

生活科学習活動案

指導者 柳井 裕美

日時 令和4年11月19日(土) 第1校時 9:20~10:10
年組 小学校 第2学年2組 計31名(男子15名, 女子16名)
場所 小学校 2年2組教室
単元 ぎゅうにゅうパックにまほうをかけて

単元について

本単元では、身近にある物でつくったおもちゃで遊ぶ活動を通して、おもちゃや遊びを工夫してつくる面白さに気づき、友達と楽しみながら遊びを創り出していく姿を期待している。身近にある物として、毎日の給食に出る「ぎゅうにゅうパック」を共通素材として活用する。「ぎゅうにゅうパックを使って、～してみたい。」「ぎゅうにゅうパックを切って、～することもできそうだ。」など、児童一人一人から「ぎゅうにゅうパック」という素材を生かした思いや願いが次々と生まれてくることが予想される。おもちゃや遊びをつくっていく過程では、特に、昨年度の「第1学年くさばなステージにあつまろう」の学習で学んだ遊び方(飛ばす、投げる、運ぶ等)を活用しながら、おもちゃや遊びを創り出していく姿を期待している。学習のゴール(「ぎゅうにゅうパックのおもちゃワールド(仮)」)を早い段階で児童と教師が共有することで、「もっと～なるようにしたい。」「みんなが楽しめるように、～もつくってみよう。」などといった新たな思いや願いが生まれ、その実現のために試行錯誤を繰り返していくことが考えられる。その際、友達のよさや自分との違いを考えたり、約束やルールを守って遊ぶと楽しいことなどにも気付いたりすることもできると考える。「ぎゅうにゅうパックのおもちゃワールド(仮)」を開き、様々な人を招待して、自分たちがつくったおもちゃで遊んでもらうことで、満足感や達成感を感じることもできると考える。そのように、児童の身近にある素材の「ぎゅうにゅうパック」や友達などといった対象と繰り返し関わっていくことで、学びが豊かになっていくことを期待している。

本学級の児童は、昨年度の「第1学年くさばなステージにあつまろう」の学習において、「草花を見つける」→「遊びをつくって遊ぶ」→「みんなで遊んで気づきを伝え合う」という学習内容を、春・夏・秋・冬の4回繰り返して行い、様々な遊びをつくって楽しんだ。春は、おはなやさん【うる・かう】やシロツメクサずもう【ひっぱる】などの7種類の遊び方、夏は、はっぱいれ【あおぐ】やクローバーとえだとばし【とばす】などの11種類の遊び方、秋は、おちばパーティー【かける】やちくちくつり【つる】などの14種類の遊び方、冬は、まつぼっくりをおとさないで【ぬく】やモミジバフウのみキャッチ【のせる】などの14種類の遊び方で遊んだ。季節ごとにどんどん新たな遊び方が創り出され、1年間で27種類の遊び方が創り出された。また、昨年度、隣のクラスに、生活科の学習で「ドングリまつり」に招待してもらった経験があり、他のクラスを招待して学習をしたい気持ちをもっている児童が多い。

指導にあたっては、第一次で、教室よりも広い東雲ホールへ行き、大量の「ぎゅうにゅうパック」と出会う場面を設定することで、わくわくした気持ちをもつことができるようにする。その場所では、事前に「ぎゅうにゅうパック」だけを使って遊ぶコーナー、はさみコーナー、テープコーナーの3つのコーナーに分けておき、共通素材である「ぎゅうにゅうパック」で遊ぶ時間を設ける。感染症の予防として、児童同士が間隔をとりながら活動ができるように広い東雲ホールを利用するとともに、安全面を考慮して3つのコーナーを設ける。児童一人一人が自分の思いのままに「ぎゅうにゅうパック」で遊ぶことで、第二次でどのようなおもちゃを創り出すことができるのかに気付くことができるようにする。第二次では、児童が考えた「ぎゅうにゅうパック」を使った遊び方をもとに、チームをつくる。同じ遊び

方でおもちゃをつくる児童が1つのチームとなって活動を進めていくことで、いいところは真似をし合ったり上手いかないところは一緒に悩んだりアドバイスを送ったりするなどの関わりが十分にできるようにする。チームに一体感が生まれるように、チームごとに、チームバッジをつくり、そのチームバッジを腕や胸などに付けて活動を行う。お試し遊びの後は、一言プレゼントカードを活用し、他のチームから遊んだ感想を交流する場を設けることで、新たな思いや願いをもっておもちゃや遊びをつくっていくことができるようにする。また、ワークシートを活用し、おもちゃや遊びをつくって気付いたことや新たな思いや願いを、絵と文章で整理することができるようにする。

指導目標

- 1 遊びそのものや身近な素材を使って遊びを創り出す面白さ、友達の遊びの工夫に気付くことができるようにする。
- 2 自分の思いや願いが実現するように試行錯誤しながらつくったり、気付いたことを絵や言葉で表したりすることができるようにする。
- 3 友達と楽しみながら遊びを創り出すことができるようにする。

指導計画（全13時間）

次	時	学習内容
1	1	・ぎゅうにゆうパックであそぼう。
2	2	・こんなおもちゃをつくりたいな。
	3～4	・ぎゅうにゆうパックでおもちゃをつくろう。①
	5	・おためしあそびをしよう。①
	6～8	・ぎゅうにゆうパックでおもちゃをつくろう。②（第7時：本時）
	9	・おためしあそびをしよう。②
	10	・おもちゃをかんせいさせよう。
3	11	・「ぎゅうにゆうパックのおもちゃワールド」（仮）の計画を立てよう。
	12	・「ぎゅうにゆうパックのおもちゃワールド」をしよう！①（2年1組）
	13	・「ぎゅうにゆうパックのおもちゃワールド」をしよう！②（保護者）

本時目標

一言プレゼントカードをもとに、友達と関わり合って、楽しみながらおもちゃの改良や遊び方を工夫することができる。

「教科等本来の魅力に迫るための教員の資質・能力」との関連

本時では、おもちゃをつくる活動と遊ぶ活動を同時に行うため、より広いスペースで活動ができるように、教室には児童机や児童椅子がない場を設定する。教室の様々な場所に、材料コーナーを設けることで、一つの材料を取りに行くだけでも、他のチームがつくっている様子を見たり、その様子から感じたことを伝え合ったりすることができるようにする。「どうして、～したの？」「もっと～するためにはどうしたらいいかな？」などの意図的な声かけや見守りなどもしていきたい。活動後は、上手くつくることができたことや悩んでいることなどを伝え合い、一言プレゼントカードをもとに、おもちゃや遊び方がよりみんなが楽しめるものになったことに気付くことができるようにする。【授業実践力】

学習の展開

学習活動と内容	○指導上の留意点（◆評価）
1. 本時のめあてをもつ。 ・早くおもちゃをレベルアップさせたいです。 ・一言プレゼントカードでもらったアドバイスのように、みんなが楽しめるおもちゃにしていきたいです。	○ 一言プレゼントカードをきっかけに、自分がつくったおもちゃの課題に気付いたり、友達がつくったおもちゃのいいところを知ったりして、もう少し自分のおもちゃを改良していきたいという気持ちであることを確認する。
おもちゃやあそびをレベルアップさせよう！	
2. チームごとに、一言プレゼントカードでもらったことで生まれた新たな思いや願いを紹介する。 ・牛乳パックを切っていろいろな高さにしたり1つ1つに得点を書こうと思います。 ・色々な大きさの牛乳パックボールをつくってみようと思います。 3. おもちゃや遊びを作る。 ・牛乳パックの高さやゴムの数を変えると、もっと遠くに飛ぶようになったよ。 ・もう少し難しい迷路になるように、落とし穴や行き止まりをつくったよ。 ・牛乳パックの数を増やしたり大きさを変えたりして、ドキドキワクワクするパズルになってきたな。 ・入れるところを増やしたり紐の長さを変えたりして、色々なレベルのけん玉になったよ。 ・時間を決めることで、集中して取り組める遊びになったよ。 4. 作ったものや遊んだことを紹介し、本時を振り返る。 ・牛乳パックを切ると色々な高さのつみ木ができて嬉しかったです。1つ1つのつみ木に得点を書いたり時間を計ったりすることで、楽しい遊びにレベルアップしました。 5. 次時の活動を知り、見通しをもつ。 ・もう少し作る時間がほしい。	○ 前時に、一言プレゼントカードでもらったことで生まれた新たな思いや願い記入しておくことで、スムーズに、みんなに伝えることができるようにする。 ○ チームごとの新たな思いや願いを紹介し合うことで、全員が具体的なイメージをもって活動に取り組むことができるようにする。 ○ チームごとにまとまって活動することで、いいところは真似をし合ったりアドバイスを送ったりするなどして、作り方や遊び方を広げることができるようにする。 ○ 教室内の様々なところに、材料コーナーを設けることで、一つの材料を取りに行くだけでも、他のチームがつくっている様子を見たり、その様子から感じたり、声をかけ合ったりすることができるようにする。 ○ 机間指導を行い、児童の気付きや発言をつなげたり深めたりできるような言葉がけを行う。 ◆ 友達と関わり合って、楽しみながら遊びの改良や遊び方の工夫をしている。【思考・判断・表現】 ○ 一言プレゼントカードをもとに、どんなところを改良したり新たにつくったりしたのかを紹介し合うことで、みんな喜びや達成感を味わうことができるようにする。 ○ 友達の発言に関連した発言を促したり、意図して似たところや違うところを尋ねたり理由を聞いたりすることで、一人の気付きが深まったり広がったりするようにする。 ○ 「ぎゅうにゅうパックのおもちゃワールド」に向けて、意欲をもつことができるようにする。

