

令和6年度 第74次印旛地区教育研究集会
保健体育中学校研究発表

【研究主題】

自己の課題解決に向けた学び方、

考える力を育む考察

～ICTを活用した授業づくり～



印西市立西の原中学校

保健体育科

1 研究主題

「自己の課題解決に向けた学び方、考える力を育む考察～ICTを活用した授業づくり～」

2 主題設定の理由

中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説保健体育科編においては、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するために、運動やスポーツとの多様な関わり方を場面に応じて選択し、実践できるよう、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の育成を重視する観点から、内容等の改善を図ることが示された。これまでの授業実践では、教師からの指示に対しては動くことができるものの、自己の課題を正しく捉え、練習方法を選択しながら課題解決をすることが苦手な生徒が多く見られた。学習の中で自己の課題を発見しその解決に向けた学び方を考える力を育むことが必要だと考える。

そこで、本研究では、授業の展開場面において、自らの判断力を高める学習過程の工夫と自らの学びを進める学習を通して、自己の課題を発見し、他者と関わり合う中で、その解決に向けた学び方を考える力を育む授業展開の在り方とICTを活用した授業作りを探りたいと考え、本主題を設定した。

今回の授業(器械体操「跳び箱」)では、学習の際に、ICT を活用し、見本動画を共有し、互いの動作を撮影することにより、自分の動作がどのようになっているかイメージできない生徒にとって、動作を見ることができると技能の向上・習得につながりやすいと考え実践した。また、自分や仲間の姿を視覚的に捉えて、感じたことを伝え合ったり、コミュニケーション能力を高めたりすることで、対話的な学習にもつながると考えた。

<生徒の実態>

本校は、1学年7学級・2学年7学級・3学年6学級・特別支援4学級(計24学級)の全校生徒718名である。元気で素直な生徒が多く、授業にも意欲的に取り組んでいる。

※実態調査アンケート(事前の調査) 調査人数 38名

(1) あなたは体育が好きですか。

好き 30名 どちらかといえば好き 7名 どちらかといえば嫌い 1名 嫌い 0名

(2) あなたは跳び箱運動が好きですか。

好き 21名 どちらかといえば好き 4名 どちらかといえば嫌い 6名 嫌い 7名

【好きな理由】

・高い段が跳べたときが嬉しいから ・跳べたとき気持ちいいから ・跳ぶのが好きだから

・体操の授業でやったことがあり、いい印象があるから

【嫌いな理由】

・全く跳べないから ・怖いから ・以前ケガしたことがあるから ・手が届かないから

・苦手意識が強い

(3) 今までに跳び箱運動を経験しましたか

はい 38名 いいえ 0名

どのような技ができますか。

【切り返し系】 開脚跳び 15名 かかえ込み跳び 5名 開脚伸身跳び 0名 屈伸跳び 0名

【回転系】 台上前転 21名 頭はね跳び 3名 前方倒立回転跳び 1名 側方倒立回転跳び 1名

(4) 跳び箱運動にどんなイメージがありますか (自由記述)

○・跳べると楽しい ・跳べたときに達成感を感じる ・跳べたら嬉しい

・技ができたら楽しい ・おもしろい

▲・落ちたら怖い ・転んだり、落ちたりする ・失敗したら痛い ・危険

・跳べないとつまらない ・手が届かない ・ケガをしそう

(5) 跳び箱運動の授業ではどんな時に楽しさを感じると思えますか。(自由記述)

・きれいに跳べて着地が決まった時 ・跳べなかった段が跳べるようになった時

・技が成功した時 ・難しい技が決まったとき

(6) 跳び箱運動の授業ではどんな事(技)ができるようになりたいですか。(自由記述)

・5、6段を跳べるようになりたい ・できない技の一つでも成功させたい

・開脚跳び ・台上前転 ・かかえ込み跳び ・屈伸跳び ・頭はね跳び

・側方倒立回転跳び ・補助なしで技ができるようになりたい

(7) マット運動のできる技

前転 できる 35名・できない 3名

倒立前転 できる 19名・できない19名

頭はね跳び できる 10名・できない28名

側方倒立回転 できる 10名・できない28名

アンケートの結果から、生徒は小学生の時に跳び箱運動の授業を全員が経験しており、プラスのイメージもマイナスもイメージもそれぞれ持っている。跳び箱運動が好きと答えている生徒の方が若干名多く、「楽しい」「達成感がある」といった経験をしているようである。しかし、苦手意識を持っている生徒の中にはただ単に「できない」という理由だけでなく、「痛い」「ケガをしそう」など恐怖心から苦手を感じている生徒がいる。また、技の名前を知らない生徒が多く、いろいろな技をできるようにすることよりも高い段を跳ぶことに重点を置いている生徒が多い。

3 研究のねらい

器械運動単元での、自らの判断力を高める学習過程の工夫と自らの学びを進める学習を通して、自己の課題を発見し、他者と関わり合う中で、その解決に向けた学び方を考える力を育む授業展開の在り方とICTを活用した授業作りを図る。

4 研究仮説

仮説（1）

自己の課題をICT活用した授業の中で、生徒個人が見つけたり、グループの中で発見したりした問題点とその解決に向けたための方法を見出すことができるようになるだろう。

仮説（2）

解決に向けた学びを考える力を育む授業展開をすることで、生徒個人が課題解決の達成に向けて、必要となる技能を正しく捉える力と他者と関わり合う中で、自己やグループの課題に応じた練習方法を正しく捉える力をつけることができるだろう。

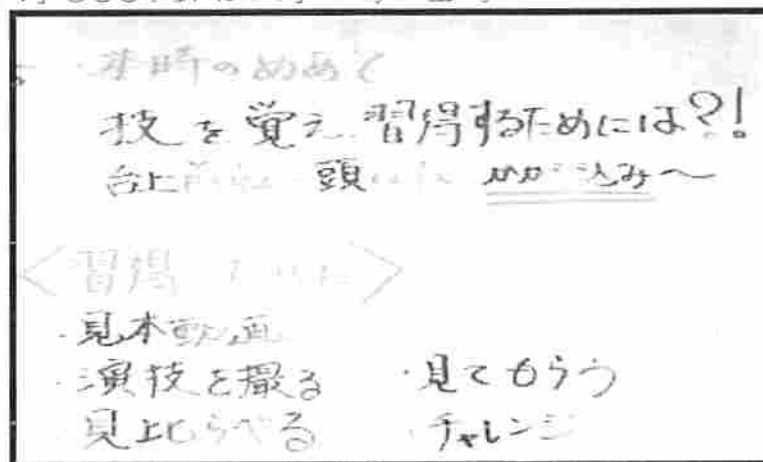
5 研究計画

| 時期 | 研究内容 |
|--------|----------------------|
| 4月 | 研究の方向性についての検討 研究次第検討 |
| 5月 | 研究次第決定 研究計画立案 |
| 6月 | 研究計画決定 研究仮説の検討 |
| 7月 | 研究仮説決定 |
| 8月 | 紙上提案 |
| 10月～3月 | 授業実践 実践データ集約 |
| 4月～5月 | 授業実践の考察 |
| 6月～7月 | 研究のまとめ |
| 8月 | 研究発表 |

6 具体的な取り組み

①“めあて”の工夫

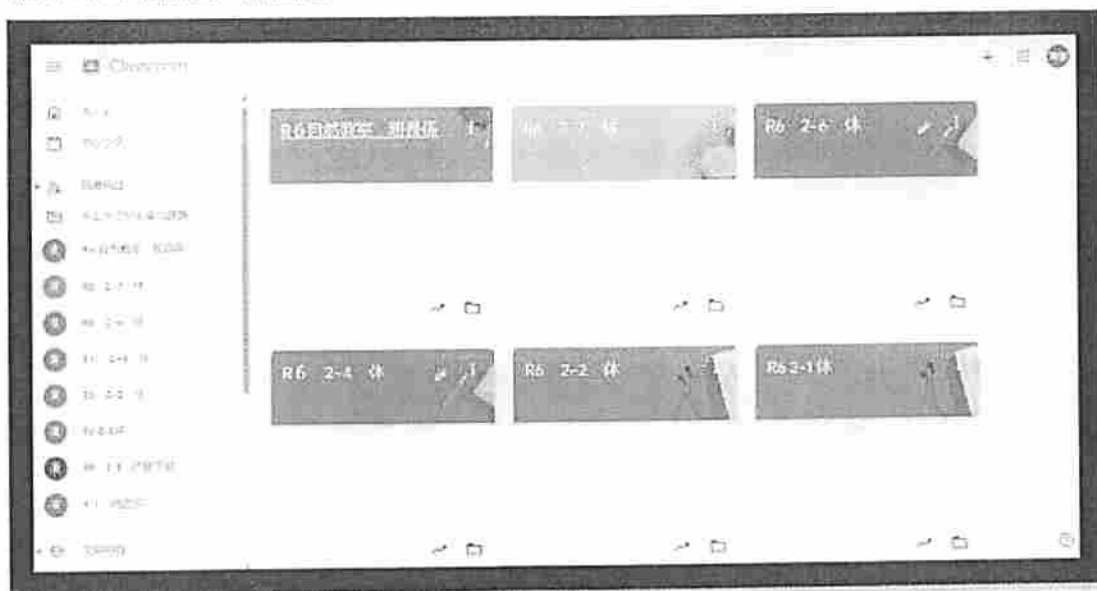
毎授業で提示する“めあて”を「○○しよう！」「○○できるようになるう！」の“Let's try！”型から「○○するためには？！」「○○するには？？」の“why？”型へ。



この“めあて”方法により、自己の課題発見や課題解決に向けた学び方を考えることができる。

②グーグルのクラスルームの活用

本校(印西市)で生徒一人ひとりに配布されている、クロームブック(タブレット PC)の「クラスルーム」を活用し、自己の課題を授業の中で、生徒個人が見付けたり、グループの中で発見したり、問題点とその解決に向けた活動の活性化。



※実際のものをお見せします。

③“NHK for school”や“YouTube 動画”等の見本動画利用

課題解決の達成に向けて、必要となる技能を正しく捉える力を視覚で捉える。

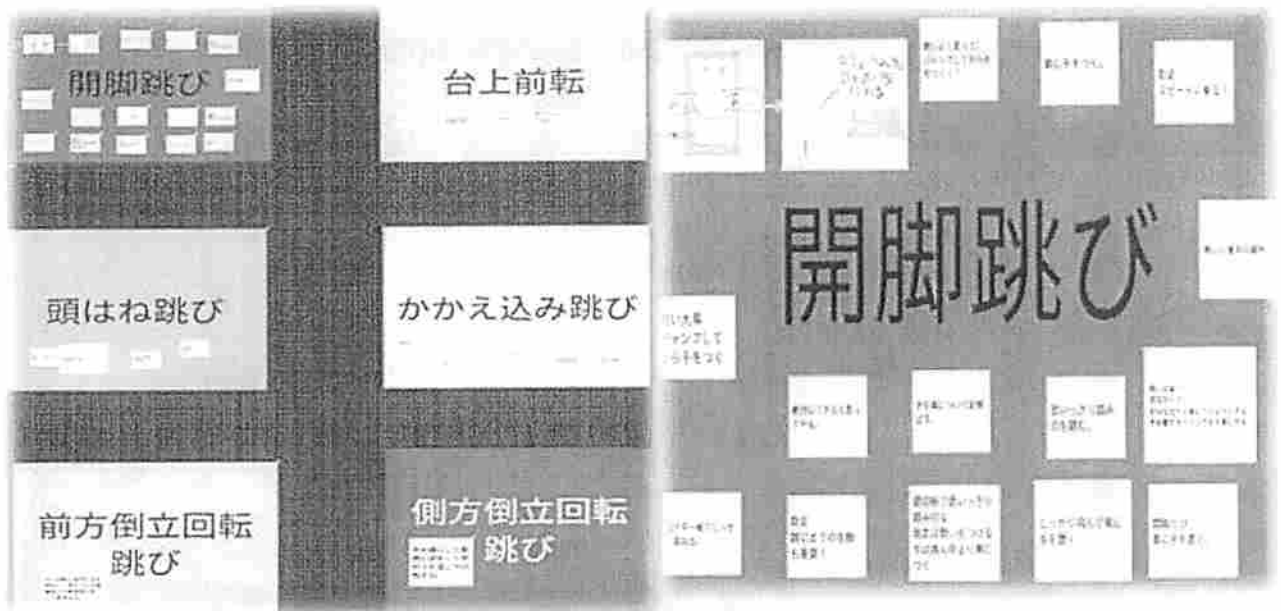


同じ動画を共有することで、他者との関わりを深め、課題解決へ向かう。

※実際のものをお見せします。

④ロイロノート・スクールの活用

自分の考えや他者の考えを共有し、課題解決への糸口を見出す。



言葉などでは表現しづらいことや自分の感覚を他者へ共有することによって、課題に応じた練習方法を正しく捉え、技能習得へつなげる。

※実際のものをお見せします。

⑤動画撮影・見比べ

ペアやグループでクロームブックの撮影機能を利用し、実際に運動している場面を撮影し、他者の動きと自分の動きを見比べたり、自分の動きを確認したりすることにより、課題を見つけ・発見し、解決に向けためあてを見出す。



※実際の様子は動画参照

7. 研究のまとめ

(1) 仮説1についての結果と考察

自己の課題をICT活用した授業の中で、生徒個人が見つけたり、グループの中で発見したりした問題点とその解決に向けた方法を見出すことができるようになるだろう。

【結果と考察】

取り組み①では、めあてを“why?”型にしたことによって、教師側からの説明や指示が減り、習得のためにはどうしたらよいかを自発的に考えられる生徒が増え、生徒同士の「○○するといいよね。」「○○がよいと思う。」などの対話が授業のはじめから増えた。

それは、生徒自身が過去の経験や知識から、どのような方法で課題を解決できるかを考えたからであり、解決に向けた方法も多様に意見として出されたと考える。また、生徒から出た意見は、視覚的なものが多く、それは日常生活において SNS やインターネットなどでの動画視聴が身近にあることが要因だと考えられる。

取り組み②からは、見本動画からどの部分が習得のポイントなのかをグループの中で話し合う様子がみられた。また、話し合いの中では運動があまり得意ではなく、自信が持てない生徒も見本動画を見て「この動画では○○しているね」「この部分は○○だね」「これは○○なんじゃない」などの発言がみられた。

運動に不慣れな生徒でも技能習得に向け、動画を繰り返し視聴することによってボディイメージがしやすく、発言へとつながったと考える。また、運動の得意な生徒は感覚的なものから言語化できたことによって、他者と共有でき、技能習得に向けた相乗効果にもつながったと思われる。

(2) 仮説2についての結果と考察

解決に向けた学び方を考える力を育む授業展開をすることで、生徒個人が課題解決の達成に向けて、必要となる技能を正しく捉える力と他者と関わり合う中で、自己やグループの課題に応じた練習方法を正しく捉える力をつけることができるだろう。

【結果と考察】

取り組み④においては、記号や絵を用いて自由に表現することができ、瞬時に他者と共有することができた。違うグループの生徒からのアドバイスなども共有していた。また、直接的に対話することが苦手である生徒も前向きに取り組んでいた。さらに、これまでは教師側からのポイントやアドバイスであったのが、生徒の目線でわかりやすく親しみやすい表現方法(オノマトペ等)が増え、自分たちの考えた方法(跳び箱の上に乗る、途中動作や着地の練習)をしたことも印象的であった。

これらのことに関し、ロイノートでは、加筆や修正が都度でき、無理なく自然体で取り組めたからだと考えられる。また、自身が発信する側になるため、相手にわかる・伝わるように生徒自身が思考し、工夫したからと推測する。

取り組み③・⑤では、自分の動作を視聴し、見本動画と見比べることにより変化に気づき、「ここがよくなった」「この時はこうした方がよい」「ここが〇〇になってる」といった発言が見受けられた。

これらは、自分の動きを客観的に捉えることにより、着手の位置や空中動作などが確認できたため、具体的な発言につながったと振り返る。

8. 成果と課題

今回は、課題解決に向けた学び方、考え方に重点を置き、本単元の期間である10時間展開(約1か月)で研究を行った。器械運動(跳び箱)は苦手意識などある生徒が多いが、前向きに取り組めたことは有効であった。ICTを活用する場をより多く設定することにより、生徒主体の課題解決学習を図ることができた。他者の考えなどを共有させることにより、運動の動作を確認するとともに、学びに自信を持ち、学習意欲が高められた。また、事前アンケートでは、高い段を跳びたいと思う生徒が多かったが、本研究をしていく中で、高い段よりも多様な技ができるようになりたいと思う生徒が増え、学習する運動種目等の具体的な知識や汎用的な知識、固有の技能や動き等を身に付けることにもつながった。

課題として、時間の確保や運動量の確保。また、習熟度別、課題別などグループ分けの仕方についても工夫・改善に努めたい。本研究は、2学年を対象として行ったが、入学したての1学年(人間関係が構築されていない)では同じ成果が出るのか。また、それぞれの学校や市町でも支給されている情報機器が変わってくるので、別のアプリなどでどのような使用法・活用法があるかを探りたいと感じた。

9. おわりに

今後も共通実践を重ね、本研究の成果を生かした日常の授業改善を一層進めていきたい。また、他の生徒や中学校とも連携して、実績を積み上げていきたい。さらに、多種多様な競技・種目でも実践し、すべての生徒が、楽しく、安心して運動に取り組める環境や生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育てていきたい。