

体育科における主体的・対話的で深い学びを実現する授業の在り方
～ユニバーサルデザインの視点で～

大崎町立菱田小学校 教諭 喜田 梨花子

目 次

1 研究主題設定の理由	1
(1) 体育科教育の現代的課題から	
(2) 児童の実態から	
(3) 研究の方向性	
2 研究の仮説	3
3 研究の構想「授業のユニバーサルデザイン化」	3
(1) 主体的に取り組むことができるようにするための手立て	
(2) 対話的な学びを実現するための手立て	
(3) 児童の抱える困り感に寄り添うための手立て	
4 研究の実際「授業のユニバーサルデザイン化」	4
(1) 主体的に取り組むことができるようにするための手立て	
(2) 対話的な学びを実現するための手立て	
(3) 児童の抱える困り感に寄り添うための手立て	
5 研究のまとめ	7
(1) アンケート結果より	
(2) 成果と課題	

【引用・参考文献】

- 『小学校学習指導要領解説 体育編』 文部科学省 平成 29 年
- 『体育授業のユニバーサルデザイン』 清水 由 東洋館出版社 令和元年
- 『体育授業に大切な3つの力 主体的・対話的で深い学びを実現する教師像』 平川 譲 東洋館出版社 平成 30 年
- スポーツ庁 Web 広報マガジン DEPARTARE 『「嫌い」を「好き」に変えるために』

1 研究主題設定の理由

(1) 体育科教育の現代的課題から

スポーツが好きな子どもの割合は、小学5年生と比較し中学2年生が低く、特に中学生女子は2割以上が「嫌い・やや嫌い」であり、運動習慣の二極化が見られる。(図1)

こうした課題を解決すべく、スポーツ庁が第2期スポーツ基本計画で掲げている目標は、「スポーツ嫌いの子どもたちを半減させる」ことである。

よって、これからの体育科教育では、「できる」「できない」だけではないスポーツの楽しみ方を児童に感じてもらうことの大切さ、また、「運動が苦手」や「意欲が低い」児童にも配慮した授業の在り方、授業の改善が求められている。

そこで、「できる」「できない」だけではない、自分の目標を達成することで感じる充実感を味わったり、自分に合ったプレーの仕方を見付けたりすることで感じたりというようなスポーツの「楽しさ」や「喜び」を知ってもらうことが大切だと考える。



図1 「平成29年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」

(2) 児童の実態から (実施日：令和3年5月 対象：菱田小学校4年生 15人)

体育科学習における児童の実態を「関心・意欲」、「学び方」、「知識及び技能」の3観点で調査した。

ア 関心・意欲

本学級15人中13人の児童が、体育の授業を好意的に捉えているが、2人の児童が嫌いだと答えており、この2人を好きに変えていく取組が必要であると考えられる。(図2)

ポートボールが好きな理由について、「仲間と協力できる」、「シュートしたらうれしい」などの理由でポートボールが好きと答えている児童が多い。これは、これまでのボールゲームの学習においてボールを投げたり、捕ったりしながらゴールをねらったり、仲間と協力しながら勝敗を競い合うゲームの楽しさを味わってきていることが理由として考えられる。

一方で、「けんかになる」や「個人プレーが嫌」などの理由から、みんなが相手のことも考えて、ルールを守ってゲームを行うことでゲームがより楽しめると感じている児童もいる。このことか

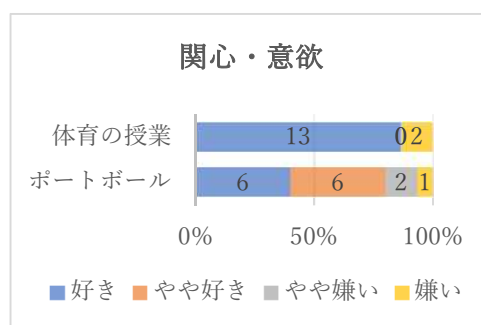


図2 「関心・意欲」に関する実態

ら、ルールを守らず、自分勝手なプレーやルールの解釈から不愉快な思いをした経験があることが伺える。

ポートボールの学習で頑張りたいことについては、「パスをつなげたい」や「シュートを打ちたい」などのパスを中心に相手をかかわして得点する達成感や爽快感を味わいたいという思いが強い。これは、友達と協力したり、自分の動きを高めたりして相手をかかわし、シュートする楽しさを深めていくことに関心が高いからだと考ええる。

イ 学び方

粘り強く取り組むことについては、10人の児童が「頑張ったら先生に褒めてもらえる」や「達成感を味わえる」などの粘り強く頑張ることのよさに気付いていると考えられる。しかし、「あきる」や「めんどろ」と回答している児童も5人おり、達成感や成就感を味わえる経験をさせたいと考える。

勝敗を受け入れることについては、13人の児童が勝敗を受け入れることができている。しかし、「けんかをしたくないから」という消極的な理由を答えている児童が多い。互いの動きを認め合ったり、励まし合ったりすることで、勝敗を受け入れることにつながるようにしていきたい。

聞くことについては、1人の児童が集中して話を聞けないと回答している。視覚情報の活用や話す量、内容を精選することで、集中して聞く環境づくりに努めたい。(図3)

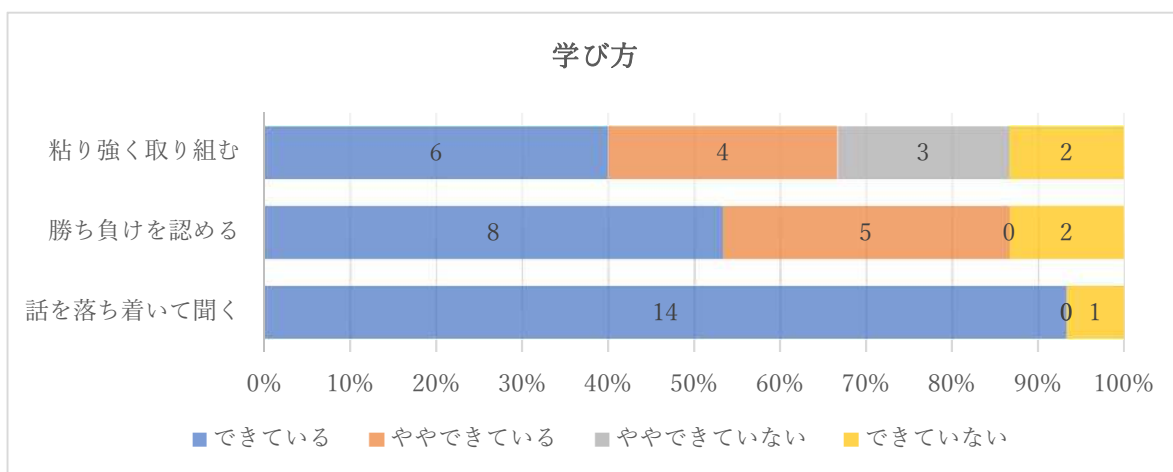


図3 「学び方」に関する実態

ウ 知識及び技能

動き方のコツについては、「知らない」と答えた児童が多かった。(図4) これは多くの児童が、ボールを持っていないときにも動いてパスをもらったり、次のシュートに備えたりするという事に気付いていないからだと考ええる。

しかし、「敵の裏に走る」や「敵のいないところに投げる」ということに気付いている児童もいるので、この気づきを生かしていきたい。

技能については、「ねらった場所に投げる」、「投げられたボールを捕る」といったボール操作を、多くの児童ができていると感じているが、空いている場所に

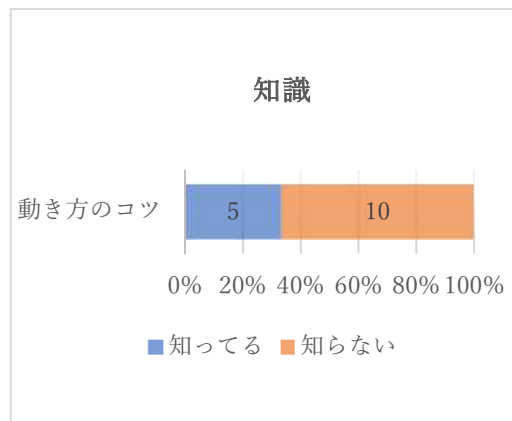


図4 「知識」に関する実態

移動してパスをもらう技能については、うまくできないと感じている児童が多い。立ち止まってパスを待っていたり、「待っていてもパスがこないからつまらなかった。」と話したりしていたことから、パスをつなぐには、パスをもらう人の動きや場所が重要であることを理解させていくことが大切だと考える。(図5)

	ねらった場所に投げる	投げられた柔らかいボールを捕る	投げられた硬いボールを捕る	空いている場所に移動してパスをもらう
できる	15人	15人	13人	4人
できない	0人	0人	2人	11人

図5 「技能」に関する実態

(3) 研究の方向性

体育科教育の現代的課題や児童の実態から、これからの体育の授業においては、児童が「できる」「できない」だけではない運動の楽しさを感じたり、自分の目標に向かって、粘り強く取り組み、目標を達成することで感じる充実感を味わったりできる学習を展開することが重要だと考える。そのためには、児童のつまずきの実態から、全ての児童が楽しく「分かる・できる」ことを目指すユニバーサルデザインの視点を踏まえる必要があると考える。

各運動領域の中でも、ボール運動「ゴール型」は、「けんかになる」や「個人プレーが嫌」、「パスがもらえない」、「どう動けばよいか分からない」などの理由で「やや嫌い・嫌い」と回答している児童が多かったため、ボール運動「ゴール型」を中心に研究を進めていくこととした。研究主題を次のように設定した。

体育科における主体的・対話的で深い学びを実現する授業の在り方
～ユニバーサルデザインの視点で～

2 研究の仮説

児童の困り感に寄り添って教材・教具を工夫したり、ICTやホワイトボードを活用し、動きの変容を可視化したりするなどのユニバーサルデザインの視点を踏まえた授業改善を行うことで、「主体的・対話的で深い学び」を促すことができるのではないかと考える。

3 研究の構想「授業のユニバーサルデザイン化」

(1) 主体的に取り組むことができるようにするための手立て

ア 場や教具の工夫

チームの人数を3人にすることで、必然的にボールを操作する機会を増やし、全ての児童がゲームにおける動きを十分経験することができるようにする。軽量化された柔らかいボールを使うことで、ボール運動が苦手な児童も安心してボールを操作できるようにする。パスゾーンの輪を置くことで、ドリルゲームで空いている位置を見付けることができるようにする。

イ ルールの工夫

みんながポートボールを楽しむためのルールを工夫する活動を設定し、全ての児童が楽しくゲームに取り組むことができるようにする。

ウ 動きの変容の可視化

ICTやホワイトボードを活用し、動きの変容を可視化することで、身に付けた知識及び技能の有用性を実感することができるようにする。

(2) 対話的な学びを実現するための手立て

ア 動きの多感覚化

課題の解決に向けて、実際にコートで動いたり、ボードでマグネットを動かしたりしながら考えを説明する「チームでの学び合い」を行い、考えを広げたり、深めたりすることができるようにする。

イ 話し合いの焦点化・情報の共有化

運動の行い方やルール、児童の困り感、運動のポイントなどについてチームでの「学び合い」によってもつことができた考えを全体での「学び合い」の時に、「なかなかシュートが決まらない友達が楽しむことができるようにするためには、どちらの考えがいいのか。」などと考えを収束させるための視点を示し、比較できるようにする。

(3) 児童の抱える困り感に寄り添うための手立て

ア 授業の流れの揭示

単元計画や一単位時間の流れを揭示することで、児童が見通しをもって授業に参加できるようにする。

イ 指示の工夫・肯定的な雰囲気づくり

大切なことは板書に示し、頑張りを認めた肯定的な声掛けや話を進める前に興味を引く工夫をすることで、児童が話の内容を理解することができるようにする。チームで掛け声やナイスプレーの友達や失敗してしまった友達への合言葉を考え、声を掛け合う中で、互いの動きを認め合ったり、励ましあったりしながら勝ち負けを受け入れることができるようにする。

4 研究の実際「授業のユニバーサルデザイン化」

(1) 主体的に取り組むことができるようにするための手立て

ア 場や教材・教具の工夫

チームの人数を3人にすることで必然的にボールを操作する機会を増やし、全ての児童がゲームにおける動きを十分経験することができるようにした。

パスだけでゴールにボールを運ぶゲームにすることで苦手意識をもつ児童もパスを出すのかシュート打つかの2択となり、次にどうすればよいのか迷う姿が見られなくなっていた。

また、軽量化された柔らかいボールを使うことで、けがを恐れることなく自分から進んでボールを触る児童が増えた。毎時間のはじめのドリルゲームでは、パスゾーンの輪を置くことで、ボールを持っていないときに空いている場所に動きやすくなっていた。(図6)

イ ルールの工夫

「パスをつなげたい」や「シュートを打ちたい」などの児童の願いを基に、パスを中心に相手をかかわして得点する達成感や爽快感をどの児童も味わうことができるようなルールを考える時間を計画した。(図7)



図6 ドリルゲームでのパスゾーンの可視化

4 指導と評価の計画（全8時間）

単元	第4学年 ゴール型ゲーム「ボートボール」							
目標	【知識及び技能】 ① ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ② 味方にボールを手渡ししたり、パスを出したり、シュートをしたりすることができる。 ③ ボール保持者と自分の間に守備者がいない空間に移動することができる。		【思考力、判断力、表現力等】 ① ルールを工夫することができる。 ② ゲームの型に応じた簡単な作戦を導くことができる。 ③ 課題解決のために考えたことを友達に伝えることができる。		【学びに向かう力、人間性等】 ① 難しいゴール型ゲームに意欲で取り組むことができる。 ② ゲームのルールを守り、誰とも仲よくすることができる。 ③ ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にすることができる。 ④ ゲームの勝敗を受け入れることができる。 ⑤ ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達のことを思いやることができる。 ⑥ ゲームやそれらの練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て、場や用具の安全を確認することができる。			
時	1	2	3（本時）	4	5	6	7	8
過程	つかひ・見通す	挑戦する・工夫する						
学習課題	試しのゲームをして、みんなが楽しめるボートボールの学習計画を立てよう。	みんながパスを回したくなるには、どんなルールがあればよいか。	みんながシュートしやすくなるには、どんなルールがあればよいか。	みんながもっと楽しいゲームにするには、どんなルールの工夫をしたらよいか。	どんな場所に動けばパスをもらえるのだろうか。	どこでパスをもらえばシュートできるのだろうか。	パスをつなぎ、みんながシュートできるようにしよう。	ボートボール大会をしよう。
主な学習活動	1 集合・整列・挨拶 学習の場作り 準備運動							
	オリエンテーション	2 ドリルゲーム【ボール操作の時間】 ぐるぐるパス・パスアンドゴー・シュートゲーム						
	3 学習課題の設定 4 ルールの理解 5 試しのゲーム 6 話し合い	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②	3 学習課題の設定 4 ゲーム① 5 話し合い 6 ゲーム②
	学習のふり返し・整理運動・片付け							
評価	知			①③		①②③	②	①②③
	学	①③	②④	④	⑤	⑥	①	②

図7 単元計画と一単位時間の流れ

「パスを回したくなるようには」や「シュートしやすくなるには」という技能の向上につながるようなルール作りに絞った話し合いを行い、そのルールで楽しめるのかどうか、ゲームと話し合いを繰り返しながらルールの練り上げを行った。「守りの数を1人減らしてシュートチャンスを増やす」や「シュートゾーンを作る」、「全員にパスが回ってシュートできたらボーナス点」などのオリジナルルールが作られた。ボーナス点ルールが追加されたことで、第1時の試しのゲームでボールに触ることができなかった児童もパスをもらうために進んで動く姿が見られるようになった。

ウ 動きの変容の可視化

ICTやホワイトボードを活用し、動きの変容を可視化することで、身に付けた知識及び技能の有用性を実感することができるようにした。前時のゲームの様子についてICTを活用して視聴し、前時の学習を想起することで、学習課題をつかませることができた。

さらに、学習前と学習後の映像を比較することで、「パスがつながるようになったね。」や「あとはフワッとシュートができたらいいね。」などの次の学習に対しての前向きなつぶやきが見られるようになった。(図8)



図8 タブレットの活用

(2) 対話的な学びを実現するための手立て

ア 動きの多感覚化

課題の解決に向けて、コートで動いたり、ボードでマグネットを動かしたりしながら考えを説明する「チームでの学び合い」を行い、視覚だけではなく、聴覚、触覚も組み合わせながら、考えを広げたり、深めたりすることができるようにした。ゲームの行い方やルールなどは、文字や言葉による説明よりも、目の前で動きを見て、補足的に言葉で説明してもらったほうが理解しやすい

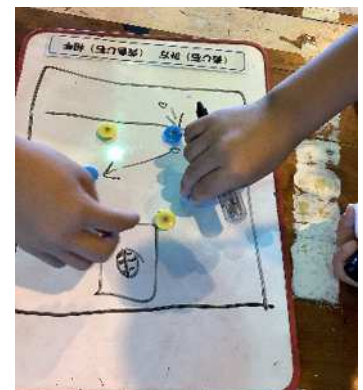


図9 チームでの「学び合い」

児童が多く、動きの変容につながった。バスをもらうために動く場所を可視化したことで、ゲーム中に場所を具体的にアドバイスする姿が見られた。(図9)

イ 話し合いの焦点化・情報の共有化

運動の行い方やルール、児童の困り感、運動のポイントなどの情報を共有化する前提として、みんなで運動のポイントを見付たり考えを交流したりする、あるいは、1人またはチームでじっくり考える時間を位置付けた。また、理解をクラス全体で進めるために、全体での発問・応答だけではなく、「グループで考えを交流する」、「ある児童の発言の続きを話させる」、「自分の言葉で言い換えさせる」等の工夫を行い、全員での理解・共有を促した。これまでは、ルールの理解に時間を要してしまい、運動量の確保が十分にできないことがあった。しかし、短い時間でルールや動きのポイントの理解が得られたことで、運動量の確保につながった。(図10)



図10 情報の共有化

(3) 児童の抱える困り感に寄り添うための手立て

ア 授業の流れの掲示

毎時間、単元計画や一単位時間の流れを掲示した。(図11・12)
 毎時間同じような流れにすることによって、配慮が必要な児童も迷うことなく、動くことができた。授業の途中で次の活動は何かを確認しながら、見通しをもって学習に取り組む児童が増えた。
 その結果、スムーズに次の活動に切り替えることができるようになり、ゲームの時間を十分に確保することができた。

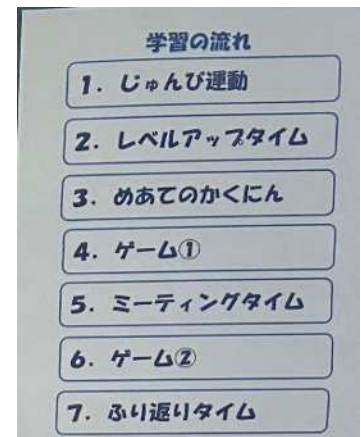


図11 一単位時間の流れ

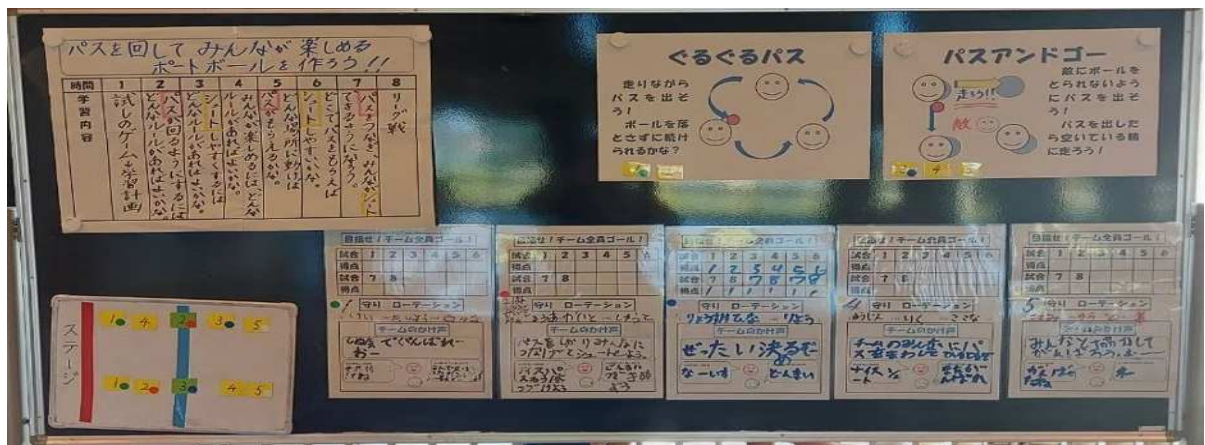


図12 単元計画と対戦表

イ 指示の工夫・肯定的な雰囲気づくり

板書に図や児童が気付いた動作のイメージが浮かぶオノマトペを書き加えた。また、頑張りを認めた肯定的な声掛けや話を進める前に興味を引く工夫をすることで、集中して話を聞くことが苦手な児童も話の内容を理解することができた。

さらに、教師自身が励ましや承認といった肯定的な言葉を多く使うことを意識することで、児童同士でも肯定的な声掛けが増えた。

これまでは、結果に納得がいかず、相手を攻撃する言葉を発してしまうこともあったが、チームで掛け声、ナイスプレーの友達や失敗してしまった友達への合言葉を考え、声を掛け合う中で互いの動きを認め合ったり、励まし合ったりする姿が多く見られるようになった。(図 13・14)

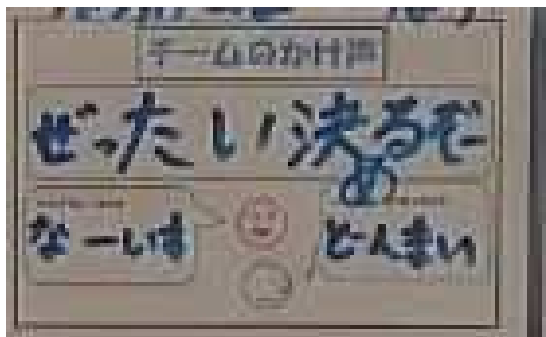


図 13 かけ声カード



図 14 審判チームからのメッセージ

5 研究のまとめ

(1) アンケート結果より

児童の変容を把握するために、7月上旬に5月と同様にアンケートを行った。

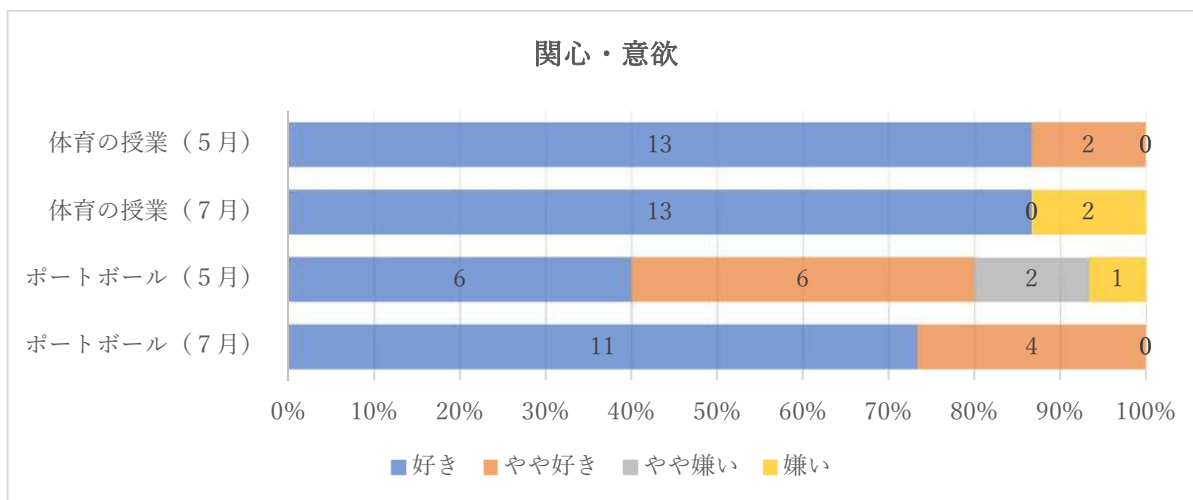


図 15 「関心・意欲」に関する実態

図 15 の結果より、関心・意欲の高まりが分かる。動きのコツをゲームで生かすことができたり、友達からできるようになったことを褒められたりしたことが関心・意欲の高まりにつながったのだと思う。

「けんかになる」、「個人プレーが嫌」、「パスがもらえない」、「どう動けばよいか分からない」などの理由で「やや嫌い・嫌い」と回答していた児童が「やや好き」と回答していた。

図 16 の体育が「嫌い」と回答していた児童の振り返りから、学習した動きのコツについて理解が深まり、次時には自分なりに目標を立てて、臨もうとしていることが分かる。

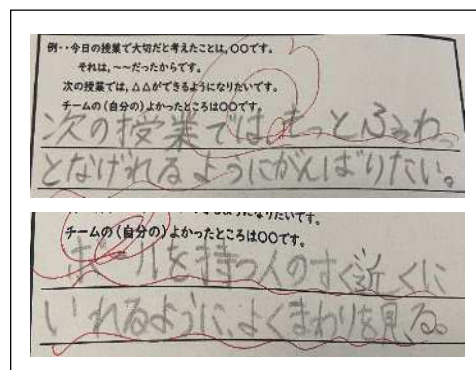


図 16 「児童の振り返り」

パスをもらうために動く場所を可視化したり、コートの中で実際に動きながらパスをもらう場所を確認したりしたことで、どこに動けばよいのか分かったことが意欲の高まりにつながったと考える。

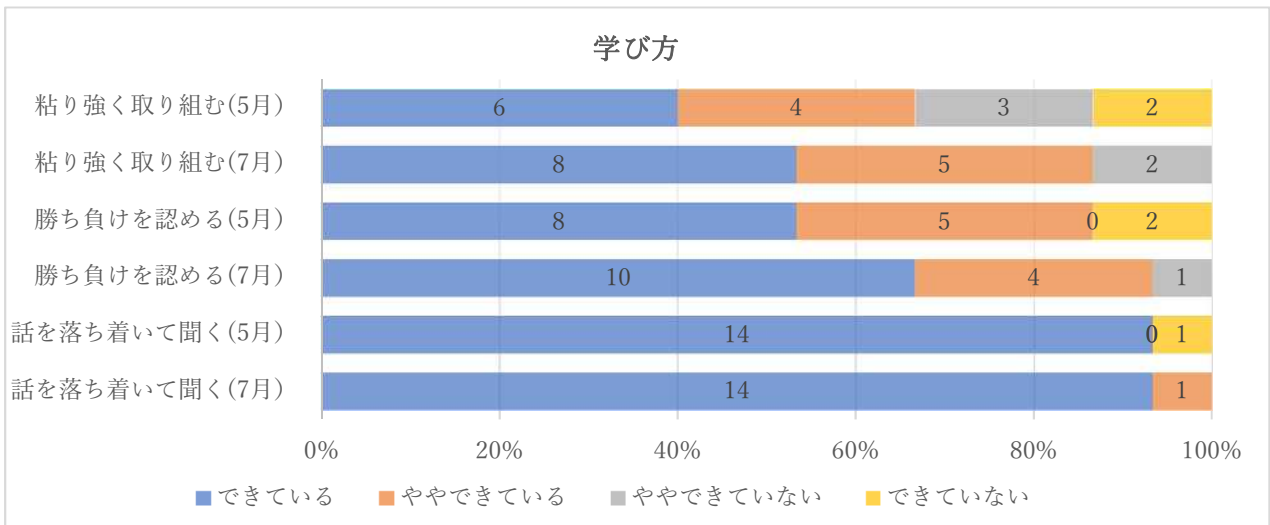


図17 「学び方」に関する実態

図17の結果より、粘り強く取り組むことができるようになった児童が増えたことが分かる。

ICTを活用し、動きの変容を可視化したことで、自分やチームの成長を実感し、あきらめずに前向きに取り組むことができる児童が増えたのだと思う。しかし「ややできていない」と回答している児童もいる。今後その児童らが成功体験を重ね、粘り強く取り組むことのよさを実感することができるように個の成長を認め、褒め、励ましたい。

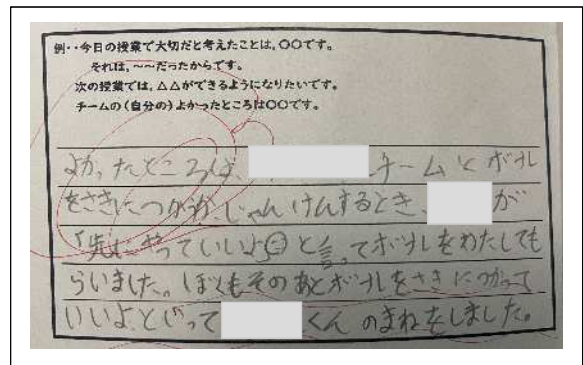


図18 「児童の振り返り」

「勝ち負けを認める」ことについても「できている・ややできている」と回答した児童が増えた。教師自身が励ましや承認といった肯定的な言葉を多く使うことを意識することで、児童同士でも「次頑張ろう。」というような前向きな声掛けが増え、意欲的に取り組む雰囲気につながった。

さらに、ゲーム中だけではなく授業の準備やドリルゲームの際にも協力し合ったり、順番やきまりを守ったりする姿が多く見られるようになった。(図18)

また、「そこじゃない。」と失敗を責めるのではなく、得意な児童が、「次ゴール近くに走って。」と具体的な動きのアドバイスができるようになったことが、苦手意識のある児童の意欲の向上につながった。

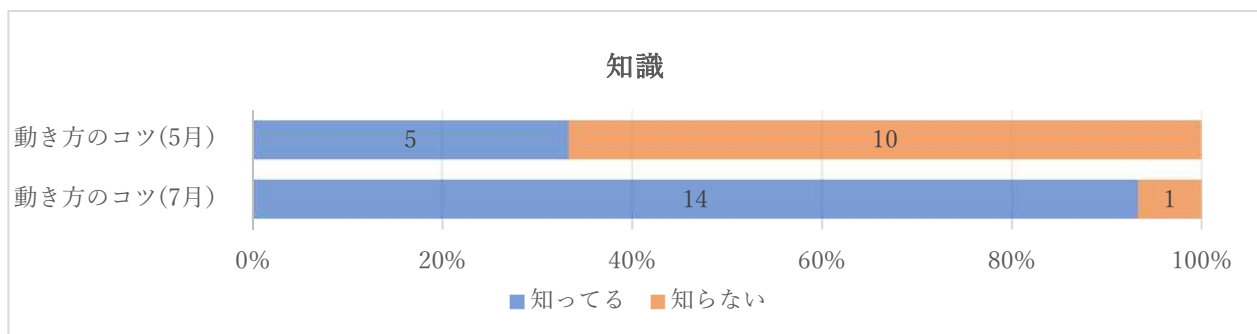


図19 「知識」に関する実態

図19の結果より、動き方のコツの理解が深まったと言える。「敵の裏に走る」や「敵のいないところに投げる」ということに気付いている児童はいたが、ボールを持っていないときにどこに動けばよいか分からない、パスが来ないからおもしろくないと思う児童が多かった。

図20の児童の振り返りから、パスをもらうために自分が動かなければならないことやどこに動けばよいか理解が得られたことが分かる。

しかし、まだ分からないと感じている児童もいるので、ゲーム中に声を掛けたり、見付けた動きのコツを生かすためのドリルゲームを経験させたりすることで、自信をもつことができるようにしたい。

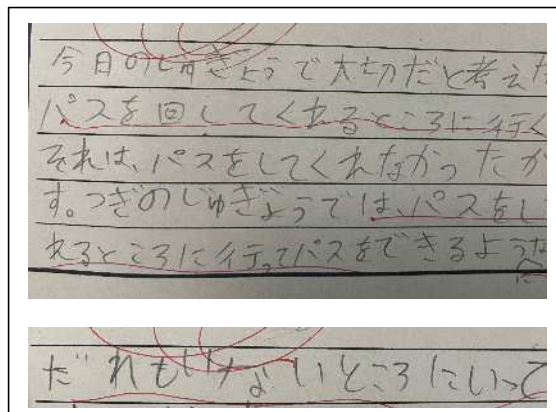


図20 児童の振り返り

(2) 成果(○)と課題(●)

- ユニバーサルデザインの考え方を基に、パスをもらえた位置を視覚化したり、コートで実際に動きながら確かめたりする手立てをとったことで、パスをもらえないために意欲を失っていた児童が、ゲームの中で成功体験を味わうことができ、運動への意欲の向上が見られた。
- 教師自身が励ましや承認といった肯定的な言葉を多く使うことを意識したり、チームで掛け声、ナイスプレーの友達や失敗してしまった友達への合言葉を考えることで、互いの動きの変容を認め合ったり、励まし合ったりする姿が多く見られるようになった。
- 話し合いの場では、全体での発問・応答だけではなく、「グループで考えを交流する」、「ある児童の発言の続きを話させる」、「自分の言葉で言い換えさせる」等の工夫を行い、全員での理解・共有を促すことで、今までよりもルールや見付けたコツの理解が短時間でできるようになった。
- ICTを活用し、動きの変容を可視化したことで、自分やチームの成長を実感し、あきらめずに前向きに取り組むことができる児童が増えた。
- 運動の特性を全ての児童が味わうことができるようなルールの練り上げについては、教師主導になってしまった。「自分たちの力で問題を解決することができた。」という実感を味わわせ、全ての児童が運動の特性や楽しさを味わい、運動への意欲の向上につながる授業づくりについて今後も研究したい。
- 粘り強く取り組むことができるようになったと実感している児童が増えたが、実感できていない児童もいる。今後その児童らが成功体験を重ね、粘り強く取り組むことのよさを実感することができるように、個に応じた課題を設定したり、個の成長を認め、褒め、励ましたりすることで、実感できるように努めたい。