第２学年　生活科学習指導案

１　単元名　　「かぜとあそぼう」

２　単元の目標

風の特徴を生かした遊びを考え，楽しく遊ぶことができる。

３　研究主題とのかかわり

（１）児童の実態

遊びをつくる活動は，１年生のころから繰り返し行ってきている。坂道や橋・壁などで遊ぶ活動を行い「場」を工夫して使ったり，材料を選んで場と組み合わせて使うと楽しい遊びになることに気付いたりしている。

２年生になりこれまでに日の光の特徴を生かした遊びを考える「お日さまとあそぼう」と水の特徴を生かした遊びを考える「水とあそぼう」の活動を行ってきている。「お日さまとあそぼう」では，光が反射することや透明なプラスチックやセロファンなどが光を通すことなどに気付いている。また，「水とあそぼう」の活動では，水には浮かぶものと浮かばないものがあること，浮かぶものが水面を軽やかに移動することなどに気付き，その特徴を生かして遊びを考えてきた。

１年生で行った遊びをつくる活動では，やりたい遊びが同じ，又は似ている子どものグループごとに活動を行うため，同じグループや偶然近くのグループになった子どもが一緒に活動したりまねをしたりしながら情報を交換し合う場面は見られた。しかし，全体で情報を共有したり，活動のいいところをまねてみたりして気付きを高めるような場面は少なかった。２年生では，遊びの中で見付けた気付きを共有するための時間を設け，少しずつ情報交換ができるようになってきた。

（２）単元について

本単元は，新学習指導要領を受けて設定した。

> 指導内容（６）
> 身の回りの自然を利用したり，身近にあるものを使ったりなどして遊びや遊びに使うものを工夫してつくり，その面白さや自然の不思議さに気付き，みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

昨年度の実践では，場を限定して遊びをつくるようにさせた。しかし，グループでの活動が中心になり，それぞれのグループで出てきた気付きを共有する場面は少なかった。そのため，気付きの高まりには個人差があり，さらに気付きを高めるまでには至らなかった。

そこで，本単元では，授業の始めに前時での気付きを情報交換する場面を設け，その気付きを実際に自分でも体験したり，自分の気付きとかかわらせて気付きを高めたりさせる。さらに，子どもの見付けた遊びの中から遊びを選ばせ，遊びを限定して活動を行わせる。このことで，子どもは，友達の気付きを自分の活動に生かすために主体的になり，気付きを共有する意義を感じ，情報交換の場が，活動に有効に働くと考える。

（３）単元で目指す子どもの姿

○　自分の遊びをつくっている姿

・風の特徴を生かした自分たちの遊びに合う物を利用して，遊ぶものをつくる子ども
・風の特徴に気付き，その特徴を生かした遊びを考えたり，遊ぶものや遊びのルールを手直ししたり試したりしながら遊びを工夫する子ども

○　比較しながら遊びを工夫する子どもの姿

・自分が今までにつくったものと友達からの情報を組み合わせて，もっと楽しい遊びをつくろうとしている子ども
・今まで自分がつくったものとつくり替えたものとを比べて，より自分の思いが達成できるようなものをつくる子ども
・友達がつくった遊びや遊びに使うものを見たり試させてもらったり，情報交換の場で得た情報を生かしたりして今までの自分の遊びと比べて，そこで得た気付きを生かした遊びを工夫しようとする子ども

（４）学びをきたえるために

①　遊びの限定

繰り返し「風」を使った遊びを行わせ，特徴をとらえさせる。その後，見付けた遊びの紹介をし合い，その中からみんなでやりたい遊びを選ばせる。その遊びについて実際に遊ぶやり方や，遊びに使う道具・ルールなどを考えさせる。限定した遊びで風を使った遊びを考えるので，遊びに使うものやルールなど，共通の考えをもって活動を行える。こうした活動の中で，子どもの気付きが自然にかかわり，比べたり試したり友達の気付きと関連付けたりして考え，気付きが高まっていくと考える。

②　情報交換の場の設定

本単元では，「風」を使って遊ばせる。子どもにとっては今まで生活経験上自然とかかわってきてはいるものの，それを使い主体的にかかわって遊びを考えた経験は少ないであろう。経験が少ないがために，遊びを考える上で友達との情報交換が必要になる。友達の遊びをよく見てよいところに気付き，自分の遊びに生かそうとすることができる。

そこで，授業の始めに情報交換を行う場を設定し，前時に得た気付きを共有する時間を設ける。小グループでの情報交換を行わせ，それを記録させる。教師はそれぞれの情報を整理し，いつでも見られるように提示しておく。ここで得た友達の気付きを生かして試したり，比べたり，関連付けたりしながら活動できるようにする。

４　指導計画　（全７時間　本時４／７）

	学　習　活　動	○評価規準　□評価方法
１次 （２時間）	**１　風を使ってどんな遊びができそうか試しながら考える。** ・　袋をふくらませて風で飛ばす。 ・　ボールを転がす。 ・　厚い紙と薄い紙を飛ばし比べる。 ・　風車をつくって回す。 ・　ビニールテープをひらひらさせる。	○　風を使った遊びを考えることができる。（□発言） ○　風の特徴に気付くことができる。（□活動の様子・発言・ワークシート）
２次 （４時間） 本時４／４	**１　風の特徴を生かした遊びに使う道具をつくりながら遊ぶ。** ・　自分の遊びの予想をする。 ・　自分の遊びにちょうどよい材料はどれか考える。 ・　選んだ材料を生かし，遊ぶものをつくりながら遊ぶ **２　みんなで遊ぶ遊びを決める。** ・　みんなで遊ぶためには，どんな遊びがいいか考える。 ・　友達の考えを聞き，遊びを試してみる。 ・　みんなで遊ぶためのルールを考える。 **３　みんなで遊ぶものを工夫してつくる。（本時）** ・　遊びに使うものを工夫してつくる。	○　風の特徴を生かした遊びを考え，遊びに使うものを考えたりつくったりすることができる。（□活動の様子・ワークシート） ○　みんなで楽しく遊ぶにはどんな遊びがよいか考えている。（□発言） ○　みんなと一緒に遊ぶには，どのようなルールが必要か考えている。（□発言・ワークシート） ○　遊びに使うものを工夫してつくっている。（□活動の様子・ワークシート）

３次 （１時間）	**１　「にじいろ風ランド」で，自分たちのつくったものを使って遊ぶ。** ・　友達と一緒に遊び，自分のもののよさを感じたり，友達のつくったもののいいところを話したりする。	○　自分のつくったもののよさや友達のつくったもののよさに気付くことができる。 （□活動の様子・ワークシート）

５　本時の計画

（１）本時のねらい

自分の遊び道具をもっと楽しくするために，友達の考えを聞いたり，友達の遊び道具を試させてもらったりしながら，工夫して遊び道具をつくり替えていくことができる。

（２）本時の構想

①　本時で目指す子ども

○　風の特徴を生かして，自分のつくった遊び道具をもっと楽しく遊べるように工夫してつくり直したり試したりしている姿。

○　自分の遊びをもっと楽しくするために，友達の考えを聞いたり，友達の遊び道具を試したりしながら工夫してつくっている姿。

②　学びをきたえるために

ア　遊びの限定

本時の前に，子どもが見付けた遊びの中からみんなでやりたい遊びを相談して決めておく。本単元では，風で動く車をつくって競争する。限定した遊びで風を使った遊びを考えるので，遊びに使うものやルールなど，共通の考えをもって活動を行える。活動の中で，同じ内容で悩んだり，似たようなつくりをしていたりして，子どもの気付きが自然にかかわり，比べたり試したり友達の気付きと関連付けたりして考え，気付きが高まっていくと考える。

イ　情報交換の場の設定

情報交換を行う場を設定し，前時に得た気付きを共有する時間を設ける。小グループで情報交換を行わせ，グループごとに記録させる。教師は，子どもたちの記録を基に，いつでも確認できるように情報を整理して提示する。ここで得た友達の気付きを生かして自分の遊び道具をつくり替えたり試したり，自分の遊び道具と友達のそれとを比べたり，楽しくなったわけを関連付けて考えたりしながら活動できるようにする。

（３）　本時の展開

学習活動	○教師の働き掛け　・予想される児童の反応	○指導の意図，手立て　□評価
前時の活動を振り返る （１０分）	**○　風の秘密を使うと楽しい遊びができるね。どんな秘密をどんなふうに使ったら楽しくなりましたか。** 	・今までの活動が分かるものを身近に置かせ，今までの活動の中で気付いたことを振り返らせる。 ・今までの気付きが書かれたカードを子どもに持たせる。気付きや遊びについてのルールが書かれた紙を掲示しておく。 ・活動のよさを広め，他の子どものもっと楽しい遊びにするためのイメージを膨らませるせる。 ・言葉だけで分かりにくい場合には，実際に遊び道具を見せてもらったり，やってもらったりする。

本時の活動を考える （１０分）	○　みんなが見付けた秘密を使うともっと楽しくなりそうだね。お友達の秘密を使ったり，自分の秘密を使って，もっと楽しい遊びにしよう。 C1　もっと速く動かしたい。風受けをつけると速くなるって言っていたから，つけてみよう。 C2　もっともっと速く動かしたい。風受けを付けて，うちわを２枚にして風も強くしよう。	・友達の気付きをどんなふうに生かすとよいか，今までの経験とかかわらせて考えさせる。 ・本時の自分の活動を確認させたり，イメージが沸かない子どもの助けにしたりする。 ・自分が作った風で動く車をそばに置かせる。
情報交換で得た考えを使ったり，友達の遊び道具を借りて試したり，自分の今までの気付きを生かしたりして遊び道具に工夫をする。 （２０分）	○　では，実際にもっと楽しくなる遊びをつくりましょう。友達同士遊び道具を借り合って試しても良いね。 C4　風を受けるための羽をつけよう。ＣＤがいいかな。 C5　重いと速く動かないかな。軽くて強いのは何かな。 C6　風の強い日には軽い物がよく飛んでいくから軽い物を使ってつくろう。 C7　風が強いとよく動くよ。うちわを大きくするといいかな。試してみよう C8　風がいっぱい当たる方がよく走るよ。カップ	・友達の工夫のよさに気付いている子どもの発言と気付きを教師が認め価値付ける。 ・変更してよくなったところを聞き気付きを確認する。 ・教師も子どもの遊びを試し，よいところをほめたり,広めたりする。
本時の活動を振り返る （５分）	○　今日の活動をカードにまとめましょう。 ・自分の活動を振り返りカードに書く。 ・後片付けをする。	□　自分の遊びに使うものを試したり，友達の遊び道具や遊び方と比べたりして工夫して遊びを考えている。 （活動の様子・カードの記述） ・子ども自身が気付いていない，よい活動の様子や気付きを知らせる。

（４）授業の評価

ア　自分の考えた遊びに，情報交換で得た友達の気付きや，関連付けて気付いたことを生かして，もっと楽しい遊びに変えようと試したり比べたりしながら自分の遊び道具をつくっている。

イ　友達とのかかわりの中で気付いたことを試したり，友達の遊びと比べたりしながら，遊びを楽しくしようとしている。