

# 実社会との接点を重視した 課題解決型学習プログラムに係る実践研究

## 事業完了報告書

文部科学省初等中等教育局長 殿

団体名 国立大学法人東京学芸大学

所在地 〒184-8501

東京都小金井市貫井北町 4-1-1

代表者職名 学長

氏名 國分 充

担当者所属・職名 東京学芸大学次世代教育

研究推進機構・講師

氏名 長谷川友香

電話番号 042-329-7922

FAX 番号 042-329-7260

E-MAIL yookahase@gmail.com

「実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラムに係る実践研究」の完了報告書を次のとおり提出します。

実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラムに係る実践研究  
実施方法等

## 【類型Ⅲ】

## 1. 実践校について

実践校名	(こくりつだいがくほうじんとうきょうがくげいだいがくふぞくこ うとうがっこう) 国立大学法人東京学芸大学附属高等学校		
学科名	児童・生徒数	学級数	
普通科	962 名	24 学級	

実践校名	(こくりつだいがくほうじんとうきょうがくげいだいがくふぞくた けはやちゅうがっこう) 国立大学法人東京学芸大学附属竹早中学校		
学科名	児童・生徒数	学級数	
—	426 名	12 学級	

実践校名	(こくりつだいがくほうじんとうきょうがくげいだいがくふぞくた けはやしょうがっこう) 国立大学法人東京学芸大学附属竹早小学校		
学科名	児童・生徒数	学級数	
—	411 名	12 学級	

## 2. 実践研究の対象

- ・東京学芸大学附属竹早小学校：3年生、36名、1学級
- ・東京学芸大学附属竹早中学校：3年生、72名、4学級
- ・東京学芸大学附属高等学校：令和4年度実施予定

### 3. 実践研究の実施経過

- ・2021年7月20日 プロジェクトのプレミーティング
- ・2021年7月22日 第1回プロジェクト会議
- ・2021年7月23日 第2回プロジェクト会議
- ・2021年7月27日 第3回プロジェクト会議
- ・2021年8月5日 第4回プロジェクト会議
- ・2021年8月17日 第5回プロジェクト会議
- ・2021年8月18日 第6回プロジェクト会議
- ・2021年8月20日 オンラインワークショップ（第1回）
- ・2021年8月27日 第7回プロジェクト会議
- ・2021年9月13日 第8回プロジェクト会議
- ・2021年9月28日 第9回プロジェクト会議
- ・2021年10月11日 第10回プロジェクト会議
- ・2021年10月15日～10月29日授業実践（竹早中3年保健体育科）
- ・2021年11月15日 第11回プロジェクト会議
- ・2021年12月1日～12月17日授業実践（竹早小3年総合学習）
- ・2021年12月2日 第12回プロジェクト会議
- ・2021年12月7日 文部科学省連絡協議会
- ・2021年12月14日 文部科学省教科調査官指導助言
- ・2021年12月21日 第13回プロジェクト会議
- ・2021年1月14日 第14回プロジェクト会議
- ・2022年1月21日 第15回プロジェクト会議
- ・2022年1月31日 第16回プロジェクト会議
- ・2022年2月10日 第17回プロジェクト会議
- ・2022年2月25日 第18回プロジェクト会議
- ・2022年3月10日 第19回プロジェクト会議

### 4. 実践研究の実施体制

事業実施責任者 東京学芸大学 理事・副学長 松田恵示

#### ・大学

東京学芸大学 教授 西村圭一

東京学芸大学 教授 松尾直博

東京学芸大学 准教授 荻上健太郎

東京学芸大学 専任講師 長谷川友香

#### ・実践校(附属)

東京学芸大学附属高校 校長 大野弘  
教諭(倫政・現社・公共) 長谷川智大  
教諭(数学) 佐藤亮太  
教諭(保体) 松川 想

東京学芸大学附属竹早中学校 校長 藤本光一郎  
教諭(社会) 上園悦史  
教諭(数学) 小岩 大  
教諭(保体) 斎藤貴博

東京学芸大学附属竹早小学校 校長 鎌田正裕  
教諭 上野敬弘  
教諭 山田剛史  
教諭 早川光洋

(協力者)

・KSTN(きょうそう・さんかく・たんきゅうネット/OECD 日本共同研究)  
学習院大学 教授 秋田喜代美  
福井大学 教授 木村優  
東京大学 教授 小玉重夫  
広島市立大学 学生 竹内陽渚  
早稲田大学 学生 南朴木里咲  
福島大学 学生 本田美久  
東京学芸大学 学生 宮崎理央  
東京学芸大学 学生 山本詩織  
東京大学 学生 緩詰千馬  
東京大学教育学部附属中等教育学校 榎原まひろ  
角川ドワンゴ学園 N 中等部 七島海希

## 5. 教育委員会等として取り組んだ内容

本学が連携する、東京都文京区、岩手県山田町、岡山県津山市、熊本県熊本市の教育委員会と、本事業に関する情報交換、意見交換を実施した。

## 実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラム（概要）

## 【類型Ⅲ】

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属高等学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早中学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早小学校

## 研究主題

「遊び」をテーマとした主権者を育てる小中高連携のカリキュラムの開発  
- 「エージェンシー」の育成と実社会との接点を重視した教育エコシステム間の連携-

## 主題設定の理由

子どもたちをめぐり社会的格差や分断、孤立という状況が広がる中で、子どもたちの学びの基盤となっているクラスにおいても、子ども集団の複雑性や多様性が増している。そのような中で、子どもたち自身が異質性や多様性を認めあい、それぞれがおかれている個々の状況を理解しつつ、みんなが主体的・対話的で深く、一つの学び=「学びの共同体」に参加感を強く持ち等しく学ぶ工夫が主権者教育の展開においても一つの課題と捉えられる。また主権者教育は、社会参画意識や社会形成に参画する態度を実践の中で育成するために、実社会との接点を重視しつつ、教科を横断し学校種を連携させるカリキュラムマネジメントが求められる。

そこで本取り組みでは、「遊び」の持つ自発性、主体性、他者性、協働性といった特性や、実社会や発達段階との円滑な接続可能性に着目して、小中高の連携を図りつつ教科横断的、社会参画的なカリキュラムマネジメントを試みつつ、課題解決型の学習プログラムを開発することを主題としたい。

## 概要

- 子どもたちが、個別最適で協働的な学びを通じ、「遊び」が育てる素養と教科の学習の知識技能が相乗し、主権者としての資質能力を高め、学齢期を通じ市民力を高めることにつながることを目指しつつ、「全ての子どもたち」が参加感を強く持ち等しく学び合う工夫の一つを、具体的なカリキュラムパッケージとして学習プログラムを開発することを目指す。

## 学習プログラムの主な内容

## 1. 附属竹早小学校

## ① ぼくらのオリンピック【総合学習・17時間】

「オリンピックをつくる」というコンテンツの中で、オリンピックの祭典性や競技の形式、用具に関する条項等といった体育的な知識の獲得であったり、国語の話す・聞く

技能であったり、学習指導要領の目指す主体的に学ぶ態度の涵養を目指す。

※令和3年度は総合学習の時間にて実施。令和4年度は社会科での実施を予定。

## 2. 附属竹早中学校

### ① サッカー【保健体育科・8時間】

問題を見出し、主体的協働的に解決しようとする。

参加者全員が楽しめるサッカーのルールを考える活動を通して、問題を見出し、協働的に問題を解決する力を養うとともに、問題を解決する主体として関わる態度を育む。

### ② 世界の諸地域と日本の諸地域【社会科（地理的分野）・8時間】

国際社会や日本の諸地域の課題を、多面的・多角的に追究する。

国際社会や日本の諸地域について現代社会の課題を見出し、「人権」「環境」「グローバル化」の視点から多面的・多角的に考察する。

### ③ 欧米による近代化の進展と明治維新【社会科（歴史的分野）・8時間】

政治参加の意義を理解し、課題を探究する。

主権者として政治に参加する仕組みとその意義について学習し、課題を当事者意識を持って解決しようとする。

### ④ 多様化・複雑化する社会を考える【社会科（公民的分野）・8時間】

他者と共有（協力）してよりよい社会のあり方を構想する。

社会的課題に目を向け、自分事として捉える中で、他者と課題を共有し、より良い社会のあり方を「遊び」を題材に模索しようとしている。

### ⑤ データを活用して社会の問題を考える【数学科・5時間】

データに基づいて事象を多面的かつ批判的に考察する。

総務省等のオープンデータを活用し、エビデンスに基づいて、生徒の身近な地域にある具体的な問題を明らかにし、多面的かつ批判的に考察する。

## 3. 附属高等学校

令和4年度実施予定

### 学習プログラムの成果の概要

#### 1. 附属竹早小学校

- 自分もしくは自分たちの自己決定によって活動をすすめていくことで、活動の主体が自分たちであるという所属感やグループに分科した中での自由度があることで活動

への貢献感や居心地のよさを感じることができていた。居心地は子ども或いは教師の主観によるところが大きいが、居心地が主体的な学びに与える影響や居心地そのものに対する調査と検討が必要である。

## 2. 附属竹早中学校

- 学習プログラム①（サッカー）では、生徒はみんなが楽しめるサッカーづくりを主体的、協働的に考えることができた。それを通して、サッカーの知識や思考力判断力表現力、これらを支える学びに向かう力、主体性の高まりがみられた。一方、本活動を通して、技能の高まりが確認されたが、それが本活動の何に起因するのかを検討することが課題である。
- 学習プログラム①を参考に、学習プログラム②から⑤の実践をつくり、子どもの姿に基づいて実践の有効性を検討する。令和4年度に実践予定。

## 3. 附属高等学校

令和4年度実施予定

## 実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラム（内容）

## 【類型Ⅲ】

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属高等学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早中学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早小学校

## 1. 附属竹早小学校

## 学習活動① ぼくらのオリンピック

## ○ 実践目的

「オリジナルオリンピックをつくる」ことをコンテンツに据え、それに関わる要素を内容と統合しながら、体育的な知識の獲得であったり、国語の話す・聞く技能であったり、学習指導要領の目指す主体的に学ぶ態度の涵養を目指す。

## ○ 実践内容

(1) 対象 第3学年 1学級 (36名)

(2) 実践内容

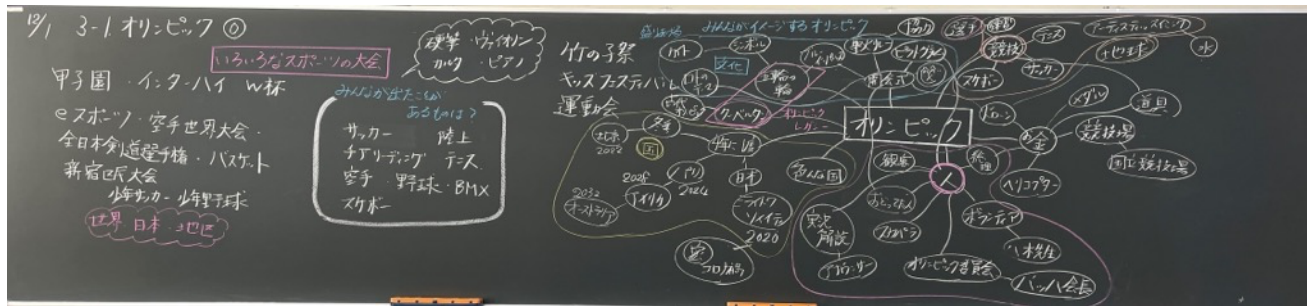
## 第0時 12月1日 オリンピックといえば・・・

実践を始める前に、まずはオリンピックのイメージマップをつくる活動を行った。ここでねらいたかったことは2つある。ひとつは、子どもたちの既有経験や知識がどういったところに向いているのか実践者が確認したかったこと。もうひとつは、クラスでオリンピックを行うにあたり、単に競技するだけでなく、そこに関わる人や社会があるということを子どもたちに知ってもらうことであった。

はじめに、「子どもたちにオリンピック以外にスポーツの大会で知っているものはあるか？」と問うてみた。甲子園やインターハイといった全国規模のもの。ワールドカップや世界大会といった世界規模のもの。区民大会などの地区規模のもの。規模の大きさはさまざまだが、子どもたちの中でスポーツ大会がオリンピック以外にもあるということは理解しているようだ。また、自分たちの習い事で大会に参加したことのある児童も多数いた。また、スポーツではないが、文化的活動のコンクールや大会に参加したことのある児童もいた。

ある程度イメージマップが広がったところで、「まとまりができないか？」と子どもたちに問うと、「競技」「オリンピックレガシー」「文化」「参画する人」「国」というような観点があがった。子どもたちに、「これからの活動に活かせるようなものはないか？」と訊くと、「人」について「自分達でやってみる。」「ボランティアに人に話を聞いてみたい。」「選手だけではない関わり。」というようなことが話題となり、この時間を終了した。





## 第1時 12月2日 やってみたいことはなに？

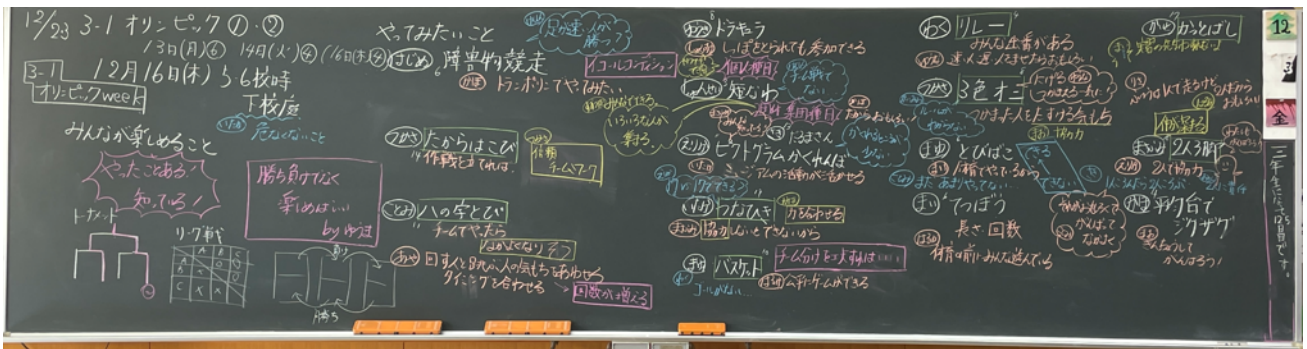
クラスでオリンピックをつくるにあたって「大会の開催が、2週後の5・6時間目であること」「全員が競技に参加でき、楽しめること」のふたつを教師から初めに提示した。みんなが楽しめることについては子どもたちに伝え、**「やったことあるもの」「知っているもの」という観点が出てきた。**障害物競走やリレーなどこれまでの体育的行事で取り組んだことのあるものや体育の時間に扱ったたからはこびゲームやかっぱしのボールゲームや跳び箱、鉄棒の器械運動も候補としてあがってきた。候補が出揃ったところでどれがよいか子どもたちに訊くと、KYくんから「障害物競走やリレーは足の速い人絶対に勝つからやめた方がよいのではないか？」という提案があった。それに対してTTくんが「障害物競走は、そうならないように障害物を置いている。」Y0くんは、「だから、体が小さくても勝てるような障害物を入れるといい。」と競技における平等について話題となった。そこで教師から例を挙げながら「イコールコンディション」という考え方があるということを抑えた。最後にY0くんが、「オリンピックなんだから、勝ち負けじゃなくて楽しめばいい。」と言うと、他の子たちも「うんうん。」と頷く様子が見られた。この時間では、競技の選択ができなかったため、どの競技を行うがよいか考えてきて次の時間に話し合うことを確認して終了した。

## 第2時 12月3日 やってみたいことはなに？②

前時に続いて競技の選択することからスタートした。「みんなでやりたいものはどれか？」と子どもたちに訊き、理由を話してもらった。子どもたちの話を聞いていると、「しっぽを取られても参加できる。」「みんなに出番がある。」「回す人と跳ぶ人の役割があって気持ちを合わせる。」といったプレイ機会について根拠にする子。「速い人と遅い人を混ぜたら面白い。」「チーム分けを工夫すれば公平にゲームができる。」といったイコールコンディションを根拠にする子。「協力」「力を合わせる。」「チームワークが必要。」といった人間関係や感情を理由にする子など様々であった。もう少し絞れるかと思っていたが、途中で絞ることができなかったので、「疑問や心配事あるものはあるか？」と尋ねると、「三色おにぎりでやったことないからルールがわからない。」というような競技規則や「二人三脚は、1人転ぶと2人で転んでしまいそうで怖い。」という安全面への不安が見られた。KTちゃんは、「跳び箱はまだあまりやっていないし、鉄棒もできる人だけが楽しいからやめた方がいいと思う。」と技能差への不安もあがった。こうした不安に対しても、「ルール教えてあげるよ。(KKくん)」「転んでしまうのもおもしろさだし、体育の時間にお試ししてみたらいい。(NWちゃん)」「チーム戦になるようにゲーム化したらいいよ。(YMちゃん)」と不安を解消できるように働きかける子たちの姿が見られた。また、「クラスでやるから、みんなで

やるものの方がいいのではないか。」というMSちゃんの意見があり、個人種目と団体種目があることを確認した。「みんなのやりたいのはどっちなのか？」ということが話題になったところ、団体種目を行うことをイメージしているようだった。それに対して、SMくんは「両方やってみたい。どっちもおもしろいところがあるから。」と意見を述べた。「けど、みんなでやるから。」という意見と、「個人で負けても集団で勝てるかもしれないし、逆もあるからおもしろい。」と賛同する意見も見られた。クラスの雰囲気としては団体種目を行いたいという気持ちを持つ子が多いようであった。

なかなか決まる気配が見られずにいた時にINくんから、「どれもおもしろそうだし、体育の時間も使ったらたくさんできるんじゃない？」と提案がされた。それに対して、「オリンピックって1日で終わるものじゃないからいいね。」「そうしよう！」と周りの子どもたちも同調する姿があった。そこで、オリンピック大会ではなく、オリンピック week として、3日間に分けて開催することが決定した。実践者からは、時間的見通しを伝え、次々にいつどの競技を行うかを話し合うことを確認した。



### 第3時 12月6日 やってみたいことはなに？③

話し合いを始める前に、実践者が団体種目と個人種目、器械・力試し、球技、陸上を分類して板書をして示した。ここで意図していたことは、競技の特性や競い方の違いを意識して種目選択をしてほしいという実践者の願いがあった。この板書が提示されると、KKくんから「団体と個人で3つずつ出せばよいのではないか。」という提案がされた。それに対して、別の子どもたちから、「団体種目をやりたい人の方が多いから、3つずつというバランスはおかしいのではないか。」という指摘がされた。いくつか適切かという話題になると、「全部個人ではないが、団体から多く出すべき。」という結論が出た。それについては、KKくんに確認すると納得した様子であった。

「すべての競技を行うことは時間的に難しい。」ということ子どもたちに伝えた上で、再度どの競技を行いたいかわ話し合いを進めようとしたところ、KYくんから、「競技を合体させて、ルールを作ったらどうか？」という提案がされた。すると、EIちゃんから「たからはこびとバスケットをくっつけたらどうか？」TTくんからは、「障害物走とリレーをくっつけると、両方一緒にできるよ。」という意見が出てきた。競技の選択ではなく、ルールづくりの方向に行きそうだったので、「競技と競技をくっつける時に、その競技のおもしろさ消すようなくっつけ方をするのはどうか。」と問うた。ここに挙げた2例が競技の競う内容が変わらないでルールを作っていけるようなものであるという事は抑え、まったくゲームの構造や競う内容が変わるような例を挙げて子どもたちに説明した。それに対して、HCくんから、「こうやって分かれているから、競

い方が違ういろいろなやつがやれるようにするといい。」と意見が出された。「それがいいね。」となんとなくその流れで決めることになり、それぞれの枠内から考えてみることになった。まずは、障害物リレーが決まり、その後は、人数が多いものやみんなが楽しめるものという観点で種目の選択が行われた。実施日まで決めることができなかったため、次時に実施日を決めることを確認して終了した。

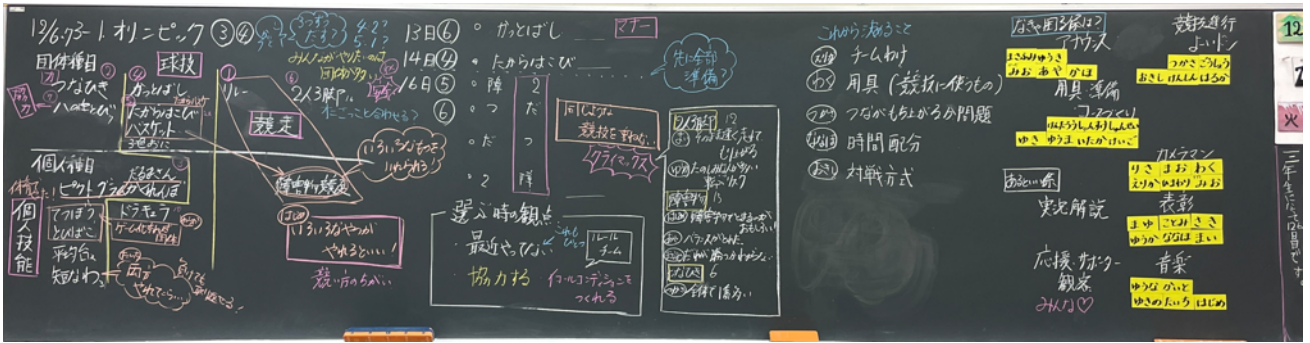
#### 第4時 12月7日 なきゃ困ること。あったらいいこと。

実施日を決めるにあたり、「時間がかかりそうなものは1時間使える日を選んだ方がよいのではないか。」と実践者から提案するところからスタートした。それに対して、かっとなんとたからはこびは、「何試合かするなら時間がかかる。」という声があり、この2つを先の日程で行い、残り4競技を2時間で行うこととした。

前時に出た観点で「同じ種目を続けてやるよりも、バラバラの方がおもしろいだろう。」ということで障害物リレーと二人三脚を離すことが決定した。また、活動冒頭の話を受け、「時間がかかるものは最初か最後がいいだろう。」という声もあがり、障害物リレーからスタートするパターンと二人三脚からスタートするパターンを検討することになった。「二人三脚って転ぶ可能性高いから、最後の方がいいんじゃない。」「逆に体力あるうちにやった方がいいのでは？」と安全を理由に話す子が多く見られ、決定的な意見は出なかった。そこで、実践者から「3-1 オリンピックのクライマックスとして1番盛り上がるものを選んではどうか」という視点を示した。「障害物で止まるのがおもしろい。(HCくん)」「誰が勝つかわからない。(MSくん)」などといった意見をもとに人数調べを行い、障害物リレーを最後にする並びで行うこととなった。

ここまでで競技日程が全て決まったため、「今後みんなで決めなければならないことはないか。」と投げかけた。多くの子は日程が決まったことで、そのまま実施できると思っていたようであったため、実践者から「これ誰が運営するの？」と訊くと、「チーム分けが決まってない」というEIちゃんの見解を聞くと、WKくんが「用具の準備ができていない。」と気づいた。改めて考えると各試合等の時間配分や対戦方式についても検討する必要がわかった。

運営に関して子どもたちからアイデアがでなかったため、「これはやる人がいないと困るものはあるか？」と訊くと、「どこに集まるとかアナウンスしてくれる人がいないと困る。」「『よーいドン!』とスタートする人とか。」「用具を準備する人がいないといけない。」と3つの役割が上がった。実践者から「OMくんは、クラスノートにメダルを作りたいって書いていたんだけど、結果を表彰する人とかいたらどう？必ずしも必要な役割ではないけどあると盛り上がるよね。」と伝えると、「実況解説」「カメラマン」「応援・サポーター」「音楽」というものもあがった。このタイミングで「こういった係があるんだけど、みんなやってくれる？」と子どもたちに尋ねるとふたつ返事です承してくれた。係活動は人数制限を設けずに行ったが、まずは第一希望を張り出した。アナウンス係に人数が殺到したが、その様子を見て、「あんまり仕事なさそうだから他に移りたい。」という子がいたので、変更を許可し係決めを終了した。



### 第5時 12月7日 係の時間①

初めての係活動は打ち合わせに多く時間を使うグループが多かった。子どもたちの様子を見てみると、すぐにやることを見つけたことができた係とそうでない係に別れた。カメラマン係は、当日写真を撮ることはすぐに思いついたが、それまでの期間にやることを見出せずにいた。そこで、実践者から「当日までみんなの様子をアップしていくのはどう？」と提案すると、HKちゃんとRYちゃんが「おもしろそう。」と食いついてきたので、クラスのオンラインプラットフォームである teams を利用して活動の様子を伝えていくこととした。また、音楽係のYSちゃんも前日までにやることを見出すことができずに困っていた。「どんな音楽だったら競技が盛り上がりそう？」と訊くと、「ちょっとわからない。」と返ってきたので、「係のみんなと盛り上がりそうな曲探してみよう。」と伝えると、THくん、YNちゃんとともに youtube を閲覧しながら曲探しを始めた。係まで決めてしまえば、子どもたちの力で流れるだろうと目論んでいたが、実践者からの問いかけや示唆で動き出す係もあった。

### 第6時 12月8日 みんなで決めなきゃいけないこと

係の活動が動き出したため、みんなで決めることをまずは確認した。チーム分け、時間配分、対戦方式の3つが出てきた。どれからやるか子どもたちに問うと、OMくんから、「二人三脚ってリレー？」と質問があった。「先生はリレーだと思っていたけどみんなどう？」と訊くと、およそ半々ぐらいだった。KTちゃんから「木曜日は4つの種目やることに決まっていて、障害物リレーまでできないと困るから時間配分決めてからそういう対戦方式にするか決めよう。」と提案がされた。時間配分によって対戦方式やチーム数が変わることに気づいたため、時間配分から決めようということになった。まずは初日に行うかつとばしダッシュの時間配分から決めることにした。「係の方で必要な時間はあるか。」と確認すると、表彰係から「表彰をしたいから後半3分くらい欲しい。」と申し出があった。同様に「時間が欲しい係はあるか。」と訊くと、「初めに競技の説明をするから1分欲しい。」「用具準備があるから初めに5分欲しい。」とアナウンス係、用具係から声があがった。

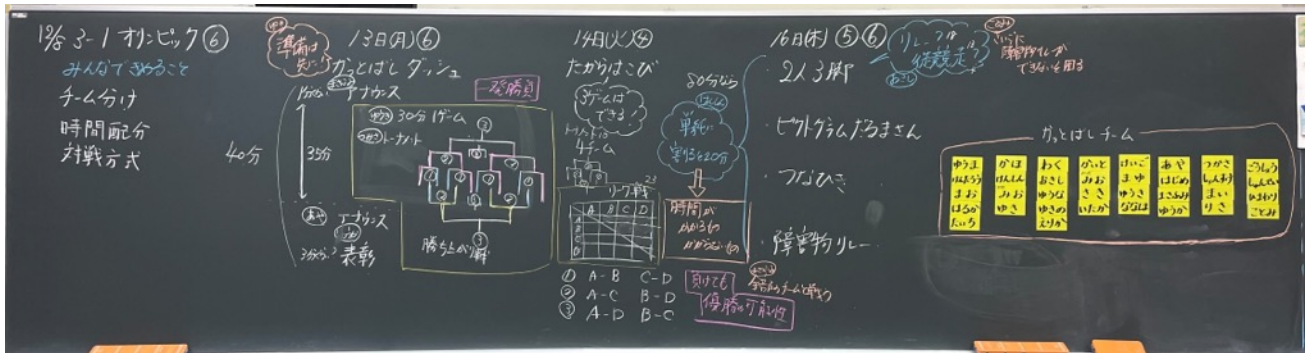
KYくんから「準備は先にやればいいのか。」という提案がされると、ASちゃんが人の話に割り込み話を始めた。「今はKYくんの番だから。」と話を止め、KYくんに話を続けさせると、隣の席の子に話し始めた。実践者がこれまでの話を整理していると、再び話に割り込んで話し始めた。「今話しているから待って。」と伝えると、机に突っ伏し、あからさまに不機嫌な態度を取った。実践者が話終えた後にASちゃんに話を振ると、「もういいからMSくん話して。」と同じ係のMSくん話させようとし

た。それに対して、「あなたの話を聞かないと言っていないし、自分の話を聞いてもらおうとするのに、人の話を聞かないのは失礼だ。」と指導をした。それに対して、机に突っ伏し話を聞こうとしないので、「自分の言い分が通らないからと言って、嫌な感じを出さないで欲しい。」と実践者の想いを伝えた。「すぐに参加するか。一度外れて気持ちを落ち着かせて戻ってくるか。」を選択させ、一度話し合いの場を離れて気持ちを落ち着かせて戻ってくることを選択した。このやりとりで他の子どもたちが話しにくい雰囲気となり、話し合いが一時停滞してしまった。(ちなみに AS ちゃんは、15 分ほどして戻ってきた。)

改めて実質使える時間を確認した後、かっ飛ばしダッシュの対戦方式について YS くんから「いつも時間が短いから 30 分ぶっ続けて試合したらどう？」という提案がなされた。「おもしろそう！」と賛同する子もいる一方で、「それはちょっと点数入りすぎておもしろくないよ。」「いろいろな人と対戦した方がいいよ。」と否定的な子もいた。TT くんから「8 チームあるからトーナメント戦にしたらどうか？」という提案がされると、「それだと負けたチームがずっと観客になるからおもしろくない。」というつぶやきが聞こえた。「トーナメントだけど、負けたチームでトーナメントすれば、ずっと試合できる方法があるよ。」教師からと提示すると、「それなら試合参加できるからいい。」とトーナメント戦にすることになった。

続いて、たからはこびの時間配分を行うことになった。係の方からは同じ時間が欲しいということだったので、35 分を目安に考えることにした。たからはこびはこれまで 4 チームで行ってきたため、トーナメントにすると 2 試合で終わってしまう。「これだと時間があまってしまう。」と子どもたちのつぶやきがあった。TT くんから「リーグ戦はどうか？」と提案がされたので、リーグ戦表と対戦順を実践者の方で示した。KK くと KY くんは、「やっぱりトーナメントの方がいいと思う。」と主張していたが、他の子たちは「え〜。」と言うばかりであった。どちらがいいか意見があるかと訊いても決定打になるような意見は出てこない。しゃべりのうまい子たちはトーナメントを推していたが、クラスの雰囲気としてはリーグ戦の方がいいのになという雰囲気であった。そこで、実践者から「トーナメントのおもしろいところは、一発勝負で勝ち続けるところが優勝するのがおもしろいところ。」「リーグ戦は初戦で負けても優勝する可能性があること。全ての相手と対戦すること。」と伝えた。すると、YS ちゃんから「やっぱりみんなで対戦できた方がいいのではないか。」と話が出てきた。なんとなくリーグ戦に決まりかけたが、KK くんは「強いところと対戦したくない人もいるだろう。」KY くんは「トーナメントにした方が時間的な余裕ができる。」などと強くトーナメントに固執した。結局 2 人の意見に流れる子はおらずにリーグ戦を行うこととした。

子どもの学習感想を読んでもみると、MN ちゃんは、「トーナメントだと負けて怒る人がいて大変だからリーグ戦でよかった。」MS ちゃんは、「リーグ戦だとみんなと戦えるし、強い相手とも戦わなきゃいけないけど、それでコツを掴むこともできるだろうからいいと思う。」と書いていた。他にもリーグ戦が決まったことについて肯定的に捉えていた子が多いようであった。



## 第7時 12月8日 係の時間②

本時も前の係の時間に引き続き子どもたちは意欲的に活動していた。この時間に目についたのは、用具係であった。メンバーの半分は全体のメモを見ながら話し合いに参加していた。一方で半分は自分のパソコンにメモをしており、話し合いにはほとんど参加しておらず決まったことに対して不満ばかりを言う姿があった。それに対して、Y0くんが「パソコンばかり見ていて話し合いに参加しないのはおかしい。」と指摘した。それに対してKKくんは「自分のメモだからいいじゃないか。」と反論する。横目で見ながら、他の係の支援をしていると、Y0くんから相談があった。双方の言い分を聞いた上で、「パソコンを使ってメモをした方がいいのか。それともみんなの時間で話し合うことを進めた方がいいのか。」ということ用具係の子たちに訊いた。それに対して、KSくんは、「今日は、話し合いを進めた方がいいとパソコンを使用することをやめた。」その姿に実践者から、「パソコンはあくまで道具だからなんでもかんでも使うんじゃないで使った方がいい時に使うといいよね。」と価値づけをした。その後、用具係の話し合いは見違えるように進み、コースづくりを終えることができた。

## 第7.5時 12月9日 ピクトグラムだるまさんをやってみよう

この日は、朝から全校集会があり、その後振り返りと専科の時間となったため担任の時間がとれなかった。4時間目に時間があれば活動を進める予定だったが、場所と時間の調整ができず、後半にピクトグラムだるまさんを行うことにした。教室で簡単にルールの確認を行った。話を聞いていくと、住んでいる地域やクラスによってルールが微妙に違うことがわかったため、共通するルールを確認し試しの遊びをした。

実際に校庭に出てやってみると、初めは混乱も見られたが回数を重ねるにつれてルールが浸透していく様子があった。回数を重ねると、「ずっと待っているとずるい。」「わざと誰もいない方に歩いていくのはおかしい。」とマナーに関する問題点が出てきた。その場で時間をとって解決してもよかったが、担任の時間がなく生活リズムが普段とは異なっていたため、次週のオリンピックまでに同様の場面が出てくるだろうと踏んでここではあえてスルーした。

## 第8時 12月10日 係のみんなから提案すること(活動研本時)

実施を翌週頭に控え、本時に行いたいことを確認した。係活動を進めていくことと、木曜日に実施するオリンピック大会の計画(時間、チーム、対戦の仕方)が挙がった。子どもたちにどちらから行うか尋ねると、直近に迫ったオリンピック大会1日目の準備をまず進めていくことが必要だろうという意見に多くの子が賛同し、係の活動を進めることとした。

係活動に移る前に、全体で確認した方がよいことを訊くと、用具準備係のYKくんから障害物リレーの配置、競技進行係のTTくんからトーナメントの組み合わせのふたつが係活動からみんなへ提案したいこととして伝えられた。また、写真係のEIちゃんからは、「みんなの活動している様子が撮りたいから、カメラを向けた時にピース等のポーズを撮らないでほしい。」というお願いもされた。

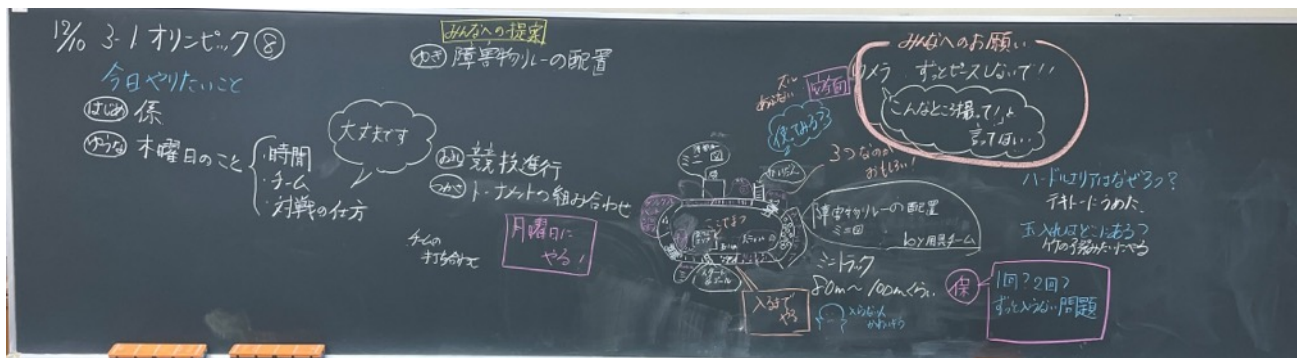
係の活動の時間は、子どもたちも要領を掴んできたようで、それぞれに活動が始まっていった。実践者は、それぞれの進捗状況を確認しながら、行なっている活動に対するアドバイスを送ったり、今後の見通しを確認したりしていた。この日は音楽係の学び注目した。音楽係のYSちゃんとYNちゃんは、競技で使う曲を何にするか悩んでいた。実践者に対して、「どんな曲がいいかな。」と尋ねてきたので、「ゆっくりした曲と早い曲とではどっちがいい？」と問い返すと、「早い曲の方が盛り上がる気がする。」と言い、参観にきていた先生たちにアンケートを取りにいった。また、KKくんは、WANIMAの「ともに」という曲を使うことを早々に決めた後に、HCくん「ともに」と別の曲を聴き比べ、競技中にどんな曲がよいのか考えていた。この時に、KKくんHCくんは、「この曲よりも競技に合う曲はあるか。」、YSちゃんYNちゃん「どんな曲が競技に合うか。」は同じグループにいながらも違う課題を抱えていたが、どちらも「競技を盛り上げるためにかける音楽とはなにか」という問いに対して向かっており、グループ内で活動は違うが目的は共有されているようであった。

活動の後半は、用具係から障害物リレーのコースについて提案される時間とした。INくんとYKくんが前に立ち、用具係で考えたコースについて説明をした。ひとしきり説明した後、「トラックの大きさは。」「玉入れはどこにある。」といった場の確認や「なんでハードルを3つにしたのか。」と言った質問があった。INくんとYKくんは、それに対して、用具係で検討したことと伝え、他の子どもたちは概ね納得をしている様子があった。

この後話題になったことは2つある。ひとつは、「もっとコースをおもしろくするために階段を使ったらどうか。」である。WKくんがそれについて提案すると、「おもしろそう。」という子どもたちの反応があった一方で、「見えないところに行くのはズルする人がいるのではないか。」「安全面に問題があるのではないか。」ということを使う子も出てきた。結果的に、階段を走るという行為が安全を欠くという点から実施しないことになった。WKくんも納得している様子はあったが、実践者から「よりよくするために意見を出すということは大切である。」という価値づけを行った。

もうひとつが「玉入れがずっと入らなかったらどうするのか。不公平ではないか。」であった。「入るまでやる。」ということ用具係は想定していたが、「背の高い子ばかりが球が入れやすのではないか。」それに対して、「何回か投げて入らなかったら言っていていいことにする。」のはどうかという立場をとる子もいた。この日に決めきりだけの時間はなかったため、実践者から「この時間はアイデアを募って再度提案するのはどうか。」と提案し、アイデアを出し合いこの時間を終了した。途中までは、INくんとYKくんに話し合いを任せていたが、後半話の内容が広がっていったタイミングから教師が介入し、2人の進行と話し合っている対象について整理をしながら進めた。INくんとYKくんはこれまで人前に立って何かを提案するような子でなかったことから、

「最後まで任せたい！」という担任としての思いが先行し、介入するタイミングが遅れ全体の話し合い活動を停滞させてしまったように思う。ただ、この日の学習感想に INくんは、「決まらずだったけど、決まっていなかったから、すべてちゃんと確認してから、前に立ちたいです。これを改善したいです。」と書いていた。INくんは用具係が抱えている課題を把握し、次の活動へ繋げていこうという意味がはっきりと感じられた。INくんとYKくんの台頭でクラスの間関係が変化していく予感がする。



### 第9・10時 12月13日 決め残していることは？

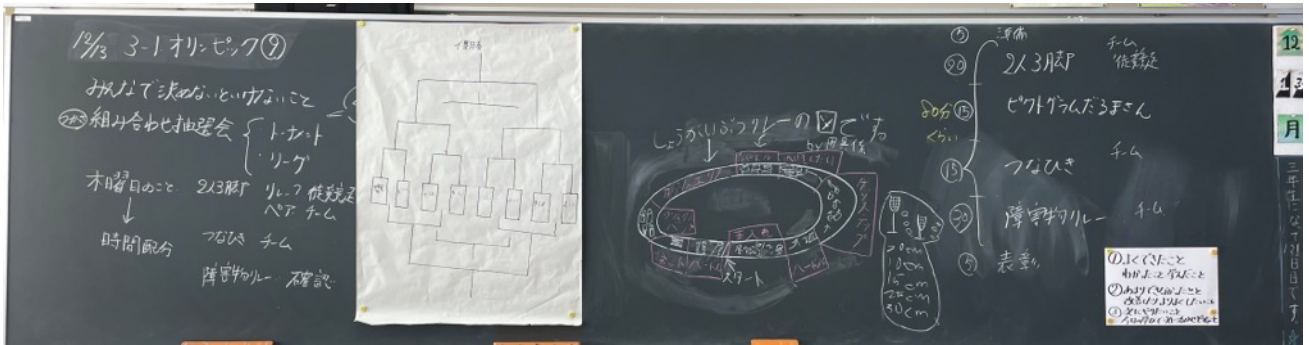
この日は、みんなで決めたいこととして、トーナメントの組み合わせ抽選会と障害物リレーの内容があることを確認してから活動をスタートさせた。担当する競技進行係と用具係の準備があったため、係活動→全体でも話し合い→係活動という流れで行うことを確認した。

トーナメントの組み分けは、競技進行係の進行で行われた。事前に発表されていたチームの代表者がくじを引き、組み合わせを決定した。その後は、障害物リレーについて、用具係から再度提案がなされた。前時にでた、「玉入れをどうするか。」という問題について、他の子たちからもらったアイデアを受けて、「身長によってカゴの高さを変える。」「10回投げて入らなければ、次の障害物に進んで良い。」ということ提案した。後半の「10回投げて入らなければ、次の障害物に進んで良い。」という点について子どもたちはすぐに納得したが、前半の「身長によってカゴの高さを変える。」ことについては、「どういう基準で高さを変えるのか？」という質問が出た。それに対して、INくんは、「体育順が身長順で決められたいるから、1～4班を小さい方、5～9班は大きい方にするのはどう？」と投げかけた。その話を聞いて子どもたちはある程度納得したが、「チームに大きい子、小さい子が固まっていたら小さい子が多い方が有利ではないか？」という指摘がされた。それについて、「イコールコンディションってやったんだからチーム分けで身長もある程度バラけるようにすればいい。」という意見でまとめられた。

全体での時間が少し余ったので、オリンピック大会3日目の時間配分を決めた。これまで丁寧に確認してきたこともあり、ある程度見通しをもって子どもたちは時間配分を決めることができた。

その後の係活動は、それぞれの係でオリンピック大会初日である6時間目に向けて最終確認をする時間となった。





## 第11時 12月13日 3-1オリンピック大会 ～かつとぼしダッシュ～

ついにオリンピック大会が開催された。これまで計画や準備をしてきたことを子どもたちは発揮しようと気持ちが高まっている様子はよく伝わってきた。しかし、いざ始めようとする、トーナメント表がない。スピーカーがない。用具が足りない。デジカメの充電が切れている。といったトラブルが頻発した。結果、予定していた時間より大幅に遅れて開始された。競技が始まれば、競技進行係の運営のもと滞りなく行われた。しかし、1試合目終了後、OMくんがいくら指示を出しても、子どもたちが同じ質問を繰り返す。それに対して、OMくんは「今から連絡するから聞いて。」と話を聞いてもらおうと必死であった。結局OMくんの話を聞いてもらえるまで10分近くかかりやっこのことで次の対戦について話すことができ、2試合目へと進むことができた。やはり競技自体の進行はスムーズである。2試合目から3試合目の間、そうなるかと見ていると、OMくんは「まず、僕が話すから聞いて。」と全員を聴かせる体制を作ってから指示を出し始めた。時間は多少かかったが1試合と2試合の間の反省を活かして、うまく全体に指示を通す方法を考えているようであった。

結果は、KSチームとKKチームが同点優勝ということになった。表彰係がインタビューをすると、KSくんは「結果は僕達が優勝だけど、心の中ではみんな優勝です！」と叫んだ。9月かつとぼしダッシュを扱った時は、ケンカが頻発したり、休み時間や給食の時間までこじれた関係を持ち込んだりということがあった。その後、オリンピックを題材にクラスの活動を進めてきた過程で、大会そのものに参加する意義やスポーツを楽しむことについて考えてきた成果が少し身を結んだように感じる。

アナウンス係、表彰係はセレモニーを用意していたが、下校時間が迫ってしまったため、途中で中断し、朝の会にて表彰の続きを行うこととした。

### 第11.5時間目 朝の会にて ～みんなはどう思った？～

朝の会にてセレモニーの続きが行われた。校庭とは違い教室では比較的落ち着いて話を聞く様子がある。大会中の興奮がないというのもあるのだろう。その後の担任からの話で前日の様子について子どもたちに聞いてみた。競技についてはみな満足しているようだったので、運営について訊くとOMくんから「みんなが話を聞いてくれなくて困った。」ということが話題にあがった。また、「表彰係の人たちが時間を使いすぎではないか。」という指摘があった。実践者は、前日の時間計測を行っており、具体的ななかった時間を示した。すると、「無駄な時間がすごく多い。」ということに子どもたちが気づくことができた。「その原因はなんだろうか？」と訊くと、「準備がちゃんとされていない。」という運営上の問題と「周りの人たちが聞いたり、協力したりすることが

できていない。」というクラスの協力体制のふたつの側面をもつことに気づいていった。「課題はわかったからあと2回よりよくなるといいね。」と子どもたちに伝えた。

### 第12・13時 12月14日 イコールコンディションを改めて考える

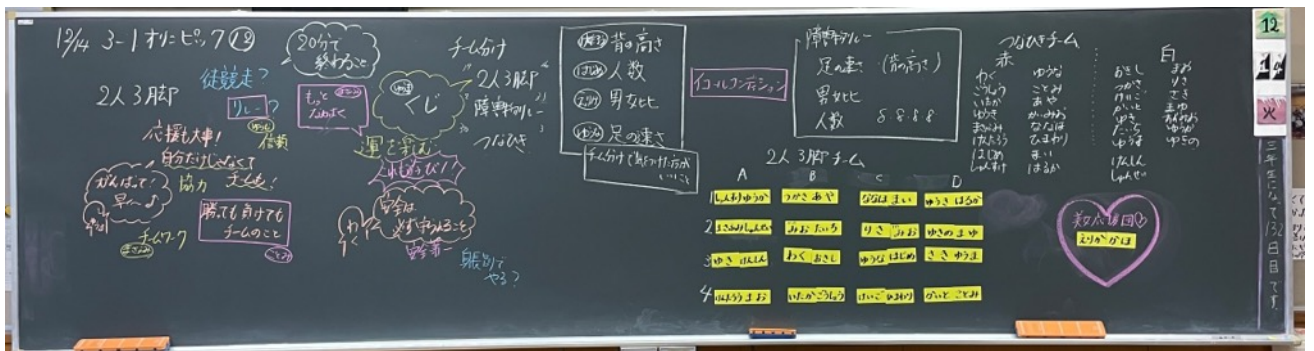
準備に使える時間はこの2時間が最後となった。子どもたちはすぐに係の活動に入ろうとしたので、実践者から、「二人三脚はどうやって対戦するの？」と問いかけた。子どもたちは、いまいちピンときていなかったもので、「徒競争とリレーがあるんだけどどっち？」と訊くと、Y0くんは「自分が勝ったり負けたりするだけじゃなくて、応援とか協力も大事だからリレーじゃない？」と言い、YSちゃんは、「二人三脚はお互いの信頼があってできる競技だから、より信頼が深まるリレーがいいと思う。」と意見を出した。この時、実践者は決まっていなかったように感じていたが、子どもたちの中では、オリンピック大会を行うにあたって、協力や信頼ということに価値を見出し、「リレーでしょ。」ということがなんとなく共有されていたようであった。

その後は、チーム分けを行うこととなった。チーム分けで配慮することを訊くと、「背の高さ」「人数」「男女比」「足の速さ」という観点が挙がった。Y0くんから「くじ引きで決めたらいいんじゃない？」という意見が出されると、「それじゃイコールコンディションじゃなくなるよ。」とY0くんの意見に対して否定的な声が続いた。実践者の方で、「こういうルールやチームを決める時って、いろんな考え方があって、すべてを平等にするのではなくて、そこに集まった人たちで遊ぶってことを楽しむっていう考え方もあるよ。お祭りとかであるくじ引きとか班替えもみんなときどきするでしょ？くじっていうのも立派な決め方のひとつだと思うよ。」と遊びの4要素のひとつアレアを例に話をした。「けど、障害物リレーはやめた方がいいと思う。だって、強さにすごく偏りが出る可能性があるから。」という意見があり、くじ引きで決めるものとイコールコンディションを保つチーム分けのふたつを併用することとなった。人数調べの結果二人三脚と綱引きはくじ引き、障害物リレーが実践者が、「足の速さ」「男女比」「人数」「背の高さ」が大体同じになるようにチーム分けをすることとなった。

その後は最後の係活動の時間となり、最終確認が行われた。ここまでくれば実践者がすることはほとんどなく、子どもたちも行うことはっきりとしていた。ただ、こうした中でもトラブルは起きるものである。用具係は、誰が何を持っていくかということを決めていた。KKくんが話し合いの輪に入れてもらえずいた。遠目から様子を見てみると、Y0くんから「KKくんが話し合いにちゃんと参加してくれない。」という訴えがあった。「それなら話を聞いてみよう。」とKKくんとY0くんと話し合いの場を設けた。Y0くんから「なんで、話し合いに参加してくれないの？」と訊くと、KKくんは「なんで俺のこと仲間はずれにするんだよ。」と言う。Y0くんは「そうじゃなくて、話し合っているのにいなくなったのはそっちでしょ？」と言い返す。第7時にもあったようにこの問題は2人の問題ではないと判断し、他のメンバーも呼び話を聞いてみた。すると、KSくんが「KKは自分のやりたいことやるけど、自分のやりたくないことは他の人たちにやらせたり、自分が嫌な時は明らかにやる気の状態を見せたりすることがある。今日も自分のなりたい係になれなかったからって他の係のところへいっちゃったじゃん。」とKKくんの行動を指摘した。SMくんも「それってこの係活動だけじゃなくて、他の活動でもいつもそうだし、俺はちゃんと用具係の仕事をしてオリンピックを成功さ

せたいと思っている。だからやらないんだったら、こっちで進めたい。」という気持ちを伝えた。KKくんはそれに対して、「そんなことはない。」と言い返すが、他の子たちからもKKくんに対する同じような気持ちを抱いていることが語られた。オリンピックの運営という点は一度棚に上げ、KKくんを含んだメンバーの人間関係の解消をするために、「これまでに嫌だったこと。」「これからどうしていきたいか。」ということ話を話合った。その後、用具係としてどういった取り組みをしていくのかという方向についてSMくんが中心となって語り合った。「自分の役割はちゃんとやろう。」「人の話はちゃんと聞こう」と約束をして活動へ戻っていった。

その裏で、表彰係のNWちゃん、MNちゃんとアナウンス係ASちゃん、KYちゃん。MKちゃんが言い争っていた。用具係の話合いを見届けてから彼女たちの話を聞くと、「表彰係がアナウンス係の用意しているセレモニーを奪ってくる。」という内容であった。アナウンス係として何度も練習していたMSくんは、表彰係に結果発表を奪われてしまい、用意していたセレモニーを行うことができなかった。そのことに対して、アナウンス係の子たちが表彰係の子たちに対して「どっちがなにをやるのか」という提案をしにいったのだが、表彰係の子たちは聞く耳を持たず、「私たちがやる。」と言っていたそうである。お互いにオリンピック大会に積極的に関わろうとしているという姿勢を認めつつ、初めに係活動決めをした時の仕事内容として、結果発表や競技の紹介はアナウンス係がすることになっていたということを確認し、セレモニーの進行とインタビューはアナウンス係が行い、表彰を表彰係が行うということで話が整理された。



#### 第14時 12月15日 3-1オリンピック大会2日目 ～たからはこび～

オリンピック大会2日目。前時にそれぞれの係で動きを確認していたため、用具等の準備がとても早い。前回なかなか話を聞かせることの出来なかった競技進行係は、リーグ表と対戦表を事前に用意。OMくん、TTくんが前に立って捌いていた。他の係の子たちの協力もあり、競技の進行は滞りなく進んでいった。選手として参加する子どもたちの姿も熱くなる場面も見られたが、ゲームが終われば互いの様子を称える姿も見られた。

#### 第15・16時 12月16日 3-1オリンピック大会3日目 ～4種目を行うメイン大会～

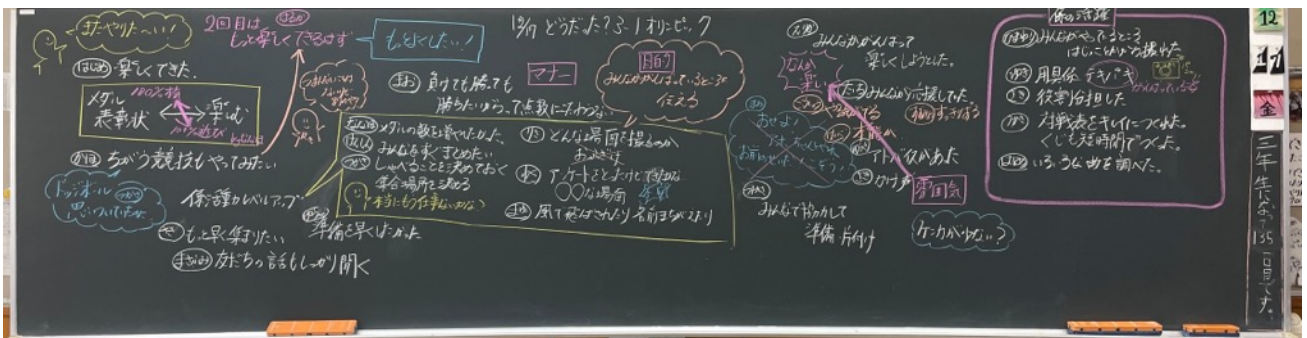
オリンピック大会3日目。この日は4種目を行うこととなっていた。競技が始まる前に、全てを用意してから行う予定を立てていた。開始時間になっても、用具係が動くのみで他の子たちは時間を過ぎてからやってきた。この時、用具係からのお願いで、用具係が指示を出し、クラスみんなで準備をすることとなっていた。子どもたちの姿を見

て、「どういう約束になっていた？このままじゃまた同じこと繰り返すよ？」と子どもたちに投げかけた。2日目うまくいったという油断が明らかに流れていた。以前用具係のトラブルの中心となったKKくんが周りの子たちに指示を出していく。他の子たちも「ねえ、これどこに置くの？」「何か持ってくるものある？」と動き出す姿が見られた。

準備さえできてしまえば、子どもたちの準備のもと大会運営がスムーズにされていく。用具係が場の説明をしたり、競技進行係が指示を出したりしながら子どもたちは活動に取り組んでいく。以前、なかなか活躍の場がとれなかったアナウンス係も、競技間の指示を出したり、結果の発表をしたり係活動として活躍している様子が見られた。勝ち負けという点に執着しているわけではないが、4種目行ったことで多くの子が優勝する経験をすることができ、「ずっと負けていた。」というような子どもたちの声は聞けなかった。準備に時間はかかってしまったが、表彰まで自分たちの力で運営することができ、最終日は予定通りの時間に終わることができた。

### 第17時 12月17日 どうだった？3-1オリンピック

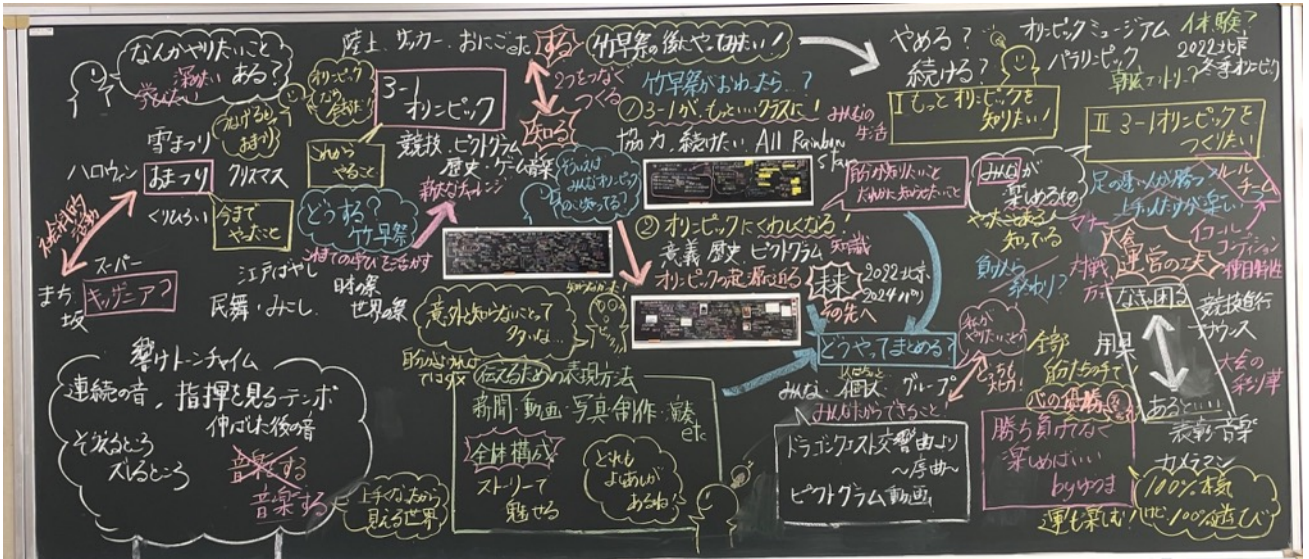
オリンピック大会を終えて、これまでの活動について振り返りを行った。「楽しかった。」「またやりたい！」という声から始まった。「何がそんなに楽しかったの？」と訊くと、「メダルとか表彰してもらってうれしかったから。」と返ってきた。続けて、「なんか勝ち負けとかじゃなくて、楽しむことが目的だったから、あんまりメダルはとれなかったけど楽しかった。」というKTちゃんの意見が出た。それに対して、「はやたんのいつも言っているけど、100%本気だけど、100%遊びでできたと思う。」とNWちゃんが続いた。KYちゃんは、「今回楽しかったから、別の競技でもやってみよう。」HNちゃんは、「2回目やったらもっとうまくできるはず。」という意見をきっかけにもっとよくしたいこと、改善したいことが話し合いの中心となった。「もっとメダルの数を増やしたかった。(表彰係NWちゃん)」「しゃべる内容を決めて置けばよかった。(競技進行係TTくん)」など係活動に関する反省が多く上がった。一方で、係活動については、「みんなでやっているから端っこから写真を撮れた。(写真係HKちゃん)」「役割分担をちゃんとすることができた。(表彰係SOちゃん)」という肯定的なふりかえりも見られた。また、取り組み方や応援の態度など雰囲気づくりがよくなり、クラスの空気が変わってきたことを子どもたちは感じているようであった。最後に1人ひとり振り返りを書いて本活動を終了した。



### 学びの履歴を残したクラスボード

2学期にクラスの学び対象としてきたことを教室後方の黒板に少しずつ書き加えていった。活動の途中で過去の学びを振り返り、子どもと子ども、子どもと教師の間で活動

の意味を共有していった。



## 2. 附属竹早中学校

### 学習活動① サッカー

#### ○ 実践目的

サッカーを遊びと捉え、そのルールを主体的に考え、より楽しい、面白い遊びの空間を協働的につくる活動を通して、問題を見出したり、他者と協働したりする力、及び問題を解決する主体として関わる態度を育む。

#### ○ 実践計画

(1) 対象 第3学年男子 4学級 (各学級 18名)

(2) 単元計画 (全8時間)

時	授業目標	学習内容
事前	自分や他者がサッカーをどう捉えているのか分かるようにする。	アンケートを実施し、サッカーに対する自分と他者の捉えを見つめる。
1	サッカーの特性を理解できるようになる。	ドリブル・パスゲームを行い、競い合っていることは何かを3つの局面(運ぶ、かわす、入れる)から整理する。
2	サッカーの遊びから、ゲーム性、ルールの必要性に気づくことができる。	ボール集めゲームを行い、ボールを運び、相手をかまし、目的の場所までボールを入れられるかの攻防の面白さを味わう。
3	サッカーの遊びを面白くするために、必要な視点を獲得できる。	映像で前時までの遊びを振り返り、どんな事象かを整理し、遊びをより面白くする視点を導き出す。
4	遊びを実施しながら、事象を認知し、より面白くするための要素を	オフサイドやファウル、試合時間や再開方法などのルールの意味を確認するとともに、生

	考えることができる。	徒提案（1回目）の遊びを実施する。
5	遊びを実施しながら、事象を認知し、より面白くするための要素を考えることができる。	サッカーにおける技術の意味や、練習の必要性について理解するとともに、生徒提案（2回目）の遊びを実施する。
6	遊びを実施しながら、事象を認知し、より面白くするための要素を考えることができる。	サッカーの経験者と未経験者との間で、プレーのしづらさはどこからくるのかを考え、生徒提案（3回目）の遊びを実施する。
7	遊びを実施しながら、事象を認知し、より面白くするための要素を考えることができる。	これまで重ねた議論と遊びのアップデートを受け、最後の生徒提案（4回目）の遊びを実施する。
8	遊びを実施しながら、事象を認知し、より面白くするための要素を考えることができる。	4回の提案された遊びのうち、最も面白いとされたものから、再度遊びを練り直して、もう一度実施してみる。
事後	単元を終え、自分や他者のサッカーへの捉えがどのように変容したのかを認識し、何を学んだのか言語化できる。	生徒から集めた評価項目を元にアンケートを作成し、単元を振り返る。

### ○ 実践の内容

サッカーを遊びと捉え、参加する生徒全員がより楽しい、面白いと思えるサッカーを創り出すことが、生徒と共有する活動の目標である。

実践の事前活動では、そうした目標を生徒と共有した上で、1人1台端末環境を利用して、アンケート、Teamsを使ったオンライン上でのサッカーづくりに関する議論及びサッカーに関する調べ学習の共有を行った。この目的は、活動に対する関心・意欲、当事者意識を高めるとともに、サッカーづくりに関するいくつかの観点について深めることである。実践前にこうした活動を行った意図は、授業では考えたルールに基づくサッカーを行い、それを振り返って議論修正する時間をなるべく多く確保したかったからである。

議論では、例えば「「みんなが面白かったかどうか」はどのように評価しますか？」といったテーマが与えられ、生徒は様々な観点から考えを出し合い、「みんなが楽しめるサッカーづくり」について深めることができた（写真1）。

ではそこで、**お題④**です。  
「みんなが面白かったかどうか」は、どう評価しますか？」

お題④と同時進行で、議論してみてください。

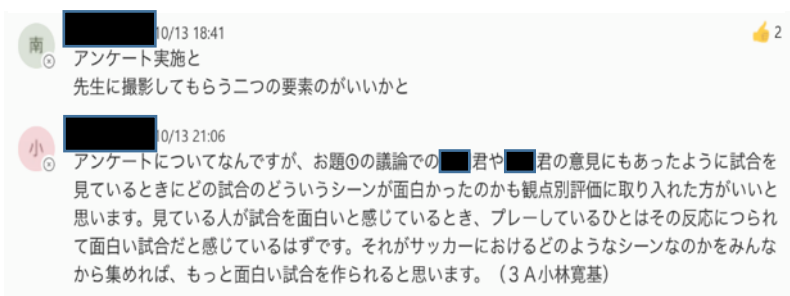


写真1 Teams を利用した議論

実践は、単元計画に示した第4時から8時で行った。各授業は、次のような展開で行った。まず生徒がその日に行うサッカーのルール等のプレゼンを示し、それについて質疑応答を行う。続いて、サッカーを実践し、その様子を端末を使って撮影する。そして、撮影した動画やホワイトボードを使いながら実践を振り返り、意見交換を行う。最後に、学習感想及びサッカーノートを記述するという流れである。

単元後には、アンケートを実施した。単元前アンケートと比較して生徒の変容を探り、実践の有効性を検討する資料とした。



写真2 ルールのプレゼン



写真3 端末での撮影

## 学習活動② 世界の諸地域と日本の諸地域

- 対象 中学校第1学年4学級（各学級36名）
- 単元計画（全8時間）

教育課程の位置付け	学習計画	評価計画
社会科「地理的分野」 ○世界の諸地域 ・アジア州 急速な発展を続ける 都市の成長と課題 ・ヨーロッパ州 国どうしの統合によ	世界の諸地域では、急激な成長をとげるアジアの国々において、先進国との関わりに着目していく。特にグローバル企業の進出により雇用の創出が見込まれる一方、劣悪な労働環境下で働く現地の人々の実態から、人権擁護の観点から学習を進める。 欧州では、移民・難民の流入により、国際社会の課	実社会との接点を考慮して、現代社会につながる課題として「地域」「環境」「人権」の3つの視点から授業を構想し、「よりよい社会のあり方を考え、

る変化 ○日本の諸地域 東北地方 震災後の町おこし 九州地方 自然とともに生きる 暮らし	題を見出し、地域的統合と国内分離の二極化の様相をつかみ、政治的な判断の重要性を学習する。 日本の諸地域では、震災後の除染残土の中間貯蔵施設の設置、震災後の町づくりのあり方を地域の視点から学習を進める。九州地方では、諫早湾の開門をめぐる地域住民の願いや水俣病の歴史的な課題を取り上げ、自然とともに生きる人々の暮らしを守るための国や行政の責任について考える。	社会を生き抜く力や地域の課題解決に取り組もうとする態度を育てる。
--	--	----------------------------------

- 実践の内容  
令和4年度に実践予定。

### 学習活動③ 欧米による近代化の進展と明治維新

- 対象 中学校第1学年4学級（各学級36名）
- 単元計画（全6時間）

教育課程の位置付け	学習計画	評価計画
社会科「歴史的分野」 欧米による近代化の進展 市民革命と人権思想の展開 明治維新 新政府の成立と富国強兵	<ul style="list-style-type: none"> <li>近代市民革命と人権思想の展開の学習を通して、人権が人類の多年の努力の中で勝ち取られてきたことや、国家の果たす役割や国民の生命・財産を守るための政治制度のあり方について理解を深める。</li> <li>日本の選挙制度の学習を通して、選挙権の拡大と民主政治の意義や、市民が政治に関わる態度や社会に参画することの意義について考えを深める。</li> </ul>	「全ての国民」が主権者として政治に参加する仕組みとその意義について学習し、課題を当事者意識を持って解決しようとする態度を育てる。

- 実践の内容  
令和4年度に実践予定。

### 学習活動④ 多様化・複雑化する社会を考える

- 対象 中学校第3学年4学級（各学級36名）
- 単元計画（全7時間）

教育課程の位置付け	学習計画	評価計画
社会科「公民的分野 私たちと現代社会」 多様化・複雑化する社会を考える	<ul style="list-style-type: none"> <li>高度経済成長期以降の日本社会の変容に着目して、子どもの遊び場としての公園を巡って社会的課題を考える。</li> <li>公園・緑地は、人々に生活ゆとりと活力を与える場であるとともに、特に都心においては、ヒートアイランド現象の緩和、浸水の予防として貯水、災害避難、生物多様性の保全など、多様な面で住民生活を支える重要なインフラとしての役割を果たしていることを整理する。</li> </ul>	社会的課題に目を向け、自分事として捉える中で、他者と課題を共有し、より良い社会のあり方を「遊び」を題材に模索しようとしているかを見とる



	・民間（企業）とともに「遊び」を題材とした社会的課題への取り組みを共有し、理想的な都市機能を備えた空間としての公園のあり方を構想する。	
--	---	--

○ 実践の内容

令和4年度に実践予定。

**学習活動⑤ データを活用して社会の問題を考える**

○ 対象 中学校第2学年4学級（各学級36名）

○ 単元目標

総務省等のオープンデータを活用し、エビデンスに基づいて、生徒の身近な地域にある具体的な問題を明らかにする。

○ 単元計画（全5時間）

時	教育課程の位置付け	学習計画	評価計画
5	数学科 データの比較・活用 箱ひげ図	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 全体的な傾向を把握するためのデータの表し方を学ぶ</li> <li>2 データを解釈し、問題を見いだす</li> <li>3 データの分布の傾向を読み取り、問題解決に向けて批判的考察する</li> </ol>	<p>コンピュータを用いるなどしてデータを表やグラフに整理し、データの分布の傾向を読み取り、批判的に考察して判断しているかを見とる。</p>

○ 実践の内容

令和4年度に実践予定。

実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラム（成果と課題）

【類型Ⅲ】

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属高等学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早中学校

実践校名：国立大学法人東京学芸大学附属竹早小学校

1. 附属竹早小学校

**成 果**

**学習活動① ぼくらのオリンピック**

（児童生徒の変容等）

- 自分もしくは自分たちの自己決定によって活動をすすめていくことで、活動の主体が自分たちであるという所属感やグループに分科した中での自由度があることで活動への貢献感を感じることができるようになった。
- 係の時間は、オリンピックに向かって運営していくうちに自分なりのかかわり方をしていくことで、自分の得意なことや苦手なことに気づくことができた。

（取組の工夫）

- みんなの時間と、係（グループ）の時間を分けたことで、子どもたちは活動への貢献感を高めることへつながった。

（他地域でも参考となると考えられる点）

- オリンピックのようなイベントは、子どもたちの関心を喚起しやすく、また、同様のイベントは他にもたくさんあるため、地域性に左右されにくく、他地域での実践や導入もしやすいものと考えられる。

**課 題**

- 子どもたちが自分もしくは自分たちで主体的に進めるにあたって、その場の居心地が重要な要素となるが、この居心地は子どももしくは教師の主観によるものであるため、居心地のあり方自体の研究が必要である。

1. 附属竹早中学校

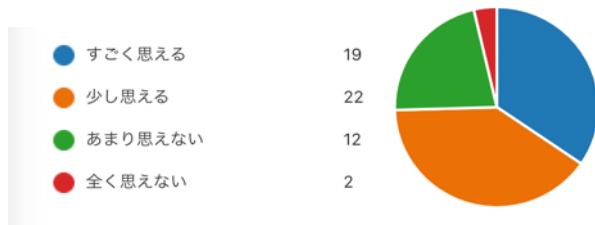
**成 果**

## 学習活動① サッカー

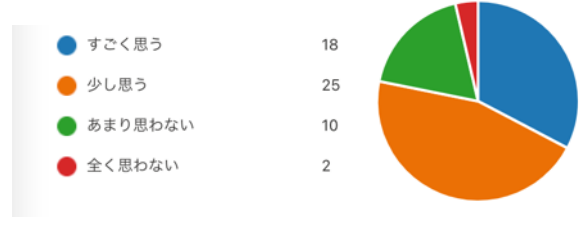
(生徒の変容)

単元前アンケートでは次のような結果だった。

1. 現時点で、サッカーを面白いと思える？



3. 今後、サッカーを「より面白くしよう」と思う？

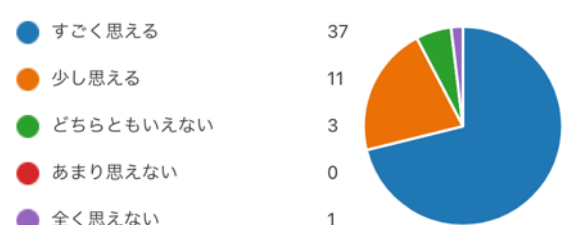


これに対し、単元後のアンケートでは、次のような結果を得た。

4. 目標の「クラスみんながサッカーをやって、「面白かった」となること」は実現できたと思いますか？



6. あなた自身は、サッカーをやって「面白かった」と思えますか？



単元後アンケート項目4の「すごく思う」「少し思う」に着目すると、80.8%（52人中42人）の生徒が実践目標を達成できたと感じていることが分かる。また、単元前の項目1と単元後の項目6を比べると、「すごく思う」「少し思う」の生徒が74.5%（55人中41人）から92.3%（52人中48人）と、サッカーの面白さを感じている生徒が増えていることが分かる。

また、自由記述では次のような生徒の記述（以下2つの回答は同一生徒のものである）がみられた。単元前アンケートでは、Q2から意欲がみて取れるものの、Q1ではサッカーについては面白さが分からないとしている。これに対し、単元後のアンケートでは、Q3から自分たちで考えることで、一層サッカーを楽しむことができ、Q4から未経験者を包摂するルールづくりが、全員が楽しめるサッカーづくりにつながったと実感している様子が伺える。また、Q5から、本活動がサッカーに対する主体的なかかわりを促し、サッカーの楽しさの実感につながっていることも伺える。

こうした生徒の様相は、遊びに主体的にかかわり、協働してよりよい空間を創造するという「遊び」を通した主権者教育の実現を示す一つの子どもの姿と考えられ、今後の実践開発の有用な一視点になると考える。

### 【単元前アンケートより】

Q1 現時点でサッカーを楽しんでいるか？

あまり思えない。理由は、ボールをとりにいこうとすると、けがをしてしまうかもしれないと怖くなって、とりにいけないからです。それと、あまりサッカーをしたことがないのでサッカーの真の面白さを身に染みて体感したことがありません。サッカーのどこが楽しいかも正直あまり理解できていないからです。

### 【単元後アンケートより】

#### Q2 今後より面白くしようと思う？

すごく思う。サッカー以外にも言えることですが、やるからには楽しみたいです。だからうまくなりたいのもそうですが、やはり一番は楽しみたいので、より面白くしたいです。

#### Q3 一番楽しかった授業は？

遊び4回目の授業。議論で自分が思う改善したいところを、みんなで話し合い改善できたことにより、前も面白かったがさらに面白くなったのはここだと思ったから。また4回目ということもあり、以前より少しだけ上手くなっていたことも楽しかった要因の一つ。

#### Q4 目標達成できた？その理由は？

すごく思う。未経験者にもすごく配慮されたゲームだったため、未経験者でも活躍できる場所があったり連携が必須だったり面白い、楽しいを実現できたと思います。

#### Q5 あなた自身は面白いと思える？

すごく思える。普通のサッカーをしていると、毎回、何もできず、ただ傍観しているだけになってしまうから、正直、今回の授業でもそんな感じになると思っていた。だけど、今回は、未経験者を思いやるサッカーで何もできなかった僕からすると、ただボールをパスしてもらい、ボールに触る。この何気ないものがとても楽しかった。ボールが自分にくるからこそ、その分頑張ろうと思えた。そういう熱くなれる気持ちも含めて楽しかった。

(取組の工夫)

- 端末の利用による事前学習及び活動に関して考えを深めておく活動の設定。これにより、サッカー及びみんなが楽しめるルール作りについて深めた上で活動に入られるとともに、授業で考えたサッカーを行い、振り返る時間を十分に確保することができた。
- 「みんなが楽しめる」というルール作りの条件設定が、生徒の当事者意識、主体性を高めることにつながるとともに、全員がサッカーを楽しむことを促した。

(他地域でも参考となると考えられる点)

- サッカーは広く体育の授業で扱われており、「みんなが楽しめるサッカーをつくる」という活動は、他地域でも十分実践可能と考える。

### 課題

- 「遊び」を通じた主権者教育の一事例として、サッカーの実践の内容と子どもの姿を参考にし、社会科・数学科の実践の開発に取り組み、子どもの姿の変容をもとに実践の有効性を検討すること
- 本実践を受け、上記のように、サッカーの知識や思考力判断力表現力、これらを支える学びに向かう力は高まりを見せた一方で、技能の高まりの可視化はやや不十分である。実践者の観察や、記録映像の分析、生徒の実感を踏まえれば、技能の高まりはあるといえる一方で、その高まりが何に起因するものなのかを今後実証したい。