

運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習指導の工夫

—個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を通して—

大崎市立三本木小学校 渡辺 由可理

1 授業づくりに関わる課題

本校児童を対象に5月に実施した体育の意識調査で、「体育の学習は楽しいですか」という質問に対し肯定的な回答は低学年で94.5%、中学年で100%、高学年で88%だった。意識調査では肯定的な回答が大半を占めているが、実態は伴っておらず、技能の習得には個人差が大きく見られている。児童が体育の学習を「楽しい」と感じない理由として、「苦手な運動がある」「できないと馬鹿にされる」などを挙げており、「できない」ことが「楽しい」と感じられない要因となっていることが分かった。

また、平成29年告示小学校学習指導要領体育科編では、改善の具体的事項として、ア 運動領域においては「運動の楽しさや喜びを味わうための基礎的・基本的な『知識・技能』、『思考力・判断力・表現力等』、『学びに向かう力・人間性等』の育成を重視する観点から、内容等の改善を図る」こと、「その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導等の在り方について配慮する」と記されている。

以上のことから、個に応じた学習指導を工夫することで、技能を習得し、全ての児童にとって楽しく、体を動かす喜びを味わうことのできる体育の学習につながると考えた。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

本研究は、個別最適な学びと協働的な学びを、単元を通して一体的に行うことで、運動の楽しさや喜びを味わわせることができる授業の在り方を明らかにすることを目的としている。指導に当たっては、体育科の見方・考え方を働かせるために4つの視点「する」「みる」「支える」「知る」の多様な関わり方と関連付けていく。

研究の目的に迫るために、以下の手立てを講じた。

① 個別最適な学び「する」「みる」【手立て1】

児童の実態に応じた場の設定の工夫や掲示物の提示を行う「指導の個別化」を図る。また、自分の課題に合った場を選ばせる「学習の個性化」を図る。さらに、動きのポイントを示した掲示物を用意し、全体で確認することで、自分が目指す姿を具体的にイメージさせる。毎時間の終末には、できたことやもう少しでできそうなことをタブレット端末にある

学習カードに入力させることで、本時の学びを確認するとともに、次時の学習に生かす。

② 協働的な学び「みる」「支える」「知る」【手立て2】

模範となる児童の実技や動画を示したり、自己の運動の様子を撮影することで、友達のよさを見付けたり、学び合ったりすることにつなげる。また、学習内容によってグルーピングの工夫を行う。共通の課題に取り組む場面では運動能力が等質でのグルーピングを行い、様々な視点で学び合いをさせる場面では運動能力が異質でのグルーピングを行う。学び合いでは、前時までの学習での気づきや友達の動きのよさから作戦を考えさせ、友達と共に活動する楽しさを味わわせるようにする。

(2) 検証方法

本研究の有効性について、以下の方法で検証する。

- ① 児童の活動の様子を観察し、さらに、撮影した動画等を分析する。
- ② 事前及び事後の意識調査や実態調査から変容を見る。
- ③ 授業後の児童の振り返りの記入事項を分析する。

3 授業実践Ⅰについて

(1) 授業実践Ⅰの内容

ゲーム「的当てゲーム」の単元で、授業実践を行った。本時の目標は、「ボールの投げ方や攻め方を工夫して、的当てゲームをすることができる」である。

(2) 授業実践Ⅰの成果と課題（成果：○、課題●）

① 個別最適な学び「する」「みる」【手立て1】

○ 「指導の個別化」として、投げ方のポイントを掲示物で示し全体で確認したことで、児童が自分に合った投げ方を選んで行うことにつながった。その結果、思った方向に投げることのできるようになり、狙った的に当てることのできる児童が増えた。

○ 「学習の個性化」として、的当ての際に足を置く目印となるマーカーを設置した。その結果、的に当てられない児童の体の重心が安定し、足に力を入れてボールを投げ、的に当てることのできるようになった（図1）。

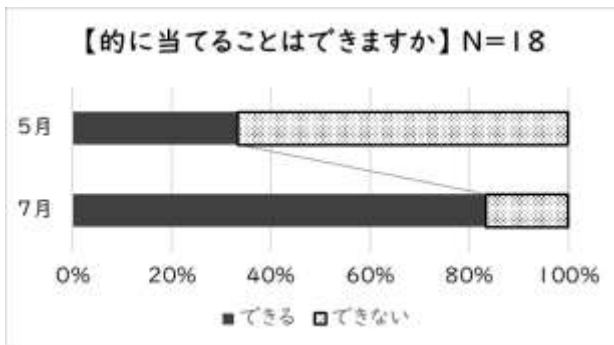


図1 意識調査の結果

- 壁に貼った的やカラーコーンに投げる的当て遊びでは、「学習の個性化」として自分が挑戦したい距離を選ばせ、離れた的でも当てる喜びを味わわせることを目指したが、遠くから投げて当てるよりも、近くでもたくさんの的に当てる喜びの方が大きいことが事後の意識調査の結果から分かった（図2）。児童の実態を適切に把握し、指導に当てる必要がある。

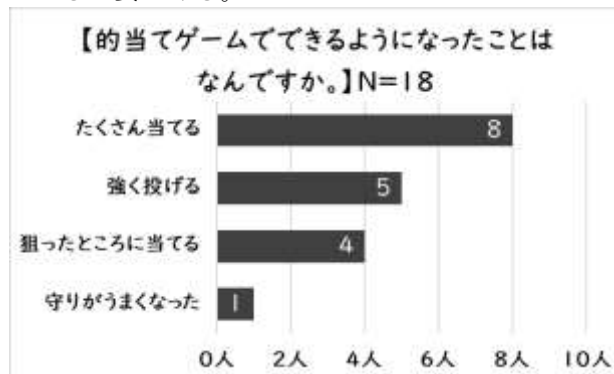


図2 事後の意識調査の結果

- ② 協働的な学び「みる」「支える」「知る」【手立て2】
 - 導入で、前時までの模範となる児童の動画を見せたことで、動きのよさを見付け、的に当てや的当てゲームへ生かす児童が多かった。
 - 運動能力の異なる異質のグルーピングを行い、作戦を話し合う活動を取り入れたことで、「ジャンプして投げると強く投げられる」「二人で同時に投げると、守りに邪魔されずに的に当てられる」といった様々な考えや作戦が出され、児童同士が新しい見方に気付くことにつながった（図3）。



図3 作戦タイムで考えた「同時投げ作戦」の様子

- 教師の撮った動画から友達のよさを見付けさせたが、何が課題で、どんな変容があったかを、児童自身が把握することにはつながらなかった。児童自身の変容を視覚的に振り返ることのできる手立てを吟味する必要がある。
- 話し合う視点が曖昧だったことで、作戦がまとまらないグループもあった。小学校第1学年の児童が話し合いを円滑に進めるためには、話し合う視点を明確に示す必要があった。

4 授業実践Ⅱについて

(1) 授業実践Ⅱの内容

器械・器具を使つての運動遊び「跳び箱を使った運動遊び」の単元で授業実践を行った。本時の目標は、「手を着いて跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする跳び箱運動遊びを楽しむ（跳び乗り・跳び下り）」である。

(2) 授業実践Ⅱの成果と課題（成果：○、課題●）

- ① 個別最適な学び「する」「みる」【手立て1】
 - 「指導の個別化」として、踏み切りや着手、着地の位置をテープやマーカーで示したことで、正しい動きをすることにつながった（図4）。正しい動きができるようになったことで、できる運動が増えた児童が多くなった（図5）。



図4 目印となるマーカーに両足で着地をする様子

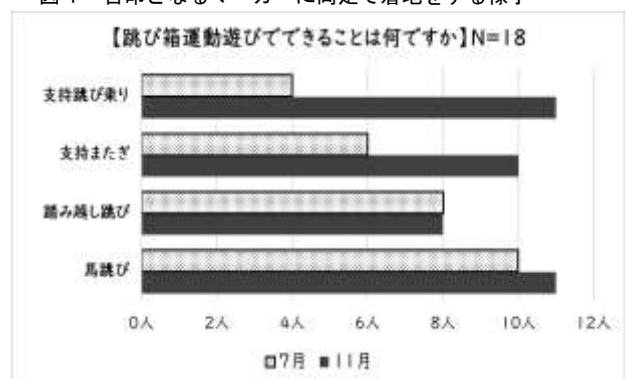


図5 授業実践前後の実態調査の結果

- 自分の課題に応じた練習を行う「チャレンジタイム」は、自分が挑戦したいコースを選ばせ、自由に移動してもよいこととすることで意欲的に取り組み、運動の楽しさを味わわせることにつながった。
- 「学習の個性化」として、高さに不安を感じていたり、動きがうまくなかったりする児童が、自分の姿を確認しながら恐怖心を感じずに取り組

むことができるようにするために、鏡の前に低い跳び箱の場を用意したが、指導者が一人一人の指導に当たってしまうと全体へ目が行き届かない場面が出てきた。安全への配慮を行うためにも、教師の立ち位置やどの場面で個別の指導を行うか検討していく必要がある。

- 両足で踏み切りをすることのできない児童が数名いた。感覚づくりの運動の際に両足での踏み切りや、両足での着地を意識することのできる動きを繰り返し取り入れる必要があった。

② 協働的な学び「みる」「支える」「知る」 【手立て2】

- よい動きをしている児童の動画を全体で確認したことで、まねしたいポイントを見付けさせ、一人一人の練習に生かすことにつながった。
- 動作の練習をするパワーアップタイムでは、友達の動きをチェックすることで両手での着手、両足での着地を意識して練習に取り組むことにつながった（図6）。



図6 友達の動きを二人でチェックする様子

- 児童の実態を踏まえ、チェックのポイントを着手と着地の2つだけにすることで、踏み切りを上手にできない児童が数名いた。正しく安全に行わせるために、「踏み切り」「着手」「着地」の3つのポイントを意識できるような取り組みせ方を考える必要がある。

5 研究の検証と考察

研究主題「運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習指導の工夫」について、授業実践Ⅰ及び授業実践Ⅱにおいて「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」を通して「運動の楽しさや喜び」の実感をどの程度高めることができたかを検証した。

(1) 児童の活動の様子から

① 個別最適な学び「する」「みる」【手立て1】

「指導の個別化」として、場の設定の工夫を行ったことで、児童の実態や課題に応じた場で練習ができ、技能の向上につなげることができた。

「学習の個性化」として、やり方（投げ方、距離、高さ）を選ばせたり、動きの手助けとなるテープやマーカーを用意したりしたが、児童の実態や学習のねらいからずれが見られた場面があった。児童が何につまずき、何を必要としているかの実態把握を十

分にする必要があった。

② 協働的な学び「みる」「支える」「知る」 【手立て2】

模範となる児童や自己の運動の様子を動画撮影し活用することで、何が課題となっていて、実態がどうであるかを把握し、課題解決に生かすことができた。また、授業実践Ⅰでは、異質グループで話し合う「作戦タイム」を設けたことで、個人での攻め方だけでなく、「同時投げ作戦」「スピード作戦」など、児童同士が意見を出し合い、実行することで、友達と協力して的確に当てる喜びを味わわせることにつながった。

一方で、話し合う視点を焦点化したり、動画で何を見せ、何を捉えさせるのかを明確に押さえたりする必要があった。

(2) 意識調査の結果から

5月の意識調査では、「体育の学習は楽しいですか」という質問に対し、1名が否定的な回答をしていたが、7月及び11月の意識調査の結果では、全児童が肯定的な回答をした（図7）。

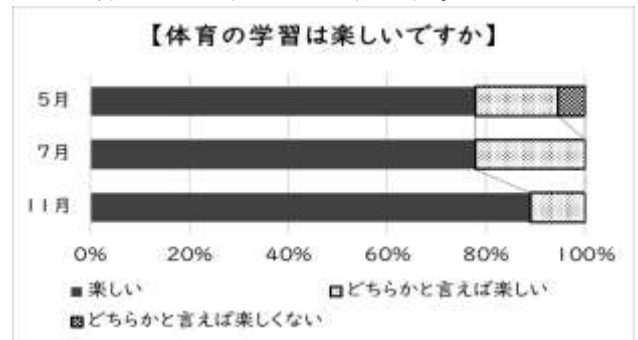


図7 授業実践前後の意識調査の結果

また、「どんな時に楽しいと感じますか」という質問に対しては、「上手にできたとき」「できなかったことができたとき」と回答した児童の割合が増えた。児童にとっての満足感は、技能面の上達における実感が大きいことを再確認できた。さらに、「教えた友達ができるようになったとき」に楽しいと感じる児童が授業実践Ⅱでは、大きく増えた。友達の動作をチェックし、ハンドサインで出来具合を伝えることができたことが要因だと考えられる（図8）。

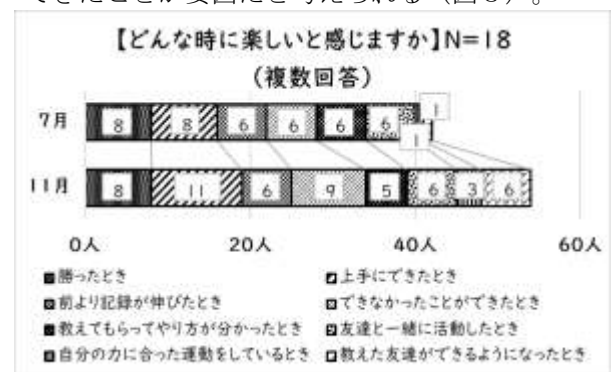


図8 授業実践Ⅰ及び授業実践Ⅱにおける事後の意識調査の結果

一方で、「教えてもらってやり方が分かったとき」に楽しいと感じる児童は1名減った。伝える側と受け取る側の意識の差が見られた。実態に合った協働的な学びの在り方に課題があることが分かった。

(3) 児童の振り返りの記述から

授業実践Ⅰ「的当てゲーム」の第1時では、単調な投げ方の児童が多かったが、単元の振り返りでは、「バウンドができるようになった」「強く投げられるようになった」「投げ方が分かった」などの感想が見られ、自分に合った投げ方を工夫することができたことが分かった。いろいろな投げ方ができるようになったことで、「的に当てる楽しさ」や「思ったように投げられる喜び」を味わうことのできた児童が増えたことが分かった（図9）。

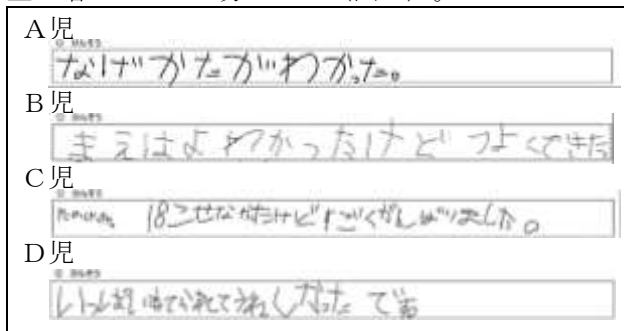


図9 思ったように投げられるようになった喜びを実感する児童の振り返り

授業実践Ⅱ「跳び箱を使った運動遊び」では、前時の振り返りの動画や掲示物に示した動きのポイントを意識した振り返りが多く見られ、自分の課題を意識しながら運動に取り組んでいたことが分かった（図10、図11）。

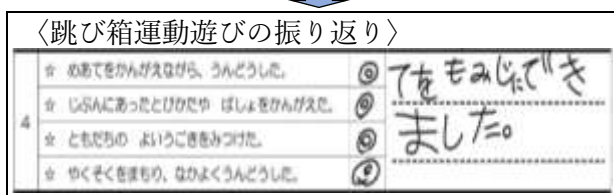


図10 前単元（上）と比較して動きのポイントを意識したものに変わってきた本単元（下）の児童の振り返り

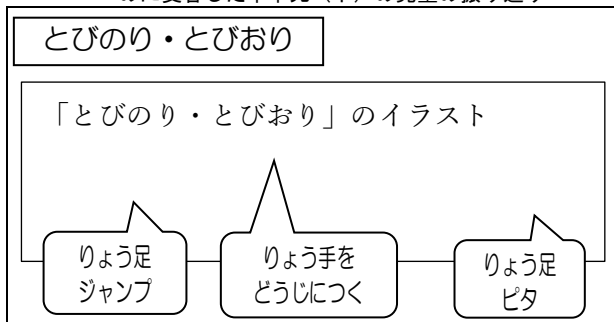


図11 技のポイントを示した掲示物

(4) 今後の課題

授業実践Ⅰ・Ⅱの取組を通して挙げられた課題を以下のような手立てを講ずることで、「運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習指導の工夫」を実現していく。

① 一人一人の課題解決に向けた個別最適な学び

授業実践Ⅰ・Ⅱでは、教師の見取りから「学習の個性化」を図ったが、児童の実態や学習のねらいからずれが生じてしまった。また、授業実践Ⅰでは、できたこととできそうなことの振り返りを行い、授業実践Ⅱでは、加えて友達のよい動きを振り返らせたが、一人一人の課題解決まで至らなかったことが課題として残った。今後は、試しの運動や自己・他己チェックシートを活用して実態を明確に把握する。その上で、「何ができなかったか」「なぜできなかったのか」「何がうまくいったのか」「なぜできたのか」を捉えることのできる振り返りシートを作成することで、一人一人の課題解決への道筋が見えるようにし、運動の楽しさや喜びを味わえるようにする。

② 視点を明確にした協働的な学び

互いの動きを見合ったり、よい動きをしている児童の動画を見せたりする際に何を見せ、何を捉えさせるのかをイラストや言葉で視覚的に示していく。そうすることで、自分の動きや学び合いに生かしていくことを目指す。また、児童の必要感に応じた学び合いを行うために、児童の振り返りや授業中の言葉から、児童のつまづきを把握したり、発問から困り感を引き出したりすることで、何を視点とし、何を話し合うかを明確にしていく。さらに、グループで課題解決を見通すことのできるワークシートを作成することで、運動のやり方や新たな視点に気付かせ、「できる」につなげていく。

【引用・参考文献】

- 1) スポーツ庁（2022）「小学校体育（運動領域）指導の手引～楽しく身に付く体育の授業～」
- 2) 文部科学省（2015）「学校体育実技指導資料第10集『器械運動指導の手引』」

【図表の許諾について】

図1～11は、授業実践の中での児童の様子、授業実践前後の意識調査の一部である。研究の目的にのみ使用することとし、児童の保護者及び所属校の校長から使用許諾を得た。