

# 1.2年生STEAMプログラム

## 活動の動機

秋見つけで拾ったドングリや松ぼっくりを使って何か作れないかなという話し合いになり、「おもちゃを作りたい。そしてできれば他学年の子やほかの人も招待したいな」となったのがきっかけ。学校全体を巻き込んだ活動で、特に高学年の子たちに楽しんでもらうにはどう工夫すればよいかなど、児童たちの中で試行錯誤が必要な場面が多く、STEAM教育に合っていると感じ、スタートさせた。

1 まずは班ごとにおもちゃを設計する。空気を使ったり、秋見つけで拾ったドングリを使ったりしてオリジナルのおもちゃを設計することができました。

## おもちゃ作りスタート

2 班ごとに「空気砲」、「ガラポン」、「めいろ」を作り始めました。最初は設計通りに段ボールが切れなかったりボンドでくっつけられなかったりして本当に苦労しました。



## 3 課題、改善点をみんなで出し合う

完成に近づいてきたおもちゃをほかの班に遊んでもらい、難易度やルール説明の仕方、遊んでいるときに生じた不具合を子どもたちなりに出し合って、まとめました。アドバイスや改善点を聞いた児童たちはどうやって改善していくかを話し合いました。そして、難易度に変化をつけてみたり、ガラポンの一等が出る確率を減らしてみたりしながら、大人から子どもまで楽しめるおもちゃを目指してもう一度作業に入っていました。

## 4 おもちゃランド本番！

本番は2日に分けて行いました。2日ともに多くの児童や先生方に来ていただき、大盛り上がりでした。1.2年生の児童たちは、みんなで話し合った反省を生かして、説明をするときに実際に見せながら行うなど、工夫をしながら実践できていました。心配していた高学年に楽しんでもらえるかという部分は、難易度に変化を加えたことで、楽しく遊んでもらえていました。先生方も、簡単にはクリアできないものになっており、試行錯誤が生きたと思います。



## 成果

- ・児童たちだけでおもちゃを設計し、みんなで協力しながら完成まで作ることができた。
- ・自分たちでおもちゃを遊び、課題点を見つけ出すことができた。
- ・課題について自分たちで話し合い、改善案を出し、克服することができた。

○低学年の児童だけで課題を見つけて話し合い、克服に向かえたことが一番の成果だった。課題に直面した時に解決する力を育てたいと考えていたため、自分たちだけで解決できたことは大きな経験になったと思います。また、たくさんの人に楽しんでもらうことができ、自分たちでやり切ったという自信にもつながったと思います。

## 課題

- ・製作に時間をかけすぎてしまったため、改善の時間が短くなってしまった。
- ・時間がなく、学校の中だけという小さな範囲だけでの実践になってしまったため、より深い学びにするためには地域の方を呼ぶなど、もっと大規模なものにしていかなければならない。

△より多くの人に見てもらえることができれば、もっと課題が見えてきて、児童たちのより深い学びにつながれたと考える。始める時期をもう少し早めに設定できればよかった。