## 小学部 全校授業研究会実施

小学部 1 年遊びの指導で学部授業研究会が行われました。 今回は学部授業研究会の様子についてお伝え します。

## 小学部1年遊びの指導

## <未来へのスケッチ×授業づくりのつながり>

小1は「未来へのスケッチ」を個々に作成していませんが、普段の様子から「楽しいことをいっ ぱいしたい」「一緒に遊んでほしい」「体を動かす遊びをしたい」「好きなおもちゃで時間を気にせず 遊びたい」という思いや願いを感じています。



映像で水族館の様子を見たり、海の生き物が出てくる本を見たりすることで、海の生き物・海の 世界に興味が高まってきていることが伝わってきました。そこで、生単で海の生き物を制作した り、国算で海の絵本を見て生き物の名前を読み書きしたりし、児童たちも担任も「海の世界」に思 いを寄せながら2学期の学習を進めてきました。



他教科と連動させ、遊びの指導では海の絵本の世界をイメージした遊びコーナーで「一人一人が 好きな遊びで時間いっぱい遊ぶ」ことを通し、学びたい気持ちを高め、夢中になって取り組む姿を 目指して授業を計画しました。



#### <授業者のしかけ>

自分たちが登場するお話にアレンジした紙芝居の読み聞かせ ~読み聞かせに注目したり、活動に期待したりする姿を目指して~



### <児童の様子>

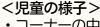


絵本「チリとチリリ うみのおはなし」を児童たちが登場するお話にアレ ンジして読み聞かせたことで、自分がお話にいつ出てくるのか期待しなが ら聞いたり、出てきた友達の名前を呼んだりする姿が見られた。お話に出 てくるものに見立てた遊びコーナーで遊ぶことへの期待感の高まりも見ら れ、活動の見通しをもつことにもつながった。



## <授業者のしかけ>

児童一人一人の好きな遊びを取り入れたコーナーの設定と繰り返しの活動 ~遊びの幅の広がりや周囲の人との関わりの広がりを目指して~





・コーナーの中から自分で好きな遊びを選び、時間いっぱい遊ぶことができ た。自分から遊びに向かえなかった児童も、同じ場面設定で繰り返し遊ん だことで、今まで教師が誘っても遊ぶことができなかったエアトランポリ ンに自分から乗れるようになって、友達のために揺らしてあげる姿が見ら れた。また、教師を介して友達と一緒に遊んだり、エアトランポリンの空 気を意図的に抜いたことで「膨らませてください」と依頼をしたりする姿 が見られ、周囲の人との関わりが増えた。



#### <授業者のしかけ>



·つの遊びにみんなで取り組む場面の設定(サメの登場) ~自分の好きな遊び+みんなと**一**緒の遊び~

### <児童の様子>



・サメの登場により、「仲間を探そう(ミニザメ探し)」「お腹いっぱいにし よう(エサに見立てたカラーボールをサメの口に入れる)」の2つのミッシ ョンに取り組んだ。自分の顔写真が付いたミニザメを見つけた後に友達の顔 写真が付いたミニザメを友達に手渡したり、カラーボールが入ったプールを 複数人で持ち上げたりするなど、教師が想像していた以上に友達同士で関わ り、協力する姿が見られた。



## 研究会の協議から

# 児童が自ら遊びに向かい、時間いっぱい遊ぶための手立てや工夫について



### 【協議で話題になった主な内容】

- ・自分たちが登場する導入の読み聞かせがよ かった。
- ・楽しい遊び場の設定があり、遊びたいコーナーで遊んでいた。
- ・教師は子どもに寄り添ったり、子どもをつ なぐ言葉掛けをしていた。
- ・子どもたちの好きな遊びを集めた空間を設定し、30分遊ぶことができていた。

## 【今後に向けて】

その他

「ごはんほしいな」 - 「まってて!」すてきなやりとり

プールを傾けるなど児童のやりたいことを試す

- ・好きな遊び、安心する遊びを少しずつ変化していけたら遊びの発展につながっていくか。
- ・またやりたい、もっと遊びたいと思える教師の言葉掛けや、まとめをして次時につなげる。
- ・子どもの気持ちをもっと教師が代弁していけたらよい。

# 講評 秋田大学教育文化学部 名誉教授 武田 篤先生

- ・以前、附属特別支援学校で遊びの指導の実践をした。中高の教員からするとなぜ遊びの指導があるのか、どのように子どもが遊べていればいいのか分からない部分があるかもしれない。
- ・よく生活単元学習と遊びの指導の違いは何かと言われることがある。「海で遊ぼうよ」の言葉だけでも、私たちはイメージできるが、知的な発達の遅れがある子どもたちには難しい。いろいろなところでイメージを作ってあげることが大事。生活単元学習での学びと遊びの指導がつながっていて、カリキュラムマネジメントの視点で考えられていてよかった。小1で、遊びのイメージをもって遊べるように遊ぶ環境を整えたり、他教科と関連付けていたからこそ授業が成り立っていた。
- ・遊びの指導がアクティブラーニングや他の教科や生活単元学習と違うのは、目標があってではなく関わりや楽しさの中で学んでいくことである。正解がないからこそ楽しい。評価されることが子どもにとって受け身になることがある。
- ・遊びの指導は、子どもの学びたい気持ちを高めるものであり、主体的に、自由にやるもので、指図されてやるものではない。遊ぶこと自体が学び。遊びを使って何かを教えるのではなく、一緒に楽しみ、そこから学んでいくものである。遊びは試行錯誤し、自分の頭で考えて、やっていくもの。教師のねらいどおりに動くのではなく、遊びは配慮しなくてもできるようになっていく。体験の場を用意する、大きな子どもになって先生も一緒に遊び、共感する、やり取りする。そのことが今日はよく表現されていた。
- ・ティーチング(手取足取り、教師に与えられたとおりに学んでいく)ではなく、コーチング(子どもが自分で考え、解決できるように支援していく。学び合いを通して答えを出す)ことが求められている。
- ・子どもの内面を読み取り、何が楽しいか、何にわくわくしているか、教師が読み取り、教師がいかにアイディアを出していけるかが遊びの指導を上手にしていくポイントだと思う。 \_\_\_\_\_\_\_
- ・おいしいお米の炊くための4つのポイントがある。保管、吸水、蒸らし、 飯切りなどがあるが、全てを教えても試す人は少ないかもしれない。自分 から求めて取りに行こうとするだけのものがあるかどうか。全部を 教えず考えたり、情報交換したりしてさらに学び合いが始まる。子ども たちが遊べているのも今までの積み重ねがあるから。次のステップに向 けて、担任同士話し合いながら、また指導を進めてほしい。

