

「自ら運動の喜びや楽しさを求め、

生涯にわたり健やかな心と体をはぐくむ保健・体育学習の在り方
～学び合いの中で知識を深め、技能を高める学習をめざして～

1 研究目的

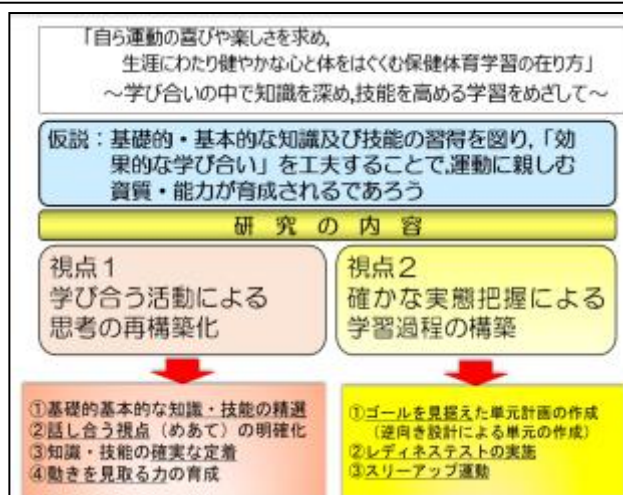
本県では一部の地域を除き、過疎化や少子化による生徒数の減少が続いており、学校の統廃合が進んでいる。本郡市においても例外でない。授業では単学級や小規模校ならではの特性（メリット・デメリット）がみられる。一番のメリットは生徒一人ひとりに目が届きやすく、きめ細やかな指導が行いやすいことである。その他にも生徒の人間関係が深まりやすく、落ち着いた生活の中で活発な学び合いが行えることが挙げられる。しかしながら、集団の中で多様な考え方に触れる機会が少ないことで、学びの質の低下が懸念されるところがデメリットとなっている。そのような状況を踏まえ、本郡市では、熊本県中学校体育研究会のサブテーマにもなっている「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った授業づくりをスタートさせた。生徒同士が深く関わり合えるような手立てを工夫していくことで知識の深化を図り、その知識を活用して、技能の高まりへと繋げられる授業の構築をめざした。そして、「主体的・対話的で深い学び」をめざした授業づくりの中で、「技能を習得していく楽しさ」を経験させるという視点を大切にしてきた。

2 研究構想

【研究仮説】 基礎的・基本的な知識及び技能の習得を図り、「効果的な学び合い」を工夫することで、運動に親しむ資質・能力が育成されるであろう。

本郡市の実態から「授業で最も楽しいと感じること」に「技能の向上」が挙げられた。知識の深まりとともに、思考力の育成を図りながら、技能の高まりへと繋げる授業の構築が必要であると考えた。また、「授業の楽しさ」と「授業の中で友だちとの助け合い」や、「役割を果たす場面があるか」の問いの結果、授業

が「楽しい」と回答した生徒は友だちとの関わりや役割が「ある」と答えている方が多く、授業の楽しさを経験させるには「友だちとの関わり」や「自分の役割」という点が不可欠であると考えた。そして、「授業の中で、できなかったことができるようになったきっかけ」の問いに対し、回答の上位は、「先生や友達にコツを教えてもらった」、「友だちに教えてもらった」であり、友だちや先生との関わりが重要であると考えた。



3 研究内容

(1) 学び合う活動による思考の再構築化

①基礎的・基本的な知識・技能の精選

まず、生徒の知識・技能の引き上げに必要な基礎的・基本的な知識・技能の精選を図る授業づくりを考えた。そのために、生徒の実態把握、到達目標の明確化が必要であり、学習の基盤となる知識・技能の洗い出し、授業方略の明確化を行った。

②話し合う視点（めあて）の明確化

話し合い活動では、「何について考えるのか」という視点を明確にし、「話し合う視点」を例示した。マット運動では自分の考えを述べる際に「体の動きで大切なところ」、「体のどの部分に着目するのか」、「自分や仲間の動きで違うところや似ているところ」など、具体的な視点を意識させる工夫を行った。



③知識・技能の確実な定着

話し合い活動の際には、考えるための基盤となる知識が必要であり、知識の習得を図る場面を意図的に位置づけた。技能も同様であり、目標とする技能の習得には、その技能に必要な素地の確実な定着が必要と考えた。伸膝前転での技能のポイントでは、「どのタイミングで倒せばよいか」という知識に着目させ、そのために必要な技能・感覚の定着を求めた。



④動きを見取る力の育成

本郡市の考える「動きを見取る力」とは、他者の動きや自己の動きを「模範の動き」と比較して相違点を発見したり、相手チームの動きや自己のチームの動きの変化に気付いたりできる力であり、ICTを効果的に活用することは「動きを見取る力」を培うことへと繋がり、話し合いの根拠となる確かな情報を得ることができた。

(2) 確かな実態把握による学習過程の構築

生徒に身につけてほしい技能の精選及び分析を行い、見通しを持った単元計画の作成に取り組んできた。本郡市では授業づくりの際、生徒の実態把握と、学習させたい内容の到達目標を明確に設定しておかなければ、学習の流れに見通しがもてないと考えた。授業の導入において、自己の能力を把握させ、到達目標を設定させるためにレディネステストを行うようにしている。

①ゴールを見据えた逆向き設計による単元計画の作成

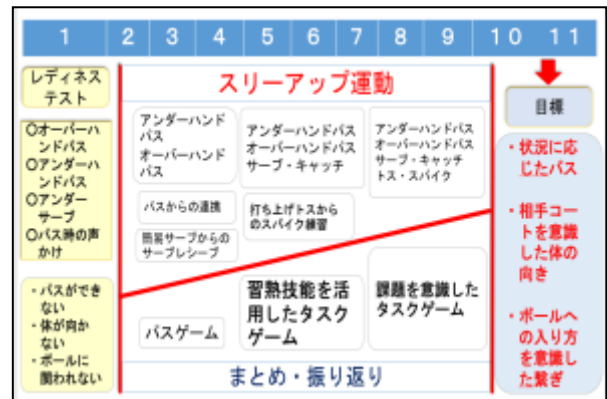
逆向き設計とは、生徒に何を身につけさせたいのかという教育の成果から逆向きに授業を設計することである。本郡市で構想した逆向き設計における単元の作成イ

メージでは、レディネステストを行い、教師が生徒に身につけさせたい力を明確に設定する。それを受けて単元を設計することで、より系統的に生徒の実態に合わせた授業を行うことができた。また、作成の際は単元及び授業後の生徒の姿を想像した。



バレーボールの単元では、レディネステストで

「オーバーハンドパス」、「アンダーハンドパス」、「サーブ」の技能に絞って行い、そこで「パスができない」、「体が向かない」、「ボールに関われない」といった現状が見えた。そこで、単元の終了後の姿を「状況に応じたパス」、「相手コートを意識した体の向き」、「ボールへの入り方を意識した



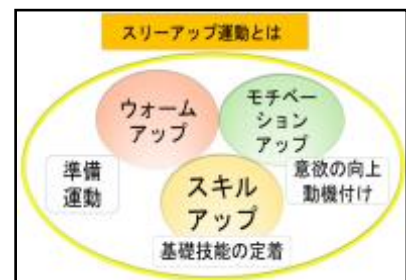
繋ぎ」と設定した。単元計画の作成では、基礎的な技能を高める時間を前半に多く取り入れ、ルールや場の工夫を行うタスクゲームを後半に増やすように設定した。

②スリーアップ運動と場づくりの工夫

スリーアップ運動とは「ウォームアップ」「スキルアップ」「モチベーションアップ」を目的に行い、生徒の実態や基礎的な技能や知識の定着を目的としている。画一的で教師主導の典型的な準備運動ではなく、主運動に繋がる「運動アナログ」を取り入れ、緊張をほぐし、自らの動きを生み出すためのねらいも取り入れている。

本郡市ではレディネステストをもとに、身につけさせたい技能・感覚を育てるためにスリーアップ運動を授業の導入で行った。

バレーボールの授業では「繋ぐこと」を意識したスリーアップ運動を行った。生徒は「オーライ」、「捕って」という声の中で懸命にボールに追いかける姿があった。また、ここで高まった繋ぐ意識は「パス」、「サーブ」という基礎的な技能のスキルアップ、バレーボールの到達目標である三段攻撃へと効果的に機能した。



③場づくりの工夫・タスクゲーム

本郡市では場づくりの工夫とタスクゲームを行うことは、基礎的・基本的な技能の定着となり、その技能の高まりに必要な感覚づくりと生徒の「できた」という実感へと繋がると考えた。一度ボールを触った生徒は後方のコーンを折り返す」というルール



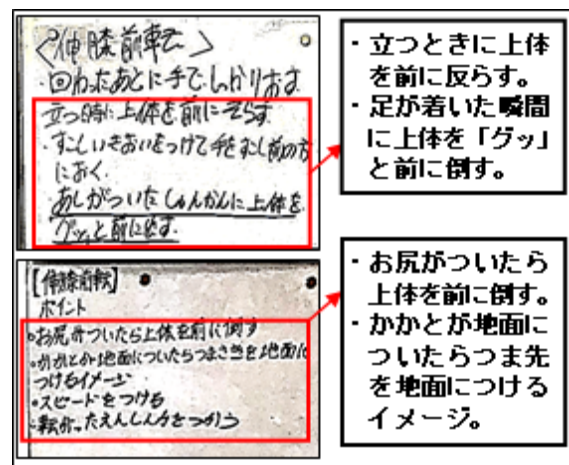
にしたタスクゲームを行うことで固定のポジションでは動きが単調になる実態があったため、あえて意図的に動きを入れた。ルール工夫で、苦手な生徒も積極的に関わることが求められ、結果として「ボールを持っていないときの動き」や「ポジションのとり方」のスキルが高まった。

4 研究結果と考察

生徒への授業アンケート（単元終了後）の結果から、「技能のポイントを示されたことが自分にとって有効であった」と回答した生徒が94%、「話し合いの場では明確に視点を意識した」と回答した生徒が85%であった。このことから学び合いの中で知識の深まりを生徒が感じていることが分かった。また、「一人ひとりにあった場やルールの工夫があり、できるという実感がある」と答えた生徒が86%おり、確かな実態把握により、一人ひとりに応じた場の設定がなされ、生徒の「できる」という実感へ繋がっていることが分かる。

さらに、「スリーアップ運動における授業の導入により楽しい雰囲気の中授業が始まっている」と答える生徒が97%、「スリーアップ運動における繰り返しの運動による技能の高まりを感じている」生徒が94%であった。そのことから、基礎的・基本的な知識・技能の定着が伺えた。そのことは生徒の充実感に繋がっており、知識の深まり、技能の高まりが「楽しい体育」に繋がった成果だと考える。

マット運動の際の生徒の感想と、班で話し合った意見では、気づきの中で教師側が与えている「足がついた瞬間に前に倒す」という言葉から自分たちのイメージで「上体をグッと前に倒す」という言葉に変わり、技能のポイントをよりつかむことができたことが分かった。生徒の感想には「マット運動の時間に友だちや班で出された意見を元にポイントやコツをつかむことが前回よりできた」という感想があり、学び合いによる思考の再構築がなされていることが分かった。



教師側から見る成果は以下の通りであった。

- スリーアップ運動で授業の最初から意欲の向上を図ったため運動量も増え、主活動への取組みも積極的になった。
- 実態を把握し、単元を作成するため、生徒が無理に授業内容に合わせるのではなく、生徒に合った授業をすることができ、積極的な参加が見られる。
- 技能の精選や話し合いの視点を明確にすることで、グループ学習の時間がより充実し、具体的なアドバイスがされている。