に伝えたい」という児童の思いが自然と生まれるような必然性のある学習活動を取り入れていく。そして、互いの気付きを関連づけたり、新たな気付きから次なる学習活動への意欲が高まつたりするような交流の仕方についてICT機器を活用しながら工夫していきたい。

児童は、1年生のとき、「あきといっしょ」の学習を通して、身近にある自然の特徴について考えたり、遊びや遊びに使う物を工夫してつくったりした経験がある。これを生かして本単元では、身近にある物で遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、遊びやおもちゃをつくる面白さやおもちゃの動きの不思議さに気付かせたい。そして、生活上必要な習慣や技能を身に付け、遊びを創り出そうとすることができるようにしたい。

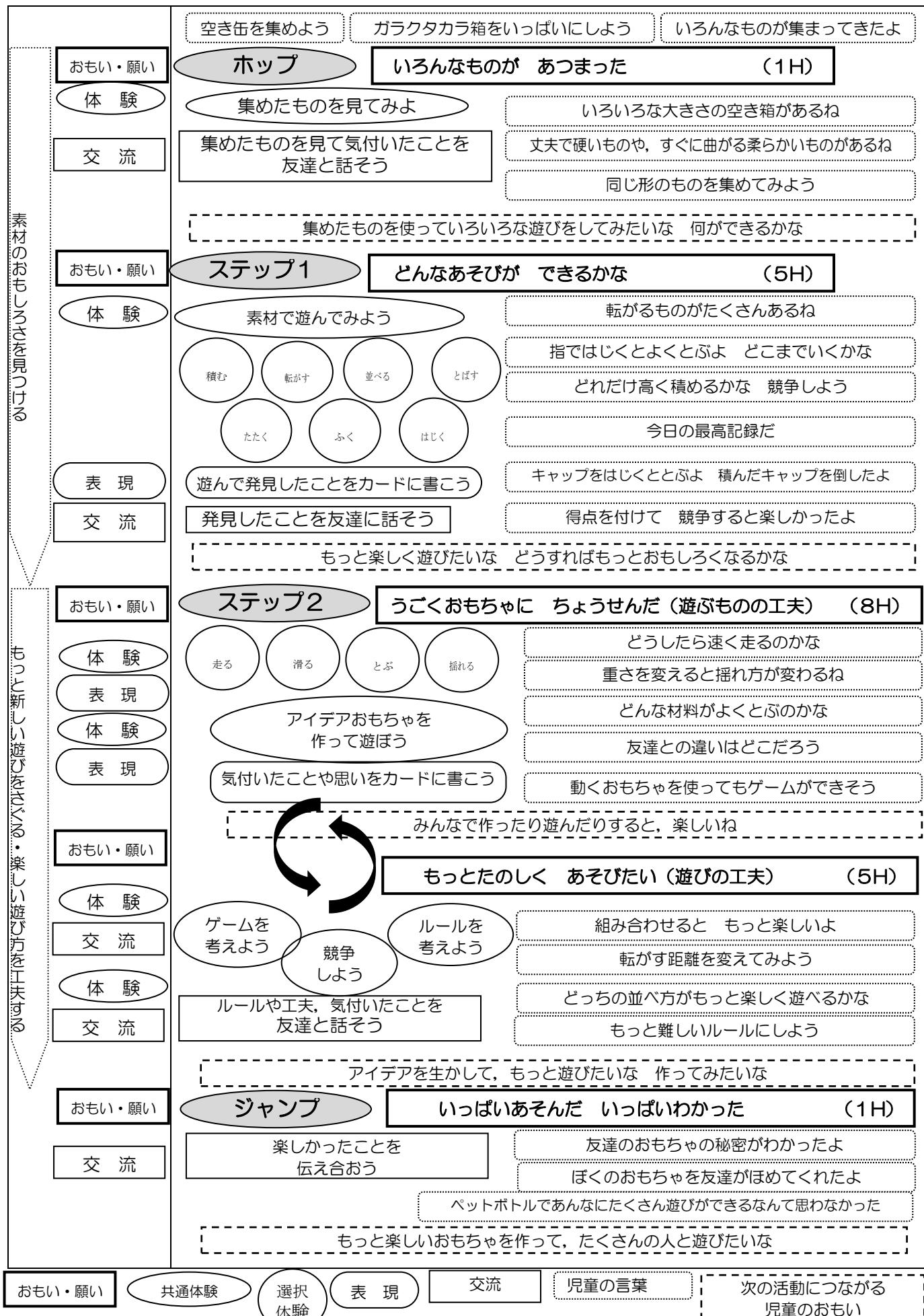
本単元の導入では、できる限りたくさんの種類の身近な物に出会えるようにする。そして、学習に必要な材料は自分たちで集めたという意識をもたせたい。足りないものがあれば、生活科ルームの材料などで補っていく。そして、本単元のゴール（みんなで遊びパーティーすること）を示し、学習計画を立てることで、学習全体の見通しをもつことができるようとする。

本単元の展開で、素材から遊びを考える際、児童の気付きやつぶやきを「形」「動き」「遊び方」などのキーワードにして整理することで、遊びへのイメージが具体化できるようにしていく。また、遊びを工夫する際は、①遊び方（ルール）②遊びに使うもの（おもちゃ）という視点を示し、おもちゃの装飾や景品などに児童の関心が傾かないように留意し、活動の方向付けを行っていく。

本単元の終末では、これまでの活動を振り返り、みんなで楽しく遊べたことやガラクタが自分たち

の工夫によって楽しい遊びやおもちゃにできたということを感じることができるようにしていく。

これからもみんなで楽しもうという気持ちや、与えられたものだけで楽しむのではなく、身近にある物を工夫して使い、楽しさを創り出し、自分たちの生活をよりよいものしていく態度を大切にしてほしい。



## 9. 評価計画表（全20時間）

時	○学習活動 ◆主な発問 子どもの反応	指導のポイント	評価
ホ ッ プ 1	○集めた物を見ながら、どんな特徴があるか、どんなことができそうか、出し合う。 ◆集めたものでどんなことができるかな。何を使って遊ぼうかな。  いろいろな物があるね。プリンカップと箱でお城ができそう。 トイレットペーパーの芯は、転がるからおもしろいな。遠くまで転がしたいな。空き缶も転がるね。 ティッシュの箱は、平らだね。同じ形だとたくさん積めるね。	▲集めた素材の山を一度にひっくり返すことで、ワクワク感が生まれるようにする。 ▲片付けのときに、素材ごとに分けて片付けられるようにする。	態 思
ス テ ッ プ 1 2 3 4 本 時	○集めた物の特徴を生かして、積んだり、転がしたり、はじいたらしながら遊ぶ。 ◆集めたものでどんなことができるか考えて、遊んでみよう。空き缶ではどんな遊びができるかな。ペットボトルキャップではどんな遊びができるかな。  空き缶を高く積んだよ。頭の高さまで積んだよ。箱をたくさん並べて、ドミノ倒しをしたよ。ペットボトルキャップをはじいたら、遠くまで跳んだよ。筒を転がして、○○さんと競争したよ。	▲1つの素材に注目して遊べるように時間やスペースを区切るなどして場の設定をする。 ！安全に活動できる十分な広さを確保する。	思
5	○遊びを通して発見したことや楽しかったことを交流して遊びを広げることができるようとする。 ◆いろいろな素材で遊んで、どんなひみつが見付かったかな。  空き缶を転がして、空き缶倒しをしたよ。坂道を転がすとスピードが速くなって、おもしろかったよ。 トレーは飛んだよ。遠くまで飛ばせると楽しいな。 ○○さんが、私がまだ、やっていない遊び方をしていたので、やってみたいな。	▲素材の特徴を遊び方のキーワードで整理し、次の時間の活動につなげられるようする。 ▲気付きが高まるように、坂道やうちわ、定規などの道具を準備しておく。 ④・物の形を捉える（算数） ・材料を組み合わせる（図画工作） ・気付いたことをカードに書く（国語）	知
6	○遊んで見付けたことや楽しかったことをカードに書き、交流する。 ◆友達に見付けたひみつを教えよう。友達のひみつを教えてもらってどんなことを思ったかな。  キャップは転がるので、タイヤになりそうだね。キャップと箱で車を作ってみたい。 太い筒に細い筒を入れて、ポンと押すと、細い筒が跳ぶんだな。 キャップを入れてもできるかな。やってみたいな。	▲気付いたことをカードに書く（国語）	思
ス テ ッ プ 2 7 8 9	○動く仕組みを使ったおもちゃの原型で遊び、動く仕組みに興味をもつようとする。 ◆動くおもちゃで遊んでみよう。どんな動きをするのかな。  キャップがタイヤになって転がるよ。キャップに穴をあけて、ひごとつなげると転がるんだね。車が作れそうだね。 カップにゴムをかけて重ねると、カップが跳ぶね。おもしろいな。	▲力を加えなくても「動く」ことのおもしろさや不思議さに着目できるようにする。 ④動きに興味が持てない子どもには、教師が作った簡単な仕組みのおもちゃの原型を見せ、「遊んでみたい」「どんな仕組みにならんんだろう」という思いをもてるようにする。 ④道具を使って物を作る（図画工作） 安全に注意して道具を使う（道徳）	知 思
10 11 12	○動く仕組みを作って遊ぶ。 ◆どんな材料でできているのかな。どうやって作るのかな。  キャップに穴をあけよう。ひごでつないだらタイヤになるよ。 カップに切り込みを入れて、ゴムをひっかけるといいんだね。 ガムテープの芯に電池をつけると、ゆらゆらするね。	▲改善方法が分からず困っている子どもには、「こんな方法もあるよ。」とヒントを示したり、「○○さんもやっているよ。」と声をかけて交	思

		箱を使って、車を作ろう。ペットボトルでもできるかな。 紙コップを重ねて、「ぴょんぴょんガエル」にしよう。 人の形を作つてつけると、ダンスしているみたいだね。	流を促したりする。 Ⓐ点数や回数を数えたり、記録したりする（算数）	
13 14		○おもちゃを作り直したり、おもちゃで遊んだりして、さらに楽しかったことや気付いたことを振り返ることができるようになる。 ◆作ったおもちゃで遊んでみよう。友達のおもちゃのいいところはどこかな。  まっすぐ進まないなあ。でも、力は強いよ。筒を倒せそうだね。 ○○さんの車は、速く走るね。どうしてかな。 もっと高く跳ばしたいけれど、どうすればいいのかな。 ○○さんのロケットは、高く跳ぶよ。どこが違うか教えてほしいな。 ゴムを2本にしたら、よく跳ぶようになったよ。 太いゴムも試してみよう。	▲よいところを伝え合い、友達のおもちゃのよさやがんばりを認め、自分のよさやがんばりに気付けるようになる。	知
15		○遊びのルールを考えたり、遊びに使う物を工夫したりして、遊びをつくり出すことができるようになる。 ◆どうやって遊んだらいいかな。  車を走らせて、競争しよう。ぐねぐねコースを作ったら楽しそうだね。 高く跳べた方が勝ちにしよう。	▲主体的に活動できるように前時・本時とつながりのあるカードを作成し、子どもの思考を促し、次の活動につなげていけるようにする。	思
16 17		○遊びや遊びに使う物を工夫することで、遊びがより楽しくなることに気付くようになる。 ◆もっと楽しく遊ぶためにはどうしたらいいかな。  坂道を作ったら、もっと速く進むかな。 どのくらい跳べるか、はかってみよう。		知
18		○1年生におもちゃを紹介して一緒に遊ぶための準備をする。 ◆1年生が楽しく遊ぶためには、どうしたらいいかな。  ルールを考えよう。ゴールまで速く走った方が勝ちにしよう。 点数をつけると楽しく遊べるね。線を越えたら、10点にしよう。		思
19		○1年生を招待して、作ったおもちゃで一緒に遊ぶ。 ◆1年生と一緒に遊んでどうだったかな。  最初はうまくできなかったから、教えてあげたよ。坂道を使うと、1年生も楽しく遊べたよ。1年生が喜んでくれてうれしいな。		思
ジ ヤ ン プ	20	○これまでの活動を振り返る。  ◆どんなことができたかな。もっとやってみたいことはあるかな。  素材のひみつが分かったよ。動くおもちゃで1年生と楽しく遊んだよ。 使えそうにないと思っていたものからこんなにすてきなおもちゃが作れるなんてすごいな。家の人们にも教えたいな。		思 態

#### 重点評価場面

- 知 「身近にある物で遊びや遊びに使う物を作る面白さや、自然の不思議さ、みんなで遊ぶ楽しさに気付いている発言やカードの記録」 【13・14時間目】
- 思 「集めた物の特徴を生かして、おもちゃの仕組みや遊びのルールを工夫したりしていることが分かる発言や成果物」 【15時間目】
- 態 「これまでの学習を振り返る中で、これからも積極的に遊びをつくって生活を楽しくしようとしていることが分かる発言やカード」 【20時間目】

○本単元で育成することを目指す具体的な資質・能力に関連する教科等

2年 算数科	物の形を捉える。 点数や回数を数えたり、記録したりする。
2年 国語科	気付いたことや楽しかったことをカードに書いたり、伝えたりする。
2年 図画工作科	材料を組み合わせる。 安全に注意して道具を使う。

1 0. 本時の目標

身边にある物で遊ぶ活動を通して、その物の特徴を生かした遊びを工夫できるようにする。【思②】

1 1. 本時の展開（4／20時間 ステップ1：3／5時間）

学習活動（・予想される児童の反応）	・支援 * 留意点	評価の視点と方法
<p>1. 前時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・しんを使って遊ぶ〇〇ができました。</li> <li>・しんを使って△△をしました。</li> <li>・ようきで、□□の遊びをしました。</li> <li>・カップやトレーで☆☆しました。</li> <li>・▽▽遊びに、しんを使いました。</li> </ul> <p>2. 本時のめあてを確かめ、活動の見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の学習で見つけた遊びを側面掲示し、本時の活動の意欲を高めたり、新しい遊び方の工夫を想起しやすくしたりできるようにする。</li> </ul>	
「はこ」・「キャップ」をつかって、楽しいあそび方を見つけよう。		
<p>3. どんな遊びができるか考えたり、試したり、交流したりしながら素材の形や特徴を生かして遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・こうしたらおもしろそう。</li> <li>・こんなふうにも遊べるよ。</li> <li>・〇〇すると楽しかったよ。</li> <li>・これを使うとおもしろい遊びができるね。</li> <li>・あれがあればもっとおもしろい遊びができるかも。</li> <li>・〇〇さんがやっていた遊びをしてみよう。</li> <li>・それおもしろそうだね。どうやって遊んでいるの？</li> <li>・〇〇やってみよう。</li> <li>・この遊びおもしろいね。</li> </ul>	<p>*学習の進め方や遊び方のきまりを提示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・組み合わせて遊びに使えそうな物を配置し、いろいろな遊び方を思い付けるようにする。</li> <li>・遊び方が思い付かない場合は、ロイロノートの共有ノートに保存された友だちの遊び方を見て、素材を使った遊びができるようにする。</li> </ul> <p>*活動の場を移動し、友だちの遊びを見たり、質問したりしてもよい時間を設ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の都合を聞いてから遊びについて質問することや、実物を使って遊びを説明することを助言し、</li> </ul>	<p>形や素材などの物の特徴を生かした遊びを工夫している。</p> <p>【思②】</p> <p>(行動観察・ふりかえりカード)</p>

		<p>活動中の必然性ある交流ができるようにする。</p> <p>*遊びの様子を写真や動画で記録し、次時以降の学習資料に活用できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「素材や形をどのように生かして遊んだのか」という視点をもって、振り返りカードに楽しかった遊び方を書くことができるようとする。</li> <li>・楽しかった遊びやもっとしてみたいことを全体交流し、遊びに生かされた素材の特徴を意識できるように入ったり、次時の学習への意欲をもつことができるように入ったりする。</li> </ul>	
4. 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・○○を使って△△した遊びが楽しかったです。次は、もっと☆☆してみたいです。</li> <li>・工作をして、遊びたいです。</li> </ul>		

## 1.2. 本時のループリック

	A	B	C　・ 支援
思考・判断・表現② (行動観察・ ふりかえりカード)	形や素材などの物の特徴を具体的に捉え、その特徴を生かして遊んでいる。	形や素材などの物の特徴を生かして遊んでいる。	形や素材などの物の特徴を生かした遊びをしていない。 ・形や素材のちがいに着目させ、その物の特徴に着目できるようにする。

## 1.3. 板書計画

「はこ」・「キャップ」をつかって、楽しいあそび方を見つけよう。

かつどうのは  
1・2はん → はこ    3・4はん → キャップ  
5・6はん → キャップ 7・8はん → はこ

つむ  
たおす  
はこ  
ならべる

ころがす  
とばす  
キャップ  
おとす      ならべる  
はじく

☆あそびのルール  
「あんぜんに、なかよくあそぶ」「大切につかう」

<学しゅうのすすめ方>  
 ①あそびタイム1  
(自分たちのそざいをつかってあそぶ)

②あそびタイム2  
(そざいを組み合わせてあそぶ)

③あそびタイム3  
(リーダーが友だちのあそびをちょうさ)  
※しつもんOK カメラOK  
ただし、友だちに よいか聞いてから

④ふりかえり

ガラクタの形やとくちょうをいかして、おもちゃをつくってあそぼう。