

第2学年 生活科学習指導案

日時：令和 年 月 日（ ）第 校時
対象：第2学年 組
授業者：
会場：

1. 単元名 「作って ためして」

2. 単元の目標

○身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりして、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、そのおもしろさや不思議さに気付いて、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

3. 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・表現	気付き
・身近な自然を利用したり身近にあるものを使ったりして、動くおもちゃを作ろうとしている。 ・CM作りに進んで取り組もうとしている。	・身近なもので動くおもちゃを作るために、考えたり工夫したりしている。 ・CM作りの目的に合わせて内容を考え、撮影している。	・おもちゃが動く仕組みに気付き、そのおもしろさや自然の不思議さに気付いている。

4. 指導計画と評価計画（全20時間扱い）

時数	小単元	主な学習内容
1～6	材料で遊ぼう	・ゴム・空気・磁石・ひもなどの力を使ったおもちゃを作り、遊ぶ。 ・工夫したいことを試し、本格的に作りたいおもちゃを決める。
7～12	作って工夫しよう	・担当するおもちゃを工夫して作る。
13～15 (本時15)	おもちゃを宣伝するCMをつくろう。	・CM作りの目的と撮影の絵コンテを考える。 ・撮影を行い、編集してCMをつくる。
16～20	おもちゃ大会を開こう	・クラス内で遊び、良い所や改善点を伝え合う。 ・1年生を招待し、遊んでもらう。自分達で遊ぶ。

5. 研究主題に迫るための指導の工夫（授業観察の視点）

(1) 学びの個別最適化を図る（個に応じた学び）

各課題についての解決案を全体で考え、ペアやグループで案を共有する時間を設定することで、個々が抱える課題に対応できるようにする。

(2) 学びの協働化を図る（対話・学び合い）

複数のグループが同じ場所で撮影し、お互いの撮影を見合うことでCMの平等化や差別化を図る。

(3) ICT機器や地域人材等の効果的な活用（EdTech）

CMを映像で宣伝するためにタブレット端末（iPad）を活用する。また、映像編集でClipsを使うことでおもちゃの面白さを目立たせる。

(4) 授業のユニバーサルデザイン化（視覚化・焦点化・共有化）

単元の流れを掲示し、見通しをもたせる。大型モニターを活用し、映像を共有させる。

6. 本時の指導 (15 / 20 時間扱い)

(1) 本時の目標

- 見た人が「このおもちゃで遊んでみたい。」と思う工夫を入れてCMをつくらることができる。

(2) 本時の展開

課題把握・見通し	本時のめあて 見た人がおもちゃで遊んでみたくなるCMをつくらう
	見た人が「このおもちゃで遊んでみたい。」と思ってもらえるように、CMづくりを確認する。
思考・表現活動	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>言葉やスタンプで、工夫したことがわかるようにCMづくりをしましょう。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>選んだおもちゃによって動きが違ふところを目立たせたいな。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>もう少し映像を付け足したいな。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>※事前に素材を撮影しておくが、必要に応じて撮影を行う。 ※ビデオ編集アプリ (Clips) を使い、映像を編集する。おもちゃづくりで工夫したところが目立つようにCMづくりを進めることを確認する。</p> </div>
	見た人が「おもちゃで遊んでみたい。」と思うようにCMづくりをする。
学び合い	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>グループで相談しながらCMづくりを進めましょう。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>ビデオ映像を取り直してもいいですよ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>〈グループ名〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ビュンビュンジャンプ (ゴムを利用) ●ヒューンロケット (風を利用) ●クレーンゲーム (磁石を利用) ●パタパタ車 (風を利用) ●コトコトのぼり (摩擦を利用) </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>①【CMのタイトル】ポスター機能を使い、タイトルをつくる。</p> <p>②【おもちゃの説明】おもちゃの遊び方の説明をする。</p> <p>③【おもちゃの工夫】おもちゃの工夫したところを説明する。</p> <p>④【メッセージ】メンバーからメッセージを伝える。</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>※CMは基本的に4コマで構成されるようにする。 ※人数が多いグループは其中で2~3人ずつに分けてグループで1台のタブレット端末 (iPad) を使う。 【評価】見た人が「おもちゃで遊んでみたい。」と思うように工夫してCM作りをしている。</p> </div>
	撮影したCMを見合い、遊んでみたくなったところを伝え合う。
まとめ・振り返り	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>遊んでみたくなったところはどこかを考えながら他のグループのCMを見ましょう。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>おもちゃが大きく映っていて、面白そうだと思いました。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>工夫しているところが伝わってきて、早く遊んでみたいと思いました。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>※モニターに写して全体でCMを見合い、それぞれのよさを伝え合う。</p> </div>
	撮影で工夫したところ、他グループのよかったところを生活科ノートに書く。
まとめ・振り返り	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>このおもちゃで遊んでみたいと思ってもらえるCMづくりはできましたか。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>他のグループのおもちゃで遊んでみたいと思いました。</p> </div> </div>
	<p>学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ○グループで考えたら、「このおもちゃで遊んでみたい。」と思ってもらえるCMをつくらることができた。