

「遊び」を仲立ちとして上級生とのかかわりを高める  
『伏見小学校 友達たんけん』の実践

札幌市立伏見小学校 遠藤 裕志

◆単元のポイント

ポイント1

遊びを拡げるためには、①1年の子供の技能に合った内容であること、②モデル（お手本）があること、③自分で工夫することができること、が挙げられます。

メンバーカードの作成

そこで、遊びを発見するための手がかりとして、「遊びのメンバーカード」を提示します。

このカードには、上級生の顔写真と氏名、学年・組、教えてあげられる（知っている）遊びの名前、を明記しています。子供は、遊びの名前や仲良くしている上級生の名前などを糸口として、遊び調べを継続的に行い、教室や体育館などで、試し遊びをすることができます。

ポイント2

調べた遊びは、実際に繰り返し、やってみなければ「自分の遊び」とはなりません。生活科の時間をつかい、教室、生活科室、多目的室などで、まず試してみます。

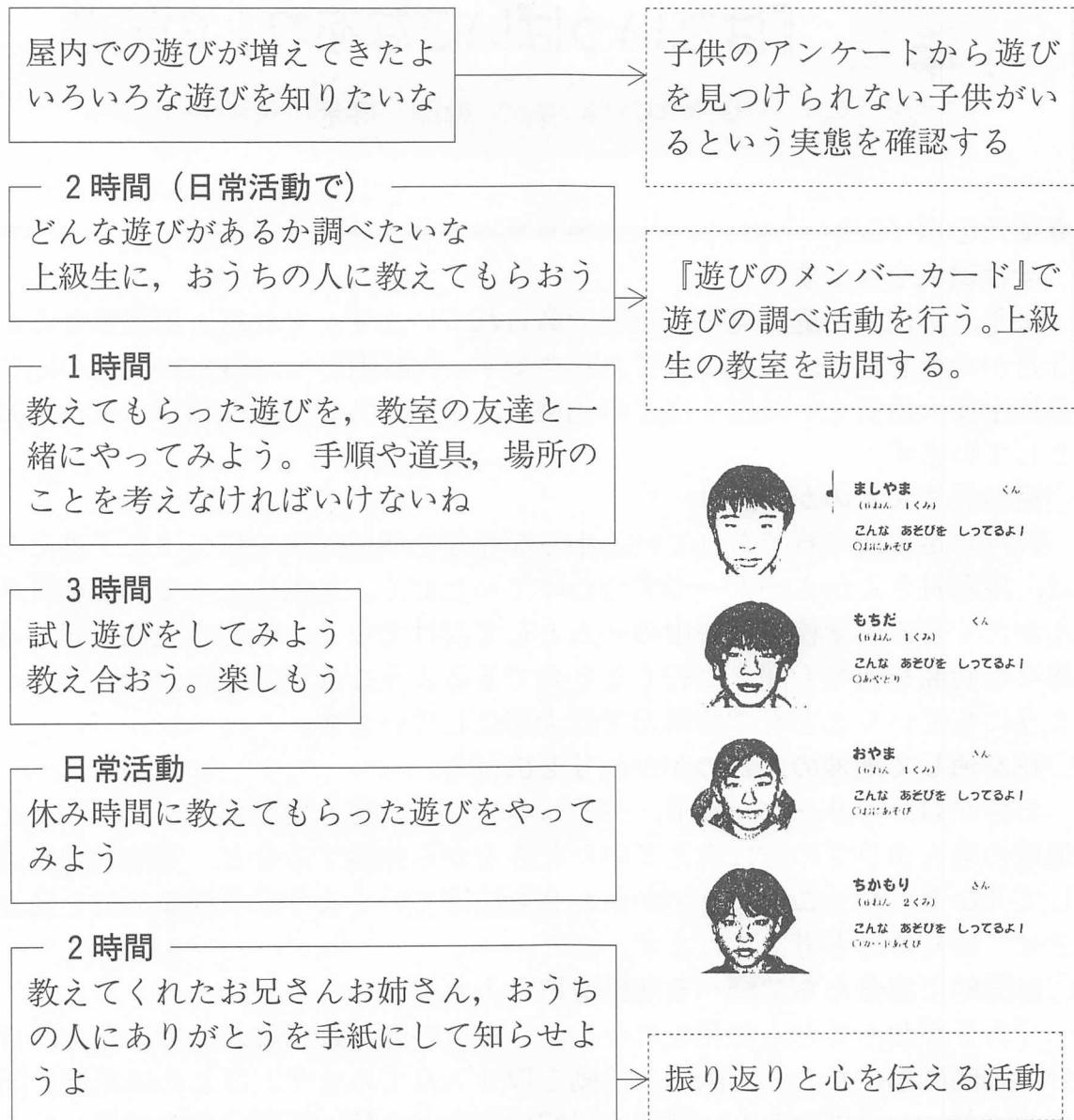
試し遊びの機会の設定

試しでは、教えてもらってきた子供がリーダーとなり、お手本を見せます。試す過程で、「うまく行かないよ。どうして」「できるはずなのに。なぜ」「教えてもらったやり方が通じない。どうしたら」など、実感的なはてなが生まれます。乗り越えるために、上級生に聞くなどの追求が生まれます。友だちから上級生へと人ととのかかわりを高めていきます。

◆単元の目標

- 上級生や保護者、遊びの本などから、室内での楽しい遊びを調べ、試しながら、進んで遊ぼうとする。 (関心・意欲・態度)
- 遊び方や道具、約束などを見付け、より楽しく遊ぶにはどうしたら良いのかを考え、知らせたり教え合ったりすることができる。教えてくれた上級生や保護者などに感謝の気持ちを伝えることができる。 (思考・表現)
- 楽しい遊びがたくさんあり、それらを試す中から手順や約束のあることに気付くことができる。 (気付き)

## ◆単元の構成(8時間扱い)



## ◆実践するにあたって

1学年児童が、全校的にかかわることから、事前に単元の意図や趣旨を全職員に連絡しておくことが大切です。

子供が、朝の時間や休み時間など、自由に活動できる時間を確保すると共に、上級生は遊びを丁寧に教えてあげるよう配慮してほしい旨を伝えます。

1年生は、口頭で教ても分からないことが多いものです。実際に体育館や多目的室などでやって見せたり、一緒に遊んだりして伝えていくことで遊びを身に付けていくことを共通理解します。