

第2学年 生活科の実践

1 単元名 「うごく うごく わたしの おもちゃ」

2 単元の目標

- ・友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良し、身近にあるものを使って動くおもちゃをつくることができる。
- ・動くおもちゃのおもしろさやふしぎさを実感するとともに、遊び方を工夫しながら、みんなで遊びを楽しむことができる。

単元の評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
身近な材料を利用して動くおもちゃを作ることに関心を持ち、進んでおもちゃを作ってみる。みんなで遊ぼうとしている。	身近な材料を利用して動くおもちゃを工夫して作ったり、相手を意識して遊び方を工夫したりすることができる。	身近な材料を利用しておもちゃを作れることに気づいている。自然の不思議さに気づいている。みんなで遊びを工夫して楽しめることに気づいている。

3 ひびき合う子どもたちを目指すための指導の工夫

研究課題「切実な問題意識を持ち、友だちと関わり合いながら学習する子どもの育成」

手だて・・・子どもの「切実な問題」を見とった授業づくり

単元と指導

①単元について

本単元は、身近にあるものを使って動くおもちゃを作り、友だちと競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃのおもしろさや不思議さを実感するとともに、遊び方を工夫しながら、みんなで遊びを楽しむことをねらいとする。

指導要領の内容（6）「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫して作り、その面白さや自然の不思議さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。」とある。身近にあるものを使って、遊び自体を工夫したり、遊びに使う物を工夫したりする活動を通して、遊びの面白さに気づき、みんなで遊びを楽しむことができることを目指している。自分たちで遊びを創り出すことは、既成のおもちゃで遊ぶ楽しさとは違い、手作りの温かみを感じることができたり、工夫して遊ぶという楽しみ方を味わったりすることができる。

特に本単元では、子どもたちの「みんなを招待して楽しく遊びたい」という願いを実現するために、自分たちで活動の計画をし、実施するようにした。その中で、友だちと一緒におもちゃ作りを工夫したり、遊び方を改善したりしながら、身近に存在する物がもつ不思議さや面白さを味わい、科学的な見方や考え方の基礎を身に付けることができることを考える。また、振り返りの場を生かすことで、友だちの活動を参考にしたり、なぜ物づくりや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか考えたりして、新たな気づきを見出す問題解決的な学び合いの学習が可能となる。そのことにより、友だちとのかかわり合いも、子どもたち一人ひとりの気づきを高めていくことにつなげることができることを考える。また、子どもたちの興味関心が高い、「遊び」を作り出すという体験活動を充実させることにより、子どもたちが体験から掘り起こされる個の思いや気づきをもでるようになり、それを振り返りの場や、友だちとの関わり合いの場で広めたり深めたりすることができることを考える。このような一連の活動の中で、対象と繰り返し関わらせることは、子どもたちの知的好奇心を引き出していくのに有効であると考えた。おもちゃを作ること自体を目的とするのではなく、おもちゃの製作・遊び・人・関わりを一体化して取り扱っていくことで、自分の良さに気付いて自信を持ち、友だちの良さに気付いて理解を深めることができると考え、本単元を設定した。

②指導について

単元の導入では、1年生の時に招待をしてもらった「わくわくおもちゃランド」のことや「野菜を食べよう」でさつまいも料理をプレゼントして喜んでもらえた時の気持ちを想起させ、「みんなが喜んでくれることをしたい。」「そのためには、どうしたらいいのだろう。」「去年の2年生みたいに、あそびランドを開きたい。」など、知的好奇心を喚起させていく。また、教師の作ったおもちゃを見せ、遊べるようにし、おもちゃ作りにも興味を持ち意欲的に取り組めるようにする。さらに、友だちと協力して活動を進めていけるように、おもちゃ作りでは、グループで一つのおもちゃを手分けしたり、力を合わせたりしながら作るようにし、「あそびランドを成功させたい。」という願いを膨らませていきたい。

身の回りにある物を使って、「おもちゃを作る面白さ」「遊びを創り出す面白さ」「工夫する面白さ」を味わわせ、知的好奇心を高めていけるようにする。そのために、子どもたちが安全に活動できる場の設定に配慮したり、自由に材料を使って作れるように材料コーナーを設置したり、学習環境を整えていく。また、「比べる」「繰り返す」「試す」などの活動を大切に学習を仕組み、おもちゃの動き方や遊び方がより楽しくなるよう、アイデアを出し合いながら工夫していく楽しさに気付かせたい。さらに、友だちと活動する場面を多く設定し、遊びの約束やルールが大切なことや、それを守って遊ぶと楽しいことにも気付かせたい。

「おもちゃへの関わり」「友だちとの関わり」がどのようなものであったのか、しっかりと振り返る活動を大切にし、自分の言葉や図、絵などで表現させていく。この表現活動を通して、さらに相手の気持ちや考えを尊重できる態度を身に付けることができると考える。また、これからの自分たちの生活に生かそうとする姿勢が見られることも期待したい。

③切実な問題

子どもたちにとって、おもちゃ作りでの過程で出てくる「もっと、遠くにとばしたい。」「もっと、高くとばしたい。」「もっと、速く走らせたい。」「うまく作れない。どうしたらいいのだろう。」という問題と、「あそびランドへ招待したみんなが、楽しめるようにするにはどうしたらいいのだろう。」という問題の2点であると考え。次の課題に進むためには、十分に子どもたちが満足することが大切であると考え。十分に満足をしたことから、新しい切実な問題が生まれてくると考える。

④ひびき合いについて

本単元では、おもちゃ作りやあそびランドを開くための準備の活動を通して起きる問題を、話し合ったり、実際に試したりしながら、子どもたち一人一人の気付きや、アイデアを交流させ、より良い物を生み出していく姿を「ひびき合い」としたい。

本時では、あそびランドを開くためには、今のままでは楽しんでももらえないことに気付き「みんなが、楽しめるようにするにはどうしたらよいだろう」という、切実な問題を解決していく。あそびランドでやるおもちゃグループごとに、話し合ったり、おもちゃを改良したり、ルールを工夫したり、試したりしながら解決していく。また、自分のグループとの関わり合いだけでなく、他のグループとも関わり合いながら活動できるようにすることで、より豊かな発想へとつなげていきたい。そこで、ひびき合いを高めるために、遊びを試すスペースと困った時にアイデアをもらえるボードを設置する。遊びを試すスペースでは、自分たちのおもちゃを試すだけでなく、他のグループの試作品を見たり、アドバイスをしたりすることができる。アイディアボードでは、グループの中だけでは解決できなかったことを掲示し、そのボードを見た子がアドバイスをすることができるようにする。

⑤子どもの見取り

子どもの発言や行動、振り返りカードなどを丁寧に見取り、指導に生かしていく。振り返りカードの項目は「なぜ物作りや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか」等の好奇心につながるような項目や、友だちとの関わり合いの様子や、こだわり等が見えるように工夫していく。また、子どもたちが感じ取った事柄を問いかけたり共感したりするなどの言葉かけや働きかけをしていく。子どもに寄り添い、子どもたちと同じ目線で学習活動を行っていくことで、子どもたちの活動が充実したものになるようにしていく。

4 活動の流れ (全16時間扱い+図工4時間)

学 習 の 流 れ	評価の観点・評価方法
あそびランドを開く計画を立てる① ○遊びランドを開くために必要なことを話し合う。 ・動くおもちゃをつくろう。 ・動くおもちゃであそぼう。 ・招待状をつくろう。 ・だれを招待しよう。 ・飾りや看板をつくろう。 動くおもちゃを調べる② ○動くおもちゃを図書館で調べる。 ○簡単に作れて、みんなが楽しく遊べて、簡単にこわれないものを探す。 動くおもちゃを作って遊ぶ②+図工④ ○グループで協力しておもちゃをつくる。 ○作ったおもちゃで遊ぶ。 ○他のグループが作ったおもちゃでも遊び、どのおもちゃを遊びランドでやると楽しいかを確かめる。 みんなが楽しく遊べるように工夫をする④(本時) ○あそびランドで遊ぶおもちゃを決める。 ○みんなが楽しいと思えるようにするにはどうしたら良いか考える。(本時) 準備を進める。 ・おもちゃの改良 ・ルール of 工夫等 ○みんなで試し、もっと楽しく遊んでもらえるようにアドバイスをする。 ○もっと楽しく遊んでもらえるように、おもちゃを改良し、遊び方を工夫する。 あそびランドの準備をする③ ○おもちゃ意外に必要なことを話し合う。 ○準備を進める。 ・招待状 ・飾り ・看板 ・当日の役割分担 あそびランド④ ○会場の準備をする。 ○あそびランド開催 ○活動の振り返りをする。	<思・表>「野菜をたべよう」での活動を思い出し、あそびランドを開くために必要なことを発表している。(発言・ワークシート) <気>みんなが楽しいと思える活動をするために、色々な準備が必要であることに気づいている。(発言・ワークシート) <関>動くおもちゃに興味を持ち、進んで動くおもちゃを調べている。(行動・発言・シート) <気>動くおもちゃを作るために、必要な材料や楽しく遊ぶ方法に気づいている。(発言・ワークシート) <関>動くおもちゃ作りに関心を持ち、道具や身近な材料を準備して、自分でおもちゃを作ろうとしている。(行動・発言・シート) <思・表>動く仕組みを考えながら、必要な道具や材料を用意し、工夫しておもちゃを作っている。(発言・ワークシート) <気>身近な材料を使っておもちゃが作れることや、自分が力を加えなくてもおもちゃが動くという不思議に気づいている。(発言・ワークシート) <関>楽しく遊べる動くおもちゃに興味を持ち、進んで取り組んでいる。(行動・発言・シート) <思・表>機能を高めるために試行錯誤しながら工夫しておもちゃを作る。 工夫したしたところを友達と教え合っている。(発言・ワークシート) <気>動力や仕組みを工夫すると、おもちゃの動きが変わることの楽しさに気づいている。 友達のおもちゃには自分と違う良さがあることに気づいている。(発言・ワークシート) <関>おもちゃランドを開催するための準備を進んでいる。(行動・発言) <思・表>みんなが楽しいと思えるような、あそびランドにするための工夫をしている。(行動・発表) <関>発表会に積極的に参加しようとしている。(行動・発言) <思・表>みんなが楽しいと思えるような、あそびランドにするための工夫をしている。(行動・発表) <気>みんな楽しむためには、おもちゃの工夫や、ルール of 工夫が必要であることに気づいている。(ワークシート・発表) <関>これからも、身近な材料を使って工夫をして楽しもうという気持ちをもっている。(発言・ワークシート)

5 本時について（6／16時間）

（1）本時目標

友だちのアドバイスや話し合いを通して、みんなが楽しめるようにするために、おもちゃの作り方や遊び方を工夫することができる。

（2）本時展開

学 習 活 動	教 師 の 支 援 ・ 評 価								
1 学習課題について確認する。 みんなが楽しめるように、おもちゃやあそびかたをくふうしよう。 ・ちゃんと、動くようにする。 ・遊び方を工夫する。 ・遊び方のルールを工夫する。 ・飾りをつける。	・前時までの活動が見えるようにしておく。 ・「みんな」とは誰なのかを確認する。 ・発言したことを分かり易く、板書で整理する。								
2 おもちゃの作り方や遊び方の工夫を考え、話し合う。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px; vertical-align: top;"> ゴムてっぽう ・的を作ろう。 ・学年によつて的までの距離を変えよう。 ・ゴムをしっかりとめて、もっと遠くまで飛ぶようにしよう。 </td><td style="width: 50%; padding: 5px; vertical-align: top;"> ストローアーチェリー ・的を作ろう。 ・よくとぶように、ストローの先の重りを変えてみよう。 </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> よたよたぺんぎん ・コースを作って走らせよう。 ・競争にすると面白そう。 ・紙コップ以外でも作ってみよう。 </td><td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> かさぶくろロケット ・空気の量を調節して、長さを変えてみよう。 ・うちわであおいで遠くまで飛ばせるようにしてみよう。 </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> よくとぶ円ばん ・よくとぶようにゴムを2本にしよう。 ・円盤の大きさを変えよう。 ・競争させよう。 ・ゴムが切れた時用に、修理用のゴムを用意しておこう。 </td><td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> くるくるうさぎ ・落ちてくるウサギをキャッチして遊ぼう。 ・息のふき方でとび方が変わるよ。そのことを教えてあげるといいね。 </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> 紙コップロケット ・もっと高くとぶようにしよう。 ・高くとぶチャンピオンを決めよう。 </td><td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> はみがきボート ・はみがき粉も楽しいけど、ストローでふいても楽しかったよ。 ・リレーにしてあそんでもらおう。 </td></tr> </table>	ゴムてっぽう ・的を作ろう。 ・学年によつて的までの距離を変えよう。 ・ゴムをしっかりとめて、もっと遠くまで飛ぶようにしよう。	ストローアーチェリー ・的を作ろう。 ・よくとぶように、ストローの先の重りを変えてみよう。	よたよたぺんぎん ・コースを作って走らせよう。 ・競争にすると面白そう。 ・紙コップ以外でも作ってみよう。	かさぶくろロケット ・空気の量を調節して、長さを変えてみよう。 ・うちわであおいで遠くまで飛ばせるようにしてみよう。	よくとぶ円ばん ・よくとぶようにゴムを2本にしよう。 ・円盤の大きさを変えよう。 ・競争させよう。 ・ゴムが切れた時用に、修理用のゴムを用意しておこう。	くるくるうさぎ ・落ちてくるウサギをキャッチして遊ぼう。 ・息のふき方でとび方が変わるよ。そのことを教えてあげるといいね。	紙コップロケット ・もっと高くとぶようにしよう。 ・高くとぶチャンピオンを決めよう。	はみがきボート ・はみがき粉も楽しいけど、ストローでふいても楽しかったよ。 ・リレーにしてあそんでもらおう。	・一人ひとりの考えをグループの中で交流させる。 ・自分のグループに合った工夫を考えさせる。 ・グループ内で考えを交流させる。 ・同じグループ内で、解決できないことについて他のグループの人からも、アイデア等がもらえるようにする。 ☐ アイデアボード ☐ お試しスペース ・工夫や、気づいたことをメモさせる。 (ホワイトボード) ・試す場所を設定する。(安全面配慮) 【関・意・態】他の学年の児童と遊ぶことに興味をもち、一緒に遊ぶことを楽しもうとしている。 【思・表】遊ぶ相手を考えて遊びを工夫することができる。 【気付き】遊び方や、ルールを工夫すると遊びが楽しくなることに気づいている。
ゴムてっぽう ・的を作ろう。 ・学年によつて的までの距離を変えよう。 ・ゴムをしっかりとめて、もっと遠くまで飛ぶようにしよう。	ストローアーチェリー ・的を作ろう。 ・よくとぶように、ストローの先の重りを変えてみよう。								
よたよたぺんぎん ・コースを作って走らせよう。 ・競争にすると面白そう。 ・紙コップ以外でも作ってみよう。	かさぶくろロケット ・空気の量を調節して、長さを変えてみよう。 ・うちわであおいで遠くまで飛ばせるようにしてみよう。								
よくとぶ円ばん ・よくとぶようにゴムを2本にしよう。 ・円盤の大きさを変えよう。 ・競争させよう。 ・ゴムが切れた時用に、修理用のゴムを用意しておこう。	くるくるうさぎ ・落ちてくるウサギをキャッチして遊ぼう。 ・息のふき方でとび方が変わるよ。そのことを教えてあげるといいね。								
紙コップロケット ・もっと高くとぶようにしよう。 ・高くとぶチャンピオンを決めよう。	はみがきボート ・はみがき粉も楽しいけど、ストローでふいても楽しかったよ。 ・リレーにしてあそんでもらおう。								
3 活動の振り返りをする。 ・ゲームを考えた。(おもしろい) ・ハンデをつけた(なるほど)(まねしよう) ・ルールの工夫をした。 ・～がうまくいかなかった。 (～したらどうでしょう。)	・ホワイトボードを提示させる。 ※時間により数グループ ・他のグループに感想等を言わせる。 【関・意・態】友だちの工夫やアイデア、アドバイスなどを次の活動に生かそうとしている。 ・個人の振り返りをさせる。(ワークシート)								

6 実践を終えて

<子どもと作った単元の流れ>

単元のきっかけは、前単元でさつまいも料理を作り、他の学年にプレゼントした所、自分たちが思っていた以上に喜んでもらえたことがとても嬉しくて、“また、喜んでもらえることがしたいな。”という思いを持ったことで話し合いがはじまった。

はじめは、またプレゼントをすることが中心となった意見だったが、一人の子が「動くおもちゃを作って、一緒に遊んだらみんなが笑顔になれるんじゃないか。」と言い、そこから話はプレゼントから一緒に遊ぶ方向へと変わっていった。他のクラスが既におもちゃ作りをしていたことで、興味はおもちゃ作りへと向いていき、“うごくおもちゃを作って、一緒にあそぼう。”“あそびランドをひらこう”と、おもちゃを作り、一緒に遊ぶことに決まった。

“うごくおもちゃを作ってあそびランドをひらこう”について話し合い、あそびランドを開くために必要なことを決めた。まずは、誰を喜ばせたいのかをはっきりさせ、相手意識を持って取り組めるようにしてからおもちゃ作りへと入っていった。いざ、おもちゃを作ろうと思ったが、動くおもちゃにはどんなものがあるのか、何を作ったらよいのかが分からず困ってしまったので、教科書や学校の図書室、市立図書館で動くおもちゃを調べた。たくさんある中から、簡単に作れて、楽しく遊べる遊びを選ぶことにした。しかし、たくさんあるおもちゃの中から作るおもちゃを決めることができず、取り合図よいと思ったおもちゃは全部作って遊んでみることにした。20個の遊びをグループごとに手分けをして作り、作ったおもちゃはみんなで遊んだ。どんなところが楽しかったか、もっとこうしたら楽しくなるのではないかななどの遊んだ感想を残し、次の活動へと繋げていった。全員が全部の遊びを体験することで、自分の遊びだけに目を向けるのではなく、色々な遊びに興味を持ち、アドバイスをし合いながら活動を進めて行けるようにした。

全てのおもちゃを作り、みんなで遊んだ後で、遊びランドに出すおもちゃを話し合って決めた。作るのが難しかったものや、すぐ修理のできないものはやめることになった。また、みんなが遊んで楽しかったものがあるのではないかということになり、20個あったおもちゃから13個までに絞られた。あそびランドを開くのに13個のおもちゃではまだ少し多いと感じていた子も多かったが、どれも楽しかったのでこれ以上減らすことができず、13個の遊びであそびランドを開くことにした。

13個のおもちゃの中から一人一つおもちゃを選び、そのおもちゃであそびランドの準備をはじめた。まずは、前段階のおもちゃ作りでそのおもちゃを作った人におもちゃの作り方を確認し、おもちゃを作って遊んだ。あそびランドでやるおもちゃも決まり役割分担もできたので「これであそびランドが開けるね。」と投げ掛けると、「まだ、おもちゃがたりない。」「遊び方をもっと工夫した方がいい。」「前に遊んだ時のアドバイスを入れて、遊び方を工夫したい。」「今の遊びは自分たち2年生が遊んで楽しい遊びだから、1～6年生が楽しめるようにしないといけない。」など、今のままでは準備不足であり、もっと楽しく遊べるように工夫をしなければならないという気持ちが膨らんでいた。そこで、1～6年生が楽しめるようにするにはどうしたらよいかグループごとに相談をしながら、遊びを改良させていった。困った時は、前段階で作ったことのある子に尋ねに行ったり、アイデアボードに困ったことを書き込み、誰からでもアドバイスがもらえるようにした。「学年によって、さおの長さを変えよう。」「難しいコースや簡単なコースを作ろう。」「学年によってスタートの位置を変えよう。」などの遊び方の工夫や、「もっとよたよたするように、ゴムの本数を変えてみよう。」「ストローが真っすぐとぶように、ストローの先の重りを減らそう。」などの、おもちゃ自体を改良する姿が見られた。あそびランドに向けて準備が進むに連れて遊びはどんどん改良されていったが、「本当に楽しんでもらえるか心配。」「実際にお店屋さんを開いて試してみたい。」という思いが出てきたの、クラスでお店屋さんを開きお互いに遊び合いながらアドバイスをすることにした。よかったところ、もっと工夫した方がよい所を出し合い、最終の改良や工夫をした。アドバイスをもらうことを嬉しく思う子が多く、たくさんもらえらうほど喜んでいて。また、良い所を言ってもらえたことで、心配に思っていた子も自信を持つことができていた。

あそびランド本番では、たくさんの人が遊びに来てくれる中で、「もっと怪兽があるといいな。」などのお客さんの声を取り入れ、時間を見ながら怪兽を増やしていたグループもあるなど、常に1～6年生が楽しめるように考えながらおもちゃを改良し、お店を開くことができた。

<本時の課題について>

「1～6年生が楽しめるように工夫をしよう。」の課題に対して子どもたちは、おもちゃをもっと工夫したい、1～6年生を笑顔にしたい、遊び方が分かるように説明を書きたいという、主に3つの考えを持っていた。その考えのもとに活動を始めたため、おもちゃをまずはしっかり走るように、真っすぐ飛ぶように、壊れないように考えて活動をしていたグループが多かった。指導者としては、1～6年生という相手を意識して、それぞれが楽しめるように遊び方やルールの工夫をして欲しいという願いがあったが、子どもたちの思いと指導者の思いにずれが生じていた。児童は、もっとおもちゃ自体を満足いくまで作り、遊びたかったのではないかと考える。自分のおもちゃがしっかり動くものになったり、遠くに飛ぶものになったりしたところから、遊び方やルールの工夫へと展開していき、1～6年生という相手に意識を向けることができたのではないかと考える。

<成果と課題>

本単元の学習を通して、身近に存在する物が持つ不思議さやおもしろさを体全体をつかって味わうことができた。子どもたちの興味関心が高い「遊び」を作り出すという体験的活動を充実させることにより、子どもたちが体験から掘り起こした個の思いや気付きが持てるようになり、それを友だちとのかかわりの中で広めたり深めたりできると考え単元を展開した。おもちゃを作りながら「もっと遠くに飛ばしたい。」という思いが生まれ、おもちゃを観察し、動力であるゴムが戻ろうとする力に気づき、力強くひっぱったり、2本にしたらもっとよく飛ぶのではないかと考え、遠くに飛ばすことができた時の嬉しそうな顔が印象的であった。また、振り返りの場を生かすことで、友だちの活動を参考にしたり、なぜ物づくりや遊びがうまくいったのか、うまくいかなかったのか考えたりして、新たな気付きを見出す問題解決的な学び合いの学習ができた。また、子どもたちの思いを達成させるためにも、事前に材料や道具の準備をしておくようにしたり、作ったものをすぐに試せる場所を作ったり、みんなで遊ぶ時間を確保した。そのため、一人一人が本単元の目標に迫ることができた。

本単元でのひびき合いは、おもちゃ作りやあそびランドを開くための準備の活動を通して起きる問題を、話し合ったり、実際に試したりしながら、子どもたち一人一人の気付きや、アイデアを交流させ、より良い物を生み出していく姿を「ひびき合い」としたい。そこで、一人一人が自分の思いを持つ・グループの友だちに伝える・学級の全体に伝えるというような段階を踏みながらひびき合いを広げてきた。おもちゃ作りは一人一人作るのではなく、グループで協力して作るようにしたため、教え合ったり助け合ったりする姿が見られた。また、自分のグループとのかかわり合いだけでなく、他のグループとのかかわり合いもできるような工夫もすることで、より豊かな発想ができた。ひびき合いの工夫として、「アイデアボード」「おためしスペース」を設定した。また、全部のおもちゃでの遊びを体験し、みんなで1～6年生が楽しめるおもちゃを作るという意識を持たせることで、自分のおもちゃだけでなく他のグループのおもちゃにも目を向け、助け合ったり、教え合ったりしながら活動をすることができた。

課題として、たくさんのおもちゃを作ってから一つのおもちゃに絞ったため、おもちゃへの追究しようというこだわりが薄くなってしまったように感じた。あそびランドに出す遊びを決定してから、もっとおもちゃとかかわる時間を確保し、満足のいくまで活動させることでおもちゃへのこだわりを強くすることができたのではないかと感じた。また、本単元を通して子どもたちがおもちゃと向き合い活動する中で切実な問題が生まれてくることを実感した。カードへの記入は振り返りや気付いたことをメモする程度にし、1時間の中で十分な活動時間を確保していくことを大切にしていきたい。また、子どもたち一人一人の思いや気持ちの変化、行動をよく観察し、しっかりと見取っていくことである。表情の変化を見取ることや子どもの行動から“なぜ？”と思う心を常に持ち、しっかりと見取る力を教師自身が身につけていくことで、子どもの問題としていることは何なのかを見極めることができるのだと感じた。