

体育学習におけるアクティブ・ラーニングの視点を生かした授業研究 ～学び続けようとする意欲ある教員の育成を目指して～

Lesson Study Making Full Use of the Viewpoint of Active Learning in Physical Education : Learning Aiming to Foster Motivated Teachers Trying to Keep Learning

長尾 明也¹⁾ 大宮 真一²⁾

Akiya NAGAO¹⁾ Shinichi OHMIYA²⁾

キーワード：体育科, アクティブ・ラーニング, ICT

I. はじめに

教員養成・採用・研修のために必要な改革などの方向性については、中央教育審議会初等中等教育分科会教員養成部会が取りまとめた「これからの学校教育を担う教員の資質能力の向上について」¹⁾において示されている。この中で、次期学習指導要領に向けて教員に求められる力を効果的に育成できるよう、教員養成自体をアクティブ・ラーニング（主体的・対話的で深い学び）の要素を一層含んだものに転換していこうとする提言が含まれている。

つまり、これからの教員には、学級経営や児童・生徒理解等に必要な力に加え、アクティブ・ラーニングの視点から、学習・指導方法を改善していくために必要な力など新たな教育課題に対応できる力が求められるのである。そこで、本研究では社会の変化を見据えながら、時代が求める資質・能力を子供たちに育んでいけるような学び続ける教員の養成を目指し、「活用」するための思考力・判断力・表現力や自分とは異なる考えや立場の人とも協力して物事を成し遂げる力など、幅広い資質・能力を育成する授業を構築する力を備えた意欲のある教員を育成するための指導方法の在り方について明確にしていくこととする。

また、学習指導要領の総則²⁾に「情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること」と記述され、教員のICT活用指導力を向上させることや各教科でICTを有効、適切に活用して子供の学力の向上につなげていくことが示されている。本研究に

おいても、アクティブ・ラーニングの視点に立った授業改善を具現化するツールとして、ICTを活用して学ぶ場面を効果的に授業に取り入れていきたいと考えている。

II. 研究の背景

1. アクティブ・ラーニングが意図するもの

「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び」、これが文部科学省で用いられているいわゆる「アクティブ・ラーニング」の定義である。

以下の文章（文部科学省「教育課程企画特別部会における論点整理について」³⁾）において、実際にアクティブ・ラーニングという用語が用いられている。

このように、次期改訂が目指す育成すべき資質・能力を育むためには、学びの量とともに、質や深まりが重要であり、子供たちが「どのように学ぶか」についても光を当てる必要があるとの認識のもと、「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び（いわゆる「アクティブ・ラーニング」）について、これまでの議論等も踏まえつつ検討を重ねてきた。

ここでは、育成すべき資質・能力があり、その資質・能力を育むためには、学びの量、質、深まりが重要と述べている。さらに、その学びの質の向上や深まりを求めするために、課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学びが有効であるという主張である。

そして、次期学習指導要領において求められる「育成すべき資質・能力」は、以下の3点に整理することがで

1) 北翔大学短期大学部こども学科

2) 北翔大学生涯スポーツ学部スポーツ教育学科

きる。

- 1) 何を知っているか、何ができるか（個別の知識・技能）
- 2) 知っていること・できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力等）
- 3) どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びに向かう力、人間性等）

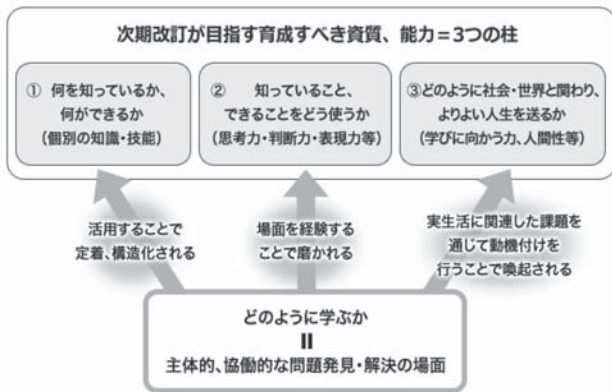


図1 アクティブラーニングと三つの柱の関係

すなわち、子供たちが「何を知っているか」に加えて、「知っていることを使ってどのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」ということである。その為に、子供たちに、知識・技能を身に付けさせると同時に、思考力・判断力・表現力等と学びに向かう力、人間性等を総合的に育む必要があるとされている。

ここで特筆すべきことは、次期学習指導要領が、これまでの改訂の中心であった「何を学ぶか」という指導内容の見直しに加えて、「どのように学ぶか」「何ができるようになるか」という視点からの改善にも教育課程政策を大きく変えたことにある。つまり、学習指導要領の記述が、教育課程編成の方針や各教科の目標・内容という大枠（指導内容）の記述から、これまで学校現場の裁量に任されていた教育方法や評価の在り方にまで及んでいるのである。

その象徴となるものが、今回の改訂の目玉「アクティブ・ラーニング」である。

これまで、「生きる力の育成」というスローガンのもと覚えること中心の受け身の学習から、実際生活上の複雑な問題の解決に向けて、子供自らが活動的・積極的に取り組む学習が求められてきた。しかし、今回の学習指導要領の改定では、教育方法や評価の在り方まで含めて法的拘束力の枠組みの中でそれを教育現場において実現しようとしているのである。

2. ICTの活用について

教育におけるICT活用の目的は、2008年中央教育審議

会⁴⁾によって明確化が図られた。それは次のように表現されている。「学校の組織力を高め、効果的・効率的な教育を行うことにより確かな学力を確立するとともに、情報活用能力など社会の変化に対応するための子供の力をはぐくむため、ICT環境の整備、教師のICT指導力の向上、校務のICT化等の教育の情報化が重要である」

そして、このICTの活用は、子供たちの学習への興味関心を高め、分かりやすい授業やいわゆるアクティブ・ラーニングを実現する上で効果的である。そこで、本研究でも、主体的な学びの中で情報活用能力などの高まりを期待し模擬授業の中にタブレット（情報端末）を導入することとした。

III. 研究の目的

本研究は、次期指導要領実施に向けて新たな教育課題に対応できる力を持った教員を養成する上で、教員養成大学において行える効果的な指導方法の在り方を明らかにすることを目的として実施する。

IV. 研究の仮説

学生が、アクティブ・ラーニングを視점에自ら構築した模擬授業を実施する過程において、小学校の現場経験のある指導教員が適切かつ実践的な関わりを持つことにより、学生はICT活用能力など新たな教育課題に対応できる教員としての資質能力をより効果的に高めることができる。

V. 研究の方法

1. 研究の実際

本研究は、本学の体育科指導法の講義において実施した。本講義は、小学校教員を目指す学生が選択科目として履修している。

以下は、シラバスの概略である。

1	○ オリエンテーション
2	○ 学習指導要領における目標と内容
3	○ 次期学習指導要領に関わって ※アクティブ・ラーニング他
4	○ 授業作りの実際 ※教材観、児童理解等
5	○ 授業作りの実際 ※指導方法、授業評価等
6～8	○ 模擬授業指導案作成 ※グループ毎
9～14	○ 模擬授業の実施と振り返り※グループ毎
15	○ まとめと振り返り

この講義を選択履修した学生は、2年生13名（男子1名、女子12名）である。

アクティブ・ラーニングについての学習は、次期学習指導要領に関わる講義の中で具体的に行った。そして、4～5講目の「授業作りの実際」の中で、ICT活用が児童の学習への興味・関心を高め、主体的で対話的な学びを実現する上で効果的であることなどについて具体的に指導した。また、模擬授業の中でゲームを振り返ったり、作戦を立てたりする場面ではタブレット（情報端末）を使用することとした。

また、6～8講目では、アクティブ・ラーニングをテーマに指導案を作成したが、特に主体的な学びを構築する上での教材研究を目的に「文部科学省小学校（低・中・高）学年体育（運動領域）デジタル教材」^{5) 6) 7)}を活用することとした。



図2 ICTを効果的に活用した授業場面

9～14講目の模擬授業では、授業後に指導教員が主体となり、アクティブ・ラーニングを視点としながらも、準備運動の在り方や安全面など実践的な視点で振り返りを行なった。

15講目のまとめと振り返りでは、本研究の成果を考察するためのアンケートを実施した。

3. 研究仮説に基づく授業実践

以下は、グループに別れた学生が、6実践を行なった記録である。

《授業実践1》ソフトバレーボール（6年生）

【教材化における工夫の視点】

高学年のソフトバレーボールにおいて、攻防の楽しさを味わうためには、連携プレーから相手コートに返球することを可能にするルールの工夫が重要となる。そこで、この授業では、ソフトバレーボールを4年生から3年間継続した6年生を想定し、どの子も連携プレーの楽しさ

とともに、アタックを打つ楽しさを味わうことができるようにと考え、セカンドコンタクトのボールキャッチを認めた。そこから、アタッカーへ打ちやすいボールを投げ上げることで、どの子も容易にアタックを打つことが可能となる。また、バトミントンコートを利用し、軽量ソフトバレーボール（100g）を使用するなど用具についても工夫した。

1) 単元名 キャッチ・バレーボール

2) 本時の目標

チームの動きを見て、改善点や良いところに気づくことができる。

3) 本時の展開（2／6）

	学習活動	教師のかかわり
導入	1. 前時を想起する。 2. ボールを使った準備体操を行う。※音楽に合わせて	・服装や健康状態について確認する。
展開	勝つための作戦を考えて、簡単なゲームをしよう！	
	3. アタックゲームをする。 4. ゲーム1を行う。 タブレットを見ながら、作戦を確認する。 5. ゲーム2を行う。(10分)	・自チームのゲームを、タブレットで撮影する。
	6. 全体交流で、作戦を立てる 意義について確認する。 7. 整理体操をする。	・まとめをする。
まとめ		



図3 キャッチ・バレーボールの授業場面

《成果と課題》

セカンドコンタクトのボールキャッチを認めるというルールの工夫は、つなげて楽しむというバレーボール本来の運動特性を引き出すことができた。また、セカンドボールをキャッチできるというルールの工夫によって、

アタッカーに打ちやすいボールを投げ上げることが可能になり、プレイする誰もがアタックの楽しさを味わうことができた。児童の発達から考えた時に、6年生を想定したソフトバレーボールの授業において、どの子もアタックが打てる成就感を味わうことは運動の特性に触れる上で価値のあることである。

この授業で、学生は「ルールは、与えるものではなくて、児童の意欲や思考を引き出すために工夫するもの」ということを学んだ。これは、アクティブ・ラーニングの視点からの授業改善を考えた時に、大きな学びであった。

また、小学生段階で繋がる楽しさを味わわせるには、できるだけ軽量（30～50グラム程度）のボールを使用することが有効であるが、大学生の体力を考えボールは、100グラム（図左側）のボールを使用した。これは適切な選択であった。



図4 模擬授業で使用したソフトバレーボール

また、学生は「ゲーム1」終了後にタブレットを使って「ゲーム1」の振り返りと「ゲーム2」に向けての作戦を立てる活動を設定することによって、交流が活発化すると共に交流が焦点化することを実感することができた。

課題としては、準備運動が直接ストレッチ行う程度のものであったことである。ストレッチの前に、鬼ごっこやランニングなどで体温を上げる必要性や本時の運動で怪我をしやすくと考えられる部分を入念に行うなど安全面で大きな課題を残した。

また、バトミントンの支柱を設置できない体育館の設備から移動用の支柱を使っていたが、マットで覆うなどの安全配慮に欠けているという指摘が指導教員からなされた。

「体育科における安全配慮は、最優先されなければならない」ということを、模擬授業の最初の時間に確認したことは大きな成果とも考えられる。

《授業実践2》フラッグフットボール（4年生）

【教材化における工夫の視点】

フラッグフットボールは、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んで得点したり、それを防いだりする攻防を楽しむために、ボール操作にかかわるプレーを易しくしたゲームである。

陣地を取り合うことにつながる競い合いを楽しく行えるよう、1チームのプレイヤーを5人とした。また、コートのはきは学生の体力を考慮してバスケットの全面コートをすることで、空いている場所を見つけて走り込んだり、型に応じた攻撃の仕方や作戦の立て方を理解したりする学習が展開しやすい条件作りとした。

1) 単元名 フラッグフットボール（4年生）

2) 本時の目標

仲間と協力し、話し合いから作戦を立てることが出来る。

3) 本時の展開（3／5）

	学習活動	教師のかかわり
導入	1. 前時を想起する。 2. 準備体操を行う。	・フラック・フットボールのルールについて確認する。
展開	チームで話し合っ、勝つための作戦を立てよう！	
	3. ゲーム1を行う。(10分) 4. タブレットを見ながら、作戦を立てる。	・自チームのゲームを、タブレットで撮影する。
	5. ゲーム2を行う。(10分)	
まとめ	6. 全体交流で、作戦を立てる意義について確認する。 7. 整理体操をする。	・まとめをする。

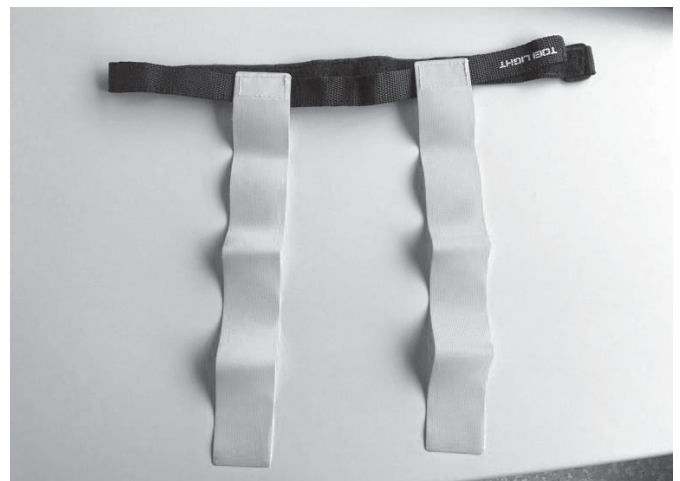


図5 小学生用のフラッグ



図6 作戦の基づいたゲーム場面



図7 タブレットを見ながら作戦タイム

《成果と課題》

フлак・フットボールは、チームが立てた作戦の良し悪しが直接ゲームの勝敗を左右する教材である。授業場面で、学生は最初「おとりにおびき寄せ作戦」「投げるフリ作成」など楽しんで作戦を考えていたが、その内容によって点数の入り方に違いがあることがわかると、作戦タイムの際にタブレットを見ながら「勝つための作戦」について熱心に交流をしていた。

このように、アクティブ・ラーニングにおける「自らの考えを深め広める、対話的な学びの過程」の具現化には、ルールの工夫やICTが有効に機能することを実感的に学ぶことができた。さらに、協働的な授業構築における思考力や判断力、表現力などの育成についても指導教員の授業分析の中で理解することができた。

また、小学生用のフлакを身につけてゲームをしたが、このフлакでは学生の体格にはやや小さくて規格が合わず、守備側の学生がつかむことがなかなかできなかった。このようなことから、授業で使用する用具が、児童の主体性を確保する為の大きな要因になることを理解することができた。

さらに、この授業の振り返りの時間を利用して、評価と支援の在り方についてプリント「子ども一人一人の自己効力感を高める評価と支援」(資料Ⅶ)を使って説明した。

以下、この際学生に説明した内容を簡潔に記載し、資料を巻末に掲載する。

子供の主体性を基盤とした授業を成立させるには、評価と支援を一体化させる必要がある。そして、その評価においては、個々の子の内面を「観る→視る・診る」と、深く掘り下げていくことが重要となる。

まず、授業が始まると同時に、「児童一人一人が、内発的に動機付けられ意欲的に、そして主体的に学習に臨んでいるかどうかを評価する鳥の目で授業を概観すること」から始まる。つまり、「主体的な学びを生む為に工夫した、ルールや場などの教材が、功を奏しているかどうか」という視点で授業を評価するのである。

本授業では、ルールやチームの人数、そしてゲームの時間やコート of の広さなど工夫したが、それが児童の意欲に結びついているかどうかを児童の動きや目の輝きから判断することになる。

次に、「一人一人の児童が自らの良さを生かし、どのように学習活動を進めているかということ」を虫の目で評価するのである。「運動能力が高く、直感的に学習を進めることができる」「自分の体力との関係で分析的に物事をとらえ、学習を進めることができる」など、個々の子の良さを見取った時には、その子やクラス全体に、その良さを返すことで児童は少しずつ自信を膨らませていくことになる。

また、主体的に学習活動に参加できていない児童に対しては、「体調が悪い」「自信が持てない」「過度な保護者の期待がある」など、そうできない原因がどこにあるのかを推察し、原因に応じて適切に支援するのである。この評価の正確さは、児童一人一人の継続的な評価の累積から生まれるものである。

対話(交流)場面においては、発言することが得意な児童や、友達の発言を関係付けながら聞いてまとめることが得意な児童などがいる。このような良さを指導者が把握しておきグルーピングなどに生かしていくことがアクティブ・ラーニングを視点とした授業では重要な支援となる。

また、学生は評価と支援の一体化を、単元や単位時間の授業を評価し次に生かしていくような中長期のイメージを持つ傾向にある。そこで、このように単位授業の中で個々の児童を評価し適切な支援に繋げ、更にその支援の結果を評価し次の支援に生かしていくような「短期的な支援の一体化の価値」について、プリントを使いやや時間をかけて指導した。

課題としては、対話的な学習における児童個々への関わり方の在り方について理解に繋げることの難しさである。これは、指導教員側の課題でもあるが、話し合い場面において積極的に発言できる子や話のまとめ役の子、そして仲間の心の在り方に応じて話の進め方を変えられる子など、その子に応じた良さを認め広げて行く教師の関わりについて指導する難しさを感じた。

《授業実践3》ラインサッカー（4年生）

【教材化における工夫の視点】

サッカー型ゲームは、主に足でボールを扱い、パスやドリブルでボールを運び、シュートをして得点を競い合うことを楽しむ運動である。また、攻守の切り替えがはやく、運動量が豊富であり、協力して得点を取ったり相手の攻撃を防いだりするなど、喜びを共有することができる運動でもある。一人の活躍では試合に勝つことは難しく、必然的に協力し合うことが求められる。そこから、攻守での個々の役割を決めたり、チームの状況に合わせて作戦を立てたりするなどの工夫ができる教材である。しかし、ボールを足で扱うことから、手で扱う運動に比べ、技能を高めることが難しい。とくに、相手がいる中でボールをコントロールしなくていけない試合中では、思うようにボールを扱えないことから、点数が入らず意欲低下に陥りやすい面もある。

そこで、この授業では特に以下のように、より点数が入りやすいようにゴールを工夫し、意欲化を図った。

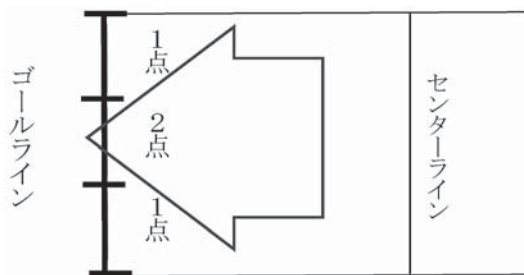


図8 工夫したゴールの場（1）



図9 工夫したゴールの場（2）

1) 単元名 ゴールを目指せ（4年生）

2) 本時の目標

ゲームの規則を知り、簡単な技能を身に付け、友達と仲よく協力し、簡単な規則を工夫して、ゲームが楽しくできる。

3) 本時の展開（2/8）

	学習活動	教師のかかわり
導入	1. 前時を想起する。 2. 準備体操を行う。 3. ジグザグドリブルの練習をする。	・本単元に必要な基礎的な運動技能の向上を図る。
展開	4. ゲーム1を行う。（5分） 5. タブレットを見ながら、作戦を立てる。 6. ゲーム2を行う。	仲間と協力をして、自分たちだけの作戦を立ててゲームをしよう！ ・作戦を立てる際に、動画を見て話し合えるようにタブレットを準備する。
まとめ	7. 整理体操をする。 8. 本時の学習を振り返り、次時の学習について見通しを持つ。	・怪我がないか確認する



図10 ドリブルの練習場面



図11 ラインサッカーのゲーム場面



図12 ゲーム内容をタブレットに録画

《成果と課題》

体育科の授業において、ゲームを支える基礎的な技能の習得は欠かすことができない。問題解決型の体育科指導案を考える上でありがちなのは、児童の思いや願いを優先するあまり「教える」ことが希薄になってしまうことである。基礎的・基本的な動きや技能の習得は、体育において欠かすことはできない。本時の本授業においては、準備運動の後に補強運動としてジグザグドリブルの練習を取り入れることとした。学生は、自らのレベルに合わせて、4つの場を選択して取り組んでいた。

この授業では、体育科において「場の工夫」が、児童の主体性を引き出す要素として大きなウエートを占めることを学んだ。具体的には、ゴールの工夫である。サッカーの難しさは、ゴールが狭くて点数が入りづらいことである。そこで、ゴールラインのどこを通過しても点数が入るように、場を工夫したわけであるが、授業の中で運動が苦手な学生もゴールする楽しさを味わうことで、主体的な学びにおいて場の工夫が大きな意味を持つことを、学生は実感を持って学ぶことができた。

課題としては、ゴールの高さを明確にしなかったことである。ゲームの中で、学生が蹴ったボールが高く上がってゴールした時に、ゴールしたかしなかったかについて審判が明確に判定できなかった場面があったことである。

振り返りの中で、体育の授業においてこのようなことはよく起こりうる場面であり、教員は児童が話し合いの中でルールを変えることで課題を解決して行くように関わることの大切さを説明した。ルールが、自分たちが体育科を楽しむために、自分たちが決めることができると知った時、児童の主体性を引き出せるようになり、学習を発展させる貴重な機会になることを指導した。

また、コーンとコーンをバーでつないで低い位置で高さを決めることで単に力一杯けるのではなく、バーより

低い位置を狙うことで、力を調整する力が身につくことや安全面での配慮として必要であることを付け加えた。



図13 調整能力や安全面に配慮したゴールの例

タブレットに関しては、攻守入り乱れて行われる運動では、平面的な作戦板を併用すると相互交流に有効であることに学生たちは気づくことができた。

さらに、この種目はかなり足に負荷がかかる種目でもある。準備体操では、運動の特性から怪我をしそうな脚部について、屈伸など念入りに行うことで怪我を予防することを指導した。

《授業実践4》ハンドベースボール（4年生）

【教材化における工夫の視点】

「ボールを打ったり、投げたり捕ったりする動き」があまり得意ではない児童であっても、楽しくゲームに取り組むことができるように、簡単に得点を入れることができるルールや場の工夫を行った。具体的には、打つことに苦手意識のある子のために「バッティング・ティー」を使用し、ボールは、捕球の苦手な子の為に、比較的柔らかい素材のバレーボール5号球とした。

また、三角ベースとし塁間の距離を、学生の走力と投力を考慮しアウトとセーフが均衡するように設定した。

(1) 単元名 ハンドベースボール（4年生）

(2) 本時の目標

ゲームをより楽しくするために、ルール・投げ方・捕り方など簡単な技術を高めて楽しくゲームをする。

(3) 本時の展開（2／8）

	学習活動	教師のかかわり
導入	1. 前時を想起する。 2. ストレッチ 3. 補強運動	・基礎技術としてボールの投げ方を復習し、キャッチボールをする。

	ゲームの流れを理解して、ハンドベースボールを楽しもう！	
展開	4. ルールの確認 5. ゲーム開始 6. 作戦タイム 7. ゲーム再開	・仲間と声を掛け合い、ゲームを楽しめるように見守り、言葉かけをする。
まとめ	7. 整理体操をする。 8. 次回に向けて、ワークシートを記入する。	・怪我がないか確認する。



図14 補強運動としてのキャッチボール



図15 ハンドベースボールのゲーム場面

《成果と課題》

模擬授業も回を重ねるごとに、学生はアクティブ・ラーニングに関わるイメージを実感として持つことができるようになってきた。学生によっては、そのイメージと計画段階で提出した指導案とのズレに気づき、模擬授業当日まで書き換えを繰り返していた。この授業でも、アクティブ・ラーニングの授業イメージとの違いから納得できない部分があるようで、自分たちの模擬授業の前時が

終わった段階で自主的に話し合いをしていた。写真（図16）は、模擬授業の直前までルールや場などについて話し合いをしている学生の姿である。

このような学びの姿勢は、本研究においては大きな成果と捉えることができる。



図16 模擬授業について話し合う学生

準備運動の前に軽いランニングを入れたり、準備運動の後に投げるなどの補強運動を入れたりしていたが、これも前時までの振り返りの成果と考えることができる。

右投げの場合、体の回転を利用しつつ左足を前に出して投げるなど投球フォームは、きちんと教えなければ、全員の児童が習得することは難しい。主体的な学びを大切にする授業においては、投球フォームなどを教えることが軽視されてしまうことがある。

また、打つことが苦手な子の為に用意した「バッティング・ティー」は有効に機能していた。そして、ボールの大きさも硬さも手で打ったり捕球したりするのに、女子学生でも無理のないものであった。

課題としては、三角ベースのゲームでは、野球のルールに詳しくない学生が、場面によってはルールがわからなくなってしまう場面があったことである。例えば、ワンアウトで走者1・2塁の場面で、打者がゴロを打って本塁で走者がアウトになった時に、1塁走者がどうして良いかわからなくなり、1塁に戻ってしまうような場面もあった。

4年生児童を対象とした場合には、同様の状況が発生することが予想された。

このようなことから、中学年のハンドベースボールにおいて守備側が攻撃されたボールを補給し、チームで協力して早くアウトにすることやどこでアウトにするか考えて動くことができるようにするには、以下のようにルールをより簡単にする工夫が考えられることを教示し、実際に全員でゲームをしてみることで理解につなげ

- た。
- ・バッターは、打った後1塁側に置いた三角コーンを回ってきて帰塁すると点数が入る。近くの三角コーンよりも遠くの三角コーンの方が点数を高く配点する。
 - ・フィールド内にフープ（アウトゾーン）を数カ所作り、守備側がボールを補給したら、補給した児童もそれ以外の児童も全員でその近くのフープに走り片足を入れる。
 - ・打ったバッターが帰塁するのと、捕球後に守備側全員がアウトゾーンに集まる速さを競う。バッターが早ければ「セーフ」となり点数が入り、手部側が早ければ「アウト」となる。
- ることにより、どの児童もより主体的にゲームに参加できると考えた。具体的には得点は、シュートが入ったら2点、ボールがボードやリングに当たった1点とした。また、自信のない児童でもシュートを落ち着いて打てるように、守備のできないシュートフリーゾーンを用意した。
- 1) 単元名 バスケットボール（6年生）
 - 2) 本時の目標
パスをつないで攻めたり、守ったりして、チームプレイの良さを理解することができる。
 - 3) 本時の展開（3／8）

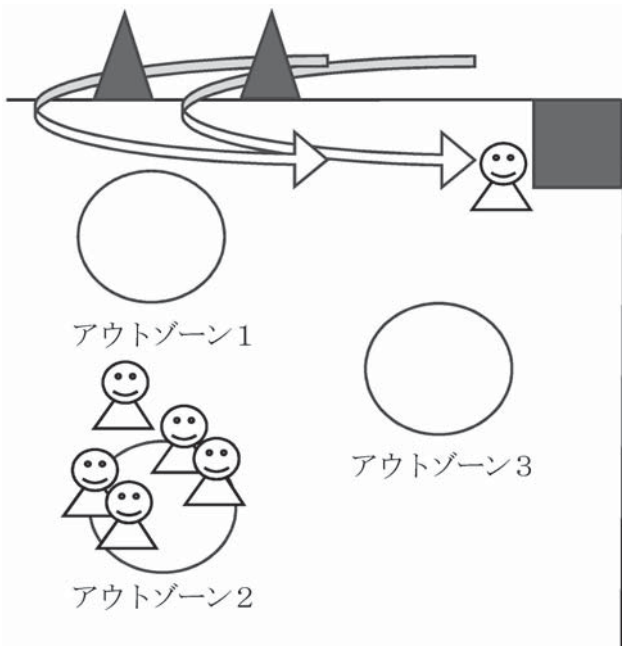


図17 簡潔なルールで行うハンドベースボールの例

《授業実践6》バスケットボール（6年生）

【教材化における工夫の視点】

バスケットボールにおいては、ミニバスケットボールなどの少年団に所属する児童がいるなど、ボール扱いの技能差が大きいといった実態がある種目である。そこでパス中心のゲームにすることにより、技能の高い児童のワンマンプレイに陥らないようにルールを工夫した。

また、数多くシュートにつなげられるような攻撃側に優位な状態を整え



図18 シュートフリーゾーン

	学習活動	教師のかかわり
導入	1. 準備体操をする。 2. シュート練習をする。 ※1分以内で、何本入るかチーム対抗で行う。 3. パス練習をする。 ※チェストパス, バウンドパス, オーバーパス 他	・服装や健康状態を確認する。
展開	4. ルールを確認する。 5. ゲーム(5対5)を開始する。 6. 作戦タイム 7. ゲーム再開	・作戦タイムでは、動画の他に作戦板を用意する。
まとめ	7. 本時の振り返りをする。 8. 整理体操をする。	・怪我がないか確認する。



図19 ゲーム間の作戦タイム



図20 フリーゾーンからシュートを打つ学生

《成果と課題》

この授業では、今までの学びの積み重ねが多く場面で見られた。例えば、安全に関してであるが、服装や装飾品のチェックから、本時に予想される怪我を予防する為の入念なストレッチなどが導入段階で実施された。

また、非常に暑い日で体育館の室温が上昇していたことから、学生は、自ら判断して水分補給をしていた。これは、前回の授業で学生が指導教員に「水を飲んでいいですか?」と聞くことを話題にし、子供が自ら考え自らの身体を守るには、どのような約束事が必要であるかを話し合った結果の行動である。

また、準備運動後には、本単元で基本となる動きを獲得するためにシュートゲームやパスの練習など補強運動が実施されていた。

そして、運動が苦手な学生でも、フリーゾーンから余裕をもって無理なくシュートを打つなど、工夫したルールにより多くの学生が主体的にゲームに参加する楽しさや、点数を入れてチームに貢献する成就感を味わっていた。

運動の苦手な学生の振り返りに、次のように喜びの感想が書かれていた。

「今までの学生生活で一番動いて、汗をかきました。そして、フリーゾーンからですが、シュートが入ってすごく嬉しかったです。人生初ゴール!」

作戦タイムでは、作戦板を使って話し合いを行った。位置どりや相手に対応しての動きについては、タブレットよりも作戦板が有効であることを、実感をもって学んだ結果である。

V. 結果と考察

1. アンケートからの考察

最終講義において学生にアンケートを実施し、本研究の評価材料とした。

アンケート項目

- Q 1. この授業を、意欲的に受講できましたか。
- Q 2. 授業の内容を、理解できましたか。
- Q 3. 考え方、能力、知識、技術などの向上に得るところがありましたか。
- Q 4. コミュニケーションは、とれていましたか?
- Q 5. アクティブ・ラーニングを視点とした授業構築の在り方について、実感的に理解できましたか。
- Q 6. アクティブ・ラーニングを視点とした授業構築について、あなたが大切だと思うことを書きなさい。

2. アンケートの集計結果と考察

アンケート集計結果

	5.はい	4.まあ そう 思う	3.どちら とも言 えない	2.あまり そうと は 言 え な い	1.いい え
Q 1	12	1	0	0	0
Q 2	12	1	0	0	0
Q 3	10	3	0	0	0
Q 4	9	4	0	0	0

Q 1. この授業を、意欲的に受講できましたか。

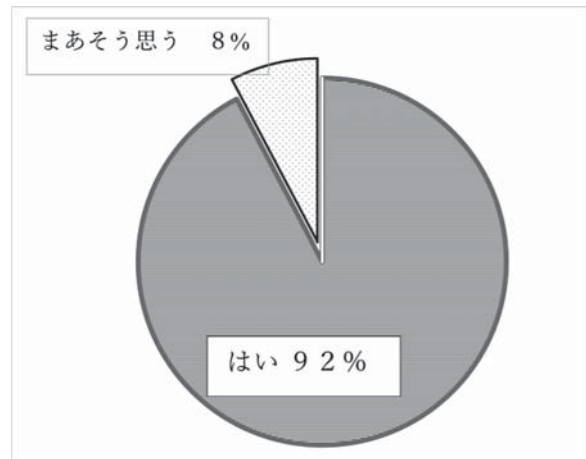


図21 アンケート集計グラフ

本講義では、授業づくりの段階から、また、模擬授業においても、ボールやラインテープなどの教材を事前に準備し、板書構成までしっかり考えてくるなど、非常に熱心に取り組む姿が見られた。アンケートにも「意欲的に受講できた」と答えた学生が92%と、高いポイントを示している。

これは、真面目な学生が多いこともあると思われるが、教材研究に、文部科学省小学校(低・中・高)学年体育(運動領域)デジタル教材」を活用したことが大きな要因と

して上げることができる。

つまり、デジタル教材を視聴することにより、学生は体育における学びのコツを容易に理解することができたと考えられる。そして、そのことが意欲的な模擬授業構築の姿勢となり、この回答率として表現されたものと考えられる。



図22 模擬授業を構築する学生

Q 2. 授業の内容を、理解できましたか。

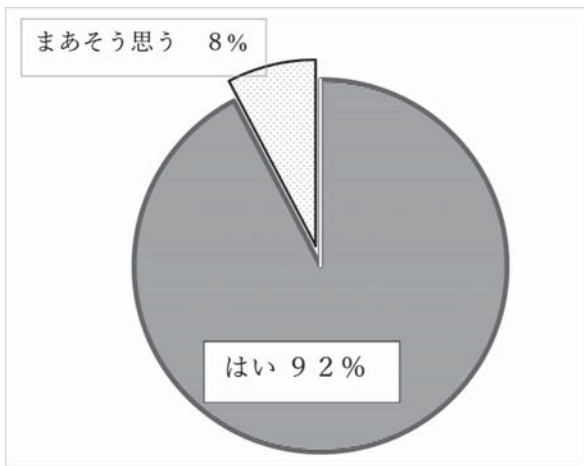


図23 アンケート集計グラフ

この質問に対して、92%の学生が「はい」と回答している。15回の講義のテーマが「アクティブ・ラーニングの授業を作ろう」と一貫しており、理論を学んだ後に模擬授業で実践的に理解するという学習過程が、この回答率に繋がっていると考えることができる。

Q 3. 考え方、能力、知識、技術などの向上に得るところがありましたか。

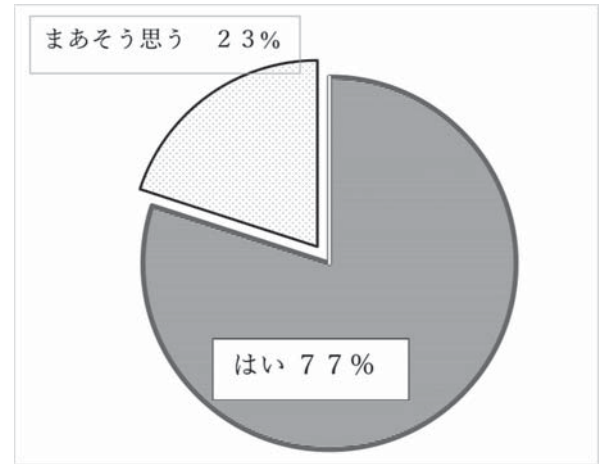


図24 アンケート集計グラフ

Q 1・2ほどではないが、この質問に関しても高得点の回答率である。これは、次期学習指導要領改定前であることから、教員養成大学である本学では体育科以外の講義でも「アクティブ・ラーニング」について学ぶ機会が多いと考えられる。このような状況で、本講義で模擬授業を通じて実感的に学ぶことによって、新しい考え方や知識などを習得できたと感じたのではないだろうか。

また、授業づくりや振り返りの中で、運動に応じたルールや場の工夫、準備運動や補強運動の考え方など体育科における新しい知識や技能を獲得することができたことによると考えられる。

Q 5. アクティブ・ラーニングを視点とした授業構築の在り方について、実感的に理解できましたか。

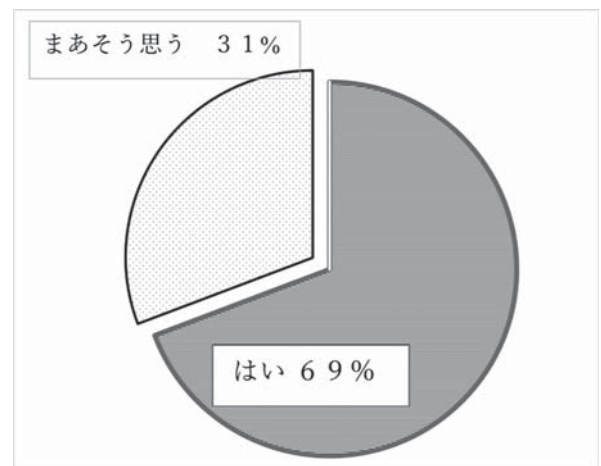


図25 アンケート集計グラフ

ポイントとして低くはないが、他の質問に比較した時に相対的に低い得点率である。本講義は、全部で6つの模擬授業を行なったが、児童一人一人の主体的な活動を

引き出す為の工夫で、最後まで迷っているグループもあった。このようなことが、ポイントに反映していると考えられる。

Q 6. アクティブ・ラーニングを視点とした授業構築について、あなたが大切だと思うことを書きなさい。

回答する際、「できるだけ簡潔に」と指示して書かせた。複数回答は可とした。以下は、その内容とそれに対する考察である。

- 児童が、楽しいと思えること (4)
- 運動の苦手な子も、「自分にも、できるかも！」と感ずることができること (3)

アクティブ・ラーニングを視点とした授業改善を考えた時、その基本は、児童一人一人が自らの可能性を気づくことができるような「わかる・できる・楽しい」授業である。

学生は、本授業を体験的に学ぶ中で、そのようなことを実感として学んだものと考えられる。

- 勝ちにこだわるようなルールを工夫する (2)
- みんなが楽しめるように、ルールを変えていくこと (1)
- どの子にも「できる!」「楽しい!」という思いを持たせること。そのためには「ルールの工夫」などが大切になる (1)

「ルールの工夫」に着目した学生が、結構多かった。キャッチが許されるバレーボール、エンドライン通過が得点となる広いゴールゾーン、ゴール下に設置したフリーゴールエリアなど初めて体験したルールが、学生の印象に強く残ったものと考えられる。

- ICTを活用する (6)
- 子どもたちに、考える時間を保証する (1)

模擬授業では、「タブレットの使用」を必須条件とした。主体的な学びの過程においてタブレットを活用することは、児童相互の対話的な学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成する上で有効である。学生は、そのことを実感的に学んだものと考えられる。

- アクティブ・ラーニングとなる授業環境を、教師が作る。(1)

指導教員は、本授業の中で何度か以下の言葉を学生に伝えて来た。

「授業の中で見られる子供の姿は、教師は自らの責任として受け止めなければならない」

これは、授業場面において主体的に学びに参加できない児童が見られた時は、教材づくりに問題があるのか、教員としての関わりが適切でないのかなど、自らの責任として捉えなければならないということを指導した際に学生に伝えた言葉である。

アクティブ・ラーニングにおける授業づくりの基本として、教師としての基本的な立ち位置を明確にしておくことは重要なことと考えられる。

VI.まとめ

優れた授業において児童は豊かに、そして確かに成長する。このような優れた授業を構築し日常実践化していくことが、教員の使命と言っても過言ではない。小学校の現場では、多くの教員がこの使命を胸に指導要領に掲げた目標を、授業において具現化しようと理論と実践を積み重ねている。

その実践的な授業づくりにおいては、主体的で協働的な要素が常に仕組まれ、本時の目標への迫り方が厳しく問われるものである。

そして、小学校の現場において実践的に授業研究を積み重ねている教員にとっては、次期指導要領の目玉となっているアクティブ・ラーニングは、その多くが何ら目新しい取り組みとして捉えてはいない。

只、高大接続をも視野に入れ、次期学習指導要領の明確なねらいのもと、体系的に位置付けられたことは高く評価できるものである。

本研究は、次期学習指導要領が求める新たな教育課題に対応できる教員養成を目指した。その具現化の手立てとして、アクティブ・ラーニングの視点での模擬授業づくりを核とした実践的な取り組みを進めたが、そこには前述したように確かな成果が見られた。

小学校現場で求められる新たな教育課題が、日常の授業に根ざしたものであることから、本研究における取り組みは、理にかなったものと考えられる。

そして、本研究の取り組みを通じて印象に残っていることは、多くの学生が自ら構築した模擬授業の中で、主

体的で協働的な学びの良さを実感したことである。この実感こそが、教員養成課程において学び続ける教員を育てる上で大きな力となったと考えられる。

付 記

本研究は、平成28年度北方圏生涯スポーツ研究センター・センター選定事業として実施された。

申告すべき利益相反なし。

- 5) 文部科学省：小学校低学年体育（運動領域）デジタル教材-YouTube-
- 6) 文部科学省：小学校中学年体育（運動領域）デジタル教材-YouTube-
- 7) 文部科学省：小学校高学年体育（運動領域）デジタル教材-YouTube-

資 料

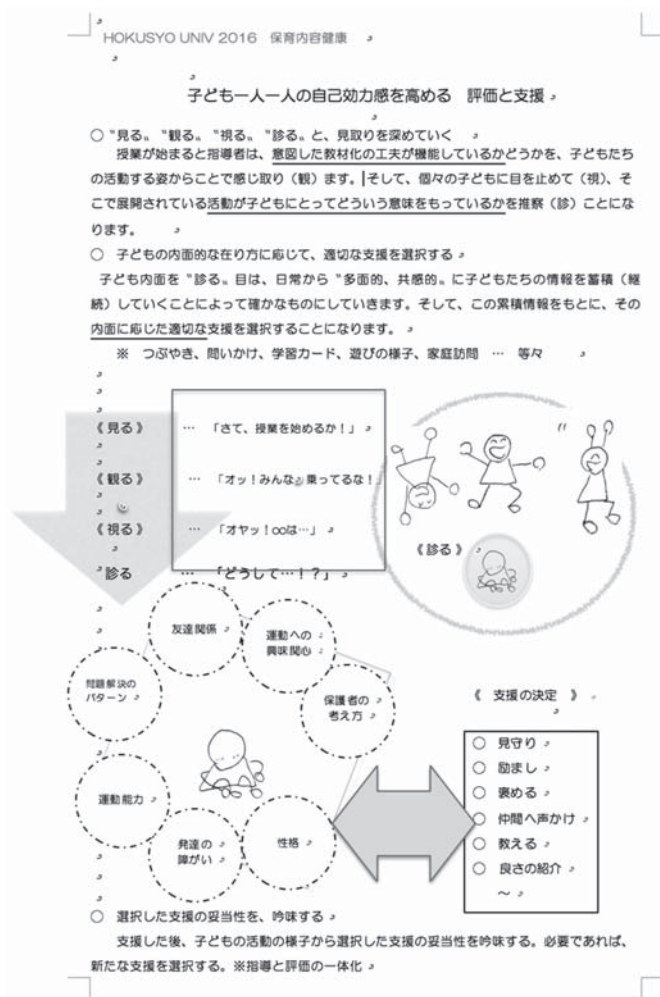


図26 子ども一人一人の自己効力感を高める評価と支援

VIII. 文 献

- 1) 中央教育審議会：これからの学校教育を担う教員の資質能力の向上について（答申），2015.
- 2) 文部科学省：小学校学習指導要領，2010.
- 3) 文部科学省：教育課程企画特別部会における論点整理について（報告），2015.
- 4) 中央教育審議会初等中等教育分科会：2008.