

## 本授業の主張点

「おこなう」過程で特に関わりたい対象によりよく関わり続けるために、他者からの反応を基にその後の活動を考える「のびっこタイム」を設けます。今回は、幼稚園の年長児と一緒に遊び、その反応を基に活動をよりよくしようと考える児童の姿をお見せします。

## 1 単元名 ドキドキにここ「あそびワールド」

## 2 単元の目標

自分がこれまでに体験してきた遊びを基に、たくさんの人と楽しく遊ぶことができる方法を考え、遊びや遊びに使う物を作るおもしろさや、友達や幼稚園児と一緒に遊ぶ楽しさについて気づき、これからさらに意欲的に人や遊びに関わろうとすることができる。

## 3 評価規準【学力デザイン レベル2より】

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気づき
遊びに関心をもち、友達や幼稚園児と関わりながら遊びや遊ぶ物を作ろうとしている。	友達や幼稚園児と関わりながら遊びや遊ぶ物作りを通して考えたことや思ったことを素直に表現している。	友達や幼稚園児と一緒に遊んだり、遊ぶ物を作ったりすることができた自分や遊びの楽しさに気付いている。

## 4 単元とその指導

## (1) 児童の実態

本学級の児童は、休み時間に友達と活発に遊ぶことが多い。入学当初は、一人でお絵かきや、兄姉やその友達である上級生との遊びが多かったが、次第にお互いにうち解け一緒にボール遊びや遊具遊び、「だるまさんがころんだ」「こおりおに」等の友達と関わる遊びが増えてきている。また、季節的な要因や生活科の学習でのつながりから虫取りを行う姿も見られる。そこでは、一人で行ったり、友達と一緒に رفتりする姿が見られる。

夏休み前の、「なつ」に関するウェビングでは、「おまつり」「おばけやしき」「たからさがし」「ビーだま」「けんだま」等から、お祭りに関する楽しい遊びに興味がある様子が分かった。夏休み中も様々なお祭りに参加し、楽しんでいる様子が絵日記等からうかがえた。また、日頃の遊びの様子からは、外で元気に遊ぶことが多いが、雨の日の遊びでは、「かごめかごめ」や「はないちもんめ」「かるたあそび」等の友達と関わる遊びを好む児童が多い。中には「おえかき」や「ぬりえ」等一人遊びを好む児童がいるが、よく見てみると複数の友達と一緒に活動し、見せ合いながら人と関わろうとする姿がある。

これらのことから、児童は、遊ぶことや人と遊びを通して関わることへの興味・関心は高いと考える。しかし、遊びの内容で、決まった遊びを続け、自分たちでルールを決めたり、新しい遊びをつくり上げたりする様子はあまり見られない。自分たちの生活を豊かにするために、自分たちでルールを考えたり新たに遊びを考えたりすることは意義あることと考える。

さらに、入学して半年以上たったこの時期、自分が活動したい事柄を決めることはほとんどの児童ができるようになってきている。また、活動への見通しも、単元の導入で位置付けている「試しの活動」によって少しずつもつことができるようになってきている。これらは、自分で楽しみたい遊びを決め、見通しをもって活動が始められることにつながるかと考える。

## (2) 単元設定の理由

本単元は、学習指導要領の内容(8)を中心として単元を設定している。これは、学習指導要領の改訂によって新たに盛り込まれた内容であり、生活科の内容構成において、「自らの生活を豊かにしていくために低学年の時期に体験させておきたい活動に関する内容」である。また、内容(3)も加味しており、自分の身の回りの地域としての「附属幼稚園」年長児と交流することで、お互いに親しみや愛着をもって生活を送ることができると考える。

ここでは、幼稚園の年長児と一緒に楽しむことができる遊びを考え、遊びを通して交流することを中心に活動を仕組む。主な活動としては、「まとあて」や「だるまさんがころんだ」等、物を使ったり物を使わずに遊んだりするような様々な楽しみ方ができると考える。

また、本単元では、遊んだり遊ぶ物を作ったりする活動中や活動後に、友達や幼稚園児等、人との関わりをもつことができると考える。

これらのことは、学力デザインの「対象を見つける力」の中のレベル2「身の回りに存在する人やもの、事柄の中から思いや願いをもつことができる対象を見つけることができる」や「対象を取捨選択する力」のレベル2「身の回りにあるいくつかの対象の中から、自分が関わりたい対象を選ぶことができる」へとつながると考える。そして、身の回りの対象として、遊びは数多くあり、その上、様々な遊び方を考えることができることから、本研究の視点における、「活動の深まりや広がり」が期待できる単元であると考えられる。

### (3) 指導上の着眼点

まず、「であう」過程でそれぞれの児童が楽しみたい思いの活動を試す「おためしタイム」を設ける。できそうな遊びについて、試しの活動の時間を複数回位置づけ、自分の生活経験や興味・関心について考えるきっかけとしたい。そして、「みとおす」過程で、これから特に取り組んでいきたい遊びへと絞り込んでいくようにすると共に、幼稚園児を迎えて一緒に遊ぶという目的を知らせることで、これから行う自分の活動への見通しをもたせていくようにする。

次に、「おこなう」過程で、幼稚園児と一緒に遊ぶことを念頭に置き、特に興味・関心をもった活動に取り組むようにする。自分の思いや願いを明確にし、意識することで活動をより主体的なものとしていきたい。また、幼稚園児と一緒に活動することにより、一緒に遊ぶ楽しさや、自分が考えた遊びや遊ぶ物等のよさを味わわせたい。

そして、最後に「ひらく」過程では、活動を振り返り、分かったことやよかったこと等をお互いに伝え合うことを通して、友達や幼稚園児とふれあう楽しさ、取り組みたいことを決めたり考えた活動ができた自分自身のよさについて気付かせたい。また、この単元の後にさらに幼稚園児と関わりたいことや遊びたい遊びを決め、これからの交流や学校生活を楽しくしていこうとする意欲をもたせていきたい。

## 5 指導計画（全13時間） ※   は、視点に関わる部分

過程	時配	主な学習活動（○）と 予想される児童の主な反応（・）	教師の主な働きかけ（□）	評価の重点 (主な評価資料)
であう	1	○ 室内で楽しめる遊びについて、自分がしたことがある遊び等を想起し、友達と一緒に遊んだり、身近にあるものを使って遊んだりする。 (おためしタイム：ステップ①) ・「はないちもんめ」で遊んだとき楽しかったよ。 ・お祭りみたいに的当てが楽しいよ。 ・ボーリングゲームが好きだなあ。	□ これまでの経験を基に、これまでの楽しい遊びをを思い起こさせるようにする。 □ 必要に応じて、身近にあるものを使って加工したり工夫したりしながらの活動を促す。 □ 試したことを「おためしマップ」に記録させ、「みとおす」過程に生かせるようにする。	関心・意欲 ・態度① (活動の様子・おためしマップ)
	2	○ 物を作ったり使ったりしない遊びを試してみる。 (おためしタイム：ステップ②-1) ・手遊び歌だと楽しいかな。 ・「だるまさんがころんだ」を試してみようかな。 ・「ジャンボじゃんけん」も楽しかったね。してみようかな。 ・指遊びで楽しめそうだよ。	□ おためしタイム：ステップ①で楽しいと感じた遊びや、友達から教えてもらった遊び等、物を使わないで楽しめる遊びを試してみるよう促す。 □ 「みとおす」過程での活動に生かせるように、試したことを「おためしマップ」に記録させておく。	関心・意欲 ・態度② (活動の様子・おためしマップ)
	3	○ 物を作ったり使ったりする遊びを試してみる。 (おためしタイム：ステップ②-2) ・的当てを作って遊ぼうかな。 ・ボーリングゲームを作ってみようかな。ペットボトルを使おう。 ・ビー玉迷路も、楽しめるぞ。	□ 遊ぶコーナーと遊ぶ物を作るコーナーを設け、作りながら遊びを試してみるように促す。 □ 「みとおす」過程での活動に生かせるように、試したことを「おためしマップ」に記録させておく。	関心・意欲 ・態度③ (活動の様子・おためしマップ)
		○ これまでのおためしタイムを基に、自分が特に遊びたいことを決め、遊	□ 「おためしマップ」や「おためしタイム」活動時の写真等を	思考・表現 ①

みとおす	4	<p>び方や準備する物について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・けん玉を作ったり遊んだりしてみようかな。いろいろな技ができるといいなあ。</li> <li>・「花いちもんめ」が楽しそう。何人でも遊べるから。</li> <li>・輪投げを作って遊ぼうかな。輪っかは新聞紙で作ろうかな。</li> <li>・段ボール迷路を作りたいな。</li> <li>・的当てを作って遊びたいな。</li> </ul>	<p>手がかりに、これから続けたい遊びを決めるよう促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 思いや願いを自覚させるために、特に取り組みたいことについての理由を問いかける。</li> <li>□ 幼稚園児を招いて一緒に遊ぶことも含め、「あそびワールド」を作ることを伝える。</li> <li>□ 遊び別のグループを作らせて活動していくようにする。</li> </ul>	(ワークシート)
	5 ・ 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時で考えた遊びをグループを作って行う。</li> <li>・どれくらい離れたところから投げると面白いかな。</li> <li>・迷路遊びは作るのが難しいなあ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ グループ毎に遊びながら、楽しい遊びを考えさせる。</li> <li>□ 友達との関わりがある、遊びになるように、競争や比較等の活動を促す言葉かけをする。</li> </ul>	気付き① (活動の様子・ワークシート)
	7 ( 本 時 )	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 幼稚園児と一緒に遊び、自分の遊びの改善点を踏まえ、次時の見通しを考える。</li> <li>・みんな楽しそうでよかったなあ。</li> <li>・まつ組さんがたくさん並んで待っていたから待たせないようにしたいなあ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 幼稚園児を招待し、一緒に遊びながら、その様子を記録するように促す。</li> <li>□ 幼稚園児と一緒にもっと楽しめるような「あそびワールド」にするためにどこを改善するか考えさせるようにする。</li> </ul>	思考・表現② (活動の様子・「よし・もっカード」)
おこなう	8 ・ 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時に考えたもっと楽しい「あそびワールド」を基に、友達と相談したり身の回りにある物を使ったりしながら遊びを考えていく。</li> <li>・みんなが楽しめるように、的をたくさん作っておくといいなあ。</li> <li>・まつ組の〇〇さんは、体を動かす遊びが好きだったな。ケンケンで進むようにするといいかも。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 材料等はできるだけ自分で用意し、教師にお願いする物は事前に伝えさせておく。</li> <li>□ どのようにしたらみんなが楽しめるか考え、作ったり遊んだりする過程で活動の楽しみ方や工夫、気付いたこと等を、ワークシートに表すよう促す。</li> </ul>	思考・表現③ (活動の様子・ワークシート) 気付き② (活動の様子・ワークシート)
	10 ・ 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ リニューアルした遊びで、幼稚園児と再び一緒に遊ぶ。</li> <li>・たくさん用意しておくで待つ時間が少なくていいね。</li> <li>・交代をはっきりさせたのでまつ組さんも遊び方がすぐ分かって楽しそうだね。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 「あそびワールド」で、幼稚園児が楽しいと感じるような雰囲気作りや対応の仕方が大事なことを伝えておく。</li> <li>□ 一緒に遊びながら、幼稚園児の様子も見ておくように促す。</li> </ul>	気付き③ (活動の様子・ワークシート)
	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 一緒に遊んで楽しかったことを絵日記に書いて紹介する。</li> <li>・競争するようになったら、〇〇さんが何度も挑戦していたよ。工夫してよかったなあ。</li> <li>・僕と同じで◇◇が好きな〇〇さんがいたよ。楽しんでくれたよ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 絵については、自分も幼稚園児も入れるようにし、自分の関わりがどうだったか、振り返らせるようにする。</li> <li>□ 絵を描きながら振り返って思ったことを言葉でも表現させるようにする。</li> </ul>	気付き④ (活動の様子・ワークシート) 思考・表現④ (活動の様子・絵日記)
ひらく	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元全体を振り返り、遊びの楽しいところや友達のよいところ、自分ができるようになったこと等について振り返り、これからはもっと遊びたいことをワークシートに書く。</li> <li>・遊びを考えるのが上手になったよ。</li> <li>・まつ組さんに優しくできたよ。</li> <li>・まつ組さんともっと遊びたいな。</li> <li>・運動場でも一緒に遊びたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 「おためしマップ」やワークシート、絵日記等の表現物や、遊びに使ったものや活動時の写真等を使い、単元全体の振り返りをさせるためにようにする。</li> <li>□ 自分ができるようになったことや、分かったこと等を踏まえて、これからはしてみたいと思うような、意欲を喚起する言葉かけを行う。</li> </ul>	気付き⑤ (振り返りカード) 関心・意欲・態度④ (活動の様子・ワークシート)

## 6 本時の指導（本時 7 / 13）

### (1) 目標

幼稚園児と一緒に遊びを行い、幼稚園児の反応を基にこれからの遊びを、もっと楽しくしようと考える。  
 （活動や体験についての思考・表現）

### (2) 展開 ※ は、視点に関わる部分

学習活動と児童の意識	教師の働きかけ（○）と形成的評価（◆）
1 本時のめあてを知る。	○ これまでの活動を振り返らせながら、めあてについて確認する。（2組教室で行う）
かんがえたあそびで、いっしょにたのしもう（パート1）	
2 考えた遊びで、幼稚園児と一緒に遊ぶ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     ボーリングゲームをするよ。何人と仲良くなれるかなあ。                      </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                      魚釣りゲームを一緒にしようかな。まつ組さんよりたくさんとれるかな。                 </div>	○ 1組教室グループと2組教室グループにあらかじめ会場を分けておき、そこで年長児と一緒に活動するように設定する。 ○ 一緒に活動しながら遊びについての反応をもらうために「おたずね」をするように伝えておく。 ○ 「よし・もっとカード」に幼稚園児が言ったことをメモさせる。その際、幼稚園児に楽しさの度合いをシールで表してもらうようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     ◆幼稚園児と一緒に遊びながら、反応を記録しているか。（活動の様子・「よし・もっとカード」）                      A 幼稚園児に尋ねながら記録している。                      B 幼稚園児の様子を見ながら記録している。                      → 「どんなどころが楽しいか」「どんなどころがあまり楽しくないか」等、尋ねて記録するように促す。                      C 幼稚園児の反応について記録していない。                      → 「○○さん（幼稚園児）は楽しそうだったかな」等、具体的な幼稚園児の反応が分かるように問いかけ、カードに記録するように促す。                 </div>
3 活動の中で、幼稚園児の反応について「よし・もっとカード」に書き表す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                      まつ組さんから「楽しい」にたくさんのシールをもらったので、うまくいったと思うよ。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     たくさんまつ組さんが来てくれたけど、待たせたので、次は待たせないようにしたいな。                      </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                      まつ組さん、ニコニコしていたよ。楽しかったようだよ。                 </div>	○ 記録ができていない児童を中心に言葉かけを行い、幼稚園児の記録を促していく。必要に応じて、教師側から幼稚園児に問いかけ、反応を促した後、児童に記録させるようにする。 ○ 幼稚園の先生に、前もって別の「よし・もっとカード」を渡しておき、考えた遊びについての感想や意見を書いてもらうようににする。 ○ 活動は時間を区切って終了する。
4 幼稚園児の反応から、もっと楽しくなる遊びについて考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                      的当ての的をたくさん用意すると、たくさんしたい人がいても、待たなくてすぐにできそうだよ。                 </div>	○ 幼稚園児が楽しんでいた様子を確かめ、自分たちが考えた遊びのよさや改善がありそうな事柄を学級全体で確認し、今後の改善に生かすようにする。（2組教室で行う） ○ グループで改善点について、話し合わせる。その際、「よし・もっとカード」を基に、どのような遊びにしたらもっと楽しくなるか、問いかけていく。
5 次時の見通しについて確かめる。	○ 次回の活動で用意する物や道具等についてもふれ、次時の活動への見通しがもてるようにする。