

1 単元の構想と単元づくりのポイント

(1) 単元の構想

児童は、1年生の秋の単元で、どんぐりごま、やじろべえ、松ぼっくりのけん玉、マラカスなどの秋の自然物を使ったおもちゃづくりを経験してきている。2年生では、身近にある材料を集め、児童に関わらせた。すると、それらを使って遊んだり、材料を組み合わせ何かを作ろうとしたりする姿が見られた。そこで、身近にある材料でできた動くおもちゃの見本を提示したところ、「自分でも動くおもちゃをつくって遊びたい」という思いや願いをもつようになった。

児童の実態として、相手意識や上級生としての意識がやや弱いように感じる。児童はそれぞれの園で異年齢交流をたくさん経験してきたが、新型コロナウイルスの影響により、入学してからは異学年との交流が限られてしまっている。2年生になった今年度も、残念ながら1年生と直接触れ合う機会は少ない。また、はじめは興味・関心を示すものの、粘り強い取組が難しい様子が見られる。特に、困難に直面したときに、どうしてよいか分からずに活動が止まってしまう様子が見られるため、困ったことを取り上げてみんなで考える機会を設けるようにしてきた。

そこで、この単元を通して、困難に直面したときにもみんなと相談したり、協力したりしながら乗り越えていく姿を期待している。自分のおもちゃをつくる活動では、自分の思い描くおもちゃの動きに近づくように、比べたり試したり見通したりしながら、粘り強く試行錯誤を続ける姿を引き出したい。グループでおもちゃのお店をつくる活動では、遊びがより楽しくなるように相手意識をもって場やルールを工夫したり、「おもちゃランド」でお客さんに楽しんでもらえるように関わったりする姿を引き出したい。

(2) 単元づくりのポイント

① 本気を引き出す課題の設定

児童が自分のおもちゃを「もっと速く走るようにしたい」「もっと遠くまで跳ぶようにしたい」という思いや願いを膨らませることができるように、よく動くおもちゃを見合ったり、工夫したことを紹介し合ったりする場を設定する。また、「よりよいおもちゃにしたい」「楽しいお店をつくりたい」という思いや願いが持続できるように、ゴールとして学級のみんなで『おもちゃランド』を開いて楽しむことや1年生を招待することを設定する。

② 体験的な活動(情報の収集)と表現の充実

児童が活動に没頭できるよう、おもちゃをつくる時間や遊ぶ時間を十分にとる。また、自分のおもちゃがよりよくなっていることに気付くことができるように、ロイロノートを活用して、カメラ機能でのおもちゃの変容の様子の蓄積とテキスト機能での工夫したことや気付いたことの記録を継続して行う。「今日やりたいことを決める→つくったり、遊んだりする→うまくいったことやうまくいかなかったことを振り返る→次にやりたいことを決める」というサイクルでの活動と表現の繰り返して進めていく。

③ 対話(関わり)の活性化

おもちゃの改良は個の活動、お店づくりはグループでの活動となるが、それぞれのおもちゃやお店がよりよくなるヒントをつかむことができるように、学級全体での話合いの時間を設ける。その際には、自分や友達の体験から根拠を見付けたり、PMIシートでそれまでの活動を評価したりして、考えとその理由を明確にした話合いを促す。

2 単元名 : うごく うごく わたしのおもちゃ ~みんなで「おもちゃランド」をつくろう~

3 単元目標

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するなどの工夫をし、遊びの面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

4 単元の評価規準 <育成を目指す資質・能力>

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①身近な物が、いろいろな遊びに利用できることに気付いている。 <多様性>	① 楽しみたい遊びを思い描きながら、遊びに使う物を選んだり、つくるおもちゃを決めたりしている。<課題設定・情報収集>	① みんなで楽しく遊びたいという思いや願いをもち、粘り強く遊びを創り出そうとしている。 <思い・願い>
②自然の中のきまりや自然の事象の不思議さに気付いている。 <多様性>	② 比べたり、試したり、見通したりしながら、おもちゃを改良している。<整理・分析>	② 友達のよさを取り入れたり自分との違いを生かしたりして、遊びを楽しくしようとしている。 <協働>
③遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりする面白さに気付いている。 <多様性>	③ 遊びの約束やルールなどを工夫しながら、遊んでいる。<整理・分析>	③ みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感し、毎日の生活を豊かにしようとしている。 <自律>
④約束やルールが大切なことやそれを守って遊ぶと楽しいことに気付いている。 <関係性>	④ 遊びを工夫したり、友達と楽しく遊んだりしたことを振り返り、絵日記に表現している。 <まとめ・表現>	

5 単元計画（全24時間）

小単元の学習課題 (実施時期・時数)	○学習活動	知	思	態
1 材料でどんなことができるかな (11月・2時間)	○身近にある材料で遊ぶ。	①		
2 よく動くおもちゃにするためにはどこをどうかえたらいいのかな (11月・6時間)	○おもちゃのつくり方や動く仕組みを考えながら、見本のおもちゃで遊ぶ。		①	
	○自分のおもちゃをつくる。	①		
	○よりよく動くように、自分のおもちゃを改良する。	②	②	①
3 どうしたらみんながもっと楽しく遊べるかな (12月・10時間)	○自分のおもちゃを使って遊ぶために、場やルール工夫を考える。			①
	○グループごとに、場やルールの工夫を考え、自分たちのお店をつくる。	③	③	②
	○「おもちゃランド」のリハーサルを開く。			
	<u>○みんながもっと楽しめる「おもちゃランド」になるように、場やルールを工夫する。〈本時〉</u>		③	
	○「おもちゃランド」を開き、学級の友達と一緒に遊ぶ。			②
4 どうしたら1年生に楽しんでもらえるかな (1月・5時間)	○1年生が楽しめる「おもちゃランド」になるように、場やルールを変更する。		③	②
	○「おもちゃランド」を開き、1年生を招待して楽しく遊んでもらう。			②
	○「おもちゃランド」の活動を振り返って、1年生が楽しめる「おもちゃランド」になったかを話し合う。	④		
5 「おもちゃランド」を振り返ろう (1月・1時間)	○これまでのおもちゃづくりやお店づくり、「おもちゃランド」の活動を振り返り、絵日記に表現する。		④	③

●関連する教科等

●材料や仕組みから思い付いたものをつくった経験を想起して、動く仕組みを生かした自分のおもちゃをつくる。図工「音づくりフレンズ」「パタパタストーリー」

●お互いの考えのよいところを見付けながら話し合った経験を生かして、場やルールの工夫について相談しながら自分たちのお店をつくる。国語「そうだんにのってください」

●係活動などの振り返りで用いたPMIシートを活用し、理由や根拠を出し合いながら話し合う。学活「前期の振り返り」

●国語で学んだ説明の工夫を活用して、文章の組み立てや順序に気を付けながら、やり方やルールを説明する。国語「馬のおもちゃの作り方」「おもちゃの作り方をせつめいしよう」

6 本時の計画（14時間／24時間）

(1) 本時目標

お客さんが楽しめるお店づくりについて、「おもちゃランド」のリハーサルでの自分の経験や友達の感想を振り返りながら、やり方やルールを見直して改善しようとする。

(2) 本時に向かう児童の実態

「おもちゃランド」のリハーサルで学級の友達にお店を楽しんでもらったことで、自分たちのお店にある程度満足している。しかし、自分たちのお店をお客さんの立場から見て、さらにどのように改善すべきか気付いていなかったり、明確な見通しがもてていなかったりする児童が多い。

(3) 本時のしかけ

「おもちゃランド」のリハーサルでの自分の経験や友達の感想を振り返りながらやり方やルールを見直すことができるように、お客さんの感想を見ながら根拠や理由、変更する点を話し合う時間をとる。

(4) 本時の展開

学習活動	教師の働きかけと予想される児童の反応	○手立て・くしかけ
導入 1. 前時の学習を振り返り、本時の課題を確かめる。 (2分)	T1: この前は、「おもちゃランド」のリハーサルをしましたね。 C1: お客さんが来てくれて、嬉しかったな。 T2: リハーサルの後に、みんなが目指す『おもちゃランド』にどのくらい近づいたのか「おもちゃランドリハーサルの満足度」をつけました。どのくらいだと思いますか？ C2: 80%ぐらいかな。 T3: みんなの「おもちゃランドリハーサルの満足度」は、68%で	○「おもちゃランド」のリハーサルでの様子を想起しやすいように、写真を数枚提示する。 ○もっといいお店にして「おもちゃランド」本番を迎えたいという気

	<p>した。</p> <p>C3: あれ?思ったよりも低いなあ。</p> <p>C4: そう言えば、リハーサルでお客さんにやってもらったら、うまくいかなかったことがあったな。</p> <p>T4: このまま本番を迎えて、「おもちゃランド」は成功するかな?</p> <p>C5: このままだと「おもちゃランド」は成功にならないよ。</p> <p>C6: お店屋さんもうまくできたと思う。お客さんにもっと楽しく遊んでもらえるように、お店をパワーアップさせたいです。</p> <p>C7: リハーサルのときに書いてもらったお客さんの感想をもう一度読んで考えたいな。</p> <p>T5: みんなは、「おもちゃランド」を成功させるために、もっとお客さんに楽しんでもらえるお店にしたいのですね。では、今日の学習課題は、</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;学習課題&gt; お客さんがもっと楽しめるお店にするには、どうしたらいいかな?</p> </div> <p>でよいですか。</p> <p>C8 :はい。</p>	<p>持ちを高めるために、目指すおもちゃランドにどのくらい近づいたかを児童が自己評価した「おもちゃランドリハーサルの満足度」を数値化して提示し、このまま「おもちゃランド」の本番を迎えてよいだろうか、成功するだろうかと問いかける。</p>
<p><b>展開</b></p> <p>2. お店グループごとに変更点とそのわけについて話し合う。(8分)</p> <p>3. お店ごとの考えを発表し合いながら、全体で考えを交流する。(15分)</p>	<p>T6: それでは、お客さんの感想を読んで、もっと楽しんでもらえるお店にするために、どうパワーアップするかについてグループで話し合みましょう。</p> <p><b>射的アーチェリー</b></p> <p>C9: リハーサルでは、外していた人がいたから、もうちょっとやりやすくしたいな。「あまり当たらなくて残念だった。」と書いてあるよ。</p> <p>C10:それじゃあ、打つ場所をもう少し近くしてみよう。</p> <p>C11:あと、もっと大きい的を増やしたらどうかな。</p> <p><b>ゴムカーヨットカーレース</b></p> <p>C12:リハーサルは、すごくうまくできたと思う。どこも悪いところはなかったよ。</p> <p>C13:でも、「坂のところが進まなかった。」「段差のところが全然いけなかった。」と書いてあるよ。</p> <p>C14:坂をもっと登りやすく直した方がいいね。</p> <p><b>UFO・ロケット</b></p> <p>C15:「あんまり飛ばなかった。」と書いてある人が多いよ。</p> <p>C16:たしかに、UFOやロケットの飛ばし方にはこつがあって、ちょっと難しいよね。</p> <p>C17:うまくやれば結構飛ぶんだけどなあ。どうしようか…。</p> <p>T7: それでは、グループのホワイトボードを前へ持って来ましょう。話し合ったことを教えてください。</p> <p>C18:射的アーチェリーは、打つ場所をもう少し近くして、大きい的を増やします。</p> <p>T8: なぜそうしようと思ったのですか?</p> <p>C19:あまり当たらなかった人がいるから、もっと当たりやすくするためです。</p> <p>T9: お客の皆さんは、どう思いますか? もっと楽しくなりそうですか?</p> <p>C20:いいと思います。</p> <p>C21:ゴムカーヨットカーレースは、「坂のところが進まなかった」という感想が多かったから、もっと登りやすい坂につくり直します。</p> <p>T10:お客さんは、どう思いますか?</p> <p>C22:ゴムカーやヨットカーが速く進むのが楽しかったから、段差がなくて登りやすいようにしてほしいです。</p> <p>C23:あと、坂をもっと低くすればいいんじゃないかな?</p> <p>C24:なるほど。じゃあ、低くて段差が少ない坂をつくらうと思います。</p> <p>C25:UFO・ロケットは、本当は結構飛ぶんだけど、お客さんは</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「おもちゃランド」のリハーサルでの自分の経験や友達の感想を振り返りながらやり方やルールを見直すことができるように、お客さんの感想を見ながら根拠や理由、変更する点を話し合う時間をとる。 <b>&lt;しかけ&gt;</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○お客さんの感想が書いてある付箋は、内容を把握して話し合いができるように、グループごとに事前に読んでKJ法で分類しておく。</li> <li>○具体的な根拠や理由を引き出せるように、「どこがうまくいかなかったのか」「どのルールが難しいのか」などの声かけをする。</li> <li>○根拠や理由をもって発言することができるように、なぜそのように変更しようと思ったのかを問い返す。</li> <li>○変更内容を理解しやすいように、必要に応じて、おもちゃの実物を提示したり、ルールや場の様子を確認したりする。</li> <li>○お客さんの立場からもっと楽しくなりそうかを考えながら聞くことができるように、学級全体に問いかけたり、尋ねたりする。出てき</li> </ul>

<p>4. 変更することややることを確認して、改善を始める。(15分)</p>	<p>あまりうまく飛ばせなくて、どうすればいいか決まりませんでした。  T11:では、みんなにも聞いてみましょう。どうするといいと思いますか？  C26:飛ばすのが難しかったから、いきなり本番じゃなくて、練習ができるといいなと思いました。  C27:私は、飛ばし方がよく分からなかったから、お店の人がお手本を見せてくれるといいと思います。  T12:UFO・ロケットのお店の皆さん、どうですか？  C28:ぼくは、お手本を見せて練習してもらってから、本番をやることにしようかなと思いました。  T13:また後で話し合って、UFO・ロケットのお店のみんなでどうするかを決めてくださいね。  T14:お客さんにもっと楽しんでもらえるお店にするには、難しすぎたり簡単すぎたりしない「ちょうどいい難しさ」やお手本を見せたり練習できたりして「おもちゃの動かし方を分かりやすく教えること」などが大事なようですね。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;まとめ&gt;  お客さんにとって、①ちょうどいい難しさにする②おもちゃの動かし方を分かりやすく教える といい。</p> </div> <p>T15:それでは、グループで変更することややることを確認できたら、お店の変更を始めましょう。  UFO・ロケット  C29:お店の半分を練習コーナーにして、お客さんが練習できるようにしたらどうかな。  C30:練習コーナーをつくるなら、2人で対決じゃなくて、1人ずつ飛ばした方がいいね。  C31:本番は2回でいいかな。  C32:じゃあ、ルール説明を書き直すね。  (グループごとにお店の改善を進める。)  T16:時間になりました。ここまでにして、お店の変更は次の時間に続きをやりましょう。</p>	<p>た考えは、教師が青字でホワイトボードに書き足す。  ○どのグループもやることを明確にして改善の活動に入れるように、見通しがしっかりもってていなかったり、迷っていたりするグループを中心に上げる。残りのグループは、次時に上げる。</p> <p>○グループの全員がやることを理解して活動を始められるように、変更することややることを確認する時間をとる。  ○活動がすぐにできるよう、お店のおもちゃや道具などは事前に用意しておく。</p>
<p>5. 学習を振り返る。(5分)</p>	<p>終末  T17:では、最後にロイロノートで振り返りを書きましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>&lt;振り返りの視点&gt;  ①分かったことや工夫したこと ②困っていること  ③次にしたいこと</p> </div>	<p>○自らの学びを省察することができるように、振り返りの3つの視点を示す。</p>

## 7. 本時の評価規準

お客さんが楽しめるお店づくりについて、「おもちゃランド」のリハーサルでの自分の経験や友達の感想を振り返りながら、難易度や分かりやすさなどが大事であることに気づき、自分たちのお店のやり方やルールを見直して改善することを決めている。

【発言・振り返りの記述】

## 8. 参考文献

文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 生活編』

## 9. 板書計画

12/16 うごくうごくわたしのおもちゃ～2年2組おもちゃランド～						
おもちゃランドリハーサルのまんぞくど 68%	びよんコップ		とことこ車	まとあてアーチェリー	しゃてきアーチェリー	
	むずかしかった。	点数をかえて、もうちょっとかんたんにする。	点数の場所がねらいにくかった。	とばすのがむずかしくて、あたらなかった。	とばし方を教える。うつ場所を近くする。	はずしていた人がいた。
かだい おきゃくさんがもっと楽しめるお店にするには、どうしたらいいかな。	ゴムカーボウリング		ゴムカーヨットカーレース	UFO・ロケット	まとめ	
	かんたんだった。	スタートラインを遠くする。ピンをふやす。	さかがすまなかった。	さかのぼりやすくなる。	れんしゅうできるようにする。 お手本を見せる。	おきゃくさんにとって、 ①ちょうどいいむずかしさにする ②おもちゃのうごかし方をわかりやすく教える といい。