

1. 単元名 「どきどき わくわく おもちゃランド」
2. 本時の目標 身近な材料を使ったおもちゃ作りを通して、より楽しく遊ぶための工夫をすることができる。
3. 本時の評価規準 おもちゃ作りを通して、より楽しく遊ぶための工夫を考えようとしている。(思考・表現)
4. 児童の実態
 - <学ぶ意欲> おもちゃ作りに強い興味・関心を示してそのおもちゃを使って遊ぼうとするが、より発展させたおもちゃ作りに取り組もうとする意欲が弱い。
 - <学ぶ力> おもちゃ作りを通してお互いのおもちゃのよさを見つけようとするが、工夫するとよいところがなかなか見つけられない。
 - <学び得た力> 1 年前に「おもちゃランド」に招待され楽しく遊んだ時のことを、今度は 2 年生という立場から 1 年生に喜んでもらおうとしているが、具体的な方法や関わりを考慮することができない。
5. 本時の展開 (4/16 時)

過程	主 な 学 習 活 動	研究テーマ具現のための手立て															
願 い を も つ / 見 通 し を も つ / 活 動 す る / 交 流 す る / 振 り 返 る 次 へ の 願 い を も つ	1. 前時に作ったおもちゃを準備する。<全体> 2. おもちゃ作りの願いをもつ。<個人> ・素敵なおもちゃを作りたいな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">楽しく遊べるおもちゃを作ろう。</div> 3. 自分が作っているおもちゃのどこを工夫すればよいか考える。<個人> ・ひもの長さを変えてみよう。 ・ゲームができるようにしよう。 ・軸の位置を動かそう。 4. 手直しをしたり友だちと相談し合っ、工夫しながらおもちゃ作りをする。<個人・グループ> ・このままでは楽しくないな。いろいろな大きさの輪を作ろう。 ・すぐこわれてしまう。もっと丈夫に作ろう。	◎前時からの願いがつながる提示の工夫 前時に作っていたおもちゃや振り返りカードを見ることにより本時の活動を確かめる。 (研究内容Ⅲ-②) ◎願いを生かす工夫 友だちや教師が提示したおもちゃを見ることにより、素敵なおもちゃを作りたいという意欲をもつ。 (研究内容Ⅲ-③)															
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">① ぶんぶんごま ・軸を付ける位置を工夫したよ。</td> <td style="width: 33%;">② 魚つり ・釣り針の代わりに磁石を使ったよ。</td> <td style="width: 33%;">③ わりばしけん玉 ・受ける玉を 2 個付けたよ。</td> </tr> <tr> <td>④ めいろ ・トンネルや落とし穴を作ったよ。</td> <td>⑤ 空気つぼう ・的をたくさん作ったよ。</td> <td>⑥ パラシュート ・ひもの長さを変えてみたよ。</td> </tr> <tr> <td>⑦ 風せんじどう車 ・風船を付ける位置を考えたよ。</td> <td>⑧ わなげ ・いろいろな大きさの輪があるよ。</td> <td>⑨ 糸まき車 ・ゴムの長さを変えたよ。</td> </tr> <tr> <td>⑩ ストローひこうき ・翼を大きくしたよ。</td> <td>⑪ びよんびよんカエル ・よく跳ねるようにしたよ。</td> <td>⑫ 風じどう車 ・帆を大きくしたよ。</td> </tr> <tr> <td>⑬ ちゃかちやかヨーヨー ・おもしろい音が出るようにしたよ。</td> <td>⑭ のびのびマジックハンド ・遠くまで伸びるよ。</td> <td>⑮ するするUFO ・速さが変えられるよ。</td> </tr> </table>	① ぶんぶんごま ・軸を付ける位置を工夫したよ。	② 魚つり ・釣り針の代わりに磁石を使ったよ。	③ わりばしけん玉 ・受ける玉を 2 個付けたよ。	④ めいろ ・トンネルや落とし穴を作ったよ。	⑤ 空気つぼう ・的をたくさん作ったよ。	⑥ パラシュート ・ひもの長さを変えてみたよ。	⑦ 風せんじどう車 ・風船を付ける位置を考えたよ。	⑧ わなげ ・いろいろな大きさの輪があるよ。	⑨ 糸まき車 ・ゴムの長さを変えたよ。	⑩ ストローひこうき ・翼を大きくしたよ。	⑪ びよんびよんカエル ・よく跳ねるようにしたよ。	⑫ 風じどう車 ・帆を大きくしたよ。	⑬ ちゃかちやかヨーヨー ・おもしろい音が出るようにしたよ。	⑭ のびのびマジックハンド ・遠くまで伸びるよ。	⑮ するするUFO ・速さが変えられるよ。	◎よさを引き出し、伸ばす指導・援助 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">子どもの様相</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">指導・援助</div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 自分のおもちゃのどこを工夫したらよいか分からない。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 作ったおもちゃで教師と一緒に遊び、工夫するとよいところの気付きを促す。 </div> </div> <div style="margin-top: 10px; display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 道具がうまく使えず、作り進めることができない。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 道具の使い方を教えたり、教師が手を添えて支援する。 </div> </div> </div> (研究内容Ⅳ-①)
	① ぶんぶんごま ・軸を付ける位置を工夫したよ。	② 魚つり ・釣り針の代わりに磁石を使ったよ。	③ わりばしけん玉 ・受ける玉を 2 個付けたよ。														
	④ めいろ ・トンネルや落とし穴を作ったよ。	⑤ 空気つぼう ・的をたくさん作ったよ。	⑥ パラシュート ・ひもの長さを変えてみたよ。														
	⑦ 風せんじどう車 ・風船を付ける位置を考えたよ。	⑧ わなげ ・いろいろな大きさの輪があるよ。	⑨ 糸まき車 ・ゴムの長さを変えたよ。														
	⑩ ストローひこうき ・翼を大きくしたよ。	⑪ びよんびよんカエル ・よく跳ねるようにしたよ。	⑫ 風じどう車 ・帆を大きくしたよ。														
⑬ ちゃかちやかヨーヨー ・おもしろい音が出るようにしたよ。	⑭ のびのびマジックハンド ・遠くまで伸びるよ。	⑮ するするUFO ・速さが変えられるよ。															
5. 工夫したことをみんなの前で発表する。<全体> ・ひもの長さを変えたら遠くまで飛ぶようになったよ。 ・ゲームができるようにするともっと楽しいよ。 ・すぐ壊れていたけどダンボールにしたら丈夫になったよ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">おもちゃをより楽しくするために、こんな工夫をしたよ。</div>	◎子どもの意欲を向上させる認め・励ましの工夫 より楽しく遊ぶための工夫がされた場合は、教師が「くふうマン」シールを計画表に貼る。 (研究内容Ⅳ-②)																
6. 振り返りカードに本時の様子を記入し(「はっ見マン」「がんばりマン」「くふうマン」「びっかびかマン」のうちから選択)、次時への願いを書く。<個人> ・ほかのグループはどんなおもちゃを作ったのかな。 ・いろいろなおもちゃで遊びたいな。 ・もっとたくさんおもちゃを作りたいな。	◎子どもの気付きを自覚させる認め・励ましの工夫 どんな気付きをしたか言葉かけをしながら意識させ、それぞれに応じて「はっ見マン」「がんばりマン」「くふうマン」「びっかびかマン」シールを計画表に貼る。 (研究内容Ⅳ-③)																
	◎活動後に今日のできたことや分かったことを把握する評価の工夫 振り返りカードを記入する時は、計画表に貼られたシールを見て、今日の活動を自己評価する。 (研究内容Ⅰ-③)																