

学年	教科	単元名	児童	場所	指導者
2年	生活科	あそびのたつ人あつまれ	2年1組16名	2年1組教室	宮原 希美絵

**単元マップ**

**単元で育てたい資質・能力**

- ・つくったおもちゃの面白さや見えない力の不思議さに気付くことができる。 (知識及び技能)
- ・身の回りにある材料を利用して、簡単な仕組みで動くおもちゃを工夫してつくることができる。 (思考力・判断力・表現力等)
- ・みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしている。 (学びに向かう力・人間性等)

身近な生活に関わる  
見方・考え方

身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで捉え、よりよい生活に向けて思いや願いを実現しようとする事

子どもの  
深い学びの姿

様々な素材の特徴を生かしておもちゃをつくり、友達と協力したり考えを述べ合ったりして、よりよいものをつくろうとする姿

解決  
まとめ

身の回りにある材料を利用してつくったおもちゃについて、友達と試行錯誤したり、改良点を考えたりすると、みんなで遊びを楽しむことができる。⑱

育成する思考力・判断力・表現力「生活の中で、気付いたことやできるようになったことを使って、考える力」

身の回り  
にある材  
料に触れ  
て、材料  
そのもの  
を生かし  
てどんな  
ことができ  
るのか考  
える。  
例  
紙、ひも、  
空き缶、空  
き箱、ペッ  
トボトルな  
ど  
①②

テー  
マを決  
める。  
あそ  
びのた  
つ人  
にな  
ろう。  
③

材 料  
を 組  
み 合  
わ せ  
て、  
お も  
ち や  
づ く  
り を  
す  
る。  
④⑤

同 じ 種 類 の  
お も ち や を  
つ く る 友 達  
と グ ル ー プ  
を つ く り、  
ど の よ う な  
遊 び を す  
る の か を 話 し  
合 い な が  
ら、お も ち  
や づ く り を  
す る。  
⑥⑦

つ く っ た  
お も ち や  
を 使 っ た  
「あそ  
び の 広 場」  
の 計 画 を  
た て、学  
年 み ん な  
で 一 緒 に  
楽 し く 遊  
ぶ。  
⑧⑨⑩

し て  
み た  
い こ  
と が  
実 現  
で き  
た か  
を 振  
り 返  
る。  
⑪

「あそびの  
広場」を振り  
返り、1年生  
を招待する  
計画をたて  
る。  
1年生が楽  
しめるよう  
遊びの工夫  
を考えよう。  
⑫ (本時)

問題設定

1年生が  
どうした  
ら楽しめ  
るのかを  
考え、お  
もちゃを  
改良した  
り、ルー  
ルを工夫  
したりす  
る。  
⑬⑭⑮

「あそ  
びの広  
場2」  
に1年  
生を招  
待し、  
活動を  
振り返  
る。  
⑯⑰

習得・活用

1次 自分が楽しむ活動

活用

2次 1年生を楽しませる活動

身に付けさせる 知識・技能

見付ける・試す

比べる

工夫する

研究内容2～協働的に問題を解決する子供～

本時の展開【12時間目／18時間扱い】\*思考アクティブ化シートB-①【課題意識重視】

〈本時の目標〉

1年生のことを考えて、遊びの工夫を考えることができる。(思考力・判断力・表現力等)

	子供の学習活動	子供の思考	<input type="checkbox"/> 教師の働きかけ <input checked="" type="checkbox"/> 主な発問 <input checked="" type="checkbox"/> 評価(評価方法) <input checked="" type="checkbox"/> 思考アクティブ化ポイント	
導入 15分	1 前時を想起する ・役割ごと(遊ぶ, コーナー運営)に、あそびの広場の活動を振り返る。	いろいろな工夫があって楽しかった	<input checked="" type="checkbox"/> あそびの広場を終了してもよいかな?	
	2 「?」「!」をもつ ・誰かを招待したい!	遊び方の説明が難しかったよ 秋のひろばに呼んでくれた1年生を招待しようよ		
	1年生が楽しめるようにするには、どんな工夫をしたらよいのかな?			
展開 20分	3 見通しをもつ ・ニコニコシートを記入する	ルールをもっと簡単にしなきゃ 漢字が読めないかもね 人数が多いので、おもちゃを増やさなきゃ	<input type="checkbox"/> 1年前のときを振り返り、2年生に招待されたときのことを想起させる。 <input checked="" type="checkbox"/> 1年生の立場になって、どのようにしたら楽しく遊ぶことができるのかを考える。 【思ア①多面的に見る】	
	4 追究・解決活動を行う ・個人思考 ・集団解決	自分たちではなく、1年生が楽しめるように考えなきゃ 遊び方を分かりやすくしたらどうかな 招待する日を伝えなきゃ 準備の時間が決まっているから、できそうな工夫にしよう	<input type="checkbox"/> 招待日を伝え、計画的に準備を進めるよう伝える。 <input checked="" type="checkbox"/> どんな工夫をすることができそうかな? <input checked="" type="checkbox"/> 1年生を招待し、遊びを教える立場として、楽しんでもらう方法を考えている。 (発言・ホワイトボード)	
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">                             全体に関わること                              ・招待状を書く                              ・スタンプカードを作る                              ・ポスターにふりがなをつける                         </td> <td style="width: 50%;">                             コーナーに関わること                              ・遊ぶおもちゃや景品の数を増やす                              ・遊ぶ回数や得点、時間などのルールを工夫する                         </td> </tr> </table>	全体に関わること ・招待状を書く ・スタンプカードを作る ・ポスターにふりがなをつける	コーナーに関わること ・遊ぶおもちゃや景品の数を増やす ・遊ぶ回数や得点、時間などのルールを工夫する	
全体に関わること ・招待状を書く ・スタンプカードを作る ・ポスターにふりがなをつける	コーナーに関わること ・遊ぶおもちゃや景品の数を増やす ・遊ぶ回数や得点、時間などのルールを工夫する			
5 まとめる	1年生が楽しめるようにするには、景品を作ったり、ルールを分かりやすくしたりするなどの工夫をするとよい。			
終末 10分	6 振り返る ・ニコニコシートを記入する ・振り返りを交流する			