

1 年生活 共に活動する相手に思いを寄せながら願いを実現する

指導者：渡部 和朝

研究の実践

1 単元「なかよしタイムpart3～そら組の友達と一緒に楽しもう～」

2 授業の実際

(1) 子どもの思いに寄り添う

本学級の子どもたちは、5月と9月に附属幼稚園に足を運んで交流をしており、「今度は附属小学校に招待したい」という思いをもったまま時を経ている。3学期に入り、学年集会で今後の見通しを確認し、新1年生体験入学があることを伝えたところ、次の日の朝、A児が「体験入学のことを考えたい」「おもちゃを作って一緒に遊びたい」と私へ訴えてきた。「何をして遊びたいの？」と聞いたところ、「クレンゲーム」「景品もあげたい」と生き生きとした表情で反応。「誰と遊びたいの？」との問い掛けにA児は「そら組と一緒に遊びたい」。それを聞いたB児が「僕は手足が動くおもちゃ」と即反応。「そら組の友達には、学校に来たいと思ってほしいよね」と私が話すと「附属小学校の楽しいところを教えるといいよ」とA児。いつも朝早く登校する2人は、偶然にも附属幼稚園の出身であり、「そら組の友達に楽しんでもらいたい」「安心して学校に来てほしい」と後輩を思いやる気持ちの高まりが感じられた。そしてこの姿は、私が構想していた授業デザインともつながっていたため、導入で生かすことにした。

単元の導入、「Aさん、朝、今日の生活科でやりたいことを言っていたよね」、「う～ん、何だっけ」、「ほら、ホワイトボードに書いている2月5日のあれ」、「あ、体験入学のこと」、「そうそう、そら組の友達と一緒に遊びたいと言ってたよね」、「それとAさん、附属小学校の何を教えたか言ってたよね」、「あっ、楽しいところ」とA児。この後、「なかよしタイムpart3」を実施することを伝え、「入学を『楽しみ』にしてもらうために、教えたいいことは何かな？」の学習課題で意見交流をした。「図工」「粘土」「生活」「千秋公園」「イベント」「おにぎりパーティー」「先生クイズ」…。当初は、意見交流の後「勉強」「イベント」「先生」「その他」の観点で整理し、何をやりたいのかを決め、グループ分けをしてから活動する想定であった。しかし、A児が「僕、クレンゲーム」と言って自由帳に書き始めると、周りの子どもたちも「UFOキャッチャー」「おもちゃやさん」…と言って次々と書き始めたのである。私の想定からどんどん離れていくため焦り、どうしたらよいか葛藤しつつも「子どもと共に創る」を優先し、急遽、各自が今やりたいことをメモする活動に入ることにした。



子どもたちにとっては、「附属小学校の楽しいところを教えたい」よりも、「自分が楽しいと思うものを作りたい」「そら組の友達と一緒に楽しみたい」という思いや願いが勝っていた。意欲的に鉛筆を走らせる姿を目の当たりにし、「子どもの思いに寄り添い、柔軟に対応する」ことがいかに大切かを実感した瞬間であった。

(2) 「一緒に楽しむために」を自ら問い続ける

本単元では、「なかよしタイムpart3」を実施する際の共通の視点を「そら組の友達と一緒に楽しむために」として実践を進めていった。「相手が優先」「自分も楽しむ」「みんなが楽しい」「祭りを作りたい」「祭りは一人でやっても、友達とやってもいい」…。次々と出る意見に耳を傾けていた前述のB児。「先生、作る物を変えてもいい?」「どうして?」「みんなで作りたくなった」。B児は、一人で「手足が動くおもちゃ」を作るより、クラスの友達と一緒に作ってみんなで楽しんだ方が、より「祭り」の雰囲気になくなると考えたであろう。このことは、「楽しむための「学びのものさし」を自ら定め、自律的に学び始めた姿と捉えた。その後、自然発生的にできた7人のグループで協力しながら「的当て」を作り始めた。しばらく様子を見てみると、一緒に活動していたC児が「的当てには、ショットガン、マシンガン、ライフルがあればいいよ」。するとB児が「僕はライフルショットかハンドガン、明日材料を持ってくる」と言い、翌日、割り箸をつなげて砲身の長い銃を作り始めた。



その次の日も、そら組の友達に向けての招待状を書いた後、すぐに製作を始めたB児。「今日は短いライフルを作る」「長いライフルがあったけど?」「それは手本だから。長いのは、そら組の人は使い切れないから。」招待状を見ると「射的をやってるんだ。ライフルは一つじゃなくて、たくさんあるんだよ。」の記述。相手意識が高まったことにより、「相手の気持ちに立って考えると短いライフルの方がよいか」と、さらなる問いをもち、学び進めていく姿がそこにはあった。「一緒に楽しむために」を自ら問い続けながら、願いを具現化していく「探究する学びの価値」をB児は実感したのではないだろうか。