

2 育てるカウンセリングを生かした対話のある授業の実際

「勝利を目指してダイヤモンドを駆け抜けろ！」～ファイブベースボール～(第4学年)

(1) 「思考力」とその育成に向かう対話

【単元で育成したい「思考力」】

チームで得点するために、状況に応じた攻撃のしかたを選択したり見いだしたりする力

【「思考力」の育成に向かう対話】<拡散型>

作戦シートを基に、各打者の役割に応じた攻撃パターンを伝え合う。

本単元で扱ったベースボール型ゲームは、攻守を規則的に交代し、得点を競い合うゲームである。本実践の易しいゲームでは、通常より塁の数を増やし、長打が出にくい教具を用い、1回の攻撃はチームの6人が全員打ったら交代するルールで行った。そのため、相手チームより多く得点して勝利するためには、「出る」、「進める」、「返す」という打席での役割を意識し、6人で協力して攻撃を行うことが求められる。その際、上記「思考力」が育成されると考えたのである。「私は1番打者だから、出塁する役割があるよ。前に上手くいったように1塁から遠い4塁方向に転がして出塁しよう。」「僕は5番打者だよ。ランナーが3塁4塁にいるから、2塁方向に強く打ってランナーを返そう。」等と、走者の状況や攻撃人数が残り何人かという状況に応じた攻撃のしかたを、過去のゲームの中での経験から選択したり、打席の中で見いだしたりしていくことをねらったのである。

打順ごとの作戦シートを基に、想定できる攻撃パターンを伝え合う拡散型の対話を行うことで、さまざまな状況下での攻撃のパターンを共有することが、上記「思考力」の育成につながると考えた。まず、同じ打順の者どうしでグループ対話を行うことで、自分の打順での攻撃のしかたについての考えを広げることができる。また、他の打順での攻撃パターンを知り、打順ごとの異なった状況での攻撃パターンを共有する全体対話を行った。そうすることで、どんな状況で打席に立っても、役割を捉え、チームの得点につながる攻撃のしかたを考えて打つことができるようになると考えたのである。

(2) 対話への支援

① 多様な考えが表出される授業構成

～学習対象を部分に分けて示し、個々の考えを明確にする～

実態：打席の状況が捉えられず、長打を狙って、強くボールを打つことにこだわったり、今までに偶然上手くいった攻撃を明確な意図なく繰り返したりしていた。

支援：走者の位置を青色、残りの攻撃人数を赤色で示した作戦シートを用いることで、「出る」「進める」「返す」という打席での役割を明確に捉えられるようにした。

② 育てるカウンセリングを生かした支援

ア 本単元内で直接行う支援

実態：友達との関わりアンケートに、A児は「友達の話最後まで聞けていない」と答えていた。授業中にも、友達の話聞かず、自己中心的な考えを押しつけてしまうことがあった。学級内に、A児のような子どもが数人おり、話しにくい雰囲気になることが予想された。

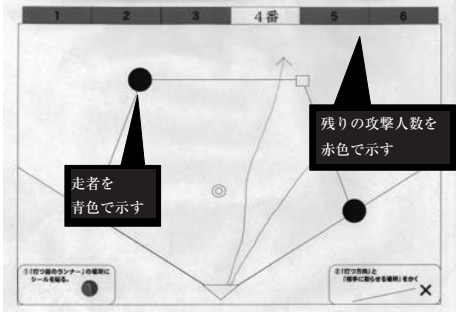
支援：A児のような子をキャプテンに任命し*¹，チームが一つになるために努力してきた過程を全体場で称賛する*²ことで，友達の考えをしっかりと聴こうとする意識を高め，誰もが意見を言いやすい雰囲気づくりを行った（対話の雰囲気）。

イ 本単元外での活動を想起・活用させる支援

実態：Q-Uでは，ほぼ全員が友達の話を最後まで聞いていると回答していた。しかし，教師の観察では，大人数での話し合いで，話す時間よりも聴く時間の方が長くなる場合，全体に聴く意識が低くなる傾向が見られた。

支援：朝の活動で行った「上手な話しの聴き方」*³の活動を通して作成した「4塁の聴き方心得」*⁴を提示し，友達の意見を聴く際のポイントを想起・活用させた（対話の技能）。

（3）本実践における授業の実際

場面	授業づくり	実践の詳細
学習問題の設定		<p>前時までの学習を通して，3塁や4塁にランナーがいる時に，得点につながりやすいことを学習してきた。本時では，自分の打撃結果をふり返らせ，「前の試合の攻撃で得点できたかな。」と問いかけた。そして，チームでもっと点の取れる攻撃のしかたがあるはずだという子どもの意識を生かして，学習問題を設定した。</p>
多様な考えの表出	<p>各打順での残りの攻撃人数を赤色で示し，想定されるランナーを青色のシールで示せるようにした作戦シートを用いることで，その打席での「出る」「進める」「返す」という打席での役割を明確にさせ，攻撃パターンを考えられるようにした（教材）。</p>  <p>【作戦シート（4番打者）】</p>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">どうすればチームでたくさん点が取れるのだろう</p> <p>子どもたちは，前の試合の最終打席を振り返り，「ランナー無しで残りの攻撃人数が多い場合には出る役割」，「ランナーが1塁や2塁で，後ろに攻撃する人がいる場合は進める役割」「得点圏にランナーがいる場合や，残りの攻撃人数が少ない場合には返す役割」と，打席の役割を捉えていった。</p> <p>C1：1番打者だから，出る役割がある。1塁と反対方向に打つといい。</p> <p>C2：3番打者で前にランナーがいないときは出る役割だ。4塁側に弱く転がすといい。ランナーが4塁にいる時は返す役割だ。2塁方向に強く転がすといい。</p> <p>C3：5番打者だから，3塁4塁にランナーがいる時には，返す役割がある。1塁や2塁の方向に打つとランナーを返せる。</p> <p>このように，それぞれの打順の役割に応じた攻撃パターンが多様に表出された。</p>

「*」…103頁参照

各グループを回って指導する際には、キャプテンとしてチームをまとめているA児等、チームの中心となる子どもを称賛した。そうすることで、誰もが意見を言いやすい雰囲気をつくるようにした（雰囲気）。



【同じ打順どうして考えを共有】

まず、同じ打順の6人グループで、その打順で想定できる攻撃パターンについて話し合った。すると、次のような反応が出された。

（1番打者グループ）

T：Aさんがみんなの意見を聴いてくれるから、いろんな作戦が立てられているね。

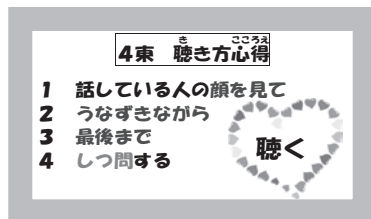
C4：出る役割があるから、1塁から遠い4塁の方向に打つといいと思うよ。

C5：4塁側にバントをしたら、もっと1塁でセーフになりやすいよ。

A：1塁の反対方向に打つと考えている人が多いね。1塁と2塁の間に強く打つと、もっと先の塁まで進めて、次の人が返しやすくなるよ。

上記の例に見られるように、中心となるA児がグループの友達の見解に耳を傾けることで、対話の雰囲気がよくなっていった。

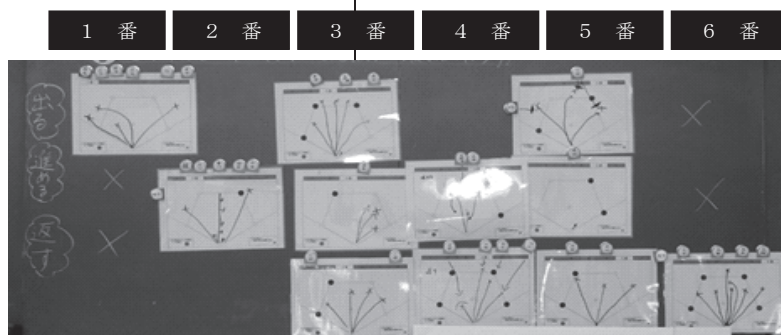
「4東の聴き方心得」を指し示すことで友達の見解を聴く際のポイントを想起させた（技能）。



【4東の聴き方心得】

聴き方のポイントを活用することで、発表している友達の顔を見てうなずきながら聴くことができていた。このような支援を全体対話で行うことで聴く技能が高まり、活発な意見交流が行われた。

それぞれの打順のグループで作戦シートに示した役割ごとの攻撃パターンを、黒板上に貼りながら発表していくようにした。そうすることで以下のような考えが共有された。



【異なる打順の考えを板書上で共有】

C6：1番は出る役割があるよ。だから、1塁から遠い4塁方向に打ったり、1塁と2塁の間に強く転がしたりすれば、出塁できるよ。

C7：6番は返す役割があるよ。本塁から遠いところに強く転がすと返せるよ。



【共有した考えを生かして攻撃】

C8：3番は「出る」「進める」「返す」の全ての役割があるよ。1塁ランナーを進めるときには、バントをして2塁から遠いところに転がすといいよ。

C9：2塁ベース方向に打ったら、3塁や4塁まで1塁ランナーが進めるよ。3塁4塁にランナーがいたら本塁から遠いところに強く転がすとランナーを返せるよ。

このように、打席での役割ごとに共有した攻撃パターンをゲームに生かし、得点につながる攻撃を行うことができた。

(4) 考察

① 成果

打席での複雑な状況を、走者を青色、残りの攻撃人数を赤色で示した作戦シートを用いたことで、「出る」「進める」「返す」という打席での役割を明確にして攻撃のしかたについて考えをもつことができた。そして、朝の活動を基に、子どもたち自身が考えた「4東の聴き方心得」を提示することで聴き手の技能を高め、対話を促進することができた。また、グループ別に声をかける際は、自己中心的なA児を中心に称賛することで、周囲が安心して対話に臨むことができた。

子ども	授業開始時の考え	授業の終末での考え
i	・どこに打ったらいいのか、よく分からないから、とにかく打とう。	・1塁に出る役割があるから、1塁から遠い方に転がそう。
ii	・(2塁3塁に走者がいる場面) 4塁ベース上に強く打ってしまって、ランナーが進めなかった。	・(1塁2塁に走者がいる場面) 今は進める役割だから、次の塁から遠いところにバントしよう。
iii	・どんなときも、点を取るために、ホームランを狙うよ。	・4塁にいるランナーを返すために、2塁の方に転がすよ。

上記の子どもの様相から、対話の前後で各打席での攻撃のしかたについて、考えが広がったことが見取れ、「思考力」の向上が見られたと言える。

② 課題

同じ打順の6人で行ったグループ対話では、想定できる攻撃パターンを全員で1枚の作戦シート上に書き込みながら行った。しかし、それぞれの考えがシート上で重なったため、攻撃パターンは多様に表れていても、一つ一つの攻撃の詳細を対話後に読み取ることが難しい場合があった。各個人が考えた作戦シートを基に話し合っていれば、それぞれの攻撃パターンを認識しやすくてきたと考えられる。

また、全体対話では、違う打順でも同じ役割があることや、同じ打順でも違う役割が生じることを明確にすることで、「出る」「進める」「返す」という打席での役割に焦点化でき、より必要感をもって対話を行うことができたと考えられる。