

仲間との関わりを大切にしながら、一人一人が自己の能力に応じた課題をもち、「分かる」「できる」楽しさや喜びを感じ、進んで器械運動に取り組む愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県四国中央市立関川小学校 浦 津 和 人

1 テーマ設定の理由

新型コロナウイルス感染症対応に追われたこの数年間は、体育科授業に制限がかかるとともに、子どもが体を動かす機会が減少し、新体力テスト等にも顕著にその影響が表れている。また、ここ数年、本市では教職員の急速な入れ替わりが進んでおり、体育主任及び体育科授業を担当する学級担任の若年化が見られ、体育科学習指導における質の維持向上は喫緊の課題となっている。

そこで、愛媛県四国中央市小学校体育連盟では、器械運動領域のマット運動の領域研究として3年サイクルの組織的な実践を積み重ね、各小学校に研究成果として還元し、体育科学習指導における質の維持向上を図るとともに子どもに運動の楽しさや喜びを味わわせ、体力の向上を図りたいと考えた。

マット運動の特性として、回転系や巧技系の様々な技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びに触れることのできる運動であることが挙げられる。一方で、「できる」「できない」がはっきりしており、意欲的に取り組む子どもとそうでない子どもの二極化が見られる運動である。

研究サイクルの1年目は、子どもたちに行ったアンケート結果から、技の習得や向上には、模範動画が効果的であるということが明らかになった。その結果を踏まえ、模範動画を作成して授業に導入することで、技の習得や向上に一定の成果を上げた。単元の終末は、個人で学習した技の発表会を行う場面を設定した。しかし、単元を通して、個人の活動が多くなったため、仲間と関わりながら高め合う場面があまり見られなかった。そのような課題から、個人の運動であるマット運動においても仲間と関わり合える場面を設定することが大切であると考えた。そこで、研究サイクルの2年目では、「音楽に合わせた集団演技を行う 30 秒のショート動画を作成する」という課題を設定した。その結果、進んでマット運動に取り組む子どもたちの様子が見られた。しかし、集団での話合いの視点が明確になっておらず、一人一人が自己の能力に応じた課題を持つことができなかった。

研究サイクルの3年目として、これまでの研究の成果と課題を踏まえ、本年度の研究テーマを「仲間との関わりを大切にしながら、一人一人が自己の能力に応じた課題をもち、『分かる』『できる』楽しさや喜びを感じ、進んで器械運動に取り組む愛顔あふれる子どもを育てる」とした。

2 研究の視点

(1) 教材とつながる

マット運動の特性を生かした教材と学習展開を工夫することで、マット運動に主体的に取り組もうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(2) 仲間とつながる

仲間との関わりを充実させることで、自他の能力を把握し、一緒に学び合おうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(3) 自分とつながる

振り返り活動を工夫したり、タブレット PC を効果的に活用し、練習前後の自己の動きを比較したりすれば、自己の成長を実感し意欲的にマット運動に取り組んでみようとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

3 研究の実際

(1) 教材とつながる

ア 子どもが主体的に楽しむことができる単元構想の工夫

子どもが、主体的にマット運動の学習を楽しめるように単元構想の工夫を行った(資料1)。

第1～3時までの「技の確認と実施」では、模範動画と技のポイントの静止画を合わせた教材を見ながら、実際に技ができるかどうかを確認する時間として設定した(資料2)。仲間同士で動画を撮影し、自分の動きと模範動画の動きを見比べ、技の習熟の程度を確認させた。子どもは、模範動画の技に近付くことができるように技の練習に取り組んでいた。

第2～7時までの「基本的な技の練習」では、「技の確認と実施」の時間でできなかった技やできる技をより安定して行うために、グループで教え合いながら技能を向上させるための時間を設定した。また、単元の後半に行う集団演技をする際の足掛かりとして、ペアでタイミングを揃えて技を行う練習をした。このことで、集団演技をする意欲付けにつながったり、技のタイミングを揃える意識付けにつながったりした。

第4時以降の「音楽に合わせて30秒の集団演技作り(グループ)」では、これまでに学習してきた技を組み合わせ、集団演技をショート動画として作成する時間を設定した(資料3)。音楽は、リズムやテンポの異なるものを3種類用意し、グループごとに選べるようにした。30秒という時間設定を行った理由は、現在、多くの子どもたちが、SNS動画を見て楽しんでおり、中でも特に数十秒の短いショート動画の人気は高いため、興味を持って取り組むことができると考えた。また、適度な時間の制限が子どもたちの想像力を掻き立てるということもありこの時間設定を行った。この課題に子どもたちは、大変興味をもって取り組んだ。よりよい演技に仕上げようという目的意識が働き、演技の構成について仲間と話し合ったり、学習した技がより模範動画に近付くようにアドバイスし合ったりしていた。仲間同士で技を開始するタイミングを合わせたりずらしたりしながら、技の練習に取り組んでいた。また、マットの配置など、自分たちが工夫できるところが複数あったため、子ども同士の対話も意欲的に行われていた。そして、単元の終末には発表会を行い、自分たちがグループで練習してきた技を披露する時間を設定した。

単元を通して「する、みる、支える、知る」という運動の多様な関わり方が見られた場面について

	1	2	3	4	5	6	7	8
	準備運動	準備運動→主運動につながる感覚づくりの運動						
	めあての確認							
学習の流れ	用具の準備の仕方	技の確認と実施		基本的な技の練習				発表会
	主運動につながる感覚づくりの運動	基本的な技の練習		音楽に合わせて30秒の集団演技作り(グループ)				
	技の確認と実施							
	振り返り							

(資料1) 単元構想図



(資料2) 模範動画と技のポイントの静止画



(資料3) 集団演技の様子

て意味付けや価値付けを行ってきたことも効果的であった。子どもたちの感想には、「音楽があることで技の開始のタイミングを取りやすかった。」「最初は、時間が足りなかったけれど、友達と話し合ったり、練習したりすることで、30秒で終わることができるようになってきて楽しかった。」「失敗をすることもあったけれど、失敗が少なくなってきたので良かった。最初はマット運動が苦手だったけれど、動画を撮ることで好きになった。」「みんなで協力して練習をしたので、30秒で納得のいく動画を撮れたときに楽しかった。」などの意見があった。

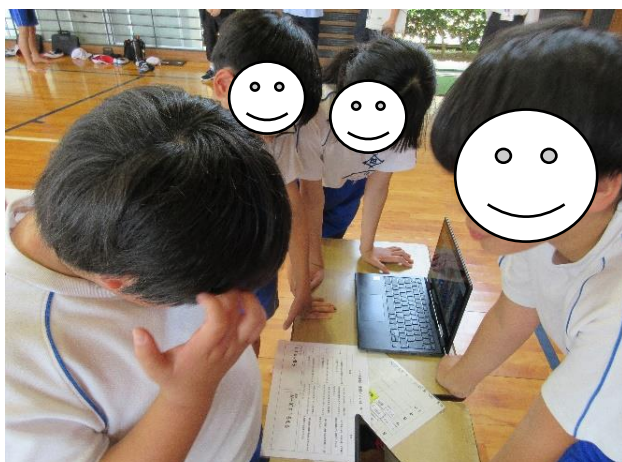
(2) 仲間とつながる

ア 対話的な学びを活性化する学習活動の工夫


対話的な学びを活性化するために、演技構成を考える場面では、「演技構成カード」を活用した(資料4)。「演技構成カード」には、子どもの名前を書いた磁石と「前転」などの技の名前を書いた磁石を付けており、それを動かしながら演技の構成を話し合う様子が見られた。

研究サイクルの2年目では、集団演技を作る活動の際に、子どもたちによる話合いの視点が不明確であった。そのため、話合いの内容が演技の構成に関することばかりで、集団演技をより高めようとする話合いができなかったという課題が挙がった。そこで、本年度は、子ども同士での話合いの視点を明確にし、仲間とつながるきっかけ作りになるように「マット運動愛顔でいいねループリック」を作成した(資料5)。集団演技の評価の項目として「完成度」「タイミング」「表現」の三つに設定した。それぞれの項目では、「いいね」の数が増えるごとに集団演技として高いレベルになるように言葉で示した。このループリックにより、話合いの視点が明確化され、子どもたちだけで成果と課題を共有し、次の練習に生かしていくという主体的・対話的で深い学びの実現につなげることができた。

子どもたちの感想には、「ループリックを使うことで、自分たちの今日の目標を決められたので、便利だった。また、友達へのアドバイスをしやすかったりしてもらいやすくなったりしたので良かった。」「自分たちの演技の動画を自分たちで評価できたので良かった。」「ループリックを使って反省をすると、次の時間にその反省から今日の課題を考えられるのですごく良かった。ループリックを使うと、その次のマット運動の練習のときにさらに上手くいくのでこれからもやっていきたいと思った。」などの意見があった。



(資料4) 話合いの様子

マット運動 愛顔でいいね ループリック 			
	完成度	タイミング	表現
3いいね	より難易度の高い技を取り入れ、安定して演技を行っている。	仲間と目や声を合わせて、演技を通して技の開始と終わりのタイミングがシンクロしている。	技の前後に加え、全体を通して目線や指先を意識して、演技をしている。
2いいね	自己の能力に適した技を取り入れ、安定して演技を行っている。	仲間と目や声を合わせて、技の開始と終わりのタイミングがきれいにそろっている。	技の前後で目線や指先を意識して、演技をしている。
1いいね	自己の能力に適した技を取り入れ、演技を行っている。	仲間と目や声を合わせて、技の開始か終わりのタイミングのどちらか一方がきれいにそろっている。	技の前後で目線や指先のどちらか一方を意識して演技をしている。
アドバイス		課題	

(資料5) ループリック

(3) 自分とつながる

ア 自分の変容を実感できる手立ての工夫

本研究では、振り返りをタブレットPCで全ての時間、同じ形式で行った(資料6)。振り返りのワークシートには、今日のベスト動画として、毎時間、撮影した動画をワークシートに貼り付けるように設定した。

単元の前半では、個人が技に挑戦している動画がベスト動画になっていたが、単元の中盤から後半にかけては、グループで行った集団演技をベスト動画に貼り付けるようにさせた。また、ルーブリックの項目と対応させるために、「完成度」「タイミング」「表現」の項目もワークシートに取り入れた。このことにより、ベスト動画を選ぶための選択肢として、ルーブリックを活用することができた。四つの項目に加え、ひとこと書けるようにすることで、次時への意欲付けや気付きの共有をすることができた。蓄積した動画を通して、集団演技の完成度への気付きとともに自らの技能の向上にも気付くことができた。

心と体とリズムを合わせよう! チャレンジマット 7						6月10日(月)									
今日のめあて グループの演技をよりよくしよう。															
ベスト動画	完成度														
	タイミング														
	表現														
★★★★					★★★★					★★★★					
①楽しく学習することができた	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
②あてを意識して学習することができた	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
③仲間と協力して学習することができた	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
④技の完成度を高めたり、難しい技にチャレンジしたりできた	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
ひとこと															

(資料6) デジタルワークシート

子どもの感想では、「最初はできなかった技が練習するとできるようになったので、これからもできないことを練習してできるようにしていきたいと思った。」「これからも友達と協力して取り組みたい。」「最初の動画と最後の動画を見比べるととても上手になっていて、びっくりした。」「できていないところや良いところが見ることができて、振り返りがしやすかった。」などの意見があった。

4 研究の成果と課題

(1) 教材とつながる

ア 成果

- 音楽に合わせて 30 秒の集団演技作りを行うことで、マット運動が得意な子も苦手な子も主体的に楽しみながら練習に取り組むことができた。
- 模範動画を活用することで、自己の能力に合わせて課題を設定し練習するという個別最適な学びを実現することができた。

イ 課題

- 単元の後半から集団演技作りになると、個人の技能を高める時間がなかったため、単元を通して個人と集団での練習の時間を設定し、その比重を変えていくようにしていく必要がある。

(2) 仲間とつながる

ア 成果

- ルーブリックを子どもたちに提示することで、話合う内容が明確になり、集団演技としての高まりにつながった。
- 演技構成カードは、集団での演技を話合うために効果的であった。
- 「演技構成カード」と「ルーブリック」をデジタルではなく、アナログな紙で活用することで、話合いを行いやすかった。

イ 課題

- ルーブリックの項目や内容については、よりよい話合いや高め合いになるように、今後も検討する必要がある。

(3) 自分とつながる

ア 成果

- 単元を通して、個人や集団の動画を撮影し蓄積することで、自らの技能の向上を実感しやすく次の学びへの意欲付けにつながった。

イ 課題

- 自己評価を行いやすいように、ルーブリックや模範動画の技のポイントを検討していく必要がある。