

かかわりを大切にした生活科の学習

—第1学年「みんなで遊ぼう」の実践を通して—

佐 和 真由美

1 はじめに

「遊び」という言葉からは、思わず体を動かしたくなる、わくわくする楽しさが伝わってくる。それは、遊びの中で自由に自分の思いを出すことができ、失敗から笑いが生まれたり、他の新しい遊びにつながったりと、どこまでも活動の楽しさが続いていくからだと思われる。

遊びを通してかかわり合う友だちが多いほど、お互いの思いが一致したりぶつかり合ったりすることができ、いつの間にか他者とかかわり合う楽しさやかかわり合い方をも学ぶことができる。また、遊びによっては、自然や物と一緒に遊んだり、利用したり作ったりして遊びながら自然やものとかかわり、移りゆく季節への気づきやルールの大切さなど、さまざまなことを学習することができる。また、かかわり合うことで相手の思いやよさに気づいたり、自分自身をふりかえって自分の思いやよさに気づいたりするきっかけとなる。この気づきは、子どもたちの人間関係を広めたり深めたりすることにもなる。

本稿では、子どもたちが遊びに没頭し、遊びの楽しさを十分に味わえる遊びづくりを通して、人やものとのかかわりを考えていきたい。

2 活動の実際

(1) 単元について

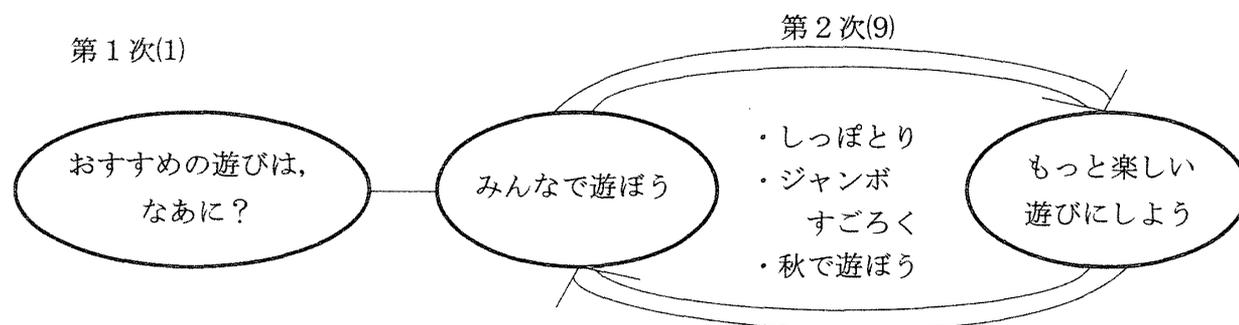
本単元では、人とのかかわりを大切に、出発点にしていきたいと考えた。より多くの人とかかわるために、お互いのおすすめの遊びを取り入れてみんなで楽しむ場を設けていく。そうすれば、1人で行動しがちな子ども、体を動かしたがる子も、みんな一緒に遊ぶ楽しさを味わえる。そして、遊びに季節を取り入れながら、自然やものとかかわりも図っていきたいと考えた。また、ゆったりとした気分で遊びをふりかえるように心がけていく。こうして遊びを繰り返すことで、「ああ、楽しかった。もっと～しよう」という満足感や活動への意欲をもつことができるであろう。また、ふりかえりて自分の思いを出し合うことで、友だちのさまざまな思いにも触れ「自分はどんなのだろう」と自分をふりかえり、「どうすればいいのだろう」と遊び方やかかわり方を考えられるようになっていくことを期待している。

(2) 活動のねらい

○身近な人と一緒に遊ぶ楽しさを味わうことができる。

○身の回りのものを自分なりに工夫して楽しく遊ぶことができる。

(3) 活動内容と計画・・・10時間



(4) 仮説

お互いのよいところを認め合う場を設ければ、自分の思いや相手の思いを生かして次の活動に取り組もうとする意欲をもつことができるであろう。

(5) 活動の概要

<第1次 導入 1時間> おすすめの遊びは、なあに

最初に自分が知っている遊びを紹介しあった。次々に出てくる遊びに、どの子も大喜びで「知ってるよ」「知らない。どんな遊びなの?」と教え合っていた。1つの遊びから次の遊びを連想し、1時間があったという間に過ぎた。出された遊びは、いつでも子どもたちの手で付け加えていけるように掲示しておくことにした。この時から、掲示物をめぐりながら、楽しそうに話をする子どもたちの姿が見られるようになった。

おすすめの遊び

かけっこ おにごっこ しっぽとりおにごっこ ぼうしとりおにごっこ
でらおに いろおに ゆうれいおに かもつれっしゃ 白くまのじえんか
ころがしどっじ どっじぼうる だるまさんがころんだ はんかちおとし
たからさがし ろくむし はないちもんめ でんごんげえむ などなど

<第2次-2時間> みんなで遊ぼう～しっぽとりおにごっこ



何よりもまず遊ぶ楽しさを味わえるように最初は教師が遊びのリーダーとなって共に思いっきり遊び、様子を見ながら子どもたちに活動をゆだねるようにした。

子どもたちは、大歓声を上げながら体育館中を走り回った。ふりかえり「しっぽをとられた子はどうなるの?」という声が出て、もっと楽しく遊ぶためにルールを決めることになった。

「しっぽはどこだ」

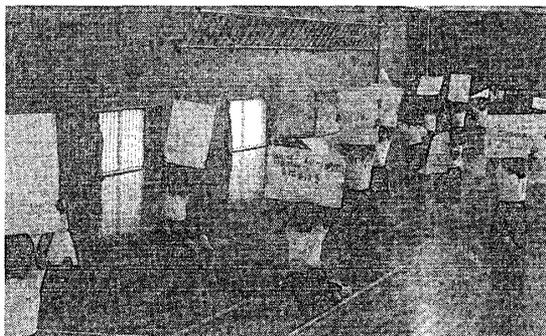
<第2次-3時間> みんなでジャンボすごろくだ

おすすめの遊びの中から遊びを選び、楽しく遊んでいたが、みんなでするともっとおもしろそうな遊びが加わった。算数で使ったすごろくである。小さなすごろくで1度に遊ぶ人数は限られる。「一緒に遊びたいのに」という声を受け「大きなすごろくで遊ぼうか」と投げかけた。見たことも聞いたこともない大きさである。みんなのアイデアを生かすために、大きな紙よりもそれぞれが画用紙を利用することにした。子どもたちは早速すごろく作りに取りかかった。

思い思いに書きながら見せ合い、お互いが感想を言い合ううちにヒントを得て、書き加えたり書きかえたりしていった。そして、自分のすごろくカードを紹介し合った。ここが、お互いの発想を認め合う場になっていた。

いよいよジャンボすごろくの日が来た。さいころの数字が出るたびにかけ寄ってきて「わあ、5だ」と言う声上がる。そして、そのままその子についていき、一緒にカードを聞く。カードを読む子も聞く子も、にこにこ笑顔である。答えに詰まった子には、周りの子が身振り手振りで手助けをする姿が見られた。しかし、自分の順番がくるまでは待つ時間が長い。ふざけ合って混乱が起きそうだが、不思議と順番が守られ、1人1人のゲームの様子を見守っていた。これは、自分がさいころを振りたい気持ちも強いが、友だちのゲームにかかわって自分なりに参加することの楽しさや、

自分が知らなかった友だちのよさに接する楽しさを味わうことができたからだと思われる。



「ここまでおいで」



「う～ん、どうしよう」

ふりかえりでは、次のような意見が多かった。

- ・さいころの数を増やすと、もっと早く進める。
- ・さいころがみんなに見えやすいように、大きくしたらいい。
- ・2組さんや2年生を誘って、もっとたくさん的人数です。そうすれば、100までいけてもっと楽しくなる。

「もっと～すれば、もっと～」と自分なりに考え、次への活動に向けて意欲をもつことができていた。

<第2次-5時間> 秋で遊ぼう

秋みつけから、おすすめの遊びに「秋で遊ぼう」が加わった。見つけた秋や身近にあるもので遊ぶものを作って、それぞれがお店を出し、みんなで遊ぶことになった。身の回りの自然とのかかわりが、活動を広げたのである。



「ただ今、準備中」

店名

| | |
|--------------|---------|
| くじびきぱっ | はっぱカルタ |
| だれがいちばんとれるかな | |
| スーパーパチンコ | くじびきゲーム |
| ふくろの中は、なんだ | どんぐりごま |

作っては遊び、遊んでは作っていった。自分のアイデアをお互いが見せ合い、「それ、いいね」と認め合ったり「こうした方が、分かりやすいよ」とアドバイスをし合ったりする姿が、あちこちで見られた。ここでの支援として、自分たちが何をしようとしているのかを意識できるように、「店の宣伝ポスターを作ろうよ」と投げかけた。すると、すぐに遊び方やルールを考えて書いていった。これまでの遊びの経験から、楽しく遊ぶときにはみんなが納得できるルールがあった方がいいということ学んだのだと思われる。

子どもたちは、チームを遊ぶ人と店の人に分けることにした。最初に、店の紹介をみんなで言い、遊び、ふりかえる。という流れで、活動を繰り返していった。店の紹介は、各自自分たちの工夫したところや遊び方などを簡単に発表する。みんなに伝える内容から、前時のふりかえりでも出された「もっとこうした方が」という意見を意識して採り入れ、遊びや遊び方を新しく工夫していることが分かった。また、最初に決めたルールも、絶対に守らなければならないというものではなく、自分たちがより楽しく遊ぶために、変えていくものとなっていった。

次ページに、ふりかえりを生かして変化していく遊びの様子を記す。

どんだん改良して
ハイパーパチンコになりました。

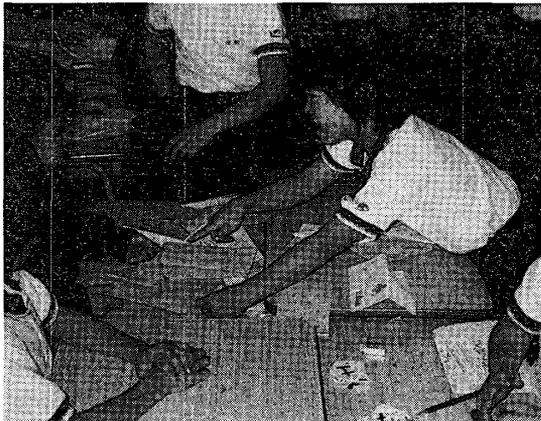
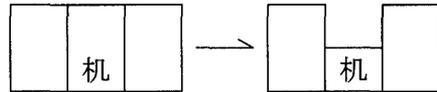


<スーパーパチンコ>

- ・段ボール箱の中に、どんぐりの転がる迷路を作る。ゴールに着いたら、賞品（どんぐり）を出す。
↓♡もっと難しくしたら楽しい
↓♡何回来ても楽しいように
- ・2段式にし、2つのゴールを作る。本当のゴールに着いたら、賞品を出す。
- ・賞品のどんぐりは「半分に割れたものをリサイクルして」色をつける。どんぐりソフトクリームに変身。
↓♡多くの人に来てもらうように
- ・宣伝をする。「ここでは、こんなに楽しいよ」「今日だけ、折り紙をプレゼント」

<こころのびっくりばこ>

- ・箱の中にいろいろなくじを入れる。
↓ 他のかじ引きとの違いは何？
- ・宣伝で「ただのびっくり箱ではありません。」と他との違いをより詳しく説明する。
- ・くじを引いてから、メニューに応じて自分が選んで進めることができる。
↓♡もっと楽しくするために
↓♡遊びやすくするために
- ・自分で絵本を作り、メニューに加える。
- ・店の形を変え、ルールを見えやすくし、並びやすくする。



<ふくろの中は、なんだ>

- ・いろいろな葉を紙袋の中に入れる。同じ色と形をした袋を2つ選んで当てる。
↓♡おもしろくするために難しく
- ・葉を半分に折って、形がすぐには分からないようにする。
↓♡難しすぎて分かりにくい
- ・ルールがすぐに分かるように、ルールブックを作り、説明する。
- ・ヒントを出して、分かりやすくする。

<どんぐりごま>

- ・いちばん長くこまを回し続けた人の優勝。
↓♡長く回るこまのひみつに気づき、もっと楽しく遊べるように
- ・強いこまを持っている店の人との対戦にする。
- ・こまに色をつける。
↓♡どんぐりが固くなってこまが使えない。こまの数を増やして楽しくしたい
- ・牛乳のふたで、こまを作る。

かかわりを広げるために、参観日での遊びを計画した。どの店も休憩時間を使って楽しそうに準備をしていた。そして、自分たちも一緒に遊びながらお家の人にも楽しんでもらうことになった。小さな弟妹に分かりやすいように説明したり、「先にやらしてあげよう」と譲ったりする姿が見られた。ふりかえりでは、「お客さんがにこにこして、店番が楽しかった」「店の人がにこにこして、ますます楽しかった」と大満足であった。保護者には、あらかじめ必ず活動に対する言葉をかけていただくようお願いしておいた。家に帰って、友だち同士とは違う視点で「～がよかったよ。子どもは発明の王様だね」などとほめてもらい、それぞれが喜びを深めていた。

3 ふりかえって

本実践を授業仮説「お互いのよいところを伝え合う場を設ければ、自分の思いや相手の思いを生かして次の活動に取り組もうとする意欲をもつことができるであろう」に照らしてふりかえりたい。

お互いのよさを伝え合う場は、お互いがかかわり合う場でもある。この場は、遊びの中での自然なかかわりや他者の活動の紹介、ふりかえりでのいいところ見つけが挙げられる。ここでは、活動後のふりかえりに焦点をあてて考えていきたい。

遊びごとのふりかえりでは、楽しかったことやお手本にしたいところが出され、どの子も自分の考えた遊びや自分に自信を深めていった。また、お互いのよさを認めた上での「もっとこうしたら」という意見は、自分たちの遊びをパワーアップさせるものとして素直に受け入れられ「もっと楽しくするために、今度はこうしてみよう」と次の活動への意欲がとぎれることなく続いていった。それは、前述の遊びの変化や自分たちでルールを作り上げていく姿に表れている。

秋で遊ぼうのふりかえりでは、「手伝ってくれて嬉しかった」「お店の名前や準備で工夫しているね」「みんなですべていいね」という感想が出されるようになった。楽しく遊ぼううちに、遊びを通してかかわった友だちの優しさやよさに気づくことができ、ひとつのことに力を合わせる気持ちのよさや嬉しさに目が向くようになったと言えよう。ここで味わった楽しさや嬉しさが、次の活動への意欲につながっている。

みんな楽しいといってくれました。何度も来てくれました。一生懸命楽しくするためにがんばりました。今度は家でやって、生活の時間にみんなを楽しませたいです。

(ふりかえり より)

きょう、「みんなであそぼう」をやりました。はじめおみせをまわると、ふくろの中はなんだゲームの人が「ここは、ならぶところじゃあないよ。」とやさしくいってくれました。つぎに、びっくりばこにいきました。Aさんが、もんだいを出してくれました。となりのMさんが、「くじをひいてください。」といってくれました。みんなみんなやさしいんだなとおもいました。

(あのね より)

「みんなやさしいんだな」という思いは、友だちとのやりとりの中で自分が大切にされているという実感を得たからであろう。また、「遊ばせてあげる」ではなく「遊んでくれてありがとう」という気持ちを感じていることが分かる。遊びを通して楽しさを共有したからこそ、生まれたものと言えよう。遊びやふりかえりを通して、よりよい他者とのかかわり合い方に気づき、「うれしいな。自分はどうなのだろう」と自分をふりかえり、自分も友だちも楽しくなるように、遊び方だけでなく接し方も、自分なりに考えて行動に移すことができている。

遊びの中でかかわり合い培っていく力が、子どもの学校での人間関係や生活を豊かなものにしていくと考え、これからも子どもたちの思いや発想を生かしながら遊びを繰り返していきたい。