

試行錯誤を繰り返し、主体的に学ぶ学習活動

～第2学年 「おもちゃランドをひらこう」の実践を中心に～

吉野川市立牛島小学校 教諭 大西 志帆

1 はじめに

本学級の子どもたちは、工作が大好きで、もの作りに意欲的に取り組むことができる。子どもたちの思いから、自分たちでおもちゃを作り、おもちゃランドを開いて1年生を招待するという本単元を設定した。そこで、動くおもちゃに関心を持ち、工夫を重ねることにより、自分のイメージしたおもちゃになるよう支援した。そして、思い思いに試したり友達と交流したりすることのできる環境を整え、子どもたちが夢中になって活動に取り組むプロセスを大切にした。このような試行錯誤をする活動を繰り返し、主体的に学ぶことで、気付きの質が高まっていくと考え、本研究に取り組んだ。

2 研究の内容

(1) 思いや願いを実現していく学習活動

- ①子ども主体の学習計画
- ②おもちゃの制作時間の確保

(2) 学び合う学習活動

- ①繰り返し対象に関わり、おもちゃを動かす仕組みに関する気付きを深める活動
- ②互いに伝え合い、さらに気付きを深める活動の工夫
- ③人との関わりを大切にし、人と関わる楽しさに関する気付きを深める活動



3 活動の内容

○単元名 おもちゃランドをひらこう

○単元の目標

動くおもちゃを作って遊ぶ活動を通して、動く仕組みに気付き、おもちゃを工夫して作ったり遊んだりすることを楽しむことができるようにする。

○単元の流れ (全20時間)

第1次	うごくおもちゃを作ろう (10時間)
第2次	パワーアップ大作せん (2時間)
第3次	1年生とおもちゃランドをひらこう (6時間)
第4次	お家の人にもあそんでもらおう (2時間)

(1) 思いや願いを実現していく学習活動

自分で作りたいおもちゃを選び、作っていくということで、自己選択・自己決定の場を大切にした。

①子ども主体の学習計画

子どもたち一人一人が作りたいおもちゃを選び、同じおもちゃを選んだ子どもたちでチームを作った。その際、チームでリーダーとサブリーダーを決め、リーダーを中心に活動していくこととした。はじめに、チームごとにおもちゃランドまでの活動の計画を立てた。その計画に沿って毎時間活動を行い、活動の最初と最後にチームで進捗状況を確認し、リーダーが教師に報告するようにした。教師は、どうすればおもちゃランドに間に合うように準備ができるか声をかけた。チームごとの毎時間の振り返りにより、見通しをもって活動に取り組むようになった。そして、休み時間を使って準備を進めたり、おもちゃランドに間に合うよう計画を修正したりするなど、活動を工夫するチームが出てきた。

(うんためしおいかい)チームの予定表

日	月	火	水	木	金	土
3月28日	29日	30日	31日	4月1日	2日	3日
	おもちゃ作り 25時	おもちゃ 26時		計画		休み
4日	5日	6日	7日	8日	9日	10日
	おもちゃ作り 27時	おもちゃ作り 28時	休み	おもちゃ作り 29時	おもちゃ作り 30時	
11日	12日	13日	14日	15日	16日	17日
	おもちゃ作り 31時	おもちゃ作り 32時	おもちゃ作り 33時	おもちゃ作り 34時	おもちゃ作り 35時	おもちゃ作り 36時

図 チームの予定表

②おもちゃの制作時間の確保

自分たちの計画に沿って、子どもたちは見通しをもって活動に取り組んだ。生活科の授業の前には、子どもたちが進んで準備をし、チャイムが鳴るとともに活動を開始することができた。チームでその時間に何をするか話し合っているの、スムーズに活動に入り、おもちゃの制作時間をしっかりと確保することができた。また、自分たちでおもちゃを保管することで、休み時間などの自由な活動にもつながった。たくさん作ることに満足していたことこハムスターチームは、ゴムの位置や乾電池の大きさを変えるとよく動くことに気付いたことから、よく走るおもちゃを作るように意識を変えることができた。このように時間を確保することにより、いろんな方法を試してみたり、おもちゃを作り直してみたりするなど、子どもたちが活動に没頭するようになった。



(2) 学び合う学習活動

①繰り返し対象に関わり、おもちゃを動かす仕組みに関する気付きを深める活動

第1次で、試行錯誤する活動や、繰り返し対象に関わる活動を重視した。作ったおもちゃが動かなければ、なぜ動かないのか、どうしたら動くようになるのかを考えた。そして、何度も試行錯誤し、普段の生活経験からヒントを得たり、友達や教師から「輪ゴムを二重にしてみたらもっと高く跳ぶんじゃないかな。」などとアドバイスをもらったりすることで、自分のイメージしたおもちゃへと近づいていった。

②互いに伝え合い、さらに気付きを深める活動の工夫

チームの中で「どうしたらもっと速く走るようになると思う？」と相談して思いや願いを実現しようとしていたが、それでも解決できない時は、近くにいた他のチームに相談していた。このような姿が多く見られたので、第2次では、『パワーアップ大作せん』と題して、他のチームが作ったおもちゃで遊び、遊んだ後、付箋にそのチームへのアドバイスを書いて伝え合う活動を取り入れた。すると、「タイヤの穴をもう少し大きく開けたらどうかな」などのヒントを得て、よりおもちゃをパワーアップさせ、気付きの質を高めていた。また、おもちゃのいいところも伝えてもらい、自分たちのおもちゃに自信をもったり、楽しんでもらったことへの喜びを感じたりすることができた。



③人との関わりを大切に、人と関わる楽しさに関する気付きを深める活動

本単元では、身近な人との関わりも大切にしました。第3次では、1年生を招待しておもちゃランドを開催した。そこで生まれた新たな気付きを生かすために、第4次では、お家の人を招待しておもちゃランドを開催した。このようにチーム、クラス、1年生、保護者と繰り返し関わる中で、自分一人では気付けなかったことや人と関わる楽しさなどに気付くことができた。

4 研究の成果と今後の課題

今回、繰り返し対象と関わる活動を通して、動く仕組みに気付き、おもちゃ作りや遊びに没頭することができた。自分たちで学習計画を立てるなど、子どもたちが見通しをもって活動に取り組むことで、試行錯誤することを楽しみながら主体的に学び、思いや願いを実現していった。その活動や、友達や教師との関わりから、さらに気付きの質を高める姿も見られた。気付きを共有し、みんなで高めしていく中で、学級に多様性を尊重する風土が生まれ、互いが異なることを認め合えるようになってきたことも大きな収穫であった。

今後の課題は、今回チームや全体への支援が多かったことで、今後、子どもたち一人一人にあった言葉がけや支援をして個別最適な学びを実現することである。そのため、一人一人をより見取るとともに、計画カードや振り返りカードを工夫して、個人で考えたことを言語化させ、それを基に個別の支援を行い、子ども自身の成長への気付きにもつなげたい。今後も子どもたちが主体的に学べるよう、問題発見と仮説を基にした試行錯誤を大切にし、子どもたち一人一人の成長に寄り添っていきたい。