

主体的に追究し、友だちとのかかわりを通して一緒に学ぶ楽しさを味わう子の育成
—「それゆけ紙飛行機！風によって飛んでいけ！」の実践を通して—

- 1 単元について
 - (1) 単元設定の理由
 - (2) めざす子どもの姿
 - (3) 研究の仮説と手だて
 - (4) 抽出児について
 - (5) 単元構想図
- 2 実践経過と考察
- 3 研究の成果と今後の課題

第24分科会
総合学習と防災・減災教育
A-1ものづくり・生活の中から

池上 彩花（豊川・小坂井東小）

研究の概要報告

1 県内の自主的な研究活動のとりくみ状況

令和4年度の教育研究集会では、3年ぶりに通常の開催通りとなった。発表者と顔を合わせて報告を聞いたり討議をしたりすることのすばらしさやその得難い成果を誰もが実感した。そうしたこともあって、今回の討議では、時間が足りないぐらいの熱心が行われた。

また、これまでと異なり、多くの発表者がリポートを活用してその場で発表した。従来、ほとんどの人がパワーポイントを使い、前で報告をしていたが、そのわかりやすさの一方、せつかくのリポートを活用しきれない様子もあった。リポートを活用する発表は、設定や人の入れ替えの必要がなく、効率的な時間運営にも寄与することができた。

今回は、14リポートの発表5分ということになったが、全体のバランスを考えると、適切な時間配分であった。このように生活科についてまる1日、顔を合わせて実践を手だてに討議をする機会は他にはなく、大変貴重な時間で有意義な時間となった。

2 教育研究集会で論じられた内容

(1) 1年生という発達段階に応じて実践された報告(7本)

学校たんけんにおける人とのかかわり、アサガオ、サツマイモなどの栽培活動、紙飛行機づくりの探究活動、秋あそびなどの自然とのふれあい活動などの報告があった。その中で、書くことの重要性や子どもの実態を捉え、それをいかしたストーリー性のある学習展開などについての議論があった。学校探検の報告では、入学前の子どもたちとの交流からさまざまな学年とのかかわりが系統的に行っており、その魅力や必要性について意見や質問が出された。1年生の実践の議論を通して幼年期とのつながりを計画的に行うことで、いわゆる小1プログラムに対応した生活科を核としたカリキュラム・マネジメントの重要性について確認することができた。子どもたちの実態、あるいは、地域の実態(人的環境や自然の様子)などに応じたダイナミックな実践も積極的にさらに求められる。

(2) 2年生という発達段階に応じて実践された報告(7本)

町探検の実践が4本、野菜づくりが1本、おもちゃづくりが2本の報告があった。おもちゃづくりについての1つは、生活科教育におけるICT活用の事例の報告であった。町たんけんでは、日常生活では地域の人にあまりかかわることのない子どもたちに、いろいろな人とのかかわりを形成していこうとする実践がみられ、その意義について討議された。ICTの活用については、そのよさや楽しさも指摘されたが、教員主導になってしまうといった授業者自身の課題もあり、今後、検討を深めていく点も多い。

(3) 総括討論

総括討議では、「生活科を通して、どのような力を身につけていきたいのか」「どのような体験や活動をすすめていけばよいのか」ということを柱として行われた。身につける力という点については、「振り返り」の重要性が指摘された。このことは、学びを続けていく力の基盤をつくり、3年生以上の学習へとつながっていくということが確認された。体験や活動のあり方については、「壁」の重要性が指摘された。子どもたちには、生活科の活動や体験を通して、自分で考え、選択し、行動していくことが重要で、そのためにうまくいかないことや失敗することの経験を積ませたいという意見が出された。

参加者が周りの人と交流する時間もあり、対面ならではの活動も有効に活用され、議論が深まり、これからの生活科のあり方を考え、実践することへとつながる討議となった。

(原田 三朗 朝倉 有利子)

報告書のできるまで

全県で14本のリポートが提出され、熱心な発表、質疑、討論が行われた。深く研究された実践報告が、10月15日、愛知県産業労働センターで開催された県教研に集結され、県の研究成果としてまとめられた。

助 言 者	原田 三朗 (四天王寺大学)	朝倉 有利子 (豊橋・牛川小)
教育課程研究委員	中新 良介 (名古屋・大高小)	村瀬 真弓 (一宮・末広小)
	村上 泰子 (幸田・幸田小)	吹原 健志 (名古屋・旗屋小)
	山内 麻未 (春日井・西尾小)	松井 浩子 (田原・野田小)
	栗山 美保 (岡崎・岡崎小)	一柳 聡志 (名古屋・神宮寺小)
	近藤 香奈子 (春日井・岩成台小)	

1 単元について

(1) 単元設定の理由

本学級の子どもたちは、活動することが大好きで、目標にむかって努力することができる。1学期の「シャボン玉遊び」の学習では、自分の思い描くシャボン玉をつくるために道具を工夫して大きなシャボン玉や、数多くのシャボン玉をつくるなど、夢中になって遊ぶ姿があった。そこでは自分だけで楽しむのではなく、友だちと一緒に飛ばしたり、友だちのやっていることを真似したり、友だちとかかわり合いながら楽しく遊んでいた。

本研究では、「かぜとなかよし」の単元にある紙飛行機を題材として扱う。「シャボン玉遊び」の学習で、風に興味をもち始めたこの機会だからこそ、より興味をもって遊びに没頭してくれると考えた。また、「紙」という子どもたちでも簡単に、安全に扱うことのできる素材のよさや何度でも挑戦できる手軽さから、繰り返し題材とかかわることができる。さらに、折り方、飛ばし方、飛ばす場所、紙の大きさなど、いろいろな気付きが生まれるだけでなく、友だちと競争してみたり比べてみたりと自然と交流が生まれ、「もっと飛ぶ紙飛行機をつくりたい」、「くるくる回る紙飛行機をつくりたい」など、それぞれ思いや願いをもって、さらに追究を続けていくことが期待できる。紙飛行機で遊ぶ中で、自分の思いや願いをもって追究したり、友だちの考えのよさに気付き、考えを深め、一緒に学ぶ楽しさに気付いたりしてほしいと考え、研究にとりくんだ。

(2) めざす子どもの姿

- ・ 思いや願いの実現にむけ、すすんで追究し続けていく子
- ・ 友だちとかかわりを通して、一緒に学ぶ楽しさを味わう子

(3) 研究の仮説と手だて

仮説 I

子どもたちが繰り返し自由に、題材や友だちとかかわる時間や場を設定すれば、自分の思いや願いが途切れることなく膨らみ、すすんで追究しようとするだろう。

手だて I-① 発想したことをすぐ形にできるように、画用紙や折り紙を準備する。

手だて I-② 気付きを共有できるように、紙飛行機掲示板をつくったり、会議を開催したりする。

仮説 II

グループ活動において、話し合う視点を明確にし、他のグループと考えを交流する時間を設定すれば、考えを深めて目的を達成する喜びを味わい、友だちと一緒に学ぶ楽しさに気付けるだろう。

手だて II-① グループでの話し合いの際に、ルールカードを準備し、話し合いの視点を明確にする。

手だて II-② 他のグループから意見がもらえるようにアドバイス会を設定する。

(4) 抽出見について

本研究では、授業での活動の様子や振り返りの記述などをもとに、仮説 I については A、仮説 II については B の変容を追うことにより、仮説における手だての成果と課題を明らかにしていく。

Aは、興味をもったことに対して、自分なりの思いや願いをもってとりくむことのできる子である。しかし、活動にとりくむことには意欲的だが、気付いたことを表現することに対して、面倒だと思っているところがある。自分だけの学びで満足しているからだと考える。自分の気付きを自覚し、友だちに認めてもらうことで、もっと友だちに知ってもらいたい、友だちの考えも知りたいと思わせ、自分一人の学びから脱却し、すすんで周りの人とかかわりながら、思いや願いを追究していく姿を期待する。

Bは、家でも廃材を集めて工作をしたり、授業でも自分の考えを1分以上発表したり、自分の思いを表現することが大好きな子である。自分の考えが絶対であるBの堂々とした姿に圧倒されて周りの子も従ってしまうこともある。一方で、おとなの考えは素直に聞く一面もある。考えのよさに気付けば、素直に周りの考えにも耳を貸すようになるだろう。グループで力を合わせてとりくんでいくことで、友だちのよさに気付き、友だちと一緒に学ぶ楽しさを味わう姿を期待する。

(5) 単元構想図

単元計画 (全21時間)	*支援 ◎評価
<p style="text-align: center;">算数「おおきさくらべ」で紙飛行機と出会う</p> <p style="text-align: center;">もっと紙飛行機を飛ばして、遊びたい!</p> <p style="text-align: center;">いろいろな紙飛行機を作って、みんなで遊ぼう!</p> <p>◎自由に紙飛行機を作って、飛ばそう!◎ ・紙飛行機で遊ぶのは楽しいな。・もっと遠くに飛ばす紙飛行機を作りたいな。</p> <p>◎自分の飛ばしたい紙飛行機を作って遊ぼう!◎ ・遠くに飛んだよ!・上に向けて投げると遠くまでとんだよ!・なかなか上手いかな!</p> <p>◎ペアの6年生に紙飛行機を教えてもらおう!◎ ・色んな紙で、紙飛行機は作れるなんて!・教えてもらった紙飛行機はよく飛んだよ、うれしい!</p> <p>◎「マイ紙飛行機」を作って飛ばそう!◎ ・おうちでも作ってきたよ。先を重くしてみたよ。 ・○○さんの紙飛行機は後ろに飛ばすのか!面白いな!作りたいな。</p> <p>◎紙飛行機を使って、みんなで遊べる遊びを考えよう!◎ ・ほくは、だれが一番遠くまで飛ばすか、競い合いたいな。 ・何回チャレンジできるようにする?わたしは、1回で、ドキドキした中で遊ぶのがいいと思う。</p> <p>◎考えた遊びを紹介し、アドバイスをし合おう!◎ ・紙飛行機を段ボールでキャッチする遊びを考えたいよ。・いいね!もっと進んでみたい!</p> <p style="text-align: center;">1花 紙飛行機ピックを開こう!</p> <p>◎1花 紙飛行機ピックに向けて、準備をしよう!◎ ・応援係があると楽しそうだよ。・優勝した人にはメダルがあるとうれしいな!メダルを作ろう!</p> <p>◎1花 紙飛行機ピックを開こう!◎ ・みんなで、たくさん遊んで楽しかったな!また、みんなで作りたいな! ・紙飛行機がたくさん作れるようになったよ!うれしいな!</p> <p style="text-align: center;">・思いや願いの実現にむけ、すすんで追究し続けていく子 ・友達とのかかわりを通して、一緒に学ぶ楽しさを味わう子</p>	<p>*気付いたことを項目に分けて、付箋で貼っていくことで、たくさんの気付きを見つけたり、友達の悩みと一緒に解決したりする手助けにする。</p> <p>*試行錯誤を繰り返して、何度でも飛ばせるようにするために、自由に作って飛ばせる場を設定する。</p> <p>*たくさんの気付きを発見し、さらに思いや願いをもって取り組むために、教師が子どもたちの気付きを捉え、全体に広めていく。</p> <p>*新しい考えに気付き、さらに紙飛行機を作りたいと思いを高めるために、ペアの6年生に紙飛行機を教えてもらう時間を設定する。</p> <p>*単元を通して、思いや願いをもって追求し続けるために、子どもたちの段階に合わせて学習課題を設定する。</p> <p>◎繰り返し紙飛行機を飛ばす中で、思い通りに飛ばす方法に気付き、紙飛行機の楽しさを味わうことができたか。(知識・技能)</p> <p>*同じ土台にたって、話し合いができるようにするために、同じ思いをもった子でグループを構成する。</p> <p>*グループや全体での話し合いや準備に全員が参加するために、場や道具を工夫する。</p> <p>*より楽しい遊びを作るために、他のグループとアドバイスをし合う時間を設定する。</p> <p>◎友達の考えを参考にして、紙飛行機の折り方や遊び方を工夫することができたか。(思考・判断・表現)</p> <p>◎自分からすすんで紙飛行機を作って、遊ぶことができたか。(主体的に学習に取り組む態度)</p>

2 実践経過と考察

(1) 紙飛行機に夢中になるA

(手だてⅠ-①の検証)

算数「大ききくらべ」の学習をきっかけに、紙飛行機で遊び始めた子どもたち。いつでも自由に紙飛行機をつくって飛ばせるように、A4のコピー用紙を入れた箱を教室に準備したところ、休み時間にも体育館で思う存分紙飛行機を飛ばすようになった。折り方がわからなかった子も、ペアの6年生に教えてもらい、自分の力で紙飛行機を折ることがで



きるようになってきた。すると、紙飛行機を飛ばす中で、「折り紙がほしいな」「かための紙がいい」と紙の種類によって飛び方が変わることに気が付き始めた。そこで、子どもたちの要望に合わせて、箱の中に折り紙や画用紙を用意した。いろいろな材料で試してみたくなった子どもたちは、教室に置いてあった紙の入った箱を外の紙飛行機を飛ばす場所の近くにもっていき、そこで紙飛行機を折り始めた。以前は教室に戻って折り直していたが、その時間も惜しかったのだろう。Aも軽くてよく飛ぶと気に入っていた折り紙を使って、黙々と紙飛行機を折る姿があった(資料1)。多少狭く、凹凸がある場所でも、そんなことを気にせず紙飛行機を折る姿からは、Aや子どもたちが紙飛行機という題材に夢中になり、自分の思いを形にしようと追究していることがわかる。子どもたちの紙飛行機への思いを途切れさせないために、すぐ紙飛行機を折れるようにした手だては、有効だったと考える。

(2) 友だちとかかわり、新しい気づきを自覚するA

(手だてⅠ-②の検証)

(ア) 紙飛行機掲示板

思いや願いが生まれるためには、思う存分遊ぶ時間が必要である。また、新しい気づきに出会うためには、友だちの存在も欠かせない。そこで、気づきや振り返りを付箋に書き、掲示する「紙飛行機掲示板」を設置することで、紙飛行機を飛ばす時間を確保しつつ、いつでも自由に友だちの気づきが見えるようにした(資料2)。授業のはじめに、黄色と赤色の付箋を子どもたちに配り、探検バッグに貼らせた。黄色の付箋には、飛ばしている中で発見したことを書き、赤色の付箋には授業の終わりに振り返りを書くようにした。さらに、掲示板の下に青色と緑色の付箋を用意し、困ったことがあったら青色の付箋に、友だちから教えてもらったことがあれば緑色の付箋に書くよう説明した。項目ごとに色分けをして掲示することで、教員が聞き出さずとも、自分で気づきの視点をしばって、明確にできると考えた。



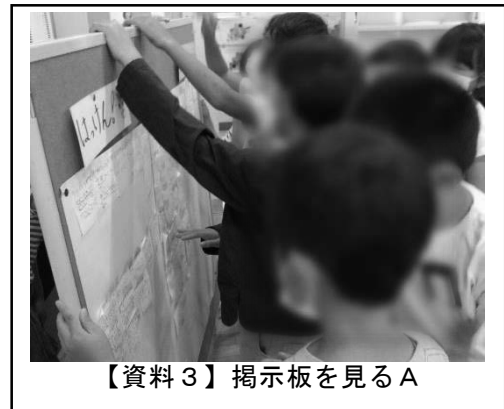
遊ぶ時間が存分に確保できたことで、何度も繰り返し試すことができ、「やさしく飛ばしたら遠くまで飛んだ」「ぜんぜん飛ばなかった」「くるくるん飛んだ」と発見したことや困

ったことなどを、掲示板の周りに集まって貼っていく姿を多く見ることができた。掲示板が自分たちの気付きの付箋で埋まっていくことに楽しさを感じている子もいた。一方で、Aを含む数名の子は、集まってどちらが遠くへ飛ぶか競争をしていた。競争することに夢中で、発見したことを掲示板に貼ったり、友だちの気付きを見たりする姿はなかった。

さらに次の時間も、Aは友だちと競い合うばかりで、掲示板を活用する姿はみられなかった。こつこつ付箋に書く子どもたちにとっては、もっと気付きを見つけたいというきっかけになったが、Aのように競争について夢中になってしまう子どもたちにとって、掲示板を置いておくだけでは不十分だったといえる。そこで、付箋に表れていない子どもたちの気付きや付箋に書かれた友だちの気付きに着目させるために、紙飛行機会議を開くことにした。

(イ) 紙飛行機会議①

会議のはじめに、掲示板に貼られた気付きの付箋を見る時間を設けた。ただ見るのではなく、友だちの気付きに関心を寄せるように、あらかじめ教員が仲間分けして付箋を貼った掲示板を見せ、どんな仲間になっているか考えさせた。すると、「これは風の仲間!」「こっちは飛んでいる感じ?」と付箋を読んで考える姿があった。Aも友だちの付箋をよく読み、「これって飛ばし方だと思うな」とつぶやく姿があり、友だちの気付きに関心を寄せていた(資料3)。



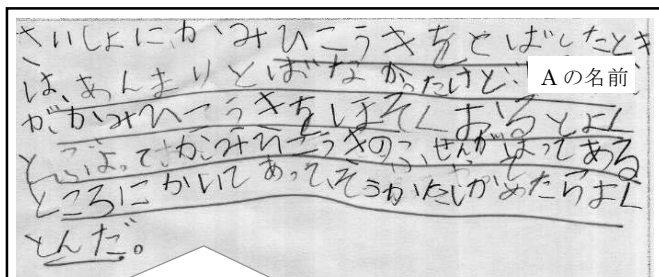
【資料3】 掲示板を見るA

さらに、飛ばなくて困っている子の付箋を紹介すると、Aは「解決できる!」と手をあげて、自分の気付きを発表する姿があった。それまでAの付箋には「細く折るとよく飛ぶ」というこつが書かれていなかったが、困っている友だちに教えるということを通して、Aは「細く折るとよく飛んだ」という気付きを言葉として表現できたことがわかる(資料4)。

- T: こんなに困った子がいるみたい…
どうしようね…
C: はい! はい! 解決できる!
D: 羽を上を折るといいよ!
E: 羽は大きいとよく飛ぶよ、あとね、
角を重くするといいよ!
A: 細く折るとよく飛んだ!

【資料4】 授業記録

自分の中の気付きを友だちに共有する姿からは、これからの学びに気付きをいかそうとする意欲がうかがえる。また、会議を終えた後には「細く折るとよく飛ぶ」と気付いたこつをAは付箋に書き、それを見た友だちの振り返りからは、Aの発言を受けて紙飛行機を工夫したことがわかる(資料5)。掲示板の個々の気付きが、紙飛行機会議を通してつながり、それまで自覚していなかった新しい気付きと出会うきっかけとなったといえる。



最初に紙飛行機を飛ばしたときは、あんまり飛ばなかったけど、Aが紙飛行機を細く折るとよく飛ぶよって紙飛行機の付箋が貼ってあるところに書いてあって、そうか確かめたらよく飛んだ。

【資料5】 会議後の振り返り

(ウ) 紙飛行機会議②

休み時間も熱心に飛ばし、困ることなく誰もが紙飛行機を飛ばせるようになり、新しい気

付きが少なくなってきた。そこで、今回の紙飛行機会議では、視点を絞った学習課題「どうして、紙飛行機は飛び方がちがうのか」を投げかけた。課題を与えることで、新しい気付きが生まれると考えたからである。

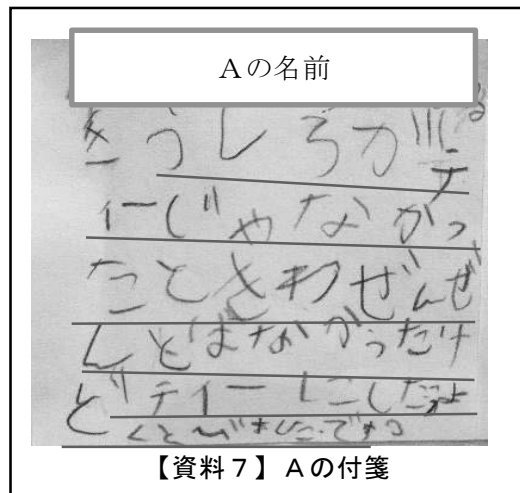
Aは、課題をきっかけに友だちと話す中で、新しい気付きが生まれていた。(資料6) 友だちから教えてもらった「新しい方が飛ぶ」という気付きから、Aは新しく作り直した紙飛行機を飛ばし、以前つくった紙飛行機と比べる姿があった。その後、付箋に気付いたことを書き、掲示板に貼る姿があった。黄色の付箋はAの思いでいっぱいになっていた。付箋には、「うしろがティーじゃなかったときはぜんぜんとばなかったけど、ティーにしたらよくとびました」と書かれており、友だちの気付きをもとに紙飛行機を比べ、新たな気付きを見つけたことがわかる(資料7)。その後の紙飛行機会議でも、Aは付箋に書いた「ティーにする」という折り方のコツをみんなに発表していた(資料8)。付箋で伝えるだけでなく、会議の中で発言したAの姿からも、学習課題が設定されたことで、課題解決にむ

けて紙飛行機をさらに追究し、みんなに自分が発見した気付きを伝えたいという思いが高まったといえる。また、紙飛行機会議の中での友だちの発言をきっかけに、子どもたちが「わ

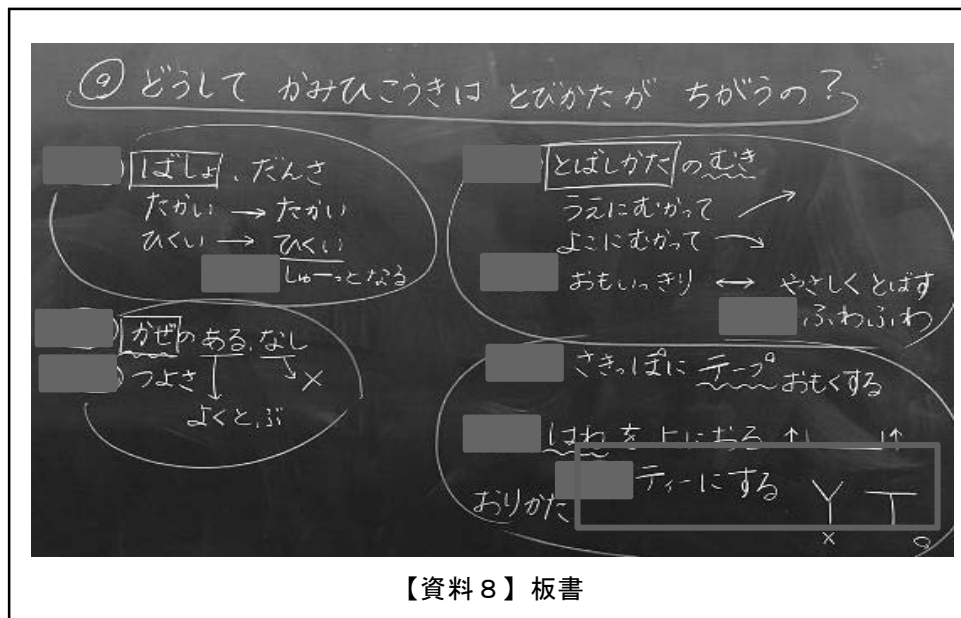
たしも羽を上折ってる!」「テープをたくさんつけすぎると、重くなって飛ばなくなるよ」とつぶやき、自然に気付きを共有し始める姿があった。Aや子どもたちの姿から、学習課題を設定したことで、友だちの考えに着目し、思いが途切れることなく紙飛行機を追究し、紙飛行機会議で発見した気付きを表現したり、交流したりすることができたことがわかる。

F: なんだか飛ばないなあ…
 A: どれ? (紙飛行機を見る)
 G: 今日は暑いから、元気がないのかな?
 H: ちがうよ、紙飛行機って新しい方が飛ぶんだよ。わたしも前によく飛んだやつ、飛ばなくなったもん。
 A: え? そうなの?
 (慌てて前につくった紙飛行機を出し飛ばす)
本当だ、つくり直そう!

【資料6】授業記録



【資料7】Aの付箋

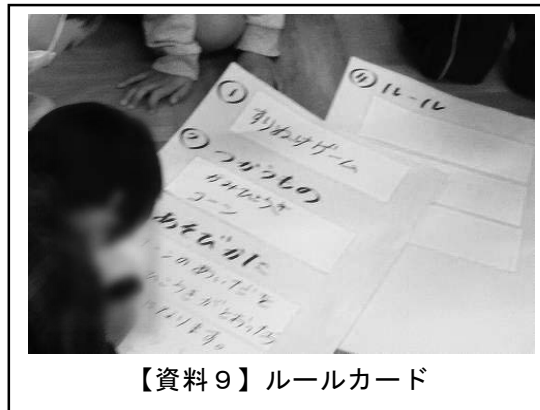


【資料8】板書

(3) 友だちと協力して、遊びを考えるB

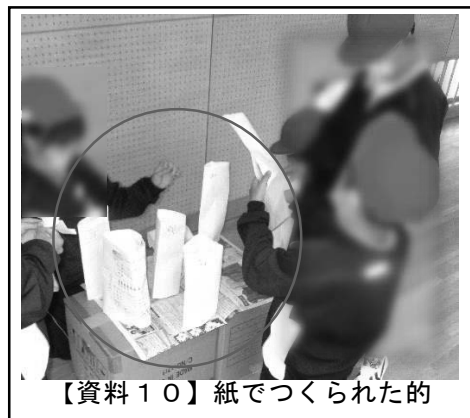
(手だてⅡ-①の検証)

自由に紙飛行機を飛ばせるようになってきた子どもたちから、「みんなで紙飛行機を使って遊びたい」との声があがってきた。そこで、グループに分かれて、紙飛行機を使った遊びを考えることにした。グループで活動することによって、楽しい遊びを考えるために友だちに自分の考えを伝えたり、友だちの考えを聞いたりできる機会になると考えた。グループでの話し合いで、視点が明確になるように、「遊びの名前」「使うもの」「遊び方」「ルール」の4つの項目を入れたルールカードを準備した(資料9)。



【資料9】ルールカード

Bのグループは、的を紙飛行機で倒すゲームに決まった。最初は、個々が遊んでしまっていて、なかなか遊びの内容を考えることができなかったBのグループも、ルールカードによってやる事が明確になったことで、遊びを考え始める姿があった。Bも友だちと協力して的をつくっていた。ルールカードを準備したことで、的を倒すゲームをつくるという目標にむかって、グループ全員の関心を寄せることができたと考える。



【資料10】紙でつくられた的

考えた遊びを自分たちで試す中で、困ったことが生じたようだった。的を倒す遊びであるのに、少しの風で的が倒れてしまう(資料10)。子どもたちは、中に新聞紙を入れて的を重くしてみたが上手くいかず、解決策がなかなか思いつかないようだった。そこで、困ったことを解決するため、他のグループの意見をもろうアドバイス会を開くことにした。

(4) アドバイス会を通して、遊びをよりよくするB

(手だてⅡ-②の検証)

アドバイス会は、「①遊び方とルールの説明」「②体験タイム」「③アドバイスタイム」「④パワーアップタイム」という流れで行った。アドバイスタイムのときには、視覚的にもわかりやすく、一人ひとりが自分の考えを伝えられるよう赤色の付箋を使った「いいねカード」と青色の付箋を使った「よくなるカード」を用意した。「いいねカード」は遊びのよかったところを、「よくなるカード」はより遊びが楽しくなるよう直した方がよいところを言いながらルールカードに貼ることで、自分の考えを友だちに伝えることができた。考えた。



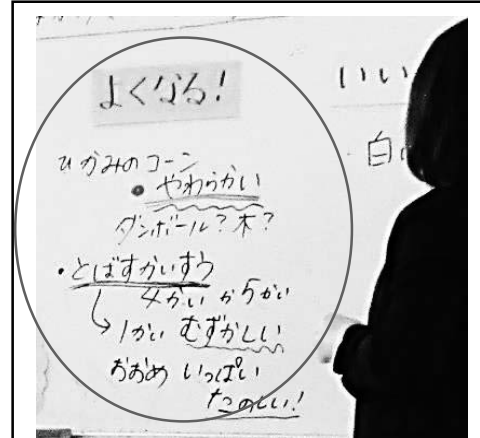
【資料11】
「困ったさん」が貼られた
ルールカードを見せるB

Bのグループのように困ったことがあるグループは、ルールカードに「困ったさん」を貼って、困ったことが視覚的にわかるようにした(資料11)。Bは、「コーン(的)が紙で倒れてしまうので、どうしたら

「いいかアドバイスをください」と困っていることを伝えていた。しかし、実際に遊ぶと楽しかった思いが強く、「いいねカード」ばかりになってしまい、Bたちが知りたかったアドバイスをもらうことができなかった。Bのグループ以外にも、「よくなるカード」をもらったグループは少なかった。何でも楽しめる1年生にとって、遊びがよりよくなるアドバイスをすることは難しいのだろう。

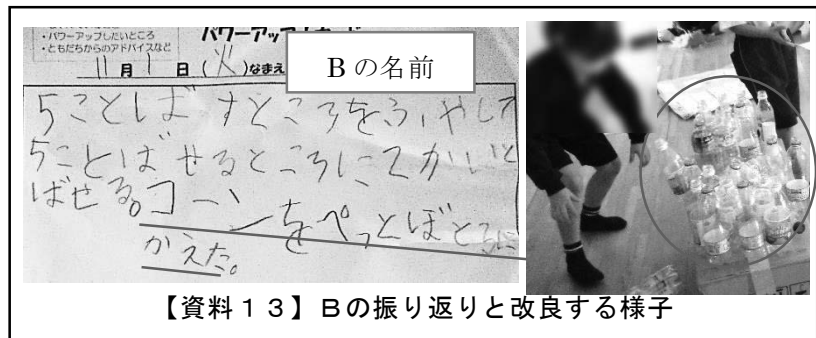
そこで、「よくなるカード」をもらったグループの意見を全体で共有し、参考にすることで解決策を考えられるようにした。材料や紙飛行機を飛ばす回数についてのアドバイスを受けたグループがあった(資料12)。そのアドバイスを聞いたことで、自分のグループにされたアドバイスではなくても、「段ボールや木だったら丈夫になる」「飛ばす回数は多いと楽しい」「少ないと緊張感があっていい」と子どもたちも自分たちの遊びに置き換えて悩む姿があった。

全体発表の後、パワーアップタイムとして、遊びを見直すために、グループで話し合う時間を設けた。Bのグループは、「いいねカード」だけであったが、全体発表を受けて、紙でつくっていたコーンを倒れないようにペットボトルに変えることにしたことがBの振り返りからうかがえる(資料13)。さらに「うちにいっぱいペットボトルあるから、明日もってくる!」とグループの子に楽しそうに声をかけるBの姿があった。翌日、Bは大量のペットボトルをもってきて、遊びを改良していた。

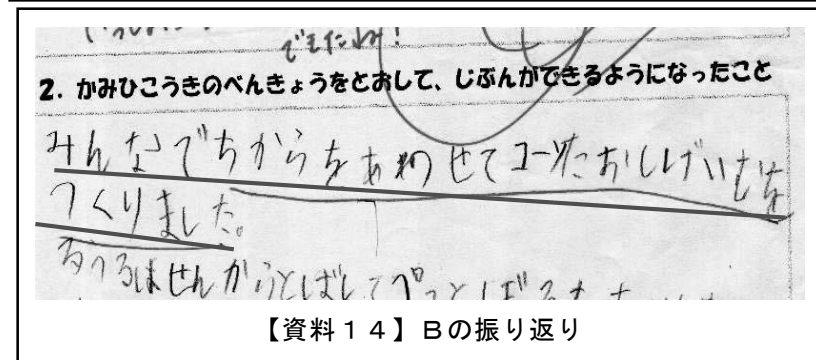


【資料12】板書

Bは紙よりも丈夫になった的を見て満足するだけでなく、改良された遊びを試す中で「大きい羽の紙飛行機の方がよく倒れそう」と今度は紙飛行機を折り始めたり、ルールを考え直したりする姿があった。アドバイスを通して、どんなところを改良すればもっと楽しくなるのか具体的なイメージがわいたことで、紙飛行機やルールも工夫できることに気付き、さらに遊びが楽しくなるよう子どもたちが学びを深めていった。



【資料13】Bの振り返りと改良する様子



【資料14】Bの振り返り

単元を通したBの振り返りには、友だちと協力したことについて書かれていた(資料14)。振り返りの「みんなであちからをあわせて」という言葉からは、遊びを完成させ友だちに楽しんでもらえたことで、友だちと協力するよさを感じられたことがうかがえる。達成感を味わい、自信にもつながったといえるだろう。

単元を通したBの振り返りには、友だちと協力したことについて書かれていた(資料14)。振り返りの「みんなであちからをあわせて」という言葉からは、遊びを完成させ友だちに楽しんでもらえたことで、友だちと協力するよさを感じられたことがうかがえる。達成感を味わい、自信にもつながったといえるだろう。

3 研究の成果と今後の課題

(1) 成果について

仮説Ⅰに関して

- I-① 考えをすぐに形にできることで、思いが途切れることなく学びにむかうことができた。授業だけでなく、休み時間にも紙飛行機を折って遊ぶ姿があった。
- I-② 掲示板を活用することで、すすんで気付きを見つけようとする子が増えた。紙飛行機会議では、付箋には表れない気付きを教員が見取り、広めることで、無自覚だった自分の気付きを自覚することができたり、新たな気付きを見つけることができたりした。

仮説Ⅱに関して

- II-① ルールカードを準備したことで、何を考えたらいいのかが明確になり、集まって話し合うことができた。また、それをもとに見直したり、悩んでいることを友だちに伝えたりすることができた。
- II-② アドバイス会を設けることで、遊びをより楽しくしようと考えることができた。また、他のグループの子の意見を聞いて、遊びを改良することができた。

(2) 今後の課題について

仮説Ⅰに関して

- I-② 子どもたちの考えを広めるために、掲示板を活用し、付箋に気付いたことを書かせたが、思いがいっぱいになった子どもたちにとっては、小さい付箋には十分表現できなかったと感じる。もっと存分に思いを表現できる時間や方法を考える必要があった。

仮説Ⅱに関して

- II-② アドバイス会によって、より楽しくなるように遊びを見直すことができたが、まだ自分の思いが強い1年生にとって、「みんなが楽しめる」選択をするより、「自分が楽しめる」選択をしてしまう子が多かった。何のためにこの遊びをするのか、目的をもう一度明確にする必要があった。

(3) おわりに

本実践は、算数の学習で「紙飛行機を飛ばしたい」という子どもたちの願いから始まり、紙飛行機でたくさん遊ぶ中で、自分の思いをもって、紙飛行機の折り方や材料、飛ばし方などさまざまな視点から子どもたちは紙飛行機を追究していった。思う存分紙飛行機で遊んだ後には、紙飛行機を使った遊びをつくるために、はじめてのグループ活動にとりくみ、より楽しい遊びにするために友だちと協力する姿があった。つくった遊びを楽しむ中で、またさらに紙飛行機を追究し、子どもたちは自分の思いをもって学び続けていた。紙飛行機で遊ぶ中で、子どもたちは自分の思いをもって学ぶ楽しさや友だちと協力する楽しさを味わえたのだと思う。今後も子どもたちの思いを大切にしながら、授業を行っていきたい。