

課題並列的な学習過程のガイドブック

子供一人一人の「やってみたい」「できるようになりたい」「がんばりたい」という子供の思いをもとに課題解決的な学習を進めたいと考えた。しかし、ゲーム領域は集団対集団で行う領域のため、子供一人一人の学習課題をおっていくと集団やチームとしての学びになりにくいと感じた。そこで、本部会では「課題並列的な学習過程」にたどりついた。「課題並列的な学習過程」とは、教師が子供たちの学習課題を整理・分析して並列に設定し、教師と子供たちとのやり取りの中で、解決すべき学習課題に優先順位を付けながら、子供たちが学習過程を作り上げていくものである。

今年度の「つないでがんばレー」では、学習過程を検討するにあたり、昨年度の部内授業（6学級での実施）と今年度の実証授業（6月）の中で、子供たちが見いだした学習課題を再度分析・整理した。子供たちが見いだした学習課題は、①規則②態度③落とす④落とさせない⑤組み立てる⑥チームワークの6つに分けることができた。

単元の第1時では、ゲームそのものもつ魅力や運動の特性を子供が十分味わう時間にする。第1時の最後の振り返りで、子供たち一人一人がはじめて取り組んでみたゲームを振り返り、学習課題を見いだす時間を設定する。第2時以降は、子供たちが見いだした学習課題をもとに学習過程を編成していく。「全ての学習課題を並列に考え、どの学習課題から解決していくのかという優先順位については、子供たちと対話する中で決めていく。」また、単元終盤には各チームに必要な学習課題を選択し、取り組むことができる時間を設定した。

「規則の工夫」は、いつ行うの？

どうやって、次の時間の学習課題を決めるのか？

学習課題に順序性はあるか？

R3 「つないでがんばレー」実践

時	1	2	3	4	5	6	7
	学習課題を発見する	より自分に合った学習課題を探したり解決したりする				学習課題を解決する	
学習内容・活動	ゲームを楽しむ	規則 どうしたらみんなが楽しいゲームになるのか考える。	落とす どこをねらえば相手のコートにボールを落とせるのか考える。	組み立てる どうしたら相手をかわして相手コートに落とせるのか考える。			学習課題を解決していく
		態度 規則を守ってみんなでゲームを楽しめるように考える。	落とさせない どうしたらボールをひろえるのか考える。	チームワーク チームで協力してどう攻めたらいいのか考える。			

規則の工夫はいつまでやっていいの？

解決しない学習課題があってもいいの？

チームで学習課題を決めて取り組む際の教師の関わりは？

課題並列的な学習過程で学習を進める際には、上記の吹き出しのような疑問が浮かび上がってくると考えられる。そこで、本部会ではどのようなことに気をつけて課題並列的な学習過程を進めていけばいいのかわ、実践を積み重ねながら整理した。以下の4つの視点で整理し、Q&A形式でまとめた。

学習課題

規則の工夫

合意形成

単元後半の
チームでの課題解決

学習課題

Q1 学習課題の優先順位や順序性はあるのか？

→特性を味わわせるための「落とす」「落とさせない」「組み立てる」は偏りのないよう経験させたい。課題並列的な学習のため、解決していく順序は異なってもよい。

Q2 第2時～第5時に、6つの学習課題は全てやらなければならないか？

→この単元だけで全て解決していく必要はない。(例：態度やチームワークなどの情意的な学習課題に関しては、学級の状態によっては解決する必要性がない場合がある。)
「落とす」「落とさせない」「組み立てる」の課題は全て取り組むことで、チームでの課題解決の際に生きてくる。

Q3 解決していく学習課題が偏ってもよいか？

→実態に応じて偏りがあってもよい。ただし解決していかななくてはならない学習課題に関しては、教師が意図的に計画をし、子どもたちが第2時から第5時の間に解決できるようにする。

Q4 学習課題を1単位時間で何個まで取り上げてよいか？

→「落とす」「落とさせない」はセットで取り上げてよいのではないかと考える。ただし、教師の見取りは難しくなる。また、態度やチームワークの学習課題は単元を通して解決し、他の学習課題と並行して取り上げることもある。

合意形成

Q1 第2時から第5時に子供たちと合意形成を図りながら、次時の学習課題を決めていく具体的な方法とは？

→6つの学習課題「規則」「落とす」「落とさせない」「組み立てる」「チームワーク」「態度」の掲示物を作成すると視覚的に分かりやすい。毎時間、学習課題に対する振り返りをする際に、次の時間に、どの学習課題で学んでいきたいか、意見を聞く。ゲームの様相や子供たちの振り返りの内容から、全体の様子を見て決める。

Q2 子供たちから出てきた意見がばらけていて、次時の学習課題を決めるのが難しい。

→基本的には、より多くの児童が解決したいと感じている学習課題を選択していく。学習課題は並列なので順序性はない。

Q3 子供が選んだ学習課題が集団の実態に合っていない場合はどうしたらいいのか？

→実態に合っていない学習課題を選択した場合にも、その学習課題にまずは取り組んでみる。取り組んでみることで、自分たちには違う学習課題が適切であることに気付くことも大切である。学習課題は並列なためどこから学んでもよいが、教師の適切な見取りと指導が必要である。

Q4 学習課題への手立てを教師が施しても解決できていない場合、どうしたらいいのか？

→学習課題にもよると考える。「態度」「チームワーク」などの学習課題は、実態によって、単元を通して帯でとることも考えられる。「落とす」「落とさせない」「組み立てる」についても、継続して学習課題をもつ場合もあるが、技能定着を追うのではなく、ゲームの特性を味わうことに重点をおく。

規則の工夫

Q1 規則の工夫で変えていいものと変えてはいけないものの基準は？

→ゲームの特性から外れるものは変えてはいけない。ゲームの特性から外れなければ、子供たちと合意形成を図りながら、工夫をしていく。

今回の「つないでがんばレー」では下記のように考えている。

はじめの規則	○工夫してもいい規則	★工夫すると特性からずれてしまう規則
はじめの規則		工夫例
○1チーム5～6人		1クラスの数に応じて工夫OK
○ゲームは4人で行う		コート内3人で、ポイントごとに交代
○1ゲーム8分		前半4分、1分チームタイム、後半4分
○ネットの高さ150cm バドミントンコートで行う		容易にアタックできる実態であればネットの高さを160cmに上げる
○3回で相手コートに返球する。		全員で回したいから4回で返球する。
★相手が決められた回数で返球できなかったら得点		
★相手コートにボールが落ちたら得点		
○1回目、2回目はボールを捕る、 3回目は捕って投げるか、両手ではじく		3回目片手ではじく (自分でトスを上げて打つのは✖)
○サーブは得点した側のチームが、コート内の横線から両手下投げでサーブをする。		実態によって 両手上投げ、片手上投げ、トスから打つも可
○「つないで」「がんばレー」とコールして始める。		「いくよ」「はーい」のようにお互いに確認できればよい
○自分たちの点が入ったらローテーションをする。		相手の得点でもローテーションをする。

Q2 「規則の工夫」はいつ行うの？

→学習課題として並列に考えているので、いつ行ってもいいと考える。昨年度の実践や今年度の実践では、単元前半に学習課題として取り上げ解決していくことが多い。

単元後半に規則の工夫を行うと、ゲームの様相が変わってしまう場合もあるので注意が必要である。

Q3 みんなが楽しめる規則にした場合に起こりうることは、何ですか？

→ゲームの楽しさが「ラリーが続く楽しさ」にとどまってしまう可能性がある。その場合、特性である「落とす」か「落とさせない」を楽しむことに移行させたい。ラリーが続く楽しさからラリーを切る楽しさを味わわせたい。

単元後半の チームでの課題解決

Q1 チームで学習課題を決めるレベルに達していない場合、最後まで全体で学習課題について取り組んでもいいのか？

→学級の実態を優先するが、基本的にはチームで学習課題を決めて、解決に向けてチームで活動に取り組むのが望ましい。技能面は、ゲームを通して高めていきたい。態度面は、ゲームが成り立たない状態であれば、全体で学習課題（態度）を扱うことが必要である。求めるレベルは教師ではなく、子供が主語になるように、自分たちで目標値を設定するような学習課題にした

い。
(例)「落とさないようにコートで自分のいる位置を決めてゲームしてみよう」などは比較的すぐに取り組みやすい。

Q2 第6時、第7時に、チームで学習課題を決めて取り組む際の教師の関わりは？

→チームの状態（学級の実態）を把握する言葉掛けが大切

チームで方向性を修正できるようなキーワードを教師が精選して言葉掛けをする。

※サポートブック参照。

Q3 子供同士がと合意形成を図りながら次時の学習課題を決めていく具体的な方法とは？

→チームの成長（学習課題の解決につながる活動）を価値付けするような言葉掛けが大切。

チームで方向性を修正できるようなキーワードを教師が精選して、言葉掛けする。

※サポートブック参照。