

◇第4分科会◇

「児童一人一人が、課題解決に向けて『主体的・対話的で深い学び』を実現するための
学習過程と評価の工夫・改善～運動する楽しさや喜びにつながるように～」

横須賀市立浦郷小学校 教諭 小林 光

○教師の願い

本学年の児童とは3年生の時から関わりがあり、今年度で2年目となっている。運動が好きな児童が多くいる一方で、運動に対して苦手意識があったり、単元によってはなかなか前向きに取り組むことができなかったりする児童もいるという現状がある。「跳ぶこと」については運動に苦手意識のある児童ほど、巧みな動きが求められることから否定的な捉えをしていることが分かった。また、高跳びの用具に恐怖感を抱いている部分も見受けられた。そのため、全児童が高跳びの楽しさや喜びを味わいながら、一人ではなくみんなで高め合っていく姿を期待し、実践を行った。そこで、研究の柱を「課題発見・解決の工夫」とし、できる限り指導者側からの情報を与えず、児童同士で試行錯誤しながら課題解決していく場面を多く設定して取り組んだ。

○授業について

日時 令和5年(2023年) 6月9日(金)～7月14日(金)

場所 横須賀市立浦郷小学校 体育館

児童 第4学年4組 29名(男子15名 女子14名)

単元名 ジャンプ ～みんなで進め～【E 走・跳の運動 エ 高跳び】

○単元目標

(知識及び技能)

運動の楽しさや喜びに触れ、高跳びの行い方を知り、短い助走から強く踏み切って高く跳ぶことができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付けるための活動や競争の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

○単元の指導内容

(知識及び技能)

- ①高跳びの行い方について知ること。
- ②3～5歩程度の短い助走から踏み切り足を決めて上方に強く踏み切って高く跳ぶこと。
- ③膝を柔らかく曲げて、足から着地すること。

(思考力、判断力、表現力等)

- ①助走のリズムや踏み切りなど、自己の能力に適した課題を見つけ、課題解決のための活動を選ぶこと。
- ②友達のよい動きや変化を見つれたり、考えたりしたことを友達に伝えること。

(学びに向かう力、人間性等)

- ①高跳びの練習や競争に積極的に取り組むこと。
- ②きまりを守り、誰とでも仲よく励まし合うこと。
- ③分かったことや気付いたことを友達から受け止める際に、友達の考えや取り組みを認めること。
- ④場や用具の安全を確かめること。

○研究題目やブロックテーマ及び単元目標達成のための手立て

研究題目やブロックテーマ及び単元目標達成のために以下のように考えた。

	内容及び観点	手立て
1	児童が高跳びの知識・技能を高めるために(運動の特性を味わうために)【知・技】	①②③④
2	児童が体力面の課題を解決するために【知・技】	①
3	児童が主体的に課題解決に取り組むために【思・判・表】【態度】	①②③④
4	児童が仲間と豊かに関わり合いながら学習に取り組むために【態度】【思・判・表】	①②④
5	児童が学びを振り返り、次の学習へとつなげるために【態度】	③

手立て①…単元計画 手立て②…掲示物 手立て③…学習カード 手立て④…場や練習方法

○単元計画について

今回の単元では以下のような概要で授業を行った。

	1	2	3	4	5	6
	ねらい1(やってみる)			ねらい2(ひろげる)		まとめ
	1. 学習の目標 2. 学習の約束 3. 学習資料の	共通メニュー 1. 集合・整列・挨拶 2. 今日の目標 3. 今日の学習の流れ 4. 用具の準備や場づくり 5. ウォーミングアップ				
5						
10	ウォーミングアップ、場作り、試しの記録会	試行錯誤して動きの共有		課題を見つける場を選ぶ		課題を見つける場を選ぶ
15						
20						
25						
30						記録会
35		7. 記録測定、グループ記録会 ・記録を得点化し、グループごとに競い合う。	7. 記録測定、グループ記録会 ・記録を得点化し、グループごとに競い合う。			
40	9. 用具の片付け 10. 学習カード記入	8. 用具の片付け 9. 学習カード記入				
45	11. 集合・整列・挨拶	10. 集合・整列・挨拶				

今回の研究の柱である「課題発見・解決の工夫」に取り組むために、特に意識したことが「教えすぎないこと」である。児童が試行錯誤してより良い動きを共有していくことで、動き方についての知識を高め、自分の課題を見つけるきっかけとなると考えた。そして、課題に対する練習方法を考え、自分にあった場を選択することで技能の向上を図った。

○場や練習方法について

4年生という発達の特性や実態から、高跳びのバーに対する恐怖心を解消するため、「ゴムバー」での実践を行った。1mの体操棒やカラーコーン、平ゴム、洗濯ばさみで設定し、高さの目盛りで調節をした。

また、ウォーミングアップとして、リズムを意識した「スキップ・大また走」、上方に高く跳ぶことを意識した「ゴール跳び」、跳び方の定着に向けた「ジグザグ跳び」を毎時間、主運動につながる動きとして取り組んだ。

これらのことから、児童が積極的に高跳びに取り組み、自分の課題発見につながる時間の確保や思考の整理をできるようにした。



図1 ゴムバーの活用

○資料・掲示物について

今回の実践で意識した点は「教えすぎないこと」である。動きのポイントやコツを提示してしまうのではなく、児童が試行錯誤して自分たちで発見していくために、児童の気付きや振り返りなどの思考を整理する時間を設け、それを共有できるような資料を活用し、動きのポイントやコツ等の理解を深めるとともに、動きを見る力を高めた。また、児童が使用する学習カードでは、自分の目標記録を設定したり、その日の記録をとったり、動きのポイントをまとめるページを設けたりして、学習カード(図2)を見返すことで、それまでの自分の活動について確認できるようにした。

また、授業を進める中で、グループでの見合いの際に跳べたかどうかの判定のみを伝えていたり、課題を持っていない実態が見られたため、「声掛け」についての確認をした。見合いの時の立ち位置については、後ろからだけではなく、横や前から見ることで足の上げ方や踏み切り位置などのことについて具体的に伝えられるようになることを確認した。さらにICT機器を使って、カメラで自分の姿を確認することでアドバイスを受けたことや自分の動きを即座に見て考えられるようにした。カメラについてはウェブサイト上で使用できる「遅延再生機能」があるカメラを活用した。端末を定点に置いておき、試技をした後、グループのメンバーからアドバイスをもらい、その後自分の動きをカメラで確認するという流れで取り組んだ。(図3)

自分の課題を把握できなかつたり、課題別の練習の場を選べなかつたりする実態も見られたので、チャート図を活用したり、教師による声掛けをしたりして促していった。チャート図(図4)に関しては、自分の課題は何で、どういう原因があつて、解決するための練習の場はどこになるのかを一覧にしたものである。

○思考力、判断力、表現力等の高まりについて

これまでのように様々な手立てを講じて実践を行った結果、見合いの際の声掛けが具体的な表現になり、課題発見や練習の場の選択について深く考えている様子が学習カードの記述にも表れてきた。事後アンケート「自分の課題を見つけ、練習の場を選ぶことができたか」に対して、ほとんどの児童が肯定的な回答を示しており、ICT機器の活用や周りからのアドバイスを受けることによって、課題発見や解決がしやすくなったことが伺え、多くの児童が「思考力、判断力、表現力等の高まり」を感じたと考える。

ジャンプ～みんなで進め～ 記ろうカード

自分の身長 cm
50m走記録 秒
高とびの目標記録 cm

①自分の目標記録をもとめよう。(グラフを参考に)
②教室に貼った高さ目標記録と自分の高さをもとめ、高さを算出しよう。(下の表を参考に)
③グループの自分と高さをもとめよう。

時点	目標記録との差
9	20以上
9	15～19
8	10～14
7	5～9
5	0～4
5	-5～-1
4	-10～-6
3	-15～-11
2	-20～-16
1	-25以下

	1回目	2回目	3回目	練習の 高とび記録	高とびの 記録	50m走の 記録
第1時	cm	cm	cm	cm	点	点
第2時	cm	cm	cm	cm	点	点
第3時	cm	cm	cm	cm	点	点
第4時	cm	cm	cm	cm	点	点
第5時	cm	cm	cm	cm	点	点
第6時	cm	cm	cm	cm	点	点

図2 学習カード



図3 ICT機器の活用

かだいに応じた練習の場の選び方

課題1 1回の跳びが足りず、	課題1 高とびが足りていない。	<p>かだい：自分の決めた歩数で助走しよう!</p> <p>助走のスタートから踏み切りの歩数は必ず、スタートから助走の歩数を決めて、自分にあわせて助走を確認しながら練習しよう。</p> <p>＊助走の歩数を自分で決めて、高い跳び高さを達成できるようにしよう。3歩から始めて、なんどもやってみよう。</p> <p>＝助走の場＝「高とびの場」</p>
課題2 自分で決めた高さを越えられず、	課題2 高とびが足りていない。	
課題3 助走が足りていない。	課題3 助走の歩数やリズムが足りていない。	
課題4 高とびの姿勢が安定していない。	課題4 高とびの姿勢が安定していない。	
課題5 高とびの姿勢が安定していない。	課題5 高とびの姿勢が安定していない。	
課題6 高とびの姿勢が安定していない。	課題6 高とびの姿勢が安定していない。	
課題7 高とびの姿勢が安定していない。	課題7 高とびの姿勢が安定していない。	

かだい：高くジャンプして上にとびよう!

助走の歩数を決めて、高くジャンプして上にとびよう。高とびの姿勢が安定していることを確認しよう。

＊高とびの姿勢が安定していることを確認しよう。

＝高とびの場＝「高とびの場」

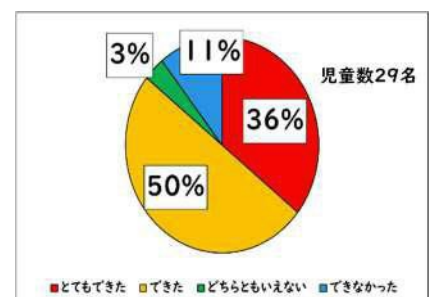
かだい：助走の歩数を決めて助走しよう!

助走の歩数を決めて、助走を確認しながら練習しよう。

＊助走の歩数を自分で決めて、高い跳び高さを達成できるようにしよう。3歩から始めて、なんどもやってみよう。

＝助走の場＝「高とびの場」

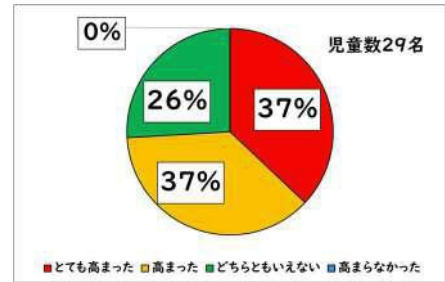
図4 チャート図



自分の課題を見つけ、練習の場を選ぶことができたか

○技能の向上について

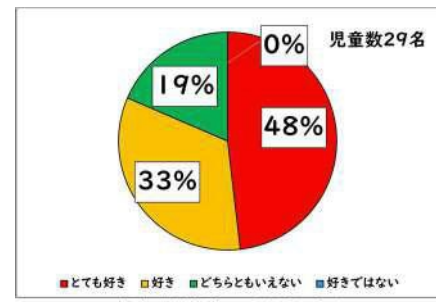
事後アンケート「高跳びの力は高まったか」に対してほとんどが肯定的に捉え、「高まらなかった」の回答はいなかったことから、最初よりもできるようになったと感じた児童の様子が伺えた。場や練習方法を工夫したり、資料を活用したりしたことによって、跳び方を試行錯誤して考え、児童の言葉で共有し、体の動かし方を理解することができ、多くの児童が技能の向上を感じることができたと考ええる。



高跳びの力は高まりましたか

○運動の楽しさについて

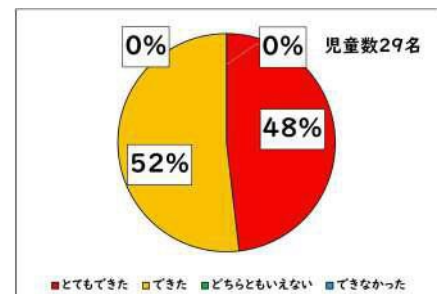
見合いの際の声掛けが具体的になることで、アドバイスを受けた児童にとって、課題発見したり、練習の場を選んだりすることにつながった。事後アンケート「高跳びが好きになったか」に対してほとんどの児童が肯定的に捉え、「好きではない」がいなかったことから、最初よりも高跳びに対する肯定感が高まった様子が伺えた。課題発見・解決を工夫し、グループで見る視点を共有したり、カメラで自分の動きを捉えたりしたことにより、一人ではなく、みんなで解決することにつながった。そして、跳び方がうまくなり、教え合ったり、自分の動きをカメラで見たりすることで体の動かし方の理解へとつながった。このことから多くの児童が高跳びの楽しさ、さらには運動の楽しさを味わうことができたと考ええる。



高跳びが好きになりましたか

○豊かな関わり合いについて

事後アンケート「グループで協力することで高跳びを楽しめたか」に対して全員が肯定的な回答であった。自分の課題を見つけようとし、その課題別に新たなグループを形成することで一人で淡々と練習するのではなく、グループで見合い、教え合うことができたこと、これまであまりアドバイスができなかった児童の周りへの声掛けが増えてきたことなどから、全員が豊かな関わり合いができたと考ええる。



グループで協力することで高跳びを楽しめましたか

「思考力、判断力、表現力等」が高まり、「知識及び技能」の高まりや「学びに向かう力、人間性等」の高まり、これらのバランスよい資質・能力の育成が「運動する楽しさや喜び」につながると感じた。

○引用・参考文献

- ・文部科学省『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編』東洋館出版社 平成30年2月
- ・スポーツ庁「小学校体育（運動領域）手引き ～楽しく身に付く体育の授業～」令和4年4月26日
- ・国立教育政策研究所教育課程研究センター『「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』東洋館出版社 令和3年8月
- ・甲原洋『みんなの体育6年』学研教育みらい