

第 2 学年 生活科の実践

1 単元名 あそびランドに ようこそ

2 単元目標

遊びを工夫し友達と協力しあい、みんなで楽しく関わりながら身近にある物を使って楽しい「あそびランド」を創り上げることができる。

3 ひびき合う子どもたちをめざすための指導の工夫

①単元について

本単元は、学習指導要領の内容（6）を受け、遊びを創り出し、友だちと楽しく関わり合う活動を中心に設定した。

そこで、本単元では、身近にある物を使って遊びを創り出す楽しさや、夢中になって遊ぶ楽しさを味わえるようにしたい。そして、子どもの知的好奇心を引き出させ、主体的に試行錯誤を繰り返しながら思い通りの物を創り上げていく活動を考えたい。さらに、「あそびランド」に身近な 1 年生を招待して、作ったおもちゃで一緒に遊んだり、考えたゲームで約束事やルールを守って遊んだりして、楽しく遊ぶ活動へと展開したい。

これらの活動を通して、子どもが友だちのよさや自分との違いに気づいたり、相手の考えを尊重したりする態度を身に付けると同時に、友だちとよりよい関わりがもてるようになることを願っている。

生活科の学習では、特に子どもの「思い」や「願い」を大切にしながら、具体的な活動や直接体験を中心とした活動を工夫していき、子どもが主体的に学習や生活に取り組めるようにしていきたいと考えている。そのために、本単元では、具体的な活動や直接体験の 6 つの条件を考えながら、学習展開を考えた。

ア、子どもの生活と直接つながりがあるもの。

イ、子どもが興味を持ち、意欲的な取り組みが期待できるもの。

ウ、子どもの能力に適したもの。

エ、子どもが五感を通して活動できるもの。

オ、子どもが自分との関わりを見つけていけるもの。

カ、子ども自身の手で連続・発展させていけるもの。

また、グループ活動を中心に、子ども達同士で計画を練っていく場面や、学級全体での話し合いの場面での響き合いが考えられる。人と関わり合うことで「発見・驚き」「共感」を得て、さらに自分の思いや願いを重ね、表現しながら高まっていくことを響き合いととらえたい。

②導入について

夏休み明けに、昆虫との出会いについて話し合いながら「生きものランド」を開くことを決めていった。学級の子供達は、昆虫はもちろんのこと、水中生物や小動物が好きである。生き物を捕る楽しさと飼う楽しみがあり、1 年生を招待して生き物とふれあってもらおうと学習が展開していった。学年での取り組みとなり大成功をおさめ、子ども達の思いや願いがかなった学習となった。今回は、その第二弾として、「うごくおもちゃ」を作ろうと、教師から投げかけ学習展開を進めていきたい。与えられた学習課題が、子どもの切実な問題と成り得るように子どもの思いや願いを学習に活かしていきたい。まずどんな「うごくおもちゃ」を作りたいかおもちゃの設計図をかき、材料集めからスタートしたい。自作のおもちゃで遊んだ後に、子ども達のさらに工夫したいことやもっとやってみたいことの思いを吸い上げていき、「あそびランド」へと結んでいけたらと考えている。そして、どんな「あそびランド」を開きたいかという見通しを持つことが必要であろう。1 年生をお客さんと呼んで計画立てをすることによって、おもちゃ作りやゲームの内容が大きく変わってくると思う。大事にしたいことは、子どもが自分の考えを持って学習に臨み、問題解決をしていく展開を積み重ねていくことである。そうすることが子どもの切実な問題となることと考える。

③学習過程と響き合いについて

小単元「うごくおもちゃ作り」では、子どもは自分が考えたおもちゃを作って遊びたいという強い思いがあると思う。自分の考えたおもちゃの設計図（完成図）を描きながら、必要な材料を集める活動を通して作る楽しさと手作りおもちゃで遊ぶ楽しさの両方を味わってほしいと思う。おもちゃを簡単に作ってしまうよりも、苦労すればするほどできあがった

時の喜びは強いと思う。そして、一人では考えつかないことでも、同じ物を作りたい人が集まれば自ずとアイディアの交換ができることから、学習集団のもつ教え合うことの良さを十分に取り入れおもちゃ別グループ編成をしていきたいと考えている。グループ内で助け合い、教え合うことで、より良いものを創り上げるという響き合いの場面が見られると考えている。また、学級内で実際におもちゃで遊んでみて、気づいた点を伝え合うという試みもしてみたい。

本単元「あそびランド」では、どんなランドを開きたいかという自分の考えをカードに絵と文で書かせる活動から取りかかりたい。自分の思いを実現させるためには、友達に思いを伝えることが大切となり、友達の思いを聞きながら学級全体としてどんなランドになるかの見通しを持せたい。そして、開きたいランドグループ編成をしながら、自分の思いを伝え合う場を設けていく。前小単元と同様に、困ったことや改善点を学級全体で話し合う場も設け、みんなで「あそびランド」を成功させたいという学級集団としての心の結びつきもはかっていきたい。

4 単元指導計画（全11時間扱い）

時	学 習 活 動	主な支援・留意点（評価）
①	○もっと大きな物やおもちゃを作って、もっと広い場所で遊びたい。 ・学年のみんなで「あそびランド」を開きたい。	・どんな「あそびランド」を開きたいか、自分の考えを絵と文をカードに書かせる。
②	○どんな「あそびランド」を開きたいか考えよう。 ・自分の考えを書こう。 ・動くおもちゃを工夫してゲームをしたい。 ・ランドコーナーグループを作ろう。	・どんな「あそびランド」を開きたいか話し合いに興味を持っている（関・意） ・どんな「あそびランド」を開きたいか、自分の考えを持つことができる。（思・判）
③ 本 時	○どんな「あそびランド」にしたいかの見通しを持とう。 ・計画を立てよう。	・自分の考えを友だちに伝えられるように、ペア交流の時間をとった後、全体へと話し合い活動を進める。 ・友だちの考えを聞きながら、話し合おうとしている。（思・判）
④	・材料集めをしよう。	
⑤	・1年生を招待しよう。	
⑥	・友だちと協力して、準備を進めよう。 ・おもちゃランド ・ゲームランド	・作り方や遊びを工夫して、1年生に楽しんでもらえるような「あそびランド」を創り上げようとしている。（関・意）
⑦	○「あそびランド」に1年生を招待しよう。 ・1年生に招待状を書こう。	・友だちと教えあったり協力し合ったりして、より楽しい「あそびランド」を創り上げることができる。（思・判）
⑧	○楽しい「あそびランド」を開こう。	
⑨	・約束事を守って、みんなで楽しく遊ぼう。	
⑩	・ゴミをなるべく出さないようにして、リサイクルできる物との分別をしよう。	・友だちと力を合わせて、みんなで楽しく遊ぶことができることに気づいている。（気づき）
⑪	○あそびランドの振り返りをしよう。	

5 本時について (3 / 11)

(1) 本時目標

グループの仲間と自分の思いを伝え合い、「あそびランド」のコーナーについて計画を練り上げることができる。

(2) 本時展開

学 習 活 動	指導上の支援・留意点 (評価)
1 どんなコーナーがあるか、みんなで確認する。 ○おもちゃコーナーグループ 身近にある物を使って、うごくおもちゃを工夫して作って遊ぼう。 ○ゲームコーナーグループ 身近にある物を使って、ゲームをして遊ぼう。 2 みんなの約束を確認する。 ・みんなが楽しめる。 ・安全に気をつけて遊ぶ。 ・身近な物を使って工夫する。 ・仲良くする。(けんかをしない) ・物を大切にする。 3 本時の活動について知る。 グループの仲間に、どんなコーナーにしたいか伝えて、まとめていこう。 ・友達のカードに良いと思う点と質問する点に線を引く。 ・グループ内で、順番に自分の考えを伝え、よりよい方法を考えていく。 ・3つのことについて、話し合っていく。 ①おもちゃやゲームの工夫 ②遊びのルール ③仕掛けや道具 4 話し合ったことや困っていることを全体の場で伝える。 5 あそびランドコーナーの見通しが持てたか振り返りカードに書く。	・事前に一人ひとりの考えをカードに絵と文で書かせておく。 ア、おもちゃやゲームの工夫 イ、遊びのルール ウ、仕掛けや道具 ・前時までに同じコーナー別グループ編成をしておく。 ・グループごとに仲間のカードをコピーしたものを渡す。 【関・意】友だちに自分の考えを伝えたり、友だちの意見を聞いたりして、話し合いに興味を持って臨んでいる。 ・話し合いでは、順番に自分の考えを伝えられるように助言する。 ・話し合いながら、模造紙に絵やカードを貼ってグループの考えをまとめていくように指導する。 ・仲間の考えた良い点は、取り入れていけるように助言する。 【思・判】あそびランドを成功させるために、約束事や話し合いのポイントを考えながら計画することができる。 ・本時の振り返りをして、次時への意欲づけをする。

6 実践を終えて

(1) 子どもとともに作る学習展開

まず、自分で動くおもちゃを作って遊ぶ学習、小単元「うごくおもちゃを作ろう」の開始である。子どもたちは、おもちゃの設計図（完成図）をかき、身近な材料を集めることとなった。そして、できあがった19種類ものおもちゃで友達と遊んだ後、学習の振り返りをした。上手にできたところと、今度作るときにもっとこうしたいという2点に視点を与え自分の思いを伝え合った。

- ・もっと大きなものを作りたい。
- ・きれいに飾りたい。
- ・もっとかっこよくしたい。
- ・仕組みをおもしろくしたい。
- ・もっと遠くへ飛ばしたい。
- ・もっと早く回したい。

そして、“もっともっと遊びたい！”という子どもたちの思い、知的好奇心を引き出させることとなった。子どもたちの思いは、「生き物ランド」のようにコーナーを作って、遊ぶという『あそびランドをひらこう』へと学習が展開されていった。

まず、どんなランドにしたいか自分の考えを書き、話し合った結果、

①みんなが楽しめる。 ②安全に気をつけて遊ぶ。 ③身近なものを使って工夫する。

④けんかをしないで、仲良くする。 ⑤ものを大切にする。 5つの約束事を決めた。

次に、20種類もあった遊びを、おもちゃコーナー4つとゲームコーナー4つの計8つに絞り、自分が思いが表現できるコーナーごとのグループ編成を行った。コーナーの友達と関わりながら、子どもたちは活動を通して学び合う学習展開ができた。

(2) 本時における子どもの切実な課題

自分たちで20種類あった遊びを8つのコーナーに絞った後、自分の考えを持って本時で初めて同じグループの仲間とどんなコーナーにしたいかを伝え合う学習となった。3つの項目①おもちゃやゲームの工夫 ②遊びのルール ③仕掛けや道具について、事前に自分の考えを書いた短冊を模造紙に貼って、話し合う活動を予想した。楽しめるコーナーにしたいという各自の思いはあったであろうが、そのためにグループの仲間と意見を交わし、計画を練り上げるという活動までには至らなかった。模造紙にタイトルを書いたり、短冊を貼ったりという時間にとらわれてしまい、なんとか自分の考えを伝え楽しめるコーナーにしたいという意欲が薄かったといえる。グループ編成をした後、コーナーをどうしたいかという子ども側からの思いをもっと吸い上げることが足りなかった。また、話し合いの3つの項目の中から1つに絞って伝え合う活動を取り、具体物を手に取って話したり、作りながらアイディアを出し合ったりすることが必要だった。

(3) 成果と課題

子ども達は、同じグループの仲間と楽しめるコーナー作りをしながら、アイディアを出し合い活動を広げていった。「魚釣り」グループでは、教師の助言からスイミーの世界を作ろうと段ボールの内側に絵を描いたりわかめや昆布の林を立てたり、岩陰に魚を忍ばせるなど工夫する楽しさを味わいランド当日を迎えた。また、ポイントカードを発行し、学級の友達に体験してもらい意見をもらうことも試み、子ども達のアイディアのすばらしさを感じた。魚釣りグループが始めた体験活動は、次々と他のグループでも試されたことはいうまでもない。段ボールがなくなり、「お化け迷路」が中断しかけそうになった時、学級のみんなに呼びかけ自宅から段ボールを持ってきてもらうことができた。あそびランドは、8つのコーナーを設けたが、学級みんなで成功させたいという子ども達の思いが自然と組み合い、楽しく当日を迎えることができた。

学習は、教師側で学習指導案を作成し、見通しを持った単元計画のもとに展開がされる。当然子どもの思いをくみ取った展開に重点が置かれるので、計画の変更は余儀なくされる。子どもの思いの見取りが甘く、十分に見通せないと教師側のルールに子どもを乗せてしまうという落とし穴に陥りやすい自分がいた。切実な課題に対して、せっぱ詰まった状態で子どもが毎時間学習に臨んでいるか確信がない。単元を貫ける一本の串が必要となることから、特に単元の導入は教師の工夫が不可欠となろう。子どもの知的好奇心を引き出させ、自分の考えを持って学習に取り組んでいく子をめざしていきたい。そのためには、①学習カードを活用し、自分の思いを書く。②自分の思いを伝え合う。（伝える。友達の考えを聞き入れる）③次への活動を見いだせる。の3点に取り組んでいきたい。低学年では、話し合う活動でのひびき合える場も必要であるが、物を作る活動の中でアイディアを出し合い試行錯誤するというのが自然の流れといえる。失敗が次への活動を生み出すように、十分な活動時間を確保しながら子どもの思いを見取っていく必要がある。