

# 人と人とのかかわりの中で

—第2学年「みんなであそぼう～こんなに大きくなりました～」の実践から—

福田 秀 範

## 1 はじめに

集団で活動するという事は、それだけでも、友だち同士が自然にかかわり合いながら、ともに成長できる価値がある。しかしその集団の中で、自分のよさを見つけられず、自分に自信がもてないとか、自分の思いがなかなかうまく伝えられない、はっきりとした自己決定ができず、回りの人を頼ってしまうといった傾向にある子どももいる。このような子どもにとって、集団は絶好の隠れ蓑となり、自分が何らかかわらなくても、みんながどうにかしてくれるという他人任せの思考を植え付けてしまうことにもなり得る。ここでは、人間領域の低学年のねらいにもあるように、「人と人とのかかわりの中で、自分のよさに気づき、自分の思いや考えを表現しようとする」ことをねらいとして、集団として生活している子ども一人一人の成長を大切にしたい実践を追究していきたい。

## 2 実践の概要 第2学年「みんなであそぼう」～こんなに大きくなりました～

### (1) 単元について

人は人とのかかわりの中で生きている。自分にはない人のよさを発見したり、自分のよさに気づいたりといった、自分がより豊かに成長していくために必要なことは、人とのふれあいの中で体験できることである。この活動では、世代を越えた様々な人々と遊びを通してかかわる中で、一人一人の子どもが、自分の思いや考えを表現したり、自分の成長をふりかえったりすることができる大きなねらいである。ここで大切にしている「遊び」は世代を越えて楽しめるよさがある。ルールを伝えたり、話し合う中で、人と人とのかかわりが深まっていき、人間関係がより豊かなものになっていくことを期待している。

本学級の児童は、これまでに「先生と」「クラスのみんなど」「実習生と」「親子で」と世代の異なる人たちとともに、自分たちの知っている遊びを紹介したり、逆に昔の遊びを教えてもらって実際に遊んで楽しむ経験をしている。本時は、10月の創立記念日の日曜参観で、両親や祖父母、兄弟姉妹など幅広い世代の人々とともに、子どもたちが企画した遊びをして楽しんだ活動の2回目である。「親子で遊ぶことが少なくなっていたので、久しぶりに子どもとかかわるよい機会だった。」という保護者の声や「初めてお父さんに遊んでもらってうれしかった。」という子どもの声、「またいっしょに遊びたい。」というお互いの声がたくさんあり、本時は待ちに待った時間である。

### (2) 学習のねらい

- 1 身近な人と一緒に遊ぶ楽しさを味わうことができる。
- 2 身近な人とのかかわりの中で、自分の成長したところを表現することができる。

### (3) 活動内容と計画 (全5時間)

第一次 みんなで遊ぶ計画を立てよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

第二次 計画をためしてみよう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

第三次 みんなであそぼう～こんなに大きくなりました～・・・・・・ 2時間

### (4) 本時の導入にあたって

本時は、第二次までに計画を進めてきた遊びを実際にたくさんの世代の異なる人たちと遊んで楽しむ場である。前回の遊びのふりかえりで「遊びの説明に時間がかかり、実際に遊ぶ時間が短くなった。もっと説明をスムーズにしたい。」という意見が出た。それを受けて、本時の子どもたちは、どうすれば遊びの説明がうまく伝わるかを十分に作戦を立てて臨んでいる。一部の子どもの活躍が目

立つのでなく、各グループの一人一人が当日の役割をもち、みんなの活躍する姿がいっしょに遊ぶ人たちの前で表現できるようにというのがクラスみんなのめあてである。

### (5) 学習の展開

学 習 活 動	みとりの視点	教師の働きかけ
1 お家の人と顔合わせする。	○グループのお家の人を積極的に迎えているか。	1 前回のかかわりを生かし、自分たちで、お家の人を迎えるように言葉かけする。
2 グループごとに遊ぶ。	○自分たちで工夫した方法で、積極的に遊びの方法を伝えようとしているか。 ○お家の人とどのようなかかわりをしているか。	2 ◎遊びの説明や実際の遊びの中で、一人一人の子どもが自分の成長した姿を示そうとしていることをお家の人に知らせ、ふりかえりの場で気づきを発表していただくよう言葉かけする。
3 グループごとにふりかえりをする。	○積極的に感想を出し合っているか。	3 ◎グループでふりかえる場をもつことで、お家の人との会話が積極的になるようにする。
4 全体でふりかえりをする。	○これから家族で遊ぶことについて、どのように意欲を高めることができたか。	4 グループで出た意見を出し合い、本時の活動が、これからの家族での遊びに生かされていくようにまとめる。

### (6) 授業の実際

今回は各グループとも、それぞれが役割をもち、授業に臨んでいた。お家の人を誘導する役、ボールやコートなど準備する役、ルールを説明する場面では、説明役と実際にやって見せる役に分かれ、ふりかえりの場面では必ず一人一言発表する打ち合わせをするなど、どの場面にも自分の活躍の場を設定していた。これまで一緒に遊んできた中で、自分の親や兄弟姉妹を目の前にして、なかなか自分の思いを表現できなかった子どもたちにとって、まさに自分がこれまでにがんばってきたことをアピールできるチャンスである。

ルール説明に要した時間は、どのグループも速かった。その分、充実した遊びの時間が取れた。

「けいどろ」を計画したグループは、どろぼうの逃げる範囲をトラックの中と決め、朝礼台をろうやにして行った。親子が必死で逃げたり、追いかけたりする姿が見られた。やはりお父さんは逃げるのが速いと感心する子どもやお母さんをつかまえて大喜びする子どもの反応が印象的だった。

「砂山くずし」を計画したグループは、お家の人たちもルールを知っていて、スムーズに遊びが始まった。砂場の片隅で、大人も子どももいっしょになって大きな砂山から少しずつ砂を取り合い、見る側も棒の動きに釘付けで、みんなが楽しんでいた。今日の遊びが砂遊びだと初めて聞かされたお家の人、最初は砂に抵抗を感じたものの、子どもと一緒に遊ぶ内に夢中になり、真剣に砂をかき集めていたのが印象的であった。



「ドンジャンケン」は、前回もあったが、ルールがやっとのことで伝わって、さあやみましょうと思ったら時間が来てしまったという遊びである。今回は、前回の苦勞したことが生かされ、簡単なルール説明で終わり、スムーズに遊びに移行することができた。このグループには、上は70歳を越えたお年寄りから、下は幼稚園児まで参加していた。ジャンケンの勝った負

けたで、世代を越えて、みんなが楽しんでいる様子がとても印象的であった。

デラックスジャングルジムを上り下りして逃げ回る過酷な鬼ごっこ子どもたちの通称「デラおに」を計画したグループは、すばしっこく動き回る子どもに大人が悪戦苦闘する様子が印象的だった。このルールは少し複雑で、ジャングルジムから落ちたら鬼になったり、ジャンケンで始めに決めた鬼にタッチされたら鬼になったり、途中でだれが鬼だか分からなくなることがあるので、説明には時間がかかったが、やりながらルールをみんな確認し合い、楽しく遊ぶことができた。

「折り返しリレー」を計画したグループは、特別なルールを決めていた。いっしょに遊ぶお家の人の中に、自分のおばあちゃん、幼稚園の妹が来るとあらかじめ確認できていたからである。折り返し地点を3つに分けたのである。自分たちが真ん中で、年寄りや幼児は最も手前、お父さんは最も離れたところに設定していた。どの程度の近く、遠くがいかは予想がつかなかったので、自分たちで適当なところを決めて行っていたが、幸運にも勝負は接戦で、この特別ルールが非常にうまくいっていた。グループ内には、当初「折り返しリレー」は運動がきつすぎて、いろいろな世代が楽しむには向いていないという反対意見もあったが、ルールを工夫してやってみるようになった。お家の人にも「楽しかった」と言ってもらい、大変満足そうにしていた。

どのグループにも共通して言えたことは、お家の人たちが子どもたち以上に楽しそうな表情をして活動されていたということである。この表情に加えて、ふりかえりの場面では、たくさんの方々から「今日はルールがよく分かったよ。」とか「今日はいっぱい遊べて楽しかったよ。」という言葉で、子どもたちはとても満足そうな顔をしていた。

### 3 振り返って

本単元を振り返ったときの一番の成果は、何といても保護者と子どもたちとのかかわりが深まったことである。最初のころは、だれのお父さんかな、恥ずかしいな、などと半分照れくさそうに活動していた子どもたちが、ふれあう回数を重ねるたびに、保護者の前でも、いつも通りリラックスして活動できるようになった。これは保護者も同様である。はじめは、わが子の行動には「もっと分かりやすく言わない」といった本音が出ていたが、だんだんグループ全体にも目が向くようになり、ふりかえりの場面では、どの子に対しても本音で「分からない」「楽しかった」という言葉かけができるようになっていた。

この取り組みは、1年生の時から長期にわたるものであった。こんな遊びを教えてもらったので、お家の人にも教えてあげたい、と思っていざ教えようとする、全くルールが分かってもらえず、結局時間ばかり過ぎて全く遊べなかった悔しい思いをした時もあった。どうしてうまくいかなかったのかを振り返り、今度こそと意気込んで授業に臨んだものの、今度は特定の子どものみだけがルール説明で活躍して、他の子が恥ずかしいと隠れて協力してくれない、ということもあった。

「遊び」を通して、保護者と子ども、子ども同士がかかわる中で、様々な思いのずれが生じる度に、自分はどうすればいいのか「自分を見つめる」場がもてたのが本実践であった。人と人とが本音を出し合えるぐらいかかわりが深まるには、自分から課題をもって、積極的になおかつ継続的にかかわりをもとめていく場の保証が不可欠である。「遊び」に限らず、このようなかかわりが深まる場を、様々な学習の場において考えていきたい。

