

友達とのかかわりを楽しみながら、より良い考えを見つけようとする子の育成  
～1年生活科「秋のおもちゃランドを開こう」の実践を通して～

岡崎市立大樹寺小学校 小川 実希

## 1 単元について

### (1) 単元設定の理由

本学級の子ども達は、学校生活の様々なことに興味をもち、どの授業も意欲的に参加する。中でも、体験的な活動ができる生活科の授業を好きな子は多い。学校探検では、ペアの2年生とスタンプラリーを行う中で学校内のお気に入りの場所を見つけ、単元が終わってからも、休み時間に学校探検に友達同士で出かける姿が見られた。アサガオの単元では、アサガオに愛着をもち、アサガオに名前を付けたリ、休み時間の度に水やりを行ったりしていた。虫捕りの単元では、学年で公園に虫を取りに行った後に、学校でも休み時間に虫捕りをするなど、自然に親しみ、意欲的に活動する姿を見ることができた。

しかし、友達と活動する楽しさを感じている一方で、困っている子に目を向けることができる子は少ない。また、自分の気付きや思いを教師に伝えることはできるものの、それらを共有する様子は見られず、学びを深めるまでに至らなかった。さらに、一度課題を解決してしまうと、その一回だけで満足してしまい「もっとこうしたい」「もっとよくしたい」という思いがもてず、試行錯誤しながら、取り組む姿が見られなかった。

生活科の学習を通して、子ども達が何度も試行錯誤し、よりよい方法を見つけたり、作り方や遊び方を友達と一緒に考えたり、教え合ったりすることができるようになってほしいと考えた。そこで、研究主題を「**友達とのかかわりを楽しみながら、より良い考えを見つけようとする子の育成**」とし、本研究を進めることにした。

### (2) めざす子どもの姿

#### ① 【友達とのかかわりを楽しむ】

自分の考えだけでなく友達の影響も受け入れ、協力して課題解決に向けて活動をしていくことができる子ども

#### ② 【より良い考えを見つける】

課題解決に向けて子ども自らが試行錯誤を繰り返し、主体的により良い方法を見つけていこうとすることができる子ども

### (3) 仮説と手だて

#### 仮説Ⅰ <友達とのかかわりを楽しむ>

遊び的な要素のある学習のゴールを設定した上で、友達とかかわり合いながら追究する活動を取り入れたり、自分の考えをわかりやすく整理し伝え合う場を設定したりすれば、子ども達は友達と仲良く学習を楽しみながら活動できるようになるだろう。

#### 【手だて①】 秋のおもちゃランドの開催

6年生を招待して、秋の素材で作ったおもちゃでゲーム大会を行うことを計画することで、学習のゴールを明確化し、子ども達の活動意欲を高めていく。

#### 【手だて②】 チーム学習での活動

チーム学習を導入し、友達と作成するおもちゃの選定をしたり、遊ぶ方法を検討したりしていく中で、友達との協働作業を促進していく。

**【手だて③】タブレット端末の活用**

ゲームの遊び方やルールの説明などを、タブレット端末（主にスクールタクト）を活用して整理させることで、チームで話し合いをする時にお互いの考えを共有しやすくしていく。

**仮説Ⅱ** <より良い考えを見つける>

身近な素材を活用し、創意工夫のためのヒントを子ども自身が調べたり、自分の考案した遊びの方法・ルールなどを検証したりする場を設ければ、子ども達は試行錯誤を繰り返す中で、より良い考えを求めていくようになるだろう。

**【手だて④】身近な素材の教材化**

学区にある神社（鴨田天満宮）で落ち葉や木の実などを収集し、それを素材としておもちゃを作ることで、創意工夫への意欲を高めていく。

**【手だて⑤】おもちゃ見つけの活動**

作成するおもちゃの例を教師が提示するのではなく、生活経験や図書資料を活用した調べ学習から子ども自身が見つけていくことで、主体性を育んでいく。

**【手だて⑥】プレおもちゃランドの実施**

6年生との交流会の前に、考案したおもちゃの遊び方や説明などを検証する「プレおもちゃランド」を開催し、試行錯誤する機会を設けていく。

**(4) 単元構想図（18時間完了）**

時間	学習課題	学習内容	手だて
2	鴨田天満宮で秋を見つけよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・秋について連想する。</li> <li>・秋の自然物と触れ合う。</li> <li>・鴨田天満宮で秋見つけをする。</li> </ul>	手だて② 手だて④
2	秋と楽しく遊ぼう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集めてきた自然物で一人で遊ぶ。</li> <li>・考えた遊びを共有し、チームで遊ぶ。</li> <li>・図書室で本を借りて、資料をもとに秋遊びをする。</li> </ul>	手だて② 手だて⑤
4	秋のおもちゃを作ってみよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・園や家で作ったことのある秋のおもちゃを共有する。</li> <li>・図書室で本を借りて、秋のおもちゃを調べる。</li> <li>・材料をもってきて、秋のおもちゃを作る。</li> <li>・スクールタクトに作った秋のおもちゃの写真を貼り、クラスで共有する。</li> <li>・6年生を招待して「秋のおもちゃランド」をひらくという目標をもつ。</li> </ul>	手だて① 手だて② 手だて③ 手だて④ 手だて⑤
6	6年生が喜んでくれる秋の遊びを考えよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・図書室の資料や生活経験をもとに、チームで秋の遊びを考え、おもちゃを作る。</li> <li>・役割分担をし、練習する。</li> </ul>	手だて② 手だて⑤
2	秋のおもちゃランドの練習をしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クラス内で半分ずつお店を開き、秋のおもちゃランドの練習をする。</li> </ul>	手だて⑥
1	招待状を作ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6年生へ向けたあきのおもちゃランドへの招待状を作成する</li> </ul>	
1	6年生に秋のおもちゃランドを楽しんでもらおう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・6年生を招いて、「秋のおもちゃランド」を開いて交流する。</li> </ul>	手だて①

▲資料① 単元構想図

## (5) 抽出児童について

**児童A**…内気で自信がなく、1学期は中々自分の意見を書いたり、発表したりすることができず、ワークシートは白紙で提出することがほとんどであった。しかし、2学期になり生活科を意欲的に取り組むようになり、「虫となかよし」の単元では、虫捕りを楽しみ、「バッタの子供はどうやって生まれるのかな」と自分の思いを少しずつ表現するようになったが、まだ物足りなさがある。本単元を通して、秋の遊びに興味をもち、自分の作りたいおもちゃを見つけ、楽しくおもちゃ作りに取り組んでほしい。また、友達の見聞も聞きながら、試行錯誤し、どうしたらもっと面白いおもちゃになるか、どうしたら上級生が喜んでくれるようなおもちゃになるかを考えていけるようになってほしい。

**児童B**…授業へのやる気があり、意欲的に活動に取り組める。学習における能力も高い。一方で、よく考えずに早く終わらせてしまったり、自分の考えが合っているかどうかを教師に聞いたりすることも多い。「先生、これでいいかな」など、活動が自分主体でなく、教師主体になってしまう。本単元を通して、教師ではなく、周りの友達の見聞も聞きながら、自分がやりたいことを形にしたり、6年生に喜んでもらえるような工夫を考えたりし、主体的に活動する楽しさに気付いていってほしい。

## 2 実践経過と考察

### (1) 第1時～第2時 「鴨田天満宮で秋を見つけよう」

単元の導入として鴨田天満宮で秋見つけを行った。鴨田天満宮は学区にあり、子ども達にも馴染みのある場所で、たくさんの木が生い茂っている。本校では、毎年1年生がどんぐりや松ぼっくりを拾いに行く。児童Aは「たくさん帽子が付いている不思議などんぐりを見つけた」と嬉しそうに見せてくれ、持ってきた袋がいっぱいになるくらいどんぐりや葉を拾っていた(資料②)。活動に積極的な児童Aの姿が印象に残った。



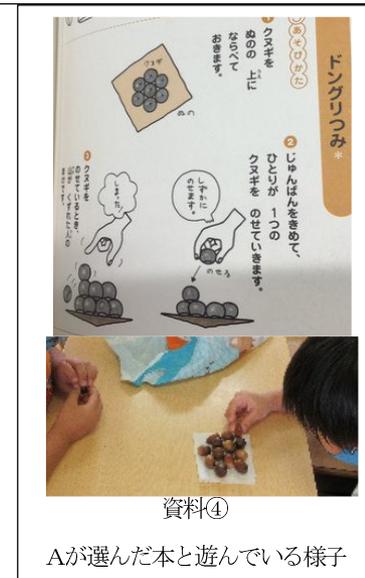
資料② Aが拾ったどんぐり



資料③ Bが見せた葉のうちわ

学校に戻ると、「拾ったもので遊んでみたい」と子ども達が言い出した。そこでチームで遊んでみることにした。

児童Bのチームでは、どんぐりの尖っている部分を下にして回すどんぐりごまを行っていた。教師に頼りがちであった児童Bは自分で考えて、拾ってきた葉をうちわにして扇いでいた(資料③)。さらに、同じチームの子がその様子を見て「面白い」と真似をしていたのである。チームで秋遊びをしたことにより、お互いに刺激を受けながら新しい遊びを見つけたり、友達に教えたりすることができていた。自分で遊びを考えることができない児童Bのような子も、チーム学習にしたことで同じチームの子と同じ遊びをして楽しむことができていた。



資料④

Aが選んだ本と遊んでいる様子

### (2) 第3時～第4時「秋と楽しく遊ぼう」

前時に秋の素材で自由に遊んだ子ども達。ところが、遊び方にマンネリを抱くようになり「もっと別の遊びがしたい」と言い始めた。そこで、低学年用の図書室でチームごとに本を探すことにした。

児童Aは、本を参考にしながら、チームの子と「どんぐりつみ」をして遊んでいた(資料④)。繰

り返し遊んでいく中で、オリジナルのルールを作っていた。本には「布の上に予めどんぐりを並べておき、その上から1つずつどんぐりを乗せ、どんぐりの山がくずれたら負け」となっていたが、友達と話し合い「ティッシュの上にどんぐりを1つずつ乗せていき、ティッシュからどんぐりが出たら負け」というルールを作っていた。児童Aは、自分で創意工夫をしていたのである。



資料⑤

Bが選んだ本と遊んでいる様子

児童Bは、どんぐりを手の中に隠し「どっちにあるでしょう」という遊びや、どんぐりを両手に隠し「どっちが多いでしょう」という遊びをチーム内でしていた(資料⑤)。さらに、発展して手にどんぐりを隠して「何個手の中にあるでしょう」という遊びも考えていた。児童Bに創意工夫の息吹が見えてきたのである。全体でそれぞれのチームがどんな遊びをしたかを共有すると、「あのチームの遊びもやってみたい」と子ども達の「遊びたい」「楽しい」という気持ちが高まっていった。

児童Bは振り返りで「もっといろんな遊びを調べてやってみたい」と発言していた。遊ぶ時間を十分に取ったことで、もっとやりたいという気持ちを引き出すことができたのである。また、一人遊びではなくチームで遊ぶことで、友達と共に活動することのよさを感じとっていた。チームで活動することを継続していくことで、その良さに気付けるようになってほしいと感じた。調べた本の遊びをそのまま行うのではなく、工夫して遊ぶようになったのは、チーム学習の効果であった。

### (3) 第5時～第8時「秋のおもちゃを作ってみよう」

秋の素材で遊ぶことの楽しさに気付いていった子ども達。今度は家から材料を持ってきて一人一つずつおもちゃを作りたいと言い出した。そこで、どんなおもちゃを作りたいかを調べる時間を設けた。

児童Aは、本ではなく、NHK for Schoolの「おばけの学校たんけんだん」を見て、秋のボーリングを作りたいと意欲を見せた。おもちゃ作り当日には、家から多くの空き缶やペットボトルを持ってきて、ボーリングを作り始めた。松ぼっくりをボールにして、ピンとなる空き缶やペットボトルには数字を付けるという工夫もしていた。当初は、ボーリングのみを作る予定だったが、同じチームの友達が紙コップの中にどんぐりを入れてマラカスを作っているのを見て、ペットボトルにどんぐりを入れ



たマラカスも作っていった（資料⑥）。

児童Bは、前時に借りた本を見て「チョコレートケーキ」を作りたいと言っていた。おもちゃ作りの計画を立てているときに、「チョコクリームボンドってどうやって作るの」と教師に聞いてきた。人に依存しがちな児童Bの一面が出たのである。作り方を要約して教えるのは簡単だが、Bが主体的に思考し取り組んでもらいたいと考え「一緒に読もう」という声掛けをした。するとBは「自分で作れそう」と言った。これを契機にBが変わり始めた。おもちゃ作り当日も、以前のBであつたら教師を頼りにしていたが、「自分で作りたい」という気持ちで一人で作業に取り組んでいた。さらに、自分では難しい作業については教師を呼ぶのではなく、同じチームの友達に声を掛けて協力しながらおもちゃ作りを行うようになっていった。活動後のスクールタクトでの振り返りでも、計画のときに心配していたチョコクリームのことを「頑張ったところ」として綴っていた（資料⑦）。難しいと思っていたことも、自分の力で乗り越えたのである。クラスの中で、1番時間をかけて最後に完成したのがBであつた。Bは作り終わった後、友達に「すごい」と言われて満面の笑みを浮かべていた。

おもちゃ作りが終わった後、友達のおもちゃで遊ぶ時間を設けた。この時間は大いに盛り上がり、自然な形で友達のおもちゃの良さを伝え合う姿が見られるようになってきた。児童Aも児童Bも、自分の考えたおもちゃの良さを友達から認められていた。こうして二人とも、満足感を得ていった。



資料⑦ Bのおもちゃ作りの様子

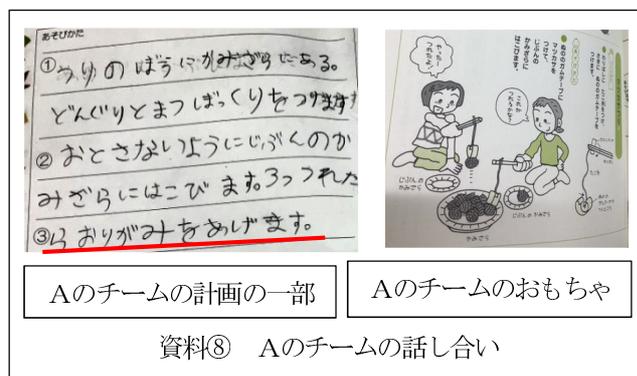
Bの振り返り

振り返りの中で、「もっといろんな人に遊んでもらいたい」という発言が出てきたのは当然の流れであつた。誰におもちゃを遊んでもらいたいか聞くと様々な意見が出る中で、1番多かったのが「6年生と遊びたい」というものだった。理由を聞くと「1学期に夏祭りを6年生に開いてもらったから、そのお返しをしたい」ということであつた。クラスのほとんどがその意見に賛成した。

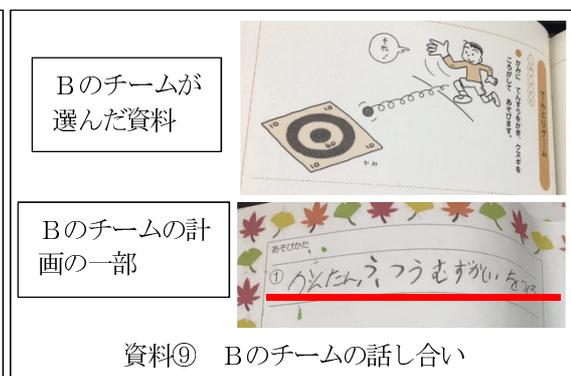
#### (4) 第9時～第14時「6年生が喜んでくれる秋の遊びを考えよう」

秋のおもちゃランドを開くにあたって、「6年生のために新しくおもちゃを作りたい」「6年生でも楽しめるおもちゃを考えたい」という意見が出てきた。そこで、チームで一つのおもちゃを作り、お店を開くことにした。

児童Aのチームは「マツカサ釣り」を選び計画を立てていた。6年生に夏祭りをやってもらったときに、景品を貰えたのが嬉しかったため、景品を作ることにしていた（資料⑧）。「6年生にも喜ん



資料⑧ Aのチームの話し合い



資料⑨ Bのチームの話し合い

でもらいたい」という気持ちの表れである。また、チームでの話し合いの中で、誰がどの材料を準備するのかを自分達で決めることができるようになってきていた。

児童Bのチームは「てんとりゲーム」をやりたいと決めて、すぐに計画を立てていた。また「簡単・普通・難しい」というレベル分けをしようと考え、実際にどこに的を置いて、どの場所からどんぐりを投げるのかを話し合いながら決めていた（資料⑨）。資料⑩は、活動中の児童Bの様子とチームの活動中の対話記録である。児童Bは使用するテープを教師が用意したものではなく「ビニールテープにしたい」と言うなど自分の考えを出し、意欲的に話し合いに参加する姿が見られた。今まで教師に何でも頼っていたBからは、想像できないような姿であった。

第10時からは、チームで決めたおもちゃ作りを始めた。

児童Aのチームは、「マツカサ釣り」で問題が生じて困っていた。選んだ本には「布のガムテープで釣る」と書いてあったが、ガムテープと松ぼっくりがくっつかず、全く釣れなかったのである。資料⑩に示すのは、その際の対話記録である。児童Aは、1学期の夏祭りの様子を思い出し、磁石での釣りをやってみたい

と言い出した。おもちゃ作りでうまくいかなくても、違う方法で挑戦し続ける姿が出てきたのである。1学期は自分の考えを言うことができなかつたAが、考えを主張してきたのだ。教師は、その思いを汲み取り、簡単に試すことのできる磁石とクリップの釣りを提案した。すると、上手に釣ることができたのである。

おもちゃ作りの途中で、各チームで出た困ったポイントや、アドバイスを共有する時間を設けた。「6年生の夏祭りのとき景品が貰えて嬉しかったから、景品を作るといいと思います」と発言したのは児童Aであった。クラスの友達もAの意見に賛成した。普段、手を挙げて発言することが少ないAは自分の意見が認められて嬉しそうであった。「Aさんのチームはどんな景品作ったの」と児童Aに尋ねると児童Aは作った景品をみんなに見せた。すると「すごい」と大きな反応があり、Aに対する賞賛の声が続いた。これはAに自信をもたらすことになった。Aは、休み時間にも景品を作るなど、おもちゃランドに対する意欲をより高めていったのである。

おもちゃ作りと並行して、役割分担や遊び方の説明をスクールタクトを使って考えた。（資料⑫）

つくりかた

① かんじにひんすうをく  
どんぐりをころがけたりはげる

② いろつたテープでせんをくする

T: 簡単、普通、難しいって分けると6年生も楽しめそうでいいね。  
C: どのくらいの距離から投げたらいののかなあ。  
児童B: 先生、立つて場所を決めてもいいですか。  
T: いいよ。  
C: この辺に簡単な線を作ろう。  
T: 線はどうやって作るのかなあ。  
C: テープとかかな。  
T: 学校にある養生テープを貸そうか。  
児童B: 家にある色が付いているビニールテープで、簡単は赤、普通は青、難しいは紫、とかにしたい。

計画の一部

意欲的に参加するB

対話記録

資料⑩ Bの活動の様子と対話記録

C: 松ぼっくりが全然テープにつかない…  
T: テープじゃないやり方にした方がいいかもね  
児童A: おもちゃの作り方を変えたいんだけど、いい？  
T: いいよ。何か思いついた？  
児童A: 夏祭りのときに、6年生が磁石で釣りをやってたから、それならできるかもと思って、やってみただけけど…  
C: それいいね！ やってみたい！  
児童A: 磁石同士でくっつけたらできるかなあ。  
T: 磁石とクリップを貸してあげるから、試してみよう。

資料⑩ 対話記録

おもちゃのあそびかた

いざしいませみんな  
ここにここにテープ  
ア  
いまからいよいよ  
さあさあをわかせませ

おもちゃランドの日のかかり

さん さん  
さつめい かんじり  
さん さん  
しげいじん しげいじん

資料⑫ Bのスクールタクト

その後、チームごとの練習が始まった。練習していく中で「本当のお客さんにやってみよう」という声が出てくるようになった。

### (5) 第15時～第16時「秋のおもちゃランドの練習をしよう」

クラスを半分に分け、半分はお店を開き、半分はお客さん役をやることにした。

児童Aのチームはスクールタクトに書いた説明を参考にしながら、役割分担をして、おもちゃの遊び方を伝えていた。しかし、ゲームの途中で釣り竿同士が絡まってしまい、4つ用意していた釣り竿のうち、2つが使えなくなってしまった。景品を渡す係だったAが、必死で直していたが、中々ほどけずに練習の時間が終わってしまった。

秋のおもちゃランドの練習の後、話し合いの時間を設けた。児童Aのチームでは、やはり釣り竿のことが話し合われていた。資料⑬は、話し合いのときの対話記録である。児童Aはうまくいかなかったことに対し、不安になりつつも、教師の提案した「糸を太くする」方法ではなく、自分で考えた「糸を短くする」方法で作り直したいと言った。内気で、自信のなかった児童Aが自分の意見に自信をもち、自分の意思を教師に伝えることができたのである。それだけおもちゃ作りの活動に夢中になっていた。話し合いの後、糸を短く切りチーム内で「マツカサ釣り」をやってみたところ、糸が絡まることなく釣りをすることができていた。児童Bのチームは、チーム内の連携が取れており、スムーズにお客さんを案内することができていた。チーム内での話し合いでは、「もっと面白くするために床だけじゃなくて壁にも的を貼ろう」と新たなアイデアが生まれてきたのである。

### (6) 第18時「6年生に秋のおもちゃランドを楽しんでもらおう」

秋のおもちゃランド本番は、体育館で行い、合計8つのお店を開いた。司会は、児童Bのチームが担当した。立候補である。チームで試行錯誤しながら一生懸命おもちゃを作ったことで、秋のおもちゃランドを成功させたいという意欲にあふれていたのである。

児童Aのチームは、プレ秋のおもちゃランド実施後、釣り竿の糸を短くするという工夫をしていた。(資料⑭) お店に来た6年生からは「釣りやすく楽しい」「この景品かわいいから欲しくてもう1回来た」などと、大好評であった。児童Aが休み時間に頑張って作っていた折り紙の景品を6年生が喜んでいる姿を見て、Aは本実践で最高の笑顔を見せたのである。

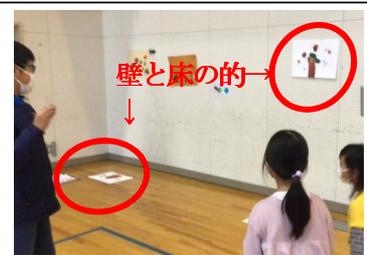
児童Bのチームは、床の的と壁の的を作っていた(資料⑮)。しかし、問題があった。得点計算である。的が複数あり、設定した点数も15点・50点・200点などバラバラで計算が複雑になっていた。そこで、チームで話し合い「頭のいい6年生に計算してもらおう」としていた。1年生らしいかわいい解決策であるが、子どもなりの考えで出された結論であった。お店に来た6年生は「当たらなくて悔しい」と何度も挑戦していた。6年生に難易度を合わせるため、試行錯誤していたBは「6年生でも難しいゲームが作れた」と嬉しそうにしていた。

資料⑯の振り返りにあるように、児童Aも児童Bも、6年生に喜んでもらうために主体的に活動に

C: 釣り竿が絡まってたね 児童A: 今日が練習でよかった。本番はどうしよう。 C: 絡まったら直す係の人がいるかな。 T: なんで絡まったんだろう。 C: 糸が細いからかな。あと長かった。 T: 先生のタコ糸は少し太いから、それで作り直してみよう? 児童A: それでもいいけど…。先生、私は糸を短くして作ってみたいんだけど、糸を短くして作ってみてもいい? T: いいよ。	資料⑬ 対話記録
---	----------



資料⑭ Aのチームの様子



資料⑮ Bのチームの様子

りっかりわってのたりなともいきた。 おまのりかたです。わたしは、もう みんなでいっしょにおもちゃを作りたいの たのでわたしは、うれしかったし けりかんかほしうって、うれし うれしいです。あと、おねんせりが りかたが、ほしうって、うれし るおねんせりがたのしうに、あそ んでくれたので、わたしは、とても うれしいです。あと、おねんせりが りかたが、ほしうって、うれし るおねんせりがたのしうに、あそ んでくれたので、わたしは、とても うれしいです。あと、おねんせりが りかたが、ほしうって、うれし	おみせをやるのがたのしい かも、とろのしりです。でも、 わたしが、おみせをやるのしん ぐれるのも、うれしうって、 おねんせりが、おみせをやるの き、フに、ナリ、ナリ、ナリ。 に、ごんぐりを、まてて、こんを か、そえて、たし、ごん、の、べん ぐ、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と に、ごんぐりを、まてて、こんを か、そえて、たし、ごん、の、べん ぐ、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と に、ごんぐりを、まてて、こんを か、そえて、たし、ごん、の、べん ぐ、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と	おねんせりが、おまのりのお みせに、おまのりのおまのりのお 2、か、り、も、ま、て、て、く、れ、た、こ、も、た く、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と に、ごんぐりを、まてて、こんを か、そえて、たし、ごん、の、べん ぐ、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と に、ごんぐりを、まてて、こんを か、そえて、たし、ごん、の、べん ぐ、さ、ん、い、て、う、れ、し、か、つ、た です。おねんせいが、ま、ま、と
児童A	資料⑩ 児童A、Bの振り返り	児童B

取り組んでおり、実践をしていく中で大きく成長していったと感じた。

### 3 成果と課題

#### (1) 仮説Ⅰに対する手だての検証【友達とのかかわりを楽しむ】

手だて①…明確な目標があったため、その目標に向かって取り組む姿を見ることができた。また、「6年生」という相手意識を常にもつことで、多くの子が「釣り竿の糸を短くする」というような工夫を加えて活動することができた。また、「もう1回やりたい」という思いが生まれたことが、生活科としての価値であったといえる。

手だて②…チーム学習をしたことで、役割分担をしておもちゃ作りに取り組めた。一人では中々活動が進まない子どもにとっては、有効的な手だてであったといえるが、一人でも困難なく取り組むことができる児童にとっては、チーム学習にすることでその児童に負担がかかってしまうこともあった。一緒に学ぶことでより良い考えが生まれるような編成を考えるなど再考する必要があると感じた。

手だて③…スクールタクトを使用したことで、子ども達も手軽に書き込むことができていた。また、「共同閲覧モード」を使うことで、他の友達がどんなことを書いたのか、どんなおもちゃを作ったのかを見ることができ、お互いの考えや発想を共有することができていた。

#### (2) 仮説Ⅱに対する手だての検証【より良い考えを見つける】

手だて④…身近な素材を使ったことにより、子ども達の活動意欲も高まっていった。しかし、自然物を取り扱った単元のため、その年によって、気候や木々の様子も変わってくる。自然は変わっていくものだからこそ、臨機応変に対応していく必要があると感じた。

手だて⑤…子ども自身が自分の意思でやりたいものを決めたことにより、主体的に活動することができた。さらに、マツカサ釣りの遊び方をテープから磁石に変えたことなどから、調べたものをそのまま使うのではなく、自分なりに考えて作り直していく姿を見ることができた。

手だて⑥…一度練習してみることで、自分のお店の改善点を見つけたり、他のお店の良いところを真似したりすることができた。改良したいという思いや活動への意欲を持続することにも繋がった。

#### (3) 研究主題に向けて

秋のおもちゃランドが終わってから、生活科以外の授業でも児童Aは、ますます話し合いに参加し、自分の意見に自信をもって発表する姿を見ることができた。児童Bは教師に頼る場面が減り、リーダー的存在となっている。今後も、自信をもって自分の考えを表現でき、友達とのかかわり合いの中で満足感や達成感をもつことができる生活科の授業作りに努めたい。