

総合的な学習におけるすごろくの教材化

千葉雄司（慶應義塾幼稚舎）
吉田 修（築地双六館館長）
森山賢一（常磐大学人間科学部）

1. はじめに

慶應義塾幼稚舎3年K組は、平成15年10月～11月にかけて「すごろく」づくりを実施した。すごろくの題やコマは子どもたちの自由。導入で、すごろくの基本的な遊び方を紹介する。「振り出し」からサイコロを振って始まり、いろいろな場面のコマに進みながら「一回休み」や「振り出しにもどる」などを経験していき、最終的に「上がり」を目指すゲームと言うことを伝える。その展開の中で「上がり」とは何のことを表すのかを児童に考えさせる。「ほしいものがもらえる。」「なりたいものになる。」「行きたいところに行ける。」等と様々な発言が見られた。「上がり」というものを大きく分けるとそれぞれの「夢」や「あこがれ」、「希望」が込められ表現されているという結論に達することができた。その後、実際にすごろくを作成し、発表会を行ってきた一連の活動について報告するとともに、この活動についての考察、吟味をしたい。

2. 教育活動の実際

単元名：すごろくワールドへようこそ

a. 総合学習としてのねらい

- ①すごろくを通して基本的な遊び方を習得する
- ②すごろくを通して友だちとの関わりの輪を広げる
- ③すごろくを通して達成感や成就感を味わう
- ④すごろくを通して自分自身の夢や希望を考えさせる
- ⑤家庭（親）・子ども・教師のコミュニケーションを広げる
- ⑥すごろくを通してその歴史や文化を知ることができる

b. 対象 3年K組 児童44名（1クラス44人学級・うち男子32名 女子12名）

c. 実施期間 平成15年10月～平成15年11月

d. 活動場所 ・3年K組教室 ・児童図書室


e. 準備するもの 画用紙、鉛筆、消しゴム、定規、色鉛筆、クレヨン、水彩絵の具等

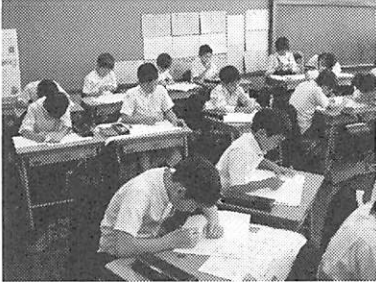
f. 学習活動計画

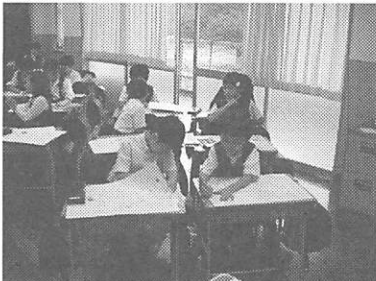
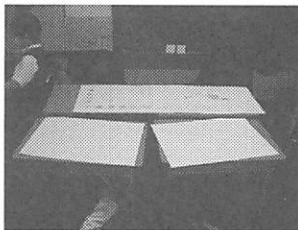
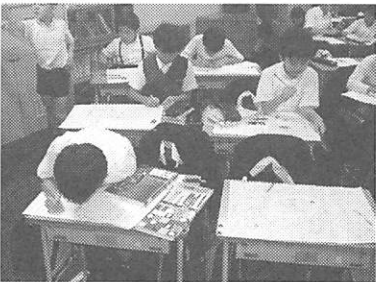
活動ステップ	主な授業内容	時 数
(I)	① すごろくについて ② すごろくをやってみよう	1
(II)	① すごろくのテーマを決める	1

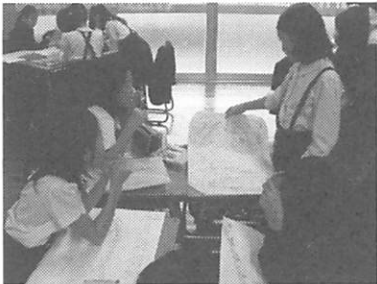
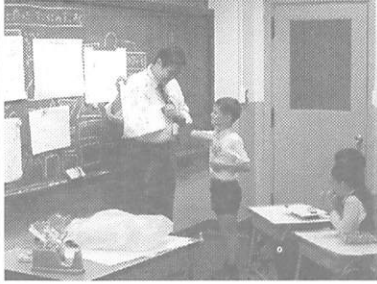
(Ⅲ)	①すごろくの構成を考える	2
(Ⅳ)	①すごろくを作成する	2
(Ⅴ)	①すごろくに絵を描き入れる	1
(Ⅵ)	① まとめの発表会をする ② 作ったすごろくを実際にやってみる。	2

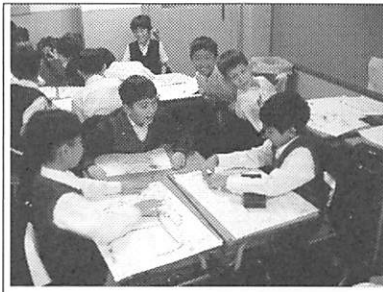
3. 学習活動と子どもの変容

学習活動と子どもたちの姿	教師の支援	子どもの反応 (感じたこと・気づき)
<p><u>活動レベルⅠ</u></p> <p>○すごろくについて すごろくについての認知度を発問する。</p> <p>○実際にすごろくを紹介する。</p> <p>○すごろくで遊んでみよう。</p>  <p>○すごろくの特徴をまとめる実際に体験し、気づいたことや感じたことを話し合う。すごろくについて知っていることを話し合う。</p> <p>○ルールを確認させた上で、「あがり」とは何かを話し合う。</p>	<p>○ すごろくで遊んだことがあるかを1人1人の体験を思い出させる。</p> <p>○いくつかのすごろくを用意し、実物を見せることで子どもたちに確認させる。</p> <p>○市販されているすごろくを用意し、5～6人のグループをつくらせて実際に体験させる。</p> <p>○ 子どもたちが感じたすごろくの特徴をあげさせる。そこからすごろくのルールである、「ふりだし」から「あがり」までの構成を確認させる。</p> <p>○「あがり」を子どもたち自身に設定させることで、「あがり」が持つ目的意義を</p>	<p>「やったことあるよ。」 「人生ゲーム。」 「お家で遊んだことがある。」</p> <p>「知ってる。」 「そうそう！」 「うちにもあるよ。」</p> <p>「人生ゲーム」等のゲームやTVゲームでやったことのある子や、お正月に家族でやったことのある子等もいて、すごろくについて大いに知ることが出来た。</p> <p>「スタートはふりだしっていうんだね。」 「人数がたくさんいたほうがおもしろいね。」 「サイコロを使うよ。」</p> <p>「あがったらほしいものがもらえる。」 「行きたいところへ行</p>

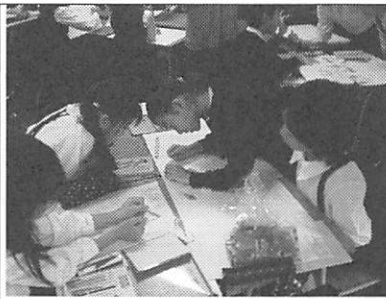
<p>○「あがり」を設定した上で、あがるまでの過程にはどんな意味があるが話し合う。</p> <p>活動レベルⅡ</p> <p>○すごろくづくりを始める。 ・テーマを決定させる。</p>  <p>活動レベルⅢ</p> <p>○すごろくの構成を考える。</p> <p>○ここではまだ画用紙の表面には書かず、裏面に文章や絵にして書かせるようにする。</p> <p>○ストーリーを考えて行く中で、失敗や困難を経験することも大切な学習である。また、その経験が逆につ</p>	<p>考えさせる。</p> <p>○「あがり」は夢や希望やあこがれといったものが象徴されている。</p> <p>○「あがり」に到達するまでの過程には、いくつもの転機が設定され、紆余曲折した流れになることで人生の縮図ともいべきストーリー性が存在するといえる。</p> <p>○始めにどんなすごろくをつくるかテーマを決めさせる。</p> <p>○なかなかテーマが設定できない場合は、自分に身近なことがテーマにしやすい、ということを感じかせるため、具体的にあこがれている職業や夢を例えに出す。</p> <p>○すごろくに大切な「タイトル」、「ふりだし」、「あがり」の3つを考えさせる。</p> <p>○次に「ふりだし」から「あがり」へ進むストーリーを考えさせる。</p> <p>○画用紙を配る。</p>	<p>けるよ。」</p> <p>「なりたいものになれる。」</p> <p>「一回休みがあるよ。」</p> <p>「ふりだしに戻っちゃった。」</p> <p>「3マス進めた!。」</p> <p>「なかなかあがれなかったよ。」</p> <p>「最初は1番だったのにビリになっちゃった。」</p> <p>「将来の夢のすごろくにしよう。」</p> <p>「世界一周がしたいな。」</p> <p>※欄外(1)参照</p> <p>「サッカー選手になりたい。」</p> <p>「大きなイワナを釣りたい。」</p>
--	--	---

<p>くったすごろくを面白くする可能性がある。</p> <p><u>活動レベルIV</u></p> <p>○考えたすごろくの構成を実際のすごろくにしていく。</p> <p>○「ふり出し」と「上がり」を大きく書く。</p> <p>○「ふり出し」から「上がり」までをストーリーに合わせてコマをつくってつないでいく。</p> 	<p>○ レベルⅢで考えさせたストーリーを実際に画用紙に書かせていく。</p> <p>○画用紙の大きさいっぱいすごろくが展開できるように働きかけをする。</p> <p>○なるべく多くのコマが存在するように働きかける。</p> <p>○コマの形も数も自由とする。</p> <p>○時間内に終わらない子は宿題とする。</p> <p>○ストーリーに合った文をコマの中へ書き込んでいけるように働きかける。</p> <p>○画用紙に書かれたコマの文に合わせて絵を描き入れさせる。</p> <p>○クレヨンや絵の具、マジック、色えんぴつなど絵をつけられるものなら何でも使用して良いことを伝える。</p>	<p>○友達と画用紙をつなげてすごろくをつくる子も見られた。</p>  <p>○色えんぴつを使用して絵を描いている子が多かった。</p>
<p>○コマに文を描き入れる。</p> <p><u>活動レベルV</u></p> <p>○すごろくに絵を描き入れる。</p> 		

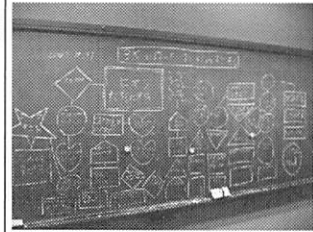
<p>○すごろくで動かしていくコマやサイコロをつくる。</p> <p><u>活動レベルVI</u></p> <p>○まとめの発表をする。 グループごとに完成したすごろくを発表し合う。</p>  <p>○作ったすごろくはどんなストーリーであるかを発表する。</p> <p>○どのようにコマを進めて遊ぶのかも説明をする。</p> <p>○全体で発表をする。 グループの中から選ばれた子のすごろくを全体の前で発表する。</p>  <p>○実際につくったすごろくをやる。</p>	<p>○早くすごろくが出来上がった子には実際に動かすコマやサイコロをつくるようにさせる。</p> <p>○完成したすごろくをみんなの前で発表する。</p> <p>○グループで話し合われている内容を巡回しながら把握し、適度に評価していく。</p> <p>○グループの中で1番面白そうなものを1つ選ばせる。</p> <p>○子どもたちの興味・関心を抱かせるように作者の気持ちが伝わるように発問していくようにする。</p> <p>○グループごとに分かれて実際にすごろくをしてみる。</p>	<p>「世界一周をするんだよ。」</p> <p>「ジェットコースターのすごろくだよ。」</p> <p>「遊園地のすごろくなんだよ。」</p> <p>「コマが多いね。」</p> <p>「丸いかたちをしているものもあるよ。」</p> <p>「難しそう。」</p> <p>「やってみたい！」</p> <p>「ロケットが好きなんだ。」</p> <p>「宇宙一周をしてみたい。」</p> <p>「面白そう！」</p> <p>「〇〇君に合っているよ。」</p> <p>「僕もやってみたい。」</p>
--	---	---



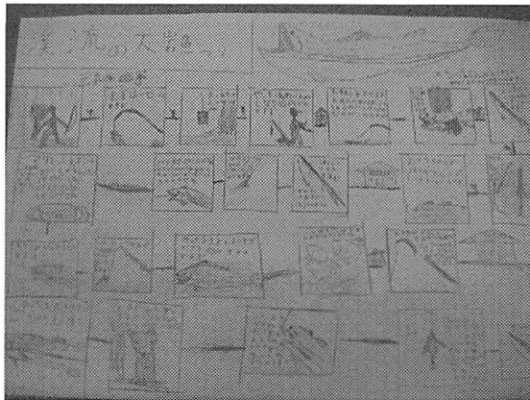
○作成したすごろくのタイトルを挙げさせる。



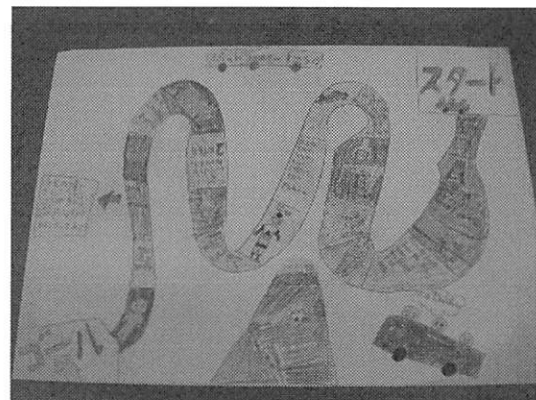
○作成したすごろくのタイトルを全員に挙げさせて、黒板に記していく。



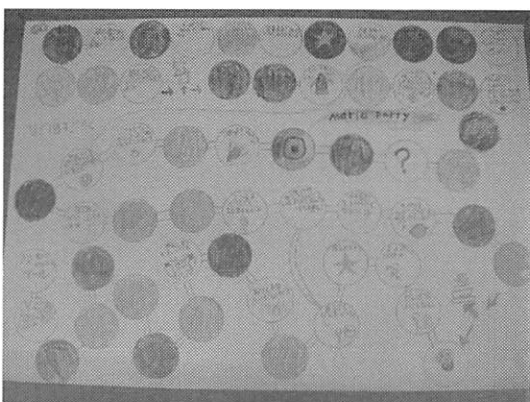
4. 実際の子どもたちの作品



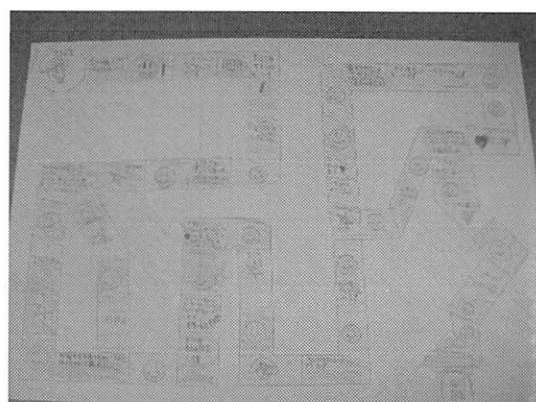
作品1 「溪流の大岩魚釣りすごろく」



作品2 「ジェットコースターすごろく」



作品3 「夢の島すごろく」



作品4 「ワンちゃんすごろく」

5. おわりに

千葉・吉田・森山：総合的な学習におけるすごろくの教材化

本研究を進めるにあたって、当初からすごろくの知識やすごろく作りの技術を学ぶだけではなく、すごろくを通して多くのことを総合的に学んでもらいたいという構想のもとでこの授業実践を行った。総合学習のねらいとして、すごろくを通して遊び方を習得し、実際に遊びながら達成感や成就感を味わいながら、友達の輪を広げて、さらに家庭（親）、子ども、教師のコミュニケーションの増大へと発展していき、自分の夢や希望を考えさせるきっかけとなるように展開していた結果、特に次のようなことが明らかになった。

(1) 実際に作った子どもたちの作品の中から次のようなテーマに分類することができた。

- ①夢すごろく スポーツ選手やお花屋さんなどになりたい職業に向かっていくもの
- ②冒険すごろく 自分の町の探検、世界旅行、宇宙旅行をするというもの
- ③好きなことのすごろく 乗り物、魚釣り、集めている物を求めていくもの
- ④くらしのすごろく 自分の1年やクラスの1週間、動物や植物の世話を通していくもの
- ⑤身近なできごとのすごろく 運動会や遠足に行くもの
- ⑥宣伝をするすごろく 家族や学校について、日本についてのもの

このことは子どもたちの興味、関心のある方向性を知る場となった。

(2) 成果を認めあえる場面の設定

全体での発表会やグループに分かれて、実際に作成したすごろくを使って遊ぶことによってクラスの中で、自分の良さを認められた喜びを味わうことができた。家庭においても学校でのことをたくさん話してくれるようになったと保護者から連絡が届いた。すなわちコミュニケーションの増大もさることながら、学校において教師やクラスの仲間同志から認められることによって学習の意欲が大きなものになっていたようである。

また、すごろくという昔からある遊びであったこと、家族も知っていて一度は経験をしたことがあるなどの共通認識のもとで、家庭でのコミュニケーションの増大につながることもできた。そして、クラスの中で自分一人ではないことを実感し、お互いに他者を意識し、認め合いながら授業が展開されたと思われる。

(3) 学校・家庭・さらなる社会への発展

出来上がったすごろくを家庭に持ち帰り、家庭でのコミュニケーションの増大につながった。家族全員でサイコロを振り、すごろくを楽しんだという家庭が多くあった。

また、児童の作成したすごろくの作品が1冊の本としてまとめることになり、2004年3月に発行された。自分の作品の載っている本を見せたり、紹介したりとすることで今後さらなる、学校外での活動や新しい地域社会への発展を期待したい。

このことは、子ども一人一人の生涯生活において大きな意味をもつものであろうと思う。

参考文献

1. 吉田修・山本正勝著 『双六』文溪堂 2004. 3