

研究主題「自ら課題を見付け、工夫して運動し、

気づきや考えを他者に伝える力を高める指導

－『走の運動』の学習を通して－

東京都教職員研修センター企画部企画課

江戸川区立上一色南小学校 主幹教諭 本間 貴之

第1 研究のねらい

小学校学習指導要領（平成29年3月告示）において、体育科の目標の一部には、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・能力を育成することを目指す旨と記されている。このような資質・能力の育成のためには、児童が、自ら考えたり、工夫したりしながら運動の課題を解決していく学習が求められている。

平成27年度から平成29年度の「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」では、「授業中に自分で工夫して練習した」と答えた児童の割合は他項目と比べ数値が低く、年々低下傾向にあった。また、「体育の授業で、友達同士で話し合う活動を行っている」と答えた児童の割合は、どの年度においても50%前後であった。

ボール運動系や器械運動系等の領域では、簡易化されたゲームの開発や教材・教具の工夫が多く、個人の課題を仲間と共有したり解決方法を話し合ったりする授業が行われている。一方、陸上運動系では、動きや技能を獲得することが学習の中心になっている授業や、教師が示したポイントのみを個人の課題としている授業が展開されている場合がある。自分を客観的に捉え、他者意識が強まってくる中学年で取り組む「走の運動」において、自ら課題を見付け、場や練習方法等を工夫して運動することや、自分の動きや友達の動きについて気付いたことや考えたことを他者（友達や教師等）に伝えることは、自分自身の学びを確かなものにするためにも大切であると考え、本研究主題を設定した。

第2 研究仮説

走の運動において、児童の思考を活性化させる教材を開発し、ICT機器や、児童が表現したことを的確に把握するための学習資料等を有効に活用すれば、児童は自ら課題を見付け、工夫して運動し、気づきや考えを他者に伝える力を高めることができるだろう。

第3 研究の内容と方法

1 基礎研究

(1) 体育科における他者との関わりについての発達の特性

中学年の児童の発達の特性には、他者の視点に立って物事を考えられるようになることが挙げられる。体育科においては、仲間とアイデアを出し合ったり、競争したりして運動を楽しむようになることが分かった。また、自分の思いや気づきを書いたり、話したりする中で、よい動きを見付け、伝え合う体験を積み重ねていくことの重要性が明らかになった。

(2) 体育科におけるICT機器の活用

体育科においてICT機器は、ボール運動系や器械運動系を中心に活用されている。課題を把握する場面において、技能や動きのポイントと自分や友達の動きを比較し、それらを互いに共有し合うことで、課題が見付けやすくなることが分かった。また、運動量の確保も同時に行い、活用場面を吟味していくことも重要であることが分かった。

2 調査研究

都内公立小学校5校の第4学年児童460人及び教員72人に、走の運動における意識調査及び指導の実態調査、体育科におけるICT機器の活用状況等調査を実施した。

(1) 「かけっこ・リレー」が好き、やや好きと答えた児童の分析

「かけっこ・リレー」が好きと答えた児童（全体の59%）と、「かけっこ・リレー」がやや好きと答えた児童（全体の25%）の意識の差を明らかにするため、次の分析を行った。

- 「かけっこ・リレー」が好きと答えた児童で、「自分の課題を見付けている」、「自分の課題を意識して運動している」、「工夫して運動している」の3項目で、「あてはまる」と答えた児童は平均46%であった。「かけっこ・リレー」がやや好きと答えた児童のうち、同様の3項目で、「あてはまる」と答えた児童は平均25%であり、その差は21ポイントであった。

以上から、自ら課題を見付け、工夫して運動できるような学習過程を立案すれば、児童は、かけっこ・リレーの学習に、より意欲的に取り組めると考えた。

(2) 他者に伝える力に関わる項目で「あてはまる」と答えた児童や教師の割合と分析

- 「自分の課題や友達のよい動きを見付けている」で、「あてはまる」と答えた児童の割合が40%程度であるのに対し、「自分や友達の動きについて気付きや考えを伝えている」で、「あてはまる」と答えた児童は20%程度であった。
- 教員対象の調査で、「児童が気付いたことや考えたこと分かりやすく伝えられるように、学習カード等を工夫している。」で、「あてはまる」と答えた教員の割合は6%であった。

以上から、気付きや考えを書いたり話したりして他者に伝える機会が十分に確保されていないことが分かった。

(3) 教員のICT機器の活用状況について

- 「かけっこ・リレー」以外におけるICT機器の活用状況が30%程度であるのに対し、「かけっこ・リレー」においては10%程度であった。そこで、本研究では、様々な場面を想定したタブレット端末の活用を考えた。

3 開発研究

(1) 児童の思考を活性化させる「かけっこ・リレー」の教材開発

第一は、「自分の課題に応じた運動を選び、練習方法等の工夫を児童自らが行うこと」「調子よく走る心地よさが味わえること」をねらいとした、「かけっこワールド」である（表1）。

第二は、2チーム（1チーム10人）の対抗戦で、第5走者から第6走者へのバトンの受渡しの際に、走るコースが入れ替わり、「走順等の工夫をすること」、「走りながらタイミングよくバトンの受渡しをすること」をねらいとした、「チェンジリレー」である（図1）。

表1 かけっこワールド

	コーナー走	曲線走	ピッチ走	フラッグ走
実施時間	第1時及び第3時から第6時	第2時から第5時まで (第2時は、三つの運動に取り組む。)		
運動の行い方	コーナーの入り口からゴールまで何秒で走れるかを競う。	卵型の円を、二人同時に走り、競走する。	ディスクコーンを用意し、自分に合った歩幅を見付けて走る。	二人が同時に走り、15m先のフラッグを取る。

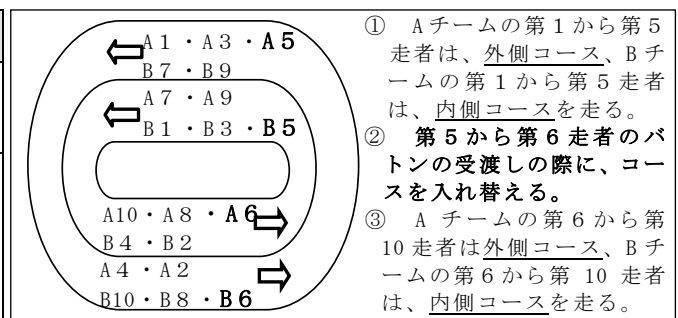


図1 チェンジリレー

(2) タブレット端末の有効活用

本研究では、「かけっこ・リレー」の全6時間の授業内で、課題把握、振り返り場面等におけるタブレット端末の有効活用を図った(表2)。なお、タブレット端末は、グループで3台ずつ計12台使用し、活用場面は第1時及び第6時を重点とし、自ら課題を見付けることなどにつなげるようにした。

表2 「かけっこ・リレー」におけるタブレット端末の活用方法

時	第1時及び第2時	第3時から第5時	第6時
活用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・コーナー走等の動画を遅延再生し自分の走り方の課題を見付ける。 ・運動の行い方を提示し、意欲の喚起を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バトンの受渡しの映像を見て、気付いたことや考えたことを伝え合う。 ・タブレット端末にリレー用カードを取り込み、走順等を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・第1時の動きと比較し、自分の走り方を考え、学んだことを伝え合う。

(3) 児童の表現を的確に把握するための学習カード及び学習形態の工夫

児童の様々な表現を的確に把握できるようにするため、以下の工夫をした。

ア 学習カードの工夫

自己の高まりを確認できるようにするため、意欲、工夫、気付き、友達のよい動き、対話の5観点を明記し、5点満点で自己評価させた(図2)。また、自分の走り方の変化や工夫して運動したこと等を記述させた。

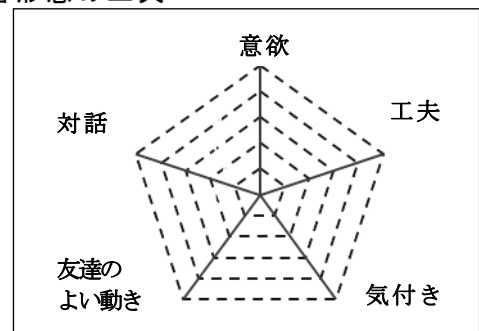


図2 5段階のレーダーチャート

イ 学習形態の工夫

単元を通して、ペアチームを編成した。チェンジリレーの際は、友達のよい動きを付箋に記入させ、自分の走り方に取り入れられるようにした。視点としては、バトンの受渡し、コーナーや直線での走り方とした。次時の授業開始時に紹介し、互いのよい動きを共有した。

4 検証授業

(1) 検証授業の概要

都内公立小学校第4学年を対象として、走・跳の運動「かけっこ・リレー」(全6時間)の検証授業を実施した(表3)。

表3 「かけっこ・リレー」の学習過程

第1時	「かけっこ・リレー」の自分の課題を見付ける。
第2時	自己の課題の解決に向けた練習の仕方を知る。
第3時	自己の能力に適した課題の解決に向けた運動に取り組むことを通して、調子のよい走り方やバトンの受渡しの仕方を身に付ける。
第4時	
第5時	
第6時	「かけっこ・リレー」で身に付けた動きを確認する。

(2) 自己評価結果及びかけっこワールド・チェンジリレーにおける主な工夫について

自己評価結果の平均を算出したところ、4項目で毎時間、数値が向上した(表4)。また、かけっこワールドやチェンジリレーでは工夫して運動している様子があり(表5)、特に、チェンジリレーでは走順等を工夫するため、チーム内で対話が活性化し、記録が10秒程度向上した。

表4 対象学級児童の自己評価結果(単位:点) 表5 かけっこワールド及びチェンジリレーの主な工夫

	意欲	工夫	気付き	友達のよい動き	対話
第1時	3.4	2.4	3.7	3.2	2.8
第2時	3.5	3.2	3.7	4.2	3.3
第3時	3.5	3.5	3.8	3.9	3.3
第4時	3.7	4.1	3.9	4.1	3.4
第5時	3.9	4.1	3.9	3.9	3.6
第6時	4.4	4.3	4.4	4.4	4.2

かけっこワールド	チェンジリレー
<ul style="list-style-type: none"> ・曲線走で、競走する人数を増やし、4人で競走する。 ・フラッグ走で、ゴールの位置に差を設ける。 ・ピッチ走で、ミニコーンやラダーを使用して練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・第1、第3コースを使用して競走する。 ・比較的走力が高い児童と走力が低い児童で交互に走る。

(3) 抽出児童の学習カードの記述内容より

抽出児童の学習カードには、自分の走り方の課題等の気付きや練習方法等の工夫について具体的な記述があり、タブレット端末の有効性についての記述も見られた（表6）。

表6 抽出児童の第1時、第3時、第6時の記述内容

	A児	B児	C児	D児
第1時 課題	・腕を大きく振る。 ・バトンを右手から左手に持ち替える。	・コーナーの走り方やバトンの渡し方に気を付ける。	・腕を大きく振る。 ・バトンをもらうとき、リードする。	・手を横に振っている。 ・バトンをもらうとき、もっとダッシュする。
第3時 工夫 友達の よい動き	・曲線走で、コーンの場所を変えて走った。 ・〇〇さんが腕をしっかり振っていた。	・コーナー走で、体を傾けて走った。 ・〇〇さんのコーナーの走り方がよかった。	・コーナー走で、腕振りに気を付けた。 ・〇〇君が、コーナーのぎりぎりを走っていた。	・ピッチ走で、大まかで走ることができた。 ・〇〇君のリードが上手になった。
第6時 学んだ こと	バトンパスが上手になった。足を大きく広げて走ることをピッチ走から学んだ。	映像で、自分がしっかり腕を振り、足も上げながら走っていることに気付いてうれしかった。	相手のことを考えてバトンパスができた。自分の走り方をよくしようと工夫できた。	腕を後ろまで大きく振ることができた。タブレットで、自分の動きが分かってよかった。

(4) 単元前後の意識調査の結果より（都内公立小学校第4学年39人対象）

単元前後に実施した意識調査の結果を比較した（図3）。「かけっこ・リレーが好き」や、「工夫して運動している」の項目では、あてはまると回答した児童が増加した。一方、「自分の動き（友達の動き）について、気付きや考えを伝えている」の項目は、肯定的回答は増加したが、あてはまると回答した児童の割合は、あまり変化がなかった。

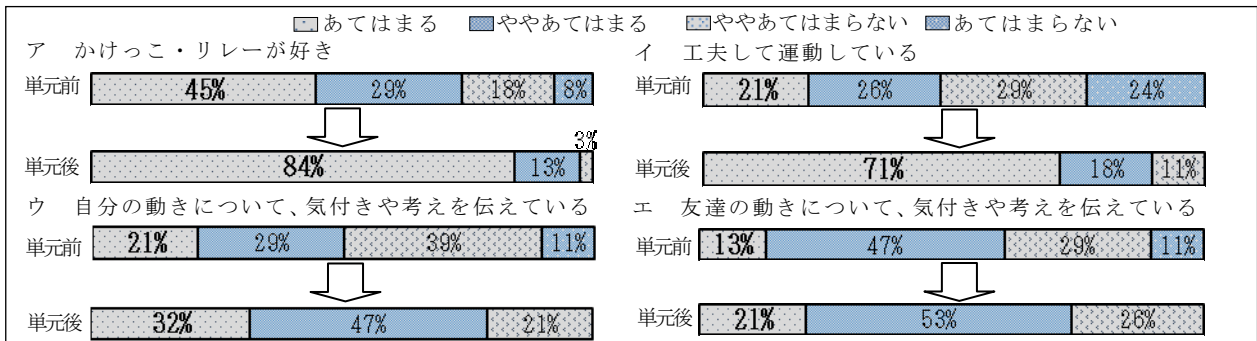


図3 単元前及び単元後の意識調査の比較

第4 研究の成果

- ・ 「かけっこワールド」では、自分の課題に応じた運動を選ばせ、工夫して運動する視点（用具の数、競走の人数等）を意識させたり、「チェンジリレー」では、走順等の工夫について考えさせたりして運動に取り組ませたことが、児童の意欲向上につながった。
- ・ タブレット端末の活用は、自ら課題を見付けることや走り方への気付きを促すことに有効であった。特に、第1時と第6時の動きを比較することを重点とした活用方法は、運動量を確保し、児童の学びを確かなものにするのに有効であった。
- ・ 児童が、学習カードや付箋に気付きや考えを具体的に書けるようになった。学習カードの記述欄の内容や、ペアチームを編成して付箋に記入させたことは、自己の高まりを確認することにつながり、児童の他者に伝える力の高まりを把握することに有効であった。

第5 今後の課題

気付きや考えを書く時間は確保したものの、それらを友達に言葉で伝え、互いに動きを共有する場面は多くはなかった。今後、付箋の活用や掲示物等の工夫をし、児童の思考の視覚化を図り、視点を明確にした話し合いを行う。そして、気付きや考えを他者に言葉で伝え合い、自己の考えを深めながら友達の動きを自分の動きに取り入れられる学習過程を構築していく。