

研究テーマ

アクティブ・ラーニングを位置づけた子ども主体の学習の研究

～認め合い・高め合い・学び合うことで、自己肯定感を高める～

- 1、日 時 平成 27 年 12 月 9 日（水）5 時限目
- 2、場 所 体育館
- 3、学年・組 2 年 1 組・2 組
- 4、単 元 名 「つくってあそぼう」
- 5、単元目標

【生活への関心・意欲・態度】

身近にあるものを使って、友だちと協力しあいながら意欲的に遊ぶものを作ろうとする。

【活動や体験についての思考・表現】

身近にあるものを使って、工夫して遊ぶものを作ることができる。

【身近な環境や自分についての気づき】

動くおもちゃのおもしろさや不思議さ、工夫し改善することによってより良いおもちゃになることに気づく。

自分や友だちの考えのよさ、楽しく遊ぶためには友だちと協力し合うこと、ルールづくりが大切であることに気づく。

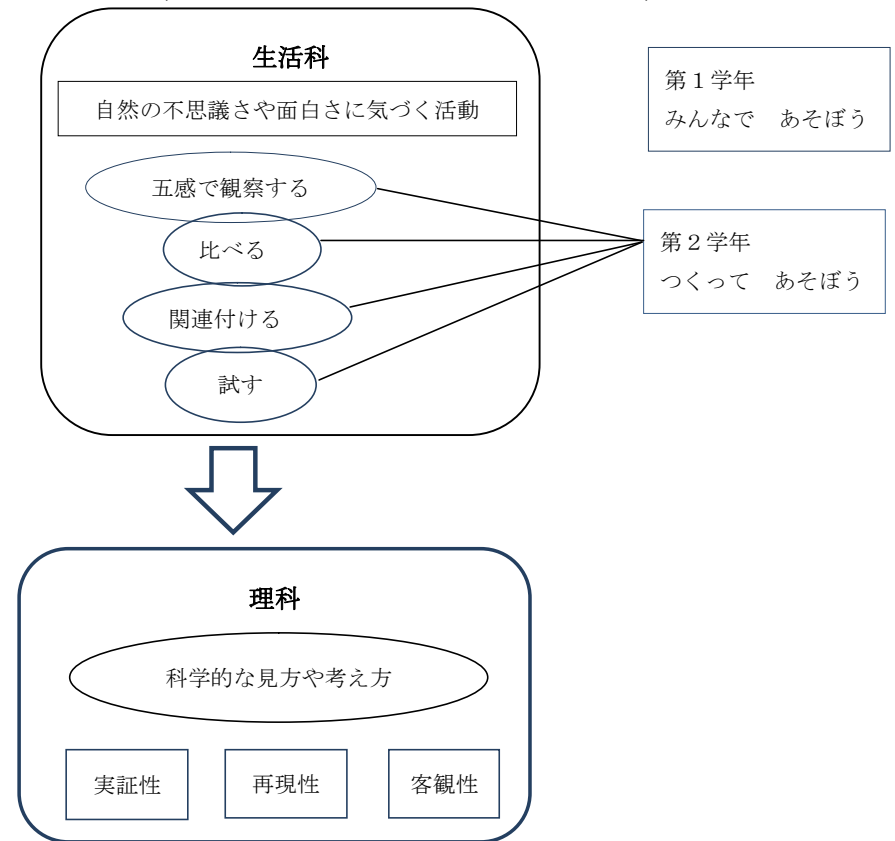
6、教材観

本単元は、学習指導要領の（6）「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、その面白さや自然の不思議さに気づきみんなで楽しむことができるようにする。」に基づいて設定したものである。

「つくってあそぼう」では、身近にあるものを使い、動くおもちゃを作り、作ったおもちゃで遊んだり、友だちと教えあったりして試行錯誤しながら、自分なりに工夫し改善することをねらいとしている。ここでは、動くおもちゃの面白さや不思議さ、工夫し改善することによってより良いおもちゃになることに気づかせたい。

さらに、「あそびランド」では、友だちと協力し、楽しいあそびランドにするために工夫したり一緒に活動したりする中でお互いのよさにも気づかせていきたい。また、おもちゃ作りや一緒に遊ぶ活動を通して気づいたことや考えたことを発表し交流する場を設け、自信を持てるようにさせたい。

【理科との関連】（本単元で培いたい科学的な見方・考え方の基礎）



7、児童観 略

8、指導観

(1) 指導にあたって

上記のように、児童に見られる実態を踏まえ、以下の点に留意しながら本単元を進めたい。

- ① 単元の導入の際、動くおもちゃ作りに興味・関心を持たせるようにする。
これまでは、決まった材料を使って、みんな同じ作品を作ることが多かった。今回は、自分で材料（身近なもの）を集めることによって、「おもちゃ作り」に興味・関心を持たせ、意欲的に取り組ませたい。
- ② 児童が工夫したり、改善したりしながら、おもちゃ作りに取り組むようにする。
作る過程において、すぐに「もう、できた!」と満足することが多かったので、今回は、指導者が、声をかけ、友だちの作品を見てちがいやよさに気づけるようにしたい。試行錯誤や繰り返す活動を設定し、自分の作品を工夫・改善できるように指導したい。
- ③ グループで交流し、お互いに意見を出し合うことで、学び合えるようにする。
一人ひとりが考えて作ったおもちゃについて、グループでお互いに、アドバイスをする時間を設定する。意見を伝え合い交流することによって、改善していく大切さを学ばせたい。そして、よりよい作品に仕上がることによって、自信を持たせたい。
- ④ みんなの前で説明したり、発表したりする力を育てたい。
自信を持てないため、大きな声で説明したり、発表したりすることが苦手な児童が多い。グループの中で意見を交流する機会を多く設け、お互いが認め合える関係を作っていき、自信を持っていきいきと発表できるように指導したい。

(2) テーマ実現のために

本単元では、おもちゃ作りをしながら工夫することを学び、工夫したところやがんばったところを説明書や設計図にまとめたり、付け加えたりする活動に取り組ませる。そして、みんなの前で発表し、友だち同士でよいところ、がんばったところを見つけ、ほめて認め合えることを大切に指導していきたい。

9、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
単元の 評価 規準	身近な物を利用した遊びに関心を持ち、みんなで楽しく遊ぼうとしている。	身近な物を利用して遊びを考えたり、遊びに使うものを自分なりに工夫したりして、それをすなおに表現している。	遊びや遊びに使うものをつくる面白さ、みんなで遊ぶ楽しさ気づいている。

10、指導計画 全19時間

小 単 元	時間	学習活動	学習指導 ☆支援	評価の観点			評価規準	関連 教科
				関 意	思 表	気 付 き		
1 単 元 導 入	1	動くおもちゃには、どんなものがあるか話し合う。 自分で作りたいおもちゃを考える。	教科書の写真や実際のおもちゃを見せる。	◎			・自分で作りたいおもちゃを考えている。	
2 つ く っ て み よ う	2	設計図をかく。 おもちゃ作りに必要な材料や道具を考える。	設計図は、後で書き加えてもよいことを知らせておく。		◎		・考えたおもちゃの図を書いている。 ・必要な材料や道具を考えて書いている。	
	3・4	おもちゃを作って遊ぶ。	☆作る場所や遊ぶ場所の設定しておく。 ☆安全に気をつけさせる。		◎		・考えたおもちゃを作って、実際に試している。	図工

		友だちといっしょに動かして遊び改良する。	友だちと相談しながら改良させる。 ☆机間指導をしながら、言葉かけをする。		◎	○	・友だちのおもちゃで遊び、良いところを伝えようとしている。 ・遊んだおもちゃの面白さ、不思議さ、改良点に気づいている。 ・相談した改良点を参考に改良しようとしている。	図工
3 紹介しよう	5	1年生に紹介する準備をする。 作ったおもちゃをグループで紹介する。	紹介文を考えさせる。		◎		・1年生への紹介文を考えている。 ・グループで協力して紹介している。	国語
	6	1年生と遊ぶ。	楽しく、安全に気をつけて遊ばせる。	◎			・1年生と楽しく遊んでいる。	
	7	1年生との遊びをふりかえる。	「あそびランド」につなげる。 次時の活動を考えさせる。			◎	・次時の活動を考えている。	

4
あそびランドへようこそ

8	グループで遊びを考える。	グループで話し合いをさせる。		◎		・グループで自分の意見や思いを伝えている。 ・友だちの意見や考えを聞いている。	
9	あそびランドの計画をたてる。	内容・役割分担について考えさせる。			◎	・遊びの内容や役割分担を考えている。	
10 11	あそびランドのおもちゃを作る。			◎		・協力して作っている。 ・工夫や改良点を考えながら、協力して作らせる。 ・自分の考えた改良点などを伝えている。また、友だちの考えを聞いている。	図工
12	遊びの説明書を作る。 ・遊び方 ・ルール ・注意点	1年生に紹介するための資料であることを伝えておく。			◎	・考えているルールや遊び方を絵や文で表している。 ・1年生のことを考えて、工夫しようとしている。	国語
13	あそびランドのリハーサルの準備をする。	グループごとに準備をさせる。	◎			・グループで協力して、準備している。	

14 15 本時	あそびランド のリハーサル をする。	1年生への発表と 同じように行わせ る。				・よかったと ころや工夫し たほうがよい ところなど、 気づいたこと をアドバイス カードやふり かえりカード に書いてい る。	
16	「あそびラン ド」の準備をす る。	グループごとに準 備をさせる。	◎			・改良点を活 かそうとして いる。 ・協力して準 備をしてい る。	
17	あそびランド に1年生を招 待する。	1年生が楽しめる ように活動させる。 協力して取り組ま せる。	◎			・1年生と関 わりながら、 協力して活動 している。	
18	あそびランド をふりかえる。	めあてを確認する。 感想を話し合う。			◎	・感想や気づ きを書いてい る。	
19	みんなであそ ぶ。 後片付けをす る。	楽しくあそばせる。	◎			・あそびを楽 しんでいる。 ・グループで 協力してい る。	

11、本時の展開（15/19）

(1) 本時の目標

- ・「あそびランド」のリハーサルを行い、遊びを見直すことができる。

(2) 展開

	学習活動	指導内容（・）と留意点（◎）支援（☆）	○評価規準
は じ め 5 分	1 活動内容を確認する。 「あそびランド」のリハーサル をすることを伝える。 2 めあてを確認する。 お店のくふうした方がよい ところを考えよう （お店やさん） ・自分たちの活動をふり返る。 （お客さん） ・お店やさんの良いところや工 夫した方が良いところに気づ く。	・本時の流れを伝える。 ☆カードで提示しておく。 ・今日の活動の具体的なめあてを確認 させる。 （お店やさん） ・お客さん役に楽しんでもらうために 分かりやすく説明することを意識さ せる。 （お客さん） ・お店やさんのよかったところ、工夫 した方がよいところを見つけること を意識させる。 ◎アドバイスカード、ふりかえりカー ドを配付し、観点を確認できるよう にしておく。	
	3 リハーサルを行う。 ・お店やさんは、全体に向けて 店の紹介をする。 ・お店やさんは、あそびコーナ ーの準備をする。 ・準備ができたなら、お客さん役 が移動する。	・グループごとに遊びの紹介をさせる。 ・お店やさんは、A・B・C・D 4つ のグループに分かれて準備させる。	

な か 35 分	(お店やさん) ① リハーサルをする。 ② ふりかえりカードに記入する。 ③ アドバイスを聞く。 ④お店の工夫した方がよいところを相談する。	(お客さん) ① 遊ぶ。 ② アドバイスカードに記入する。 ③ 気づいたことを伝える。 ④ 自分のお店の工夫した方がよいところを相談する。	・お客さん役にアドバイスカードを、お店やさんにふりかえりカードを記入させる。 ☆自分の言葉で表現することが苦手な児童には、ヒントカードを用意し、その中から選ばせるようにする。 (お客さん) ・気づいたことを伝えさせる。 (お店やさん) ・アドバイスを聞かせる。 (お客さん)(お店やさん) ・グループで相談させる。	・よかったところや工夫したほうがよいところなど、気づいたことをアドバイスカードやふりかえりカードに書いている。
お わ り 5 分	4 ふりかえり 5 次時の活動内容を知る。		・今日のめあてについてふり返らせる。 ・次時で本時の交流を活かして準備することを知らせる。	

(3) 本時の評価規準

評価規準と評価方法	
・よかったところや工夫したほうがよいところなど、気づいたことをアドバイスカードやふりかえりカードに書いている。 (思考・表現、気づき)	
判断基準	
A→アドバイスカードやふりかえりカードによかったところやくふうした方がよいところに気づいて具体的に書いている。 お客さん ① ・〇〇さんはお客さんにやさしく声をかけていた。 ・大きな声で説明していたのでわかりやすかった。 ② ・かんぱんの字を大きくした方がわかりやすい。 ・ルールを書いた紙をはったらどうかな。 ・場所が広い方が動きやすいよ。	B→アドバイスカードやふりかえりカードによかったところやくふうした方がよいところに気づいて書いている。 お客さん ① ・大きな声だったよ。 ・楽しかったよ。 ・わかりやすくせつめいしていた。 ・じぶんのしごとをがんばっていた。 ② ・ルールがわかりにくかった。
Bに達していない場合の手立て ・前時の授業で使用したカードや、同じグループの友だちのカードを見せ、参考にするように声かけをする。 ・ヒントカードから選ぶように声かけをする。 ・口頭でのみ説明できる児童は、教師が聞き取って書き、確認させる。	

2年 組 名前（ ）

☆今日の自分のめあて

☆アドバイスカード

（ ）グループへ

①よかったところ

②くふうした方がよいところ

☆自分のグループで、くふうしたほうがよいところ
をそうだんする。