

## 児童が探究的に学ぶ体育科の授業づくり

—運動の局面と視点のつながり—

寺田 隆宏\*

### Creating physical education classes where children learn in an exploratory manner - Connection between aspects of movement and viewpoints -

Takahiro TERADA

#### 【要約】

運動の面白さを味わいながら、児童が探究的に学ぶ体育科の授業づくりを目指すために、運動を局面に分類することで児童の課題発見の手掛かりとし、運動の視点で課題解決を目指すスパイラル的な探究的な学びを目指す。

【キーワード】 運動の面白さ、運動の局面、運動の視点、課題発見、課題解決、試行錯誤

#### 【概要】

児童が探究的に学ぶとは、どういう姿なのか。児童は、運動の面白さに触れ自分事として捉えたと、自分にとっての運動を面白くしていこうとする。しかし、面白くするためには、今もっている力よりも少し難しい課題が必要であり、それがあると面白くしていこうとする状態が持続する。やがて満たされて飽和状態になるが、教師が児童の様相を的確に把握し、適切な課題を見付けられるように関わりを継続すれば、再び運動の楽しみ方を広げようと探究的に活動することができる。このように、自分なりの課題を把握し、めあてをもって活動しながら課題解決を目指している児童の姿を探究的に学んでいる姿だと定義する。

本研究では、児童が探究的に学びを進めることができるように、運動を局面ごとに分類し課題発見をしやすくしたり、課題解決する際の目の付けどころである「運動の視点」を整理したりする。「運動の視点」とは、児童が課題を解決する際の目の付けどころであり、運動における方法知を育む手立てとなる。方法知が育まれれば運動観が広がり、構造的特性が違う運動でも「この運動でも視線について考えてみよう」など、これまでの学習で価値付けられた運動の視点でその運動を見ることができ、自己の課題解決に向けての一助となる。

#### 【研究の実際】

本研究では、「運動の局面」と「運動の視点」を意識した単元づくりを行うことで、児童に探究的な学びを実現することを狙っている。探究的に学ぶ姿を「自分なりの課題を把握し、めあてをもって活動しながら課題解決を目指している姿」と定義し、その運動の面白さを軸としながら、その姿の実現を目指していく。ここでは、令和5年7月に第5学年34名を対象に行った「水泳運動」の実践を検証する。

## 「第5学年 水泳運動」体育科実践報告

### 1. 単元について

本単元「水泳運動」は、スタートからゴールまで水中を移動することができるかどうか面白い運動である。自分なりの泳ぎ方で距離的・時間的な長さに挑戦していくことを通して、泳法のよさに気付き、泳ぐ距離や浮いている時間を伸ばしたり記録を達成したりする楽しさや喜びを味わう児童の姿を目指していく。この学習は、中学校体育「水泳運動」の背泳ぎやバタフライの泳法を身に付けたり、速く泳いだりすることへとつながっていく。

### 2. 児童について

- これまでの体育科の学習では、運動との出会いの場で面白さを共有し、探究テーマを児童と共に設定し活動してきた。そして、それに紐付いたためあてを自ら設定し、児童は各々の楽しみ方を見付けたり、広げたりすることができるようになってきており、自ら運動を面白くすることができつつある状態である。【学び方の状況】
- 事前のアンケートより、「水泳運動」に関して嫌いと答えた児童は10%（3名）いる。その理由として、「泳げない」「水が怖い」といった技能面と恐怖感からの苦手意識を挙げている。技能がそのまま直結する単元だからこそ、この2つが阻害要因となっていることが伺える。【阻害要因】
- 4年生までの水泳学習において、ビート板なしで泳ぐことができる距離が25メートル未満は26%（8名）、25メートル以上50メートル未満が16%（5名）、50メートルが1%（2名）、50メートル以上が48%（15名）となっている。25メートル未満のうち、顔を付けることができない児童が1名、浮くことができない児童が1名いる。学級の実態として、二極化が顕著である。【技能の習得状況】
- 「嫌い」と回答した児童に5年生の水泳運動でどのようなことができるようになりたいか問うたところ、全員が「もっと続けて長く泳げるようになりたい」という願いをもっていた。また、学級全体においても「4年生より長い距離を泳ぎたい」といった過去の自分の記録への挑戦が最大の関心事だった。ただ、時間的な長さに挑戦したいという児童はいなかった。【児童の願い】

### 3. 指導について

- 「泳げない」「水が怖い」といった児童が3名いることから、水泳運動との出会いを大切に、2時間設定する。1年ぶりの水中での運動ということもあり、浮いたり潜ったりする活動を出会いの場とし、水慣れや脱力感、浮く感覚を味わうことに重きを置く。【運動との出会わせ方】
- 3時目に試しの活動を行い、前時までの経験も含めて「何が面白かったか」を問うことで面白さを共有し、探究テーマを児童とともに設定する。【運動との出会わせ方】
- 水泳運動は、スタートから自分の設定したゴールまで水中を移動することができるかどうか面白い運動である。他単元にはない「浮いて進む」という特性を味わいながら自分なりの楽しみ方を広げられるように、4時目以降は、技能段階や必要感に応じてコースを選択できるようにする。そこで得た気付きを全体で共有できるようにするために、黒板を準備し、局面ごとにまとめていく。【場の設定】
- 探究的な学びへ誘うために、水泳運動で使用するビート板等の教具の使用法やクロール・平泳ぎ・背泳ぎの泳法のポイントや練習方法を掲示する。「楽に長く泳ぐ」ためには、泳法のよさに気付くことが重要であり、その一助とするとともに、対話的な学びの場とする。【場の設定・教具】

4. 単元の指導計画（全9時間 本時9/9時間目）

次	時	主な学習活動 (○)	指導上の留意点 (・)	評価規準 (◆)【観点】
<b>【探究テーマ】 どうすれば、より長く泳げるか？</b>				
1～2時目		3～9時目 (本時)		
<b>【水泳運動との出会い】</b> ・浮く運動 ・潜る運動		ねらい 続けて長く泳いで楽しもう 「どうすればもっと楽に長く泳ぐことができるかな？」		まとめ
一 (出会いの場)	1	○オリエンテーションを行い、1時間の流れについて見通しをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員が安全に楽しめるように、学習の約束やルール、進め方を説明する。</li> <li>・様々な浮き方をしている児童を称賛することで、脱力の大切さを価値付ける。</li> <li>・潜る運動を通して、鼻から息を出す大切さを価値付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆水泳運動の心得を守って安全に気を配りながら活動に取り組もうとしている。 【主】</li> <li>◆活動の楽しさや喜びに触れながら、浮いたり潜ったりする動きをしている。【知・技】</li> </ul>
	2	○浮く運動を行い、大切だと感じたことを共有する。 ○潜る運動を行い、大切だと感じたことを共有する。		
二	3	○それぞれの場で試しの活動を行い、運動の面白さを共有する。 ○探究テーマを児童と決定する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「何が楽しかったのか」を問うことで、面白さを共有していく。</li> <li>・面白さに紐付けて探究テーマを児童と決定する。</li> </ul>	◆水泳運動の面白さを理解している。 【知・技】
		面白さ「スタートからゴールまで進むこと」 ⇒ 探究テーマ「どうすれば、より長く泳げるか？」		
三	4	○探究テーマに紐付いた自分のめあてに沿って、距離的に長く泳ぐ方法を考えながら活動する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の様相からコースを設定することで、個々が探究的に学ぶことができるようにする。</li> <li>・掲示物を準備することで、泳法よさに気付いたり、対話的な学びを促進したりする。</li> <li>・「楽に長く泳ぐ」ことに児童が夢中で取り組むことができるように困り感や必要感に応じて場の設定や教具の工夫を行う。</li> <li>・課題解決の一助となるように、局面ごとに気付きを板書し、全体で共有する。</li> <li>・楽に長く泳ぐために「脱力」「けのび」に関する問いかけを続けていくことで、ストロークの距離や回数に着目できるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆どうすればもっと水泳運動を面白くすることができるか積極的に考えようとしている。 【主】</li> <li>◆自分の課題を発見し、運動の視点を基に解決方法を工夫するとともに、自己や友達の考えたことを他者に伝えたりする。 【思・判・表】</li> <li>◆手や足の動きに呼吸を合わせて、より長く続けて泳ぐための動きをしている。 【知・技】</li> </ul>
	5	○運動の視点を基に課題解決を目指しながら活動を楽しむ。		
	6	○時間的な長さや泳法の組み合わせにも着目しながら、自分にとっての水泳運動を面白くしていく。		
	7	○探究テーマに紐付いた「共愉」の楽しみ方を考えながら活動を楽しむ。		
	8 本時	○5年時の水泳運動の学びを整理し、6年時の展望をもつ。		

5. 課題を把握する手立て

水泳運動を局面として捉えたとき、「手のかき」「ばた足・キック」「呼吸」という3つの技術構成から成り立っており、水中を移動するための自己の課題を把握する一助とする。次頁図1は、児童の学習カードの一部である。前時の振り返りから本時で探究したいことを、局面を手掛かりに考えていることが分かる。運動を漠然と見てしまうと、児童は自己の課題がどこにあるのか把握するのが難しくなる。そこで、水泳運動を局面で分類し児童に提示することで自己の課題を把握しやすくなり、探究的な学びにつながったと考える。

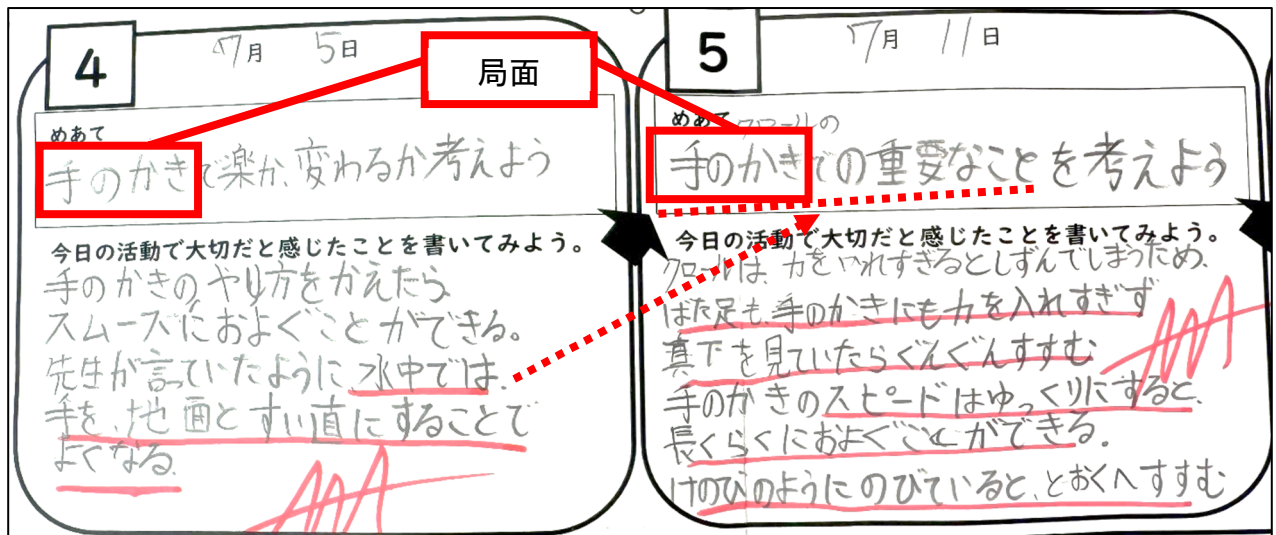


図1 水泳運動の学習カード①

他単元でも、運動を局面で分類し児童に提示することで、課題の発見につながっている。図2は、

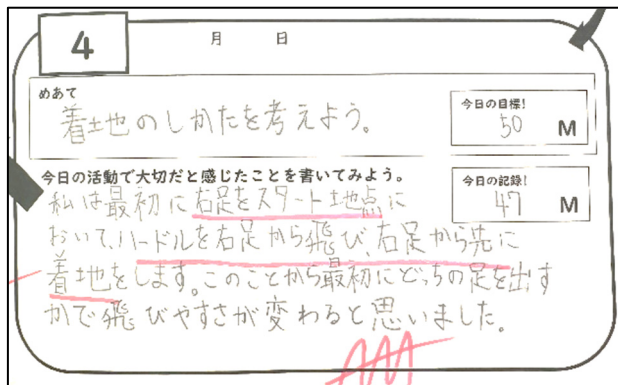


図2 ハードル走における学習カード①

今年度実践したハードル走における児童の学習カードである。ハードル走の局面を「スタート」「踏み切り」「空中姿勢」「着地」「ハードル間」の5つに分類し、児童に提示した。この児童は、「着地」の足にこだわり、そのためには「スタート」を右足からしたらよいことに気付くことができた。

このことから、運動を局面で分類し提示することで、今ある自己の課題を把握することに寄与すると言える。

6. 課題を解決する手立て

児童が探究的に学びを進めることができるように、課題解決する際の目の付けどころである「運動の視点」を整理し、児童が自在に活用できるようにする。「運動の視点」とは、児童が課題を生成したり解決したりする際の目の付けどころであり、運動における方法知を育む手立てとなる。方法知が育まれば運動観が広がり、構造的特性が違う運動でも「この運動でも目線について考えてみよう」など、これまでの学習で価値付けられた運動の視点でその運動を見ることができ、自己の課題解決に向けての一助となる。つまり、汎用性の高まりを期待できるのではないか。そして、ラーニングコンパスで示されている「キー・コンピテンシー」の1つである、責任ある行動をとる力→自己調整力を育むことができるのではないか。

児童が探究的に学びを進めることができるように、課題解決する際の目の付けどころである「運動の視点」を整理し(表1)共有する。この運動の視点は、体育科の見方である運動の面白さに触れたり味わったりするための手立てとなる。

表1 「水泳運動」の運動の視点

時間性	空間性	力動性	共愉性
回数 タイミング	位置 向き 高さ 目線 角度 姿勢	力の強さ リズム 動きの大きさ	運動

次頁図3は、児童の学習カードの一部である。児童は自分の課題を解決するとき、運動の視点である「距離」や「回数」「目線」「姿勢」に目を向けて、課題解決を図ろうとしていることから、児童が課題解決するとき、運動の視点は有効に働き、探究的な学びにつながると言える。



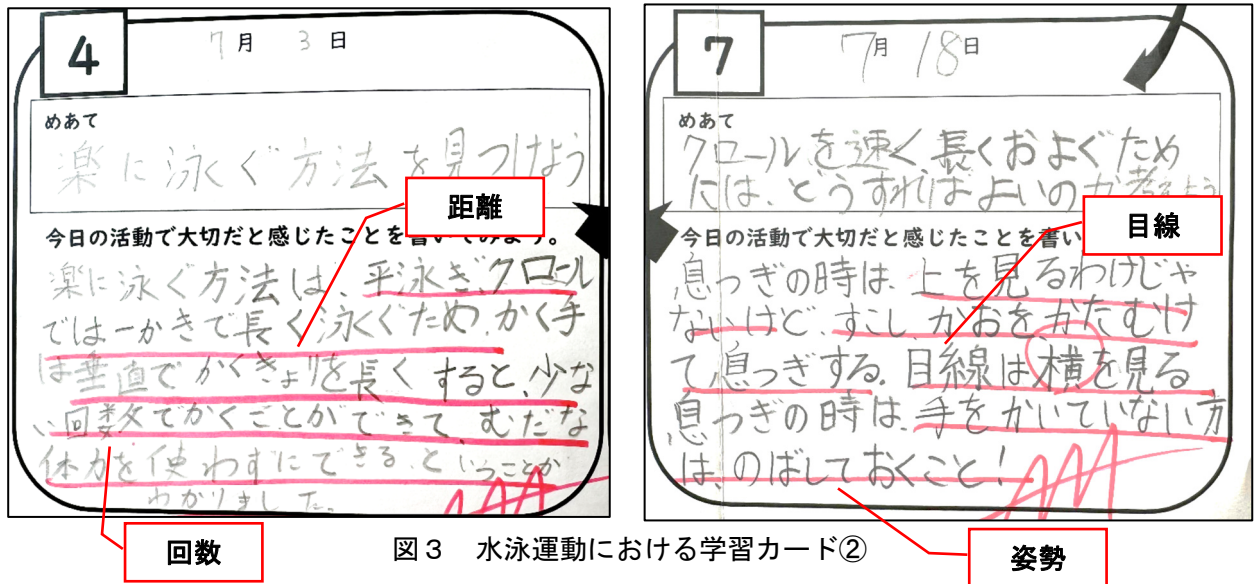


図3 水泳運動における学習カード②

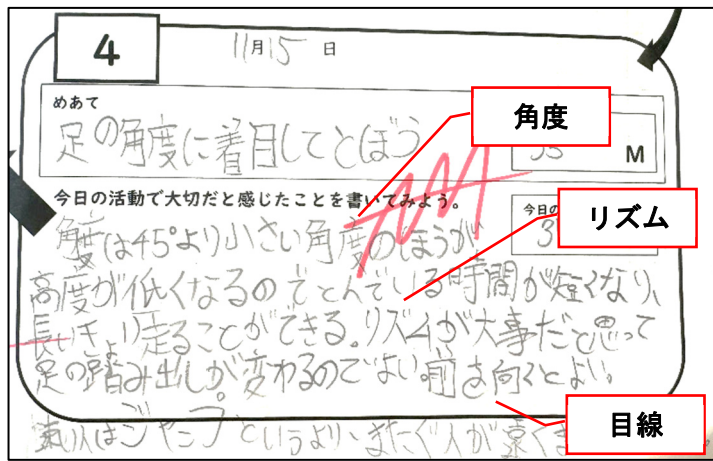


図4 ハードル走における学習カード②

さらに、他単元においても、運動の視点は、児童の課題解決の手掛かりとなっている。図4は、ハードル走における学習カードである。この児童は、ハードルを低く跳ぶために、自分の跳ぶ高さを「角度」で考えたり、より速く走るために、「リズム」や「視線」に着目したりしながら、課題解決を図っていた。

このことから、構造的特性が違う運動でも「この運動でも視線について考えてみよう」など、これまでの学習で価値付けられた

運動の視点でその運動を見ることができ、自己の課題解決に向けての一助となることが言える。コツの共有ではなく、普遍的な視点である「運動の視点」で共有することで、コンピテンシーベースの学びが実現できると考える。

7. 課題を受けて、めあてを立てることができる学びの連続を起こす手立て

図5は、児童が思考を整理するための学習カードである。この学習カードを1単元1枚にすることで、単元全体の自分の軌跡が分かりやすくなり、前時までの学習内容を踏まえながら「めあて」を立てることができる。さらに、1単位時間の終末を「振り返り」で終わるのではなく、次時の「めあて」まで書かせる学習過程にすることで、自分の今もっている力を踏まえた自己に適した「めあて」になるのではないかと考える。

また、学習カード中央には、運動の視点を基に活動中に大切だと感じたことを書くことができる欄を設けることで、思考を整理する一助とする。

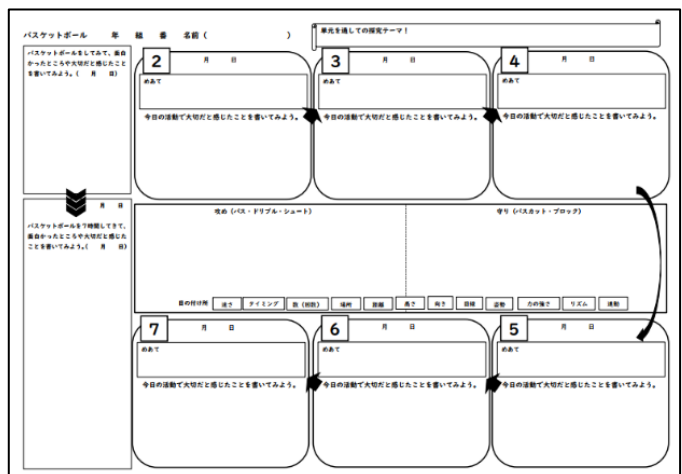


図5 1単元1枚の学習カード

### 8. 本時に至るまでの思考を整理する板書

本単元における板書の意味は下記の2点である。

#### ① 1単位時間の授業の流れの掲示(図6)

コース選択から活動、振り返りに至るまでの1時間の流れを示したことで、見通しをもって活動できるようにし、活動時間の確保にもつなげていった。

#### ② 思考の流れの整理(図6)

1時目から本時までの児童の思考の流れを局面ごとに板書で整理したことで、水泳運動でキーとなる脱力と姿勢、鼻から息を出す、呼吸、けのびの大切さに気付けるようにした。

**水泳運動の局面**

**①** 単元の学習の流れ

- コースを選択
- 準備体操
- シャワー
- 水慣れ
  - ・深呼吸の回数
  - ・水の性質
  - 男子・女子
- 今日のめあて確認
- 活動
  - ・めあて達成に向けて活動!
  - ・記録を掲げ!
  - ・記録の達成感を考える!
  - ・取組物を育て考える。
  - ・友達と教え合う。
  - ・話しこみ!
  - ・自分でやってみる。
  - ・友達と育て合う。
  - ・カメラで確認する。
- ふり振り返り

**②** どうやってより長く泳ぐ?

浮く < 脱力(力) 一直線(姿勢) < 鼻から息

	<b>手のかき</b>	<b>ばた足・キック</b>	<b>呼吸</b>
<b>仰泳</b>	水をキャッチ→後ろへ! 向き ← 多く!! ケア? 向き? パ? 手の向きは? ひじから出す位置 90° 腕 → 水面からうでを出しは必ず 齊 指先からス~	ひざを伸ばす 姿勢 足くひの力をぬく 力の大きさ 水面に出ない!! 高さ 息を出す!!	耳をうでに付ける 姿勢 うでまくら 体も (フクフク~) パッ!! 横に いきにすう!! 目線は、ななめ後ろ!
<b>平泳ぎ</b>	逆ハート型 向き 両手を胸の前でかかえこむ 向き 位置 手のひらは上 体を起こす 同時に 足の指先側 向き	楽に長く → ストロークの回数 スリムライン けのびの時間長 円をえかくように水をける おりのところに引きつける	同時に (フクフク~) パッ!! いっさにすう!!
<b>背泳ぎ</b>	まずうでを上げる → 耳をこする 向き 姿勢	ひざを伸ばす 姿勢	

**赤字は「運動の視点」**

図6 本時に至るまでの思考を整理する板書

VUCA時代を生き抜くために、内容中心のコンテンツベースの教育課程から、資質・能力の育成を柱としたコンピテンシーベースの教育課程へと移り変わった。体育科の授業も「コツ」の共有から「コンピテンシー」ベースでの共有を行う必要がある。そこで、どの体育科単元でも全体共有の場で「運動の局面」に分類した表を用いて、「運動の視点」を活用しながらまとめている(図7、図8)。運動の視点で共有していくと、他の単元でも、「目線はどうすればいいかな?」「リズムが違うんじゃない?」「場所が大切だったよね?」などの児童同士の対話が生まれており、運動の視点が共通言語となると同時に、コンピテンシーベースの教育になっているのではないかと考える。

6年 バスケットボール ~いかにゴールするか! させないか!~

【運動の視点】 高さ タイミング 数(回数) 場所 距離 高さ 向き 姿勢 力の強さ リズム 運動

ゴールまでボールを運ぶ  
パス(パス・ドリブル・シュート)

ゴールより前  
場所

ボールを持って、ゴール前 → 相手のゴール前  
パスを出すとき、OO=O  
体の向きは重要

ボールを持って → シュート  
ゴール下でシュート → 相手のゴール下  
シュートはゴール上 → 相手のゴール下

パスの種類  
① バウンスパス  
② 山手  
③ 平行

リバウンド数 → シュート数  
ゴール下場所

図7 バスケットボールにおける板書(攻撃)

6年 バスケットボール ~いかにゴールするか! させないか!~

【運動の視点】 高さ タイミング 数(回数) 場所 距離 高さ 向き 姿勢 力の強さ リズム 運動

ゴールまでボールを運ばせない  
守り(パスカット・ブロック)

ゴールを持っていない人についで、ゴール下を守る、場所  
ゴール下以外は確保は難しい!

マンツーマンディフェンス  
場所

三人の間に入る! 予測 → 相手の目線 → パスカット  
手を上にはずす! 姿勢  
点を入れさせない、攻め

リバウンド数 (守り)

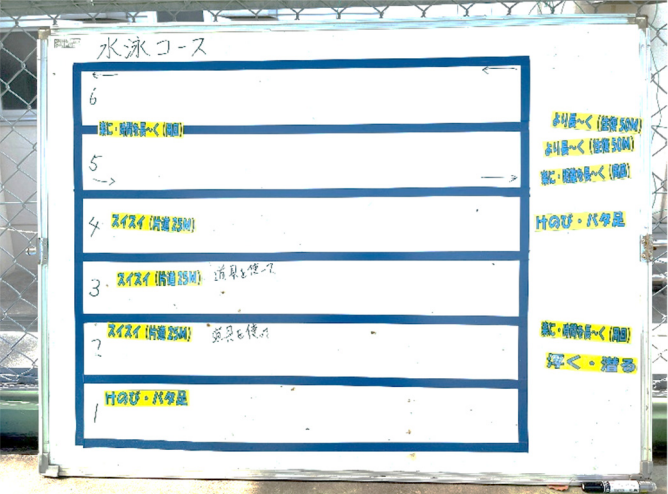
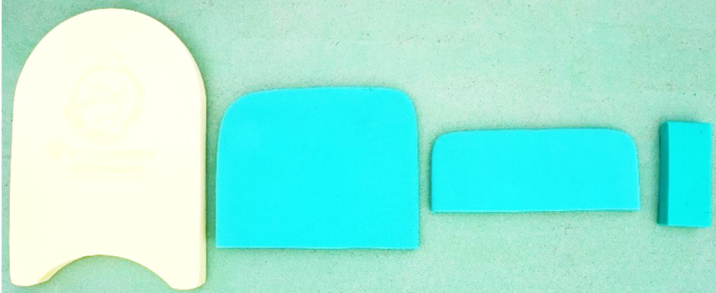

図8 バスケットボールにおける板書(守備)



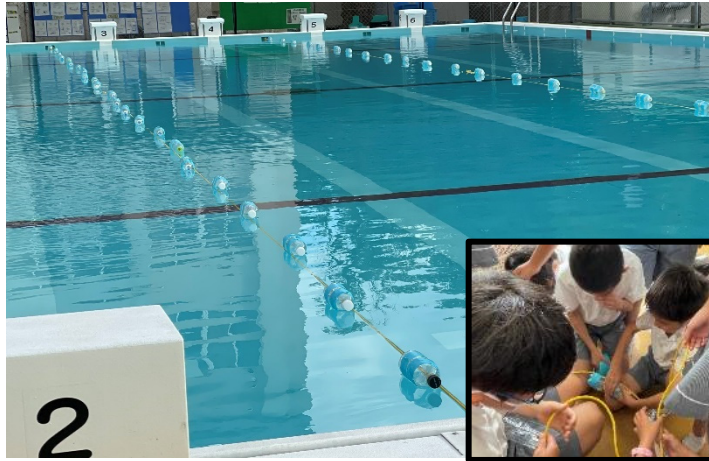
9. 本単元における場の設定、教具の工夫

本単元では、「楽に長く泳ぐ」ことに児童が夢中になって取り組めるように、児童の困り感や必要感に応じて場の設定や教具の工夫を行った。その目的や使用用途を整理（表2）する（H30 樋口実践一部引用）。

表2 探究的に学ぶための場の設定、教具の工夫

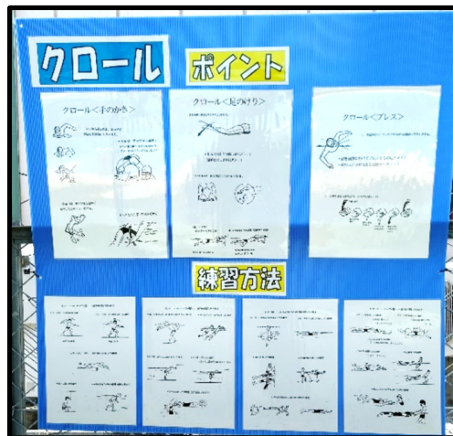
名称と写真	目的や使用用途
<p>1. 個人の目標カードとコース図</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元に入る前に、個人の目標を明記させた写真を撮影し、マグネットを付けてカードを作った。そのカードを毎時間、自分の活動する場に貼ることで、自分の目標を常に意識できるようにするとともに、その目標に向かって自分の現段階の課題に沿ったコースを選択できるようにした。</li> <li>○ あらかじめ、コース名を書いたカードを準備していたが、授業の様相に応じて対応するときは手書きで追加した。</li> </ul>
<p>2. 大きさの違うビート板</p>  <p>元の大きさ → <math>\frac{1}{2}</math> → <math>\frac{1}{4}</math> → <math>\frac{1}{6}</math></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 市販の大きさのビート板はもちろん、古くなったビート板を2分の1、4分の1、16分の1とカットしたものを用意した。市販の大きさに泳げた児童はだんだん大きさの小さい物に挑戦することができ、ビート板有りから無しをつなぐ手立てとなった。また、一番小さい物は、太ももに入れることで腰を浮かせる補助具としても活用できた。</li> </ul>
<p>3. 5m フラッグ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 背浮きや背泳ぎで泳いでいた児童から「いつゴールの壁にぶつかるか分からないから怖い」という困り感から、ロープやスズランテープを用いて自作した。児童にとって必要感のあるものだったため、制作の際にも児童の意欲的な姿が見られた。取り外しがしやすいように、紐の先端にカラビナ付けた。また、水道管をフェンスに固定し、それに棒を差し込むように工夫した。</li> </ul>

## 4. コースロープ



○ 5m フラッグ同様、コースロープも背浮きや背泳ぎで泳いでいた児童の困り感から、ロープとペットボトル、布テープを用いて自作した。自分の位置を把握するため、周回コースでの衝突を防ぐため、場を分けるためなど用途はたくさんあった。児童にとっても必要感のあるものだったため、制作の際にも意欲的な姿が見られた。取り外しがしやすいよう、先端には金属製のフックを付けている。

## 5. クロールと平泳ぎ、背泳ぎのポイント掲示物



○ クロールと平泳ぎ、背泳ぎの泳ぐときのポイントと練習の仕方を整理し、掲示した。必要性を感じている児童が自主的に見たり、課題を感じている児童に教師がポイントを示す際の参考としたりして活用した。また、同じ課題をもっている児童同士が掲示物を見ながら話し合う場面も見られ、探究的な学びに有用だと感じた。

## 6. 教具の使用の仕方カード



○ 水泳運動で使用するビート板等のお助け道具は、苦手な人が使用するものといった児童の認識が大半である。しかし、道具の使い方を知れば、手や足の使い方を探究できる道具へと変貌する。そこで、「お助け道具の使い方」を示した掲示物を準備し、深い学びへと誘う手立てとした