

|       |    |           |                       |
|-------|----|-----------|-----------------------|
| 20    | 蒲郡 | 蒲郡市立塩津小学校 | ナカガワ ホノリ<br>名前 中川 穂乃里 |
| 分科会番号 | 6  | 分科会名      | 生活科教育                 |

#### 研究題目

**身近な人やものとかかわりを通して思いや願いをもち、学びに楽しさを見出す子の育成  
～1年「みんなでつくろう！わくわくきょうりゅうランド」の実践を通して～**

#### 研究要項

##### 1 はじめに

本学級の子どもたちは、工作や絵を描くことを好む子が多く、休み時間には友達と恐竜の絵を描き交換する姿が見られる。また、保育園児を招いて行った「学校探検」では、小学校のことを教えるために、各教室にあるものや、使い方を夢中になって調べ、わかりやすく伝えようと工夫して準備を行った。そして、交流後には「また保育園の子と遊びたい」という思いをもった。

しかし、自信のないことや新しい挑戦に対して、一歩踏み出すことが出来ず、活動に取りかかっても、1つの目標に向かって長期的に活動が続けられない子も少なくない。

そこで、本実践では、子どもの好きな恐竜をテーマとし、子どもにとって身近な自然物を使って「きょうりゅうランド」をつくる活動を行う。「きょうりゅうランド」に、保育園児を招待することを最終目標に設定することで、目標に向かって「保育園の子を喜ばせたい」「もっとこうしたい」という思いや願いをもって活動に取り組む姿を期待する。また、チームや学級全体で協力しながら1つのものをつくることで、かかわりを大切に、初めてのことにも楽しさを見出し活動に意欲的に取り組む姿や、自分たちで思いや願いを実現していく姿を願い、研究に取り組むこととした。

## 2 研究の方法

### (1)めざす子どもの姿

- ・すすんで身近な人やものとかかわり、思いや願いをもって活動に取り組む子ども
- ・身近な人と協力しながら活動することで、学びに楽しさを見出す子ども

### (2)研究の仮説と手だて

#### 【仮説Ⅰ】

子どもの関心に合わせたテーマを設定し、保育園児との交流に向けて、考えを見直す場を設けながら活動を行っていくことで、すすんで身近な人やものとかかわり、思いや願いをもって活動に取り組むだろう。

#### 手立てⅠ—① 子どもの関心に合わせたテーマの設定

新しい挑戦に一歩踏み出せない子どもも「やってみたい」という思いをもって動き出せるように、子どもの関心が高い恐竜をテーマに設定し、活動を行う。

#### 手立てⅠ—② 単元を貫く目標の設定

単元の最後まで思いや願いをもって活動できるようにするため、「保育園児を招待するために」という思いを単元導入でもつ場を設定する。

#### 手立てⅠ—③ お試し会の設定

保育園児により楽しんでもらうための新たな視点に気付くことができるように、互いの遊びを見合い、アドバイスを得る学級間のお試し会を設定する。

#### 【仮説Ⅱ】

困り感の共有や友達に試してもらうためのカードを活用したり、よりよいものをつくるための作戦会議を設定したりすることで、身近な人と協力して活動し、学びに楽しさを見出すことができるだろう。

## 手立てⅡ―① たすけてカード、見て・きいてカードの活用

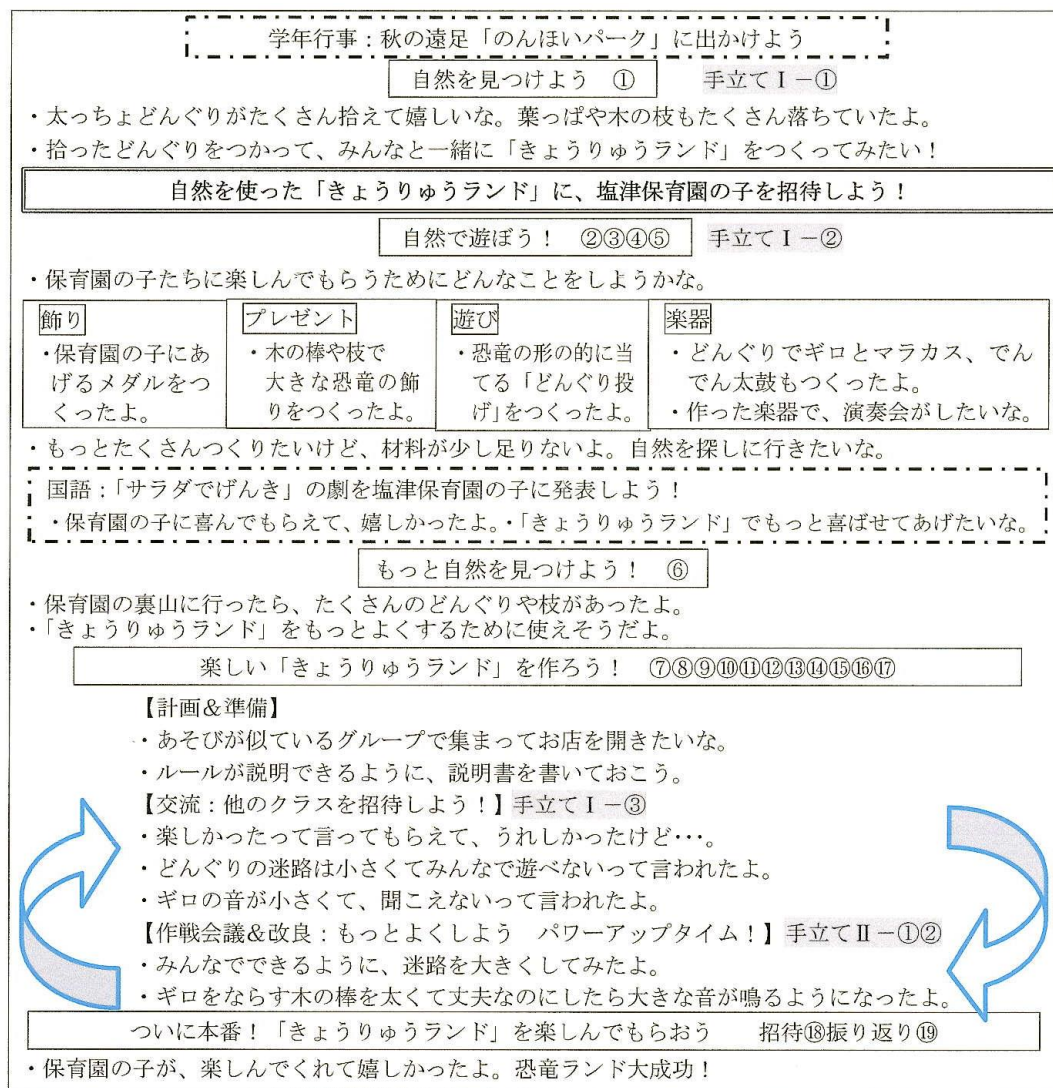
意志を表示し、仲間とのかかわりを大切にするために、困り感や試してほしいという思いが生まれたとき、「助けてカード」や「見て・きいてカード」を活用する。

## 手立てⅡ―② 困ったことを共有し、仲間と解決するための作戦会議の場の設定

よりよいものをつくり上げるために、困ったことを解決し、学びの楽しさを見出すことができるように、作戦会議の場を設定する。

### (3) 単元構想 (全 19 時間)

研究を進めるため、以下のように単元を構想した。



### (4) 抽出児童Aについて

本研究では、児童Aを抽出児として取り上げる。

児童Aは、自信があることや好きなことに対して意欲的に追究することができる。一方で、初めてのことや自信のないことに対して不安が大きく、踏みとどまってしまう面がある。そこで、好きなことをテーマにした活動を通して、初めてのことも前向きに取り組み、身近な人とのかかわりを通して、共に学ぶことのよさや楽しさに気づき、自信をもって活動してほしいと願った。

## 3 研究の実践と考察

### (1) きょうりゅうランドをつくろう！ (手立てⅠ―①②)

秋の遠足でのんほいパークに出かけた子どもたちは、秋の自然物や恐竜に触れ、楽しんだ。落ちていっているどんぐりや松ぼっくりを拾い集め、「見て！こんなにあった！」と教師に見せたり

友達と見せ合ったりした。「持って帰って何かつくりたい」と言う子どもたちの声で、木の実を持ち帰ることにした。児童Aは、「きょうりゅうにあえてたのしかった」「どんぐりひろいたのしかった」とふり返りに書いた【資料1】。



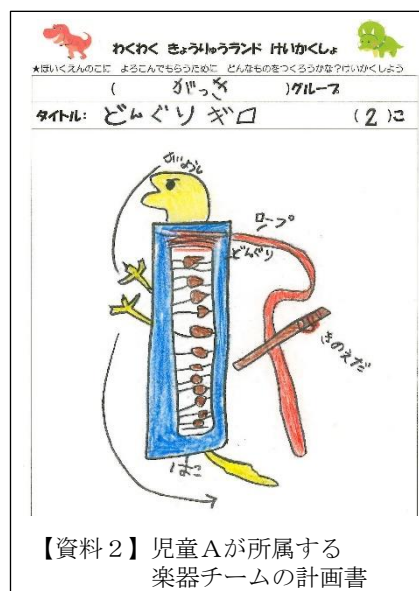
【資料1】児童Aのふり返り

遠足の思い出をふり返ると、「ぎぎぎのどんぐりが採れたよ」「太っちょどんぐりもあったよ」など、どんぐり拾いの思い出がたくさん上がった。また、「恐竜と一緒に写真を撮って嬉しかった」「化石がカッコよかった」と恐竜に関する思い出を話した。

そして、「拾ったどんぐりでこまをつくりたい」「大きい恐竜をつくりたい」とこれからやりたいことを話し出した。すると、「恐竜パークをつくって招待したら、みんなびっくりするかな？」という意見が上がり、「たしかに！楽しそう！」「つくりたい！」と賛同があった。そして、「保育園の子を招待しよう！」「保育園の子が楽しめる『きょうりゅうランド』をつくろう！」と活動の目標が決まった。興味のある恐竜をテーマに取り上げたことで、児童Aも、やる気に満ちあふれていた。

## (2) チームに分かれて準備を行い、他のクラスを招待して、お試し会を開こう！（手立てⅠ-③）

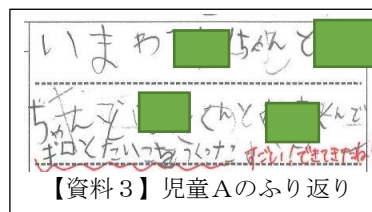
個々の作品が出来上がってきたタイミングで、ここまでつくってきた物を発表する場を設けた。自分たちがつくった物を自慢げに見せる姿が見られた。そこで、「今保育園の子たちを招待したら、楽しんでもらえそう？」と問いかけると、「まだかな」という反応があった。すると児童Aが「お店屋さんにみたいにして、来てもらうのはどうかな？」と発言した。それに対して、どの子も賛同し、お店屋さんを開くことになった。子どもたちの思いから楽器・プレゼント・飾り・遊びの4つの種類のチームに分けることにした。チーム分けは、子どもたちの「やりたい」という思いを尊重し、各々自分がやりたいチームを選ばせた。人数が多く集まった遊びチームは、さらにつくりたい遊びを選ばせ、3つのチームに分かれた。プレゼントをつくっていた児童Aは、楽器をつくってジュラシックパークの音楽に合わせて演奏したいという思いをもち、楽器チームを選んだ。



【資料2】児童Aが所属する楽器チームの計画書

子どもたちは、全部で6つのチームに分かれると、早速何を、どんな材料でつくっていくのかチームのメンバーで話し合い、計画書をつくった。児童Aの楽器チームは、どんぐりを箱に貼り木の棒で音を鳴らすギロに興味をもち、ギロをつくる計画を立てた【資料2】。

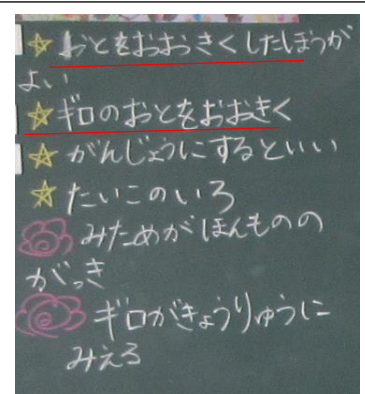
児童Aたちは、自然物を使った物づくりのための本を見ながら、チームで協力して作業を始めた。ギロが恐竜の胴体に見えるように、箱には緑の画用紙を貼り、箱の端に恐竜の顔としっぽを付ける工夫をした。ギロを完成させた児童Aは、ふり返りに「〇〇ちゃんと〇〇ちゃんと〇〇くんと〇〇くんでギロとたいこをつくった」と書き、友達とかかわって活動していることがうかがえた【資料3】。



【資料3】児童Aのふり返り

それぞれの作品が出来上がり始めたころに、海の生き物をテーマにした「1年2組うみパーク」のお試し会に参加した。参加するにあたり、ただ遊びを楽しむのではなく、「保育園の子が楽しめるかどうか考えながら遊ぶ」という視点を与えた。「うみパーク」で遊ぶ子どもたちは、「すぐにどんぐりが落ちてしまってこのチームの遊びは保育園の子には少し難しいかもしれない」と、保育園児の目線に立ってアドバイスをすることができた。

2組のお試し会に参加したことで、「ぼくたちも『きょうりゅうランド』に来てほしい」という思いをもつようになった。そこで、3組を恐竜ランドに招待し、お試し会を開くことにした。3組には、前回と同様「保育園の子が恐竜ランドを楽しめるかどうか考えながら遊ぶ」という視点をもって遊んでもらえるようお願いした。遊んでくれた3組の子から、直すべきところをアドバイスされた子どもたちは、自信をもっていただけに驚きはあったものの、「もっとよくしてやる」「教えてもらったところを直して、次は2組を招待する」と、やる気に満ちあふれていた。また、「ギロが本物の恐竜に見えてすごかった」という良い評価もあれば、「楽器の音が小さい。もっと大きくした方がいい」というアドバイスが上がった【資料4】。



【資料4】3組から楽器チームへのアドバイスとよかったところ

児童Aは、「1ねん3くみのおかげでギロのおともをおおきくするのがわかったよ」とふり返りに書いた【資料5】。お試し会を開いたことで、自分のおもちゃや楽器をもっとよくするための新たな課題に気づき、保育園の子に楽しんでもらえるようにパワーアップさせようと前向きに取り組もうとしていることがわかる。

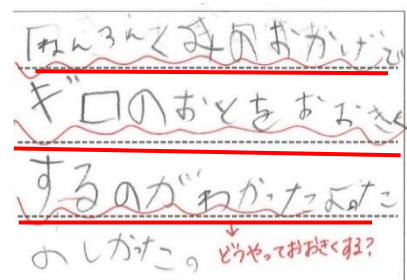
### （3）「きょうりゅうランド」をパワーアップさせよう！（手立てⅡ-①②）

3組のアドバイスを受け、「パワーアップタイム」を設けた。それぞれのチームが自分たちのおもちゃや楽器をもっとよくするために、作業に取り組む前に具体的に何をするのかチームで確かめさせた。「楽器の音を大きくしたい」という課題をチームで確かめ合った楽器チームであったが、音を大きくするために、何をすればよいのかわからずにいた。「みんなに相談したい」という申し出があったので、作戦会議の時間を設けた。

すると、「木の棒をもっと太くする」「大きいのか太っちよどんぐりにかえたらいい」と、活動に向かうためのヒントを得ることができた。早速、児童Aはアドバイス通りに、音を鳴らすための木の棒探しを始めた。様々な棒で音を出しながら、大きな音が出る太くて丈夫な木を探し、ついに割り箸にたどり着いた。実際に演奏をし、「さっきよりも音が大きいよ」とチームのメンバーと喜んだ。すると、児童Aが「みんなに聴いてもらわない？」と「見て・きいてカード」を使うことを仲間に提案した。仲間の賛同を得た児童Aは、「見て・きいてカード」を出し、ギロの音を聴いてもらった【資料6・資料7】。

音を聴いた子どもたちは、「確かに大きくなった！」と反応した。その反応を見て、児童Aは「大きいって言ってもらえた！」と嬉しそうにした。そして、「音を大きくすることができました」と堂々と成果を発表し、「がっきチームでたいことギロをちょ（っ）とパワーアップしたよ。たのしかったよ」と活動をふり返った【資料8】。クラスの仲間に相談し、チームで課題を解決したことで、楽しさを見出すことができたといえる。

そして、自分たちのおもちゃや楽器をより一層よいものにするために子どもたちは、活動に励んだ。児童Aは、試



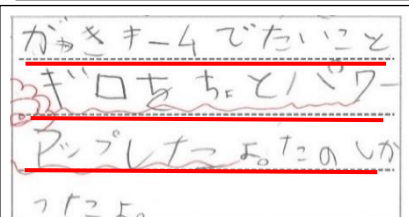
【資料5】児童Aのふり返り



【資料6】「見て・きいてカード」を出す児童A



【資料7】「たすけてカード」「見て・きいてカード」



【資料8】児童Aのふり返り

行錯誤を重ね、割り箸にストローをかぶせると、もっと大きな音が鳴ることに気が付いた。その様子から、「音を大きくする」という課題に向けて、一度で満足しきることなく、保育園児を楽しませるために、少しでもよい楽器になるように根気強く活動に取り組んだことがわかった。

児童Aは資料10のように、ギロをパワーアップさせ、「もっと音が大きくなったよ！これなら小さいって言われないよ」と、自信をうかがわせた。はじめは、音を大きくするために具体的に何をしたらよいのか分からずにいた児童Aが、学級の仲間にはアドバイスをもらい、パワーアップさせたことで、協力しながら解決することの楽しさを味わうことができたといえる。

パワーアップを終え、前回以上に自信をつけた子どもたちは、2組を招待し、お試し会を再度開いた。今回も2組には、「保育園の子が恐竜ランドを楽しめるかどうか考えながら遊ぶ」という視点をもって遊んでもらえるようお願いした。

お試し会を終え、感想を聞くと、「楽器の音が大きくてよかった」と褒めてもらえた。自分たちがパワーアップしたところを認めてもらえたことで、「大きいって言ってもらえた」と喜ぶ姿が見られた。また、他のチームもパワーアップしたところを褒めてもらい、「これで保育園の子が楽しんでくれると思う！」と自信をつけた。

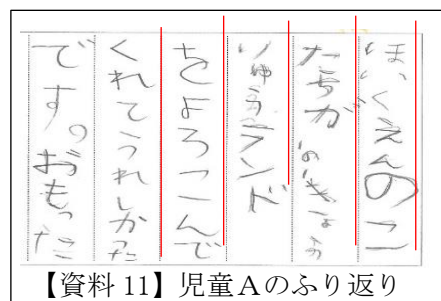
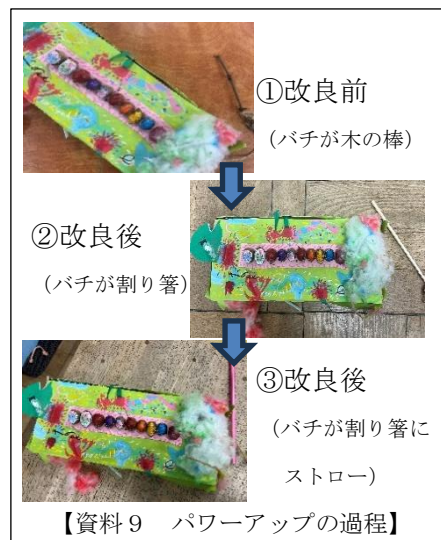
#### （4）ついに本番！「きょうりゅうランド」を楽しんでもらおう

ついに単元目標である保育園児を招待する日を迎えた。子どもたちは、「緊張するけど、楽しみ」「絶対に喜んでもらえるはず！」とわくわくしていた。園児を迎えると、まず楽器チームの演奏とジュラシックパークのBGMに歌詞を付けて制作したオリジナルソングを歌っておもてなしをした。児童Aはリズムに合わせ、歌を歌い、体を揺らしながらギロを演奏した【資料10】。保育園児に拍手をもらおうと、とても嬉しそうな表情を見せた。「きょうりゅうランド」は、オリジナルソングのおかげで笑顔いっぱいスタートを切った。

園児たちは、大きな恐竜の飾りを見て、「恐竜だ！」と盛り上がっていた。飾りチームの子どもたちは、その反応を見て、とても嬉しそうにしていた。遊びチームの子どもたちも、自分たちで考えた遊びを園児たちが楽しそうに遊んでくれて、笑顔を見せた。

自信がないときには、小さな声になってしまう児童Aであったが、楽器を見に来てくれた園児たちを前に「楽器は、大切に使ってね。全部演奏してみてね」と大きな声でアナウンスして、自分たちがつくった楽器を演奏してもらっていた。そして、演奏してくれたくれた園児から、「すごい！音が大きいね」「楽しい！」と言葉をもらい、喜びの表情を見せた。

招待後、児童Aは、「ほいくえんのこたちが1の1きょうりゅうランドをよろこんでくれてうれしかった」とふり返りに書いた【資料11】。この言葉から、自分たちが作り上げてきた恐竜ランドで、保育園児たちを喜ばせることができたということに、大きな満足感を得ていることがわかる。



### 3 成果と課題

#### (1) 成果

##### <仮説Ⅰについて>

手立てⅠ－①子どもが興味を示す恐竜をテーマにし、活動を行ったことで、初めてのことに、「やってみたい」という思いをもって一歩踏み出し、楽しく活動することができた。また、普段活躍のできない子が活躍できる場となり、生き生きと活動することができた。さらに、子どもたちが好きな歌や楽器を取り入れ、オリジナルソングを制作したことで、子どもたちがより一層楽しみながら、活動することができた。児童Aや子どもたちからの「今日は生活の授業はある?」「『きょうりゅうランド』今日はやらないの?」などの言葉から、活動を楽しみにしていることがわかる。以上のことから、子どもの関心に合わせてテーマを設定したことは、「やってみたい」という思いをもって新たなことに一歩踏み出すために有効であったといえる。

手立てⅠ－②「保育園の子が楽しめる「きょうりゅうランド」をつくろう!」という単元を貫く目標を設定したことで、最後まで自分たちのおもちゃや楽器をよりよくしたいという思いをもって取り組むことができた。また、誰のためにつくっているのかを確認し続けたことで、園児のためという視点を崩さず、「保育園の子を楽しませたい」「保育園の子に喜んでほしい」と願いをもって活動し続けることができた。

手立てⅠ－③新たな視点に気付かせるお試し会を設定したことで、自分たちは楽しいと思っても、園児たちには難しすぎたり、楽しめないものであったりすることに気付くことができた。アドバイスをもらったことで、具体的に何を改善していくとよいのかが明確になり、「園児たちをもっと楽しませたい」「『きょうりゅうランド』をもっとよくしたい」という思いを生むことができた。また、他のクラスのお試し会に参加することで、どんなものをつくっているのか、どんな工夫があるのかを見ることができ、新たな気付きを得ることができた。さらに、園児の立場に立って、他クラスの遊びを体験したことで、園児にとって、どんなものが難しく、楽しめないものであるか、どのレベルであれば楽しめるのかなど、実感することができた。お試し会→パワーアップタイム→お試し会という流れを繰り返したことで、恐竜ランドをよりよいものへとパワーアップしていくことができた。以上のことから、子どもたちが「もっとこうしたい」と思いや願いをもって活動に取り組むためにお試し会を設定したことは有効な手立てであったといえる。

##### <仮説Ⅱについて>

手立てⅡ－①「たすけてカード」を活用したことで、「そんな大きいのは作れそうにない」と自信をもてずにいる子も、相談しながら活動に取り組めたことで、最後までやりぬくことができた。そして、頑張ったら「わたしにもできる!」という達成感を味わうことに繋がった。また、「ひとりじゃなくでみんなならできるよ」とかかわり合いの大切さに気付くこともできた。さらに、「見て・きいてカード」を活用したことで、互いの頑張りを認め合うことができ、子どもたちの満足感に繋がられた。

手立てⅡ－②作戦会議の場を設定したことにより、楽器チームは具体的なアドバイスをもらうことができ、ギロのパワーアップにつながった。チームでパワーアップしたことにより楽しさを感じた児童Aの記述からわかるように、学級全体での作戦会議において、困り感や、達成感を共有できたことは、学びに楽しさを見出すために有効な手立てであったといえる。

#### (2) 課題

今回は、チームで作業を行ったため、ひとりではできないことも、チーム内で協力して活動を進められる利点がある一方で、自分の思いをうまく伝えられない子や、本当にやりたいことを我慢してしまっている子もいただろう。よりよいチーム編成や、グループ活動の在り方を、追究していく必要がある。また、カードは、本当に必要なタイミングのみで出すようにしないと、活動が止まりすぎて思うように作業を進められず、子どもたちのやる気をそいでしまいかねないため、活用方法を検討していきたい。