

体育科の研究について

石崎 寿和

体育科が目指す「子供が学びをつくる姿」

詳しくは目指す子供の姿シートへ

これまでの3年間の研究を生かし、今年度体育科では「子供が学びをつくる」姿を下記のように設定しました。また、この姿を実現するための支援を整理しました。

【課題設定】

子供の姿 その運動の特性に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解する中で、課題を設定したり、調整したりしようとする。そして、共生の視点に立ち、運動やスポーツの多様な楽しみ方を味わい、自己実現に向かう課題を設定しようとする。

支援 これまでの運動経験や生活経験をもとに、課題設定するよう支援する。
運動がもつ特性を大切にしたい課題を設定するよう支援する。

【課題追究】

子供の姿 課題の解決に向け、試行錯誤を重ねながら考察する。また、自己や他者（教師や仲間）との対話を通して、よりよい解決策を見出ししていく。

支援 個やチームの課題に応じた支援をする。子供が自ら練習やゲームの中で試行錯誤を重ねることのできる、場やルールの工夫や効率的なマネジメントをする。

【パフォーマンス】

子供の姿 練習で取り組んできた成果を基に、ゲームや交流等で表現する。そして、互いに協力したり、自己の役割を果たしたりすることを通して、その運動の楽しさや喜びを味わう。

支援 課題追究にむけた成果を、表現できるよう支援する。
子供が本時の成果、次時に向けての課題へとつながるような振り返りを行う。

これまでの研究を通して、子供が自己をメタ認知する支援によって、子供たちが高いモチベーションを維持し、活動を調整したり目的に応じて選択したりして、主体的に学び続けることが明らかになりました。今年度は、子供が「対象への思いや願い」、「学習方法や取組方」、「自分自身への気付き」に能動的に関与し、調整していく「自己調整」に整理・焦点化して、研究を進めてきました。

体育科研究実践における子供の「自己調整」

詳しくは実践指導案へ

体育科の研究実践「とびばこスマイルランド」では、子供の「自己調整」の姿を下記のように構想し、授業実践に取り組みました。

	対象への思いや願い	学習方法や取組方	自分自身への気付き
自己調整の姿	<p>跳び箱を使つての運動遊びへの思い 自分なりの跳び乗り方や下り方を試して遊ぼうとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> いろいろな跳び方をやってみよう。 遠くに跳び乗ってみたい！ かっこよく着地してみたい！！ 跳ぶのが怖いけど、たくさん遊んだら、跳び箱が好きになった！！ 	<p>跳び箱を使つての運動遊びを楽しむため 跳び乗る・下りるためのとびばこスマイルランドを考えたり、試したりして運動する</p> <ul style="list-style-type: none"> 見つけたり、教えてもらったりしたコツをつかってやってみよう！！ 遊び方を工夫して跳んでみよう！！ もっとこうの方がいいかな？！ 友達に教えてもらおう！！ 	<p>自分自身への気付き 運動遊びやとびばこスマイルランドづくりで気づいたことを振り返り、次の学びへとつなげる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が考えた跳び乗り方や跳び越し方でやってみたらできた！！ 苦手だと思っていたけど、色々な跳び方があるって、できることが増えた！！

体育科「とびばこスマイルランド」研究実践について

研究実践においては、「中心のおもしろさ」を設定し、目標達成に向かう学びと子供の「自己調整」を促すための支援として、関係論的アプローチによる学習過程（円環モデル）とAARサイクル(OECD2030プロジェクト)を活用しながら、授業を構想しました。(図1)(図2)

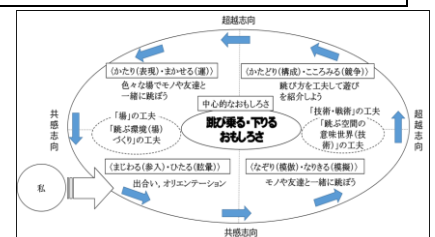


図1 円環モデルを基にした授業構想

教師が教材分析を通して、本単元の「中心なおもしろさ」を「跳び乗ること・下りることのおもしろさ」と設定し、「跳び乗ること」「跳び下りること」のおもしろさや楽しさを子供たちと追究していくこととしました。また、AARサイクルの「見通し」「行動」「振り返り」という学習プロセスを活用し、子供と共にテーマを設定したり、振り返りを基に目標を立て次への学びへとつなげたり、よい動きやおもしろさを共有したり、子供と一緒に遊び場をつくったりと、子供の思いや願いを大切に展開することとしました。本実践においては、他者と一緒に運動する場やチームをつくって活動する場を設定することなど協働的な学びを通して、おもしろさの追究とそのおもしろさを使って遊ぶ場を創造していきました。そのために、運動遊びに十分触れることのできる場や用具の工夫や振り返りシートを活用し子供の考えを表出させ、教師が価値付けしたり、方向付けたりしていくことで、「一人一人の子供が他者とともに自己調整する学び」を実現したいと考えました。

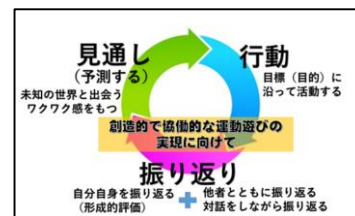


図2 AARサイクルを基にした支援

子供の姿から

本実践では、AARサイクルを活用した学習プロセスを行う中で、子供自らが授業を自己評価するために先行研究を参照にアンケート調査を行いました。

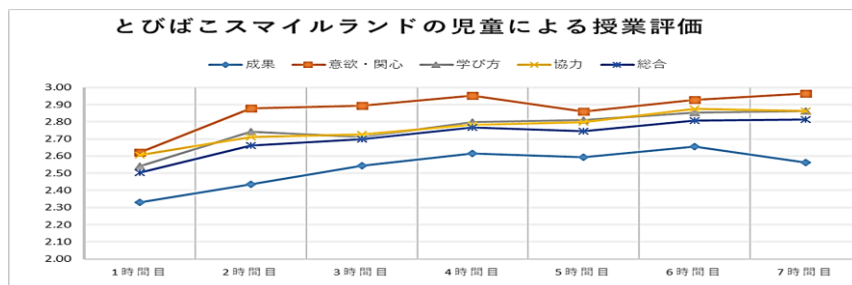


図3 単元過程における形成的評価の推移



図4 一人ひとりの自己調整の場

アンケート調査の分析の結果、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」「総合」と、どの項目でも上昇が見られました。先行研究の成功した単元のグラフを比較しても、本実践は、同じような右肩上がりの傾向が見られるため、授業が順調に進行し、大きな成果が上がったと考えられます。その理由として、課題設定の場面で、子供とともに「跳び乗ること・跳び下りることのおもしろさ」を設定し、その動きのコツを共有していくことで、課題を追究する視点の焦点化が図られました。4時間目では、個々に課題を意識して取り組めるよう、見つけたコツの中から、自らの課題を選択させ、追究する場面を設定しました。その結果、自ら場を選択し、何度も練習したり、教え合ったり、新たなコツや遊び方を見つけることにつながりました。また、チームで遊び場(コース)をつくったり、遊び方を考えたりする探究していく活動を通して、今まで獲得した知識や技能を活用しながら、友達と一緒に場を創り上げ、他のチームに伝えるなど、協働的で創造的な学びの実現につながったと考えられます。



図5 子供と共に作ったコース

研究から見えたこと

体育では「子供が学びをつくる」ために、子供の思いや願いを大切にしながらも、場の設定(安全性も含めて)や活動の保障とともに、教師側の明確なビジョンや目指す子供の姿を具体的に設定する必要があります。その上で、教師の役割として、子供と学びをつくる教師の関わりが必要不可欠であり、オープンエンドの課題を与え、子供の「やってみたい」という思いを受け入れながら、ゆるやかに方向付けしていくのです。そうすることで、子供たちは「中心なおもしろさ」を追究しながら、体育科の目標が達成されていくと考えます。