

自ら課題を見付け、関わり合って学ぶ児童の育成

— ICT を効果的に活用した体育学習を通して —

千葉市立松ヶ丘小学校 教諭 末廣 優美子

1 はじめに

今までの体育学習において、技能を伸ばすことに加え、児童同士の豊かな関わりや自分自身の課題を見付ける力を育てることを大切にして実践を行ってきた。また、ポイントがわかる資料を提示し、児童同士話し合いながら課題を見付けたりしていけるような手立てを講じてきた。しかし、できる、わかる児童が伝え、技能が身に付いていない児童は教わるだけで課題解決に至っていないという構図が多く見られてきた。その課題に対して、ICT を効果的に活用できるのではないかと考えた。そして令和3年度より、千葉市でも1人1台タブレットPC（以下、ギガタブ）が、使用できるようになった。ICT の活用方法を工夫することで、今までの体育学習の課題に迫ることができるのではないかと考えた。

2 実践の内容

(1) 児童の実態（対象学級6年2組22名）

以下4点について、実態調査を行った（[表1]）。

[表1] 体育学習に関する意識調査

①体育学習は好きですか。			
とても好き	好き	あまり好きではない	嫌い
15名	5名	1名	1名
②友達にこつやポイントを伝えられますか。			
とてもできる	できる	あまりできない	できない
3名	9名	5名	5名
③自分で課題やこつに気付くことができますか。			
とてもできる	できる	あまりできない	できない
2名	11名	7名	2名
④自分の動きを撮影して、確認したいですか。			
とても見たい	見たい	あまり見たくない	見たくない
6名	12名	2名	2名

本学級の児童は、体育学習が好きな児童は多い。しかし、友達との関わり楽しさを見いだしている児童は少ない。④では、18名が自分の姿を撮って確認したいと答えたが、「ハードル走」の学習では、録画した自分の走りを実際に見た児童は11名だった。撮らなかった理由として、「時間がなかった」「課題別の場で練習する時間を多くとった」といったこと

があげられた。見たいという思いはあるが、時間の関係や自分の動きを見る視点がないことにより必要感を感じていないことが分かった。

(2) 実践の目的

ICT を効果的に活用することで、自分自身の課題に気付いたり、見付けた課題やこつを友達に自信をもって伝えたりしながら各単元のねらいの達成に迫る。技能差に関係なく、積極的に伝えたり教えたりする学び合いができるようにするために、ICT の活用を効果的に使えたのか、検証していく。

(3) 実践の方法

ギガタブを体育学習で活用していく際における注意点は3点ある（[資料1]）。

- ①運動量の確保
- ②視点にそった動画の確認
- ③思考力が高まる場とならない

[資料1] 体育学習におけるギガタブ使用の注意点

体育学習では、活動する時間の確保が必要であることから、ギガタブの使用により活動時間を短くならないようにしたい。動画撮影では、撮影して確認するだけでなく、見る視点、見合う視点を与えて自分の動きを客観的に見られるようにしていく。見本動画から知識を得るだけでなく、そこから自分に合った行い方を思考していけるようにする。

本実践では、児童が思考しながら関わり合えるような授業を構想し、走り高跳びとマット運動の2単元で実践を行った。

(ア) 自ら課題を見付けるために

自分自身の課題に気付くためにタブレットの録画機能とジャムボード（電子ホワイトボード機能）の二つのツールを以下のルールで使用する（[資料2]）。

- ①授業の中で一度だけ撮影し、振り返りの時間に見る。
- ②学習中に気付いたこつや課題をジャムボードの自分のページに書き残す。

[資料2] 活用の際のルール1

(イ) 関わり合い、思考させるために

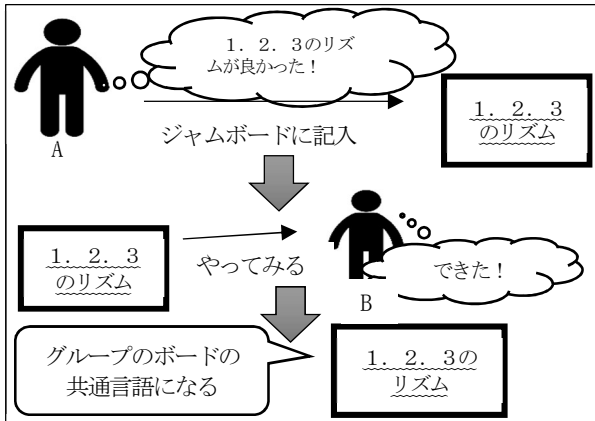
関わり合いをより豊かにし、思考しながら学習に取り組む児童を育成するため、ジャムボードの機能を工夫して活用する。

【ジャムボードの活用】

- ①自分で見つけたこつや課題を記入
→黄色の付箋
- ②友達の技を見て、気付いたことを記入
→ピンクの付箋
- ③グループ内で共有する
→グループのこつにする(共通言語)

【資料3】 活用之際のルール2

自分の課題やこつを書くだけでなく、見て気付いたことを友達のページに記入していくことで、直接伝えられなかったことが伝えられるようになる考えた。そして、ジャムボードの交流をもとに、学習中もよりアドバイスや教え合いを活発にしていた。さらに、ジャムボードの最初のページにグループごとの共有ページを作成した。一人一人が気付いたこつを他の子が試し、その結果、よくできたらそのこつとなった言葉をグループの共通言語として、共有ページに載せていくようにした([資料4])。他者から客観的に伝えてもらうことで、自分では気付きにくいところにも気付くことができると考えた。



【資料4】 グループ内共通認識した言語(共通言語)

(4) 授業実践

①走り高跳び

ア 実践内容とねらい

活動1(1～3時間目)

課題別の場に分かれ、練習を行う。その後、自分のグループに戻り記録の測定を行う。記録測定の際に、一度自分の跳び方を録画し、振り返りの際、気付いたことをジャムボードに記入する。

活動2(4～5時間目)

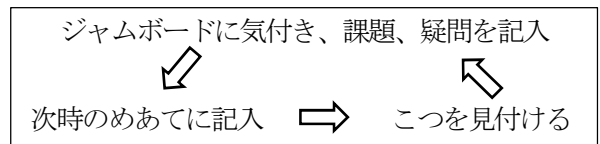
グループ内で練習を行ったあと、グループ対抗で競争を行う。グループ内で共通言語を話し合い、ジャムボードの共有ページに書き込む。走り高跳びでは、「助走」、「踏切り」、「振り上げ足」、「抜き足」、「着地」5つの技能のポイントで自分の課題やこつに気付き、関わり合うことで技能が高まっていくような場を設定し、実践した。

ねらい 自分の記録に挑戦したり、競争したりして楽しもう。				
1	2	3	4	5
オリエンテーション	(感覚づくり) 8の字跳び			
	(動きづくり) 3歩助走 → 着地			
	活動1 ○いろいろな場で練習し、記録を測定 ・振り上げ足の場 ・踏み切りの場 ・助走の場 ・抜き足の場 →グループごとに記録を測定 ※跳び方を撮影 ※ジャムボードに記入		活動2 ○グループごとに練習する。 ○めやす得点を使って競争する。	

イ 実践の様子

ジャムボードの活用の際、「こつや気付きを書こう」とすると書くことが難しく、止まってしまう児童がいた。そのため、自分の課題や疑問を書いてもよいことに途中から変更した。付箋の色は、水色で書くことにした。課題、疑問を書くことで、次時にその点を意識して行うことで自分の課題に対するこつに気付けるようになった。また、友達がその課題への解決法を記入したり直接伝えたりするなど、関わる様子が見られた([資料5])。

助走のリズムを友達同士で声を掛け合ったり、着地を「スタッ」という言葉にして足から降りられるようにしたりと、個人で見付けたこつを話し合い、グループの共通言葉とすることで見合う視点が明確になり、教え合い、伝え合いが活発になった。



【資料5】 思考の変容

ウ 児童の変容から見えてきた課題

疑問点を記入することで、友達がそれに対して答えたり、メッセージを入れたりすることができた。

抽出児Aは、普段の体育学習において、自分や友達の課題を見付けて伝えることがほとんどできな

い。また、友達から直接教わることに抵抗感を感じている様子が多くみられる児童である。

助走のイメージがつかめず、75 cmを跳べず、またいでしまう形になっていた。しかし、同じグループの児童が「助走のリズムを工夫すると良い」とジャムボードに書いてあるのを見て行ってみるとイメージをつかみ、105 cmまで跳べるようになった。

【資料6】抽出児Aの授業後の感想

この実践において抽出児Aは、ジャムボードを媒体とした友達のアドバイスにより課題に気付き、直接関わり合い、跳べるようになった（【資料6】）。しかし、自分で課題や解決法を見付けることはできなかった。他の児童においても、自分の課題に気付かず、友達からもらったアドバイスを次時のめあてにしている児童もみられた。こつに気付けるように、まず自分で思考する時間をとっていく必要がある。

また、全員が走り高跳びのこつを知ることができたが、単元の終わりに5つのポイントをまとめたため、グループ内で共通理解したことを、学習に生かすことができなかった（【資料7】）。



【資料7】＜単元終わりにおける共通言語化＞

そこで、次の単元では、単元の途中で共通理解する時間を取り、単元内の学習で生かせるよう修正して実践を行った。

②マット運動

ア 実践内容とねらい

ジャムボードの活用は以下のように修正した。

活動1 (できる技を組み合わせ、きれいにやる。)

3人1グループになり、互いの組み合わせた技を見合い、アドバイスし合う。単元の中で、1、3、6時間目に録画を行い、技の出来栄を見る。

活動2 (できそうな技に挑戦する。)

めあての場ごとに分かれ、自分の課題に合った場で練習を行う。ジャムボードの技ごとのページに、

気付いたこつや友達へのアドバイスを書き込む。

ねらい できる技を組み合わせたり、できそうな技に挑戦して楽しむ。

1	2	3	4	5	6
オリエンテーション	(感覚づくり) 動物歩き (アザラシ、ウサギ)				
	(動きづくり) 大きなゆりかご、カエルの逆立ち				
	活動1 ○できる技を組み合わせ、きれいに技を行う。 ○グループごとに見合い、アドバイスし合う。 活動2 ○できない技に挑戦する。○課題別の場ごとに教え合う。				

【ジャムボードの活用における変更点】
 ①気付いてほしいポイントに空の枠を設定する。
 ②グループ内での共通理解の時間を設定する。

【資料8】技ごとのページと活用方法の改善点

枠があることで、その部分をどうしたら良いのか考える視点が与えられ、思考しやすくなると考えた（【資料8】）。また、グループ内で共通理解する時間を単元の最後ではなく、途中に何回か入れることで、活動中の教え合いや伝え合いが活発になると考えた。

イ 実践の様子

枠を作ったことで、活動中も見える視点が明確になり、自分で自分の課題に気付ける児童が増えた。また、グループ内での共有がしやすくなった。壁倒立に取り組んだグループでは、全員が、個々のボードに「目線はマットを見ることが重要」と書いてあり、グループ内でも目線の大切さを振り返りの時間で再確認していた。次時では、共通理解したポイントをもとに、互いに見合うことができているか伝え合う様子が見られた（【資料9】）。

ウ 児童の変容



【資料9】共通言語をもとに話し合う様子

自分で課題に気付くことができなかつた児童も、友達との振り返りの時間に一緒に考えたことで、気付くことができるようになった。また、友達に自分が気付いたことを伝えることが楽しくなり、同じことに気付いている友達がいることで、自分の気付きに自信をもつ児童が増えた。さらに、自分の課題や友達の課題に気付いたり、気付いたことを伝えたりするようになったことで、視点を絞って練習することができ、技能が伸びた児童が多かった。

走り高跳びでは、自分で課題やこつに気付けなかつた抽出児Aは、ポイントの枠を作成したことにより、気付くことができるようになった([資料10])。

[抽出児A]

後転をする際、お尻の着く位置を遠くにすると良いことに気付き、ジャムボードに書き表していた。気付いたことを何度も実践し、回れるようになった。

〈児童の実践後の感想〉

- ・友達の課題をジャムボードで見えることで、自分も似ていることに気付き、自分の課題に気付けるようになった。
- ・直接言う時間がないときも、ジャムボードを通してアドバイスを伝えられた。

[資料10] 授業後の感想

ジャムボードを活用したことで、技能が身に付いていなくても教えられる、ポイントを伝えられるという児童が増えた。また、自分でこつに気付けるようになったことで、友達の技を見る視点も増え、活動中の伝え合いが活発になったり、技能面も向上していたりする児童が多かった。

3 実践のまとめ

(1) 成果

自ら課題を見付け、友達との関わりをより豊かにしていくには、こつや課題とする視点をもってギガタブのジャムボードを使用し、気付いたことを付箋で書き残したり伝えたりしていくことが有効である。友達のジャムボードを見て、同じことに気付いていることを知ると、自分の気付きに自信をもち、直接伝えられるようになる。技能が高まっていなくてもこつを伝えるには、そのこつが良いという自信をもつことが大切である。毎時間、ジャムボードに気付きを書き残す活動を行ったことで、伝えることに慣れ、活動中も積極的に伝える様子が見られ、関わり合いがより深まった([表2])。

[表2] 実践後の振り返り

①自分で課題やこつに気付くことができましたか。				
	とてもできる	できる	あまりできない	できない
事前	2名	11名	7名	2名
事後	10名	11名	1名	0名
②気付いたこつを友達に伝えることができましたか。				
	とてもできる	できる	あまりできない	できない
事前	3名	9名	5名	5名
事後	9名	13名	0名	0名
③ジャムボードを活用して良かったですか。				
	とてもよかった	よかった	あまりよくなかつた	よくなかつた
	12名	10名	0名	0名

自分の課題やこつへの気付きに自信をもち、友達と積極的に関わったり教え合いを行ったりするようになったことで、いろいろなこつを試してみたり友達の良い行い方をまねしてみたりする機会が増え、結果として技能の高まりが見られた([表3])。技のこつを教師が伝えることも大切だが、児童が自ら気付き、友達と試行錯誤しながら伝え合うことで、より技能が高まることが分かった。

[表3] 技能の変容

	後転	後開脚	後伸膝	起き頭はね	前倒立	立壁倒	リッジ	倒立フ
事前	19名	15名	7名	2名	1名	11名	1名	
事後	21名	21名	10名	6名	7名	17名	7名	

(2) 課題

ギガタブ操作に慣れてきて、入力は早くなつたが、学習カードに自分の振り返りを書く時間を取ることが難しかった。そのため、児童一人一人の思考をギガタブ上で見取ることができたが、自ら気付いたのか、友達の記述から気付くことができたのかの見取りが難しかった。ギガタブにこつや気付きを書く時間と学習カードに振り返りを書く時間を分けていく必要がある。また、ジャムボードの活用は有効だったが、撮影した動画をうまく技能向上に生かすことができなかつた。撮影した動画を効果的に活用できる方法を今後検証していきたい。

【主な引用/参考文献等】

- ・文部科学省『小学校学習指導要領解説体育編』2017
- ・千葉市教育委員会『小学校体育科指導資料R1』2019
- ・千葉市教育委員会『めあて学習の実践例』平成10年
- ・大修館書店「体育科教育」2016