生活科　2年生　No.1

関連単元名	「うごくうごく わたしのおもちゃ」

テーマ	**「うごくおもちゃ」**
ねらい	身近な物で作ったおもちゃを動かして，動きの面白さや不思議さに気付き，遊びを楽しむことができるようにする。
育てたい力	動く仕組みに目を向けて，科学的な原理への気づきを言語化したり，どの素材のどんな動きが面白かったかをふり返ったりすることで，自然の不思議さや面白さに気づくことができる。
過程	主　な　学　習　活　動

つかむ 7分

このおもちゃは，何の力で動いたのだろうか。速くするにはどうしたらよいのだろうか。

⇩

・風の力や空気に押されて動いた。・風の力を大きくする。・帆を大きくする。

動くおもちゃで遊びながら，動く秘密（何の力で動くか・どうしたらよりよく動くか）をたくさん見つけよう。

調べる① 25分

⇩

動き方が似たおもちゃのブースに分かれて，順番に遊ぶ。
- 飛ぶおもちゃ（空とぶ円盤，飛び出せロケット，とべとべくん・・・・）
- 走るおもちゃ（ヨットカー，ゴム車，おもり車，ころころ車・・・・）
- くっつくはねるおもちゃ（くるくるおさんぽ，イヤイヤへびくん・・・）
- 回る転がるおもちゃ（銀のまゆ玉，しんころりん，アニマル運動会・・・）

広げる 10分

動く仕組みが分かった。遊んで見つけた動く秘密を教えてあげよう。

- ゴムを強く引いたら，遠くまで飛んだ。
- こまの置く場所を変えたら飛び方が変わった。
- 乗せる重さが変わると速さが変わった。
- 風を強く送ったら速くなった。
- くねくね動いて不思議だった。
- 磁石の力でくっついて動いた。

調べる② 15分

動く仕組みを考えながら，おもちゃを作ろう。

⇩

空気やゴム，磁石，おもり，ばねなどの力で動くおもちゃを作る。

ふり返る 3分

今日の学習をふり返って，分かったことや思ったことを話そう。

エンゼル うごくおもちゃ ランドへ　ようこそ　　活動場所図

プレイコーナー（遊ぶ）前半

(とぶおもちゃ ブース)　(走るおもちゃ ブース)　(くっつく・はねる おもちゃブース)　(まわる・ゆれる・ころがる おもちゃブース)

クラフトコーナー（おもちゃ作り）後半

留意点

○ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ･ﾗﾎﾞ内での活動場所やおもちゃの内容は，変更になることがあります。
○いろいろな動く仕組みのおもちゃで遊んでから，クラフトコーナーで作りたいおもちゃを作ります。
○「調べる①」や「調べる②」の時間配分などについて，ご要望にお応えできるようにします。
○「調べる②」を省いた５０分短縮プログラムもできます。