

## 小学校体育科における主体的な課題解決を促す学習課題づくりの工夫 —小学校第3学年「浮く・泳ぐ運動」「ゲーム」の実践を通して—

倉敷市立菅生小学校 教諭  
古市桂太

### 研究の概要

小学校体育科（運動領域）において、主体的な課題解決を促す学習課題づくりの工夫を行った。その結果、「多様な解決方法を導く学習課題」や「運動の目的を明確化する学習課題」などにより、児童が様々に試行を繰り返し、自己の向上を目指した取り組みを進めながら、必要な動きを身に付けていく姿を確認することができた。

**キーワード** 小学校体育, 課題解決, 学習課題, 浮く・泳ぐ運動, ゲーム, タグラグビー

### I 主題設定の理由

『小学校学習指導要領解説体育編』（平成20年，文部科学省）には、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てるためには、児童の能力・適性，興味・関心等に応じて、運動の楽しさや喜びを味わい，自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要である」<sup>1)</sup>と示されている。しかしながら、「泳ぐ」「投げる」などの技能を習得させたいと思うがあまり，教師が一律に提示した練習方法で学習課題を追究させ，児童の考えや工夫を生かしきれていない例が少なからず見られる。これについて，鈴木（2014）は，「体育では最初に新しい知識や技能を与えて，それを練習させていくような学習が今でも当たり前に行われています」<sup>2)</sup>と指摘しており，体育科の課題の一つとなっている。協力校に対して行った教師の意識調査でも，「児童が自ら考えたり工夫したりすることが大切」と答えた割合よりも，「技能が高まるようにすることが大切」と答えた割合が高く，同様の傾向が見られた。また，児童が解決していく学習課題については，「かえる足で進めるようになろう」など，動きを指定しており，児童が考えたり工夫したりできる余地の少ないものになっていたり，学習課題の提示自体が行われていなかったりする例が見られる。

そこで，本研究では，主体的な課題解決を促すために，学習課題づくりの工夫を行い，授業に取り入れることで，児童が様々に試行を繰り返し，自己の向上を目指した取り組みを進めながら，必要な動きを身に付けていくことをねらい，本主題を設定した。

### II 研究の目的

小学校第3学年「D 浮く・泳ぐ運動」「E ゲーム（ア ゴール型ゲーム：タグラグビーを基にした易しいゲーム）」において，学習課題づくりの工夫を行い，授業実践を通して，その効果を検証するとともに，児童の主体的な課題解決を促す学習課題づくりの手順について提案する。

### III 研究の内容

#### 1 研究計画

主題設定の理由に挙げた体育科の課題を解決するために，本研究では，まず，実践Ⅰ「D 浮く・泳ぐ運動」において主体的な課題解決を促す学習課題づくりの視点を探る。次に，実践Ⅱ「E ゲーム（ア ゴール型ゲーム：タグラグビーを基にした易しいゲーム）」において，実践Ⅰによって見いだした視点に基づく学習課題づくりの工夫を行い，授業における児童の課題解決の状況を見取ることで，学習課題づくりの視点の有効性を確認することとする。

2 実践 I (対象：倉敷市立菅生小学校，第 3 学年児童 72 名，実施期間：平成 26 年 6 月～ 7 月)

(1) 単元指導計画 (全 12 時間)

表 1 「D 浮く・泳ぐ運動」単元指導計画

単元名	大プールにちょうせん
目 標	(1) 運動を楽しく行い，いろいろな浮き方や，け伸びをすることができるとともに，ばた足泳ぎやかえる足泳ぎで進むことができる。(技能) (2) 運動に進んで取り組み，友達と仲よく運動したり，浮く・泳ぐ運動の心得を守って安全を確かめたりすることができる。(態度) (3) 自分の力に合った課題をもち，浮いたり，進んだりするための動きを身に付けるために体の使い方や活動の仕方を工夫することができる。(思考・判断)
指導計画	オリエンテーション「大プールでどんなことができるかな」 (第 1 時) 学習課題「どうすれば足を着かずにいられるか」 (第 2 時～第 5 時) 学習課題「どうすれば友達のところまで進めるか」 (第 6 時～第 9 時) 学習課題「どうすれば水しぶきを立てずに進めるか」 (第 10 時～第 12 時)

(2) 授業の実際

主体的な課題解決を促す上で，まず，「児童の思いや考えに沿う」ことを大切にしたいと考え，図 1 に示す二つの視点 (①②) を想定し，学習課題づくりの工夫を行うこととした。

ア 個々の児童の思いや考えに沿った学習課題づくりの工夫

個々の児童の思いや考えに沿うためには，個人差に関係なく児童が解決することができる学習課題が必要であると考えた。そのために，「体が水の中にある状態で 1 秒でも足をプールの底から離す」という児童の目の前にある楽しそうな出来事を取り上げ，学習課題づくりを行った。こうすることで，運動の苦手な児童もそうでない児童も自分なりに学習課題を解決していくことができ，「プールの底から足を離すこと」に向かって試行を繰り返すうちに結果的に「浮くこと」に近づくことをねらった。

第 2 時では，「どうすれば足を着かずにいられるか」という学習課題を提示し，どの児童も安心して活動できるよう，ビート板を 1 人に 1 枚ずつ持たせて活動に入った。すると，児童は，ビート板の浮力を使って進んで活動に取り組んだ。仰向けになる，底に着かないように足を動かす，ビート板を足に挟むなど，ビート板の位置を腹や背中，胸などに変えたり，様々に動きを工夫したりして，足を着かない状態を保とうとする姿が見られた (図 2)。

また，第 3 時で発泡ポリスチレン製のポールを使って「足を着かない」活動を楽しませた後，体の使い方に目を向けさせていきたいと考え，第 4 時からは，「らっこ」「くらげ」「ふしうき」の三つの形の中からできそうなものを選べるようにした上で，「〇〇しても足を着かずにいられるか」という学習課題を提示した。また，補助具としてペットボトルを使ってよいこととした。すると，図 3 の児童のように，それぞれに自分のできそうなものを選び，進んで活動に取り組む姿が見られた。

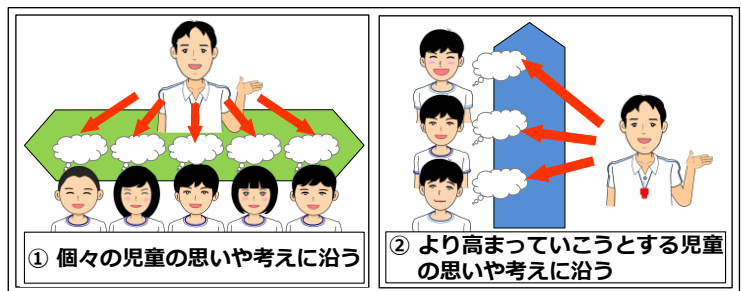


図 1 想定した学習課題づくりの視点



図 2 様々に動きを工夫する児童



図 3 「らっこ」に挑戦する児童

水泳に苦手意識のあるA児は、「くらげ」を選んで挑戦し、ペットボトルを使って約10秒間、足を着かない状態を保つことができた。「足を着かないこと」が「浮くこと」につながった瞬間であった。コツを共有する場では、より長く足を着かずにいるポイントとして、児童から「力を抜くこと」「息をためること」「手足を動かさずじっとしていること」、逆に、「手足を動かしてバランスを取る事」などの発言が確認され、「浮くこと」に近づいていくことができた。このように、様々に試行を繰り返し、必要な動きを身に付けていく児童の姿を確認することができた。

イ より高まっていこうとする児童の思いや考えに沿った学習課題づくりの工夫

より高まっていこうとする児童の思いや考えに沿うためには、児童が段階的に解決することができる学習課題が大切であると考えた。そのために、まず、「友達のところまで進む」という児童の目の前にある楽しそうな出来事を取り上げ、学習課題として設定し、段階的に条件を付加しながら提示した。こうすることで、児童が見通しをもって自己の向上を目指した取り組みを進め、よりスムーズに泳ぐことができることをねらった。

第6時～第9時では、「どうすれば友達のところまで進めるか」を学習課題とし、段階的に条件を付加しながら授業を展開した。具体的には、第6・7時で「け伸び」、第8・9時で「足の動き」という条件を付加したところ、ばた足泳ぎにつながるコツを見付けながら、進む距離を延ばしていく児童の姿を確認することができた。

次に、第10時～第12時では、「かえる足泳ぎを使った進み方」に近づいていくことをねらい、「どうすれば水しぶきを立てずに進めるか」という学習課題を提示した。「水しぶきを立てずに進む」という学習課題は、前時まで水しぶきを立てながら進んでいた児童の挑戦意欲をかき立てるとともに、運動を行う目的の明確化につながり、第10時では、「自転車をこぐように足をまわす」「足をそろえて前後に動かす」(図4)「体を横に向けてばた足をする」「かえるみたいに足を曲げて伸ばす」「足をそろえて上下に動かす(ドルフィン)」など、新しい動きに挑戦する姿を確認することができた。



図4 足をそろえて前後に動かす児童

第11時では、「足の裏でけて」という条件を付加した学習課題を提示した。すると、「自転車をこぐように」進む児童と「かえるみたいに」進む児童と、大きく二つに分かれたが、あまり進まないことを理由に、「自転車をこぐように」進む児童は次第に減っていった。同時に、「かえるみたいに」進むときは、「足首に力を入れて『し』の字のようにすればいい」というコツを見付けた児童がでてきた。このコツの発見を契機に、図5のように、足の裏で水をけることができる児童が増えていき、「こうした方が進むから」という理由と合わせてかえる足を習得していくことができた。ある児童の学習カードには、「足を『し』にしたら前より進んで、あと、足の裏でけったり、足を開いたりしたら、すごく行けた」という記述が見られ、自己の向上を目指した取り組みを進めながら、必要な動きを身に付けていく姿を確認することができた。



図5 かえる足に取り組み児童

### (3) 主体的な課題解決を促す学習課題づくりの視点

実践Ⅰの結果から、学習課題づくりの二つの視点を見いだすことができた。

一つは、「多様な解決方法を導く」という視点である。個々の児童の思いや考えに沿うことができたのは、学習課題が多様な解決方法を導くものになっていたからであると考えられる。

もう一つは、「運動を行う目的を明確化する」という視点である。より高まっていこうとする児童の思いや考えに沿うことができたのは、学習課題が児童に段階的な解決を促すものであるとともに、運動を行う目的を明確化するものになっていたからであると考えられる。

これら二つの視点を他の単元に取り入れることができるかどうかを検証するために、「E ゲーム(ア ゴール型ゲーム: タグラグビーを基にした易しいゲーム)」において実践Ⅱを行った。

### 3 実践Ⅱ（対象：倉敷市立菅生小学校，第3学年児童73名，実施期間：平成26年10月）

#### (1) 単元指導計画（全8時間）

表2 「E ゲーム（ア ゴール型ゲーム：タグラグビーを基にした易しいゲーム）」単元指導計画

単元名	タグラグビーにちょうせん	
目標	(1) 運動を楽しく行い，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって易しいゲームができる。（技能） (2) 運動に進んで取り組み，規則を守り仲よく運動をしたり，勝敗を受け入れたり，場や用具の安全に気を付けたりすることができる。（態度） (3) 規則を工夫したり，ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができる。（思考・判断）	
指導計画	オリエンテーション「タグラグビーってどんなスポーツなのかな」（第1時） 学習課題「どうすればパスを前に出さずにボールを前に運べるか」（第2時～第4時） 学習課題「どうすれば相手を前に進ませないようにできるか」（第5時～第6時） 学習課題「どうすれば1人で進めないときでもボールを前に運べるか」（第7時～第8時）	

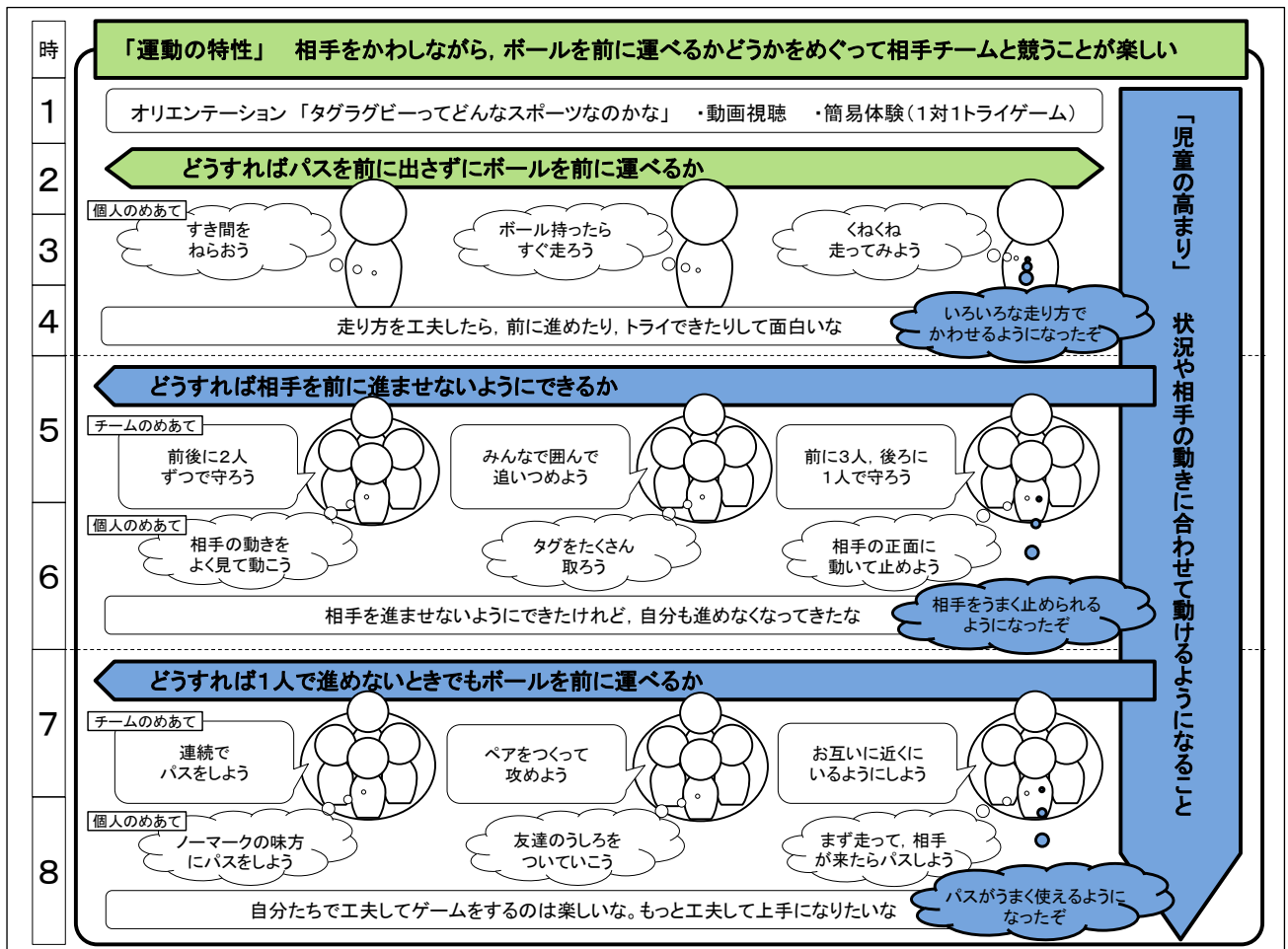


図6 「E ゲーム（ア ゴール型ゲーム：タグラグビーを基にした易しいゲーム）」における学習課題づくりの工夫

#### (2) 授業の実際

先述の二つの視点に基づく学習課題づくりの工夫（図6）を行い，単元を構想した。

まず，「多様な解決方法を導く学習課題」として，「どうすればパスを出さずにボールを前に運べるか」を設定した。こうすることで，児童が，様々に試行を繰り返し，「すき間をねらう」「くねくね走る」など，必要な動きを身に付けていくことを期待した。

次に，「運動を行う目的を明確化する学習課題」として，「どうすれば相手を前に進ませないようにできるか」「どうすれば1人で進めないときでもボールを前に運べるか」を設定した。こうすることで，児童が「守ること」「攻めること」それぞれにおいて，自己の向上を目指した取り組みを進めながら，必要な動きを身に付けていくことを期待した。以上の学習課題づくりの工夫を行った授業の実際を次に述べる。

ア 「多様な解決方法を導く」視点に基づいた学習課題づくりの工夫

タグラグビーの楽しさは、「相手をかかわしながら、ボールを前に運べるかどうかをめぐって相手チームと競うこと」であると捉えられ、その楽しさの中の一つに、「自分がボールを持ったときに、向こう（ゴール）までボールを運べるかを目指して走る」ことが挙げられる。そこで、第2時からは、「どうすればパスを前に出さずにボールを前に運べるか」という学習課題を提示した。パスを前に出せないという状況から、ボールを前に運ぶためにはボールを持って前に走るしかなく、児童の試行は、走ることを中心に行われるようになるものと期待された。その結果、児童は、「ボールを持ったら全力で走る」「相手のいないところに走る」

（図7）「相手のすき間をねらって走る」などの工夫を行い、様々に走り方を試行する姿が見られた。また、第3時では、児童は、「大きく円を描くように走る」「左に行くと見せて右に走る」「コート corner をねらって走る」などの新たなコツを見付け、それらを共有する場を設けたところ、その後の児童の試行の幅に広がりが見られた。



図7 相手のいないところをねらって走る児童（左端）

運動に苦手意識のあるB児は、学習課題に対して、「ボールを持ったらずぐ走る」ことを個人のめあてにして活動した。学習カードには、「パスをされたらずぐ走れました。次はトライできるようにがんばる」という記述があり、めあての達成を自覚するとともに、次の学習への意欲をもっている様子を確認することができた。また、次時には、「すぐ走ること」に加えて、「（これまでの学習で共有した）様々な走り方を試すこと」をめあてにして活動した。トライすることはできなかったが、「くねくね走る」「コート corner をねらって走る」など、工夫して運動しようとする姿が見られた。こうしてB児は、その後の学習でトライを成功させるに至った。

このように、児童が様々に試行を繰り返し、ボールを前に運ぶために必要な走り方を身に付けていく姿を確認することができた。

イ 「運動を行う目的を明確化する」視点に基づいた学習課題づくりの工夫

本單元における「児童の高まり」を「状況や相手の動きに合わせて動けるようになること」と捉えた。しかし、児童の高まりを攻守同時に求めることは困難であると考えられた。そこで、「相手の攻めに対応して守る場面」と「相手の守りに対して攻める場面」とに分け、目的を明確化した上で、守りから攻めへと段階的に解決することができる学習課題を設定した。

「どうすれば相手を前に進ませないようにできるか」という学習課題を追究する第5時において、児童は、「前後2人ずつに分かれて守る」「相手を囲むようにしてタッチラインに追いつめる」「前で3人が守って、突破されたら最後の1人がタグを取りに行く」などの作戦を考え、「チームのめあて」とした。Cチームは、図8のように、「前後2人ずつに分かれて台形で守る」作戦を考え、ゲームに臨んだが、後ろで守っていると、突破されたときにすぐに失点につながってしまうことに気付き、図9のように、守備隊形はそのままに、ディフェンスラインを前に上げる工夫を行って学習課題を解決することができた。この工夫の効果を全体で共有したところ、有効な作戦を決められないでいたDチームは、第6時で、「自分たちから前につめて相手を止める」という作戦を考え、「チームのめあて」とした。それを基に、「相手と同じ向きに動く」「相手の正面に動いて止める」などを「個人のめあて」とし、課題解決に取り組む中で、実際に相手の動きを止めてタグを取ることに成功した。

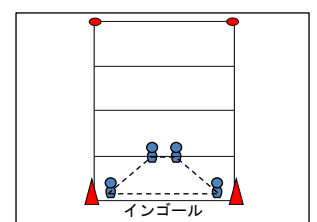


図8 台形で守る作戦

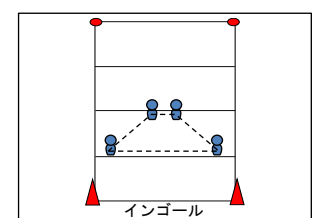


図9 ディフェンスラインを上げて台形で守る作戦

第7時からは、「どうすれば1人では進めないときでもボールを前に運べるか」という学習課題を提示した。Eチームは、ボールを持っている味方の後ろをパートナーがついて走ることで、前を走る児童が進めなくなったときにすぐ後ろにパスできるようにチーム

内で二つのペアをつくって攻めるという工夫を行った。それを基に、「行けるところまで行ってパスする」「ペアの相手の後ろをついていく」(図10)などを「個人のめあて」として、学習課題を解決していく姿が見られた。また、Fチームは、前を走る人の後ろを残りの3人がついて走り、進めなくなったら後ろにパスをして、パスを受けた人が横から回り込んでトライするという作戦を考え、成功させる場面が見られた。



図10 10番の児童の後ろをついていく2番の児童

このように、児童が「攻めること」「守ること」それぞれにおいて、自己の向上を目指した取り組みを進めながら、パスを受けやすい場所に走ることや、同じ向きに動いて相手を止めることなど、必要な動きを身に付けていく姿を確認することができた。

以上のように、実践Ⅱの結果から、他の単元においても、「多様な解決方法を導く」「運動を行う目的を明確化する」という学習課題づくりの視点を取り入れることができると考えられる。

#### 4 二つの視点を取り入れた学習課題づくりの手順の提案

実践Ⅰ、Ⅱから、先述の二つの視点を取り入れた学習課題づくりの手順について提案する(図11)。

- (1) 「運動の特性」について、児童の視点から、「〇〇が楽しい」という文章表現で記述する。
- (2) 単元終末時の児童の姿を想定する。
- (3) 「運動の特性」を基にして、児童の様々な試行の姿を想定し、「多様な解決方法を導く学習課題」を設定する。
- (4) 単元終末時の児童の姿を基に、「児童の高まり」を想定する。
- (5) 「児童の高まり」を基にして、段階的に課題解決する姿を想定し、「運動の目的を明確化する学習課題」を設定する。

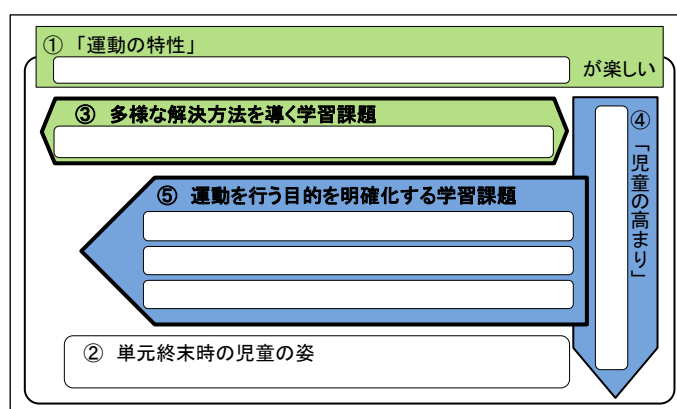


図11 学習課題づくりの手順

このような学習課題づくりを基にした単元の構想により、児童が様々な試行を繰り返し、自己の向上を目指した取り組みを進めながら、必要な動きを身に付けていくことが期待される。

## IV 成果と課題

実践Ⅰ前と実践Ⅱ後における児童の意識調査を比較してみると、体育の学習を「とても好き」と回答した児童の割合が、69%から86%に増えた。また、体育の学習が好きな理由を、「自分で工夫して学習できるから」と回答した割合が25%から51%に、「できないことができるようになるから」の割合が56%から86%に増え、一定の成果が得られた。二つの視点に基づく学習課題づくりの工夫により、児童が様々な試行を繰り返しながら自己の向上を目指す主体的な課題解決が促され、必要な動きを身に付けていくことにつながったのではないかと考えている。一方で、体育の学習が好きな理由について、「自分で工夫して学習できるから」「できないことができるようになるから」を挙げていない児童がそれぞれ49%、14%いることが課題として残った。今後も、二つの視点に基づく学習課題づくりを行い、他の運動領域においても、児童が自ら考えたり工夫したりしながら必要な動きを身に付けることができる姿を目指して実践を積み重ねていきたい。

### ○引用文献

- 1) 文部科学省 (2008) 『小学校学習指導要領解説体育編』 p. 10
- 2) 鈴木直樹 (2014) 「構成主義的アプローチでよみがえる体育授業」, 『体育科教育』 1月号 第62巻1号, 大修館書店, pp. 24-27

### ○参考文献

- ・文部科学省 (2010) 『学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動』 東洋館出版社
- ・国立教育政策研究所 (2011) 『評価規準の作成, 評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校 体育】』