

1年 生活科学習指導案

授業者 佐藤 貴博

1. 単元名 「ステイックでステキな遊び場づくり」（自然や物を使った遊び）

2. 単元の目標

○ステイックをつなげて空間をつくり、遊び場にしていく活動を通して、ステイックや身近な材料を使って様々な空間ができるおもしろさや、自分や友達がつくった空間で遊ぶ楽しさに気付く。

[知識及び技能の基礎]

○自分の思いをもち、友達と関わりながらその実現に向かう中で、思い描く遊び場を目指し、工夫を考え、空間に表現することができる。 [思考力、判断力、表現力等の基礎]

○自分の空間をつくり、思い描く遊び場にしていく活動を通して、より楽しめる遊び場をつくろうと試行錯誤したり、自分や友達がつくった遊び場で楽しく過ごそうとしたりしている。

[学びに向かう力、人間性等]

3. 子どもと教材

(1) 子どもについて

本学級の子どもは、自分のやりたいことをそれぞれにもち、その実現に向かって自分から行動を起こしている。特に行事や活動の実行委員になった時には、張り切って行動している。実習生を迎える会の実行委員になり、自分の力で会を成功させたいという思いをもった子どもは、そのために会の内容や役割分担をメモ用紙にまとめ、それをもとに自分たちの力で会を進行していた。また、その会の中では、実行委員以外の子が「キャプテン何してるの？早く進めて！」と働きかけることもあった。一見、実行委員に任せきっているようにも感じられるのだが、「この会を成功させたい」という思いがあるからこそその姿であり、何とかして思いの実現に迫ろうとしている具体でもあると考えている。このように思いの実現に向けて自分なりに考えた工夫をする姿も見られてきた。

自分の思いをもって進んでいく中で、自分のやりたいことや考えたことを友達に伝えたいと思っても、実際に伝えることには難しさを感じていた。やりたいことのすれ違いから友達とぶつかり、遊びや活動を別々にすることがあったが、それは子どもにとっては前向きな選択ではなく、分かってもらえないことへの不満のあらわれであろう。このように子どもには、自分をわかってほしいと思いながらも、伝えることをあきらめてしまったり、友達と向き合うことをやめてしまったりする傾向があった。しかし、行事や日々の学校生活の積み重ねを通して、多くの友達と一つのものに向かう経験も重ねてきた。例えば、実習生を送る会の内容を決める時には、「氷鬼がいい」「その遊びじゃいやだ」と、みんなが納得した遊びを決めることが難しい場面があった。「実習生のために」という思いはもちながらも子どもには「自分がどんな遊びをしたいか」が重要になっていたのだろう。しかし、いざ本番になると、自分が望んでいた遊びではなくても、実習生との最後の時間を笑顔で楽しもうとする姿があった。ただし、そこには子どもの我慢もあったはずである。それまでの自分の主張を曲げ、友達のアイディアに寄り添うことが簡単ではない子もいただろう。自分の思いと会の成功を天秤にかけ、どうすればよいか悩む姿も見られていたが「実行委員が決めた遊びでいいよ」と折り合いをつけ、実習生との遊びを楽しむことができていた。「自分がどんな遊びをしたいか」ではなく、「実習生を喜ばせること」「実習生と自分が楽しい思い出を作ること」が子どもにとっての本当に大切にしたい思いになり、その実現に迫ろうとしたことで生まれた姿であったと考えている。のことから、本学級の子どもは友達との関わりの中で自分が本当にやりたいことは何かを見つめ、思いの実現に向けて進んでいこうとする力をもっているととらえている。

生活科で6月に「かちかちどろどろ泥団子」の実践を行った際には、それぞれの「〇〇な泥団子を作りたい」という思いの実現に向かっていった。学校内のどこの土が適しているか、水の量はどのくらい

がよいか等を考えていく中で、近くの友達の様子を見たり、作り方を尋ねたりする姿も生まれていた。中には初めて泥団子を作るという子どもがいて、泥の作り方すらも分からず、困惑してしまう場面があった。そこに友達が「一緒にやろう」と関わり、泥の作り方や丸め方を教えてもらった子どもは、次第に友達に教わった通りにするだけではなく、「もっと固くてツルツルの泥団子にしたい」という思いをもち、活動していった。そうして作りたい泥団子のイメージを少しずつ明確にしていった子どもは、泥の感触の気持ちよさや冷たさ、うまく固める方法等に気付き、自分が思い描く泥団子を作ることを楽しんでいた。

9月には、ほとんどの子どもにとって初めての経験である紙漉きの活動を行った。泥団子作りで友達と一緒に活動しようとする姿が見られたことから、意図的に2人組になる場面を設定した。子どもは使用する折り紙の色や量、混ぜ具合等を友達と相談して決めていった。1回目の出来上がりを見た子どもは、はがきのようになっていることを喜びながらも、濁ったような灰色や、でこぼことした手触り、所々に空いた穴には満足はしていなかった。そこで、「作戦会議」と称した相談を通して、友達とアイディアを出し合うと、「もっときれいな色になるように赤い折り紙だけで作ってみよう」「穴が開いちゃったから、次はもっと量を増やして厚くしてみたらいいかも」等、解決できそうなアイディアを見出し、次への思いを膨らめていった。そして、イメージに近い、きれいなはがきを作ることができると、リサイクルや紙漉きについての気付きに加えて、自分の思いの実現に迫るために「作戦」を考えることの大切さに気付いている子どもがいた。また、その気付きを友達との関わりの中で得られたということは、本学級の子どもにとって大切な経験となっただろう。

10月には段ボールを使ってお化け屋敷を作って遊ぶ活動を行った。その中で、自分では怖いものを作ったつもりが、「かわいいね」と友達から言われてしまい、「もっと怖くしたい」という思いをもつたり、友達が毛糸で作った蜘蛛の巣を見て、「自分も真似したい」と考えて家から毛糸を持ってきたりする姿があった。友達との関わりの中で自分の思いをより確かにしている場面であったと考えている。

このように、自分の思いの実現に向かう経験とともに、実現していく過程で友達の見方や考え方へ影響を受け、自分のやりたいことを吟味したり見つめ直したりする経験をしてきた本学級の子どもである。

(2) 教材について

本単元では「フォートマジック」という、約60cmのスティックと6方向に接続できるジョイントで空間をつくっていく知育玩具を扱う。(図1)自分の思い通りに空間をつくることができ、そこに一つのおもしろさがあるが、「何か違う」「やっぱりこうしたい」と思った時には、何度も組み直すことができる点も子どもにとっておもしろさとなり、自分がつくった空間にくり返し関わっていくことができる材である。

組み立てた後には、枠組みだけの空間からイメージを膨らめ、布や新聞紙等を使って壁を作り、秘密基地や家のようにして遊び場をつくっていくだろう。自分の体がゆったりと入るような大きさの空間をつくることができるからこそ、その中で遊ぶイメージが膨らんでいくと考えている。

オリジナルの空間をつくってそこで過ごすことはそれだけで遊びになり得る。ある子は自分だけの部屋や秘密基地をつくり、楽しさが増すようにテレビやゲームに見立てた物を置いてのんびり過ごすだろう。またある子は、友達と空間を共有し、役割を決めておままごとのようにして遊ぶだろう。満足のいく遊び場となるように、子どもは空間の形や広さ、外装や内装にこだわり、空間を遊び場にしていく。つくって、試しに遊んで、またつくり直していく中で、試行錯誤していく子どもの姿が期待できる。また、友達のつくったものを見たり、中に入らせもらったりすることもでき、友達の見方や考え方方がその子に影響することもある



図1 スティックでつくることができる空間の例

だろう。その中でその子は本当にやりたいことを吟味したり見つめ直したりしていくことができるのでないかと考えている。

本単元ではまず、一人に対して24本のスティックと17個のジョイントを配る。直方体や立方体の複合立体を作る本数としては適当な本数である。しかし、より複雑な形にしたいと考える子や、スティックを柱としてではなく、装飾の部品のように使いたいと考える子にとっては物足りなさが生じる。足りない分を補うために自分のスティックを組み直したり、友達にスティックを譲ってもらおうと関わったり、友達と一緒に活動することで本数を増やそうとしたりしていくだろう。自分の思いをもとに、試行錯誤を重ねたり様々な対象に働きかけたりして、その子ならではの方法で思いの実現に向かう姿が生まれることを願っている。

一人で空間をつくる子にとっては、自分の思いの実現に向けて、とことん突き進む経験になるだろう。その力強さは、その子にとって自分の力で生活を豊かにすることにつながるはずである。一方で友達と関わりながら空間をつくる子どもは、友達とやりたいことを伝え合いながら、一つのものをつくっていくだろう。その中で、自分の思いを軸に自分のやりたいことを貫こうとしたり、友達との折り合いの付け所を何とか探そうとしたりするだろう。これらの経験を経て本当に自分がやりたいことを吟味したり見つめ直したりして、「楽しい遊び場にしたい」という思いを実現した子どもは、その空間をつくることができた自分の頑張りに気付けると考えている。こうして思いの実現に向かい、そこに達成感や満足感を得ることは、これから学校生活においても友達との関わりの中で自他の思いを大切にし、生活をより充実させていく姿勢にもつながると期待している。

4. 本単元における『その子らしく学ぶ』

材と出合った子どもは、まずスティックをジョイントでつなげ、そこから徐々に立体にしていくことに挑戦する。そうすると組んだスティックが抜けてしまうことや、組み立てたつもりが安定せずに崩れてしまうこともある。こうしてスティックを組み立て、空間にしていくことに難しさを感じた子どもはうまく組み立てようと力の加減をしたり、組み立てる順序を工夫したりしていくだろう。このように、スティックとジョイントを対象とする中で自分の「こんな空間にしたい」という思いをもち始め、その子のやり方で進んでいくことを第①②時では大切にする。対象と関わる中で、自分のこれまでの経験、見方や考え方等が影響して様々な「○○したい」が生まれ、そこに「その子らしさ」が見られるだろう。

第①②時につくった空間は一度解体して第③④時に再び一からつくるようにしていく。そうすることで子どもは様々なつなぎ方を試したり、自分がどのような空間をつくりたいのかを吟味したりしていくだろう。第③④時は、前時の経験を生かし、つなぎ方や組み立て方に徐々に慣れていく様子も見られるだろう。「こんなものもできた」「こうやつたらうまくいった」という気付きは、自分がどのような空間をつくりたいかという思いを明確にしていくために生かされるはずである。第③④時につくった空間も解体し、第⑤時では、また一から空間をつくるていく。それまでに得た気付きや友達の見方や考え方から影響を受けた子どもは、自分の思いを膨らめたり明確にしたりして、本当に自分がやりたいことの実現に向かっていくだろう。また、子どもが自分のやりたいことを吟味したり見つめ直したりすることができるよう、第⑤時ではつくった空間を解体せずに残すことを前もって伝えておく。空間を残すことを意識した子どもが、自分が一番楽しめるものは何かを考えながら活動していくことを願っている。

つくる活動だけでなく、本単元では遊び合う時間も大切にしていく。つくる活動の中であっても子どもは近くで活動する友達の空間にも目を向けたり、遊びながらつくったりしていくだろう。より多くの友達の空間を見て、その子の見方や考え方が広がる機会を確保していくために、空間つくりの途中に友達とその時点での空間を見合ったり中に入って実際に遊んだりする時間を設定する。また、見合ったり遊び合ったりして得た気付きを全体でも共有する。そうすることで子どもは悩んでいたことの解決方法に気付いたり、さらにつくりたいものを見つけたりすることができるだろう。このように

つくりたいもののイメージを明確にしたり膨らめたりした子どもは、自分の思いの実現に向けてさらに意欲的に活動していくと考えている。

そうしてステイックをつないでつくった空間は枠組みだけのものであり、子どもはそこに物足りなさを感じたり、「もっと○○な空間にしたい」という新しい思いをもったりするだろう。屋根や壁をつくろうと考えた子どもは、これまでの生活科での経験から、布や新聞紙等、薄くて広く覆えるものを使おうとすると予想している。そういう材料で屋根や壁を作る際には、洗濯ばさみを使って仮留めすることを教師は提案していく。テープで固定すると、作り直すことがどうしても手間になり、時間や技術的な面で作り直したくても子どもが動き出せない可能性が出てくるためである。こうして子どもはどこを壁にするのか、屋根をどのように取り付けるのかを試行錯誤し、その中の遊び場のイメージをより明確にしていくことができるだろう。単元の後半では、仮留めした屋根や壁をテープで固定する時間をとる。そうすることで、「本当にここでいいのか」「もう後戻りはできないぞ」と自らに問いかけていく姿を見ることがあるだろう。その子がくり返し材と関わったり試行錯誤をしたりした後に、自分の本当につくりたいものを吟味したり、見つめ直したりする場を設定していく。その過程を経て、その子は、自分がつくりたい遊び場のイメージをだんだんと明確にしていくと考える。その子が自分の本当にやりたいことの実現に向かっていくプロセスには、『その子らしく学ぶ』姿を見ることができるだろう。

そうしてつくれてきた空間は、子どもにとって楽しく過ごせる遊び場になっていることだろう。そして自分の遊び場を友達に紹介したり、一緒に遊んだりすることで、自分や友達の工夫や頑張りに気付いていくことができるだろう。また、自分や友達の遊び場で過ごすことで、ステイックや身近な材料から様々な空間ができるおもしろさや、自分の手でつくった空間で遊ぶ楽しさに気付いていけると考えている。

このような活動を通して子どもは、友達との関わりの中で自分の思いの実現に向かう経験をすることができる。その経験が学校生活においても自分の思いを大切にしたりその実現に向けて力強く歩みを進めたりしようすることにつながっていき、その子の生活を豊かにしていく一助になることを期待している。

5. 単元構想（全10時間扱い／本時は第⑤時と第⑦時）

＜教師の投げかけ＞子どもの表れ 最終時における子どもの表れ

①②＜ スティックとジョイントでステキなものができるよ ＞

- ・やってみたい！
 - ・どうやってつなげるの？すぐに取れちゃうよ
 - ・もう一回最初からつくり直そう
 - ・やっぱりうまくできない。みんなどうやっているんだろう
 - ・こんなつなげ方ができた
 - ・なんだか大きな部屋になってきた
 - ・E男くんのつくったやつ、すごいな。まねしたい！
 - ・中に入ると部屋みたい！秘密基地にしたいな
-
- ・自分だけの空間ができたけど、他のものもつくれそう
 - ・友達はどんな空間をつくったか見てみたい
 - ・あんな組み方もあるのか。今度やってみたい

③④ ＜ 今日もつくるってみよう。どんな空間ができるかな ＞

- | | |
|---|---|
| ・ここにつくろう。窓もあるから明るいし
・K子ちゃん、近くにつくろう
・隣が近いな。もう少し離れよう
・こっちにはもう友達のものがある。あっちに広げよう
・横にはもう広がらないから、上につなげて2階建てだ | ・スティックをどんどんつなげるぞ
・あれ？足りないかも
・先生、もっとちょうどいいよ
・もうないって。じゃあこれを外して、こっちにつけるかな
・使わないスティック、貸してくれない？
・ダメ。私も使うし |
|
 | |
| ・秘密基地みたいになった
・屋根があれば家みたいになるのになあ
・少し小さいけど、お化け屋敷にも似ているよ
・長くつなげたら迷路みたいになった
・傾けたら三角の空間になった。テントみたいになりそう
・この前よりも頑丈でかっこいい空間ができた
・友達の空間はどうなったんだろう | |

＜ できた空間で友達と過ごしてみよう ＞

- ・M男くんの空間は広くて本当の部屋みたいだ！
- ・ぼくの見てよ。テントみたいでしょ
- ・斜めに置くのもいいね。次は私もそうしてみようかな
- ・こうやってつなげば、頑丈になるのか
- ・自分の家はできたけど、もっと広くしたいなあ
- ・でも本数が足りないよね。どうする？
- ・あの子はあんなに大きくつくってる。見せてもらおう

⑤（本時 I）＜ 自分がつくりたい空間をつくろう。

今日は終わっても解体しないよ ＞

- ・場所を先に決めよう。あっちの広い場所にいくよ
- ・ちょっと待ってよ。勝手に決めないでよ
- ・じゃあ今日は別々でつくろうよ
- ・大きな家にしたいから一緒にやろうよ。本数も増えるし、K子ちゃんの部屋と私の部屋で分ければいいじゃん
- ・僕はやっぱりテントがかっこいいと思う。今日はそれをつくる
- ・この前は家が狭かった。今日は組み方を変えてみようかな
- ・僕は一人でやるんだ。秘密基地だから。この前より頑丈にするぞ。入ってこないでね

○教師の働きかけ

○空間をつくる玩具であることを示し、空間つくりへの意欲が高まるように教師がつくった直方体の空間を提示する。

○自分の空間つくりを叶えるために一人24本のスティックを配る。自分の空間をつくることを意識できるよう、スティックには個人の名前シールを貼って誰のスティックであるかがわかるようにする。

○第③④時につくりたい空間のイメージがさらに膨らむよう、第①②時につくりたものは写真に残して解体して終わるようにする。

○第③④時では、再び一から空間をつくるしていく時間にする。第⑤時に自分がつくりたいものをさらに明確にしていくように、第③④時でつくりたものは写真に残して解体して終わるようにする。

○つくる場所は自分で決めてよいことを伝えることで、子どもはホールの壁や窓、気になる友達の近くであること等、つくりたい空間に合う場所を考えていくだろう。

○スティックが足りないという子どもには、何をつくりたいのか、そのためにはどのような方法が考えられるのかを整理するようにかかわる。子どもの実態によってはスティックを組み替えたり友達からもらったりすることを提案する。

○A子は自然と友達と空間をつくるんだろう。自分の思いを大切にできるよう、A子や友達がそれをつけたりもとのを聞いていく。

○第④時は子どもが見方や考え方を広げられるよう、空間を友達と見合つたり遊んだりする時間をとる。

○第⑤時は、自分の空間をつくる場所や組み方を確定していくことを伝える。子どもは自分の思いの実現のために、つくりたいものを吟味したり見つめ直したりしていくだろう。教師は思いの実現に迫るその子を支えていくようかかわる。

- もうステイックを解体しないから、しっかりつなげたよ
- ここを変えたらもっと頑丈になるはずだ
- これだと屋根がない。壁もないよ。丸見えだね
- 今までで一番いい形の家ができた！
- みんなはどんな空間をつくったんだろう

⑥ < 友達の空間を見たり中に入れてもらったりしよう >

- なんか、角みたいなのが出てるけど、これ何？
- すげえ！本当にテントじゃん！寝転がったらキャンプだ
- 天井が低くてしゃがまないといけないなら、こんなの家じゃないじゃん。疲れちゃうよ
- もっと天井を高くするように、これをこっちにつなげれば？
- 俺のところには入らないで！見るだけにして！壊れるから！
- 家とかテントなのに壁がなくて中が丸見えじゃん
- 透明な家なんてないよ

もっと○○な空間にしたい！どうすればいいかな

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> もうちょっと組み直したい 天井をもう少し高くしよう このままじゃやっぱり狭いんだよ。誰かつなげさせてくれないかな | <ul style="list-style-type: none"> 組み方はこれでいい もっと楽しくなるように、中に工夫していこう 丸見えなのを何とかしたい 壁とか屋根をつけるぞ |
|--|--|

⑦ (本時Ⅱ) < ステキな空間にしていこう。

次回は完成だよ >

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> あとちょっと組み直したらよさそうだ 部屋の天井が高くなつた！これならくつろげるでしょ イメージ通りにやっと組めた。次は壁だ | <ul style="list-style-type: none"> ここは私の部屋だから布でカーテンを付けるんだ こっちにつけていたけど、やっぱりこっちに付け替えよう ここが壁でいいかな |
|---|---|

- 本当の家みたいに、全部壁になるように囲んじゃおう
- 全部塞いだら出られなくなるから、やっぱり玄関だけは何もつけないようにしよう
- こっちの部屋はまだやらないで。まだ悩み中だから
- ここはキッチンにしようよ。その方が家っぽくなるじゃん
- 勝手に決めないでよ。私がつくった部屋が狭くなっちゃう
- じゃあこの部屋は私がつくるよ。それならいいでしょ？
- テントだから出入り口になるように新聞紙を切っちゃおう
- 中をもっと暗くしたいから、隙間がないようにしよう
- 何回も試したからこれで決まり！こだわりの家になった！

⑧ < 空間を完成させよう >

- ここはこのままでいいのかな。やっぱりまだ悩む
- 僕はそれでいいと思うよ
- え、そこにテープを付けちゃうの？こっちでしょ
- ごめん、そうだった
- どっちもつければいいじゃん
- 屋根や壁ができる、イメージ通りの楽しそうな家になった
- これで秘密基地が完成だ。ランプとか持って来ようかな
- 家だから、おうちごっこしようよ
- 君がつくった迷路みたいな家にも行ってみたい
- みんなの空間で遊ばせてもらいたいな

○一人一人の子どもが自分の思いを大事にできるように、友達と活動する子には自分のつくりたいものが表現できているかを問い合わせ、個人でつくっている子には自分がつくった空間のこだわりや工夫を問い合わせる。

○友達の空間に遊びにいく子と、空間を見せる子を前後半で分ける。子ども同士の関わりがその後の活動に影響することを願い、意図的に前半と後半のグループをつくって子どもに伝える。

○自分の「もっと○○したい」が次時につながるよう、互いに見合つたり遊んだりした後は、自分の空間に対する物足りなさや空間をより楽しくするために加えたいものについて振り返る時間をとる。

○空間から遊び場へと発展していくような子どもの考えを全体で共有していく。屋根や壁をつくる際には、布や新聞紙等を洗濯ばさみで仮留めすることを提案する。

○第⑦時では、自分のつくりたい空間(遊び場)をより明確にしていくように、次の時間に屋根や壁をテープで固定することを伝える。

○B 男は自分のつくりたいものに向かう中で、友達の遊び場に目を向けることも考えられる。友達からの影響も大切にしたいが、自分がつくろうとしてきたものに改めて目を向けられるように教師は声をかける。

○A 子は自分のやりたいことをもちろん、友達との関わりの中でそれを表出しないかもしれない。次時に向けて本当にやりたいことを整理するよう教師はかかわっていく。

○空間をつくることからそこで遊ぶことに意識が向くように、屋根や壁に加え、頑丈にするために必要ならばジョイン卜部分もテープで固定する時間にする。

○テープで固定することで、子どもは空間(遊び場)の完成を感じていくだろう。悩んでいる子どもにはつくりたいもののイメージを確認するようかかわっていく。

⑨⑩ < 自分や友達の空間で遊ぼう！ >

- ・すごい！本当の家みたいになってる！
- ・迷路の家、入らせてよ。ここから入っていい？
- ・おもしろい！お化け屋敷にも似ているね
- ・僕の家にどうぞ。3人までなら入れるよ
- ・おうちごっこしよう。ここは猫の部屋。飼い主はそっちの部屋

< 空間をつくりたり、友達と遊んだりしてどんなことに気付いたかな。振り返ろう >

- ・難しかったけど、最後までつくれてよかった
- ・自分がこだわったところがうまくできた。みんなにもほめられて嬉しい
- ・友達がアドバイスをくれたから最初に考えたものより、すごいものがつくれた

- ・U男くんの家が本物みたいでびっくりした
- ・友達の秘密基地にランプも置いてあって、驚いた
- ・みんなの工夫もよかったです
- ・一緒につくれたけど、お互いのアイディアを合わせてくれてよかったです

- ・ステイックだけで、あんなに広い空間がつくれるなんて思わなかつた。空間をつくって遊ぶのって楽しい
- ・自分のつくりたいものができて嬉しい。あきらめないでつくつてよかつた
- ・自分の空間もすてきだけど、B男くんの空間もよかつた。また一緒に遊びたい

○B 男は、大切な空間（遊び場）が壊れないようにしたいと考え、自分の遊び場に友達が入ることを嫌がる可能性がある。それは自分の思いを大切にしていることでもあるため、それを友達にうまく伝えながら一緒に遊べるような関わりを提案したい。

○A 子は自分のやりたかったことが実現できたかどうかを振り返るだろう。友達との関わりの中で自分にできたことについて問い合わせていく。

○遊んだ後の振り返りでは、友達の空間（遊び場）や頑張りに目が向きやすくなる。友達から自分についての発言が出ることで、自分の工夫や頑張りにも気付いていくことを願う。振り返りシートには自分に対するものと友達に対するもので視点を分けて書けるようにしていくことで、どちらの気付きも大切にしていく。