

内容要約

「むかしあそび」の単元において児童が自らの思いや願いを持って主体的に活動する中での知的な気付きをさらに追求するために、学びを発展させていけるよう学習活動の計画や評価の工夫をしてきた。

児童一人一人の活動への思いや願いをウェビングで把握し、活動をより充実させるためにも合科的な学習指導で交流会の計画や準備を行った。また、自分自身や周りの人たちのよさに目を向けていけるよう振り返りの評価活動を行った。

いろいろな遊びに挑戦したり製作したり工夫することで活動が主体的になり、自分のよさ、友達のよさ、名人のよさに気付いたり、学んだりと遊びの幅が広がり熱中して活動する姿が見られた。

【キーワード】 学びの発展 むかしあそび ウェビング 合科的な学習指導 知的な気付き

目 次

I	テーマ設定の理由	41
II	研究仮説	41
III	研究内容	42
1	児童の学びを発展させる生活科の授業づくり	42
2	学びを発展させている児童の姿と指導の手だて	42
3	一人一人の思いや願いに添った学習指導の工夫	42
4	学びに発展させる知的な気付き	44
5	評価の工夫	44
IV	授業実践	46
1	単元名	46
2	単元設定の理由	46
3	単元の目標	47
4	活動計画	47
5	本時の指導計画	48
V	実践を終えて	49
VI	研究の成果と今後の課題	50
1	成果	50
2	今後の課題	50

学びを发展させる生活科の学習指導の工夫

－ 1年「むかしあそび」の単元を通して－

豊見城市立とよみ小学校教諭 仲村渠 ゆり子

I テーマ設定の理由

今年度から新学習指導要領が実施され、生活科においても新設されて初めての改善の基本方針が出された。その中で直接体験の一層の重視と活動や体験の中で生まれる知的な気づきを大切にする指導の充実が挙げられている。また、生活科の学習指導では、①身近な人とのかかわり、②生活や体験の中で生まれる知的な気づき、③地域の環境や児童の実態に応じた創意工夫のある教育活動、④児童の主体的な活動の支援を特に重視している。これらの事項を十分生かすことにより生活科の基礎・基本の確実な定着を図ることができ、学びの発展も可能になり、自ら学び、自ら考える力、すなわち「生きる力」も育成されるものである。

これまで生活科の実践では児童の体験活動を重視してきた。しかし、体験活動の場作りにおいては教師主導の学習展開が中心であった。そのため、画一的な教育活動や単なる活動にとどまり、身近な社会、自然、人とのかかわりの中で知的な活動を広げることが十分でなかった。生活科の学習指導においては、対象に対し「やってみたい」と感じ、活動を起こすような魅力的な出会いを大事にし、活動への思いや願いをはぐくみ、主体性を高めるようにすることが重要である。児童は、自分の思いや願いに添って主体的な体験活動をしていく中で、感じたり、考えたり、気付いたりする。その知的な気づきをさらに広げていく中で新しい学びの活動へ展開していくと考える。そのために児童一人一人の思いや願いを汲み取る手だてとして、ウェビングの手法を取り入れる。児童の思いや願いを生かした学習活動を展開することで主体的に活動することができると考えるからである。また、児童の思いや願いを生かすためにも他教科との合科的な指導を取り入れ体験活動や表現活動の場における学習の柔軟化を図っていく。一方、評価の方法についてもワークシートでの自己評価が中心で児童同士の交流による評価の場面が少なかった。評価の視点についても、児童一人一人を見取れるものであったかを見直す必要がある。また、単元にわたっての評価においては活動に合った評価計画のもとで教師の見取り始め、児童が見付けた「よさ」も多く取り上げることのできる交流の場を作っていく。こうした交流の場を持つことで今まで気付かなかったことや対象のよさを見付けるようになり、学びの発展へとつながっていくものとする。

そこで、「むかしあそび」において、児童一人一人の思いや願いに添った学習活動の工夫を行い、気づきを多く取り上げていくような評価の工夫をすることで、主体的に活動し、様々な事柄に気づき、さらに学びの発展へとつながるようになるであろうと考え本テーマを設定した。

II 研究仮説

「むかしあそび」において、児童一人一人の思いや願いに添った学習活動の工夫を行い、気づきを多く取りあげていくような評価の工夫をすることで、主体的に活動し、さらに学びの発展へとつながるであろう。

下位仮説

- 1 低学年の発達に応じたウェビング法を行うことで、児童一人一人の活動への思いや願いを汲み取り、興味・関心を高めることができるであろう。
- 2 合科的な学習計画を立てることで、ゆとりをもって作品を作り上げたり、発表の準備などができ、児童が満足できる体験・表現活動を展開することができるであろう。
- 3 学習の流れの中で知的な気づきを多く取り上げていくような評価の工夫をすることで、様々なことに気付かせ児童の活動にさらに広がりをもたせることができるであろう。

Ⅲ 研究内容

1 児童の学びを発展させる生活科の授業づくり

生活科の学習指導の要点として下記の5項目を掲げているが、特に学びへの発展は4項目が十分なされてこそ可能となる。

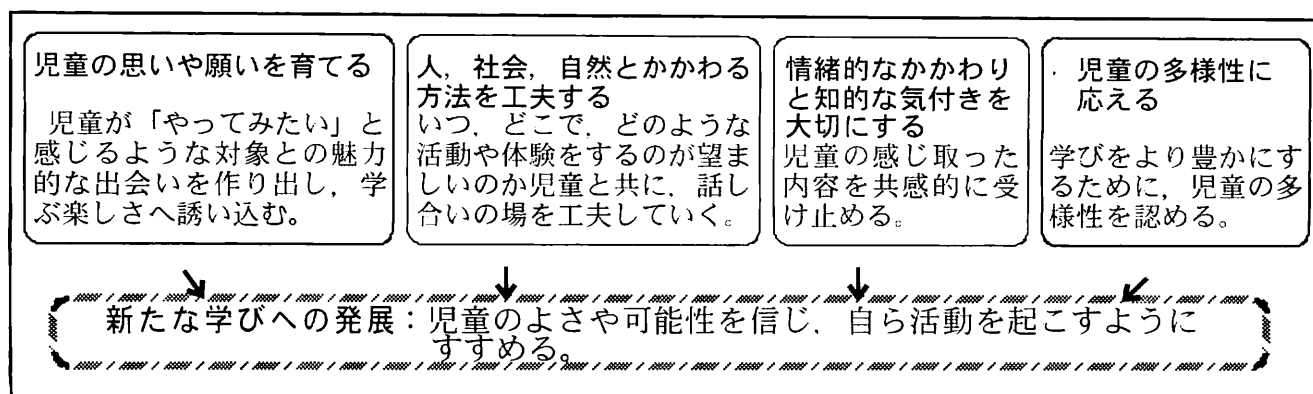


図1 生活科授業作りの構想図

2 学びを発展させている児童の姿と指導の手だて

学びの発展は、小学校学習指導要領解説「生活編」の中にある「生活科の学習指導の要点」の1つとして位置付けられており、具体的には「進んで計画を立てたり、それを実行したりする姿が見られるようになることがこの時期にふさわしい新たな学びの現れである。」と示されている。また「学校での生活、あるいは家庭や地域での生活において、生き生きと活動する姿や進んで提言する姿が見られるようになり児童の生活がよりよいものとへと変わっていくこと。」とある。そのためには児童自らの思いで活動が取り組めるような環境構成や活動計画を立てていくことが大切となる。なお、学びを発展させている児童の姿と指導の手だてを下記に示す。

(1) 対象に対して自ら働きかけを起こす児童

「きょうのめあてカード」で児童おのおのが活動を明確にして取り組めるようにする。また、「ふりかえるカード」で次の時間にやってみたいことなどの項目を設けて、事前に児童一人一人の思いや願いを汲み取っていく。児童が主体的に活動ができるような単元計画を工夫していく。

(2) 自ら活動を工夫して、取り組んでいくことができる児童

休み時間や帰宅後に遊ぶことも考えられるので、児童が生活の時間外でも遊べるように道具を自由に使えるように準備しておく必要がある。教師も児童の様子を見取り共感的に受け止め励ますことが大切である。また、日記や児童からの話などにも気を配りできる限り活動の工夫したところを賞賛し次への活動の発展へとつなげていくようにする。安全面には十分注意して活動するよう、常に指導にあたる。

(3) 学んだことをまわりの人へ広めていくことができる児童

遊びの活動で新たな発見や、できるようになった喜びが得られれば自ずと気付いたことやできるようになった遊び方などをまわりの人々に教えていったり一緒に遊んだりするようになってくる。児童同士、地域の人との交流の機会を設け、交流を通してより多く発見やできるようになった遊び方などを伝え合うことができるようにする。

3 一人一人の思いや願いに添った学習指導の工夫

(1) むかしあそびを体験させる意欲付け

思いや願いを持つということは、対象に対して関心を持つことであり生活科の学習では、児童が「やってみたい」と思うような活動への誘いかけをすることが重要となる。初めにむかしあそびを実際に体験させて触れさせる。そうすることでむかしあそびの面白さを味わわせ、「もっと他にも遊びがないかな」「～ちゃんがやっていた遊びも今度はやってみたいな」などによりむかしあそびへの関心・意欲を持たせていくことになる。

(2) 児童の思いや願いを把握するためのウェビング

学びを発展させるためには、児童自身で活動を広げたり深めたりすることができる力を育てて行く必要があります。そのためには選択場面を用意して、児童の発想を生かした選択的な活動を奨励していくことが重要になる。「むかしあそびをしよう」との共通のめあてを掲げ、児童一人一人のやってみた遊びを思い思いに挙げさせていく。その際には簡単なウェビングをして児童が自分たちのやってみた活動が見てわかるようにしていく。活動の見通しを持つことによって自ら学習計画を立て、進んで活動する姿が見られてくる（ウェビング表：P 47 参照）。

(3) 他教科との合科的な指導

生活科の特質や低学年児童の発達上の特徴から考えていくと、複数の教科の目標や内容を組み合わせることで活動がより思いや願いに添うことができる。地域の方々を招待するための招待状作りやその交流会の計画やプログラム作りなどを国語や特別活動などの教科と関連させて指導する。そのことにより、学習効果を高めることができる。

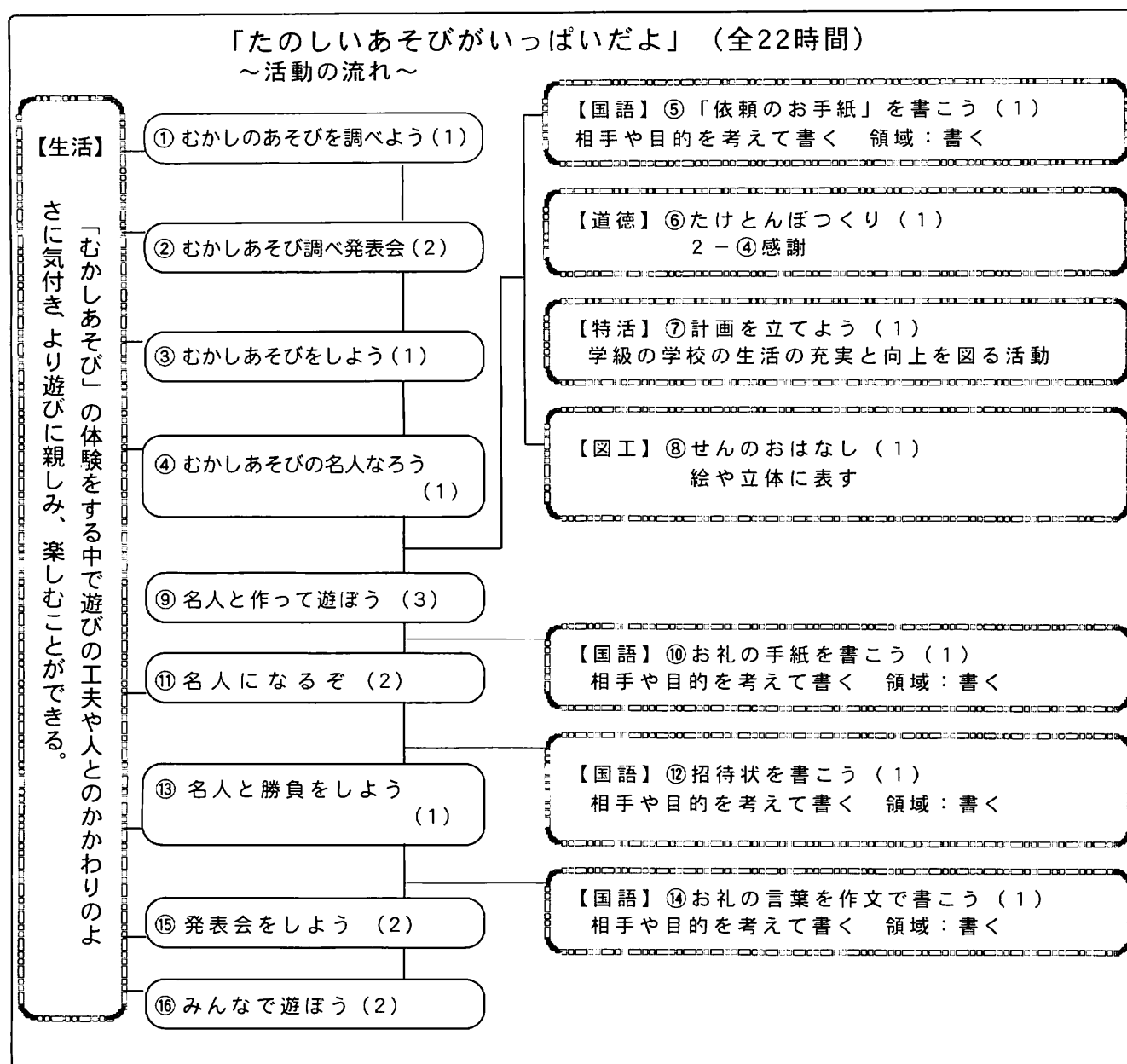


図2 関連教科の構想図

(4) 活動の場の工夫

児童の思いや願いは多様である。それに応えるために課題選択による活動の場の設定が必要である。

4 学びに発展させる知的な気付き

知的な気付きとは「児童が次の活動をするのに役立てたり、生かしたりしていけるような質をもった気付きを指す。」『小学校学習指導要領解説：生活編』とあるがその知的な気付きは児童が具体的な活動や体験を通して湧き出てくるものである。それは次の活動や体験を深め広げていくきっかけとなる。学びを発展させていくにはその知的な気付きが大切となるのである。児童が気付いたことについて、その意味や価値を共に考えるようにするその気付きを確認し、意味付け、価値付けをすることで気付きの内容は児童の中で生きて働く。毎時間の「ふりかえるカード」の中に友達や地域の人のよさや、活動の中で気付いたことを書く欄を設けて児童が自分自身を振り返ることができるようにする。その繰り返しの中で、教師が児童の気付きに共感したり受け入れていくことで学びが発展していく。

5 評価の工夫

(1) 見取りと具体的な手だて

評価計画に沿った評価方法によって児童の活動においての広がりや深まり、変容などを見取っていく。その中で次の学習への方向や内容につながるような支援や言葉かけをしていくように心掛けていく。また、場面によっては新たな学びへの意欲となるようなヒントや情報を与えたりする。低学年の児童ということを考慮して「ふりかえるカード」は教師が評価項目や評価内容を設定した自己評価、相互評価にしていく。また、新しい活動の意欲付けとするために昔遊びの終了後に児童各々ができるようになった遊びを振り返り、自己達成感を味わわせる。「ふりかえるカード」を書くことによって自分を客観的に見ることができ、教師もカードを通して一人一人に声を掛けることができる。

むかしあそびふりかえるカード	
1 2がつ4にち なまえ ()	
1. はじめてやったむかしあそびのなかで、できるようになったことはなんですか。	
あそびのなまえ	できるようになったこと
こま	①まわせる ②つなわたりができる ③けんかごまができる ④てにのせることができる ⑤そのほか ()
おてだま	①りょうてでできる ②てのうらにのせてとれる ③かたてでできる ④そのほか ()
たけうま	①あるける ②けんけんができる ③おおまたであるける ④そのほか ()
まりつき	①かたあしくぐりができる ②ときどきあしでつくことができる ③かずをおおくふやすことができる ④そのほか ()
ぶんぶんごま	①ともだちよりながくまわすことができる ②けんかごまができる ③そのほか ()
たけとんぼ	①ともだちよりながくとばせる ②ともだちよりたかくとばせる ③そのほか ()
びいだま	①ともだちのびいだまにあてることができる ②びいだまにたくさんあてることができる ③そのほか ()
かんぼっくり	①きょうしつのまわりをまわることができる ②そのほか ()
2. これからできるようになりたいわざはなんですか。	
あそびのなまえ	できるようになりたいわざ

資料1 むかしあそびふりかえるカード

No.7	
ふりかえるカード 【いっしょにあそぼうこうりゅうかい】	
1 1がつ 2 5にち なまえ	
1. きょうのこうりゅうかいはどうでしたか。	
とても	まあまあ
あまり	ぜんぜん
たのしかった	たのしくなかった
2. もっとあそびたいですか。	
はい	いいえ
3. きょうのこうりゅうかいで、みつけたことやきづいたことはなんですか。 (○でかこんでください。)	
《げすとていちゃあのこと》	
・げすとていちゃあのかたが、やさしくおしえてくれた。	
・げすとていちゃあのかたが、おともだちにおしえてくれた。	
・げすとていちゃあのかたが、じょうずにむかしあそびをやっていた。	
《おともだちのこと》	
・おともだちが、やさしくおしえてくれた。	
()	さん)
・おともだちが、ほかのおともだちにおしえていた。	
()	さんが さんに)
・おともだちが、じょうずにむかしあそびをやっていた。	
・おともだちが、がんばってれんしゅうしていた。	
《よく・わたしのこと》	
・おともだちにおしえることができた。	
・じょうずにあそべるようになってきた。	
・おともだちのあそびのじょうずなところをはげんした。	
・あたらしいあそびかたにちょうせんした。	
・あたらしいあそびかたができるようになった。	

資料2 本時のふりかえるカード

(2) 評価計画表

評価規準に「気付き」の視点を入れることにより、教師が児童の気付きを多くとりあげられるようにする。

評価場面 (方法)	評価規準	評価基準		
		十分満足できる (A)	おおむね満足できる (B)	個への支援
昔の遊びを調べる場面 (昔調べワークシート・ふりかえるカード・発言・発言)	①調べたことや分かったことなどを発表することができる。 (思・表) ②昔の遊びやおもちゃには、いろいろなものがあることに気付く。 (気付き)	①自分で調べて分かったことを発表したり、友達の発表の中での疑問点やよいところを発表できる。 ②いろいろな遊びの遊び方や遊んだ経験などを積極的に話し、それらの遊びの面白さを伝えている。	①調べたことや分かったことを発表できる。 ②いろいろな昔遊びの遊び方などを興味をもって聞き、遊んでみたい遊びをいくつか挙げている。	①教師と一緒に、調べたことを発表する。 ②友達の発表を聞いて遊んでみたい遊びを見つけるように助言する。
昔遊びにふれる場面 (観察・発言)	①いろいろな遊びに挑戦して、楽しむことができる。 (関・意・態)	①知っている遊び方を教えたり、教わったりしながら積極的にいろいろな遊びにふれ、楽しむことができる。	①自分が知っている遊びに挑戦し、友達と楽しむことができる。	①遊んでいる友達の様子を観察させたり、遊ばせてみたい遊びを教師と一緒に遊ぶ。
昔遊びでやりたいことを話し合う場面 (発表・発言・観察)	①なりたい名人ややりたいことなど昔遊びに思いをもって話し合いに参加している。 (関・意・態)	①なりたい名人ややりたい遊びについて積極的に発言し、そのために必要なことを考えて意見を発表している。	①なりたい名人ややりたい遊びが決まっており、そのために必要なことを考えようとしている。	①友達のアイディアを教えたり助言を求めたりして、なりたい名人を決めさせる。
名人と作って遊ぶ場面 (観察・発言・ふりかえるカード・作品・手紙)	①地域のお年寄りや家の人とかかわりながら昔遊びを楽しむことができる。 (関・意・態) ②作っては遊ぶことを繰り返しながら、より楽しめる遊び道具を作ろうとしている。 (思・表) ③地域のお年寄りや家の人、の、作り方や遊び方の上手なところや工夫点に気付く。 (気付き)	①親しみをもって地域のお年寄りや家の人を迎え、昔遊びに興味をもち、一生懸命遊びを教わったり、楽しく一緒に遊ぼうとしている。 ②遊びの作り方や遊び方を教わり、よりよく作るために工夫したりこだわりのをもっと作ろうとしている。 ③作り方や遊び方をじっくり観察し、それを真似たり自分の作品に取り入れたりしている。	①地域のお年寄りや家の人から教えてもらった遊びに興味をもち、楽しく一緒に遊ぼうとしている。 ②遊びの作り方や遊び方を教わり、工夫して作ろうとしている。 ③作り方や遊び方を教えてもらい、工夫点に気付き、それを真似たり取り入れたりしている。	①地域のお年寄りや家の人に遊びの申し出をするよう助言したり教師も一緒に遊ぼうとする。 ②周りの人に、援助をしようとするように声をかけをして作品を仕上げていけるようにする。 ③作り方や遊び方をうらやま、工夫点に気付かせ、声をかけをして、工夫点に気付かせる。
名人を目指して練習する場面 (めあてカード・観察・みつけたよカード・ふりかえるカード)	①教えてもらった遊びや自分たちが考えた遊びで仲良く遊ぼうとしている。 (関・意・態) ②遊び方を教え合ったりしてかかわる中で、お互いのよさに気付く。 (気付き)	①自分たちで考えた遊びからいろいろな発想を出し、遊び方を次々と工夫しながら友達と夢中になって楽しもうとしている。 ②友達の遊びにも興味をもち、友達の上手なところや工夫している点などが分かったり、友達のよいところとして見ることで、自分も真似してみようとしている。	①工夫した遊びを自分から楽しみ、仲良く友達と遊ぼうとしている。 ②遊びを教わる中で、友達の上手なところや工夫している点などが分かったり、友達のよいところとして見るができる。	①他の友達に遊びの誘いを依頼する。 ②他の友達に遊び方を教えてあげるように声をかける。
名人と一緒に遊ぶ場面 (観察・発言・ふりかえるカード・手紙)	①楽しく一緒に昔遊びに参加している。 ②競争したり教えてもらったりする中で、地域の人のよさや友達のよさ、自分自身のよさに気付く。 (気付き)	①積極的にいろいろな遊びに挑戦し楽しく交流している。 ②積極的な交流を通して、地域の人や友達、自分自身のそれぞれのよさに気付いている。	①自分の好きな遊びを通して交流している。 ②交流を通して、地域の人のよさや友達のよさ、自分自身のよさに気付いている。	①他の友達に遊びの誘いを依頼する。教師と一緒に交流する。 ②活動の中で見つけた地域の人の子のよさや友達、その子自身のよさを伝え、気付かせる。
発表会をする場面 (発表・発言・ふりかえるカード)	①昔遊びで頑張ったことや遊びの中で気付いたことを自分なりの方法で発表することができる。 (思・表) ②友達の発表の中で遊び方の工夫点やよいところに気付く。 (気付き)	①昔遊びで頑張ったことやうまく遊ぶための工夫点が発言できる。また、自分で考えた遊び方を披露することができる。 ②よかったことの発表の場で、友達のよさが言える。ふりかえるカードに書くことができる。	①昔遊びで頑張ったことや、うまく遊ぶための工夫点が発言できる。 ②ふりかえるカードに友達のよさを書くことができる。	①教師と一緒に昔遊びで頑張ったこと言えるようにする。 ②友達のよさを一緒に考えながら、ふりかえるカードに書いていく。
みんなで遊ぶ場面 (観察・発言・ふりかえるカード)	①お互いが名人になって教え合い、いろいろな遊びに挑戦することができる。 (関・意・態) ②遊びを振り返って、自分や友達のよさに気付く。 (気付き)	①積極的に遊びを教え合い、いろいろな遊びや自分たちで作った遊び方などに挑戦し夢中で活動している。 ②自分や友達の遊び方の中で工夫していると思うことをカードに書くことができる。	①友達同士教え合い、いろいろな遊びや自分たちで作った遊び方で遊びを楽しんでいる。 ②自分や友達の遊んだことをカードに書くことができる。	①周りの友達に、教え合ったり遊びの誘いをしたりするように声をかける。 ②遊んだことを一緒に振り返り、カードに書いていく。

Ⅳ 授業実践

1 単元名 「たのしいあそびがいっぱいだよ」(むかしあそび)

2 単元設定の理由

(1) 教材観

生活科の第1・2学年の目標(3)では、「児童が身近な環境と直接かかわる活動や体験を楽しむことを通して、熱中し没頭したこと、思わぬ発見をしたこと、成功したことなどの喜びを味わい、実感的なわかり方ができるようにすること」とある。また、「それはその後の学習や生活への意欲と工夫を生み出す」とあり、体験活動の重要性を述べている。むかしあそびを取り上げ、繰り返し遊びを体験したり、遊びを通した児童同士または地域の人との交流を持ち、繰り返しの活動の中でより多く様々な知的な気付きを見付けることができると考えた。その中で知的な気付きを見付ける目を養いそこから新たな学びへの発展へとつながると考える。

本単元は地域の人との交流の場を設定し、昔の遊び方や作り方を教えてもらい、地域の人とかかわっていく中で体験活動の楽しさを味わわせたい。さらに、むかしあそびの工夫や遊び方を教えてもらうことで知恵や優しさにも気付かせたい。また、友達と一緒に昔遊びの名人を目指して遊びの工夫を凝らしたり、楽しい遊び方を発見したりするなどの活動を広げていく。昔の遊びを体験していきながら、遊びそのものへの気付きだけでなく、周りの人たちのよさへの気付きをこれまでより多く自覚できる活動にしていきたい。

(2) 児童観

これまでに児童は、探検活動や自然の実や種を使った遊びなど、身の回りにある自然の発見、または身近にあるものを使っての遊びの体験をしてきた。

昔の遊びについては数種類ではあるがほとんどの児童が幼稚園などで遊んだ経験がある。しかし、実際に作って遊んだり、地域の方との交流の経験はなかったようである。

本学校の児童の遊びは、既製のおもちゃ等である。帰宅後、毎日ではないが一人でゲームをするという児童は30名中12名いた。また、好きな遊びにゲームをあげる児童も30名中12名いた。鬼ごっこや陣取り・Sけん遊びが好きと答えた児童は11名おり、昔ながらの遊びを楽しんでいる児童もいる。しかし、伝承的な遊びにおいては、竹馬・こまが好きと答えた児童がそれぞれ1名だけであった。

「むかしあそびのめいじん」になろうということで、地域の人から教えてもらう楽しさ、友達に教えてあげる喜びを体験させていきたい。

(3) 指導観

- ・「むかしあそび」について家の人から調べることで遊びについて興味・関心を持たせるようにする。
- ・「むかしあそびしらべ」発表会ではいろいろな遊びがあることに気付かせたい。また、疑問に思ったことやよかったところを発表させ気付きの目を育てたい。
- ・低学年に応じたウェビング法を行い、むかしあそびに対する期待を把握し、学習活動への見通しと意欲付けをしていきたい。
- ・地域の人と製作したり遊んだりすることを通して、人とかかわり方や感謝の気持ちも育てていきたい。
- ・交流活動・製作活動・遊びの体験をより充実させるため、道徳、国語、図工、特活などとの合科的な学習指導を行う。
- ・「きょうのめあてカード」で活動の目的を持たせる。
- ・視点別の「ふりかえるカード」、または「みつけたよカード」を活用して、自分や友達のよさ、遊びの工夫に気付かせたい。

3 単元の目標

(1) 単元目標

「むかしあそび」の体験をする中で遊びの工夫や人のかかわりのよさに気づき、より遊びに親しみ、楽しむことができる。

(2) 観点別目標

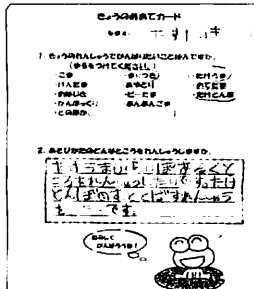
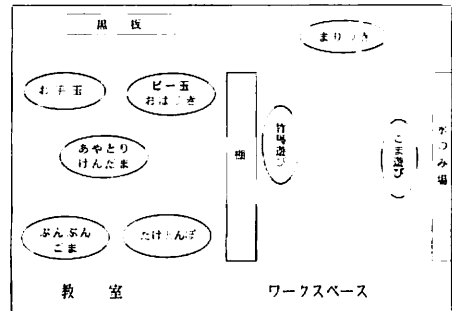
- ① 「むかしあそび」に関心をもち、楽しく遊ぶことができる。(関心・意欲・態度)
- ② 「むかしあそび」を教えてもらったり、友達と一緒に遊ぶ中で遊びを工夫したり、作り方を工夫することができる。(思考・表現)
- ③ 「むかしあそび」を通して、自分や友達のよさ、また地域の人の知恵や優しさに気付くことができる。(気付き)

4 活動計画 22時間(生活15 国語4 道徳1 図工1 学活1)

意識の流れ	活動の流れ	主な支援と評価 ☆支援◎評価
どんなあそびがあるのかな いろんなあそびがあるんだね めいじんさんにあそびをおしえてもらおう! めいじんさんみたいにじょうずになりたいな。。 めいじんさんをめざそう! めいじんさんとしょうぶしたいな! いっしょにあそんでたのしいな! いろんなあそびかたでみんなであそぼう!	どんなあそびがあるのかな(4) ①むかしあそびについて話し合う。(1) ②各自、家の人から、むかしあそびの名前や遊び方などを調べて発表会をする。(2) ③家の人に教えてもらった遊び方を教え合ってむかしあそびを楽しむ。(1) むかしあそびのめいじんになろう(7) ④昔遊びについてやってみたいことを話し合う。(1) 図3 ウェビング表 ⑤名人さんから作り方や遊び方を教えてもらうために招待状を書く。(国語:1) ⑥上手な対応の仕方について考える。(道徳:1) ⑦交流会の計画を立てる。(学活:1) ⑧プログラム作りをする。(図工:1) ⑨名人から作り方や遊び方を教えてもらう。(3) ⑩お礼の手紙を書く。(国語:1) ⑪名人になるために練習をする。(2) ⑫名人さんと遊ぶために招待状を書く。(国語:1) ⑬名人さんと一緒に遊ぶ。(本時:1) ⑭遊んだ様子やお礼の気持ちを作文で書く。(国語:1) むかしあそびのめいじんになったよ(4) ⑮名人になるために頑張ったことや工夫したところなどを発表する。(2) ⑯各自、名人になって友達に遊びを教え合いながら楽しく遊ぶ。(2)	☆発表の中で質問したい点や発表で良かったところを言ってもらおう。 ☆昔遊びにふれることで、遊びに関心を持たせる。 ◎いろいろな昔遊びがあることに気づき、関心を持つことができる。 〔気付き〕〔関心・意欲・態度〕 うたやおどりのぶれぜんとをしたよ! ☆名人になるためにやりたいことをあげさせこれからの活動に見通しを持たせる。 ☆名人さんの手の動きや足の運び方などに注目させ遊びのこつに気付かせる。 ◎仲良く作ったり遊んだりしている。 〔関心・意欲・態度〕 ◎作り方や遊び方を工夫して活動している。 〔気付き〕 資料3 交流会への招待状 ☆聞く人が分かりやすいように発表できるようにする。 ◎昔遊びで気付いたことや工夫したところなどを発表できる。〔思考・表現〕

5 本時の指導計画 (17/22)

- (1) 活動名
名人と一緒にあそぼう
- (2) 活動のねらい
 - ・「むかしあそび」に関心を持ち地域の人や友達と楽しく一緒に参加している。(関心・意欲・態度)
 - ・名人と競争したり教えてもらったりする中で、地域の人のよさや友達のよさ、自分自身のよさに気付くことができる。(気付き)
- (3) 授業の仮説
 - ・自分の好きな「むかしあそび」を通して名人に挑戦することで、意欲的に活動することができるであろう。
 - ・名人の遊びの技に気付いたり、友達や自分自身のよさに気付くことでより遊びへの意欲を高め、新しい遊びの活動へとつながるであろう。
- (4) 準備
 - ・遊び道具 ・製作道具 ・プログラム ・「ふりかえるカード」
- (5) 場の設定
 - ・教室、ワークスペース
- (6) 本時の展開の実際

過程	児童の思いや願いと活動の流れ	支 援	評価の場面と方法
つかむ (10 分)	1. 始めのあいさつ 2. うたのプレゼント  はやくいっしょにあそびたいな がんばってききたいなうたをえでうたったよ		【関・意・態】 (評価方法) ・観察・発言 ・「ふりかえるカード」 
活動する (40 分)	3. ゲストティーチャーの紹介 4. 先生のお話 【めあての確認】 ①安全に気をつけて遊ぼう。 ②名人さんやお友達のよいところを見つけよう。 5. 名人さんと一緒に遊ぼう。  めいじんさんて、やさしいね。 〇〇さん、じょうずにあそんでるね! できるよになったよ!  なんどもれんしゅうして、こんなにじょうずになったよ!	・みんなでめあての確認をする。 ・名人さんにかかわれないでいる児童には交流の輪の中に入れるように声かけをする。	資料4 きょうのめあてカード 【関・意・態】【気付き】 (評価方法) ・観察・発言 ・「ふりかえるカード」  どちらがながくまわせるかな。  おばあちゃん、おてたまじょうずだね!
まとめる (10 分)	6. 終わりのあいさつとお礼の言葉 (児童) 7. 学習のまとめをしよう。 ・「ふりかえるカード」に気付いたことや嬉しかったことを書く。 ・次時の学習の予告をする。 〇〇さんとしょうぶしたいな。	・できるようになったことや、友達の上手なところを認め合ってお互いのよさに気付かせる。	【気付き】 (評価方法) ・観察 ・発言 ・「ふりかえるカード」

V 実践を終えて

1 研究全体の考察

(1) 下位仮説の検証

① ウェビング法の取り入れについて

本単元では、児童が昔のおもちゃを使つての遊びの体験が少ないということで、どんな昔遊びがあるのか実際に遊んでみることから始めていった。遊びの体験をふまえて、ウェビングでやってみたい遊びを学級で話し合っていくと、こま・まり・ぶんぶんどまなど様々な遊びがあげられた。また、作ってみたい、作り方を教えてもらいたい、おじいちゃんたちと一緒に遊んでみたいなどの意見も出てきた。ウェビングをすることで児童の思いや願いをのびのびと発表させ、今後の活動への興味・関心を高めることができた。また、その後の活動について見通しを持たせることができた。

② 合科的な指導の取り入れについて

活動の中で、おもちゃ作りの交流会をもった。交流会に児童が主体的に取り組めるために、学級会で事前に司会を決めたり、歌のプレゼントの選曲をして練習したりした。交流会を楽しみにする児童も見られ、練習を持つことで交流会への雰囲気作りをすることができた。

また、2回目の交流会では再度地域の人を招待するということで、招待状作りにもより意欲的に取り組むことができた。合科的な学習計画を立てることで、ゆとりをもって作品を仕上げたり個に応じた支援ができた。例えば国語の時間を使い文字の丁寧さやお手紙の書き方に留意しながら書くことができた。また児童は、「〇〇おじいちゃんへつかこう!」「〇〇おばあちゃんにかくよ。」など前回の招待状作りよりも、より発展し主体的に取り組むことができた。2回目の交流会にあたってのプログラム作りなどは図工の学習と合科的に取り込んだ。その作品を地域の人に見てもらうことができ児童も満足そうであった。

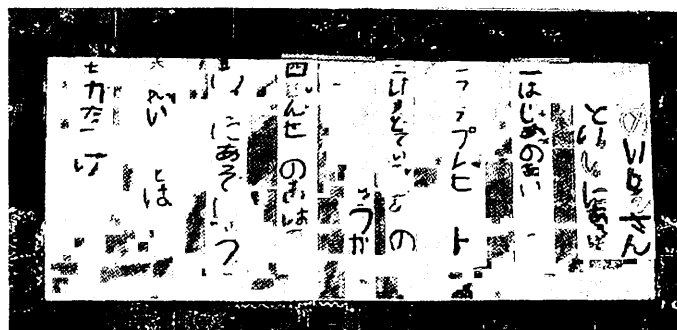
③ 評価の工夫について

毎回の学習活動の振り返りとして評価計画に沿って「ふりかえるカード」での自己評価、相互評価活動をし、遊びや発表の中でよかったところなどを発表させていった。「〇〇くんはこまをうまくまわしていたからぼくもうまくできたらいいな。」など友達のよいところにも目を向けることができた。また休み時間や家庭で自ら工夫して練習したり、友達へ遊び方を教える姿が見られた。

(2) 遊びの発展について

① できるようになった遊びの種類

生活科の学習の時間で初めは一つの遊びに夢中になって遊ぶ姿が多く見られたが、上手にできるようになったり友達が楽しそうに遊んでいる様子を見たりするうちに、次第にいろいろな遊びにかかわっていくようになってきた。また、一つの遊び方だけでなくいろいろな遊び方に挑戦してできるようになった。(表1:P50 参照)



本時のプログラム

ふりかえるカード【つくってあそび】

1. せうのぐくしゅうは、どうでしたか?

2. プループの人と、はかよくあそべましたか。

3. プループのなかで、がんばっていた人はだれですか。

4. このつぎは、どんなことをしたいですか。

資料5 ふりかえるカード

② 学びの発展が見られた児童（Aさんの事例）

普段の生活においても学習面においてもあまり意欲が見られず、これまでの生活科の学習においても友達の活動する様子を見ていることが多かった。また口数も少なく自分から進んでかかわって遊ぶことがなかなかできず、友達から誘われて遊ぶ場面が多く見られていた。

単元の「ふれる」の場面で、友達の発表の感想や気付いたことを「ふりかえるカード」に書けず教師や周りの友達の援助を借りて書いていた。遊びの体験をしたあとには「〇〇くんのびいだまあそびがたのしそだった。」「このつぎは、びいだまあそびがしたい。」とカードに書き、友達を楽しそうに活動する様子に気付き自分もやりたいとの意欲を見せはじめていた。1回目の交流会ではお手玉を何個も作り意欲的に活動していた。また、自分からおばあさんにお手玉のやり方を習おうとする場面があり学びの発展へとつながった。ふりかえるカードでも「おてだまができないひとにおしえてあげたい。」と書いていた。また休み時間にもお手玉遊びをするなど活動に広がりが出てきた。2回目の交流会ではビー玉遊びを楽しみ交流会の後の「みんなであそぼう」ではお手玉やビー玉遊び以外の遊びにも挑戦する姿が見られた。本単元を通して意欲的に活動できるようになったことから、様々な気付きが生まれ活動にも広がりがみられ学びの発展につながった。

表1 できるようになった主な昔遊び（調査人数30人）

遊びの種類	できるようになった人数
こま	①まわせる15人②つなわたりができる6人 ③けんかごまができる5人④てにのせられる3人
お手玉	①りょうででできる14人②かたででできる1人 ③てのこうにのせてとれる10人
竹馬	①あるける5人②けんけんができる3人 ③おおまたであるける3人
まり	①かたあしくぐりができる5人 ②ときどきあしくぐりができる7人 ③かすをれおくふやすことができる3人
ぶんぶんごま	①ともだちよりながくまわすことができる15人 ②けんかごまができる8人
竹とんぼ	①ともだちよりながくとばせる10人 ②ともだちよりたかくとばせる11人
ビー玉	①ともだちのびいだまにあでることができ11人 ②びいだまにたくきんあでることができ8人
かんぱつくり	①きょうしつのまわりをまわることができ19人

VI 研究の成果と今後の課題

1 成果

- (1) ウェビングをすることで児童のやりたいことが整理できた。教師は児童の思いや願いを汲み取ることができ、さらに児童も教師もこれからの学習の見通しをもつことができた。
- (2) 国語や図工、特別活動などとの合科的な活動を行うことで、学習活動を充実した内容にすることができた。
- (3) 「ふりかえるカード」ワークシートを使うことで児童が学習での気付きを振り返ることができた。また、学級全体に気付きの目を知らせることができた。
- (4) 本単元では2回の交流会で児童が継続して意欲的に活動し、多くの人とかかわることができた。児童は、休み時間や家庭で練習したりと学びの工夫が見られた。また、上手になった児童が教え合う場面も見られ学びの発展へとつながった。
- (5) 地域の人との交流を通して児童が昔のおもちゃの作り方や遊び方、遊びのこつなどを習いながら、その人のよさや遊びの楽しさに気付き活動の広がりが見られた。

2 今後の課題

- (1) 「むかしあそび」での活動から発展させた、次の単元内容の見直し
- (2) 1年生から2年生へと学習の発展を系統付けた年間指導計画の見直し
- (3) 合科的な学習活動に関連できる教科内容の見直し

<主な参考文献>

文部省	『小学校学習指導要領解説』生活編	日本文教出版株式会社	1999年
田中 力・寺崎千秋	『子どもの学びを発展させる生活科の授業と評価 上』	教育出版株式会社	2002年
嶋野道弘・吉田豊香	『生活科の授業をどう創るか』	明治図書	1999年