

9	尾北	犬山北小学校	マツノ コウダイ 氏名 松野 航大
分科会番号	6	分科会名	生活科教育

研究題目

「自分の思いや願いを表現し、新たな気づきを獲得することができる児童の育成」
 ー第2学年 生活科「うごいて！あそんで！わたしのおもちゃ！」の実践を通してー

1 はじめに

本校では、「共生・自立・創造」という教育目標のもと、「互いに認め合い高め合い、主体的に挑戦する児童の育成」を目指した教育活動を行っている。日頃から児童の考えや願い、個性を尊重し、児童の「やってみたい」という気持ちを育むため、発問や振り返りを重視した授業を目指している。本研究では、第2学年の生活科「うごいて！あそんで！わたしのおもちゃ」の実践を通して、学校が目指す児童像に迫った。

4月から7月までの生活科の学習で取り組んだ「ぐんぐんそだて わたしの野さい」では、育てたい野菜を候補の中から自分で選んだことで、意欲をもって学習に取り組んでいた。同じ野菜のグループに分かれ、育て方や収穫のタイミングについて調べたことをもとに話し合った。その中で野菜の発育を促すために追肥が必要であることに多くの児童が気付いた。そこで、肥料を用意して追肥のやり方を確認したが、その後、定期的に追肥を行った児童は少なかった。「もっと大きく育てたい」「もっとおいしく食べたい」という自分の思いや願いによって価値を創出する機会を逃してしまった。原因は、児童の意識だけの問題だけではなく、授業者の課題設定や仕掛けが不十分であったためだと考える。

本研究では、上記の振り返りを生かして、自分の思いや願いの実現に向けて、仲間と知恵を出し合いながら価値を創り出し、新たな気づきを得られることを意識した実践に取り組んだ。

2 研究のねらい・仮説

(1) 目指す児童の姿

本研究では、目指す児童の姿を次のように設定した。

自分の思いや願いを表現し、仲間との話し合い活動や対話をすることで、新たな気づきを獲得し、主体的に学びに向かうことができる児童

(2) 研究の仮説

仮説1 つくりたいおもちゃを決める時間を設定し、同じおもちゃをつくる児童同士のグループを編成することで自分の思いや願いを主体的に表現しやすくなるだろう。

〈手立て1〉

見本のおもちゃの種類や数を十分に用意し、初発の時間に遊ぶ中で動くおもちゃの面白さや不思議さに気付かせる。そして、自分がつくってみたいと思ったおもちゃの希望をもとにグループを編成する。

仮説 2 授業の振り返りを行う時間に、次時の活動内容を自分で考える時間を設ければ自分の思いや願いを実現しやすくなるだろう。

〈手立て 2〉

振り返りシートに、次時の活動でやりたいことを記入し、次の授業の最初に確認してから活動に取り組む。

仮説 3 互いのつくったおもちゃで遊ぶ時間を設定することで、話し合い活動や対話が活発になり、新たな気づきを獲得できるだろう。

〈手立て 3〉

自分がおもちゃをつくる中で工夫したことや上手くいったこと、困っていることを共有した後に互いのおもちゃで遊ぶことで、そのおもちゃの価値や課題に気づきやすくする。

3 研究の方法

(1) 単元の目標

- ・ 身近にある物を使って、おもちゃをつくる活動を通して、おもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付くことができる。(知識及び技能)
- ・ 身近にある物を使って、おもちゃをつくる活動を通して、おもちゃがよりよく動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫しておもちゃや遊びをつくることができる。(思考・判断・表現)
- ・ 身近にある物を使って、おもちゃをつくる活動を通して、みんなで楽しみながら遊びを創り出そうとすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 学習計画 (13 時間完了)

時	活動内容	小単元の目標	指導のポイント、留意点
1	・おもちゃで遊んでみる。	・おもちゃの仕組みに着目して見本のおもちゃで遊びながら、身近にある物を使ったおもちゃの動きの面白さやその特徴に気付くことができる。	・児童がおもちゃの面白さや不思議さに気づき、「つくってみたい」と思えるような見本を用意する。 ・種類や数を豊富に用意して遊ぶ時間を十分に確保する。
2 3 4	・おもちゃをつくる。	・つくりたいおもちゃを思い描きながら使う材料やつくり方を変えることで、おもちゃの動きやパワーが変わることに気付くことができる。	・つくりたいおもちゃで活動班を分けることにより、自分の思いや願いを実現しやすくする。
5	・お互いがつくったおもちゃで遊ぶ。	・自分がつくったおもちゃや友達がつくったおもちゃで遊びながら、より楽しい遊び方やルールに気付くことができる。	・児童が次の学習活動への思いを高めることができるよう、互いのおもちゃのよかったところやアドバイスを付箋に書いて伝え合う。

6 7	・おもちゃを改良する。	・よりよいものにするために試行錯誤を繰り返すことができる。	・児童が見通しをもって活動に取り組めるように、振り返りシートに記入した次時の活動でやりたいことが、具体的ではない児童に声をかけ、グループで相談しながら、課題を設定する。
8 9	おもちゃパーティーの開催準備をする。	・1年生に楽しんでもらうため、遊び方を工夫し、加えた工夫とおもちゃの動きとの間の関係性に気付くことができる。	・グループ内でおもちゃ屋さんとお客さん役に分かれて遊んでみることで、改善点に気付きやすくする。
10 11	おもちゃパーティーのリハーサルを行う。	・おもちゃの遊び方やルールをわかりやすく説明し、お客さんがさらに楽しめるように改善することができる。	・リハーサルで気付いたことをもとに、遊び方やルールを改良できるよう支援する。
12	1年生をおもちゃパーティーに招待する。	・自分がつくったおもちゃで1年生を楽しませようと前向きに取り組むことができる。	・自分の思いや願いを実現するために遊びを創りだした児童の姿を価値付け、他の児童とも共有する。
13	おもちゃづくりを振り返る。	・自分がつくったおもちゃによって、1年生が楽しく遊べたことに気付くとともに、これからも友達と一緒に遊びを創り出すことができる。	・「より動くおもちゃにするために改良したこと」「より楽しく遊ぶために工夫したこと」など単元を通して児童が獲得した気付き（新たな価値）に注目し、全体に広げる。

(3) 評価

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・おもちゃをつくる面白さや、自然の不思議さに気付くことができたか。 ・動くおもちゃの仕組みや材料の特徴を捉えて制作活動に取り組めたか。 ・自分がつくったおもちゃの遊び方を相手に伝わりやすいように説明できたか。	・おもちゃが動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を変えたりするなど、工夫することができたか。 ・グループや仲間と交流する中で、互いの思いや願いを結びつけたり、比較したりすることができたか。	・みんなで楽しみながら、相手意識をもって遊びを創り出そうとすることができたか。 ・自分の思いや願いに気付き、次時の活動で組みたいことを考え、表現することができたか。

4 研究の実際

○ 第1時「おもちゃで遊んでみよう」〈手立て1〉

さまざまなおもちゃの仕組みに気付けるように、見本のおもちゃには、ゴムや空気、おもり、磁石など多様な動力源の物を用意した。用意したおもちゃは、教科書に掲載されている『びよんコップ』『とことこ車』『パッチンジャンプ』『ころころころん』『ヨットカー』『めいろ』に加え、ビー玉の特性を活用した『ビー玉落とし』、ゴムの特性を活用した『割り箸ジャンプ』『マジックハンド』、磁石の特性を活用した『魚釣り』を用意した。児童は楽しみながら遊ぶ中で、おもちゃの面白さや不思議さを口にしていった。中には、「ひもが絡まりやすい。」「不良品だ。」「もっと高く飛んだらいいのに。」「おもちゃに対して不満を漏らす児童がいた。どうやったら改善できそうか尋ねると「ひもを折り紙でくるんだらいい。」「もっと頑丈な紙を使えばいい。」など改善案が出た。

振り返りでは、「身近なものでたくさんのおもちゃがつかれることがわかった。」「家でたくさん材料を集めたい。」「磁石はいろいろな遊びに使える。」など材料に注目する児童や、「人がつくったおもちゃではなく、自分でつくったおもちゃで遊びたい。」などおもちゃづくりへの関心が高まったことが分かる記述があった。また、つくってみたいおもちゃのランキングをワークシートに記入した。

○ 第2時「自分たちがつくる動くおもちゃを決めよう」

前時のつくってみたいおもちゃのランキングをもとに、興味関心が似ている児童でグループを作成した。見本のおもちゃや教科書、図書館から借りてきた本を参考にして、家にある材料を思い浮かべながらつくるおもちゃの話し合いを行った。

話し合いの中で、同じグループの中でもつくりたいおもちゃが分かれたグループがあった。本研究の目指す児童の姿に「子どもの願いや思いを表現する」ことがあったため、つくりたいおもちゃの希望が重なっている他グループに合流することを提案したが、2種類のおもちゃを今のグループでつくりたいという希望があり、1つのグループで2種類のおもちゃをつくることを認めた。その結果『めいろ』『ころころころん』『とことこ車』『びよんコップ』『魚釣り+ヨットカー』『ころころころん+ヨットカー』『割り箸鉄砲』の7グループに分かれた。

○ 第3時～第4時「おもちゃをつくってみよう」〈手立て2〉

各家庭から持ち寄った材料を使って、おもちゃづくりが始まった。さまざまな動力や材質の違いに注目させるため、教師も磁力の違う磁石や大きさ、太さが違う輪ゴム、素材の違う紙コップ、大きさの違う電池やビー玉などを用意した。教師が用意したものと、各家庭から持ち寄った材料の余りを集め、児童が自由に使える「パワーアップコーナー」を設置した。

『ころころころん』では、キャップの中に入れる重りに石を使用したところ、うまくいかない時間が続いた。見本と比べて重さが違うことに気づき、次時の活動では、おもりをビー玉や電池に替えて作り直したところうまく転がった。『割り箸鉄砲』では、ゴムの数によって飛ぶ距離が変わることに気づき、輪ゴムの数を変えてそれぞれパワーの違う5種類の割り箸鉄砲を制作していた。『とことこ車』では、家から持ってきた単1の電池と紙コップの横幅が同じくらいで、電池がうまく転がらなかった。それにも関わらず装飾を始めた児童もいたが、グループの仲間から「今のままじゃ楽しく遊べないよ。」

と言われ、パワーアップコーナーから小さい電池をもってきてつくり直したところ、紙コップと電池の間に隙間ができ、「ゴムのねじねじができているときはよく進むよ。」と新たな気付きを獲得していた。

○ 第5時「お互いがつくったおもちゃで遊ぼう」〈手立て3〉

授業の最初に自分のおもちゃで「工夫したこと」と「困っていること」を付箋に書き出した。多くの児童が工夫したことを書き、自らが自分のおもちゃに価値を見出せていた。その後、全てのチームのおもちゃを順番に遊んだ。各チームで遊んだ後は、それぞれにおもちゃの「よかったこと」と「アドバイス」を書く時間を設けたことで、全員が全チームのおもちゃの感想を伝えることができた【写真1】



【写真1】付箋に書く様子

自らが創り出した価値を周りからも認めてもらい、さらにその価値を磨き上げていこうとする児童のいきいきとした姿が見られた。授業の最後には、他チームから書いてもらった付箋を読んでから、次時の活動で取り組みたいことを考えた。

○ 第6時～第7時「もっと楽しいおもちゃにしよう」

他チームからももらったアドバイスを意識しながらおもちゃの改良に取り組んだ。『ぴょんコップ』では、今まで1方向しかなくずれやすかった輪ゴムが、2方向に改良してからは、安定してコップを跳ばすことができるようになった【写真2】。『ころころころん』では、まっすぐ進む方法を考えるチームと曲がっても落ちないように壁をつくるチームに分かれ活動に取り組んだ。



【写真2】改良後のぴょんコップ

『ヨットカー』では、アドバイスにあった「帆に穴をあける」という案を採用し、全く進まなくなってしまった児童がいた。他の児童がつくったヨットカーと自分のヨットカーを遊びながら比べ、ヨットカーが進むためには、風を受け止める帆が必要であると学習し、ガムテープで補強していた。主体的に試し、見比べ、再度工夫する児童の姿を価値付け、他の児童にも共有することができた。

○ 第8時～第11時「おもちゃパーティーの準備をしよう」

今までの授業では、振り返りシートにおもちゃについて書く児童ばかりだったが、この授業からは、看板づくりや景品づくりなども行っていったため、1年生を楽しませるための工夫や課題を書く児童が増えた。おもちゃが完成し、遊び方のルールが1年生に適しているか、遊び方を分かりやすく説明できるかなど各チームで話し合いが行われ改善されていった。どの授業でも時間いっぱいまで主体的に活動していた。リハーサルでは「体育館だと大きな声で説明しないと聞こえにくい。」「説明をもう少し短くしないと1年生が遊ぶ時間が減っちゃう。」など本番を意識して練習できた。

○ 第12時「1年生をおもちゃパーティーに招待しよう」

1年生を招待しておもちゃパーティーを行った。本番では、今までの準備や練習の成果を発揮して1年生を楽しませることができた。振り返りでは、おもちゃの遊び方を工夫したからこそ、1年生を楽しませることができたことに気付き、今まで自分たちが取

り組んできた学びを自ら価値付けることができた児童が多くいた。また、次の時間にやりたいことを記入する欄には、「新しいおもちゃを発明してみたい。」「家でも身近な材料からおもちゃをつくりたい。」「先生たちにも遊んでもらいたい。」など児童の願いや思いに溢れており、主体的に取り組んできた成果が得られた。

○ 第13時「おもちゃづくりを振り返ろう」

単元全体の振り返りを行った。振り返りを行う際は、「より動くおもちゃにするために改良したこと」「より楽しく遊ぶために工夫したこと」「困ったこと」など観点を示した。振り返りシートには「最初は難しかったけど、グループで協力したらできた。」「1からつくったおもちゃで苦労したから1年生に喜んでもらえて嬉しかった。」など達成感を感じている児童が多かった。また、「かべをもっと補強すればよかった。」「右に逸れて行かないようにしたい。」など、まだまだおもちゃの改善を目指す児童もいた。

5 成果と今後の課題

(1) 成果

〈手立て1〉では、見本のおもちゃで遊んでから活動に取り組むことで、制作意欲が高まった。また自分の興味関心に気付き、児童がつくりたいおもちゃの希望をもとにグループを編成したことで、より自分の思いや願いを表現しやすくなった。

〈手立て2〉では、毎授業の振り返りで次時の活動をグループで相談して考えたことで、主体的に取り組むことができた。教師が一方的に説明をする時間も減り、制作時間を十分に確保することができた。

〈手立て3〉では、他グループのおもちゃで遊ぶ時間に付箋を活用することで、時間内に全てのグループのおもちゃで遊び、感想やアドバイスを伝えることができた。多くの意見に触れることができ、次時の活動ではすぐにおもちゃの改善に取り組む児童の姿が見られた。

(2) 課題

おもちゃが動くように改良したり、もっと楽しくなるように遊び方を考えたりしながらおもちゃや遊びをつくる児童の姿を目指していたが、1つのおもちゃとじっくり向き合って、他にどんな工夫ができるかを追求できていない児童もいた。その原因は、1つのグループで2種類のおもちゃをつくることを認めてしまったことであると考えられる。そうしたグループは1種類しか制作していないグループと比べて、グループ内での議論や交流が少なくおもちゃの改善があまり見られなかった。児童の思いや願いと、教師の目指す姿に相違があるときは、それを修正する時間や回避するための手立てが必要であると感じた。

6 おわりに

本研究では、児童の思いや願いを尊重し、その実現に向けて教師ができることは何かを考えながら実践を行った。単元を通して感じたことは、教師に質問をしに来る児童が授業の回数を重ねるごとに減っていったことである。自分たちのやりたいことに気付き、素直な心で実践していく姿は学びに向かう理想の姿そのものであったように思う。しかし、学習指導要領に沿って授業を行う中で、どの教科でもそうした姿を目指していくには課題が多いと感じる。本単元で児童が身につけた自ら学びに向かう力を他教科でも生かしていけるような授業づくりに精進していきたい。