

運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成する学習指導の工夫 — 投の運動を加えた陸上運動における「学んで・生かそうシート」の活用を通して —

坂町立横浜小学校 福富 健悟

研究の要約

本研究は、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成する学習指導の工夫について考察したものである。文献研究から、「ポール投げ」や「走り幅跳び」の記録を伸ばすためには、①動きのポイントや練習の仕方等を理解させ、②その知識を基に自分の課題を見付けさせ、③その課題を意識して練習させることが必要であることが分かった。そこで、課題の発見・解決のプロセスを可視化した「学んで・生かそうシート」を開発し、第5学年の児童を対象にその有効性を検証した。その結果、児童が自己の課題を見付けたり、その課題に応じた練習の仕方を選んだりすることができるようになった。このことから、「学んで・生かそうシート」を活用した指導を行うことは、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成することに有効であることが示された。

キーワード：課題解決 投の運動 学んで・生かそうシート

I 主題設定の理由

小学校学習指導要領（平成29年）では、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の一つとして、「運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。」¹⁾と示されている。一方で、小学校学習指導要領解説体育編（平成29年、以下「29年解説」とする。）では、「児童の投能力の低下傾向が引き続き深刻な現状にあることに鑑み、遠投能力の向上を意図し、『内容の取扱い』に『投の運動（遊び）』を加えて扱うことができることにした。」²⁾と示されている。これらのことから、投の運動を加えた陸上運動において、自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成する必要があると考えられる。

しかし、所属校の陸上運動系の授業では、技能向上を目指した授業は見られるが、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する授業には至っていない。また先行研究では、体つくり運動やボール運動の指導と関連させた、投の運動の研究は見られるが、陸上運動において投の運動を扱う研究は少ない。

そこで本研究では、投の運動を加えた陸上運動に

おける課題の発見・解決のプロセスを可視化した「学んで・生かそうシート」を開発する。「学んで・生かそうシート」を活用した授業を通して、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成することができると考え、本研究題目を設定した。

II 研究の基本的な考え方

1 運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力について

(1) 運動についての自己の課題を見付けるとは

「29年解説」では、「運動についての自己の課題を見付ける」とは、「各領域の特性を踏まえ、動きや技のポイントを見付けたり、自己の行い方にについての課題を見付けたりすることを示している。」³⁾とされている。

また、高橋健夫ら（2010）は、「運動の学習では、技術や戦術、ルールに関わった知識が理解できてはじめて、意味のある思考・判断（考える・工夫する）が可能になる。」⁴⁾と述べている。つまり、運動に関するイメージや技術的認識が備わってはじめて、自分の運動の何が問題で、どのような場や練習方法を

選べばよいのかが分かり、問題解決の方法を選択したり、工夫したりする「思考・判断」が可能になる。

これらのことから、本研究における「運動についての自己の課題を見付ける」とは、「各領域の特性を踏まえた技術や戦術、ルールに関わる知識の理解を通して、動きや技のポイントを見付けたり、自己の行い方についての課題を見付けたりする」とこととする。

(2) 運動について自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力とは

「29年解説」では、「その解決に向けて思考し判断する」とは、「自己の課題に応じて、運動の行い方や練習の仕方などを選んだり、応用したりすることを示している。」⁵⁾とされている。

また、日野克博（2017）は、「自己や仲間の課題に応じて、これまでに学習した内容を学習場面に適用したり、応用したりすることで『思考・判断』の学習を充実させていく必要がある。」⁶⁾と述べている。

これらのことから、「その解決に向けて思考し判断する」とは、「これまでに学習した知識・技能を学習場面に適用し、自己の課題に応じて、運動の行い方や練習の仕方などを選んだり、応用したりすることとする。

以上（1）（2）より、本研究における「運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力」とは、「動きや技のポイントを見付けたり、自己の行い方についての課題を見付け、自己の課題に応じて、これまでに学習した知識・技能を学習場面に適用し、運動の行い方や練習の仕方などを選んだり、応用したりする力」とする。

2 投の運動を加えた陸上運動について

(1) 陸上運動について

「29年解説」では、「陸上運動系は、『走る』『跳ぶ』などの運動で構成され、自己の能力に適した課題や記録に挑戦したり、競走（争）したりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。」⁷⁾と示されている。

また、岩田靖（2015）は、「陸上運動では器械運動などとは異なって動きそのものできさえを高めていくことが目的ではなく、走・跳・投の達成度を向上させていくことがねらいになる。」⁸⁾と述べている。

つまり、陸上運動ではタイムや距離などの記録の向上が直接的な学習課題となり、その解決のためによりよい動きを身に付け、記録の向上につなげることができる。また、児童にとって自分の成長が分かりやすく、大きな達成感を味わうことができる。

(2) 投の運動を加えた陸上運動について

「29年解説」では、投の運動において、「遠くに力一杯投げることに指導の主眼を置き、投の粗形態の獲得とそれを用いた遠投能力の向上を図ることが主な指導内容となる。」⁹⁾と示されている。

また、宮崎明世（2015）は、投動作で理想とする一連の動きについて以下のように示し、このような動きで、体全体を使って投げるという正しい動作を身に付けることがねらいであると述べている。

- ①投げる方向に対して横を向いた状態で構える。
- ②ボールを持った手を後方に弾きながら反対の腕を前に突き出す。
- ③投げ手と反対の足を踏み出して、突き出した腕を引き寄せ、体重移動を伴いながら正面へ体幹を回転させて投げる。

投動作で理想とする一連の動き⁽¹⁾

以上のことから、投の運動を加えた陸上運動とは、タイムや跳んだ距離、投げた距離の向上を学習課題とし、それらを解決することを通して、児童がよりよい動きを身に付け、記録の向上につなげることで大きな達成感を味わうことができる運動である。

(3) 投の運動を加えた陸上運動における、自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力とは

投の運動を加えた陸上運動における、自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力について、表1に整理する。

III 「学んで・生かそうシート」の活用

1 「学んで・生かそうシート」について

広島県教育資料（平成29年）では、「児童生徒が自己的運動課題の解決を目指す活動が行えるよう、学習カードやICT機器を活用するなど、適切に指導・支援する。」¹⁰⁾と体育科授業における取組の具体例を挙げている。

また、日野克博（2017）は、思考力・判断力・表現力等を促進する手立てとして、「学習資料や映像、ICTなどを活用し、子供の思考活動を促進する手立てや思考・判断したことを見化す学習カード等を工夫する必要がある。」¹¹⁾と述べている。

そこで本研究では、学習カード等の工夫として、「学んで・生かそうシート」を開発することとした。

2 「学んで・生かそうシート」の活用

佐藤豊（2017）は、「技能、態度、知識の入力情報は、個別ではなく、技能を高めるために、仲間と教えあったり、仲間と協力して作戦を立てたり、課題解

表1 投の運動を加えた陸上運動における、自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力⁽²⁾⁽³⁾

自己の課題を見付ける力		解決に向けて思考し判断する力
走 短距離走・リレー	<ul style="list-style-type: none"> ○一定の距離を全力で走ったり、滑らかなバトンの受渡しをしたりするための自己やグループの課題を、動きのポイントと照らし合わせて見付けることができる。 <p>動きのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタンディングスタートから、素早く走り始めることができる。 ・体を軽く前傾させて全力で走ることができる。 ・テークオーバーゾーン内で、減速の少ないバトンの受渡しをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○短距離走で、スタート、中間走、フィニッシュ等のコースから、自己の課題に適した練習の場を選ぶことができる。 <p>○リレーで、自己のチームに適したレーンや走順などを選ぶことができる。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○ハーダルをリズミカルに走り越えるための自己やグループの課題を、動きのポイントと照らし合わせて見付けることができる。 <p>動きのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1ハーダルを決めた足で踏み切って走り越えることができる。 ・スタートから最後まで、体のバランスをとりながら真っ直ぐ走ることができる。 ・インターバルを3歩～5歩で走ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ハーダル走のインターバルを選ぶなど、自己の課題に適した練習の場を選ぶことができる。 <p>○チーム対抗戦に向けて自己のチームに適した記録への挑戦の仕方を選ぶことができる。</p>
跳 走り幅跳び	<ul style="list-style-type: none"> ○リズミカルな助走から力強く踏み切って跳ぶための自己やグループの課題を、動きのポイントと照らし合わせて見付けることができる。 <p>動きのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・7～9歩程度のリズミカルな助走をすることができる。 ・幅30cm～40cm程度の踏み切りゾーンで力強く踏み切ることができます。 ・かがみ跳びから両足で着地することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己に合った助走距離を選ぶなど、自己の課題に適した練習の場を選ぶことができる。 <p>○チーム対抗戦に向けて自己のチームに適した記録への挑戦の仕方を選ぶことができる。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○リズミカルな助走から力強く踏み切って跳ぶための自己やグループの課題を、動きのポイントと照らし合わせて見付けることができる。 <p>動きのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5～7歩程度のリズミカルな助走をすることができる。 ・上体を起こして力強く踏み切ることができます。 ・はさみ跳びで、足から着地することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己に合った助走距離を選ぶなど、自己の課題に適した練習の場を選ぶことができる。 <p>○チーム対抗戦に向けて自己のチームに適した記録への挑戦の仕方を選ぶことができる。</p>
投 ボール投げ	<ul style="list-style-type: none"> ○体・腕・手首を軸とした3重の鞭運動から全身を使って力強く投げるための自己やグループの課題を、動きのポイントと照らし合わせて見付けることができる。 <p>動きのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パックスイングでは、体を後傾することができます。 ・投げる手と反対の足を踏み出し、腰を回転させながら遠くに投げることができます。 ・オーバーハンドで、手首をスナップさせて投げることができます。 	<ul style="list-style-type: none"> ○よい投動作につながるボールや教具、練習の場や段階を自己の課題に沿って選ぶことができる。 <p>○チーム対抗戦に向けて自己のチームに適したルールなどを選ぶことができる。</p>

決の手順に従い、自身の動きを高めたりするなど、知識、技能、態度としてインプットされた情報を複合的に思考・判断に活用し、技能、態度、言語として出力している。」¹²⁾と述べている。

そこで、本研究では、まず「学んで・生かそうシート」の活用を通して、児童に動きのポイント、運動や練習の仕方等の知識を確実に入力する。そして、それらの知識を思考・判断に活用させ、知識・技能の習得や思考力・判断力・表現力の高まりといった学習成果として出力させる。

これらのこと整理し、「学んで・生かそうシート」の活用イメージを図1にまとめて示した。

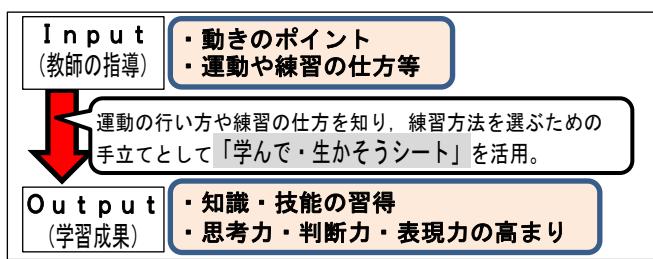


図1 「学んで・生かそうシート」の活用イメージ

(1) 投の運動（ボール投げ）の学習における活用

まず、自己の課題を見付ける段階において、児童はボール投げを行いながら、学習資料（イラスト等）やよい動きのチェック表で動きのポイントを確認す

る。ここでは、仲間と動きを見合つたり、撮影した連続写真を観察したりしながら、自己の課題に気付くことができるようになる。次に、課題解決のための思考、判断の段階では、自己の課題とその解決に向けて練習の場を可視化した「学んで・生かそうシート」を使いながら、児童に練習の場や段階を選択させ自己の課題の解決を目指し練習させる。また、授業後に練習の場を選択した理由を記述させる。

(2) 跳の運動（走り幅跳び）の学習における活用

ボール投げの学習を通して習得した、自己の課題の見付け方や解決の仕方を、単元後半の走り幅跳びの学習において応用させる。

単元後半の課題解決のための思考、判断の段階では、練習の場を選んだ理由を先に考え記述する。選んだ理由を先に考え記述するためには、児童は自己の課題を明確にするとともに、それぞれの練習の意図を理解しておく必要がある。その上で、自己の課題に応じた練習を選び、ボール投げの学習と同様に自己の課題の解決を目指す。さらに、選んだ場で課題別練習に取り組む際には、練習の場を段階ごとに変更できるようになる。そうすることで、児童がもつ課題をよりよく解決するための練習の仕方を、工夫したり応用したりすることができるようになる。

これらのことを利用して作成した、「学んで・生かそうシート」（I～IV）の活用例を図2に示す。

自己の課題を見付ける段階

シート I (2時間目／全8時間)

学んで・生かそうシート ポール投げ

めあて ふーんわり ピュン！で遠くへ投げることができるようになろう。

(1)2種競技大会の記録	(2)今日の最高記録	(2)-(1)の記録 (どれだけ伸びたかな？)
ジャベリック ボール	m	m
	m	m

☆友だちとアドバイスし合おう。

チェック表

	①	②	③
ポイント	ボルトの手で、体が後傾している。	投げる反対の足を大きく前へふみ出している。	反対の手を引きつけている。
よけていいな できる もう少し	○ △	○ △	○ △
◇ふりかえり	(略)		

シート III (5時間目／全8時間)

学んで・生かそうシート 走り幅跳び

めあて リズムよく、遠くへ跳ぶことができるようになろう。

(1)2種競技大会の記録	(2)今日の最高記録	(2)-(1)の記録 (どれだけ伸びたかな？)
走り幅跳び	cm	cm
	cm	cm

☆友だちとアドバイスし合おう。

最後の3歩は トン キュ！ パン

チェック表

	①	②	③
ポイント	一步目はふみ切り足。	体はまっすぐで前を見る。	ふみ切りゾーンに足がぴったり。(バンッ)
よけていいな できる もう少し	○ △	○ △	○ △
◇ふりかえり	(略)		

シート II (3時間目／全8時間)

めあて 高くフワッと、遠くへ投げることができるようになろう。

(1)2種競技大会の記録	(2)今日の最高記録	(2)-(1)の記録 (どれだけ伸びたかな？)
ジャベリック ボール	m	m
	m	m

☆友だちとアドバイスし合おう。

チェック表

	④	⑤	⑥
ポイント	腰が横から前にグイーンと体重移動している。	体が弓なりにしている。	ボールを高くピュン！
よけていいな できる もう少し	○ △	○ △	○ △
◇ふりかえり	(略)		

シート IV (6時間目／全8時間)

めあて 高くフワッと、遠くへ跳ぶことができるようになろう。

(1)2種競技大会の記録	(2)今日の最高記録	(2)-(1)の記録 (どれだけ伸びたかな？)
走り幅跳び	cm	cm
	cm	cm

☆友だちとアドバイスし合おう。

⑥着地は「ん」

チェック表

	④	⑤	⑥
ポイント	足の裏全体でふみ切っていいる。(バンッ)	ふり上げ足のひざはほその高さ。(非常口からバンザイ)	着地は「ん」
よけていいな できる もう少し	○ △	○ △	○ △
◇ふりかえり	(略)		

課題解決のための思考・判断の段階

☆練習の場を選ぼう ※練習の場所を選んで ○を付けよう。

A ボルトコーナー (①をしっかり練習したい人)
・マーカーを使って練習(後ろから渡す)
・パンダナボール(背中にポンポン)

B グイーンコーナー (②③④をしっかり練習したい人)
・紙でっぽう 手ぬぐいドリル
・ジャイロボール(足型を使って)

C 高くフワッとコーナー (⑤⑥をしっかり練習したい人)
・山ボール・引っかけボール
・パンダナボール
・ロープウェイバトン投げ

D ふーんわりピュン！コーナー (全部の流れをしっかり練習したい人)
・ジャベリックボール
・ソフトボールで

選んだ理由

まず、選んだ場で課題別練習に取り組む。(やってみる)
その後(4時間目／全8時間)に、選んだ理由を記述する。

◇ふりかえり (略)

知識・技能の習得
思考力・判断力
表現力の高まり

選ぶ理由

自己の課題や練習の意図を理解し、先に理由を記述する。その後、課題別練習に取り組む。

A リズミカル助走コーナー① (①②③をしっかり練習したい人)
・最後の3歩を意識しよう。
(ふみ切り板でアクセント)

B リズミカル助走コーナー② (①②③をしっかり練習したい人)
・アクセント幅跳び練習
(マイ7歩を見付けよう。)
・タフロープのしっぽをつけて

C 高くフワッとコーナー① (⑤⑥をしっかり練習したい人)
・ゴム切り遊び練習
・跳び箱で着地「ん」の練習

D 高くフワッとコーナー② (全部の流れをしっかり練習したい人)
・段ボールでフワッと
・走り幅跳びゲーム

◇ふりかえり (略)

図2 「学んで・生かそうシート」(I～IV)の活用例^{[13][14]}

IV 研究の仮説及び検証の視点と方法

1 研究の仮説

投の運動を加えた陸上運動において、「学んで・生かそうシート」を活用すれば、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成することができるだろう。

2 検証の視点と方法

検証の視点と方法について、表2に示す。

表2 検証の視点と方法

検証の視点	検証の方法
1 児童が、動きのポイントを見付けたり、自己の行い方についての課題を見付けたりすることができたか。	・アンケート ・「学んで・生かそうシート」の記述
2 児童が、自己の課題に応じて、運動の行い方や練習の仕方などを選ぶことができたか。	・アンケート ・「学んで・生かそうシート」の記述 ・2種競技大会の記録

V 研究授業について

1 研究授業の内容

- 期間 平成29年11月24日～平成29年12月20日
- 対象 所属校第5学年（1学級21人）
- 単元名 はまっ子2種競技大会 2017
～そして、より遠くへ～
- 目標

ボール投げの行い方を理解するとともに、腕や体の鞭運動から、いろいろなボールをより遠くへ投げができるようになる。また、走り幅跳びの行い方を理解するとともに、リズミカルな助走から踏み切り、より遠くへ着地ができるようになる。（知識及び技能）

自己的能力に適した課題の解決の仕方、競争や記録への挑戦の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようになる。（思考力、判断力、表現力等）

ボール投げや走り幅跳びに積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考え方や取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようになる。（学びに向かう力、人間性等）

- 指導計画（全8時間）

次時	二 ボール投げ				三 走り幅跳び			四	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
シートの活用について	シートI シートII シートIII シートIV								
0分	準備運動・慣れの運動（ケンバー跳び・ジャンプ遊び・的当て遊び・紙でっぽう・めんこ遊び・ロープウェイバトン投げ）								
オリエンテーション ・ルールの確認 ・グループ決め ・役割分担 ・単元の流れ ・準備片付け、場の安全について確認 はまっ子2種競技大会① ・ソフトボール投げ ・ジャベリックボール投げ ・走り幅跳び	あえて ふーんわり！ピュンで、遠くへ投げることができるようになろう。	あえて 自分に合ったやさしい場を選び、練習しよう。	あえて リズムよく、フワッと高く跳ぶことができるようになろう。	自ら自分に合ったやさしい場を選び、練習しよう。	チーム練習 はまっ子2種競技大会② ・ソフトボール投げ ・ジャベリックボール投げ ・走り幅跳び	○課題別グループで自己の課題の解決に向けて練習する。 A ボルトコーナー B ゴールコーナー C 畦ぐつワットとコーナー D ハーーんわり！ピュンコーナー	○課題別グループで自己の課題の解決に向けて練習する。 A 3歩跳び（トン・キュウ・パン） B マイ5歩やマイ7歩を見付けよう C 空中姿勢（非常口ポーズを見合う。） D ゴム切り遊び E 跳び箱から着地（「ん」の姿勢を見合う。） F 走り幅跳びゲームをする。	表彰式 ベストオブ 遠くへ賞 ～クラスで一番いるあなた～	学習の振り返り・整理運動・片付け
45分									

VI 研究授業の結果分析と考察

1 児童が動きのポイントを見付けたり、自己の行い方についての課題を見付けたりすることができたか

(1) アンケートの結果からの分析

第2次（ボール投げ）後と単元終了後にアンケートを実施した。その結果を表3に示す。

表3 第2次後・単元終了後アンケート結果

項目	「学んで・生かそうシート」は、上手な投げ方（跳び方）を知るために役に立ちましたか。					
	肯定		否定			
回答	よくあてはまる	ややあてはまる	小計（人）	小計（人）	あまりあてはまらない	全くあてはまらない
第2次後	12	9	21	0	0	0
単元終了後	18	3	21	0	0	0

全員が肯定的に回答し、さらに「よくあてはまる」と答えた児童は、12人から18人と6人増えている。

また、単元開始前（事前）・終了後（事後）にアンケートを実施した。その結果を表4に示す。

表4 事前・事後アンケート結果

項目	体育の授業では、動きのコツ（上手な走り方・投げ方・跳び方・攻め方など）が分かるようになります。					
	肯定		否定			
回答	よくあてはまる	ややあてはまる	小計（人）	小計（人）	あまりあてはまらない	全くあてはまらない
事前	8	10	18	3	3	0
事後	14	6	20	1	1	0

肯定的な回答をした児童は、18人から20人と2人増え、「よくあてはまる」と回答した児童も、8人から14人と6人増えている。

これらのことから、「学んで・生かそうシート」を活用した授業は、児童に動きのポイントを理解させることに有効であったと判断できる。

(2) 児童の「学んで・生かそうシート」の記述と授業の様子からの分析

図3には、表4のアンケートにおいて、「ややあてはまる」から「よくあてはまる」に意識が高まった、

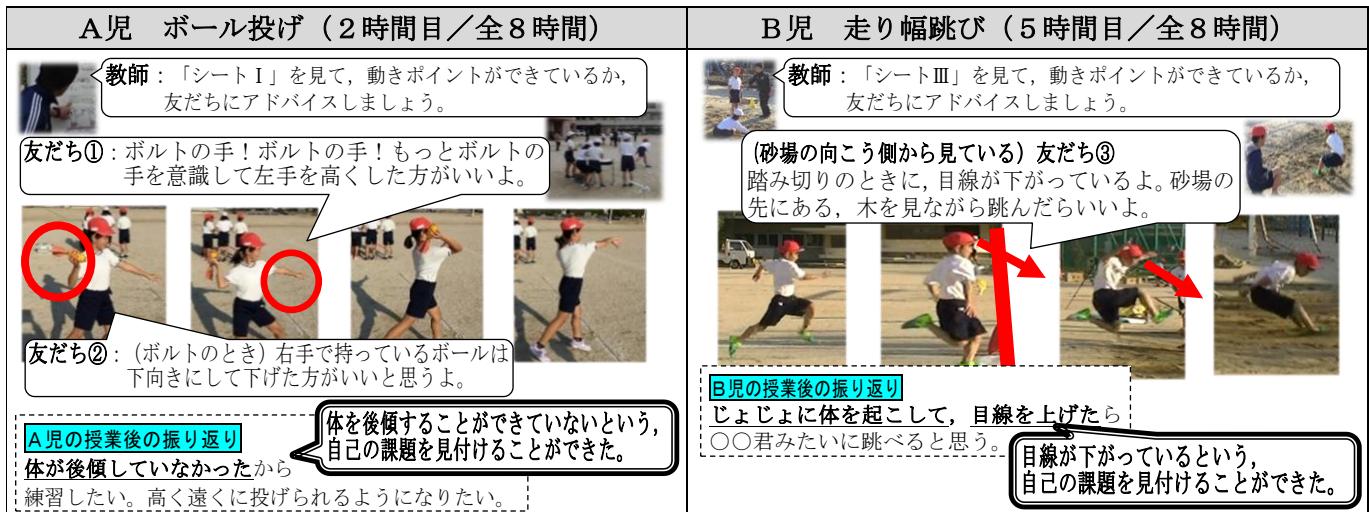


図3 A児、B児が自己の課題を見付けるまでの過程

抽出児童A児及びB児の、自己の課題を見付けるまでの過程について示した。

また表5には、自己の課題を見付ける段階におけるA児、B児以外の児童の振り返りの記述例を示す。

表5 自己の課題を見付ける段階における児童の記述例

第2時	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール投げや走り幅跳びで、思ったより遠くへ投げたり跳んだりすることができてよかったです。 ・もっと遠くに投げられるように練習していきたい。
シートI ボール投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・反対の手を引きつける^③ことができていなかったので、もっと上手くなりたい。 ・足をあまり強く踏み出せて^④いなかったから、○○君などのすごく投げられる人のまねをしたい。
シートII 走り幅跳び	<ul style="list-style-type: none"> ・勢いはあったけど、高く跳べていなかったから、次はじよじよに体を起こし、体をまっすぐで前を見て^⑤高く跳ぶことを意識して頑張りたい。 ・跳び箱で「ん」^⑥の練習もしたいけど、人に見てもらって、振り上げ足を高く上げて^⑦跳んだ方がよいと言われたので、もっと上手になりたい。

※下線は、児童が自己の課題を見付けることができたと判断できる記述
また番号は、「学んで生かそうシート」に記載されている動きのポイントを示す。

A児、B児が自己の課題を見付けるまでの過程やその他の児童の記述例から、「学んで・生かそうシート」を活用した授業が、ボール投げや走り幅跳びの動きのポイントや運動の仕方等を児童に理解させ、自己の課題を見付けさせることに有効であったと考えられる。

以上(1)(2)より、「学んで・生かそうシート」を活用した授業において、児童は動きのポイントを見付けたり、自己の行き方についての課題を見付けたりすることができたと考えられる。

2 児童が、自己の課題に応じて、運動の行き方や練習の仕方などを選ぶことができたか

(1) アンケートの結果からの分析

第2次(ボール投げ)後と単元終了後にアンケートを実施した。その結果を表6に示す。

B児 走り幅跳び(5時間目／全8時間)

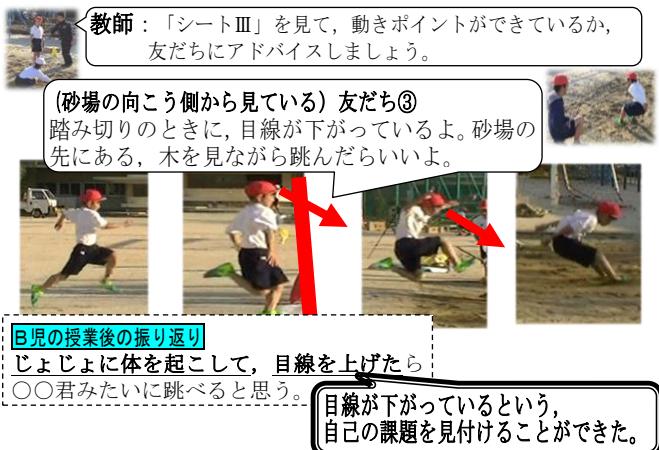


表6 第2次後・単元終了後アンケート結果

項目	'学んで・生かそうシート'は、自分の課題に合った練習方法を選んで練習するのに役に立ちましたか。				
	肯定		否定		
回答	よくあてはまる	ややあてはまる	小計(人)	小計(人)	あまりあてはまらない
第2次後	8	13	21	0	0
単元終了後	16	5	21	0	0

21人全員の肯定的回答が得られ、さらに「よくあてはまる」と回答した児童は8人から16人と、8人増えている。

次に、単元開始前(事前)・終了後(事後)にアンケートを実施した。その結果を表7に示す。

表7 事前・事後アンケート結果

項目	体育の授業では、自分の課題に合った練習の方法を選んで練習しています。				
	肯定		否定		
回答	よくあてはまる	ややあてはまる	小計(人)	小計(人)	あまりあてはまらない
事前	4	11	15	6	6
事後	13	7	20	1	1

「よくあてはまる」と回答した児童は4人から13人と、9人増え21人中20人の肯定的回答を得た。

これらのことから、「学んで・生かそうシート」を活用した授業が、児童の自己の課題に応じて、ボール投げや走り幅跳びの行き方や練習の仕方などを選ぶことに有効であったと判断できる。

(2) 児童の「学んで・生かそうシート」の記述と授業の様子からの分析

図4には、表6、表7のアンケートにおいて、「よくあてはまる」と回答した抽出児童C児の変容を示した。また表8には、課題解決における思考・判断の段階における、C児以外の、練習の場を選んだ(選ぶ)理由についての記述例を示す。

ボール投げ		走り幅跳び	
自己の課題を見付ける段階（2時間目／全8時間）	投動作と記録 ジャベリックボール 16m ソフトボール 18m 	自己の課題を見付ける段階（5時間目／全8時間）	跳ぶ動作と記録 走り幅跳び 324cm 
見付けた自己の課題		見付けた自己の課題	
<ul style="list-style-type: none"> 高くフワッと投げられず、すぐにボールが落ちてしまう。 後傾はできるようになったけど、オーバーハンドができない。 		<ul style="list-style-type: none"> 低く跳んでしまうから高く跳びたい。 バンザイと手を上げて反って、さらに着地も「ん」のポーズにしたい。 	
課題解決のための思考・判断の段階（4時間目／全8時間）	<p>課題の解決に向けて、Cコーナー（高くフワッとコーナー）を選び、次の四つの練習を行った。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> 【山ボール】  投射角をつけて遠くに投げる力を養う練習。 </div> <div style="text-align: center;"> 【引っかけボール】  人差し指と中指を紐に引っかけて投げ、リリースのタイミングを養う練習。 </div> <div style="text-align: center;"> 【ロープウェイバトン投げ】  ロープの傾斜角度を40~45度に設定し、高くフワッと投げる感覺を養う練習。 </div> </div> <p>練習の場を選んだ理由（シートII）</p> <ul style="list-style-type: none"> 私は高く投げられないでCコーナーを選んだ。 引っかけボールが下にいくから、フワッと投げられない。 だからもっと高い位置で離したい。 	課題解決のための思考・判断の段階（7時間目／全8時間）	<p>課題の解決に向けて、Cコーナー（高くフワッとコーナー）を選び、次の二つの練習を行った。</p> <p>練習の場を選ぶ理由（シートIV）</p> <p>高くフワッと跳べばもっと記録が伸びると思ったので、Cコーナーにした。しっかりへそを出して反るところを意識して練習したい。また目線をまっすぐ前に向かいたい。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> 【ゴム切り遊び】  踏み切り時の上体の引き上げを促す練習。 </div> <div style="text-align: center;"> 【跳び箱から着地の「ん」】  空間動作から着地の動きを身に付けるための練習。 </div> </div>
2種競技大会（8時間目／全8時間）	投動作と記録 ジャベリックボール 22m ソフトボール 21m 	2種競技大会（8時間目／全8時間）	跳ぶ動作と記録 走り幅跳び 340cm 

図4 C児の変容

表8 練習の場を選んだ（選ぶ）理由についての記述例

シートII 4時間目 ボール投げ	<ul style="list-style-type: none"> ボールが低いからもっと高く投げたかった^⑥から。 引きつける^⑧ことを意識して、できているところをもつとよくするために選んだ。 左手をはやく引きつけて^⑨、手首のスナップ^⑩を練習したかったから選んだ。
シートIV 6時間目 走り幅跳び	<ul style="list-style-type: none"> 全ての動きを合わせて最高のジャンプや助走をし、3m 80cmを跳びたいから。（Cコーナーでは、）お腹でゴムを切って、上を向く^⑪ようにしたい。着地の「ん」^⑫は、しっかりと腰を下げたい^⑬。 足の裏で「バン」^⑭や「非常口ポーズ」^⑮もできるようになったし、着地の「ん」^⑯もできるから、もっと全部の流れをしっかりとしたいから。助走の足を合わせて^⑰、320cm 目指したい。かかとから着地する^⑱ようにしたい。

*下線は、児童が自己の課題に応じて練習の場を選ぶことができたと判断できる記述
または番号は、「学んで生かそうシート」に記載されている動きのポイントを示す。

C児の変容やその他の児童の「学んで・生かそうシート」の記述では、ボール投げの学習の際に練習の場を選んだ理由として、自己の課題に応じて選んだ理由を記述していることが分かる。

また、練習の場を選ぶ理由を先に記述した走り幅跳びの学習においても、同様の記述ができている。

さらに「お腹でゴムを切って、上を向く」や「助走の足を合わせて、320cm目指したい」など、練習の意図を理解した上で、記録への挑戦の仕方について記載している児童も増え、学習した課題の解決の仕方を応用していることが分かった。

これらのことから、ボール投げの学習を通して習得した、自己の課題の見付け方や解決の仕方を、走り幅跳びの学習において活用したり、応用したりすることができていると判断できる。

(3) 2種競技大会の記録からの分析

図5には、図3における抽出児童A児及びB児の2種競技大会の動作と記録の変容を示す。

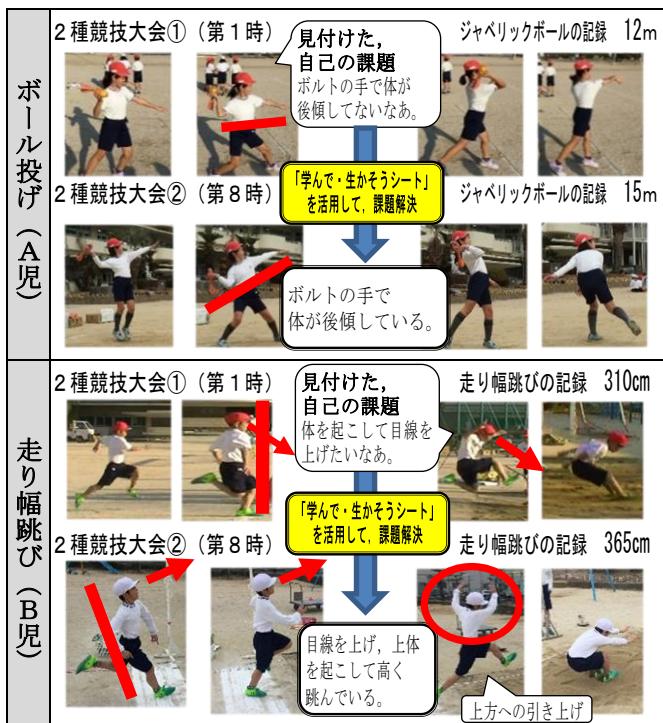


図5 A児、B児の2種競技大会の記録と動作の変容

次に表9は、2種競技大会での事前・事後の記録を平均値として示したものである。

表9 2種競技大会の記録

(n = 21)	2種競技大会①(事前)	2種競技大会②(事後)	P値(片側)
ソフトボール	20.90m ± 7.33	24.76m ± 8.04	p < 0.01
ジャベリックボール	18.80m ± 5.51	24.28m ± 7.87	p < 0.01
走り幅跳び	269.1cm ± 49.9	310.2cm ± 42.4	p < 0.01

ソフトボール投げでは授業前後で3.86mの記録の向上が見られ、ジャベリックボール投げでは5.48m、走り幅跳びでは41.1cmの記録の向上が見られた。なお、全ての種目において記録の向上に有意な差($p < 0.01$)が認められた。

つまり、A児、B児、C児のように多くの児童が「学んで・生かそうシート」を活用し、自己の課題に応じた練習の場を選びことで記録の向上につながったと考えられる。

以上、(1)から(3)より、「学んで・生かそうシート」を活用した授業において、児童が自己の課題に応じて、運動の行い方や練習の仕方などを選ぶことができたと考える。

VII 研究のまとめ

1 研究の成果

投の運動を加えた陸上運動において、「学んで・生かそうシート」を活用すれば、運動についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断する力を育成することができることが分かった。

2 今後の課題

「学んで・生かそうシート」を活用し課題を見付けていく際、助走、踏切、着地といった運動局面を、一つ一つの動きとして切り離して考える児童がいた。今後は例えば、助走局面と踏切局面をつなぐ「踏み切り前動作」を加えるなど、シートの内容を改善する必要がある。

また、本研究で作成した「学んで・生かそうシート」を活用した課題解決のプロセスを、他領域の指導においても応用することができるよう引き続き研究に取り組む。

【注】

- (1) 宮崎明世(2015)：「投運動の発達と指導のポイント」「学習指導要領準拠新しい走・跳・投の運動の授業づくり『体育科教育別冊』」大修館書店p.48に詳しい。
- (2) 文部科学省(平成29年)：『小学校学習指導要領解説体育編』を基に稿者が作成した。
- (3) 岩田昌太郎(2017)：「『投』が追加される陸上運動をどう展望するか—『THROW』の視点から考える』『体育科教育6月号』大修館書店p.41を基に稿者が作成した。

【引用文献】

- 1) 文部科学省(平成29年)：『小学校学習指導要領』p.123
- 2) 文部科学省(平成29年)：『小学校学習指導要領解説体育編』p.30
- 3) 文部科学省(平成29年)：前掲書p.22
- 4) 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編(2010)：『体育科教育学入門』大修館書店p.79
- 5) 文部科学省(平成29年)：前掲書p.22
- 6) 日野克博(2017)：「思考力・判断力・表現力」「平成29年版学習指導要領改訂のポイント小学校・中学校体育・保健体育『楽しい体育の授業PLUS』」明治図書p.21
- 7) 文部科学省(平成29年)：前掲書p.29
- 8) 岩田靖(2015)：「陸上運動系領域の教材づくり・授業づくりの考え方・進め方」「学習指導要領準拠新しい走・跳・投の運動の授業づくり『体育科教育別冊』」大修館書店p.109
- 9) 文部科学省(平成29年)：前掲書p.30
- 10) 広島県教育委員会(平成29年)：『平成29年度広島県教育資料』p.78
- 11) 日野克博(2017)：「思考力・判断力・表現力」「平成29年版学習指導要領改訂のポイント小学校・中学校体育・保健体育『楽しい体育の授業PLUS』」明治図書p.22
- 12) 佐藤豊(2017)：「アクティブラーニングと体育」「平成29年版学習指導要領改訂のポイント小学校・中学校体育・保健体育『楽しい体育の授業PLUS』」明治図書p.13
- 13) シートI・IIのイラストの出典：「学習指導要領準拠新しい走・跳・投の運動の授業づくり『体育科教育別冊』」大修館書店p.50
- 14) シートIII・IVのイラストの出典：「走り幅跳びハンドブック」平成26年度 東京都小学校体育研究会 陸上運動領域部会 学習資料