

<実践報告>

「わかる」と「できる」をつなぐ体育学習の工夫  
—跳び箱運動における「学び合い」の活動を通して—

田 場 英 樹<sup>※</sup>

Connecting knowledge and skills at physical education class :  
Through students' cooperative activity in vaulting box exercise

Hideki TABA<sup>※</sup>

要 約

本稿では、体育科指導コーディネーターとしての関わりから、小学校中学年の器械運動領域「跳び箱運動」の実践について、「学び合いの活動」に焦点を当ててその成果を検討した。その結果、児童の「わかる」と「できる」をつなぐためには、学び合いの手立てとして掲示物の活用やお互いの技を見合う場の設定等が重要な役割を果たすことが示唆された。特に、掲示物を「手持ちのヒントカード」として活用することが児童たちの学習に有効であった。一方で、ICT機器（タブレット）を活用した学び合いの方法等が今後の課題として挙げられる。

キーワード：跳び箱運動、「わかる」と「できる」、学び合い、掲示物の活用、ICT機器（タブレット）の活用

1. はじめに

平成28年、沖縄県は「小学校における体育指導の充実を図り、望ましい運動習慣の確立と体力向上を図ること」（沖縄県教育庁 保健体育課）を目的とし、「体育専科制度」を導入しスタートさせた。そして、令和2年度からは、「体育専科」から「体育科指導コーディネーター」に名称が変わり、学級担任とのチームティーチング（以下、T・T）による指導形態を中心に、効果的な体育科の学習指導の実践に取り組むことや、教師の指導力向上を図る等、その役割が期待されている。

本稿では、体育科指導コーディネーターとしての関わりから、小学校中学年の器械運動領域「跳び箱運動」の実践について、「学び合いの活動」に焦点を当てた授業実践を中心に報告する。

2. 研究の背景と目的

文部科学省（2017）は、「生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成する観点から、運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して『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』を育成することを目標」としている。

これら三つの資質・能力を育成するために、小学校における体育学習においても児童の「主体的・対話的で深い学び」に向けた授業改善が求められている。

その中で、器械運動系は、「回転」「支持」「懸垂」等の運動で構成され、様々な動きに取り組んだり、自己の能力に適した技や発展技に挑戦したりして技を身に付けたときに楽しさ

<sup>※</sup>浦添市立当山小学校（Touyama Elementary School）

や喜びを味わう運動となっている（文部科学省，2017）。

また、中学年で取り扱う器械運動は、「マット運動」「鉄棒運動」「跳び箱運動」で内容が構成されており、これらの運動の技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするときに楽しさや喜びに触れたり、味わったりすることができる運動であるとしている。さらに、器械運動は、「できる」「できない」がはっきりした運動であることから、すべての児童が技を身に付ける楽しさや喜びを味わうことができるよう、自己やグループの課題を見付け、その課題解決の仕方を考えたり、練習の場や段階を工夫したりすることができるようにすることが大切であるとも示されている。

このように、小学校における器械運動の授業では器械に規定された技に挑戦する中で技の達成の楽しさを味わうことやその達成に向けた学習課題の設定が重要になってくる。

ところで、今次改訂された学習指導要領では、「従来『技能（できること）』が単体で示されていたのに対し、『知識（できること）』をセットにすることで知識と技能を高めること」（徳島，2019，p122）が求められている。また、岩田（2012）は「わかる」ことを通して仲間とのかかわりが生まれ、これらが「できる」ことに結びついていくと述べている。さらに、小坂ら（2014）は確かな学力の探求に「わかる・できる・かかわる」ことを重視した授業を展開することの必要性を指摘している。以上を踏まえると、これからの体育授業では、「わかる」や「できる」に加えて、仲間と「かかわる」ことによって目標達成を経験させることが重要になってくる。

そのような中、これまで筆者が実践してきた器械運動の学習では、児童が適切な課題を選択し、それぞれの技を習得して質を高めていくことができるようになってきた。また、児童の意識の変容を見ても、器械運動に対して自信を持って取り組むようになってきていることも実感してきた。しかし、課題として、「わかる（知識）」と「できる（技能）」がうまく

つながらない児童がいることがわかった。たとえば、動きのポイントを知識として習得し、どう動いたらよいかわからない児童、「わかる」ことができても、具体的な活動の決定ができず「できる」につながらない児童の姿が見られた。これらの児童は、知識として捉えたことを、思考・判断し表現することができず「わかる（知識）」と「できる（技能）」がうまくつながっていないと考えられる。

そこで、本研究では児童が「わかる（知識）」「できる（技能）」ために、課題解決に向けてどのように「学び合う」かに焦点を当て研究を進めることにした。具体的には、跳び箱運動の場において、学び合いの活動を通して、効果的な教材・教具の工夫を行い、児童同士で技を見合い認め合ったり、アドバイスし合ったりすることで、より対話的な学びが深まり、「わかる（知識）」と「できる（技能）」がつながることを目指した。

### 3. 本実践における「わかる」と「できる」について

先述したように、これからの体育授業では、「わかる」や「できる」、「かかわる」ことが重要になってくる。そこで、本実践は森田ら（2021）を参考にして「わかる」と「できる」をつなぐ体育学習の工夫について報告する。

森田ら（2021）は、『わかる（知識）』と『できる』をつなぐ思考力、判断力、表現力等の高まった児童」とは、「習得した知識と現在の技能を活用して、効果的な振り返りをし、具体的な活動の決定をしている児童（図1）」や「課題決定サイクルを意識して行っている姿（図2）」のことで提示している。

そこで、本研究においては、「わかる（知識）」と「できる（技能）」がつながった児童の姿を、「よい動きのポイントを知識として習得するために、根拠をもって自分の動きをふり返り、適切な課題を選択し、選択した課題を解決するために、体をどのように動かせば良いか具体的な活動を決定し、学び合いながら技能を習得する姿」とした。

#### 4. 本実践における「学び合い」の活動について

本研究における「学び合い」の活動とは、単に「話し合う」「伝え合う」ということではなく、課題解決に向けて、どのように話し合うのか、どのような根拠をもとに伝え合うのかを明確に捉えたものである。

竹内 (2017) は、学び合いの有効性について、「学び合いを実施するには、子どもであっても大人であっても一人の力では行うことができない。小学校の授業では、学習者である子どものみならず、学級の仲間や教師がいる。私は、仲間や教師と関わりながら、能動的に学習を進めていくことで学び合いが成立すると考えている」と述べている。また、飯嶋ら (2016) は、「子どもたちが織りなす体育授業の学びが、時には予想を超えた「伸び」「進展」「新しい進展」を示すときがある」としている。このことから、個人の課題を明確に捉え、その課題解決に向け、ペアやグループでの対話的な「学び合い」の活動を取り入れていくことで、より深い学びにつながり、「わかる (知識)」と「できる (技能)」がつながると考えた。

#### 5. 実践について

##### 5.1. 実践の手立て

##### (1) 課題を明確にするための掲示物の活用

本実践では、毎時間、児童1人1人が課題を明確に捉えるための手立てとして、技の連続図を活用した。授業の始めに、自分の課題となる部分に付箋紙を貼らせ、同じ課題を持つ仲間と課題解決に向けて学び合いながら練習させるようにした (図1)。運動のポイントが記された連続図を活用することで、児童がより課題を明確に捉えられるようにした。

##### (2) 技のポイントを具体的に示した教具の活用

跳び箱運動の技のポイント (踏み切り、着手、空中姿勢、着地) を示した「手持ちのヒントボード (図2)」をそれぞれの場に置き、児童間の「学び合い」の活動場面での手立てとしながら、記載された技のポイントをもと

に、お互いの良い所や課題点を伝え合うことができるようにさせた。

アドバイスすることが苦手の児童へは、ヒントボードと照らし合わせて、できている所とできていない所を示すだけで良いことを確認し、伝え合うだけでも学び合いにつながると促した。



図1 付箋紙が貼られた技の連続図



図2 手持ちのヒントボード

##### (3) お互いを認め合う活動「キラリタイム」

「キラリタイム」とは、1時間の中で、全員で友達の試技を見て、良い所を認めたり、気づいたこと、技のポイント等を共有したりする活動のことある。次頁の図は、日本体育大学の白旗 (2019) が提唱する「理解の三段階」を、筆者の解釈から具体化したものである (図3)。技のポイント等を全体で共有する場を設け、①「頭」で言葉からのイメージを持ち、②実際に友達の試技を見て自分との違いに気づき (目)、③見たことや気づいた事を実際にやってみる (体)。そうすることで、より実感を伴った理解につながり、「わかる (知識)」ことが「できる (技能)」ことにつながりやすくなると考える。

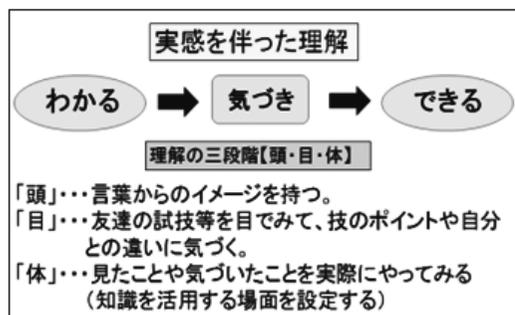


図3 「キラリタイム」のイメージ

(4) ICT機器を活用した学び合いの工夫

「学び合い」の活動の場において、タブレット端末 (iPad) を活用してお互いの試技を撮影させ、自分の課題点や友達の技の良さに気づかせ、より学び合いが深まる手立てとした。その際、動画を撮影する視点や撮影のルールを掲示し、どの角度から撮影するとより課題解決につながるか、視点を与えて取り組ませるようにした。

撮影の際には、学習支援アプリ「ロイロノート (インターネットを通して情報を共有しな

がら学習を行うためのシステム)」を活用し、事前にお手本の動画をロイロノート内に保存し、自分の技と比較したり、児童同士で撮影した2つの動画をその場で見比べたりさせながら取り組ませた。

5.2. 実際の授業の実践事例

(1) 目標

台上前転の技のポイントをもとに、友達と学び合いながら技に挑戦する。

(2) 本時の授業の工夫

- ・児童の課題に合わせた段階的な場の設定を工夫する (跳び箱の配置、マットを使った場等)。
- ・技のポイントや、練習の場のヒントが書かれた掲示物 (手持ちのヒントボード) を活用し、苦手な児童への手立てとする。
- ・ICT機器 (タブレット) を活用し、児童の課題把握の手立てとする。また、視点を絞ってお互いの技を撮影し、見合いながら「学び合い」の手立てとする。

	学 習 活 動	○指導上の留意点	評価項目【方法】
導入 10分	1 集合、整列、あいさつ	○密を避け、広がって整列しあいさつをさせる。 ○跳び箱運動で使う体の部位を入念に伸ばすよう意識させる。 ○6つの場の主運動につながる基礎感覚運動が行えるようにする。	
	2 準備運動		
	3 基礎感覚運動 (パワーアップタイム)		
	4 めあての確認		
<b>「技のポイント」をもとに、学び合って課題を解決しよう</b>			
展開 27分	5 やってみようタイム ・連続図に付箋紙を貼り、自分の課題点をもとに練習する。 ・同じ場にいる友達同士で互い アドバイスし合いながら練習する。	○「やってみようタイム」で実際に 跳んでみて、課題点が変更になる ことがあることを確認する。 ○回転がうまくできない児童には教師が補助について練習させる。 ○「手持ちのヒントボード」を活用するよう促す。	【思考・判断・表現】 ①自分の課題に合った練習方法や練習の場を選んでいる。 ②課題解決のために考えたことを友達に伝えている。 (観察・学習カード)
	★キラリタイム ・技のポイントを確認し、良い点を認め合う。	○友達の試技を見て、良い所を認め合ったり、できるポイントやコツを共有したりする。	
まとめ 8分	6 学び合いタイム ・同じ課題をもった友だちと、台上前転のポイントをもとにお互いの技を見合いながら学び合って練習する。 ・タブレットを使って、自分の課題把握やペア・グループでの学び合いの手立てとする。	○それぞれの場で、児童同士で技のポイントを学び合いながら練習させる。  ○「タブレットを使うルール」に基づいて、撮影ありきにならないように声かけをする。	【主体的に学習に取り組む態度】 ③進んで用具の準備や片付けをし、安全に気を付けて運動している。 (観察)
	7 振り返り ・自分の課題に沿ってどのように練習したのか振り返る。 ・次時への見通しをもつ。 ・友だちと協力して用具の片付けを行う。	○自分の課題に沿ってどのように学び合ったか振り返る。 ○わかったことやできるようになったことを全体で共有する。 ※試技と結びつけて振り返る。	

## 6. 実践の結果

### 6.1. 授業前後における「わかる」と「できる」に関する児童へのアンケート

表1は、授業前後における児童への「わかる」「できる」に関するアンケートの結果を示したものである。

事前アンケートでは、「②技のポイントは分かるけどうまくとべない」と答えた児童が41%と一番多い回答だったのに対し、事後アンケートの結果では「①技のポイントが分かって跳ぶができる」の項目が72%と上がっている。この結果から、課題解決の場面で、様々な手立てをもとに意欲的に学び合ったことで、技のポイントやコツ等を知識として「わかる」ことができ、それが技能の「できる」につながったことが伺える。また、「③技のポイントはわからないけど、跳ぶことができる」や「④技のポイントもわからず、跳ぶことができない」も減少しており、特に、「わからず、とぶことができない」児童が0%になったのは、学び合いの成果の一つと言えよう。

以上を踏まえると、この結果は、本実践において、多くの児童が「わかって」「できる」ことを目指して学習していたことを示していると考えられる。

そこで、「学び合いの活動」に着目して、「ヒントボード」や「キラリタイム」、ICT機器（タブレット端末）において児童が具体的にどのような学習をしていたのかについて詳細に検討していく。

表1 授業前後における「わかる」「できる」に関する児童へのアンケート

アンケート項目	事前	事後
① 技のポイントをわかって跳ぶことができる。	33%	72%
② 技のポイントはわかるけど、うまく跳べない。	41%	13%
③ 技のポイントはわからないけど、跳ぶことができる。	23%	15%
④ 技のポイントもわからず、跳ぶことができない。	3%	0%

### 6.2. 「学び合い活動」から見る児童の姿

(1) 教具の工夫（ヒントボード）を通して  
本実践では、技のポイントやコツ等を壁面掲示にするのではなく、「手持ちのヒントボード」として、持ち運びできるヒントカードとした。また、技に入る際には、ペア・グループの仲間へ「〇〇を見てください」と伝え、自分の見て欲しい部分を明確に示すように指示をした。それによって、児童は友達の試技を見る際、運動のポイントに沿って移動しながら見合うことができるようになっていた。図4や図5のように、視点を絞って見合うことで、より具体的なアドバイスが得られ、「どの部分を意識して練習したらよいか」を考えながら練習する姿が見られ、技能習得につながったと考えられる。他にも、グループの中には、「手持ちのヒントボード」をもとに、言葉に身振りや手振りを加えてアドバイスする姿もあり、学び合いの質の深まりを見取ることができた。



図4 着地点を見合う様子



図5 身振り手振りを使ってアドバイスを  
する様子

## (2) 「キラリタイム」を通して

毎時の活動中盤には「キラリタイム」を設けた。「キラリタイム」では、児童の試技から、良い所を認め、技のポイントやコツ等を全体で共有することで、自分の課題を明確に捉え、技のポイントやコツを意識して練習に取り組むことを意図した。そのため、「キラリタイム」は、児童たちがポイントやコツ等を共有する機会になり、それが児童の実感を伴った「わかる（知識）」と「できる（技能）」ことがつながっていると考えられる（図6）。また、発表者を1人ではなく複数にすることで、様々な課題点を共有することにもつながった。



図6 キラリタイムで発表する様子

## (3) ICT機器（タブレット）を使って学び合いを深める

ICT機器（タブレット）は、課題解決の場において、それぞれのグループに1台ずつ配布し、お互いの技を撮影させた。そのねらいは、静止画ではなく、動画を用いてアドバイスし合うことで、スロー再生にしたり、課題点となる部分を一時停止したりして見合うことであった（図7）。

授業では、「タブレット活用のルール」を提示し、何のために撮影するのか、視点を絞って活用させることで、グループで役割を分担しながら撮影し、課題解決に向けてより効果的に学び合いを深める姿が見られた。しかし、中には撮影した動画をみるだけで、アドバイスまで至らない児童もいたことから、活用させる場面を工夫する必要があると実感した。



図7 撮影した動画を見合いながらアドバイスし合う様子

## 6.3. 学習カードの記述からみる児童の姿

(1) 授業前に「技のポイントはわかるけどうまく跳べない」と回答した児童（Aさん）

図8は、事前アンケートで「技のポイントはわかるけどうまく跳べない」と答えた児童の学習カードの振り返りの内容である。

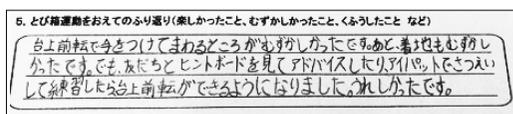


図8 Aさんの学習カードの振り返り

記述内容から、Aさんは課題解決に向けて、それぞれの場で友達と学び合いながら練習を進めたことで、目指す子どもの姿「学び合いながら技能を習得する姿」に近づいたことが見て取れる。この結果から、技のコツをつかみ「わかる（知識）」と「できる（技能）」がつながったことが伺える。

(2) 授業前に「技のポイントはわからないけど、跳ぶことができる」と回答した児童（Bさん）

Bさんは事前に「技のポイントはわからないけど、跳ぶことができる」と回答した児童である（図9）。

この記述から、技のポイントがわからなかった状態から、友達との「学び合い」の活動を通してアドバイスし合い、技のポイントやコツがわかるようになったことで、よりきれいに跳べるようになったことが見て取れる。

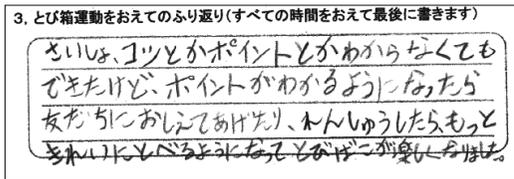


図9 Bさんの学習カードの振り返り

児童が、「学び合い」の活動を工夫したことで、「知識」として習得する前と後で、技能面が向上し、「わかる (知識)」と「できる (技能)」のつながり、体育学習に対する意欲も向上していると考えられる。

## 7. 実践の成果と課題

### 7.1. 研究の成果

今回の研究では、「学び合い」の活動を中心に進め、児童らは、それぞれの課題に向けて主体的に「学び合う」ことができていたことが実感できた。その成果は以下の4点である。

- ① 個々の課題を明確に捉えさせるために、掲示用ホワイトボードに技の連続図を掲示し、自分の課題となる部分に付箋紙を貼らせたことで、自分の課題点を意識して、児童がめあてを意識して学習に取り組んでいた。
- ② ペアやグループで「手持ちのヒントボード」をもとに、学び合う活動を進めたことで、身振り・手振りを入れながらアドバイスし合う姿が見られ、より質の高い学び合いにつながった。
- ③ ICT機器 (タブレット) を使って、児童同士がお互いの技を撮影し合い動画をもとに視点を絞ってアドバイスし合うことで、より課題解決へつなげることができた。
- ④ 事前アンケートで「②技のポイントは分かるけどどうまくとべない」と答えた児童は、41%だったが、事後アンケートの結果では「①技のポイントが分かってとぶことができる」の項目が72%にあがっている。このことから、それぞれの場で

ヒントボードやタブレットを使って学び合い、伝え合って練習を進めたことで、「わかる (知識)」と「できる (技能)」がつながったと考える。

### 7.2. 研究の課題

次回の実践に向けて、課題も見つかった。具体的には以下の2点である。

- ① 「わかる」から「できる」へのつながりの場面で、どの姿を「できる」とするのか明確にする必要があると感じた。児童一人一人の個に応じた「できた」を設定し、スモールステップによる目標達成型の授業スタイルを実践していくのも一つの手立てだと考える。
- ② ICT機器 (タブレット) を活用しての「学び合い」の場において、ヒントカードを活用したグループでは身振り・手振りによるアドバイスが多く見られたが、タブレットで撮影した動画を見ながらアドバイスする場面では、動画を確認するだけで、アドバイスの回数が減る場面が見られたことから、ICT機器を活用する場면을工夫する必要があると実感した。

今後は、より多くの実践を重ねていきながら、小学校における体育学習の充実に取り組んでいきたい。

### <引用参考文献>

- 1) 飯島悠輔・勝本真太郎・金川瑞希・栗田千裕・塚田友萌美・辻憲吾・安田萌・渡邊綾乃・日下裕弘 (2016) 体育授業における「学び合い」の諸相 (Ⅱ). 茨城大学教育学部紀要 (教育科学), 65: 85-104
- 2) 岩田靖 (2012) 体育の教材を創る: 運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて. 大修館書店: 東京
- 3) 文部科学省 (2017) 小学校学習指導要領解説体育編

- 4) 森田哲史・首藤祐太郎・浅間聖也・石川泰成 (2021) 小学校体育科における「わかる」と「できる」をつなぐ, 思考力、判断力、表現力等を高め, 運動への自信をもてる指導法の開発. 埼玉大学紀要教育学部, 70 (1) : 21-30
- 5) 小坂浩士・高田大輔・榎野陽介・和田博・大倉茂人・近藤智靖 (2014) 小学校体育授業における「わかる・できる・かかわる」の関連性に関する事例的研究－6年生におけるハードル走の授業を対象として－. 日本体育大学スポーツ科学研究, 3: 10-20
- 6) 白旗和也 (2019) 「体育指導者研修会 (2019.8) 主催：沖縄県教育委員会 保健体育課」提示資料
- 7) 竹内康晃 (2017) 子どもたちが学び合いを意識する楽しい授業づくり－小学校の体育科の授業実践を中心に－. 愛知教育大学教育実践研究科修了報告論集 : 191-200
- 8) 徳島祐彌(2019)第11章 体育・保健体育科. 西岡加名恵・石井英真編. 教科の「深い学び」を実現するパフォーマンス評価：「見方・考え方」をどう育てるか. 日本標準 : p.122, 東京