

生活科学習指導案

指導者 白浜町立西富田小学校 大浦 侑唄

1. 日 時 令和5年11月9日(木) 第2校時
2. 学 年 第2学年B組 29名
3. 単 元 名 あつまれ!おもちゃの森
4. 教 材 名 「せかいでひとつ わたしのおもちゃ」

5. 単元目標

(1) 知識及び技能

○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いている。

(2) 思考力、判断力、表現力等

○身近にある物を利用したおもちゃ遊び自体を、試行錯誤を繰り返しながら工夫して作っている。

(3) 学びに向かう力、人間性等

○おもちゃランドに向けて、友達との繋がりを大切に、より良い遊びや遊び方を創り出そうとしている。

6. 指導にあたって

(1) 児童の実態

本学級の児童は、明るく元気で、活動に対して意欲的である。与えられる課題に対して、前向きに考えようとする児童が多い。その一方で、間違った発表をしたくないという意識が働く児童も一定数おり、発表に対して消極的になってしまうことがある。そのため、4月当初から、安心して発表ができるように、話している人の方を見て聞く「聞く姿勢」の定着を図ったり、ペアワークを通じた発表の練習を行ったりしてきた。「聞く姿勢」については、定着している児童が増えてきたが、まだ難しい児童もいるのが現状である。話型指導に関しては、友だちの意見を聞く力を付けさせたい意図も含め、友だちの意見と比較しながら発表する話し方を、少しずつ推奨している。

児童の個人情報のため省略

このような児童らも含めて全員が学習活動に参加できるよう、個別の支援をしていきたい。

(2) 教材観

本単元は、学習指導要領の以下の内容に該当する。

[身近な人々、社会及び自然と関わる活動に関する内容]

(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び活動を通して、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だそうとする。

ここでいう「身近にある物」とは、学習指導要領・内容(6)の解説より、紙、ひも、ポリ袋、空き缶、空き箱、空き容器、ストロー、割りばし、ペットボトル、牛乳パック、紙コップ、トレイ、輪ゴム、磁石などが挙げられている。これらを使って、遊び自体を工夫したり、遊びに使う物を工夫して作ったりすることが主な活動である。

児童はこれまでに、第1学年の学習で、自然(四季)を利用した遊びや製作を楽しむ活動を経験している。第2学年では、主に「身近にあるもの」を使って遊べるおもちゃを作って遊ぶ活動を展開する。その活動のなかで、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改良を重ね、みんなで遊ぶ楽しさを実感することができるようにしたい。「こんなふうにするとうなる」「今度はこうしてみよう」という見方が、第3学年以降の理科の学習に生かされていくことになる。

(3) 研究の視点から

「他者との協働を通じ、自己実現を目指す」ために、児童らが意欲的に参画できるような探究的な学習を設定していきたい。そのために、ESD(持続可能な開発のための教育)との関連を図りつつ、本学習での見方・考え方や資質・能力を明らかにした学習展開を構想することで、学習者主体の学びを実現していきたい。以下にESDとの関連を示す。

《ESDとの関連》

・本学習で働かせるESDの視点(見方・考え方)

構成概念Ⅲ: 有限性…ゴミ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。

構成概念Ⅴ: 連携性…より良いおもちゃを作るために、友達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。

構成概念Ⅵ: 責任性…おもちゃランドを成功させるために、自分に与えられた役割や責任を果たす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。

他者と協働する態度

友達と協力して、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

本来ゴミであるものをおもちゃの材料として捉えることで、ものには様々な使い方ができることを知る。また、廃材を使えば使うほど、廃材の山が減っていくことが可視化され、廃棄量の削減に貢献している感覚を得ることができる。

世代内、世代間の公正

自分だけでなく、周りの友だちや1年生など、誰もが楽しく同じ時間を過ごすことができるおもちゃランドづくりが大切である。

幸福感を大切に

一生懸命に作ったおもちゃや会場づくりで1年生に楽しんでもらい、「楽しかった」という感想をもらうことで、誰かを喜ばせることの大変さや満足感を得る。

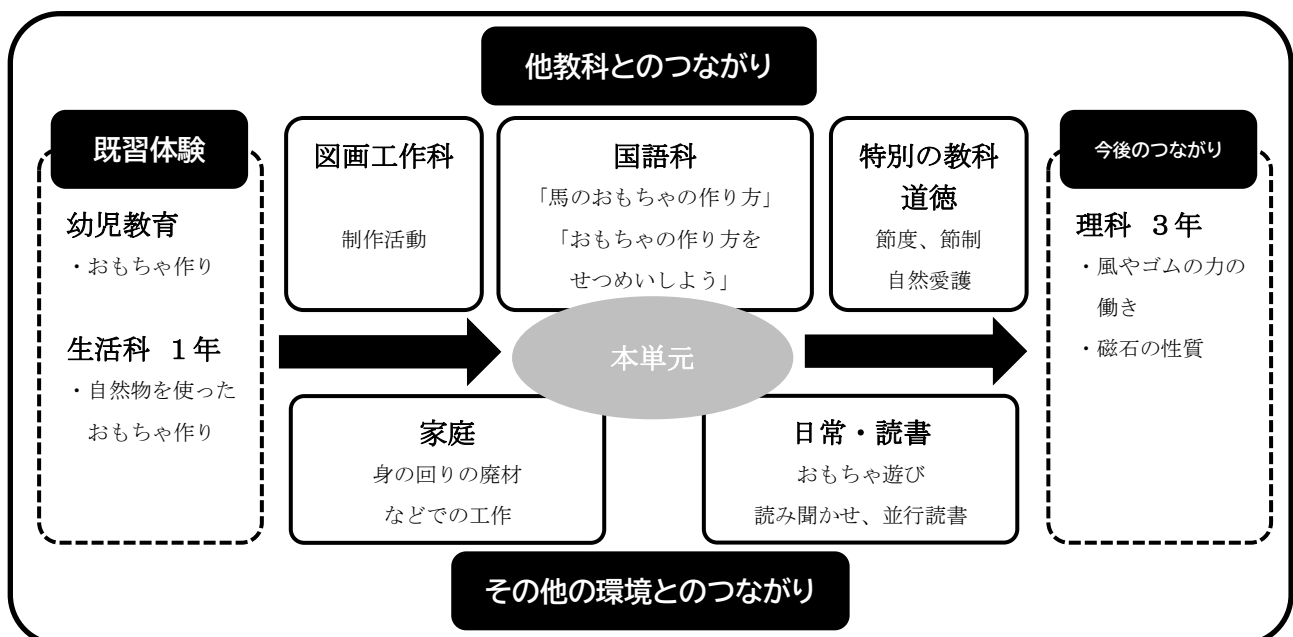
・達成が期待される **SDGs**

- 1 2 つくる責任 つかう責任
- 1 3 気候変動に具体的な対策を
- 1 4 海の豊かさを守ろう
- 1 5 陸の豊かさを守ろう

また、本単元の指導にあたっては、単元の目標を達成するために、主体的・対話的で深い学びの姿を求めて、以下の指導の工夫を取り入れたい。

・単元構想の工夫（国語科・図工科との関連）

本単元では、主に国語科の「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」の学習と関連させて行う。国語科では、手作りおもちゃの「作り方や遊び方」を順序よく説明する力を育成する。「馬のおもちゃの作り方」で学んだ説明の仕方を生かして、「おもちゃの作り方をせつめいしよう」で実践する流れであるが、説明の対象を自分が作っているおもちゃにすることで、活動に対する児童の主体性を引き出したい。また、国語科や図工科で身に付けた力を活用しながら、更におもちゃを作って遊ぶ体験を繰り返し行う中で、知識や技能の習得を深めていきたい。



・動くおもちゃとの出会わせ方の工夫（動くおもちゃで遊ぶ体験を設定する）

単元の導入で、「やってみたい」「知りたい」「作りたい」という児童の好奇心や探求心を高めるために、教師が作った動くおもちゃで遊ぶ活動を行う。その際、「どうして動いているのかな？」と動力に目を向けさせるようなおもちゃの提示の仕方をして、児童の探求心を高め、「動くおもちゃ」への思いを高めさせたい。その後、教師もおもちゃで遊ぶ活動を共に楽しみながら、「動力は何か」「どんな材料でできているのか」「複数で遊ぶ楽しさ」など、次の活動につながるつづやきを認めたり広げたりしたい。

・学校図書館の活用の工夫

作りたいおもちゃを決めたり、材料や作り方を考えたりする際、図書館の本で調べる活動を設定する。授業の中だけでは十分に目を通しにくいので、いつでも自由に見られるように教室の中に設置して、動くおもちゃについての情報を収集するのに役立てたい。

・協働の場の工夫

同じ材料を使っておもちゃを作っている児童同士でグループを作り、作り方の相談をしたり、できたおもちゃで遊んだりさせたい。この交流を通して、友達の遊びのよさや楽しさをしっかり認めながら、「～さんのように工夫しよう。」「～くんより遠くに飛ばしたい。」「もっとみんなが楽しめるように、ルールを考えよう。」など、新たな工夫を引き出したり、友達と関わって遊ぶ楽しさや友達と競う楽しさにも目を向けさせたりしていきたい。

また、教師も子どもになりきって楽しみながら遊ぶ中で、子どもたちが気づかなかった点を褒めたり、より工夫された物を提示して活動に意欲を持たせたり、遊びにこだわりを持って追究していく気持ちを持たせたい。

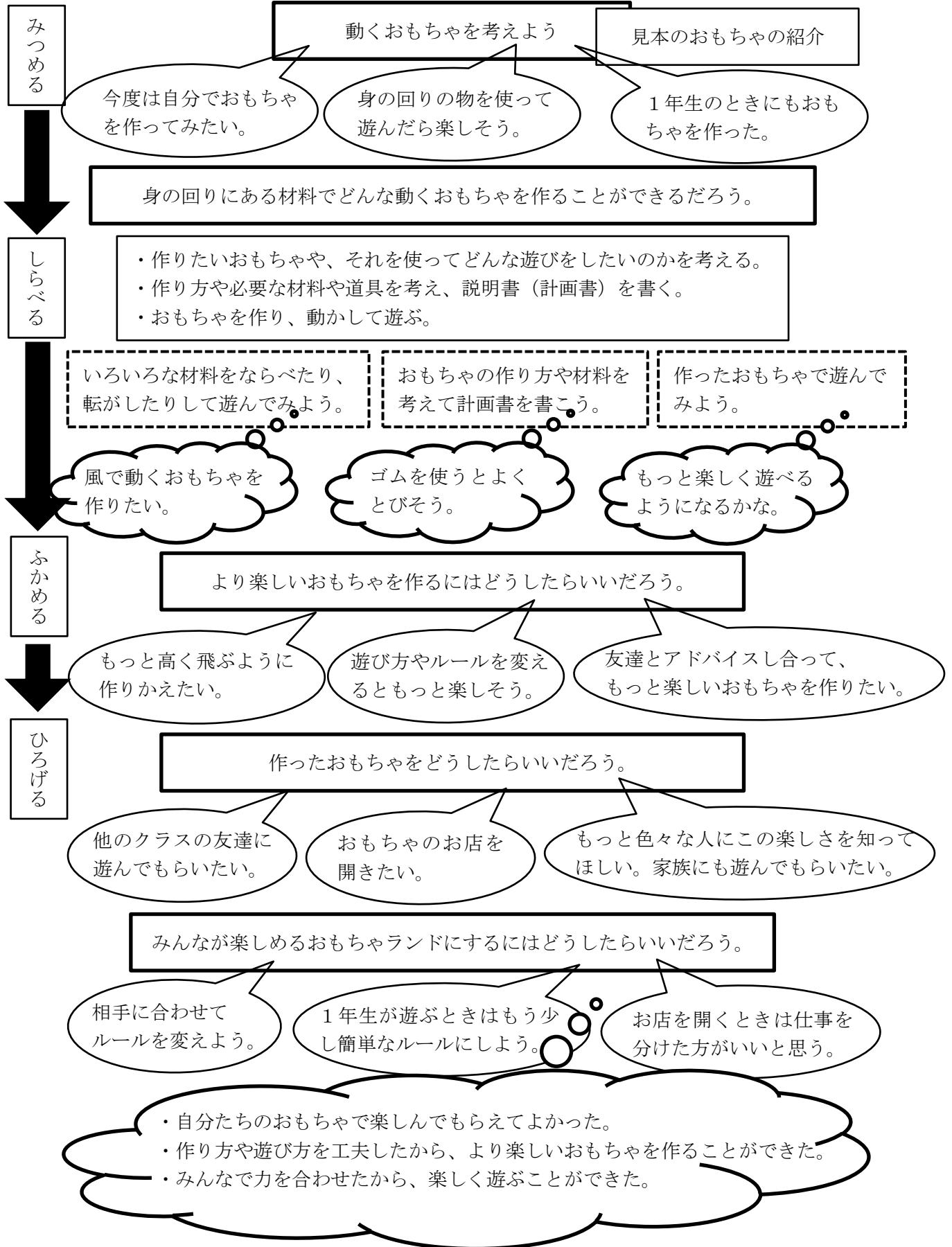
グループ内で問題を解決できないときは、必要に応じて「お助けタイム」を設定し、学級全体に問題を投げかけ、みんなで解決させる。また、授業外にも活動が広がっていくと思われるので、困っていることや発見したことなどの考えや思いを、おもちゃカードに記入し掲示しておく。そうすることで、一人一人の願いや思いを学級みんなで協働して実現させていきたい。

・振り返りの場の工夫

単元を通して、一人一人の思いや願いに沿っておもちゃ作りや遊び等の活動をした後は、言葉にして振り返る時間を設定する。その中で、児童の気づきを認め、学びとつなげていくことで質の高い気づきへと導きたい。

単元構想図

2年 あつまれ！おもちゃの森（全12時間）



7. 指導計画 学習指導計画（全12時間 本時：第二次 第7時）

☆は、配慮児童への支援

次	時	学習活動 ○めあて ☆手立て	知	思	態	評価規準	評価方法
学習課題①「うごくおもちゃを作ろう！」							
みつめる	① ② ③	○どんなおもちゃを作るか決めよう。 ・おもちゃで遊ぶ。 ・本で調べて情報カードに記す。 ・おもちゃを分類する。 ・作りたいおもちゃを決める。 ☆チームを組んで教師作成のおもちゃで遊ぶことで、友だちと遊ぶ楽しさを味わい、おもちゃを作成する意欲につなげる。 ☆作りたいおもちゃをすぐ決められない児童のために、「うごくおもちゃ」の並行読書を予め勧めておく。	○	○		・動くおもちゃに関心を持ち、遊んだり調べたりしながら、自分の作りたいおもちゃを決めることができる。(思) ・身近にある物でおもちゃを動かせる面白さや不思議さに気づく。(知)	行動観察、ワークシート、発言
	④	○作りたいおもちゃの設計図をかこう。 ・完成図、作り方、材料、道具などを本や実物で調べてかく。 ☆教師作成のおもちゃの設計図を例示することで、書き方のイメージを持たせる。 ☆			○	・必要な情報を集めながら、自分の作りたいおもちゃの設計図をかくことができる。	行動観察、設計図
	⑤ ⑥	○おもちゃを作ろう。 ・工夫して作る。 ・修理する。 ・チームの友だちと遊んだり、比べたりして交流する。 ☆提示用のおもちゃと一緒に確認したり、似たおもちゃを作っている友だちと関わるように促したりして、活動を進められるようにする。	○	○		・動くおもちゃを工夫しながら作ったり、遊んだりできる。(思) ・友だちと楽しみながら、自分の力でおもちゃを作ろうとしている。(知)	行動観察、ワークシート、発言、作品
	読み聞かせ	・「SDGs おはなし絵本」の読み聞かせを聞く。 (目標12の視点)				・ゴミ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に気づく。	
ふ	二	学習課題②「パワーアップさせよう！」					

次	時	学習活動 ○めあて ☆手立て	知	思	態	評価規準	評価方法	
		○おもちゃをパワーアップさせよう。 ・もっと速く、もっと遠くへ、もっと楽しくうごかせるよう工夫する。 ・学級の友だちと遊んだり比べたりして交流する。 ☆より良く動いているおもちゃを見せ、自分のおもちゃとの違いを考えるように助言する。	○	○		・友だちの工夫、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づいている。(知) ・友だちのおもちゃの動きを比べたり、他の方法を試したりしながら、動きをよくするために工夫することができる。(思)	行動観察、作品、ワークシート	
ひろげる	三	学習課題③「おもちゃランドをひらこう！」						
		⑩	○おもちゃランドの準備をしよう。 ・遊び方を工夫したり、約束を考えたりする。 ☆友だちとおもちゃを紹介し合ったり、一緒に遊んだりしながら遊び方やルールを工夫するようにする。				・1年生と一緒に遊ぶ遊びのルールや約束を考えることができる。	ワークシート、発言
		国語	○遊び方を順序よく伝えよう。 ・伝える内容と順序を考える。 ・伝える練習をする。					
		⑪	○1年生を招待しておもちゃランドを開こう。 ・遊び方を説明する。 ・一緒に遊ぶ。 ☆1年生の立場に立って遊び方やルールを工夫し、説明したり、一緒に遊んだりできるようにする。			○	・1年生と楽しみながら遊んだり、遊びを説明したりできる。(態)	行動観察、発言、日記
		⑫	○活動を振り返り、感じたことや考えたことを伝え合おう。 ・振り返りカードに書く。 ・伝え合う。 ・「SDGs おはなし絵本」の読み聞かせを聞く。 (目標13、目標14、目標15の視点) ☆本単元での楽しかった思い出を想起し、ごみが身の回りの自然や海を汚してしまっているという環境の視点にリンクすることで、資源の扱い方について考えさせる。	○			・みんなで一緒に身近な物を利用し、工夫して動くおもちゃを作る楽しさや自然の不思議さに気づく。(知)	ワークシート、発言

8. 本時の目標

- ・友だちの工夫、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づいたり、動きをよくするための工夫を考えたりしている。
- ・友だちのおもちゃの動きを比べたり、他の方法を試したりしながら、動きをよくするための工夫を考えることができる。

9. 本時の展開

	学習活動 ○応答予想 ⇒切り返し	【研究の視点】 ☆支援 ★肯定的評価
導入 (5分)	<p>1. 「なやみポイント」を確認する。</p> <p>応答予想① 風力で進む車 ○少ない力で遠くまで進みたい。 ○タイヤがうまく回らない、とれてしまう。</p> <p>応答予想② 水の中に浮かぶゴム ○水の中の輪ゴムがうまく沈んでくれない。</p> <p>応答予想③ ゴムの力で飛ぶロケット ○まっすぐ飛んでほしい。 ○もっと高く飛ばしたい。</p> <p>応答予想④ 磁石の力でうごく迷路 ○ストローの枠を飛び越えてしまう。 ○磁石がなめらかに進まない。</p>	   
展開 (35分)	<p>2. めあてを確認する。</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>㊦ どう直したらパワーアップできるか考えよう。</p> </div> <p>3. グループごとに分かれて友だちといっしょにおもちゃで遊ぶ。</p> <p>4. 友だち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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・友だちのおもちゃの動きですごいところやいいところに着目させる。
	<p>応答予想① 風力で進む車 ○トレイの大きさを大きくしたらどうかな。 ○トレイの向きを変えたらどうかな。 ○もっと強くうちわであおいだらどうかな。 ⇒少ない風力でも進む方法はないかな？ ○(タイヤがうまく回らない、とれてしまう。) →テープでとめたらどうかな。 →ストローを短くしたらどうかな。</p>	

応答予想② 水の中に浮かぶゴム

- 輪ゴムの種類をかえたらどうかな。
- 輪ゴムじゃなくてアルミを丸めたらどう？
- 輪ゴムの数を増やしたらどうかな。
- ⇒それも全部浮かんでしまわないかな？



応答予想③ ゴムの力で飛ばすロケット

- もっと強く引っ張ったらどうかな。
- ⇒おもちゃは直さないの？横のストローは何のためにつけているんだろう？
- ストローの位置をもっと上にしたらどうかな？
- ゴムの数を増やしたらどうかな。
- もっと太いゴムを使ったらどうかな。



応答予想④ 磁石の力でうごく迷路

- ストローの壁をもっと高くしたらどうかな。
- 底にテープを貼って滑るようにしたらどうかな。



《評価》

友だちの工夫、おもちゃの動きの面白さや不思議さに気づいたり、動きをよくするための工夫を考えたりしている。

5. 友だちのカードを読んだり友だち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、ワークシートに書き、発表する。

⊕ 自分のおもちゃをパワーアップするには、どう直したらいいかな？

★よりよく動くためのおもちゃの工夫や遊び方の工夫が出せている場合は称賛し、他の児童へ広げていく。

☆おもちゃをどのように工夫すればよいか戸惑っている児童には、より良く動いているおもちゃを見せ、自分のおもちゃとの違いを考えるように助言する。

《評価》

友だちのおもちゃの動きを比べたり、他の方法を試したりしながら、動きをよくするための工夫を考えている。

まとめ
(5分)

6. 本時を振り返り、次時の見通しを持つ。

- ・気づきを全体に広げる場を設けることで、自分のおもちゃ作りへのヒントを得ることができるようにする。
- ・本時の気づきをもとに、もう一度工夫をすることを知らせる。

応答予想

- 友だちにアドバイスをして、喜んでもらえてよかった。
- 最初は思いつかなかったけど、アドバイスをしてもらって、
こんな風に考えたらいいんだなと思いました。
- くんのアドバイスのおかげで、新しいパワーアップを思いついた。
- 今日考えたパワーアップを早く試してみたい。

「あつまれ！おもちゃの森／せかいでひとつわたしのおもちゃ」

における教科研究と実践後の振り返りについて

白浜町立西富田小学校 大浦 侑唄

1. 学習課題①「うごくおもちゃを作ろう！」における授業の振り返り

第1時

- ・学習活動：うごくおもちゃで遊び、気づいたことを伝え合う。

ミッション① うごくおもちゃを作ろう！

今日のめあて おもちゃをあそんで、気づいたことを話そう。

おもちゃはそれぞれ、どんな「うごき」をしているかな？

<p>さかな かみわ いししたのしかた とおもいました。</p>	<p>でんちとわごまて あもしろいおも ました。</p>	<p>かじか はくまわ るか たのいとお ました。</p>
<p>けいけい たど うご きありま した。</p>	<p>うわてくるまか しくみかす うごきました。</p>	<p>おなにかみ ねんとかみ てい ました。</p>

ふりかえり(気づいたこと、ふしぎだと思ったこと)

でんちとわごまてはくまわるあもしろいおも
ました。 good!

- 教師作成のおもちゃで遊ぶことで、おもちゃ作りへの興味関心を高めることができた。

《ふりかえり例》

- ・ぜんぶのおもちゃがまわったりうごいたりするのがふしぎだとおもった。
- ・紙がはっていないうちであおいでも、あんまりすすまなかった。風があればうごく。
- ・ロケットみたいなおもちゃが、ストローとわゴムをつかっているのに気づきました。
- ・紙コップにただゴムと電池をつけただけですすんだから、ふしぎだと思った。
- ・おもちゃがみんなうごいていたのがおもしろかったから、またあそんでみたいです。
- ・すこしの材料やどうぐでおもしろいおもちゃが作れるのがいいと思いました。

第2時

- ・学習活動：気づいたことをもとに、おもちゃの動力源について考える。

ミッション① うごくおもちゃを作ろう！

今日のめあて おもちゃがうごく「ヒミツ」を見つけよう。

うごく「ヒミツ」になっているものは何だろう？

<p>じしゃくどくり でくついている からつれる。</p>	<p>でんちとわごま あもしろいおも ました。</p>	<p>さうじ はくまわ るか たのいとお ました。</p>
<p>ストローか あもしろいおも ました。</p>	<p>うわてくるまか しくみかす うごきました。</p>	<p>おなにかみ ねんとかみ てい ました。</p>

ふりかえり(気づいたこと、ふしぎだと思ったこと)

じしゃくはくまわるあもしろいおもちゃ空気であ
くまわつた。あもしろいおもちゃのヒミツをもつと
した。 good!

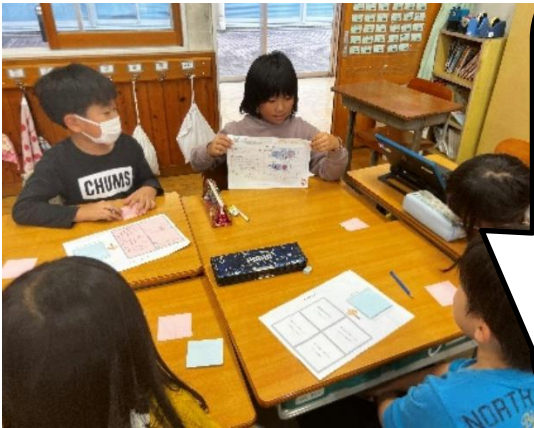
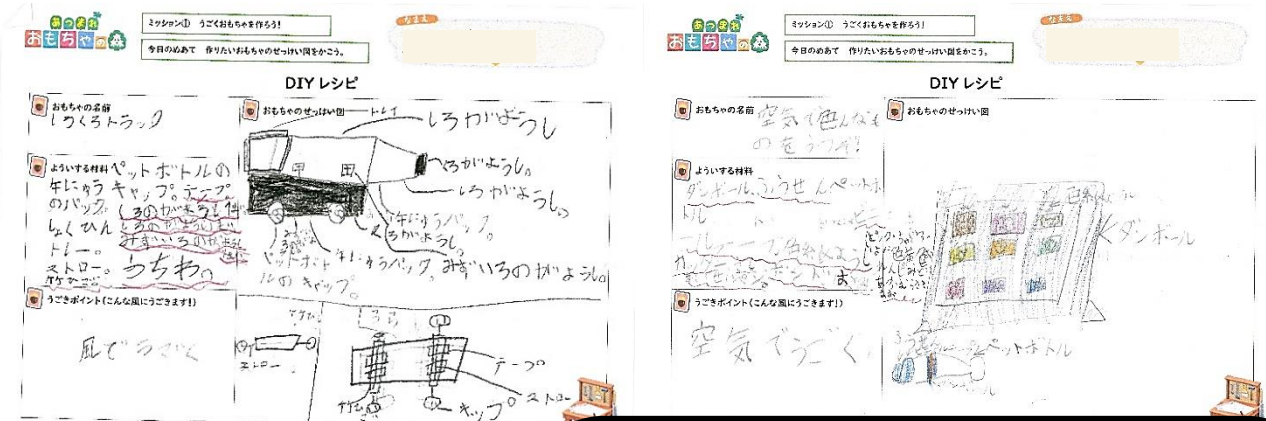
《ふりかえり例》

- ・クリップがじしゃくとひつつくことがはじめてした。
- ・紙パックが車の体になって、ペットボトルのキャップがタイヤになるのがいいと思った。
- ・風の力をつかって、みんながよるこぶおもちゃを作ってみたいです。



第3・4時

・学習活動：作りたいおもちゃの設計図を作成する。



作成した設計図は、グループで発表し合い、感想やアドバイス等を交流した。

《働かせる ESD の見方・考え方》

構成概念V：連携性…より良いおもちゃを作るために、友達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。

《ふりかえり例》

・レシピ（設計図）どおりに、早くおもちゃを作ってあそびたいです。

第5・6時

・学習活動：設計図をもとに、作りたいおもちゃを作る。

《学習環境設定①》

素材との触れ合いを通して、遊びのアイデアが湧いたりイメージが膨らんだりするように材料コーナーを設けて、いつでも使えるようにした。活動の様子に合わせて、材料を追加したり、種類を増やしたりした。また、児童の「こんな物が欲しい」という要望には積極的に相談に乗り、材料を一緒に用意した。



《最初に用意した材料（主に家庭から集めた廃材）》

牛乳パック、トイレトペーパーの芯、食品トレイ、ティッシュの箱、お菓子の箱、割りばし、アルミ針金、ストロー、アルミ缶、ペットボトル、輪ゴム、竹串、乾電池、磁石など。

《おもちゃを工夫するために追加した材料》

平ゴム、ビニールテープ、マジック、色画用紙、空容器の種類、風船、竹ひごなど。

《友だちと一緒に遊び場を作るために追加した材料》

麻ひも、段ボール、テーブル、ガムテープ



《学習環境設定②》

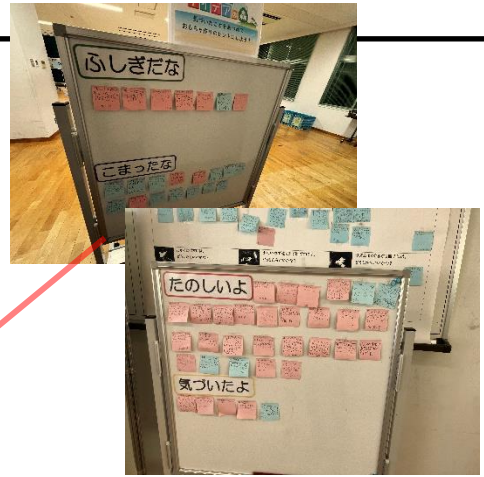
児童が、日々の生活の中でおもちゃ作りに関心を持ち、「楽しそうだな」「おもちゃを作ってみたい」という思いが膨らむように、学級図書におもちゃ作りに関する本を置いたり、休み時間に教師がおもちゃを作って遊んで見せたりした。

また、並行読書を推奨しつつ、授業の話し合いの場面などでも使用できるよう、いつでも持ち出せるようにした。



《学習環境設定③》

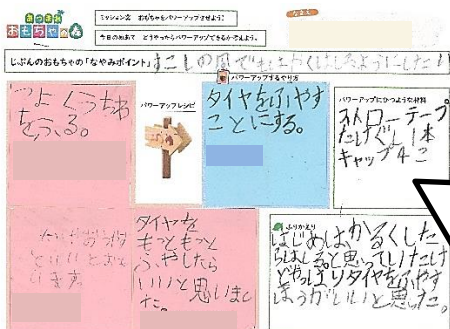
活動中に児童がもった「みんなに知らせたい」という思いを実現するために、思いを書いた付箋を貼る「アイデアの森」コーナーを設置した。児童が表現した思いを他の児童が読んだり、困ったことに返答したりすることによって、表現する場に留まらず、情報交換の場に発展した。また、教師がこのコーナーに書かれた作り方や遊び方のコツなどを全体で紹介することで、気づきを自覚させたり、共有させたりすることができ、気づきの質を高める場にもなった。



2. 学習課題②「パワーアップさせよう！」における授業のふり返り

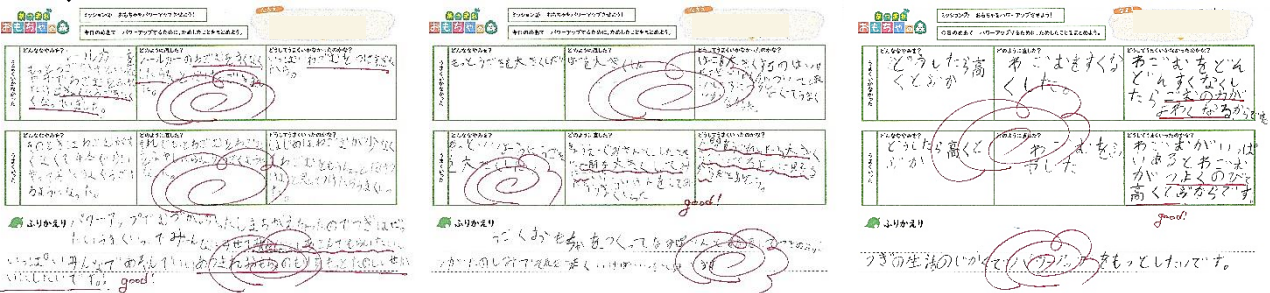
第7・8・9時

・学習活動：「なやみポイント」をもとに話し合い、おもちゃをパワーアップする。



展開初期（設計図～おもちゃ作成）では、同じ動力源を選んだ児童同士でグループを編成し、適宜話し合いの機会を設けたのに対し、展開中期（おもちゃのパワーアップ）では、異なる動力源を選んだ児童も交えてグループを再編成することで、自分が作っている動力源以外のおもちゃの動きについて考える機会を設定した。また、各グループの必要感に応じて、全体交流に準ずるグループ間交流の場も設定した。

児童が学習した過程を残しつつ、課題解決の思考サイクルを回せるように、パワーアップを試みた内容については結果の成否に関わらず、原因について考え、ふり返るようにした。



《学習環境設定④》

児童の成果物は、オンライン掲示板アプリ「Padlet（パドレット）」を使用して、学習過程ごとにその都度記録し、常に全体共有するようにした。Padlet の活用利点として以下が挙げられる。



《学習評価の場面》

- ・児童全員の活動内容全てを教師一人で見取することは不可能であることから、学習ポートフォリオとして残すことで、取りこぼしなく評価することができた。

《課題共有の場面》

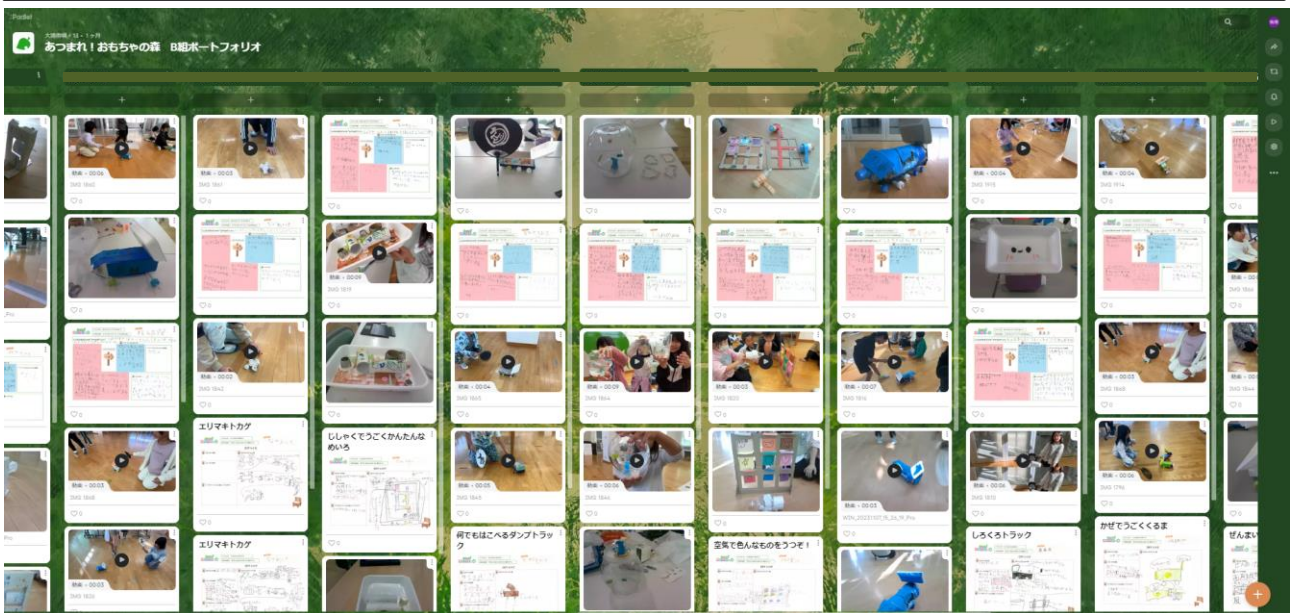
- ・映像や画像などの記録をクラウド上に残し、いつでも閲覧できるようにすることで、他のおもちゃを作っている友達やグループが現在どんなことで悩み、これまでどんな工夫をしてきたのかがお互いにわかり、話し合いが活発化した。

《気づきの深化》

- ・おもちゃ作りに入る前の廃材の状態と、完成したおもちゃを視覚的に比較できるようにしたことで、ふり返りの場面等で ESD の見方・考え方を働かせることができた。

《働かせる ESD の見方・考え方》

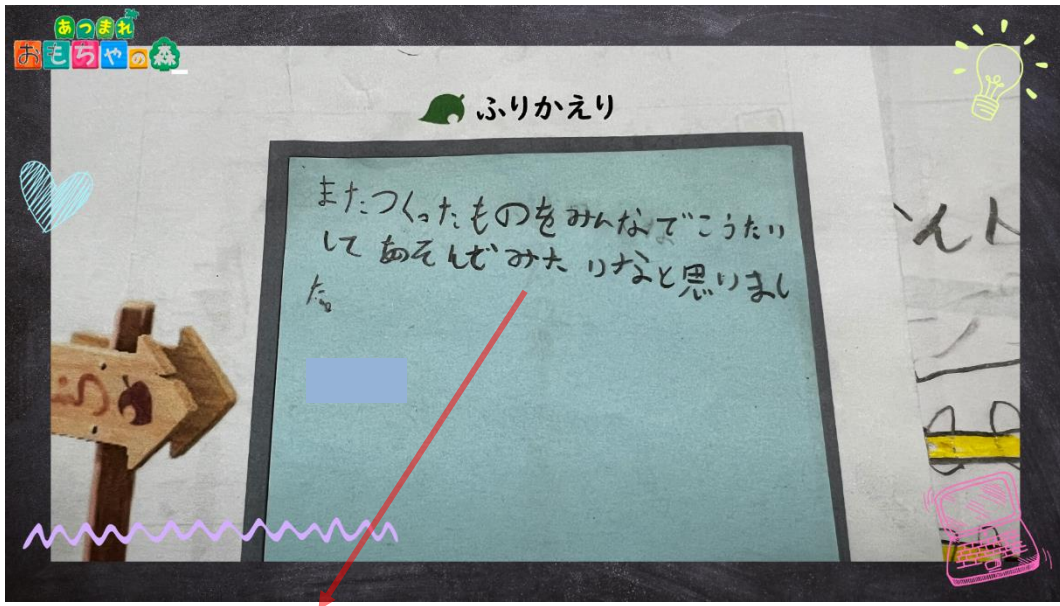
構成概念Ⅲ：有限性…ゴミと思っていたものが、おもちゃの材料に使うことができるということ。



《学習環境設定⑤》

活動中の安心・安全面を考慮し、材料を集める場、作業する場、試し遊びをする場などを明確に区分した。





3. 学習課題③「おもちゃランドをひらこう！」における授業の振り返り

第10・11時

- ・学習活動：おもちゃランドに向けて、遊び方や約束事を考える。
：1年生と楽しみながら遊んだり、遊びを説明したりする。

おもちゃランドをひらくには、多くの準備が必要だという気づきから、「司会班」と「設営班」に分かれて役割を分担した。

《働かせる ESD の見方・考え方》

構成概念VI：責任性…おもちゃランドを成功させるために、自分に与えられた役割や責任を果たすことが大切であるということ。



・会場設営にも余った廃材を活用することを奨励し、廃材を使えば使うほど、廃棄量の削減に貢献していることに気づかせた。

・一生懸命に準備したおもちゃで遊んでもらいたいという児童らの思いを大切にするために、スタンプラリーを用意し、一年生に偏りなくブースを回ってもらえるようにした。



・学習活動：活動を振り返り、感じたことや考えたことを伝え合おう。

《振り返り例》

① おもちゃ作りをしてみても

- ・おもちゃを作る前にせつけい図を書いたら、作る時にらくなんだなと思いました。
- ・さいしょじぶんのおもちゃを作るときは一人だったから、「一人だったらちゃんとしたおもちゃができないかも…」と思いました。

② パワーアップをしてみても

- ・ゴムをじしゃくにひっかけて、じゃまないわをよけるあそびを考えたけど、うまくとびませんでした。だけどみんなのいけんを聞いて、「わゴムを太くする」と言っていたので、してみるとほんとうでした。ゴムの力ってすごいんだなと思いました。
- ・ぼくが作ったおもちゃは、じめんにおいてもタイヤが回りませんでした。でも、〇〇くんが「ゴムですべり止めをつけたら」と教えてくれて、ためしたらうごきました。

③ お友だちと作ってみても

- ・どうやったらうまくいくのか、みんなで話し合いながらパワーアップするのがいいなと思いました。
- ・みんなでおもちゃを作ってみると、いいおもちゃができたので、みんなでするとこんないいものができるんだなと思いました。

④ SDGs の読み聞かせを聞いて

- ・ゴミと思っているものでも、またつかったらおもちゃになることがわかった。
- ・ゴミはそのままほらずに、楽しい思い出を作ってからほるほうがいいんだなと気づきました。家でゴミをあつめて、工作したいなと思います。

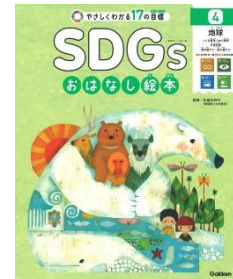
⑤ おもちゃランドをしてみても

- ・一年生が楽しんでくれてよかったし、自分もいろいろ動けて、楽しかったです。またこういう時があったらいいなと思います。
- ・さいごのかんそうの時、一年生たちが「楽しかったです。」と言ってきて、とてもうれしかったです。たいへんだったけど、やってよかったです。

《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

本来ゴミであるものをおもちゃの材料として捉えることで、ものには様々な使い方ができることを知る。また、廃材を使えば使うほど、廃材の山が減っていくことが可視化され、廃棄量の削減に貢献している感覚を得ることができる。



世代内、世代間の公正

自分だけでなく、周りの友だちや1年生など、誰もが楽しく同じ時間を過ごすことができるおもちゃランドづくりが大切である。



幸福感を大切に

一生懸命に作ったおもちゃや会場づくりで1年生に楽しんでもらい、「楽しかった」という感想をもらうことで、誰かを喜ばせることの大変さや満足感を得る。



《参考文献》

- ・文部科学省『言語活動の充実に関する指導事例集～思考力、判断力、表現力等の育成に向けて～』教育出版（2011）
- ・文部科学省『持続可能な開発のための教育（ESD）推進の手引』（2021 改訂版）
- ・岡野聡子・筒井愛知編著『子どもの生活理解と環境づくり—幼児教育領域「環境」と小学校教育「生活科」から考える—』ふくろう出版（2013）
- ・川廷昌弘「未来をつくる道具 わたしたちのSDGs」ナツメ社（2020）
- ・及川幸彦編著『理論と実践でわかる！SDGs/ESD—持続可能な社会を目指すユネスコスクールの取組』（2021）
- ・小林亮「世界でいちばん素敵なSDGsの教室」三才ブックス（2021）
- ・D-Project 編集委員会『小学校・中学校「撮って活用」授業ガイドブック—ふだん使いの1人1台端末・カメラ機能の授業活用—』インプレス社（2023）