

# 「うごくおもちゃをつくろう」 うごくうごくわたしのおもちゃ by おもちゃ王国 小学校2年 生活科(1時間)

(※この案を元に講師との打ち合わせを行ってください、プログラム案を変更することは可能です。)

## 授業のねらい

- おもちゃ博士から、おもちゃについての話を聞いたり、おもちゃ博士の手作りおもちゃで遊んだりすることで、「おもちゃ」「遊び」のよいところに気づく。
- 自分でおもちゃを作って、そのおもちゃで人に楽しんでもらいたいという思いをもつことができる。

## 本プログラムに対する企業の思い

○株式会社 おもちゃ王国 (統括マネージャー 竹内 大器 氏)

「遊び」は子どもたちの成長にとって、食事と同じくらい大切なものであるという考えに基づき、おもちゃ、遊園地という枠にとらわれず、「遊び」をキーワードにした子どもの成長、親子の生活を支援していく活動を行っている。「遊び」は最高の「学び」の理念の元、おもちゃを通して、子どもの健全な発達を応援したいという思いで今回のプログラムに参加した。



## 授業の流れ (時間)

黒字 : G 企業

青字 : C 児童

緑字 : T 教師

### ○今日のめあてを知り講師の紹介を聞く (5 分)

T : 今日の学習のめあてを発表し、講師を紹介する。

(例) おもちゃはかせのお話をきいて、おもちゃづくりについて考えよう

G : 「パタパタ」「まほうのノート」を使って、自己紹介をする。



### ○「おもちゃ」について考える (5 分)

G : どんなおもちゃを知っているのか、児童に尋ねる。

C : 知っているおもちゃを発表する。

(例) SWITCH 人形 コマ プラレール プラモデル などが予想される。

G : 「おもちゃ」の言葉の由来について説明することで、既製品だけでなく、自分で作ったものもおもちゃであることが理解できるようにする。

(持って遊ぶ→もちあそび→おもちゃ)



### ○遊ぶときに大切なことは何か考える (5 分)

G : 「縄跳びのなわがとげとげだったら?」、「じゃんけんで負けたら注射を打たれるとしたら?」、「けん玉で失敗したら一生お菓子を食べられなくなるとしたら?」などの例を挙げ、遊ぶ時に大切なことについて考えさせる。

T : 遊ぶときに大切なもの(こと)は何か、児童に問い、グループ(個人)で考え発表するように促す。

↓

G : 児童の発表を受け、危険なことがあったり、勝敗や成功・失敗にこだわったりし過ぎると楽しく遊べないということについて話をする。

## ○「遊ぶ」ことの意味を考える（5分）

G：児童に、遊ぶことはいいことなのか、悪いことなのか問う。

T：「いいことだと思う。悪いことだと思う。どちらでもない。」から選んで挙手できるよう、補助発問をする。

G：「身体の発達を助ける」「大人になるための練習になる」「笑顔になる」などの理由から、おもちゃで遊ぶことは良いことなので、ぜひやってほしいということを伝える。



## ○手作りのおもちゃの紹介を聞く（10分）

G：身の回りの空き箱やペットボトルなどの廃材を生かして作ったおもちゃの紹介をすることで、おもちゃづくりのヒントになるようにする。

（輪投げ、歩くペンギン、サッカーゲームなど）

T：児童が見やすくなるように、補助をする。

（タブレットなどを使って大画面に映す、児童を円形に座らせ、その中心で紹介してもらうなど）

## ○手作りのおもちゃに実際に触れてみる（10分）

G：紹介したおもちゃで遊ばせることで、「おもちゃを作りたい」という気持ちを高める。

C：手作りのおもちゃで遊ぶ体験をする。

T：グループや班ごとにおもちゃを割り当てるなどして、全員が一度はどれかのおもちゃに触れることができるようにする。



## ○質問・まとめ（3分）

C：講師に質問、感想、授業を通して気づいたことなどを発表する。

T：発表者を指名し、できるだけ多くの児童が発表できるようにする。

## ○講師のまとめを聞く（2分）

G：おもちゃ作りを楽しみながら取り組んでもらいたいという話をし、おもちゃ作りへの意欲を高める。

