

群 教 セ	G06 - 02
	令 7.290 集
	体育 - 小

# 運動への多様な関わり方を理解し、できる喜び や友達と運動する楽しさを味わえる児童の育成

— 「する・みる・支える・知る」の運動の視点を通して—

特別研修員 越塚 光

## I 研究の概要

### 1 主題設定の理由

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、体育科の成果として「運動やスポーツが好きな児童生徒の割合が高まったこと、体力の低下傾向に歯止めが掛かったこと」が示された一方、課題として「習得した知識及び技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題があること、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られること」が示されている。また、体育科改訂の要点として、「運動領域においては、生涯にわたって運動やスポーツに親しみ、スポーツとの多様な関わり方を場面に応じて選択し、実践することができるよう、『知識及び技能』、『思考力、判断力、表現力等』、『学びに向かう力、人間性等』の育成を重視し、目標及び内容の構造の見直しを図ること」が示された。

研究協力校においても、仲間と一緒に課題解決の方法を考えたり、積極的に友達を応援したり、チーム競技の楽しさを味わう様子が見られるようになってきた児童が増えている一方で、運動経験や技能の差が大きく、積極的に運動に取り組む児童とそうでない児童の二極化が見られる。特に、運動技能が低い児童は、ミスを恐れて消極的になったり、チームに貢献できないと感じたりして、運動から遠ざかる傾向が見られる。また、外国籍児童が多く在籍していることもあり、気付きや考えをもつことができても、相手に分かりやすく伝えることに課題がある児童が多い。

そこで、本研究では、「する・みる・支える・知る」といった運動への多様な関わり方の視点を示し、様々な視点から運動への関わり方を考え、練習やゲームの中での話し合いを通して、自分自身や友達と確認していくこととした。また、振り返りの場面では、各自が視点を明確にして活動を振り返り、「動くことで気付いたこと」「友達の動きから分かったこと」「友達のためにできたこと」など、技能の向上だけでなく運動への関わり方について共有する活動を意図的に設定する（図 1）。

これらのことから、運動技能に左右されず、自分らしい楽しさや、友達と一緒に運動する楽しさを味わうことのできる児童の育成につながると考え、本研究主題を設定した。

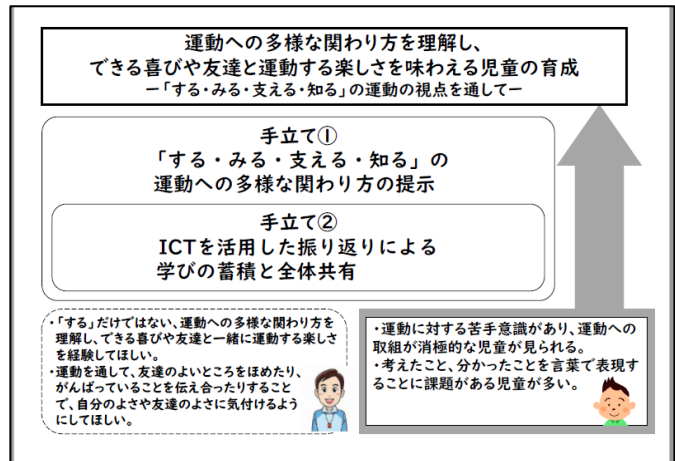


図 1 研究のイメージ

### 2 具体的な手立て

#### 手立て1 「する・みる・支える・知る」の運動への多様な関わり方の提示

運動への多様な関わり方について知り、各自がそれぞれの視点で運動に関わることができるよう、関わり方の四つの視点を提示する。学習課題の設定、チームにおける作戦や練習、ゲームなど全ての学習場面において、児童自身が意識して活動できるようにする。

また、運動への多様な関わり方を理解して活動を行うことで、自分の「できること」を見付けられるだけでなく、友達の動きや考え方の違いに気付くことにもつなげる。

## 手立て2 ICTを活用した個人の振り返りによる学びの蓄積と全体共有

振り返りには、ICTを用いたワークシートを使用する。このワークシートは、四つの視点のうち、各自が意識した視点を踏まえ、気付いたことや考えたことを記入する。各自の学びが蓄積されることで、意識した視点の変容を把握したり、クラス全員の振り返りを共有することで互いの考えを比較したりすることができる。

また、学習課題を設定する場面では、スクリーンを使用し、前時の振り返りを全体で共有することで、共通する課題を全体で検討し、主体的な課題設定にもつなげる。

このことで、自分とは異なる視点の気づきや、同じ視点でも異なる捉え方や考え方に触れることができる。また、言語化することが苦手な児童は、友達が記入したことを参考にすることもでき、友達の考えを手がかりにして、自分の考えを整理し、より深めることができる。

## II 実践例

### 1 単元名 「ソフトバレーボール」(第5学年・2学期)

#### 2 授業の実際

本時は全6時間計画の第5時に当たる。第3時までは、成功体験を得ることを第一の目的とし、ボールの扱いに慣れる活動や、ルールを理解する活動、攻撃や守備に必要な基礎技能の習得やチームでの練習を段階的に進めてきた。第4時からは、チーム練習や作戦タイムの時間を繰り返し設定し、毎時間2試合のゲームと振り返りを行い、個人やチームの技能向上につなげる活動を展開している。

通常のバレーボールは、運動を苦手とする児童にとって大きな障壁となることがある。第一に、高い個人技能が要求されることである。「ボールを弾く(レシーブ・トス)」あるいは「動いているボールを瞬時に正確に味方へ返す」といった、高度な空間認知能力と操作技能が求められる。第二に、心理的負荷が大きいことである。児童の実態から、固いボールに対する恐怖心やミスが直接失点につながるプレッシャーを感じてしまい、思うように楽しめないことが予想される。第三に、ラリー技能の習得に時間を要する点である。技能が未熟な段階ではラリーが続きにくいいため、ゲーム本来の楽しさである「攻防の駆け引き」に至る前にプレーが終わってしまうという課題がある。

以上の実態を踏まえ、本単元では「する・みる・支える・知る」といった運動への多様な関わり方の視点を提示しながら、ラリーが続きやすく成功体験が得られる「キャッチバレーボール」をメインゲームとして採用した。柔らかいボールを使用することで、恐怖心を取り除き、誰もが安心してプレーに関わることができるように配慮した。また、キャッチによる確実な捕球が可能となることで、「時間的余裕」が生まれ、どこへ動くべきか、誰にパスを出すべきかといった戦術的な判断を行うゆとりが生まれ、「思考・判断」の場を確保することができる。さらに、ゲーム内では、サーブの際に相手を取りやすいボールを投げることや、ブロックを扱わないことなど、ラリーを継続させるための工夫を取り入れている。

このように、ボールを保持できる「キャッチバレーボール」をメインゲームとすることで、運動が苦手な児童を含めたクラス全員がラリーの楽しさを味わいながら「自分もチームに貢献できている」という実感をもつことができる。

#### (1) 手立て1について

単元を通して、四つの視点について何度も確認していたため、本時の導入において、四つの視点について児童に尋ねると、多くの児童が答えられた。児童の中には、「することは苦手だから、みる、支える、知ることを頑張りたい」と発言する子もおり、「する」以外にも関わり方があることを知識として得ていた。また、多くの児童の中で意識が強かった「する」視点だけでなく、多様な視点による運動への関わりや、視点を明確にした対話ができるよう、四つの視点を説明した体育カードを活用した。このカードを各グループに配付し、授業の導入において、前時の児童の振り返りの内容から本時の課題設定を行い、さらに作戦タイム、振り返りで活用できるようにした。

その結果、課題を設定する場面やチームの作戦タイムでは、カードを参考にしながら、「チームの友達と作戦を考える楽しさ」「みんなで声を掛け合うよさ」など、四つの視点における「知る」「支え

る」などの気付きを積極的に伝える姿が見られた（図2）。

また、「みる」「支える」「知る」の視点を明確にしたチーム練習やゲームの場面では、「トスの高さ」「守備隊形」などのチーム全体に関わる課題や、「キャッチの仕方」「アタックの強弱」など個々の課題について、友達の動きを「みる」ことで得た気付きを具体的に伝え合う姿が見られた。話し合った作戦を実践することで、より質の高いゲーム展開をすることができた（図3）。

自主的に得点板の操作を行う児童の姿も見られ、ゲームを「支える」活動をしながら、チームの友達に声掛けをする児童も見られた（図4）。

ゲームに出ていなくても、友達の動きから気付いたことを伝える児童も増え、時数を重ねるごとに児童同士の対話の数が増えた。



図2 体育カードを活用した作戦タイム  
(みる・支える・知る)



図3 作戦タイム後のゲーム  
(する・みる)



図4 得点板の操作  
(支える)

## (2) 手立て2について

I C Tを用いたワークシートを活用し、各自の振り返りを蓄積した。本時の導入において、前時のワークシートを全体で共有したことで、児童は友達との違いだけでなく、全体に共通している課題に気付くことが、本時の主体的な課題設定につながった（図5）。

児童は、本時の学習を振り返り、「する・みる・支える・知る」の四つの視点から、児童自身の取組や気付き、考えたことをワークシートに記入した。単元前半では、「する」視点における振り返りが多かったが、徐々に異なる視点での振り返りをする児童が増えた。例えば、運動が苦手なA児は、第1時、第2時の「する」視点において、「実際にボールを持ったり、投げたりしたがうまくいかなかった」と記述していた。しかし、第5時の「みる」視点において、「相手がどうキャッチしてくるか見たり、相手の投げ方をよく見たりした。相手をよく観察して誰に投げるか予測した」と記述していた。相手がどんな攻撃をしてくるか予測し、それに対応した守り方を工夫することに楽しみを見いだしており、「する」だけではない運動の楽しさに触れた様子が見られた（図6）。

また、クラス全員のワークシートを自由に閲覧できるため、自分の考えを言語化して表現することが苦手な児童も、友達の振り返りを参考にし、できたことを記述していた。特に、言葉で表すことが苦手なB児は、第1時において、「ルールを理解できた」という短文の振り返りだったが、第5時では、「Cさんのアタックが上手だった。相手のアタックやサーブをたくさんキャッチすることができたし、自分もアタックが上手にできた。みんなと作戦を考えることができた」と記入していた。記述量が増えただけでなく、内容も明確に言語化できていた（図7）。

以上のことから、I C Tワークシートを活用することで、個人の気付きがクラス全体へ広がり、相互作用で学びが深まった様子が見られた。



図5 本時の課題設定の場面



図7 I C Tを活用した振り返り

第1回	見る	相手の動きや、どうやってつらキャッチできるかやった
第2回	する	実際にもってたり打ってたりした！)
第3回	する	どうやって仲間が取りやすいボールなのか手加減をわかった (いろんな投げ方をした。)
第4回	知る	少し手加減するとあまり速くいかないことが知れた
第5回	見る	相手がどうキャッチしてくるか見たり相手の投げ方をよく見たりした。どこまで速くに投げてくるか見たり、観察をし相手の得意技などを考えてみたりしたりしたら点を取れるかよく想像したり考えたりした。
第6回	する	前よりはキャッチとかできて嬉しかったし、勘まされた時は安心したし嬉しかった。

図6 I C Tワークシートの記述内容

### Ⅲ 研究のまとめ

#### 1 成果

- 運動への「する・みる・支える・知る」の四つの視点による多様な関わり方を提示し、活動を継続したことで、体育に苦手意識をもつ児童も、運動への関わり方やチームへの貢献の仕方を理解することができた。その結果、技能の向上だけでなく、自身の体育の取組の中で、各々のできる喜びを味わう姿が見られた。
- 「する・みる・支える・知る」の運動への多様な関わり方を提示したことで、作戦タイム以外でも、自然と対話をする機会が増えた。その結果、運動への関わり方を認められたことで、できた経験が自信につながり、技能の高低を問わず、友達と進んで練習やゲームに取り組む児童の姿が見られた。
- ICT（ワークシート）を用いて、児童一人一人の学びの蓄積や変容をクラス全体で共有することで、自分とは異なる考え方などに触れることができ、新たな学びや対話のきっかけとなった。
- ICT（ワークシート）で、児童の考えや課題を瞬時に共有（視覚化）できたことで、振り返りの際に友達の考えを参考にして、自身の考えを言語化できる児童が増えた。また、外国籍児童においても、友達の記述を参考にしながら自身の考えを整理し、記述できる児童が増えた。

#### 2 課題

- ICT（ワークシート）は、他者の考えを視覚的に共有（読む）する上で有効であった。しかし、学びを更に深めるためには、他者の記述を「読む」だけでなく、そこから得た気付きや感想を口頭で伝え合う活動を充実させることが求められる。特に、学級全体で「話す・聞く」といった対話的な活動を意図的に行うことで、気付きや学びが更に深まると考える。
- 四つの視点「する・みる・支える・知る」の中でも、依然として学びに偏りのある児童が見られた。今後は、それぞれの視点のよさをより具体的に伝え、多角的な運動への関わり方について深めていくことで、児童自身が新たな「できる喜び」を発見できるように指導の工夫を継続していく必要がある。
- 外国籍児童のうち、日本語をある程度理解できる児童は、友達のワークシートを参考にして記述することができた。一方で、日本語の習得が不十分で、読むことや書くことに課題がある児童においては、同様の手法での記述が困難な場面も見られた。今後は、リアクション機能や表情のイラストなどを活用し、言語によらず心情や意欲を可視化できる支援を検討することが求められる。

IV 資料

【運動の視点カード「する・みる・支える・知る」】

## 体育 話し合いカード

### 「する・みる・支える・知る」

自分のゲームへの関わりから気付いたことを伝え合おう！

#### じっせん **する(実践)**

- ・キャッチ、アタック、トス、サーブ
- ・守りのポジション
- ・ボールを持っていないとき

の動き方



〈話すポイント〉  
トスをもらう位置  
打ちやすいトスの高さ  
守りについて  
ボールの取り方  
アタックの打ち方

「もう少し高いほうが  
打ちやすいかな」  
「バッチリ」  
「いいところに来たよ」

#### かんさつ **みる(観察)**

- ・友達のプレーの良かったところ
- ・ゲームを見ていて気付いたこと
- ・友達の応援



〈話すポイント〉  
見ていて気付いた良いプレー  
「このときのプレーはよかったよね」  
「最初は〇〇さんがキャッチするともいいね」  
「相手の作戦は…だね」

#### きょうりょく **支える(協力)**

- ・得点係などの役割で、練習やゲームの活動で支える
- ・ゲームへの準備、片付け
- ・友達の応援



〈話すポイント〉  
ゲームを見ていて、良かったところ  
友達をほげます

「ナイスパス」「ナイスアタック」  
「〇〇さんが打ちやすいところにいるよ」

#### りかい **知る(理解)**

- ・ルールを理解して、ゲームに取り組む
- ・練習してわかったこと、作戦の意味を理解する



〈話すポイント〉  
どうしたら点が取れるか  
工夫すると良いポイント

「守りやすいフォーメーションは…」  
「サーブのねらうポイントは…」  
「スパイクの打ち方は…」