

1 単元名 はっけん くふう おもちゃ作り

2 単元の目標

- 身近な材料を使ったおもちゃ作りに関心をもち、楽しく遊ぼうとしている。  
(生活への関心・意欲・態度)
- 速く、遠く、面白くなど思いや願いを達成するための方法を考え、試すことができる。  
(活動や体験についての思考・表現)
- 身の回りのものを使って、動くおもちゃや音の出るおもちゃを作り、遊ぶことを通して、面白さや不思議さに気付くことができる。  
(身近な環境や自分についての気付き)

3 単元について

(1) 教材について

本単元は、学習指導要領生活科(6)「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」を扱った学習である。児童が身近にあるものを使って遊び自体を工夫したり、遊びに使う物を工夫して作ったりすることを通して、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなで遊びを楽しむことができるようにすることを目指していく。

(2) 児童の実態 (略)

(3) 指導観について

本単元では、おもちゃ作りを通して、自然の不思議さや面白さに気付き、それらを実感できる学習活動を取り入れることで、気付きの質を高めていきたい。そのために、身近にあるものでおもちゃ作りをすることや、遊ぶ時間を十分にとるようにする。また、おもちゃ作りから感じ、考え、気付いたことを、自分の言葉を使って表現する力を身に付けさせたい。自分が作りたいおもちゃの設計図を書き、遊んで分かったことや直したいことを書き足すことや、作ったおもちゃの紹介をし、友達と教え合う活動を通して、表現力を高めていきたい。さらに、友達とのかかわり合いの中で、約束やルールを守り遊ぶことの大切さや楽しさに気付かせたい。

4 指導と評価の計画 (15時間扱い)

- 第1次 おもちゃを作ってみよう ..... 4時間  
 第2次 おもちゃのひみつはっけん！ ..... 4時間

時間	主な学習内容	評価規準
⑤ 本時  6 7 8	○もっと楽しく遊べるおもちゃを作る。 ・作ったおもちゃをもっと楽しくあそべるおもちゃにするには、どうしたらよいか考える。 ・名人に教えてもらったり、友達同士で教え合ったりしながら、おもちゃ作りをする。 ・作ったおもちゃで遊ぶ。 ・教えてもらったことや工夫したことをカードにまとめる。	・友だちの意見を参考に、どうすれば、もっと楽しく遊べるおもちゃを作ることができるかを考えている。 (思・表) ・もっと楽しく遊びたいという意欲をもっておもちゃを作ろうとしている。 (関・意・態) ・風やゴム、磁石の力を使うなど、楽しく遊べる工夫に気付いている。(気)

- 第3次 「おもちゃまつり」を開こう ..... 7時間

5 本時の学習

(1) 目標

友だちの意見などを参考に、どうすれば、もっと楽しく遊べるおもちゃを作ることができるかを考えることができる。

(2) 準備・資料

作ったおもちゃ、ワークシート、おもちゃを直すために必要な材料、電子黒板、書画カメラ

(3) 展開

(◎は、個への対応)

配時	学習活動及び内容	教師のかかわりと評価
3	<p>1 本時の課題と活動内容を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>作ったおもちゃを、もっと楽しく遊べるおもちゃにしよう。</p> </div>	<p>○ 前時に行ったおもちゃ作りで、楽しかったことや困ったことなどの振り返りをしておく。また、それらを掲示しておく。</p>
7	<p>2 自分のおもちゃをどう変えたいかを考え、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ もっと〇〇〇したい。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ほかけ車を、<u>もっと速く動く</u>ようにしたいな。</li> <li>・ ぴよんぴよんがえるを、<u>もっと高く</u>とばしたいな。</li> </ul> </div>	<p>○ もっと楽しく遊べるおもちゃにするために必要な視点を具体的に示し、工夫すべき点や改良する点を考えやすくする。「もっと〇〇〇したい」に入れる言葉の例：はやく、ゆっくり、遠く、高く、強く、じょうぶに など</p> <p>◎ おもちゃを飾ることで楽しくするのではなく、おもちゃの動きに注目するように話す。</p>
20	<p>3 おもちゃの改良点や工夫点を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人で考える。</li> <li>・ 友達に聞く。</li> <li>・ 名人のヒントカードを見る。</li> <li>・ 改良点や工夫点をワークシートに書く。</li> </ul>	<p>○ いろいろ手に取って比べたり、試したりしながら考えるよう助言する。</p> <p>○ 名人に、児童の作ったおもちゃにそったヒントやコツを教えていただき、それらを記入したものをヒントカードとして、用意しておく。</p> <p>◎ なかなか活動に入れない児童には、同じような作業やおもちゃを作っている児童を参考にさせる。</p> <p>◎ 作業が早い児童には、さらに改良した方がいいことはないかを考えさせる。</p> <p>◎ 遊び方を工夫すると、もっと楽しく遊べる場合も考えられる。そこに気付いた児童の意見も大切するとともに、今回はおもちゃそのものに対する工夫を考えるよう伝える。</p>
13	<p>4 おもちゃの改良点や工夫点を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全体で話し合う。</li> <li>・ 自分で考えた改良点や工夫点を伝え合う。</li> <li>・ 名人や友達からのアドバイスを、ワークシートに書き留める。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ もっとほを高くすると動きが変わってもっと楽しくなることに気がきました。</li> <li>・ ゴムを太くするともっと速く動くことが分かりました。</li> </ul> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>名人や友達の見解などを参考に、どうすれば、もっと楽しく遊べるおもちゃを作ることができるかを考えている。 (思・表) ※観察・発表、ワークシート</p> </div> <p>○ 伝え方の話型を示す。 (例：もっと〇〇〇にするには、△△△すればよいと気がきました。等)</p> <p>○ アドバイスを書き留めるときには、いいなと思ったことや、自分もまねしてみたいと思ったことを書くよう助言する。</p> <p>○ 実際におもちゃを見せて伝えたり、電子黒板にワークシートやおもちゃを映し出したりして、改良点や工夫点を分かりやすくする。</p>
2	<p>5 次時の予告をする。</p>	<p>○ おもちゃの作成に使用する材料を確認し、意欲付けを図る。</p>