

# 令和5年度 生活科学習指導研究委員会

## 一 研究テーマ

対象と夢中になって関わる中で、自己発揮していく子どもの育成

## 二 テーマ設定の理由

本年度は、「子どもが対象と存分に関わるための材や環境の在り方、子どもの自己発揮を支える教師の在り方をお互いに学び合う」ことを確認し、本委員会をスタートさせた。

生活科で目指すものは、「具体的な活動や体験を通して、身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立し生活を豊かにしていく」である。この「活動」や「体験」が大切であることは分かっているものの、その「活動」や「体験」までに行きつくための対象、つまり「材」や「環境」にまず私たち教師が出会う、はたまた用意することに困難さを感じることが多い。また、昨年度までの研究から、子どもが自己発揮していくことができる環境として、対象と夢中になって関わる場を仕組んでいくことの重要性も明らかになっている。以上のことから、子どもが対象と存分に関わるための「材」や「環境」に重きを置き、研究することは、ひいては子どもの自己発揮につながると考えた。

## 三 研究の経過

本年度は、上田市立東塩田小学校の授業に参加させていただいた。その実践から、今年度の成果をまとめた。

## 四 研究の内容

### 1 単元名

すごいぞ！うらやま～あそぼ～

### 2 単元目標

うら山に落ちている物を利用して遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと遊びを楽しもうとする。

### 3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・遊んだり、遊びに使うものをつくったりすることの面白さや、自然の不思議さに気付いている。	・比べたり、試したり、見立てたりして、遊び方や遊びに使う物を工夫している。 ・遊びを工夫したり、友だちと遊んだりした活動を振り返り自分なりの言葉で話すことができる。	・うら山に落ちているものを使って、遊びに使うものをつくったり、遊んだりすることに関心を持ち、みんなで楽しく遊ぼうとしている。

### 4 単元について

#### (1)内容

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するなどして遊ぶ活動を通して、

遊びや遊びに使う物を工夫してつくり出すことができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。」に基づき行う。

(2)児童

学校探検や児童会のペア学級の活動などを通して学校生活にも慣れてきた。また、やりたいことに夢中になって取り組む中で自然と様々な力を獲得してきた。例えば、アサガオの種をお腹で温めて発芽した様子に驚き、同じ日に発芽した友だちと日数を確認したりして喜びを分かち合う様子、双葉が出たのを友だちに教えてあげ一緒に双葉を眺め、「はっばがでたね」と観察し続ける姿、本葉が小さく出始めた時には「はっばの赤ちゃんがここにいるよ」など、友だちと何気なくかかわりながら発見し続ける子どもたちである。

(3)教材

本校は校地内に「うら山」と称する 1500 m<sup>2</sup>ほどの学校林を保有している。様々な樹木が入り混じって生える林で、小川が通り、斜面があり、起伏にとんだ地形である。この林で子どもたちは業間休みなど毎日のようにおにごっこや生き物探しをして遊んでいる。そうした日常があるからこそ、雨の翌日は小川の川幅が広がること、強風の後に実が落ちるなど自然への気付きも生まれてくる。夏休みの間に強風で折れた幹や散乱した小枝を見て子どもたちは、どう思うだろうか。豊かな思い出から愛おしさを感じ、遊びや遊ぶものの材料として有効に活用してくれるのではないかと考えた。また、実の大きさ、枝の密集具合、石の重さなどから自然の不思議さに気付くことも期待する。

5単元の展開

学習活動	子どもの思いや願い	支援
1 遊ぶ いつもと違うぞ	<p>○うら山の環境の変化に気付く。 「うら山で遊ぶの一月ぶりだ。」 「おにごっこをしているとき、枝に足を取られて転びそうになったよ。ちょっと危ない。」 「1学期の時はこんなに枝はおちていなかったな。強い風がふいて折れたのかな。」</p> 	<p>○自然と思い切り触れ合えるように場を設定し、遊ぶ中で、いつもと違い枝などが散らかっている様子に目を向けさせる。 ※8月1日の強風で折れた枝や落ちた小枝などそのままにしておく。駐車場の植樹の剪定で出た幹や枝もうら山中央に積んでおく。</p>
2 考える 有効活用しよう	<p>○新たな使い道(遊び)を考える 「何かに使えないかな。」 「この木を使えば、迷路が作れるかもしれないよ。」 「とちのみとむくろじの実でビー玉みたいに遊べそう。」 「この枝はカブトムシみたいだ。」</p> 	<p>○幹や枝がたくさん落ちていたことを想起させ、このまま捨ててしまう以外に使い道はないか考えさせる。</p>
3 集める これも使えるぞ	<p>○思いに合わせて材料を集める 「迷路を作るから、長い枝分かれした枝が必要だ。」 「5本ぐらい枝をつなげたいな。ちょっと足りないかも。」</p>	<p>○折れた幹や枝、小石などうら山に落ちている物で自分の作りたいものを考えられるよう促す</p>

	<p>「とちのみを全部拾うぞ。たくさんないと遊べないよ。」  「石もとうせんぼするのに使うんだ。」</p> 	
4 作ってみる うまくいくかな	<p>○作っては遊びを繰り返し、その面白さを友だちと共有する  「枝の途中を石で通れなくしたぞ。迷路らしくなってきた。」</p>	<p>○順序や材料、視点を変えて比較して試行させ、もっと遊びを楽しむための工夫を考えられるよう促す。</p>
5 作り続ける もっと広げよう <b>本時</b>	<p>「ゴルフ場にしたぞ。杉の枯葉にかまると大変だぞ。むふふ。」</p>	<p>※短冊、マジックペン、テープを用意</p>
6 作り終える やりきったね！	<p>「友だちに遊んでももらいたいな。」  「うまく説明したい。」</p> 	<p>○遊びの面白さを伝えるために、身ぶり手ぶりを交えて友だちと話し合ったり、見合ったりする時間を設定する。</p>

## 6 本時案

### (1) 主 眼

うらやまで遊んできた子どもたちが、うらやまで見つけたものを使って遊びや遊びに使うものを作る場面で、自分で試して工夫したり、友達と意見交換をしたりすることを通して、自分も友達も楽しめる遊びや遊びに使うものづくりに取り組むことができる。

### (2) 本時の位置（6 時間扱いの第 5 時）

前時：うらやまで見つけた自然物を使って、遊びや遊びに使うものを作った。

次時：友達の感想をもとに、さらに工夫して作る。

### (3) 指導上の留意点

- ・ 道具の使用については、扱い方や置き場所、周囲の状況など安全に気を付ける。
- ・ 言葉で説明することが難しい場合は、自分が実際にやってみせ、説明の代わりとしてもよいこととする。
- ・ 学習カードに書くことが難しい場合は、絵で表してもよいと伝える。

### (4) 展 開

	学 習 活 動	予 想 さ れ る 児 童 の 反 応	○ 教 師 の 支 援 ・ 評 価	時
導 入	1 前時の活動を想起する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 枝で迷路を作っていたから今日はもっと難しくしたいな。</li> <li>・ 前の時間は葉っぱでわかを作ったけど、枝でもできないかやってみようかな。</li> <li>・ ○○ちゃんは、的あて転がしを大きな実でやっていたんだな。わたしもやってみたい。</li> </ul>	<p>○スライドを見せて前時の活動を想起させる。  ※使える材料を前に置いておき示す。</p>	5
<b>うらやまからのぶれぜんとをつかって、あそぶものをつくろう。</b>				

展 開	2 みんなが楽しめるように、あそぶものを作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すぐにゴールしちゃうから、迷路の枝をもっと増やしてみよう。</li> <li>・的あて転がしを作っているけど、全然当たらないから、的を近づけてみよう。</li> <li>・遠くまで転がらないから、転がす実の大きさを大きくしてみよう。</li> <li>・輪投げが入らないから、大きいわっかも作ってみよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の活動を確認し、遊ぶものの作りを始めるように指示する。</li> <li>・枝を切りたいときは先生に言う。</li> <li>・はさみは使ったらしまう。</li> <li>・自分だけでなく、みんなが楽しめるようにする。</li> <li>・作っては試す(遊ぶ)ことをしながら、工夫して遊ぶものを作る。</li> </ul>	15
	3 遊びを説明する人と、体験する人の2グループに分かれて遊んでみる。	<p>〈遊びを説明する人〉 遊び方をわかりやすく友達に説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・迷路のスタートはここで、ゴールは向こうの黄色いところだよ。途中、通れないところがあるから気を付けてね。</li> <li>・的あて転がしは、的に当たったら点になるよ。</li> <li>・輪投げは、わっかを3回投げて、何個入るか挑戦してね。</li> </ul> <p>〈遊びを体験する人〉 面白かったことやすごいと思ったことを友達に伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・曲がる場所が多すぎてなかなかつかないところが面白かったな。</li> <li>・実によってまっすぐ転がらなくて悔しかったからリベンジしたい。</li> <li>・大きな輪っかは入りやすかったけど、重くて投げることが大変だったよ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○遊び体験の手順を説明し、実際に遊ぶように促す。</li> <li>・お店屋さん役、お客役の2つのグループに分かれる。</li> <li>・お店屋さん役は遊び方を説明する。</li> <li>・客役は面白かったことや気づいたことを伝える。</li> <li>・時間になったら役割を交代する。</li> </ul> <p>※教師も体験する側に入り、遊びや工夫の中から、自然の不思議さに触れた気づきを問いかけてほめる。</p>	15
ま と め	4 遊んだ感想と次時への願いをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・たくさん分かれている木を使ったから面白かったといってもらえてうれしい。</li> <li>・○○ちゃんのわっかが投げやすかったな。</li> <li>・次は、○○くんがやっていたみたいに、実の大きさを大き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○今日の活動で工夫したこと、面白いと思ったことや発見したこと等を学習カードに書くように伝える。</li> <li>○感想や次の時間に工夫したいことを発言するよう促す。</li> </ul>	10

		くして面白くしたい。 ・壁まで届くくらい迷路を広げたい。		
--	--	---------------------------------	--	--

## 五 研究のまとめ

東塩田小の子どもたちは、うらやまという「環境」、そしてそこにある「材」で、遊ぶことを通して存分に関わってきた。だからこそ授業では、

- ・自然をよく知り、さらに遊び方も知っている子が、木の割り方をいろいろな方法で試す姿
- ・グループ内での意見の食い違いから活動しない子に対して、責めるのではなく、「やろうよ～」と声かけをする子の姿
- ・得点にこだわりを持った子が、「先生が計算できればいいと言っていたもん！」と自分の思いをなんとかグループ内の友だちと折り合いをつけながらも共有したいと思う姿

などの楽しさを見出す姿とともに、その子その子のよさやうらやまへの思いが随所に見られた。

また、教育課程研究協議会研究協議Ⅱに向けて委員会内であさがおの染め物の教材研究を通して、材の簡易さや材の広がりを感じたり、生活科指導主事の「見通しを持ちながら、自分のクラスの子どもたちに寄り添いながら生活科の教科書を活用する」という助言を伺ったりした。

さらに、考えの食い違いからちょっとした言い争いをしているグループに「じゃま？いいじゃん！」と声掛けをしたり、「これはどう？」「これもいいよ。」と子どもたちに関わり合ったりする授業者の先生の受け止め方や前向きさ、そしてうらやまマップの掲示や本時の場作りを授業者の先生が大事にしていたことなどが、子どもたちが安心してのびのび活動できる源になっていた。

以上のことから、委員会のスタート時に確認した『子どもが対象と存分に関わるための材や環境の在り方、子どもの自己発揮を支える教師の在り方』ではなく、『材や環境に子どもが存分に関わるための教師の在り方が子どもの自己発揮につながる』のではないかと考える。大切なのは、身近な「材」や「環境」に子どもたちが十分に関わり、そこから生まれる子どもたちの楽しみ、不思議、面白み、意欲などの思いを教師がどれだけ汲み取り、共に共有できるかだということを、東塩田小学校の実践や委員会での教材研究及び委員の実践報告等から学ぶことができた。