

R5小体研ゲーム部

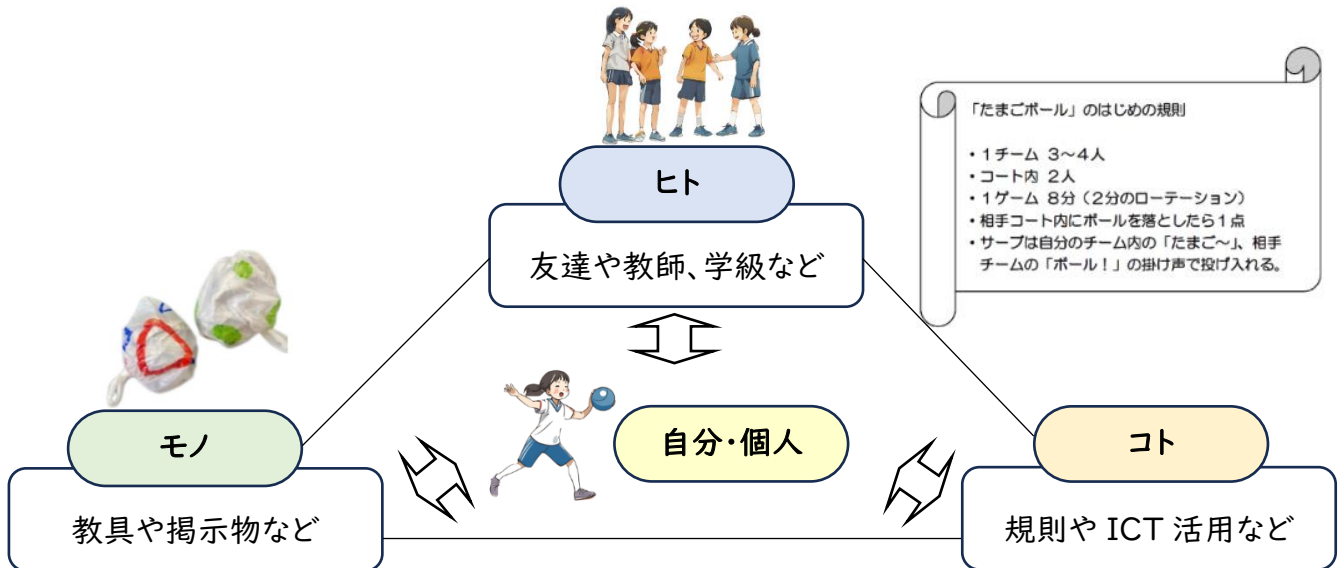
# 低学年の 学び合い



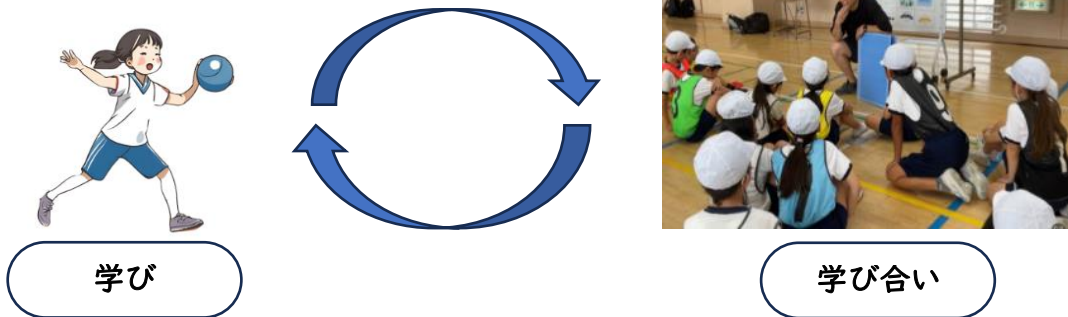
# Ⅰ 低学年での「学び合い」

《ゲーム領域における低学年での「学び合い」の姿》

一人一人の学習課題を共有し、みんな（学級全体やチーム）で解決に向けて、  
ヒト（教師や友達など）・モノ（教具など）・コト（運動や学習課題など）と関わる姿



《「学び」？「学び合い」？何が違うの？》



「学び」と「学び合い」の違いは、学習課題を把握しているか否かがポイントの1つと考える。ゲームや運動に取り組む中で、友達のプレーや規則に関する事、情意的なことなど子供の考えている内容は様々である。このように個人で学びに向かう姿を「学び」と捉えた。共有した学習課題を把握した上で、解決に向けて運動に取り組んだり、友達や学級全体などと考えを共有したりする姿を「学び合い」とした。協働的に活動に取り組むことを通して、学びを広げ、深めていく事を目指していく。

○具体的な姿 ※児童の学習カードや発言から。

ヒト（教師、友達など）	モノ（教具など）	コト（運動、規則、学習課題など）
<p>○学習カードへの記述</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の投げ方を見たら、どこでキャッチできるかが予測できた！</li> </ul> <p>○授業中の児童の発言</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「相手の後ろ空いているよ！」などと友達に伝えている。</li> </ul>	<p>○教具の選択</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・落ちるのが速そうだから、たまごボールを使ってみたいな。</li> <li>・ボールを変えたときの違いを知りたいから、試してみたいな。</li> </ul>	<p>○動きを意識した児童の発言</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの結び目を掴んで投げたら遠くまで飛ばすことができたよ。</li> </ul> <p>○コートの選択</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・点をいっぱい取りたいから、コートのを大きさを広くしたいな。</li> </ul>

## 2 振り返りとゲーム中のフィードバックの流れ

場面	主な指導内容
ゲーム①	○学習課題について取り組む。
振り返り ①	○ゲーム①を振り返る時間を設定し、学習課題と関連させる →学習課題に対して、取り組んだことがうまくいったかどうかを振り返る。 ○様々な子供の考えを引き出し、学習課題に対する考えを広げていく。
ゲーム②	○称賛や具体的な言動の提示、モデリングを通して価値付けを行う。(フィードバック)
振り返り ②	○学び合いをまとめて、個の学びにつなげる →振り返り①の考えをゲーム②で行い、振り返る。考えに対して子供とともに対話を繰り返しながらその内容を全体で共有し、その後個人で振り返る。そして最後にその時間の学習を経て、次時はどの学習課題に取り組むかを全体で決める。

## 3 事前授業や実証授業から振り返りで出た児童の意見

○どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか(規則の工夫など)

用具	コート	その他
・ボールを変更する	・コートを広げる ・エンドラインを設ける	・サーブは点を取られた方が行う ・ネットに当たったらもう一度

○どうしたらゲームに勝つことができるのか

得点について	守りについて
・フェイントをかける ・捕ったらすぐに投げる ・相手のいないところに投げる(前や後ろ)	・2人の立ち位置(前と後ろを守る) ・ボールをよく見て、落ちるところに入る ・相手がどこに投げるか予想して動く

## 4 フィードバックについて具体的な姿

学習の様子を見取り、「A:十分に目標に達していると捉えられる(十分満足できる)児童」「B:目標に達していると捉えられる(おおむね満足できる)児童」「C:目標に達しているとは捉えられない(努力を要する)児童」の3段階で評価し、フィードバックする。

○どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか

A(十分満足できる児童)	B(おおむね満足できる児童)	C(努力を要する児童)
・規則について比べて(選択して)いる ・「前のボールよりもたまごボールの方が投げやすくて楽しめる」など	・規則について選択している ・「たまごボールの方が楽しめる。」など	・規則について、選べていない 「楽しい」など感想だけ

	A(十分満足できる児童)	B(おおむね満足できる児童)	C(努力を要する児童)
ゲーム中の フィードバック	称賛 「(規則の工夫)だと、みんなが楽しめそうだね」などと称賛し、全体に広げる	具体的称賛 「サーブする位置を決めると分かりやすいね」など、具体的に称賛する	教える 「(位置)からサーブをしよう」など。変更した規則や変更した理由を教える

○どうしたらゲームに勝つことができるのか

《得点について》

A(十分満足できる児童)	B(おおむね満足できる児童)	C(努力を要する児童)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・右に投げるふりをして、左に投げている</li> <li>・相手が準備をする前に空いている場所に投げている</li> <li>・相手の動きを見て空いている場所に投げている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを捕ったら、相手のコートに投げ入れている</li> <li>・相手のいないところに投げている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを捕ったあと、相手コートに投げ入れることができない</li> <li>・相手のコートにはボールを返せるが、どこに投げるのかを選択していない</li> </ul>

《守りにについて》 ※子供の必要感などに応じて、取り扱うようにする

A(十分満足できる児童)	B(おおむね満足できる児童)	C(努力を要する児童)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の投げる場所に応じて空いている場所をなくそうとしている</li> <li>・相手がどこに投げるのか(落下地点)を予測している</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・空いている場所が少なくなるような位置に動いている</li> <li>・ボールの落下地点に入っている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが返ってきてもその場に留まってしまう</li> <li>・ボールの落下地点に入ることができない</li> </ul>

	A(十分満足できる児童)	B(おおむね満足できる児童)	C(努力を要する児童)
ゲーム中のフィードバック	<p>問い掛け</p> <p>「どうしてそこに投げたの」などと聞いたり、よい動きを称賛したりして全体に広げる</p>	<p>具体的称賛</p> <p>「相手がいない場所をねらっていたね」などと具体的な称賛で価値付ける</p>	<p>矯正的フィードバック</p> <p>「(位置)に投げるとたまごを落とせるね」などとねらう場所などを伝える</p>

## 5 低学年の学び合いを促進する ICT 活用

※☆は、教師の準備と子供の活用難易度を三段階で示したもの（☆が多い程難易度が上がると考える）

<学習課題の選択・共有>

- Google for Education を使用している学校では…

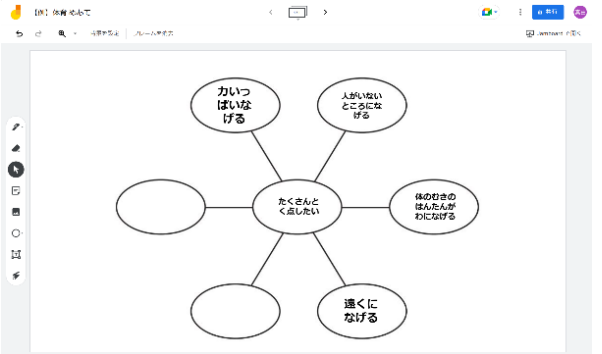
Jamboard を活用すると子供が友達同士でめあてを確認できる。低学年の場合は、予めこちらで想定されるめあてを打ち込んだジャムボードを活用したり、音声入力ができるように事前指導をしたりすることによって、入力の時間を削減できる。

Jamboard ( 教師★★☆ 子供★★☆ )



めあてが達成できたら  
付箋の色を変えるように指導をする。

思考ツールを背景に設定して  
めあてを整理する。



※ Jamboard は令和6年の12月で使用できなくなります。

- ロイロノートを使用している学校では…

提出箱を活用すると学級全体の考えがひと目で分かる。子供の実態や場面に応じて、教師が共有の仕方を工夫することで子供たちの思考が広がっていく。

提出箱 ( 教師★★☆ 子供★★☆ )

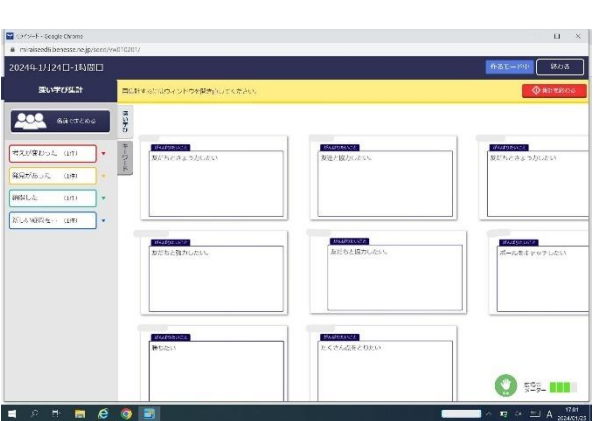


教師が価値付けたい子供の記述を  
ピックアップして共有したり、  
匿名で共有したりすることができる。

- ミライシードを使用している学校では…

ムーブノートのカード機能を使い、学習課題や振り返りを広場に提出させることで学級全体の意見を把握することができる。

ムーブノート ( 教師★★★ 子供★★☆ )



子供同士もお互いの考えが分かり、  
それぞれの考えに深い学びボタンを付ける  
ことで考えの変容を見取ることができる。

## <動画の共有・活用>

○ Google for Education を使用している学校では…

Classroom を活用すると子供が自分や友達、他チームのよい動きを確認できる。また、休み時間や家庭学習でも動画の閲覧を許可することでより有効に活用できる。

家庭学習の際に保護者にも動画を见てもらい、コメントをしてみらうことができる。

Classroom ( 教師☆☆☆ 子供☆☆☆ )



保護者は子供の学習の様子を知ることができ、子供は自分の頑張りを保護者に見てもらえることやコメントをもらえることで意欲につながると考える。

○ ロイロノートを使用している学校では…

共有ノートを活用すると授業ごとの動画を整理しながら共有できる。

授業を経るごとの自分の変化・成長を振り返ることができる。また、教師も子供の様子や視点を見取ることができ、指導や評価に生かせる。

子供が前時の動画と本時の動画を見比べられる。

共有ノート ( 教師☆☆☆ 子供☆☆☆ )

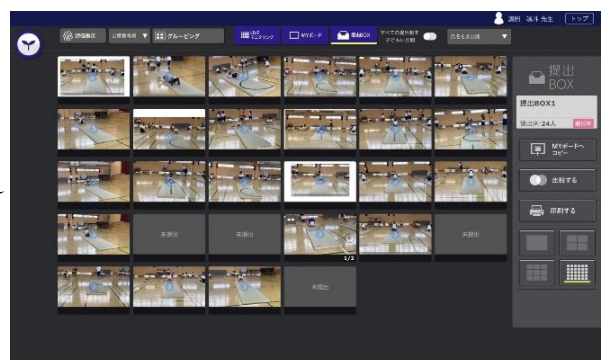


○ ミライシードを使用している学校では…

オクリンクでも Classroom や共有ノートと同様に自分の動きを客観的に見返したり、友達の動きを見たりできる。

似ている情報を分類したり、比較したりすることもできる。

オクリンク ( 教師☆☆☆ 子供☆☆☆ )





<授業の振り返りや形成的評価>

- Google for Education を使用している学校では…  
Forms を活用すると教師が子供全員の思考を短時間で集計して見取ることができる。  
低学年でも短時間で入力することができる。

名前を入力を出席番号の選択にしたり、質問への返答を選択式にしたりする。

結果は円グラフと割合で整理されるので、低学年の子供に示す際には教師の説明が必要である。

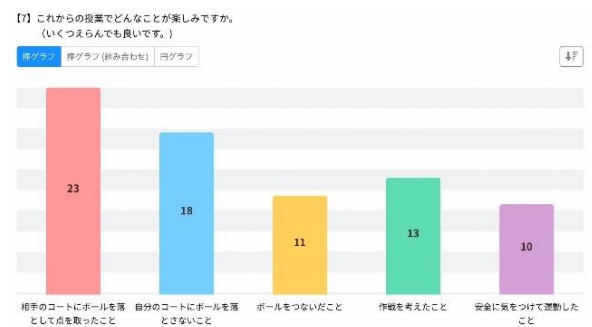
Forms ( 教師★★★ 子供★★☆ )



- ロイロノートを使用している学校では…  
アンケートでも Forms と同様に、子供の思考を短時間で集計することができる。

結果は棒グラフと人数で整理されるので、低学年の子供に示す際にも分かりやすく、合意形成に生かすことができる。

アンケート ( 教師★★★ 子供★★☆ )



- ミライシードを使用している学校では…  
ムーブノートの選択肢の機能を使うことにより、短時間で子供の思考を集計することができる。  
フィードバックの際に働きかける児童を把握しやすい。

選択された項目ごとに見童名が表示される

ムーブノート ( 教師★★★ 子供★★☆ )

