

小学校B 各運動領域における「学び合い」の実践

石本 達也（柏） 岸本 和也（葛南） 高橋 雄飛（葛北）
 岩井 聡志（印旛） 常世田 政明（香取） 鈴木 裕史（東総） 中島 翔（山武）

1 はじめに

体育の授業の特徴として、「主体的」に学ぶ児童が多いことが挙げられる。一方で、授業の中で児童の「対話」の場面を設定することに苦勞している小学校教員はとても多い。そこで、小学校Bグループでは、「対話的で深い学び」の実現に向けて、「児童がどこでどのような学び合いをするのか」を各領域の単元計画に明記し、その対話によって児童の学びが深まるかどうかを検証した。

2 実践例

(1) 体づくりの運動遊び ～多様な動きをつくる運動遊び「エンジョイ運動ランド」～（第2学年）

①ねらい

学習課題の達成に向けて、グループで協力しながら「体のバランスをとる運動遊び」「用具を操作する運動遊び」の運動に取り組む。それぞれの運動のコツを見付け、動きの幅を広げていく中で、友達と対話し思考しながら動きを工夫することを目指す。

②単元計画

時間	1	2	3	4	5	6
ねらい	オリエンテーション 動きを知る①	動きを知る②	友達と動きを工夫する		エンジョイ運動ランドの準備をする	エンジョイ運動ランドをオープンする
学習の流れ	0			<ul style="list-style-type: none"> ・課題確認 ・用具の準備 ・体ほぐしの運動遊び 		
	10	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通じた学習の課題、学習のルール確認 ・用具の準備 ・体ほぐしの運動遊び 	①ロールランドで動きを知る	①体のバランスをとる運動遊び 「む・か・し」を使って、動きを工夫		<ul style="list-style-type: none"> ・隣の学級の友達に自分たちの動きを紹介 ・隣の学級の友達と一緒に運動
	25	①バランスランドで動きを知る ②ターンランドで動きを知る。	②ジャンプランドで動きを知る	②用具を操作する運動遊び 「む・か・し」を使って、動きを工夫		
	40 45	振り返り・片付け・整理運動・挨拶				

③手立て

<相手意識と対話の必然性>

各運動の場を「エンジョイ運動ランド」と称した遊園地のアトラクションに見立て、遊園地をリニューアルするというストーリー性をもたせる。単元のゴールでは、お客さんとして隣のクラスを招いて工夫した運動を体験してもらう時間を設定する。

<思考し対話する観点の提示>

運動を工夫する上で、「む（向き）・か（数、形）・し（姿勢）」の観点を提示し、この観点をもとに、友達と対話することをその都度意識させる。



④成果(○)と課題(●)

- 第1時に単元のゴール「エンジョイ運動ランド」を明確にし、イメージを共有することで、児童一人一人が主体的に学習する姿が見られた。
- 掲示物を使ったり実際に動いてみたりして、考えを伝え合いながら学習する様子が多く見られた。
- 「む・か・し」の観点を提示したことで、対話する目的が明確となり学び合いが円滑に行われた。
- 動きの複雑さや極端な運動の難易度の高まりを防ぐために、数の工夫では、道具の数ではなく人の数に限定する必要性が感じられた。
- 振り返りでは、教師対児童で進む場面が多かった。児童対児童の場面をもっと増やすことで学び合いがより深まったと考える。

(2) ボール運動 ～バスケットボール～ (第6学年)

①ねらい

タブレットで練習や試合の様子を撮影し、個人とチームの課題を明確にする。そして、課題解決に向けた学び合いの活動を充実させることで、技能の向上を図る。また、個人やチームの特長を生かしたルールを工夫して作成させることで、互いを認め合い、全員が楽しめる学習にする。

②単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
活動	オリエンテーション	試しの試合		全員が楽しめるルール作り			全員が楽しめる試合			
流れ	1 健康観察	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block;"> <p>【予想されるルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ノーマーク (エリア・人) ②ポイントアップ (エリア・人) ③リバウンドなしの人 ④ドリブル禁止の人 ⑤配点の変更 </div>								
	2 準備運動									
	3 補助運動									
	4 チャレンジタイム (2分間)									
	5 学習内容と学習課題の確認									
	6 振り返り	6 タスクゲーム	6 試合							
		7 試合	7 振り返り							
		8 振り返り								

③手立て

- ・チーム練習や試合の様子をタブレットで撮影し、個人とチームの課題を分析する時間を設けることで、課題を解決する練習を考えたり全員が楽しめる試合のルールを考えたりできるようにする。
- ・試合の前半終了後、負けているチームが後半に必要なルールを相手に要求できるようにする。チームの課題と相手の特長から必要なルールを考えることで、全員が活躍し楽しめる活動とする。ルールを要求する際、相手も楽しく活動できるように、無理な要求にならないようにする。



④成果（○）と課題（●）

- タブレットを用いたことで、個人とチームの動きが視覚的に分かりやすくなった。課題が明確になり、練習や作戦・個人やチームの特長を生かしたルール作りに生かすことができた。
- チーム編成を工夫したことで、学び合う姿が見られた。そして、ルール作りの活動を行ったことで、チーム内でのコミュニケーションが増え、全員が意欲的に参加することができた。
- 個人やチームの特長を生かしたルール作りを行ったことで、ボール運動が苦手な児童も積極的に試合に参加できた。また、チーム全体で達成感を味わうことができた。
- ルール作りに時間が掛かり、運動量が少なくなる場面があった。より効果的な意欲付けを行い、休み時間等で進んで話し合いを行えるようにするとよかった。
- 技能向上の時間をもっと確保する必要がある。技術が向上することで一人一人がより楽しさを味わうことができ、ルール作りの幅も広がったと感じた。

(3) 器械運動 ～鉄棒運動～（第3学年）

①ねらい

自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことや技のコツを友達に伝えることができるようにしながら、技の習得を目指す。

②単元計画

		1	2	3	4	5	6
ねらい		学習の進め方	基本的な技への挑戦		発展的な技への挑戦		まとめ
学習活動	導入	オリエンテーション	挨拶・準備運動・健康観察・場や器具の準備				
	展開	○単元の見通しをもち、場や器具の準備の仕方を知る。 ○現時点での自分の技能レベルの確認をする。	自己のできる技に取り組む。	新しい技や発展技に取り組む。		発表会	
			もう少しでできそうな技や新しい技に取り組む。	できる技を繰り返したり、組み合わせたりする。			
終末	本時の振り返り・場や器具の片付け・整理運動・挨拶						

③学び合いの手立て

ア 映像資料の活用

導入時に技の映像を見ることで、これから取り組むべき技を視覚的に捉えやすくする。また「この技のポイントはどこか」「できるようになるコツは何か」と問いかけることで、児童はそうした視点で映像を見て、自分なりの考えをもち、児童から出てきた考えを付箋で黒板に掲示しながら、全体で共有する。

イ 「アドバイスタイム」の設定

前半と後半の間に、児童が技を見せ合い、コツやアドバイスを伝え合う「アドバイスタイム」を設定する。導入時に確認したポイントやコツを視点として、「腕が曲がっているから伸ばした方がいい」「勢いをもっとつけた方がいい」等、児童が考えたことを伝え合える場面を作る。



④ 成果 (○) と課題 (●)

- 映像資料を活用して実際の技を見ることで、これから取り組む技を視覚的に捉えることができ、これからやってみようという意欲が高まった。数回続けると、教師側からの指示がなくても「この技のコツはどこだろう」という視点で映像を見る児童が増えていった。
- 「アドバイスタイム」を設けたことで、児童が友達の練習の様子やどんな技に取り組んでいるかなどを意識して見るようになった。また、アドバイスを伝えるためのポイントやコツの例示を示すことによって、うまく伝えられない児童もアドバイスをすることができた。
- 9月に実施したため、水分補給（クールダウン）の時間を確保したが、運動時間の確保とのバランスを考えていかなければならない。

(4) ボール運動（ベースボール型） ～ハンドベースボール～（第4学年）

①ねらい

作戦カードを活用することで、自分たちの攻撃の組み立て方や守備の配置を意識することができる。また、作戦タイムを試合中に入れることで、どこに攻撃をしたらよいのか、どこを守ると点が入るのを阻止することができるのかを考えることができる。次に、試合を2回の前後半に分け、1回目の前後半が終わったときに、作戦会議を設ける。そこで、攻撃面や守備面の反省点を考えさせ、そこから、2回目の時に、どのように攻守をしていけばよいのかを考えさせていく。

②単元計画

	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方を知る	技能の向上					まとめ
学 習 の 流 れ	5	オリエンテーション	整列・挨拶・準備運動				
	10	○練習内容と試合の時の	補助運動・めあての確認				
	25	ポイントを確認する。	チームで攻守のめあてを決め、ゲームを行う。				学級でハンドベースボール大会を行う。
	5		整理運動・振り返り・挨拶				

③手立て

作戦カードを用いて、攻撃や守備をどのようにすればよいのか考えさせる。攻撃面では、打つのが得意な児童は、どこに打てばよいのか、また、打つのが苦手な児童は、どのようにして

点に繋げることができるのかをチームで考えさせる。守備面では、塁で攻撃を止めるのではなく、フィールドに3か所○を書いておき（○の位置は毎回変える。）、そこに入ったら、攻撃が止まる形にした。そのことから、作戦を立てる際に、○の近くには、ボールをキャッチすることが得意な児童がいるようにさせたり、フィールドの真ん中に守備が得意な児童を配置させたりするような陣形になるように児童に考えさせる。試合中の作戦会議では、上記のことを意識させ、相手の守備位置を考え、どのようにしたら点が取れるのかを考えさせる。また、相手の攻撃のパターンを考え、どのようにしたら点が入らないのか考えさせ、守備の配置を変えるようにさせる。



④成果（○）と課題（●）

- 作戦カードを用いたことで、シートに記入しながら、守備位置をどのように配置したらよいのかを考えることができたチームがあった。
- 作戦会議を途中で設けることで、相手の攻撃や守備のやり方から、どのように攻撃したらよいのか、どのように守ったらよいのか考えることができた。
- 運動が苦手な児童でも、得意な児童からアドバイスを受けることで、どのように攻守をしたらよいのか、考えることができた。
- 運動が得意な児童は、アドバイスをすることができるが、運動が苦手な児童は、なかなかアドバイスをすることができなかった。
- 作戦が単調になってしまう傾向が見られた。

(5) ボール運動（ネット型） ～ソフトバレーボール～（第6学年）

①ねらい

ICT機器を活用して自分の技能を可視化し、チーム内で共有、学び合いをすることで、一人一人が課題意識をもって学習活動に取り組み、技能向上を目指す。また、ゲームでの様子を撮影し、それを使ってチーム内で作戦を考え学び合うことで、話し合いを活発化させる。

②単元計画

	1	2	3	4	5	6	7
導入	場の準備・準備運動・ねらいの確認						
展開	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ。 ・ドリルゲーム	ねらい① ・ボール操作の仕方を理解する。 ・自分たちに合ったルールや場を考えてゲームをする。			ねらい② ・チームに合った作戦を工夫してゲームをする。		ソフトバレーボール大会
まとめ	振り返り・整理運動・次時の確認・用具の片付け						

③手立て

< 2～4時（ボール操作に対する技能習得） >

チームごとにICT機器で動画を撮影し、自分の動き・姿勢などのポイントを学び合う。サービス・レシーブ・トス・アタック、それぞれの技能のポイントを初めに提示する。練習の合間に自分または仲間の動きを動画で確認し、アドバイスをし合い、チーム内の複数の目で様々な視点からのアドバイスができるような場を設定する。



< 5～6時（チームに合った作戦を工夫する） >

作戦ボード(ホワイトボード)を使用して作戦を立てる。1時間の学習の中で2試合展開し、間に振り返りの時間を設定する。1試合目の動画を撮影しチーム内で見返すことで、作戦に対してどうだったのか、次のゲームでの作戦はどうするのか話し合っ2試合目に取り組む。



④成果 (○)・課題 (●)

- はじめに技能のポイントを提示しておくことで、動画で確認する際の見ポイントを決めることができた。
- チーム内で仲間の動きを動画で共有することで、得意な児童の動きを言語化しながら分析していた。また、苦手な児童の動きをチーム内で成長させようとアドバイスをする姿が見られた。
- チームごとのスライドを用意しておき、動画を保存しておくことで、毎時間の積み重ねを感じることができ、技能の評価にも繋げることができた。
- 動画を積み重ねていくためのスライドのはじめのページにレシーブやトス、スパイクのモデルとなる動画を載せておくと、いつでも見返すことができ、違いを見比べやすかったかもしれない。
- ホワイトボードを使用することで、児童からするとすぐに消すことができ便利だが、新たに作戦を変更したときに、その違いが指導者側から分かりづらかった。
- 苦手な児童が、得意な児童やチーム内に対してアドバイスすることが難しく、発言する機会が少なかったように感じる。

(6) 表現運動 ～表現リズム遊び～ (第1, 2学年)

①ねらい

ICT機器を活用し、前時に撮影した動きを確認したり、動きの参考動画を見られるようにしたりする。そうすることで、児童同士が共に意見を出し合い、踊りに新たな動きを取り入れながら、学びを深めることができるようにする。

②単元計画

	時	1	2	3	4	5	6	7	8	
学習の流れ	0	(オリエンテーション)	健康観察・準備運動・学習の進め方の確認							
	10	・学習課題	ダンスウォーミングアップ							
	20	・学習の約束	・曲の一部を思いつくま			・グループで、動きを考			発表会	
	30	・場の設定	まに踊る。			え、工夫をして踊る。				
	40	振り返り・整理運動・健康観察								



③手立て

ウォーミングアップの際に大型モニターを活用し、海にいる生き物の画像を映す。児童が活動内容の理解ができたなら、お互いに見せ合い、褒め合う時間を設定する。児童同士の交流の中で動きのバリエーションを増やしていく。

第2～4時では、工夫をして体を動かしている児童を動画に撮り、全体またはグループで共有する。友達の動画を参考にすることで、様々な体の動かし方を知り、身振り手ぶりだけでなく、体全体を使った大きな動きへと繋げる。また、新たな考えに気付く場面が増えるよう、助言する。

第5～7時では、水中での特徴ある動物の動きを再現できるようにするため、グループごとにICT端末で海の生き物の動きを動画で見られるようにする。また、前時の学習で撮影した児童の動きも端末内に入れておき、動きの参考としていつでも確認できるようにする。動物の動きを真似するところから始め、児童が徐々に動きの大きさや細かい部分の動きにも注目できるよう助言する。

④成果 (○) と課題 (●)

○大型モニターに映される生き物を見て、次に何が出てくるのか、ワクワクしながら取り組むことができた。

○友達同士でアドバイスをする際に、「もう一度動画を確認しよう。」と言うグループが多くあり、そこから生き物の細かい動きを付け加えるなどの工夫をしていた。

●表現遊びとして期待される動き(跳ぶ・回る・ねじる・這うなど)を引き出すのが難しいグループもあった。ICTだけでなく教師の声掛けがもっと必要であったと感じた。

3 本研究を通じた成果（○）と課題（●）

- 単元計画の段階で対話の場面を設定しておくことで、それぞれの対話のテーマや焦点が明確となり、児童が見通しをもって活動できていた（活発な話し合いになっていた）。また、単元の後半では学び合いがスムーズに進んだことで、対話の時間が短縮され、運動量が増えていった。
- ICT（動画やカメラ）を活用したことで、お互いに分かったことを言語化して伝えることができ、理解度が高まっていた。
- 児童同士のアドバイスや励まし等の声掛けによって、学習意欲が高まっていった。
- 対話による学び合いを多く設定したことで、運動（実技）は苦手だが、思考力や表現力の高い児童が主体的に活動する姿が多く見られた。
- 低位の児童も、試合と試合の間に学び合いの時間があることで、学習内容が整理されて理解を深めることができた。
- 学び合いの記録をホワイトボードやタブレットに残し、情報を可視化させることで、前時までの学習を復習することができた。
- 話し合い活動を繰り返し行っていくことで、教師の声掛けが無くても児童主体で学習が進んだ。
- 技能中心の体育から、思考力・表現力を高める体育へと変わった。
- 話し合いの記録が残っていないことで、話し合い活動の前後の変化を教師がくみ取れない場合があった。
- 運動が苦手な児童が、話し合い活動に消極的になってしまった。
- 学び合いの中で、教師の発問によって発想が広がったり理解が深まったりする反面、教師がどの程度学び合いに介入するかの判断が難しかった。

4 終わりに

授業の様々な場面で、児童同士が「対話」する場面を意図的に設定することで理解度が高まり、児童にとってより深い学びとなっていた。しかし、一部の児童のみしか発言しないグループが出てきてしまったり、対話時間が伸びて運動量が減ってしまったりすることもあった。ただ対話の場面を設けるだけでなく、話し合いのテーマや時間まで想定して授業づくりを行うことで、より質の高い「学び合い」になることが分かった。