

三星雄大の生活科（第2学年）研究計画

1 本研究の位置付け

私は、内容（6）である「遊びの単元」をとおして、**自分自身の気づきを自覚する子ども**の姿を目指す。この姿の具体は、「できなかったことができるようになること。〇〇をしたらできるようになること」である。自分自身への気づきを自覚することにより、子どもは自分のことを肯定的に捉え、自信をもつことにつながる。そのことは、生活科で目指す自立への基礎を養うことである。

しかし、今までの「遊びの単元」では次の課題が見られた。一つ目は、学習の対象となるもの（木の実など）と十分にかかわらせないうちに、手本となる遊びの例（木の実を使って剣玉を作る）提示してすぐにおもちゃなどを作らせていた実践が見られたことだ。このような学習では、完成された遊びの模倣になってしまい、対象や人とかかわりながら遊び方を考え、オリジナルの遊びをつくりあげていく姿が見られなかった。二つ目は、振り返りのさせ方である。生活科の実践において振り返りは重視されてきた。活動後に作文やワークシートに振り返りをさせ、それを蓄積していた。しかし、今までの振り返りは相手意識や目的意識がないままに蓄積のみの目的で書かせていた実践が見られた。

このような課題を解決するために、二つの改善策を行う。一つ目は、一人一人の多様性を認め、与えられた場や道具の中で自由に遊びを作ることができるようにする。子ども自らが対象と十分にかかわりながら遊び方を考え、遊びをつくり出す楽しさを実感させるようにする。よりよい遊び方を考えることは、できたときの喜びや達成感がある。それらは、自分自身への気づきを自覚することに必要な要素である。二つ目は、活動を通して気付いたことを「先生、あのね」という書き出しにして振り返らせていく。活動でしたことやできたことを伝えるという目的で先生に伝えるという相手意識をもつことで単元を通して小さな成功体験を蓄積していける。単元を通して自分がしたことを中心に時系列で書いていくため、できるようになった過程がメタ認知しやすい。このように改善を図り、**自分自身への気づきを自覚する子ども**を目指す。

2 主張する働き掛け

まず、遊びの例示（動画）をする。すると子どもは、遊びたいという意欲をもつ。そのような子どもに、道具を示し遊ぶ場を設定する。子どもは、遊びの例示にあったものを目指して何度も挑戦する。その後、どのような遊びができそうか発表させる。発表させた後、自分がやりたい遊びを決めさせてからもう一度遊ばせる。最後に、どのような遊びをしたいか、そしてそれはどうすればできそうかを問い記述させる。子どもは、「ぼくは〇〇が作りたい。そのためには、～すればよい」と、見通しをもつ。このような子どもに次のように働き掛ける。

働き掛け 1

自分が決めた遊びを達成する場を設け、達成できたかどうかを測る基準となるものを用意する。

問いを生む働き掛けである。まず、自分が決めた遊びを達成するために自由に活動に取り組みさせる。このとき自分が決めた遊びが達成できたかどうかを判断できるように基準となるものを用意しておく（ストップウォッチやメジャーなど）。すると、子どもは「〇〇がしたい」「△△がしたい」と、自分が決めた遊びが達成できたかどうかを判断しようとする。こうすることで、同じ興味関心をもった子どもが同じ場で活動することとなり、互いの遊び方を見ることにもつながる。このように、自分が決めた遊びを達成しようと繰り返し活動している子どもに次のように働き掛ける。

働き掛け 2

自分が決めた遊びをつくる過程で気付いたことを「先生、あのね」の形式にして振り返らせる。

相手意識と目的意識をもって振り返らせるための働き掛けである。子どもは、自分が決めた遊び

を達成しようと試行錯誤したり友達の遊び方を見て取り入れたりしながら活動する。その中で、様々なことに気付いている。しかし、活動の中で得た気付きは無自覚である。無自覚な気付きを自覚させるために、「先生、あのね」の形式で振り返らせる。このような形式で振り返らせることのよきは、自分がしたことを先生に伝えるという目的や相手がいることである。何のために振り返るのか分からないままでは、書く意欲につながらない。意欲があれば、活動時にあった様々な出来事を一生懸命に思い出そうとする。この振り返りを単元を通して行い、気付きを蓄積していく。

働き掛け3

自分が決めた遊びを達成するために、ほしいものはないかを問う。

よりよい遊びの工夫に気付かせるための働き掛けである。最初に与える道具は、限定している。したがって、自分が決めた遊びを達成しようとしても難しい状況が生まれてくる。そこで、「他に何か必要な道具はありますか」と問う。すると、子どもは「〇〇がほしい」「△△がほしい」と、自分が決めた遊びを達成するために必要な道具を欲する。新たな道具を使い、試行錯誤を繰り返して、よりよい遊び方に気付く姿となる。このような子どもに次のように働き掛ける。

働き掛け4

できたことを伝え合う場を設定し、単元を通してできたことを振り返らせる。

自分自身への気付きを自覚させるための働き掛けである。できたことは何かを問う。子どもは今まで、一人一人別々の遊びをしていた。ここで初めて友達に紹介する。このとき、なぜできたのかという理由も問う。こうすることで、できたことは同じでも理由が様々にあることに気付く。黒板にカテゴリー分けをして板書し、同じ理由の人がいないかどうかを全体に返しながらか、話し合いをコーディネートする。こうすることで、子どもは**今までの遊びの経験（既有）**と達成できたという思いや喜び（情報）とを**関係付けるすべ**を用いて目的と手段の関係でつなぐ。これが本研究における「遊び単元」を通して、**自分自身への気付きを自覚した子ども**の姿である。

3 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定した「考えるすべ」を用いて、課題解決に必要な情報と既有事項とを関係付けることができたか。
- ② 構想した働き掛けにより、学びをつなぐ力を高めた姿になったか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け4を受けて、今までの遊びの経験と達成できたという思いや喜びとを関係付けるすべを用いてつなぎ、自分自身への気付きを自覚することができているか発言から検証する。
- ② 働き掛け4の後に、自分自身への気付きを自覚しているかを『先生、あのね』の記述から検証する。

※①と②の両方をもって表れありとする。

4 年間の授業計画

- (1) 指定研究授業(5月) 「しゃぼん玉けんきゅうじょ」(6時間)
- (2) 中間検討会(9月) 「みんなでつくろう 201 ワクワクユメのくに」(15時間)
- (3) 初等教育研究会(2月) 「紙ヒコーキけんきゅうじょ」(15時間)