

1. 単元名 「せかいでひとつわたしのおもちゃ」

2. 単元の目標

- ・動くおもちゃについて、動きの面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さ、みんなで遊ぶ面白さに気づく。 (知識・技能)
- ・身近にある物を使った動くおもちゃや遊び自体を、試行錯誤を繰り返しながら工夫して作ったり表現したりする。 (思考・判断・表現)
- ・友達との繋がりを大切にし、より良い遊びや遊び方を創り出そうとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

3. 単元について

(1) 教材観

本単元は、学習指導要領の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、そ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。」を受けて設定したものである。身近にあるものを使って動くおもちゃを作る過程で、「比べる」「試す」「工夫する」などの活動の中から動くおもちゃを作る喜びや、自分で作った物で遊ぶ楽しさを味あわせたい。

また、製作の過程や遊びの中で、友だちとの関わりを多く持たせることで、友だちのおもちゃの工夫やよさに気付いていくものと思われる。友だちと関わる力を育てることができる単元であり、児童自ら「もっと〇〇したい」と次のめあてをもち、活動が継続していくことが期待できる単元でもある。

(2) 児童観

本学級の児童は、1学期には、夏野菜を育て成長や変化の様子を観察し、収穫した。毎日水やりをし、休んでいる友だちの野菜にも進んで水やりするなど積極的に世話をしていた。町たんけんの学習では、校区について調べたことを発表し、今まで知らなかった町のよさを知り、感じる事ができた。

休み時間は、ドッジボールや鬼ごっこなどの体を使った遊びや、教室で折り紙やお絵かきなどをして楽しんでいる。児童の遊び方は、今までに経験したことのある遊び方が多く、自分でおもちゃを作ったり、遊び方を工夫したりして楽しむ姿はあまり見られない。そこで本単元では、身の回りにある材料を利用しておもちゃを自分で作る楽しさを十分に堪能し、友達と関わりながらみんなで遊ぶ楽しさを実感できるように指導していきたい。

(3) 指導観

身近にある物を工夫しておもちゃを作り、おもちゃがより楽しい物になるように自分なりに考えたり、友達と教え合ったりして試行錯誤し、工夫しておもちゃをつくらせていきたい。おもちゃ作りや遊びを通して「やってみたい」「ためしたい」といった自分の思いや願いを実現させるととも

に、「おもちゃの作り方を1年生に教えてあげたい」「自分たちの作った動くおもちゃでみんなと一緒にあそびたい」といった目的を持たせ、1年生や友達との関わりを深めたり広げたりする場にしたいと考えている。そして、自分たちが作ったおもちゃの材料は、普段であれば気にもとめずに捨ててしまうものではあるが、この学習を通して、ゴミだと思っていたものが、自分の手によっておもちゃとして新たないのちが吹き込まれ、自分自身や人を楽しませることができるようになる。このような、体験を通して、生活の中で自分が必要でなくなった物も、すぐに捨ててしまうのではなく、もう一度本当に必要でないのかを考え直してもらいたい。さらに、必要でなければ、別の物に生まれ変えさせようという意識を日常の中でもてるように広げていきたい。

(4) ESD との関連

・本学習で働かせる ESD の視点 (見方・考え方)

有限性…ゴミだと思っていたものが、おもちゃの材料に使うことができるということ。

連携性…より良いおもちゃを作るために、友だちとアドバイスし合い、協力し合うことが大切であるということ。

・本学習を通して育てたい ESD の資質・能力

コミュニケーション力

良いと感じたことやもっと良くするために気付いたことなどを、相手に伝えたり受け止めたりする。

他者と協力する態度

友だちと協力して、1年生が楽しめる遊びを考えたり、工夫したりする。

システムズシンキング

おもちゃに必要な材料やおもちゃの作り方を考え、計画書を書く。また、遊びを様々な視点から、より楽しくするための工夫を考える。

・本学習で変容を促す ESD の価値観

自然環境、生態系の保全を重視する。

世代内の公正

幸福感を大切にする

・達成が期待される SDGs

12 つくる責任 つかう責任

4. 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
<p>・動くおもちゃについて、動きの面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さに気づいている。</p>	<p>・身近にある物を利用したおもちゃや遊び自体を、試行錯誤を繰り返しながら工夫して作っている。</p>	<p>・友達との繋がりを大切にし、より良い遊びや遊び方を創り出そうとしている。</p>

5. 単元の指導計画（全12時間）

次	主な学習活動	学習への支援	○評価 ・備考
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">みつめる</div> 身近にある物を使って動くおもちゃを考える。 ①物の形や材質の違いや特徴を確かめたり生かしたりしながら、どのようにしたら動くおもちゃになるか考える。		ア （知識・技能） ウ （主体的）
2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">しらべる</div> 自分でおもちゃを作る。 ②作りたいおもちゃを決めて、計画書を書く。 ③計画書をもとに自分のおもちゃを作る。 ④おもちゃの動きを試したり、友達と一緒に遊んだりする。良いところを交流したりしながら、おもちゃの改良点を考える。 ⑤自分のおもちゃを改良する。	○同じようなおもちゃを作る児童同士で、交流するようにさせる。	イ （思判表） ウ （主体的）
3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ふかめる</div> あそび方やルールをくふうしよう。 ⑥友達とおもちゃを見せ合ったり、競争したり、一緒に遊んだりする。 ⑦⑧みんなで楽しく遊ぶために、遊び方やルールを工夫する。	○みんなで楽しく遊ぶための工夫やルールなどをグループで考えさせるようにする。	イ （思判表）
4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ひろげる</div> みんなで楽しくあそぼう ⑨⑩・おもちゃランドの計画・準備をする。 ⑪・おもちゃランドを開催する。 ⑫・活動の振り返りをする。		ウ （主体的）

6-① 本時案 (1/12)

早川 裕美

○本時のねらい

・身近にあるものを使って、動くおもちゃを考える。

○本時の展開

段階	学習活動	主な発問と指示(○) 予想される児童の反応	指導上の留意点 ◇評価基準(評価方法)
導入	1 1年生の時に、昔遊びをしたことを思い出す。 2 めあてを確認する。	○これまでに、学校でどんなおもちゃで遊んだことがありますか。 ・こま・お手玉 ・凧あげ・かるた	
うごくおもちゃを考えよう			
展開	3 教師の作ったおもちゃがどうやったら動くかを考える。 4 身近にある材料そのもので遊び、どんな動きが遊びに使えるか試す。どのようにしたら動くおもちゃになるかを考える。 5 動きのおもしろさや、動かし方について、発表する。 6 どんな動くおもちゃを作りたいか考える。 7 発表する。	教師のおもちゃを提示する。 ○どうやって動いているのでしょうか。 ○持ってきた材料を色々動かして、どんな動くおもちゃができるか考えてみましょう。 ・輪ゴムは伸ばしても元に戻ろうとするな。 ・ペットボトルキャップはコロコロころがるな。 ○発見したことを友だちに伝えましょう。 ○どんな動くおもちゃを作りたいか考えましょう。	・教師のおもちゃの材料となったものをゴミ箱の中から取り出して見せ、身近にあるいらなくなったものから作ったということ意識させる。 ・物の形や材質の違いや特徴を確かめたり生かしたりしながら、どのようにしたら動くおもちゃになるか考える想像の幅を広げさせる。 ・素材の特性を生かしたおもちゃ作りをしていこうとする意見を引き出す。 ◇動くおもちゃについて、動きの面白さや不思議さ、遊びに使う物を作る面白さに気づいている。【知識・技能】
まとめ	8 振り返り、次時への学習の見通しをもつ。	○次時は、計画書を作る。	

○本時のねらい

- ・友達とおもちゃで遊びながら試したり、比べたりすることで、おもちゃを改良することができるようにする。

○本時の展開

段階	学習活動	主な発問と指示 (○) 予想される児童の反応 (・)	指導上の留意点 ◇評価基準 (評価方法)
導入	1. 本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 自分の作ったおもちゃをパワーアップさせる方法を考えよう。 </div>	○どんなパワーアップができそうかな。 ・高く飛ばせるようにする。 ・速く走らせたい。 ・遠くまで飛ぶようにしたい。	・どのようなパワーアップのさせ方があるか、どんな風にパワーアップさせたいかを考えさせる。
展開	2. グループごとに分かれて友達と一緒におもちゃで遊ぶ。 3. 友達のおもちゃのよかったところやアドバイスをカードに書く。 4. 友達のカードを読んだり友達のおもちゃで遊んだりして、どのようにおもちゃを作りかえるかを考えて、ワークシートに書く。 5. 自分のおもちゃのパワーアップしたいところを発表する。	○友達のおもちゃで遊んで、友達のおもちゃのすごいところやいいところを見つけましょう。 ○友達のおもちゃのよかったところやアドバイスをカードに書いて渡しましょう。 ・ぼくのより高く飛んでおもしろかった。 ・わたしのよりゴムの本数が多い方が遠くまで飛んで楽しかった。 ○おもちゃをどんな風にパワーアップさせたいか、そのためにどうすればいいか考えましょう。 ・○○さんみたいに上手に動くようにするために、本体の大きさを変える。 ・○○さんみたいに遠くまで飛ばせるようにゴムの本数を2本に増やしてみる。	・制作したおもちゃが似ている児童同士でグループを作って遊ばせる。 ◇友達の工夫、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気付いている。(知・技)【カード】 ◇友達の良さを取り入れたり、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。(主体)【ワークシート】 ・友達のおもちゃと比べたり、もらったカードを参考にしたりしながら考えるように伝える。
まとめ	6. 次時の学習を確認する。	○次回は実際におもちゃを作りかえてパワーアップさせましょう。	

7. 成果と課題

○成果

- ・教師が手本を見せることで児童が意欲的に取り組むことができた。
- ・教師の手本のおもちゃの材料となったものをごみ箱の中から取り出すことで、ゴミだと思っていたものが、おもちゃの材料に使うことができるという ESD の視点（有限性）を働かせることができた。
- ・今までの学習では、他者と協力し合うことが少なかったが、より良いおもちゃを作るために、友だちとアドバイスし合い、協力し合う姿が見られ、ESD の視点（連携性）を働かせることができた。
- ・作ったおもちゃを自分たちだけでなく他学年に遊んでほしいという思いから、どうしたら他学年の児童に楽しんでもらえるかを積極的に考えることができた。

○課題

- ・ESD の視点で教材を見ることが難しかった。
- ・SDG s の目標 1 2 「つくる責任つかう責任」の話に広げるのが難しかった。
- ・他の授業や日頃の話などで SDG s について話をしていれば、子どもたちも SDGs に関心を持てたように思う。

8. 単元構想図

2年 せかいでひとつわたしのおもちゃ (全12時間)

みつめる

動くおもちゃを考えよう

見本のおもちゃの紹介

身の回りの物を使って遊んだら楽しそう。

自分だけのおもちゃを作りたい。

1年生のとき昔遊びでお手玉、メンコ、こままわしなどをしたよ。

身近にある材料でどんな動くおもちゃを作ることができるだろう。

しらべる

- ・作りたいおもちゃや、それを使ってどんな遊びをしたいのか考える。
- ・作り方や必要な材料や道具を考え、説明書(計画書)を書く。
- ・おもちゃを作り、動かして遊ぶ。

いろいろな材料をならべたり、転がしたりして遊んでみよう。

おもちゃの作り方や材料を考えて計画書を書こう。

作ったおもちゃで遊んでみよう。

風で動くおもちゃを作りたい。

ゴムを使うとよくとびそう。

もっと楽しく遊べるようになるかな。

ふかめる

より楽しいおもちゃを作るにはどうしたらいいだろう？

もっと高く飛ぶように作りかえたい。

遊び方やルールを変えるともっと楽しそう。

友達と互いにアドバイスし合っておもちゃをよりよくしたい。

ひろげる

作ったおもちゃをどうしたらいいだろう。

他のクラスの友達に遊んでもらいたい。

おもちゃのお店を開いて1年生を招待したい。

もっといろいろな人にこの楽しさを知ってほしい。家族にも遊んでもらいたい。

みんなが楽しめるおもちゃランドにするにはどうしたらいいだろう。

相手に合わせてルールを変えよう。

1年生が遊ぶ時はもう少し簡単なルールにしよう。

お店を開くとき役割分担をしたらいいと思う。

- ・自分たちのおもちゃで楽しんでもらえてよかった。
- ・作り方や遊び方を工夫したから、よりよいおもちゃを作ることができた。
- ・みんなで協力したから楽しく遊ぶことができた。