

# めざせ！むかしあそび名人 「むかしからつたわるあそびをたのしもう」

本単元で育成する資質・能力

主体性・思考力・自己理解

## 単元について

- 本単元は、小学校学習指導要領生活科の内容（８）「自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を行い、身近な人々とかかわることの楽しさが分かり、進んで交流することができるようにする。」及び（５）「身近な自然を観察したり、季節や地域の行事にかかわる活動を行ったりなどして、四季の変化や季節によって生活の様子が変わることに関心し、自分たちの生活を工夫したり楽しくしたりできるようにする。」を受けて設定した単元である。本単元では、昔遊び名人を目指すことを目標に、友だちと一緒に体験したり、家族や祖父母、地域の方を招待して、日本の伝承遊びを教わったり一緒に遊んだりすることで、昔遊びのコツに関心し、身近な人々と遊びを通して進んでかかわることができることをねらいとする。低学年児童にとって遊びは人とかかわりを深めるために必要不可欠のものである。特に伝承遊びは、お正月の遊びなどを通して、児童が季節と人々の生活のつながりを知ることのできる素材である。また、手先や膝、腰など体を使った遊びがたくさんあり、技ができるようになるためには、繰り返し練習することが必要であるため、普段なかなか経験することのできない満足感や充実感も味わわせることができ、遊びの楽しさを、友だちをはじめとする人とかかわり合いの場で味わわせることで、さらに喜びは大きいものになる。自分の成長、相手のよさに気付く力を高め、進んで人とのよりよいかかわり合いをもととする意欲をもたせることができる単元である。
- 本学級の児童は、10月には自分で遊び方を工夫しながら、秋の自然物を使ったおもちゃ作りを行い、作ったおもちゃを友だちと楽しみながら遊んだり、2年生からおもちゃまつりに招待され、手作りおもちゃを作る楽しさを味わったり、遊びを通して関心をもつ経験をしている。昔遊びについては、学級の約7割の児童が保育所や幼稚園、町のイベントなどで昔遊びを体験したことがあった。しかし、得意なものがある児童がいれば、少し触った程度の児童もいて、体験の差は大きい。昔遊びで遊ぶ楽しさを感じていたり、技がたくさんあることを知っていたり、遊び方のコツを教えてもらったりしているようだが、名人と言えるほど遊びの技術が高い児童はいない。

### ○ 主体的に学ぼうとする「課題発見・解決学習」の単元開発

指導に当たっては、昔からの伝承遊びの中でも、技に広がりがあったり、コツをつかむことで上達を感じられたりするものを最終的には取り上げる。「こんなことができるようになりたい。」「○○名人になりたい。」という強い願いをもたせる工夫をし、友だちと相談しながら練習したり、昔遊びの先生に教えてもらったりしながら、うまくできるようになる秘密を見付けさせることができるよう単元を構成する。

**課題の設定**の段階では、2年生との交流の中で遊んだぶんぶんゴマを導入として扱い、練習を繰り返したり遊びを工夫したりすることで、どんどん遊びが楽しくなっていくことを実感させる。次に、冬休み前に取組を始め、正月の遊びを家族で体験することを家庭に呼びかけたり、昔遊びの道具をい

くつか教室に置いておいたり、児童の興味が昔遊びに向くように環境を整えておく。

**情報の収集**の段階では、名人を目指して練習する時間をスタートさせる。まず、これまでに体験した遊びや家族や地域の方から聞き取った遊びを出し合い、やってみたいなという気持ちを膨らませ、昔遊びの先生から、いろいろな昔遊びの遊び方を学ぶことで自分も上手になりたいという願いをもとに遊びの練習を始めさせる。今日できるようになりたいことをペアで話し、活動に入ることで各自の願いをはっきりさせ、ねらいをもって仲間同士で教え合っ練習できるようにする。思いや願いを実現するためには、上手な人から技のコツを学ぶとよいことに児童自身に気付かせ、体験活動をより充実させていく。練習の中でうまれた「こうやったらうまくできたよ。」「〇〇さんはこんなふうにやっているから上手なのかな。」「おじいちゃんがこんなふうにしてみたらいいよと教えてくれた。」といった気付きは、伝承的な遊びをする際に重要な鍵となるので、『ステップアップカード』に書き記し、質を高めていく。

**整理・分析**の段階では、一つに決めて練習し、これまでに上手くなった昔遊びを教える側、上手になりたい昔遊びを学ぶ側に分かれ、コツの交流をする。その際『ステップアップカード』を用いて教えたり、自分が上手になりたい遊びの名人から見付けたことを新しく書きとめたりさせる。『ステップアップカード』の発表をし、それらを「コツ」「ガッツ」「ワクワク」の観点で分類する。遊びのコツを見付けることや工夫を考えていくこと、練習を繰り返すこと、友だちと声をかけ合うこと、自分たちで遊び方を見い出して楽しむことなどは、遊びを上達させるうえでなくてはならないものであることに気付かせる。さらに、友だちから秘密を見付け出すことで、友だちから学ぶよさに気付くことを改めて実感させる。そして、名人大会に向けてさらに練習していこうとする意欲をもたせていきたい。

**まとめ・創造・表現**の段階では、教えてもらったりお世話になったりした人たちを招いて、できるようになった技を披露する名人大会を開く。昔遊びの先生や同じ名人を目指す友だちとかかわる前後でどんなところが変わったのか、友だちのよいところはどんなところだったのかなど、自分や友だちの成長を知り、認めていけるようにしたい。

**振り返り**の段階では、自分ができるようになったことや友だちのよさをカードに書き、振り返らせたい。

#### ○ 「学び合い」における協働的な思考の場の工夫

本単元で身に付けたい力は、体験の中で、遊びの工夫や人とのかかわりの楽しさに気付き、より遊びに親しみ、楽しむことができる力である。したがって「学び合い」における協働的な思考の場の工夫では、遊ぶ中でうまれた児童の気付きを深めていくことをねらいとし、仲間の姿から学んだり、昔遊びの先生から教えてもらったり、一緒に取り組んでいく中から見付け出したりした気付きを「コツ」「ガッツ」と呼び、さらに、こうすればもっと遊びが楽しくなるという「ワクワク」も加え、その都度『ステップアップカード』に書き記しておかせる。それらを交流する際に、Tチャートを用い整理することで、どの観点も大切な気付きであることが分かり、まだまだ上達したいという意欲がわきあがる。そして、昔遊びが上手になると同時に、『ステップアップカード集』もでき上がっていくことで、自信につながり、さらに名人大会に向けてもっと上達したいという思いをもつ手立てとしたい。

## 単元の目標及び内容について

- 昔からの伝統的な遊びに興味をもち、楽しく活動したり友だちや地域の人に進んでかかわったりすることができる。 **【生活への関心・意欲・態度】**
- 友だちと教え合ったり、地域の人などから教えてもらったりしながら、遊びを工夫することができる。また、活動の中で気付いたことを、言葉で表現したり伝え合ったりすることができる。 **【活動や体験についての思考・表現】**
- 「昔遊び」を通して、みんなと教え合って遊ぶことの楽しさや工夫して遊ぶことのおもしろさ、地域の人や友だちの知恵や優しさに気付くことができる。また、できなかったことができるようになった自分や友だちの成長にも気付くことができる。 **【身近な環境や自分についての気付き】**

## 単元の評価規準

生活への関心・意欲・態度	活動や体験についての思考・表現	身近な環境や自分についての気付き
昔からの遊びに興味をもち、地域の方や友だちに進んでかかわろうとしている。	友だちと教え合ったり、地域の人から遊び方のコツを教わったりして工夫して遊んでいる。 活動から気付いたことを、カードに表したり言葉で伝え合ったりしている。	昔からの遊びに挑戦し、教え合う楽しさや工夫するおもしろさ、地域の方とふれあう楽しさに気付いている。努力している友だちや自分のよさに気付いている。

## 指導と評価の計画

全 12 時間（本時 7 / 12 時間）

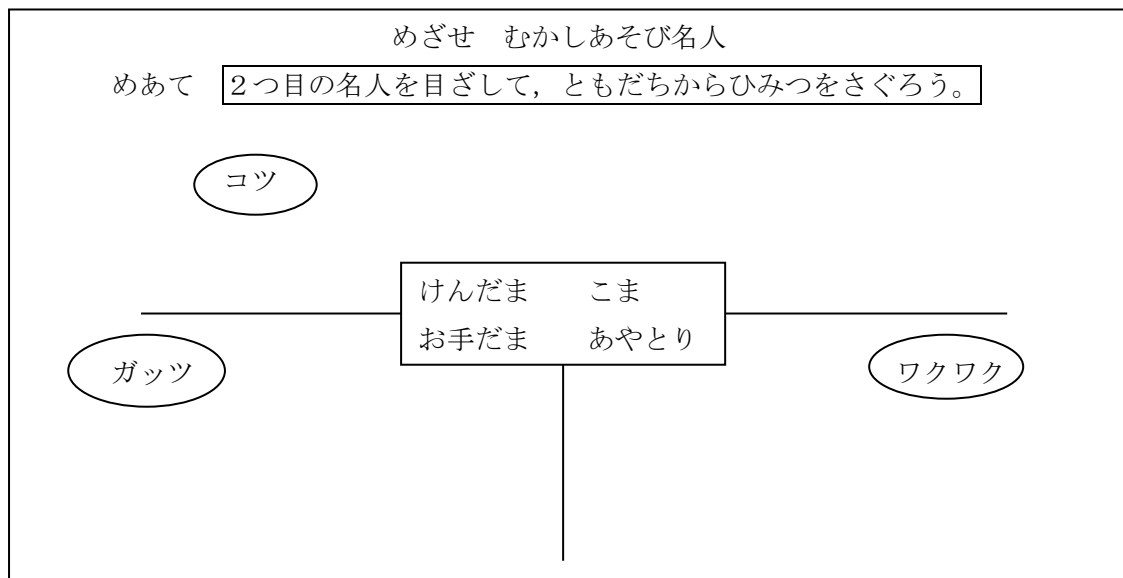
次	時	学習活動	評 価				
			関	思	気	評価規準	評価方法
一	1 2	<b>課題の設定（2）</b> ○昔の遊びに関心をもつ。 ・秋の自然物を使って作ったおもちゃ遊び体験や2年生に教えてもらったおもちゃ作り体験を想起し、その中の伝承的な遊びに目を向け、ぶんぶんゴマ遊びに取り組む。	○			・友だちと遊び方を教え合いながら、ぶんぶんゴマに積極的に取り組んでいる。	行動観察 振り返り カード
	3	<b>情報の収集（4）</b> ○昔の遊びを調べる。 ・正月にした遊びを思い出したり、家族や地域の人から昔遊びを聞き取ったりして、発表する。	○			・昔遊びに興味をもち、調べたことを発表している。	行動観察 振り返り カード

次	時	学習活動	評価				
			関	思	気	評価規準	評価方法
二	4 5	○昔遊びの先生に教えてもらう。 ・昔遊びの名人を探し、いろいろな昔遊びを体験したり、遊び方を詳しく教えてもらったりする。		○		・地域の人から昔遊びを教わり、友だちと工夫して遊んでいる。	行動観察 振り返り カード
	6	○自分が得意になりたい昔遊びを練習する。 ・工夫したり、友だちと教え合ったりしながら練習する。		○		・友だちと教え合ったり、地域の人から遊び方のコツを教わったりしたことを、カードに書いている。	行動観察 ステップ カード 振り返り カード
	7	<b>整理・分析（２）</b> ○「ステップアップカード」をもとに、遊び方のコツや工夫を伝え合う。 ・教えてもらったり、つかんだりしたコツや遊びの中からうまれた工夫、がんばっているところを友だちの姿から見付け、交流する。 <b>【本時】</b>			○	・できるようになったことや遊びのコツを伝え合ったり、友だちのがんばったところやよいところを見付けたり、工夫しているところに気付いたりし、それらを言葉で伝え合っている。	行動観察 ステップ カード 振り返り カード
	8	○昔遊びの練習を繰り返す。 ・交流したことを生かして、名人大会に向けて練習をする。		○		・２つ目の名人を目指すために見付けたことから、自分のめあてを立て、昔遊びに取り組んでいる。	行動観察 振り返り カード
二	9 1 1	<b>まとめ・創造・表現（３）</b> ○昔遊び名人大会を開く。 ・招待状を書く。 ・昔遊びでがんばったことや工夫したことを発表する。 ・地域の方へお礼の手紙を書く。			○	・昔遊びでがんばったことや工夫したことを、気付いたことを、言葉や文、実演など自分なりの方法で発表している。	行動観察 作品
	1 2	<b>振り返り（１）</b> ○できるようになったことや友だちのがんばっていたことを振り返りカードに書く。			○	・活動を振り返り、自分の成長や友だちのがんばりをカードに書いている。	行動観察 振り返り カード



<p>学習活動</p> <p>○主な発問</p> <p>・予想される児童の反応</p> <p>□思考の場の工夫</p>	<p>◇指導上の留意事項</p> <p>★めざす児童の姿</p> <p>◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て</p>	<p>評価規準〔観点〕</p> <p>(評価方法)</p> <p>◎本時で付けたい力</p> <p>☆育成したい資質・能力</p>
<p>□思考の場の工夫 <b>分類する</b></p> <p>Tチャートを用いて、ステップアップカードを「コツ」「ガッツ」「ワクワク」に分類する。</p>		<p>〔身近な環境や自分についての気づき〕(ステップアップカード・行動観察)</p>
<p>4 本時の学習をまとめる。</p> <p>★めざす児童の姿</p> <p>こま名人の○○くんは、こまをなげたあとにひもをさっとひいていました。ぼくは前やったときに、なかなか回せなかったので、まねをしてみようと思います。</p> <p>○○さんは、歌に合わせてお手玉をしていました。こうするとお手玉がもっと楽しくなるなと思いました。</p>		
	<p>◇本時の活動について振り返らせ、次時への意欲をもたせる。</p>	

(4) 板書計画



〈参考〉本時で使用する思考ツール

(Tチャート)

