

XV. きづき（気づき・築き）のある体育授業（令和元年度の取り組みより）

XV-1. 小学校（齋藤）

授業内容：「体づくりの運動遊び，器械・器具を使った運動遊び」

授業者：齋藤 直人 学習者：小学校1年生32名（男子16名・女子16名）

1. 小学校期の「きづき（気づき・築き）」の考え方

できるようになるためのポイントに気づくことと、学習を支える人間関係を築くことは体育授業をより充実させるために不可欠な要素だと考える。

そこで今回は、運動が上手になるためのポイントに気づき理解することと、それを生かして子ども同士がアドバイスをしたり、お手伝いをしたり、豊かな人間関係の中で学習することに焦点を当てる。それを踏まえて、今回は以下の3教材を展開した。

「**短なわとび**」は、基本的には個の技能を伸ばすことが中心あるが、お互いに運動のポイントを媒介にして協力しながら学習することで、自分ができる喜びだけでなく、仲間ができるようになった喜びも実感させ豊かな人間関係を築くことにつなげていく教材である。そこで、**見るポイントを確認し、お互いに共通の観点で動きについて気づくことができる**ような場面を設定した。

「**長なわ0の字とび**」は、集団で取り組む教材である一方、記録を伸ばしたいという気持ちと上手く跳ぶことができない仲間がいるジレンマが起こる教材でもある。そこで、上手いくためのポイントだけでなく、**取り組む中で気づいた躓きを共有し、解決するための考えを出し合う**ような場面を設定した。また、アドバイスのための言葉のかけ方などを通して築き方を意識させた。つまり、仲間の躓きに「気づく」ことをきっかけにして、豊かに人間関係を「築く」ことに繋げることを意識した。

「**頭つき逆立ち**」は、逆さ感覚や体のしめ感覚を高め、かべ逆立ちに繋がる教材である。ポイントに関する言語的な支えだけでなく、身体的に直接支えることを重視する。その中で、安定した姿勢が維持できているか、余裕をもって取り組んでいるかなど、**友達の運動を観察するように促し、気づいたことを互いに伝え合わせる（言語的および身体的お手伝いを大切にさせる）**ような場面を設定した。

2 活動計画

短なわとび（15分×12回）※本時10回目

長なわとび（15分×12回）※本時8回目

頭つき逆立ち（15分×8回）※本時6回目

3 公開授業概要

短なわとびは10回目を公開し、後ろあやとび・後ろ交差とびに取り組んだ。どんなアドバイスをしているかを問い、共通理解することで、効果的な言葉かけに気づかせ、その後の活動に生かせるようにした。**長なわ0の字とび**は、仲間の躓きに意識を向けさせ、その気づきをもとに仲間はどんなことができるかを考えさせた。技能的な面で差があり、感情的になる場面も少なくなかった。**頭つき逆立ち**は、目的は共通であり、それぞれの役割がはっきりしていたので困り感は少なかった。何をやれば良いのかが明確なので、穏やかな人間関係の中で技能を高めることに集中できていた。

XV-2. 中学校（秋山）

授業名：球技「バスケットボール」

授業者：秋山 和輝

学習者：中学1年生 41名（男子 20名・女子 21名）

1. 中学校における本テーマ「きづき（気づき・築き）のある体育授業」の考え方と授業展開

単元を通して、気づきの場面は教材の配列と明確な発問により意図的・計画的に設定した。気づきを促す際に発問だけでなく、仲間と課題を共有する時間をゲームの間の作戦タイムとして設定したり、本時の活動を振り返る場面で自己の課題の認識を仲間と共有する場面を設定している。発問は実際にゲームで発揮できるように具体的な状況をクラス全体で共有した。

人間関係の築きについては、単元全体で取り扱い、チームへの帰属意識を高めたり、他者からの承認が得られるようにすることを重視している。そのためには話し合い場面で必ず意見を発表する場面を設けたり、発表後には拍手を行うなどの意図的なマネジメントが必要と考える。特に単元を通して自己の役割において責任をもって遂行できるようにグループカードを作成したり、授業中にそれぞれの役割を果たす場面を必ず設定し、相互補完的に活動に取り組めるようにした。

2. 公開授業概要

1) 位置づけとねらい

意図した学びが自然派生的に生まれるわけがなく、教師が意図的に計画することで確かな学習成果が保証される。本単元の球技（バスケットボール）は生徒に好まれる素材ではあるが、ゲームと切り離された練習をしたり、ただゲームを行ったりしているだけではゲームで求められる課題は克服できない。そこでゲームの状況を切り取り、戦術的課題が意識できるようにゲームを修正した。生徒が課題に気づけるように発問を積極的に取り入れ、タスクゲーム、発問、メインゲームに一貫性を持たせて単元を構成した。中学校第一学年の球技ということもあり、他のゴール型球技においても汎用的に発揮できる技能としてボールを持たない時の動きを中核に捉えて単元を構成した。ボール操作技能は単元としてドリルゲーム（シュート練習）で習得するように計画した。

2) 本時の目標

- ・ボールを持たないときに相手の守備位置をみて、サポートの距離と角度を理解できるようにする。（知識及び技能）
- ・自分の考えたことを他者に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力）
- ・話し合いに参加できるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

3) 授業展開

授業目標を確認後、それぞれのグループで円陣、ランニング、体操の順番でウォーミングアップをおこなった。単元を通して取り組んでいるシュート練習は各活動場所に移動してボール操作の技能習得に向けて取り組んだ。タスクゲームの3対1では両サイドのサポートを意識すること、サポートの角度と距離はどのようにすればよいか考えながら取り組ませた。3対2+1のメインゲーム開始前に「どこの位置でサポートできることが理想であるか」という発問を用いてボール保持者にとってよいサポートとは何かを考えさせた。実際のゲームにおいても3対1で学習した状況判断と技能発揮が十分にできるように全体で動きの選択肢を共有した。ゲーム終了後は個人カードのイラストに実線と点線でゲーム中の判断をグループ内で発表させた。発問による生徒の「気づき」とそれぞれの役割を十分果たすことにより人間関係の築きが各所で見られた。

XV-3. 高等学校（貴志）

授業名：球技「ラグビー」

授業者：貴志 泉

学習者：高等学校2年生男子42人

1. 本授業と高等学校における「きづき（気づき、築き）」

『体育科教育』2018年11月号で石垣健二氏が「グループの話し合い→運動実践→また話し合い→運動実践→最終的にクラス全体での話し合い（内容の共有）」が多くなっている」と記しています。話し合えば対話が深まるかもしれませんが、それでは、保健体育で求められる身体的な関わりを通した深い学びに必ずしもつながるわけではありません。保健体育では身体活動を通した「気づき」を明確にし、仲間への指摘や仲間のすばらしさへの敬意といった関係性を築いていくプロセスが求められています。また、関係性が築かれる中で気づきも深まると考えて、今回の単元を企画立案してみました。

ところで、新しい学習指導要領ではアクティブ・ラーニングのことばはないのですが、主体的かつ対話的で深い学びということばがうたわれています。そのアクティブ・ラーニングでは、学習者である生徒主体を進める、学習者側の論理で授業を構成していくことが求められるという話があります。しかし私は、『体育科教育』2019年12月号で加登本仁氏がいうように「**主体的な学びは教師がつくるもの**」を支持しています。何をどのようにできる、わかるようにしていくのかは教員の仕掛けが不可欠だと思うからです。そしてその仕掛けを企図し実行する力がこれからの教員の授業力であり、これからの教員評価につながっていくものだと考えています。今回の具体的な仕掛けは、ホワイトボード・ミーティングといわれるもので、教員が仕掛けたキーワードに生徒が授業中に書き込むというスタイルのものです。あえて誘導することなしにホワイトボードに「安全面、コツ、ポイント、効果、感想」などを書いていくものです。仲間の書き込みをみて気づいてほしい、関わってほしいと願っています。

キーワード

第2回目の授業：押し相撲（押し方）

第3回目の授業：掴んで押す

第4回目の授業：バインドする

第5回目の授業（本時）：モールを組む

2. 公開授業概要

見るスポーツとしてのラグビーは観る者に感動を与えることは2019ワールドカップを通してわかりましたが、生徒の授業事前アンケートでは、ケガへの不安が多く挙げられていました。そこで、ラグビーの特徴である押し合い、身体接触をモールに限定して、身体接触はすべてモールにつなげるという限定的なローカルラグビーを企画しました。そこにはタックルもラックもありません。ラインアウトもアドバンテージも存在しません。モールからの展開を軸にしたローカルラグビーです。生徒には「**自他共栄、相手がいるからゲームが成立する**」「**本気の70%でやろうよ**」と言ってきました。

押し合いのラグビーは観るものを興奮させるし、グラウンドにいる生徒たちも高揚してきます。だからこそ、そこに自分を押しさえ他者に気遣う自他共栄の精神が必要になり、充実感を味わえると思います。10分もゲームをすれば汗が吹き出し、はあはあという息遣いが聞こえてきました。バックスの展開では70%で、逆にフォワードがモールを組んで押し合うときは全力に近いというゲーム展開の一部分を見せました。