

おもちゃランド^{oo}を全校へ

おもちゃを作って遊ぶ活動は、おもちゃと自分との対話。おもちゃにたっぷり浸る時間、場所、豊富な材料、発見や疑問を記録していくカード、交流のあり方など、ちょっととした工夫で子どもたちはどんどんおもちゃ作りにはまっていきます。

自分一人でも友達と一緒にでも楽しいおもちゃ製作ですが、ここでは手作りおもちゃのお店をグループで作ります。さらに、自分たちのおもちゃをたくさんの人々に楽しんでもらう活動を取り入れます。人との関わりがたっぷり詰まった单元です。自分の頑張りや気付きのよさを実感することができ、自信につながります。

ここが
ポイント

決定する前にたっぷり遊んでみる！



昨年の2年生が作ったおもちゃ、自分たちが1年生の時に作った秋のおもちゃや動くおもちゃなど、今までの経験を思い出し、簡単な遊び道具を作って遊んでみます。

実際に体験することで、おもちゃランドのイメージが共有化されていきます。作ってみたいおもちゃ、遊んでみたいおもちゃを選ぶだけにとどまらず、「待ち時間が少ないおもちゃ」「誰にも分かりやすいおもちゃ」「誰でも楽しめるおもちゃ」というおもちゃランドの3つの条件も意識して選びます。おもちゃとおもちゃランドに対して見通しをもちはじめます。



ここが
ポイント**「作って遊んで また作る」を繰り返す！**

子どもは活動しながら発見します。より動くように工夫したり、面白い動きに気付いたり。ですから、作ったり遊んだりする活動を何度も繰り返します。そこで、自分がしたことや、おもちゃはどうなったか、次はどうしたいかということをカードに記録します。無意識に行っていたことを意識化させることにつながります。

ここが
ポイント**リハーサルでおもちゃを見つめ直す！**

「できた。」と思っていても、実際にお客様が来た時のこと、見通しをもって考えることは難しいものです。そこでお互いが、『遊ぶ役』になってリハーサルをしてみます。それにより、おもちゃの耐久性に気付いたり、「遊び方の説明が必要だね。」「もっとルールを詳しく説明しないと。」などといった「もっと～したい。」という思いや願いを膨らませたりすることができます。子どもが自分のおもちゃやコーナーに対して、よりこだわりをもって具体的に改良するようになります。

ここが
ポイント**全校児童を招待する！**

さあ、いよいよ各教室に宣伝に行って、全校児童を招待します。3・4年生、5・6年生と2学年ずつ2日に分けて休み時間に行います。2日に分けることによって、1日目を振り返り、改良や手直しを2日目に生かすことができます。手直しや改良をして、また次の日にやってみるという繰り返しの活動によって、より活動の質の高まりや考えの深まりが生まれます。