

## I はばたき学習（総合的な学習の時間）における自律した学習者の姿

- 自分たちの活動に価値を見だし、思いや願いを強め、主体的に探究に向かう姿
- 自他のもつ概念のずれに着目し、自分にとってよりよい概念へと更新する姿
- 単元で形成した概念を更新して活用する姿

## II 授業デザインの取組

- 思いや願いを強めて探究に向かえるように、現状把握に関連付いた課題設定や新たな方策の工夫
- 自分にとってよりよい概念へと更新できるように、自分と他者のもつ概念とのずれの背景を思考ツールを用いて整理・分析する場の設定
- 単元で形成した概念を活用できるように、形成する概念のつながりを意識した単元構成と単元配列

## III 1年次に生成した仮説

### 1 成果

アリーナを使って活動したい集団が自分の好きなことを満足に行うために、互いに呼び掛けたり、やり取りをしたりして、児童同士が関わり合いを求める姿



好きなことを自由にできる環境を設定し、それぞれの活動を行う上で現れてくる課題を解決していく単元を構成したことや、子どもの「こうしたい」という思いを尊重して信じて委ねる教師の心構え。

5年「私たちはどう生きたいか」では、「好きするデー」という自分の好きなことができる日を設定した。バスケットボールが好きなある女子集団は、集団内での確認が不十分で、活動場所を確保できていなかったため、アリーナのステージ上で活動していた。そこにフロアでゴールリングを使ってバスケットを楽しんでいる男子集団が女子集団に声を掛け、男女混ざっての活動が始まった。他にもアリーナを使って活動したい集団は数組あったが、子どもたちは他の人と使う場所が被ることを考えていなかった。しかし、今回の件があったからか、子どもたちは5年生全員に「アリーナ使いたい人集まって！」と呼び掛け始めた。そこから始まったやり取りは、自分の好きなことを満足に行うために児童同士が自ら関わり合おうとする姿であった。この好きなことをする過程で、自ら選択決定して行動することで活動する困難さや価値に気づき、実感を伴った学びへとつながっていくのだと考えた。

活動過程を振り返り、遊びの中にあつた学びの要素を活動に意味付け、変容していく姿



自己理解につなげるため、なぜそのゲームを選んだのか、どのような困難が解決しそうなのかを問い掛ける問答を繰り返した。

ゲームが好きな子どもたちは、学習用タブレットを使って無料ゲームを探し出した。活動前は、「飽き」「疲れ」「視力悪化」「学力低下」などをゲームをする上での課題点として挙げていた。しかし、ゲームを始めると課題意識は消え、ただ遊んで楽しむだけの時間になってしまい、ゲームという遊びを学びに昇華させられていないもやもや感があった。そこで、どんなゲームを好むのか、何が自分に合っているのかという自己理解につなげようと考え、問い掛け続けた。問答を通して、単純作業ゲームを選んでいた子どもは、操作による疲労感があまりないゲームを好んで探していたことに気が付いた。「ゲームが好き」だけでなく、「頭や体をあまり使わないゲームが好き」という自己理解が図られることになった。このように、一見ただの遊びでも学びになる可能性がある。それを自覚できるように促すことで、子どもの学びの可能性が広がり、自分らしく学んでいくことができるのではないかと考えた。

### 2 課題

子どもたちの自主性を尊重し、問題解決に没頭できるような単元を構成したことで、様々な障壁を乗り越えるために試行錯誤する姿が見られた。一方で、ただ楽しむだけで学びに結び付かない子どももいた。課題意識をもち、実践して確かめ、また新たな課題をもつという過程で学校内外の人や場所を活用する活動を展開したり、自身の内面や考え方の変容、学びを自覚することができるように振り返りを積み重ねたりすることが大切であると考えた。

指導者：稲垣 勇介、三浦 菜子、山崎 麻絵、石井 知徳

## 研究の実践

### 1 単元「私たちは どう生きたいか」

### 2 授業の実際

#### (1) 子どもを信じて委ねる勇氣

「好きするデー」という自分の好きなことができる日が設定された本単元。バスケットボールが好きなある女子グループは、グループ内での確認が不十分で、当日の活動場所を確保できていなかった。彼女らは苦肉の策として、体育館のステージ上で活動することとした。バスケらしくなるように、ゴールリングの代わりにコーンを置いて試合をしていたが、彼女らの顔は暗かった。一方、フロアでゴールリングを使ってバスケをする男子グループの明るい笑顔。この対比の構図をそのまま見続けるのは辛いと感じていたその時、男子グループが声を掛け、男女混ざっての活動が始まった。なぜフロアの男子は、ステージ上の女子を誘ったのか。同じメンバーでの活動に飽きて新しい刺激を求めて誘ったのか、または、ステージ上でも工夫をしてバスケをしようと奮闘する姿に心を動かされたのか。いずれにせよ、好きなことをできる自由度の高さや、現れた課題を解決していく単元構成が、この場面の表出につながったと考える。体育館を使って活動したいグループは数組あったが、子どもたちは他のグループと使う場所が被ることなど考えていなかった。しかし、今回の一件があったからか、この女子を誘った男子グループは、次回の好きするデーに向けて、学年の子ども全員に向けて「アリーナ使いたい人集まって」と呼び掛けた。そこから始まったやりとりは、自分の好きなことを満足に行うために、横との関わりを求め始めた子どもたちの姿であった。

「入れてあげたら?」「交代交代でやったら?」教師がこのような声掛けをしていたらすぐに解決していただろう。しかしそうではなく、他のグループと混ざって活動することを自ら判断して行動した彼らには、好きなことをする過程に対して自分なりの考えが実感を伴って生まれたと察する。だからこそ、場所被りがある中でも満足して活動するために自ら声を掛け合って調整するという行動につながったと考える。大切なのは、教師の「こうさせたい」という気持ちをこらえ、子どもの「こうしたい」が現実になるよう信じて委ねる勇氣である。子どもが自ら選択・決定して行動することで、困難を解決しようとする意欲や価値、実感を伴った気付きが生まれる。前述の女子はこう振り返った。「場所を取る時に、許可を取りに行く行動だけじゃなくて、他に使う五年生たちともっと話し合っておけば、当日にもっとスムーズに行動することが出来たと思う。好きするデーじゃなくとも学校生活にもこれは生かせると思うから、普段の生活から意識して活動したいと思った。」教師がルールを敷かずとも、終点を明確にして土台さえしっかり作れば、子どもたち自ら道を切り開いていけるのだ。



#### (2) 活動の中にある学びの要素の見だし

ゲームが好きな子どもたちは、学習用タブレットを使い、オンライン上でできる無料ゲームを探し出した。彼らは活動前、「飽き」「疲れ」「視力悪化」「学力低下」などを、ゲームする上での課題として挙げていた。しかし、一度ゲームをし始めると、課題意識は消え、課題解決ではなくただ遊んで楽しむだけの時間になってしまった。自分事として実感できる困難さから課題が生まれ、それを解決してほしいと願い、せめて「飽き」という課題を解決するための方法を模索していけるように、ゲームは1種類のみという制限を追加した。友達と競いながらできるような追加ルールを考案したり、「難易度」に着目しておもしろさ以外の視点でゲーム探しをしたりするようになった。しかし、いまいちゲームという遊びを学びに昇華させられていないもやもや感があった私は、どんなゲームを好むのか、何が自分に合っているのか、自己理解につなげるのも悪くないと考えた。なぜそのゲームを選んだのか、どのような困難が解決できそうなのか、問い掛けを繰り返した。問答を通して、簡単操作の単純作業ゲームを選んでいた子どもは、操作による疲労感があまりないゲームを好んで探していたことに気付いた。彼は、「ゲームが好き」だけでなく、「頭や体をあまり使わない単純ゲームが好き」という無自覚だった自分についての理解が図られることとなった。「これまではただ楽しんでいただけ、最初に疲れないうゲームを探したらスムーズにいった」という、楽しむ上での快適さにも着目した振り返りには、活動過程を見つめ直し、遊びの中にあつた学びの要素を活動に意味付けして変容している様子がうかがえる。

好きなことをするために課題を解決していく子どもたちと比較すると、ゲーム好きの子たちはただ遊んでいるだけに見える。しかし一見ただの遊びでも、学びになる可能性を含んでいる。それを自覚できるよう促すことで、子どもは学びを意識し始める。そこから子どもの学びの可能性が広がり、自分らしく学んでいくことができる。まずは教師が子どもの姿から学びの要素を見だし意味付けること。そこから個別最適な授業デザインが始まる。