

運動と多様に関わり、よりよく課題を解決することを通して、

誰もが運動に親しむことができる体育科の学習

I 体育科研究の方向性

1 主題設定の理由

体育科においては、児童を取り巻く現状を踏まえ、体育や保健の「見方・考え方」を働かせ、課題を見付け、解決に向けた学習過程を工夫することにより、「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」の育成につなげることが重要となります。その際、運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等に関わらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ることが重要とされています。

これまでの本校の研究では、運動と多様に関わりながら課題を解決していく過程を大切にしてきました。運動と多様に関わりながら課題を解決することにより、技能の習得に偏ることなく運動に親しむ児童が増加しました。一方、体育の学習が日常的な運動につながっておらず、運動習慣の二極化の状態も依然として見られます。

全体研究主題では、「探究する子供を育てる教育活動の創造」をテーマとしています。体育科における探究する児童の姿として、「課題となる場面から自分で予想を立て、運動と多様に関わりながら、解決方法を考え、協働的に課題を解決していくこと」と押さえました。

以上のことから、体育科として求められることと本校の研究の成果と課題を踏まえ、研究主題を「運動と多様に関わり、よりよく課題を解決することを通して、誰もが運動に親しむことができる体育科の学習」と設定しました。課題となる場面を見付け、運動の特性に着目して自分たちで予想を立て、運動を「する」だけでなく「みる、支える、知る」など自己の適性等に応じて、よりよい解決方法を選択していくことで、運動の様々な楽しさを実感します。そして児童全員が「運動は楽しい」という思いをもつことで、技能の有無や優劣、程度等に関わらず、運動に親しんでいけるような資質・能力を育むことができると考えました。

2 目指す児童の姿とその具体

運動と多様に関わり、よりよく課題を解決することを通して、運動に親しむ児童

「運動と多様に関わる」とは、運動を「する」だけでなく、他者の運動を「みる」、他者の運動を「支える」、運動のこつや成り立ちを「知る」等の関わりをすることです。

「よりよく課題を解決する」とは、多様な解決方法から、運動との関わりの中での気付きや、運動の特性、運動の価値に着目して、よりよい方法を選択し、協働的に課題を解決することです。

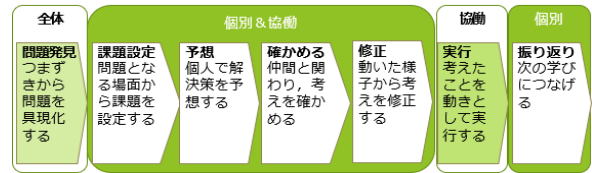
「運動に親しむ」とは、技能の有無や優劣、程度を問わず、誰もが自分に合った運動を楽しめる状態であることです。

II 研究内容の具体

1 誰もが運動に親しむことができる単元構成

問題となる場面から児童一人一人が自分やグループに合った課題を設定し、自分で予想を立て、運動と多様に関わりながら解決方法を考え、協働的に解決していくことで、「誰もが運動に親しむ」ことができるようになります。そのために、運動がもつ楽しさを一人一人が十分味わうことができるような単元構成にしていく必要があると考え、研究を進めました。

- 「問題発見」場面の充実
 - ・実態，系統性を踏まえ教材を設定する。
 - ・試しの活動と問いの共有場面を設定する。
- 「予想」場面の充実
 - ・解決の見通し場面を設定する。
- 誰もが運動に親しむ「修正」場面の充実
 - ・考えを修正する，運動場面や話し合い場面を設定する。



【単元構成の基本的な流れ】

2 誰もが運動に親しむことができる指導の工夫

誰もが運動に親しむようにするには、運動との関わりの中での気づきを基に、一人一人が改善の見通しをもち、自分に合った運動との関わりを選択していけるようになることが大切です。仲間の考えに触れ、自分に合った運動との関わりを考え、修正しようとするための指導の工夫について研究を進めました。

- 運動の関わりを明確にした練習方法
 - ・場の配置図や連続図などで「みる」視点や「支える」ポイントを明示的に指導する。
 - ・役割や練習の進め方を示し，児童が必要に応じて操作できるような掲示資料を準備する。
- よりよい解決方法の選択を支える発問
 - ・運動の特性，価値に着目する発問をする。
 - ・児童自らがタイムマネジメントできるような関わりをする。（「話し合いに必要な時間は？」「練習時間は？」）
- よりよく課題を解決する思考スキルの明確化と思考ツールの選択
 - ・ねらいに応じた思考スキルを明確にしておく。
 - ・必要に応じて思考ツールを活用する。

時間	「どのタイミング？」，「最初は？」など
空間	「どこがチャンス？」，「どこに手をつく？」など
仲間	「だれが？」，「何人？」など
運動の価値	「素敵な友達は？」，「アドバイス上手は？」，「最後まで諦めなかった友達は？」など

【運動の特性，価値に着目する発問例】

3 運動に親しむ児童の姿の評価

児童全員が自分に合った運動との関わりをし，運動に親しむことができるようにするためには，学習改善を促す教師や児童同士による評価と効果的なフィードバックが大切です。児童自身が運動や他者との関わりを振り返り，課題を修正したり，新たな課題を設定したりしていくことが，次の学びにつながると考えます。ここでは，評価の在り方について研究を進めました。

- 課題発見，課題解決につながる効果的なフィードバック
 - ・学習改善につながる児童へのフィードバックを行うために，児童のつまづきを想定し，課題例，解決例を作成し，連続的な問題解決になるよう課題を単元内に位置付ける。
 - ・課題解決状況と活動のねらいを基に，何が，どのように高まっているのかを具体的に伝える。
- 運動の多様な価値を認める相互評価の工夫
 - ・よい動きや，よりよい動きのアドバイスができるような場づくりや壁面ボードなどの教具を用意する。
 - ・主体的に学習に取り組む態度における「共生」「協力」を重点として，相互評価の機会を設定する。
- 自己評価の工夫
 - ・「思考・判断・表現」の評価規準を設定している時間の終末で行う。
 - ・本時のねらいに対して考えたり，工夫したりすることができたのかを3段階で評価する。
 - ・具体的に自分が考えたことや，工夫したことを文章記述する。

<3年次研究の重点>

- ・誰もが運動に親しむことができる単元構成の改善
- ・運動に親しむ児童の姿の評価

Ⅲ 研究実践

6年生実践『ゴール型 バasketボール』

実践のテーマ： 自分やチームに合った練習や作戦を工夫することで、
誰もがバスケットボールを楽しむ学習

1 研究授業のねらい

本単元は、意図的に空間を奪い、選択的なプレーにより効果的に得点を重ね、競い合う楽しさを誰もが味わうことをねらいとしました。本学級の児童は、仲間と協力して課題を解決し、ゲームの楽しさや喜びを共有していきたいという思いを強くもっています。一方、これまでのボール運動（ゴール型やネット型）では、ゲームの状況に関わらず仲間になるべくボールを触らせようとし過ぎてしまうところがありました。そのため、得点チャンスを失ったり、優位な場所の仲間を生かせなかったりする場面が多く存在しました。

一人一人が役割を果たすことの重要性を再確認し、協力してゲームを進めることで、誰もがゴール型の魅力を味わえるようにしました。そこで、単元前半は、共通課題の解決のために一人一人が解決策を予想し、チームで協力して予想した解決策を試しながら、チームの特徴を見付けていくことをねらいとしました。単元後半では、作戦の有効性を検討しながら、チームの特徴がゲームで発揮できるようにしていくことをねらいとしました。

(1) 単元の指導計画

研究視点 1

時	段階	学習内容・学習活動	評価の重点【評価方法】	多様な関わり方
①	問題発見	◇単元の見通しをもつ ○準備運動 ○試しのハーフコートゲーム ○振り返り パスをつないで多くの人がシュートしてバスケットボールを楽しもう！	態③【観察】 知①【PMIシート】	【知る】協力して用具の準備の仕方を確認したり、運動を試して気付いたことを伝え合ったりして、単元の見通しをもつ。
② ③ ④	課題発見 予想 確かめる	◇チームの特徴を知り、チームに合った効果的な攻撃や守備を予想して実行する ○準備運動 ○ねらいの確認 自分のチームに合った効果的な攻撃や守備の仕方を見付けよう！ ○タスクゲーム ○ハーフコートゲーム ○チームタイム ○振り返り	態① 知②【観察・ICT】 思②【観察、カード】 思①【観察・カード】 知③【観察】	【みる】練習やゲームをして友達と動きを見合ったり気付いたことを伝え合ったりして、動きのポイントを理解する。 【支える】ナイスプレーを伝えたり、動きを撮影して改善点を教えたりする。
⑤ ⑥ (本時)	修正	◇作戦の有効性を振り返り、チームの動きを修正する ○準備運動 ○ねらいの確認 作戦や練習を見直し、チームの動きをレベルアップしよう！ ○チームタイム ○オールコートゲーム ○チームタイム ○振り返り	思③【観察、ノート】 知④【観察】 6時間目 思③【観察、ノート】 態②【観察】	【みる】チームの作戦が有効的か考えながら観察してアドバイスする。 【支える】ゲームの審判をして支える。
⑦ ⑧	実行 振り返り	◇大会を行う ○準備運動 チームのよさを生かして大会を楽しもう！ ○チームタイム ○オールコートゲーム ○振り返り 仲間と協力して、チームに合った作戦や練習を考え続けることで、みんなで楽しくバスケットボールができた。	※知・思・態を一体的に捉え評価する 【観察・単元の振り返り】	【みる】動きのポイントを意識して、友達の運動を見て、アドバイスをする。 【支える】大会を運営したり、審判をしたりする。

3 本時の学習

(1) 本時の目標

ゲームでチームの作戦を機能させるために、作戦の有効性を振り返り、互いの考えや取組を認め合い、自分やチームの特徴に合った作戦や練習を考えることができる。

(2) 本時の展開(8時間扱いの6時間目)

学習内容と主な学習活動	研究との関わり・留意点												
1 準備体操, チームウォーミングアップ ・体ほぐし(膝, 足首, 股関節) ・チームウォーミングアップ 2 ねらいの確認 作戦や練習を見直し, チームの動きをレベルアップしよう!	◇誰もが運動に親しむことができる指導の工夫 研究視点2 ※キャプテン会議により練習場所や作戦会議場所は決めておく。 ※練習場所, 作戦会議場所, ゲームの開始時刻は連絡ボードを使って全員が分かるようにし, 運営係がタイムマネジメントする。												
3 チームタイム ・一人一人の作戦の成果や改善点を交流する。 ・練習か作戦会議を行う。 ・作戦会議では, チームの一人一人が作戦に合った動きができたかを確認する。 ・練習方法は, シュートパス2対1, 3パス3対2, オリジナル練習から選択する。 4 オールコートゲーム ・ドリブルはありとする。 ・4分ゲームとする(2分で交代)。 ・守備は3人とする(4人のうち1人守備をしない人をつくる)。 ・記録係がナイスプレーを学習カードに記録したり, 試合の様子を動画で撮影したりできるようにする。 5 チームタイム ・一人一人の作戦の成果や改善点を交流する。 ・練習か作戦会議を行う。 ・作戦会議では, チームの一人一人が作戦に合った動きができたかを確認する。 6 本時の振り返り ・自己評価 ・全体での振り返り 7 次時の確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 【思考・判断・表現】 作戦の有効性を振り返り, 自分のチームの特徴に合った作戦や練習を考えている。(観察, 作戦カード, テキストカード) 【主体的に学習に取り組む態度】 作戦会議で仲間の考えを否定しないで受け入れている。(観察, テキストカード) </div> ・これまでのナイスプレーカードと作戦カードを基に, 作戦がゲーム中に機能したか, ナイスシュートにつながっていたかを基に話し合うように促す。 ・チームの実態に応じて, 指導者が意図的な発問により論点を整理したり, タイムマネジメントを行ったりする。 ◇運動に親しむ児童の姿の評価 研究視点3 ・必要に応じて直接児童から作戦や役割分担について聞き取る。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>黄・赤</td> <td>白・水色</td> <td>オレンジ・緑</td> </tr> <tr> <td>ゲーム</td> <td>作戦会議・練習</td> <td>審判・記録</td> </tr> <tr> <td>審判・記録</td> <td>ゲーム</td> <td>作戦会議・練習</td> </tr> <tr> <td>作戦会議・練習</td> <td>審判・記録</td> <td>ゲーム</td> </tr> </table>	黄・赤	白・水色	オレンジ・緑	ゲーム	作戦会議・練習	審判・記録	審判・記録	ゲーム	作戦会議・練習	作戦会議・練習	審判・記録	ゲーム
黄・赤	白・水色	オレンジ・緑											
ゲーム	作戦会議・練習	審判・記録											
審判・記録	ゲーム	作戦会議・練習											
作戦会議・練習	審判・記録	ゲーム											

◇授業の見所・本時で願っている児童の姿

大会で自分のチームの作戦が機能するようにするために, 作戦の有効性を成果や課題から考えて話し合ったり, チームメイトの考えやゲームでの頑張りを進んで認め合ったりしている姿。

4 授業の実践

誰もが運動に親しむことができる単元構成の改善

実態調査から、体育科の学習において、一人一人の課題解決を大切にしながら、協働的に共通課題やチームの課題を解決していく必要があることが分かりました。一人一人が自分なりの問いをもち運動に多様に関わり続けるには、「問題発見」、「予想」、「修正」の3つの場面の充実を図ることが重要だと考え、単元を構成しました。

単元導入部では、試しのゲームを行い、全体でつまづきを交流し、児童が意図的な空間の奪い合いや選択的なプレー判断に対しての「問題」に目が向くようにしました。単元前半では、個人で解決策を予想する時間を、短時間でも必ず設定しました。全体やチームで一人一人の予想を交流してから、タスクゲームや練習を行うようにしました。また、ナイスプレーの発現数を記録する学習カードを活用しました。ゲーム後に、自分やチームのナイスプレーを自覚し、目標設定やチームの特徴を知ることができるようにしました。単元後半では、チームの特徴をゲームでも発揮するために、試合前後にチームタイムを設定し、作戦の修正について話し合うようにしました。

みんなの振り返りより

解決すべき問題

① ナイスシュートをまだ打っていない時が多い
② みんなが参加できるようにパスを回せていない

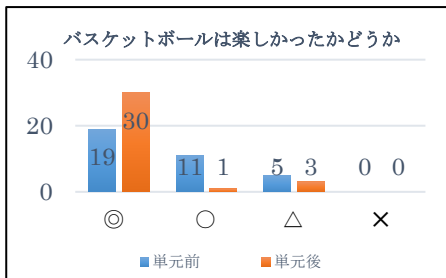
課題

① ボールをもっているときに焦ってパスミス
② ボールをもっていない時に棒立ちでパスを
③ 簡単にシュートを打たせてしまう守備

問題が解決すると（単元のゴール）

① パスが回るとみんなが参加
② ナイスシュートにつながる

【全体交流の発言をまとめた掲示資料】



【児童質問項目の結果】

バスケットは、上手い人(ドリブルが上手い人、背が高い人など)が独占してするものだと思っていました。だけど、バスケットはチームで協力してパスを繋いで点を取るものだと知りました。また、声掛けなどをする事でチームの仲が深まり、より楽しくなるということが知ることができました。チームで負けても明るく声を掛け合ったりすることで、みんなで楽しむことができましたからです。

【A児の回答の理由】

仲間同士でパスし合うところがスムーズに上手いきき、シュートを沢山打つことができたから。ボールカットでボールがパスしにくいように動けた。他のもっと強いチームを見習って、改善できたところがあった。

【B児の回答の理由】

上記は児童質問項目の結果です。「バスケットボールは楽しかったか」という質問項目に対して30人が「◎そう思う」と回答しており、その理由のほとんどがA児、B児のように意図的に空間を奪い合い、効果的に得点を重ね、競い合う楽しさについて触れていました。このことから、「問題発見」、「予想」、「修正」の3つの場面の充実を図り、単元を構成したことは、運動に親しむ児童の育成に効果的であったと判断しました。しかし、3名の児童が「△どちらかと言えばそう思わない」と回答しており、「あまりパスが貰えなかった」、「作戦通り動いてくれない人がいた」などを理由としてあげていました。3名の児童の学習改善にはうまく機能しなかったことが分かりました。誰もが運動に親しむことができる単元構成の在り方については今後も考えていく必要があります。

自己評価の工夫

運動や他者との関わりを振り返り、課題を修正したり、新たな課題を設定したりしていくことが次の学びにつながると考えます。

そこで本時では、効果的な教師のフィードバックと、視点を明確にした自己評価により、児童が学習改善していきけるようにしました。具体的には、右記のように「思考・判断・表現」の観点を中心に置きながら、「主体的に学習に取り組む態度」を一体的に見取ることができるよう評価規

【思考・判断・表現】 自分のチームの特徴に合った作戦の有効性を振り返っている。	「十分満足できる」状況 (A)	作戦がゲーム中に発現したかを確認し、作戦によってよりよいシュートチャンスにつながったかを振り返っている。
	「おおむね満足できる」状況 (B)	作戦の有効性を振り返り、自分のチームの特徴に合った作戦や練習を考えている。
	「努力を要する」状況 (C)	作戦について話し合っていない。
【主体的に学習に取り組む態度】 仲間の考えを否定しないで受け入れている。	「十分満足できる」状況 (A)	常に、仲間の考えを否定しないで受け入れたり、進んで仲間のよい考えを取り入れたりしている。
	「おおむね満足できる」状況 (B)	仲間の考えを否定しないで受け入れている。
	「努力を要する」状況 (C)	自分の考えを中心に伝え、仲間の考えを受け入れていない。

【具体化した評価規準】

準を具体化しました。前時の自己評価、試合前の作戦会議場面や試合後の作戦の振り返り場面での発言内容の見取りから、効果的な教師によるフィードバックにつなげるようにしました。本時の終末では自己評価場面を設定し、「作戦のうまくいっているところ」、「改善点」、「仲間への関わりのよさ」という視点で自分の関わりについて自己評価しました。

C 児のチームは前時に、作戦を遂行しようとしていましたが、ボールマンが守られて、ボールが回らず、作戦が機能しませんでした。本時の作戦会議では、仲間同士の距離が遠くなりすぎないような作戦を考えていました。前時の反省を生かしていること、ボールの動きが停滞しないような作戦にしていることを教師が価値付けました。C 児の自己評価場面での記述では、作戦により意図的に空間を奪うプレーができていたこと、相手のプレーに応じて新たな選択的なプレーを創出し、作戦を修正していこうとしていることが分かります。

このように、前時の自己評価を生かした教師のフィードバックと、視点を明確にした自己評価は、児童の学習改善に効果的であったと考えます。しかし、「仲間への関わりのよさ」について記述していた児童は、ほとんどいませんでした。「仲間への関わりのよさ」を、教師がどのように全体に広げていくのについては、さらに考えていく必要があります。

11月12日 自己評価○
自分からパスしてもらおうと動けはしたけれど周囲がブロックされていてパスがまわりませんでした。ジャンプしてキャッチができるようになるとパスの幅が広がると思うので挑戦してみたいです。

【C児の前時の記述内容】

11月12日 自己評価 ○
団体せめ作戦をやってみて、シュートをうてる近くの人にパスをわたすことができました。また、うまくディフェンスをかわしながら、ドリブルやパスをできたので良かったです。

11月12日
ドリブルの途中で相手にボールを取られることがあった。ドリブルをしている人の近くに誰か1人いれば、ドリブルでボールを落としてもすぐに対応できるのではないかな。

【C児の本時の自己評価場面での記述内容】

IV 3年次研究の成果と課題

3年次研究では、「誰もが運動に親しむことができる単元構成の改善」「運動に親しむ児童の評価」を重点とし、研究を進めました。

1 研究の成果

- 一人一人の課題解決を大切にしながら、協働的に共通課題やグループの課題を解決していく単元を構成することで、児童一人一人が自分なりの問いをもち運動に関わり、よりよく解決していこうとする姿につながりました。
- 考えを修正する場面での教師の具体的な手立てにより、自分の考えを修正し、改善していこうとする姿につながりました。
- 前時の自己評価を生かした効果的な教師によるフィードバックと自己評価場面の設定により、課題を修正したり、新たな課題を設定したりしていく姿につながりました。

2 今後の課題

- 誰もが運動との関わりの中で自分の考えを確かめられるようにするには、児童の運動経験、系統性を踏まえ、教材をさらに吟味していく必要があります。
- 運動との多様な関わりにより探究的な学習を進めるためにも、振り返り場面で何を記述して残すのかを精選していく必要があります。

V 参考文献

- 小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 平成29年6月
- 初等教育資料 No.1001「体育科における『学びに向かう力、人間性等』の指導と評価の充実」 東洋館出版社 令和2年12月
- 体育科教育「これからの体育の学習評価の方向性」 大修館書店 令和元年5月
- 体育科教育「新しい体育の授業デザイン」 大修館書店 令和元年10月
- アクティブラーニングとしてのPBLと探究的な学習 溝上慎一 東信堂 平成28年3月
- 真正の「教生体育」をつくる 梅澤秋久・苫野一徳 大修館書店 令和2年3月
- ヤマ場をおさえる学習評価(小学校) 石井英真・鈴木秀幸 図書文化社 令和3年7月
- 学習指導要領の未来 野田敦敬・田村学 学事出版 令和3年9月