

## 1 研究の構想

### (1) 研究主題

運動の楽しさや喜びを味わい続ける児童の育成  
～思考力、判断力、表現力を高める体育授業を通して～

### (2) 研究主題設定の理由

平成 29 年 3 月に新学習指導要領が告示された。今を生きる子供たちが成人して社会で活躍する頃には、社会構造や雇用環境は大きく、また急速に変化しており、予測が困難な時代となっていく。このような社会に対応していくためには、子供たちが変化を主体的に捉え、人や物と進んで関わり合い、その中で自己のよさや可能性を發揮し、よりよい未来の創り手となる力を身に付ける必要がある。

現行学習指導要領体育科の課題としては「習得した知識及び技能を活用して課題解決すること」「学習したことを相手に分かりやすく伝えること」「運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られること」「子供の体力について体力水準が高かった頃と比較すると依然として低い状況が見られること」「健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分であり、社会の変化に伴う新たな健康課題に対応した教育が必要であること」等が挙げられている。

これらを踏まえ、本校では、豊かなスポーツライフの実現に向けて運動に関する課題を発見し、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組むとともに、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して仲間と共に思考を深め、よりよく解決し、次の学びにつなげる学習が重要だと考えている。また、豊かなスポーツライフを実現するためにも、小学校段階では十分に運動の楽しさや喜びを味わわせることも重要であると考え。そこで、運動の楽しさや喜びを一過性のものとせず、児童がそれを味わい続けることができるようにするために、三つの資質・能力をバランスよく育みながらも思考力、判断力、表現力を高めることに重点を置いた研究を進めていくこととした。

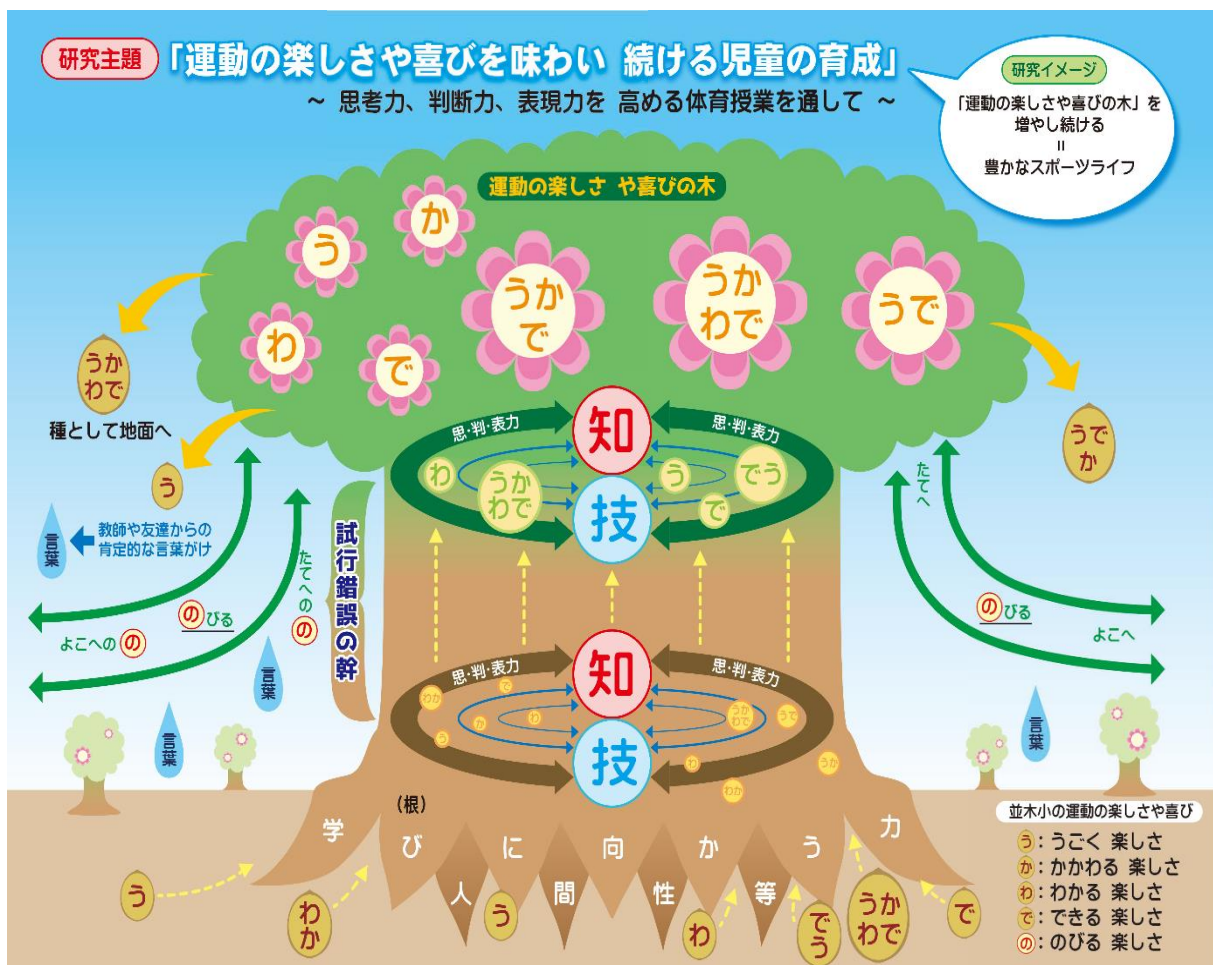
本校の実態を把握するため、研究のスタート時に児童と教職員を対象として、体育授業についてのアンケート調査を行った。児童へのアンケート調査では、「体育が楽しい、好きと感じるのはどのような場面か」という質問に対し、「できたとき」「友達と協力してできたとき」という回答が多く見られた。一方、教職員へのアンケート調査では、「児童がどのようなときに体育が楽しいと感じているのか」という質問に対して「課題の解決に向けて友達と試行錯誤を重ねた結果うまくできたとき」との回答が多く見られた。ここで、児童、教職員共に共通している回答は「友達と協力して取り組んだ結果できた（課題解決した）とき」ということが把握できた。そこで、児童が運動の楽しさや喜びを味わい続けるためには、「友達と協力しながら試行錯誤を重ね、課題を解決する」学習を積み重ねることが必要であると考えた。

資料 1 は研究イメージである。本校では、運動の楽しさや喜びを「うごく」「かかわる」「わかる」「できる」「のびる」の 5 つと捉えた。「のびる」とは、楽しさや喜びの木が縦に伸び、木を増やし続け横に伸び、児童が運動の楽しさや喜びを味わい続けていく姿であると捉えた。木が成長し続けるためには、水は欠かすことのできない要素であり、それを教師や友達からの肯定的な言葉がけと考えた。

また、豊かな人間関係の中でこそ木が育ち、「根（学びに向かう力、人間性等）」が太く広がることでより多くの運動の楽しさや喜びの種を吸い上げながら木を大きく成長させる。多くの楽しさや喜びがあればそれを吸収しようとして広がり、太くしっかりしたものとなる。そこで、「根」は「運動の楽しさや喜びの木」を成長させる原動力になると考えた。

さらに、木の「幹（試行錯誤の幹）」は、「知識（わかる）」と「技能（できる）」が「思考力、判断力、表現力」によって結び付くことによって形成されると考える。この幹を成長させる（「知識」と「技能」を結び付けていく）ためには、試行錯誤を重ねることを通して「思考力、判断力、表現力」を高め、課題を解決できる喜びを多く味わわせることが必要である。このことは幹自体を成長させるだけでなく、多くの楽しさや喜びの種を成長させることにもつながると考えた。そして、試行錯誤の幹を経て種が成長し、やがて花を咲かせ、種となって散らばりまた新たな木へと成長し、豊かなスポーツライフの形成につながる。

以上のことから、豊かなスポーツライフの実現に向けての研究主題を「運動の楽しさや喜びを味わい続ける児童の育成」とし、副題を「思考力、判断力、表現力を高める体育授業を通して」とした。



資料1 研究イメージ

### (3) 研究仮説

学ぶ必要感を感じる学習過程を工夫することで、児童が試行錯誤しながら主体的に課題解決に取り組むことができれば、「思考力、判断力、表現力」が高まり、運動の楽しさや喜びを味わい続けることができるであろう。

課題の解決に向かって試行錯誤するためには、「習得した知識や技能を活用しながら課題を解決する」学習過程が重要である。試行錯誤していく中で既得の知識や技能と新たな情報を活用しながら課題を解決したり、新たな価値を創造したりよりよい答えを見付け、考えたことを表現したりする力を「思考力、判断力、表現力」と捉え、思考力、判断力、表現力を高めることで本大会の研究主題に迫ることができるのではないかと考えた。

### (4) 本校において重点としている研究の視点

本校では、本大会における研究の視点2「主体的・対話的で深い学びを目指した指導の工夫」の①教材・教具の工夫及び②学習過程の工夫を重点としている。

## 2 研究内容

### (1) 運動の特性を十分に味わえる教材・教具の工夫

#### 視点2 ①教材・教具の工夫

運動の楽しさや喜びを味わうことができ、児童を運動好きにするためにはその運動の持つ特性や魅力を十分に味わわせ、学習内容（目的）を効果的に習得するための教材・教具（手段）を工夫する必要がある。

### (2) 学ぶ必要感を感じる学習過程の工夫

#### 視点2 ②学習過程の工夫

児童が試行錯誤しながら課題解決に主体的に取り組むためには、学ぶことに必要感を感じることでできる学習過程の工夫が重要である。本校では次のような学習過程を設定し、研究していくこととした。

(序盤) 単元のゴールイメージを知る。  
(前半～中盤) 学ぶ必要感を感じながら知識及び技能を身に付ける。  
(中盤～後半) 知識及び技能を活用して課題を見付け、解決する。  
※「思考力、判断力、表現力」は単元を通して育む（高める）。

単元序盤では、その単元の目的の姿（ゴールイメージ）を知り、学習に見通しをもたせる。そこで重要なのが「運動との出会い」である。児童がその運動をしてみて、「楽しい」「もっとやりたい」「できるようになりたい」などの思いや必要感を感じられるようにすることである。

単元前半から中盤にかけては、運動に出会ったときの思いや必要感をもち、思考、判断、表現しながら知識及び技能を身に付けられるようにする。

単元中盤から後半にかけては、「もっとできるようになりたい」「自分やチームの課題を解決して勝ちたい」というような思いを生かし、これまでに習得した知識及び技能を活用して課題を見付け、課題に応じた運動の行い方や練習の仕方などを選び、試行錯誤を重ねながら課題を解決できるようにする。

(試行錯誤の捉え方)

「運動を試し、自分やチームの課題を見付け、その解決のために仲間と関わり合いながら練習方法や場を選んで運動に取り組むこと。」

「これまで習得してきた知識及び技能を活用し、また、新たな知識と関連づけながら、自分の動きやチームの動きを修正しようとする。」

また、運動領域ごとに「課題解決プラン(表1、表2)」として学習スタイルを統一することで、どの単元でも主題に迫ることができるようにした。

はじめ	中	まとめ		
<p>○オリエンテーション(実態によっては2時間行う。)</p> <p>①本単元の中心技につながる技や今まで学習した易しい技に取り組む。 【運動との出会い】</p> <p>②本単元で学習する技に取り組む。(運動してみて、「できるようになりたい。」「どうやればできるのだろう。」等、願いや目標、課題意識をもつ。)</p> <p>③<b>主運動につながる</b>感覚つくりの運動を行う。 ※実態に応じて場を易しくする。 ※学習の見通し、今の力の確認、<b>広く何ができない、何ができたかを知る。</b> ・学習の流れ、約束の確認。</p>	<p>①行い方のポイントを知る。 ・映像や学習資料・教師の指導・動きを比較しての気付き</p> <p>②ポイントを意識して技に取り組む。 ・スモールステップの場の設定 ・「できた」基準の明確化・具体化</p> <p>③技のポイントを<b>知った上で</b>、友達と見合いながら、自分やグループの課題を見付ける。 <b>※課題の発見に向けて思考し判断したことを言葉や動作で伝え合う。</b> 【本時の課題の確認例】 ①「本時のめあては○○。どこを見ればいい?」◎「脚!」 ②「脚がどうなっていればいいの?(具体的に)」(ポイントは前時までに知識として習得させた上で、知識を活用しながら技に取り組み、課題を見付ける。)</p> <p>④自分の課題に合った場や段階を選んで練習する。<u>(試行錯誤)</u> <b>課題が決まれば練習の場や段階、方法が決まる。課題を明確にさせることが必要!</b> <b>具体的に根拠を明確にして「○○だから△△が課題だ」と自分自身の課題を言えるように。</b> ※選択した場において試行錯誤しながら練習する。<u>(習得した知識をもとに見合い、見付けたことや分かったことを伝え合いながら運動に取り組むこと自体も試行錯誤)</u> <b>※課題の解決に向けて思考し判断したことを言葉や動作で伝え合う。</b> <b>※①～④の学習の流れは、1単位時間で行われる場合や、単元全体として行われる場合もある。</b></p>	<p>○課題の達成度を確認したり、その理由について振り返ったり、新たな技に挑戦したりする。</p>		
願い・目標をもつ	ポイントを知る	自分の課題を見付ける、知る	練習の場、練習の仕方を選んだり工夫したりする	深める・挑戦する

表1 器械運動系課題解決プラン

はじめ	中	まとめ
<p>○オリエンテーション(実態に応じて2時間行う。)</p> <p>①メインゲーム、メインゲームに近いゲームをやってみる。 「もっとやりたい」「勝ちたい」「うまくいかない」などの願いや課題意識をもつ。</p> <p>②ルールや授業の進め方を理解する。</p> <p>③ゲームをやってみて、問題を全体で共有する、困り感を感じる。 ※「知識・技能」が十分身に付いていない段階でも「どうしたらうまくいこうだろう」等の発問をし、考えさせたり、教師側が提示した中から選ばせたりする。</p> <p>単元の前半から中盤段階で「知識・技能」を効果的に押さえていく。いい動き方、攻め方を知る。<b>知らないで、作戦で生かせない。</b>(例:課題:やってみてシュートが入らない→技:「シュートの動きを身に付けよう」→課題:パスがつかからない→知識・技能の習得→作戦に生かす)</p>	<p>○勝つためのチームの課題(目標)を見付けたり、選択したりして解決していく。 <b>※ある技能を身に付けたり、ある練習をしたりする必要性を感じさせた上で学習に取り組ませないと、主体的に取り組ませることができない。</b></p> <p>○勝つための作戦を立て・選び、練習(工夫、選択)する。(作戦を立てることは目的ではなく目標に近づくための手段。) ※教師主観の作戦の提示:× 子供主観の作戦の提示:○ ○作戦を実践してみて、振り返る。→修正する。 ※作戦を立てる必要性、問題意識(「チームのみんなで話し合わないと上手くいかないよ!」)を感じさせることが大切。 <b>《必要感をもって学習に取り組ませるために》</b> ・(話し合い・練習)→ゲーム→話し合い・練習→ゲーム(M・T・M) ・つまずき、上手くいかないことを教師が見取り、課題を<b>焦点化・意識化する</b>。</p> <p>(作戦についての捉え方) 児童:作戦を立てること(勝つための手段) 教師:作戦を立てさせること(学習内容としての目的)</p>	<p>○課題の達成度を確認したり、その理由について振り返ったりする。</p> <p>○作戦を選択したり修正したりして楽しむ。</p>
願いや目標をもち、課題を知る	個人、チームの目標のために作戦を立て、試行錯誤する	選択、修正する(深める)

表2 ボール運動系課題解決プラン