

1 単元名 ぼくたち わたしたちの ドリームワールド ―ものを使った遊び―

2 本単元の価値

本単元は、以下の学習指導要領に準じて設定する。

内容(6)

身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

本単元では、室内に遊び場をつくることを通して、遊びを発展させながら、集団における自分の存在に気付かせる。例えば、「アスレチックをつくるために、〇〇さんは～をして、ぼくは…をしました。みんなで考えたり、相談してつくったら楽しいアスレチックになりました。みんなでがんばってよかったです」などと気付くことである。このように、集団における自分の存在とは、一つの目的に向かって協働的に取り組むこと、相談したり考えを出し合ったりしながら新たなルールや遊びを見いだすことなどに気付くことである。この姿は、内容(6)の目標である「みんなで遊びを楽しむことができる」と合致する。

集団における自分の存在に気付かせるためには、友達とのかかわりを促し、協働的に取り組むことで、より楽しくなる学習対象でなければならない。具体的には、以下の三つである。

- ・一人では動かすことができない道具(電線ドラムや跳び箱など)
- ・友達とかかわりながら遊んだ経験を想起できる道具(ごっこ遊びで使用したコップ・皿など)
- ・組み合わせたり、重ねたりすることで多様な遊び方ができるもの(ビール瓶のケースや大型積み木など)

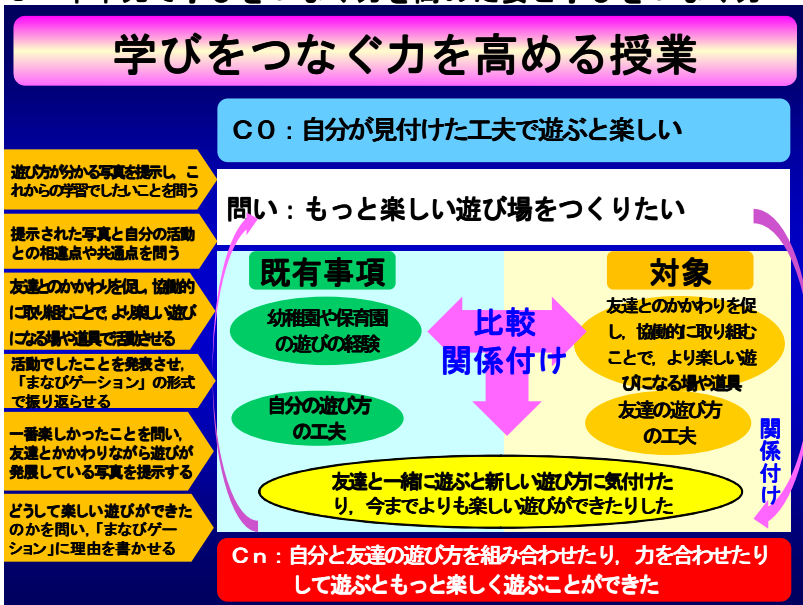
友達とかかわる必然性を生む活動と同時に重要になるのは、振り返りである。振り返りにおいては、自分の子とだけでなく、友達とどのようにかかわり、遊びが発展してきたのかに気付かせる必要がある。集団における自分の存在に気付かせるために必要なのは二つである。

一つ目は、一つ一つの気付きが関連してとらえられるように、活動の振り返りを付箋に書かせる。このとき、視点を示して振り返らせる。具体的には、「自分がしたこと・自分ができたこと・友達と一緒にしてもらったこと・友達と一緒にしてできたこと」である。

二つ目は、単元終末において集団における自分の存在に気付かせることができるような写真を提示し、それを基に子どもに話させる。自分の姿を写真で見た子どもは、その場面における友達とのかかわりやその場面の前後のかかわりを想起し、話す。一人の話をきっかけに、周りの子どもにも話を広げ、対話を促すことで一人一人別々の気付きが関連付き、目指す姿に向かう。

以上のことから、主体的に友達とかかわりながら遊びを発展させることで、集団における自分の存在に気付くことができるということが期待できる単元である。

3 本単元で学びをつなぐ力を高めた姿と学びをつなぐ力



本単元における学びをつなぐ力を高めた姿とは、**遊びを発展させながら、集団における自分の存在に気付く子ども**である。

① 「中核的な知識・技能」
 もっと楽しい遊びをつくるためには、周りの友達と適切にかかわりながら遊ぶことが大切であると気付くこと

② 「対象」
 友達とのかかわりを促し、協働的に取り組むことで、より楽しい遊びになる場や道具

③ 学びをつなぐ力
 比較するすべてと関係付けるすべてを用いて、今までの経験や自分の遊び方の工夫を基に、「アスレチック

クをつくるために、〇〇さんは～をして、ぼくは…をしました。みんなで考えたり、相談してついたら楽しいアスレチックになりました。みんなががんばってよかったです」などと、自分と友達の遊び方の工夫を比較・関係付けるともっと楽しい遊びができたことに気付く姿

④ 考え方の自覚

自分と友達のそれぞれの遊び方を生かすと、新しい遊びにできたという自覚。

4 指導の構想

まず、会議室で使える道具（「対象」）を示し、試しの活動をさせる。この段階では、それぞれの道具を使ってどのように遊ぶことができるか試しながら遊ぶ。そして、「皆さんが楽しそうに遊んでいるのを見て、先生から提案があります。この場所に2年1組だけのドリームワールドをつくりませんか。先生が考えるドリームワールドは、遊園地みたいなものです。遊園地は、一つの場所に楽しい乗り物や建物がたくさんありますね。会議室を2年1組だけの場所として借りました。さあ、みんなでドリームワールドをつくりましょう」と投げ掛ける。

その後、遊んだ感想とドリームワールドをつくると聞いてどのように思ったかを問い、記述させる。子どもは、「アスレチックをつくりました。木と電線ドラムを合わせてアスレチックをつくりました。楽しかったです。ドリームワールドをつくると聞いてワクワクしました」などと、自分が見付けた工夫で遊ぶと楽しいと考える。このような子どもに以下のように働き掛ける。

働き掛け1

友達の遊び方が分かる写真を提示し、これからの学習でしたいことを問う。

まず、写真を提示する。この写真は、子どもが試しの活動で遊び場作りをしているものである。写真の要件としては、道具を組み合わせて新たな遊びを生み出していたり（例えば、ビール瓶のケースと木材を組み合わせて滑り台など）、友達とかかわり合っていたりするものである。提示された写真に写っている子どもに発表させる。すると子どもは、新しい遊びを創り出した楽しさや友達とかかわって遊んだ楽しさを話す。子どもは、**比較するすべ**を用いて、試しの活動の自分の遊び方と提示された写真の遊び方から、「ぼくも友達のような遊びをしたい」「やっぱり私の遊びをもっと楽しくしたい」などと思いや願いをもつ。これが、生活科における問いである。

働き掛け2

提示された写真と自分の活動との相違点や共通点を問う。

まず、自分の活動との違いや同じところを問う。すると子どもは、**比較するすべ**と**関係付けるすべ**を用いて、自分の遊び方の工夫と友達の遊び方が分かる写真から、遊び方の工夫（道具の組み合わせ方・道具の数・友達と協力など）に気付く。このときの子どもは、工夫の観点に自分の思いや願いを達成する方法があるのではないかと考える。

働き掛け3（1日目）

友達とのかかわりを促し、協働的に取り組むことで、より楽しい遊びになる場や道具で活動させる。

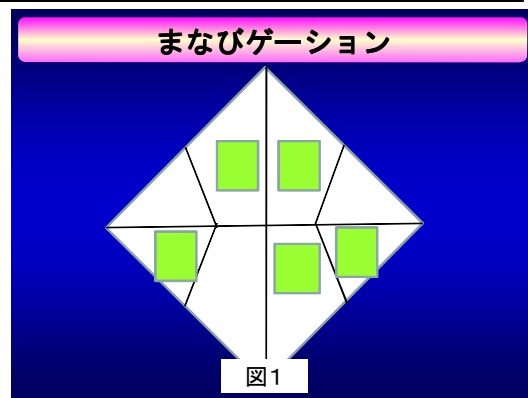
もっと楽しい遊び場をつくりたいと思いや願いをもっている子どもに、活動させる。「対象」である場や道具に働き掛けたり、働き返されたりする双方向性のあるかかわりをする。そのときの子どもは、**比較するすべ**と**関係付けるすべ**を用いて、自分の遊び方の工夫と友達の遊び方の工夫から、もっと楽しい遊びを創り出していく。

働き掛け4（1日目）

活動でしたことを発表させ、「まなびゲーショ

活動中は遊ぶことに熱中し、没頭している。思いや願いをもって活動することは、表現の意欲につながる。子どもは、自分がしたことを聞いてもらいたいという気持ちが強い。そこで、今日の活動でしたことを発表させる。子どもは、自分がつくっている遊び場のことを話す。教師は、子どもの話に寄り添い、つくる過程の気持ちを問い返したり、他の子どもに話を広げたりしながら話合いを進める。つくっている遊びごとに分類したり、事実と気持ちを色分けしたりしながら板書していく。

その後、「まなびゲーショ



友達と一緒にしてできたこと」の四つである。子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、自分の活動の様子を想起し

ながら振り返る。書く枚数は指定せず、書き終わった子どもから台紙に貼らせる。また、絵など他の表現方法で振り返りたい子どもには別の紙を与えて振り返らせる。なお、働き掛け3と4は連動しており、3サイクル行うこととする。

働き掛け5（2日目）
一番楽しかったことは何かを問い、友達とかかわりながら遊びが発展している写真を提示する。

より楽しい遊びをつくろうと、友達とかかわりながら活動してきた子どもに、一番楽しかったことは何かを問う。子どもは、3サイクルの活動における自分や友達とのかかわりを想起して、発表する。その際、理由や気持ちを問い返ししながら、同じ気持ちや同じ遊びをつくってきた子どもに話を広げながら話合いを進める。

話合いの中で友達とかかわりながら遊びをつくってきたことを発表する子どもが出てきた段階で、写真を提示する。この写真は、友達とかかわりながら自分たちがつくっている遊び（アスレチックやレストラン）の規模が大きくなっている様子を映し出しているものである。提示した後に、写真に写っている子どもを指名し、何をしているのかを発表させる。理由を問い返したり、一緒に活動していた子どもにも話を広げながら、友達とかかわりながら遊びが発展したり、楽しくなったりした事実を板書していく。

働き掛け6（2日目）
どうして楽しい遊びができたのかを問い、「まなびゲーション」に理由を書かせる。

まず、「どうして楽しい遊びができたのか」を問う。このとき、書きためてきた「まなびゲーション」を読み返す時間を設定する。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、自分が書いた振り返りの記述や活動を想起して、どうして楽しい遊びができたのかを考える。ここでは、「友達と一緒に活動したから」「自分と友達のアイデアをたし算しながら遊んだから」など、友達とかかわりながら遊んだことを理由に挙げる。最後に、もう一度、「どうして楽しい遊びができたのか」を問い、「まなびゲーション」に理由を書かせる。子どもは関係付けるすべを用いて、今まで書きためてきた「まなびゲーション」に蓄積された気付きから、自分と友達の遊び方を比較・関係付けて遊んできたことを自覚し、学びをつなぐ力を高めた姿になる。

5 指導計画 全8時間（25Q）
 別紙「単元カード」参照

6 本時の構想<第1日目> 7/8時間（60分授業）

(1) ねらい

比較するすべと関係付けるすべを用いて、自分と友達の遊び方を比較・関係付けながら遊び、役割を決めて遊んだり、考えを出し合いながら遊んだりするなどみんなと遊ぶと楽しいということに気付くことができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆考えるすべ	教師の働き掛け
<p>1 今日の活動でどのような遊び場をつくりたいのか考えることができ、自分の遊び方と友達の遊び方とを比較・関係付けて遊ぶことができる。☆比較するすべ ☆関係付けるすべ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ レストラン作りを続けるよ。今日は、新しいメニューを作ろうかな。 ・ 新しいアスレチックのコースをつくろう。 ・ 冬限定のスイーツをつくったよ。 ・ 電線ドラムを動かしたいから一緒に手伝って。 ・ ○○さんは、レストランに使うメニューを考えてね。私は、レストランの建物をつくるね（一つの目的に向けて役割を決めて遊ぶ姿） 	<p>※使用する道具は以下の通りである。 ビール瓶のケース・電線ドラム・木材・ベニヤ板・大型積み木・プラスチックの皿・お茶碗・ブルーシート・跳び箱・平均台・粘土・折り紙・キネティックサンド</p> <p>○説明「前の授業までに自分たちのドリームランドをもっと楽しくしようと活動してきましたね」</p> <p>○発問「今日も遊び場づくりを続けます。今日はどのような遊び場をつくろうと思っていますか」 ※理由や誰と活動するのかを問い返す。</p> <p>○説明「こうしたい、もっとこうしようと決めている人が多くいるのですね。すてきなことです。それでは、これから、活動の時間を取ります。集合と</p>

