

私の目指す授業

技能を高めるための体の動かし方を見いだす授業

跳び箱運動を思い浮かべてください。かかえ込み跳びができるようになりたいと考えている子どもが、自らの力で「課題を解決するために必要な体の動かし方」を見だし、かかえ込み跳びができるようになる。過去の運動場面で習得した学び方を、他の運動場面でも活用できる子どもの姿は、とてもよい姿だとは思いませんか。私は、**技能を高めるための体の動かし方を見いだす子ども**を目指して授業をしています。

体育科における中核的な学習内容とは何でしょうか。私は、「**技能を高めるための体の動かし方**」が、体育科における中核的な学習内容だと考えます。例えば、中学年の跳び箱運動で獲得した体の動かし方は、高学年の跳び箱運動においても活用することができます。また、マット運動で学習した倒立前転や跳び前転の体の動かし方を跳び箱運動の台上前転に活かすことも考えられます。このように、技能を高めるための体の動かし方を獲得した子どもは、他の運動場面においてもその体の動かし方を活用して技能を高めることができるのです。

これまでの授業では、①自分の映像を観察させてできない原因を探らせる、②モデルを提示して動きのポイントを示す、③技能を高めるための体の動かし方を教える等の方法で技能を高めさせてきました。しかし、①や②の指導では技能を高めることができない子どもがいました。また③の指導では、たとえ子どもが技能を高めたとしても、自らの力で必要な体の動かし方を見いださなければ、他の運動場面でも活用できる汎用的な力にはなりません。

なぜ①や②の指導ではいけないのでしょうか。キーワードは「**比較**」です。自分の映像だけ観察しても比較できないためにできない原因を見付けることはできません。また、モデルだけを提示しても、子どもは自分の体の動かし方を想起できないので、自分とモデルとの体の動かし方を比較できません。私は、自分とモデルの両方を観察させていたから大丈夫と思った人もいると思います。しかし、これまでの提示方法で、子どもはきちんと比較できていたのでしょうか。単に両方を提示するだけでは、比較させることは難しいのです。

私は、技能を高めるための体の動かし方を見いだす子どもを育成するために、3つの工夫を行います。1つめは、**タブレット端末の活用**です。2つめは、**アプリの活用**です。この2つの工夫で、比較しやすくさせます。3つめは、**練習の場の工夫**です。この工夫で技能の高まりを実感させます。これら3つの工夫で授業を構成します。

工夫①. 「タブレット端末のスロー撮影機能」で、体の動かし方を見やすくします！

技能を高めさせるための働き掛けとして、必要な体の動かし方を示していました。しかし、自分の体の動かし方を意識していない子どもに、技能を高めさせるために必要な体の動かし方を示しても、子どもは、できない自分の体の動かし方と技能を高めるために必要な体の動かし方とをつなげて考えることはできません。できない自分の体の動かし方を自覚させることが必要です。

そのために、私は「**タブレット端末のスロー撮影機能**」を活用します。それにより、自分の体の動かし方を細かく観察することができます。また、子どもに運動局面ごとに描かれた絵を提示して、観察するための視点を与えます（動きチェックシート）。「タブレット端末で撮影した映像」と「動きチェックシート」により、子どもに着眼点を定めさせ、できない自分の体の動かし方を意識させます。自分の動きに意識を向けた子どもだからこそ、技能を高めるための体の動かし方をつかみやすくなるのです。

工夫②. アプリを使って2つの映像を並べて再生したり, 重ねて再生したりして, 比較しやすくします!



技ができない自分の映像とモデルの映像とを提示するだけでは, 子どもは両者を比較することは難しいです。2つの映像を同時に観察することができなければ, 比較しにくいのです。

そこで私は, 「マルチビデオ」という無料アプリを使って, 自分の映像と手本の映像とを並べて同時再生させたり, 重ねて同時再生させたりして, 比較しやすくさせます。こうすることで, 自分のできない原因を考えさせたり, 技能を高めるための体の動かし方を考えさせたりします。

また, 映像の比較だけでは見付けにくい子どものために, 技能を身に付けた友達のこつが書かれた「達成の秘伝書」を提示します。子どもは「手本の映像」や「達成の秘伝書」の2つから, 技能を高めるための体の動かし方を見付けます。このようにして, 子どもは課題解決のための見通しをもちます。

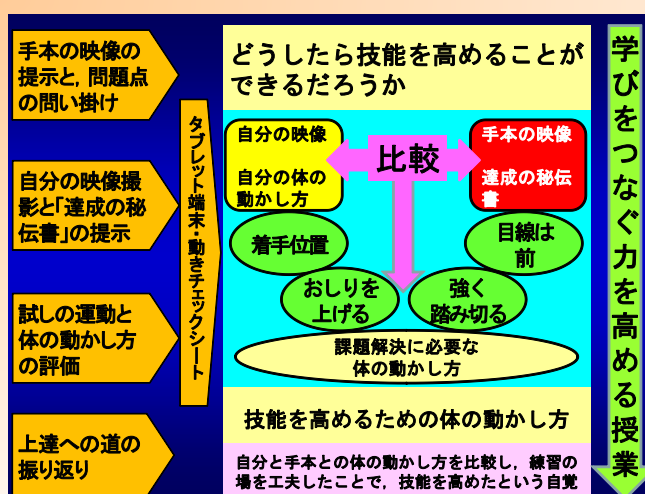


工夫③. 様々な難易度の練習の場を自分の課題に応じて選択・工夫することで, 技能の高まりを実感します!



跳び箱で台上前転ができないと, 台上前転ができたとは言えないのでしょうか。補助具を使った逆上がりでは, 逆上がりができたとは言えないのでしょうか。もちろん, 補助具なしの跳び箱や鉄棒でできた方がよいと思いますが, 補助具を使ってもできなかった子どもが, 補助具を使ってならできるようになれば「技能が高まった」と言えるし, 子どもも嬉しいはずです。

これまでに, 様々な先生方の研究により, たくさんの場が開発されてきました。私は優れた場を開発することはできませんが, 様々な研究の中からよいと思われる場を選んで授業に取り入れました。皆様の参考になれば幸いです。また, 皆様と一緒にもっとよい練習の場を考えられたらと思っています。シェアリングタイムでは, そんな意見もいただけたらと思います。



3つの工夫を取り入れて, 左の構造図のように授業を展開します。

まず「タブレット端末」で, 技がうまくできない自分の体の動かし方に着目させます。次に「対象」である「手本の映像」や「達成の秘伝書」を提示し, 課題解決に必要な情報を収集させます。そして, 「タブレット端末」で記録させながら試しの運動を行わせ, 課題解決に必要な情報(技能を高めるための体の動かし方)か否かを判断させます。このように, 課題解決に必要な情報を収集・判断させる力が「学びをつなぐ力」です。

最後に, 考え方を自覚させます。こうして「**技能を高めるための体の動かし方を見いだす子ども**」になるのです。