

# 第18回 ちゅうでん教育振興助成（平成30年度）

## 報告書資料 一般 - 47

学校名・団体名	静岡市立横内小学校
コース	学校支援
活動・研究のテーマ	自ら学び追究する子 ～体育科を中心とした授業づくり～

### 〈活動・研究の意義および活動報告〉

本校は、昭和41年度より52年間に渡って体育科を中心とした授業づくりの研究を続けてきた。その研究は、運動の素地づくりのための教材開発及び教材の適時性に始まり、楽しい体育の授業、子どもが主体的に学ぶ授業を目指した指導方法の研究へと変遷してきた。これらの授業づくりの考え方は、体育科以外の学習にも共通するものであり、どの教科においても取り組むことで研究テーマに迫るものと考えてきた。これまでの取組により、子どもが成果や課題を実感して「自ら学ぶ姿」は多くなったが、一方で他者との「対話」による学びの深まりが見られない、有意味な対話に至らないという課題が明確になった。そこで、自らの課題を解決できるような他者との意味のある対話をし、より深い学びを目指すために、研究主題を「自ら学び追究する子～体育科を中心とした授業づくり～」と設定した。

子どもたちが対話を通して自らの課題を追究するための手立てを「対話ツール」としてまとめ、体育科を中心に、他の教科においても活用した。また、講師指導のもと、研究を進めたことで、「自ら学び追究する子」を目指すための手立てや次年度の方向性が明確となった。

#### 1. ホワイトボード

##### (1) 目的及び活用方法、成果

##### ①2年生 国語「手のひらを太陽に」

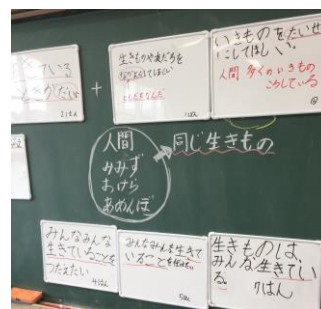
作者が詩を通してどのようなことを伝えたいのかをグループごと話し合った。話し合い後、班の考えをホワイトボードにまとめ、板書として活用することで、思考の視覚化された。また、同じ意見同士で分類しながら貼り付けたことで思考が整理され、再度ノートに考えをまとめた際はよりよい考えへと変容した。

##### ②1年生 体育「鬼遊び」

ホワイトボードを「作戦ボード」として活用した。ホワイトボードにビニールテープでコート縮図を描き、顔写真つきのマグネットを作戦ボードに貼り、話し合いを行った。言葉で作戦（動き）を伝えるよりも視覚的に動きが共通理解でき、1年生なりにチームの課題解決に向けた動きについて考えることができた。

##### (2) 課題と今後について

ホワイトボードを活用することで、個々の考えの共有や思考の整理ができたり、作戦（動き）の共通理解がスムーズに図られたりした。また、マグネットを動かすことができることの効果も大きく、子どもたちから「こうしてみよう」「もっとこうしたほうが得点できるよ」などの声が挙がり、試合に「勝つ」ための対話が自然となされていた。一方で、目的が不明確であったり、ルールを決めた上で活用しないと、活用方法が学習のねらいから外れてしまったりして、目標達成のための手立てとして不十分なものになってしまう。目的を明確にし、低学年から系統的に活用していくことで、意味のある手立てとなるようにしたい。



## 2. 動画アプリ

### (1) 目的及び活用方法、成果

#### ①「ReplayCam」

カメラで撮影した動画を任意の時間差（0～60秒）をつけて再生できる。

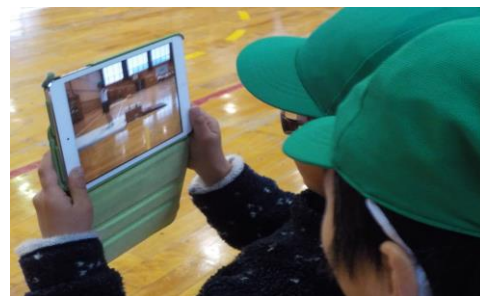
成果：遅延再生機能（撮影した動きが遅れて再生される機能）を使い、跳び箱運動に取り組んだ後、すぐに踏み切りや着手の位置に着目して自身の動きを確認した。子どもたちは自分自身の改善点を知り、繰り返し挑戦することができた。



#### ②「見比べレッスン」

2つの映像を並べて簡単に比較できる。

成果：器械運動領域の跳び箱において、お手本となる動きと自身の動きを繰り返し再生した。再生、停止を繰り返し、着手の位置やフォーム、着地など着目するポイントごとに書き込みながら比べることができ、動きの改善につながった。自分自身の前時の動きとの比較も有効であった。個人での分析に限らず、全体で映像にポイントの書き込みをしながら分析でき、動きの共通理解をすることができた。



### (2) 課題と今後について

アプリの活用によって、自身の動きが視覚化でき、子どもたちが自分自身の課題を明確につかむことにつながった。そのため、互いに明確な課題を伝え合ったり、友達に課題解決に繋がるアドバイスをしたりすることができ、他者との「対話」による学びの深まりが見られた。このような学習過程を通して、他領域、他教科においても自ら課題解決できる「課題解決のプロセス」を、実感を伴って学ぶことができた。

一方で、アプリの使い方を周知できておらず、アプリの機能を十分に活用し切れていない場面もあった。今後、アプリの活用について研修を実施し、より有効な客観的な事実の視覚化を目指したい。また、運動場には大型テレビがなく、大きな画面で映像を見ることできない。全体で共通理解するためにも、運動場における映像投影方法を検討したい。

### 3. まとめと次年度の取り組み

研究授業を通して、日本体育大学教授白旗和也先生からは、「子どもに必要感のある場面で対話をさせることが重要である」とご指導いただいた。「友達と相談したい」という思いが自然と生まれるような授業構成にし、適切な場面で対話ツールを取り入れるように授業改善を進めることで、子どもたちの課題解決に向け進んで対話する姿が見られるようになった。

また、年度末に「新体カテスト」で行われているアンケートを実施した結果、以下のような結果が得られた。

番号	質問内容（あてはまる・どちらかというにあてはまるの割合）	2月
Q18	体育の授業は、楽しいですか。	99%
Q23	体育の授業では、友達同士やチームの中で話し合う活動を行っていますか。	96%
Q24	体育の授業では、友だちと協力して課題を解決する活動を行っていますか。	95%

友達と関わりながら課題解決を行っている児童が多いのはもちろんのこと、体育の授業を「楽しい」と感じながら学んでいる児童が多かったことが、大きな成果と言える。体育を「楽しい」と感じるためには、「できた」「わかった」と一人ひとりが実感することが大切である。「できた」「わかった」と実感するためには、自分の課題を明確につかみ、課題を解決する必要がある。課題をつかむためには客観的な視点が必要であり、解決するためには、友だちとの関わり（アドバイス等）が欠かせない。体を動かすことだけが重要視されがちな体育科の授業だが、課題意識をもち、友だちとの対話を通して課題解決を行うことの大切さが改めて感じられた。

さらに、次期学習指導要領では、体育科で求める資質能力も一つとして「豊かなスポーツライフを実現する力」を示している。今後も、「子どもたち自らが課題を見出し解決方法を考え、他者との関わりの中で解決していく」という力を全ての子どもが身に付けられるように、体育科を中心にした授業改善だけでなく、学校全体のカリキュラムも見直し、豊かなスポーツライフを実現する力、そして「自ら学びを続けて追究する子」の育成を目指していきたい。