

第2学年生活科学学習指導プラン

学習内容	友だちと関わり合いながら、風で動くおもちゃを工夫して作ったり遊んだりする。本実践では、問題把握の段階で、1年生で学んだタンポポの種を想起させ、空飛ぶ種があることを知らせる。そこで、アルソミトラの種を提示し、実際に飛ばして見せることで学習意欲を喚起し、折り紙等でアルソミトラと翼果、ツクバネを作り、おもりや羽の形、飛ばし方を工夫して活動する。		
ねらい	友だちと関わりながら、風で動くおもちゃ（アルソミトラ、翼果、ツクバネ）を工夫して作ったり遊んだりして、風で動くおもちゃの不思議さやおもしろさに気づくことができるようにする。		
段階	学習活動・内容	時間	○ 指導上の留意点 評価（評価方法）
問題把握	1 課題をつかむ。 (1) 今までの学習を振り返る。 (2) 本時のめあてをつかむ。	10	○ 導入で1年生の国語の授業で学習した「タンポポのちえ」のことを想起させ、空飛ぶ種があることを知らせる。 ○ アルソミトラの種を提示し、その形からどんな動き方をするか予想する。本時は、さらに翼果、ツクバネも作ることを話し、意欲を持たせる。
	空とぶたねを作るとばしてみよう。 ・ゆらゆらゆれながら飛ぶ。 ・スーッと飛ぶ。 ・くるくる回りながら飛ぶ。		
問題追究	2 おもちゃを作って遊ぶ。 (1) アルソミトラを作って遊ぶ。 ・羽をどう曲げようかな。 ・上手にとばすにはどうしたらいいかな。 ・ゆらゆらゆれながら飛んだ。 (2) 翼果を作って遊ぶ。 ・きれいにくるくと回りながら落ちていくよ。 ・羽を外に曲げた方が回るよ。 ・下を向けて離しても同じだよ。 (3) ツクバネを作って遊ぶ。 ・翼果と同じように回りながら落ちていくよ。	30	○ 作り方の手順や飛ばす場所を示し、活動をスムーズに行うことができるようにする。 ○ 活動が停滞している児童に声をかけ、助言をしたり、友だちの活動を参考にさせたりする。 ○ 何度も種の模型を飛ばして遊び、気づきをもとにして工夫していくことを促す。 ○ 友だちと互いの種の模型が飛ぶところを見合ったり、飛ぶ距離を比べたりしてもよいことを伝える。
	3 種はどうしてこのような形なのかを話し合う。 ・できるだけ遠くに飛ばせるように。 ・風の力を使っている。		
まとめ	4 本時の学習を振り返り、まとめをする。 ・どの種も風の力を上手に使って種を飛ばしている。 ・種によって、いろいろな飛び方をしておもしろい。	5	○ 児童の感想から、種によって様々な飛び方をしますが、みんな風の力を利用していることをまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">友だちと作ったり遊んだりしながら、動くおもちゃの不思議さやおもしろさに気づくことができたか。（行動観察・発表）</div>
作成推進校	いわき市立郷ヶ丘小学校		

平成 29 年度第 2 学年 エネルギー教育実践記録

理科「うごくうごくわたしのおもちゃ」 関連：風力

実施月	平成 29 年 12 月
実践内容	空飛ぶ種の模型を作り、どんなふうに飛ぶのか、どうしたら上手に飛ばせるかなど、遊びを通して種の飛び方の不思議さやおもしろさを知る。
実践の様子	<p>○ 本時の課題をつかみ、アルソミトラの飛び方を予想し、作り方を確認する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>○ 作った模型を飛ばし、動きをみる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>○ 本時の学習を振り返り、本時のまとめをする。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
実践を終えて	<p>○ 折り紙とクリップで簡単に作れる模型だったので、児童は短時間に作成することができ、飛ばして遊ぶ時間を多くとることができた。友だちと交流しながら遊ぶことにより、より遠くに飛ばすにはどうしたらよいか、よりきれいに回るにはどうすればよいかなど、友だちと話し合いながら楽しく活動することができた。</p> <p>○ いろいろな種の模型を作って飛ばす活動だったので、種によって動きがちがうものがあることを知り、そのおもしろさや不思議さを感じるすることができた。夢中になって活動する児童の姿が見られた。</p>