

群 教 セ	G06- 03
	令 4. 281集
	保 体 - 中

自ら進んで運動についての

課題解決を目指す生徒の育成

— 自己の課題発見と合理的な解決に向けたICTの活用を通して —

特別研修員 高岩 徹

I 研究テーマ設定の理由

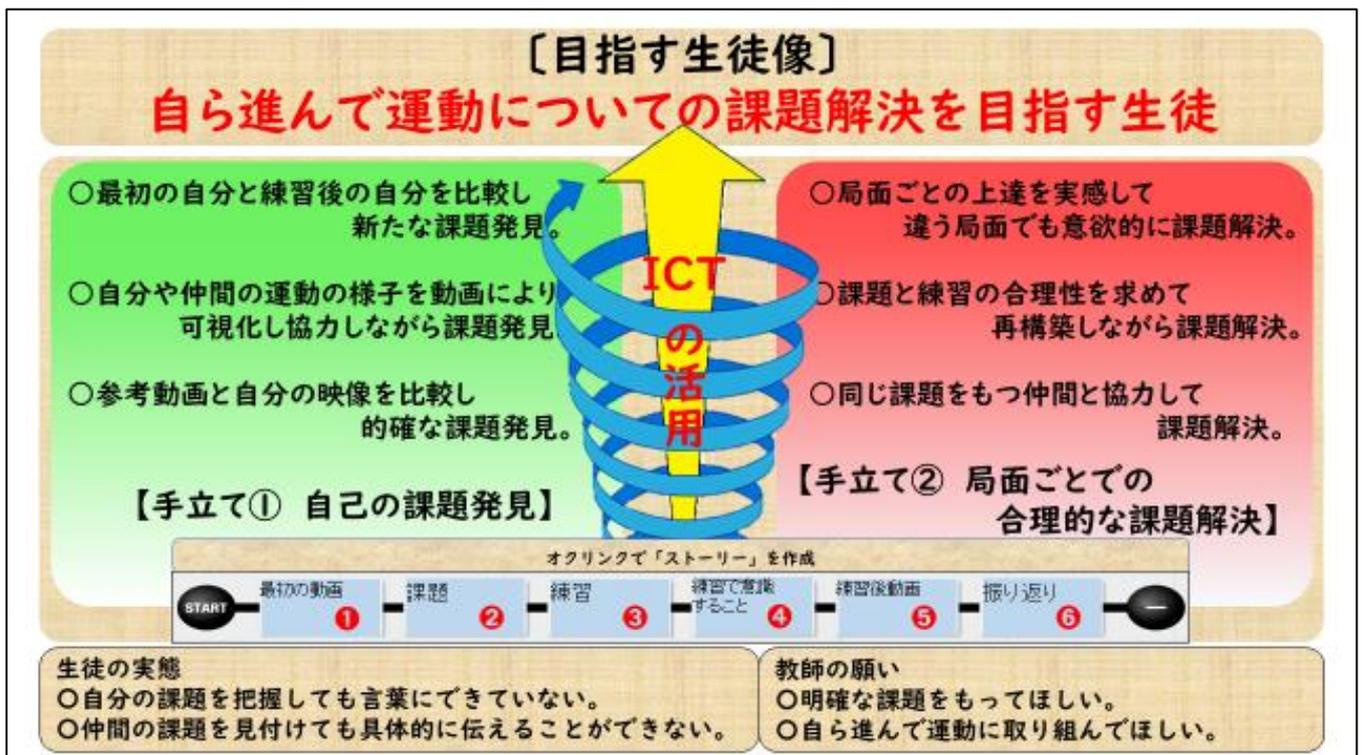
令和4年度の学校教育の指針では、「仲間と積極的に関わりながら自己や仲間の課題を合理的に解決できる活動を設定しましょう」とあり、生徒が課題を見付け、それを合理的に解決することの重要性が指摘されている。

研究協力校の生徒は授業スタンダードを取り入れた授業を行ってきたことで、保健体育の授業に主体的に取り組むようになってきた。しかし、自己の課題をつかんだり、仲間の課題を見付けてもその課題を具体的に伝えたりすることができる生徒が少ない。これは、自分の姿を客観的に見ることができなかつたり、感覚を言葉で表現したりすることが難しいからだと考えられる。このような生徒が、どのように運動を行ったらできるようになったのか、どこを意識して運動をしているのかなどを表現できるようにすることが大切であると考えます。

そこで、生徒が自己の課題を見付けたり、仲間に具体的なアドバイスをしたりできるよう、自分の運動の様子と参考動画を見比べてイメージをつかんだり、仲間に動画を見せながらアドバイスしたりする場面でICTの活用を重視することとし、上記のとおり主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

自己の課題解決を目指し、自ら進んで運動を行うため、次の二つの手立て踏まえた授業を構成し実践していく。

手立て1 自己の課題発見

手立て2 局面ごとでの合理的な課題解決

手立て1は、単元の導入でオリエンテーションを行う際に参考動画を見ることで、運動の過程のイメージをもつことができる。そのイメージをもったところで、単元の始めに自分の運動の様子を動画で撮影する。その自分の動画と参考動画を見比べることで自己の課題を発見することができることにつながる。

手立て2は、運動を局面ごとに分け、それぞれの局面のポイントを理解した上で合理的な課題解決を目指す。同じ局面で課題をもった仲間と、協力しながら練習を行い、練習後の運動の様子を動画で確認する。そこで自分自身の動きを客観的に見たり、仲間からアドバイスをもらったりして、練習が自分の課題解決のための練習であったことを確認したり、課題解決になっていなかったら再構築したりしていくことで、合理的な課題解決につながる。

この二つの手立てを基にオクリンクを活用し、連結したカード「ストーリー」を「最初の動画→課題→練習→練習後の動画→振り返り」の形で作成することで、自分の成長を振り返ったり、蓄積したりしていく。このような活動を繰り返すことで、自ら進んで運動についての自己の課題解決を目指すことにつながる。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 参考動画と自分の動画を比べたことで、客観的に自分の動きを分析し、どこを修正すれば参考動画のようになるか考えるようになり、課題が発見できるようになった。
- 最初の自分と練習後の自分を比較することで、一つの課題を解決した後も、もっと上達したいと思うようになり、次の課題を見付けようとする姿を見ることができた。
- 局面ごとに同じ課題をもった仲間が集まったことで、アドバイスする視点が分かりやすかったため、より具体的なアドバイスができるようになり、仲間と協力しながら課題解決を目指す場面が多く見られた。
- 仲間から局面ごとのアドバイスを受けることで、課題解決のためのよりよい練習方法を選ぶことができるようになり、合理的な課題解決を目指すことができた。
- 局面に分けたことで、運動の上達を少しでも実感させることができた。それがモチベーションとなり、次の局面での課題解決に意欲的に取り組むことができた。
- 「ストーリー」を作成し、自分の成長を蓄積させていくことで、課題解決までの見通しがもてるようになり、主体的に活動する生徒が増えた。また、最初の動画を見返したり、練習後の動画と見比べたりする生徒が多くいたのでつながりを意識した学習として活用できた。

2 課題

- ICTを活用する際に、生徒がタブレットに記入する時間が長くなり、運動量が少なくなった場面があった。タブレットを使う時間と、運動の時間のメリハリをつけた授業展開を考える必要がある。
- 局面ごとの練習の場面では、一つの局面に執着してしまい、違う局面での課題解決に取り組めない生徒がいた。運動を全体でとらえる視点を与え、局面と局面がうまくつながるための課題発見や合理的な解決方法を考えさせるようにしていくことが必要である。

実践例

1 単元名 陸上競技「ハードル走」(第2学年・2学期)

2 本単元について

ハードル走は、ハードルを越えながらインターバルを一定のリズムで走り、タイムを短縮したり、競走したりするために自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて練習していく学習である。単元の導入ではオリエンテーションを行い、単元全体の見通しをもたせる。また、参考動画を見せながら運動を三つの局面に分け、その場面ごとの運動経過のイメージをもたせる。展開では、三つの局面でのポイントを理解した上で自分の課題がどこにあるのかを見付け、自己の能力に適した課題解決方法を創造したり選択したりして練習する。終末では記録会を行い、自己の課題を意識しながらタイムを短縮したり、自分の成長を実感したりできるようにしていくことをねらいとしている。

以上のような考えから、本単元では以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	(1) 自分で何をどのように学べばリズムカルな走りから滑らかにハードルを越せるようになるのか見通しをもって取り組み、局面ごとで上達を実感できるようにする。(知識及び技能) (2) 明確な課題を発見し、合理的な解決に向けて練習方法を選択するとともに、自己の考えを他者に分かりやすく伝えることができるようによる。(思考力、判断力、表現力等) (3) ハードル走に積極的に取り組むとともに、仲間の学習を援助しようとすることや、健康・安全に気を配ることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)	
評価 規 準	(1) 知識・技能 ① リズムカルな走りから滑らかにハードルを越えることができる。 ② 局面ごとの動きやポイントについて理解したことを言ったり書き出したりしている。 (2) 思考・判断・表現 ① 自己の現状から課題を発見するとともに仲間の課題にも気付き、指摘したり助言したりしている。 ② 練習方法を工夫して合理的に課題を解決する仕方を学ぶことができる。 (3) 主体的に学習に取り組む態度 ① 健康・安全に留意しながら、練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。	
過程	時間	主な学習活動
つかむ	第1時	・オリエンテーション・学習の決まり・学習の流れを理解し、試しの記録会を行う。
追求する	第2時	・スタート(第一ハードルまで)の局面の練習をする。
	第3時	・ハードリングの局面の練習をする。
	第4時	・インターバルの場面の練習をする。
	第5時	・三つの局面で自分の課題がどこにあるのか発見する。
	第6・7時	・三つの局面の中で、課題解決のための練習方法を選択する。
まとめる	第8時	・記録会を行う。

3 本時及び具体化した手立てについて

本時は全8時間計画の第6時に当たる。本時では三つの局面で発見した自分の課題を合理的に解決できるよう、ICTを使い自分の運動を撮影し、仲間と協力しながら自己の能力に適した解決方法が選択できるようにするために、次の手立てを具体化した。

手立て1 自己の課題発見

- ・参考動画と自分の運動の様子を見比べて、課題を発見する。
- ・動画を使い仲間から具体的なアドバイスをもらい課題を発見する。
- ・単元の最初の動画と練習後の自分の運動の様子を見比べて新たな課題を発見する。

手立て2 局面ごとでの合理的な課題解決

- ・同じ課題をもつ仲間と協力し、試行錯誤しながら課題解決を目指す。
- ・練習が課題解決のための練習になっているかを追求しながら再構築し課題解決を目指す。
- ・局面ごとの上達を実感することで、次の局面でも意欲的に課題解決を目指す。

この二つの手立てを基に、最初の動画→課題→練習→練習で意識したこと→練習後の動画→振り返りの順に「ストーリー」を作成することで、自分の成長を振り返ったり、蓄積したりしていく。このような活動を繰り返すことで、自ら進んで運動についての自己の課題解決を目指すことにつながる。

4 授業の実際

本時は、ICTを活用し、自分や仲間の運動の様子を確認する活動を通して、課題の合理的な解決に向けた練習方法を選ぶことができるようになることをねらいとした。前時まで、参考動画を見ながら自分の課題を見付け、その課題を合理的に解決するために、仲間と協力しながら練習方法を選択する。その練習方法が課題解決のための練習になっているかを検討しながら、練習を続けたり、違う練習を選択したりして、「ストーリー」を完成させていくという学習の流れを計画した。

(1) 手立て1 自己の課題発見

単元の始めのオリエンテーションでは、参考動画を使い運動のイメージをもたせた。その後、図1のように参考動画と自分の運動の様子を比較することで、客観的に自分の動きを分析し、どこを修正すれば参考動画のようになるか考え、課題を設定させた。また、撮影をしていた仲間にも映像を確認しながら、具体的なアドバイスをさせた。その後、最初の自分の動画と練習後の動画を見比べ、次の課題を設定させた。



図1 参考動画と自分の運動の比較

(2) 手立て2 局面ごとでの合理的な課題解決

ハードル走を「インターバル」「スタート」「ハードリング」の三つの局面に分けた。まず、それぞれの局面のポイントを理解させ、自分の課題を自己決定させた(図2)。同じ局面での課題をもった仲間と、協力しながら練習を行い(図3)、練習後の運動の様子を動画で確認させた。そこで自分自身の動きを客観的に見たり、仲間からアドバイスをもらったりして、練習が自己の課題解決のための合理的な練習になっていたかを確認したり、課題解決になっていなかったら再構築したりする活動を行った(図4)。また、各局面に分け、一つ一つを練習していくことで、ハードルに苦手意識をもった生徒も少しでも上達できたことを実感でき、積極的に練習を行っていた。

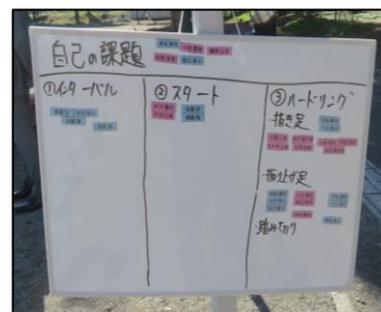


図2 課題の自己決定



図3 局面ごとの練習



図4 仲間と課題解決

この二つの手立てを基に、最初の動画→課題→練習→練習で意識したこと→練習後の動画→振り返りの順に「ストーリー」を作成した。（図5）自分の成長過程をストーリーに残すことで、自分自身で少しでも上達したことや、できるようになったことを実感することができた。また次の課題の合理的な解決に向け、見通しをもって学習に臨めるようになった。



5 考察

単元を通し、最初の動画→課題→練習→練習で意識したこと→練習後の動画→振り返り」の順に「ストーリー」を作成することで、生徒が今何を学んでいるのか、次に何を学ばばいいのかが明確になり、見通しをもって学習活動に取り組む姿が多く見られた。さらに今年度作成した「ストーリー」を来年度のハードル走の授業でも活用することで、より明確な課題をもち、主体的に運動に取り組むことができると考えられる。

また、局面ごとに分け学習を進めていったことにより、生徒は課題が見付けやすくなった。その中でICTを活用し、参考動画と比べたり、仲間から可視化されたアドバイスをもらったりしたことで、より明確な課題を設定することができた。さらに局面ごとに同じ課題をもった仲間が集まることで、アドバイスする視点が分かりやすくなったため、具体的なアドバイスを積極的に仲間に伝えることができ、仲間と協力しながら合理的な課題解決を目指すことにつながったと考えられる。これらのことから手立て1、2は共に、生徒が自ら進んで運動についての自己の課題解決を目指すことに有効な手立てだったと言える。

一方でタブレットに記入する時間が長くなり、運動量が少なくなった場面が見られた。生徒がICTの操作に慣れ、他の領域でもストーリーを活用し授業スタンダードとして定着させたり、タブレットを使う時間と運動の時間とのメリハリをつけたり、教師の説明時間を減らしたりするなどして、運動量の確保につなげることが必要であると考えられる。

オクリンクはベネッセコーポレーションの商標又は登録商標です。
 なお、本文中には ™ マーク、 ® マークは明記していません。