

2年5組 生活科学習指導案

平成30年10月23日(火) 13:05~
 場所：2年5組教室
 授業者：杉浦 真弓

- (1) ねらい 仲間と交流することを通して、みんなで楽しく遊ぶためのよりよいルールを考える。
- (2) 評価規準 ルールづくりのために、自分の考えを話したり、仲間の考えを聞いたりしながら、話し合いをしている。
 【活動や体験についての思考・表現】
- (3) 評価方法 グループ交流で、自分の考えを話したり、反応しながら聞いたりしているか観察する。記録カードに「きょうりよくマン」の観点で、課題解決ができたかとその理由を記入しているか見届ける。

1 単元名
 『うごく うごく わたしの おもちゃ』
 【自然や物を使った遊び】

2 指導の立場
 (1) 教材観
 本単元は、身近にあるものを使って遊びに使う物をつくったり、遊び方やルールを工夫したりすることが主な活動である。
 試行錯誤を繰り返しながら、自分の願いに合ったおもちゃをつくったり、遊び方を工夫したりすることを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さに気付くとともに、みんなで遊びを楽しむことを目指す教材である。
 単元の構成は、大きく3つに分かれる。第1次は、動くおもちゃをつくる活動、第2次は、つくったおもちゃの遊び方やルールを工夫する活動、第3次は、みんなで遊びを楽しむ活動とする。

(2) 児童観

(3) 指導観
 本単元は、「うごくおもちゃをつくって、みんなで楽しく遊ぼう」を単元を貫く課題として取り組む。
 本時は、つくったおもちゃでみんなと楽しく遊ぶために、ルールを明確にする時間とすることができるようにするために、「みんなで楽しく遊ぶ」をキーワードとし、その願いに向かって、同じグループの仲間と自分の考えを話したり、仲間の考えを聞いたりして話し合う活動を位置付ける。

3 本時の展開 (9/14)

	学習内容および学習活動	指導・援助 (★高め合うための指導・援助)
つかむ	<p>1 前時の学習を振り返り、本時の見通しをもつ。 「たいたいタイム」(グループ→全体) ・4人で同時に跳ばす対決をしたら楽しかったよ。そういうルールがあった方がいいよ。 ・遊ぶときに、いつもちがうルールだと仲良く遊べないから、ルールをちゃんと決めよう。</p> <p>2 課題を設定する。 グループのなか間と、みんながたのしくあそぶことができるルールを考えよう。</p>	<p><3つの見届ける一実態を見届ける> ・掲示を活用して、単元の出口を明確にし、目的意識をもって活動に向かうことができるようにする。 ・前時の活動の様子や振り返りから、児童が考えそうなルールの傾向をつかんでおく。 ・みんなで楽しく遊ぶためには、ルールが必要であることに気付くことができるようにする。 ★課題の「なか間と考える」から、本時の自己評価の観点を「きょうりよくマン」に設定する。</p>
深める	<p>3 グループごとに実践しながら、話し合い活動を進め、ルールを決める。 「わくわくタイム」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ルールを決める</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人で同時にやる。 高く跳んだ方が勝ち。 遠くまで進んだ方が勝ち。 線にびったり止める。 得点をつける。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ルールを修正する</p> <ul style="list-style-type: none"> ○○は上手くいったけど、□□は遊びにくそうだったから△△に変えよう。 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>決めたルールで遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> グループ同士で、ルールを説明する側と遊ぶ側に分かれ、役割を交代しながら遊ぶ。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>アドバイスし合う</p> <ul style="list-style-type: none"> ペアのグループのルールについて、アドバイスや評価をする。 「○○は楽しかったけど、□□は少しわかりにくかったよ。」 </div> </div>	<p>★自分の意見を話したり、仲間の意見を聞いたりしやすい環境にするために、グループを少人数編成にする。 <3つの見届ける一学習状況を見届ける> ・活動の様子を見取り、話し合いの様子に応じた声かけをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>(仲間との関わりが見られない児童) ・「どんなことで困っているのかな?」 →困っている理由を聞くことで、つまずきの原因をつかむことができるようにする。 (思考の広がりが見られない児童) ・「○○さんの意見を聞いてどう思った?」 →自分と仲間の意見を比べ、共通点や相違点を見つけることで、多様な考えを知ったり、よりよい考えを生み出したりすることができる交流のよさに気付くことができるようにする。 ・「どうしてそのことをしたいと思った?」 →必要感をもった遊び方やルールにするために、理由を問うことで、願いをより確かなものにするようにする。 (活動が進んでいるグループ) ・「みんなで出した意見を整理してみよう。」 →意見を整理することで、みんなで楽しく遊ぶために自分たちのお店としてすることは何かを明確にすることができるようにする。</p> </div> <p>★グループ同士でアドバイスをしやすくするために、ルールの評価カードを用意する。 ★ルールの記録用紙に、上手くいった場合は赤で花丸、アドバイス後の修正を背で書き足すように声をかける。</p>
まとめ	<p>4 本時の学習の振り返りをする。(グループ→個人→全体) 「にこにこタイム」 ・みんなで話し合って協力してルールを考えることができてよかった。 ・自分たちでたくさん話し合ったルールで楽しそうに遊んでもらえてうれしかったよ。</p> <p>なか間と話し合ったり、アドバイスをし合ったりして、もっとたのしくあそべるように、ルールを考えることができたよ。きょうりよくマンがパワーアップしたよ。</p> <p>5 教師による活動の振り返りを行う。 仲間と話し合ったり、グループ同士でアドバイスし合ったりして、ルールを協力して考えることができたね。きょうりよくマンがさらにパワーアップしたと思うよ。これで、みんなで楽しく遊ぶことができそうだね。</p>	<p><3つの見届ける一定着状況を見届ける> ・グループでの振り返りの様子を見取り、仲間と学び合うよさを価値付ける。 ★本時の自己評価の観点を、導入時に設定した「きょうりよくマン」であることを確認する。</p> <p>・「みんなで楽しく遊ぶ」ことができるように、仲間と考えを話したり、反応しながら仲間の考えを聞いたりして、協力してルールを考えることができた児童の姿を価値付け、次以降のおもちゃランドへの意欲につなげる。</p>

4 研究内容との関わり

【研究内容Ⅰ】
 ②導入・課題化の工夫
 単元の学習を見通した掲示と「みんなで楽しく遊ぶ」の言葉を繰り返し使うことで、相手意識(みんな)や目的意識(楽しく遊ぶ)を明確にし、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。
 前時に、自分たちで製作した遊び場で充分遊び、その終末で、「遊んでみて、どんな時に楽しかった?」と問いかけることで、みんなで楽しく遊ぶためにはルールが必要であることに気付けるようにし、本時の課題につなげる。
 課題から、本時は仲間と一緒に考えることを抑さえ、「きょうりよくマン」をパワーアップさせることを意識できるようにする。

【研究内容Ⅱ】
 ③活動形態の工夫
 課題追究の場をグループとし、グループは、製作したおもちゃの種類別で編成する。
 話し合っただけのルールについて、グループ同士で役割を交代しながら遊び、アドバイスし合う時間を位置付けることで、ルールの見直しをする。また、評価カードを活用することで、アドバイスの内容をわかりやすくする。
 話し合っただけの内容の記録用紙をグループに1つずつ用意することで、意見を整理しやすくする。また、赤や背で書き足したり、修正したりすることで、グループとしてよりよいもの(遊び方やルール)を創り上げるまでの変容を、記録として残すことができるようにする。

【研究内容Ⅲ】
 ①評価の工夫(自己評価力の育成)
 「きょうりよくマン」の観点で、ワークシートに自己評価とその理由を記入する時間を位置付ける。
 児童の振り返りをもとに、「○○さんは、自分の考えを話したり、□□さんの意見を聞いたりして「それいいね。やってみようよ。」と反応したりして、仲間と協力して遊び方やルールを考えていたね。」といった声をかけ、仲間と関わり合いながら学ぶよさを価値付ける。