

「主体的・対話的で深い学び」を保障する授業の具現化

平成30年度 体育科 のまとめ



○ 研究大会実践の解説

6年「フゾリンピック～マット運動競技会～」

○ 研究大会の成果・課題を踏まえた実践

6年「フゾリンピック～キャッチバレーボール～」

実践者 石崎 寿 和

平成 30 年度 附属函館小学校研究について

平成 30 年度 北海道教育大学附属函館小学校 研究テーマ

「主体的・対話的で深い学び」を保障する授業の具現化
～「学びの文脈」に基づいた各教科等の単元のデザイン～

* 課題設定の理由と研究の経緯 については、「研究のまとめ」を参照して下さい。

1. 「単元のデザイン」とは

単元のデザイン

単元の目標を達成する（≒「資質・能力」の育成を目指す）ために…

- ① 単元の目標を分析し、目指す子供の姿に至るまでの**単元の構想**をする。
- ② ①を子供の**問題解決のストーリー**の視点で**整理**する。
- ③ 学びの文脈を生み出したり、つないだりする**支援**を**具体化**する。

まず前提として、授業づくりを行う時に重視しなくてはならないのが、主体的・対話的で深い学びを通して、単元の目標を確実に達成することです。そのための、「単元のデザイン」は、本校では3つのステップにより行われています。

最初は、単元の目標を分析し、目指す子供の姿に至るまでの単元の構想をします。学習指導要領の内容を確認したり、各教科書会社の教科書を比較したりすることなどを通して、どのような学びを展開すれば、単元の目標が達成できるのかを考えます。その時、単元の終了時における目指す子供の姿から逆算し、どのような過程を経てその姿になるかを構想することも重要です。このようにして、単元の構想をすることが、第1のステップです。

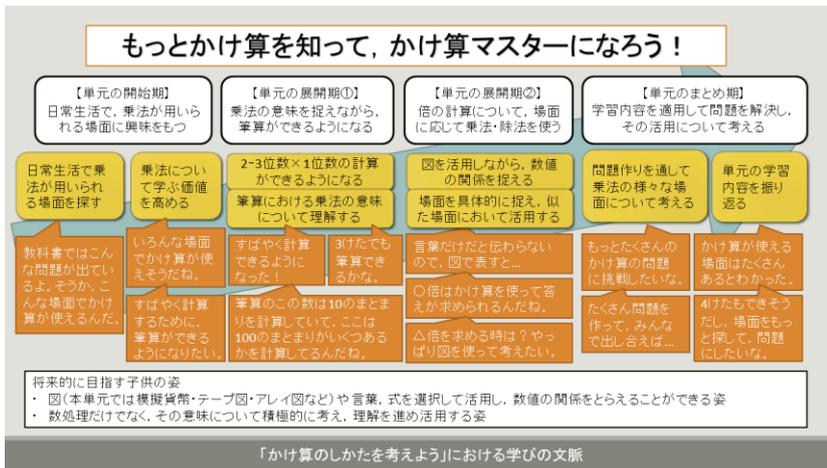
次は、その学習活動の流れを、子供の問題解決のストーリーの視点で、整理します。先述の通り、主体的・対話的で深い学びを通して、資質・能力を獲得・育成していくには、子供が学びたいと思える「問題解決のストーリー」が重要になります。子供の実態を捉え、単元における問題（課題）を解決することに、必要感や必然性を感じるような単元になるよう整理することが、第2のステップです。

最後に、「学びの文脈」を生み出したり、つないだりするための教師の支援や手立てを具体化します。「学びの文脈」を通して、子供が主体的・対話的で深い学びをしていくには、適切な教師の関わりが重要です。それは時に直接的な関わり（対話や発問など）であったり、間接的な関わり（場の設定や環境整備など）であったりします。また、各教科等の特質や単元のもつ特性、児童の実態などにより、その手立ては多様になり得ると考えています。その手立てについて考え、単元の中で適切な支援ができるよう具体化していくことが、第3のステップです。

2. 単元における資質・能力の育成を支える「学びの文脈」

- ① 教科等の枠組みを踏まえながら、社会の中で活用できる資質・能力（国語力・数学力など）
- ② 教科等を越えた全ての学習の基盤として生まれ活用される資質・能力（言語能力・情報活用能力など）
- ③ 現代的な諸課題に対応できるようになるために必要な資質・能力（安全で安心な社会づくりのために必要な力など）

中央教育審議会答申（中教審 197 号）、p27



これまでの研究で、資質・能力の育成のために「学びの文脈」が重要であることはわかってきました。そして育成を目指す資質・能力については上の3つがあるとされています。

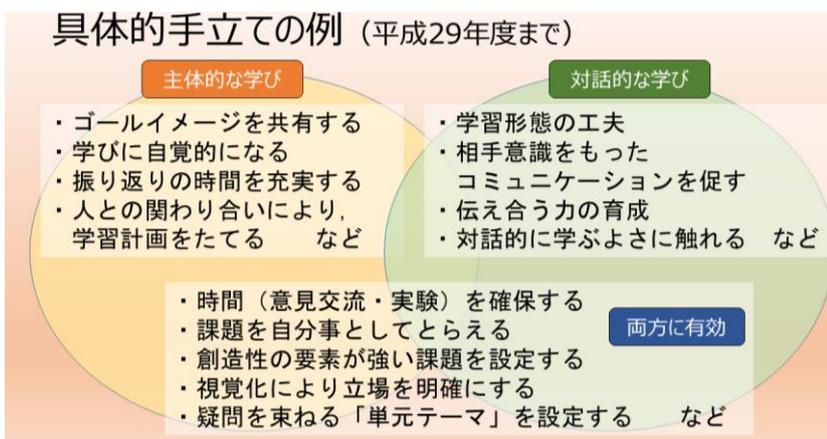
これまで本校では、「学びの文脈」は①の資質・能力の育成に資するものと考えてきました。

今年度は、本校において育成を目指す資質・能力の軸を①としながら、その単元で育成を目指す資質・能力

が②や③の資質・能力の育成にどのようにかわり、「学びの文脈」上でどのように表されるかを追究しています。

具体的には、単元の学習終了時や、その教科等を学び進めた時、あるいは将来的な（各教科等の目標に沿った）子供の姿として授業者がイメージし、それに向かう姿が見られようにすることに挑戦しています。そのために、指導案上で「学びの文脈」を図化することで、①の資質・能力の育成はもちろん、②や③の資質・能力とのつながりを捉えることができることを期待しています。

3. 「学びの文脈」を生み、つなげる具体的手立て



今回の研究では、これまでに行われてきた授業づくりにおける具体的な手立てを、各教科等の資質・能力の育成という視点からもう一度見直し、単元の学びをどのようにつないでいるのかを示すことに挑戦しています。これにより、授業にどんな学習活動を盛り込むことで「学びの文脈」を生み、資質・能力を育成することができるかを、より明確に見出すことができると考えました。

「学びの文脈」を”生み出す”ための手立ての多くは、単元や題材を選びません。また、教科等も限定されない（汎用性が高い）ことも多いです。例えば、「気づきを生む資料と出会う」ことや、気づきから「単元テーマ」を設定するなどの手立てです。その多くは教科横断的に活用できると言えます。

そして「学びの文脈」を”つなぐ”ための手立ては、各教科等の特質に応じて行われる（「見方・考え方」を鍛える）学びの場面で多く見られます。例えば、「教師との対話により目標に迫る」「既習との関連を明確にして統合的・発展的に学ぶ」などです。その多くは、より「深い学び」を実現する手立てとして、活用できると言えます。

体育科 研究大会実践の解説

単元名 6年「フゾリンピック～マット運動競技会～」

(1) 単元における、資質・能力の育成を支える「学びの文脈」

本単元では、子供たちに、

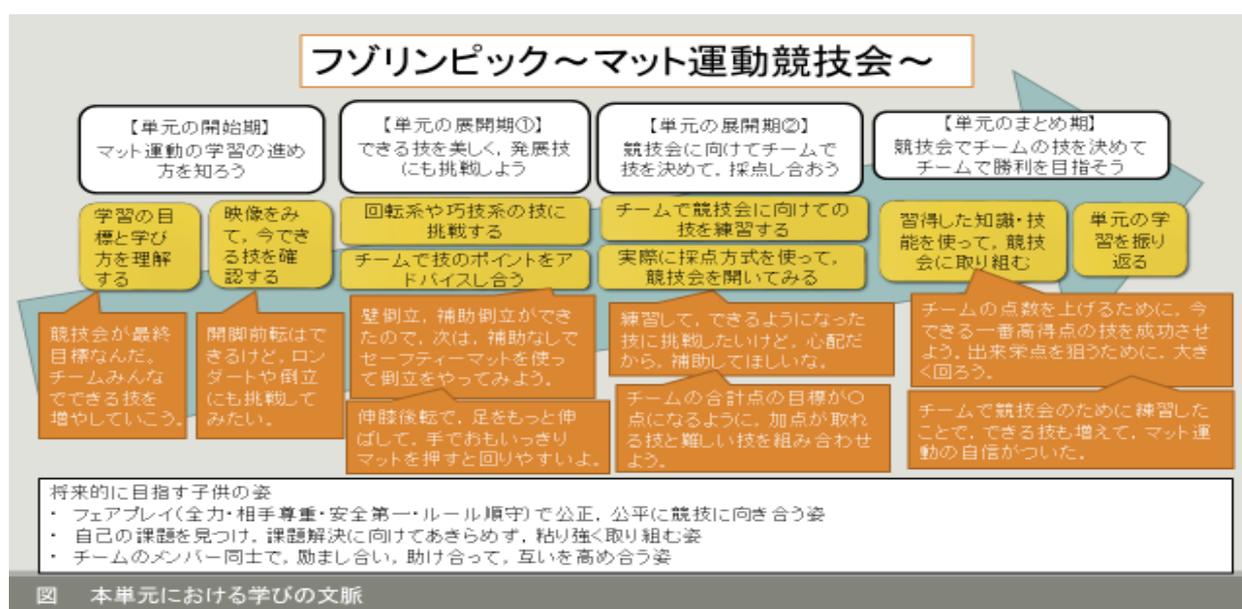
○マット運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解することができる。

○技のポイントや動きのこつを意識し、自分やチームに合った課題をもち、練習方法や練習の場を選ぶことができる。

○フェアプレイ（全力・ルール厳守・相手尊重・安全第一）を意識して、回転系や巧技系の技に積極的に取り組もうとしている。

という資質・能力を身に付けさせることができるよう、「学びの文脈」を次の通り構想しました。

| | |
|--|------|
| | 開始期 |
| ア 実態を把握する。技の難易度を確認する。（アンケート、映像で視聴、実技等） | |
| イ 児童と学習の目標と学び方を共有する。（学習テーマの設定、単元のゴールイメージの共有） | |
| | 展開期 |
| ウ 技の修得に向けて、場に応じた練習方法を工夫する。 | |
| エ 競技会に向けて、チームでアドバイスし合いながら練習する。 | |
| オ 競技会の採点の基準を全体で確認し、競技会を開く。 | |
| | まとめ期 |
| カ フゾリンピックを開催する。 | |
| キ 単元の学習の振り返りをする。 | |



(2) 「学びの文脈」を生み、つなげる具体的手立て

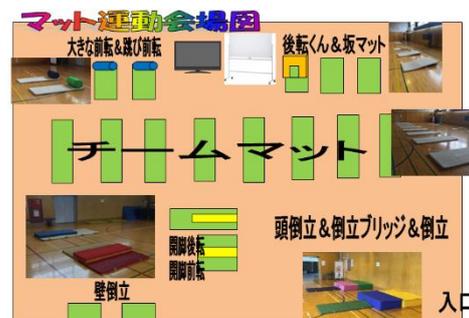
学びの文脈を生み、つなげることができるよう、下記のような3つの手立てを行いました。

手立て① 児童が意欲的に学び続けるための、学習テーマや場の設定

ア 技の達成の容易な技から難しい技へと学習が進むことができるよう、実態を把握した上で、新学習指導要領解説を参考に、系統表や技のポイントをおさえた資料を提示しました。無理なく技の達成ができるよう、系統表を見ながら、技に挑戦する順番を決める手立てを講じることで、自己の課題が明確になり、次にどんな技を習得しなければならないのか、また、技の習得のためには、どのような練習が必要なのかを理解しながら練習を行うことができました。

イ・カ 学習テーマを「フソリンピック～マット運動競技会～」として、学ぶ目的やゴールを明確にしました。競技会では、技に難易度をつけ、技の出来栄で点数を競い合うものです。競技会を行うためには、技の習得が必須であり、練習への必要感が生まれました。

ウ 自らの課題に応じ、練習の場を選択できるように設定しました。例えば、マットを重ねたり、踏み切り板で坂を作ったり、壁を使う、跳びこえるためのゴムバーを設置するなどが挙げられます。自分に合った練習場所を選択したり、友達と教え合いになったりしながら、技の習得を目指す姿が見られました。学習を重ねるごとに、課題も変化していくことで、場づくりも児童自ら提案し、設定や選択を行うことにもつながりました。



手立て② 仲間とかかわり合いが生まれるための、チーム学習の充実

エ チームを意識させることにより、チームへの所属感が生まれ、チームメイト同士で、動きのコツをアドバイスし合いながら、自分の技能を高めたり、友達の良いところを見つけたりして、競技会に向けて高め合う姿が見られました。

オ 全体で採点の基準（出来栄等）を確認した後、競技会を行いました。チームで合計点を競うことにより、「技の行い方」を知るとともに、出来栄に気をつけて練習したり、より高度な技に挑戦したりするようになり、個人やチームでより高い目標を設定しながら学習を進めることにつながっていきました。

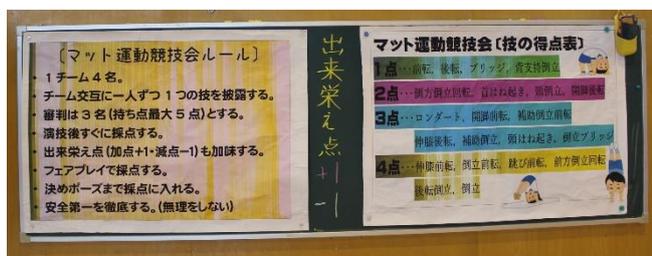
手立て③ 学習の成果を実感し、次の学習への見通しをもつための、振り返り

ウ～キ 振り返りカードの活用として、課題意識を高め、次の学びへ向かう手立てとしました。毎時間、できるようになったことや課題、動きのこつを振り返ることで、次時にはどんな技に取り組まなければいけないのか、どんな練習が必要なのかが明確になり、課題をもって練習や競技会に臨む姿が見られました。タブレット端末の活用については、自分の技を客観的にみて、即時的に振り返ることができ、出来栄を確認するのに、大変有効でした。

研究大会実践の成果と課題

成果

器械運動は、達成、克服、競争、表現などいろいろな楽しみ方ができる運動です。中学年から高学年にかけては、体の成長にともない、今までできていた技ができなくなる子供がいたり、器械運動自体に苦手意識を感じる子供がいたりします。そこで、本実践では、個人に目を向けるだけでなく、チームの所属感を意識して、仲間と共に、互いを高め合うことをねらいとしました。器械運動は、本来個人種目ですが、体操の団体戦の要素を取り入れることで、仲間のためにできる技をより美しく磨いたり、できそうな技に積極的に挑戦したりしながら、教え合い、支え合い、励まし合う姿が自然発生的に生まれました。合わせて、チームマットでの交流や練習の場の工夫をすることや、友達の技を採点することで、難しい技にも触れることができ、全ての児童が技のポイントを学習することができました。器械運動は、できる技を増やすことが目的ではなく、様々な技を知ること大切な学習です。



授業を進めていく中で、チームを意識させるため、チーム内での教え合いが多く見られると考えていましたが、練習の場では、チーム内だけにとどまらず、同じ課題に向かった仲間同士での教え合いや支え合いが生まれたことで成果の一つでした。子供たちの中では、集団としての仲間意識があり、かかわり合いの中で、技を獲得し、互いのチームのために獲得した技を披露することが目標としてもつことができていたのです。

今回の実践を通して、子供たちは、仲間と共に、自己を高め、互いに教え合い、支え合い、認め合いながら、夢中になって運動することができました。

課題

競技会を取り入れたことにより、点数を意識しすぎてしまい、難しい技の習得よりも、完成度を重視して足止めしてしまう児童もいたため、次へのステップへの声かけや手立てが必要であると感じました。そして、フソリンピックという企画性を重視したものにするのであれば、場の設定に関しては、競技会を盛り上げる工夫が必要と考えます。

例えば、

- ・ 審判席を設ける。
- ・ 進行役を決めて、アナウンスする。
- ・ 練習グループをなくし、観客にする。
- ・ 観客やチームメイトの応援の仕方。

こういった工夫をすることで、練習と競技会の区別がはっきりして、全員が競技会に注目し、雰囲気や試技へ臨む姿勢が変化し、集中して演技をしようという意欲が前面に出るだろうと考えます。

実践提案「意欲的に運動を楽しむための単元作り」

6年「フゾリンピック～キャッチバレーボール～」

(1) 単元における、資質・能力の育成を支える「学びの文脈」

本単元では、子供たちに、

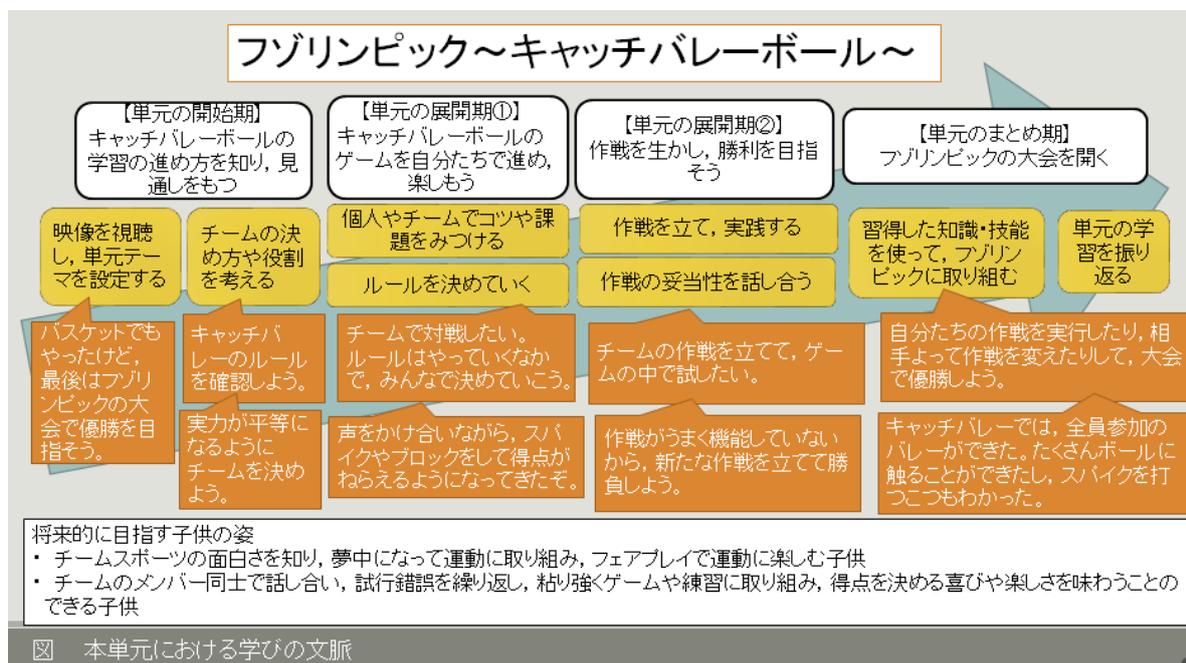
○キャッチバレーの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解することができる。

○チームに応じた作戦を立て、その作戦を実行するために、仲間と考えを伝え合いながら、運動することができる。

○フェアプレイ（全力・ルール厳守・相手尊重・安全第一）を意識して、キャッチバレーに積極的に取り組み、勝敗の結果を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりして運動しようとしている。

という資質・能力を身に付けさせることができるよう、「学びの文脈」を次の通り構想しました。

| | 開始期 |
|---|--|
| ア | 児童と学習の目標と学び方を共有する。（学習テーマの設定、単元のゴールイメージの共有） |
| イ | チームの決め方や役割を考える。 |
| | 展開期 |
| ウ | ゲームを通じて、個人やチームの動きのコツや課題を見つける。 |
| オ | 必要に応じて、話し合いの中で自分たちの力に合ったルールに変更する。 |
| カ | 作戦を立て、チームに合った作戦を見つけ実行する。 |
| | まとめ期 |
| キ | フゾリンピックを開催する。 |
| ク | 単元の学習の振り返りをする。 |



(2) 「学びの文脈」を生み、つなげる具体的手立て

学びの文脈を生み、つなげることができるよう、下記のような2つの手立てを行いました。

手立て① 児童が意欲的に学び続けるための、学習課題の設定

ア 子供が意欲的に学び続けるためには、子供たちに学ぶ目的意識を共有化することが必要です。そこで、子供たちの技能や課題を把握した上で、「今の力でゲームができる」易しいルール（条件）でのゲームを設定しました。導入段階では、「ゲームがやりたい」という欲求をもっています。そこで、ゲームを中心とした学習を展開しました。ゲームを通して、ルールを再確認したり、自己やチームに必要な課題を見つけたりしていきます。

ウ・オ ゲームが進むにつれて、「もっとテンポよくボールを回してスパイクしたい。」「点を取られないように守りたい。」など、子供たち同士で技能面での課題が出てきました。振り返りの中から、「チームで練習をしたい。」「作戦会議が必要。」といった、課題を児童自ら見いだし次の課題へとつなげていくことで、目的をもってよりよい学習活動が展開されていきました。

手立て② 子供が自らの学びを実感するための、練習や作戦会議の場を設定

ウ〜ク 学習過程の中で、発展期から飽和期に入ったとき、練習や作戦の必要感が生まれます。ゲームを行う中で、攻め方や守り方に意識がいき、チームの特徴を見つけしていきます。児童は自己やチームの特徴を知ると同時に、その特徴を発揮するために、練習をしたり、作戦を立てたりして、向上を目指していきます。本実践でも、チームを高めるためには作戦が必要になり、作戦に応じた練習を行う場を設けました。チームの特徴に気付かせるためには、ゲームでの動きの映像を使ったり、作戦ボードにチームの作戦を蓄積させたりしました。それらを振り返りの際や練習するときに活用し、子供たちは話し合いの中で、状況に応じた動き方、効果的な攻守パターンなどチームで必要な作戦や練習を考え、ゲームに生かすことができました。

教師は、児童から出た課題を焦点化させ、必要に応じて、練習方法や作戦の決め方などを提示したり、アドバイスしたりして、課題解決に向けた指導や支援を行いました。児童と教師が課題を共有することで、児童の学ぶ目的が明確になり、主体的に学習を進めることができました。



今年度の研究を通して

成果

子供が運動の楽しさや喜びを味わう体育学習を目指し実践してきました。体育学習では、子供が主体的に、自分や仲間のよさを生かしながら、進んで運動に取り組むことができるような授業を行わなければなりません。教師から運動技能やルールをただ教えられて学んでいくのではなく、自ら課題を見つけ、その課題を解決する方法を仲間と共に考えたり、工夫したりして達成できるような学習活動を展開することが大切です。その中で、子供一人一人が学習のねらい・めあてを達成するために目的意識をもって活動してることが夢中になって運動の楽しさを味わう姿であると考えます。

今回の実践では、

器械運動では、競技会に向けて技を磨くだけでなく、仲間と共に高め合い、励まし合いながら、競技をする中で、技を披露したり見たりする楽しさや喜びを味わうことをねらいとしました。練習の場や競技の内容についても、子供たちから出た課題をもとに決めていきました。

ボール運動では、その運動の一般的特性を把握し、子供から見た特性（単元と児童のかかわり）を導き出しました。そして、今の力で全員が運動本来の面白さに触れることができるようルールの工夫として、バスケットボールでは、大きなリングを使ったり、3on3の少人数でゲームをしたりしました。ソフトバレーボールでは、ボールの大きさやネットの高さを変えたり、レシーブやトスはキャッチしてもよいというルールにしたりして学習を進めました。全員が安心して参加できる環境を作ることで、導入時には「早くゲームをしたい」という意欲が生まれました。そして、ゲームが進んでいくと、自然と技能の高まりを見せて、「パスをスムーズに回したい」「攻めるときと守るときポジションを確認したい」「作戦を立てて、練習したい」といった自発的に課題意識が生まれてくるのです。子供たちの声を聞き、授業を組み立てていくことが教師の役割だと感じました。



そして、運動の楽しさを味わった子供たちは、体育の授業以外でも、休み時間チームメイトや友達と声を掛け合いながら、積極的にボール遊びをしたり、家で練習したという声が聞こえたりと、運動の日常化を図ることができました。休み時間に動画を観て自分たちの動きを確認したり、作戦を立てたりする姿も見られました。これも、スポーツの魅力に引き込まれた姿ではないでしょうか。

課題

今年度の実践は、「フソリンピック」をテーマに、グループでの学習を中心に授業を展開していきました。開始期では、オリエンテーションを行い、フェアプレイの大切さや体育学習本来の「運動の楽しさを味わえるようにすること」「健康・安全を確保すること」など、ねらいに沿ったゴールイメージを児童と共有しました。まとめ期では、高まった力を発揮する場として、大会を開くことにしました。大会に向かうために、チームで協力したり、仲間と教え合ったりしながら、自己やチームを高めることがねらいであ

り、ゲームや練習に必要な感をもって活動することができました。

しかし、単元によっては、子供たちが勝利を意識するあまり、フェアプレイの心構えが乱れ、体育学習本来のねらいから外れてしまうことがありました。その際は、開始期で確認したねらいに立ち返らせ、全員が目指す姿を再認識した上で活動にあたることで、全員が意欲的に運動を楽しむことにつながっていくのだと考えます。ねらいから外れてしまうことがないように、開始期のオリエンテーションでは、ルールやその運動の特性を確認したり、教師と児童が単元の中でどのような学びをしていくのかを共有したりする「学びの文脈」を生み出していく必要があると感じました。

実践を踏まえての展望

これからも、体育学習を実践していくうえで、次のことに努めていきたいと考えております。

- ① 運動の機能的特性は、一般にプレイに基づいて「競争型」「達成型」「克服型」「摸倣・変身型」として概念化されています。スポーツ競技本来の目的や意味を探究し、特性を理解した上で、教材としての価値を見出していく必要があります。
- ② スポーツを再構成し、期待する学習成果が得られるようにカリキュラムを作成します。
- ③ 子供の遊びに対する欲求の発達を体育学習の中でどう反映させるかが課題です。運動欲求を高めるために、子供たちの実態や技能の状況を観察、把握し、より高次の段階へ導いていくのが我々教師の役割であると考えます。

このことを踏まえながら、体育科としての「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けて取り組んでまいりたいと思っております。

