

子どものつぶやきから練り上げる「遊び」活動の有効性

—— いちぴかプロジェクトの実践を手がかりに ——

Effectiveness of “Play” Activities which are Developed from Children’s Tweets :
Clued from the Practice of “Ichipika Project”.

岩野清美

Kiyomi IWANO

(和歌山大学教育学部)

西端幸信

Yukinobu NISHIBATA

(和歌山大学教育学部非常勤講師)

2017年8月2日受理

要約

本稿は、小学校低学年児童の生活の中心をなす「遊び」は、人間の主体性の確立の根幹となる活動であり、子どもの成長にとって、大きな意味をもっていること、幼児教育と小学校教育をつなぐ生活科のスタートプログラムとして、最も重要な要素であることを考察し、和歌山市立小学校で実践された生活科単元「いちぴかプロジェクト」取り組みから、2学期の実践に基づく「いちぴかプロジェクトの実践Ⅰ」および3学期の取り組み「いちぴかプロジェクトの実践Ⅱ」の考察を通して、「遊び」活動の有効性を実践に即して明らかにしたものである。

1. はじめに

低学年児童の生活の中心をなす「遊び」が子どもの成長にとって大きな意味をもっていることは言を待たない。子どもにとっての「遊び」とは、自分で発見し、自分で選んだ課題を自分なりの方法で実現し、達成していく活動であると言える。つまり、子どもたちは、「遊び」を通して、自己選択・自己決定・自己実現の各場面を主体的に経験し、自己実現の原点としての達成感、自己肯定感を獲得することができると言えよう。「遊び」の要素の特性として「楽しいこと」「自由であること」「自発的であること」「自己目的であること」などが挙げられるが、これらが、教育の目的とどのような関連があるのかを考察し、生活科で取り組むべき「遊び」について序論としたい。

(1) 「遊び」と主体性

子どもが「遊び」に没頭する最大の要因は、「楽しい」活動であることであろう。そして「楽しい」と感じられるためのキーワードとして「自由」があることが必要である。「自由」な「遊び」とは、受動的でない自発的・能動的な活動であると言い換えることができ、「遊び」において子どもは自分自身に目的をもって活動に取り組む(自己目的的活動)。そしてその実現過程で体験する「喜び」や「楽しさ」を通して、人間としての主体性を獲得していくと考えられる。そのことが、「遊び」が教育において重視されねばならない理由のひとつとしてあげられよう。

このことについて、もう少し考えてみよう。「遊び」は、イメージとして「努力」や「勉強」の対極にある

ものと感じる人も多い。また、「遊び」と似た言葉に、「娯楽」があり、両者とも「楽しい」という共通点があるように思える。しかし、「遊び」と「娯楽」の両者を比較すると、次のような違いを指摘できる。「遊び」は自発的なものであり、「娯楽」は受動的なものであること。「遊び」は、子どもの「やってみよう」という気持ちからスタートするものであって、決して命じられてするものではない。一方、娯楽はテレビや電子端末のおもちゃのように、スイッチを入れれば、あとは受動的に物事が進んでいくものである。「遊び」も「娯楽」も、「楽しい」ものに違いはないが、成長過程の子どもにとっては、自発的な「遊び」の方がより重要だということとは自明である。

「遊び」が自由であり自発的であるということは、「遊び」が自主的な主体性のある活動であり、受動的でも画一的でもない、創造的な個性ある活動こそが「遊び」であることを意味する。

また、自分の好きな「遊び」は、自分で決めた課題であり、それに没頭・専念・集中して、自分の創意工夫で実現を果たしたという自己実現の経験によって、成長した自分を意識・自覚することができるようになる。つまり、子どもにとっての「遊び」は、人間の主体性(アイデンティティー)の確立の最も根幹となる活動である。

(2) 「遊び」と創造性

教育課程として取り入れる「遊び」は、その質にも留意すべきである。かつて、『遊びの原理に立つ教育』(1992、黎明書房)において、森林氏は「遊びは何より

も創造性の育成に大きな役割を果たす。」「子どもたちの遊びのなかには、多くの創造的な要素が含まれている。」「遊び活動と創造活動とが共通の特性をもっているからだと考えられる。」としている一方、「遊びがそのまま全部創造活動であるとはいえない」とも述べている。それは、これまでの経験で解決できる再生的思考と、過去の経験や記憶にはない新しい方法を見出す生産的思考の違いであり、過去の経験や知識をそのまま当てはめて解決を続けるような再生的思考のみでとどまる「遊び」は、創造的であるとはいえない。

つまり、遊びの中で子どもたちが自分の経験を生かし、イメージを広げたり、統合させたりしながら、思考のネットワークを広げ、自分自身にとって、新しい解決方法を見つけ出した時に、「遊び」は生産的・創造的活動となるといえる。子ども自身が自己目的をもって、創意工夫しつつ、試行錯誤を繰り返しながら楽しく活動してこそ、「遊び」は子どもの創造的な発想や工夫を生み出す絶好の場となりうる。

(3)「遊び」と生活科

ひるがえって、学校教育における「遊び」について考えてみよう。学習指導要領が掲げる「『生きる力』を育てる」ということは、まさに私達人間が日常生活で直面する様々な「問題」場面を解決する力を学校教育の課程を通して育てるということである。その前段階として、子どもが「遊び」を通して自分の課題を自分で見つけ、楽しみながらその解決に取り組み、工夫・努力し、達成感を味わわせる。一般に学校教育における学習では、生活科を除くほとんどの教科領域で、学習指導要領によって、分野の系統や子どもの発達段階に応じて学習すべき内容が予め定められており、子どもが自分自身で決めることはできない。学習課題は子どもにとって、「外からの課題」として与えられ、その課題に自分は どう 取り組むかが問われることになる。しかし生活科の学習では、子どもが自分の課題を自分で見つけ、それに 取り組むことができる。このことの繰り返しによって、一般的な「外からの課題」を自分ごととして捉え「自分自身の課題」として解決する力の原体験となると考える。これを豊かに育てることが、幼小連結期における生活科の重要な要素であろう。この意味でも、生活科の学習の中に遊びの要素を取り入れることは、子どもたちの創造性を育成するために大変有効であると考えられる。

生活科は、「遊び」活動がもっている、自由で、自発的で、自己目的的で、喜び・楽しさを伴う全人的な自己表現的活動という特性を、教育の場における学習活動に実現しようと意図する教科である。このような「遊び」活動を通して、生活科が幼児教育と小学校教育をつなぐスタートプログラムとして有効に機能し、人間の主体性(アイデンティティ)確立の根幹になるととも

に、子どもの創造性を育むことが期待されている。しかし、これまで指摘してきたように、このような生活科の良さを存分に生かすためには、子どもたちが課題を自分自身のものとして捉え、生産的・創造的活動を通して自己の成長を実感できることが必要になる。

本稿はこのような前提に立ち、実践に即して「遊び」活動の有効性を検証するとともに、このような「遊び」活動を実現するための教師の有効な手立てとして、「子どものつぶやきから練り上げること」に着目していく。

2. いちびかプロジェクトの実践

(1)実践の概要

この実践は、平成27年度和歌山市内の市立小学校で初めて1年生を担当した教師が行った実践を題材としている。取り組みは、現行学習指導要領に基づいて、年間指導計画の中に「あそび場づくり」として、〈いちびかプロジェクト I〉(2学期。図工8時間・学活4時間を含め全34時間)、〈いちびかプロジェクト II〉(3学期。図工3時間・学活2時間を含め全10時間)を位置づけた。

(2)いちびかプロジェクト I

①実践の概要

「自分たちが遊べる場所があったらいいのになあ…」夏休みの登校日の朝の会で、一人の子どもがつぶやいたことから遊び場づくりの学習が始まった。

2学期の生活科では、校内にあるネイチャーラームを舞台に、一人ひとりの思いや願いをもって一から遊び場をつくり上げる活動を行った。初めは、自分たちが思いきり遊べる空間として楽しんでしたが、しだいに「〇年の子や幼稚園の子にも遊んでほしいな」「うちの人もきてもらいたいな」などの意見も出てくるようになり、全校児童に呼びかけて休憩時間に遊んでもらったり、近所の幼稚園の年中さんを招待したりして発表の場を広げてきた。お客さんのために何とか楽しんでもらおうと一生懸命に対応する微笑ましい子どもたちの姿が見られた。

②単元目標

- 自分たちで遊び場の舞台を決め、自然や身の回りのものを進んで集め、それらを使って楽しんで遊ぶものをつくったり遊んだりすることができる。
- 自分たちの遊ぶものやコーナーをよりよくするために活動することができる。
- 友だちと一緒に活動する中で、友だちや自分のよさに気づくことができる。

③1学期スタート時の子ども観

どんな時もどんなことでも思いっきり身体いっぱい表現してくる子どもたちであろうと想像しながら、

4月に1年光組の子どもたちと出会った…が、実際に目の前に出会った子どもたちは、想像していたものとは少し違う様子であった。

朝、登校し教室に入ると、ランドセルを机の上に置いたままちょこんと座って、静かに待っている。「遊びに行っていていいよ。」と話すと、元気に飛び出て行ったり友だちとなかよしホールにいたりする姿が見られたが、自分がどこに行き何をしたらいいのか分からず、戸惑っている子もいた。元気いっぱい、やる気いっぱいの1年生の子どもたちというイメージとはかけ離れた状況であったという。学習に関しては、与えられた課題は一生懸命に取り組もうとするし、簡単に分かることには反応したり、はっきりと発表もできる。しかし、約半数の子は、自分に自信がなかったり、どうしていいかわからず、涙ぐんだり黙り込む傾向にあった。自分から反応したり、「やってみよう！」「もっとやってみよう！」「よし、がんばるぞ！」という前向きな姿勢があまり見られず、周りの様子を伺っているようなところが気になっていた。

そこで、担任は、目指す子ども像を以下のように設定し、学級指導を進めていくことにする。

- ・どんなことにも関心をもって、積極的に関わり、前向きに取り組める子
- ・自分の思いや考えを豊かに表現できる子
- ・友だちと関わり合うことで自分のよさや友だちのよさに気づく子

④学習指導要領上の位置づけ

本実践は、現行学習指導要領の生活科の教科目標である「具体的な活動を通して自分と身近な人々、社会及び自然との関わりに関心を持ち、自分自身や自分の生活について考えさせるとともに、その過程において生活上必要な習慣や技能を身につけさせ、自立への基礎を養う。」に立脚し実施されたものであるが、新学習指導要領における生活科の教科目標である「具体的な活動や経験を通して身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立し生活を豊かにしていくための資質・能力を次の通り育成することを目指す。(1)活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴やよさ、それらの関わり等に気付くとともに、生活上必要な習慣や技能を身につけさせようとする。(2)身近な人々、社会及び自然を自分との関わりで捉え、自分自身や自分の生活について考え、表現することができるようにする。(3)身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信をもって学んだり生活を豊かにしたりしようとする態度を養う。」が示す、生活科の学習を通して、児童が自ら自立し、生活を豊かにすることを旨とする教科構想にも通底するといえる。

⑤なぜ遊び場づくりなのか

担任が生活科の活動として「あそび場づくり」を設定した理由として、次の3つを指摘できる。

- ・児童の生活場面には、遊び場所がほとんどなく、放課後や休みの日は、家で家族と過ごしていることが多いため、友だちとの関わり、連携・協力が希薄であるという児童の実態。
- ・一から「遊び」を創り出すことで、その振り返りから自分自身の成長を感じ取れることができるという見通し。
- ・野外遊びを設定し、一人ひとりが自分でやりたいこと、やってみたいことを見つけ、思い切ったこと「遊び」の世界に入り込み、主体的に学習を進めていくことで、自己目的的活動の実現過程で体験する「喜び」や「楽しさ」を通して、人間としての主体性を獲得していくと考えられる仮説の実証。

〈「遊び」の舞台としてのネイチャールーム〉

実践校のネイチャールームは、生活科の新設に合わせて、ヤギ、アヒル、ワニ、カメ、ウサギなどを飼育していた場所であったが、本実践当時は、生き物も飼育しておらず、子どもたちが活用することもない状態であった。しかし、ドングリの木が一定間隔で植栽されていたり、形状が三角形であったりと、子どもにとっての秘密基地のような何ともいえない空間に担任は魅力を感じていた。このような場所のもつ環境の特性や構造を生かして「遊び」を創り出し、安全にそして、ダイナミックに活用できるように、学習環境の構成などを工夫していくことが大切である。

本単元では、校内施設であるネイチャールームを舞台に、一から遊びをつくり、その振り返りから自分自身の成長を感じ取ることのできる活動が展開された。また、他学年や幼稚園児を招待し、遊んでもらう機会を設定し、そこで他者評価を受けることで充実感や達成感を持ち、自己肯定感へとつなげることが目指された。

⑥実践の実際

本単元は、大筋次のような単元計画に基づいて実施された。

1次(8時間)

学習活動	評価規準
○いちぴかの遊び場がつけられる場所をさがそう！ (1時間) ・気づいたことや思ったことを書こう。(1時間) ・気づいたことや思ったことを伝え合おう。	・それぞれの場所に行って、気づいたことや思ったことを絵や文で表現している。 ・自分がびったりだと思ふ場所を理由を加えながら

<p>(2時間)</p> <p>ネイチャールームに決定</p> <p>○ネイチャールームをもっと知ろう!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もう一度行って遊んでみよう。そしてよいところを見つけよう。(1時間) ・ネイチャールームのよさを話し合おう。(3時間) <p>どんなことができそうかな?</p> <p>どんな遊びができるかな?</p>	<p>相手に伝えようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちが自分とはちがう考えをもって意見を発表していることに気づき、友だちと伝え合うことの楽しさに気づいている。(発言) ・ネイチャールームのよさを積極的に知ろうとしている。 ・ネイチャールームのよいところやどんな遊びができそうかを絵や文でかいたり、言葉で表現したりしている。 	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで遊んでみる。 ・よりよい遊びを目指し、よい点や改善点を話し合う。 ・再度グループ活動を行う。 <p>○宣伝をしよう。(3時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・宣伝方法を考える。 ・パンフレットやポスター、チラシなどをつくる。 ・低学年や地域の人に宣伝しに行く。 	<p>んなで楽しく遊ぼうとしている。(行動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちと関わって遊びの楽しさ、友だちのよさや違いに気づいている。(つぶやき・発言内容) ・『にこにこなかよし☆ごくらく王国』をオープンし、成功させるために積極的に宣伝しようとしている。(行動)
---	---	--	---

2次(22時間)

<p>○いちぴか遊び場づくり、スタートだ!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び場の名前を決めよう。(1時間) ・つくりたい遊びごとにグループをつくろう。(1時間) ・グループごとに遊びをつくる。(12時間) <p>毎時間の振り返りから達成できたことと次時への目標を立てる。</p> <p>○みんなで遊んでみよう!(5時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループの遊びを発表 	<ul style="list-style-type: none"> ・思いや願いをもって遊びや遊びに使うものをつくろうとしている。(行動) ・自分たちで集めた材料を使って、比べたり、試したり、見立てたりしながら工夫して遊ぶものをつくっている。(行動・作品・学習カード) ・遊びの約束やルールなどを考え、遊びを創り出している。(行動) ・作り方や遊び方、工夫点などを絵や文章に表したり説明したりしている。(学習カード・発表内容) ・遊びの楽しさや遊びを工夫したり遊びを創り出したりするおもしろさに気づいている。(学習カード・つぶやき) ・友だちと関わりながらみ 	<p>3次(4時間)</p> <p>○『にこにこなかよし☆ごくらく王国』をオープンしよう!(2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・当日の様子や感想を話し合う。 ・お客さんからの感想を聞いて、目標が達成できたかを考えたり、学習カードや写真から自分たちの軌跡を振り返ったりする。 <p>○楽しかったね『にこにこなかよし☆ごくらく王国』。(2時間)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと関わりながら、みんなと楽しんで、『にこにこなかよし☆ごくらく王国』の準備をしたり、来る人を楽しませようとしている(発表内容・行動・発言) ・遊びのおもしろさや遊び方を伝えたり、振り返ってよかったところなどを考え、表現したりしている。(発表内容・行動・発言) ・『にこにこなかよし☆ごくらく王国』を通して、友だちと関わって遊ぶ楽しさ、友だちのよさや自分のがんばりに気づいている。(発言・学習カード)
--	--	---	---

⑦いちぴかプロジェクト I の成果

⑥に示した実践の実際から、次の3点で、子どもたちが成長し、単元目標が達成できたと評価できる。

○夢中になって活動できる子が育った

身の回りにある材料から必要な材料を自分たちで探してきたり、つくることを試して遊ぶことを繰り返しながら、工夫してものづくりに取り組んだり、最後まであきらめずにつくったりする姿が見えてきた。また、作りたいものをつくって遊ぶ中で、友だちと相談したり、協力したりしながら活動が広がっていく姿が見られた。教師は、子ども一人ひとりのこのような場面を見取る努力をし、大切にしながらその場に応じてアドバイスを声かけをしていたことも、活動の質を高める

結果となった。

○自分たちの遊ぶものやコーナーをよりよくするために活動するなかで、自分の思いや考えを積極的に表現できる子が育った

今回は、同じものをつくりたいと考えている子ども同士でグループをつくり、活動させた。その結果、困っていることに対して工夫しながら解決する創造的活動に粘り強く取り組み、また、思いや考えを積極的に表現できる子が育った。

○友だちと協力して活動する中で、自分や友だちのよさに気づく子が育った

活動の中で、いろいろな問題にぶつかったとき、友だちと協力しながら教えあったり助け合ったりして解決することが必要となり、その過程で課題を解決し達成感を味わう経験をすると同時に、自分のよさや友だちのよさを発見することができる子どもが育った。

(3)いちぴかプロジェクトII

①実践の概要

2学期のお客さんを招待する活動を終えた後も、「もっと他にも来てもらいたい」「もっといいものをつくりたい」という子どもの思いは止まらず、この先『ごくらく王国』をどうしていくか話し合っ決めていくこととなり、3学期の実践につながっていった。

3学期当初、子どもたちは、これからの「ごくらく王国」をどうするかについての作文を書いた。作文をもとに、学級会を開き、おたがいの考えを出し合う中で、「6年生は卒業するから、もう遊べなくなる」という意見や、「今まで遊んでもらったり、助けてくれたりしたから」という意見にみんなが一致して、6年生を招待することに決まった。

そこで、本単元では、今まで招待してきたことを振り返りながら6年生に楽しんでもらったり喜んでもらうにはどのようにしたらよいかを考え、よりよい王国を創っていくことを子どもたちの目標とした。そして、「ごくらく王国」での遊びを通して6年生と交流することで、より関わって遊ぶことの楽しさに気づいたり、自分たちで運営して6年生に楽しんでもらえることを通して、今まで以上に充実感や自信をもたせ、これからの生活をよりよくしていこうとする意欲や、自分の成長にも気づかせていこうと取り組んだ。

②単元目標

○6年生を招待するために、自分たちの『ごくらく王国』をより工夫することができる

○友だちと一緒に活動する中で、友だちや自分のよさに気づくことができる

③実践の実際

本単元は、大筋次のような単元計画に基づいて実施

された。

全10時間

学習活動	評価規準
<p>○これからの『にこにこなかよし☆ごくらく王国』について考えよう。 (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・またみんなに遊びにきてもらいたいな。 ・もっと工夫して楽しくしたいな。 ・ちがう遊びも考えたよ。 ・6年生が卒業するから6年生に来てほしいな。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>卒業する6年生に楽しんでもらおう！</p> <p>○6年生を招待するための計画を立てよう。 (5時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6年生に楽しんでもらえる『ごくらく王国』について話し合う。 ・ごくらく王国やそれぞれの遊びコーナーがよりよい遊びになるためにグループで活動する。 <p>○『にこにこなかよし☆ごくらく王国』に卒業する6年生を招待しよう！ (2時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6年光組を招待しよう。 【本時】 ・6年風組を招待しよう。 <p>○楽しかったね『にこにこなかよし☆ごくらく王国』(1時間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お客さんからの感想を聞いて、目標が達成できたかを考えたり、学習カードや写真から自分たちの軌跡を振り返ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これからの『ごくらく王国』についてどうすればよいか、自分の考えを絵や文でかいたり、言葉で表現している。 ・6年生に楽しんでもらうためにどうすればよいか、絵や文でかいたり、言葉で表現している。(学習カード・発表内容) ・よりよい遊びになるために遊びの約束やルールなどを考え、遊びを創り出している。(行動) ・友だちと関わりながら、みんなと楽しんで『ごくらく王国』の準備をしたり、来る人を楽しませようとしていたりしている。(行動・発言) ・振り返ってよかったところなどを考え、表現したりしている。(発表内容・行動・発言) ・『にこにこなかよし☆ごくらく王国』を通して、友だちと関わって遊ぶ楽しさ、友だちのよさや自分のがんばりに気づいている。(発言・学習カード)

④本時の目標

- ・6年生に楽しんでもらうために、進んで関わろうとすることができる。
- ・自分たちで運営したことで達成感を味わうことができる。

⑤本時の展開

学習活動	☆留意点○評価※支援
1. はじめのあいさつと各グループからの遊びの紹介をする。	○みんなで楽しく遊ぶためのルールなどを相手に分かるように説明しようとしている。(思・表)
2. グループに分かれて活動する。 ・ステージで音読劇『たぬきの糸車』(全員で鑑賞)	○招待した6年生と進んで関わろうとしている。(関・意・態)
・わくわくにじろめいろ ・いけいけボートにこにこ ・きらきらわくわくキラキラショップ ・ぼよんぼよんアスレチック ・わくわくきせつコーナー ・いちぴかわくわくステージ	※自分の役割の仕事をしっかりして、楽しんでもらえるように支援する
・6年生へ歌のプレゼント(ステージで)	
3. 振り返り ・6年生に感想を聞く。 ・自分たちの感想を発表する。	○6年生が楽しんでくれた様子や自分たちの成長した様子に気づいている。(気づき)

⑥本時の実際

筆者は、『にこにこなかよし☆ごらく王国』に卒業する6年生を招待しよう!(2時間)の6年光組を招待しようの授業を参観した。授業前、ネイチャールームの前に集合した1年光組の子どもたちの表情には、自信とこれから始まる招待会へのわくわく感が見て取れた。子どもたちのこれまでの活動の軌跡を振り返ってみると、「自分たちの遊び場があったらいいのにな」というある児童のつぶやきから始まった遊び場づくりの生活科単元が練り上げられ、初めは自分たちが思いきり遊べる空間として楽しむためにつくってきた王国が、しだいにお客さんを招待して楽しんでもらえる王国にしたいという思いや願いに発展し、発表の場を広げて活動が展開されてきた。その中で、自分たちが楽しむだけでなく、お客さんのために何とか楽しんでもら

うと一生懸命に対応する子どもたちの姿に微笑ましい成長を感じ取れていた。また、振り返りや他者評価から目標を達成できた自分に気づき、自己肯定感を高めていく姿も見られるようになってきている。本時は、その集大成の第一歩の時間であり、生き生きと活動する第1学年の児童の姿には、暦年による成長だけではない、確かな成長を感じ取ることができた。

(4)いちぴかプロジェクトの分析

いちぴかプロジェクトを通じて、子どもたちは大きく成長した。ここではその要因を、①自発的かつ自己目的な課題設定、②つくり方や遊び方を工夫しながらつくりだす創造的な活動、③つぶやきを見逃さない単元展開の3点から分析したい。

①自発的かつ自己目的な課題設定

いちぴかプロジェクトIでは、第2次のグループごとに遊びをつくる12時間の活動の前に、第1次で8時間、第2次の冒頭で2時間の時間をかけている。このことにより子どもたちは、「つくりたい」という意欲が高まった状態で活動に取り組むことができた。それは、「いちぴかの遊び場がほしい」というつぶやきがネイチャールームという具体的な場所を得て、どんなことができるかを存分に話し合うなかで育てられた自発的な意欲であり、遊び場をつくるという活動そのものの魅力によるものでもある。

②つくり方や遊び方を工夫しながらつくりだす創造的な活動

子どもたちは、遊び場づくりの活動に対し、創意工夫しながら、また、最後まであきらめずに取り組んだ。これが可能になった要因には、下記の3点が考えられよう。

・「見立て」を促す材料の観察

子どもの身の回りのものを何かに見立てて遊ぶ見立て遊びは、子どもの想像力の発達に大きな効果があることが知られている。何かを別のものに見立てるためには、大人たちの行動について何をしているのか、どんなものを使っているのかを想像すると同時に、そのための観察が欠かせない。ここでそのような観察を可能にしているのは、自分たちで集めた材料を比べたり、試したりする活動である。この活動を通して子どもたちは、材料を細かく観察することができていると考えられる。

・毎時間の振り返りによる成果と課題の確認

グループごとに遊びをつくる12時間の活動のなかでは、毎時間の振り返りが行われている。このことにより、本時の成果を振りかえると同時に、課題が整理され、明確になった。これが、12時間にもおよぶ粘り強い活動につながったと考えられる。

・つくり方や遊び方、工夫点を絵や文章で表現する活動

いちぴかプロジェクト全体を通してみると、子どもたちが何に達成感を味わうのかが大きく変容していることがわかる。プロジェクトの初めの段階では、遊び場をつくるという活動は自己目的的なものであり、子どもたちは遊びを工夫したり遊びをつくりだしたりすることに達成感を感じている。しかし単元が展開するにつれて、お客さんを喜ばせるという目標が達成されたり、自分の役割をしっかりとすることに達成感が感じられるような活動が構成されるようになっていく。ここで大切なことは、お客さんを喜ばせるといった目標やその活動のなかでの役割が、子どもにとっては自分で決めた課題であるということである。自分で設定した課題を自分で実現するという経験が、子どもの主体性(アイデンティティ)を育てることにつながっていく。

③つぶやきを見逃さない単元展開

いちぴかプロジェクトは「自分たちが遊べる場所があったらいいのに…」という子どもの願いを乗せたつぶやきからスタートしたものではあるが、単元全体を通して見たときには、プロジェクトⅠの第2次、遊び場づくりの場面で特につぶやきが大切にされていることがわかる。

子どものつぶやきは、子どもにとっては気付きの言語化による確認であり、教師にとっては児童理解の手段でもあるが、遊び場づくりでのつぶやきは、「できた！」という小さな達成や「困った」という解決したい課題に直面したときに発せられるものが多かっただろう。教師がこのようなつぶやきを大切にすることは、子どもにとっては感情の共有であり、安心して活動に取り組める雰囲気づくりにつながったと考えられる。このことが、主体的に粘り強く活動に取り組むエネルギーになりえただろう。

3. おわりに

これまで、子どもの「遊び」活動がもっている、自由で、自発的で、自己目的的で、喜び・楽しさを伴う全人的な自己表現的活動という特性を、教育の場における学習活動に実現しようと意図する教科が生活科であると捉え、「遊び」と「学習」を対立するものではなく、連続線上に位置付けられた「自己目的的活動」という「遊び」の創造を追究した実践として、和歌山市立小学校で展開された第1学年生活科「いちぴかプロジェクト」を取り上げ、生活科における「遊び」活動の有効性を実践に即して明らかにしてきた。子どもにとっての「遊び」は、人間の主体性(アイデンティティ)の確立の最も根幹となる活動であり、幼児教育と小学校教育をつなぐ生活科のスタートプログラムとして、最も重要な要素であることを担任が意図して、生活科の授業に組み込む「遊び」活動の有効性が示された。このことは、児童が自ら自立し、生活を豊かにすることを旨とする新指導要領の方向性にも沿うものである。

今後も、子どもの「遊び」創造の原点である子どもの思いや願いに基づいて発せられた「つぶやき」を見逃さず、自発的で自己目的な「遊び」を有効に組み込んだ生活科単元構成の研究が進むことを期待する。

参考文献

- ・平成元年版 小学校学習指導要領 文部科学省
- ・平成十年版 小学校学習指導要領 文部科学省
- ・平成二十年版 小学校学習指導要領 文部科学省
- ・新小学校学習指導要領平成29年3月公示文部科学省
- ・石川桂司「生活科における『遊び』について 幼稚園との接続、社会科・理科との接続の問題」『岩手大学教育学部研究年報』第54巻第1号、1994、pp.75-87
- ・赤木直行「生活科における遊びと認識形成」社会系教科教育学会『社会系教科教育学研究』第3号、1991、pp.9-14

