

## 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や」

#### 2. 単元目標

身近にあるものを使って、動くおもちゃを作り、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、みんなで遊びを楽しむことができる。

### 3. ひびきあう子どもたちをめざす指導の工夫

#### (1) 話す・聴くに関する指導

「よういするものカード」を使って聞くための環境を整えたり、「目・耳・心・さいごまで」を合言葉にして聞くよう指導したりしてきた。その結果、徐々に、話し手が気持ちよく話せるような聞き方で聞くことができるようになってきている。聞き取れなかったときや、理解ができなかったときには、相手に聞き直すことが自然とできるようになってきた。話すことについては、相手意識を大切にして話すように指導している。聞き手の方を向いて話すことはもちろん、相手が理解してくれるよう、声の大きさや速さ、文を短く切って確認しながら話すことなど、その都度、指導し、表現の仕方が適切であったか評価するようにしている。

#### (2) 関わり合い・ひびき合いに関する指導

様々な学習において、対話やグループトークの時間を意図的に設定し、関わり合う経験を積んでいる。少人数の話し合いでも、全体の話し合いでも、対立の場面がよく見られ、自分の思いがなかなか譲れず、主張をし合うことが度々起こる。互いに歩み寄って、よりよい方法や答えを見つけていくことの良さにはまだまだ気が付いておらず、自己主張を通すことに価値を置いているのが現状である。「まず相手の気持ちを受け止め、大切にすること」「反対するときには、必ず理由や代替案を付け加えること」をルールとして、話し合いに取り組んできた。相手の考えの良さを認め合う姿が見られるようになった時こそ、本学級でひびき合いが生まれた瞬間であると考えている。

### 4. 単元と指導

①単元について	②指導について
<p>「遊び」はそれ自体が楽しいことであるが、“友達とのかかわり”があると、さらに楽しくなる。本単元では、「一人でおもちゃを作る活動」から、「みんなでおもちゃを使って遊ぶ活動」へと発展していく過程で、<u>楽しさの質</u>が高まっていく経験をするができる。そうした経験を通して、「友達と関わり合うことの良さ」を実感していける。本単元を学習することによって、仲間と協同することの素晴らしさを知り、これからの学校生活へ活かして行ってほしい。</p> <p>作るおもちゃは、「〇〇の力をつかって動くおもちゃ」に限定し、よく動くための工夫を追究していく。よく動かすために、試したり繰り返したり比べたりしているうちに、自然現象の不思議さに気づく。こうした経験は、第 3 学年以降の理科の学習へといきとくる。</p>	<p style="text-align: center;">《切実な問題について》</p> <p>クラス内で自然発生的に流行し出した「ゴム飛行機」を、一人一人が作るというところから、単元をスタートする。「友達の作っていた楽しそうなおもちゃを、自分も作ってみたい。」という<u>ただの興味</u>から、「もっと長く飛ばしたい」「〇〇さんのよりもうまく飛ばしたい」「どんな工夫をすればいいかな」という<u>知的な好奇心</u>へと発展させていく。さらに、「次は別のおもちゃも作ってみたいな」という声をいかして個々のおもちゃ作りに挑戦し、「自分のおもちゃをよりよくしたい。」という思いへつなげていく。子どもたちは、友達の真似でない、自分だけのおもちゃには強い愛着をもつだろう。納得のいく動きが完成すれば、「自分のおもちゃを見せたい。」「遊んでもらいたい。」という思いをもつはずだ。</p> <p>4月「2年生の生活科でしたいこと」であげられたことの一つに“おもちゃのゆうえんちを作りたい”という意見がある。その意見から、子どもたちは、自分のおもちゃをゆうえんちの一つのコーナーとして発表したいと思うだろう。「<u>自分のおもちゃで、友達に楽しく遊んでもらいたい</u>」という思いを実現するためには、様々な工夫ができる。時間を計る、まをつくる、ラインを引く…など、それぞれが自分の考えをもって交流できる切実な問題である。</p> <p style="text-align: center;">《ひびき合いについて》</p> <p>同じおもちゃ同士でグループを組む。グループ内で、“楽しく遊んでもらうための工夫”を話し合ったり、一緒に作ったりする中で、自分の思いを大切にしながらも、相手の考えの良さを受け止める姿を、ひびき合いの姿としたい。個人カードから一人一人の思いを見とり、ノートコメントによる助言や、グループ活動中の意図的な声かけなどの手立てをとり、ひびき合うよう支援していく。</p> <p>グループを組むことの必要感は、ゴム飛行機作りでの「友達に教わると上手にできた」という経験から、自然に持てるようにする。</p>

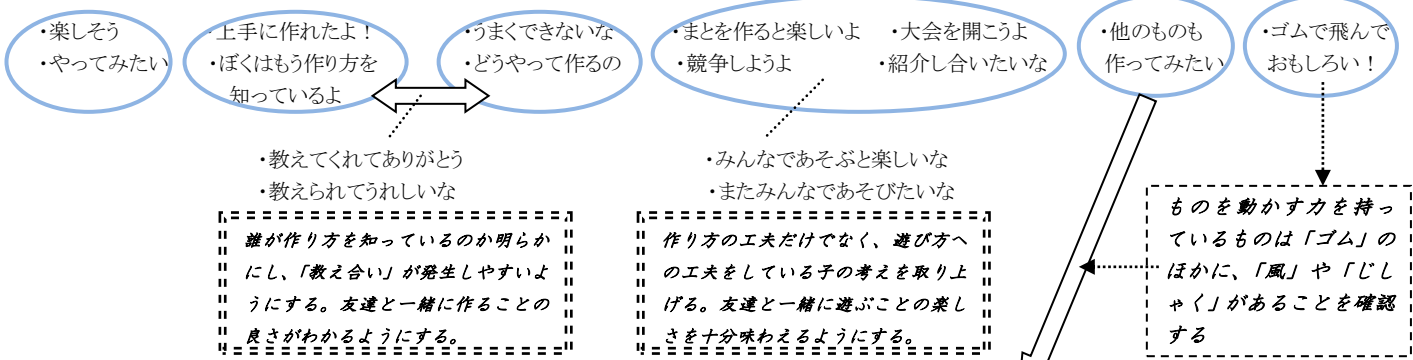
5. 単元構想 (案 2013.10.9) 第2学年生活科「うごくうごくわたしのおもちゃ」全18時間

身近にあるものを使って、動くおもちゃを作り、友達と競争したり、工夫を教え合ったりしながら、自分なりに改良することを通して、動くおもちゃの面白さや不思議さを実感するとともに、みんなで遊びを楽しむことができる。

—— 主題:動くおもちゃづくりから学ぶ「みんなで遊ぶ」ことの良さ ——

単元の始まり・・・子どもたちの間で流行し始めていた「ゴムで飛ばす紙飛行機」。開発した児童(I.Y)から、紹介をする。

「ゴム飛行機」を作って、あそぼう⑤



いろいろなうごくおもちゃを作ろう⑥

・教科書におもちゃの作り方がのっているよ。・本にもあったよ。・おうちのの人に教わったよ。  
 ・自分の好きなおもちゃを選んで作ろう。・作りたいものが一緒の人で集まって作った方がいいよ(前時での教えあった経験から)。

- 例
- 【パッチンガエル】
  - 【動く車】
  - 【びよんびよんウサギ】
  - 【とことこカメ】
  - 【魚つり】

・ちょっと貸して。・〇〇さんのやってみたいな。・上手にできたから、試してみてよ。・貸し借りしたいね。・みんなで遊ぶ会開こうよ。  
 ・そうだ、「ゆうえんち」をみんなで作ろう! (4月2年生の生活科でやりたいことより)。

みんなで「おもちゃゆうえんち」を作ろう④

・どんなゆうえんちにしようか。・おもちゃごとにコーナーを作りたいな。・お店みたいにしたいな。・準備しよう。  
 <子どもたちのめあて:友達と協力して、みんなで楽しくあそべるゆうえんちを作ろう>  
 <話し合いと準備をグループ内で並行して行う>

- 例
- 【パッチンガエル】
    - ・もっと高く飛ばしたいな
    - ・高さ選手権を開こうかな
  - 【動く車】
    - ・もっと速く動かしたいな
    - ・レースを開こう
  - 【びよんびよんウサギ】
    - ・もっと速くに飛ばしたい
    - ・テープを貼って幅跳びしよう
  - 【とことこカメ】
    - ・もっと長く動かしたいな
    - ・ストップウォッチで計ろう
  - 【魚つり】
    - ・もっとたくさん釣りたい
    - ・釣れた数で勝負しよう

みんなで「おもちゃゆうえんち」をひらこう③

・〇〇さんといっしょに遊んで面白かったよ。・楽しい遊びを考えてくれたからだ。・自分たちが準備したおもちゃコーナーで楽しんでくれてうれしかったよ。  
 ・ルールを守れてよかったな。・だから楽しかったよ。・いろいろな人と楽しく遊べたよ。

みんなであそぶと楽しいね

・またやりたい。・次は他のクラスの友達も誘おうかな。・他の学年の友達とも遊びたい。・休み時間も続けてやりたいな

↓  
 普段の生活へ いかす

=====  
 単元を通しての指導事項  
 ①安全面への配慮・・・おもちゃを飛ばしたり転がしたりする場面では、人のいない方へ向けて遊ぶように指導する。また、危険な道具(きりやカッターなど)を使う時には、大人と一緒に扱うようにする。作業をする場、おもちゃで遊ぶ場を分ける。  
 ②整理整頓をこころがける・・・必要なものそうでないものを分け、常に安全に楽しく活動ができるよう、片付け方を指導する。学級での共有物は、皆が気持ち良く使えるよう、次の人のことを考えて仕舞うようにする。  
 =====

6. 本時について

(1) 本時目標 友だちと話し合ったり、一緒に作ったりしながら、「みんながたのしいゆうえんち」にする工夫を考える。

(2) 本時展開

学習活動	指導上の留意点、評価						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">友だちと協力して 「みんなが楽しいゆうえんち」を作ろう</p> </div> <p style="text-align: center;">① グループごとに話し合っ て、今日準備することを決める</p> <p style="text-align: center;">② 活動</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">「じしゃくで動くお花」</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">「ぴよんぴよこどうぶつ」</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">「ゆみかん」</td> <td style="text-align: center;">「カエルぴよこぴよこ」</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">「とことこくん」</td> <td style="text-align: center;">「ウォーターシップ」</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">③ ふりかえりをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・準備が進んで嬉しかったよ。・友だちがアイデアをくれたよ。</li> <li>・一緒にできてよかったな。</li> </ul> <p style="text-align: center;">④ 次の時間にやりたいことは？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まだ遊園地は開けないよ。・もう少し準備したいな。・次の時間も遊園地の準備をしたいな。</li> </ul>	「じしゃくで動くお花」	「ぴよんぴよこどうぶつ」	「ゆみかん」	「カエルぴよこぴよこ」	「とことこくん」	「ウォーターシップ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで決めためあてを確認する。</li> <li>・前時に書いたことをもとに、自分の「今日準備したいこと」を、グループ内で発表する。そして、グループでどんなことをするのか、話し合っ て決める。</li> <li>・やりたいことが複数出てきた場合には、無理に1つにしぼらず、「順番を決めて取り組む」「分担する」などの方法があることを確認する。</li> <li>・やることが決定したグループから、活動を始める。体験的な活動の時間をしっかりと確保したいので、話し合いが難航しているグループには、助言を行う。</li> <li>・安全面への配慮：とばす場所の設定。危ない道具は教師と一緒に使う。</li> <li>★友だちと協力し、進んでゆうえんちの準備をすることができたか【関・意・態】</li> <li>★みんなが楽しく遊べるように、工夫をすることができたか【思・表】</li> <li>・次時の活動を確認する。</li> </ul>
「じしゃくで動くお花」	「ぴよんぴよこどうぶつ」						
「ゆみかん」	「カエルぴよこぴよこ」						
「とことこくん」	「ウォーターシップ」						

7. 実践を終えて

(1) 単元をどのように子どもたちと作ってきたか

**導入～第1次「ゴム飛行機」を作っ  
てあそぼう**

おもちゃを作る活動は、一人で作業することに陥りがちである。しかし、単元の目標には、友だちとの関わり合いが掲げられている。「友だちと一緒に作りたい・あそびたい」と子どもが思えるようにするための手立てとして、「まずは、みんなで同じものを作る」ということを考えた。夏休み明けより、映画の影響から「輪ゴムで飛ばす紙飛行機」がクラス内の一部で流行し出した。作り方を知っている子とそうでない子がいる状況は、「教え合い・関わり合い」が自然発生すると考え、それを導入として扱うこととした。

「教え合い」が発生しやすいように、掲示物で、誰が作り方を知っているのか明らかにした。その結果、自然にグループのようなものができ、お互いに作り方や飛ばし方のコツを教え合いながら、学習を進める様子が見られるようになった。

また、「楽しかった」という学習感想から、「なぜ楽しかったのか」ということをさらに考えるように促した。「うまく飛んだから楽しかった。」「うまく飛んだのは友だちに教えてもらったから。」「友だちと一緒に飛ばして楽しかったから。」と、友だちと一緒に作ったりあそんだりすることの良さがはっきりとわかるように、子どもたちの言葉を授業内では整理していった。そうすることで、「なんとなく楽しい」から「友だちと一緒に作ったから楽しかった」とはっきりと自覚することができ、第2次以降でも、友だちと一緒に作りたいという思いを持つ子が多くでてきた。

**第2次 いろいろなうごくおもちゃを作ろう**

「他のおもちゃも作ってみたいな」という意見があがり、ゴム飛行機に満足した子どもたちは、別のおもちゃを選びだした。単元構想の段階では、初めに選んだおもちゃをどの子も作り続けるだろうと予想していたが、多くの子どもは、「いろいろなものに挑戦してみたい」との思いを持っていた。そこで、

単元構想の段階で予定していた流れを変更し、「お試し期間」を設けた。期間内でいろいろなおもちゃ作りを体験し、一番楽しかったものを一つ選んで、その後、研究していくことになった。「グループを組んで、友だちと一緒に作りたい」という子どもの思いを生かすためである。

【友だちと協力して、よくうごくおもちゃを作ろう】というめあてを子どもたちがたて、それにそって、「前時に思っていたことの報告会→活動→ふりかえり（カードへの記入）」という流れで、毎時間おもちゃづくりを行った。“報告会”は意図的に取り入れた。活動の前に「嬉しかったこと」や「困っていたこと」などを伝え合うことで、見通しをもって関わり合うことができると考えたからである。続けていくうちに、振り返りカードに、友だちの名前がたくさん出てくるようになった。

### 第3次 みんなで「おもちゃゆうえんち」を作ろう

「他のおもちゃを見に行きたい」「他のおもちゃでもあそんでみたい」「あそぶ会をひらきたい」という思いを子どもたちはもつようになった。そこで、4月から提案されていた“おもちゃのゆうえんち”を開くことになった。

【友だちと協力して、みんなであそべるゆうえんちをひらこう】が子どもたちの立てためあてである。毎時間の流れも「前時に考えた、次にやることの話し合い→活動→ふりかえり（カードへの記入）」と変化した。そうした準備を重ね、おもちゃのゆうえんちを完成させていった。

## (2) 成果と課題

子どもの興味関心、思いを見とり、子どもの思考の流れに沿った授業展開を心がけた。年度当初は、「先生、今日は何するの?」という声がよく聞こえ、一時間一時間がとぎれがちであった。しかし、町たんけんや本単元などの、生活科の学習において、必ず次の時間にしたいことをなるべく子どもたちが考えるように、繰り返し指導をしてきた結果、「次の時間はこうしたい」という子どもの言葉で進む授業へとだんだんと変容していった。与えられたものをこなすのではなく、問題意識をもち、自ら学ぼうとする姿勢が身に付いてきたことが成果である。

また、話し合いでの意見の述べ方にも変化が見られるようになった。自己主張を通すことに価値を置いているのが現状であったが、相手の思いを受け止める姿が少しずつあらわれ始めた。それは、毎時間の最初に行っていた“報告会”“話し合い”での経験からであると考えられる。

課題はひびき合いの方法である。本時では、「話し合い→ゆうえんちの準備活動」と活動内容を設定したが、「子どもたちの本当にしたかったことは話し合いなのだろうか」との指摘を、参観の先生方からいただいた。話し合いをすることによって、どの子の思いも尊重されるのではと考えていたが、子どもたちの実態を見ると、「活動→話し合い」にし、話し合って決めたことは次時に生かすという流れにした方が、より良かった。「具体的な活動や体験を通して学ぶ」という、生活科の教科の特性を踏まえたひびき合いの仕方を検討するべきであった。教科の目標が達成でき、なおかつ子どもが解決したいと思うような問題の設定、ひびき合いの仕方の設定が、今後の研究の課題である。