

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、いろいろな人と相談・協力し合い、みんなで楽しく関わりながら、身近にある物を使ってより楽しい「あそびランド」を作り上げることができる。

3 ひびき合う子供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）「身近にある物を使った遊びを工夫し、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」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、秋の自然のものを利用したり、身近にある物を使ったりし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年生や3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学習過程と響き合いについて

前単元の「動くおもちゃ作り」では、自分たちで作ったもので遊ぶ経験の少ない子どもたちが、手作りのおもちゃやゲームで遊ぶことにより、工夫する楽しさや出来上がったときの充実感を味わうことができる。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、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。

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、友だちに思いを伝えることが大切となり、友だち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のか見通しを持たせたい。例えば、子どもたちの気がつかない「秋の自然ランド」で作って遊ぼうなどは、積極的に教師からの投げかけをしていきたい。最終決定をするのは子どもたちであって、決して教師側からの押し付けはしてはならないと思う。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」を成功させようとする心の結びつきもはかっていきたい。

4 単元指導計画（全 1 1 時間扱い）

時	学 習 活 動	主な支援・留意点（評価）
①	○もっと大きな物でおもちゃを作って、 もっと広い場所で遊びたい。 ・学級のみみんなで「あそびランド」を開きたい。	・なぜ「あそびランド」を開きたいのか話し合うことができる。（関・意）
②	○どんな「あそびランド」を開きたいか話し合おう。 ・学級の友だちとおもちゃグループを作って、遊びたい。 ・作ったおもちゃを使って、ゲームをしたい。 ・身の回りの物を使って、作って遊びたい。	・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） ・自分の考えを友だちに伝えられるように、ペア交流からはじめ、全体へと話し合い活動を進める。 ・自分の作りたい遊びを考えさせ、グループに分け話し合う。 ・友だちの考えを聞きながら、話し合おうとしている。（思・判）
③	○「あそびランド」の準備をしよう。 ・計画を立てよう。 ・材料集めをしよう。	
④	・1年生を招待しよう。	
⑤	・友だちと協力して、準備を進めよう。	
⑥	・おもちゃランド	
⑦	・ゲームランド ・秋のしぜんランド	
⑧	○「あそびランド」に1年生を招待しよう。	・作り方や遊びを工夫して、招待者に楽しんでもらえるように「あそびランド」を作り上げようとしている。（関・意）
⑨	・家の人を招待したい。	
⑩	・生活科でお世話になった学習ボランティアの方や三の丸交番の方も招待したい。 ・招待状を書こう。	・友だちと教え合ったり協力し合ったりして、より楽しい「あそびランド」を作り上げることができる。（思・判） ・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	○楽しい「あそびランド」を開こう。 ・約束事を守って、みんなで楽しく遊ぼう。 ・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。 ・「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

作り方や遊び方について話し合い、友だちと協力して「あそびランド」の計画を立てることがきる。

(2) 本時展開

学 習 活 動	指導上の支援・留意点（評価）
1 本時の活動について知る。 みんなをよんで「あそびランド」を開こう 2 グループごとに、どんなコーナーを作りたいのかを話し合う。 ○ ゲーム屋さん ・身近にある物を使って、ゲームをして遊ぼう（ストローアーチェリー・ブーメラン・ボーリング等） ○ お店屋さん ・身の回りの自然を利用して、おもちゃを作って遊ぼう。（・手作り楽器等） ○ 塾屋さん ・作り方を教えてあげよう。（・おりがみを教える、糸車等） 3 約束を確認する ① みんなが楽しめる。 ② 安全にできる。 ③ 身近な物を使って、工夫ができる。 4 どのように「あそびランド」を作っていくのか話し合っまとめていく。 ・グループの中で意見を出し合い、よりよい方法を考えていく。 ・話し合ったことや困っていることを全体の場で伝える	・前時までの活動を振り返らせ、自分たちだけでなく、もっとたくさんの人を招待して、あそびランドをしたいという動機付けをする。 ・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。 ・話し合いのとき「ここがいいね」「こうしたら」という2点について相手に伝えるようにする。 ・工夫や改良するとよいところに気づいている。 (気づき) ・話し合いに興味を持って、友だちの意見を聞き発言している。 (関・意・態) ・自然や身近にあるものを使って、招待者が楽しんでもくれるお店を考えるよう助言する。 ・子どもたちの発想を大切に、作りたいものを自由に考えさせ、実現が可能かどうか検討するよう促す。 ・あそびランドを成功させるために、約束を考えながら、計画することができる。 (思・表) ・グループの意見をまとめていく。(模造紙1 / 2へ話し合ったことを書いていく。)(思・表)

6 実践を終えて

(1) 子どもとともにつくる学習展開

始めに、自分で動くおもちゃを作って遊ぶ学習、小单元「うごくおもちゃを作ろう」を学習した。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15種類のおもちゃで友だちと遊んだ後、学習の振り返りをした。自分の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点に視点を絞って自分の思いを伝え合った。

- ・みんなが遊んでも壊れないようにしたい。
- ・もっと大きいものを作りたい。
- ・もう少し難しいものにしたい。
- ・数をたくさん作りたい。（遊ぶのに待っている人がいた。）
- ・もっと高く、遠くへ飛ばしたい。
- ・家の人や1年生や他の学年を招待したい。

そして、“もっともっと遊びたい！”という子どもたちの思いが、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、「いきものランド」のようにコーナーを作って、遊ぼうという『あそびランドをひらこう』へと学習が展開されっていった。

次に、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、
ア みんなが楽しめる。イ 安全に気を付けて遊ぶ。ウ 身近な物を使って工夫する。
エ けんかをしないで仲よくする。オ ものを大切にする。という5つの約束事を決めた。その後、15種類あった遊びをゲーム屋さんコーナー4つとお店屋さんコーナー2つの計6つに絞り、自分の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。コーナーの友だちと関わり合いながら、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15種類あった遊びを6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のかを伝え合う学習となった。事前に3つの項目①おもちゃやゲームの工夫②仕掛けや道具について③遊びのルールについて、考えることにした。一人ひとりの考えをカードに設計図と文で書かせておいた。始め、発問が適切でなかったため、グループでの話し合いは、どんな物を作るかの一人ひとりの発表の場になってしまった。例を挙げて発問をしなおしてから、相手の意見を聞いて「こうしよう」などの意見が出てきた。自分の思いを相手に伝え、相手の良いところや工夫しているところを取り入れ、より良い作品の計画の話し合いには至らなかった。

(3) 成果と課題

子どもたちは「うごくおもちゃを作ろう」で遊んだことにより、「早く作りたい。」「自分たちの作ったもので遊んでみたい」という気持ちが強くなった。

ゲーム屋さん・おもちゃ屋さんなど、開きたいランド別グループの活動は、教え合ったり、遊んだりグループ内での関わりがもちやすい。話し合いのときには、切実な問題とはとらえることができなかったが、作っていくうちに「ここは、こうしたほうがいいよ。」「もっとこうしようよ。」「それだどこわれちゃうよ。」などいろいろな意見の交換がみられた。「2年3組 わくわくあそびランド」と名前をつけ、クラスが一つの目的に向かって作品作りをがんばり、成功させることができた。学級・学年そして、一年生とのふれあいを持つことで、多くの友だちとの輪が広がり、人との関わりが深められた。また、ランド作りに夢中で時間が取れず、振り返りカードの活用があまりできなかった。児童が見通しをもって取り組ませるには、振り返りカードの活用が必要で、教師がそれをどう読み取って、どう支援していくのか教師自身の考えをはっきりさせる必要があった。