

# 令和3年度研究について

香川県小学校教育研究会体育部会

令和3年度研究主題

## ときめき・きらめき続ける体育学習

－すべての子どもが、運動や健康について自ら見付けた課題を解決できる授業づくり－

### 1 はじめに

体育の授業では、「仲間と手と手を取り合う姿」や「仲間の体温や鼓動を感じながら協力する姿」を当たり前のように目にすることができていた。しかし、令和2年度は、新型コロナウイルスの蔓延によって、私たちの生活様式が変わり、体育の授業の在り方も大きく変わってしまった。このような状況下ではあるが、子どもたちの豊かなスポーツライフの実現に向けて、研究の足を止めるわけにはいかない。まさに、予測不可能な事態を経験したからこそ、困難を乗り越え、粘り強く生き抜く力を、体育の授業で育てていくことが求められているのである。

オリンピック開催を目前にして、学習指導要領には「運動やスポーツの見方・考え方」が示され、「する」だけでなく、「みる」「支える」「知る」という多様な関わり方について考える授業が求められている。また、3つの資質・能力のうち、上記研究テーマで焦点を当てている「学びに向かう力」の育成については、令和3年1月26日 中央教育審議会（答申）にて、以下の様に示された。

学びに向かう力の育成は幼児期から成人までかけて徐々に進んでいくものであるが、初期の試行錯誤段階を経て、様々な学びの進め方や思考ツールなどを知り、経験していくことが重要である。小学校中学年以降、学習の目標や教材について理解し、計画を立て、見通しをもって学習し、その過程や達成状況を評価して次につなげるなど、学習の進め方を自ら調整していくことができるよう、発達の段階に配慮しながら指導することが大切である。（中略）授業改善に当たっても、学習の進め方（学習計画、学習方法、自己評価等）を自ら調整する力を身に付けさせることを一つの柱として行うことが考えられる。

（「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）令和3年1月26日 中央教育審議会より）

このことから、変化の激しい時代を生き抜く力として「学習の進め方を自ら調整する力」を育成していくことが求められていることが分かる。「3」以降で詳述するが、令和2年度の各郡市の実践の中にも、ときめくような教材設定や単元構成、きらめき続ける対話の設定や評価方法などが提案されている。学習課題（目当て）が子どもの解決したいことで設定されている授業や、自己の伸びを自覚できるような授業づくりを行っていくことは、学習の進め方を自ら調整する力を付けていくことに繋がっていくだろう。本年度も研究テーマを継続し、実践を積んでいくことには、一定の価値があると考えられる。以下に研究主題と副主題を設定した経緯を示す。

### 2 研究主題について

#### (1) 研究主題

## ときめき・きらめき続ける体育学習

体育の究極の目標であり、目指す姿は「豊かなスポーツライフを実現している姿」である。それに向

けて、主体的に学習に取り組む（学びに向かう力を発揮している）子どもの姿を研究主題に設定することで、目指す子ども像を共有して授業づくりを進めていきたいと考える。なお、目指す姿は、「主体的に学習に取り組む態度」を教師が評価規準として想定したものとして考えたい。その評価規準（目指す姿）を想定するためには、文部科学省から出された「『主体的に学習に取り組む態度』の評価」にある、「主体的に学習に取り組む態度」の二つの側面を参考にしたい。

- ① 「知識及び技能」を獲得したり、「思考力、判断力、表現力等」を身に付けたりすることに向けた粘り強い取組を行おうとしている側面
- ② ①の粘り強い取組の中で、自らの学習を調整しようとする側面

上記①②の側面から、授業における「ときめき」「きらめき続ける」子どもの姿を具体的に設定し、その実現に向けて研究を進めていきたい（※1「<令和2年度>各郡市設定が設定した子どもの姿」）。

では、「ときめき」「きらめき」という姿は、どのような姿なのであろうか。まず、「ときめき（く）」とは、「喜びや期待のために胸がどきどきする」ことである。体育の授業で言えば、知的好奇心や興味・関心を高め、運動領域や保健領域における自分の課題解決に向かうために知識及び技能を獲得しようと胸躍らせている状態と捉える。ときめく姿は内的なもので、一見すると、外からは目に見えにくいですが、自ら課題解決に向けて、学習意欲が高まっている状態と言える。また、「きらめき続ける」とは、「きらきらと光り輝き続ける」ことである。体育の授業で言うと、他者と協働して課題を解決した達成感や自己の成長を感じることで、新たな課題を見付け挑戦しようとする姿だと捉える。また、課題解決を自分一人で行うのではなく、仲間にアドバイスをもらったり、話し合っ解決策を考えたりしながら試行錯誤して課題を解決している姿など、仲間と共に光り輝き続けている姿を目指すものである。

これら二つの姿は分かちがたく、単元を通して関連しながら現れる姿であり、上記①の側面を表していると考えられる。ここで大切なことは、きらめき続けるという点である。そのためには、上記②にあるように、自ら学習を調整することが大切である。単元を通して、成功体験を基にして新たな問いを生み出す経験をしたり、協働のよさを実感することでさらに難しい課題に挑戦する経験を積んだりすることで、きらめき続けることができるのではないだろうか。これらのことを踏まえ、以下にときめき・きらめき続ける子どもの姿を設定する。

#### 《ときめき・きらめき続ける子どもの姿》

（各領域の特性に応じた）課題解決したいという思いをもち、他者と協働しながら、自己の課題を捉えたり、課題解決の方法を選んだりして粘り強く課題解決し、さらに挑戦を続ける子ども。

## （2）副主題

### －すべての子どもが、運動や健康について自ら見付けた課題を解決できる授業づくり－

現在、体育の授業を行う際に配慮すべきことが山積している。例えば、「運動が得意で積極的に運動を行う子どもと、そうでない子どもの二極化」が進んでいることである。運動が得意な子どもの意欲を維持することはもちろん、運動の苦手な子どもが進んで取り組めるように授業を改善していく必要がある。また、「配慮が必要な子どもへの指導」の在り方も問われており、個に応じた学びを保障していく姿勢が必要である。さらに、体育という教科には、勝敗や記録等、数値的結果が子どもの心情に直接影響しやすい教科特性がある。このような状況の中で、すべての子どもが自分の運動や健康における自己の課題を見だし、その解決に向けて学習を行えるように授業づくりを行い、働きかけを検討することは、非常に重要である。

子どもが自ら見付ける自己の課題は、当然、各領域で学ぶべき学習内容に迫る中で見付けていくものでなければならない。領域の特性は学習指導要領解説の「4 各領域の内容」に示されているように、課題解決のどこに楽しみや喜びがあるのかを中心にしながら的確に捉えていく必要がある。例えば、陸上運動領域の走り高跳びでは「どうすれば高く跳べるか」を追究すること、ボール運動のゴール型では「どうすれば相手よりも多く得点を取って勝つか」を追究することを楽しみや喜びがあると言えるだろう。その領域特有の面白さの中に、自分が解決したい課題を見付けられるようにすることを大切にしたい。領域の特性を理解し、学習内容を明確にしつつ、子ども自身が見付けた課題を解決する授業を実現することが、「ときめき・きらめき続ける」子どもの姿の育成に繋がると考える。

### 3 研究の具体について

研究にあたっては、本年度も継続して以下の点を大切に授業づくりを行っていききたい。

- (1) すべての子どもが領域の特性に触れながら学習内容に迫り、課題解決の楽しさや喜びを感じられる教材設定
  - ・子どもの実態を把握した上で、学習内容を明確にし、スモールステップで成功体験を保障する
- (2) すべての子どもが自己の課題を解決し、達成感を感じられるようにする教師の働きかけ
  - ①子どもが解決したい問い（学習課題）を見いだせるような単元・授業構成等を工夫する
  - ②子どもが課題解決の見通しをもったり、対話を活発に行ったりするための課題解決の視点〈動きを思考するための視点〉の明示化・共有化をする
  - ③子どもが成長の過程や伸びを認識したり、教師の授業改善に生かしたりできる自己評価・相互評価等の評価方法を工夫する

#### (1) すべての子どもが領域の特性に触れながら学習内容に迫り、課題解決の楽しさや喜びを感じられる教材設定

- ・子どもの実態を把握した上で学習内容を明確にし、スモールステップで成功体験を保障する

子どもが課題解決の喜びを感じ、ときめく教材設定をするために欠かせないのは、子どもの実態を丁寧に把握することである。そして、領域における学習内容が身に付けられるような教材を吟味していくという過程を大切にしたい。例えば、単元導入前に2学年の系統性を意識しながら子どもの学習経験を調査したり、各領域に関するアンケートを実施したりしながら、実態を把握した上で教材化を図ることが大切である。また、単元に入ってから、形成的授業評価を行ったり、毎時間の振り返りの記述や授業中の様相を観察したりすることで、単元前の実態だけでなく単元に入ってから、子どもの実態を丁寧に把握し、教材を修正していくことが大切になる。つまり、子どもの実態をしっかりと捉え、子どもの「やってみたい」という思いを大切にしつつ、教師は領域の特性を理解し、学習内容を身に付けられる教材を設定していく必要があるということである。教師が学ばせたいこと（学習内容）を明確にもっていたとしても、それが子どもの意識や運動能力、既習経験と大きくずれてしまっている場合は、その学習効果は期待できないだろう。逆に、子どもの実態を捉え、子どもの声を聞いて教材設定する姿勢をもっていても、教師がその領域で身に付けさせたい力を明確にもたずに子どもの意見に振り回されてしまうのでは、それも同じく学習の効果は期待できない。

令和2年度研究では、【器械器具を使つての運動遊び】では、子どもへのアンケートを実施し、「どうできない」と諦めがちな子どもの実態を把握した上で、単元全体にストーリー性をもたせ、成功体験から「もっとしたい」という想いを大切にしながら基礎感覚づくりや難易度別の練習の場を選択できるように設定した。(丸亀)【器械運動に苦手意識をもっている子どもを把握し、その子どもが安心して取り

組めるように、セーフティマットの場や坂道マットの場、壁補助倒立（補助倒立）の場などの練習の場を保障した。（三豊・観音寺）】など、子どもの実態把握を基に、子どもの実態に応じて教材を簡易化したり、単元構成を工夫したりする実践が多く見られた。本年度は、より正確に実態を把握する方法を探ったり、得意な子どもも苦手な子どもも課題解決の楽しさや喜びを感じられる教材について探ったりしていきたい。

**（２）すべての子どもが自己の課題を解決し、達成感を感じられるようにする教師の働きかけ**

**①子どもが解決したい問い（学習課題）を見いだせるような単元・授業構成等を工夫する**

本研究で目指したいのは、もちろん、すべての子どもが主体的に学習に取り組む姿である。「主体的」は、教師から与えられた問いを解決するために「自主的」に取り組む姿ではない。つまり、子ども自身が解決したい問い（学習課題）を解決しようとする姿である。子どもが解決したい問いが生まれ、ときめくことができるようにするために、どのような単元構成にしていくのか、どのように授業を構成していくのかを探っていく。

以下に令和２年度の実践を紹介する。

【前時における子どもの躓きや困り感を教師が把握しておいて、本時の導入で提示したり、前時の子どもの振り返りを共有したりした。「アタックを決めるためにはどうすればいいのか」「アタックまでスムーズにつなぐためにはどうすればいいのか」という子どもの想いから、学習課題を設定していった。（高松南）】



【単元前半でアタック局面を中心に課題解決を行う場を設定し、そこからアタックに繋がるトスは？→トスしやすいレシーブは？→レシーブしやすい守り方は？という順で課題解決できる単元構成にした。そうすることで「得点に繋がる自陣での組立はどうすればいいのか」という学習課題に妥当性を感じることができた。（高松北）】

このように、子どもの困り感や解決したいことを教師が把握し、授業の導入で提示することによって学習課題を見いだすことや、単元を背向型で構成することで必然性をもたせ、学習課題への妥当性を感じられるようにすることが考えられる。自分が解決したいことが学習課題として共有され、一人一人が課題解決の達成感を味わうことができるような工夫をさらに探っていく。

**②子どもが課題解決の見通しをもったり、対話を活発に行ったりするための課題解決の視点〈動きを思考するための視点〉の明示化・共有化をする**

以下の表に示しているのは、令和２年度に見いだされた課題解決の視点である。

領域	視点
跳び箱を使った運動遊び	手の着き方・足の着き方・腰の高さ・リズム（トントン、ターン）
器械運動	着手・後頭部を付ける位置・腰の角度・顔の向き
陸上運動	助走スピード・助走の歩数・助走リズム（トントントントン）
ボール運動（ネット型）	アタックする位置・アタッカーの位置・レシーバーの位置・力加減
体づくり運動（体ほぐしの運動）	順番・タイミング

表にある課題解決の視点は、動きを思考する手がかりとなることはもちろん、課題解決に向かう対話を促進するためにも、重要なキーワードになる。以下に実践例を示す。

【ボール運動（ネット型）で作戦板を用いて一人一人の動きのイメージをつかみやすくしたり、タブレットPCでゲームの様子を撮影したりして、アタックする位置、アタッカーの位置、レシーバーの位置などの視点を基に作戦を話し合った。「〇〇君がここからアタックしようとする」と、相手レシーバー



はこうやって動くと思うよ」と解決に向けて話し合っていた。(高松南)



【体づくり運動(体ほぐしの運動)では、2人が布を使ってボールを投げ上げ、投げ上げられたボールを残りの一人がキャッチする運動を行う中で、タイミングに着目して声をかけ合うことで仲間と楽しく体を動かすことができた。また、人数を増やし、全員で布上のボールを運ぶ際には、順番に着目することで成功し、全員で運動を楽しむことができた。(小豆)】

このように「課題解決の視点」を授業内で共有し、子どもたちが自分たちで活用できるようにしていくことで、動きを思考したり、対話の促進に生かしたりできるだろう。しかし、教師が一方的に視点を提示して押し付けても、子どもたちがその視点の必要感や有用感を感じていなければ、課題解決に生かすことはできない。単元内で子どもたち自らが視点を発見し、共有できる時間を設けるなど、視点を獲得する過程を大切にしたい。また、その視点を基に比較すればよいのか、関係づければよいのかなど、どのように視点をを用いて考えていけばよいのか、研究を深めていきたい。そして本年度は、実践を積み重ねていく中で、領域に応じて視点を精選したり、汎用性のある視点を見いだしたりしながら、課題解決の手がかりを共有していきたい。

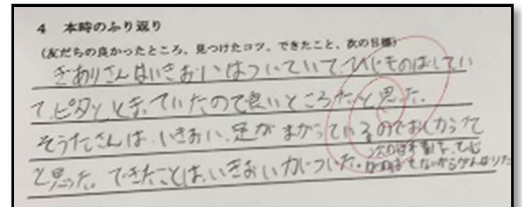
また、GIGA スクール構想による一人一台 PC の活用が推進されていることから、体育の授業における対話場面でも個人 PC を効果的に活用していくことが考えられる。しかし、ICT 機器の活用による情報の処理の仕方や、対話の仕方が大きく変化していく中でも、課題解決の視点を明確にし、どのように考えさせるかといった授業づくりを大切にしていきたい。

### ③子どもが成長の過程や伸びを認識したり、教師の授業改善に生かしたりできる自己評価・相互評価等の評価方法を工夫する

子どもたちが成果や結果といった「できたこと」だけでなく、どのように学んだか、どのようにできるようになったか、といった学習の過程を認識することが大切である。過程に目を向ける評価方法を工夫することは、子どもたちがきらめき続けるために大切なポイントである。以下に実践例を示す。

【ワークシートに「友達のよかったところ」「見つけたコツ」

「できたこと」「次の目標」といった振り返りの観点を複数示し、その中から自分が書きたい観点を選択して振り返りを書かせるようにした。(三豊・観音寺)】自分ができたことだけでなく、見付けた友達のよさや課題解決の過程のよさに気付けるようにしたことで、課題解決に至った理由を表出させたのである。



また、「主体的に学習に取り組む態度」を教師が評価する際には、以下のことに留意したい。

- ①知識及び技能を獲得したり、思考力、判断力、表現力等を身に付けたりすることに向けた粘り強い取組を行おうとする側面と、②①の粘り強い取組を行う中で、自らの学習を調整しようとする側面、という二つの側面から評価することが求められている。
- (「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料【小学校体育】令和2年6月27日 国立教育政策研究所教育課程研究センター)

主体的に学習に取り組む姿は、それ単独で評価できるものではない。運動の行い方やこつなどの知識を獲得したり、自己の課題設定・解決方法の選択をしたりする中で、粘り強く取り組む姿を評価していくことを意識したい。また、自らの学習を調整しようとする姿は、「既習や自己の現状から学習の計画を立てる」、「自己の課題解決に向けた学習の方法を選んだり見いだしたりする」、「学習中や学習後に自己評価して次の目標を見いだす」などといった様相から評価できるだろう。

そして、子どもの学習評価を行うということに加え、教師自身の授業評価を行い、授業改善に生かしてく姿勢が大切である。どのように評価し、どのように授業を改善していくかといったプロセスも明らかにしながら、研究を深めていきたい。

※ 1

<令和2年度>

各都市で設定した単元で目指すときめき・きらめき続ける子どもの姿

<ul style="list-style-type: none"> <li>・既習事項を組み合わせることで、見通しをもって新しい技に挑戦することができる子ども</li> <li>・既習事項から新しいものを生み出す経験を、他の運動や領域でも生かそうとする子ども</li> </ul>
<p>いろいろな助走距離やリズム、用具を使った走り高跳びによるグループ競争を楽しんだり、より高いバー越えるためのポイントを意識しながら友達とアドバイスし合って練習したりすることで、自分の目標記録に意欲的に挑戦し続けている。</p>
<p>夢中になって跳び箱を使った運動遊びをする中で、挑戦した感想を友だちと伝え合い、自分に合った遊び方を再考しながら、できることが増えていく楽しさや喜びを感じている。</p>
<p>自己記録を更新するために、自己の課題を見付け、課題解決のために練習方法を選んだり、友達に助言をもらったりしながら、走り高跳びの楽しさを実感している。</p>
<p>アタックによる得点を増やすために、ICT機器を活用して、個人の動きやゲームの様子を観察し、理想とするアタックの打ち方やアタックまでのつなぎ方についてチームで考える。その過程で、すべての子どもがアタックを決める楽しさやアタックまでつなぐことの面白さを感じている。</p>
<p>台上前転で「腰を高く上げる」ために、個々の課題の解決に適した場を選択して練習し、友達とアドバイスし合うことで回転系の技をより安定して行おうとしている。</p>
<p>ゲームの中で見付けた課題をチームで共有し、解決に向けて作戦ボード等を活用して話し合い、自分の役割を意識しながら自陣で攻撃を組み立てて全員得点を目指す過程で、ネット型ボール運動の楽しさや喜びを感じている。</p>
<p>既習の学習（攻防一体プレイ）を生かすことで、アタックまでの組み立ての必要性に気付き、チームで協力してパスをつなごうとしている。</p>
<p>手軽な運動（遊び）を通して、学習課題をもち、その課題解決に向け、みんなと関わり合いながら、体を動かす楽しさや心地よさ、みんなで学習する楽しさを実感している。</p>
<p>リズムよくハードルを走り越えるために、自分に合ったインターバル（ハードル間）のコースを見付けたり、振り上げ足やハードル間の歩数等を考えたりしながら走っている。挑戦したいという意欲をもち、友達と上達に向けた適切なアドバイスを行っている。</p>