

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，おもちゃづくりをする。④⑤

同じ種類のおもちゃ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，おもちゃづくりをする。⑥⑦

つくったおもちゃを使った「あそびの広場」の計画を立て，学年みんなで一緒に楽しく遊ぶ。⑧⑨⑩

してみた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			