

思考力、判断力、表現力を育む体育科における指導の工夫

～ スタディ・ログを利活用したマットを使った運動遊びを通して ～

糸満市立糸満小学校教諭 大城潤喜

I テーマ設定の理由

現在、高度情報化や技術革新、グローバル化により、社会構造や雇用環境は急激に変化し、将来の予測が困難な時代(VUCA)と言われている。このような時代において、学校教育には、画一的に与えられた目標を効率的に進めることよりも、自ら目的や課題を設定し、協働的に新たな価値を生み出すことなどが求められている。平成29年に告示された小学校学習指導要領解説総則編(以下、解説総則編)には、「思考力、判断力、表現力等」について、「予測困難な時代に向けてますますその重要性は高まっている」と示されている。

また、文部科学省は、「新時代の学びを支える先端技術活用推進方策(最終まとめ)」のなかで、スタディ・ログを含めた教育ビッグデータを活用することの意義を、「公正に個別最適化された学びを実現」するためであるとしている。スタディ・ログとは、学習者個人の学習履歴のことであり、体育科においては児童が自己の学びの足跡を振り返り、思考を働かせながら自分の興味関心や能力に合った運動課題を設定したり、その課題の解決に向けた方法を判断したりするための手立てになるものだと考える。

これまでの体育学習の実践を振り返ると、児童の活動がスムーズに進むようにと教師が設定した場や道具を使つての教師主導の一斉授業がほとんどであった。さらに、教師の提示した練習方法を繰り返す技能の向上に向けた活動を多く設定していたため、児童が自分に合った運動課題を設定し、それに向かって課題を解決していく機会を与えることができていなかった。また、課題に取り組む前に「～のコツはこうすると良いよ」や「手や足はここにつくと簡単にできるようになるよ」等の教師による一方的なアドバイスが多く、児童にとっては思考・判断を伴わない外発的な働きかけによる動きの習得に留まっていた。さらに、個々の思考・判断を見取るため、ワークシート等に学習の振り返りを記入させる機会を設けてきたが、「しっかりできたので楽しかった」等の情意面しか書けない児童が多く見られた。

そこでこれまでの実践の課題を解決するために、本研究では与えられたことを指示通りにこなしながらただ技能を習得していく学習を楽しむのではなく、これまでの運動経験やスタディ・ログから得た情報をもとに自分の興味関心や能力に合った課題を見つけ、その課題に向け試行錯誤し、考えたことを共有していく活動を設定する。特に、自分が挑戦したい動きや場、練習方法を選択したり、自分の学びや変容を記録したり振り返ったりする場を重視したい。そうすることによって、体育科における思考力、判断力、表現力は育まれると考える。

そこで本研究では、「マットを使った運動遊び」の学習において、スタディ・ログを利活用し自分の興味関心や能力に合った課題を選択し、その課題の解決に向け試行錯誤する活動を重視した単元計画を設定することで、児童一人一人の思考力、判断力、表現力が育まれると考え、本テーマを設定した。

II 研究仮説

マットを使った運動遊びの学習において、スタディ・ログを活用し自分の興味関心や能力に合った課題を選択し、その課題の解決に向けて児童一人一人が試行錯誤したことを他者に伝える授業づくりを行えば、思考力、判断力、表現力を育むことができるであろう。

III 研究内容

1 「思考力、判断力、表現力」について

(1) 低学年における「思考力、判断力、表現力」とは

解説体育編によると、低学年における「思考力、判断力、表現力」を「各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力」と示している。「各種の運動遊びの行い方を工夫する(図1)」については、「運動遊びをする場や練習の仕方などを自らの力に応じて工夫したり、選択したりすることを示したもの」、「教師から提案された楽しみ方や、自己や友達が考えた楽しみ方から、自己に合った楽しみ方を選択すること」としている。また、「考えたことを他者に伝える(図2)」については、「自己の工夫したことを他者に伝えることができるようにすること」、「直接、言葉で説明することばかりでなく、身振りなどの動作を伴い表現すること」、「保護者に伝えることなど」と示されている。

本研究では、これまでの運動経験やスタディ・ログ等から得た情報をもとに自己の興味関心や能力に合った課題を選択し、その課題の解決に向けて試行錯誤し、考えたことを他者(友達、教師、保護者等)へ共有していく授業づくりを進めていく。

(2) 「思考力、判断力、表現力」を見取る学習評価について

学習評価を真に意味のあるものにするため、文部科学省(2019)は「学習評価の在り方ハンドブック」で、以下のような学習評価の基本方針を示した。

- 児童生徒の学習改善につながるものにしていくこと
- 教師の指導改善につながるものにしていくこと
- これまで慣行として行われてきたことでも、必要性・妥当性が認められないものは見直していくこと

このように、学習評価により学習者の学びの過程を的確にとらえて評価し、評価の結果を教師が次の指導に生かすこと、すなわち「指導と評価の一体化」の重要性が改めて指摘されている。宇土(1981)は、学習評価を「学習によって生じた変化を目標にそって判定し、どのように学習と指導を進めたらよいかを考える一連の過程」と定義し、「児童生徒の、学習者としての自己理解・自己評価を助けること」が学習評価の目的機能としている。つまり、児童の自己理解・自己評価を促し、自ら課題を選択し、その課題に向けて児童一人一人が試行錯誤するための学習評価を機能させることが大切であると考えられる。

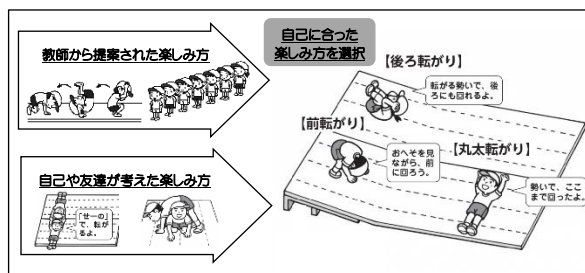


図1 「各種の運動遊びの行い方を工夫する」のイメージ図

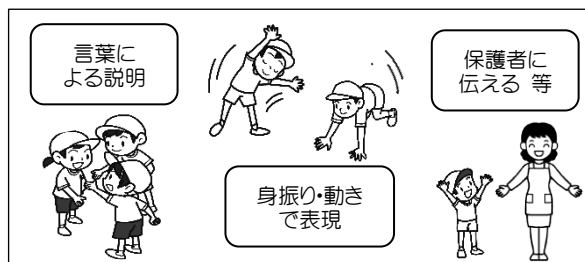


図2 「考えたことを他者に伝える」のイメージ図

また、文部科学省は「思考・判断・表現」の評価の具体的な評価方法として、「ペーパーテストのみならず、論述やレポートの作成、発表、グループや学級における話し合い、作品の制作や表現等の多様な活動を取り入れたり、それらを集めたポートフォリオを活用したりするなど評価方法を工夫すること」と示している。

そこで本研究では、スタディ・ログを利活用し、児童一人一人の学びの足跡(動きの映像、学びの振り返り、見つけたコツ、目指したい動き等)をデジタルポートフォリオとして記録し、自らの学びを振り返ったり、気づきを他者(友達、教師、保護者等)と共有したりする活動を大切にしてい

2 スタディ・ログについて

「スタディ・ログ」という言葉を直訳すれば「学びの記録」であるが、最近では特にデジタル化された学びの記録を指す言葉として使われることが多くなってきている。近年、教育の情報化・デジタル化が進展し、学習者の学びの道筋や成果の多くはコンピュータ上のデジタルデータとして整理できるようになった。一方で、学校教育において「デジタルのみ」では解決できない課題もあると考える。そこで本研究では、デジタル(デジタルポートフォリオ)とリアル(コツコツカード)の両方を効果的に組み合わせたスタディ・ログの利活用について検討していく。

(1) デジタルポートフォリオ[ロイロノート]

スタディ・ログには、学習者がいつ、どのような学びを行い、どんな成果を得たかといった学びの履歴がデータとして蓄積されているので、デジタルポートフォリオ(図3)としての活用も考えられる。「動きの映像」や「学びの振り返り」、「見つけたコツ」、「目指したい動きの映像」など、これらを構成する学びの足跡をスタディ・ログとして取得し、デジタルポートフォリオに記録しつないでいくことによって、児童が自分自身をメタ認知的に客観視することができ、これまでの遊びを振り返ったり自分自身の動きの良さや課題を発見したりすることができるであろうと考える。

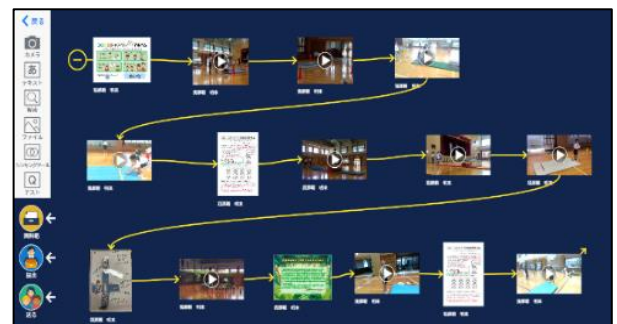


図3 デジタルポートフォリオ[ロイロノート]
※「ロイロノート」は株式会社 LoiLoの登録商標です。

また、デジタルポートフォリオを蓄積することは児童が自分を認知すること(自己評価)に役立つだけでなく、その学びの足跡を教師が見取り価値づけること(学習評価)にも役に立つであろうと考える。特に低学年の児童は、「先生、見て〜!」「こんな動きもできるようになったんだよ!」といったように、自己の発見や運動する姿を見てほしいという欲求が高い。1時間単位の授業の中では見取ることが難しい児童一人一人における学びの記録の蓄積を確認し、価値づけることで児童の欲求を満たしてあげることができると考える。三井(2020)は、「スタディ・ログを活用することで、教師は学級の実態に応じた授業を設計しやすくなったり、児童生徒の個別フォローが行いやすくなったりする効果が期待できる」とし、これまで以上にきめ細やかに児童に寄り添うことができると述べている。

さらに、鈴木(2008)によると、学びを記録したクロムブック等を家庭に持ち帰らせ保護者にも見ってもらうことによって「体育の学びを家庭と学校でシームレス」につながることができると述べている。学校での学びを家庭でも「継ぎ目なく(シームレス)」連携し、そのことについて家庭の話題にあがることは、児童の学びの支えとなり、自らの良さや課題に気づいたり動きのコツを発見したりすることに重要であると考え(図4)。

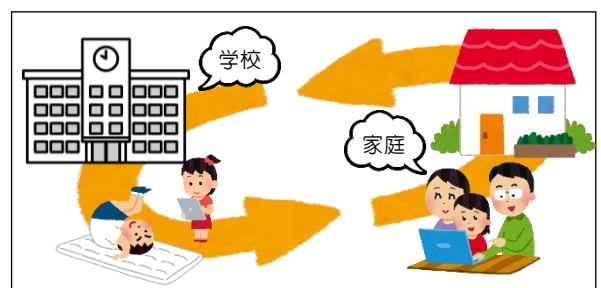


図4 学校での学びを家庭につなぐ

(2) 見つけた「コツ」を共有(コツコツカード)

運動における工夫(秘訣、ポイント、ヒント等)を児童にとって分かりやすい「コツ」という表現に集約し、児童同士の学びの共有化を図っていく。また、児童の動きを切り取ったコツコツカード(図5)を掲示することで、それぞれが見つけた動きのコツを記入したり、友だちが記入したコツを参考にしたりと学んだことをスタディ・ログとして残すことができると考える。その際、運動に関する用語だけでなくオノマトペ(擬態語・擬音語)を取り入れることで感覚的に捉えた印象を短い音節を使って口語的に表すことができるであろうと考える。



図5 コツコツカード

3 「運動遊び」について



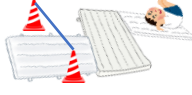
(1) 「運動遊び」とは

低学年の体育の内容は主に「〇〇運動遊び」という言い方で表される。この「〇〇運動遊び」とらえは、体育学習の本質に関わる大きな意味があると考えられる。遊びは、限定された時間、空間、条件(ルール)の中で、子供にとって楽しいこととして行われる。とりわけ運動遊びは、「できるかできないか」を面白がって行われることが多い。子供にとって簡単過ぎても難しすぎても夢中になることはできず、挑戦したい課題と運動能力のバランスがとれていて「できるかな、できないかな」という結果の未確定性があるときにこそ運動遊びが成立すると考える。

(2) 場づくりをゆだねる

秋田(2006)によると、「言われたとおりに動いて遊んでいるときは活動から何かを学んではいても、心の中で遊べていないこともある。しかし、やり方を一通り学んだことを生かして自由にやってみることができたり、創意工夫したりしながらやり始めたときに、遊び込める心理空間ができていく。」と述べている。単元後半(第4時以降)では、これまでの経験やスタディ・ログをもとにして、児童が自分の興味関心や能力に合わせて運動する場や用具を選択・改良したり、できそうな動きに挑戦したりする活動を設定(表1)する。そうすることで、児童が運動遊びに夢中になり思考や判断にかかわる資質・能力が育まれると考える。

表1 場づくり単元計画表

第1~3時	第4時	第5~7時
教師が提案した場で遊ぶ 	自己やグループに合った場づくりを行う 	自己やグループに合った場で遊ぶ 

(3) 単元を貫く「本質的な問い」(単元を貫くテーマ)について

本実践においては、運動の面白さをより理解しやすくするために、いろいろな場や道具を何か(ジャングル等)に見立て、「いろいろな転がり方や進み方で行こうまで行けるかどうか(単元を貫くテーマ)」という遊びの世界「コロコロジャングルの大ぼうけん」を設定した。このテーマは、オリンピック種目でもある体操競技の床種目にも通ずるテーマであり、追究する課題であると考えられる。この課題に対して、スタディ・ログで学びを振り返ったり、身体を使って試行錯誤したりしながら、個々、もしくは集団で最適解を模索していく過程において、児童の運動に関する資質・能力(思考力・判断力・表現力)が高まっていくと考える。

(4) 実感の伴った意味のある技能の向上

低学年のこの時期には、「〇〇ができる」ということだけではなく、遊びだからこそ「すぐにはできない歯がゆさを面白がれる」感性を育みたい。同時に、この「いろいろな転がり方や進み方で行こうまで行きたい」という主体的な運動過程の中で、手の付き方、腰の位置、目線、体の動かし方等に注目させ、児童にとって実感の伴った意味(価値、必要感)のある技能の向上を図っていきたい。

IV 検証授業

1 単元名

ココロジャングルの大ぼうけん ～マットを使った運動遊び～

2 単元を貫くテーマ…単元導入時に児童と検討

「いろいろな転がり方や進み方で向こうまでかっこよく行けるかな？」

3 単元の目標

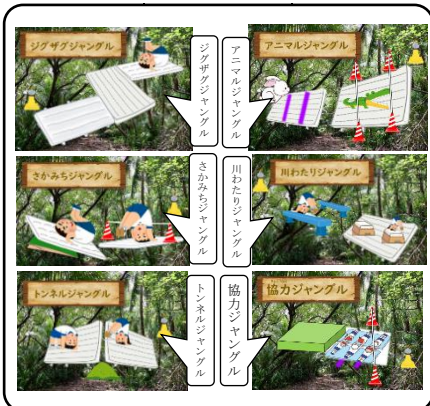
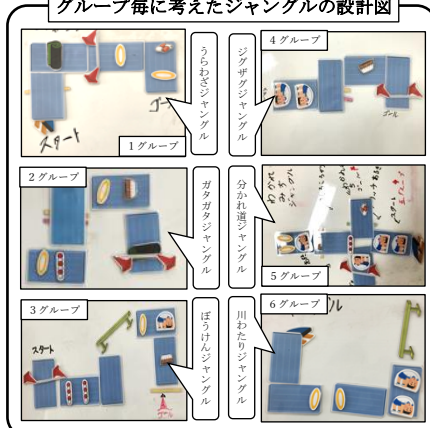
知識及び技能	マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり、手で支えての体の保持や回転をしたりして遊ぶことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	マットを使った簡単な遊び方(動きや場)を工夫するとともに、考えたことを記録したり伝えたりすることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

4 単元の評価規準と「十分に満足できる姿」の設定例

※「十分に満足できる姿」は、多様に想定されるが、今回はその一例を記載する。

	単元の評価規準	「十分に満足できる姿」の一例
知識及び技能	① マットを使った運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。	・マットを使った運動遊びの行い方の コツ(留意点) を友達や教師に詳しく伝えたり、カードに書いたりすることができる。
	② マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。	・いろいろな転がり方を 連続して 行うことができる。(何度も繰り返すことができる)
	③ 手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりして遊ぶことができる。	・ 体を大きく使って 倒立やブリッジを行うことができる。
思考力、判断力、表現力等	① 坂道やジグザグなどの複数のコースでいろいろな方向に転がることのできるような動きや場を選んでいく。	・コースの特徴に応じた動きには どんなことがあるかを考え、試行錯誤しながら選んでいる。 ・動きに合わせてコースの形などを改良している。
	② 腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きを選んでいる。	・動物などの動きの特徴を踏まえ、自分の動きをよりよくする 行い方 を選んでいる。
	③ 自分や友達の動きの特徴(良さや課題)を見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えたり、デジタルポートフォリオに記録したりしている。	・自分や友達の動きの特徴(良さや課題)を、 擬態語や身振りなど多様な表現 を用いて具体的に友達に伝えたり、デジタルポートフォリオに記録したりしている。
主体的に学習に取り組む態度	① 動物の真似をして腕で支えながら移動したり、転がったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。	・動物などの真似をした遊び方や前転がり、後ろ転がりなどの転がり方に バリエーション を付けて試している。
	② 順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。	・自分が楽しむだけでなく、 グループの友達を励ましたり、応援 したりしている。
	③ 場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。	・場の準備や片付けを 率先して 行っている。
	④ 場の安全に気を付けている。	・自分のことだけでなく、 周囲の安全 にも気を配っている。

5 単元指導計画

時間	1	2	3	4	各家庭	5	6 (本時)	7
実施場所	体育館			教室	各家庭	体育館		
運動遊びとの関わり方	する 知る	する みる 支える 知る	する みる 支える 知る	みる 知る		みる 知る	する みる 支える 知る	する みる 支える 知る
0	<p>準備運動「動物ダンス」 「へんしんジャンケン」 ・くまあるき・アザラシ ・うさぎとび・わにあるき ・しゃくとりむし ・くもあるき 等</p>  <p>ココロココ ジャングルの大ぼうけん</p> <p>～単元を貫くテーマ～ いろいろな転がり方や進み方で向こうまでかっこよく行けるかな？</p> <p>第1時「どんな転がり方ができるかな」 多様な前・後ろ転がり，横転がりをする</p> <p>第2～3時 「ココロココジャングルで遊ぼう」 多様な転がり方や進み方を行う</p> 			<p>認知学習</p> <p>ココロココジャングルの大ぼうけん</p> <p>～単元を貫くテーマ～ いろいろな転がり方や進み方で向こうまでかっこよく行けるかな？</p> <p>第4時 「ココロココジャングルをつくらう」 映像を見返し自分の動きの特徴(良さや課題)を発見する 挑戦したい場づくりを行い、動きについてイメージをもつ</p> <p>各家庭 「ココロココジャングルを鑑賞しよう」 ココロココジャングルの授業映像(担任撮影)やスタディ・ログ(個人の学習記録)を家族で鑑賞し、家族の話題にする</p>		<p>準備運動「動物ダンス」</p> <p>ココロココジャングルの大ぼうけん</p> <p>～単元を貫くテーマ～ いろいろな転がり方や進み方で向こうまでかっこよく行けるかな？</p> <p>第5時 「ココロココジャングルをつくらう」 場づくりを行う</p> <p>第6～7時 「ココロココジャングルをつかって遊ぼう」 場を選んだり改良したりする 動きを工夫する</p> <p>グループ毎に考えたジャングルの設計図</p> 		
45 (分)	<p>学びや振り返りの記録…スタディ・ログ</p> <p>学びや振り返りの共有…全体交流</p>							
スタディ・ログの活用	スタディ・ログへの記録方法やログの活用方法について確認する		スタディ・ログを見返したり、共有したりすることで本時の見直しをもつ		撮り貯めたスタディ・ログを家族で鑑賞し、アドバイスをもらったり家族の話題にしたりする		撮り貯めたスタディ・ログを見返したり、共有したりすることで本時の見直しをもつ	
<p>学んだことや気づいたことをスタディ・ログに記録(映像・音声・文章等)する</p>								
体育だより	体育だより①	体育だより②	体育だより③	体育だより④	体育だより⑤	体育だより⑥	体育だより⑦	体育だより⑧
評価計画	主体①④	知技①	思判表②	思判表③		主体②③	思判表①	知技②③
<p>観察、映像記録、スタディ・ログ 等</p>								

6 本時の指導(6/全7時間)




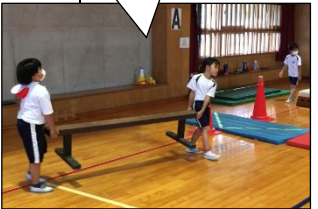

(1) 本時のねらい

自分たちでつくったコースで、いろいろな方向に転がることのできるような動きや場を選ぶことができる。

(2) 授業仮説

既習(学習経験やコツコツカード)やスタディ・ログへの記録・確認、仲間との対話を行うことで、挑戦する場を選んだりつくったりするとともに、様々な場における転がり方を考えたり、動きを工夫したりすることができるであろう。

(3) 本時の展開

主な学習活動	●教師の働きかけ ◇発問・声かけ	評価(方法)
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">授業前</div> スタディ・ログの確認、 道具の準備、 コツコツカードの記入 等 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">    </div>		
<p>1 準備運動をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 動物ダンスをおどる <p>2 前時の振り返りを共有し、学習の見通しを持つ</p> <ul style="list-style-type: none"> 単元を貫くテーマの再確認 学習の見通し持つ 	<ul style="list-style-type: none"> ●心と体をほぐすことに重点を置く。 ◇全身を使ってダイナミックに踊ろう。 ●音楽(曲の変化)でタイムマネジメントを行う。 ●スタディ・ログを振り返ったり、考えを共有したりする。 ◇スタディ・ログをもとに、今日チャレンジしたいことをグループで話し合おう。 	 
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">単元を貫くテーマ</div> <p>「いろいろな転がり方や進み方で向こうまでかっこよく行けるかな？」</p> </div>		
<p>3 コロコロジャングルをつくらう</p> <ul style="list-style-type: none"> グループ毎にコロコロジャングルをつくる 	<ul style="list-style-type: none"> ●スタディ・ログに記録した設計図を確認し、コロコロジャングルをつくるよう言葉がけする。 	
   	<p>場づくりは素早く こだわりすぎない</p> <p>設計図を持ったリーダーが中心になって場づくりを行うグループ</p> <p>マットはみんなで力を合わせて運ぶ</p>	
<p>4 コロコロジャングルで遊ぼう</p> <ul style="list-style-type: none"> コロコロジャングルで遊ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ◇かっこよく転がるコツは？ ◇手(頭・お尻)は、どこにつくと良いかな？ ◇どの動きに挑戦したいかな？ <p>コツコツカードを確認し、友達が見つけたコツを参考にする姿</p>	

●あるグループの学びを価値づけ、共有する。
◇気づいたことや良いところはどこだろう？
◇このホースの輪っか、何に見える？
⇒トンネル！？落とし穴！？ やってみたい！

【思判表】
自分たちでつくったコースで、いろいろな方向に転がることのできるような動きや場を選んでいる。
(観察、映像記録、スタディ・ログ等)

グループの仲間のブリッジをトンネルに見立てて進む姿

次は、3人に挑戦だ！

横跳びこしをする際の手の付く位置について思考する

仲間の転がりやすい輪の高さに調整する姿

もう少し低く～

●操作が不十分なグループには、記録の補助に入る。

補助する姿(支える)

撮影する姿(みる)

実際にスタディ・ログに学びの足あとを記録したり確認したりしている様子(映像資料)

ペアで交代して互いの動きを撮影

挑戦する姿(する)

いろいろな動きを組み合わせたんだね！動きもダイナミックになってきていて、いい感じ！

前回より足がのびている！

先生～見て！

や撮影した自分や友達の見返す姿

●グループや全体で学んだことを共有する。
◇次はどんなことに挑戦したい？

4 学んだことを振り返ろう
・今日チャレンジした動きと見つけたコツ等を共有

(4) 評価規準

自分たちでつくったコースで、いろいろな方向に転がることのできるような動きや場を選んでいる。

V 研究の結果と考察

研究仮説に基づき、マットを使った運動遊びの学習において、スタディ・ログを活用し自分の興味関心や能力に合った課題を選択し、その課題の解決に向けて児童一人一人が試行錯誤したことを他者に伝える授業づくりを行うことが、思考力、判断力、表現力を育むことに有効であったかを検証する。検証は、スタディ・ログや振り返り記述、検証前後のアンケート、授業記録(写真、ビデオ等)、授業観察等から分析、考察を行う。

1 スタディ・ログの活用した授業づくりが思考力、判断力、表現力の育成につながったか

(1) デジタルポートフォリオ

単元を通して、授業後半に児童が自らの学びをデジタルポートフォリオに記録(映像、音声、記述等)する時間を設定した。デジタルポートフォリオについては児童に「自分オリジナルの成長ア

アルバム」であり、授業を通して身に付けた動きや見つけたコツ等を記録していくことを伝えた。デジタルポートフォリオに撮り貯めた映像等の記録を授業前に見返したり授業後に家庭に持ち帰って内容を確認したりすることで、次の授業で取り組んでいく課題(動き)を自分自身で選択する児童の姿が多く見られた(図6)。そういった児童の姿は、振り返り記述からも読み取ることができる(図7)。

また、自分の動きを振り返り、良い点や改善点を見つけているかを回答するアンケート(図8)では、肯定的に答えた児童が検証前の65%から検証後は、96%と31ポイント増加した。さらに、挑戦する動きをどのようにきめたり選んだりしているかを回答するアンケート(図9)では、検証前には「先生がきめている」と回答した児童が73%と一番高かったのに対して、検証後は、「まえの時間までのきろくをもとに自分できめている」の82%を筆頭に、自己決定に関わる項目のポイントが大幅に増加した。

これらのことから、多くの児童がスタディ・ログを利活用し自分の興味関心や能力に合った課題を選択していたと考えられる。体育学習における学びの記録の蓄積は、児童一人一人が試行錯誤したことを振り返って自己の成長を実感したり、次の目標を明確にし自己に合った楽しみ方を選択したりすることにつながるものであったと考える。



図6 撮影した映像を確認する様子

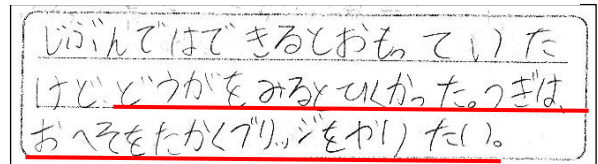


図7 デジタルポートフォリオをもとに自分の課題を選択する児童の記述

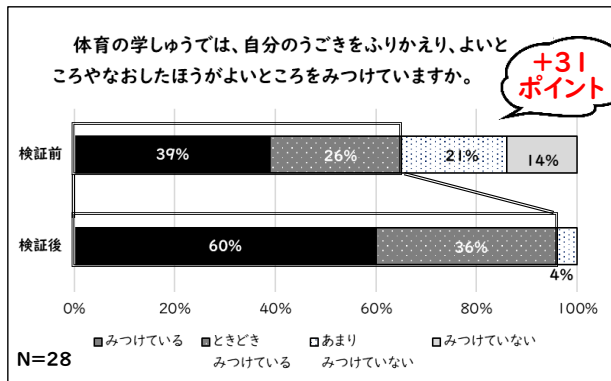


図8 デジタルポートフォリオから自分の動きを振り返り、次時へつなげている児童の割合

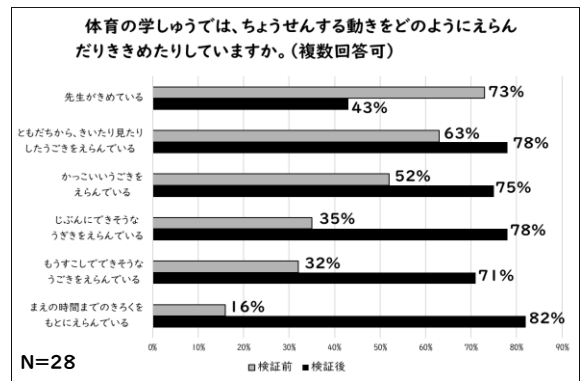


図9 挑戦する動きを選んだり決めたりする児童の割合(複数選択可)

(2) 見つけた「コツ」を共有(コツコツカード)

手本となる児童の動き(映像)をデジタルポートフォリオから切り取り、静止画像としてつなげた「コツコツカード」を作成した。コツコツカードは体育の時間以外でも見られるように体育館入り口の黒板に掲示し、新しく気づいたことがあればその都度カードに運動のコツを追記したり友達の気づきを参考にしたりすることができるようにした(写真1)。



写真1 コツコツカードに記入したり、参考にしたりする様子

児童は自分が挑戦している動きの「コツコツカード」を見ることにより、自分のデジタルポートフォリオだけでは気づけなかった新たな視点を発見することができ、自分のグループと学んだことを共有したり、自分の動きに取り入れデジタルポートフォリオに記録したりする姿が見られた。

また、「見つけたコツやつぎの時間にがんばりたいことをきろくしているか」を回答するアンケートでは、肯定的に答えた児童が検証前の54%から検証後は89%と35ポイント増加し、「見つけたうごきのコツを友だちにつたえているか」を回答するアンケートでは、肯定的に答えた児童が検証前の62%から検証後は82%と20ポイント増加した(図10)。さらに、「友だちを参考にして動きを選んでいるか」を回答するアンケート(図9)でも、肯定意見が約80%へと上昇した。

児童の中には「ササっとたちあがって!」や「クルリン、パッ!」というように動きを表す簡単な言葉とオノマトペを使ってアドバイスし合うグループも見られた。グループのメンバーに、その表現のイメージについて聞いてみると「クルリンで勢いをつけて回って、手でパッと地面を押してたちあがるんだよ」と動作を交えて教えてくれたので、これらの表現の良さや分かりやすさを全体で取り上げ共有した。オノマトペを使った表現は次第に広がり、「コツコツカード(図11)」を参考にした「振り返り(図12)」の記述も多数見られるようになった。

以上のことから、見つけたコツを簡単な言葉やオノマトペを使って表現したり、「コツコツカード」を通して児童同士の思考の共有化を図ることは児童に動きをイメージさせたりする上で効果的であり、思考力、判断力、表現力を育む有効な手立てであったと考える。

(3) 保護者とつながるスタディ・ログ

コロナ禍による影響で学校行事や授業参観等が中止や延期となり、学校の様子や児童の学ぶ姿を見る機会が少なくなってきた。児童の学ぶ姿、試行錯誤する姿を保護者の方々と共有するために「わくわく体育だより」を発行することにした。第4時終了後には、お便りと共にクロムブックを家庭に持ち帰らせ、これまで撮り貯めてきた児童一人一人のスタディ・ログを保護者と一緒に鑑賞し、家族の話題にするよう促した。多くの児童は保護者と共に学びを振り返ることで、新たな課題を自己決定するよいきっかけとなっていた。また、保護者の中には動きのコツを伝え一緒に練習したり、児童へ応援メッセージ(図13)を送ったりする様子もみられた。

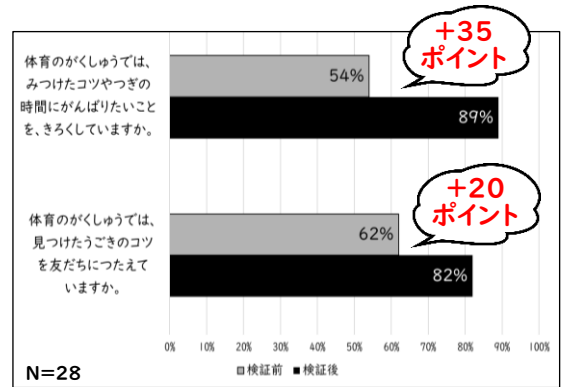


図10 見つけたコツの記録や共有に関するアンケート

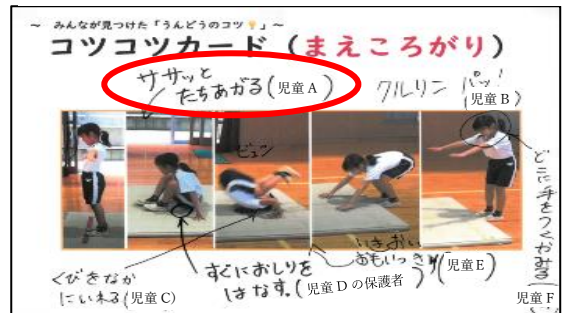


図11 コツコツカード

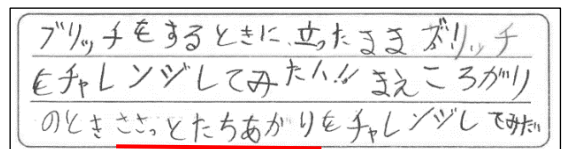


図12 オノマトペでイメージを表現する児童の記述

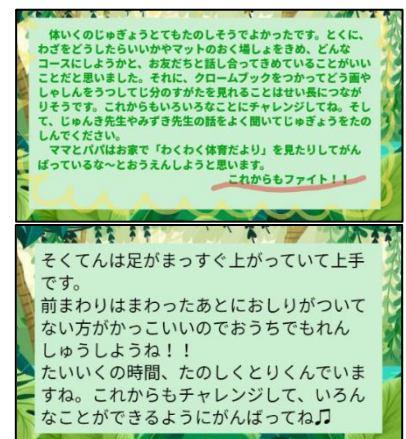


図13 保護者から児童への応援メッセージ

表2 保護者からの授業に対する感想コメント

保護者 A	体育で取り組んでいることを毎日楽しそうに話してくれました。家でも前転がりや後ろ転がりの練習を工夫して行っていました。自分のフォームを動画で見て、自分で改善点を考えられるのはとても良いと思いました。
保護者 B	先日我が子が家で側転をしていたのですが、足がまっすぐ伸びるようになって、とてもきれいに側転できていました。すごく感動しました！我が子も体育の授業をとても楽しみにしていました。私達親も、子供の学校での様子が伝わるので体育便りが届くのを楽しみにしていました。本当にありがとうございました！
保護者 C	クロームブックを使っての体育の授業は自分の姿を振り返る上でいいと思いました。お友達と試行錯誤して学習することもコミュニケーションがいっぱい取れていいなと思いました。親の目からも、次の授業に向けてたくさん考えて準備している様子が伝わりました。なにより、家で楽しそうに話すのがとても印象的でした。

表2は、単元終了後に頂いた保護者からのコメントを一部抜粋したものである。このように、スタディ・ログを通して児童の学びの足あとを保護者と共有することは、児童の学びの支えとなり、思考力、判断力、表現力を育むことに有効であったと考える。

(4) 場づくりをゆだねる(学びの自己決定)



図14 場や用具を設定するグループの様子

単元前半、教師が設定した場でたっぷり遊び込んだ児童は、第4時目にこれまで蓄積してきたスタディ・ログを見返し、単元後半に向けての場の設計をグループで話し合いながら作成した。自分の動き(映像)をもとに考えたことやグループメンバーの考えを共有し、相談しながら場や用具を選択する様子が見られた。第5時目以降は、設計図をもとに自分たちで場づくりを行った(図14)。新しい動きに挑戦していく中で、さらに場を改良したり、同じ場でも一人一人が自分の能力に合わせて高さや位置を変更したりする様子や記述も見られた(写真2)(図15)。



写真2 ゴムひもをゆるめて挑戦する児童の様子

このように、スタディ・ログをもとにして場や練習の仕方などを自らの力に応じて工夫・選択したり、考えたことを仲間と共有したりすることは、思考力、判断力、表現力を育むことに有効であったと考える。

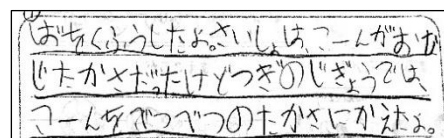


図15 自分に合った用具の高さに変更する児童の記述

(5) 単元を貫くテーマについて

単元の1時目(オリエンテーション)に、それぞれが今持っている力でどんな転がり方ができるかに挑戦した。マットの上で、「前に」「後ろに」「横に」と多様な向きや動き方で転がることを楽しんだ児童に「みんなの動きに共通していることは何だろう?」と問うと、「転がること!」「転がりながら進んでいる!」「マットの向こう側がゴール!」等の意見があがり、この学習では「いろいろな転がり方で向こう側まで進むこと」を目指して試行錯誤していくことを共有することができた。また、学習を進めていく中で、「かっこよく転がりたい」や「動物歩き(腕で支持して進む動き)」も入れようとなり、「いろいろな転がり方や進み方(動物歩き)で向こうまでかっこよく行けるかな?」を、単元を貫くテーマとして設定し学習を進めていくことにした。テーマを設定することで、児童は自分に合った転がり方や進み方(動物歩き)を模索する姿やかっこよさを追求する姿が多く見られた。このような児童の様子やテーマに向かう振り返り記述(図16)は、できるだけ全体で共有し、「かっこいいとは?」についても児童から出た視点(足をピ

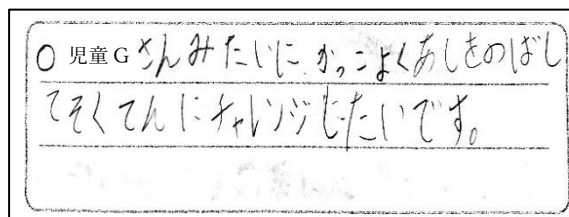


図16 テーマを追求する記述

ンと伸ばす、大きく動く等)を全体で確認していった。一方で、マットの上でスキップしながら進んだり、障害物等を高くジャンプして跳び越えたりする場面も見られたが、別の児童から「転がる」や「進む(動物歩き)」にはそぐわないというアドバイスももらい、動き方を変える場面(図17)があった。児童一人一人が考えたことや試行錯誤したことを他者に伝え合う姿が見られたのは、児童が思考・判断・表現する際の手がかりとしてテーマを抛り所としていたからだと考える。テーマに向かって試行錯誤することで動きの広がりや深まりが見られたことから、単元を貫くテーマを設定することは、思考力、判断力、表現力を育むことに有効であったと考える。

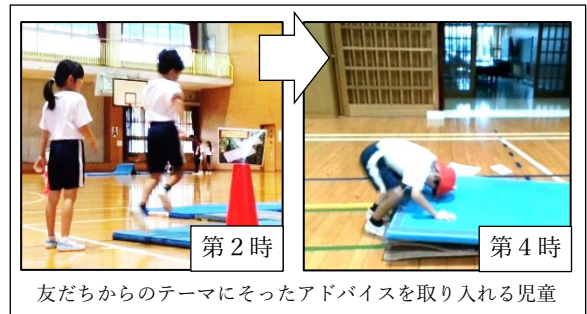


図17 スキップから転がるへ

(6) 他教科へ広がるスタディ・ログ

研究を進めるにつれ、スタディ・ログの利活用は次第に他の教科へも広がっていった。国語科の「音読発表会」に向けた取り組みの際には、クロムブックでグループの発表の様子を記録し、映像を見返しながら相談し合う様子が見られた。「もう少し大きな声で言ったほうがいいね。」「早口になっているから、ゆっくり言おう!」など、映像を見て気づいたことや考えたことを即座に修正し次の練習にいかしているようであった。

これらの様子から、体育での学んだ「思考・判断・表現」する姿が教科を横断し、他の教科へもつながっていったと考えられる。



写真3 グループで発表を記録する様子

VI 研究の成果と今後の課題

1 研究の成果

- (1) スタディ・ログを利活用し自分の興味関心や能力に合った課題を選択し、その課題の解決に向けて児童一人一人が試行錯誤したことを他者に伝える授業づくりを行うことが、思考力、判断力、表現力を育むことにつながった。
- (2) スタディ・ログを家庭に持ち帰り家族の話題にすることで、児童が自らの動きの良さや課題を認識し、自己にあった楽しみ方(場・動き等)を選択するよいきっかけとなった。
- (3) 体育科で学び深めることができた「思考・判断・表現」する姿やスタディ・ログを利活用した学び方が、教科を横断し他の教科へも広がっていった。

2 今後の課題

- (1) 「場」や「動き」を児童自身が設定するため、安全面の確保に不安が残るグループや児童がいた。より良い動きを目指す上でも、安全指導について今後検討する必要があると考える。
- (2) スタディ・ログを利活用した授業づくりを教科横断的な視点で取り組み、思考力、判断力、表現力を育むカリキュラム・マネジメントのさらなる充実を図っていく必要がある。

〈 主な参考文献 〉

文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』 日本教育文教出版株式会社 2018年
 三井一希・他『令和の「個別最適な学び・協働的な学び」～学びのパラダイムシフト～』 ぎょうせい 2021年
 国立教育研究所教育課程研究センター 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校体育』 東洋館出版社 2020年
 松田恵示・鈴木聡・眞砂野裕 『子どもが喜ぶ! 体育授業レシピ 運動の面白さにドキドキ・ワクワクする授業づくり』 教育出版株式会社 2019年
 白旗和也 『小学校体育 これだけは知っておきたい「低学年指導」の基本』 東洋館出版社 2016年
 松田恵示 『「遊び」から考える 体育の学習指導』 創文企画 2016年
 鈴木直樹 『体育の学びを豊かにする「新しい学習評価」の考え方』 大学教育出版 2008年
 『幼稚園じほう6月 特集 遊び込む力』 全国国公立幼稚園・こども園長会 2006年