

運動との出会い・面白さ・喜びを味わい、主体的に学び合う児童の育成

—学びのプラン（課題解決の場創り、課題解決の場・解決方法の選択、自己調整）を大切に学習支援の工夫—

千葉市立幕張西小学校 教諭 小峰 祥

《研究の概要》

本研究の目的は、運動との出会い・面白さ・喜びを味わい、主体的に学び合う児童を育成する学習指導の在り方を明らかにすることである。そのために、自分に合った学び方を見付けることが必要であると考えた。単元の始めに、学びのプランを児童と共に創り、自分のなりたい姿に向けて、課題解決の場・解決方法を選択、自己調整をして、課題解決ができる活動を取り入れた実践を行った。その結果、運動との出会い・面白さ・喜びを味わいながら、自分の課題を見付け、課題解決の場や解決方法を選択できるようになったり、自己調整して練習したりする様子が見られ、自分に合った学習法で活動することで、児童は主体的に学び合うようになった。

1 問題の所在

「千葉市学校教育課題 21 世紀を拓く」において体育科では、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して心と体を一体として捉え、児童生徒一人一人が運動の特性に触れる楽しさや喜びを十分に味わうとともに、健康の保持増進や体力の向上ができるよう授業改善を図ることを目標としている。小学校学習指導要領解説体育編では、主体的・対話的で深い学びの授業づくりのために、運動や健康についての興味や関心を高め、運動や健康等に関する課題を見付け、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、課題を修正したり新たに設定したりして、仲間と知恵を出し合い、自分の思考を深め、よりよく課題を解決し、次の学びにつなげることができるようにすることが求められている。

しかし、本学級の実態は、自ら課題を見付け、粘り強く最後までやり遂げることが難しい児童が多い。また、自分の課題に取り組む中で、やり方がわからないから上手にできない。上手にできないからやりたくないという課題設定がうまくいかないために、そこからのスモールステップでも課題解決できず、意欲や知識・技能が低いことがわかった。自分に合った方法や場での練習がうまくいかない児童に、個別最適な学びや協働的な学びができるようにする必要がある。つまり、自分に合った学び方を考えて、自己調整しながら課題

解決できる力が必要だと考える。

このことから、課題解決学習を充実させ、児童が運動の楽しさや喜びを十分に味わいながら主体的に取り組む姿を目指し、研究主題を設定した。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

本研究では、運動との出会い（自分のなりたい姿と今の自分を比較して課題を見付ける）、面白さ（課題解決の場や解決方法を考え、そこから選択し、自己調整しながら理想の自分に近付けるようにする）、喜び（できる・わかる）が味わえるように、学びのプランを作成し、児童と共に学び方を創り上げて、主体的に学び合う児童の育成を図る。

(2) 研究の方法

① 6年 34名の児童の実態調査

②①の実態分析を踏まえた学びのプラン創り

③学びのプランを基にした授業の実践

「ハードル走」「跳び箱運動」

④実践結果を基に主体的に学び合う学習になる手立ての効果検証

3 研究の内容

(1) 実態調査と学びのプラン創り

「体育の学習は好きか」「自分に合った課題を設定することができるか」「粘り強く取り組めるか」「自分の課題を修正して練習することができるか」について、

学級の児童 34 名に自由記述による実態調査を行った。

[表 1] 体育の学習は好きか。

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
17名 (50%)	14名 (41%)	3名 (9%)	0名 (0%)
運動が好きだから 友達と運動ができるから できるようになると楽しいから わかると楽しいから		激しい運動が苦手だから 課題設定がうまくいかない うまくできない やり方がわからない	

[表 1] から体育の学習が好きな児童は、「できる・わかる」から好きだという児童が多いことがわかった。好きではない児童は、「できない・わからない・課題設定がうまくいかない」などの理由が挙がった。

[表 2] 課題設定できるか。

いつもできる	まあまあできる	あまりできない	できない
6名 (18%)	12名 (35%)	10名 (29%)	6名 (18%)

[表 3] 粘り強く取り組めるか。

いつもできる	まあまあできる	あまりできない	できない
11名 (32%)	11名 (32%)	10名 (29%)	2名 (6%)

[表 2]・[表 3] では、自分に合った課題を設定することができる児童や粘り強く取り組める児童がいる一方、課題を見いだせない、粘り強く取り組むことができない児童もいることがわかった。また、自分に合った課題を設定できないために、最後まで諦めずに学習に取り組むことができないと感じている児童もいた。

[表 4] 自分の課題を修正して練習できるか。

できる	まあまあできる	あまりできない	できない
10名 (29%)	8名 (24%)	8名 (24%)	8名 (24%)

[表 5] 体育の学習で気付いたことを伝えることができるか。

できる	まあまあできる	あまりできない	できない
8名 (24%)	10名 (29%)	9名 (26%)	7名 (21%)

[表 4]・[表 5] から、できる・まあまあできる児童は、課題解決の場を創ったり、自分の課題からどの場で練習したりすればよいかわかっていたが、あまりできない・できない児童は、どのように学べばよいかわからないという児童が多かった。また、関わり合いでは、ポイントがわからなかったり、どの課題解決の場で行ったらよいというアドバイスができなかったりと感じている児童もいた。そこで、運動との出会い・面白さ・喜びを味わえるように年間を通して[資料 1]を活用して児童と確認した。[資料 1]を基盤にし、単元の中に学びのプラン[資料 2]を児童と共に創り上げていくことにした。また、児童同士が学び方を共有できるように、学び方の記録[資料 3]も使用しながら、

友達がどのように学習したらうまくできたかやどの課題からどのような課題解決の場を選んだかなど、学び方の道筋をクラスで共有できるようにした。

出会い つかむ 楽しさ 課題 (学びのプラン創り)
自分のなりたい姿と今の自分とを比較して課題を見付ける。そこから、児童と共にポイントの確認や課題解決の場・解決の方法を創っていく。(思考・共感モデリング)

面白さ やってみる 課題解決の場と解決方法の選択 (自分に合った学習法で練習をする)
・課題解決の場 (単元ごとに児童と共に創り上げる)
・課題解決方法 (児童が自分の課題解決に向けて選択)
①手本動画・動画撮影 ②タイムシフトカメラ
③学び方の記録 ④課題解決ポイント確認表
⑤動画提出 ⑥友達からのアドバイス
⑦先生からのアドバイス

喜び できる・わかる
動画での確認・タイム向上・友達、先生からの称賛・学び方の記録でのポイントやその場での評価の共有
※自分の課題から、課題解決の場や解決方法の選択がうまくいったかを振り返り、次の課題につなげる。
(自己調整)

[資料 1] 運動との出会い・面白さ・喜び

学びのプラン創り
1・2時間目
やってみる→課題を見付ける→課題解決の場創り・解決方法の確認 (個人→グループ→全体→個人の流れで自分の課題やポイントを確認し、自分に合った学習法で学べるように道筋を立てる。)

課題	場創り	解決方法
頭はね跳び ・怖くて跳べない ・腰が反れない	・マットの場 ・ステージの上から跳ぶ場	資料を活用し、タイムシフトカメラや友達に見てもらい確認する。

3～7時間目の中の1時間の流れ
(課題解決の場や解決方法の選択、自己調整)

課題	場の選択	方法の選択
頭はね跳び 腰が反れない	ステージの上から跳ぶ場	タイムシフトカメラ 友達に見てもらおう
自己調整	何度やってもうまくいかなかったので、友達に見てもらうことにした。同じ課題の友達で確認したらあごを上に向けていないことがわかった。頭はね跳びでは、始めに確認したブリッジからもう一度練習し、マットの場に変更して練習する。	
あごを上に向けて腰を反る	マットの場 ステージの上からの場	ブリッジ 倒立からブリッジ 頭はね跳び

なぜできたか、できなかったかを考え、自分の学習を修正していく。

自分の課題から、課題解決の場や解決方法を選ぶ。

[資料 2] 学びのプラン (一部抜粋) ※ゴシックは児童の意見

学び方の記録

課題	課題解決の場	解決方法	評価	どのようにしたか具体的に書こう。
開脚跳び ・肩が前に出ない ・跳び箱の横に調節箱を置く場	資料 友達	◎		肩が前に出なかつたので、手をつけて肩の前に出す練習をした。友達に見てもらったり、資料を使ったりし、自分の動きを修正できた。頭を肩より前に出すとよい。次は手を突き放す場 (連結またぎこしの場) で練習をする。

自分の課題から、課題解決の場と解決方法を選ぶ。

自分が選んだ場や解決方法が上手くできたかの評価をし、なぜできたか、できなかったか、活動のポイント、次は何をしていくかなど (学びの道筋) を書いて、共有する。友達の道筋から自分はどのように解決していくかを互いに見られるようにした。

[資料 3] 学び方の記録 (一部抜粋)

(2) 授業実践

①ハードル走 (出会い…④ 面白さ…⑥ 喜び…⑧)

1 (オリエンテーション 学び方を知る) ④	2 (オリエンテーション 学び方を知る) ④⑥
○ハードルの跳び方を知る。 ○手本動画と今の自分とを比較し、課題を決める。 ○ハードルを跳んでみて、なぜ速く走り越せたか、越せなかったかを考える。 ○理由からポイントを全体で確認する。 ○学びのプラン創り ・課題解決の場を考える。 ・解決方法を確認する ○課題解決の場を全体で共有 ※ポイントや場の資料作成	○課題解決の場で練習をする。 ・振り上げ足の場 ・スピード、リズムの場 ・抜き足の場 ○記録計測・自分が跳んでいる動画を撮る。 ○動画を使用して、自分の課題を見付ける。 ※関わり合い (直接・間接) 直接 (アドバイス) 間接 (学び方の記録・動画へのコメント)
3時間目、4時間目 (活動1)	
自分の記録に挑戦し楽しむ。 ①課題解決の場での練習 ②自分の記録に挑戦	オリエンテーションで見付けた課題 ↓ 面課題解決の場・解決方法の選択 ↓ 喜ぶ記録が伸びた。課題ができた。ポイントがわかった。新たな課題が出てきた。 ↓ ④新しい課題
5時間目、6時間目、7時間目 (活動2)	
友達と競争して楽しむ。 ①課題解決の場での練習・タイム測定・動画撮影 ②チームで練習 ・関わり合い (直接、間接) ③競争 (チーム対抗戦)	④解決したい課題 (自分・友達) ↓ 面・課題解決の場での練習 (同じ課題でグループを組み、課題解決していく。) ・チームでの練習 (どのようにしたら速くなるかを考えて、課題解決の場と解決方法を選んで練習する。) ↓ 喜ぶ記録が伸びた。課題ができた。ポイントがわかった。新たな課題が出てきた。チームで勝つことができた。

ア <出会い>つかむ 楽しさ 課題

ハードルを速く走り越すための手本動画やうまく走り越せない動画を見て、跳び方を知り、自分でも跳んでみるようにした。児童は、手本動画と今の自分とを比較し、自分のなりたい姿から課題を決めた。その後、どのようにしたらうまくできたかや、できなかったかを考えた。その理由からポイントは何かを考え、[資料4]のように教師と児童による思考・共感モデリングから、全体でポイントを確認した。児童は、ポイントを意識しながら活動し、自分の課題を見付けていた。また、[資料5]のように、自分の課題からどのような場を創れば自分でも楽しく課題を解決できるかを考えた。全体でポイントや課題解決の場を確認したことで、[資



料6]の秘伝の確認表を創り上げることができた。オリエンテーションを2時間取り、児童が学習の道筋を立てやすくできるように丁寧に学び方を学習したことで、児童が自ら進んで活動する様子が見られた。

課題	思考・共感モデリング (教師・児童)
振り上げ足	敬どうして速く走れるのだろうか？ 尻上に跳んでいない。足がまっすぐ伸びている。 敬では、実際に速く走れる方法と上に跳んだり足を曲げたりしながら跳んでみて比べてみよう。 尻足が曲がると上に跳んでしまい、速く走り越せない。遠くから踏み切り、足を伸ばすと自然と前に跳ぶことができた。
クラスで共有するポイント ・振り上げ足はまっすぐ伸ばして跳ぶ。	

[資料4]秘伝の確認表ができるまで

困りごと	こんな場ができる、できる・わかる・楽しい (児童の意見抜粋)	この場を創ろう。こんな解決方法にしよう。
振り上げ足が伸ばせない。	A 尻膝を伸ばして低く跳ぶためにはどうすればよいらう？ B 尻遠くから跳ぶと上ではなく前に跳べるよね。目印 (紅白玉) を置こう。	・紅白玉の場 ・画用紙キックの場 ・タイムシフトカメラ ・動画を撮る ・アドバイス ・友達と勝負

[資料5]課題解決の場ができるまで

振り上げ足の場 (ポイント・チェック)	
<p>紅白玉の場 (振り上げ足がうまくいかないとき)</p>  <p>ポイント 速く踏み切り、ハードルの近くに足をおろす。</p> <p>チェック 横から友達に見てもらい、速く踏み切れているか見てもらう。</p>	<p>画用紙キックの場 (振り上げ足がうまくいかないとき)</p>  <p>ポイント 振り上げ足の足の裏で、画用紙をキックする。</p> <p>チェック 振り上げ足の足の裏で画用紙をキックできているか、高く跳びあがっていないかを見よう。</p>

[資料6]秘伝の確認表・課題解決の場

イ <面白さ>課題解決の場と解決方法の選択、自己調整

自分の課題から課題解決の場と解決方法を選んで活動した結果、児童は自己調整しながら練習する姿が見られた。児童は[資料7]のように、1時間の流れの中で最初に決めた場で練習したがうまくいかなかった。そこで、友達に見てもらうことで自分の新しい課題がわかり、その課題解決に向けて、自分に合った場や方法を選び直す様子が見られた。また、[資料8]のように関わり合いの時間を設けて、直接的な話合いやアドバイス、間接的な学び方の記録や1人1台端末タブレットPC (以下、ギガタブという) を使用した。課題解決に向けて、同じ課題でグループを作り、知恵を出

し合い自分たちで関わり合いながら活動したことで、どのようにすれば解決できるかを話し合い自己調整することができるようになり、主体的に学ぶ様子が見られた。

1時間の流れ		
課題	場	解決方法
振り上げ足 (足が曲がる)	画用紙キック の場	タイムシフトカメラ 友達と一緒に学ぶ。
自己調整		
タイムシフトカメラを使用して自分を確認したが、毎回足が曲がっていることがわかった。少しずつ膝を伸ばせるようになってきたが、自分だけでは中々上手くできなかった。友達に見てもらい、何が悪いのかと一緒に考える解決方法にした。原因がわかった。踏み切り位置が近くて足が曲がってしまっていた。この後は、課題解決の場を変えて練習する。		

振り上げ足 (足が曲がる)	紅白玉の場	タイムシフトカメラ
友達との練習で、膝が曲がっている原因がわかったので、紅白玉の場で練習することにした。タイムシフトカメラで確認しながら練習し、足を伸ばして低く走り越すことができた。		

【資料7】児童の様子（課題解決の場と解決方法の選択、自己調整）

直接的な関わり合い (資料を使用したアドバイス)	間接的な関わり合い (学び方の記録)
<ul style="list-style-type: none"> 足が伸びていたよ。 上に跳んでいたよ。 踏み切りが近いから膝が伸びていない。次は、遠くから踏み切るといいよ。 ※事実やアドバイスを伝える。	振り上げ足の画用紙キックの場では、低く走り越せるように、膝を伸ばして跳ぶ練習ができた。低く走り越したい人におすすめです。
ギガタブを使用したアドバイス	
動画をスライドに貼り付けて、友達や先生に見てもらい、コメントをもらう。	

【資料8】関わり合い（直接、間接）

ウ 〈喜び〉できる わかる

1・2時間目は、オリエンテーションで学び方を知り、どのような跳び方（ポイント）がよいのかやどのようにしたらできるようになるかを考えていろいろな方法で練習をした。練習していく中で自分の課題を見付け、自分のなりたい姿に向けて見通しをもって活動することができていた。

3・4時間目は、関わり合いの時間を増やしたり、自己調整をしたりしながら、自分に合った場や方法を活動内で選び直したりできるようにした。活動内で自分の課題解決に向けて、途中修正ができるようにしたことで、[資料7]のように自分に合わせた練習を見付ける児童が増えた。

5～7時間目は、チームでの練習を増やし、自分に合った練習をしているかなどを確認するよう助言した。グループでそれぞれが撮った動画や記録の伸びを確認し、アドバイスをする時間を設けた。児童は、更に自

分の練習法の幅を広げて取り組み、課題解決する児童が増えた。タイムは、クラス平均1.1秒縮まった。

エ 〈ハードルの学習を終えて〉

オリエンテーションで、児童と共にポイントを確認して秘伝の確認表を創ったり、自分がなりたい姿から、自分の課題に合わせて、課題解決の場を創ったりすることで、自分に合った学習法で学ぶことができた児童が多く、学びの意欲が高まった。また、関わり合いでは、直接アドバイスをしたり、いつでも見られる学び方の記録を参考にしたりして、自分の課題に合わせて課題解決の場や解決方法を選ぶことができるようになり有効だった。しかし、今回の単元では、オリエンテーションの際に、課題解決の場を創るグループを異質にしたところ、話し合いが深まらなかったグループが多かった。また、始めから決めてある課題解決の場を選択することに限定してしまっただけで、課題解決の場を更に工夫して練習する様子が見られなかった。そこで次の単元の跳び箱運動では、オリエンテーションの時のグループを話しやすく楽しみながら挑戦できるように編成していくこととした。また、始めに決めた課題解決の場や解決方法など、自分に合わせて自由にアレンジしながら学べるようにした。

②跳び箱運動

ア 〈出会い〉つかむ 楽しさ 課題

前単元より見えた課題から、グループの組み方を[資料9]のようにした。話しやすいグループとなり、児童は積極的に関わり合いながら課題を見付け、自分に合った練習法を考えていた。できない児童もこれだったらできそうという場を友達と一緒に考えて創る様子も見られた。また、それぞれの技を解決するためにはどのようなポイントに気を付けたらよいかも考え、クラスで共有し、[資料10]のように秘伝の確認表・解決方法・課題解決の場を創り上げた。児童は、秘伝の確認表を確認して自分の課題に合わせて選択し、意識して練習することで、自分の課題を見付けることができていた。

課題解決の場創りポイント確認	話しやすい友達同士でグループを組み、いろいろな方法を試し、その人に合った楽しめる課題解決の場を考える。また、なぜその技ができたのか、できなかったのかを考える。
----------------	---

課題解決の場やポイントの全体確認	グループでそれぞれの考えた課題解決の場や、ポイントを教師がグループに問いかけ確認し、クラスで共有の課題解決の場とポイントを確認する。
課題解決学習	同じ課題でグループを組み、その課題解決に向けて知恵を出し合い解決していく。

[資料9] グループの組み方・学習の仕方



[資料10] 秘伝の確認表・課題解決の場

イ 〈面白さ〉課題解決の場と解決方法の選択、自己調整

自分の課題から、課題解決の場と解決方法を選び、練習を行い、[資料11]のように、自己調整をしながら練習をできるようにした。練習していく中で、課題解決の場で何度も挑戦してもできない児童は、[資料12]のように、最初に確認した課題解決の場をアレンジした場を自分で創ったり、解決方法の選択を変更したりしている児童もいた。アレンジした場は、[資料13]のような学び方の記録で紹介し、関わり合いに効果が見られ、やってみたいと思う児童が増えた。

①児童の振り返り ②児童と児童 ③児童と教師	関わり合い ・直接 アドバイス（資料） ・間接 学び方の記録、動画コメント 学び方の変更 ・課題解決の場、解決方法 ・課題解決の場を自分に合わせてアレンジする（新しい場創り）。 ※どのように学び、なぜできたのか、できなかったのかを考える。
------------------------------	---

[資料11] 自己調整の手段

学びのプランを基に、自分に合わせた学習法へとアレンジ		
課題	場の選択	方法の選択
台上前転	1段跳び箱の場	アドバイス
④いつもおしりが跳び箱からはみ出てしまう。 ⑤まっすぐ回れているよ。ぼくも毎回おしりが跳び箱から出てしまう。 ④そうだ。開脚跳びでもやったけど、跳び箱を連結させてやってみよう。 ⑤そうだね。開脚跳びでも連結させて何度も練習したら試しの場でもできるようになったよね。		
台上前転	連結跳び箱の場（アレンジ）	タイムシフトカメラ・資料アドバイス
④連結させるとできた。でも、普通の跳び箱だとおしりがはみ出てしまう。 ⑤ぼくもA君と同じだ。 教では、二人の回り方と先生の回り方を比べてみよう。 ④あつ。ぼくとB君は手前に手を着いていない。真ん中に着いている。 ⑤ほんとだ。手を手前に手を着いている。もう一度資料を確認してからやってみよう。 ④⑤タイムシフトカメラで手前に手を着いているか確認しよう。 ⑤連結の場だとおしりがはみ出ないから安心して何度も練習できるね。よし、できるまでやぞ。		

④⑤できるようになった。
④⑤学び方の記録に記入してみんなにも知らせよう。

[資料12] 同じ課題同士での練習

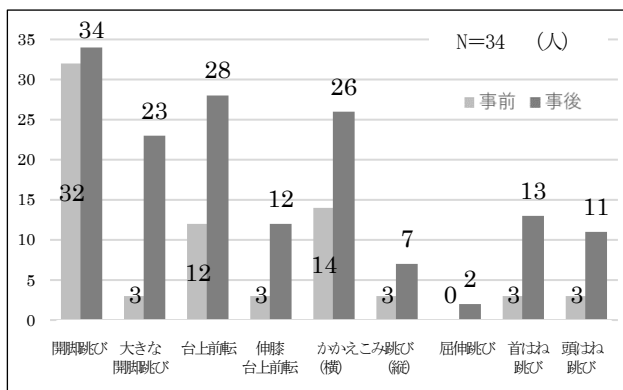
課題	課題解決の場	評価
台上前転 跳び箱の手前に手を着けない。	連結の場（新しい場）	◎

低い跳び箱の場で、何度も練習したができなかった。そこで、何がいけないのかを確認する場を創った。その場で練習をして課題がわかった。跳び箱の手前に手を着く練習は連結の場で練習するのがおすすめです。

[資料13] 学び方の記録

ウ 〈喜び〉できる わかる

1・2時間目のオリエンテーションで、今回学習する技や今できる技について知り、そこから自分になりたい姿に向けてグループを作り、活動した。児童は、どのような課題解決の場を創るとできるようになるかや、こんなポイントがあるとわかりやすいなどを考え、意見を出し合いながら課題を見付け、場を創ることができていた。ポイントも思考・共感モデリングから児童と確認することで、意識して取り組むことができた。3～7時間目は、課題解決に向けて、ギガタブ（動画・タイムシフトカメラ）や学び方の記録を活用する時間を設けた。[資料12]のように、児童は自分の課題に合った場を考え練習することで、新しい技ができるようになった。また、自分の課題に対して一人で最適な場所を決めきれない児童もいたが、同じ課題をもっている友達同士で相談しながら新たな場を考えて練習することで[図1]のように、新しい持ち技の習得につながった。



[図1] 持ち技の変容

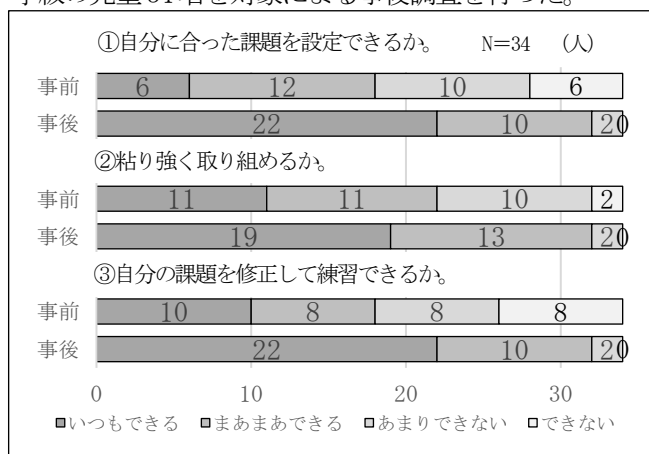
(エ) 〈跳び箱運動の学習を終えて〉

前単元の課題を生かし、始めに決めた場を自分なりにアレンジして、自分に合った学習法で学べるようにした。その結果、自分たちで始めに決めた場から自己

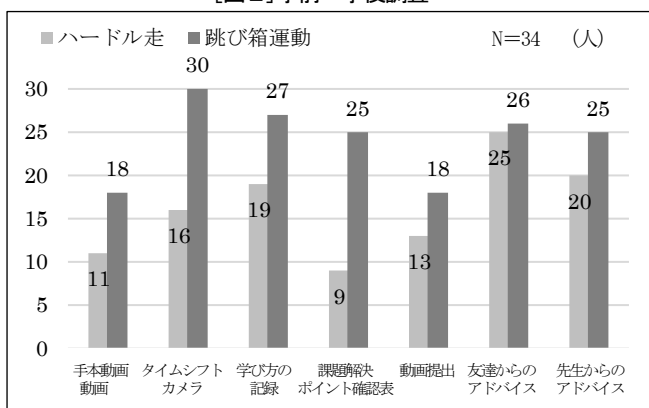
調整して変えるようになり、試行錯誤しながらできるようになったという有能感をもって活動する様子が見られた。また、自分で課題解決の場や解決方法（いくつかでも）を決められる自己決定感や、友達と一緒にできるようになるために考えていく、他者受容感を味わいながら、主体的に学ぶことができた。

(1) 成果

実践後の「自分に合った課題を設定することができるか」「粘り強く取り組めるか」「自分の課題を修正して練習することができるか」「課題解決に効果的だったもの」「よりよい課題解決の方法を選べるか」について、学級の児童 34 名を対象による事後調査を行った。



[図2] 事前・事後調査



[図3] 課題解決のために効果的だったもの

[表6] よりよい課題解決の方法を選べるか。

できる	まあまあできる	あまりできない	できない
21名 (62%)	12名 (35%)	1名 (3%)	0名 (0%)

検証の結果、以下の四つの成果が見られた。

- ①自分に合った課題を設定することができた児童が増えた。
- ②粘り強く取り組むことができた児童が増えた。

③自分の課題を修正して練習することができた児童が増えた。

④よりよい課題解決の方法を選ぶことができた児童が増えた。

[図2]や[表6]のとおり、学びのプラン創りをすることや関わり合いの手立てを講じたことで、できる・わかる児童が増えていった。

学びのプラン創りでは、自分のなりたい姿から、課題解決の場を創って練習したり、課題解決の場や解決方法を自分に合わせて選択したりすることができるようにしたことで自己調整したり、粘り強く取り組んだりすることに効果があった。

関わり合いでは、資料を使つてのアドバイス・学び方の記録・ギガタブを活用することは、伝えることが苦手な児童も、動画でのアドバイスや学び方の記録など、伝え方の選択肢が増え、今まで伝えられなかった児童もしっかりと伝えることができるようになり、主体的な学びにつながるものが明らかになった。

更に課題解決にあたっては、[図3]のように、学習するたびに、どの解決方法が効果的だったのかの振り返りをしたことで、自分に合った解決方法をすぐに見つけることができた。また、教師も児童の解決方法で効果的だったものから、どのような支援や指導をしようかという手立てを講じやすくなった。

今回の学びのプランを大切に学習支援の工夫により、運動との出会い・面白さ・喜びを味わい、自分に合った学習法で学び、主体的に取り組めた。

(2) 課題

自分に合った学習法を見いだすことに時間がかかった児童がいたため、活動内で課題解決の場や解決方法をいろいろと試せる時間を設ける必要があった。また、児童からポイントや解決方法、課題解決の場など、たくさん意見が出てきたため、目標に合わせて教師が支援を吟味していく必要がある。

【主な引用／参考文献等】

- ・岡出美則『小学校教育課程実践講座 体育』2018
- ・今井茂樹『小学校体育 全員参加の指導テクニック』2021
- ・養手章吾『個別最適な学びを実現する ICT の活用』2022
- ・安部英行『個別最適な学び』2022
- ・奈須正裕『個別最適な学びと協働的な学び』2022