

主体的な学びを実現する小学校体育科の授業づくり

—チームで取り組む学習活動の設定と課題を自分事化しながら解決するための支援の工夫を通して—

前橋市立新田小学校 八高 陽亮

I 研究の背景

本校の児童は、友達と一緒に身体を動かすことを好み、体育の授業にも意欲的に取り組んでいる。しかし、運動に対して課題を見いだしたり、課題を解決するために主体的に考えて行動したりする経験が乏しく、受け身の姿勢で学習に臨む児童が多い。こうした児童の実態から、児童の「主体的な学び」の実現が重要であると考えた。

「令和6年度 まえばし学校教育充実指針」では、「児童生徒の『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善」の中で、「児童生徒が学習の道筋やゴールをイメージできるような学習計画の作成や表現の仕方などのモデルの提示」を学校の取組例として挙げている。また、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編においても、課題を見付け、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組むこと、自らの学習活動を振り返りつつ、課題を修正したり新たに設定したりすること、仲間と共に思考を深め、次の学びにつなげることなど「主体的な学び」の重要性が示されている。

そこで、本研究においては、「主体的な学び」を児童が「単元の学習全体を見通すことができること」「新たな課題を見いだすことができること」「課題解決に向けて粘り強く取り組むことができること」と捉えた。これにより、群馬県教育ビジョン（第4期群馬県教育振興計画）の中で提唱する「自分事化」の実現が期待できると考える。

授業づくりに当たっては、学習の見通しをもち、協働的な学習を通して新たな課題を見いだすことができるよう、チームで取り組む学習活動を設定することが必要であると考え。そこで、群馬県教育委員会が推進する「体育授業プログラム」を基に、授業を構成する。本研究では、一単位時間において「ドリル」「タスク」「メイン」の学習活動に「振り返り」を加える。さらに、課題を自分事化しながら解決できるよう、単元計画を工夫したり、課題解決を促すための教材を導入したりする必要があると考える。

以上のことから、本研究の主題を「主体的な学びを実現する小学校体育科の授業づくり」とし、副主題を「チームで取り組む学習活動の設定と課題を自分事化しながら解決するための支援の工夫を通して」と設定した。

II 研究の目的と方法

1 目的

チームで取り組む学習活動の設定と課題を自分事化しながら解決するための支援の工夫を通して、児童の主体的な学びを実現する体育科の授業づくりを目指す。

また、本研究において目指す児童像を「課題の解決に向けて、見通しをもって粘り強く取り組み、新たな課題を見いだすことができる児童」とする。

2 方法

【手立て1】チームで取り組む学習活動の設定

本研究では、一単位時間に「ドリル」「タスク」「メイン」「振り返り」の学習活動を順に位置付け、児童が毎時間チームごとに同じ流れで取り組むことができるようにする（表1）。

チームで取り組む学習活動を設定することにより、児童は見通しをもって課題解決に取り組み、活動を振り返り、新たな課題を見いだすことができると考える。

【手立て2】課題を自分事化しながら解決するための支援の工夫

児童が課題をより自分事として捉え、解決に向けて粘り強く取り組むことができるように、「クラス課題」から「チーム課題」の解決につなげるという段階的な課題設定ができる単元計画の工夫を行う。さらに、「技のこつ」や「作戦カード」を導入する。

本研究では、単元の第1時において試しのゲームを行い、「もっと学びたい」「うまくできるようになりたい」という児童の思いを引き出すことから始める。そのような思いをクラス全体で共有し、「できるようになるためにはどうすればよいのだろうか」と投げかけ、「クラス課題」を児童と共に設定する。単元前半においては、基本的な知識や技能の習得につながる「クラス課題」の解決に迫ることができるようにする。その過程において、児童が見つけた動きのポイントを「技のこつ」としてクラス全体で共有することで、単元の学習で基本的な知識や技能の向上を追求することができるようにする。

「クラス課題」の解決を経た児童は、基本的な知識や技能を生かしながら練習を繰り返す中で、単元後半において「もっと得点できるようになりたい」「相手に点を取られないようにしたい」などの思いを抱くものと思われる。そこで、児童は「チームの中でどう動けば得点につながるだろうか」など、それぞれのチームが仲間と連携した動きについての「チーム課題」を設定する。また、「チーム課題」の解決の過程において、仲間と連携した動きのポイントを「作戦カード」に表してクラス全体で共有することで、単元の学習で身に付けたい知識や技能だけでなく動き方の向上も追求することができるようにする。

表1 本研究における各学習活動の定義

ドリル	個人の基本的な技能の習得や習熟を目的とした練習を繰り返し、自己の課題解決に迫るための活動
タスク	仲間と連携した動きの習得や解決を目的とした練習を繰り返し、クラスやチームの課題解決に迫るための活動
メイン	身に付けた知識や技能等をゲームの中で活用し、クラスやチームの力、自己の力を試したり評価したりする活動
振り返り	「メイン」の活動で試したり評価したりしたことを再考する活動

III 実践

本研究では、第5学年 26名を対象に体育科「バスケットボール」（全7時間）において、授業実践を行った。本単元における単元計画と手立ての位置付けを図1に示す。

1 チームで取り組む学習活動の展開

本単元における「ドリル」「タスク」「メイン」「振り返り」の学習活動を以下のように展開した。「ドリル」

は、主にパスやシュートの習得や習熟を目的とした活動として設定した。「タスク」は、チーム内でのアウトナンバーのゲームを中心に、自分のチームに合う作戦を考え、得点につながる動きの習得や課題解決を目的とした活動として設定した。「メイン」は、チーム同士でゲームを行い、作戦を試したり評価したりする活動として設定した。そして、「振り返り」では、まず「クラス課題」や「チーム課題」の解決についてチームで振り返るよ



図1 単元計画と手立ての位置付け

う促した。児童は、学習活動の中で見付けた技のポイントやチームの動きでよかった点や改善点について、「技のこつ」や「作戦カード」に記録しながら話し合った。その後、自己課題の解決について振り返るよう促し、次時の学習に向けて見いだした新たな課題を基にめあてをもって取り組むことができるようにした。

2 課題を自分事化しながら解決するための支援の実際

第1時において、試しのゲームを行い、パスやシュートがうまくできるようになりたいという児童の思いを引き出し、クラス全体で共有した。児童の思いを基に、第2時では「シュートのこつを見付ける」、第3時では「パスのこつを見付ける」という「クラス課題」を設定し、その課題の解決に向けた意欲付けを図った。

「クラス課題」の解決に向けた学習活動の中で、児童はパスやシュートの動きのポイントを見付け出し、「相手を見てパス」「指先で押してシュート」などの具体的なこつを挙げた。教師が「協働学習支援アプリケーション」(以下「オクリンク」)内に「技のこつ」と称したカードを作成し、児童が記録、蓄積できるようにした(図2)。「技のこつ」は全体で共有し、児童が随時追記したり、授業時間や授業時間外でも活用したりすることができるようにした。

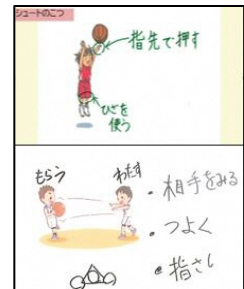


図2 「技のこつ」

単元後半では、「パスが敵に取られてしまう」「ボールに集まってしまう」等の各チームの課題に応じて「チーム課題」を設定するようになった。「パスをつないでシュートをする」など、設定した「チーム課題」の解決に向けて、作戦を考えるよう促した。「作戦カード」は、「技のこつ」と共にクラス全体で共有し(資料1)、「チーム課題」に合った作戦を選択するように助言した。各チームは、「ポケット作戦(図3)」「ワンバン作戦(図4)」「みんな動く作戦(図5)」等、オリジナルの作戦名を付け、「作戦カード」上のコート図に矢印や丸印で動きが分かるように記録、蓄積した(図6)。

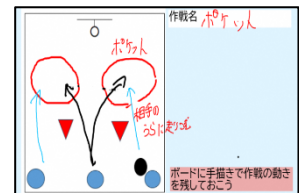


図3 作戦カード「ポケット作戦」

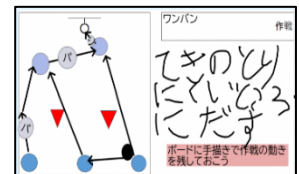


図4 作戦カード「ワンバン作戦」

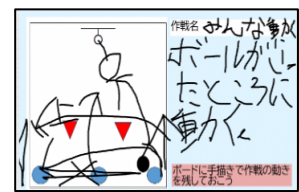


図5 作戦カード「みんな動く作戦」

教師は、指導者用端末上で各チームの「チーム課題」と活用している「技のこつ」や「作戦カード」を把握し、課題に沿って支援した(図7)。チーム内で新たな気付きがあった場合は、「技のこつ」や「作戦カード」を随時改善するよう助言した。「振り返り」では、気付きを基に作戦の有効性について話し合い、次時に生かすことができるよう支援した。



図6 「作戦カード」を記録している児童の様子



図7 教師の支援の様子

IV 結果と考察

1 見通すことと新たな課題を見いだすこと

運動の力を高めることについての児童アンケート(自由記述)では、「課題を見付けてできるようになるような練習をすることが大切だと思う」「どうしたらできるか考える」という回答が挙げられた(資料2)。運動に対して苦手意識をもっていたA児の「振り返り」の記述では、「相手の動きをみてパスをうけとれた(資料3①)」という課題解決の内容

を基に、「シュートをしっかりできるようにしたい（資料3②）」という次回のめあてが挙げられた。A児はパスに対する課題を解決しながら、シュートに対する新たな課題を見いだすことができたと考える。児童アンケートの結果や抽出児の変容から、チームで取り組む学習活動により、見通しをもって課題を解決することで、次の学習へ向けた新たな課題を見いだすことにつながったのではないかと考える。

2 課題解決に向けて粘り強く取り組むこと

「クラス課題」解決後の児童の「振り返り」の記述には、「パスをもらえるように相手の動きを見てパスを受け取れた（資料5）」など、「技のこつ」をクラス全体で共有したことで課題解決に向けて取り組もうとする意欲の高まりが見られた。課題解決に意欲的でなかったB児は、単元前半において「シュートをいれやすい位置を見つけた（資料4①）」「ボールをし合中にとられてしまった（資料4②）」と、自分だけの課題にばかり意識が向いていたのに対し、単元後半では「相手チームの特ちょうを生かして実行し、最後に勝てた！（資料4③）」「○作戦○○と言ったらすぐに実行ができた！（資料4④）」とチームを勝利に導くための作戦を自ら実行しようとしていたことが分かった。また、「チーム課題」の解決に向けて、B児のチームは「ワンバン作戦（図4）」を基に話し合い、B児が「ゴール下に動くところがいいよね」と言うと、「ボールを持っている人が確認して…」とゲームの動きについて考えを深める姿が見られた（図8）。このような姿から、「クラス課題」や「チーム課題」の解決、「技のこつ」や「作戦カード」の活用によって課題を自分事と捉え、仲間の動きや自分の動きを改善しようと粘り強く取り組むことができたのではないかと考える。

C1：うちは速攻がうまいよね
 C2：○○さんがうまいよね
 B児：ゴール下に動くところがいいよね
 C1：ボールを持っている人が確認してボールを出せばたくさんシュートが打てるね
 B児：とりあえずこの作戦でやってみよう
 C2：ワンバンでパス出してその後シュートね

図8 「チーム課題」解決に向けた話し合いの様子

3 形成的授業評価アンケートの結果から見えたこと

本単元の体育の授業に関して、児童の形成的授業評価アンケート（高橋 1994）を行った。成果・意欲関心・学び方・協力の項目は、いずれも単元前半から単元後半になるにつれて数値が上がっていた。特に、学び方の項目については、数値の上昇が大きい（図9）。この結果から、本研究の手立てを通じた授業展開により、主体的な学びの実現に近づいたと考える（資料6③）。

次元	授業時間	単元前半			単元後半			
		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
成果	1. 感動の表現	3	2	3	4	4	5	5
	2. 技能の伸び	2	3	4	3	4	4	4
	3. 新しい発見	3	3	4	3	4	4	4
	次元の評価	3	3	4	4	4	5	5
意欲関心	4. 精一杯の運動	4	3	4	4	4	4	4
	5. 楽しさの体験	3	3	4	3	4	3	4
	次元の評価	4	3	4	3	4	4	4
学び方	6. 自主的学習	4	4	5	3	4	5	5
	7. めあてをもった学習	2	4	4	4	4	4	4
	次元の評価	3	4	4	4	4	5	5
協力	8. なかよく学習	5	4	4	4	5	4	5
	9. 協力的学習	3	4	4	4	4	4	5
	次元の評価	4	4	4	4	4	4	5
	総合評価	3	3	4	4	4	5	5

図9 形成的授業評価アンケートの結果

（参考：高橋 1994）

V 研究のまとめ

1 成果

チームで取り組む学習活動として「ドリル」「タスク」「メイン」「振り返り」を設定したことで、児童は見通しをもって課題解決に迫るとともに、新たな課題を見いだすことができた。「クラス課題」から「チーム課題」の解決につなげる単元計画の工夫と「技のこつ」や「作戦カード」の導入により、児童は課題を自分事化し、課題の解決に向けて粘り強く取り組むことができた。

2 課題と今後の展望

児童主体の学習活動には、児童の実態に即したルールや教材の選定の他、時間配分への配慮が必要となる。今後も、児童の主体的な学びを支える支援を工夫していきたい。

【資料1】クラス全体で共有した「技のこつ」と「作戦カード」

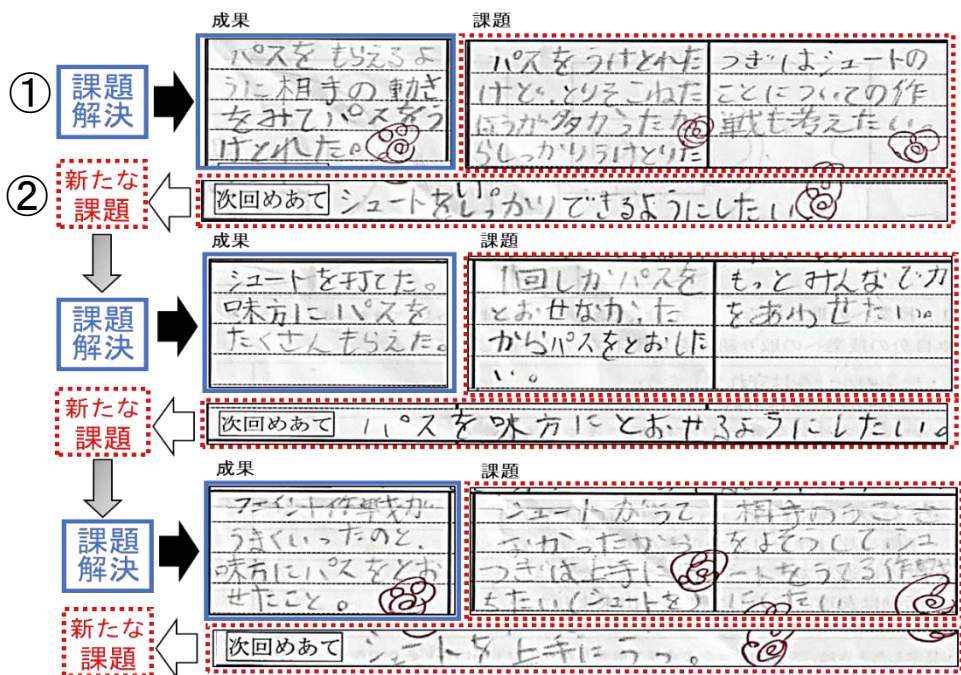


【資料2】児童アンケート（自由記述）の回答

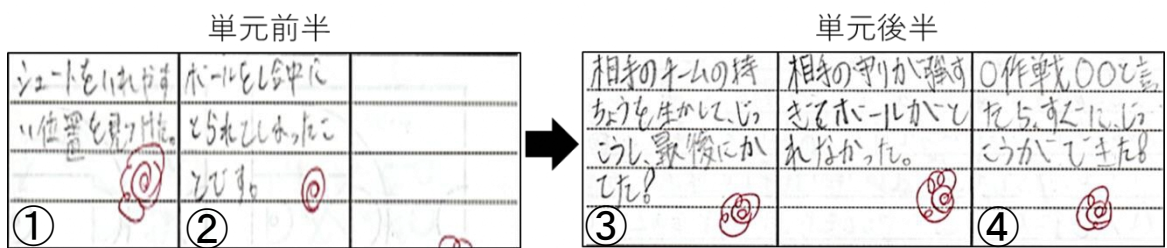
（問）運動の力を高めるために、あなただったらどのように学ぶことが大切だと思いますか

- ・課題を見付けてできるようになるような練習をすることが大切だと思う
- ・どうしたらできるか考える
- ・しっかり目標に向かって練習する
- ・「できない」で終わらせないで、チャレンジする
- ・友達と楽しく、分かちあって、自分たちに合った運動をする
- ・目標を意識して学ぶ

【資料3】A児の学習カードの「振り返り」の記述（枠線及び矢印は筆者加筆）



【資料4】B児の学習カードの「振り返り」の記述



【資料5】「クラス課題」解決後の児童の「振り返り」の記述

- ・パスをもらえるように相手の動きを見てパスを受け取れた
- ・前回より点を入れたりパスをしたりして試合をするのがうまくなった
- ・パスを回すのがすごいうまくなって点も入れられた
- ・味方にパスをたくさんもらった
- ・シュートを打った時にリングに当たってうれしかった

【資料6】形成的授業評価の質問項目と診断基準（高橋 1994）及び単元全体の授業評価結果

本研究で実施した授業が、どの程度の学習成果をあげていたのかを総合的に判断するために、授業を受けたいすべての児童に形成的授業評価を適用した。形成的授業評価とは、体育の学習目標や内容に対応して行われるべきだという前提のもとに作成された評価法で、4つの次元と9つの項目から成り立っている「成果」次元が意味することは、できたり、わかったりしたときに、学習者が大きな感動を味わうことができた度合いを表す評価である。「意欲・関心」次元は、学習者の授業に対する楽しさを表し、運動欲求の充足度を評価するものである。「学び方」次元は、学習の自発性や合理性を問うものである。最後の「仲間」次元は、友達との人間関係を評価するものである。この形成的授業評価を毎時間の授業後に実施し、学習者が回答した「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点と換算して平均点を算出し、診断基準に照合して5段階で評価した。

① 質問項目

今日の体育授業について質問します。下の1～9について、あなたはどのように思いましたか。当てはまるものに○をつけて下さい。

質問 1	： 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 2	： 今まででできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 3	： 「あつ、わかった！」とか「あつ、そうか！」と思ったことがありましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 4	： せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 5	： 楽しかったですか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 6	： 自分から進んで学習することができましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 7	： 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 8	： 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)
質問 9	： 友だちと互いに教えたり、助けたりしましたか。	(はい・どちらでもない・いいえ)

② 診断基準

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成 果	1. 感動の体験	3.00～2.62	2.61～2.29	2.28～1.90	1.89～1.57	1.56～1.00
	2. 技能の伸び	3.00～2.82	2.81～2.54	2.53～2.21	2.20～1.93	1.92～1.00
	3. 新しい発見	3.00～2.85	2.84～2.59	2.58～2.28	2.27～2.02	2.01～1.00
	次元の評価	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意 欲 関 心	4. 精一杯の運動	3.00	2.99～2.80	2.79～2.56	2.55～2.37	2.36～1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99～2.85	2.84～2.60	2.59～2.39	2.38～1.00
	次元の評価	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学 び 方	6. 自主的学習	3.00～2.77	2.76～2.52	2.51～2.23	2.22～1.99	1.98～1.00
	7. めあてをもった学習	3.00～2.94	2.93～2.65	2.64～2.31	2.30～2.03	2.02～1.00
	次元の評価	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協 力	8. なかよく学習	3.00～2.92	2.91～2.71	2.70～2.46	2.45～2.25	2.24～1.00
	9. 協力的学習	3.00～2.83	2.82～2.55	2.54～2.24	2.23～1.97	1.96～1.00
	次元の評価	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
総合評価(総平均)		3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

③ 単元全体の授業評価結果

次元	項目	単元前半				単元後半									
		第1時 評定	第2時 評定	第3時 評定	第4時 評定	第5時 評定	第6時 評定	第7時 評定							
成 果	1. 感動の表現	1.90	3	1.80	2	2.29	3	2.41	4	2.45	4	2.68	5	2.73	5
	2. 技能の伸び	2.15	2	2.45	3	2.71	4	2.45	3	2.73	4	2.77	4	2.73	4
	3. 新しい発見	2.45	3	2.55	3	2.62	4	2.55	3	2.68	4	2.68	4	2.77	4
	次元の評価	2.17	3	2.27	3	2.54	4	2.47	4	2.62	4	2.71	5	2.74	5
意 欲 関 心	4. 精一杯の運動	2.90	4	2.70	3	2.90	4	2.82	4	2.91	4	2.95	4	2.95	4
	5. 楽しさの体験	2.75	3	2.75	3	2.90	4	2.68	3	2.86	4	2.82	3	2.91	4
	次元の評価	2.83	4	2.73	3	2.90	4	2.75	3	2.89	4	2.89	4	2.93	4
学 び 方	6. 自主的学習	2.65	4	2.55	4	2.81	5	2.50	3	2.73	4	2.77	5	2.91	5
	7. めあてをもった学習	2.25	2	2.80	4	2.71	4	2.68	4	2.82	4	2.91	4	2.82	4
	次元の評価	2.45	3	2.68	4	2.76	4	2.59	4	2.77	4	2.84	5	2.86	5
協 力	8. なかよく学習	2.95	5	2.85	4	2.76	4	2.77	4	2.95	5	2.82	4	2.95	5
	9. 協力的学習	2.40	3	2.60	4	2.71	4	2.59	4	2.73	4	2.73	4	2.91	5
	次元の評価	2.68	4	2.73	4	2.74	4	2.68	4	2.84	4	2.77	4	2.93	5
総合評価		2.49	3	2.56	3	2.71	4	2.61	4	2.76	4	2.79	5	2.85	5

（引用・参考文献）

- 群馬県教育委員会義務教育課(2016)はばたく群馬の指導プラン 実践の手引き
- 群馬県教育委員会義務教育課(2019)はばたく群馬の指導プランII
- 齊藤慎一(2024)子供に任せる体育授業 明治図書
- 高橋健夫・長谷川悦示・刈谷三郎(1994)体育授業の「形成的評価法」作成の試み：子どもの授業評価の構造に着目して 体育学研究 39
- 独立行政法人教職員支援機構(NITS)「ピクトグラム一覧」 (<https://www.nits.go.jp/jisedai/achievement/jirei/pictogram.html>)
- 長谷川悦示・高橋健夫・浦井孝夫・松本富子(1995)小学校体育授業の形成的評価票及び診断基準作成の試み スポーツ教育学研究 Vo. 14, No. 2pp. 99-101
- 前橋市教育委員会(2024)令和6年度まえばし学校教育充実指針
- 文部科学省(2018)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
- 若松俊介(2020)教師のいない授業の作り方 明治図書