

IX 成果と課題

〈研究のまとめ〉

本年度は体育科研究の3年目であり、令和3年度に控えた中・四国小学校体育研究大会の会場校として全学級での研究授業及び6本の授業を同時公開した中間発表会を実施した。中間発表会における提案授業の事前研究として行った6本の研究授業は全県に公開し、外部講師を招聘して「主体的・対話的で深い学びを生む授業づくりの在り方」について校外からの参加者も交えて授業協議を重ね、学びを深めることができた。

各学年、この1回目の研究授業協議において出された意見等をもとに指導案を改善・修正し、中間発表会に臨むことができた。同一単元の2クラス継続授業研究によって授業がブラッシュアップされ、指導者の指導力向上や自信を深めたことが成果である。なにより主体的に、協同的に活動する子どもたちの姿が見られ、われわれが作りたい授業に一步一步近づいている手応えを感じることができた。

【6年 病気の予防（保健）「病気の予防－感染症から命を守ろう－」】



保健学習においては、「子どもが自身の生活習慣や生活環境等から課題を見付け、その解決に向けた学習活動を展開することができれば、自分の健康に目を向け、楽しく明るい生活を営もうとする十津っ子に伸びていくであろう。」との仮説のもと「健康課題を解決する力」の育成を目指した授業づくりに取り組んだ。

健康課題を解決や観光の保持増進に関わって「思考力、判断力、表現力等」を発揮させるための授業デザインとして、新型コロナウイルス感染症の予防策を考えるとところから単元を導入した。また、タブレットを活用し、自己の課題や目的に応じた情報収集しながら、整理したり、分析したりして課題解決の方法を交流して学習を進めた。さらに、ブレインストーンミングといったグループ学習によって思考を活発にする指導方法の工夫をしたことでかわりを深めながら学習できたように思う。

【3年 多様な動きをつくる運動（体づくり運動）「めざせ！！動きのスーパークリエイター！！」】

多様な動きをつくる運動では、「いっしょに身体を動かす」ことや「動きを広げる」「コツを見つける」「工夫した動きをつくる」「試す、できるようになる」ことで運動の楽しさ・おもしろさを感じられるよう授業デザインした。



単元のゴールに〈動きのプレゼン大会〉を設定し、単元を通じて経験する4つの動きについて【コツ】と【工夫】について伝え合い、楽しさを表現できるようにした。①より良い動きにする＝コツ見つけと②動きをひろげる＝動きの工夫の2つで活動構成し、固定しないペアやグループで活動させたことでより良い動きについての気づきや、動きを広げる発想を積極的に交流する姿が見られた。

単元最終段階でのプレゼンテーション活動は、固有の運動様式が無く、自由度が高い体づくり運動の授業づくりとして一つの提案であったと思う。教える側として、子どもの視点に立ち、学んだことが自分の生活に活かされるような学習にしていこうという意図を持って学習過程を工夫したことが「楽しい、できそう、いっしょにもっと」と子どもたちが主体的に活動する授業をつくるポイントであったと言える。

【2年 マットを使った運動遊び（器械・器具を使つての運動遊び）「わくわく！ぼくらの十津忍法ランド！」】

マットを使った運動遊びでは、児童がイメージしやすい忍者に模倣することで単元全体を通じて意欲的に活動する姿が見られた。また、「楽しい できそう いっしょにもっと！」といった子どもの声に、さらに「できた！」が加わるよう、挑戦課題とする動きや場をスモールステップで設定した。つまずきを避け全員が〈できる〉という学びを重ねていくために3人トリオでの協同的活動も有効であった。



2人に補助してもらったり、3人が順番にできばえを確かめたりしてかわりを深めながら動きを高められたことは領域特性にふれる指導方法となった。

全体に広げたい動きは撮影した画像を電子黒板に映し出したり、実際に活動の場に集合させて模範試技を見せたりして、より良い体の動かし方について共通理解を図りながら学習が進められた。単元を通じて、毎時間、こうしたより良い体の動かし方を見つけたり、どうすればできるようになるかアドバイスしたりする認知的学習場面をとるようにしたことで子どもの達成基準が明確になり、相互評価につながっていた。

【4年 リズムダンス（表現運動）「レッツ トライ ダンシング」】

リズムダンスでは、「リズムに乗って踊ること」や「ペアやグループと動きを合わせて踊ること」「人と違う動きで踊ること」「自分の踊りを見てもらうこと」「自分の好きな音楽で踊ること」を楽しさと捉え、毎時間〈やってみる〉から〈ひろげる〉へと、繰り返し即興的に踊る活動を中心に活動構成して単元を進めた。

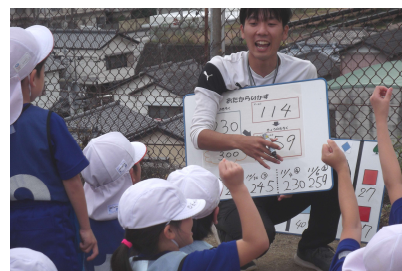


多様なリズムの曲調の曲で踊る経験を重ねながら【動きの宝箱】に取り上げたい動きを蓄積していった。こうした動きのバリエーションを広げるための視覚的な環境デザインや教師リードの【やってみる】からペアやグループでの【広げる】活動へとつなげていく学習過程やかかわりの授業デザインによって子どもたちの活動に向かう意欲と動きの質的な高まりをみることができた。

【1年 宝取り鬼（ゲーム）「めざせ！十づのたからとり名人！！」】

宝取り鬼では、基礎となる感覚や動きを身に付ける運動遊びと、動きや行い方を工夫する宝取り鬼を組み合わせて学習過程を構成した。「宝取り鬼」では、動きの判断のしやすい鬼ゾーン2ラインでの3対2のゲームから始め、後半では、動き方の工夫が広がりやすい1ライン3対2のゲームへと展開を進めた。

児童実態に合わせたチーム人数やコート広さ、ゲーム時間といったかわりや環境に関わるデザインはもちろん、毎時間、「どうしたら～できるだろう？」といった視点での友だちの動きを自分の動きに取り入れたり、動き方の工夫を話し合ったりする認知学習場面を設定した授業デザインによって、あたたかな雰囲気の中でいきいきと活動する子どもの姿が見られた。また、ゲームにおけるクラスの合計得点を毎時間確認し、チームとクラス全体での伸びや課題をふり返りながら単元を通じて集団として高まっていったことが成果である。



【5年 ハードル走（陸上運動）「One チャレンジ！！ For the チーム！！」】

ハードル走では、学習の中核となるハードルを跳び越える技術の個々の向上を目指しながらも、ペアやグループ、クラス全体のかかわり合いによって意欲的に運動に取り組む姿をイメージして単元構成した。

目標物となるハードルに対して「どのようにすべきか」という運動目的を明確にしながら、挑戦意欲を高めるための50mに5台ハードルで環境設定し、インターバルの距離を自己の能力に合わせて選択させた。ペア競走やグループタイム競走しながら、クラスタイム達成を目標に、自己記録の伸びだけでなく、グループやクラス全体の記録の伸びを意識しながら学習を進め、学びのパターン化や役割分担によって、つまづきを修正するアドバイスや励ましなどの積極的なかわりの姿をたくさん見ることができた。



【わくわくタイム】

異学年での関りと楽しさを意識して活動内容を計画運営して3年目を迎えるわくわくタイムは、コロナ感染対策のため今年度の活動は中止することとした。縦割り班によるこうしたふれあいを中核にした活動が継続に実施できることが子どもたちの運動遊びの幅を広げたり、仲間同士のかかわりを深めたりしていくことにつながると考えている。清掃活動と兼ねた縦割り班であることも関連するが、短時間での全校異学年集団での活動である目的を踏まえ、定期的な活動内容の固定化を今後も考えたい。器械遊具環境や竹馬、一輪車等も意図的に活用していくことで多様な動きを身につけていく上で有意義な場面となる。活動

の内容については、児童の実態に沿って毎年見直し、修正を加えていく必要がある。

【総括】

○体育授業における手段的な方法論としての「いつでも どこでも だれとでも」を合言葉とする仲間とのかかわりについてはどの授業においても重点的に取り組んできた。今年度は①動ける身体づくり(身体性)・②多様な楽しみ方(多様性)・③多様なかかわり方(社会性)といった体育の学ぶよこびにふれるための授業デザインを工夫して授業実践を重ねることができた。運動好きな十津っ子を目指していく上では挑戦課題や達成基準を考えた上で授業構成を大切にしながら、「やさしい、たのしい、あたたかい」環境整備・教材づくりを基本的な考え方としながらも、授業の中で個々の児童がいかにより自己成長を実感できたかを問うことが大切である。

○新興・再興ウイルス感染症の発生等、世の中が変化し、結論がなかなか出せない課題と向き合う時代に入っていく中で自他の健康のために粘り強く考え、適切に判断することが求められている。授業においては、このような予測しにくい様々な健康課題をよりよく解決していく資質・能力の基礎を身に付けることができるかどうか。また、子どもたちが「健康について考えることができて楽しい」「保健は役に立つ」と思える授業づくりができるかどうか問われる。その授業で何を教えるのかという学習内容を明確に捉えること、その上で、より適した指導方法を吟味し、選択することが求められる。「どのように学ばせるか」という指導方法は、「何を学ばせるか」という学習内容なしには工夫することができない。だからこそ、習得させたい学習内容を見据えその意図のもとでの教材づくりが必要である。

○固有の運動形式が無く、定型の運動様式が無い場合、自由な発想で子どもの実態に応じて授業が構想できる一方で、自由度が高く内容が曖昧なゆえに単元全体としてどのような活動構成で進めていくのか、どのような子どもの姿をゴールイメージとして持つのかと言ったことや領域のねらいを意識した教材づくりは今後も重要な課題である。

○器械運動領域に限らず、運動やスポーツの領域では、個々の児童の動き方の実感(動感身体性)に応じて活動の場を設定したり、動きの成功や失敗に対する言葉がけをしたりすることが必要となるが、特に器械系の学習を考える際は多様な子どもの動感身体性をみとめることは、苦手な子どもへの支援と併せて重要な視点としたい。

○ゴールフリーを特性とするダンス領域において、低・中学年で身に付けてきた即興的に表現する能力やリズムに乗って踊る能力、コミュニケーション能力などを土台として、高学年では、さらに個人やグループの持ち味を生かした簡単なひとまとまりの動きにして、仲間と表したい感じを込めて通して踊る力へと系統的な学びを作っていくことが課題となる。

○低学年の体育授業においては教師の積極的な肯定的なかかわりによるやさしくあたたかな雰囲気の中で子どもの意欲的な姿が見られると言える。だからこそ「学習環境」を整え効果的に学びを深めていくためには、単元プランとして「身に付けさせたい力」を明確にし、そのために何を準備しておくのかを考え授業デザインしていくことが必要である。

○陸上系の学習においては、基礎的基本的な動きを身に付けるための教材づくりや場づくりといった授業デザインによって「動きの獲得」を目指していくことができた。今後はさらに、ダイナミックで素早い、あるいはスムーズな動きへと動作が洗練されていくように「動きの質的な高まり」を目指して、どのような挑戦課題や達成基準を設定していくのが課題となる。

○6年間の発達段階や適時性を考慮しながら、各領域においてこそ身に付けたい運動感覚や運動技術を明確にするとともに、「動きづくりのもと」と「人間関係づくりのもと」を1時間ごとの体育授業はもちろん、全校集団や異学年集団での体育的活動の中でできるだけ多く経験させる研究を重ねていく必要がある。

○評価に関しては、評価基準を明確にし、即時的に肯定的な評価(金シール)を繰り返すことで学び方を価値づけている。そうした外発的動機づけから、運動領域に応じて児童の相互評価(いいねタイム)や自己評価(赤白帽子)などを適切に取り入れ、児童自身のより良い体の動かし方について見る力や伝える力を高めていくことが内発的動機を大きくしていくと考える。そうして運動に向かう動機が行動を起こし、それが維持され、方向づけられるために、児童実態に見合った行動目標を設定し、その達成に向けて取り組むことができるようにするとともに、できる限り多くの達成感を味わう授業づくりを続けていきたい。