

【姫路市立船場小学校】の取組

1 テーマ

「夢中になれる体育学習」

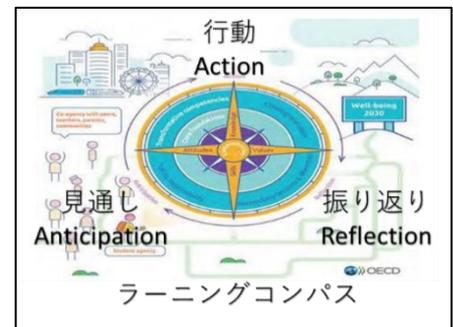
～AARサイクルを通した「めっちゃおもしろい体育学習」の授業作り～

2 テーマ設定の理由

新型コロナウイルス感染症の広がり、世界の社会の仕組みや人の価値観を変えた。まさしく激動の3年間であった。そして子供たちが生きる未来においても、様々な社会変化が起きることが予想される。学校現場では、子供たちに、このような社会を「生きぬく力」を身につけさせなければならない。

サブテーマにあるAARサイクルとは「Anticipation(見通し)・Action(行動)・Reflection(振り返り)」を意識した学習であり、『とにかくやってみる』から始まる学びのプロセスである。何が起こるか分からない状況では、今までの経験が役に立たないこともある。そんな時に、AARサイクルを生かすことで問題に対応することができる。

体育は、仲間と交流したり試行錯誤したりしながら課題を解決する教科である。AARサイクルを意識した体育の授業作りをすることで、児童は主体的に取り組み、仲間と共に伸びを体感し、結果的に体育学習に夢中になることができると考え、本テーマを設定した。



3 研究経過

(1) 1年次(令和4年度)の取組

① 「めあて学習」の導入

「めあて学習」は運動との出会いにおいて子供たちが追求してみたいと考えたことを主体的に進めていく学習であり、全国の小学校では体育の授業の定番となっている。まずは、この学習スタイルを全学年で取り入れ、主体的な学びとするための本校の課題を日々の授業から発見することとした。

すべての単元において学習カード(めあてや振り返りを書き込むもの)と学習資料(授業に必要な知識をまとめたもの)

を用意し、子供たちが主体的に取り組む授業作りを目指した。明確なめあてをもつことで、子供たちが場を工夫したり仲間へアドバイスをしたりするなど、主体的な姿が見られるようになった。また、指導者も子供たち一人一人の課題を把握した授業作りができ、技能面の伸びも大きかった。

開頭遊び がんばりカード

()年()組()番 名前()

日	こんなことができるかな？	できたかな？	めあて					一言感想
			1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	
5日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	5	5	5	5	5	
4日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	3	3	3	3	3	
3日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	2	2	2	2	2	
2日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	1	1	1	1	1	
1日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	5	5	5	5	5	
5日	両ひざの高さを覚えて	5分 5分 5分	4	4	4	4	4	
4日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	3	3	3	3	3	
3日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	2	2	2	2	2	
2日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	1	1	1	1	1	
1日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	5	5	5	5	5	
5日	どひねをはなしたり、遠くに投げたりして「大きな距離とび」に挑戦してみよう。	5分 5分 5分	4	4	4	4	4	
4日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	3	3	3	3	3	
3日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	2	2	2	2	2	
2日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	1	1	1	1	1	
1日	● 両足をそろえておぼろろ ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう ● 両足をそろえてまわろう	動かし 動かし 動かし	5	5	5	5	5	

学習資料と学習カード

しかし、それぞれの運動に対する指導者の専門的な知識が足りず、子供たちを更に伸ばすための助言や場の設定などが不十分であった。運動の特性や中学校を含めた9年間の見通しなど、指導者側の専門性を高める必要を感じた。

② 理論研修会

8月2日（火）開催

講師 元飾磨小学校長 朝田眞司 先生

テーマ 「新学習指導要領実施における授業改善」

～「子供に学ばせる授業」から「子供が学ぶ授業」への転換～

「これから求められる授業像」「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」について具体的例を挙げながらの講義であった。

(ア) 「これから求められる授業像」

子供たちの資質・能力を育てるためには「見方・考え方」を働かせることが重要である。「見方・考え方」とは、各教科等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方のことであり、各教科等の本質に迫るために必要なものである。具体的な授業像としては、まずは子供たちをその気（やる気）にさせ、次に子供たちと指導者が学び方を共有し、子供たちの学びを見取りながらつまずきがあれば手立てを講じていく。そして最後に学んだ成果を的確に評価するというものである。

(イ) 「主体的な学び」

子供たちが主体的に学習を進めるためのキーワードは「必然性」と「見通し」「楽しさ」である。授業の導入を工夫することで子供たちに「やってみよう」と感じさせ、解決までの見通しを持たせることで「続けてやりたい」という意欲を継続させる。また、自分なりの学び方で課題を解決したことによる達成感や満足感、成功体験により学ぶことに面白さを感じ試行錯誤を楽しむようになる。

(ウ) 「対話的な学び」

充実した対話のためには5つの条件がある。「話し合うためのスキルが身についている」「話し合うための必然性がある」「話し合うための手法を共有している」「話し合いの目的が見えている」「話し合った成果が共有できている」である。

体育における「深い学び」について共通理解をすることができた。実技教科は技能面の伸びが求められる。指導者による教え込みではなく、子供の主体性を大切にしながら技能を向上させていくことが本校の課題である。今後の授業作りの視点として『明確なゴールイメージ』と『対話場面の設定』を意識し実践していくこととした。



低学年の対話場面

としました。

③ 授業研究会

11月18日（金）開催

講師 東京学芸大学副学長 松田恵示 教授

授業公開 3年2組 セストボール

8月2日開催の理論研修会で見てきた課題である「ゴールイメージの明確化」と「対話場面の設定」を踏まえた授業実践をした。セストボールに対する子供たちの事前のイメージは「シュートを入れ合って勝敗を決める運動」であった。この運動の特性である「相手をお互いにシュートをする」「相手をお互いに」というイメージが子供たちの中では明確ではなかった。そこで共通の課題を「どうすれば、みんなシュートのチャンスを作って、得点することができるのだろうか」とした。加えて作戦タイムをゲームとゲームの間に設定することで子供たちが対話を通して課題を解決するように仕組んだ。

授業では、シュートだけではなく、ボールを持っていない人の動きも意識するようになった。また作戦タイムでは様々な意見が出されていた。ただ、コートやルールの問題があり、対話したことがゲーム中に試し切れていない場面が多かった。全ての子供が運動の特性に触れるために、子供の実態に合わせた学習材の工夫が課題となった。



3年生セストボール

(2) 2年次（令和5年度）の取組

昨年度の研究では、AARサイクルを取り入れた体育学習を目指す中で、まずはめあて学習による授業作りに取り組んだ。

主体的に学ぶ姿が増え、職員も体育の授業作りに必要な基礎的な理論やスキルが身についた。

2年次では、これをベースにAARサイクルを積極的に取り入れ、更に子供たちの主体的な姿を増やしていった。また、運動の特性を意識した授業作りを通して、研究テーマである「夢中になれる体育学習」にさらに迫っていった。

AARを生かした授業作り（船場小のイメージ）

ポイント
○運動の特性に触れている（運動のおもしろさを子どもと指導者が共有している）
○児童自らが発見した課題を、解決の見通しをもつ（思考）と行動（やってみる）を繰り返しながら解決していく。

1時間の授業の主な活動

課題 (個人やチームの課題) → 解決の見通し → やってみる

↑ ふりかえり ↓

★質の高い課題が質の高い活動につながる

- 質の高い課題とは
 - ・ やってみて、児童自らが発見したもの
 - ・ 特性に触れており、ゴールイメージに向かっているもの
 - ・ 具体的に解決の見通しをもつことのできるもの
- 質の高い課題を発見させる→授業作りまで
 - ①指導者が運動の特性、おもしろさを理解する
(例・相手ゴール近くまでボールを選んで、相手をお互いにシュートポイントを作りゴールを決める)
 - ②指導者が運動の特性と児童の実態からゴールイメージを設定する
(例・パスをつなぎながらボールを運び、相手をお互いにシュートをする)
 - ③このゴールイメージを児童が発見しやすいような「単元を貫くめあて」を考える
(例・「シュートチャンスを作るにはどうすればよいのだろうか?」)
 - ④「単元を貫くめあて」を意識して試しにその運動をやってみる
(例・1時間目にバスケットボールのゲームをする)
 - ⑤「単元を貫くめあて」の答えを話し合う。
(例・パスをつないで敵に邪魔されないようにしてシュートをする)
(例・敵のいないところに動いてパスをもらってシュートをする)
 - ⑥⑤で子供が考えた「単元を貫くめあての答え」を元にゴールイメージを作り、共有する
(例・パスをつないでボールを運び、相手をお互いにフリーでシュートをする)
 - ⑦課題を発見する
※ゴールイメージを意識して2時間目にゲームをする。そして、ゴールイメージに近づくための課題について考える。
(例・敵に邪魔されてパスがつかない)
(例・シュートをしように思っても、敵がゴールを守っているからゴールを狙えない)
 - ⑧子どもたちから出された課題を整理してめあてを設定し単元計画を立てる。
(例・3、4時間目のめあて「パスをつないで敵ゴールまでボールを運ぼう」)
※5、6時間目のめあて「敵ゴール近くまで敵をお互いにシュートをしように」
 - ⑨毎時間の授業では、各時間のめあてを達成するための、各自が自分の課題を設定する。
(例・パスをつないでゴールを決める(解決の見通し)→やってみる→解決の見通し→やってみる...)

授業の前半・・・分析タイム(ゲームはチーム内で行う)

課題の確立→話し合い等(見通しをもつ)→やってみる(ミニゲーム)→話し合い等(見通しをもつ)→やってみる(ミニゲーム)

授業の後半・・・実践タイム(他のチームとのゲーム)

1チーム5人出場は3人ずつの前後半とし、出場している者も見ている者も課題を克服できているかどうかを意識する。

●質の高い活動にするために

★ゴールイメージに向かっている

★質の高い課題をもとにしている

- ・ 子供に話し合う力がある(全教科で養う力)
- ・ 意見を自由に言い合える温かい人間関係がある(学級経営)
- ・ クラスやチームに「やってみよう!!」という勢いがある(解決の見通し+学級経営)
- ・ 考えたり試したりしやすいような道具や場の工夫がある
- ・ 他者や他グループとの交流がある(チームをこえたアドバイスや関わり)
- ・ 指導者の的確な助言や支援(見取る力≪授業や学習カードから≫)

体育の授業作り手順

① 授業研究会Ⅰ

6月16日（金）開催

講師 東京学芸大学副学長 松田恵示 教授

授業公開 5年1組 バスケットボール

昨年度のセストボール（3年生）の授業研究を踏まえて、AARサイクルを更に活用した授業を実践した。

子供たちの実態としてバスケットボールの経験があまりないことから、ゴールイメージを単元前半「パスをつなぎシュートチャンスを作る」と後半「ゴール下へのパスをつなぎシュートを入れる」の2段階を設定した。また、必要に応じて縦横グリッドや3オン3、パスパスゲーム等のトラディションゲームに取り組みせることでゴールイメージの動きを体感できるようにした。

1年次のセストボールの実践での課題であった「対話したことをゲームで活用できていない」という点については作戦タイムを十分にとることで、話し合ったことをチーム内で実際にやってみて確認できるようにした。

ほとんどのチームがAARサイクルを活用していたが「相手をかかわしてシュートをする」という運動の特性に触れていない子供も少なくなかった。

授業後の話し合いでは、子供たちの主体的な学びを引き出すための指導者の助言や授業展開、単元構成のあり方についての課題が出された。また、松田教授からは運動そのもののおもしろさを感じるためには、運動の特性の視点からの授業作りが重要であることが示された。AARサイクルは手段であり、目的ではないとの指摘もあり、今後の授業作りのヒントになった。



5年生セストボール

② 授業研究会Ⅱ（兼 令和6年度近畿小学校体育研究大会プレ大会）

11月15日（水）開催

講師 東京学芸大学副学長 松田恵示 教授

授業公開

2年1組 かけっこ

3年1組 セストボール

4年2組 リレー

6年2組 バスケットボール

昨年度からの研究の中間発表として実施した。昨年度と比べると子供たちが運動に夢中に取り組む様子が多く見られた。それぞれの運動の特性を意識した授業作りをした成果だと考えられる。

2年生の「かけっこ」では、段ボール箱やカラーコーンなどの障害物が置いてあるコースを楽しく速く走ることをゴールイメージとした。子供たちは速いスピードで障害物をクリアしていくコツを伝え合いながら何度もコースに挑戦していた。楽しい活動ではあったが「スタートからゴールまで走る」というかけっこの特性よりも障害物のクリアの仕方を強く意識していたように感じた。

3年生の「セストボール」では、1年次よりもコートを大きくすることで相手をかかわす動きをする空間を広げた。また、チームごとに作戦ボードを用意し、作戦タイム

で動きをイメージしながら話し合えるようにした。昨年度よりもボールを持っていない動きを意識する子供が増えてきたが、ゲーム初めにボールを入れる際にディフェンスがボールに集まり、一つ目のパスが通りづらく特性に触れる前に攻守を交代する場面が多く見られた。

4年生の「リレー」では、特性である「スタートからゴールまでバトンを速く移動させる」に触れるために「スムーズで速いバトンパス」をゴールイメージとした。直線コースを使ってバトンパスのコツを研究し、次にトラックを使って他チームと競走した。何度も走りたいという姿から夢中になる様子が見えたが、学習カードの児童の記述を見ると、バトンパスや勝敗は意識していたが、特性に触れているという感覚ではなかった。

6年生の「バスケットボール」では、ゲームを「3オン3」にし、攻防相乱ではなく攻守が交代することで、特性である「相手をおかしてシュートをする」により触れやすいようにした。またゲーム中にタイムアウトを取ることができるようにし、話し合ったことをゲームの中で活用しやすくした。守備力の向上により、攻撃側がボールを持っていない人の動きをより強く意識するようになった。特性に触れる場面もかなり多くなったが、まだまだパスを出す人ともらう人の「二人の間での動き」が中心であり、それ以外の人の動きも含めた「チームとしての動き」には至っていなかった。

事後検討会では、松田教授から課題解決力に加えて課題発見力を意識した授業、子供が必然的に特性に触れる授業に切り替えることが生きる力につながるの指摘があり、今後の課題となった。



③ 実技研修会

8月7日(月) 開催

講師 東京学芸大学副学長 松田恵示 教授

場所 ウィンク体育館

運動の特性についての実技研修であった。(例・跳び箱「乗り越えること」、リレー「速く移動すること」、バレーボール「どうやって、ボールを相手コートに落とすのか」)

それぞれの特性を体感しながら、それに触れることが運動の楽しさにどうつながっているのかについての講話であった。

「特性に触れる→夢中になって取り組む→課題を発見し解決していく→技能が伸びる」を体感できたことはこの後の授業作りを大きく変えた。



(3) 3年次(令和6年度)の取組

2年間の研究を通して、体育学習における主体的な学び、つまり子供たちが夢中になって運動に取り組むためには、それぞれの運動の特性に必然性を伴いながら触れることがカギであることが分かった。そこで今年度は、次の2点に絞って研究することとした。一つ目は「特性に触れ、課題を発見すること」二つ目は「発見した

課題を解決していくこと」である。そしてその成果を11月1日に本校を会場として開催される近畿小学校体育研究大会の場で発表した。

① 授業研究会

6月6日（木）開催

講師 神戸親和大学 松田恵示 学長

授業公開

2年1組 かけっこ

3年2組 セストボール

4年1組 リレー

6年2組 バasketボール

運動の特性に触れ課題を発見する場面として4・6年生は1時間目を公開し、課題を解決していく場面として2・3年生は3時間目を公開した。

いずれの学年も夢中に取り組む姿が見られたことはこれまでの研究の成果ではあったが、新しい課題も見つかった。

2年生では、課題を解決していく姿はあったが、その課題そのものが特性からずれているグループもあった。障害物の置き方やクリアの仕方を課題とし「スタートからゴールまで走る」という意識が低かった。そこで、近畿大会での授業公開の時間を3時間目から1時間目へ変更し、特性に触れる場面を研究することとした。

3年生では、攻撃側に「ボールを持って自由に外枠を移動できる外野」を1名配置することで特性に触れる動きが多く見られるようになった。ただ、チームの課題を解決していく際の話し合いと実際のゲームとのつながりが弱かった。そこで、ペアチームを作り、話し合ったことをペアチームとの試しのゲームで確認することとした。

4年生では「スタートからゴールまでバトンを運ぶ」という特性をそのまま授業に取り入れ、いろいろな物をチームで手渡しして運んだ。楽しく特性に触れることができていた。子供たちは「スムーズに手渡す方法」等の課題の発見もしていた。ただ、発見した課題に対しての指導者の言葉がけに課題が残ったため、子供たちに求めるリレーの技能について改めて整理しなおすこととした。

6年生では、昨年度に引き続き3オン3に取り組み、特性に触れやすくした。またボールを持っている人とパスをもらう人の二人の動きだけではなく、もう一人の動きにも着目させ、チーム全体としての動きにより全員が特性に触れられるようにした。全員で攻撃することを意識することで守備力も向上し、攻撃力と守備力の向上の相乗効果により1時間目から全員が特性に触れることができていた。ただ授業の進め方等、指導者の授業マネジメントに課題が残ったので改善していくこととした。

② 実践発表会（兼 令和6年度近畿小学校体育研究大会）

11月1日（金）開催

講師 神戸親和大学 松田恵示 学長

授業公開

2年2組 かけっこ

3年1組 セストボール

4年3組 リレー

6年1組 バasketボール

いずれの学年もこれまでの研究の成果を発揮し、研究テーマに迫る授業を公開することができた。

2年生については、授業場면을3時間目から1時間目に変更し、新たに「スタートゴール遊び」という運動を考え取り組んだ。これは「スタートとゴールの位置をチームで決めて移動する」という特性そのものの運動であり、子供たちは走り方や障害物の置き方を変えながら夢中になって走っていた。



2年生かけっこ



3年生セストボール



4年生リレー



6年生バスケットボール

4 成果と課題

(1) 成果

① 児童の変容

課題発見力が身についてきた。これまでの体育学習では教師が示したゴールイメージに近づくために資料や友達からの助言を参考にしながら課題を解決していた。課題解決力の向上が見られたが、この力が普段の学校生活に生かされる場面は少なく、将来的に社会に出て生きて働く力になっているかどうかには大きな疑問が残っていた。単元の1時間目に「特性に触れることができる運動」に取り組むことで、全員が自然に課題を発見し、2時間目以降にはその課題を追求していく姿が見られた。体育以外の場面でも主体的な姿が増えてきた。「まずはやってみよう」という子供が本来持っている思考の中で、学校生活を自分たちで作っていくという意識が高まったことは大きな成果である。

② 教師の変容

3年間繰り返し行った公開授業を通して、自分自身の授業力の向上に目を向け、日々の授業を大切にする意欲が高まった。また、子供と同じく主体的な姿が増え、「例年通り」ではなく物事の本質から日々の学校教育を考えることができてきた。そして何より、全職員が一つになった3年間の取り組みのこれらの成果が11月1日の研究大会後も継続していることは学校の目に見えない財産となっている。



体育部による授業作り

(2) 課題

体育の学習では1時間目に全ての子供が運動の特性に触れることが必須である。全学年の全運動について、特性を体感できる「運動遊び」を考える必要がある。特に低学年の体育学習は元々遊びの要素が強いため、この「運動遊び」を教師が意識しなければ単なる「遊び」になってしまい、課題を発見したり解決した

りするという学習へとつながりにくくなる。体育部を中心に日々の授業作りの中で少しずつ作り上げていきたい。