

1 題材名 「感じる」というわかり方 ~「遊び」をデザインする~

2 題材(単元・活動について)

4月当初より、様々な他者を媒介しながら、子どもとともに「風をえがく」「雨のアート」「グリーンアート」「土さん一緒にあそぼうよ」「からだ de けんちく」等の題材を創ってきた。これらは、子どもたちが自分たちの「遊び」に着目してきた履歴や、土や葉、枝など学校内外の自然に多く触れ、感じてきたこどもの学びの履歴を反映させた題材である。

その「遊び」の行為を、様々な対象である「人・こと・もの・場」とともに見つめ直したい。ただ遊びに適した遊具のデザインをするだけではなく、これまでの学びの履歴にもある、「触れる・感じる」ということを主軸におきながら、自分たちの遊びと環境について対話を重ね、新たに「空間」ということを含めたデザインのプロセスから、多面的に物事をとらえられるようにしたい。

そこで、まずは実地調査や、環境、デザインについての対話を重ねていく。その過程では、ランドスケープデザインの専門家をゲストティーチャーとして招き、ランドスケープデザインの視点をいただきながら、子どもたち自身が対話の中で、遊びという行為と環境、空間など、多様な視点から考えられるようにしたい。また、他者と共にデザインするプロセスの中で、どのような事が必要であるのかということについてもご助言いただきながら進めたい。本時は、今までの学びを振り返り、各題材のキーワードになっていた「土」に着目する。そして、上述したプロセスを経た後の、遊びと環境、空間を粘土で思考し、自分たちの「遊び」をデザインする場を公開したいと考えている。

3 学習活動計画(9時間目/全15時間)

- (1) 自分たちの「遊び」をふりかえる、GT(ゲストティーチャー)との対話。 …1時間
「遊び」を他者に紹介する。 …1時間
- (2) GTからみた、自分たちの「遊び」について聴く。 …1時間
- (3) 自分たちの「遊び」について対話。 …1時間
- (4) GTのお話から、環境、空間やデザインすることについて考えを深める。 …1時間
- (5) グループにわかれて対話。自分たちの環境をデザインする。 …1時間
- (6) 粘土に触る…見えている情報(粘土の周辺の情報も)とともに、粘土を見る。 …1時間
- (7) 粘土を切る…視覚を遮断し、粘土を触って「見る」。 …1時間
- (8) 粘土で遊び空間を考える(環境デザインの活動に接続)。 *本時 1~4時間
- (9) 考えた遊び空間で、自分の分身を遊ばせる。 1時間
- (10) 公共空間について考える。 1~2時間

4 本時の学習について

(1) 本時のねらい

自分たちの「遊び」を、遊びという「行為」と「環境、空間」など、多様な視点から考え、粘土でデザインする。

(2) 予想される本時の展開

主な学習活動と子どもの姿	留意点
<ul style="list-style-type: none"> ・ これまでのデザインプロセスをふりかえる。 ・ これまで感じてきたことや対話してきたことを大切に、自分たちの「遊び」を新たにデザインする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 形にすることを急がずに、自分たちのデザインプロセスをふりかえりながらデザインできるように配慮する。

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

- ・ 遊びという行為と環境、空間、両面からデザインするということについて
- ・ 「遊び」「感じる」ということなどについて(前日の「見る」の問い直しも踏まえながら)