第2学年 生活科 学習指導案

1 単元名 みんなであそぼう わっはっは!

2 単元の目標

- 身近にある物に目を向け、楽しく遊ぼうとしている。
- 身の回りの身近な物を使って遊びや遊ぶ物を工夫してつくり、みんなで楽しむとともに、それを表現することができる。
- 身近にある物を使って遊べることやみんなで遊ぶと楽しいことに気付く。

3 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・表現	気付き
・身近な物に関心をもち、楽しい	・身近にある物の特徴を生かし	・身近な物を使って作ったり遊
遊びを考えたり材料をそろえた	た遊びを考えたり工夫して作	んだりすると楽しいことに気
り使い方を工夫したりして遊び	ったりしている。	付く。
を創り出そうとしている。	【遊び道具を工夫する】	【身近な物で遊ぶことは楽しい】
【楽しい遊び道具をつくる】	・遊び方や約束やルールを変え	・約束やルールがあると楽しい
夢中になって遊ぼうとしている。	ながら楽しい遊びを作り出し	ことに気付く。
【夢中になって作る・遊ぶ】	ている。	【みんなで遊ぶと楽しい】
みんなと一緒に遊ぼうとしてい	【遊びを工夫する】	・遊びを通して、友達の良さや
る。	・工夫して作ったり協力して遊	自分との違いなどに気付く。
【みんなと一緒に遊ぶ】	んだりしたことや楽しかった	【友達や自分の良さ】
	ことなどを表現している。	・安全な道具の使い方や遊び方
	【遊びを表現する】	が分かる。
		【安全な遊び方】

【】内はキーワード

4 指導の構想

(1) 単元のとらえ

本単元は、解説・生活編の指導内容(6)

身の回りの自然を利用したり,身近にある物を使ったりなどして遊びを工夫し,みんなで遊びを楽しむことができるようにする。

を受けて設定した。活動に対して傘袋という材料の限定と「飛ばす」という行為の限定をかける。その条件を生かして遊びを試したり考えたりしていくことにより、思考の必然性を生み出したい。限定されることにより、一人での遊び方ではなく仲間と集団の遊び方を工夫することへと活動が広がり、遊びの活動の楽しさにつながると考える。また、みんなで遊びを楽しむためには「約束」や「遊び方」「ルール」が必要となるこの単元を通して、子どもたちなりの「楽しく遊ぶ」ことを考えさせていきたい。

* 児童の実態

当学級の児童はやりたがりである。発想が豊かで、何かおもしろいことはないかな、楽しくする方法はないかなと子どもらしい好奇心をいっぱいに働かせている姿がよく見られる。「動」のクラスである。子どもたちなりに納得して活動を進めることを大事にしてきている。また、身体表現や劇化などの場面を多く取り入れ、体ごとで学ぶことを楽しんでいる。友達意識が強く、普段の学習場面でもグループで

の活動や学習を多く行っている。今単元ではじっくりと対象にかかわりのめり込むことを経験させたい。

* 単元名に込めた願い

小学校学習指導要領解説・生活編(以下、解説)では、具体的な活動や体験が単なる手段や方法ではなく、目標でもあり、内容でもあることを示している(p.24)と述べられている。生活科では、多くの場合、活動のねらいが単元名に込められている。そのため、単元名から受ける印象は子どもにとっておよそどんな活動をするのかを子どもなりにとらえられるものであることが望ましい。この単元を構想するに当たり、私は以下のように三つの願いを込めた。

「みんな」・・・ 一人一人のどの児童もみんなが楽しい

「あそんで」・・・遊ぶことを大いに楽しんで

「わっはっは」・・みんなで一緒に遊んで、あるいは遊ぶことが楽しい

この単元において、遊びは目標であり、内容であり、活動そのものである。「わっはっは」の言葉は子どもたちと楽しいときにどんな言葉になるかを問うことで出てきた。「うふふ」でもなく「アハハ」でもなく、思い切り体全体でわっはっはと楽しんでほしい。そんな単元を児童・教師が共通の目標として活動を進めたい。

* 単元の構成について意図したこと

「お店をしよう」「〇〇ランドをひらこう」このような活動のゴールが遊び単元ではメインの活動として設定され、児童に強く意識させて展開していくことが多い。しかし、本単元では活動のメインを「傘袋で存分に楽しみ遊ぶこと」と考えた。ゴールとなる活動を意識させる単元構成や展開を否定するのではない。初めて出会う「傘袋」だからこそ、今までかかわったり遊んだりしたことのない、未知のといってもよい素材だからこそ、存分に浸らせることを大事にしたい。対象に浸ることなしでは、かかわり方やそれらを生かした遊びなどは児童からは出てこない。繰り返し何度も何度もかかわり、様々に発見して対象が「自分の物」となったとき、「〇〇して遊びたい」「〇〇して遊ぶと楽しい」というイメージが浮かんでくる。そこで、傘袋でたっぷりと遊んだり試したりする1次を大事にしたい。

<1次について>

1次は時間的にも多めに設定する。しかし、いくら時間を保証しても、ただ同じことの繰り返しだけでは児童は飽きてしまうばかりで活動は停滞してしまう。そこで教師は、毎時間ごとに今までの条件+ α を提示し、新たな発見や変化を起こす支援を行う。例えば、活動場所を変更、新しい材料の提示、形状の違う傘袋の提示などである。児童は、今までの経験を基にしながら新しい条件を加えて試したり繰り返したりすることにより、傘袋やそれを使った楽しみからに発見をしていく。その情報を土台にして、生かした遊びを考えていく。遊びは一人ではつまらないと気付くことで個から集団へと意識を向けていくだろう。そこに至るまでの課程を大事にして1次を計画する。

<2次について>

1次で「個」のレベルで様々に傘袋を使った遊びを楽しませた後で、2次では集団で遊ぶことに意識を向けさせる。個の活動が一定の状態に達すると児童は友達のやっていることや遊び方を真似し始め、自分だけの世界から周りの友達の行動の仕方に目を向け始める。しかし、初めて傘袋と出会う児童は個々の追求への視点が強く、集団で活動することの大きなうねりにはなりにくい。したがって、そこに教師が何らかの手立てを投げかけ、集団での楽しみ方に広げていく必要がある。本単元では、多くの児童がイメージするであろう「遠くへ飛ばす」「的に当てる・入れる」の遊びについて、「グループごとに作戦を考えさせる活動」を投げかける。1次で試したりできるようになったりした個々の力を合わせたり、イメージに向けて考えを出し合ったりすることで他のグループよりも「もっと遠く」「ズバリ正確に」飛ばすことに取り組ませる。その中で、児童が1次で個々に深めた傘袋とのかかわりをグループという横方向に広げさせる。また、グループ活動を取り入れることによって、技能面や思考面での実態から、個ではなかなかうまく遊べない児童も友達から教えてもらったり仲間の一人として成功例を味わったりすることで満足感を感じさせることが期待できる。

遊び方の「場の設定」は学級全体で相談し、学級目標「レベルマックス」を意識させることでだんだ ん難易度が上がるように考えさせたい。

* 遊びと自分自身への気付き

遊びの中で児童は,

- ・ 自分から主体的に物にかかわっている姿 (個のレベル)
- ・より楽しく遊ぼうと知恵を出し合う姿 (複数または集団のレベル)
- ・遊びを通して、自分の思いや願いを実現し、満足感を得たり自分らしさを表出したりする姿(個のレベル)

を見せる。

教科目標の趣旨(解説 p.12)において、小学校低学年の児童における自分自身への気付きの具体として、「集団生活に馴染み、集団における自分の存在に気付くこと」と述べられている。それは、活動における「自己関与意識」「成功感」「成就感」などから仲間意識や帰属意識が育ち、ともによりよい生活ができるようになることである。また、集団の中の自分の存在に気付くだけでなく、友達の存在に気付くことも大切にするとされている。「みんなで力を合わせたら、こんな楽しいことができたよ」「みんなで遊んだから楽しかったよ」という思いを味わわせたい。そのためには、傘袋という共通の素材での遊びを考えることや、友達と複数で競ったり比べたりすることを可能とする「飛ばす」という活動に限定したことが生きてくる。「飛ばす」活動は、一人でもできる活動である。しかし、繰り返しているうちに、「一人ではつまらない」「○○さんよりも自分の方がよく飛ぶ」など、友達と自分を比べたり複数での遊びを考えたりするようになる。そこには、楽しくなるように知恵を出し合う姿が見られるようになる。一人遊びに終わらせないことが学習活動で遊びを取り上げる大切なポイントである。

平成11年度版の解説では遊びの工夫は、物を作る活動の重視から「遊びの重視」へと視点を移動させたとある(解説 p 23)。「遊びを作り出す楽しさ」や「夢中になって遊ぶ楽しさ」を子どもたちが自ら工夫することを大切にし、遊ぶことと作ることを一体的に取り上げるようにするとされている。遊ぶこと自体に浸っていくと、友達と一緒に遊ぶための遊び方を工夫したり、約束やルールを作ったりして、友達とのよいかかわりに意識が向けられるようになる。この場合にも、「共通の」という限定が生きてくる。

子どもたちは遊びを通したかかわりの中で「競い合ったり力を合わせたりするから楽しい」「約束やルールが大切で、それらを守って遊ぶと楽しい」「友達の良さや自分との違い」などのことに気付き、相手の考えを尊重する態度を身につけることができる。そうすることで友達との人間関係を深めたり広げたりしていくのである。低学年の子どもは、個別の学習活動から協同的な学習活動ができるようになる発達の時期にいるといわれる。したがって、個の思いや願いを大事にする学習活動(第1次)とともに、協同的な学習活動(第2次~)によって得られる体験を大切にし、互いの思いや願いを尊重しつつ活動の方向を決め、活動を創り出していくという体験を組織していくことが重要である。

* 傘袋 (素材) について

遊びには、

- 一体となって遊ぶ楽しさ
- ・体全体で遊びに浸る心地よさ
- ・工夫して遊びを作り出す楽しさ

がある。

傘袋は、低学年・図画工作科においては、「身近な材料を使った仕組みや材料を組み合わせる行為を 基にした造形活動を行い、それを使って遊ぶ行為を楽しむ題材」として扱われている。息を吹き込むこ とで袋がふくれるおもしろさを生かして豊かに発想したり、作っては遊び、遊んでは作り変えたりして 学びを深めていくことがねらわれている。

普段どおりの用途を思い浮かべるならば、傘袋は「遊びの材料」としては子どもたちにとっては意外な物であろう。教師は、最初に傘袋と輪ゴムのみを用意し、児童に出会わせる。初めは戸惑いもあるか

もしれない。しかし、意外な物と向き合い、それを活用しようと何度もかかわっていく中で、どのようにして遊ぶのかというイメージをふくらみ、楽しく遊ぶことができそうだという期待、もっと楽しく遊ぼうとするための工夫が生まれてくると考える。

袋はふくらますことで平面から立体になる。ふくらました傘袋は「動く」というイメージにつながる。 その時点で子どもたちにとっては遊び道具になる。ふくらますことで「飛ぶ」「浮かぶ」「立てる」こと が可能となる。また、中の空気は押し縮めることができ、押し縮められた空気は戻ろうと働く(科学的 な見方考え方の基礎を養うことに通じる部分-4年理科「もののかさと力」)。その性質を利用すること により、より遠くへ飛ばしたり、速く飛ばしたりすることができる。袋への空気の入れ具合や空気が漏 れないように口の閉じ具合などもも児童には気になることであろう。

今単元では、ふくらまして飛ばすことを遊びの基本としたい。「遠くに飛ばす」「速く飛ばす」「高く飛ばす」「正確に飛ばす」「長い時間飛ばす」など、飛ばすといっても複数の行為が考えられる。思い切り投げてみる。友達と比べながら投げてみる。ねらいをつけて投げてみる。体ごとダイナミックに遊び出すであろう。生活科ならではの姿である。初めは手探りでも、こつや飛び方の仕組みに気付いてくると、「もっと(○○したい)」が生まれて来るであろう。おもりをつけたり羽をつけたりすることで飛び方を工夫したり、中におもりを入れて立たせて的にするなど、いろいろに見立てて材料の使い方を工夫したりできる。遠くに飛ばしたいと願う気持ちは広い場所に目を向けるであろうし、「投げて飛ばす」「打って飛ばす」「発射台を作って飛ばす」など飛ばし方の工夫も考えることができる。ただ「飛ばす」と投げ掛けるだけでは、友達とかかわって遊ぶ必然性がない。しかし、友達が上手に飛ばしていてうらやましい、自分ももっとうまくなりたいとか、ひとりで遊んでも楽しくない、一緒だと面白さが増えると気付くことによって、かかわる必然性が生まれる。上手に飛ばしている友達と自分を比べたり、互いに探ったり教え合ったりしながら遊ぶ中(技の向上のためのかかわり)で、競争しようと集団での遊びを考えたり(みんなで遊ぶ楽しさ)、そのために約束やルールを相談する必要があることに気付いたりするであろう。このような活動の中で、「袋と一体となって遊ぶ楽しさ」「体全体で遊びに浸る楽しさ」「工夫して遊びを作り出す楽しさ」に気付かせたい。

もっとよく飛ばすために児童が意識する材料としては、袋の口を閉じるゴムの存在である。初めはくくりやすいように#8 (直径 16 ミリサイズ)を用意する。活動の中で、ゴムの数に着目したり、違うサイズのゴムを使うことで何か変化を起こすことはできないか、袋のバランスに着目する児童はおもりとしてのゴムの活用やほかの材料の活用に目を向けるであろう。新しい材料・活動場所の変更などは活動に変化を起こさせる支援となる。十分に見極めて提示する内容やタイミングを図っていく。

提示する材料としては、幅や直径の違うゴム、発射台として利用できる大洋紙や拡大コピー機のロール芯、おもりとなる物(水やビー玉、粘土など)を用意する。

* 身に付けることが期待できる技能や態度

息を吹き込んでふくらますことは、慣れないとなかなか容易ではない。また、口を絞って、ゴムで閉じることも、生活経験の少ない低学年児童にとっては初めのうちは難しい技能である。教師を頼ってくるだろう。しかし、繰り返していくうちにおなかに力を入れて吹くとプウーっとふくれていくことを感じ、力強く吹き込むことができる。折れた空気が漏れないために袋の口をねじったり、片手で押さえてゴムをかけたりと両手を使って作業していくことを覚えていくだろう。これらの技能は、どれくらいのきつさで口を閉じたら中の空気が漏れないのか、考え、試す活動にもつながっていく。また、うまくいかない時には技能面からのアプローチでなく、袋を変えることでうまくいくのではないかと考える児童も予想される。しかし、うまくできる友達や教師の様子を見たり、つぶやきを聞いたりすることで、自分の様子を振り返り、試していくだろう。

「飛ばす」行為からは、飛ばすときの力加減に着目し、ただ力任せに飛ばすのではなく、軽い物はふわんと軽く飛ばす方がよく飛ぶことに気付くことができる。床にたたきつけるような飛ばし方を直そうと考える場合には、飛ばすときに狙う方向が大切であると気付くことができる。また、体全体を使って飛ばすこともできるようになる。

物を飛ばすには場所を選ぶ必要がある。「他の人に迷惑にならない」よう場所を選ぶ態度である。中には外で遊ぶことに目を向ける児童がいるだろう。例えば道路ではどうか。暖房機のそばで遊ぶのはど

うか。その場合には「危険であるから、してはいけない」と、安全に目を向ける態度を育てていくこと ができる。

また、日常「使い捨て」として使用されている傘袋は中には破れたり空気が漏れたりして使えない場合や試しているうちに使用できなくなる場合がある。繰り返し試すことができるよう、袋は店頭での設置状態と同じように大量のまとまりとして用意する。児童はどんどん使用していくだろう。そうするうちに、使えない袋に着目する児童が出てくる。「もったいない」とか「まだ使えるかな」「後始末をしないといけない」、試す上で必要な枚数は使用させるが、品団に使い捨てるのではなく、「大事に使う」「後始末をきちんとする」態度にも目を向けさせていきたい。

* 思考・表現について

気付いたことを基に考えさせるとは、一つ一つの気付きをそのままにしておくのではなく、それぞれを関連付けた気付きへと質的に高めていくことをいうと述べられている(20 年度版解説)。だから、1次の活動をていねいに充実させて行いたい。

何度も繰り返して傘袋にかかわることで,児童は「比べる」「繰り返す」「試す」ことを行う。本単元ではそれらの姿を以下のように想定した。

比べる……①ふくらました袋を飛ばす場面

空気の入れ方の違い

投げ方の違い

袋の重さ(バランス)の違いによる動き方の違い

自分と友達の活動(行為)の違い

②ほかの物を飛ばした経験との比較

風船(軽くて空気が入っている物)を飛ばしたときの様子

紙飛行機(飛ばして遊ぶ物)

ボール (重さがあり、投げるというイメージのある物)

繰り返す……何度も同じことをやっているうちに気付くこと

気付きは次の自発的な活動を誘発するもの(p 55)したがって、活動を繰り返したり対象とのかかわりを深めたりする活動や体験の充実こそが気付きの質を高めていくことにつながる。また、事象を注意深く見つめたり予想を確かめたりするなどの科学的な見方や考え方の基礎を養うことにもつながる(不思議さや面白さを実感的にとらえること)。

しかし、ただ繰り返すのではなく、まず、十分に浸る。次に場の設定を変えて、新しい視点を与える。これまでの中で見つけたことや気付いたことを基にこれからの活動の内容を考えたり、さらにほしい材料などを考えたりする。

試す……… 「もっと~」を目指して試行をすること

「いつもこうなる」ときまりがあることに気付くこと

1次の中では「比べる」「繰り返す」「試す」が互いに関わり合って何度も出てくる。これらの学習活動は完全に独立したものではない。特に、低学年の時代にはその傾向が強い。したがって、それらをきちんと整理する教師の役割、振り返る活動を充実させるための教師の働きかけが大切である。

* 振り返る活動の充実

活動や体験したことを言葉などによって振り返ることで、無自覚だった気付きが自分の中で明確になったり、それぞれの気付きを共有し関連付けたりすることが可能になる。表現することで活動や対象を見つめ直したり、過去のことや周りのことと比べたりして気付きの質を高めていく。中でも、言葉などによる表現とかかわりが深いのは「たとえる」活動である。活動後に、うまくいった感触や感覚を「〇〇みたい」とこれまでの体験につなげて具体的な表現で取り上げたり、「こんな様子だった」「こんなやり方をしていた」と整理したりすることで、「自分も〇〇みたいに飛ぶといいな。」「〇〇みたいに飛ばしてみたい」「このようにしたらよさそうだ」とこれからの活動への願いをもたせ次時への期待感を高

めていく手がかりとさせる。

また、「書くこと」を繰り返し取り入れる。書くことは、一人一人の活動ごとの振り返りに生かすこと、文字で残すことで次の活動のヒントにすること、教師が一人一人をていねいに見取り指導に生かすことができる。話したり書いたりした児童の振り返りの内容を「してみたこと」「してみたいこと(遊び方・技・道具の工夫)」の視点で整理し掲示して示し、情報を共有させるとともにこれからの活動を考える手掛かりとさせる。

5 単元の指導計画(全10時間 本時6/10)

5	単元の指導計画(全10時间 本時 6 / 10)				
時	○学習のねらい		評価の観点		
,	・主な学習活動	関	思	気付き	具体的内容
第1	次 傘袋を飛ばしてみよう				
1	○ ふくらませた傘袋を飛ばしながら、傘袋の特徴を	\circ			・夢中になって遊ぼうとしてい
	感じたり飛び方の様子を見つけたりして楽しむ(出				る。
	会う)。				・次の活動でやってみたいこと
	・傘袋を使った遊び方を考える。				を思い浮かべることができる。
	・傘袋を飛ばして遊ぶ。				
2	○ 前時の情報を基に、いろいろな飛ばし方を考えて	0	0		・傘袋の特徴を感じながら、夢
	試したり、何度も繰り返し試したりする(試す)。				中になって遊ぼうとしている。
	・傘袋を自分でふくらましながら、何度も飛ばす活				・空気の入り具合と飛び方の関
	動 を繰り返し、飛び方の特徴や飛ばし方のおもし				係に着目して、空気の詰め方
	ろさなどを見つける。				を意識することができる。
3	○ 広い場所という視点を入れて、飛ばし活動をさら		0	0	・場所の特徴を考えたり、その
	に工夫したりやってみたいと思うやり方を試したり				場を生かした遊び方をすると,
	する(試す・比べる)。				もっと楽しくなることに気付
	・広い場所で飛ばして遊ぶ。				<.
	・空気の入れ方や袋のバランスなどに着目しながら				・上手にふくらませるようにな
	飛ばし方を試す。				っ た自分に気付く。
					・身近な物を使って作ったり遊
					んだりすると楽しいことに気
					付く。
4	○ ゴムや筒など新しい材料の使い方や生かし方を考		0		・もっと楽しくなるように、新
	えたり、自分がしてみたいと思い浮かべる遊び方を				しい材料の使い方を考えたり、
	試したりして、さらに楽しく遊ぶことができる(工				「飛ばす」行為を使った遊び
	夫する・試す・比べる)。				方を思い浮かべたりすること
	・様々な幅や長さのゴムの使い方を考える。				ができる。
	・ロール芯を使った飛ばし方を考える。				
	・ただ飛ばすだけでなく,遊び方自体を変えて遊ぶ。				
第2	次 みんなで遊ぶための楽しい遊び方を考えよう				
5	○ 今まで試した飛ばし方や遊び方の中から、みんな		0		・みんなで遊部と楽しい遊び方
	で楽しく遊ぶ方法を考える (振り返り)。				を考えることができる。
	・今までの経験を基にみんなで楽しく遊ぶにはどん				・自分たちのチームが勝つため
	な遊び方があるか考える。				にはどのような工夫ができそ
	・どのような工夫(飛ばし方・袋のふくらまし方や				うか作戦を考える。
	バランスなど)をしたらよいかを考える。				
6	○ 「遠くに飛ばす」ために、今まで試してきた事柄	0	0		・今までの活動を生かして遠く
本	を手掛かりに話し合ったり、力を合わせて袋の準備				へ飛ばす作戦を考えることが
時	や飛ばし方を考えたり試したりすることができる。				できる。
	·		•		

	・どの飛ばし方がよく飛ぶか相談したり、ほかの材料を使って工夫できないか考えたり作ったりする(工夫する・試す・比べる・協力する)。・空気が漏れないように工夫する。・遊び方を準備したり実際に試したりする。・さらに工夫や改良する点はないか考える。				・友達と協力して、活動したり 話し合ったり作業を分担した りしている。
7	○ 「遠くに飛ばす大会」をして遊び、楽しむ(楽し	0	0	\circ	みんなと一緒に遊ぼうとして
	む)。				いる。
	・実際に遊ぶ。				・遊び方や約束やルールを変え
	・「もっと~」と意識して工夫や改良をする。				ながら楽しい遊びを作り出す
	・遊び方や約束やルールを変えながら楽しい遊びを				ことができる。
	作り出す。				・約束やルールがあると楽しい
					ことに気付く。
8	○ 「的当て遊び」の遊び方を考えたり準備をしたり		\circ	\circ	どんな的にしたら楽しいか,
	する(工夫する)。				場の特徴や材料を生かして考
	・場を生かした枠(飛ばして通す)や倒す的(飛ば				えることができる。
	して当てる),正確に入れる的(正確に飛ばす)				・身近な物を使って作ったり遊
	などを考えたり準備したりする(学級全体で相談				んだりすると楽しいことに気
	後,グループごとに分担する)。				付く。
	・グループごとに的に当てる作戦を相談し、そのた				・遊びを通して、友達の良さや
	めの準備をする。				自分との違いなどに気付く。
9	○ 「的当て遊び大会」をして遊び,楽しむ(楽しむ)。	0		\circ	・みんなと一緒に遊ぼうとして
	・それぞれの遊びをルールや順番などを守り、楽し				いる。
	く遊ぶ。				・遊びを通して、友達の良さや
	それぞれの遊びのおもしろいところを見つける。				自分との違いなどに気付く。
	・他のグループの作戦のよさや自分たちとの違いを				・約束やルールがあると楽し
	見つけたり考えたりする。				いことに気付く。
10	○ 活動を振り返り、自分や友達のよいところやがん		\circ	\circ	・楽しかったことやできるよう
	ばったところを見付ける (振り返り)。				になったことを絵や文で表現
	・楽しかったことや遊ぶために自分が工夫したこと				することができる。
	などを書く。				・気付きを表現して自覚化する
	・友達のすごいところや友達にしてもらってうれし				ことができる。
	かったことなどを書いたり話したりして伝える。				・自分の成長や友達の良さに気
					が付くことができる。

4 本時 (6/10)

(1) ねらい

「遠くに飛ばす」ために、今まで試してきた事柄を手かがりに話し合ったり、友達と力を合わせて袋の準備や飛ばし方を考えたり試したりすることができる。

(2) 主張

○ 今まで試した様々な活動を手がかりに、「みんなでわっはっは」と楽しめる遊び方を工夫させる。 1次での個の活動から進めて、「グループ」という集団での活動と学級全体で同じ活動で競い合うことを前提とすることで、かかわり合う場面を設定する。本時では、児童が見つけ出してきた様々な飛ばし方の中でも一番シンプルでどの児童も共通に試してきた「遠くへ飛ばす」を取り上げる。

本時は「飛ばし方の工夫」と「よく飛ぶ袋の準備」についてグループごとに相談させ、準備をさせる。今まで個々に試したり取り組んだりしたことを出し合い、それぞれの良さや気付きをつなぎ合わ

せることにより、広げていくこと・共有していくこと、そしてみんなで楽しく遊ぶことを目指したい。 着目点は「傘袋自体」「飛ばし方の方法」「飛ばし方の向きや角度」「空気のつまり具合」である。

与える袋は3種類(①切りっぱなし型 ②底に縫いしろあり型 ③両脇に縫いしろあり型)の中から自由に3枚選ばせる。それぞれの飛び方には特徴がある。今までの活動の中から情報を出し合い,試しながらどの袋を使うとよいか,あるいは飛ばし方との関係でよい形の物はあるのか相談させる。また,空気が漏れないための工夫や空気の入り方も成功に向けての大きなポイントとなる。互いに協力し合って活動を進める姿を引き出したい。手にした袋を空気が漏れないように方法を工夫したり,じっくりとその特徴に複数の目を向けて活用させたりするために,傘袋は簡単に取り替えさせるのではなく,3枚と限定する。穴が開いたり破れたりした場合のみ取り替える。

飛ばし方を考えるとき、手で飛ばすか他の材料を使うかは大きく意見が分かれることだろう。話し合い、試す中でも両者に長所があり方向が決まらない場合には、児童に投げかけ、一グループが何回試技できることにするのという遊びのルール作りに目を向けさせていく。

情報交換の場面では、困っている点を中心に話題とし、どのグループも楽しくなる準備が整うことも「わっはっは」への大切なポイントであることに気付かせる。うまく準備ができたグループは、ポイントだけ伝えさせることで良さを評価し、次の活動への意欲付けとする。

一人ではうまくいかないこともみんなで力を合わせることによって乗り越えられる「わっはっは」, それがうまく成功してうれしい「わっはっは」,他のグループと競い合う楽しさでの「わっはっは」 が具現していくよう支援したり、試したり互いに情報交換させたりさせることで、終末にはどのグル ープも、次の時間は「みんなでわっはっは」と遊ぶことができる内容になっているかを考えさせたい。

(3) 本時の展開

瞯 教師の働き掛け(*)と予想される児童の反応(・)

5 ○ 課題提示

「みんなでわっはっは」と遊ぶために、今日はグループごとに「遠くに飛ばす」作戦を考えてもらいます。ぜひ自分たちのグループが一番になれるように力を合わせていい作戦を考えてください。

- *材料や約束、活動場所の確認をする。
- *手順を確認する
 - ①どんな工夫をするか相談する(袋・飛ばし方・)。
- ②誰がどんな仕事をするか、分担する。
- ③相談がまとまったら, 行動開始。
- ④途中で試してもよい(場所を守る)。
- **⑤**(児童から質問が出たら付け足す)

*材料の約束(どうしても困ったときは先生に相談する)

指導上の留意点(◆評価)

- 「みんながわっはっは」のイメージを確認する(掲示する)。
 - ・友達と一緒に何かをできること。
 - ひとりぼっちの人がいないこと。
 - けんかや痛いのもわっはっはじゃない。
 - ・やっていてい, なんかわくわく すのがいい。
- ・今までの活動の様子や児童が見付け た事柄などをまとめたものを掲示し ておく。
- ・活動の手順を掲示して確認する。(の部分は児童とのやりとりの中で加えていく)

- 30 〈話し合い〉
- 分・袋を選ぼう。どんな違いがあったかな。
 - ヒラヒラがあるのとないのでは違ったよね。
 - ・ヒラヒラがあると回ったりふわんと飛んだと思うけど・・
 - ・遠くまで飛ばすのはどれがいいかな。
 - ・飛ばし方はどうする?飛ばすのに自信がある人はいる? でもさ,道具を使った方がなんか遠くに飛びそうな気がする んだけど,どうかな。
 - ・発射台を考えたらおもしろいんじゃないかな?
- ・意見交換しながら実際に試し始める。教師はそれぞれの活動が停滞していないかをまず見取り支援をする。(例・今は何番の活動をしているか,何のことから決めていくとよいか,仕事は分担するかしないかなど)
- ・スムーズに進まないチームは、悩み をじっくりと聞き取る。 エナウは、根三性のヘナズの欠除の

工夫自体→掲示物や今までの経験の

〈活動〉

- ・袋の空気が漏れないようにゴムがいいかな、テープがいいか な。何度もねじるとよかったよね。
- テープとゴムだと重さのバランスが違うかもしれないよね。
- ・○○さん、ふくらますのは上手?だったらやって。
- 押さえているからゴムをかけてちょうだい。
- ・2枚重ねもやったよね。どうかな。
- ・空気は漏れにくいけど、なんだか重くて飛ばない感じがする
- ・手の代わりに筒を使ってみよう。○○さん、押さえてね。ど こまで飛ぶか, 一緒に見てて。
- ・あれ、○班はなかなか上手に飛ばしているよ。どんなやり方 してるのかな。僕たちと同じかな。
- ・上の方に上がると遠くに行かないで落ちるんじゃないかな。 飛ばす向きとかスピードとか関係ありそうだよね。
- 試してみよう。
- ・飛行機みたいにヒラヒラが羽根みたいだと飛ぶのかな。
- パチンコみたいに作れないかな。
- ・線を引いて飛ばさないとけんかになるよ。それに、ちゃんと 審判がいないとどれが勝ったのかわかりにくい。

情報交換タイムにします。「こんなことで実は困っていま 分||す」というチームはありますか。

- 作りたいと思っていたことがうまくできませんでした。
- もう少し作る時間が欲しい。
- ・けんかになってしまった。

では、次の時間に「遠くまで飛ばす大会」をしますが、み んなで相談しておく必要があるという事柄はありませんか。

- 投げるときにどの線から投げるか決めないといけない。
- 何回戦までするの?
- ・審判がいると思う。それに、ものさしを用意したらいいんじ やないかな。
- ・場所はどこでするの?
- ○まとめと予告

今日頑張った自分のグループの作戦と感想をカードに書 きましょう。

各自がカードを書く。

どのグループも、みんなのアイディアで「わっはっは」に 近づきましたね。では、次の時間はみんなで楽しみましょう。

振り返り、他のチームの様子を観察 チームワーク→「わっはっは」の約 束に戻り互いに直したり譲ったりで きないか問う。

用意する材料

ゴム 筒(3種類) ガムテープ 段ボール はさみ カッター

- ・教室の後ろ側を試行の場所とする あえて、線などは引かない。線とか 判定方法などはルールとして児童に 気付かせたい。
- ・困っている例, 欲しいと希望が出て いる品物や材料などはカードに書い て児童が見えるように黒板に貼る (指名に生かす)。その内容は後半 の情報交換時で取り上げる。
- ◆今までの活動を生かして遠くへ飛ば す作戦を考えることができる(活動 発言)。
- ◆友達と協力して、活動したり話し合 ったり作業を分担したりしている。 (活動・発言)
- ・困っている例を取り上げ、みんなが 楽しく遊べるように「ヒント」とし て情報を求める。カードに掲示した グループから指名する。
- うまく準備ができたグループにはポ イントのみ紹介してもらい, ヒント にさせる。
- ・ルールや約束など学級全体で考えな ければならない問題の場合はグルー プ活動の途中でも投げかける場合も ある。ルールや約束について発言が あった場合は点線枠の発問をせずに 合わせて考えさせる。もし、本時で 出ない場合は実際の遊び大会の中で 気付かせていく。
- ◆考えた遊び方のよい点を考え、自分 たちの良さに目を向けることができ る(カード)。
- →次時に向けて各グループの良さを掲 示物に整理し、良さを自覚化させる 手掛かりとさせる。

分