

群 教 七	G12 - 01
	平15.214集

気付きを生かし、対象に積極的にかかわる 児童を育てる生活科指導

— 考えを広げ、深める活動を通して —

特別研修員 大澤 かつ江 (新里村立東小学校)

主題設定の理由

これからの教育は、各学校が「ゆとり」の中で「特色ある教育」を展開し、子どもたちに学習指導要領に示す基礎的・基本的な内容を確実に身に付けさせることはもとより、自ら学び自ら考える力などの「生きる力」を育むことが求められている。

学習指導要領・生活科に示された目標・内容の中核は「具体的な活動や体験」である。児童は、生活科の授業の中で、身近な人や社会、自然と直接かかわる活動や体験を通して、対象に興味・関心をもって働きかけ、さらに対象からも働き返される。その中で児童は、多くのことに気付き、価値ある内容を学びとっていく。

また、対象と直接かかわる活動や体験の中で生まれる気付きを知的なものとして大切にする指導が、これまで以上に重要であるといわれている。自立への基礎を養うことを究極の目的とした生活科の気付きとは、対象に驚いたり、感動したり、不思議に思ったり、自ら考えたりする児童の自発的・主体的な活動などによって得られる。こうした気付きは、その後の活動や体験が、さらに実りあるものとして広がり、深まっていく契機となる。気付きが深まることによって対象とのかかわりは深まり、対象とのかかわりが深まることによって気付きはさらに深まるのである。それは、取りも直さず、「知的な気付きの積み重ね」は、「生きる力」を育む重要な要因になるということである。

これまでの指導者自身の生活科の授業を振り返ると、活動や体験の時間は十分に設定するものの、児童の考えを広げたり、深めたりすることに弱さがあった。児童が自分と異なった気付きを参考にしたり、自分の気付きを振り返ったりすることができず、気付きを十分に生かすことができないまま、次第に興味・関心がうすれ、新しい発見がなくなってしまうことがあった。

そこで、本研究では、児童が気付きを生かし、対象に積極的にかかわるために、考えを広げ、深める活動を設定した。まず、児童が自らの思いや願いをもって具体的な活動や体験に取り組めるように、活動の見通しや活動の可能性に気付けるようにする。次に、他と交流する中で自分や友達の考えのよさや活動のよさについての気付きを深め、成就感をもち、次の活動への意欲をもたせたい。このような、考えを広げたり、深めたりする活動を通して、児童は気付きを生かし、対象に積極的にかかわることができると考え本主題を設定した。

研究のねらい

考えを広げ、深める活動を設定したことは、気付きを生かし、対象に積極的にかかわる児童を育てることに有効であることを実践を通して明らかにする。

研究の見通し

- 1 「であう」過程では、対象に対する思いや願いをもったり、活動の見通しをもったりする

ことができるような、考えを広げ、深める活動を設定すれば、活動の可能性に気付き、対象に積極的にかかわろうとする意欲をもつことができるであろう。

- 2 「はたらきかける」過程では、思いや願いを実現するための手だてをもつことができるような、考えを広げ、深める活動を設定すれば、よりよい方法に気付き、対象に積極的にかかわろうとする意欲を高めることができるであろう。
- 3 「ふりかえる」過程では、思いや願いの実現過程を振り返り、成就感をもつことができるような、考えを広げ、深める活動を設定すれば、取組の中のよさに気付き、対象に積極的にかかわることができるであろう。

研究の内容と方法

1 研究の内容

(1) 気付きを生かし、対象に積極的にかかわる児童とは

低学年の児童には、具体的な活動を通して思考するという発達上の特徴がある。自分なりの思いや願いをもち、児童は、その実現のために対象とどうかかわっていくか、試行錯誤しながら身体全体で学んでいく。

気付きを生かすとは、対象と出会った時の直感的な気付きを生かす、活動を通して得られた実感に伴う気付きを生かす、活動を振り返った時の気付きを生かすということである。これらの気付きが、試行錯誤しながらよりよいものにしていくきっかけや原動力となり、対象に積極的にかかわることができると思う。

自分なりの思いや願いの実現のためには、本で調べたり、自分なりに工夫したり、友達と相談して改善したり、教師や家族、地域の人に相談してアドバイスをもらったりすることが必要となる。活動は、児童自身の気付きによって変わったり、教師のかかわり方や児童相互のかかわり方によって変化していくが、うまくいかないことがあっても投げ出さずに取り組む事も必要である。このような児童が、対象に積極的にかかわる児童であると思う。

(2) 考えを広げ、深める活動とは

「である」過程における、考えを広げ、深める活動とは、対象に対する思いや願いをもったり、活動の見通しをもったりすることができるような活動である。具体的には、ねらいについて話し合ったり、活動内容に関する自分の体験を思い出したり、教科書や図書室の本で調べたり、全員でウエビングをしたりする活動である。まず、ねらいについて話し合うことにより、自分の思いや願いをもつことができる。そして、活動内容に関する自分の体験を思い出したり、本で調べたりして全員でウエビングすることにより、活動の見通しをもつことができる。このような活動を通して、対象と出会った時の直感的な気付きや、活動の可能性についての気付きを生かし、対象に積極的にかかわる意欲をもつことができる。

「はたらきかける」過程における、考えを広げ、深める活動とは、思いや願いを実現する活動である。例えば、繰り返し試す活動である。自分自身で納得するまで複数の方法で試したり、人と相談して人の意見を取り入れて試してみたり、本で調べ直して試したりする活動等が考えられる。これら試す活動を通すことで、実感をもってよりよい方法に気付き、それを生かして、対象に積極的にかかわる意欲が高まると考える。

「ふりかえる」過程における、考えを広げ、深める活動とは、活動全体を振り返る活動である。活動全体を振り返り、お世話になった方へ感謝の手紙を書いたり、取組を劇や作文、絵本、紙芝居等にして見合うことが考えられる。活動全体を振り返ることで、取組のよさに気付き、成就感をもって、対象に積極的にかかわることができると思う。

2 研究の方法

(1) 授業実践計画

対象	勢多郡新里村立東小学校 2年2組 34名	期間	平成15年9月末～10月	時間	15時間
授業者	特別研修員 大澤かつ江	単元	ランドをつくらう		
抽出児A	自分なりの気付きをもつことができ、思考力もあるが、積極的に表現しようとしないう。Aのよさを振り返りカードや活動の中から見つけ、カードにコメントを書き込んだり、励ましの言葉かけをしたりして自信をもたせることで、気付きを生かし、対象に積極的にかかわったり、かかわったことを発表できるようにしたい。				
抽出児B	いろいろなことに興味・関心を示すが、ものの見方が一面的であるため、対象とのかかわりが深まらない。友達からもらった相互評価カードのどこを参考にしたらよいか、コメントを書いて示したり、活動の中で、立ち止まって友達の活動を参考にすることで、対象に積極的にかかわることができるようにしたい。				

(2) 検証計画

検証項目	検証の観点	検証方法
見通し1	「であう」過程において、自分の思いや願いをもち、活動の見通しをもつための話し合いをしたり、本で調べたり、全員でウエビングしたりする、考えを広げ、深める活動を設定したことは、活動の可能性に気付き、ランド作り積極的ににかかわろうとする意欲をもつために有効であったか。	発表の様子 設計図
見通し2	「はたらきかける」過程において、思いや願いの実現のために、繰り返し試す、考えを広げ、深める活動を設定したことは、改善点を見つけたりして、ランド作り積極的ににかかわろうとする意欲を高めるために有効であったか。	相互評価カード 自己評価カード 行動の様子
見通し3	「ふりかえる」過程において、今までの活動を振り返って、作文に書く活動を設定したことは、自分や友達の発想のよさや活動のよさに気付いて、成就感を持ち、今後の遊びや1年生に対して積極的ににかかわるために有効であったか。	児童の作文 発表の様子

研究の展開

研究の見通しに基づき、以下の計画で授業実践を行い検証する。

1 単元名 ランドを作らう

2 単元の考察

<p>本単元は、学習指導要領・生活編の内容(6)にあたり、友達と協力しながら身近にある廃材等を使い、工夫して遊ぶ物を作ったり、遊び方を考えたりする活動を通して、みんなで楽しく遊ぶことをねらいとしている。廃材等を利用して遊びを作ったり、作ったもので遊んだりする中には、遊ぶ物ができあがる造形的な楽しさ、できあがった物を使って遊ぶ身体的活動の楽しさ、できあがった物を使って遊ぶ時に生じるゲーム性や偶然性の楽しさ等があると考えられる。それぞれの過程で、考えを広げ、深める活動を設定することで、1年生を招待して楽しく遊ぶという大きな目標に向かって、気付きを生かし、遊ぶ物を工夫して作ったり、遊びのルールを考えたり、遊んでくれる人のかかわり方を考えたりすることのできる児童を育てることができると考え、本単元を設定した。</p>

3 目標及び評価規準

目 標	友達と協力しながら身近にある廃材等を使い、工夫して遊ぶ物を作ったり、遊び方を考えたりする活動を通して、自他のよさや違い、約束やルールがあると楽しく遊べることに気付いたり、工夫したり楽しかったことを表現したりして、みんなで楽しく遊ぶことができる。		
評 価 規 準	評価の観点	おおむね満足できる状況	十分満足できる状況
	生活への関心・意欲・態度	自分の思いや願いをもち、作ったり遊んだりする活動に取り組もうとしている。	自分の思いや願いをもち、作ったり遊んだりする活動に進んで取り組もうとしている。
活動や体験についての思考・表現	材料の使い方や作り方、遊び方を工夫したり、材料の使い方や作り方、遊び方を工夫したり、気付いたことを表現することができる。	材料の使い方や作り方、遊び方を工夫したり、気付いたことを表現したりすることができる。	
身近な環境や自分についての気付き	作り方の工夫や遊び方の工夫に気付くことができる。	作り方の工夫や遊び方の工夫が、楽しく発展できたことに気付くことができる。	
学 習 活 動 に お け る 評 価 の 観 点	生活への関心・意欲・態度	身近な材料で遊ぶ物を作り、みんなで楽しく遊ぼうとする。	遊びを工夫し、みんなで仲良く遊ぼうとする。
	活動や体験についての思考・表現	作りたい遊びを設計図にかくことができる。	遊び方や約束を工夫して、遊びをつくることのできる。
	身近な環境や自分についての気付き	遊んだり、工夫したりして、楽しかったことを表現することができる。	身近な材料で遊ぶ物がつくれることに気付くことができる。
		遊びを通して、自分や友達のよさに気付くことができる。	遊びを通して、よりよい遊び方に気付くことができる。
		安全な道具の使い方や遊び方がわかり、マナーを守って作ったり、遊んだりすることの大切さに気付く。	

4 指導計画(全15時間)

関：関心・意欲・態度 思：思考・表現 気：気付き

過程	時間	学習活動	教師の支援及び留意点	観点	評価項目(評価方法)	
であ あ う	1	1. いろいろな遊びを考えよう 「ランド」のイメージをもち名前を相談する。 招待してもらった1年生の時のことを思い出し本で調べたりして、遊びを考える。	・テーマパークへ行った児童の作文を紹介したり、思い出を合 ・いろいろな遊びがあ ・ランドのイメージ ・できるようなする。 ・教科書や図書の本からは、大きな段ボール箱を使ってキャタビラ遊びや迷路などの大胆な遊びが出来ることに気付くようにする。	関	関：1年生の時のことを思い出したり、教科書や図書室の本を調べたり、考えたりにして、話し合いに参加することができる。(調べる様子、話し合いの様子)	見 通 し 1
	1	2. 自分の作りたい遊びを決めよう。 調べたり考えたりしたことを発表し合う。 自分が作る遊びを決める。	・黒板に全員でウエビングしながら、どんな遊びが作れそうか、それは、どんな材料で作れそうか検討できるようにする。	気	気：身近にある様々な材料で、いろいろな遊びが作れることに気付くことが様子。(話し合いの様子、個人のウエビング)	
	1	3. 設計図をかこう。 ・設計図に、「できあがったところ(絵)」、「ざいりようかた」、「どうぐ」、「ルール」等をかく。	・絵のうまい下手を気にしないよう自分なりの絵や言葉で書くよう言葉かけをする。 ・児童自身の思いや願いが具体化するよう、材料の量や数を書く欄を作り、色も塗るようにする。 ・なかなか設計図をかけない児童には、思いや願いにそって、具体的アドバイスしたり、友達的设计図を参考にできるようにする。	関 思	関：みんなで楽しく遊ぶために、設計図をかくことができる。(設計図、設計図をかいている様子、対話) 思：自分なりに、どんな材料を集め、どんな物を作り、どんな遊びをどんなルールで行うか考えられる。(設計図、対話)	
は た ら き か け る	4	4. 遊ぶものを作り、クラスの友達と試し合う。 同じ遊びの児童でグループを作る。 集まって、相談しながら各自の設計図をかく。 持ち寄った材料で、協力して作り、できたら、自分たちで遊んでみる。 他のグループの友達とも話し合う。 < 試す活動 >	・協力をすすめる方向で意見を出したり、活動をしている児童を賞賛し、他のグループにも紹介する。 ・段ボールカッターを用意し、安全な使い方を指導する。 ・この単元の間、体育館のステージを借り切り、大きなものを安心して保管できるようにする。 ・試す活動をした後、ふりかえりカードを渡し、記入を促す。 ・自己評価カードに「せつめい」「ルール」「あそんでみたら」「もっとたのしくあそぶくふうは」の欄を作る。	関 思 関 気	関：グループで協力しながら、作ったり、楽しく遊ぼうとすることができる。(行動) 思：材料を生かし、試しながら、楽しい遊びを作ることができる。(行動、作った物) 関：工夫して、楽しく遊ぼうとしている。(行動、振り返りカード) 気：自分や友達の良さや改善点に気付くことができる。(振り返りカード)	見 通 し 2 の
	1	・自分の振り返りカードを見て、ルールや遊び方を工夫しよう。	・カードを見て、どんなところを工夫すればよいかわからない児童には、できるだけ具体的にアドバイスをする。	気 思	気：改善点に気付くことができる。(話し合い) 思：気付いたことを元に、改善が出来る。	
	2	5. 他のクラスの友達と話しあおう。 各クラスとも、前半、後半に分かれる。 一つ遊んだら、相互評価カードを書く。 < 試す活動 >	・相互評価カードにも「せつめい」「ルール」「あそんでみたら」「そのほかきついたこと」の欄を作る。 ・不意の破損に備えて、材料や道具を用意する。	関 気	関：工夫して、楽しく遊ぼうとしている。(行動、振り返りカード) 気：友達の良さや改善点に気付くことができる。(相互評価カード)	
	1	・他のクラスの友達に書いてもらった相互評価カードを見て、ルールや遊び方を工夫しよう。	・書いてもらった相互評価カードを見て、良かったことには赤線を、もっと工夫が必要などころには青線を引き、どこを工夫すればよいか話し合えるようにする。	気 思	気：自分たちの遊びの改善点に気付くことができる。(相互評価カード、話し合いの様子) 思：気付いたことを元に、改善できる(活動)	
	2	6. 1年生を招待しよう。 始めのあいさつをする。 遊び方の説明をする。 1年生と一緒に遊ぶ。 終わりの挨拶をする。 < 試す活動 >	・1年生に積極的にがかかわっている児童には、共感の言葉かけをする。 ・うまくかかわれない児童には、児童の思いや願いにそってよう配慮しながら言葉かけをする。 ・不意の破損に備えて、材料や道具を用意する。	関	関：1年生に優しく説明したり、遊びに誘ったりすることができる。(行動観察)	
	2	7. まとめの作文を書こう。 1年生を招待した時のVTRを見る。 作文を書く。 作文を発表する。 < 振り返る活動 >	・嬉しそうな1年生の様子が見られる場面のVTRを用意する。 ・自分や友達の発想のよさ、作ったり、工夫したりしたことよさ、楽しかったことを家の人に知らせたいという雰囲気作りをする。	思	思：楽しかったことや、頑張ったこと、工夫して良かったことなどを具体的に書いたり、発表したりすることができる。(表現した物、発表の様子)	

研究の結果と考察

1 「であう」過程において、自分の思いや願いをもち、活動の見通しをもつために、話し合いをしたり本で調べたり、全員でウエビングしたりする、考えを広げ、深める活動を設定したことは、活動の可能性に気付き、ランド作りに積極的にかかわろうとする意欲をもつために有効であったか単元の導入で、楽しくいろいろな遊びがある「ランド」について共通のイメージをもてるよう、夏休みにテーマパークへ行った児童の作文を紹介した。似たような体験を発表する

児童もいて、生活科の時間に楽しいテーマパークを作りたいという思いや願いをもち始めた。

A 児や数人の児童は、本当に作れるのかという半信半疑の表情でいたが、教科書を見たり、図書室の本を調べたりして、どんな遊びが作れそうか考えながらメモすることにより、自分たちにも作れそうだという見通しを持たたようであった。

B 児は、一年生の時に招待してもらったことを思い出したり、生活科の教科書を見たりしながらメモした。八つの遊びの中から、ボーリングなど五つの遊びを発表した。

自分でメモした遊びは、大きな紙に書いて切り取り、全員で黒板にはってウエビングした。児童の発表に合わせて同じ名前は全部集めてホチキスで留め、セロハンテープで黒板にはった。同じ遊びでも名前が違う紙は、近くにはってチョークの線で囲んだ。児童は、黒板に出された20種類の遊びを眺め「どれがいいかな」と嬉しそうに選んでいた。考えの広がりを楽しみ、実現可能であるという自信につながったように見えた。特に、遊びをあまり考えられなかった児童は、多くの遊びの中から選ぶことができ、非常に嬉しそうであった。ウエビングする過程で、名前は違っても同じ遊びであることや、同じ遊びでもいろいろな材料から作れることに気付いたりして、積極的にかかわろうとする意欲をもつことができた。結局、児童は、ダンボール迷路、輪投げ、くじ、がちゃがちゃ、ころころゲーム、魚釣り、ボーリング等十種類の遊びに分かれた。また、ランドの名称については、児童の話し合いで、「わくわくドキドキランド」に決まった。

さらに、活動の見通しがもてるように、全体に「作る前にどんな用意が必要？」と尋ねると設計図と材料が必要だという答えが返ってきた。

資料2 A児の設計図



A 児は、設計図(資料2)に、次のように書いた。

- 「ざいりょう」 あったらダンボール×3、わゴム×5、
- 「つかう道ぐ」 ポンド
- 「学校からかりる道ぐ」 ダンボールせんようカッター、ダンボール
- 「あそびかた」 わごむとビー玉をもつようにしてのぼしてはなす、
- 「ルール」 一人2回で110いじょうとればしょうひんがもらえる
- 「くふう」 そとにでないようにかべをつくった

設計図をかくことにより、見通しが具体的になったと思われ、家で箱を見つけてくることができた。

B 児は設計図をかいた次の日、大きな袋にペットボトルをたくさん入れて持ってきた。放課後、母親に車でダンボールをたくさん運んでもらう児童や家で折り紙を折って持ってくる児童もいた。このような姿から、ランド作りに積極的にかかわろうとする意欲をもつことができたことが分かった。

2 「はたらきかける」過程において、思いや願いの実現のために、繰り返し試す考えを広げ、深める活動を設定したことは、改善点を見つけたりして、ランド作りに積極的にかかわろうとする意欲を高めるために有効であったか

(1) 試す活動 遊ぶものを作り、クラスの友達と試し合う

A 児に「楽しそうね。」と声をかけると、コリントゲームの設計図をかいた時にはゴムでビー玉を飛ばしたかったがうまくいかないのも手で投げることにしたこと、玉をうける部分の大きさを変えたこと、入る場所の難しさによって点数を決めたことなど、困難に会い、試すことで問題解決をしながら、様々な気づきが生まれ、改善していることを楽しげに話した。

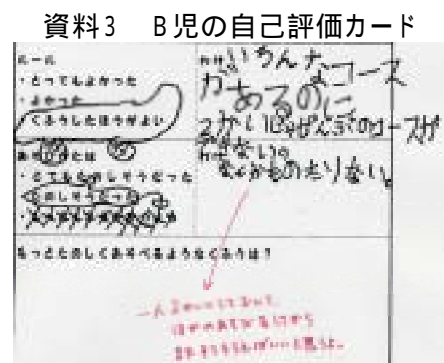
資料1 ウエビング



B児は、たくさん持ってきたペットボトルにビニールテープをはったりペンで色を付けたりしてボーリングのピンを作っていた。その後、ガムテープのしんをボールにしたいと考え、何度も試みた。何度やっても曲がるので、ピンの周りにダンボールで枠を作ってみたが、ダンボールは、それ自体が段差になるのでやめた。隣のセットと離して置くことにするなど、自分の思いや願いの実現のために意欲的に試行錯誤を繰り返していた。ボーリング遊びを選んだ他の児童は、空き缶のピンはそのままにし、牛乳パックに砂を入れて少し倒れにくくする工夫をしたことからバスケットボールで試していた。B児が、ガムテープのしんを工夫してボールとして使えるようにするのか、それともバスケットボールを使うことで納得するのか見守ることにした。他の遊びの児童も、それぞれ製作に没頭していた。

4時間目は、遊んでもらう時のことを考え、遊び方やルールを説明する活動を取り入れた。後半には活動をやめて、全員で自己評価カード(名称は「ふりかえりカード」)を書いた。

B児は、「ルール」で「もっとくふうがひつよう」につけて、「いろんなコースがあるのに、2かいじゃぜんぶのコースができない。なんかものたりない。」と書いた。資料2はB児の自己評価カードの一部である。もの見方が一面的なことが多いB児なので「一人2回にしておいて、ほかのあそびをしてからまた来てもらえばいいと思うよ。」とコメントを書いて返したが、次のふりかえりの時間、B児は「一人2回じゃものたりない」という考えにこだわった。「一人の回数が多くなると、ほかの人の待つ時間が長くなるから、一人2回くらいがいい」と活動の時間を心配している他の児童と対立し、話し合いがまとまらなかった。自分の考えのよさを生かし友達のよさも取り入れて歩み寄るとい、日常生活でも大切なスキルをB児に気付いてほしいと思い「両方の考えがうまくいく方法はないか考えて」と助言すると、一人3回ずつという改善で折り合いがついた。



(2) 試す活動 他クラスの友達と試し合う

9～10時間目は、2年生合同で前半と後半に分かれて遊びを試し合った。一つ遊ぶごとに相互評価カード(名称は「あそんでみたらカード」)を書いた。

A児は、前半の30分に招待する側として活動した。最初、近くに来た児童に向かって小さな声で「やって」と、声をかけ始めた。自分なりの気付きをもつことができ、思考力もあるが、積極的に表現しないA児にとっては、自分から声をかけるだけでも積極的な行動であるので、そのよさを認め、励ましたいと考え、「声をかけるのは、いいアイデアだね。」と声をかけた。他の児童も声をかけて誘うようになったので、A児はさらに「コリントゲームやって」と、ゲームの名前を付け足して言ったところ、聞いた人が興味をもってくれることに気付き、さらなる改善ができるようになった。

B児は、ガムテープのしんがまっすぐ転がらなかつたり、一人の回数を多くしたかったのに3回で折り合いをつけたりと、自分の考えが通せなかったことを、時々、不満の表情で表していた。しかし、実際にバスケットボールで楽しんでいる同級生の姿を見たら、今までの不満が一気に解消されたかのようなのであった。倒されたピンを早く並べるほど次の人が早く遊べることに気付き、隣のボールが自分にぶつかっても気にせず、笑顔でピン並べをしていた。人の意見を参考にして多面的なものの見方をすることが苦手なB児にとっては、クラスの友達と試すだけでは解決できなかったことが、ほかのクラスの友達と試し合うことで解決したのである。B児にとっては、環境を変えて繰り返し試すことが非常に大切であった。

他の児童の中には、看板があると目立つことに気付いて、余っていたダンボールで急きょ、

看板を作った児童もいた。輪投げの児童は、前時の振り返りで少し難しいのを気にしていたが、遊ぶ回数を増やせばよいことや「小さい輪は小さいペットボトルに入れるといいよ。」とアドバイスをすると、入りやすくなることに気付いて実行していた。ここでも、試す活動を通して、児童は、次々と、自分たちのもっていた課題や新たな課題を解決する方法に気付き、わくわくドキドキランド作りに積極的にかかわろうとする意欲を高めていった。

振り返りの時間は1時間とった。担任が預かっておいた相互評価カードをグループごとにまとめて返した。児童は、もらった相互評価カードのよかったことには赤線を、もっと工夫が必要なことには青線を引き、読み合った。

A 児のいるコリントゲームは、相互評価カードを7枚もらい、説明もルールも遊び方も、ほとんど「とってもよかったよ」に丸がつき、「100点入ったら3回できるところがおもしろい」「ビー玉を入れるところをすごくくふうしていた」等の理由が書いてあり、赤線ばかり引いていた。感想を聞くと「うれしい。」「一生懸命作って良かった。」「良かった。」と答えた。普段一緒に遊んだこともない同級生と一緒に試し、認めてもらえたことは、大きな自信につながったようである。このことから、環境を変えて繰り返し試すことが有効であることを感じた。

B 児のいるポーリングは、相互評価カードが13枚もらえた。「あそびかた」の所に「ペットボトルやあきかん、ぎゅうにゅうパックなどがあっていろいろたおせてよかった」などの肯定的なことがたくさん書かれており、うれしそうに赤線を引いていた。「そのほかに気づいたことは」のところに、「家で作りたくなかった」「あきかんがおもしろかった」などと書かれており喜んでいて。反面、「あそびかた」の所で「もう少しくふうしてね」に丸がつき、「むずかしかった」と書かれたカードがあった。B 児が「砂の入った牛乳パックばかりやってたからだよ。」と意見を述べたことで、少し倒しにくい牛乳パックだけでなく、空き缶やペットボトルでも遊んでもらうように声をかけようということになった。実際に試す活動により自信をもち、さらに相互評価カードを読むことで、遊んでもらう時の注意に気付くことができたのである。

(3) 試す活動 1年生を招待する

A 児は、最初から自信をもって、声をかけたり説明したりすることができた。ビー玉の投げ方をやってみせながら説明したり、点数に違いがあることも説明したりすることができ、初めて遊ぶ1年生が、戸惑わずに遊ぶことができた。

B 児のいるポーリングのグループは、手際よくピンを立てる児童と、ボールを渡す児童に分かれて、1年生を楽しませていた。B 児は主にピンを並べ、1年生が倒すと拍手をしたり、何本倒せたかを大きな声で言ったりしながら笑顔で取り組んでいた。

輪投げのグループは、途中から、1年生には少し難しいことに気付き、投げる児童が立つ線を2年生の時より1本前にして、1年生向けに易しいルールにしていた。ここでも、自分たちの気付きを生かし積極的にかかわろうとする意欲が高まっている姿が見られた。

資料4 段ボール迷路



段ボール迷路(資料4)のグループは、入り口を丁寧に教え、2年生同士の時ほど大きな声でびっくりさせるような姿は見られず、優しくかかわっていた。

ころころゲームの児童は、前の活動では心配そうに横にぴったりついて走っていたが、1年生が進み始めると、先に体育館の真ん中の線まで走り、「こっち、こっち、まだだよ」などと大きな声をかけていた。余裕をもって、積極的にかかわろうとする姿であると考えられる。

児童は、繰り返し試すことで新たな課題に気付いて改善し、そのことに自信をもち、余裕も生まれながら、意欲が高まったと考える。

3 「ふりかえる」過程において、今までの活動を振り返って、作文に書く活動を設定したことは、自分や友達の発想のよさや活動のよさに気付いて、成就感をもち、今後の遊びや1年生に対して積極的にかかわるために有効であったか

材料集めなどで協力してくれた家族に、詳しく知らせたいということで、児童は作文を書いた。いくつか作文を全員の児童の前で読んで聞かせた。

A 児は、「たのしいコリントゲームをつくりたいと思いました。(中略) くんが、箱をいっぱいもってきてくれました。お家が遠いからたいへんだと思いました。(中略) 二年生でためして、遊んでみたらカードがきました。そしたらすごく工夫してたと書いてありました。(後略)」と書いていた。振り返りの作文を書くことで、相互評価カードに書かれた肯定的なコメントを再認識し、成就感をもったと考える。また、作文に書かれた児童は、作文を聞くことにより、A 児の感謝の深さを知り、頑張っけて持ってきてよかったと改めて感じる事ができた。

B 児と一緒にボーリングを作った児童は、B 児や他の児童への気付きを次のように書いた。

(前略) ボーリングの中でいちばんがんばってくれたと思うのは、くんです。くんは、ボールをくばってくれたり、しょうひんをくばってくれたり、「3かいまでだよ。」っていってくれたりしたからです。わたしは、2年生ぜんぶであそんでみるときに、くんとけんかをしてしまいました。でも、そのときは、すぐなかなおりをしました。(中略) つくったにんずうは4人です。なのに、4くみもピンが作れるのは、どうしてかわかりますか? Bくんがペットボトルをもってきてくれたからです。Bくんが、あとしゅりけんを103まいおっけてきてくれました。(後略)

この作文は、B 児から手裏剣の折り方を教えてもらったこと、ボーリングを作る人になってよかったこと、家に帰ってまたやってみたい気持ちになったことへと続く。この児童は、設計図をかいた時には、牛乳パックをピンにして1セット作ることしか考えていなかった。振り返りの作文を書きながら、みんなで協力することによって自分の思いや願いを越えたことができたことに驚いているのである。単元を終わって作文を書く時に、頭に浮かんだのは、皆の意見をなかなか受け容れなかったB 児の姿ではなく、頑張ってくれたB 児の姿であろう。ボーリングを作る人になってよかったという成就是、家でもまたやってみたいという気持ちへとつながっている。君やB 児は、この作文を聞いて非常に喜んだ。

1年生が楽しかったと言ってくれたので、「とっても、とっても、うれしくて、すこしなみだがでてきて、わたしたちは、こんなに、がんばったんだと思いました」と成就感を表現した作文もあったので、読んで聞かせると、A 児も同じ気持ちと手を挙げていた。「おうちでともだちをさそってみます。ざいりょうをいっぱいあつめて、たのしいあそびを考えます」「また、1年生を招待したい」と書いた児童も多く、成就感が感じられた。

この単元の学習により、今後の遊びに生かそうとする意欲、1年生にも積極的にかかわろうとする気持ちも表れている。以上のことから、わくわくドキドキランド作りに積極的にかかわることができたと考える。

研究のまとめと今後の課題

学習過程に考えを広げ、深める活動を設定したことは、気付きを生かし、対象に積極的にかかわる児童を育てるために有効であったと考える。このことは、児童が「具体的な活動や体験」を通して、対象に興味、関心をもって働きかけ、さらに対象からも働き返される中で、多くのことに気付き、価値ある内容を学びとっていくことを指導者に再確認させるものであった。

児童の気付きを知的なものとして大切に扱い、さらに適切な支援を行うために、効果的なTTの工夫、児童がいつでも簡単に書ける相談カードの工夫などが今後の課題である。

<参考文献> ・北尾倫彦、万代る里子共著『新評価基準表』図書文化(2002)