自分自身への気付きをはぐくむ生活科学習

～秋遊びを通して生まれたかかわり合いから～

中西　正子

子どもたちが生き生きと目を輝かせて対象に向き合い，他者とかかわり合いながら，自分のよさや自分の成長に気付くことができるような学習を展開したい。そこで，秋の自然に浸り，自然物を使った遊びを考え，みんなでつくる単元を組み，興味関心が持続する支援と振り返りの工夫をしながら研究を進めた。「あきまつり」を設定したことで，かかわり合いはクラスをこえて学年に広がり，困ったことやうまくいかないことを一つ一つ解決していく中で自己内対話が深まり，「自分自身への気付き」が生まれた。

キーワード：自分自身への気付き，秋の自然物，あきまつり，振り返り

１．「自分自身への気付き」

低学年の子どもは，具体的な活動を通して思考するという発達上の特性がある。試行錯誤したり，繰り返したりしながら体全体で学んでいくこの時期に生活科の果たす役割は大きい。子どもたちが生き生きと目を輝かせて対象に向き合い，他者とかかわり合いながら，自分のよさや自分の成長に気付くことができるような学習を展開したいと考えている。

本年度はとりわけ「自分自身への気付き」に焦点をあて，研究を進めることにした。

学習指導要領解説生活編には小学校低学年の児童における自分自身への気付きとして次の３つが示されている。

① 集団生活になじみ，集団における自分の存在に気付くこと。同時に集団の中の友達の存在にも気付くこと。

② 自分のよさや得意としていること，または興味・関心をもっていることなどに気付くこと。同時に友達のそれにも気付き，認め合い，そのよさを生かし合って共に生活や学習ができるようになること。

③ 自分自身の心身の成長に気付くこと。そしてその背後には，それを支えてくれた人々がいることが分かり，感謝の気持ちをもつようになること。

どのようにすれば，自分の存在・よさ・成長に気付くことが出来るだろうか。そのための学習指導・支援のあり方を探っていくことにした。

２．「あきであそぼう」

ものづくりが大好きな子どもたちである。夢中で考え手を動かし続ける子どもの姿を１学期多く見てきた。その材料を自然物にすれば，四季の変化を感じたり，自然とふれあったりすることとつなぐことができる。またつくること，つくったもので遊ぶことで仲間とのかかわりをうむことができる。

そこで「あきであそぼう」という単元を組んだ。

２．１．やってみたい思いがわき起こるように

秋のおもしろさを感じたり，何か作ってみたい，遊んでみたいという思いをもったりするにはしかけが必要である。やってみたい思いがわき起こり，意欲が持続するように次のことを心がけた。

① 比べること・試すこと

② いつでも誰でも手に取れること

③ 選べること

①は秋を感じるために夏の様子とくらべるようにした。くらべることで，変わったことやそれほど変わらないことを発見することができ，自分の生活とも結びつけることができる。また，やってみたいと思ったことはどんどん試すようにすすめた。

②は集めてきた自然物を仕分けして置くようにした。同時にものづくりのヒントになる本を教室に置いた。自然物や本はいつでも誰でも眺めたり手に取ったりできる環境にしておき，「これで○○をつくってみたい」と子どもたちから声があがるようにしかけた。

③は自分がやりたいことを選べる課題を設定することである。個々に秋の自然物を使って遊んだあとに，クラス全体で遊べることを考えさせた。子どもたちはあきまつりをしようと決めた。あきまつりでどんなことができるか内容を考えていくつか挙げた中から，一番やりたいことを選べるようにした。これによって自分の興味関心・得意なことに気付くことができるのではないかと考えた。

２．２．振り返りの工夫

「にこにこポイント」（よかったこと・うれしかったことなど）「たすけてポイント」（困っていること・つまづきいていることなど）「もっともっとポイント」（次やってみたいこと）の３つの視点で振り返りをするようにした。これによって自分が今どんな状況なのか認識しやすいのではないかと考えた。

特に重視したのは「たすけてポイント」である。困っていることや分からないことをそのままにせず，表出すれば，このように解決できるのかという学び方を身につけることが出来る。内容によって，個々に問いかけたり，小グループ・クラス全体で話し合ったりしていく。つまづきをみんなで共有し，よい方法を考えて試してみることで，新たな発見がある。それを繰り返すうちに，集団の中の自分の存在，みんなの中で成長した自分に気付くことが出来るのではないかと考えた。

３．単元の実際

３．１．夏と秋を比べた場面

２学期が始まってすぐの８月末,「まだまだ夏だなあと感じること」を話し合った。かき氷やそうめんがおいしい，水筒のお茶をあっという間に飲んでしまう，海やプールに入ると気持ちがいいといった自分たちの生活の様子があがってきた。また，校庭やプレイランドのセミのぬけがらのこともあがってきたので，外に出て，夏見つけをすることにした。プレイランドの遊具が熱くてたまらないことに気付いたり，セミのぬけがらを見つけてさわったり，かげでも汗をいっぱいかくことを実感したり，体いっぱいに夏を味わった。

それから約１か月後，お彼岸のころに彼岸花を摘んでくる子がいた。そろそろ秋を感じはじめているようだったので,「夏と比べて変わったこと」を探しにでかけた。夏は「お日様じりじり」と表現した子がいたので,「今のお日様はどんな感じ？」と投げかけた。すると「あつ〜いから，ぬる〜いになった」と変化を自分なりのことばで表していた。くりの木を見つけた子は「まだくりができていないのに，地面にいっぱい落ちている」と発見していた。

その後カードをもとに,見つけたことを話し合った。「遊具は少しさわりやすくなったがまだ熱い」という意見に対して，「昼間は暑いけど，夜は涼しくなったよ。」という気付きが出た。「それなら朝も涼しい。」とつながった。「でも,動いたらまだいっぱい汗をかくよ」という意見も出た。「せみのぬけがらはまだあったよ。でも木の下に落ちていた。」と同じ場所での違いをとらえた子もいた。

３．２．松かさがとじるか試した場面

９月末の台風で松ぼっくりがたくさん落ちていたとき，拾って教室に持っていった。すると，「雨にぬれたからかさがとじているんだ」と気付く子がいた。経験があったらしい。教室においていた「びっくりまつぼっくり」という本とつなげて「かわくとまたひらくのかな？」という意見もでた。

すぐに「試してみたい」という声があがり，自分たちで集めてきたかわいた松ぼっくりを水につけはじめた。しばらくするとかさはすべてとじた。今度は水を捨て，乾かすことにした。かさが開く様子を数日かけて観察することができた。

３．３．「何かつくってみたい」の声がでた場面

和歌山城や岡公園にも秋見つけに行った。カシの木はまだほとんど実を落としておらず,拾ってきたのは,松ぼっくりやモミジバフウの実などであった。そのことを学級通信で伝えて協力を呼びかけると，休日に秋のものがたくさん届いた。種類に分けて置き場所を作った。

子どもたちはそれらを手に取っては,「ぼくはこれでどんぐりのくじ引きを作るよ！」「これでコマをつくりたいなぁ。」など思いをふくらませていた。

また，休憩時間に校庭のクヌギの殻斗をお皿に見立てて，木の実でサラダを作り，ネコジャラシのフォークでおままごと遊びをしている子がいたので，それをみんなに見せながら発表させた。「こんなふうに遊べるんだね。面白いね。」と評価した。

３．４．みんなでつくるものを決め，それぞれに選択する場面

教師　：みんなそれぞれに面白いものをつくることができたね。こんどは一人一人ではなく，３０人みんなで遊べるようなものをつくってみない？
Ｃ　　：おもしろそう
Ｃ　　：やりた〜い
しょう：あっ，それひなちゃんがね,「もっともっとポイント」に書いてたよ。「みんなで大きなものつくろうよ。」って。
ひな　：うん，わたしね，ランドとか王様の家とかシンデレラ城とかつくりたいなあって思ったの。けんと：生活の本を見てたらね，まつりがのってたよ。
かずま：机をひっつけて,遊べるところつくってたよ。魚つりとかもあったよ。
あき　：でもおまつりならお客さんはどうするの？
はな　：１Ｂさんや１Ｃさんをよびたいなぁ。
教師　：なるほど。おまつりっていうことで話が進みかけているけど，どう？おまつりでいいかな。
Ｃ　　：うん。
Ｃ　　：おまつりにする。
教師　：じゃ，ちょっとどんなことできそうか考えてみて。
ゆう　：ぼくはどんぐりのくじ引きをつくったから，おまつりでくじ引きできるよ。
あさひ：わたしは特製パフェをつくったから，食べるところをつくりたいな。夏祭りとかでも食べれるでしょう。

教師　：そうそう，かおりさんもどんぐりやきれいな色の木の実でパフェつくっていたね。すずなさんもお残りの時，ひなさんと一緒にサラダや飲み物をつくっていたね。
さとみ：あのね，夏祭りみたいに金魚すくいができると思うよ。
なお　：本物の金魚はないから・・・・，どんぐりとか松ぼっくりをつったらいいと思います。
Ｃ　　：いいなぁ。やりたい。
かいと：前に図工で，どんぐりの動物をつくったから，それで動物園のコーナーをつくったらいいと思います。
たけお：それだったら，博物館もできるよ。
Ｃ１８：どういうこと？
れい　：いろんなどんぐりを教室に集めているから，それを種類に分けて並べるの。
ゆうひ：お買い物コーナーもほしいな。
りな　：しおりとか売りたい。
こうた：お金はどうするの？
教師　：へぇ〜。お買い物コーナーね。お金のことはちょっとおいといて，そういうコーナーもほしい？
Ｃ　　：うん。ほし〜い
しょう：おみやげコーナーでもいいと思うなぁ。来てくれてありがとうってあげるの。
やすお：どんぐりゴマのコーナーもつくりたいな。

このあたりで，意見の広がりがなくなり，コーナーに対しての質問や意見が多くなってきたので，教師の考えも伝えた。

はつねは当初どんぐりカレンダーをつくりたかったようだが，設計図をかいたものの難しくてあきらめていたので，『どんぐりカレンダー早並べ』を提案。

いもほりを人一倍楽しみにしていたはなと近くの食べ物やさんの駐車場で見つけたヨウシュヤマゴボウを学校に持ってきていたあみにはサツマイモのつるで輪投げを提案。ペットボトルの的に入れる水をヨウシュヤマゴボウやアサガオの色水にすると張り切っていた。

ブレスレットや首かざりをつくるのを楽しんでいたなつみには貸し衣装を作り，それを着て写真を撮ってあげる（つくったカメラで）サービスを提案。

オナモミダーツを楽しんでいた子たちにはそれをどこかで生かせないかと提案。どんぐりのくじ引きとセットにするという考えが浮かんだようだ。

このようにして，子どもたちは自分の興味関心のあるコーナーを選び，早くつくろうと思いをはせていた。
①木の実レストラン６人②オナモミダーツ／どんぐりくじ引き３人③さつまいものつるで輪投げ３人④どんぐりカレンダー早ならべ２人⑤松ぼっくりつり２人⑥どんぐりゴマ３人⑦あきのしゃしんかん３人〈おみやげ〉⑧しおり３人⑨ネックレス・ブレスレット２人⑩レースカー・松ぼっくりけん玉３人

３．５．試しのあきまつりでの振り返りの場面

コーナー担当者とお客さん役に分かれ，あきまつりがうまくいくか試してみた。その振り返りの場面である。

れい　：たすけてポイントやけどね，オナモミダーツはね，人気じゃなかった。
しゅん：人気やったで。
なお　：ぼく行ったで。
きみこ：わたしも行った。
ゆう　：みんな，いっぱい来たで。
教師　：れいさんは，もうちょっとお客が来てほしいと思ったの？くわしく教えて。
れい　：ちがうの。簡単に言えばね，最初は人気なかったの。でもだんだん人気になってきたの。
教師　：そう。なんで人気になってきたんだろう。
ひな　：２人ぐらいでも，遊んでいるのみたら，楽しそうに見えてきてね，増えてきたと思う。
なつみ：あのね，忙しそうにしてたら，忙しいんやなと思っていかないけれど，ひまにしてたら，多分来るって思う。
ゆう　：なつみさんが言ってることでね，ぼく１人で忙しかったけど，めっちゃ来たんよ。先生が「始めて下さい」って言った瞬間は，魚釣りコーナーにみんな行ってたけど，それが終わったらいっせいにこっちに来た。多分ね，最初に来た人が「楽しかったよ。」とか「おもしろかったよ。」とか言ってるの聞いて，はじめはべつのとこへ行こうって計画たてていて，全く来る気がなかった人もみんなに教えてもらって，ちょっと行ってみようかなって思って来たんだと思う。それにね，しゅんくんとかやすおくんは何回も何回も来てくれたんだよ。
教師　：オナモミダーツコーナーのおもしろさのひみつって何だったの？
しゅん：くじびきでひいたクヌギの大きさによって，投げられるオナモミの数がね，決まるの。
こうた：違うよ。穴が開いているかどうかだよ。
かなこ：え〜。そうだったっけ？
ゆう　：紙にちゃんと書いているから証明ができるよ。ここに書いてあるとおり，穴があいていたら１０個オナモミを投げられます。割れ目があれば5個もらえます。なんにもなければ3個です。こんなルールになっていて，大きさでは決めないので，しゅんくんもみんなも覚えといて下さい。
教師　：虫に食われて穴があいてるのをうまく利用してるね。いい工夫だね。
ななみ：ゆうくんはどんぐりをね，見せながらゆってくれたよ。はじめのコマーシャルのときも見せながらゆったらいいんやって今思ったよ。
ゆう　：前はコマーシャルのときにルールを言おうと

思っていたけど，それだったらみんな覚えにくいから短くないとだめやっていうことでやめたの。でもね，やっぱり「こんなふうにしてください」っていうルールは最初にちゃんと言わないといけないって思った。

さとみ：コマーシャルで遊び方の説明とルールを言ったらいい。

ひな　：あのね，お客さんがこれ楽しそうやなって思っても時間がないときはルールが分からなかったら，すぐにできなくて困るから，コマーシャルでちゃんといったほうが，みんなわかりやすくてやる気満々になってくると思いました。

このあと，各チームともルールを再度確認して，B組とC組を招いてのあきまつりにむけてコマーシャルのけいこをし本番を迎えた。

図１　１Cさんにコマーシャル

図２　１Bさんに「いらっしゃいませ！」

①比べること・試すこと②いつでも手に取れること③選べることを意識して指導・支援した結果「次はこうしたい」「こうすれば楽しそう」という子どもの思いを持続させることができた。そして，その思いをつなぎながら学習活動を展開することができた。

秋への関心は，授業時間にとどまらなかった。登下校の道や校庭で見つけた自然物を持ってきては，朝の会などで紹介する姿が見られた。見つけてきたものの名前が何であるか分からないとき，図鑑で調べる様子が見られるようになった。一人のハテナをみんなで解決しようとしていた。また「クヌギ」「アケビ」「カラスウリ」「オナモミ」などの名前が子どもたちの日常の会話によく登場するようになった。どんぐりの見分け方や松ぼっくりのかさの話は，家の人にもしていたようだ。

また，試しのあきまつりでの振り返りの場面では，「にこにこポイント」「たすけてポイント」「もっともっとポイント」に分けて板書をした。しかしこの場合コーナーを担当した子どもとお客さん役の子どもの意見を分けて板書をした方が良かった。そうすれば，子どもたちは自分の立場を意識して発言が出来，つながりが分かりやすかったことだろう。

C１の自分たちオナモミダーツコーナーは「人気がなかった」という発言の裏には「はじめから大勢来てくれたらうれしかったけど，そうはいかなかった。どうしたらいいのかなあ。」という思いが隠されていた。そこで「人気になっていった理由」を考えさせると，C５がお客の立場で「やっている人の楽しそうな様子」をあげ、C２がコーナー担当の立場で「友達同士の紹介の力」をあげた。

では「おもしろさのひみつは何だったのか」をたずねるとC７から遊びのルールがユニークであることがあがったが，内容は間違っていた。しかし，その間違いがでたからこそ，遊び方とルールをはじめに分かりやすく工夫して伝えておく必要があることに気付くことができたのだと考察する。

５．成果と課題

「あきまつり」を設定したことで，かかわり合いはクラスをこえて学年に広がった。あきまつりを成功させるために，良かったことだけでなく困ったことやうまくいかないことも一つ一つ話し合った。その結果，「自分はこう考えてこう動いた」とか「うまくいかなかったのでこうしてみた」とか「次はこうすればどうだろうか」という意見をもてるようになった。また，あらゆる場面において「〇〇で困っているので，助けて下さい。教えて下さい。」とみんなに胸をはって言える子が増えた。自分が何に困っているのか気づかず，それゆえにことばで伝えることができないままに，受け入れがたい行動を起こしてしまっていた子にも変容が見られるようになった。

困ったことやうまくいかないことがあっても，みんなで知恵を出し合えばいいものができるという経験を積めたことが良かったのではないかと思う。

さらに，友達のよさに気付き，互いに認め合って生活や学習をすすめていけるようなかかわり合いをつくっていきたい。

〈参考文献〉
文部科学省（2008）小学校学習指導要領
田村　学　編著者（2012）「小学校生活　イラストで見る　全単元　全時間の授業のすべて」東洋館出版社
衣斐　哲臣　編（2012）「心理臨床を見直す“介在”療法〜対人関係の新しい視点〜」明石書店