

# うごく うごく わたしの おもちゃ

## ～わくわくおもちゃランドへようこそ！～

本単元で育成する資質・能力

課題発見力・思考力・判断力・表現力・主体性・自己肯定感

### 1 単元について

#### (1) 単元観

本単元の学習内容は、学習指導要領生活（6）をもとに設定した。

第1・2学年（6）身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりして、遊びや遊びに使うものを工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

本単元では、身近な材料から動くおもちゃを作る活動を通して、試行錯誤し工夫を重ねる大切さに気づき、友だちや下級生と楽しく遊ぶことができるようにすることをねらいとしている。主に次の3点で、主体的な学びを促す手立てを取り入れる。

- ① おもちゃが思いどおりに動くように繰り返し試したり、作り直したりする。  
(課題の設定)
- ② 動くおもちゃをより楽しむために、遊び場やルールを考え、楽しく遊ぶことができる。  
(思考力・判断力・表現力)
- ③ おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。  
(主体性)

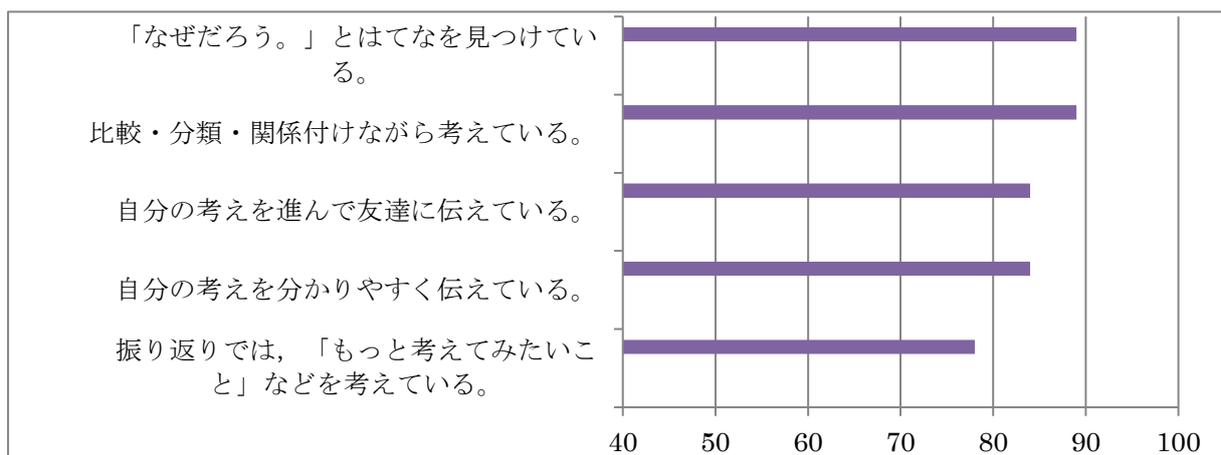
まず、①については、風・ゴム・ばね・空気・磁石などを利用し、動く仕組みを上手く生かしたおもちゃを作ることが大切である。それぞれの経験から伸び縮みする性質やくっつく性質を理解しているのを、それを利用することで面白さや不思議さを感じるができる。また、②については、おもちゃをより楽しむための的を作る・レース場を作るなどの場の設定や、回数を決める・時間制限をするなどのルールを考え、それに基づいて遊ぶことによって、より楽しさが増すことに気付くことができる。③については、試行錯誤する中で、友だち同士が助け合う・教え合う・意見を出し合い合わせるなどの活動を通じて、よりよいもの・場を作り出すことの大切さに気付くことができる。

#### (2) 児童観

学年全体で37名と人数が少ないため、日頃からクラスの垣根なくどの子もよく関わっている。友達同士で協力したり、助け合ったり、声を掛け合ったりとお互いを意識して行動することができる。1年生のときに、2年生主催の「おもちゃランド」を経験しており、おもちゃを作ることや「おもちゃランド」を自分たちで開催することを楽しみにしており、本単元に対してとても意欲的である。また1学期に、町たんけんの学習（生活科）で、3～4人のグループで話し合い、活動し、発表する経験をしており、今回の学習でもその経験を生かして活動できると考える。

内容（6）のねらいに関しては、図画工作科の授業の中で作ったり遊んだりした経験がある。しかし、児童の実態として生活経験や、ゴムや磁石・風・空気の性質などの理解に差がある。本単元でもその差が課題であるが、日頃の協働学習での様子から、グループ活動の中で補ったり、小グループや中グループでの交流で助け合ったり、声を掛け合ったりすると思われる。

「課題発見・解決学習」に係るアンケート結果は以下のとおりである。



どの項目も8割前後であり、「課題発見・解決学習」の過程を位置づけた学習過程での授業スタイルと資質・能力が身につけてきていることが分かる。5項目の中では「振り返り」が78%と数値が低い。

### (3) 指導観

指導にあたっては、友達と関わり合いながら、自分のおもちゃ作りの中で試行錯誤を繰り返したり、グループで遊び場の設定やルール作りをしたりする活動を積極的に取り入れることを通して、おもちゃの動きのおもしろさや友達と関わることの楽しさに気付かせたい。

情報収集の場面では、自分のおもちゃに対する困った感を大事にして、そこから工夫や改善につなげる。試行錯誤のために、材料をふんだんに用意することやできたおもちゃの比較を視点(長さや大きさ・材質など)を与えた上でさせたい。誰かに教えてもらうのではなく、主体的に追究し、自分から仕組みや大きさ・形などの違いに気付かせる。そこで得た情報を整理・分析し、自分のおもちゃに対する困った感がなくなるよう改善や改良をおこない課題を解決させる。単元の終わりにだけでなく、毎時間の終わりに振り返りを行い、次時への課題を積極的に交流することを通じて、評価の充実および資質・能力の育成につなげたい。

本時にあたっては、小グループ活動の後に中グループ活動を取り入れ、遊ぶ場を考えルールを話し合ったあと、話す・聞く・伝える場を確実に設定し、再度話し合いおもちゃランドにつながる思考を深めるように仕組んでいる。また、友達と考えを伝え合い、ホワイトボードに表現することを通して、楽しみながら主体性の育成につなげていきたい。

自分の思いを十分表現しながらおもちゃを製作できるよう、必要に応じて個別支援を行う。

## 2 単元の目標

- 身近にあるものを使って、動くおもちゃを試行錯誤して作り、友だちと競争したり、工夫を教えあったりしながら、よりよく動くように改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付くとともに、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

## 3 単元の評価規準

生活への 関心・意欲・態度	活動や体験についての 思考・表現	身近な環境や 自分についての気付き
身近な材料を使って、工夫して動くおもちゃをつくることに関心をもち、遊び方を工夫して、みんな楽しく遊ぼうとしている。	自分が作るおもちゃを決め、工夫して動くおもちゃを作るとともに、みんなで遊べるように、遊びの約束やルールを考え、それを素直に表現している。	おもちゃの遊び方を工夫する面白さや、おもちゃの動き方などの自然現象の不思議さ、工夫してみんなで遊ぶことの楽しさなどに気付いている。

4 本単元において育成しようとする資質能力とのかかわり

ス キ ル	課題発見力	動くおもちゃに対して興味関心をもち、思いや願いの達成に向けて課題意識をもつことができる。
	思考力 判断力 表現力	思いどおりに動くように繰り返し試したり、作り直したりすることができる。 動くおもちゃをより楽しむために、遊び場を作り出し、楽しく遊ぶことができる。
意欲・態度	主体性	おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。
価値観・倫理観	自己肯定感	自己の学びを振り返り、成長やがんばりに気付くことができる。

5 指導と評価の計画（全12時間）

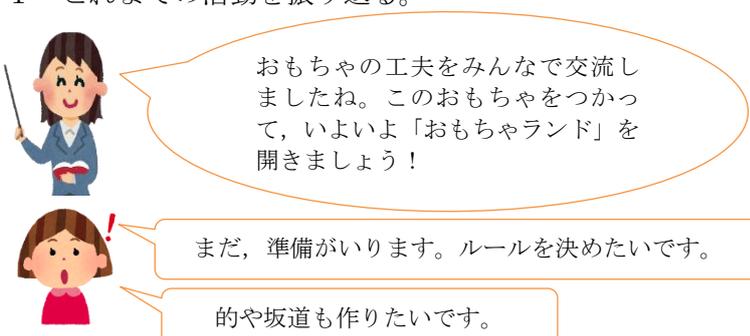
時	小単元	学習内容	評価				
			関	思	気	評価規準 (評価方法)	★資質・能力の評価 (評価方法)
1	うごくおもちゃをつくらう	<b>課題の設定①</b> ① 見本のおもちゃで遊ぶ。	○			・動くおもちゃ作りに関心をもち、自分で作ろうとしている。 (観察・プリント)	
2 3		<b>課題の設定②</b> ② 試行錯誤しながら、自分のおもちゃを作り、動かして遊ぶ。					◎
4	もつとくふうしよう	<b>情報収集①</b> ③ 工夫や改良点について、友だちと交流する。			◎	・友だちと比べたり、工夫したり、試したり、教え合ったりして、試行錯誤している。 (観察・発言)	ス思いどおりに動くように繰り返し試したり、作り直したりすることができる。(観察・発言) ★思考力・判断力・表現力
5 6	うしよう	<b>情報収集②</b> ④ さらに自分たちのおもちゃの機能が高まるように改良して遊ぶ。			○	・どうしたら自分のおもちゃの機能を高められるかを考えて、おもちゃを作ることができる。(観察・発言)	
7		<b>整理・分析</b> ⑤ 動くおもちゃをより楽しむために、遊び場やルールなどについて話し合い、伝え合う。			◎	・みんなで楽しく遊べるように、場やルールを考えている。 (発言・ホワイトボード)	意おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。 ★主体性 (発言・ホワイトボード)

8 9	あそびかたをくふうしよう	まとめ・創造・表現 ⑥ みんなで遊ぶために、おもちゃや会場の準備やポスターなどを作る。 (模擬おもちゃランド)	◎			・みんなで楽しく遊ぶことに興味を持ち、準備をしたり、掲示物を作ったりすることができる。(発言・観察)	
10 11		実行 ⑦ 1年生を招いて、おもちゃランドを行う。			◎	・遊びのルールを工夫すると、友だちと楽しく遊べることに気付いている。(発言・観察)	ス動くおもちゃをより楽しむために、遊ぶ場を作り出し、楽しく遊ぶことができる。 ★表現力
12		振り返り ⑧ 学習をふり返る。			○	・本単元の学びをふり返り、わかったことに気付いている。(ワークシート)	価自己の学びを振り返り、成長やがんばりに気付くことができる。 ★自己肯定感 (ワークシート)

## 6 本時の目標

- ・動くおもちゃをより楽しむために、遊ぶ状況を確認し、遊び場の設定を考えたりルールを決めたりすることができる。(思考力・表現力)
- ・おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。(主体性)

## 7 本時の流れ (7時間目/全12時間)

学習過程形態	時間	学習活動 T: 主な発問・指示    C: 予想される児童の反応	・評価 (方法) 留意点 ◆主体的な学びにつなげる 発問・指示 ★育てたい資質・能力
課題の設定 全体	5分	<p>1 これまでの活動を振り返る。</p>  <p>2 めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">       ◎ ルールをきめ、遊び場を考えることができる     </div>	<p>○前時の活動を振り返ることで、思いや願いを確認する。</p> <p>◆おもちゃの完成だけでみんなで楽しく遊べるか投げかける。</p> <p>◆本時のめあてを考えさせることで、主体的な学びを促すようにする。</p>

情報 の 収 集 ・ 整 理 ・ 分 析 小 グ ル ー プ	1 0 分	<p>3 グループで相談する。</p>  <p>グループで遊び場をどうするか、ルールをどうするか、相談しましょう。</p>  <p>遊び場ってどういうことかな？</p>  <p>トコトコかめで、どうやって遊ぶか考えなくっちゃ。</p>  <p>5人ずつで、レースにしたらいいと思うよ。レース場があるね。途中で止まったら、どうする？</p>	<p>○ホワイトボードを6グループに2枚ずつ配付する。(ルール・遊び場)</p> <p>★<b>主</b>おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。(活動の様子)</p> <p>○1グループずつ発表をする。</p> <p>○発表後、意見交流の時間をとる。</p> <p>★<b>愚</b>みんなで楽しく遊べるように、場やルールを考えている。(活動の様子)</p>
	1 0 分	<p>4 チーム内で発表する。</p>  <p>3つのグループで、チームにします。チームの中で、1チーム6名がボードに書いたことを発表します。</p>  <p>残りの2チームは、発表を聞いて質問をしたり、アドバイスをしてあげます。気づきを伝えてあげるのも素敵ですね。</p>  <p>ロケットポンは、的に向けて打ちます。一人三回します。</p>  <p>ヨットカーは、4人ずつします。スタートラインから、うちわで扇ぎます。線から出てはいけません。</p>  <p>ヨットカーが曲がったら、どうするのかな？質問してみよう。</p>  <p>的あての大きさは大きい方がいいぞ。アドバイスしよう。</p>	
情報 の 収 集 ・ 整 理 ・ 分 析 中 グ ル ー プ	5 分	5 グループで再度相談する。	
	10 分	6 伝え合う。	

<p>まとめ・創造・表現 全体</p>	 <p>質問やアドバイス・気づきがあれば、カードに書いてくださいね。あとで、そのグループに渡します。</p> <p>何人でコロコロころりんするのかな？質問してみよう。</p>   <p>坂道は、長い方がおもしろいと思うな。アドバイスしておこう。</p>  <p>質問・アドバイスカードを書いた人はいますか。</p>  <p>ロケットポンにアドバイスがあります。</p>	<p>★主おもちゃや遊び場についての工夫や改良点について自分の考えを進んで伝えたり、気付いたことを積極的に活用したりすることができる。 (活動の様子)</p> <p>○各グループ代表者が発表する。聞く側は、カードで質問・アドバイス・気づきを伝える。</p>
<p>振り返り 個人</p>	<p>5分</p> <p>6 学習を振り返る。</p>  <p>今日の振り返りをしましょう。次の生活の時間が楽しみですね。</p>	<p>○次時の学習につなげる。</p> <p>◆振り返りの視点 グループからチームへと活動を広げることができたか。</p>

8 板書計画

11 / 25 (金)

㊟ルールをきめ、あそび場を考えることができる。

ホワイトボード

模造紙

ルール

- ・
- ・
- ・

楽しく  
あんぜん  
1年生 50人全員が

あそび場

絵や図でかく  
わかりやすく