

20	蒲郡	形原小学校	シバタ ハルナ 名前 柴田 春菜
分科会番号	6	分科会名	生活科教育

研究題目

**友達や身近な人とかかわりながら、自ら追究する子の育成**  
 — 1年「見て見て！ぼく・わたしのびゅんびゅんごま  
 ～作って・回して・技をみがいてパワーアップ～」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、「仲良し大作戦」や「学校探検」を通して、小学校生活という新しい環境での出会いや発見に楽しさを感じ、前向きに活動している。一方で、「学校探検」で見つけた教室のひみつを交流する場面では、考えを伝えることに自信がもてなかったり、伝えるだけで満足してしまい、友達の考えに目を向けることができなかつたりする子がいた。そんな子どもたちが、身近な人とかかわりながら追究する中で、自分の考えを伝えたい、友達の考えを聞きたいという思いをもってすすんで活動に取り組んでほしいと考えた。

そこで、楽しく遊べて、回し方のこつや様々な技を見つけられる『びゅんびゅんごま』を教材とし、本実践を進める。地域団体『まめだ会』の人たちとの交流や友達とふれ合う中で、音を立てて回すこつを追究する楽しさを味わうとともに、身近な人とかかわることのよさに気付いてほしいと願い、本実践に取り組むことにした。

2 研究の方法

(1) めざす子ども像

- ・「やりたい」「できるようになりたい」という思いをもつことができる子
- ・個々の目標をもち、自ら追究することができる子
- ・身近な人とかかわるよさを感じたり、学びを広げたりすることができる子

(2) 研究の仮説と手だて

【仮説Ⅰ】

びゅんびゅんごまとの出あいの場を工夫すれば、「やりたい」「できるようになりたい」という思いをもつことができるであろう。

○手だてⅠーア びゅんびゅんごまとの出あいの場の工夫

- ・びゅんびゅんごまをプレゼントしてもらおう さつまいもパーティーの開催
- ・びゅんびゅんごまで遊んでみて思ったことを 交流する場の設定

【仮説Ⅱ】

明確な目標設定をし、個の追究に寄り添った支援を行えば、個々の目標をもち、自ら追究することができるであろう。

○手だてⅡーア 明確な目標設定

- ・「びゅんびゅんごま」への愛着と技の数を増やす意欲づけをするための びゅんびゅんバンド・技シールの活用
- ・目標の達成状況を可視化した 見て見て！カードの活用

○手だてⅡーイ 個の追究に寄り添った支援

- ・一人一人の子どもに寄り添った 朱書き（パワーアップノート）・対話
- ・いつでもこま作りができる 材料コーナーの設置

【仮説Ⅲ】

友達や身近な人とかかわる場を設定や学びを発信する場を設定すれば、身近な人とかかわるよさを感じたり、学びを広げたりすることができるであろう。

○手だてⅢーア 身近な人とかかわる場の設定

- ・自分の見つけたこつを伝え、友達の考えに触れる びゅんびゅん会の設定
- ・びゅんびゅん会1でのまめだ会の人からの 次につながる声かけ

○手だてⅢーイ 学びを発信する場の設定

- ・技を披露し、こつを教える びゅんびゅん発表会、学年びゅんびゅん交流会

### (3) 単元構想 (全 23 時間)

「友達や身近な人とかかわりながら、自ら追究する子」を育てるために、以下のように単元を構想した。

**出あい・目標** さつまいもパーティーに来てくれた、まめだ会の人たちから『びゅんびゅんごま』をプレゼントしてもらおう場を設定する。上手に回すまめだ会の人たちの姿を見て、「早く遊んでみたい」という思いをもつであろう。そして、もらったびゅんびゅんごまで遊んだ後、思いを伝え合う話し合いの場を設けることで、「みんなで音を立てて回せるようになりたい」という共通の目標が生まれるであろう。

**個人追究・かかわり合い** みんなが音を立てて回すことができるようにするために、回すコツを「パワーアップノート」に書き記し、試行錯誤する個人追究を行う。また、追究によって見つけたコツを伝えるかかわり合いの場「びゅんびゅん会」を設定する。個人追究とかかわり合いを、必要に応じて、繰り返すことで、より多くのコツを見つけ、技を磨いていくであろう。

**まとめ** 自分の作ったびゅんびゅんごまで、オリジナルの技を披露したり、回し方のコツを教えたりする「びゅんびゅん発表会・交流会」を開催する。まめだ会の人たち、保護者、他クラスの友達など、様々な人と交流する場を設定する。

出 あ い ・ 目 標	まめだ会の人を招待したさつまいもパーティーで びゅんびゅんごまを見せてもらったよ！①びゅんびゅんごまとの出あい
	プレゼントしてもらったびゅんびゅんごまで遊ぶよ ②遊び ③話し合い
	<b>びゅんびゅんごまを音を立てて回せるようになりたい！</b>
個 人 追 究 ↓ か か わ り 合 い	音を立てて回せるようになりたい！ パワーアップ練習 1 ④⑤⑥追究
	びゅんびゅん会 1 (回し方中心) ⑦かかわり合い
	こまを作ったり、技にチャレンジしたりしたい！ パワーアップ練習 2 ⑧⑨追究
	びゅんびゅん会 2 (作り方中心) ⑩かかわり合い
	もっといろいろな技を出来るようにしたい！ パワーアップ練習 3・びゅんびゅん会 3 ⑪⑫⑬追究・かかわり合い
ま と め	出来るようになった技をみんなに見せたい！ パワーアップ練習 4 ⑭追究
	びゅんびゅん発表会 ⑮⑯準備⑰学習発表会 (まめだ会の人たち・家族) ⑱振り返り
	びゅんびゅん交流会 ⑲⑳㉑準備㉒交流会 (1の2) ㉓振り返り
<b>びゅんびゅんごまが上手に回せるようになってうれしかった！他の遊びにも挑戦したいな！ 友達やまめだ会の人とかかわるのは楽しいな！これからもかかわりたいな！</b>	

### (4) 児童Aのとらえと願い

本実践では、抽出児童Aの変容を追っていくことで手だての有効性を検証していく。

児童Aは新しいことにも興味をもって、前向きに取り組むことができる。「学校探検」では、理科室のひみつを班で協力しながら調べ、「石の葉っぱがあったよ」と、ワークシートにまとめた。一方で、大人しい性格で、なかなか自分の伝えたいことが言えず、心の中に留めておくことが多い。本実践を通して、びゅんびゅんごまを上手に回すコツや様々な回し方をすすんで追究する姿を期待する。そして、友達とのかかわる場を繰り返し設定することで、自分の考えを伝えるよさや友達の考えを聞くよさを知り、人とかかわることを楽しむ姿を願う。

### 3 研究の実践と考察

#### (1) びゅんびゅんごまと出あい、音を立てて回すことを目指す児童A

##### ① ぼくも回せるようになりたい (手だてⅠ-Aの検証)

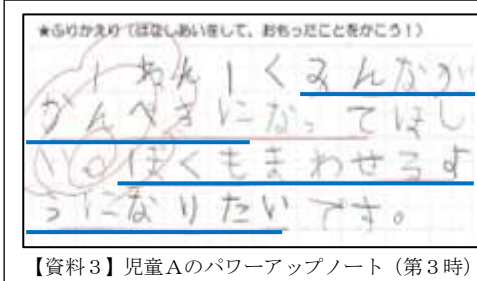
収穫したさつまいもを使って、おにまんじゅう作りをするさつまいもパーティーに地域団体『まめだ会』の人たちを招き、一緒に調理を行った。調理後に、まめだ会の人たちから『びゅんびゅんごま』をプレゼントされ、子どもたちは大喜びをしていた。初めて見るこまをどうやって回すのか、まめだ会の人たちがびゅんびゅんごまを披露する姿をじっくり見た



【資料1】びゅんびゅんごまに出あう児童Aたち (第1時)

【資料1】。翌日、さっそくびゅんびゅんごまで遊んだが、半数以上が回すことができず、しっかりと回っていても「回った」と言っている子もいた。そこで、次時でびゅんびゅんごまで遊んでみて思ったことを話し合う場を設けた【資料2】。びゅんびゅんごまを回す時に、音に注目した子どもから、音から連想されるものが出てきた。そんな中、C5の「びゅんびゅん聞こえたよ」という発言から、C6が「だからびゅんびゅんごまっていうじゃない?」とつぶやいた。そのことから、びゅんびゅんごまが回っているかどうかは、「音を立てて回すこと」を判断基準にすることが決まった。また、話し合いの中で、困っている子がたくさんいることを知った子どもたちは、「1年1組のみんなが『びゅんびゅん』音が鳴って、できるようになりたい」という共通の目標を立てた。児童Aは、振り返りに「みんながかんぺきに」「ぼくもまわせるようになりたい」と書き、意欲をもち始めたことが分かる【資料3】。

- C1 : 回すと音になるよ。
  - T : どんな音になったかな?
  - C2 : 扇風機みたいな音がする。
  - C3 : 台風風の風みたいな音がしました。
  - C4 : 飛行機のプロペラみたいな音がしたよ。
  - C5 : びゅんびゅん聞こえたよ。
  - C6 : だからびゅんびゅんごまっていうじゃない?
  - C7 : たしかにそうかも!
- 【資料2】話し合いの授業記録 (第3時)



【資料3】児童Aのパワーアップノート (第3時)

#### (2) 音を立てて回すのに試行錯誤する児童A

##### ① びゅんくん大好き (手だてⅡ-Aの検証)

自分のびゅんびゅんごまに名前を付け、それをお面にした「びゅんびゅんバンド」を作成した【資料4①】。児童Aは「びゅんくん」と名付け、びゅんびゅんごまを練習する時は、びゅんびゅんバンドを付けて練習した。びゅんびゅんバンドを毎時間身に付けていたことで、児童Aは放課に遊ぶ時も「びゅんくん付けなきゃ」と、びゅんびゅんごまをやる時には欠かせないものとなっていた。子どもたちは普通の会話の中でも、「私の『びゅんまる』回しやすいよ」「『ピリピリくん』貸してあげようか」など、こまを名前で呼び合い、びゅんびゅんごまへの愛着を高め、積極的に練習する姿につながった。

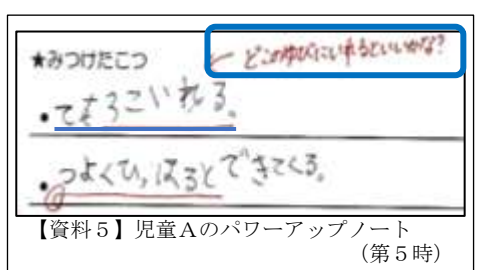


【資料4①】児童Aの「びゅんびゅんバンド」

できるようになった技シール【資料4②】

##### ② 中指、お母さん指、お姉さん指に入れるといいよ (手だてⅡ-Iの検証)

どうやったら回せるのか、試行錯誤しながら自分で練習することで、「てを3こ入れる」やり方を思いついた児童A。それに対し、「どこのゆびに入れるといいかな」と朱書き【資料5】と対話をし、実際にやって見せてもらった。すると児童Aは、「中指、お母さん指、お姉さん指を入れる」と言い換え、とてもスムーズに回して見せた。3本の指を使って回すと安定し、児童Aにとって



【資料5】児童Aのパワーアップノート (第5時)

やりやすいということが分かった。そして、「すごいこつを見つけたね」と声をかけたことで、「びゅんびゅん会で伝えたい」という思いを引き出すことができた。最初のパワーアップ練習では、回せずに困っていた児童Aだったが、いろいろな方法を試し、繰り返し練習したことで、音を立てて回せるようになり、自分なりのこつを見つけることができた。そして、朱書きや対話を行うことで、自分の気持ちを自覚し、「もっとこつを見つけない」「みんなが回せるようになりたい」と、夢中になって追究する姿が見られた。

### (3) こつを伝え合い、もっとできるようになりたいという思いを高めた児童A

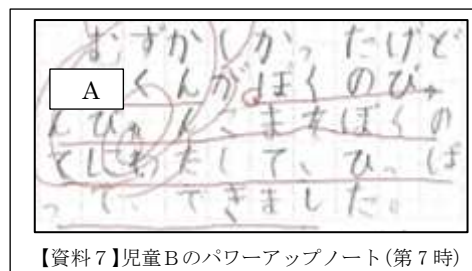
#### ①びゅんびゅん会でこつを伝えたい、聞きたい(手だてⅢーアの検証)

全員が音を立てて回すことができるようになりたいという共通目標を達成するために「びゅんびゅん会1」を設定した。かかわり合いの中で児童Bが「ひっぱるのがむずかしい」と、困っていることを伝えた。すると、児童Aが「(できたら)わたす」と、伝えた。そして、児童Aが回したびゅんびゅんごまを児童Bに渡すと、児童Bは初めて音を立てて回すことができた【資料6】。児童Bの振り返りには、「むずかしかったけど、Aくんがぼくのびゅんびゅんごまをぼくのでにわたして、ひっぱってできました」と、初めて回せたことへの喜びが書かれていた【資料7】。また話し合い後に、友達のこつを試す時間を設定した。子どもたちの振り返りには、「児童Cの、のぼすとき強くひっぱるのをやったらやりやすかった」「児童Aのやりかたがすごくやりやすかった」と、友達の考えのよさが書かれていた。



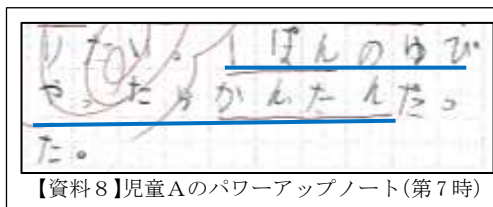
【資料6】友達を助ける児童A  
(第7時)

児童Aも、友達の方法を試し、「1ぼんのゆびやったらかんたん」と、友達の考えのよさに気付いた【資料8】。児童Aは自分の気付きを友達に広げ、友達の気付きから、さらに自分の考えを広げたことがわかる。



【資料7】児童Bのパワーアップノート(第7時)

また、びゅんびゅん会1では、まめだ会の人たちにもかかわり合いの様子を見ていただいた。子どもたちは、プレゼントをもらったびゅんびゅんごまをがんばって練習していることを見せるために、すすんで話しかけ、回す様子を見てもらった【資料9】。びゅんびゅん会の最後には、まめだ会の人たちから「一生懸命やっていてすごい。『びゅんびゅんごまがまわったら』の絵本に出てくる校長先生みたいな技をいろいろやってほしいな」と、子どもたちに話してくださった。



【資料8】児童Aのパワーアップノート(第7時)



【資料9】びゅんびゅん会1でまめだ会の人たちに見せる子どもたち(第7時)

児童Aはパワーアップノートに、「いちばんうまく」「つぎはあしでやりたい」と書き、さらにびゅんびゅんごまがうまくなりたいという意欲がうかがえた。

### (4) 作ったり、技を磨いたりするのに試行錯誤する児童A

#### ①音を立てて回るこまを作りたい(手だてⅡーイの検証)

びゅんびゅんごまが回った子どもたちだったが、たくさん練習したことにより徐々にこまが壊れていった。「まめだ会の人たちからもらったようなこまを作りたい」と、こま作りに取り組む子が段々と増えていった。そこで、いつでもこま作りができるように「材料コーナー」を設置した【資料10】。紙



【資料10】材料コーナー



は工作用紙、コピー用紙、段ボール、ひもはリボン、毛糸、手縫い糸、ミシン糸、たこ糸を用意し、こま作りに必要なものを子どもたち自身が選択できるようにした。子どもたちは、まめだ会の人たちからもらったこまに再注目し、工作用紙のマスを数えたり、ひものねじれ具合に目を向け、回すことができる最適なひもを探したりしたことで、自分で音を立てて回るこまが作れるようになった。材料コーナーを設置し、いつでも自分の満足のいくこまを作る環境を整えることで、放課にもすすんでこまを作る姿が見られた。

## ②見て見て！ぼくの「うしろわざ」(手だてⅡ-Aの検証)

びゅんびゅんごまを使ってオリジナルの技を考えるようになった子どもたち。そこで、目標の達成状況を可視化する「見て見て！カード」を活用した【資料11】。カードにはその日の目標を記入し、その技が音を立てて回すことができているかを教師が確認をし、できていたらOKスタンプを押した。そして、できるようになった技はびゅんびゅんバンドの側面にも技シールを貼り、達成への意欲づけを行った【p3資料4②】。技の数を増やすことに興味をもった子どもたちは、何度も「見て見て！カード」を持ってきて、最終的には16種類の技ができるようになった子もいた。

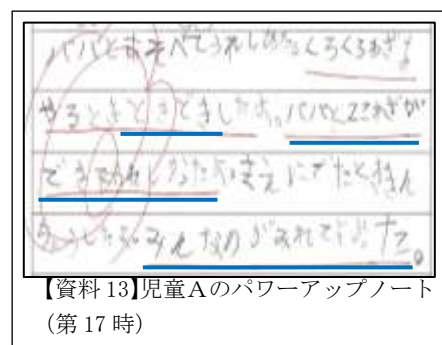


児童Aはびゅんびゅんごまをいろいろな場所へ動かしながら回してみた。そこで思いついたのが「うしろわざ」である。うしろわざとは、通常通り回したびゅんびゅんごまを、背中まで移動させた状態で回す技である。新技ができた児童Aは満足気な表情を見せた。オリジナルの技の種類が増えてきたため、背面黒板に掲示し、技を学級で共有した。掲示したことで、「やった！載っている」と喜んでおり、オリジナルの技を考えたいという意欲につながった。技を考えるようになってからは、「技の種類をもっと増やしたい」「オリジナルの技を生み出したい」「難しい技に挑戦したい」など、それぞれの思いに合わせて追究する姿が見られた。「見て見て！カード」や技シールを活用したことは、視覚的に達成状況がわかるため、もっとやりたいという意欲づけにつながったと考えられる。

## (5) びゅんびゅん発表会・交流会で技を披露した児童A

### ①できるようになった技を見せたい(Ⅲ-Iの検証)

多くの技ができるようになり、「まめだ会の人たちに見せたい」という思いをふくらませていった。そこで、技を披露する「びゅんびゅん発表会」の場を設定した。【資料12】は児童Aがびゅんびゅん発表会で実際に技を披露している時の様子である。いろいろな技の中から、「くろくろわざ(目を閉じた状態でびゅんびゅんごまを回す技)」を披露した。技の披露後、みんなから拍手をもらい、ほっとした表情を見せた。びゅんびゅん発表会後のパワーアップノートには、くろくろわざをやるときに「どきどき」「みんなのがみれてよかった」とあり、自分の技を無事に披露することができたこと、友達の技を見ることができたことに対する喜びが書かれていた【資料13】。また、びゅんびゅん発表会の後半には、保護者と一緒に遊ぶ時間を設けた。児童Aは、お父さんに手伝ってもらって2個同時に回す技にチャレンジし、成功させ「パパと2こわざができてうれしかった」と振り返った。このことから、保護者と楽しむだけでなく、2個技というさらに難しい技にも挑戦してできたことへの達成感が感じられる。



### ②びゅんびゅんごまを友達に教えたいな(Ⅲ-IIの検証)

びゅんびゅん発表会に向けての話し合いの中で、「2組の子にもびゅんびゅんごまを見せたい、

教えたい」という意見があり、「びゅんびゅん交流会」を設定した。児童Aはびゅんびゅん発表会の時に見せた「くろくろわざ」を再び披露した。2組の子たちから「普通に回すのも難しそうなのに、目を閉じて回すなんてすごい」と声上がり、児童Aは笑顔になった。また、びゅんびゅんごまで一緒に遊ぶ時間では、初めてびゅんびゅんごまに挑戦する友達に、児童Aから話しかける姿が見られた【資料14】。このことから、できるようになったことを披露したり、教えたりする活動を取り入れたことで、自ら人（地域の人・家族・友達・他学級の子）とかかわりを持ち、楽しんで活動する姿が見られた。交流会後、単元終末の振り返りで、児童Aは「さいしょはできなかったけど、がんばったらいっぱいおうちの人やともだちにほめられてうれしかったです」と、この単元を通して自分が成長できたことへの喜びが書かれていた。

#### 4 成果と課題

##### (1) 成果

###### 【仮説Ⅰ】

まめだ会の人たちとのかかわりを通して、びゅんびゅんごまと出あった児童Aは、プレゼントしてもらったこまをじっと見つめ、「早くやってみよう」という思いをもった。また、びゅんびゅんごまで遊んでみて思ったことを交流する場を設定することで、「音を立てて回す」共通の目標ができた。このことから、びゅんびゅんごまとの出あいの場を工夫したことは、「やりたい」「できるようになりたい」という思いをもつために有効であったといえる。

###### 【仮説Ⅱ】

びゅんびゅんごまを全く回せなかった児童Aだったが、パワーアップ練習で個人追究し、自分で様々な方法を試したことで、回しやすい方法を見つけ、音を立てて回すことができた。材料コーナーを設置したことで、どの材料を使うと音を立てて回すことができるか考え、自分でこまを作ることができるようになった。また、「見て見て！カード」や「びゅんびゅんバンド」を活用することで、「新技を考えたい」「技の数をふやしたい」と、自ら課題を見つけ、追究する姿へとつながった。このことから、個々の目標を持ち、自ら追究するするために有効であったといえる。

###### 【仮説Ⅲ】

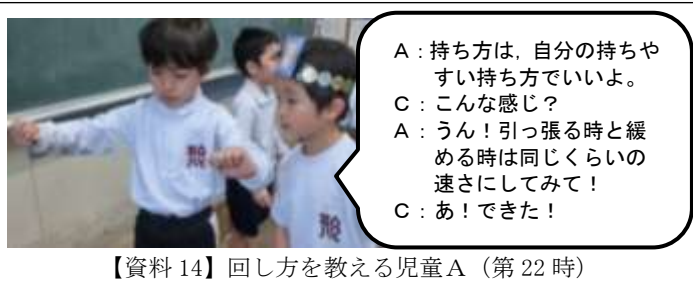
なかなか自分の伝えたいことを言えず、自分の中に留めておくことが多かった児童Aだったが、「びゅんびゅん会」で自分の考えをすすんで伝えることができた。また、「びゅんびゅん発表会・交流会」で練習してきたことを発表し、こまのやり方を教えたことで、自分の成長を感じるとともに、人とかかわるよさを感じることができた。単元終了後も、子どもたちから「もっと見せたい」との声が上がったため、6年生にもびゅんびゅんごまを教え、一緒に遊ぶ会を開いた。このことから、友達や身近な人とかかわる場を設定したことは、人とかかわりに喜びを感じ、学びを広げるのに有効であったといえる。

##### (2) 課題

単元を構想した時には、様々な形やデザインのびゅんびゅんごまを作ることも想定していた。しかし、子どもたちの意識はオリジナルの技を考え、その技で上手に回すことに向けられていた。子どもの思いに寄り添い、必要に応じて追究やかかわり合いの時間を柔軟に設定していきたい。

##### (3) 研究主題に向けて

友達や身近な人とのかかわることで、びゅんびゅんごまを「もっとやりたい」という思いにつながった。今後も友達や身近な人とかかわることを通して、自ら追究することの楽しさを感じる授業ができるよう、引き続き研究を続けていきたい。



【資料14】回し方を教える児童A（第22時）