

1 単元名 ぼくたち わたしたちの ドリームワールド ーものを使った遊びー

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づき、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)

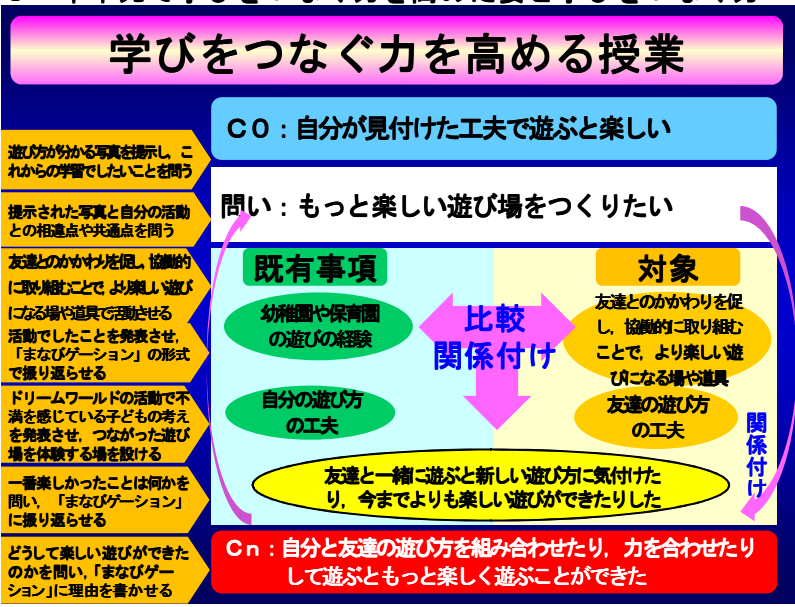
友達とかかわる必然性を生む活動と同時に重要になるのは、振り返りである。振り返りにおいては、自分の子とだけではなく、友達とどのようにかかわり、遊びが発展してきたのかに気付かせる必要がある。集団における自分の存在に気付かせるために必要なのは二つである。

一つ目は、一つ一つの気づ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づきが関連付き、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
比較するすべと関係付けるすべを用いて、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、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。

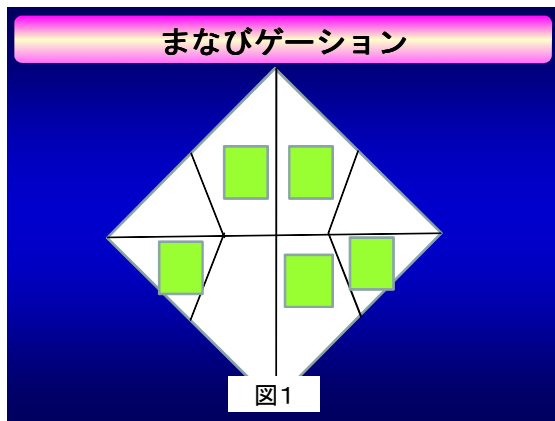
もっと楽しい遊び場をつくりたいと思いや願いをもっている子どもに、活動させる。「対象」である場や道具に働き掛けたり、働き返されたりする双方向性のあるかかわりをする。そのときの子どもは、**比較するすべ**と**関係付けるすべ**を用いて、自分の遊び方の工夫と友達の遊び方の工夫から、もっと楽しい遊びを創り出していく。

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



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）
ドリームワールドの活動で不満を感じている子どもの考えを発表させ、つながった遊び場を体験する場を設ける。

3サイクルの活動で別々の遊びを作っていた子どもたちの遊びが、ルールの工夫や道具のつなげ方の工夫によってつながった。みんなが楽しくなるように工夫してきた子どもたちである。その中で、不満を感じている子どもに気持ちを話させる。他の子どもにも話を広げながら、不満を感じている子どもの気持ちを聞いてどのように感じたかを問う。すると子どもは、何とかしたいと考える。3サイクルの活動では、つなげることで精一杯で、一つになったドリームワールドをみんなで楽しむ活動はしていなかった。そこで、みんなで作ったドリームワールドをみんなで楽しもうと投げ掛け、活動させる。

働き掛け6（2日目）
一番楽しかったことは何かを問い、「まなびゲーショ

ン」に振り返らせる。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、みんなで遊んだとき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し合いを進める。

子どもがつくった遊びは、他者とかかわりによって、より楽しくなる遊びである。交流することで、その楽しさを実感した子どもは、「まなびゲーショ

働き掛け7
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

5 指導計画 全10時間 (31Q)

別紙「単元カード」参照

6 本時の構想<第2日目> 8/10時間 (45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・関係付けて遊び、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言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 前時の振り返りの記述を基に、今までの自分たちの活動のよさについて共有し、全員で楽しく遊ぶ。</p> <p>☆比較するすべ ☆関係付けるすべ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あまいやさんとテントが繋がって、△△さんと◆◆さんと□□さんでレストランみたいなのをつくりました。つながったらとても楽しかったです。 ・今回したのは、アスレチックとテントと家とレストランをつなげました。一緒につながった人は…です。とてもうれしかったです。 	<p>○説明「昨日の活動でどのようなことを感じていたのか皆さんがまなびゲーショ</p> <p>ン」に書いた付箋を読ませてもらいました。その中で、紹介したい人がいます。○○さんお願いします」</p> <p>※同じように感じている子どもに話を広げたり、理由を問い返したりする。</p>

<ul style="list-style-type: none"> ・ドライブスルーをお店の裏につくったけど、ちっともお客さんが来ない。なんだか、お店の中も人気がなくなって残念です。 ・今日、なんでもやがオープンしたんですが、人が全然来なくて、商品を増やしてもだめだから、今看板を作ろうとしています。 ・悲しい気持ちをする人がいないようにといて始まったから何とかしたい。 ・みんなで回ってみればいいと思う。 	<p>○説明「〇〇さんや☆☆さんのようにそれぞれの遊びが繋がったらとても楽しかったと考えている人がいました。他にもそのように考えている人がいましたね。でもね、このように考えている人がいましたよ」 【働き掛け5-①】</p> <p>○発問「今話してもらった人たちの気持ちを聞いてどのように思いましたか」 ※他にも同じ気持ちの子どもに話を広げたり、理由を問い返したりする。</p> <p>○説明「では、今日の活動は全部の遊びが繋がったドリームワールドをみんなで楽しむところから始めよう」 【働き掛け5-②】</p>
<p>2 一番楽しかったことを問い、自分の活動のことを発表させる。</p> <p>☆関係付けるすべ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんが、何度も遊びに来てくれた。他の友達もたくさん来てくれて自分たちが作った遊びを楽しんでもらえて嬉しかったです。 ・ぼくたちが作った巨大アスレチックを使ってたくさんの人が楽しんでくれた。それが、とても嬉しかったです。 	<p>○発問「今日の活動で一番楽しかったのはどのようなことですか」 【働き掛け6-①】</p> <p>※同じ気持ちの子どもに話を広げたり、理由を問い返したりする。</p>
<p>3 「まなびゲーション」に振り返らせる。</p> <p>☆関係付けるすべ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レストランをしていました。レストランは、作っている人だけだと遊んでいてもつまらないです。でも、今日は色々な人が来てくれました。すごく楽しかったです。みんなの遊びが一つになるって楽しいと思いました。 ・〇〇さんが、全部の遊びをつなげようと言ってドリームワールドが一つになりました。遊んでみると、すごく楽しかったです。みんなでやったからうまくいきました。ぼくも頑張りました。 	<p>○発問「まなびゲーション」に今日の活動について振り返りましょう。 【働き掛け6-②】</p>

(3) 評価

- _____のように考えを出し合って遊んだり、役割を決めて遊んだりすることなど集団における自分の存在に気付いているか。(発言やワークシート)

☆二日目の活動について☆

一日目、子どもは働き掛け3と4の3サイクル目に取り組んだ。活動においては、大きく三つの子どもの姿に分けられる。

一つは、自分の遊びの規模を友達とかかわりながら遊ぶ子どもである。道具の材質を考えた工夫やルールへの工夫により、遊びを発展させていた。

二つは、全ての遊び場をつなげようと木材やビール瓶のケースを組み合わせていた子どもである。別々の遊び場を一つにしてドリームワールドをもっと楽しくしようとしていた。

三つは、友達とかかわりながらルールへの工夫によって遊んでいるものの不満を感じている子どもである。この子どもたちは、振り返りにおいても満たされない思いを記述している。

一日目の活動では、道具の材質を考えた工夫やルールの工夫が中心になってしまっていたために他の場所に行っとかかわろうとする子どもは見られなかった。そこで、二日目は振り返りの記述から交流活動に意識が向くように働き掛ける。自分の遊びを友達に楽しんでもらう活動を通して、達成感や成就感を感じ、みんなで遊びを楽しむことのよさに気付かせたい。

