

具体的な活動や体験を通して、身近にあるものの面白さや不思議さに気付く
生活科授業の在り方
ー身近にあるものを使った手作りおもちゃで遊ぶ活動を通してー

日立市立坂本小学校

1 はじめに

本校の2年生は好奇心旺盛で疑問に思うこと驚いたことなど様々な発見をしては教師に知らせてくれる。そこで、本単元では、導入において教師が作った動くおもちゃを見せることで、自分も作りたい、遊んでみたいという意欲を引き出すようにした。そして、身の回りにあるものから、おもちゃが作れるという発見や不思議さに気付くよう、材料とおもちゃを見比べる活動を位置づけた。

また、友達が作ったおもちゃのよさや自分との違いに気付き、認め合う関係を築くことができるように、児童同士で遊び方やルールを決めたり、おもちゃを作るときに交流したりする場面を多く設けた。さらには、3学年の理科で学習する重さや磁力、空気などへつながるように、自らの発見や考えを大切にしたい。

2 指導案

(1) 単元 はっけんくふうおもちゃづくり

(2) 目標

- 身近にある物を使いおもちゃを作って遊ぶことに関心をもち、おもちゃがうまく動くための工夫をしたりルールを考えたりしながら、遊びを楽しもうとする。

(関心・意欲・態度)

- おもちゃの動くしくみに着目して作り、動かすことを通して、みんなで楽しく遊ぶためのルールを話し合い、工夫点や遊び方を絵や文章に表すことができる。

(思考力・表現力)

- 身近にある物を使い、動くしくみのあるおもちゃを作ったり、動かしたりして楽しく遊べるとともに、遊び方のルールを決めることで遊びの楽しみ方に気付くことができる。

(気付き)

(3) 単元について

意識調査の結果から 実施日 10月1日 2年2組 34人調べ(人)

1 生活科の学習は楽しいですか。 ・はい 32人 いいえ 2人	4 どんな材料を使いましたか。(複数回答) ・どんぐり・松ぼっくり・ペットボトルキャップ・ストロー・紙コップ・段ボール・ひも
2 どんな学習が楽しいですか。 (複数回答) ・生き物を育てること(17)	5 手作りおもちゃで遊んだことがありますか。 ・ある 25人 ない 9人

・探検すること（２３） ・観察すること（１５）・校外学習（３）	
３ 身の回りのものを使って、おもちゃを作ったことがありますか。 ・ある １９人 ない １５人	６ 手作りおもちゃで遊びたいと思いますか。 ・はい ３０人 いいえ ４人

本学級の児童は、意識調査の結末から大半が生活科の学習を楽しみにしている。１学年の生活科では、どんぐりや松ぼっくりなどの秋の素材を使ったおもちゃ作り、さらに、図工では、はさみやのりを使って作品づくりを経験している。また、手作りおもちゃで遊びたいと思っている児童は多い。おもちゃを作ったことがある児童のなかには、どんぐりや松ぼっくりと答える児童が多く、身近な廃材を使ったことがある児童は少なかった。

本単元では、身近にあるものを学習対象とし、動くおもちゃを友達と試したり工夫したりしながら作ることを通して、動くおもちゃのおもしろさや不思議さに気付き、友達と一緒に楽しく遊ぶことができることをねらいとしている。

指導にあたっては、まず教師が製作した動くおもちゃで遊ぶ活動を行い、動くおもちゃの面白さに気付かせ製作への意欲を高めさせる。次におもちゃを試行錯誤しながら作る過程で、おもちゃを動かす動力の不思議さ、おもちゃを改良する面白さや遊びを工夫する楽しさ、自分や友達のよさについて気付かせる。そして、友達と一緒に遊ぶことを通して情報交換をしたり、自分の考えを述べたり、多様な遊び方を考えたりする。終末にはおもちゃ大会を企画し、自分たちで作ったルールをもとに遊び、振り返り活動を通して自分や友達の工夫したところやよさを絵や文章で表現する活動をする。

学校の組織目標に迫るために、本時では動くおもちゃに興味をもてるように教師がおもちゃを動かしてみせる導入を取り入れ、ペアでお気に入りのおもちゃについて話し合う活動を位置づける。

（４） 学習計画（８時間取り扱い）

時数	主な学習内容	観点	評価の規準（評価の方法）
１ （本時）	・ 手作りのおもちゃの動かし方を工夫して楽しく遊ぶ。	関	・ 身近にある物を使った手作りおもちゃで遊ぶことに関心を持ち、意欲的に動かしたり、動かし方を工夫したりして、楽しく遊ぼうとしている。 （観察・発表・ワークシート）
２	・ 手作りおもちゃを自分で工夫して作り、動かして遊ぶ。	思	・ 動くしくみに着眼しておもちゃを作って動かしたり、自分の作ったおもちゃの作り方の工夫や動きの特徴をカードに表したりしている。（観察・カード）

3	・手作りおもちゃをみんなで一緒に動かして、みんなで楽しく遊ぶ。	気	・同じおもちゃでも作り方や動かし方によって動きが違ってくる。 (発表・観察)
4	・遊び方のルールや約束を決めて、おもちゃ大会を開き、みんなで楽しく遊ぶ。	思	・みんなで楽しく遊ぶためのルールや約束を考えて計画カードを作ったり、ルールや役割分担を守る大切さを言葉で表したりしている。 (発表・観察・カード)

(5) 本時の学習

①目 標

○ 手作りおもちゃの動かし方を工夫して楽しく遊ぼうとしている。(関心・意欲・態度)

②準備・資料

・おもちゃ(段ボール空気砲・紙皿ユーフォー・ぴよんぴよんがえる・ころりんうさぎ・ジェットカー) ・テーブル2台

③展 開

○個に応じた手立て (評) 評価方法

児童の活動	教師の働きかけ
1 教師が作ってきたおもちゃの動かし方を見る。	・手作りおもちゃの動かし方を確認する。
2 学習計画を確かめる。	・活動の流れを図で掲示することで、学習の見通しをもたせる。単元の終わりにおもちゃ大会を行うことを伝えることで活動への意欲を高める。
3 本時の学習課題を確認する。	・手作りおもちゃで遊び、お気に入りのおもちゃを見つけさせ、ワークシートに書くことで、楽しく活動に取り組めるようにする。
手作りおもちゃで楽しくあそび、お気に入りのおもちゃを見つけよう。	・お気に入りのおもちゃに必要な材料と動くしくみを見つけることを伝えることで学習の流れを理解させ、意欲的に活動できるようにする。
4 教師が作ってきた5種類のなかで好きなおもちゃで遊ぶ。	・遊ぶときの注意点を話し、安全に活動できるようにする。
①ころりんうさぎ	・児童の活動から工夫している点を認めたり、励ましたりすることで製作意欲を持続させる。
②ジェットカー	○なかなか活動に取り組めない児童には、一緒におもちゃを動かして遊び、「よくとぶにはどうしたらいいかな」「たくさん点数をとるにはどうすればいいだろう」などの言葉かけをする。
③段ボール空気砲	(評) 手作りおもちゃで遊ぶことに関心をもち、意欲的に動かしたり、動かし方を工夫したりして、楽しく遊ぼうとしていたか。
④紙皿ユーフォー	(発表・観察・ワークシート)
⑤ぴよんぴよんがえる	
〈予想される児童の反応〉	
・たくさんとばすぞ。	
・こんなに走ったよ。	
・こうすると、速くすすむよ。	
・これは、どんなものを使っているんだろう。	

5 1 番気に入ったおもちゃを決める。 ○ペアで話し合い，ワークシートに記入する。 〈予想される児童の反応〉 ・こんな遊び方もできる。 ・何を使っているんだろう。 ・気に入ったおもちゃがあんまりないな。 6 本時の振り返りをし，次時の学習内容を知る。	・お気に入りのおもちゃを決めるときに，友達と話し合い，異なった考えや見方を聞くことで自分の考えを深めるようにする。 ○ワークシートを書くことに戸惑いが見られる児童には，よく話を聞きながら一緒に記入していく。 ・おもちゃを動かすことが楽しかったか，気付いたことがあるかななどをカードで振り返らせる。 ・設計図を言葉と絵で書くことを伝え，次時の学習に期待がもてるようにする。
---	--

3 資料

(1) おもちゃの遊び方を見る様子



(2) 手作りおもちゃで遊ぶ様子



(3) おもちゃ大会の様子



4 成果と課題

友達の作ったおもちゃで遊ぶ活動において，自分のものと比較し，試したり，工夫したりする姿が見られたことから，遊びや遊びに使う物を工夫して作ることで遊びの面白さに気付くことができたといえる。また，多様な遊びを行い，表現し，児童同士で試行錯誤しながら作る場面が多く見られ，友達のよさや自分との違いに気付き，認め合う場ができたといえる。

最後の「おもちゃ大会」では，同じ種類のおもちゃを作った児童同士で遊び方やルールを決め，互いに遊び合うことができた。

一方で，おもちゃがなぜ動くのかという疑問を抱かせることが課題である。今後は，3学年の理科にもつながる学習でもあるため，「なぜ動くのか」という疑問が芽生えるような活動を行っていきたい。