

体 育 科

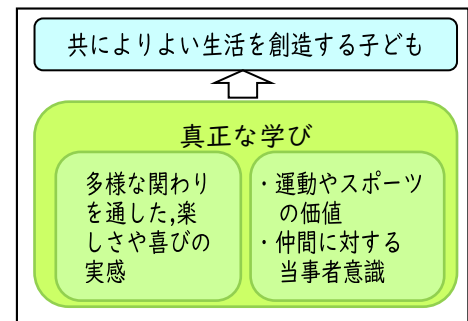
体育科部 石塚 祐子 柴原 和馬 北浦 佑基
研究協力者 鬼澤 陽子

I 体育科における「真正な学び」について

「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び

本校では、「共によりよい生活を創造する子ども」の育成を目指している。「共によりよい生活を創造する子ども」の育成のためには、体育科を学ぶ本質的な意義である『「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感すること』が欠かせない。体育科の学びは、体力や技能の程度、年齢や性別、障害の有無などにかかわらず、誰もが運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感し、仲間と共に運動やスポーツの価値にふれることにより、生涯にわたって運動やスポーツを日常生活の中に積極的に取り入れ、豊かなスポーツライフを実現することにつながる。現在及び将来の生活を健康で活力に満ちた楽しく明るいものにすることや、運動やスポーツが多様な人々を結び付けることは、自分の幸せだけでなく仲間の幸せに目を向けることができ、共によりよい生活を創造していくことのできる子どもにとって重要である。

本校体育科では、この本質的な意義を基に、体育科における真正な学びを『「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び』とした。体育科の問題解決的な学習において、子どもたちは、運動に出会い、その運動の楽しさや喜びの実感に向けた、共通のめあてを立てる。次に、運動に対する課題をつかみ、その課題の解決に向けて、目標とする動きから動きのポイントを見付ける。見付けた動きのポイントを基に運動に取り組み、目標とする動きと取り組んだ動きを比較し、取り組んだ動きを評価・判断する。そして、取り組んだ動きを評価・判断して見いだした解決策を動きや言葉で伝え、それを基に運動する。このような学習を繰り返すことで、課題を解決し、自己や仲間の動きを目標とする動きへと変容させ、運動の楽しさや喜びを実感する。このような学びを通して、『「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び』が実現され、体育科を学ぶ本質的な意義に迫ることができると考えた。また、『「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び』という真正な学びは、運動やスポーツの価値にふれることができる学びである。運動やスポーツの価値には、



＜図1 体育科における真正な学びのイメージ＞

公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全があり、仲間がいることでこれらの価値に十分ふれることができる。なぜなら、問題解決的な学習の中で、仲間の励ましによって達成感を得られることや仲間が自分の成長を喜んでくれることなどがあり、最後まであきらめずに学習に取り組める。自分だけでは感じ得ない運動やスポーツの価値に気付くことができる学びである。（図1）

そのため、体育科における真正な学び『『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び』を通して、「共によりよい生活を創造する子ども」を育成することとした。

2 研究の方向

昨年度、本校では、問題解決的な学習において、真正な学びのデザインを行ってきた。実践を行う中で、仲間から伝えられた解決策を基に運動をし、自己の動きに変化や高まりが見られたが、仲間に解決策を伝えない姿が見られた。このような子どもたちは、『『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感すること』に迫ることが難しかった。

このような課題となる姿の要因を、以下のように分析した。

課題となる姿	その姿の要因
仲間から伝えられた解決策を基に運動をし、自己の動きに変化や高まりが見られたが、仲間に解決策を伝えない姿	・運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できることのよさに気付いていないことや仲間との関係性が共に高め合う関係になっていないことが考えられる。 ・見付けた解決策に自信がもてず、解決策が仲間の動きを変容させるものであると思っていないことが考えられる。

仲間から伝えられた解決策を基に運動をし、自己の動きに変化や高まりが見られたが、仲間に解決策を伝えない姿は、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びの一部しか感じられておらず、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できるよさに気付いていなかったことや仲間との関係性が共に高め合う関係になっていないことが考えられる。そのため、仲間と共に高め合い運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感することのよさに気付くことが必要である。また、見付けた解決策に自信がもてず、見付けた解決策が仲間の動きを変容させる解決策であると思っていないことが考えられる。そのため、仲間が取り組んだ動きを目標とする動きに照らして評価・判断し、見付けた解決策に自信をもつことが必要であると考ええる。

そこで、本年次は、「共によりよい生活を創造する子ども」の育成を目指し、真正な学びの中で、「目標への情熱」や「粘り強さ」を発揮する姿がさらに現れるように、研究を進めていくこととした。

3 研究内容

(1) 「目標への情熱」と「粘り強さ」が発揮された姿

体育科では、『『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感すること』を目標とする。なぜなら、体育科の本質的な意義は、『『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感すること』であるため、多様な関わりが欠かせない。自分だけがではなく、技能差に関わらず、仲間と共にできる楽しさや喜びを実感することを目指していく。

目標への情熱が発揮された姿

運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感することに向けて、自己の動きを変化させたり高めたりするために、意欲的に繰り返し運動することに加えて、仲間の動きを注視することや励ますこと、称賛すること、失敗を悔しがること、解決策を伝えることをしている姿

意欲的に繰り返し運動する姿の例

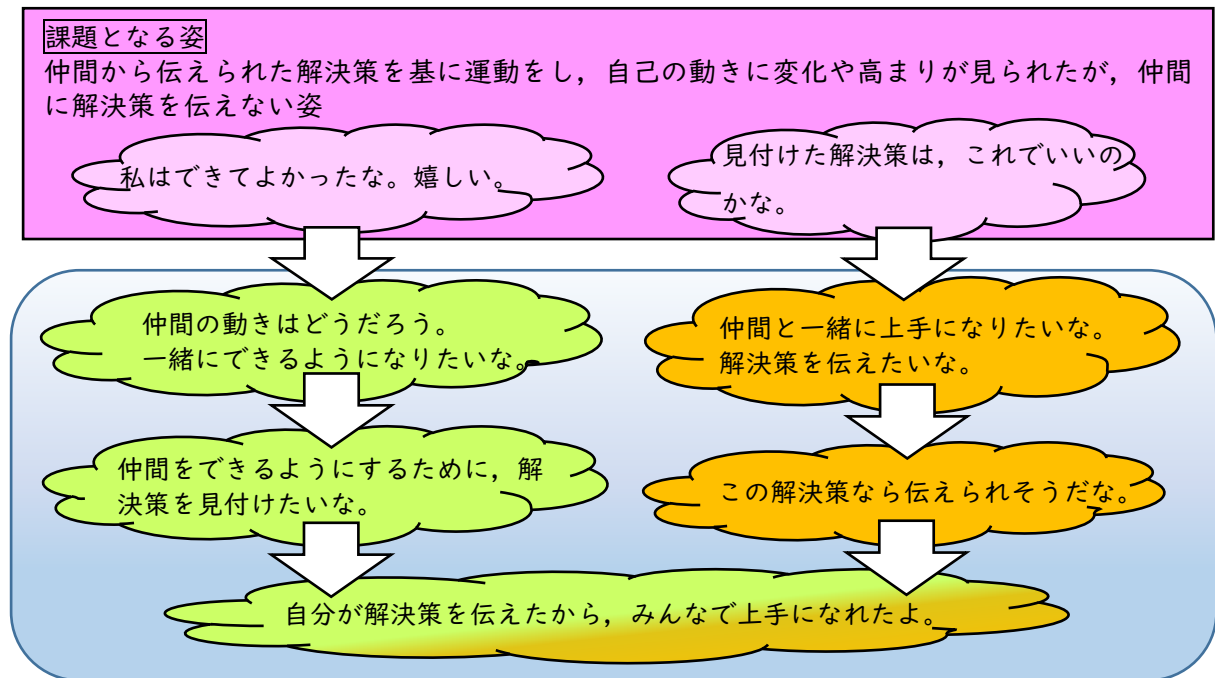
自分からボールや器械・器具などに関わる姿、運動の開始を前のめりで待つ姿、全力で運動する姿

粘り強さが発揮された姿

- 自己の動きの変化や高まりが見られなくても、解決策を試す姿、目標とする動きに照らして自己の動きを評価・判断する姿
- 仲間の動きに変化や高まりが見られなくても、目標とする動きに照らして結果に囚われず、その過程を認める姿、仲間の動きを評価・判断して解決策を見付ける姿、解決策を伝え続ける姿

(2) 学びのプロセス

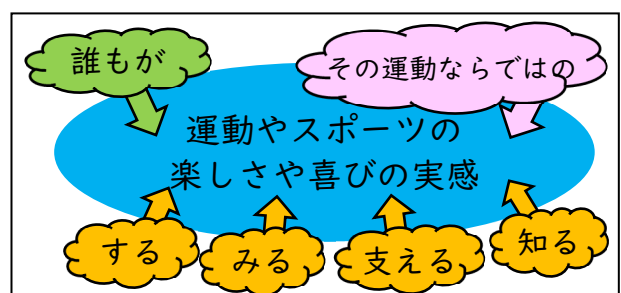
体育科の課題となる姿から目標への情熱と粘り強さが発揮された姿までの学びのプロセスを以下のように捉えた。



(3) 真正な学びのデザイン

①体育科の本質に迫る学び

体育科の本質に迫る学びとして、体育科を学ぶよさを考える機会を設定する。これまでに自分が感じた運動やスポーツの楽しさや喜びについて問いかけ、その際の周りとの関わりについて考える。なお、単元において、その運動ならではの楽しさや喜び、「する・みる・支える・知る」の多様な関わりについて子どもと共有する。(図2)



<図2 体育科を学ぶよさを子どもと共有する際の板書例>

②当事者意識のある学び

『「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できる学び』の実現に向けて、仲間の動きを自分事として捉えることが必要である。そのために、仲間との関係が共に高め合う関係になるよう、チーム・グループ編制をすることや、所属意識を高める環境を設定する。また、自己の解決策に自信がもてるように、仲間の動きを見る視点を絞り、評価・判断する機会を設定する。このように学びをデザインすることで、互いの動きに当事

者意識をもって取り組むことができる。

③「目標への情熱」「粘り強さ」が生まれるプロセスのためのデザイン

仲間の動きはどうだろう。一緒にできるように なりたいな。	仲間と一緒に上手になりたいな。解決策を伝え たいな。
仲間と共に高め合う学びを促すチーム・グループ編制	
・体力や技能の程度を等質にし，人間関係を考慮する。 ・ペアや少人数，関わる必然性のあるグループをつくる。	
チームやグループへの所属意識の高まりを促す環境設定	
・単元を通して，同じチームやグループで学習する。 ・チーム名を決め，チームロゴ，チームフラッグなどを作成する。（【つかむ過程】後，休み時間や朝活動の時間に作成する。） ・チームやグループで行うクライマックスイベントを設定する。（【つかむ過程】）	

単元を通して，仲間と共に高め合う学びを促すチームやグループの編制や，チームやグループへの所属意識の高まりを促す環境を設定する。仲間と共に高め合う学びを促すチームやグループ編制は，まず，体力や技能の程度を等質にする。体力や技能の程度には，個人のもっている体力や技能だけでなく，領域に応じた運動経験も含まれる。次に，関わり合いの中で，目標への情熱や粘り強さがより発揮されるように性格・人間関係等を考慮する。性格・人間関係等は，個人の性格，普段の生活や体育の授業でのこれまでの仲間との関わり方の様子やこれまでの学びを考慮することである。なお，人間関係に偏りがないように，年間を通してバランスよくチーム・グループ編制をする。最後に，チーム内の順番やペアなどで性格・人間関係等を考慮して編制する。このようにチーム編制を考えることで，運動をしているときも見ているときも，安心して互いの動きに関わろうとするようになり，運動やスポーツの楽しさや喜びを仲間と共に実感できる。

6年「ソフトバレーボール」				
(例) 6年「ソフトバレーボール」で，3対3のゲームにおいて，出場機会に合わせて，以下のようにチーム・ミニグループの編制を行う。なお，ミニグループごとに出場する。				
チーム	ミニグループ	番号	体力や技能の程度	性格・人間関係等
A	1	①	上位	自分だけ満足してしまう。②のことを信頼している。
		②	中位	仲間の動きをよく見る。友達と協力できる。
		③	低位	グリットが強いが，自分の動きに自信がない。
	2	④	中位	進んで解決策を伝える。⑤を支えられる。
		⑤	低位	グリットが弱い。⑥と仲がよい。
		⑥	上位	フィードバックができる。仲間の動きに興味をもっている。
	3	⑦	低位	自分の解決策に自信がもてない。⑧と気が合う。
		⑧	中位	誰にでも，失敗を励ますことができる。
		⑨	上位	グリットが強く，称賛できる。

また，チームやグループへの所属意識の高まりを促す環境設定として，同じチームやグループで学習することやチーム名，チームロゴ，チームフラッグなどを作成することや，チームやグループで行うクライマックスイベントの設定は，これにより，チームやグループへの所属意識を高めることができる。4年「高跳び」では，クライマックスイベントとして，高跳び記録会を開催した。この記録会

は、一人5回の試技を行い、一番よい記録の合計を出し、他のグループと競い合った。そのため、単元を通して、グループの仲間がより高く跳べるように、アドバイスをし合ったり、励まし合ったりしていた。このように、所属意識が高まると、仲間の動きに興味をもち、仲間と共に課題を解決したいと思うようになって考えた。

仲間をできるようにするために、解決策を見付けたいな。

この解決策なら伝えられそうだな。

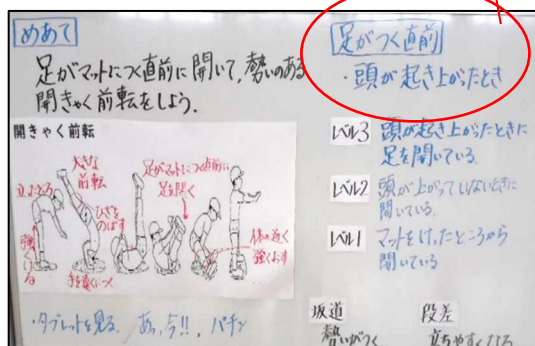
解決策を伝える、動きを評価・判断する機会の設定

- ・技能差に関わらず解決策を伝えられる、仲間の動きを評価・判断する視点を提示する。
- ・仲間からの解決策を基に繰り返し運動できるよう、解決策を伝え合う機会を設ける。

仲間と共に仲間の課題を解決したいなと思った子どもは、仲間が困っていることはどんなことだろうと思い、仲間の課題の解決策を見付けたいと思ったり、見付けた解決策なら伝えられそうだなと思ったりする。そこで、仲間の動きを目標とする動きに照らして、評価・判断する。その際、技能差にかかわらず子どもが取り組んだ動きを評価・判断できるようにするためには、教師が評価・判断する視点を提示したり、目標とする動きの連続図や写真を掲示したりして、目標とする動きと取り組んだ動きとを比較できるようにする。そして、見付けて解決策を仲間に伝えたり、励ましたりする。伝えられた解決策を基に、繰り返し運動することで、仲間の動きの変化や高まりが見られるようになる。

4年「マット運動」

【仲間の動きを評価・判断する視点】
頭が起き上がったときに足を開く。



頭が起き上がったときに、足が開いていればいいのかな。

今は、まだ頭が起き上がってないときに足を開いていたな。マットが見えたら開くといいと思うな。伝えてみよう。



足を早く開いているから、マットが見えたときに足を開くようにするといいよ。

自分が解決策を伝えたから、みんなで上手になれたよ。

仲間と共にできるようになったことの自覚を促す振り返りの設定

- ・一単位時間の振り返りで「楽しさや喜び」「その理由」という視点を提示して、振り返りを記述するよう促す。
- ・単元の終末に「仲間との関わり」という視点を提示して、振り返りを記述するよう促す。

仲間と共に運動のもつ楽しさや喜びを実感することに向けて仲間の動きに関心をもって学習してきた子どもは、一単位時間の学習の中で、運動の楽しさや喜びを実感する。運動の楽しさや喜びの理由を振り返ることは、自己や仲間の関わりで自己の動きの変化や高まりがあったことや自己の関わりによって仲間の動きの変化や高まりが見られたことが運動やスポーツの楽しさや喜びとのつながりに気付く。また、このような振り返りを繰り返し行うことで、単元の終末に、仲間と共に学習し、互いに成長し合えるようになると、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できると考える。

仲間と共にできるようになったことの自覚を促す振り返りの設定

自分に関すること 仲間に関すること

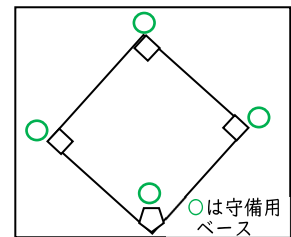


側方倒立回転ができるようになってうれしかった。側方倒立回転で勢いがなかったから、振り上げ足を勢いよく上げたら、速く回転できた。友達は、足が上がっていなかったから、「膝を伸ばすといひよ」と伝えたら、最初より足が高く上がったよ。

4 授業実践 4年「フィルダーベースボール」

(1) 単元における学びのデザイン

子どもたちにとって、止まっているボールを打って攻撃し、捕球・送球でアウトにするベースを判断して守備をするフィルダーベースボールは、相手のいない場所をねらってボールを打ったり、アウトにするベースへボールを投げたり、アウトにならないように全力で走ったりしながら、得点を競い合うことを楽しむことができる教材である。(図3) 運動やスポーツとの多様な関わりを通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感できるように、次のように単元を構想し、学びのデザインを工夫した。



<図3 コート図>

目標	互いに協力し、ねらったところにボールを打って攻撃したり、捕球・送球をして守ったり、作戦を考えたりして、フィルダーベースボールを楽しむことができる。	
過程	時間	学習活動
つかむ	1	○試しのフィルダーベースボールを行い、共通のめあてを立てる。
追究する	5	○ボールをバットで打つ動きのポイントを見付けて、ゲームを行う。 ○ねらったところへ打つためのポイントを見付けて、ゲームを行う。 ○捕球と送球のポイントを見付けて、ゲームを行う。 ○アウトにするベースを判断するためのポイントを見付けて、ゲームを行う。 ○作戦を考えて、ゲームを行う。
まとめる	1	○フィルダーベースボール大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。

本単元において、「目標への情熱」と「粘り強さ」が発揮された姿の具体は、以下のとおりである。

目標への情熱

攻守を規則的に交代し合い、仲間と声をかけ合いながら走塁者より先にベースを踏んで得点を抑えたり、守備より先にベースを走り抜けて得点をしたりして競う中で、仲間と共に楽しさや喜びを実感することにに向けて、意欲的に繰り返し運動することに加えて、仲間の動きを注視するや励ます、称賛する、失敗を悔しがる、解決策を伝えている姿

意欲的に繰り返し運動する姿の例

重心を低くして構えている姿、打者の打つ様子をよく見ている姿、ボールを正面で受けようと手を広げて構えている姿、ボール保持者に体を向けている姿、打つ方向をじっと見ている姿

粘り強さ

○基本的なボール操作や考えた作戦が得点につながらないときでも、考えた作戦を試したり、ボールを捕る位置や投げ方を見付けたポイントに照らして評価・判断したりしている姿。
○仲間が行った基本的なボール操作や考えた作戦を仲間が行ったが得点につながらないときでも、考えた作戦を実行した過程を認めたり、見付けたポイントに照らして、ボールを打つことや捕球・送球の解決策を伝え続けたりする姿。

そのための学びのプロセスを生み出せるように、学びのデザインを以下のように具体化して行った。

【学びのプロセスとデザインの具体】

仲間の動きはどうだろう。一緒にできるよ
うになりたいな。

仲間と一緒に上手になりたいな。解決策を伝
えたいな。

抽出チーム	番号	体力や技能の程度	性格・人間関係等
A	①	上位	解決策を伝えられる。誰とでも関わることができる。
	②	低位	解決策を伝えることが苦手。友達と協力できる。
	③	低位	グリットが強いが、自分の動きに自信がない。
	④	中位	仲間を励ますことができる。③を支えられる。
	⑤	中位	仲間の動きをよく見る。⑥と仲がよい。
	⑥	上位	フィードバックできる。誰とでも関わることができる。

仲間をできるようにするために、解決策を見
付けたいな。

この解決策なら、伝えられそうだな。

仲間の解決策を見付けたい、仲間に解決策を伝えたいと思う子どもに、評価・判断する視点を提示することで、仲間の動きの見る視点を絞ることができる。子どもたちは、絞った視点を基に評価・判断することで、仲間に解決策を伝えることができる。第5時においては、「ボールを持っている人とベースとの距離」「走者とアウトにするベースの位置」という視点を提示する。ベースに番号を付け、どのベースでアウトにするかを伝えやすいようにする。

自分が解決策を伝えたから、みんなで上手になれたよ。

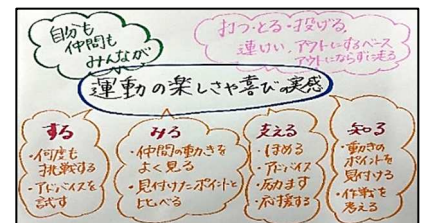
一単位時間の振り返りにおいて、「楽しさや喜び」と「その理由」という視点を提示する。楽しさや喜びを感じた場面を想起し、その理由について自分や仲間の頑張りやアドバイスなどがあることを実感できる。さらに、単元の終末は、「仲間との関わり」を視点に、互いの成長を実感したり、頑張り認め合ったりすることで、仲間と共に運動やスポーツの楽しさや喜びを実感できる。

(2) 学びの実際 Gは抽出児、Cはその他の子ども、Tは教師、 は目標への情熱、 は粘り強さを発揮した子どもの姿

【本単元における、子どもたちや抽出児Gの学び】

①【つかむ】の過程（第1時）

子どもたちは、試しのフィルダーベースボールを行った。運動の楽しさや喜びを実感するために、Tが「フィルダーベースボールの楽しさや喜び」「『する・みる・支える・知る』の具体的な関わり」の視点を提示し、子どもと共有した。子どもたちは、図のように多様な関わり方を具体化し、フィルダーベースボールの楽しさや喜びを実感できると考えた。(図4)そして、共通のめあて「攻撃や守備のポイントを見付けたり、仲間と作戦を考えたりして、フィルダーベースボールを楽しもう」を立てた。Gは、学習プリントに「相手にしっかりとボールを渡したい。得点をたくさん取れるように打ち方のポイントを見付けていきたい。」と記述していた。



＜図4 子どもと共有したフィルダーベースボールの楽しさや喜びの実感の図＞

②【追究する】の過程（第2時～第6時）

第2時は、ボールを遠くに飛ばす打ち方のポイントを見付けて、ゲームを行った。動きのポイント

を見付ける際は、「足」「腰」という視点を基に、教師の模範の動きを見た。子どもたちは、前方の足を一步踏み込むこと、腰を捻って打つことなどを動きのポイントとしてまとめた。Gは、「一步踏み込んで腰を捻って打つとボールが遠くに飛んでうれしかった。」と記述した。

第3時は、得点できる場所をねらってボールを打つ動きのポイントを見付け、ゲームを行った。動きのポイントを見付ける際に、「守備の位置」の視点を基に、ホワイトボード上のコート図で守備が中央に固まっている場合に、真ん中に打つ様子を図で示した。子どもたちは、守備の位置に着目し、相手のいない場所に打つことを動きのポイントとしてまとめた。Gは、「守備の外側に向かって打ったら、守備が遅れてたくさん得点できてうれしかった。仲間は、3塁ベースをねらって打っていて、たくさん得点していてすごいと思った。」と記述した。

第4時は、相手が打ったボールを捕球し、送球する動きのポイントを見付けて、ゲームを行った。動きのポイントを見付ける際に、「構えの姿勢」「足の向き」という視点を基に、教師の模範の動きを見た。子どもたちは、膝を曲げて重心を低くして、両手でボールを正面で受ける構えの姿勢と、ボールを捕球したら、投げたい方向に足を一步踏み込んで投げるなどを動きのポイントとしてまとめ



<図5 捕球のポイントを実践するG>

た。(図5) Gは、「指を下向きにして開き、膝を曲げて構えと、たくさんボールが取れた。取ったボールを仲間に投げてアウトにできたとき、すごくうれしかった。」と記述した。

第5時は、アウトにするベースを判断する動きのポイントを見付けて、ゲームを行った。動きのポイントを見付ける際に、「ボールを持っている人とベースとの距離」「走者とアウトにするベースの位置」という視点を基に、ボールを2塁付近で取った後と2塁と3塁の間で取った後に送球するベースについて問いかけた。子どもたちは、近くのベースに投げることに、一つ先のベースに投げることを動きのポイントとしてまとめた。以下は、1回目のゲーム中の守備をするGの姿である。

G : (棒立ちで、打者の様子を見ている)
C1 : (2塁近くで捕球する)
G : (各ベースを繰り返し見ながら、アウトにするベースを探している)
C1 : 2番、2番。
G : (2塁ベースに移動しベースに入るが、走者が先にベースを踏んでしまい、送球がこない)
C1 : 1番、1番。
C2 : (1塁に移動し、ボールを捕球し、アウトとする)
C1 : ボールを捕った人の近くのベースに入るといいよ。番号を言うね。
G : (うなずく)

以下は、2回目のゲーム中の打者1人目の守備をするGの姿である。

G : (重心を低くして、打者の打つ様子をよく見ている)
G : (2塁後方にボールが飛んだのを確認し、2塁に向かって走る)
C1 : (2塁の後方で捕球し) 2番、2番。
G : (アウトにできるタイミングで2塁ベースに入るが、ボールが取れず、アウトにできない)
C1 : 次、1番、1番。
C2 : (1塁ベースに全力で移動し、ボールを捕り、アウトにする)
T : (C1とGに向けて) Gが2塁に入ったタイミングは、どうだった？
C1 : 走者が1番を越えてなかったから、2番でよかった。

G : 今度は、ボールを落とさずに捕るね。

～次の打者～

G : (重心を低くして、打者の打つ様子をよく見ている)

G : (打者の打った方向に走り出す)

C1 : (2塁前方で捕球する)

G : (2塁ベースの中に入り、胸の前で手を広げて) 2塁、2塁。

G : (走者より先に2塁ベースで捕球し、アウトとする) やったー。

ゲーム中の G は、重心を低くして、打者の打つ様子をよく見ていたり、アウトにできるベースに入って胸の前で手を広げて捕球する準備をしたりしていた。また、捕球者の近くのベースに移動し、ベースの番号を仲間に伝えていた。これは、目標への情熱が発揮された姿であると言える。初めは、仲間がボールを捕球したが、アウトにするベースが分からず、迷っている G は、近いベースに移動すればよいという解決策を聞き、2塁後方で捕球した際に、2塁ベースに入ったが、捕球できなかった。その後は、打者が打った方向に走り出し、捕球した近くの2塁に素早く入り、仲間にアウトにするベースの番号を伝えていた。このように、仲間の解決策を繰り返し試す姿や自分が捕球した位置とベースの距離を確かめ、仲間に解決策を伝える姿は、粘り強さが発揮された姿であると言える。授業の終末に振り返りを行った際に、Gは、「アウトにするベースを仲間に伝えと、仲間が迷わないようになった。少ない得点でアウトにできて、楽しかった。」と記述した。

第6時は、チームで攻め方と守り方を選んで、ゲームを行った。G が所属するチームでは、学級で考えた3塁ベース方向をねらって打つ「端っこ作戦」を多く取り入れていた。しかし、3塁ベース付近で捕球されてしまい、2塁ベースでアウトになることが多かった。G は、打ちたい方向と反対に体を向けて立ち、打つ直前に打つ方向に体を向けて打つという「だまし作戦」を提案した。(図6) G は、振り返りで「打つ瞬間に体を3塁ベース方向に向けて打つようにしたら、3点以上とれるようになって楽しかった。」と記述した。また、ゲーム中の G は、守備の際に、アウトにできるベースを瞬時に判断できない仲間に対して、ベースの番号を伝えていた。初めは、アウトにできないことが多くあり、悔しがったり、励ましたりしていた。その後も、自らアウトにするベースに入ってベースの番号を仲間に伝えたり、捕球後すぐに送球する番号を伝えたりしていた。



<図6 作戦を伝えるG>

③【まとめる】の過程(第7時)

第7時では、フィルダーベースボール大会を行った。Gは、ゲーム中にアウトにするベースを仲間に伝えたり、自分がアウトにするベースに走ったりしていた。仲間と声をかけ合いながらアウトにしたときや得点を取ったときなどにバンザイをしたり、拍手をしたりして喜んでいた。また、守備では、弱く打ったボールを捕球できるように、一人が前で守る「ダイヤモンド作戦」や2塁でアウトにすれば1点で抑えることができる「1点作戦」を基にプレイしていた。Gは、「初めは、守備でどこに投げるか分からなかったけど、仲間と作戦を考えたり、アウトにするベースを仲間と声をかけ合ったりして得点を抑えることができて楽しかった。」と記述した。

これまでの学習を通して、Gは、相手のいない場所をねらって打つことや体の正面でボールを捕球すること、アウトにできるベースを判断して送球すること、ベースに先回りすることができるようになった。相手のいない場所をねらって打つことや体の正面でボールを捕球すること、アウトにできるベースを判断して送球することのポイントを見付け、そのポイントと自分や仲間の動きとを照らし合わ

せて、評価・判断することができた。仲間の動きを評価・判断し、解決策を仲間に伝えることができるようになった。このことから、子どもは、体育科の見方・考え方を働かせて、仲間と共に学んでいたと言える。

単元を通して、G以外にも目標への情熱と粘り強さを発揮した姿が見られた。相手がいない場所を探し打ちたい方向をじっと見て、体を向ける様子や打者が打った方向に走り出し、仲間が捕球した近くのベースに入る様子は、目標への情熱が発揮された姿である。失敗をしても捕球した位置に近いベースを見付け、ボールを受ける様子や仲間に移動してほしいベースを伝えている様子は、粘り強さが発揮された姿である。目標への情熱と粘り強さが発揮された要因として、解決策を伝えられない子でも、仲間の解決策を見付けるための視点を明確したことや、体力や技能の程度だけでなく、性格・人間関係等を考慮してチーム編制を行ったこと、チーム名、チームロゴを作成したことが挙げられる。仲間の動きを見る視点が絞られ、見付けた解決策を伝えられそうだと思えるようになると考えられる。チームの関係性が、否定されることのない安心感のある関係になっていることや、解決策を伝えられる子どもがペアやチームにすることで、手本となり、伝えられない子どもも真似でき、解決策を伝えられるようになると考えられる。さらに、チーム名やチームロゴを作成することで、どんなチームにしていきたいのか、互いの思いを伝え合うようになると考えられる。このような学習を単元と通して行うことで、互いの技能の伸びを実感できるようになると考える。

5 成果と課題

本校体育科における問題解決的な学習の中で、共によりよい生活を創造する子どもの育成に向けて、「目標への情熱」と「粘り強さ」を発揮する姿が現れるための学びのプロセスと、そのプロセスが生み出す学びのデザインについて研究を進めてきた。その結果、次のような成果と課題が明らかになった。

○成果

自分の動きの変化や高まりだけで仲間に解決策を伝えない子どもや見付けた解決策を仲間に伝えられない子どもは、体力や技能の程度だけでなく、性格・人間関係等を考慮して、単元を通したチーム編制をすることで、仲間の動きに興味をもち、関わり続けることや安心して解決策を伝えることができた。また、仲間の動きを見る視点を絞り、解決策を伝え合う機会を設けることにより、誰もが仲間に解決策を伝えることができた。自分や仲間の動きの変化や高まり、自分が仲間の動きに関わることで、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを仲間と共に実感することができた。

○課題

チーム・グループの所属意識を高めるために、チーム名やチームロゴ、チームフラッグを作成した。ゲームや表現運動領域では、これらを作成することは、所属意識を高めることにつながった。しかし、器械運動や陸上運動、水泳領域では、グループで目指す目標や方針を決めることが必要であると感じた。

【参考文献・資料等】

- ・岡澤祥訓『体育・スポーツにおける「内発的動機づけ」と「運動有能感」との関係』，体育科教育，1998年。
- ・吉井健人『小学校体育授業の器械運動領域におけるスポーツ教育モデルの有効性の検討』，群馬大学教育実践研究，2017年。