

第2学年生活科「オモローを生かしたおもちゃを作って遊ぼう ～せかいでひとつわたしのおもちゃ～」

学習指導者 河口 美穂

素材遊びを通して子供たちは、素材の特徴から生まれる面白さ（オモロー）に気付き、「オモローを生かしたおもちゃを作って、クラスのみんと遊びたい」といった思いを高め、「2年東組のみんとおもちゃで遊ぼう」という単元の目標を設定しました。また、「1年生にも楽しんでもらいたい」という思いから、「1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをしよう」と目標を再設定しました。

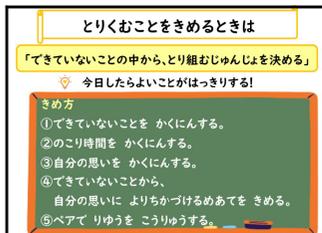
1年生が楽しめるようにおもちゃや遊び方をもっとパワーアップしよう

たくさん1年生が来るかもしれないから始めに的の数を増やそう

壊れやすいと遊べないから、おもちゃを丈夫にしよう

【見通し】

前時の活動を振り返った後、何のためにおもちゃや遊び方をパワーアップしてきたのか考え、「1年生を招待して2年東組おもちゃ祭りをしよう」という全体の目標を確かめました。その後、全体の目当てを確認し、本時までにできていないことの中から、自分の思いに近い近付く優先順位の高い課題は何か考え、取り組む順序をワークシートに書き込んでいました。また、設定した課題の順序が妥当なものか友達と確認した後、全体で時間配分を決め、本時の学習の見通しをもちました。



【行動】

設定した課題を達成するために、おもちゃ作りや遊び方の工夫しました。場の設定として、おもちゃの種類別におもちゃの修理、改良ゾーンとお試しゾーンに分けて自由に活動しました。パワーアップの仕方で困っている時は、教師が周りの子とつなぎ、どうしたら解決できそうか友達からアドバイスをもらえるようにしました。



【振り返り】

「できたこと」「おもちゃや遊び方に付け足したいことや変えたいこと」という二つの観点を基に振り返りを行いました。「できたこと」は、見通し場面で書いたワークシートの番号にチェックを入れ、「おもちゃや遊び方に付け足したいことや変えたいこと」は、おもちゃの写真やワークシートに書きました。全体での振り返りでは、「頑丈にできた」などと自分の成長を感じることができました。



成果と課題

○自分の思いや願いを基に、おもちゃや遊び方を工夫しようとする姿見られた。ワークシートを確かめながら試行錯誤を重ねていた。また、友達にアドバイスする姿も見れた、そうした関わりが次への意欲にもつながっていた。  
 ▲素材の特徴から見られる面白さ（オモロー）の意識が薄かった。単元の始めは意識していたことを単元通して意識できるように、全体で再確認をしたり、オモローを使っている子供を価値付ける必要があった。