

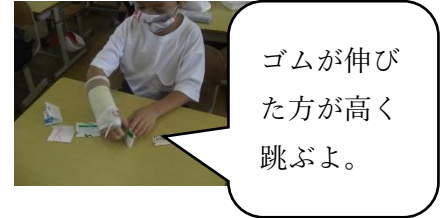
2年生「うごくごく わたしのおもちゃ ～遊び方を工夫しよう～」2学期実践のまとめ

1. 単元の実践の具体

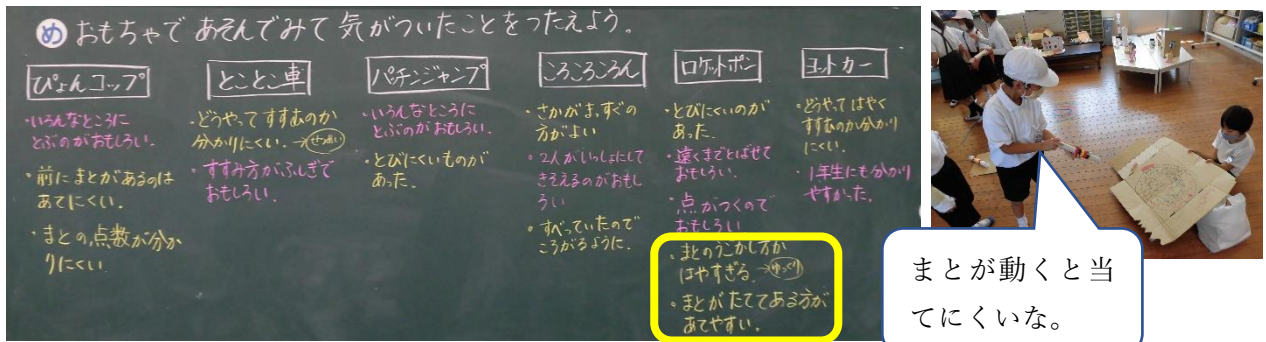
(1) 本時まで

2年生の子どもたちは、昨年1年生の時に2年生の作ったおもちゃで遊ばせてもらったことを記憶している。そこで、もし、おもちゃが出来上がったらどうしたいかと投げかけることで、最終的に「1年生を招待しておもちゃで遊んでもらう」ことを目当てにし、本単元に入った。

単元では、まず、動くおもちゃにはどのようなものがあるかを考えて自分が作りたいものを作った。その動く秘密として、ゴムや風、空気、おもりの力を利用していることに気付かせ、自分で遊んだり友だちに意見をもらったりしながら、よりよく動くように工夫したり改良したりした。



次に、同じおもちゃのグループでお店として遊び方を考えた。子どもたちは、的を作って当てるようにしたり、コースを作って速さを競ったり、とんだ高さを点数に表すようにしたりするなど、1年生に喜んでもらえるよう工夫していた。そして、実際に備えて前半、後半で1年生役とお店の人役に分かれてお店の練習をし、互いに気付いたことを伝え合った。



友だちからの感想や意見では、楽しかったところや直したらいいと思うところが出てきたので、改良できるよう話し合った。

また、「もっと時間が欲しい。」という意見が出てきた。理由を聞いてみると、「全部のお店で遊びたかった」が多く、おもちゃが壊れたり、足りなかつたりしたことが大きな原因であったが、「1つのお店で何度も遊びすぎた」、「お店の場所が分からなかつた」という理由も挙げられた。そこで、全部のお店を回ってもらい、1年生が困らずに楽しめるような工夫していこうと課題を次時につなげた。

(2) 本時

○問いと見通し

2年生の子どもたちは全部のおもちゃ屋で楽しんでもらいたいと思っているが、練習では「全部のおもちゃ屋で遊べなかつた」という課題が出てきた。そこで、本時は「1年生が全部のおもちゃを楽しめる『おもちゃのひみつきち』にするにはどうしたらよいだらう」を目当てにした。しかし、お店の練習の日からかなり時間が経過してからの本時であったことと、そのときの様子を振り返る資料を提示できなかつたことで、子どもたちの課題意識が弱くなつてしまった。また、自分たちのお店の工夫だけに終わってしまうことも考えられたため、ほかのテーマパークの会場図やスタンプカード等を写真で紹介したが、教師主導になつてしまった。

○グループ活動の充実

1年生が全部のおもちゃ屋を楽しむためにどのような工夫ができそうかをグループで話し合った。意見があまり出ていないグループには、どのようなものがあれば1年生が困らないかを考えたり、ほかのテーマパークの工夫を参考にしよう助言したりした。出た意見はカードに書き、全体交流で発表し合った。各グループからは、場所がよく分かるような地図やお店に入るときチケット、「おもちゃのひみつきち」の受付、お店が目立つような大きな看板などを作ったり、お店そのものを工夫したいという意見がでてきた。



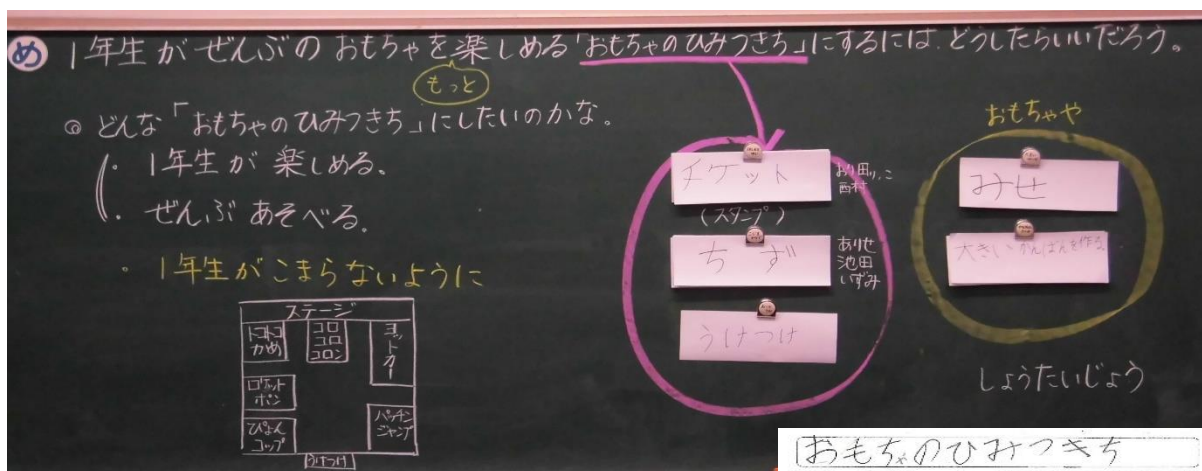
○表現力 (なし)

○振り返り

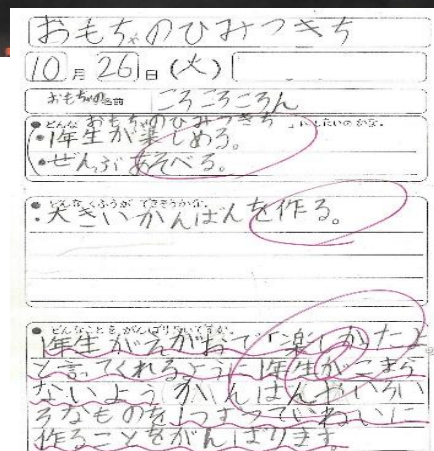
出てきた意見を全体で考えることと、各おもちゃ屋で考えることに分けて整理し、これから取り組んでいくことが具体的に分かるようにした。「地図は、自分たちのお店の位置を決めた後でなければできない」「チケットは各店で作るのか、どうするのか」「受付は誰がするのか」と意見や疑問が出てきたので、全体で考えることを次の時間にみんなで決め、それぞれのお店でできることは、その後取り組んでいくことにした。

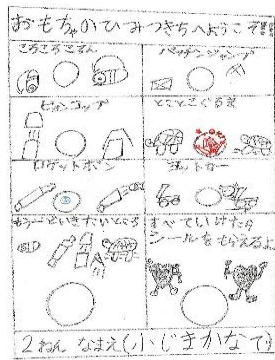


(3) 本時後



まず、お店の場所決めをした。そして、チケットはどのようにするのかを話し合い、一枚の紙に全部のおもちゃ屋のチケットを書いて印刷し、遊んだら各店でスタンプを押すことにし、全部のおもちゃ屋を回れたらご褒美でシールがもらえるという工夫も入れた。先に地図とチケットを渡せば、1年生が本番前からもっと楽しみにしてくれるのではないかと意見が出たため、招待状と一緒に渡すことにした。そして、チケットと地図を準備する担当を決め、本番までに、お店の準備をする担当と別れて活動した。招待状は、書写の学習と関連させて作成した。



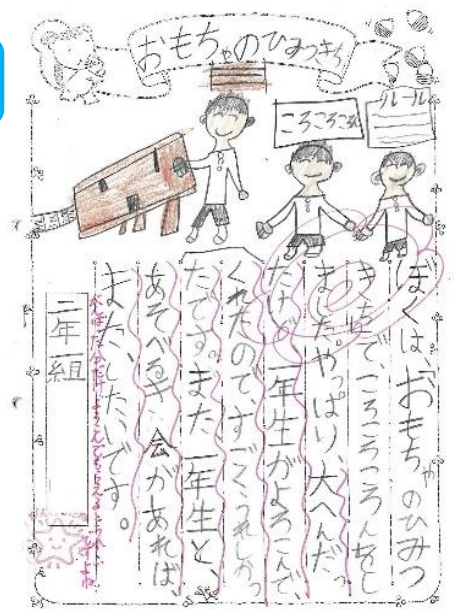


1年生との交流の本番では、2年生と1年生がペアになり、自分のおもちゃ屋に招待しておもちゃを楽しんでもらった。ゴムが切れるおもちゃが多数あり、困ってしまうというアクシデントもあったが、「おもちゃは多めに作っておくべきだった」と反省したり、「本当のおもちゃ屋さんやゲーム屋さんは、お客さんを困らせないように、すごく工夫をしたり準備をしたりしているんだなあ」と、気付く子もいた。

はじめの目的は、1年生を喜ばせるための「おもちゃのひみつきち」だったが、交流で1年生が楽しむ姿を見たり、「楽しかった」「ありがとう」という言葉をもらったりすることで、頑張って取り組んだことに達成感と充実感をもつことができた。



こうやってねらうといいよ。



2 成果と課題

- 単元に入るときに、最終のゴールを「1年生を招待しておもちゃで遊んでもらう」としていたため、おもちゃを作るときも、説明を考えたときも、「おもちゃのひみつきち」を開くときも、1年生が分かるように楽しめるようにという相手意識をもち、取り組むことができた。
- ▲ 前時の授業から期間が開いてしまったため、課題をつなげることが難しかった。練習の時の写真や意見をまとめたものを掲示するか、電子黒板を利用するなどして、思い出しやすくなるような視覚的支援が必要だった。
- ▲ 本時のめあてから、具体的に地図やチケットを作ろうという考えを出すのは無理があった。子どもたちが考えやすいめあてを設定しなければいけない。