

生活科の研究

郡司 哲朗



◎ キーワード

追求の連続 仲間とのかかわり 対象の特徴

主張

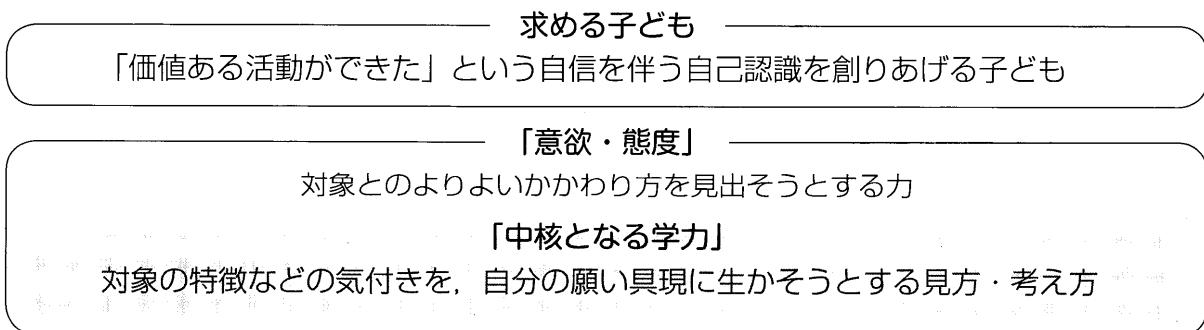
生活科では、「価値ある活動ができた」という自信を伴う自己認識を創りあげる子どもを求める。

そのために着目したのが、「仲間とのかかわり」である。仲間は、自分とは違う見方・考え方をもった存在である。仲間とかかわったり、互いの考え方のよさや頑張りを認め合ったりすることで、願いを膨らませ、次の活動への意欲を高める。願い具現のため、子どもは対象の特徴をどのように生かしていくべきかと考え、追求を連続していくのである。

このように、対象の特徴を生かす追求を軸に、対象への見方・考え方を更新し、対象とのかかわり方を再構成する学びを目指した。

I 「価値ある活動ができた」という自信を伴う自己認識を創りあげる生活科

1. 生活科で求める子ども



生活科では、「価値ある活動ができた」という自信を伴う自己認識を創りあげる子どもを求める。これは、「自分の工夫によって楽しく活動できた」と感じることで自分に自信をもち、新たな自分によさに気付く子どもである。

第1次研究では、子どもが願いを具現するために、対象の特徴を生かして遊びを工夫することができる学習内容を設定した。そのことで、自分の見通しを試しながら、遊びを何度も作り変えていく子どもの姿が見られた。しかし、この子どもの姿は、対象の特徴に気付くように促す働きかけによるもので、子ども自らが願いを膨らませることが難しかったのである。

そこで、第2次研究では、「仲間とのかかわり」に着目した。仲間は、自分とは違う見方・考え方をもった存在である。仲間とかかわったり、互いの考え方のよさを認め合ったりすることで、願いを膨らませ、次の活動への意欲を高める。願い具現のため、子どもは対象の特徴をどのように生かしていくかと考え、追求を連続していくのである。

このように、対象の特徴を生かす追求を軸に、対象とのよいかかわり方を見出そうとする中で、対象への見方・考え方を更新し、対象とのかかわり方を再構成する。このような学びを通して、「こんなふうに工夫したら、価値ある活動ができた」という自信を伴う自己認識を創りあげる子どもを目指していく。

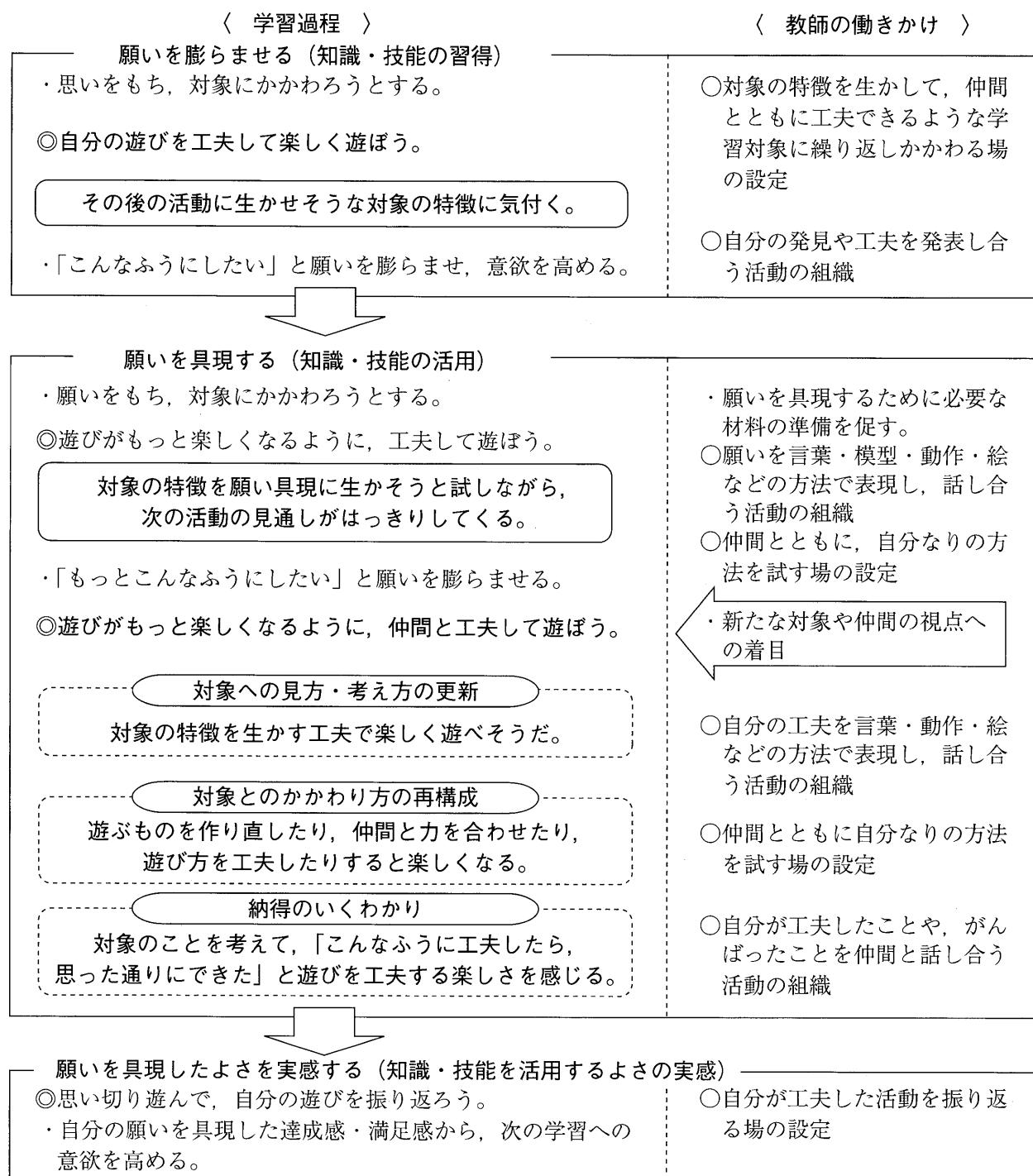
2. カリキュラム改善の視点

○子どもの発達段階に応じた学習内容の重点化

対象や他者とのかかわりを広げていくように、1, 2年生の発達段階を踏まえて学習内容を設定する。自分がやりたいことをやろうとする1年生の発達段階から、集団の中で自分を發揮しようとする2年生へと徐々に移行するととらえ、それに応じて学習内容を重点化する。

1学年	2学年
身近な対象に繰り返しかかわる学習内容	
すよし川の生き物となかよし 動くおもちゃのゆうえんち つくろう！あそぼう！もりのあそびランド	手作りおもちゃで遊ぼう
お気に入りの場所と先生 どこまで行ける？町探検 町の楽しい場所と人たち	
身近な他者に繰り返しかかわる学習内容	

3. 授業改善の方策



4. 評価方法

- 活動での姿の観察と活動後の振り返りカードの記述により、仲間とのかかわりを促す教師の働きかけが、自分なりの方法を試しながら、よりよいかかわり方を見出していく学びにつながったかを見取り、評価する。
- 自分にかかわる発言と振り返りカードの記述により、仲間とのかかわりを促す教師の働きかけが、どのように更新、再構成に働き、「価値ある活動ができた」という自信を伴う自己認識の形成につながったかを評価する。

II 実践の概要

第1学年 「動くおもちゃのゆうえんちを作つて楽しく遊ぼう」

1. 遊園地の遊びコーナーを工夫し、よりよいかかわり方を見出していく学び

本単元では、遊園地の遊びコーナーを作る活動を取り上げる。これは、1年生の子どもたちが、よく走る車や回るメリーゴーランドなどのおもちゃを作る活動を通して、身近な素材や動きの特徴に気付き、それを生かして仲間とともに遊びコーナーの作り方や遊び方を工夫することができる内容である。この活動での仲間とのかかわりが、「こうすると競争できそう。」「こんなふうにコースが作れそう。」などの自分と仲間の考え方のよさに目を向け、次の活動への意欲を高め、願いを膨らませる。そして、仲間とともに遊園地の遊びコーナーを作ることで、活動で気付いた素材や動きの特徴を生かして、競争してより速く走るように改良する、規模を大きくするなど、自分なりの方法で願いを具現し、対象とのよりよいかかわり方を見出そうと追求を連続していくのである。

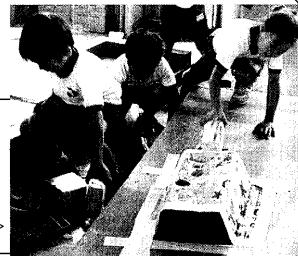
素材や動きといった対象の特徴を生かすと遊びを工夫する中で、動くおもちゃの作り方と遊び方についての見方・考え方を更新し、仲間とともに遊園地の遊びコーナーで動くおもちゃの作り方とその遊び方を再構成する。そして、「遊びコーナーの作り方や遊び方を工夫したら、自慢の遊びをつくり上げることができた」という自信を伴う自己認識を創りあげる子どもの姿を願った。

2. 単元の構想

(1) 単元の目標

動くおもちゃの遊園地にある遊びコーナーの作り方を試しながら考えたり、活動を振り返ったりしながら、遊びをより楽しくする方法について検討していく中で、身近な素材や動きの特徴を生かし、遊びコーナーの作り方や遊び方を工夫すると自分の遊びが楽しくなることに気づき、仲間と一緒に遊びコーナーを作つて楽しく遊ぶことができる。

(2) 追求の構想（全10時間）

1次 動くおもちゃを作ろう ◎動くおもちゃを作つてみよう。	(2時間) <自分の遊びの追求>
2次 ゆうえんちの動くおもちゃを作ろう ◎ゆうえんちで作りたい自分のおもちゃを工夫して楽しく遊ぼう。	(3時間) <自分の遊びの追求>
3次 ゆうえんちの遊びコーナーを作つて遊ぼう (4時間) ◎ゆうえんちの遊びコーナーをもっと楽しくなるように工夫して遊ぼう。	(4時間) <仲間との遊びの追求> 
4次 動くおもちゃのゆうえんちで思い切り遊ぼう (1時間) ◎みんなで作った動くおもちゃのゆうえんちで思い切り遊ぼう。	(1時間) <仲間と工夫したよさの実感>

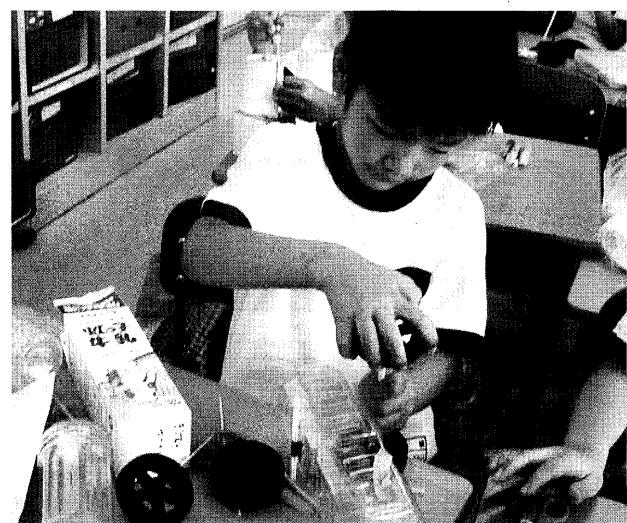
3. 授業の実際

(1) よく走るように、車のタイヤの数をもっと工夫したいな

自分の車や紙皿のコーヒーカップを作り始め、作って遊ぶ楽しさを感じ始めた子どもたち。遊園地の遊びコーナーでどんな遊びをしたいかを話し合うようにすると、祐介さんは、「サーキットで競争したい。車の作り方をもっと工夫したい。」と願いを発言した。



自分の願いを発言する祐介さん



タイヤの数を変えて、車を作り直す祐介さん

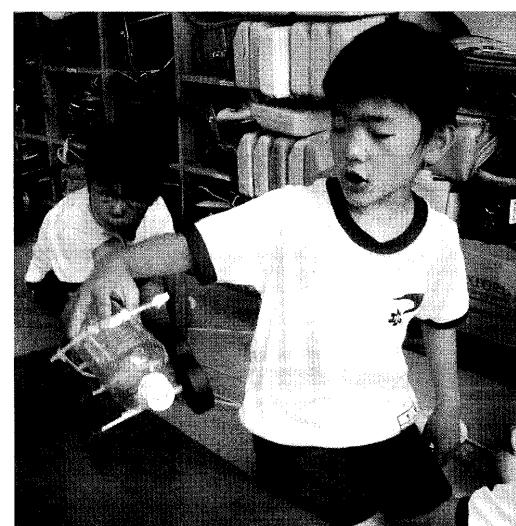
祐介さんは、発想が豊かで、自分の願いやこだわりをもって対象に働きかけ、活動を楽しむことのできる子どもである。しかし、自分が工夫したよさを仲間に伝えていくという点では、弱さが見られた。

本単元では、自分で考えて活動するよさを生かして、仲間とともに遊びを作り上げていく中で、自分で楽しい遊びを作り出すことができたという自信をもって欲しいと願った。

車の作り方を工夫したいという祐介さんの願いを受けて、タイヤとストロー、坂道を作るためのベニヤ板を紹介した。祐介さんは、車に2個のタイヤを直接テープで貼り付けると、力一杯押して走らせようとしたが、すぐに止まってしまう。すると、祐介さんは、仲間のよく走る車を見て、同じように4個のタイヤを軸につけて、それをストローに通して回るように作り直した。再び車を押すと、今度は廊下の端まで止まらないで走った。

「もっとタイヤを増やしてみよう。」とつぶやいた祐介さんは、タイヤを6個に増やして自分の車を繰り返し走らせた。廊下の端から端まで走る車を見て、笑顔になった。「僕の車よく走ったよ。タイヤを6個にしてストローをつけて、よく回るようにしたからだよ。」と教師に言いに来た祐介さん。

これは、車コーナーを作り遊ぶための車の作り方についての知識・技能を習得し、自分で作り方を工夫したから車を走らせることができたと感じた姿である。



6個のタイヤで走らせる祐介さん

(2) 勝さんとアイディアを生かし、車の遊び方を工夫すると楽しいな

「みんなの動くおもちゃは、できてきたかな。」と投げかけると、学級の大勢の子どもがうなずいた。祐介さんは、「勝さんに教えてもらって、タイヤを6個にしたら走ってうれしかった。」と発言した。祐介さんをはじめ、仲間と作って遊ぶ楽しさを感じ始めた子どもたち。

その様子を見取り、活動のめあてを「ゆうえんちのあそびコーナーをもっと楽しくなるように工夫して遊ぼう。」と決め、学習を進めていくことにした。

祐介さんのように自分なりに遊びを工夫している子どもたちが、仲間と互いの考え方を認め合い、よさを生かして欲しいと願った。そこで、様々な願いを言葉・模型などの方法で説明しながら、仲間と工夫してみたいことを話し合うようにした。

秀樹さんは、家から持ってきた割り箸をテープでつなげて線路を作り、車を走らせた工夫を紹介した。それをじっと見た祐介さんは、手を挙げると、「いいこと考えた。厚紙とかを貼って、コースを工夫するともっと楽しく遊べそう。」と発言した。そこで、自分の考えをカードに書いてから、活動に入ることにした。祐介さんは、カードに次のように書いた。

ぼくは、勝さんとペアで競争して、車で遊びたいです。楽しく競争したいです。

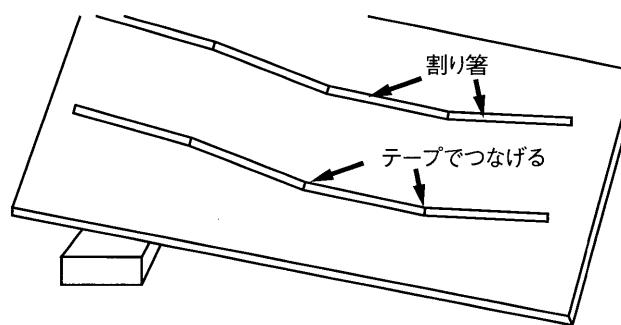
これは、自分の車で仲間と一緒に遊びたいと願いを膨らませ、競争する遊び方の見通しをもった姿である。

次の活動では、勝さんと一緒に「レッタゴー！」と言いながら、坂道で何度も車を走らせた祐介さん。同時に走らせると、祐介さんの車は曲がって、勝さんの車は真っすぐ走った。それを見た祐介さんは、自分の車につけた6個のタイヤを全部外すと、祐介さんと同じように4個のタイヤを真っ直ぐに取り付けた。これは、仲間と楽しく競争することで、よりよく走る車の作り方に目を向け、自分なりに工夫した姿である。

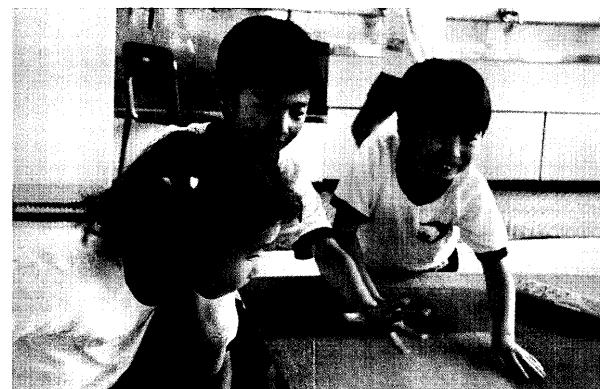
車を作り変えた祐介さんが、「勝さん、いっせえので競争しよう。」と言うと、勝さんは「いいね。いいよ。」と笑顔で答えた。「やったあ、いいって！」と叫んで喜びを表す祐介さん。2台の車を同時にスタートさせて、遊びを楽しんだ祐介さんは、次のようにカードに書いた。

工夫したことを書いてから、勝さんと話し合って、「いっせえの」で車を押して競争したらうれしかったです。

これが、自分なりに工夫し、自分の考え方を仲間に認めてもらったことで、工夫して仲間とともに活動するよさを実感した姿である。



割り箸をテープでつなげた秀樹さんの工夫



車を同時スタートさせる祐介さんと勝さん

(3) トンネルやジャンプ台をつけるともっと楽しそう

子どもたちは、車と一緒に走らせて競争したり、紙皿のコーヒーカップを作って回したりすることができてきて、自分の遊びに自信をもち始めた様子だった。「みんなで楽しく遊びたいな。」「もっと作りたい。」とつぶやく子どもたち。

そこで、「どんな工夫をしたら遊びコーナーでもっと楽しく遊べそうかな。」と尋ね、自分が工夫してみたいことを言葉・動作・絵などの方法で説明しながら、話し合うようにした。

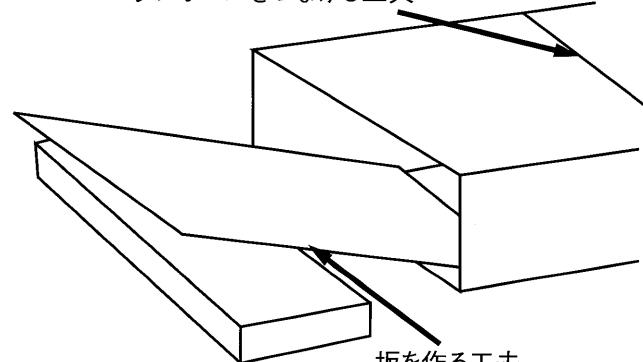
「速く走るように、坂の台をもっと高くしよう。」「坂を滑りやすくしてよく走るようにしたい。」「駐車場を作って一緒に車を走らせよう。」と工夫してみたいことを発言する子どもたち。

祐介さんは、「トンネルやジャンプ台があると楽しいよ。」と発言した。「どんなふうにしたいの」と問いかけると、「ダンボールでトンネルを作ってレースをしたい。」と答えた祐介さん。

そこで、祐介さんがどんなトンネルとジャンプ台を作りたいのかが、仲間にもよく分かるように、黒板に図示してから、祐介さんにどんなトンネルやジャンプ台を作りたいのか説明するように促した。

祐介さんは、ダンボール箱にダンボール板を斜めにさしながら、「こうやって坂を作てダンボールでトンネルを作りたい。」と話した。

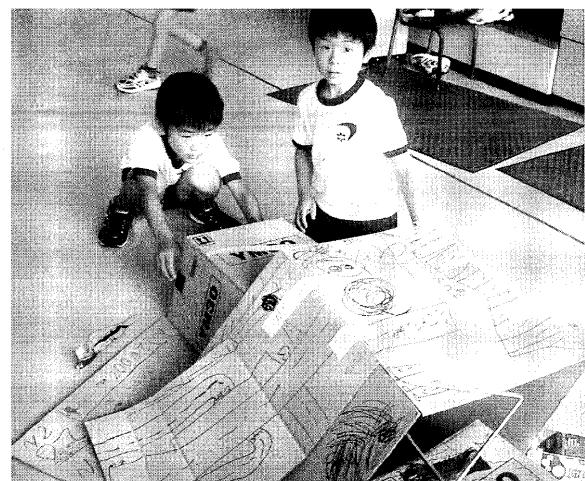
ダンボールをつなげる工夫



祐介さんのトンネルの工夫



トンネルで車を走らせる祐介さん



さらにトンネルを工夫する祐介さん

「祐介さんのトンネルのアイディアはいいね。」と幸子さんが言い、他の仲間からも「楽しそう。」という声があがった。自分の考えを認められた祐介さんは、笑顔になった。仲間と願いを表現し合う活動を通して、自分の見通しが明らかになり、自信をもった祐介さん。

これが、坂でよく走る車の特徴を生かして、坂があるコースを自分なりに工夫して作ると楽しく遊べそぐだと対象への見方・考え方を更新した祐介さんの姿である。

ここで、自分が考えた方法でやってみるように促すと、祐介さんの遊びコーナーに秀樹さんが加わり、3人で活動をスタートした。

「トンネルに坂をつけよう。」「点数を書こう。」「難しいコースと簡単コースも作ろうよ。」と仲間に話しかけながら、次々に自分の遊びコーナーを工夫していく祐介さん。そして、次のようにカードに書いた。

2人が3人になって、秀樹さんの暗いトンネルや勝さんのトンネルの模様やぼくの難しいコースと簡単コースのアイディアを生かして工夫したら、とても楽しく遊べたよ。

これは、材料のつなぎ方や組み合わせ方についての知識・技能を、自分なりの方法で活用し、「トンネルに坂をつける、コースを作つて競争するという自分の考えを生かして、仲間とともに車コーナーの作り方や遊び方を工夫するとより楽しくなる」と対象とのかかわり方を再構成した祐介さんの姿である。

(4) 評価

単元の最後に、動くおもちゃのゆうえんちで思い切り遊んだ活動を振り返ると、祐介さんは次のように作文に書いた。

最初、誰も来てくれなかつたので、浩二さんと一緒に呼びかけようと思って呼びかけたら、たくさん来てくれてうれしかつた。車グループが5人から6人になつて、一緒に坂を作つたり遊んだり工夫したら、とても楽しかつたよ。

これは、願い具現に向けて自分なりの作り方や遊び方を試しながら、より楽しくなる方法を見出していく中で、「仲間とともに価値ある車コーナーを作り上げることができた」という自信を伴う自己認識を創りあげた祐介さんの姿である。



III 成果と課題

- 対象に繰り返しかかわり、自分の遊びに生かせそうな対象の特徴に気付いた状況で、仲間とともに願いを膨らませることで、対象の特徴を生かして遊びを楽しくしようと見方・考え方を更新し、対象とのかかわり方を再構成する学びの姿が見られた。また、仲間とかかわる楽しさを実感することが、願いを膨らませる意欲の高まりにつながることが見えてきた。
- 仲間とともに願いを膨らませ、次の活動への意欲を高めた状況で、願いを言葉・模型・動作・絵などの方法で表現し、話し合うことが、自分なりの作り方や遊び方を繰り返し試しながら、遊びをつくり上げていく追求へとつながることが見えてきた。対象の特徴を生かす楽しさと仲間と活動する楽しさを求めて、追求が連続するような教材の内容と提示の仕方を吟味する必要がある。

<主な参考文献>

木村 吉彦 2003「生活科の新生を求めて」 日本文教出版

東京学芸大学附属竹早小学校・幼稚園 2007

「小1 プロブレム？ 学校プロブレム？ できることから はじめよう！」 東洋館出版社