

自己の動きを探究し高めることができる子供を育てる保健体育科の授業

I 主題設定の理由

次期学習指導要領では、従前の目標を一層充実する観点から、改訂の基本的な考え方として「心と体を一体としてとらえ、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する」¹⁾としている。また、鈴木直樹氏（東京学芸大准教授）は、「ただ、速く走ることができるとか、器用に動くことができるとか、そういう身体の有能性こそが大切なのではなく、運動する喜びを他者と共に共有し、生涯にわたって運動に親しむ基礎となる知識や技術を学んでいく。そのプロセスで活用されるスキルや人間性を有する身体の育成こそが重要」²⁾だと述べている。そこで、本校保健体育科では、体育の見方・考え方^{注1)}を働かせ、自己の動きを探究し高めるといふプロセスにおける資質・能力を育成する必要があると考えた。そして、自己の動きを探究し高めることで、運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わうことができ、運動に親しむことにつながると考えた。

前研究では、批判的思考の四つのプロセスを用い、ICTを用いた学び合う活動を通して、自己の問題の解決に向けて適切な動きの決定を行わせた。^{注2)}そこでは、子供たちは仲間から伝えられたことやICTで記録したものを基に情報を明確化し、自己の動きを吟味して決定することができた。しかし、メタ認知を促進する働きかけが足りなかったため、知識の関連付けが行われなかったことがあった。そのため、単元を越えた学びの転移が行われず、別の種目になったときに知識・技能がいかされた動きが見られないことがあった。また、子供が問題を発見する際に、単元を通して求める動きに対して最適ではない問題を発見してしまう姿が見られることもあった。これは、単元を通して求める動きに対して、問題が適切であるかを自覚させることが足りなかったためだと考えられる。

そこで、子供たちのメタ認知を効果的に働かせ、それまでの課題解決を振り返らせることが、特定の状況、目的に応じた効果的な動きを整理したり、関連づけたりすることにつながり、種目が変わったときにも学びの転移がおき、別の種目で身に付けた知識・技能をいかして運動することができるように考える。また、運動の特性に応じた問題を適切に発見させることができるようになり、その解決のためにこれまでの学びによって得られた知識を整理したり、組み合わせ、新たな動きを考えたりして、それらを繰り返し試す中で、適切な動きを決定することができ、動きを高めることができるようになるように考える。それらが、運動の楽しさや喜びを味わうことにつながり、さらには、生涯にわたって主体的に運動に親しむことにつながると考える。

以上のことから、「自己の動きを探究し高めることができる子供を育てる保健体育科の授業」という研究主題を設定した。

II 研究の概要

1 保健体育科が目指す子供像

保健体育科では、目指す子供像を次のように設定し、研究に取り組むこととした。

- 自己の動きを探究し高めることができる子供

探究課題^{注3)}を解決する過程において、運動の特性に応じた問題の発見から適切な動きの決定を行い自己の動きを高めることで、目指す子供像に近づけられると考える。

2 育みたい資質・能力

保健体育科における目指す子供像に近づけるために、次のような資質・能力を育てていくことが必要であると考えた。

＜ 育みたい資質・能力 ＞

- 運動の特性に応じた問題を発見する力
- 問題の解決に向けて、適切な動きの決定をする力

「問題を発見する」とは、探究課題を解決する上で、自己の動きを分析し、上手くいかないことやできていないことを自覚することである。「動きの決定」とは、問題を解決するための動き方を決定することである。

これらの資質・能力を育てていくことで、子供たちは、保健体育科が目指す子供像に近づけると考える。

3 資質・能力を育むための手立て

保健体育科では、資質・能力を育むために、次の二つの手立てを設定した。

(1) 単元構成の工夫

単元を探究課題の解決に向けて、段階的にさせるために「運動に出会う」「運動に親しむ」「振り返る」の三つの場に分ける。

「運動に出会う」は、ミニゲームなどを通して、基礎・基本の知識・技能を学ぶ場である。ここでの学びが、「運動に親しむ」における問題の発見、適切な動きの決定につながると考える。

「運動に親しむ」は、メインゲームなどを通して、探究課題に対する自己の問題を発見し、適切な動きの決定をして運動に取り組みさせることで、探究課題の解決をする場である。自己の問題の発見では、メインゲームなどを繰り返す中で、探究課題を解決する上で、上手くいかないことやできていないことは何かを自覚させ、自己の動きを分析させて学習プリントに記述させる。適切な動きの決定では、自己の問題の解決をするためには、どのような動きをすればよいのかを試して、最も適切な動きの決定をさせ、学習プリントに記述させた上で、その後のメインゲームなどでいかさせる。

「振り返る」は、探究課題の解決を振り返る場である。ここでの振り返りが、獲得した知識・技能を関連付けさせ、深い理解を伴った知識・技能を身に付けることにつながると考える。

(2) 拡散的思考と収束的思考を働かせる場面の位置付けとメタ認知を促進する場面の位置付け

「運動に親しむ」において、自己の問題の解決に向けて適切な動きの決定をさせるために拡散的思考と収束的思考を働かせる場面を設定する。拡散的思考は、知識を整理したり、組み合わせで新たな動きを考えたりして、子供に様々な動きを考えさせる際に働かせる。その際に、様々な動きを考えることができているかを問い掛ける（「モニタリング」）。そうすることで、さらに動きがないかを考えたり、考えた動きを整理したりするようになる。収束的思考は、考えさせた様々な動きを繰り返し試し、適切な動きの決定をさせる際に働かせる。その際に、自己の問題を

解決するために、考えた動きを繰り返し試して、最も適切な動きを決めようとしているかを問い掛ける（「モニタリング」）。そうすることで、考えた様々な動きを繰り返し試し、適切な動きの決定をできるようになる。そして、探究課題の解決に向けて適切な動きの決定をどのような流れで考えたかを振り返らせる（「リフレクション・モニタリング」）。

また、深い理解を伴った知識・技能とするため、問題の発見をさせる際に「モニタリング」、課題解決後に「リフレクション・モニタリング」を位置付ける。「モニタリング」は、探究課題を解決するために、子供たちに問題となっている原因を全体で話し合わせ発表させたり、チームや個別に問い掛けたりして、適切な問題を発見させる。「リフレクション・モニタリング」は、単元の最後に、自分の動きだけでなく、他者の動きについても振り返らせ、探究課題を解決するために必要な動きは何かを学習プリントに記述させる。そうすることで、特定の状況、目的に応じた効果的な動きを整理したり、探究課題の解決につながった自己の動きや他者の動き、これまでの知識を関連付けたりすることで深い理解を伴った知識・技能として身に付けやすくなると考える。また、別の種目で身に付けた知識・技能をいかして運動することができると思う。

4 1年次のねらい

- 単元構成の工夫が、資質・能力を育むために有効であったか検証する。
- 拡散的思考と収束的思考を働かせる場面の位置付けとメタ認知を促進する場面の位置付けが、資質・能力を育むために有効であったか検証し、具体化する。

注1) 運動やスポーツについて、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の特性等に応じて「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けること

注2) 前研究では、自己の課題を解決するために、活動の決定を行わせた。

注3) 探究課題＝単元を通した課題

引用文献

- 1) 文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年7月）解説－保健体育編－』文部科学省，2017年，6ページ
- 2) 鈴木直樹編『子供の未来を創造する体育の「主体的・対話的で深い学び」』2017年，14ページ

参考文献

一安晋太郎「体育授業でメタ認知能力の育成を促す」『体育科教育2018年1月号』大修館書店，2018年
奈須正裕編『よくわかる小学校・中学校 新学習指導要領全文と要点解説』教育開発研究所，2017年
深谷達史『メタ認知の促進と育成 概念的理解のメカニズムと支援』北大路書房，2016年
文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年7月）解説－保健体育編－』文部科学省，2017年

第3学年 体育 バasketボール学習プリント

探究課題「チームで効率よくシュートを決める」

3年 組 番 氏名

ゼッケン 色 番

8時 / ()

☆ チームの問題

例 ボールを持ったが、ドリブルで進もうとするが、敵に囲まれてしまい進めないし、シュートにつながらない。

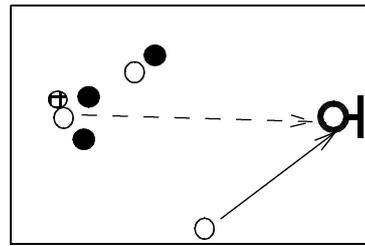
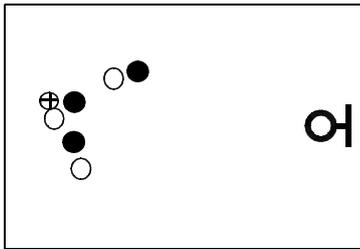
9時 / ()

☆ 自己の問題

例 味方が敵に囲まれたときに敵の後ろに入ってしまった。だから、自分へのパスコースがない。

☆ 動きの決定 例

自分は、ゴール付近でパスをもらってシュートを打つ役割をする。そのために、敵を引きつける役割やボールを前に出す役割をチームで分担する。自分は、コートのかげで待機していて、味方がボールを持ったが、すぐにゴール方向の敵のいないところに走って移動する。そこで、パスをもらいゴール下に入りながらシュートをする。



10時 / ()

① 探究課題「チームで効率よくシュートを決める」を解決するために必要な動きは何でしたか？

- ・ ボールを前に進めるときに、敵に囲まれて動きを止められないように、敵陣地の空いた場所に走ってパスをもらったり、ボールを持っている人のフォローの位置（横や斜め後ろ）などにいたりして、少ないパスと動きでシュートにつなげることができるとよい。

など

② 探究課題「チームで効率よくシュートを決める」を解決するために動きの決定をどのような流れで考えましたか？

- ・ 試合をやってみて、シュートまでいけないのはなぜか問題を発見して、チームの中で、シュートに行くまでのパスやドリブルのどんな動きが効率的かを考えることよい。

そして、探究課題を解決するための動きにはどんなものが必要かを考え、実際に試してみるとよい。さらに、試した動きの中から、最も有効な方法を選ぶことができるので探究課題が解決できる。