

「うごく うごく わたしのおもちゃ」 ～ 竹小 おもちゃランドへ ようこそ ～

課題発見・解決能力，主体性

1 日 時 令和5年10月27日（金）2校時

2 学 級 第2学年1組（男子17名，女子15名 計32名）

3 単元設定の理由

（1）単元観

本単元は、小学校学習指導要領生活の目標（2）「身近な生活に関わる見方，考え方を生かすこと」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するなどして遊ぶ活動を通して，遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ，その面白さや自然の不思議さに気付くとともに，みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」に基づき設定している。

本単元では，ゴム，空気，おもり，磁石などの動力源となる材料を使って，自由におもちゃをつくったり，遊ぶ活動を行ったりして，その不思議さや面白さに気付かせるものである。その過程において，試行錯誤しながらよりよくおもちゃを改良したり，友だちと試したり，教え合ったりして，友だちと関わりを深めたりする学習活動を取り入れることができる。それらの活動を通して，自らの課題を見つけ，その解決方法を考え実行するなど課題発見・解決能力を育成できる単元である。また，「見付ける」「比べる」など分析的に考えたり，「試す」「見通す」「工夫する」など創造的に考えたりすることのできる単元でもある。友だちのおもちゃと比べて動きを予測して考えたり，材料の使い方を工夫して試したりするなど，協働的な学びを展開し，みんなと楽しく遊びを創り出すことができるようにすることを目標としている。

また，これらの学習を通して，中学年以降の総合的な学習や理科の学習において，主体的・協働的な学習につなげていくことができる。

（2）児童観

本学級の児童は，1年時において，生活科の題材「あきであそぼう」で，まつぼっくりやどんぐりなど秋の自然を使い，どんぐりごまやけん玉などを工夫して作り，遊ぶ活動をしている。また，2年生から「おもちゃランド」に招待してもらい，動くおもちゃの遊び方を教えてもらいながら一緒に楽しむ経験もしている。これらの経験を通して，多くの児童がおもちゃ遊びやおもちゃ作りに高い関心をもっている。

おもちゃ作りに関する事前アンケートを実施したところ，「風・ゴム・空気・磁石などを使ったおもちゃを作ったことはあるか」の回答に「はい」と答えた児童は75%，「いいえ」は25%の結果であった。またアンケートの記述などから，どんぐりごまなど簡単な仕組みで動くおもちゃ作りの経験はあるものの素材の面白さや不思議を生かしながら，自分なりに工夫して制作しているものは少ないと言える。

さらに，「友だちに教えてもらったり，アドバイスしてもらったりしておもちゃを作りたいか」の回答には，「はい」が82%，その理由として，「友だちと作るとよりよいものが作れそうだから」「みんなでやる方が楽しいから」などであった。残りの18%の児童は，「一人で活動して，自分が思う物を作りたいから」などと回答していた。これらの結果から，児童は主体的な活動や協働的な活動を通して，友だちのよさを取り入れたり，友だちとの違いを生かしたりして，遊びをよりよく楽しいものにしたいという思いや願い

をもっていると言える。

(3) 指導観

指導に当たっては、次の三点に留意する。

一点目は、主体的な学びの場の設定である。おもちゃ作りにおいては、町探検で興味をもった和紙工房の大竹和紙や教師の制作した磁石や風などを利用した様々な動くおもちゃを提示するなど、素材や材料との出会い方を大切にして、自分の思いを存分に生かすことのできる環境を整える。児童が作りたいおもちゃや使ってみみたい材料など様々な選択肢から自己決定を行い、試行錯誤しながらも、制作過程で一人一人に体験的な気付きが深まるようにしていきたい。その選択肢の一つとして、町探検で興味を持った大竹市に古くから伝わる大竹和紙を取り入れる。大竹和紙のよさや特徴を生かしたおもちゃ作りの経験を通して、地域と自分とのつながりに気付き、地域に対する愛着をもたせたい。また、様々なおもちゃの見本の中にも、大竹和紙を使ったおもちゃなどを提示し、単元の始めから、大竹和紙を使ったおもちゃを作ることへの価値付けや意欲を高めていく。さらに、単元最後で行う2年1組の「おもちゃ広場」、1年生を招待して行う「おもちゃランド」の活動を単元の初めに提示し、相手意識と目的意識をもち、ゴールまでを見通して主体的に活動に取り組む態度を育てたい。

二点目は、児童同士の協働的な学習の場の設定である。動力に着目したおもちゃのグループに分かれておもちゃ作りに取り組みせ、友だちのよさを取り入れたり、自分との違いを生かしたりするなど、児童が試行錯誤しながらも、よりよく楽しむためのおもちゃづくりに挑戦する。さらに、おもちゃの改善点を見付けたり、改良したりしながら、制作過程での課題解決や「おもちゃ広場」、「おもちゃランド」に向けて、友だちと主体的に関わり合うことを目指したい。また、協働的な活動を通して、「友だちと楽しく活動できた」、「友だちと一緒にいいものができた」、「一緒に解決する方法を考えてくれた」という成功体験を味わわせ、グループ活動のよさについて体感できるようにする。そのためにも、制作過程での気付きや改善点をさらに改良できる材料や場所の設定をするなど、活動環境を整えたり、試作のおもちゃを試す側と説明する側に分けるなど、授業形態の工夫を行ったりしていく。

三点目は、リフレクションシートの活用である。学習後に、振り返り活動を行い、自分の考えを整理させたり、内省させたりする。制作過程における活動の足跡を写真やリフレクションカードで掲示し、「可視化」することで、学習の見通しをもたせたり、自分の思考の再構築に役立たせたりしたい。さらに、授業の中で、リフレクションを紹介し、自分や友だちの頑張りや成長に気付かせたり、活動と思考が整理しやすくなるようにしたりして、今後の学習意欲や自己肯定感の育成につなげていきたい。また、リフレクションシートの記述から、児童が自分たちのつくったおもちゃで、友だちや1年生を楽しませるといふ相手意識や目的意識をもち、「グループで話し合い、協働的な活動ができたか」、次の活動への見通しをもち、主体的な活動を通して、「自分なりの気付きをもてたか」などを見取っていく。

また、単元全体を通して、子供たちのつぶやきを拾い上げ、価値付けし、クラスの中に意図的なつながりをつくるなど、児童の学びをファシリテートする。

4 単元の目標

身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、よりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方やルールを変えたりなど工夫をし、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとすることができる。

5 単元の評価規準（小単元における評価規準）

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
単元の評価規準		身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、遊びやおもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付いている。	身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、友だちや1年生がもっと楽しくなるように遊び方を変えたりなど、工夫しておもちゃや遊びをつくっている。	身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとしている。
小単元における評価規準	おもちゃをきめたい		① 楽しみたい遊びを思い描きながら、つくるおもちゃを決めている。	
	うごくおもちゃをつくる	① 材料やつくり方を変えることで、おもちゃの動きが変わることに気付いている。おもちゃをついたり遊んだりする際、安全に配慮しながら必要な道具を適切に使っている。	② 実際に試したり比べたりしながら、おもちゃの動きを予測し、材料を選んでいる。	① 1年生を楽しませるためには、どのようなおもちゃでどのような遊び方をすればよいか考えようとしている。
	くおもちゃにしよう	② 自分がおもちゃに加えた工夫と、おもちゃの動きとの間には、一定の関係性があることに気付いている。	③ 友だちのおもちゃと比べたり競争したりしながら、おもちゃの動きを予測し、おもちゃを改良している。	② 自分のおもちゃをもっとよく動かしたいという思いをもち、繰り返しおもちゃを改良しようとしている。
	しよう	③ 自分のルールや遊び方を工夫したことで、みんな楽しく遊ぶことができるようになったことに気付いている。	④ さまざまな遊びを試しながら、1年生がより楽しく遊べるように、遊び方を考えている。	③ 身近な物を使って、みんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからも友だちと一緒に遊びを創り出そうとしている。

6 単元（小単元）のルーブリック

	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度	
1 つくりたいおもちゃをきめよう	A		A	見本のおもちゃを動かして遊ぶ中で、楽しみたい遊びを思い描きながら、理由とともに、つくるおもちゃを決めている。	A	
	B		B	見本のおもちゃを動かして遊ぶ中で、楽しみたい遊びを思い描きながら、つくるおもちゃを決めている。	B	
2 うごくおもちゃをつくらう	A	材料やつくり方によって、おもちゃの動きが変わることに気付き、安全に気を付けながら、工夫しておもちゃをつくっている。	A	おもちゃの動きを予想し、材料を適切に選んでいる。	A	1年生を楽しませるために、2年1組の「おもちゃ広場」に向けて、見通しをもって学習計画を立てようとしている。
	B	材料やつくり方によって、おもちゃの動きが変わることに気付き、安全に気を付けながら、おもちゃをつくっている。	B	おもちゃの動きを予想し、材料を選んでいる。	B	2年1組の「おもちゃ広場」に向けて、学習計画を立てようとしている。
3 もっとよくうごくおもちゃにしよう	A	つくり方や材料を工夫すると、おもちゃの動きが変わることに気付き、複数カードに書いている。	A	友だちのおもちゃと比べたり、競争したりしながら、自分のおもちゃの改良ポイントを複数見つけている。	A	自分のおもちゃをよりよく動かしたいという思いをもち、友だちと協力して、繰り返しおもちゃを改良しようとしている。
	B	つくり方や材料を工夫すると、おもちゃの動きが変わることに気付き、カードに書いている。	B	友だちのおもちゃと比べたり、競争したりしながら、自分のおもちゃの改良ポイントを見つけている。	B	自分のおもちゃをよりよく動かしたいという思いをもち、繰り返しおもちゃを改良しようとしている。

4 あそび方をくふうしよう	A	<p>1年生が楽しく遊ぶためのルールや遊び方の工夫をワークシートに複数書いている。</p> <p>活動を振り返り、みんなで楽しく遊べたことについて、リフレクションシートに気づきを複数書いている。</p>	A	<p>さまざまな遊びを試しながら、1年生がより楽しく遊べるように、友だちのおもちゃやルールのよさとその改善点を見つけて書いている。(本時)</p>	A	<p>身近な物を使ってみんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからやってみたいことをくわしくシートに書こうとしている。</p> <p>「おもちゃ広場」や「おもちゃランド」の経験を通して、これからも誰かのために、友だちと協力して遊びを創りたい思いを書こうとしている。</p>
	B	<p>1年生が楽しく遊ぶためのルールや遊び方の工夫をワークシートに書いている。</p> <p>活動を振り返り、みんなで楽しく遊べたことについて、リフレクションシートに気づきを書いている。</p>	B	<p>さまざまな遊びを試しながら、1年生がより楽しく遊べるように、友だちのおもちゃやルールのよさを見つけて書いている。(本時)</p>	B	<p>身近な物を使ってみんなと遊びを創り出すことの面白さを実感し、これからやってみたいことをシートに書こうとしている。</p> <p>「おもちゃ広場」や「おもちゃランド」の経験を通して、これからも友だちと遊びを創りたい思いを書こうとしている。</p>

7 単元の全体計画（全14時間）

次 小单元名	学習内容	評価			
		知 ・ 技	思 判 表	主 体 的	評価方法
1 きめよう つくりたいおもちゃを	○見本のおもちゃを動かして遊ぶ中で、自分が楽しみたいおもちゃを決める。(1)		①		・行動 ・ワークシート
2 うごくおもちゃをつくらう	○おもちゃの見本や本などを基に、動く仕組みについて考え、自分が選んだおもちゃをつくる。(1)	①	②		・作品 ・行動 ・リフレクションシート
	○2年1組の「おもちゃ広場」、1年生を招待する「おもちゃランド」を開くという学習の見通しをもち、学習計画を立てる。 ○グループでつくりたいおもちゃについて話し合い、計画を立てる。(1)			①	・発言 ・行動 ・ワークシート ・リフレクションシート
3 ちやにしよう もつとよくうごくおも	○身近な材料を使って、自分たちのグループのおもちゃをつくり、動かして遊ぶ。(2)	②			・行動 ・作品 ・リフレクションシート
	○おもちゃの機能が高まるようにグループで話し合い、遊んで試しながら工夫する。(2)		③	②	・行動 ・作品 ・ワークシート ・リフレクションシート
4 あそび方を あそび方を	○みんなで楽しく遊べるように、遊び方について考え、「おもちゃ広場」の準備をする。(1)			③	・行動 ・発言 ・リフレクションシート
	○「おもちゃ広場」をして、友だちの		④		・行動

	おもちゃの面白さや取組のよさなどに気づき、伝える。(2) (本時2/2)				・発言 ・ワークシート ・リフレクションシート
	○さらに改良したおもちゃで、1年生がより楽しく遊ぶために、グループで遊び方を話し合い、1年生を招待する「おもちゃランド」の計画を立てる。(1)		④		・作品 ・発言 ・行動 ・リフレクションシート
	○1年生を招待して、「おもちゃランド」をする。(2)			③	・作品 ・行動 ・発言 ・リフレクションシート
	○みんなで遊んだことを振り返り、自分や友だちの頑張りを紹介し合う。(1)	③			・発言 ・行動

8 単元において育成しようとする資質能力とのかかわり

資質・能力	目指す児童像
課題発見・解決能力	身近にある物を使って、動くおもちゃをつくる活動を通して、よりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりし、工夫しておもちゃや遊びをつくることができる。
主体性	自分がつくったおもちゃを進んで改良しようとしている。 見通しをもち、進んでよりよい遊びにしようとして働きかけている。 みんなと遊びを創り出すことに喜びを感じ、自らの成長に気付いている。

9 本時の展開

(1) 本時の目標

「おもちゃ広場」を行い、友だちのおもちゃや取組のよさに気づき、伝えることができる。

(2) 準備物

改良した動くおもちゃ、おもちゃの材料、いいねカード、アドバイスカード、リフレクションシート、モニター

(3) 本時の展開

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意事項	【観点】評価規準 (方法)
	T：主な発問・学習活動 C：予想される児童の反応	○指導上の留意事項 ▲支援を要する児童への手立て	
見通しをもつ自分の考えをもつ	1. 写真, リフレクションシートなどを活用して, 前時までの振り返りをする。 2. 本時のめあてを確認する。	○「改良したおもちゃで遊びたい」「もっと楽しいおもちゃをつくりたい」という思いを高めるために, これまでの活動の写真などを提示する。	
	3. 「おもちゃ広場」の進め方を確認する。 T：お客さんとおもちゃ広場を開く人に分かれて遊ぶ時, どんなことを考えながら遊ぶといいですか。 C：友だちにもっと工夫したらいいところをつたえたらいいよ。 C：自分たちのおもちゃは, 1年生が楽しく遊べるか聞いてみたいな。 C：おもちゃのいいところや気付いたことを書いておくといいね。 4. グループに分かれて「おもちゃ広場」で遊び, 気付きをカードに書く。 T：友だちのおもちゃや遊び方のよいところや, 遊び方以外にも1年生がこんなことすると喜ぶかなと思うことをカードに書きましょう。 C：○○グループの遊び方をまねしたいね。 C：私たちのおもちゃを友だちにチェックしてもらおうよ。 C：他のグループのおもちゃや遊び方の面白いところやよいと	○必要感をもって交流活動できるように「どうして, おもちゃ広場をするのかな。」など, 問いかける。 ○交流活動の中で見出した気付きなどを表現できるように, いいねカード, アドバイスカードを準備し, 配布する。 ○児童から出てきた意見から, 楽しく遊ぶためには, 約束やルールが大切なことに気付かせる。 <おもちゃ広場の遊び方> あそび方 ・おきやくさんと開く人に分かれて遊ぶ。 ・すてきなこと, アドバイスなどを書いたり, つたえたりする。 ○遊んでカードを書くグループとおもちゃ広場を開くグループに分かれて活動できるようにする。(ローテーション) ▲書くことが難しい児童には, 友だちに口頭で伝えてよいことを知らせる。 ○「おもちゃ広場」での児童のつぶやきを板書し, 交流時に想起しやすいようにする。	【思・判・表④】 さまざまな遊びを試しながら, 1年生がより楽しく遊べるように, 遊び方を考えている。

㊟ 「おもちゃ広場」で友だちのおもちゃや遊び方のいいところを見つけてつたえ合おう！

<p>考えを交流する</p> <p>振り返る</p>	<p>ころを見付けたいな。</p> <p>5. 全体交流をする。</p> <p>T: 友だちのグループのおもちゃで遊んだり、遊んでもらったりして、気付いたことや伝えたいことをアドバイスカードやいいねカードをもとに発表しましょう。</p> <p>C: 友だちからのカードにはどんなことが書いてあったかな。</p> <p>C: 友だちが書いてくれたカードに、もっと面白くするためのアドバイスが書かれているな。ヒントにしよう。</p> <p>C: 自分たちのおもちゃはもっとこうしたらよくなるな。よし、もう一度工夫してみよう。</p> <p>6. リフレクションを活用し、次時の学習に見通しをもつ。</p> <p>T: 友だちからもらったカードをヒントに1年生に楽しんでもらえるように、さらにグループで何ができるかを考えながら振り返りを書きましょう。</p> <p>C: 早く1年生を招待して、おもちゃランドを開きたいな。</p> <p>C: 招待状があると喜ぶかな。次は、分かりやすく看板もあるといいな。</p> <p>C: 1年生に楽しんでもらえる「おもちゃランド」にしていきたいな。</p>	<p>○友だちの気付きや遊びへの評価を聞くことで、遊びへの新たな視点をもつことができるようにする。</p> <p>○いいねカードやアドバイスカードを参考に考えさせることで、今後、どのような活動をする必要があるかに気付かせるようにする。</p> <p>○可視化されたチェックシートをもとに、次時への具体的な見通しがもてるようにする。</p>	<p>振り返りの評価【思・判・表④】</p> <p>A: さまざまな遊びを試しながら、1年生がより楽しく遊べるように、友だちのおもちゃやルールによさとその改善点を見つけて書いている。</p> <p>B: さまざまな遊びを試しながら、1年生がより楽しく遊べるように、友だちのおもちゃやルールによさを見つけて書いている。</p> <p>(いいねカード、アドバイスカード、チェックシート、リフレクションシート)</p>
----------------------------	---	---	--

(4) 板書計画

2年生 おもちゃひろば大作せん

1年生が楽しくあそべるように

⑥

「おもちゃ広場」で友だちのおもちゃやあそび方のいいところを見つけてつたえ合おう！

よいところ

〈おもちゃ広場のあそびかた〉

あそび方

・おきやくさんと聞く人に分かれてあそぶ。

・すてきなところ、アドバイスなどを
書いたり、つたえたりする。

アドバイス

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

〇〇コーナー

つぶやき

写真

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

〇〇コーナー

つぶやき

写真

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

〇〇コーナー

・つぶやき

写真

