

1. 単元名：怪獣ワールドで遊ぼう！

2. 単元概要

学年では怪獣がブームになり、一部の子どもたちはごっこ遊びを自由時間に展開していた。一方で、友達を押してしまう、あるいは、物を投げる形で表現する子どもたちもいる。そこで、子どもたちのイメージや動作を活かす単元を構想した。ダンボールを組み合わせて作る巨大怪獣から宙に浮いている鳥獣、ワニのような水棲怪獣を子どもたちと制作し、様々な障害物(ほふく前進、飛び越える、ちぎった新聞紙の沼…等)を乗り越えて「押し倒す」「引き倒す」「(道具で)投げ倒す」…等、様々なやり方で怪獣を倒して遊ぶ単元である。なお、本単元は体育館を広く使い、約3週間展開された。

3. 単元目標

- ①様々な方法で怪獣等を制作したり、倒したりする。(知・技)
- ②強い怪獣をイメージして装飾したり、倒し方を工夫しながら遊ぶ。(思・判・表)
- ③友達や先生と誘い合いながら怪獣ワールドで楽しむ。(学)

4. 単元の日程計画

午前(10時～11時30分)	午後(13時30分～14時15分)
①単元初日は怪獣をイメージしてたくさんのダンボールを組み上げて押し倒したり、ボールを投げて倒したりして楽しむ。※BGMの工夫	①ダンボール怪獣づくりー塗る、貼る、散らす、叩く、ちぎる、丸める…等、刷毛、ノリ、はさみ、スタンピング、ダンボールカッター…等、子どもの得意に応じた方法で制作する。
②装飾が完了した怪獣も次々に登場	②肢体不自由の子どもが乗車するジープのような装甲車(車椅子に装着)も制作する
③障害物は完成次第、体育館に設置し、遊び方をさらに広げていく。	②並行して、障害物に関連する装飾も進める。
④単元終盤には高学年部を招待し、怪獣を倒すチームと倒した怪獣を組み上げるチームに分かれでゲームを行う。	③さらに余裕があれば、体育館をジャングル風にする装飾づくりも。

5. ポイント解説

- ①子どものブームをベースに、(時に、「問題」行動として受け止められがちな)「押す」「投げる」という動きをポジティブに受け止めて遊びに取り込んだ。
- ②午前中は制作、午後は制作で一貫させた。
- ③遊び方は「押し倒す」「投げる」「(道具で)飛ばす」「引く」「ジャンプ」…等、様々なやり方で倒したり、制作では道具や装飾方法(アクションペインティングのように方法も含む)の工夫で全ての子どもたちが取り組めるように個別最適化した。
- ④朝の会ではイメージソングを歌ったり、文字が書ける子どもは「怪獣通信」を発行した。
- ⑤単元終盤には高学年を招待しゲーム要素を取り入れた。
- ⑥結果的に、体育、図工、自立活動…等の各教科等の要素が含まれることになった。
- ⑦友達を押したり、物を投げたりする子どももいたのだが、本単元をきっかけにそれらの行動は少しずつ減ることになった。