

2 思考活動を保障するユニバーサルデザインの授業づくりの実際

「みんなではこべ ゴールまで ～ボール運び鬼～」(第2学年)

(1) 育成したい「思考力」と思考に必要な要素

【単元で育成したい「思考力」】

チームで協力して得点するための攻め方を選んだり、見つけたりする力

意欲(成功体験)

一人ではゴールゾーンまで進むことは難しいが、チームで協力すると得点することができる。だから、次の試合でも、もっと協力したら得点できる。

本単元で扱う「ボール運び鬼」とは、相手に自分のタグを取られないように逃げたり、身をかわしたりしながらゴールまでボールを運び、得点するゲームである。そのためには、2・3人で連携し、そこから生み出された相手のいないスペースを見つけることが必要である。その際に働くのが上記「思考力」である。

このような「思考力」を身に付けさせるためには、上記の「意欲(成功体験)」が必要となる。子どもの学びが深まるにつれてゲームのルールが変更されると、鬼にタグを取られやすくなったり、なかなかゴールまで行くことができなくなったりすることが増えてくる。このようにゲームにおいて得点することが難しい状況になるからこそ、これまでのゲーム以上に成功体験が保障されなければ、ゲームに向かう気持ちを失いがちになってしまうためである。

また、ゲーム中に味方を助け、得点につながる動きをしても、このことが得点につながったということに直接結び付かないこともある。そのため、ゲームに参加する意欲が減退していくのである。そのような子どもたちは「あの時、こうして得点を取ったよ。」という次の自分の動きや攻め方に結び付く「意欲(成功体験)」を強化することによって、攻め方についての思考活動が行われると考えた。

(2) 想定される個の様相

A児は、競争する遊びを好み、運動能力が高いため活躍する姿もよく見られる。しかし、相手にマークされ、思い通りにプレーできなくなると、やる気を失いがちである。本単元においても、自分が点数をとらないと不満に思い、やる気を失うことが想定された。しかしA児のチームは、得点化される遊びやゲーム等では、たくさん得点していることが多い。その理由として、A児のマークが厳しくなる分、味方がフリーになり、得点できるチャンスが増えるからである。

B児は、休み時間に鬼遊びをよく行っている。そのため、相手に捕まらない方法やすり抜けて行くコツをよく理解している。しかし、チーム全体で得点につながる動きを見つけることまでは、見出せていない。そのため、チームの誰かを救うために、味方が相手を引きつけ得点ができても、「作戦は、うまくいっていない。」「捕まったから思うように点数がとれていない。」と発言することがある。本実践においても、相手に捕まらない攻め方を選ぶことができたり、誰かのために誰かが犠牲になり味方を救うことができたりしても、それを作戦が成功したとはとらえられないことが想定されると考えた。

(3) ユニバーサルデザインの働きかけ

① 思考に必要な要素への働きかけ

ADHDの子どもたちは、先生がほめたり評価したりしても、聴覚記憶が弱いため、話し言葉で伝えられただけでは気づかなかつたり、ほめられたことをすぐに忘れてしまう子どもがいます。視覚的に掲示してあげることで、注意や記憶を持続させ、自信をもたせるようにします。

(月森久江編集、『特別支援教育のアイデア小学校編 Part 2』, 図書文化, 2010年, 63頁)

本実践では、鬼の数が増えていくと、簡単にタグを取られたり、得点できなくなったりすることが多くなるため、自分が得点しないと成功したととらえられない子どもにとっては、まずまず成功体験が少なくなっていく(個人因子)。しかし、チームとしての得点を成功としてとらえられれば、成功体験は増えていく。

そこで、チームみんなで点を取るために味方をサポートする役(「たすけるんジャー」)をつくることにした。この「たすけるんジャー」は、味方をサポートして得点につなげる重要な役割と位置付けた。この重要な役割をチームの中で交代して行うことで、直接得点にはつながらなかった者や味方同士が協力し、これまでゴールまでボールを運ぶことができなかった者に対しても、ゴールすることができるように保障したのである。その際、「たすけるんジャー」によって、味方が鬼のいる位置を越えることができた回数をゲームに参加していない者が数え、その数を「おたすけシール」として表に貼り、成功したことを視覚的にとらえられるようにした(成功したことを視覚的にとらえるUD)。こうすることで、これまで見えなかった動きのよさが分かり、さらには、チームみんなで協力することが大切であるということに気付くことができた。また、どのような攻め方で点が取れたのか吟味する手がかりになり、次のゲームにつながる攻め方を見出せるきっかけとなった。



【「おたすけシール」】

② 思考活動を繰り返す場の設定(背向型の原理)

本単元では、まずはじめにたくさん得点できるゲームを設定し、そこから徐々に課題を加えながらいくつかのゲームを行った。そして、単元の終わりに近づくにつれて、チームで協力しないと得点につながらないといったゲームを構成していくことにした。たくさん得点できるゲームとは、守備側につく人数に対し、攻める人数を極端に多くすることで攻めやすくし、得点をしやすくしたものである。この段階から少しずつ守備側の人数を増やし、少しずつ攻める工夫をしないとうまく得点につながらないようなゲームに変化させ、ゲームを行った。

(4) 学習指導の実際

本単元の学習を通して、準備運動ではジグザグ走を行い、チームとしての得点を記録していくようにした。基本の動きを積み重ね、スキルを磨くとともに、チームとしての意識を高めようと考えたのである。そして、毎回チームでゴールした回数を記録することで、チームとしての記録の伸びを感じ、次の目標がもてるようになっていった。このようにして、意欲を失いがちになった子どもも、意欲を失わず「ボール運び鬼」に参加できるようにした。



【これまでの伸びを示す表】

本時の学習は、前時の学習の終末で出た「鬼が3人になると前のように得点がたくさん取れないから、どうにかしたい。」という子どもの願いを基にして始まった。そこで、「たすけるんジャー」とどのように協力すると得点することができるのか、「たすけるんジャー」を生かした攻め方を考え、ゲームに生かしていこうという学習問題が設定された。

「たすけるんジャー」は、ボールを持って運ぶことが目的ではなく、ボールを持たずに味方をサポートして得点につなげる役として設定した。前時の学習の際に、「鬼が増えたことで、どうしても鬼が気になって前に進めない。ゴールまで行くには、鬼に見つからないように行かなければいけないよ。」という子どもの発言からつくられたものである。「たすけるんジャー」の存在によって、本時子どもたちは、自分を守ってくれる人ができたという安心感を得ることにつながった。しかし、その反面「たすけるんジャー」がなんとかゴールまで行かせてくれるという安易な考えでゲームに向かう子どもも中にはいた。そこで、どのように「たすけるんジャー」と協力すればよいのか考えたり、前時でタグを取られ、ゴールまで行けなかった友達もゴールできるようにするために、「たすけるんジャー」の動きを中心に確認したりした。

本時ねらった「思考力」を育成するために、ゲームの中で「たすけるんジャー」と協力して得点につながった動きをとらえさせた。「たすけるんジャー」によって、味方が鬼のいる位置を越えられた数だけ「おたすけシール」を表に貼っていくようにしたのである。こうすることで、「たすけるんジャー」と協力すれば、チームの得点につながるのだという喜びに気付くことができるようになると考えたためである。

学習問題設定後、抽出児に点の取り方を確認すると、次のような反応であった。

高1児：「引きつけの術」たすけるんジャーが相手を引きつけて、その後、みんなが間を抜けていく。

高2児：「反対の術」たすけるんジャーの周りに4人が来て、鬼が来たら反対に行って逃げる。

低1児：タグを取られないようにゴールまで運ぶ。

低2児：「グループ作戦」たすけるんジャーが鬼を止める。そこで、もう一人の鬼も止める。止めている間にその間を抜けて、点を取る。

このように、「たすけるんジャー」の動きを意識しながら、思考する様子が見られた。

ゲームの様相は次のようであった。

高1児：はじめは、たすけるんジャーを見ておらずそのままゴールに向かおうとしたが、次の攻めでは、作戦を意識した動きになった。

高2児：はじめは、たすけるんジャーになり、手を広げて味方を守る。次に、たすけるんジャーの近くにいて、そこから間を見つけゴールまで行く。

低1児：たすけるんジャーから離れ、時間をおいてゴールに向かう。たすけるんジャーになった時には、1人の鬼をマークする。

低2児：間を見つけ駆け抜け、次々に得点する。たすけるんジャーに「1・2、って数えて出てよ。」と声かけをする。



【たすけるんジャーと協力して】

ゲーム中に、「たすけるんジャー」をすり抜けてゴールに近付けた友達を見つけ、表にシールを貼っていく子どもからは、次のような発言があった。

C1：たすけるんジャーの近くにいる人は、鬼の動きと反対の動きをしたら間を抜けられているよ。

C2：たすけるんジャーが鬼にぴったりくっついてくれているから鬼が一人減ったのと同じだ。

C3：動きが速くてちょっと分からなかったよ。



【成功したことを視覚的に表す】

試しのゲームの後、子どもたちは、「たすけるんジャー」が入ったことで前回と今回のゲームの違いを比べて考えていった。この時子どもたちは、「たすけるんジャー」と協力したことで、前回よりも得点が増えたということに気付いた。さらに、得点が伸びた理由をチームで分析したり、攻め方のよさに気付いたりすることもできていた。また、「たすけるんジャー」の動きを見ていた子どもにとっても、「おたすけシール」を貼ることで、得点につながる動きを見つけられた。しかし、思うように点が取れなかったり、作戦がうまくいかなかったりするチームもあった。そこで、作戦がうまくいったチームからアドバイスもらえる場を設けた。

すると、以下のような反応が見られた。

T : 赤チームがうまくいかなかったのはどうしてかな。作戦がうまくいったところ教えてくれるかな？

C1 : 一人がおとりになって走ったら点が取れたよ。

T : おとりは、誰のこと？

C2 : たすけるんジャー。最初は、どうやって助けたらいいか分からなかったけれど、上手だった友達を見て、それをまねしたら点が取れたよ。



【動きのよさをとらえる】

本時のまとめの場面では、「たすけるんジャー」が鬼を引きつけてくれたことで、点が取れたことを共有化できた。そして、「たすけるんジャー」と連携した動きで得点したり、チームみんなでゴールに近付ける攻め方を選んだりすることが、点をたくさん取るコツであることに気付いた。しかし、「たすけるんジャー」の近くを通り抜けたことだけで点を取ることができたのではなく、時間差を使ったり、隅の方を走り抜けたことなどで得点につながっている動きもあった。それらの動きのよさは、次時につなげることにした。

(5) 成果と課題

① 量的・質的な検証

本実践の前後でテスト（10点満点）を行い、「思考力」の伸びを検証した。

その結果、平均点で0.9点の向上が見られた。この差についてt検定を行ったところ、有意差が見られた〔 $t(37)=3.39, P<.01$ 〕。このことから、本実践を通し「思考力」の向上は図られたと言える。

ゲーム後に、たくさん点を取るにはどうやって動けばいいのか尋ねたところ、抽出児の反応は次の通りであった。

高1児：たすけるんジャーが鬼を引きつけている間に動かないと間を抜くことができないので、そのように動く。

高2児：まずはゴールまで速く動く。そして、たすけるんジャーは、みんなを守る感じがしたよ。

低1児：いっぱい動いて、もっと走るのが速くなればいい。

低2児：たすけるんジャーが鬼を引きつけたから、点を取る人たちがゴールできる。

「思考力」高位群・低位群の反応から、「たくさん点を取るためには、誰かが鬼を引きつけたり、おびき寄せたりする攻め方が有効である」ことに気付いていることが分かる。

② 考察

検証データからは、「思考力」の伸びに有意差が見られた。それは、チームみんなで点を取るために「たすけるんジャー」という役を位置付けたことで、これまで得点できなかった友達が得点できたり、味方をサポートしたりして、チームで協力する大切さに気付くことができたからであろう。特に、本実践の「思考力」を育成するためには、自分が成功した体験を基にして、次の課題を乗り越えようとあらゆる手段や方法を見出し、選択していくことが重要である。これまで味わった成功体験が思考を支え、協力する大切さに気付いていったと考えられる。

しかし、まだ低位群の子どもたちの中には、自分の得点の仕方にこだわり、チームで攻める方法を選ばなかった子どももいた。このような子どもたちには、「たすけるんジャー」となって活躍したり、評価したりすることがチーム全体の得点につながったという成功体験を振り返らせる時間や場が必要であったのだろうと考える。

また、授業リフレクションにおいては、学習問題をきちんと共有できるように本時の課題を再度確認する時間を設けたり、板書の工夫等、視覚的な支援をしたりする必要性が指摘された。