

実践報告書①

自分で進める「えらぶテーマ単元学習」で主体性を涵養する (4年生の実践報告)

附属小学校 和氣拓巳

1. 実践について

(1) 実践の概要

本実践では、普段から実施しているテーマ単元学習を通して、複数のテーマ単元学習を子どもたちが選んで進めていく学習を設定することで、涵養される「自分で学びを進めていく力」に着目した。

具体的には、①「走るプロジェクト」、②「キックホッケー」、③「成長プロデュース」の三つで学習を構成した。

①「走るプロジェクト」(個の探究)

「走る」がテーマの学習は、「走る」ことを中核として、自分の「こんなふうに走りたい」という思いを実現する時間である。例えば、「速く走れるようになりたい。」、「長く走れるようになりたい。」、「速く長く走れるようになりたい。」、「楽に走る方法を見つけ



【写真1：走るプロジェクト】

たい。」などである。授業の初めには、学級全体で、走ることから連想されることについてウェビングマップで整理した後、自分の探究したい「走る」について個々でテーマを決めて走った(写真1)。いわゆる足が速い子も遅い子も関係なく、自分の探究したい「走る」ことに向かって自分のペースで学んで行ってほしいという狙いがある。

②「キックホッケー」(協働の探究)

「キックホッケー」は、教師が考えた「キックホッケー」というゲームのコツを探ることを目的とした学習である。



【写真2：キックホッケー】



【写真3：パック】

る。ゲームのコツとは、このゲームが何を競っているゲームなのかを理解し、自分のチームがゲームを優位に進めるための方法を考えることである。「キックホッケー」のルールは、境界線で区切られたコートの中で、パックを蹴り合い、相手コート後方のラインをパックが通過すれば得点できるという

オリジナルゲームである（写真2）。パックは、トーエイライトから出ている「フットホッケーやわらかパック」を使用した（写真3）。このゲームはそもそももっている個々の能力に関わらず、全員が今持っている力で参加できるというところに材の魅力があると思う。通常のサッカーボール等と違い、パックは蹴りやすく、弾まない。また、体に当たっても痛くないようスポンジでできている。用具操作に苦戦することなく、ゲーム構造に着目しやすいうように授業をデザインした。

③「成長プロデュース」（個の探究）

私のからだを育む上で、よりよい成長とは何か。自分の生活について見つけ、自分の生活をよりよくしていくことを狙いとして設定した。学習内容としては、自分自身の生活習慣をふり返り、インターネットや「新し



【写真4：成長プロデュース】

いほけん3・4」（東京書籍）を見ながら、改善点や継続していくとよいことについて Google スライドにまとめていく学習である（写真4）。

これら三つのテーマ学習について、自分で計画を立てて進めていく学習である。学習の最後にはそれぞれの学習を進めていく中で得た気づきや自分のからだの成長をまとめ、発表する時間を設定し共有することとした。

通常、授業において教師がカリキュラムを設定し、子どもに学習内容を与えることが多いと思う。しかし、子どもが自分で学んでいくことが当たり前となることを目指すのならば、この従来の形式ではなく、自分で学びたいことを選び、自分で学びを計画することが必要ではないだろうか。そこには、子どもを信頼し伴走する教師が必要であり、決して放任でない学習のあり方であることを補足しておきたい。

④ 学習の履歴

コンテンツ	単元前半	単元後半	
走るプロジェクト	学級で同じタイミングで 同じコンテンツに取り組む。	学習を計画し、見通しをもって 学習を「えらぶ」	共有 する
キックホッケー			
成長プロデュース			

⑤ 学びの手引きと計画表

三つのテーマ単元学習について、最初はガイダンスを実施した。また、最初の何度かは学級全体で共通のテーマ学習に取り組むことにした。学習を自分たちで進めるために、多様な目標があった方が自分

3学期の体育の学びの手引き(4-2バージョン)			
3学期の体育は、「走るプロジェクト」、「キックホッケー」、「成長プロデュース」の3つに取り組んできました。残りの体育の時間はわずかですが、この3つの学びの中からどれを選んで行ってほしいこととします。自分で計画を立て、取り組みましょう。			
題材	走るプロジェクト	キックホッケー	成長プロデュース
活動場所	校庭、教室	体育館、教室	教室、体育館、校庭、ビロティ
活動目標	走ることを通じて、自分のからだの動きに気づき、考える。そのために、走ることに絡めた目標を設定し走る。	キックホッケーを通して、このゲームのおもしろさに触れながらゲームを楽しむ。その中で自分のプレイの幅を広げ、チームに貢献するプレイをできるようにする。	自分自身の生活習慣を見つめ、成長の観点や健康の観点から自分の生活を自分でプロデュース(制作、企画)する。論拠を明確にし、自分の生活にいかせるようにする。
活動内容	ルール ○ 毎時間、ふり返りを記入する。	ゲームルール ○ 2対2 ○ コート中央の線より上はアウト。 ○ コーンの間をバック(ホッケーのボール)が通過すれば得点、失点。 ○ 個人が2回連続でバックに触れることはできない。 ○ バックに触れるのはチームで連続3回まで。	ルール ○ 基本、個別で行う。
発表方法	○ 作成したふり返りを元に、学習成果を発表する。(発表時間一人5分以内) ○ 成果発表会はその時のファミリーメンバーと聴き合い、感想を述べ合う。 ○ 成果発表会を開催する際は和氣に知らせる。	○ スライドにまとめたものを、発表する。(発表時間一人5分以内) ○ 成果発表会はその時のファミリーメンバーと聴き合い、感想を述べ合う。 ○ 成果発表会を開催する際は和氣に知らせる。	○ スライドにまとめたものを、実践する。(発表時間一人5分以内) ○ プロデュース発表はその時のファミリーメンバーと聴き合い、感想を述べ合う。 ○ 発表会を開催する際は和氣に知らせる。
学びの手引き	自分に合った走り方、目的に合った走り方を考えたり、調べたり、やってみたりしながら、自分のからだをどのように動かしたらいのか、どのようにすれば目的に合った走り方ができるのか考えてみるよといでしょう。	どんなプレイがゲームを優位に進めることにつながるのかを考える。例えば、どのようなプレイをすれば点が入るのか。点を入れられないのか。自分にできることは何か。を考えプレイするとよいでしょう。	教科書を参考にしながら、学びを進めていくよといでしょう。また、成長や健康につながるよ、例えば、睡眠、食事、運動、休養、スクリーンタイムなど、どれか一つにテーマを絞り、自分の生活に取り入れてみるのもよいかもかもしれません。

学習予定表			
(活動した学びの枠に何をしたら記入し、体育の時間終了時までに和氣に提出してください。)			
日程	走るプロジェクト	キックホッケー	成長プロジェクト
ここまで	5回済み 残り3?	2回済み 残り5?	0回 残り5?
2月17日(木)			
2月24日(木)			
2月28日(月)			
3月1日(火)			
3月3日(木)①			
3月3日(木)②			
3月7日(月)			
3月8日(火)			
3月10日(木)①			
3月10日(木)②			
3月14日(月)			
3月15日(火)			
3月17日(木)			

3月14日～3月17日までに、3つの学習の成果発表を終えてください。

() 番 名前 ()

【写真5：学びの手引きと計画表】

の学びを見つめることにつながると考えたからだ。また学びの手引きと計画表を作成(写真5)し、残りの時数から自分の学習をどのように進めていくかを計画できるようにした。

2. 具体的実践

【「走るプロジェクト」で探究したA児の学び】

A児(写真6)は、自分の目標を「速く長く走る」こととした。その理由は「私は、短距離は速くて得意なんだけど、長距離は結構苦手だからこの目標にしました。自分ができることを目標にしても同仕様もないって



【写真6：走るA児】

思うので得意な「速く走る(短距離走)」と苦手な「長い」を組み合わせせて「長くは速く走る」しました!

(原文ママ)」だった。A児は、自分の得意と苦手を組み合わせた目標設定をして学習を進めていくこ

とにした。

<p>第3回目 走るプロジェクト</p> <p>今回やったこと 15周走る（最終的な目標のために）</p> <p>最終的な目標 長く速く走る</p> <p>今の計画は、「長く走る」+「だんだん早く」をくみかさねて「長く早く走る」という目標に向かって走るという計画です。</p> <p>個人的には中間発表のときに今、上に書いたことと、走るコツを発表しようと思います。</p> <p>ちなみにそのコツはこれです！</p> 	<p>走るプロジェクト まとめ 2022/03/10</p> <p>私は「あ、確実に力がついてるな。体力がついたな。走るのおかげだ。」って思ったところがあります。それは2022/03/09に<u>行った校外学習（日和田山、巾着田）</u>で日和田山を登ったときに全く疲れなかったからです。</p> <p>コースは女坂でも、山を登ったら疲れます。</p> <p>山を登ったときだけでなく、「身近な走る」をしていたときにも「あ、前の私こうだったな。前の私だったら絶対もう諦めてたな。」って思うとき、走るやる前の自分を振り返るとき...。ものすごく「やってよかった！」「本当に意味があったんだ！私には体力がついたんだ！」ってときがあります。</p> <p>ある意味、これは体育で一番力がついた学習だったかもしれない。</p> <p>この学習が終わっても、私は体力をつけて「身近な走る」を取り入れていきたいです。自分をほめてやりたい！（笑）</p>
---	---

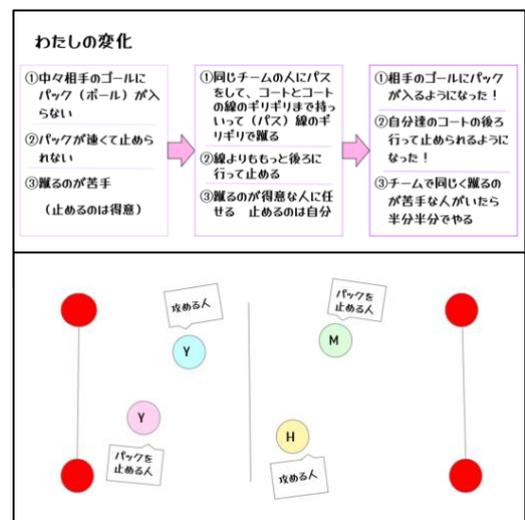
【写真7：A児の Google スライド】

A児は、毎時間自分の活動を Google スライドを利用し、ふり返りながら学習を進めていった。どのようなフォームが自分にはあっているのか、どんなペースが自分にはあっているのか。自分のからだ対話しながら自分のからだについて知り、自己を更新しようとしてきた。A児は、自身の学びを次のようにふり返っている（写真7）。

A児は、動きのこつについてまとめていきながら学習を進め、最終的には、走るプロジェクトを通して成長した自身のからだについて、校外学習の山登りで実感したと述べている。また、日常生活の中でも学習する前と今の自分のからだが変わったと実感している。この経験を生かして日常でも走っていきたいと、走ることを学習の中だけでなく、生活の中にも意味づけていったA児の学びは、誰にも指図されたのではなく、自分自身にとって意味のある学びとして昇華できていった一つの例であるように思う。

【「キックホッケー」のこつを見つけたB児・C児の学び】

キックホッケーは、仲間や相手がいないと成立しないという点が、「走るプロジェクト」や「成長プロデュース」と違う。授業日に、キックホッケーの学習を計画しても、相手を見つけなければならない。事前に友達と一緒に計画を立てたり、その場で集まった人でグループを組んだりして、学習を進めている様子から主体性が発揮されているこ

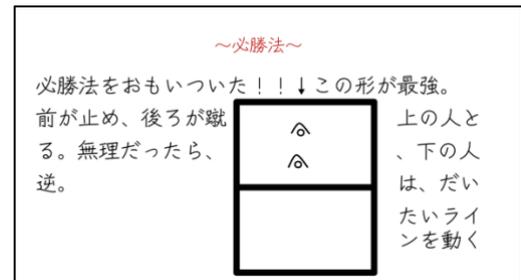


とが窺えた。教師が設定したグループではなく、グループづくりから学びはスタートしている。

B 児は、このような学習の中で「キックホッケー」のこつを見つけたようだ。B 児は、自分のゲームへの参加仕方がどのように変わっていったのかを記録している。攻撃時において、できるだけ境界線ギリギリでボールを蹴る方がよいと攻撃時のコツを記述している。

また、C 児は守備の時の隊形についての気づきを記録している。上下にフォーメーションを取ることで、相手が蹴ったバックがゴールを割らないようにする。前が止め、後ろが蹴るという役割分担も明確化され、意思決定も用意になるようだった。

【写真 8 : B 児の Google スライド】

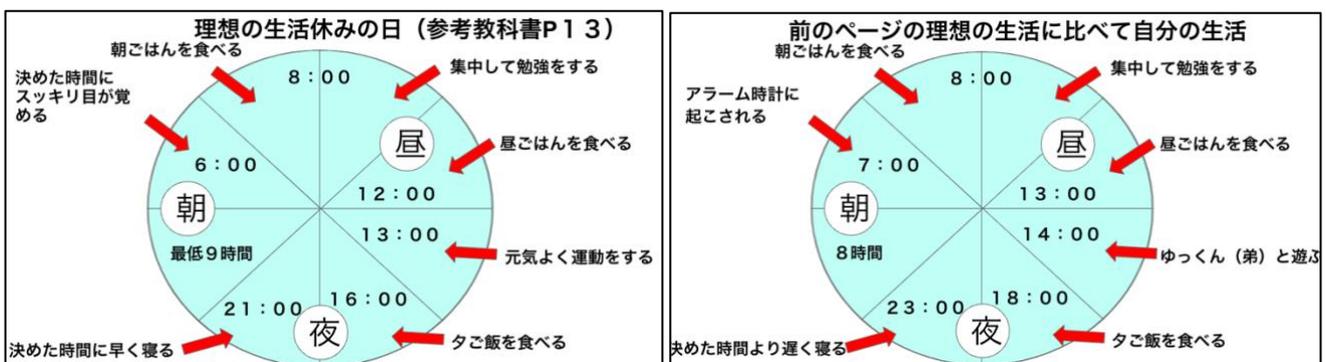


B 児、C 児ともに、遊びに没頭し、ゲームを楽しむ中で、自然と得た気づきを記録していった。教師主導の学習でなくても、このように子どもたちは、ゲームにおいても自分の学びを進めていける。

【写真 9 : C 児の Google スライド】

【「成長プロデュース」で自身の生活を問い直した D 児の学び】

D 児は、教科書を参考にして、自分の生活を見つめ直し改善を図っていった。以下の写真 10 は D 児がまとめたものである。



【写真 10 : D 児の Google スライド】

この二つの生活の仕方を比べ、D は以下のように記述している。

まず起きるときにアラームに起こされるのを治すのは、無理があるので昼ごはんを早く食べるところから直していこうかなと思います。なぜかという、昼ごはんが遅くなると夕ご飯が遅くなり、ねる

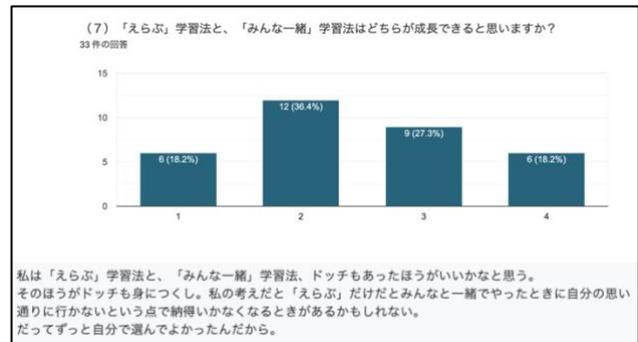
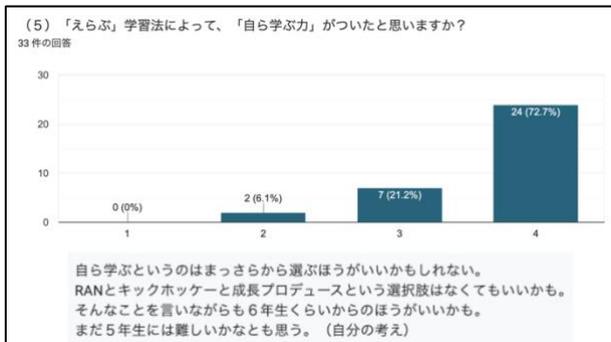
のが遅くなってしまうからです。弟と遊ぶのもいいけどちょっとは、運動をしようと思いました。運動をすると、早くねることとたくさん食べることに繋がります。私の場合、運動をすると疲れてしょくよくがわいたり、眠くなってしまうからです。

このようなことをして、私はたくさん食べて早く寝たいと思います。

早速やってみました！まず朝に散歩に行きました。昼ごはんを早めに食べて公園に行き、弟と遊びました。夕ご飯も早めに食べて、急いで寝ました。なんと、1時間半早い、9：30に寝れました。ここまでは良かったのですが、次の日前日に運動して疲れた私はアラームを止めて寝てしまいました。なので色々バランスが難しいのでいいバランスを見つけたいので、食事と睡眠について調べてみました。(原文ママ)

自分の生活を見つめ、改善点を洗い出し、自分にできることを休日に実践してみたD児の努力を垣間見ることができる。しかし、すぐにはうまくいかず、次の課題が立ち上がり、またD児の学びが続いていきました。成長プロデュースにおいても、自分の学びを進める児童の姿があった。

3. 実践をふり返って



【写真11：D児のGoogleスライド】

実践後、子どもたちにアンケートをとった(写真11)。これはある一つのクラスの結果の一部だが、「自ら学ぶ力がついたと思いますか」という問いに対して、肯定的な意見が多かった。しかし、『「えらぶ」学習法と「みんな一緒」学習法はどちらが成長できると思いますか』という問いについては、意見が別れた。子どもたちはどちらにもメリット、デメリットがあると理解しつつ、今回実施した「えらぶ」学習法については自ら学ぶ力が育つというメリットを子どもたちは見出しているようだ。

4. まとめ

何を子どもたちに学んでもらいたいかで、授業デザインは大きく変わる。教師のカリキュラムデザインが子ども育ちに大きく影響することがはっきりとわかった。また、子どもたちは自ら学んでいける存在と認識しつつも、教師が適宜サポートに入ることで、さらに学びを促進していけるのではないだろうか。