

# 資料編

## 指導計画

(全16時間予定)

### 【単元の評価規準との関連】

過程	時間	主な学習活動	支援及び留意点 配慮を要する児童への支援	学習活動における具体的な 評価規準	評価方法
で  あ  う	1	<p>1. 計画をたてよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなであそぼう</li> <li>ランドを作って遊ぶめあてをつかむ</li> <li>・ ランドに名前を付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ これからの活動のイメージをもち楽しく遊べる ランド作りへの思いを膨らませるように、テーマパークへ行った経験や1年生の時に2年生に招待してもらった遊びランドのことを想起して、発表し合うようにする。</li> <li>・ 見通しをもって意欲的に活動に取り組もうという気持ちをもてるように、1年生を招待して、一緒に楽しく遊ぶというねらいを基に、これからの活動の視点を提示する。</li> <li>・ 自分の考えをもちやすくするために次時までにはどんなランドにしたいか、およその考えをアイデアカードに書いてくるよう投げかけておく。</li> <li>教科書の写真や遊びの本をヒントとして示し、作りたい遊びを具体的にイメージできるようにする。</li> </ul>	<p>【関】</p> <p>ランド作りのめあてをつかみ、自分たちのランド作りへの意欲がもてる。</p>	<p>行動観察</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 発言</li> </ul>
	2	<p><b>みんなで考えようタイム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ どんなランドにしたいか、自分の考えたことを発表し合う。</li> <li>・ 考えを交流して、自分のしたい遊びを決める。</li> </ul> <p>【見通し1】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 活動の視点(資料1)に基づいて友達と自分の考えを交流して、多様な考えに触れられるようにする。アイデアカードに基に発表された各自の作りたいものを材料・遊びの種類で分類して黒板に貼り、児童が考えを整理できるようにする。</li> <li>・ 自己の考えを広げたり、深めたりしながら考えを固めていくことができるように、小グループでの話し合いを取り入れる。</li> <li>友達から出された考えを参考に、興味のもてる遊びを選択し、話し合いに参加するよう促す。</li> <li>・ 話し合いによる考えの交流を通して新たな気付きや考えの変化が生まれ、考えを広げたり深めたりできるよう、別のグループに移動できるようにする。</li> <li>・ 作ってしたい遊びを決めた後、共通な考えをもつ児童同士でグループを作り、アイデアカードに決まったことを記入して、これからの活動に主体的に取り組めるようにする。</li> </ul>	<p>【思】</p> <p>自分と友達の考えを交流して、自分たちの ランドを具体的にイメージすることができる。</p>	<p>行動観察</p> <p>アイデアカード</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 記述内容</li> </ul>
	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作りたいものやそれを使った遊びを表現する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ グループでの話し合いを基に、作って遊びたいものをイメージし活動に主体的に取り組めるように、作りたい遊びを絵や文で表現したり、必要な材料の量や数、遊び方について記入したりするようにする。</li> <li>友達の表現したものをいくつか見せ、具体的な方法を示し、その中からやりやすい方法を選ぶよう助言する。</li> </ul>	<p>【思】</p> <p>自分が作って遊びたい遊びを具体的に絵や文で表現できる。</p>	<p>作りたい遊びの絵</p>

過程時間	主な学習活動	支援及び留意点 配慮を要する児童への支援	学習活動における具体的な 評価規準	評価方法	
追 究 す る	4	2. 準備をしよう ・友達と協力しながら自分の計画した遊ぶ物を作ったり試しりする。	・各グループが主体的に活動に取り組み、工夫しやすいように環境を整備し、必要な道具や材料を準備しておく。 ・道具については安全な使い方の指導を全体でしてから使うようにする。 ・工夫や改善ができるよう、実際に遊んだり試したり、身近な物を使って作ったりしながら活動していくよう促す。 友達の活動に目を向け、よいことは取り入れながら工夫するよう言葉かけをする。	【関】 自分の思いや願いをもち、作ったり遊んだりする活動に進んで取り組もうとしている。 【気】 身近な物を使って作ったり遊んだりすると楽しいことに気付いている。 【気】 安全な道具の使い方や遊び方がわかり、マナーを守って作ったり遊んだりする大切さに気付いている。	行動観察
	2	<b>キラリタイム</b> ・自分たちの作った遊びを紹介し、試しの遊びをして気付いたことを楽しく遊べるようにするためのアドバイスしたいことなどを伝え合う。【見通し2】	・友達の工夫や改善点に目を向けるための視点を提示し、気付いたことをキラリカードにまとめ、相互に伝え次の活動に生かせるようにする。 活動前に試しの遊びの視点を具体的に伝えておく。 ・個々の児童の活動のよさをVTRや写真に記録したものを掲示した「きらりコーナー」を設け、常時気付きの交流が図れるようにする。	【気】 作ったもので試す遊びを通して、友達と自分との違いや友達と自分の工夫や改善点に気付いている。	キラリカード ・試しの遊びをしている場面 ・記述内容
	2 1 2	・友達と協力して気付いたことを活動に取り入れながら遊ぶものを作る。 ・1年生を招待してランドで、遊ぶ計画を立て、準備をする。 ・ランド遊びを楽しもう ・1年生を招待してランドで、みんな楽しく遊ぶ。	・友達からのアドバイスを生かして、遊ぶものを工夫して作るよう促す。 友達のアドバイスを確認したり、よい取組をしている友達に目を向けたりするよう言葉かけをする。 ・自分の考えが持てるように、ランドで1年生を招待して、楽しく遊んでもらうために必要な準備物、ルールなどを話し合いの視点として示し、決まったことを計画カードに記入するようにする。 友達の意見を聞いて考えたり、教科書や本を提示して参考にしよう助言する。 ・楽しく遊んでいることに共感しながらもにかわりながら遊ぶ。 教師や友達が声をかけ遊びに誘い活動を促すようにする。	【思】 材料の使い方や作り方、遊び方を工夫して気付いたことを活動に生かすことができる。 【思】 ランドで1年生と一緒に遊ぶために必要な準備や遊びのルールについて考えることができる。 【関】 いろいろな遊びに興味を示し、1年生や友達と楽しく遊ぼうとしている。 【気】 遊びを通して1年生と自分との違いに気付き、友達と仲良く協力する楽しさや自他のよさに気付いている。	行動観察 ・自己評価カード
ま と め る	1 3. <b>できたよ発表会をしよう</b> ・自己の活動を振り返って、気付いたことを、できたよカードに書いて発表する 【見通し3】	・今までの活動の様子のVTRや写真、キラリカードなどを提示して、自分たちの活動を振り返ることで自他のよさに目を向けるようにする。 ・今までの活動の様子のVTRや写真、一緒に遊んだ1年生の感想をビデオレターで提示し、自分たちの取組のよさについて気付けるようにする。 今までの活動を順を追って想起できるように言葉かけをし、自分のよさに気付けるようにする。 ・発表する時は、「できたよ発表会」として、自分の取組のよさを認め合える雰囲気作りをし、一人一人が自分たちのこれまでの活動に対して成就感をもち、自分に自信がもてるようにする。	【思】 頑張ったこと、工夫したこと、できるようになったことなどについて書き、発表し合うことができる。【気2】 活動全体を通しての自分や自分たちのよさに気付く。	できたよカード ・記述内容	

# 展 開

\* 報告書編の見通しに関する展開をのせました。

## 1 第2・3時 見通し1

- (1) ねらい 友達と考えを交流して、作って遊ぶ遊びを具体的に決めることができる。
- (2) 準備 アイディアカード、色画用紙、
- (3) 展開

学習活動 ・児童の意識	時間	指導上の留意点 特に配慮を要する児童 への支援	学習活動における具体的な 評価規準	評価基準			評価方法 場面 方法
				A(3)	B(2)	C(1)	
1. 前時の授業を振り返り、 本時のめあてをつかむ。 みんなで考えようタイム アイディアカードを基に 自分の考えを発表する。 材料や遊びの種類で分類 した色画用紙を選び、自分 の作りたいものを書いて、 発表する。発表したものを 色別に黒板に貼る。 ・みんなはどんなものを作 りたいのかな？ ・同じ考えの人はいるか な？	15	友達の意見を取り入れなが ら、自分の作りたいものが決 められるように発表された考 えを色画用紙を使って、材料 や作りたいものごとに分類し ながら、黒板にまとめるよう にする。	アイディアカ ードを基に発 表したり、友 達の意見を聞 いたりして、 自分たちが作 りたいランド について考え て具体的に発 表したりカー ドに書き込 んだりしている。 【思】	ランド作りに ついて自分の 考えを発表し たり、友達の 発表を聞いて 新たなアイデ ィアを考えて 発表した、カ ードに書き込 んだりしてい る。	ランド作りに ついて自分の 考えを発表し たり、書き込 んだりしてい る。	話し合いの 様子 発言内容	
2. ランドにどんな遊びを 作るか考える。 出された作りたいものを よく見て、楽しいランド作 りのためにどんな遊びの場 所があったらよいか意見を 出し合う。 ・段ボール迷路は楽しそう だな。 ・しかけハウスもいいな。 ・同じものばかりだとつま らないな。	25	黒板に貼られたカードを基 に、ランド全体をイメージし て、活動のねらいを想起して バランスを考えて作りたいも のが決められるとよいと助言 する。					
3. 同じものを作りたいも の同士で小グループになっ て考えを出し合う。 友達と意見を交換する中 で新しい考えや違う考えが 生まれた場合はほかのグル ープへ移動して意見を交換 する。 ・めいろとしかけを合わせ てジャンボしかけ迷路は どうかな？ ・ほかの人の考えも聞きた いな。	35	自己の考えを広げたり、深 めたりしながら考えを固めて いくことができるように、小 グループによる話し合いを取り 入れる。 自分の作りたいものが決め られない児童は、黒板をよく 見て自分の作りたいものを選 択するよう促す。					
4. 作りたい遊びを決め、 次時の学習の見通しをもつ。 ・決めたぞ。早く作りたい な。	10	これからの活動に主体的に 取り組めるように、アイディ アカードに決まったことを記 入するようにする。					
5. 本時を振り返り次時の 学習の見通しをもつ。 ・いろいろな材料を集めて こよう。	5	次の時間は、グループでも っと詳しい計画を立てること を伝え、材料集めを促す。					

作りたい遊びを仲間分けする児童



小グループで考えを交流する児童



2 第9・10時 見通し2

(1) ねらい 作ったもので試す遊びを通して、自分と友達の工夫や改善点について気づき、気付いたことを相互に伝え合う交流を行うことができる。

(2) 準備 紹介カード、キラリカード

(3) 展開

学習活動 ・児童の意識	時間	指導上の留意点 特に配慮を要する児童 への支援	学習活動における具体的な 評価規準	評価基準			評価方法 場面・方法
				A(3)	B(2)	C(1)	
1. 前時までの活動を振り返り本時のめあてを確かめる <b>キラリタイム</b> ・しかけがうまくいかなかったよ。 ・楽しく遊ぶにはほかにどんな工夫をしたらいいかな?	10	問題意識を高め、活動の中から解決のヒントが得られるよう、紹介カードに書かれた、取組の問題点を取り上げておく。	作ったもので試す遊びを通して、友達と自分の違いや友達と自分の工夫や改善点に気付いている。	友達の工夫点、改善点について気付いたことを三つ以上書いている。	友達の工夫点、改善点について気付いたことを一つ以上書いている。	友達の工夫点や改善点に気付くことができない。	キラリカード ・気付いたことを書いている場面記述内容
2. 紹介する人、遊ぶ人に分かれ、他のグループの作ったもので遊ぶ。 ・この仕掛けはすごいな。 ・1年生にはすこしむずかしいかもしれないな。 ・点数をつけたりするともっと楽しいよ。	30	友達の作った遊びで楽しく活動しながら、ほかのグループの工夫や改善点に目を向けるよう試しの遊びをする時の視点を示す。 対話を通して、友達の工夫や改善点について考えるよう助言する。	【気】				
3. 遊んで気付いたことをキラリカードに書く。 ・くんは、こんなところをくふうしていたね。 ・もっとすると1年生にもむずかしくないよ。	20	キラリカードに、ほかのグループの工夫や改善点など気付いたことを書くことで、自分の気付を明確にするようにする。 視点を確認して、ほかのグループの取組について考えるよう助言する。					
4. キラリカードを基に気付いたことやアドバイスしたいことをカードに書いて交換し合う。 ・くんの作った迷路のしかけがおもしろかった。 ・魚をつりやすくするようにくっつけ方を工夫するといいね。 ・そうか。教えてくれてありがとう。	20	キラリカードに書かれた気づきを基に、工夫したこと、改善点を色分けしたカードに書き出し、相互に交換して気づきを交流できるようにする。 キラリカードを見て、自分の気付いたことを相手に伝えるよう促す。					
5. 本時を振り返り、次時の活動の見通しをもつ。 ・こんどは、こうしてみよう。	10	ヒントとなったアドバイスをグループごとに貼り、次の活動の見通しをもつようにする。					

キラリカードを書く児童



アドバイスカードをもとに考える児童




3 第16時 見通し3

(1)ねらい 今までの学習を振り返り、自分や友達のよさに気付くことができる。

(2)準備 今までの活動を記録したVTR・写真、1年生のビデオレター、できたよカード

(3)展開

学習活動 ・児童の意識	時間	指導上の留意点 特に配慮を要する児童 への支援	学習活動に おける具 体的な評価規 準	評価基準			評価方法 場面・方 法
				A(3)	B(2)	C(1)	
1.今までの活動を振り返り、自分たちの工夫や頑張ったことを伝え合う「できたよ発表会」をすというめあてもつ。  ・くん頑張っているね。 ・友達と助け合っているね。 ・あんな工夫もしたんだね。	15	自他の活動のよいところに目を向けるように、今までの活動の様子のVTRや掲示してある写真を提示して、工夫して作っているところ、協力して作っているところ、仲良く遊んでいるところなどのよい取組に目を向けて振り返るようにする。 1年生からのビデオレターを紹介して、喜んでもらったことを実感し、自分に自信がもてるようにする。					
写真をヒントに自他の活動のよさを振り返る児童							
							
2.振り返って気付いたことをできたよカードに記入する。  ・あきらめずに迷路を作ったよ。 ・しかけが大変だったよ。 ・くじを作って1年生が楽しめるように工夫したよ。 ・カッターの使い方が上手になったよ。 ・1年生にやさしくできるようになったよ。	15	自他のよさを交流し合うために、「頑張ったこと、工夫したこと、できるようになったこと」などを振り返りの視点として示し、できたよカードに記入するようにする。 対話によって、活動の中で見られた自分のよさに気付けるようにする。	頑張ったこと、工夫したこと、楽しかったことなどについて書くことができる。 【思】	「頑張ったこと、工夫したこと、できるようになったこと」など三つの項目について書いている。	「頑張ったこと、工夫したこと、できるようになったこと」など二つの項目について書いている。	「頑張ったこと、工夫したこと、できるようになったこと」を書くことができない。	きたよカード 記述内容
3.できたよカードを基に気付いたことを発表して互いに伝え合う。  ・1年生が喜んでくれてよかったね。 ・みんながんばったね。	10	今までの取組を賞賛し、一人一人が自分たちのこれまでの活動に満足し、達成感を味わえるようにする。	活動全体を通しての自他のよさについて気付いている。 【気】	友達の頑張ったことや工夫したことなどについて二つ以上気付いたことを書いている。	友達の頑張ったことや工夫したことについて一つ気付いたことを書いている。	友達のよさについて気付いていない。	きたよカード 記述内容

ワークシート

## アイデアカード

2年 名前 ( )

ぼく・わたしの作って遊びたいものは

ひつようなざいりょうやつかうどうくは

ざいりょう	どうく
<ul style="list-style-type: none"> <li>・</li> <li>・</li> <li>・</li> <li>・</li> </ul>	<p>はさみ、セロハンテープ、ガムテープ、 絵を書いたり色をぬるもの、そのほかにあ ったら書きたしましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・</li> </ul>

### みんなであそぼう ( )ランド!

2年 名前 ( )

( )グループの作ってあそびたいものは・・・

☆作りたいあそびを絵や文でかいて、イメージを持ちましょう!  
設計書 (絵や文)

ひつようなざいりょうやつかうどうくは

ざいりょう	どうく
<ul style="list-style-type: none"> <li>・</li> <li>・</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・</li> <li>・</li> </ul>

( )にはどこから持ってくるか、あつめかたを書きましよう。

### しょうかいカード

名前 ( )

①わたしたち  
ぼくたちは  を作りました

②作り方でくふうしたのは  です。

③たいへんだったのは  です

④あそび方は  です

⑤こまっていることは  です。

いいアイデアがあったらおしえて下さい。

こわさないように、なかよく遊んで下さい。

# キラリカード



2年 名前

☆ともだちの作ったもので選んで、気づいたことや思ったことをまとめよう。

カンあて、しかけめいろ、ジャンボさかなつり、にんじゃやしき、ポリング



グループ	作り方のくふう	あそび方	あそびのルール
	ざいりょうの悪い方かざりはどうか?	あそびが楽しくなるためのくふうはあったかな?	なかよく、たのしくあそぶためのくふうはあったかな?

☆友だちへのアドバイスを書きましょう。

こうするともっといいよ! ( )グループへ

.....

.....

.....

( )より

( )へ よいと思ったところ(くふう)、すごいとおもったところ

.....

.....

.....

( )より

## できたよ! カード

2年 組 名前

◇今までの学習をふりかえりましょう。

◎よくできた ○できた △がんばろう

①たのしかつどうできた。		
②すんでかつどうできた。		
③友だちときょうかしてできた。		
④友だちとなかよくかつどうできた。		
⑤さいごまであきらめずにかつどうできた。		

◇がんばったこと、くふうしたこと、できるようになったことをかきましょう。

がんばったこと	.....
くふうしたこと	.....
できるようになったこと	.....

◇この学習で気づいた友だちのよかったところを書きましょう。

だれ? ( )さん・くん

よかったところは.....

.....

.....



☆先生より

## ふりかえりカード

名前 ( )

1. きょうの学習について、ふりかえりましょう。

◎たいへんよい ○ふつう △がんばろう



たのしかったですか。	
1年生のことを考えてあそべましたか。	
ともだちときょうりょくできましたか。	

2. たのしかったことを書きましょう。

.....

.....

.....

3. がんばったことやくふうしたことを書きましょう。

.....

.....

.....

4. がんばっていたともだちはだれですか。

.....

.....

.....