

コトを軸にする学びのつながり  
～学びをプロデュースできる子どもをめざして～

岡山県岡山市立津島小学校 坪井 健治  
岡山県岡山市立清輝小学校 河野 佑太

1 研究テーマについて

これまでの水泳運動系の実践を振り返ると、子どもが「クロール」や「平泳ぎ」の泳ぎ方を身に付けることやより長い距離を泳ぐこと、より速く泳ぐことのみをめざす一斉指導中心の学習展開が多かった。しかし、泳ぎ方の技能習得、技能向上に重きを置いた学習展開では、泳ぐことが苦手な子どもは抵抗感を示したり、泳ぐことが得意な子どもは学習を退屈に感じたりしている姿に何度も出会ってきた。そこで、岡山市の研修部内で「水泳運動系でめざす授業は何か。」について議論を重ね、「プールという共通の空間で、子ども一人一人が自分なりの『動き』や『楽しみ方』を考え出したり、選択したりしながら試行錯誤を繰り返すことができる授業」をめざすことにした。

まず、水の中でどのような「コト」を楽しんでいるかを捉え直した。(本実践では、『運動を行っている人が何を追求しているか』を表したものを『コト』とする。)世間では、水の中という非日常の中で、「クロール」や「平泳ぎ」といった泳ぎ方で移動するだけでなく、移動しながら動きを合わせる「アーティスティックスイミング」や移動しながら自然を観察する「シュノーケリング」、移動しながらボールを奪い合う「水球」など、様々な楽しみ方を行っている。つまり、「水の中を自由自在に移動できるかどうか」という「コト」を軸に、楽しみ方を広げていると考えた。次に、それを授業レベルで具体化したものとして、「水の中を様々な方法で移動することができるかどうか」を「追求するコト」と設定した。この「追求するコト」を軸に低学年から高学年までの学びのつながりを大切にしたい学習展開にすることで、発達段階に応じて子どもに学びを合わせることができると考えた。そして、「追求するコト」を軸にした学びの中で、子ども一人一人が自分なりの「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりすることができる学習展開にすることで、得意・苦手に関わらず、どの子どもも泳ぐことを楽しみ続けることができるのではないかと考えた。

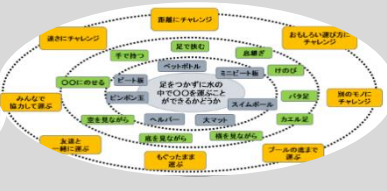
以上より、『『追求するコト』の中で、自ら『動き』や『楽しみ方』を考え出したり、選択したりして試行錯誤を繰り返しながら自分の学びを形成していく姿』を「学びをプロデュースできる子ども」とめざす子ども像を設定し、実践を進めた。

めざす子ども像＝「学びをプロデュースできる子ども」  
「追求するコト」の中で、自ら「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、  
選択したりして試行錯誤を繰り返しながら自分の学びを形成していく姿

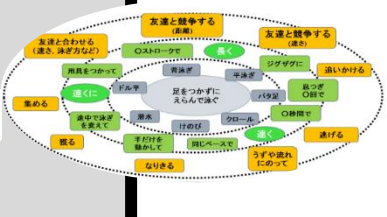
多様な学びの場の選択肢  
「水中探検隊」  
低学年の課題  
水の中で〇〇（生き物）になって移動することができるかな？



多様な学びの場の選択肢  
「水中宅配便」  
中学年の課題  
水の中でいろいろな動きをしながら、〇〇を運ぶことができるかな？



多様な学びの場の選択肢  
「MY GOAL スイミング」  
高学年の課題  
今まで学習したことを使って、〇〇で進むことができるかな？



「追求するコト」水の中を様々な方法で移動することができるかどうか

資料1：本実践の構想図

## 2 研究の視点

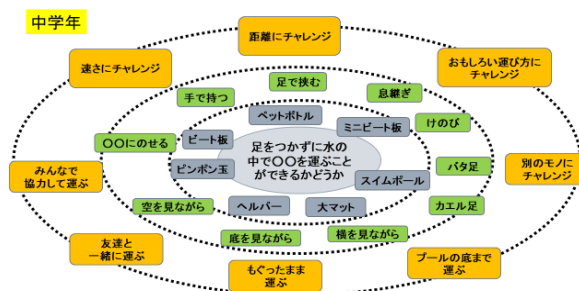
### (1) 子どもの発達段階に学びを合わせるための「領域別系統学習案」について

水の中で活動する経験が不足している子ども（低学年）は、水の中で「泳ぎたい。」という願いよりも、「遊びたい。」という思いが強いと考えられる。一方で、学年が上がるに連れて様々な経験を積み重ねてきた子ども（高学年）は水の中で「泳ぎたい。」という願いが強くなっていく。つまり、発達段階に応じて思いや願いは変化していくと考えられる。そこで、低学年から高学年までの「追求するコト」を軸とする学びのつながりをまとめたカリキュラム、「領域別系統学習案」を作成した。そうすることで、学年に関わらず目の前の子どもの発達段階に応じて、学びのスタート地点を決めたり6年間を見通した手立てを講じたりすることができる考えた。

### (2) 子どもの様相を見取り、ねらいに沿った手立てを講じるための「学習見取り案」について

子どもが水の中で自ら「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりすることができるようにするために、子どもの思考の流れを想定した「学習見取り案」を作成した。（資料2）3重円の中心の項目が「課題」、一番内側の1重円内の項目は「多様な学びを生むための選択肢」（多様な学びとは、自ら「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりして試行錯誤を繰り返す学びのことである。）、真ん中の2重円内の項目は「選択肢から誘発されて出てくる動き」、一番外側の3重円内の項目は「友達とつながって動きを広げていく楽しみ方」を記載した。3重円内を行き来しながら、「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりする子どもの姿を想定しておく。そして、子どもの様相に応じてねらいに沿った手立てを講じることで、一つの「動き」や「楽しみ方」に固執することなく、子どもが自ら多様な学びを行っていくことができるようになると思った。

そのために、子どもの「できる」「できない」といった知識及び技能ばかりを見取るのではなく、思考力・判断力・表現力等や学びに向かう力・人間性等を含めた3観点を、子どもの様相と照らし合わせて見取る。（本実践では、子どもの様相を見取る際のキーワードを知識及び技能は「のびしろ」、思考力・判断力・表現力等は「ひらめき」、学びに向かう力・人間性等は「前のめり」とした。）見取った事実を基に、どの「動き」や「楽しみ方」を子どもと共有するか、どのタイミングで問いを出すのかなどを考えて手立てを講じる。そうすることで、子どもの多様な学びを促せるようにする。



資料2：中学年の学習見取り案

## 3 指導方法の工夫

### (1) 発達段階に応じた多様な学びを生む選択肢の工夫

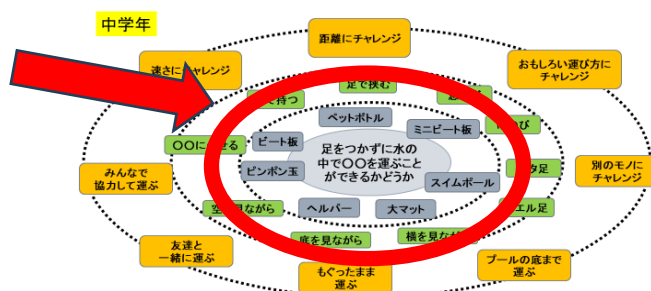
子どもが多様な学びを行うことができるようになるためには、子どもが最初に選ぶ選択肢が発達段階に応じていることが重要であると考えた。（資料3）

低学年の子どもは、浮く、沈む、泳ぐなどに関わる資質・能力の獲得を直接的な目標に据えるより、別の目標に向かってイメージを膨らませながら遊ぶ中で結果として、間接的に資質・能力が獲得されていくことをめざす段階であると考えた。そこで低学年では、子どもがイメージしやすい「水の中の生き物」の模倣に関する内容を最初の選択肢とした。

それに対して、高学年の子どもは、水の中で「〇〇で泳ぎたい。」と目標の達成をめざして活動に取り組もうとすると考えた。つまり、近代泳法に憧れをもち、一人一人が目標に向かって活動に取り組む中で、直接的に資質・能力を獲得していく段階であると考えた。そこで高学年では、泳ぎ方に関する内容を最初の選択肢にした。

そして、低学年と高学年の中間に位置する中学年は、水の中で「ものを運ぶ」という目標と「浮いたまま進む」という目標に向かって活動に取り組む中で、間接的・直接的に資質・能力を獲得していくことをめざす段階であると考えた。そこで中学年では、運ぶものに関する内容を最初の選択肢とした。

最初の選択肢が子どもの発達段階に合うからこそ、そこから子どもは自ら「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりしたくなる、つまり多様な学びを生むきっかけになると考える。



資料3：多様な学びを生む選択肢  
(1重円内の項目)

## (2) 学習形態の工夫

学習形態においては、発達段階に応じて「自由選択」と「一斉指導」の時間配分のバランスを大切にす。低学年の「水遊び」では、自己のイメージに合わせて自ら活動し続ける中で、結果として資質・能力が高まっていく学びの過程が望ましいと考えた。そこで、「自由選択」での時間を基本としながら、子どもの様相を見取り、状況によって意図的に「一斉指導」の時間を設けることで、「動き」を誘発したり、「楽しみ方」を広げたりする学習形態を取り入れる。高学年の「水泳運動」では、「〇〇で泳ぎたい。」などの願いを実現するために、自ら活動を選択し、その活動に取り組み続けることで、自己の資質・能力の高まりを実感することができる学びの過程が望ましいと考えた。そこで、一単位時間の前半で「一斉指導」で「動き」を獲得し、後半で「友達と距離や速さを競う」などの「楽しみ方」を「自由選択」しながら得た資質・能力を活用する学習形態を取り入れる。そして、低学年と高学年の中間に位置する中学年の「水泳運動」では、目の前の子どもの様相に応じて、「自由選択」と「一斉指導」の時間をバランスよく組み合わせることが望ましいと考えた。そこで、水の中での移動の仕方或使用する補助具などを選択する「自由選択」の時間と、「動き」の獲得を目的とした「一斉指導」の時間を子どもの様相を見取りながら、ねらいに沿って取り入れる。

## 4 研究の実際と考察

### (1) 低学年

プールを水族館に見立て、「水の中の生き物になろう」という課題を共有して、自由選択の時間を設けた。すると子どもは思い思いにイルカやトビウオなどの水の中の生き物になり、移動することを楽しむ姿が見られた。

その後、子どもが思い思いの生き物になって楽しみながら活動している際に、もぐる「動き」をあまりしていない子どもの様相を見取り、一斉指導の時間を設け「水族館の中にサメがきた」というシチュエーションを提示した。そして教師がサメ役となって子どもをおそいに行った。最初は手で水をすくって教師にかけてきたり、走って逃げたりする子どもが多かったが、水の中にもぐってかくれている子どもに「あれ?食べることができない。」と言葉をかけたり、「この逃げ方がすごい。」と称揚したりすることで、もぐる「動き」をする子どもが増えていった。その後の自由選択の時間では、もぐることに対する抵抗が少なくなり、もぐったまま水の中を進もうとしたり、前方にジャンプして水の中に飛び込んだりする姿が多く見られるようになった。

また、力を抜いて浮く「動き」をあまりしていない子どもの様相を見取り、プールにビート板やボールなどを浮かべた。そして、一斉指導の活動で「どのような浮き方ができるかな。」と問うた。すると子どもはクラゲなどの水の中の生き物になって様々な浮き方をして楽しみ始めた。水遊びが苦手な子どももラッコになってビート板につかまり、力を抜いて両足を浮かすなど、自分なりの「楽しみ方」をする姿が見られた。

そして、もぐることや浮くことができる子どもが増えてきた様相を見取り、今度はダイブボールや沈むリングバトンを設置したエリア、フラフープを設置したエリアなどを作った。好きなエリアを子どもに選ばせた後に「どの生き物になって、どのような遊びができるかな。」を問うた。するとフラフープを連続でくぐるなど体を巧みに使い、水の中を自在に移動する姿が見られた。今までと違った「楽しみ方」を考え出して水遊びを行っている子どもがいたら、大きな声で称揚したり、周りの友達にも紹介したりすることで、新たな「楽しみ方」が学級内に広がっていった。

### (2) 中学年

「Fuber eats」という架空の会社で、「商品をお客さんに届けるアルバイトをする」という課題を共有して学びをスタートした。

まずは一斉指導の時間に、ビート板をけ伸びでより遠くまで運ぶことに取り組んだ。最初は全身に力が入っていた子どもも、遠くにいるお客さんにビート板を届けるためには「力を抜いた方が良い」、「体を一直線にした方が良い」ことに気付き、力を抜いたきれいな姿勢でけ伸びを行うことができるようになっていった。

力を抜いたけ伸びができるようになったタイミングで、「足や手を動かしていいよ。」と声をかけると、バタ足や手のかきを使ってさらに遠くへビート板を運ぶ姿が見られた。「他のものを運んでみたい。」という子どもの思いが強くなったと感じたタイミングで、ミニビート板やヘルパーなど、浮力の違う浮き具を徐々に増やしていった。そして、「〇〇を運んだり、運び方を工夫したりできるかな。」と問うた。すると子どもは運ぶものを選択したり、上を向きながら運ぶものを片手で持ち、反対の手

で水をかいて進むなど様々な運び方を行ったりする姿が見られた。また、教師が、「他の人におすすめできる運び方を紹介することができる人はいるかな。」と問い、運び方を紹介する場を設定したことで、子どもが仰向けやカエル足など新たな方法で運ぶことに取り組む姿も見られた。

「自分の選んだ〇〇をもっと遠くへ届けたい。」という子どもの思いが強まったと感じたタイミングで、手や足の動かし方や呼吸の仕方について一斉指導をする時間を設定した。子どもは互いに教え合いながら必要感をもって、近代泳法につながる「動き」の習得に取り組むことができた。

友達とタイミングを揃えてもの運ぶ子どもの様相を見取り、「もっと大きな商品でも一緒にお届けできるかな。」と問いながら大型マットやスイムポールなど新たなものを提示した。子どもは「一人で運ぶ」以外に「協力して運ぶ」といった新たな「楽しみ方」を考え出した。また、「どのチームが一番早くお届けできるのかな。」と問うことで、「友達と競争してみよう。」「リレーゲームをしてみよう。」など友達と「楽しみ方」をさらに考え出す姿も見られた。

### (3) 高学年

「クロールと平泳ぎでどこまで進むことができるかどうか」という課題を共有して学びをスタートした。毎時間の前半を、一斉指導としてクロールや平泳ぎの「動き」を獲得する時間とし、後半にチャレンジタイムとして「楽しみ方」を選ぶことができる自由選択の時間を設けた。

一斉指導では、ストロークに制限をかけたり、スタートの伸びに注目させたりしながら、「どこまで進むことができるかどうか」という課題に取り組んだ。単元が進むにつれて、クロールから平泳ぎへと泳ぎ方を変えながら、力の抜き方や息継ぎの仕方などを試行錯誤する姿が見られた。

自由選択の時間では、子どもが「距離」「泳ぎ方」「速さ」の項目から行いたいものを選んで取り組むことができるようにした。「距離」に取り組む子どもは、すぐに足をつけてしまう子や50m泳ぐことをめざす子など様々であった。泳ぐ姿勢がくずれて距離が伸ばせない様相やがむしゃらに進んで距離を伸ばすことに執着している様相を見取り、個々に浮き具を提案したり、ストローク数や息継ぎの回数などの条件を示したりした。すると、自己の泳力に合わせて浮き具や条件を選択しながら自ら活動に取り組み続けることができるようになっていった。「泳ぎ方」に取り組む子どもは、泳力を高めることに目が向きにくい子が多かった。力を抜いて浮いたり、水中にもぐったりすることに抵抗がある子どもの様相を見取り、友達と一緒に浮いたりもぐったりする遊びを提案した。すると様々な浮き方やもぐり方に慣れていく中で、浮いたまま進むことにも目が向くようになっていった。友達と渦をつくって、その流れに乗って泳ぐなど、「楽しみ方」を考え出す子どもいた。また、泳ぎが得意な子どもも、手のかきを揃えて泳いだり、足をつかずに泳ぎを変えて進もうとしたりするなど、様々な方法で取り組むようになっていった。「速さ」に取り組む子どもは、比較的泳ぎが得意な子が多かった。一人でタイムを伸ばすことばかりに固執する様相を見取り、友達と短い距離でリレーをしたり、泳いで追いかけるおにごっこをしたりすることを提案した。すると友達と競争を楽しむ中で、ビート板の早取り競争やダイブボールキャッチなどの「楽しみ方」を考え出すようになっていった。

3年間のコロナ禍から解放された子どもだったが、水泳学習の経験の差が大きかった。しかし、経験の差が大きい子が集まる集団であっても「領域別系統学習案」や「学習見取り案」があったことで、教師主導ではなく、子どもの願いに沿った学びを進めることができた。

## 5 成果と今後の課題

### 【成果】

目の前の子どもの発達段階に応じて、学びのスタートラインを決めたり、子どもの様相を見取ってねらいに沿った手立てを講じたりすることで、苦手な子どもも得意な子どもも自分から「動き」や「楽しみ方」を考え出したり、選択したりしながら水遊びや水泳運動を楽しみ続ける姿が見られた。「領域別系統学習案」によって「コトを軸にする学びのつながり」を意識し、目の前の子どもの思考の流れを想定した「学習見取り案」を作成したことで、最短の道筋で泳力を高めることを求めがちであった教師主体の学習観から、多様な学びを受容する子ども主体の可変的な学習観へと転換することができた。

### 【今後の課題】

「領域別系統学習案」や「学習見取り案」は、水泳領域だけに留まらず、他領域にも適用できると考えている。今後は他領域においても実践を行い、事例を収集することで、自ら学びをプロデュースできる子どもを育てていきたい。