

(体育)

「運動を楽しむ中で、自ら考え行動できる子どもを育む」

—主体的に学び合うための指導者の働きかけ—

大阪市立生魂小学校

## 1. 研究主題設定の理由

本校では、学校教育目標「考える子 心豊かな子 元気な子を育てる」を設定し、知（自ら深く考え、進んで学ぶ子）、徳（明るく思いやりのある子）、体（友だちと仲良く元気でたくましい子）をめざす子ども像として、日々の教育活動を展開している。

本校の児童の現状と課題を考えると、近年、運動すること自体に抵抗感をもつ児童が増え、この傾向は新型コロナウイルス感染症の拡大でさらに顕著になり、運動経験や運動量の少なさが課題となっていた。そこで、3年前から体育の研究に取り組むことにした。最初の1年間は、体育の基本的な学習過程と指導方法の工夫について座学を中心に学ぶようにした。2年目は児童が主体的に学ぶための指導者の働きかけを中心に研究を進めた。今年度は3年目の取り組みとなる。

## 2. 研究の趣旨

2年目までの成果として、児童アンケートの結果から、運動が楽しい・学習が楽しいと感じている児童が増えたことがわかった。「おもしろそう。」「できそう。」「わかった。」「できた。」という気持ちを味わうことは、主体的に学ぶ原動力であるということがわかった。2年目までの研究を土台に、友だちと関わり合ったり共感したりすることで、もっと楽しさを広めたり、自分の成長を感じたりできるのではないかと考えた。そのための働きかけとして、指導者に何ができるかということで、3年目の研究に取り組むこととした。また、系統立てた指導も意識できるように、領域を2つに絞って、低・中・高の3学年ずつが同じ領域に取り組むようにした。

## 3. 研究の概要

研究主題にせまるため、研究の視点を以下のように設定した。

### 視点① みんなが楽しく運動できるための工夫

- 主に『導入の工夫』。学習のはじめの時間を『ちょこっと運動』として、全学年が取り組むようにした。これは、準備運動を兼ねて、その単元の主運動につながる動きに取り組むという時間。「遊び」のような楽しい時間を過ごす中で、「動くのが楽しい」「もっと運動したい」という気持ちを高めたり、いつのまにか主運動につながる動きを身につけたりするということをねらう。
- 単元によっては、授業全体をストーリー性ある展開にしたり、単元終盤に大会を開くことを予告したりして、楽しく学習できる手立てを行う。

### 視点② 運動の特性を生かして、学び合うための工夫

- 場づくりや練習の仕方、言葉かけやオノマトペ、ICT の活用など、子ども達が学び合うことができるような手立てを工夫する。
- 課題や作戦を ICT や作戦ボード等を活用し、視覚化することで話し合いの視点を明確化するように工夫する。

### 視点③ 自ら課題を見付け、取組をサポートする学習カードの工夫

- チームや個人の課題を見付け目標を設定して学習を進めていくことができるように課題を整理したり、ポイントを絞った振り返りができるような学習カードにする。
- ICT 機器を活用して子ども達の意識を視覚化することで、課題や目標設定の支援ができるようにする。

## 4. 研究の成果と今後の課題

### (1) 研究の成果

- 全学年で年間を通して取り組んだ『ちょこっと運動』は、意欲を向上させることだけでなく、単元の主運動につながる基礎的動きを身に付けることにもつながった。
- 単元全体にストーリー性をもたせたり、記録会やゲーム大会を行うことは、意欲を向上させることだけでなく、単元全体に見通しをもった主体的な活動にもつながった。
- 陸上運動系においては、場選びや ICT 機器を視覚的に活用した動きのチェックとした活動は、自分の動きをメタ認知することや動きを高めるための学び合う手立てとして有効であった。
- ゲーム領域では、作戦を選んだり考えたりすることで、友だちとの学び合いが活性化した。作戦ボードや ICT 機器を活用し、話合いの視点を明確にすることで、子ども達の思考が深まった。
- 『言葉がけ集』を子ども達の言葉で、一緒に作っていくことで、言葉での伝え方が誰でも上達しやすい環境が生まれ、よりよい学びに効果があった。
- 学習カードは、自分の課題を設定したり、学習を振り返ったりするために有効であった。ICT 機器を活用した学習カードにすると、視覚的に全体に提示することができ、子どもの考えを共有しやすくなった。また、子どもの動きを動画で提示しながら振り返ることで、一部の子どもだけでなく全体で課題を共有することができ、とても効果があった。
- ICT 機器を授業後のアンケートに活用して、形成的評価（学習中の子どもの自己評価を把握し、その実態に合わせて学習計画を修正していく）をすることは、子どもの実態に合わせた学習活動となり、手立てとして良かった。
- 低・中・高学年で、2つの領域にしばって研究したことで、運動の特性や系統性がはっきりと見えてきて、指導改善につながった。

### (2) 今後の課題

- 他領域でも『ちょこっと運動』をさらに取り入れていく。
- ICT 機器はアプリの特性と活動が結びつかないと効果があがらないこともあった。アプリの特性が生きるような活動にしていくように指導者は気をつける必要がある。
- 『場選び』に関しては、グループ学習でやる場合は全員が同じ課題でないこともあるので、同じ課題でない子どもへの配慮を考慮しておく必要がある。
- 学習カードを記入する時間は限られるので、書く内容や量は十分に精選していく必要がある。その際、学校全体で低・中・高学年と、学習カードを少しずつ書くことができるように系統立てておくことが大切だと考える。
- 形成的評価についても他領域での実践を積み重ねていきたい。