

- 1 単元名 「うごく うごく わたしのおもちゃ」
～園児・1年生を迎えて「おもちゃランド」を開催しよう～

2 単元の目標

- 動くおもちゃの面白さや不思議さ、自分や友達の作った物の工夫やよさに気付くことができるとともに、園児や1年生とふれあう活動を通して、自分の成長に気付くことができる。 【知識及び技能】
- 自分が作りたいおもちゃを決め、自分のイメージにあった働きができるように試したり工夫したりして作るとともに、園児や1年生が楽しく遊べるように遊び方やルールを考え、気付いたことを自分なりに表現したり、伝えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力等】
- おもちゃを作って、わくわくおもちゃランドを成功させたいという自分の思いや願いの実現に向けて、自ら友達や自然に働きかけ、意欲をもっておもちゃを改良したり、園児や1年生が楽しく遊べる方法を考えたりすることができる。 【学びに向かう力・人間性等】

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

本学級は、男子1名、女子6名、計7名の少人数学級である。児童は明るく素直で、活動に対して意欲的に取り組む姿が見られる。与えられた課題にも前向きに考えようとする児童が多く、学習への関心は高い。一方で、間違えることへの不安から自分の考えに自信を持たず、発言や行動が消極的になる児童もいる。

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く。また、園児・1年生を迎えて「おもちゃランド」を開催するため、相手意識を持って活動できるように指導していく。

(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作らせたい。そのために、「作りたいおもちゃを決める場面」では、子ども達が興味・関心をもって活動をするために、材料を十分用意し自由に遊ぶことで遊ぶ楽しさを感じることができるようにする。遊ぶ際には、おもちゃの動きや性質の面白さに着目させる。「おもちゃを作る場面」では、設計図を書き、必要な道具や材料など作るおもちゃに対しての見通しをもたせ、意欲をもって取り組めるようにする。おもちゃを作る際には、グループのメンバーで作ったおもちゃで遊び、困っているこ

とや比べて気づいたことを伝え合うことで、おもちゃの工夫改善へとつなげる。また、ICT端末を活用して、おもちゃの動きを動画に撮り、動きの変化を比べられるようにする。「みんなが楽しめるおもちゃにする場面」では、互いにおもちゃで遊びながら動きを工夫し、よりよく動くように改良するとともに、園児や1年生にも分かりやすい遊び方やルールになるように考える。園児と遊ぶ前に、まず1年生に試してもらい、アドバイスを受けて改善を重ね、最終的に園児と一緒に楽しく活動できるようにする。

「園児や1年生を招待して楽しんでもらう」という目的や相手の立場を考えた話し合いや活動を大切にすることで、「楽しんでもらえた」「喜んでもらえた」という達成感を味わわせたい。

(4)ESDとの関連

ESDの視点（見方・考え方）

- 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。
- 連携性・・・よりよ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。
- 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。

ESDで育てたい資質・能力

- コミュニケーションを行う力
 - ・どんな遊びができるか、どうしたら楽しめるか話し合ったり、園児・1年生に分かりやすく遊びの説明をしたりする。
- 他者と協力する力
 - ・自分の作ったおもちゃを紹介し、よさや改善点を伝え合っておもちゃを改良することを通して、よりよいものになるように友達と協力する。
- つながりを尊重する態度
 - ・おもちゃの作成、おもちゃランドを通して、身近なものや人（友達、園児・1年生）と支え合って生きていることを実感する。
- 進んで参加する態度
 - ・自分で考えたおもちゃを最後まで粘り強く作り、自分の役割を果たす。
 - ・友達が作ったおもちゃに「よさや改善点」を伝えたり、園児・1年生に自ら教えたり、一緒に楽しんだりする。

ESDで育てたい価値観

- 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。
- 世代内、世代間の公正
 - 自分だけでなく、周りの友だちや園児・1年生みんな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。
- 幸福感を重視する。
 - 一生懸命に作ったおもちゃや会場づくりで、園児・1年生に楽しんでもらいたい、「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。

関連するSDGs



4 単元の評価規準

(ア) 知識及び技能	(イ) 思考力・判断力・表現力等	(ウ) 主体的に学習に取り組む態度
<p>①材料やつくり方を変えることで、おもちゃの動きが変わることに気付いている。</p> <p>②おもちゃを動かしている力の強弱や大小によって動きが変わることに気付いている。</p> <p>③動かしている力以外にも改良できる場所がないか考えている。</p> <p>④他グループのおもちゃの面白さや自然の不思議さに気付いている。</p>	<p>①楽しみたい遊びを思い描きながら、作るおもちゃを決めている。</p> <p>②実際に試したり、見本のおもちゃや説明書と比べたりしながら、おもちゃの動きを予想し、使う材料を選んでいる。</p> <p>③友達のおもちゃと比べたり競争したりしながら、おもちゃの動きを予測して、改良している。</p> <p>④よりよく動くおもちゃにするために、伝え合う活動の中で、自分の思いを表現している。</p> <p>⑤みんなで楽しく遊べるように、自分の考えを表現したり、友達の考えを受け入れたりしながら、遊び方を改良している。</p>	<p>①動くおもちゃについて関心を持ち、道具や身近な材料などを準備して、自分なりに思いや願いを持ち、粘り強く遊びを創り出そうとしている。</p> <p>②おもちゃ作りや友達との関わりを通して、相手の意見を尊重し、おもちゃ遊びを楽しくしようとしている。</p> <p>③園児・1年生と一緒に遊ぶと楽しいことや自分のつくったおもちゃで楽しむことができることを実感しながらみんなと楽しく遊ぼうとしている。</p>

5 単元の指導計画（全12時間）

小単元名(全12時間)	学習活動	学習への支援	評価
1 作りたいおもちゃを決めよう (1)	<ul style="list-style-type: none"> ・見本の動くおもちゃで遊ぶ。 ・おもちゃがどんな力で動かか考える。 ・作りたいおもちゃを決め、グループ分けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に動くおもちゃを準備し、遊ぶ時間を保障する。 ・どんな力で動いているのかを確かめる。 ・風、磁石、おもり、ゴムの中から選ぶようにする。 	思①
2 おもちゃを作ろう (3)	<ul style="list-style-type: none"> ・設計図を書く。 ・設計図や説明書を見ながら作る。 ・材料や作り方を変えて作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各グループの活動が発言力の強い児童の主導によって進むことのないよう、グループ内で児童一人一人が自己を発揮して行動しているか、お互いに尊重し合っているかなど、活動の状況を把握し、必要に応じて助言する。 	知① 思② 態①
3 もっと動くおもちゃを作ろう (4)	<ul style="list-style-type: none"> ・もっとよく動くおもちゃにするために、おもちゃを改良する。 ・他グループのおもちゃで遊び、気付いたことを伝え、アドバイスをする。 ・気付きやアドバイスを基に、おもちゃを改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「つくる→遊ぶ→情報交換→振り返り・見通す→つくる…」という一連の流れを全体で確認する。 ・おもちゃの改良ポイントや動きの変化が比べられるよう、ICT 端末で撮影する。 	知② ③ 思③ ④ 態②
4 遊び方やルールを考えよう。(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで遊び方やルールについて考える。 ・おもちゃランドの準備をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手意識を持ち、みんなが楽しく遊べるような工夫を考えさせる。 	思⑤ 態②
5 園児・1年生を迎えて「おもちゃランド」を開催しよう (2)	<ul style="list-style-type: none"> ・「おもちゃランド」を開く。 ・遊び方・ルールを説明したり、一緒に遊んだりする。 ・学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が主体的に活動できるよう、できるだけ介入せず見守り、必要な場面では安全面や理解を助ける支援を行う。 	態③