

1 年

「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

メンバーカードの作成

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（たち）で工夫することができること、が挙げられます。

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

試し遊びの 機会の設定

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)

屋内での遊びが増えてきたよ
いろいろな遊びを知りたいな

子供のアンケートから遊び
を見つけられない子供がい
るという実態を確認する

2時間(日常活動で)

どんな遊びがあるか調べたいな
上級生に、おうちの人に教えてもらおう

『遊びのメンバーカード』で
遊びの調べ活動を行う。上級
生の教室を訪問する。

1時間

教えてもらった遊びを、教室の友達と一
緒にやってみよう。手順や道具、場所の
ことを考えなければいけないね

3時間

試し遊びをしてみよう
教え合おう。楽しもう

日常活動

休み時間に教えてもらった遊びをやって
みよう

2時間

教えてくれたお兄さんお姉さん、おうち
の人にありがとうを手紙にして知らせよ
うよ

振り返りと心を伝える活動



ましやま くん
(男、1くみ)
こんな あそびを しってるよ！
○ははにあそび



もちだ くん
(男、1くみ)
こんな あそびを しってるよ！
○あやとり



おやま さん
(女、1くみ)
こんな あそびを しってるよ！
○ははにあそび



ちかもり さん
(女、2くみ)
こんな あそびを しってるよ！
○カードあそび

◆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、口頭で教え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。