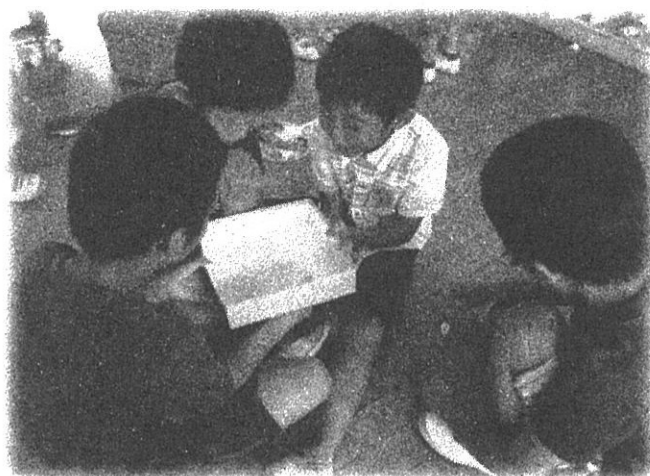


2年1組

「あそび大好き」

～うごくおもちゃであそぼう～



2年「あそび大すき」 ～うごくおもちゃであそぼう～

指導者 平松 理恵

1. 単元目標

身の回りにあるいろいろな材料や自然の力を利用して、動くおもちゃを工夫して作り、その面白さや自然の面白さに気付き、みんなで楽しく遊ぶことができる。

2. 指導にあたって

<子どもの様子>

2年1組の子どもたちは、男女ともに元気で明るい子どもたちである。休み時間になると、元気に外へ飛び出して行き、遊具、鬼ごっこ、虫捕り、草花探しなどをして遊んでいる。教室での遊びは、折り紙が多く、みんなが使ってもいい（半端な色画用紙や折り紙を入れている）BOXから自由にとって紙飛行機やこま、しゅりけんなどを折っている。中には、「妖怪ウォッチごっこ」と称して、腕に細い画用紙を巻いて友だち数人と戦う真似をして楽しむ姿も見られる。

朝の会の「元気調べ」では大きな声で返事をする子が多く活気もあるのだが、男女ともに固定の友だちグループがすでに有り、そのグループで行動している姿が見られ、気になった。女子は、2～3人のグループに分かれ、しっかり者のお姉さんタイプの子もいるが、全体的におとなしく、積極的に発表することが少ない。反対に、男子は（人数が多いこともあるが）発言力の強い子が多く、特にS君率いる8人グループは、学習・運動・遊びの色々な面でクラスの中心となっている反面、トラブルも多い。そのほかの男子も、いつも一緒にいる仲良し3人グループ、戦隊ものの好きのまだまだ幼い2人組、比較のおとなしい4人グループなどに分かれ、行動している。

そこで、体育の時間のドッジボールやボール競争、ウメジュース作り、「スイミー」のペープサート劇、「キラキラ集会」の七夕飾り作りなどを班（4人グループ）で行うようにし、色々な子と楽しく活動する機会を増やしてきたが、転入生（男児）が一人増えることもあって、2学期はさらに班活動を多く取り入れ、みんな遊びなども自分たちで計画して実施させていきたいと思っている。

<昨年度のおもちゃパークの様子から>

昨年度の2年生が開いた「おもちゃパーク」に招待された時の子どもたちは、「お風呂コーナー」や「ハウスコーナー」「電車コーナー」などのごっこ遊びのようなものに、あまり興味を示さなかった。一番人気だったのは、空気砲やわりばし鉄砲を使った「まと当てコ

ーナー」だった。教室に戻ってからも、わりばしと輪ゴムをもらって、自分たちでわりばし鉄砲を作るのがしばらくブームになり、だれが一番遠くまで飛ばせるか競争をして楽しんだと聞いた。確かに 2 年生になってからも、お誕生日の子に、わりばし鉄砲を作って、プレゼントする姿を何度か見かけた。

また、折り紙でよく回るこまをたくさん作ってみんなに披露したり、輪ゴム飛ばしに夢中になって、窓の近くの木や枝に、輪ゴムがいっぱいぶらさがっていたりするなど、動くものに興味をもっている子が多いのではないだろうかと感じた。

＜子どもに育てたい力＞ ～願いと具体的な手だて～

この単元では、身の周りにある材料を利用して自分でおもちゃを作る楽しさを十分堪能し、友だちと関わりながらみんなで遊ぶ楽しさを実感するとともに、遊びを通して生活をより楽しく充実したものにしていくことができるようになることを願っている。さらに前述のような児童の実態からも、どの子も楽しんで活動できるであろうおもちゃ作りを通して、子どもたち同士の関わりがより深まり、お互いを認め合い、助け合う集団になってほしいと願っている。

そのために、本単元では活動の場所と時間を十分保障することに努め、子どもたちのものを作って遊ぶ面白さや自然に対する働きかけをじっくり見つめ、それぞれの子どもたちの思いを大切にしながら展開していきたい。

①計画的・主体的に取り組める子ども

製作に当たっては、それぞれの思いや願いを大切に、おもちゃ作りに必要な材料を自分で集めたり、動きを生み出す動力を意識するなど、子どもたちが計画的・主体的に取り組むことを願っている。中には、最初からゴムや風の力を使って動くおもちゃを作ろうとする子もいれば、反対に戦いごっこに使うベルトや剣のような簡単な物を作る子もいるだろう。また、自分の作りたいものをはっきりとイメージできずに手が止まっている子がいるかも知れないが、集めた材料と周りの子どもたちの雰囲気、適切な支援で作業を始められるようにしたい。まずは、子どもたち一人ひとりがどんなものを作るのか、そして徐々に子どもたちが製作活動にのめりこむ姿をゆっくり見守りたいと思う。

②身の回りの材料を使って、自分の考えた方法でもの作りをしたり遊んだりできる子ども

自分の手で遊ぶものを作り出すということは素晴らしい経験である。子どもたちの放課後の様子を聞くと、誰かのお家に行かせてもらってゲームをしていることが多いようだ。こんな子どもたちに、おもちゃを手作りし、そのおもちゃで仲間同士遊びあう楽しさを十分味わって欲しいと思う。そのため教室には、子どもたちが集めた身の回りの材料を種類別に分けて入れておく材料箱を設置したい。また、子どもたちが使いたいと思う道具（ダンボールカッター、ボンド、ガムテープ、千枚通し、ホッチキス、ペットボ

トル切りばさみ、牛乳パック切りばさみ、画用紙、モール、竹串)なども準備したい。その際、危険な道具の使い方や、ルールについても話し合っておく。さらに、おもちゃ作りの本や資料も置くようにして、作り方や作るものがどうしてもはっきりしない子には、それらを参考にして決められるように支援したり、友だちと一緒に作ることも認めたりするようにする。そうして、「身の回りのものを使えば自分たちで楽しく遊べる」と実感できるようにしたい。

③遊ぶ面白さや自然の不思議さに気付く子ども

本単元は、内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にあるものを使ったりなどして、遊びや遊びに使うものを工夫して作り、その面白さや自然の不思議さに気付く、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」を軸とした単元である。

ここで言う「遊ぶ面白さ」とは、「遊びに浸り、没頭する遊び自体の面白さ」「遊びを工夫し、遊びを作り出す面白さ」「友だちと一緒に遊ぶ面白さ」である。「自然の不思議さ」とは、「自分の見通しと事実が異なった時に生まれる疑問」或いは「目に見えないものの働きが見えてくる驚き」「自然の中にあるきまりの発見」などである。実際には、風、空気、水、ゴム、磁石、おもりなどの力を使って動くおもちゃを作り、友だちと一緒に遊ぶ中で、「自分たちの身の回りには、ものを動かす力がいっぱいある。それらを使えば、楽しい遊びを自分たちで作り出すことができる。」ことを実感的に捉えられるようにしたい。

④友だちと協力して活動できる子ども

前述の通り、なかよしグループで遊ぶことが多い2年1組の子どもたちである。2学期になって、新しいお友だちが一人増えたこともあり、この機会に友だちの輪を広げ、友だちと協力すればもっと素敵なものが作れたり、一緒に作り上げようとするのが楽しいということを味わわせたい。おもちゃを手作りしたり、できたおもちゃで一緒に遊ぶ中で、自然に友だちと相談したり協力したりするなど、子どもたち同士の活動が広がり、関わりが深まっていくと思われる。このような場面を大切にしながら、その場に合ったアドバイスや励ましの言葉をかけられるように、教師自身も一緒になって活動し、子どもたちの活動を見守っていききたい。

⑤楽しかったことや気付いたことを表現することができる子ども

楽しかったことや気付いたことを、ほかの人に伝えたいという気持ちを大切にしたい。そこで、楽しく遊んだことや気付いたことをお話したり、絵や文にかいたりする活動を取り入れる。朝の会を利用して、自分の作ったおもちゃを自慢したり、困っていること教えてほしいことを出し合ったりするなど、交流し学び合う場を設定するとともに、簡単なワークシートをかかせることで、お話が苦手な子の思いも伝わるようにする。また、

自分たちの手作りおもちゃを誰かに見てもらいたい、一緒に遊びたいという気持ちが起
こってくるであろう。おもちゃ大会を開き、仲良しグループの1年生を招待して、自分
たちが作ったおもちゃを見せたり、遊び方の説明をしたりして交流する機会を設けたい。

⑥比べる、繰り返す、試すなどの活動ができる子ども

「比べる」ことで、違いや共通点、或いは変化に気付き、「繰り返す」ことで「いつも
そうかな」「どうしてそうなるのかな」という興味や疑問が生まれてくる。「試す」ことで
「いつもこうなる」「今度はこうなる」というきまりや法則性に気付くことにもなっ
てくる。こうした体験活動を意図的に授業に取り入れていくことで、「自然の不思議さ」
は勿論、その発展として「科学的な見方・考え方の基礎」の小さな種を育むことにつな
がっていくと思われる。そこで、計画に当たっては、作る活動と遊ぶ活動を別の日に行
うのではなく、作って遊ぶ活動が連続して行えるような時間設定をしたい。また、遊ん
でいる最中におもちゃが壊れ、修理する必要が出てきて、友達からヒントを貰って改良
を加えることもあるだろう。そのため、「作る―遊ぶ―作り直す―遊ぶ」「工夫する―遊ぶ
―さらに工夫する―遊ぶ」活動が十分保障できるような時間設定をしたい。そのことによ
って、気付きの質も高まるのではないだろうか。

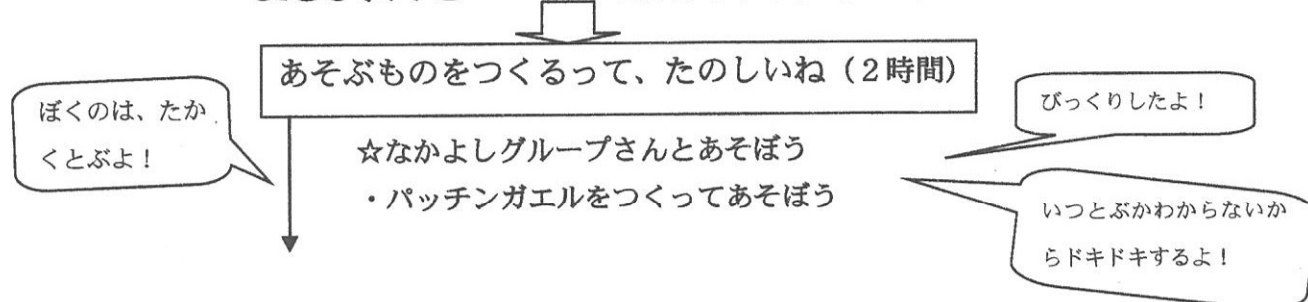
子どもたちは、遊びに没頭する中で、見つける(発見する)・比べる・繰り返す・試す
などの活動を重ね、その過程で多くのことを学んでいく。こういう体験が子ども時代には
とても大切なことのように思われる。

3. 学習計画 (全22時間)

- 第1次 あそぶものをつくるって、たのしいね (2)
- 第2次 つくってあそんでみよう (10)
- 第3次 みんなでたのしくあそぼう (7) (本時4/7)
- 第4次 わくわくおもちゃ大会をひらこう (3)

4. 単元構成 (全22時間)

あそび大すき ～うごくおもちゃであそぼう～



つくってあそんでみよう (10時間)

- ☆うごくおもちゃを作ろう
- ・あつめた材料で何ができるかな

ペットボトル

牛乳パック

トレー

はこ

ペーパーの芯

キャップ

カップ

- ・自分でいろいろ調べよう (教科書や工作の本、理科コーナーの作品)

何を作ろうかな?

たのしそう!

うまくうごかないよ! どうしてかな?

こんなふうに
したいなあ!

- ☆つくったおもちゃであそんでみよう

よくはしるね!

こわれちゃったよ!

~さんのはおもしろいね!

長いこと回っているね!

- ・ためしてみよう、くらべてみよう

みんなでたのしくあそぼう (7時間)

- ☆みんながたのしめるおもちゃをつくろう
- ・グループにわかれてくふうしよう

ふわふわ

○点のところに
入るかな?

はしるはしる

どの車が一番早
く走るかな?

まわれまわれ

よく回るコマだね!

びたびた

磁石で鬼ごっこが
できるよ!

ぶかぶか

見て!!
うかんだ
よ!

ころころ

どこからビー玉が
出てくるかな?

- ・くふうしたところを発表しよう
- ・自分たちであそんでみよう

わくわくおもちゃ大会をひらこう (3時間)

- ☆1年生をしょうたいしよう
- ・じゅんぴをしょう
- ・自分たちが作ったおもちゃでたのしんでもらおう

5. 学習活動における評価規準

次 (時間)	学習活動 ○ねらい	ア、生活への関心・ 意欲・態度	イ、活動や体験について の思考・表現	ウ、身近な環境や自分に ついての気付き
1次 (2)	あそぶものをつくるって、たのしいね ○パッチングエルをつくって、なかよしグループさんとあそぼう。	①自分の手作りパッチングエルで、みんなと楽しくあそぼうとしている。(行動・つぶやき)	①絵を描いたり、跳ね方に注目したりして、工夫してパッチングエルをつくろうとしている。(作品・行動・つぶやき)	①手づくりの楽しさや、遊びのおもしろさに気付いている。(行動・つぶやき)
2次 (10)	つくってあそんでみよう ○身の回りにある材料を利用しておもちゃをつくり、みんなで楽しく遊ぶことができる。	②必要な材料を集め、思いや願いを持って、おもちゃを作ろうとしている。(準備物・作品) ③みんなで楽しく遊ぶために、友だちと協力して後片付けをしようとしている。(行動)	②身のまわりの材料を利用して、楽しくおもちゃを作ろうとしている。(作品・行動・カード) ③作ったおもちゃを試したり、くらべたり、見立てたりして、遊びを工夫している。(行動・つぶやき)	②身のまわりの材料を使っておもちゃを作ったり、できたおもちゃで友だちと遊んだりする楽しさに気付いている。(行動・つぶやき・カード)
3次 (7)	みんなでたのしくあそぼう ○つくったおもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりして、みんなで楽しく遊ぶことができる。	④おもちゃを楽しく改良したり、遊び方を工夫したりしている。(作品・行動・つぶやき)	④遊びの約束やルール等を考え、遊びを創り出そうとしている。 ⑤自分や友だちのおもちゃの改良する点や工夫した点、遊び方などを自分なりの方法で説明している。(発言・カード)	③自分や友だちのおもちゃの改良すべき点や工夫した点に気付いている。(カード・発言) ④友だちと協力することで、もっと楽しいおもちゃを作れたり、楽しい遊びができたことに気付いている。(行動・発言・カード)
4次 (3)	わくわくおもちゃ大会をひらこう ○作ったおもちゃを使って、協力しながらおもちゃ大会をひらくことができる。	⑤みんなで楽しくおもちゃ大会の準備をしたり、来る人々を楽しませたりしようとしている。(行動・態度・つぶやき)	⑥わくわくおもちゃ大会の場で、おもちゃで遊ぶ楽しさや遊びのルールについて伝えたり、おもちゃ大会を振り返って感じたことや思ったことを表現したりしている。(発言・カード)	⑥おもちゃ大会を通して、約束やルールを守って遊ぶと楽しいことや、来る人に楽しんでもらうとうれしいことに気付いている。(行動・つぶやき・発言)

6. 学習の流れ

(1) 本時にいたる学習

第1次 あそぶものをつくるって、たのしいね！

<1年生にパッチンガエルをプレゼントしたよ>

2年生が作ったウメジュースを、1年生のなかよしグループさんにも飲んでもらった。すると、今度は1年生がお茶会に招待してくれた。子どもたちも1年生の頃、ときわ会の方々をお茶会にご招待したり、ふれあいの集いで「和み」をしたりしてきたので、久しぶりのお茶会が、そして招待されることがとても嬉しかったようだ。

きょうは、2年生がウメジュースをあげたから、1年生がおちゃ会にしょうたいしてくれました。うれしかったです。おかしもおちゃもすごくおいしかったです。

きょうは、1年生の子におちゃ会をしてもらいました。1年生の子は、おちゃをしゃかしやかしたり、おまんじゅうをわたしたりするのがとてもじょうずでした。また、ふれあいのつどいのなごみにも行こうと思います。

またまた、1年生に何か（お礼を）したいと子どもたちが言い出したので、簡単に作ることができて、一緒に遊べるものはないかと考えていると、「一年の時、カエルつくった！」「そうそう！あれがいい。」「牛乳パックかわかしてたのあるやん？先生、わゴムちょうだい。」と、子どもたち。早速パッチンガエル作りが始まった。作り方を忘れている子もいるので、私も一緒に作って見せると、「先生のやり方とちょっとちがうで。」「わゴムはばってんにせんでもできるで。」「まん中切って、テープで止めた方がいいと思う。」など、以前作った時のことを思い出しているようだ。

でき上がった後も、「見て！ピョーンってすごいとぶ！」「とぶまでだいぶ時間かかる～。なんで？」「〇〇くんみたいにとべへん！」など、お友だちのと比べて口々に言う。子どもたちそれぞれに、自分が思うとび方のイメージがあるようだ。「〇〇くん、教えて。」「〇〇ちゃんの高くとべへんけど、くるんて一回てんするで！」「自分のも、つくっていい？」「絵をかいてもいい？」「よくとぶのをつくって、あげたいんやけどなあ…。」子どもたちは夢中になって作って遊んでいた。

いよいよ、なかよしグループさんに渡しに行くと、思った以上に1年生は喜んでくれた。「たのしい！」「おもしろい！」「すごい！」と言ってもらっている子どもたちも、とても嬉しそうだった。もっといろいろ作ってみたいな！子どもたちの気持ちが高まってきた。



こうしてつくえの上においとくとね…。

つくりかた、おしえてもらったよ！

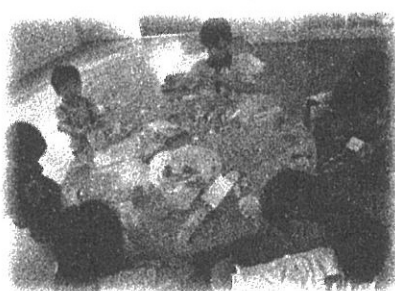


みててよ～！わたしのよくとぶよ！

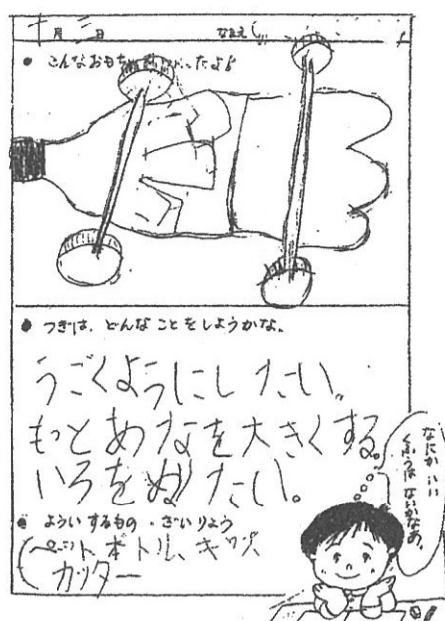
第2次 つくってあそんでみよう

パッチンガエルのように、動きのあるおもちゃを色々作って、みんなで遊びたいと思った。夏休み明けから、材料集めを各家庭にお手紙でお願いしていたこともあり、作るものを決めている子が多かった。何を作ろうか悩んでいた子たちも、教科書や名人ブック、図書室で借りた工作の本等を参考にして、それぞれ作るものを決めた。

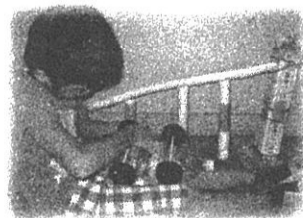
活動は、生活科室にある丸机6つに合わせて、1グループ5～6人（出席番号順、女子は2人ずつになるよう）に分けて行うことにした。思うように材料を集められなかった子には、生活科室にあるものを好きに使っても良いことを伝え、自由に作らせることにした。すると、子どもたちは夢中になって思い思いに活動し始めた。



子どもたちの活動を見ていると、創作・制作の力において、個人差が大きいことがよく表れていた。次々と作りたいものを決めて作業を進められる子どもたちが多い反面、作りたいものはあるのだが技術面でうまくいかない子、自分で何か作り出すよりお手伝いをしてあげるのが得意な子、お友だちにアイデアをもらって色々作ることができる子、箱とトイレットペーパーの芯をはり合わせただけで満足している子、何から始めればいいのかまったく作業が進んでいない子など、それぞれに応じた支援が必要であった。



動くおもちゃ作りは、計画通りになかなか進まなかった。車を作っていた子は、タイヤができなくて困っていた。穴を開ける位置だけでも、何度もやり直していた。また、やっとタイヤ部分が床に触れるいい位置に来て、タイヤがすぐに取れてしまったり、タイヤが全く回っていないので動かなかったりすることが多かった。そこで、去年の子たちが作った、竹串をストローの中に通した車輪や、理科室から見本のタイヤを集めた箱を持って来ると、みんなが集まってきて、ほとんどの子が車を作るようになった。



教室の磁石を使ってもいいか聞きに来る子がいたので、磁石を用意すると、みんなが磁石に興味をもち、「鬼ごっこができるよ!」と言って、あちこちで遊ぶ姿が見られた。



このように、新しいものが出てくると、みんなの興味がそちらへ向き、自分自身が作りたいと思ったものを、じっくり工夫して作るということは難しいと感じた。

特に「風船を使って何かできるかも・・・。」と言いに来る子がいたので、風船を渡すと、クラス全員が欲しがった。おもちゃ作りに工夫する子ばかりではないとわかっていたが、「動くおもちゃって、どんなのある?」と聞いた時に、「風船」と答えた子が数人いたこともあって、全員に渡してみることにした。すると、今まで、自分で風船を膨らませたことが無い子がほとんどで、初めはかたくて力があることを知らずに、「ムリ!先生やって〜。」とあきらめてしまう子が多かった。しかし、「はじめにねえ、風船をこうやってひっぱっとくんよ。」などと教えてくれる子が出てきた。さらに、大きく膨らませることができた子に対抗心が芽生えたのか、自分の力で風船を膨らますことにみんなが夢中になり出した。風船と自分のほっぺたが交互に膨らんで、ちっとも大きくならない子には、「息しなくなったら、風船くわえたまま、鼻で息するんやで。」などとアドバイスしてくれる子。大きくなった風

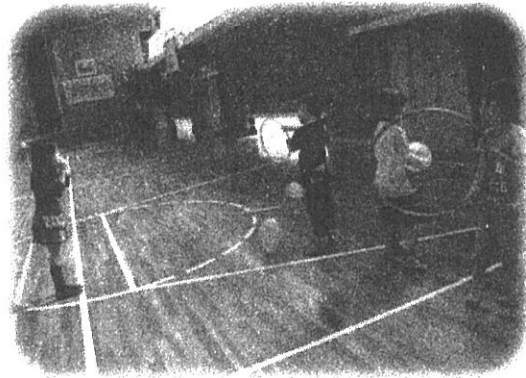


船をくくるのが上手な子。(随分助けてもらった。)意外な子が活躍する場面だった。

「いつもはバアバにやってもらってたけど、自分でできるようになった!」と何度も嬉しそうに膨らましている子。この子たちにとっては、風船で遊ぶことも楽しいが、風船を膨らませることだって楽しい遊びの一つなのだ。

せっかく膨らませた風船で遊ぼうと、体育館へ行った。ストローをつけて膨らませた風船をそのまま離すと、上へいったん上がってから落ち、床の上を横に走ることや、しぼんだ風船の手触りがぐによぐによで気持ちいいことな

ど、気付いたことを次々に言いに来る。また、フラフープの中を風船を通す遊びや、新聞を丸めた棒で風船を落とさないゲームを2チームに分かれてするなど、独自の遊びに浸っていた。



新しいものを出せば、興味がそちらへ移ってしまい、一見やりたい放題のようにも思えるが、その中でも「磁石をたてて、もう一個近づけると見ててよ～。くるくる動くで。」「タイヤ大きいほうがよく進むやん!」「ストローに竹串通すやつを使ったら、ブランコもゆらゆらするだけじゃなくて、一回転できるんとちがう?」など色々な発見もあった。また、戦闘機や大きな車を作っていた子たちは、自分で持って動かすだけで十分と思っていたようだが、見本のタイヤに乗せただけで走ることがわかり、自分で車輪の部分を作ろうとするようになった。そして、出来上がってからは、何度も走らせ、友だちと競争して遊ぶ姿が見られた。遊びの中で、本気になり、没頭し、失敗を繰り返してようやく達成する。このような経験が子どもたちにとってはとても大切であり、たくさんさせたいと思った。

わたしの手あらいマシーンを
つかってね!



すごい! 水が
出てきたよ～。



ぼくの飛行機型の車も、大きいけ
ど走らせたいなあ・・・。



第3次 みんなでたのしくあそぼう

自由におもちゃ作りをしてきたが、おもちゃ作りも遊びも、次第に自分たちが楽しければ何でもいいというような空気になり、停滞していった。

一年生が生活科室をのぞきにくることが多くなったのを機会に、「パッチングエルで遊んだみたい、一年生をここへ招待してあげる？」と子どもたちに聞くと、「だめだめ～！こんなあかん！」「まだ見せられへん！」と言う答え。「じゃあ、どういうところへ招待したいの？」と聞くと、「もっと楽しくないとあかん！」「もっと、すごいもんにしてから来てもらう！」と一斉に答えが返ってきた。自分たちだけが楽しいだけではなく、他の人も楽しんでもらえることを意識始めた子どもたち。そのために、どんな活動をこれからしていけばいいかを話し合った。

話し合いの結果、今まで自分たちが活動してきた中で楽しかったものを、チームでもっと工夫して楽しくしていくことになった。名前も「おもちゃ王国」に決定し、グループでのおもちゃ作りが始まった。さあ、お友だちと協力して、もっと楽しいおもちゃや遊びをつくっていくぞ！

＜ビー玉ころがしチーム＞メンバー：5, 11, 12, 25, 26

・今まで作ったみんなのをつなげて、すごいのを作りたい！

＜車チーム＞メンバー：13, 15, 27, 29, 33

・走る車を使ったゲームを考える。レース場も作りたい！

＜コトコトチーム＞メンバー：10, 23, 24, 31

・ことことゆらゆら動くかわいいおもちゃをたくさん作りたい！

＜風船チーム＞メンバー：2, 7, 14, 19, 22

・楽しかった風船で楽しい遊びをしたい！

＜磁石チーム＞メンバー：18, 20, 28, 30, 32

・迷路を作りたい！

・磁石でおにごっこができるからゲームにしたい。

＜まと当てチーム＞メンバー：1, 8, 9

・わりばし鉄砲でまと当てをしたい！

・作り方も教えてあげる。

＜水チーム＞メンバー

3, 4, 6, 16, 21

・水が流れる道をつくる！

・魚つりがしたい！



(2) 本時の学習

①本時の目標

○自分たちが作ったおもちゃや遊びで、気付いたことや感じたことを発表できる。

(評価規準 イー⑤)

○みんなが楽しめるように、おもちゃを改良したり、遊び方を工夫したりすることができる。

(評価規準 アー④)

②本時の展開

学習活動	教師の願い 支援(*) 評価(☆)
みんながもっとたのしくあそべるおもちゃをつくろう	
○どんなおもちゃを作っているか発表しよう。 <ビー玉ころがしチーム> さいごまでころがるようにするのが、むずかしいよ！ もっと、あっちこっちに、ころがるようにしたいな！ <車チーム> サーキット場を作ったよ！。 車がジャンプするよ！ ボーリングもできるんだよ！ ○もっと工夫して楽しいおもちゃをつくろう。 ・それぞれのチームに分かれて活動する。 ・ふりかえりカードを書く。 ○後かたづけをする。	☆自分たちのおもちゃの工夫した点や遊び方などを説明することができているか。 ☆友だちの説明を聞いて、おたずねしたり、良い点を発表したりすることができているか。 *うまく発表できない時は補足する。 *おもちゃ自体の改良点や遊びの工夫に目を向けさせる。 *遊ぶ面白さや、自然の不思議さに気付く子どもになってほしい。 ☆いろいろ工夫してつくることができているか。 *次時の活動につなげる。

③授業記録

(子どもたちは、昼休けいから作業をしている。チャイムが鳴る。)

T: 今やっていることをおいて、集合! (子どもたち真ん中へ集まる。)

みんなは何作ってたの?

C: (口々に) めいろ、車のレース場、ビー玉のコース・・・

T: 何でこんなにがんばって作ってるの?

C: 1年生を楽しませたい!

C: みんなにカッコいいと思ってもらうように。

C: 自分も楽しくて、見る人も楽しいところにしたいから。

T: じゃあ、すごいって言ってもらえるようにバージョンアップしような!

今日はビー玉ころがしさんの発表からです。やってもらうから集合!

ころがしてもらっていいですか?

C: いいですよ

<ビー玉ころがしチーム>

(ビー玉をコースに転がして見せる。2回とも下に落ちてしまう。)

T: まだ途中やもんね。何か自分たちからお話ありますか?

C: これは、ビー玉ジェットコースターです。まだコースは途中です。

C: みんなにお願いがあるんやけど・・・。ビー玉以外のものをいれないでください。

T: 何を入りに来るの?

C: おはじきとか、スーパーボールとか。

C: 作ってる途中でも何か入れて遊ぶのもやめてほしい。



T: みんなにお願いのほかに、発見とかあった?

C: コースの途中にテープをはったら、大ジャンプしておもしろかった!

C: ビー玉が曲がっていくところが不思議だと思った。

T: みんなから「もっとこうの方がいいよ」というところないですか?

C: ここのところがグラグラしてるから、テープで止めたらいいと思う。

C: そこでよく落ちてるから、しっかりとめた方がいい。

C: はってるんやけど・・・。

C: ガムテープでしっかりとめた方がいいで。

C: (コースの一部を指して) ここをちょっと上げたらおもしろくなりそう!

C: でももっと落ちやすくなるかも。

C：一回ためしてみてもいいんとちがう？

T：これがうまくいったら、すごいことなやなあ。

C：(コースに) わかれ道があって、おもしろいです。質問なんやけど、この穴は何ですか？

C：一人で作ってた時のやつです。この穴から落ちた後も、コースをつなげるつもり。

T：まだまだ進化しそうやね。ビー玉ころがしさんに拍手！

<車チーム>

C：これはレーシングサーキットです。ここからスタートして、あそこでジャンプしてゴールまでいくレースです。

困っていることは、車のタイヤがとれやすいことです。
大発見は、落ちたら負け、こけたら負けのルールにして、はしに牛乳パックをつけたらこけやすくなったことです。(実際にやって見せる)

C：次はボーリングです。赤のピンが10点で、黄色のピンが5点です。一人2回です。

T：これでだいたいわかったかな？何か気付いたこと言ってみてあげてね。

C：質問はありませんか？

C：ゴールをもうちょっと遠くしたらいいと思う。

C：はしの牛乳パックをふやしたらもっと面白くなりそう。

C：(ボーリングのピンの) 赤が10点だったら、石を入れて置いたら倒れにくくなるよ。
(石入れてても、車が当たったらトイレトペーパーの芯だけがとんでいくんとちがう？)
(あんまり倒れやんのもおもしろくない。)

C：どうして70点とか微妙な点数にしたんですか？

T：点数をもう少し工夫してってことかなあ？

みんなそろそろ自分たちのコーナー作りたいんやなあ？じゃあ、各チームの活動を始めてください。



<磁石チーム>

「磁石が動くだけではおもしろくない、他のものがうごいたら。」という課題に対して、Yくんはジバニャンをつけようとしている。Fくんは、新しい迷路の色塗りを一生懸命している。AくんとTくん、Mくんはワン太郎作りに夢中。Aくんは、エサにワン太郎が来てほしいのに、エサがワン太郎の方へくっつきに行ってしまうのを何とかしようと試行錯誤を繰り返す。Tくんは、自分の作ったワン太郎2号と1号を連結させたい。Mくんは、ワン太郎をペットボトルで作っているが、タイヤがグラグラしてうまくいかない様子。Aくんは自分が作った車輪のところを見せて、「こうやったらタイヤが回るからストローをはめたらええで。」と教えてあげていた。

<ビー玉ころかしチーム>

UくんとKくんは、みんなに意見をもらったところをセロテープで止め始める。その後、ゴールの手前に少し離れたところにラップの芯を置き、ビー玉が飛び出しても続けられるようにコースを作りなおす。何度か繰り返し試して見事に成功する。この作業は、Iくんがどんどんスタートのところからビー玉を転がし続け、UくんとKくんがコースを調整するという風に協力して仕上げていた。

Nくんは、別コースのところのビー玉が止まってしまうところをずっと修理中。教師と一緒に、牛乳パックを継ぎ足してスムーズに転がるようになった。

Yくんは前に作っていたコースを見つけ、どこかにつなごうとするが、みんなに言い出せない様子で、しばらく机の上のビー玉をさわったりしている。(その後コース修正の手伝いに加わる。)

<コトコトチーム>

Yさんはペットボトルのキャップを二つつないで(その中にビー玉が入っている)転がして遊ぶものを苦労して作る。Hさんは四角いカップ同士をつなげて回してみるのが、「やっぱり四角だとまわらないね。」と残念そうだった。Nさん、Kさんはテープの芯におもりをつけて転がすおもちゃを作り続ける。(この二人は、切ったりはったりする作業がとてもていねいだった。)



T: これやってみていい? (転がった時) 目がかわいいね。

Kさん: やった! かわいいって言ってもらった!

T: 細い方と太い方だったら、どっちがよく回るの?

Nさん: 太い方。細いのは横に倒れやすいの。

T: おもりはどれぐらいのものがいいの?

Nさん: 手でぎゅっと握るぐらい (やってみせる)。

T: (四角いカップのうさぎを持って)

これはどうやって遊ぶの?

Hさん: (ビー玉を2つ入れてぐるぐるして転がす)

T: すごいね。おもしろいね。このアイデアはどこで見つけたの?

Hさん: めいじんブック。

T: よく見つけたね。

<車チーム>

Sくん、Mさんは大きなダンボールを持って来る。Kくん、Hくんは今までのコースのゴール部分をはずし始める。みんなからの意見通りに、コースを長くする作業を協力してすすめていた。Tくんは、新しい車を作る作業を黙々としている。Mさんは、

コース作りを男の子たちに任せて、今までに作った車の中でタイヤがとれやすいものを何とかしようとしていた。

Sくん：ねえねえ、「70点微妙～」って言われたけど、どうする？

Kくん：計算しやすいのにしたらいいんとちがうん？

Hくん：だから100点でいいんちがうん？

みんな：そうやなあ。やっぱりはじめのがよかったんやで。

（どうやら、点数については、わざと何点かわかりにくいものにしてほしい。）

Hくん：トンネル作りたい。（ダンボールカッターを借りてくる。）

Mさん：それ、軍手はめやな先生におこられるで。（Hくん、軍手を取りに行く。）

それぞれ役割分担をして作業を進めていたが、相談する時にはみんなで話し合うなどチームとしてまとめ、集中して取り組んでいた。

<まと当てチーム>

割りばしでっぼうのいれ物を作る子と、まとを作る子に分かれて活動している。

T：何で水の中に輪ゴムを入れてんの？

Iくん：当たったらわかるようにゴムをぬらしてんの。

わりばしの間にゴムをはさんで、しっかり引けるように何度か引き具合を確かめてからとばしてみる。（よく引く方が、よくとぶことがわかっている。）まとに色はつくが、わかりにくい。何度か繰り返した後、ペットボトルのキャップを当てるバージョンに切りかえる。ガラスだと危ないと思ったのか、窓のところに貼っていたまとを、壁の位置まで下ろしてくる。Kくん、Sくんもいれ物作りを終えて、まとを工夫をする作業に加わる。Iくんがキャップをとばしてみる。

Kくん：色ついてるで。

Sくん：でもここにもついてる。

Iくん：当たった時に（水が）とびちっていっぱいついてるから、やっぱりどこに当たったかわからん。

今度はまとの上に両面テープを隙間なく貼って、輪ゴムがくっつくかを試していた。

<風船チーム>

Oさん、Kさん、Dさんは風船を輪の中を通すゲームを何度も試してみるがなかなか入らない。

Iさん、Tさんは風船をうちわに乗せてすすむレースをろう下でする。その後ダンボールで作った風船入れに紙を貼って飾ったり、景品を作る作業をし始める。

<水チーム>

前時のふりかえりカードに書いていた「つり糸がからまってしまう」ことの対策として、つりざ



おの糸の長さを短くしたり、一度に何人ずつ釣ってもいいかを決めたりするなど、みんなで話し合う。Sさんは、「1つのプールで一人がつる」など、決めたルールを紙に書く。その後、みんなで魚をたくさん作る作業を始めた。「釣った魚に点数をつけたらもっとおもしろくなるよ。」と、見ていた先生からアドバイスをもらって、みなが競争のように魚を作るようになった。

T：作るのをやめて、今日のふりかえりカードを書いてください。

(まだまだ作りたい様子の子どもたちもたくさんいた。)

T：発表してくれるかな？

C：ワン太郎1号と2号を連結しました。

C：魚をいっぱい作ったら、つりぼりがにぎやかになりました。

C：ビー玉のコースやけど、階段を下がるようにしたらよくころがるようになった。

C：魚は、前に作ったのがダンボールでやってたからしわしわになってた。

T：水チームさん、魚作る時よく考えないといけないね。

次は、コトコトチームさんとまと当てチームさん、風船チームさんのところをいっぱい考えてあげてね。

⑤考察

<言語活動について>

ビー玉ころがしチームも車チームも、前時に書いた振りかえりカードを「読む」ような発表になってしまい、大勢の先生の前で緊張していたのか、いつものような自由な話し合いができなかった。そのことに教師自身もあせってしまい、ついつい子どもたちの会話をリードしたり、まとめるような発言を多くしてしまったりしたように思う。

そのような状況でも、子どもたちは一生懸命考え、よい意見を出した。特に、車チームがボーリングの説明をした時、ピンをトイレットペーパーの芯で作っているが、石を入れて重くすればいいという発言に対し、「それだったら芯だけがとんで、意味ないんと違うかな？」とつぶやいた子がいた。「そうそう！」「どういうこと？」「何で石にしたん？」などの言葉があちこちで聞かれたが、作る活動の時間が短くなる…という教師の都合で取り上げなかった。この時、子どもたちに聞き返せば活発な話し合いができたかも知れない場面であった。子ども同士で交わりそうな時は、予定を変更しても、思い切って時間を取る判断したいと思った。

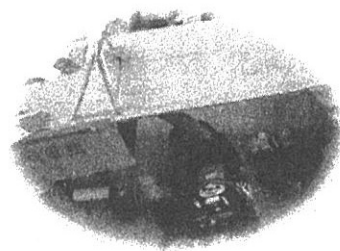
また、最後に水チームの「ダンボールで作った魚がふにゃふにゃになってた。」という発表のところで、「何がいけなかったのかな？」と聞き返すことも大切であった。丈夫なダンボールでも水の中に入れるとだめなこと。牛乳パックは同じ紙だがどうだろう？トレーは大丈夫だ。など、子どもたちは今までの生活経験から意見を出すことができただろうし、クラスみんなが素材の違いに気付くことができたのではなかっただろうか。

「子どもの言葉で、子どもらしい表現で、子ども同士で話し合う」という言語活動を目指して、今後も教師の支援の仕方を探っていきたい。

<作る活動について>

子どもたちは、どの子も集中して楽しみながら取り組んでいた。大人では思いつかないような、子どもらしい発想が多くみられて楽しい作品ができあがっていた。

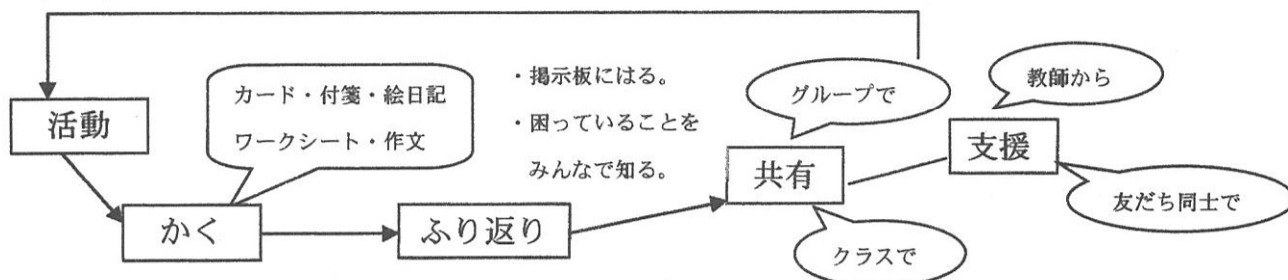
磁石チームの、糸で引っ張って動かすワン太郎や、ペットボトルのキャップに磁石を落として入れる遊びなど、工夫したり、改良を加えたりして、試行錯誤を繰り返していた。また、車チームは、クラスみんなからもらった意見をすぐに取り入れ、コースを長くするためにチームで非常によく協力して作業をしていた。いつもは、友だちがいる他のチームへ行って遊んでしまうHくんも、まるで整備士さんのように、レースの坂の下に潜り込んで、坂を支えるところを一生懸命工夫して作っていた。やはり、チームとしてすべきことや自分自身に与えられた役割が明確なら、子どもは集中して取り組めるのだ。



次時に発表を控えている風船チーム、まもと当てチーム、コトコトチームは、みんなからの意見をまだもらっていない。コトコトチームは作業が丁寧で、後片付けの手際も良い。しかし、まだ自分たちで作ることを楽しみ、一年生が楽しく遊べるためのアイデアを考えられていない。まもと当てチームには、苦労しているダーツ型のまとの代わりに、もっと大きな紙に丸や四角を書いて、そこに当たったら○点というようなまもとを提案してみたが、彼らは納得しなかった。風船チームもこの時間ですべきことがはっきりしていなかったように思われる。活動中の子どもたちを見る時には、子どもたちの思いをよく知り、活動が停滞しているところを重点的に支援することが大切である。

<書く活動について>

作る活動に夢中になり、ふりかえりカードを書く時間になっても切り替えられない子が多かった。第3次に入って、チームで作業するようになってからカードを書き始めたので、子どもたちが慣れていなかったのが原因だろう。第2次のおもちゃ作りを始めた時から「気付いたら書く」という習慣にしておけば、子どもの思いや興味を知る上でももっと有効であっただろう。内容は「不思議に思ったこと」「発見したこと」「困っていること」が色分けされているのでわかりやすく、大きさも二年生が書くには負担に思わない適したものだった。カードを貼る場所を決めてみんなが見えるようにすれば、子ども同士で意見が交流でき、毎時間すべきことが明確になる。また、困ったことがクリアできた時はハナマルシールをつけていくなどすると、子どもの集中を保つことにも有効である。



(3) 本時以降の学習

車チームのレーシングサーキットが長くなったこと、まと当てチームのまとが大きくなったこと、風船チームのレースをもっと広い場所で行いたいという意見から、チームの配置を変えた。風船チームは生活科準備室へ移り、空いた場所にまと当てチームが移動し、車チームが生活科の左壁際を使うことになった。場所が広がったことで、まと当てチームは割りばしでっぼうだけでなく、紙玉を投げてまとをねらうゲームに変更し、風船レースも色々なコースができていた。さあ、いよいよ一年生をしょうたいしよう！

第4次 わくわくおもちゃ大会をひらこう

11月11日、一年生をおもちゃ王国に招待した。

最初は、自分の仲良しグループさんに自分たちのチームの遊びを紹介して、その後自由に回ってもらった。1年生の子どもたちは大喜びで楽しく遊んでくれた。初めてのお客様の対応に大忙しだったが、その様子を見て子どもたちも、できるようになった自分や、一緒にがんばった友だちのよさに気づき、大変満足そうだった。

一年生は、「もうちょっとこうしてほしかったこと」と「よかったこと」を色の違うカードに分けて感想をたくさん書いてくれた。みんなに紹介した後で、全体についてのものは貼り、チームについてのものは各チームに渡した。すると、「もっとバージョンアップするぞ!」「もっと賞品をたくさん作ろう!」「もっとお客さんにいっぱい来てもらいたい!」と、ふれあいの集いまで活動が続いた。相手を意識し、認めてもらうことは、こんなにも刺激になり、エネルギーになるものだと思わせて感じた。

<一年生の感想より>

- ・もっともっとしんかさせてね。
- ・ビーだまころがし、もっともっといっぱいしたかった。
- ・じしゃく、さいしょどうやるかわからなかったよ。
- ・さかなつり、あんまりつれなかったよ。
- ・くるまコーナーのくるまがうまいかなかったよ。
- ・とことこが、すぐたおれたりしてむずかしかったよ。
- ・まとあてで、いっかいあたったらおちたよ。
- ・もっとへやをにぎやかにしてね。きらきらとかついたらいいのに。
- ・もっとあそびたかったよ。

- ・じしゃくコーナーがたのしかったよ。
- ・ふうせんコーナー、いろいろできておもしろかったよ。
- ・くるまコーナーがすごくおもしろかったです。
- ・くるまのぼうりんぐで七こもあたってうれしかったよ。
- ・とことこコーナーのしょうひんがよかったよ。
- ・さかなつりで、100てんをとったのでうれしかったです。
- ・まとあてをいっぱいやって、きんいろのこまをもらってたのしかったよ。
- ・ビーだまが、ながれるところがなんかわくわくしたよ。またやらせてね。



8. 授業を終えて

この単元では、はじめから「動くおもちゃを作って遊ぼう」と投げかけて活動を始めた。それが子どもの実態に合っていて、意欲的に取り組むことができたと思ったからである。しかし、「こんなん作ってもいいの?」「これって動くおもちゃになる?」と子どもたちが聞きに来ることが何度もあった。何だか楽しくできていないのではないかと感じたので、できるだけ子どもたちに任せてみることにして、「作りたいものを作ってごらん。」と言った。そうすると、だんだん「こんなん作ってみた。」「先生、ここ引っぱったら中から何かが出てくるよ、やってみて～」と、嬉しそうに出来上がった作品を次々に見せに来るようになってきた。道具についても、最初はペットボトルのキャップに穴をあけたり、ダンボールを切ったりする作業を教師がしていたが、やり方と気をつけることを教えると、だんだん上手になって自分たちでできるようになっていった。

子どもは自然にできる力があるものと思う。そんな子供の興味や関心をよく知って、子どもを信じて支援していくことはとても大切なことだと思う。そんな時、子どもたちはよい力を発揮するものである。

磁石で遊ぶうちに、反対の極を近づけるとクルクルとたてに回ることを発見したAくん。カップの中にビー玉を入れて転がすおもちゃを作ったMさんは、ビー玉の数によって転がり方が違うことに気付いていた。自分の作った戦車をどうしても走らせたいと車軸を何度もやり直したGくん、みんなにすごいと言ってもらいたい一心で、ビー玉ころがしチームのコースは日に日に長くなったり、飛び出しや曲がる場所などを新しくつけたりして、進化していった。自分の力で風船を膨らませた時の嬉しそうなKちゃんの顔、ようやく自分で作りたいものを決めてできたIくんのガムテープだらけのけん玉、お母さん中心で工作していたHくんが作ったワン太郎……。これらはすべて、子どもたちが、お互いに刺激し合って、子ども同士の中で、発見したりできるようになっていったことだ。

また、大人では思いつかない面白い遊びも考え出す。車チームのサーキット場は、車がこけるのが楽しいらしく、ゴールしにくいように牛乳パックをつけていた。コトコトチー

ムのRさんは、太い方と細い方では、太いほうが断然面白いけれど、細い方をうまく転がすことができた時が楽しいと言っていた。

子どもは本来、疑問をもち、考え、できるようになりたいと思うものである。子どもたちが楽しみながら、これらの力を高め、身につけることができるのが生活科の授業ではないだろうか。中でも、身の回りにあるものを使って、自分の手で遊ぶものを作り出したり遊びを考たりするこの単元は、子ども本来の力を引き出すのに最適な楽しい単元だと思う。広い教室、たくさんの材料、種類豊富な道具といった環境も整っている。マニュアルなどなくて、子どもが何には興味関心をもっているのかをよく知り、子どもたちと一緒に活動する。教師の支援はそこから始まる。教師がレールを引いたり、教え込んだりするだけでは、子どもたちは楽しくなくなり、意欲がもてなくなってしまうだろう。車チームのH君が示してくれたように、子どもは教師に認めてもらうこと、ほめてもらうことも嬉しいだろうが、何より、仲間に認めてもらい、クラスの中で輝きたいと一番思っている。教師はそれをかげでそっと助けることが役目なのだろう。今後も子どもが、子どもたちの中で輝き、仲間の一員だと感じることができるよう支援を研究していきたい。

