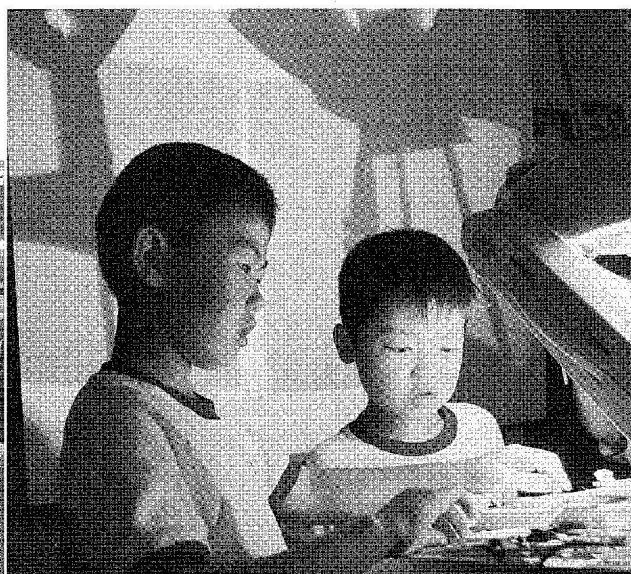
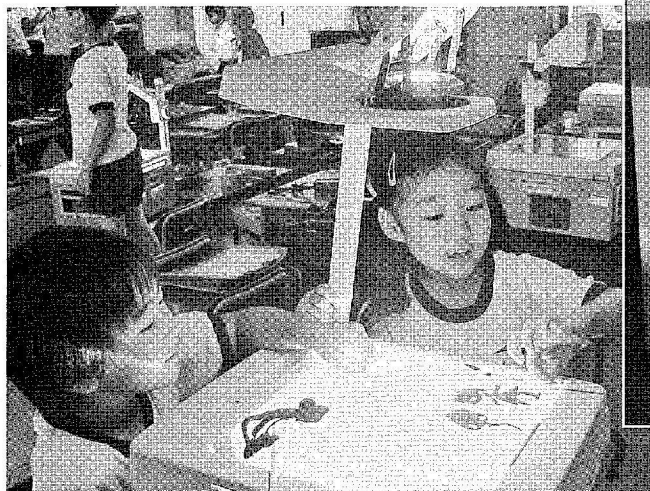


生活科の研究

郡司 哲朗


 キーワード

楽しさの質の高まり 仲間の楽しさの検討 よさの伝え合い

 主張

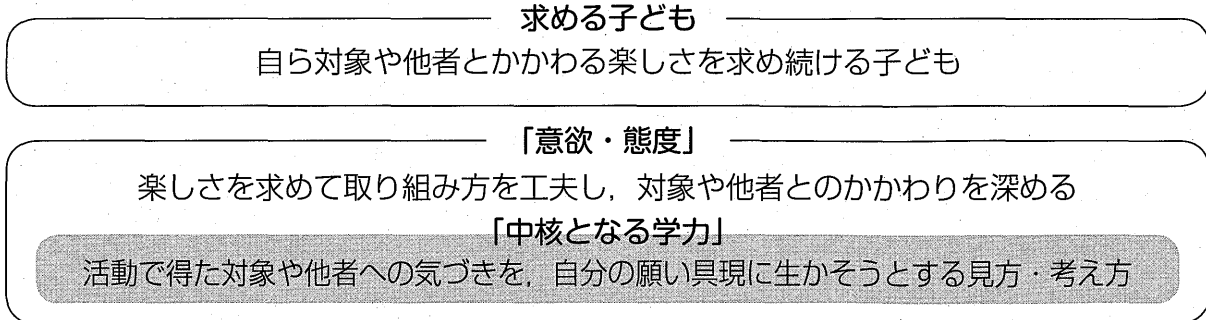
今までの生活科では、「自分自身への気づき」が質的に高まっていないという課題がある。そこで本研究では、「楽しさの質の高まり」に着目した。これまでの対象や他者にかかわり「感じたり発見したりする楽しさ」だけでなく、「気づきをもとに工夫してできた楽しさ」へと高める。また、「仲間と活動する楽しさ」だけでなく、「仲間と練り上げてできた楽しさ」へと高めることにより、それまでに工夫し頑張ってきた自分のよさを強く自覚することができる。

そのための働きかけで大切なのは、自分だけで考えるのではなく、仲間との交流で取り組み方の幅を広げる点である。具体的には、「仲間の楽しさの検討」と「よさの伝え合い」を行う。

この願い具現の過程を重視した学びを通して、遊びに対する見方を更新し、「こんなふうに関わったら楽しくできた」と新たな見方で対象や他者とのかかわり方を再構成する子どもの姿を求めていく。

I 自ら対象や他者とかかわる楽しさを求め続ける生活科

1. 生活科で求める子ども



生活科では、自ら対象や他者とかかわる楽しさを求め続ける子どもを求める。これは、活動で得た対象や他者への気づきをもとに、楽しさを求めて取り組み方を工夫しながら、対象や他者とかかわりを深めていく子どもである。

今までの生活科では、「自分自身への気づき」が質的に高まっていないという課題がある。これは多くの生活科授業で、対象への気づきをもとに考える学習活動が行われても、自分が工夫し頑張ってきた過程に目を向けていない場合が多く、自分の成長についての認識が深まらなかったためである。

そこで本研究では、「楽しさの質の高まり」に着目した。これまでの対象や他者とかかわり「感じたり発見したりする楽しさ」だけでなく、「気づきをもとに工夫してできた楽しさ」へと高める。また、「仲間と活動する楽しさ」だけでなく、「仲間と練り上げてできた楽しさ」へと高めることにより、それまでに工夫し頑張ってきた自分のよさを強く自覚することができる。

そのための働きかけで大切なのは、自分だけで考えるのではなく、仲間との交流で取り組み方の幅を広げる点である。具体的には、「仲間の楽しさの検討」と「よさの伝え合い」を行う。

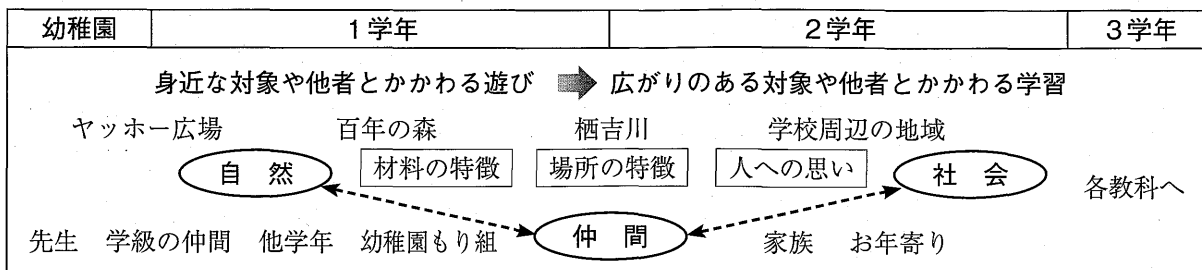
「仲間の楽しさの検討」で、仲間の取り組み方のよさを感じた子どもは、自分の遊びにも生かそうと仲間の工夫を取り入れ、自分に合った取り組み方を工夫していく。次に、「よさの伝え合い」で、相手を尊重しながら取り組み方のよさを認め合い、自分の願いに照らして「うまくできている」と感じた子どもは、新たな楽しさを求めて願いを膨らませるのである。

このように、願い具現の過程を重視した学びを通して、遊びに対する見方を更新し、「こんなふうに工夫したら楽しくできた」と新たな見方で対象や他者とかかわり方を再構成する子どもの姿を求めていく。

2. カリキュラム改善の視点

- 気づきを願い具現に生かそうとする見方・考え方はぐくむカリキュラムの段階性

求める子どもの具現に向けて、幼稚園から1年生で身近な対象や他者に繰り返しかかわる遊びを関連して扱う。2年生では対象や他者とかかわりを広げ、遊びの楽しさから学習の楽しさへと高め、3年生以上の各教科の学習につながるカリキュラムを構想した。



3. 授業改善の方策

〈求める生活科の学びを具現するための学習過程〉

〈追求の足場をつくる過程〉

〈教師の働きかけ〉

<ul style="list-style-type: none"> • 思いをもち、対象にかかわろうとする。 ◎いろいろな～を作ったり見つけたりして楽しく遊ぼう。 <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 感じたり発見したりする楽しさ 仲間と活動する楽しさ </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 活動する中で、その後に生かせそうな対象の特徴などに気づく。 </div> <ul style="list-style-type: none"> • 「こんなふうになりたい」と願いを膨らませ、意欲を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> • 対象の特徴を生かして、仲間と工夫できる学習内容の設定 ○対象や他者と繰り返しかわり、発見や工夫を発表し合う活動の組織
---	---

〈納得のいくわかりを生む過程〉

<ul style="list-style-type: none"> • 願いを膨らませ、対象や他者とかわろうとする。 ◎対象や他者ともっと楽しくできるように工夫して遊ぼう。 <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 対象への気づきを生かす工夫を軸に「こんなふう工夫するとできそうだ」と活動の見通しがはっきりしてくる。 </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 気づきをもとに工夫してできた楽しさ 仲間と練り上げてできた楽しさ </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 遊びに対する見方の更新 対象や他者とのかわり方の再構成 </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 対象や他者のことを考え、取り組み方を工夫したり、仲間と力を合わせたりすると楽しい。 </div> <ul style="list-style-type: none"> • 「自分でよく考え、こんなふう工夫したら楽しくできたと遊びを工夫する楽しさを感じ、自信をもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○作戦カードや活動の写真をもとに、願いを具現する方法を検討する活動の組織 <仲間の楽しさの検討> ○よさを見つめたり比べたりして仲間の工夫した取り組み方を検討する活動の組織 ○仲間と自分の取り組み方を試す場の設定 <よさの伝え合い> ○自分や仲間、それぞれの取り組み方のよさを伝え合う活動の組織 ○仲間と自分の取り組み方を試す場の設定 ○自分が工夫したことや、頑張ったことを仲間と話し合う活動の組織
---	--

〈納得のいくわかりができたよさを自覚する過程〉

<ul style="list-style-type: none"> ◎仲間と工夫した遊びを伝えよう。 • 自分の願いを具現した達成感・満足感から、これからの生活を楽しくしようとする意欲を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ○仲間と工夫や頑張りを伝え合い、よさを認め合う場の設定
--	---

4. 評価法

〈観察、記述による評価〉

- 活動での姿の観察、振り返りカードの記述などから、その子の見方・考え方の変容が見られ、「中核となる学習内容」に照らして価値ある学びであったかを評価する。

II 実践の概要

第1学年

「かげえをつくってあそぼうよ」

1. 影絵の作り方や遊び方を工夫し、仲間とのよりよいかかわり方を見出していく学び

本単元では、仲間と作る影絵を取り上げる。影絵は、光と影の特徴を生かすという視点と、仲間と練り上げるという視点で、子ども自らが作り方や遊び方を工夫できる遊びである。また、様々な楽しさがある遊びであり、楽しさを求めて光や影などの対象とのかかわりを深めるだけでなく、その遊びを通して仲間とのかかわりについても深めることを願った。

本単元では、「いろいろな影を見つけて遊ぶ楽しさ」だけでなく、「影の特徴を生かしながら、影絵を工夫して遊ぶ楽しさ」へと高める。また、「仲間と影絵で遊ぶ楽しさ」だけでなく、「仲間と影絵の話や遊び方を練り上げてできた楽しさ」へと高め、「楽しさの質の高まり」を自覚する子どもの姿を期待した。

そのために、「◎仲間ともっと上手に影絵ができるように工夫しよう。」を追求問題として、影の特徴の生かし方を仲間との遊びでの楽しさと関係づけながら考えていく。そして、取り組み方の幅を広げる「仲間の楽しさの検討」と「よさの伝え合い」により、新たな楽しさを求めて願いを膨らませるのである。

このように、願い具現の過程を重視した学びを通して、「仲間と考えを合わせて、影絵遊びを工夫すると楽しい」へと遊びに対する見方を更新する。そして、自分の取り組み方を試す活動を通して、「仲間の考えを取り入れて、影絵遊びを工夫したらもっと楽しくできる」という新たな見方で対象や仲間とのかかわり方を再構成する姿をねらった。

2. 単元の構想

(1) 単元の目標

仲間とともに影の特徴を生かしながら影絵の作り方や遊び方を工夫すると、影絵遊びが楽しくなることに気づき、仲間と影絵を作って楽しく遊ぶことができる。

(2) 追求の構想（全13時間）

1次 自分の影絵人形を作ろう（4時間）

- ① 光と影で楽しく遊ぼう。
- ② ◎いろいろな形の影を作って楽しく遊ぼう。
- ③④ 自分の影絵人形を作ろう。

影の大きさ・形・色の特徴 影絵人形を作る技能 影絵を楽しむ見方・考え方

2次 影絵を作って発表しよう（7時間）

- ⑤ 仲間と楽しい影絵の作戦を考えよう。
- ⑥⑦⑧いろいろな影絵を工夫して楽しく遊ぼう。
- ⑨ ◎仲間ともっと上手に影絵ができるように工夫しよう。 <遊びに対する見方の更新>
- ⑩⑪ 仲間と協力して影絵ができるように工夫しよう。 <対象や仲間とのかかわり方の再構成>

3次 影絵で思い切り遊ぼう（2時間）

- ⑫⑬◎影絵で思い切り遊んで、遊びを振り返ろう。

3. 授業の実際

(1) いろいろな形の影ができて面白いな

暑くなる季節、強い陽射しを浴びながら草取りをした。「太陽はすごくまぶしい。」「日陰は涼しくていいよ。」とつぶやく子どもたち。「どうして違うの。」と問うと、「太陽の光があるから。」「影は光が来ないからすずしいんだよ。」「影ってどんなものなのかな。」と次々に答えた。

光と影の違いを話し合い、自分の影を紙にうつすと、「楽しかった。もっといろいろな影を探したいな。」などと多くの子どもが発言した。

そこで、追求問題「◎いろいろな形の影を作って楽しく遊ぼう。」を決め、学習を進めていくことにした。

影を作る活動を行い、気づいたことを話し合うと、子どもたちは次のように発言した。

ライトをななめから当てたら、手の影が長くなったよ。

影は黒いけど、うすい影やこい影もあるのかな。

もっといろいろなもので、影の形が工夫できそうだ。

仲間の発表を聞いていた陽子さんは、次のように発言した。

OHPでいろいろなものや、手の影の形がうつっておもしろかった。

影の形や色の濃さという影の特徴に気づき、「感じたり発見したりする楽しさ」を感じた陽子さん。

陽子さんは、生活経験や知識をもとに自分なりの方法を考え、活動を楽しむことができる子どもである。しかし、自分の思うようにいかないと活動が長続きしないという面が見られた。

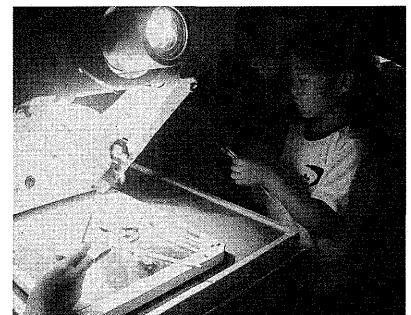
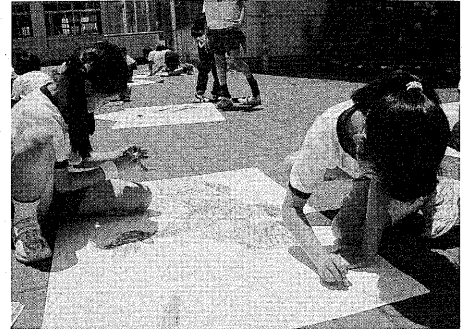
本単元では、陽子さんの追求傾向から、更新前の見方を「自分の考えた遊び方で遊ぶと楽しい」と予想し、成長への願いと重ねて「仲間と相談しながら、一緒に工夫して遊ぶと楽しい」へと更新する姿を期待した。

「紙に人形をかいて、それを切ってうつしたい。」と発言する明子さん。実際に人形を動かしながら影絵のやり方を説明すると、「楽しそう。やってみたい。」と多くの子どもが賛成し、影絵遊びがスタートした。

陽子さんは、「犬と鳩の人形を作りたいな。」とつぶやき、カッターで切ろうとした。「どうやったらいいの。」と言い、不安そうな表情を浮かべた陽子さん。しかし、うまく鳥の形を切ることができると、「先生、鳩ができたよ。」と言い、笑顔になった。そして、明子さんと一緒に影絵の人形をOHPにのせると、スクリーンに2つの人形がうつる。陽子さんは、次のように書いた。

明子さんといっしょにやって、犬とハトの人ぎょうをつくったよ。ながくおはなしをつくったらはっぴょうしたいな。

陽子さんは、明子さんと一緒に影絵人形をうまく作る事ができた。「仲間と活動する楽しさ」を感じ、「仲間と楽しい影絵を作って発表したい」と願いを膨らませた。これが、影絵遊びの追求の足場となる知識・技能を獲得し、見方・考え方を高めてきた姿である。

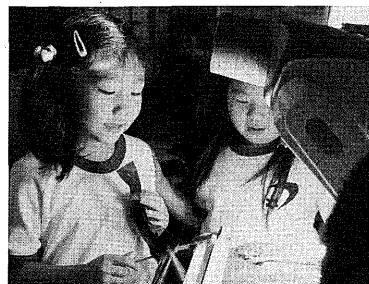


(2) 友だちの色の工夫が楽しそうだから、私もやってみよう

今までやってきた仲間と影絵を作り始めた子どもたち。影絵遊びの作戦を考える話し合いを行うと、陽子さんは、4人グループの仲間と相談を始めた。そして、「楽しく遊べる遊園地を作りたい。今までより、上手にお話を作りたいな。」と発言した。

次の時間に、ジェットコースターのレールの部分をカッターで切っただけで終わった陽子さん。その後の発表では、仲間がほめられたのを見て、さっと手を挙げた。前に出た陽子さんは、走るジェットコースターの様子をスクリーンにうつそうとするが、思うようにうつらない。何度か試しながら、最後にレールの間に割り箸を通す。それを動かすと、ジェットコースターが走っているように見えた。「陽子さんの工夫はすごいね。」とほめられて笑顔になり、次のように書いた。

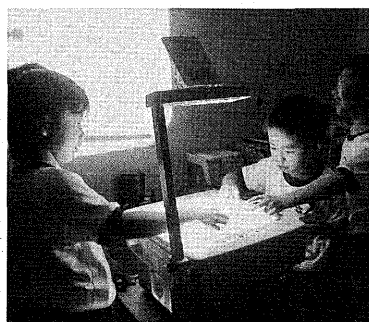
レールの間を割り箸で動かしたら、ジェットコースターが走っているようになった。もっと工夫して楽しくしたい。



陽子さんは、教師や仲間からほめられて満足していた。しかし、自分で考えたジェットコースターを動かす方法や遊園地の話にこだわりをもち、追求した姿ではなかった。陽子さんが、仲間の工夫を取り入れ、自分に合った取り組み方を工夫していく姿を期待して、「仲間の楽しさの検討」を行った。

「3, 2, 1, スタート。」

大きな掛け声から、プラネタリウムグループの発表が始まった。パッとスクリーンをつけると、スクリーンの前やOHPの上で人形を同時に動かす工夫や、赤いセロハンを使って色を変える工夫があった。陽子さんは、「すごく楽しそう。」と発表を見ながらつぶやき、隣の明子さんと顔を見合わせて笑顔になった。



発表を見た子どもたちに、「プラネタリウムグループの、どこが楽しそうだった?」と尋ねた。「お化けが暴れているように動かしている。」「ライトにセロハンを貼っていたよ。」と口々に言い合う。真由さんの「OHPの上にセロハンを置いていてきれい。」という発言を聞き、「赤いセロハンがきれい。」とつぶやく陽子さん。「今日はどんなふうにしていきたいですか。」と尋ねると、「この間は作れなかったけど、今日は絶対、影絵を作って楽しくしたい。」と発言した。

活動を始めると、陽子さんは、「ジェットコースター。いくよ。」と言いながら、自分のジェットコースターを仲間と一緒に動かした。そして、「そうだ。」とつぶやくと4色のセロハンを取りに行き、それをOHPの上に並べた。鮮やかな色がスクリーンにうつる。陽子さんが、「これいいよ。」と言うと、「これいいね。」と答える奈々子さん。陽子さんは振り返りで、「今日は、奈々子さんたちとセロハンを並べて途中まで影絵を作れてよかったです。」と発言した。これが、陽子さんが仲間の取り組み方のよさを感じて、影絵遊びや仲間とのかかわり方を考え、影絵作りを進めていく意欲を高めた姿である。



(3) みんなで、影絵の遊び方を工夫すると楽しいな

上手に発表したいと願いを膨らませた子どもたち。しかし、陽子さんのグループは、影絵が全部完成しないと発表できないという思いが強く、人形を作るばかりであった。そこで、作った人形を生かして発表できるように、「一番見てもらいたい所を発表したらどうか。」と助言した。

陽子さんは、「まだできていないところがある。だって、遊園地のお話なのにジェットコースターしかできていない。」と悩みを話した。「できていないと発表できないから、できているところをやってみる。」という真帆さんの発言を聞いて、少し考えた陽子さんは、「できているジェットコースターのお話を考えてやってみる。」と言った。「どうやってするの。」と尋ねると、「みんなと相談して、練習するとうまくできそう。」と答えた。自分の取り組み方を見つめ直し、仲間と練り上げるとうまくできると考え始めた陽子さん。

この状況で、追求問題「◎仲間と もっと上手に影絵ができるように工夫しよう。」を決めた。

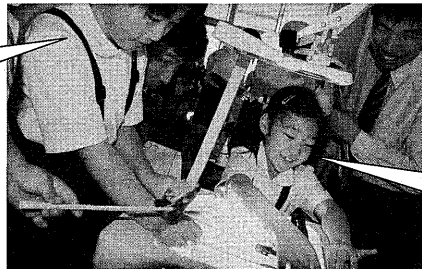
陽子さんは、グループの4人で活動を始めた。OHPのスクリーンに懐中電灯を当てて、「これを星にしようよ。」「朝になりました。」と言いながら懐中電灯をつける。ライトの光を動かしたり、OHPの光に重ねたりできるという光の特徴に気づき、それを生かして遊びを工夫した。

さらに、セロハンの色から想像を広げ、「遊園地は全部できないから、プラネタリウムにしない。」と仲間に提案する陽子さん。「プラネタリウムって何で。」と明子さんに聞かれたので、困った陽子さんは教師を呼びに来た。

ここが、陽子さんのグループで「よさの伝え合い」を行い、工夫や頑張りに目を向けるタイミングととらえ、「友だちとやってきた遊びのいいところを順番に伝えてみたら。」と促した。陽子さんたち4人は、工夫したり頑張ったりしたよさについて話し合った。

陽子さんの遊園地のジェットコースターが楽しいよ。

陽子さんのプラネタリウムのアイデアも楽しそうだね。



明子さんは、遊園地のお話をいっぱい作っているね。

「いろいろなことを工夫して頑張ったんだね。その中から一つに決められるかな。」と教師が言うと、陽子さんは、「一つの遊びに決まらないからどうしよう。」と悩みを話した。

その時、「遊園地のジェットコースターがシューっと動く、陽子さんの工夫がいい。」と明子さんが言った。他の仲間からも「私も。」「私も。」という声上がる。仲間と相談することで、自分が工夫したよさを認められた陽子さんは笑顔になり、「じゃあ、私も遊園地のジェットコースターのシューにする。」と言った。これが、遊びに対する見方を「自分の考えた遊び方で遊ぶと楽しい」から、「仲間と相談しながら、一緒に工夫して遊ぶと楽しい」へと更新した陽子さんの姿である。

次の活動では、青セロハンにセロテープを貼って、4人でアイマスクを作った。陽子さんは、OHPの明るさを明るくしながら、自分のジェットコースターを動かして、「ジェットコースターです。朝になりました。」と仲間に話しかける。「電車がきました。夜になりました。」と答える奈々子さんに合わせて、明るさを暗くする陽子さん。



色や明るさを変えることで昼と夜の遊園地をつくり出していった。陽子さんは、自分のジェットコースターだけでなく、仲間と話しながら想像を膨らませ、遊園地の影絵で楽しく遊ぶことができた。

「最初はできないと言っていたでしょ。どうしてできたの?」と尋ねると、陽子さんは、「明子さんの話を聞いて、お話をつくったらできたよ。」と答えた。一緒にいた仲間も笑顔いっぱい、協力してできた楽しさについて次々に話した。

感想発表で陽子さんは、次のように発言した。

遊園地のお話ができないかもと言ったけれど、仲間と相談したら作ることが出来たよ。

これが、「『色や明るさを変える、ジェットコースターを動かす』という自分の考えを生かして仲間と相談したら、影絵がもっと楽しくできる」と影絵遊びと仲間とのかかわり方を再構成した陽子さんの姿である。



(4) 友達と相談して工夫したら、遊園地の楽しいお話やゲームができたよ

単元の最後に「◎影絵で思い切り遊んで、遊びを振り返ろう。」を設定し、影絵遊びを楽しんだ子どもたち。陽子さんは、グループの仲間とジェットコースターの影絵を動かした。次に、OHPの上で人形を動かすのに合わせて、スクリーンにうつる影をたたくゲームを考え、仲間と遊びを楽しんだ。活動に満足した陽子さんは、「楽しかった。また今度も影のゲームもしたい。」と発言した。これが、影絵遊びが楽しくなるように仲間と相談することで、「仲間と練り上げてできた楽しさ」を実感できた陽子さんの姿である。

単元の振り返りで、陽子さんは次のように作文に書いた。

かげえをいっぱい作ったともだちは、4人で、みんなでつくりました。そして、ともだちとそうだんしたら、ゆうえんちのおはなしができました。かげをたたくゲームもできて、たのしいおはなしができました。なので、うちでもかげえをつくりたいです。



頭の中で考えて、できないと思うとあきらめてしまうことがあった陽子さん。色という仲間の視点を取り入れて、願いを膨らませ、仲間から自分の工夫を認められたことで、その工夫を生かして影絵遊びが楽しくなる方法を見出すことができた。これが、「仲間と楽しい影絵の話やゲームを工夫してできた自分」に気づき、納得のいくわかりができたよさを自覚した陽子さんの姿と評価した。

Ⅲ 成果と課題

- その子が強い問いや願いをもった状況での「仲間の楽しさの検討」が、よさを見つけたり仲間と比べたりする多様な学習活動となり、遊びに対する見方の更新につながった。また、願いを膨らませながら活動する状況での「よさの伝え合い」が、仲間と認め合い成就感を高め、かかわり方の再構成につながった。これらの「更新」「再構成」に向かう働きかけが、多様な活動を生み出し、対象や仲間、自分自身への気づきの質を高めることが見えてきた。
- 仲間とのかかわりに対する働きかけが強くなりすぎると、影の特徴を生かす工夫が見えにくくなる。影絵に対する願いを膨らませ、影の特徴を生かす追求を軸として、より楽しくなる取り組み方を追求するように単元構成を見直す必要がある。

<主な参考文献>

木村 吉彦 2008 「気づきの質を高める生活科12ヶ月」 学校図書

東京都小学校生活科・総合的な学習研究会

2008 「新学習指導要領を生かした『生活科』『総合』の授業づくり」 小学館