

運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力 を高める学習デザインの検討：小学校第4学年のアダプテッド スポーツを基にしたゲームづくりの実践を通して

An examination of learning designs that enhance the qualities and abilities
to devise and share ways to enjoy and get involved in exercise and sports :
Through the practices of creating games based on adapted sports
in the fourth grade of elementary school

古 賀 晃

本 多 壮太郎

Akira KOGA

Sotaro HONDA

福岡教育大学附属福岡小学校

教職実践研究ユニット

(令和5年9月29日受付, 令和5年12月22日受理)

Abstract

This study attempted to examine learning designs that enhance the qualities and abilities to devise and share ways of enjoy and get involved in exercise and sports through classes that incorporate game creation based on adapted sports.

The subjects for this study were 37 students in the fourth grade of F elementary school. In order to enhance the above qualities and abilities, a cycle of 'knowing', 'thinking' and 'practicing' was planned and implemented twice in a unit of nine classes.

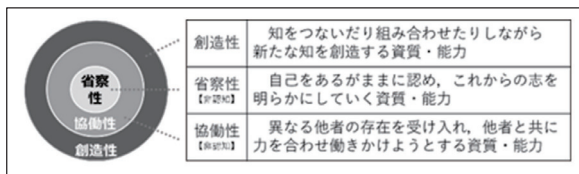
The results of observational analysis using data from class recordings and the analysis of their descriptive data suggested that the planned and practiced classes that engaged them in exercising, playing and creating games with diverse others in the above cycle would help them become able to devise their own rules and equipment for exercise and sports and also change to shift their awareness from 'equality' to 'equity', which would lead to the enhancement of the above qualities and abilities.

Key words : adapted sports, creating games, equality and equity

I 緒言

福岡教育大学附属福岡小学校では、文部科学省
研究開発学校指定校として、平成27年度から8
年間、未来社会を創造する主体を求めて全教科等
を見直す研究を行ってきた。「未来社会を創造す

る子供」は本校の学校教育目標であり、このよう
な子供たちを育てるために育成したい資質・能力
を設定することから本研究が始まった(図1)。

図1 設定した資質・能力¹⁾

3つの資質・能力は、同心円状に重なり合って考えることができ、互いに影響を与え合っている。核となるのが省察性、その周りに協働性、創造性が位置付く²⁾。この3つの資質・能力に対応させるとともに、子供が生きていく上での普遍的な対象を基に教科を単純化する。これまでの研究において、子供は、「自分はそもそもどう生きていくのか（実存的存在）」、「他者や社会とどのように関わって生きていくのか（社会的存在）」、「対象世界にいかに関わっていくべきか（文化的存在）」という3つの区分をもって生きていく存在であることが明らかになっている³⁾。そこで、この区分に合わせ、現行教科等の要素も踏まえ、人間科を核とした7教科を構成した（図2）。

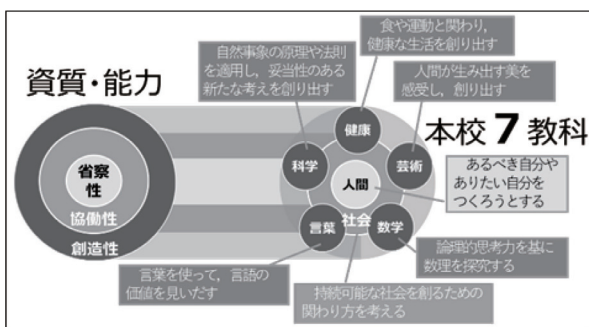


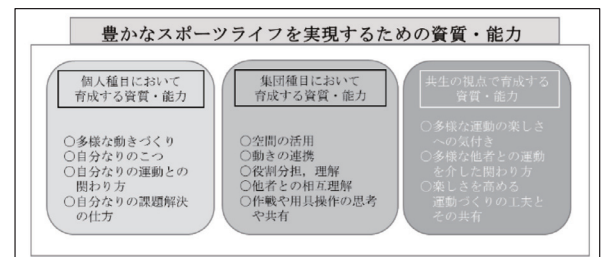
図2 設定した7つの教科

一般的な教育課程編成の原理は、奈須・坂野⁴⁾の著書の中で、「子供の欲求」、「社会現実への対応」、「文化継承・発展」の3つから成るとされる。内容重視のカリキュラムであれば、当然、重視される順序は「文化継承・発展」からである。しかしながら、資質・能力を重視するのであれば、学び手である子供の求めが大切であると捉え、図2に示す資質・能力と人間科を核とする7教科のつながりを形成した。

本研究で取り上げる健康科は、子供が生涯にわたって心身の健康を保持増進するための基盤をつくる上で重要な教科として設定された。本教科では、身体や食、運動に関わる課題解決に向けた体験的な活動を通して、自分と健康に関わる内容との関わり方を見いだしていくことを目指す。特

に、知識や技能を用いて課題解決に取り組み、課題を解決することで新たな知識や技能を発見したり身に付けたりする創造性の育成を重視するものである⁵⁾。

本校は独自に学習指導要領を作成しており、全ての学習指導要領をコンピテンシー・ベースで記している⁶⁾。その理由としては、白井⁷⁾が述べる「良質なコンテンツを通してコンピテンシーを育成し、さらに多様なコンテンツをより深く学んでいくという好循環が働くことにつながる」ということを基に、現行学習指導要領⁸⁾に記される目標から育成したい資質・能力を考え、その資質・能力を育成できる内容を開発してカリキュラムに位置付けていくためである。健康科の運動領域では、豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力を個人種目で育成する資質・能力、集団種目で育成する資質・能力、共生の視点で育成する資質・能力に分けて設定し、内容（教材）の開発を行った（図3）。

図3 健康科・運動領域で育成する資質・能力⁹⁾

本研究では、第4学年を対象に共生の視点で育成する資質・能力として、現行学習指導要領解説¹⁰⁾にも記される「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を共有する」という文言に着目し、自ら関わり方を工夫することを加え、「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力」の育成を目指すこととした。また、中学年期にこの資質・能力の育成を促すため開発した教材と本教材を他教科での学びと合科・関連的に指導する学習デザインの有効性を見童の姿から実証していくことにした。

梅澤¹¹⁾は、本研究で育成を目指す資質・能力の記載がある現行学習指導要領解説の文言を「良質な体育」という言葉に置き換え、良質な体育には3つの核（インクルージョン、身体的リテラシー、子供の安全・保護）が存在し、その3つの核を包括するためには、既存のスポーツにこだわらず、協働的創造によってスポーツを学び手によって変化させることが重要であると説明してい

る。また、齊藤¹²⁾は、個人の状況に応じてつくり変えていく運動の楽しさを述べる上で、アダプテッドスポーツの有効性を主張し、集まった仲間に合わせてつくり変えていく体育科学習が今後求められると述べている。これらのことにより、本研究では、アダプテッドスポーツを基にしたゲームづくりを教材化し、単元や1単位時間の学習を工夫して行う（学習デザインする）ことで、運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力を児童が身に付けることができると考えた。

Ⅱ 研究方法

1. 対象

福岡教育大学附属福岡小学校第4学年児童37名

2. 時期

令和4年12月～令和5年2月

3. 実証内容

運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力を育成するために、アダプテッドスポーツを基にしたゲームづくりを教材化し、学習を行い、上記の資質・能力の育成に結び付く学習デザインについて検討すること。

4. データ収集及び分析方法

本研究においては、①楽しみ方や関わり方を見いだすこと、②見いだした楽しみ方や関わり方を実行すること、③楽しみ方を高めるための工夫をすること（用具の変更、配置の修正、ルールの変更、付加修正等）、④関わり方を高める工夫をすること（チームのきまりづくり、他者意識に基づいた行動、他者理解等）、⑤考えの共有の5つに着目し、学習プリントの記述や学習中の行動（動画）観察の結果から分析した。その際、先行研究¹³⁾を参考に、①～⑤の内容が児童全体の70%を上回って達成できているかを基準として学習デザインの検討を行った。また、単元の中で同じサイクルを2度繰り返して子供が定めた目標を達成できるように単元を仕組んだ。これにより、子供の資質・能力の高まり（思考や行動の変容）や意欲の向上も見取りながら単元構成も含めた学習デザインの効果も検討していくこととした（図4）。

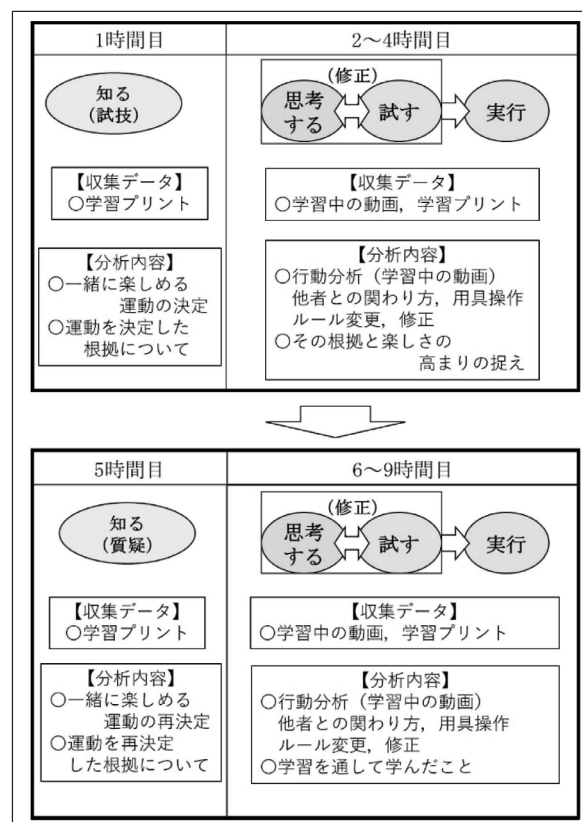


図4 単元構成

Ⅲ 実践の過程と結果、考察

1. 学習の始まりについて

本校では、本校独自に「テーマ学習」、「リレーション学習」、「フォーカス学習」という3つの学びを行っている。テーマ学習とは、子供が設定したテーマの解決を目指し、各教科が解決のための役割を果たしながら1つのプロジェクトとして教科横断的に進める学びである。リレーション学習とは、ある教科で生まれた問いを解決するために、他教科と行ったり来たりしながら合科的・関連的に進める学びである。フォーカス学習とは、教科の見方・考え方を基に、概念と方略の獲得に焦点化した学びである¹⁴⁾。

本学習は其中で、テーマ学習で行った学習である。学年初めに学年で決めた学年テーマ「connect～多様な人々とつながろう～」を実現するために、子供が学級を超えた友達（本校にある特別支援学級の友達を指す）を知り、仲良くなるという目標を人間科で定め、他学級の友達を知るために社会科で学び、他学級の友達と親しむために健康科の学習を行うと決めたことから本学習は始まった（図5）。

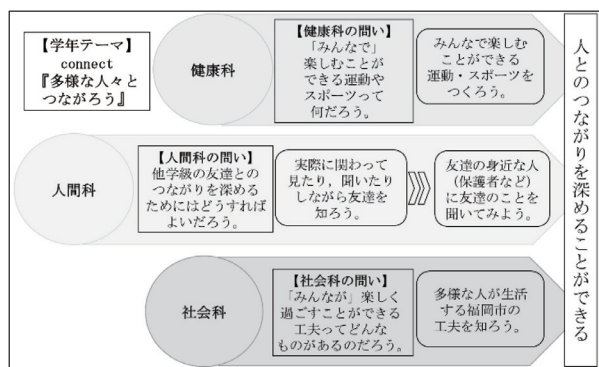


図5 子供が設定したテーマ学習の問い

2. 単元1～4時間目

単元の前半（1～4時間目）では、実際に特別支援学級の友達と運動をするために、みんなで楽しむことができる運動をつくり、一緒に行うまでを行った。第3期スポーツ基本計画¹⁵⁾では、国民がスポーツを「する」「みる」「ささえる」ことを真に実現できる社会を目指すには、新たな3つの視点が必要であると記されており、その1つに「つくる／はぐくむ」という視点が入っている。つくる／はぐくむとは、「社会の変化や状況に応じて、既存の仕組みにとらわれずに柔軟に見直し・改善し、最適な手法・ルールを考え、作り出す」と記載されており、小学校段階から取り入れることができる運動との関わり方であると考えた。

2-1 1時間目「知る（試技）」の実際

まずは、人間科の学習で特別支援学級の友達のことを知り、その後の学習プリント分析から特別支援学級の友達の特徴や運動能力について子供たちは以下のように捉えていた（表1）。

表1 子供が考える特支の友達の特徴（n=37）

① 自分より運動が苦手である。	34人
② 運動が好きである。	34人
③ みんなと遊ぶのが好きである。	33人
④ 難しいルールは理解できない。	24人
⑤ 走る、投げる、打つが好きである。	24人
⑥ 細かな動きが苦手である。	20人
⑦ 自分と力の強さは同じくらいある。	15人
⑧ 体力がないように感じた。	9人

このような特徴のある友達と一緒に運動がしたいことを事前に講師の先生（A市障害者スポー

ツセンターの方）に子供達は伝えた。そして、健康科の1時間目の学習では特別支援学級の友達と一緒に楽しむことができる運動やスポーツについて同センターの方から教えていただく時間を設けた。その上で、紹介していただいた4つのアダプテッドスポーツを体験し、これから「みんなで」楽しむことができる運動をつくる上で基にする運動を決めた（図6）。

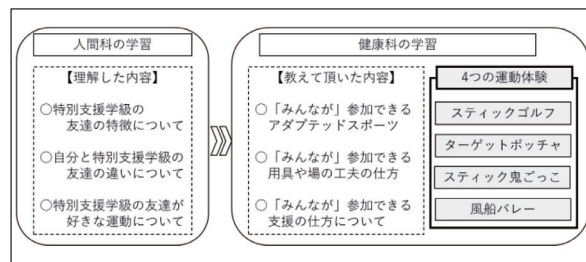


図6 1時間目の概要

2-2 1時間目の分析と結果

本研究で目指す、「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力」を養う上で、まずは個で運動（アダプテッドスポーツ）に対する考えをもつことが大切だと考えた。そこで、図4で示すように、健康科の学習の1時間目では、①一緒に楽しむことができる運動を個々で決定できること、②決定した根拠をもつことをねらいとした。子供の学習プリントの分析から、子供は個で以下のように基にする運動を選択した（表2）。

表2 子供が選択した基にする運動（n=37）

① ターゲットボッチャ	19人
② スティック鬼ごっこ	14人
③ 風船バレー	4人
④ スティックゴルフ	0人

子供達の学習プリントから基にする運動を選んだ理由を種目ごとに分析すると表3のような結果となった。

表2、3から子供は、根拠をもって自分の取り組みたい運動を選択することができたといえる。また、表3の根拠の通り、多くの子供が取り組みたい運動の楽しさを捉えたり、運動への関わり方をこれから思考しようとしたりしようとしていることがうかがえた。目標としていることが「みんなで楽しむこと」であるため、その楽しさや関わり方を工夫したり、共有したりする必然性が単元

表3 子供が運動を選択した理由

ターゲットボッチャを選んだ根拠	人数 n=19
誰でもできる簡単なルールである。	17人
ドキドキして自分も楽しい。	12人
平等に楽しむことができる。	7人
スティック鬼ごっこを選んだ根拠	人数 n=14
走るという好きな動きがある。	13人
平等に楽しむことができる。	12人
場を変えたと簡易化できる。	6人
風船バレーを選んだ根拠	人数 n=4
力の差が出にくい。	4人
競うだけでない楽しみ方ができる。	4人
続けるのが自分も楽しい。	3人

の中に内在していることから、目指す資質・能力をこの先の単元内で発揮し、養っていく素地を1時間目につくることができたと考えた。

2-3 2, 3時間目「思考し、試す」の実際

2, 3時間目は実際に選択した運動（ターゲットボッチャ、スティック鬼ごっこ、風船バレー）をみんなが楽しむことができるように場や使用する用具、ルールを変容させながら、つくり変える活動を行った。

2, 3時間目のグループ構成はターゲットボッチャ3グループ（6人、6人、7人）、スティック鬼ごっこ3グループ（5人、5人、4人）、風船バレー1グループ（4人）で学習を行った。

2, 3時間目の学習の流れは、①場や用具、ルールを思考する、②実際に運動を行う、試す、③みんな楽しさや関わり方について話し合っ改善するというサイクルを1単位時間に2サイクル行った。サイクルを繰り返す中で、運動づくりに対する考えが変わったところや強まったところを蓄積し、目標（みんなが楽しむことができる運動をつくる）に近づいているかを判断することができるようにGoogle Jam boardを話し合いツールとして用いた（図7）。

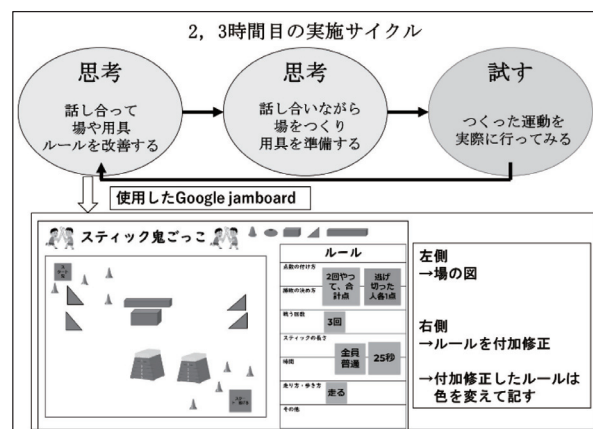


図7 健康科 2, 3時間目の概要

2-4 2, 3時間目の分析と結果

2, 3時間目の学習では、①ルールや場、使用する用具を変容させながら運動をつくるができること、②根拠を伝え合いながら、自分の考えを形成することができることをねらいとした。①は工夫する資質・能力、②は共有する資質・能力につながることでありと考えてねらいを設定した。

結果として、全てのグループが運動をさらに楽しくするためにルールや場、使用する用具を付加・修正しながら学習を進めることができていた。このことから、「運動をつくる」学習において、子供はルールや場、使用する用具を工夫する資質・能力を発揮することができていたと考える。また、変える根拠もチームで話し合い、運動の楽しさについては全てのチームが考えを共有することができており、学習プリントに友達の名前や考えを記述しながら自分の考えを書いていた（共有していたことを記していた）子供の割合は81%（30人）と多く、共有する資質・能力の発揮も見取ることができた。しかし、この点から考えると子供は「遊び」をつくるように用具を無造作に増やしなが楽しみを高めたように見取することもできる。これは、自分たちの目的に向かって運動を工夫していくようになったとは言い難く、資質・能力が高まりは見取れなかったと判断する。また、運動との関わり方については、学習プリントの中にも、実際の学習の動画からも考えをもったり、共有したり、意見を述べ合ったりする姿はなかった。やはり、一緒に「する」という運動との関わり方を子供が目標とし、求めていることで、その他の関わり方が楽しさと結び付くという考えは出てこなかった。

2, 3時間目の学習において、子供が運動をつ

くり変える根拠をもつ上で、全チームが共通して着目していたことは、①みんなが「平等」に競い合うことができるか、②ルールが「複雑」すぎないか、③「用具」の置き方や数量は適切かということであった。そのため、この3つの根拠を基につくった運動で「みんなで」楽しむことができるのかについて4時間目に試し、5時間目に全体で確認する流れで学習していくようにした。

2-5 4時間目「実行する」の実際

4時間目の学習では、子供がつくった運動を用いて実際に特別支援学級の友達と運動する時間を設定した。特別支援学級に在籍する同学年の友達3人が7グループを周りながら、1時間で3人と運動ができるように場を構成して学習を行った(図8)。

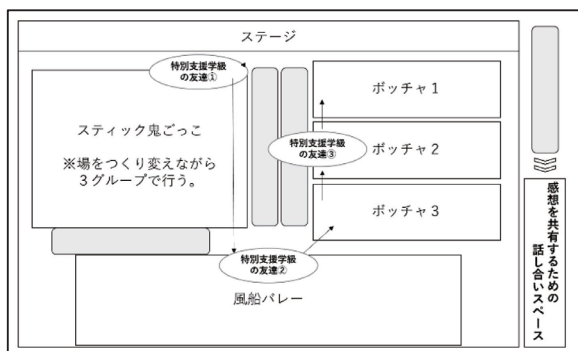


図8 4時間目の場の構成と3人の友達のサイクル

子供達は、特別支援学級の友達と運動したり、感想を聞いたり伝えたりしながら学習していた。その中で、特別支援学級の子供が楽しく一緒に運動する姿と対照的に、うまく動くことができなかったり、負けて悔しく涙したりする姿も見られた。子供達は楽しく運動できているときは笑顔で対話したり、関わったりできていたものの、特別支援学級の友達が動けなかったり、涙したりしたときは、うまく声かけしたり、関わったりすることができず呆然と立ち尽くすような様子も見られた。

4時間目の学習では、実際に一緒に運動する時間で1単位時間が終わってしまったため、その後追加で1時間時間を設け、子供達と振り返りを行った。

2-6 4時間目の分析と結果

4時間目の学習のねらいは、目指す資質・能力の「共有する」というところを重視し、「特別支援学級の友達につくった運動の楽しさを伝え、実際にを行った上で、感想を伝え合って運動の楽し

さを高めること」と設定した。学習指導要領解説¹⁶⁾には、「体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方や関わり方を共有することができるよう」と共生の視点を踏まえた指導内容が記されており、本時のねらいは学習指導要領解説の文言に即していると考える。

子供は学習後に、①特別支援学級の友達と関わりながら、運動の楽しさを互いに高めることができたか、②チームでつくった運動はみんなが楽しめるものだったか(またその理由も書く)、③さらに楽しい運動にするためにはどのようにつくり変えていけばよいか見通しができたかという3点で振り返りを行った。その結果は以下の通りである(表4)。

表4 子供が振り返りで回答した記述の割合

①の質問に対する回答	人数 n=37
うまく関わり、高めることができた。	1人
関われたけど、高められなかった。	6人
うまく関わるができなかった。	30人
②の質問に対する回答	人数 n=37
楽しめるものであった。	1人
楽しめることと楽しめないことがあった。	12人
楽しめるものではなかった。	24人
③の質問に対する回答	人数 n=37
つくり変える見通しがある。	2人
わからない。	35人

各チームの話し合いを動画で分析した結果、学習の中では、特別支援学級の友達につくった運動の行い方や楽しいポイントを説明できていた子供は65%(24人)とおり、その後に相手の感想を聞いたり、伝えたりしながらつくった運動に価値付けしていた子供は49%(18人)いた。しかし、特別支援学級の友達が動けなかったり、涙したりしたグループ(3つのグループ計16人)の内、そのような特別支援学級の友達を励ましたり、慰めたりしながらうまく関わった上で感想を聞くことができた子供は5%(2人)であった。

子供の中では関われなかった時の印象が強く

残ってしまい、表4のような結果となったと考える。また、運動やスポーツの多様な楽しみ方や関わり方を共有する上では、他者との関わり方のスキルも大切であるという子供の意見が73%（27人）と多く挙がり、表4に示すようにさらに楽しい運動をつくっていくための見通し（方法）がわからないと考えた子供も95%（35人）と大半を占めていた。そのため、次の5時間目では、再度講師の先生に来ていただき、今の疑問点や困っていることを教えていただく時間（知る時間）を計画通り、設定することとした。

2-7 単元前半（1～4時間目）の考察

1時間目から4時間目までの子供の振り返りの分析や学習中の姿の動画分析を行った上で本研究の目指す「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力」養うことができたかを考えると2つのことが明らかになったといえる。

1つは教材の工夫と学習デザイン等の工夫により、運動・スポーツの楽しみ方を広げたが、高めることにはつながっていなかったということである。その根拠を図9に示す子供がつくった場から述べる。

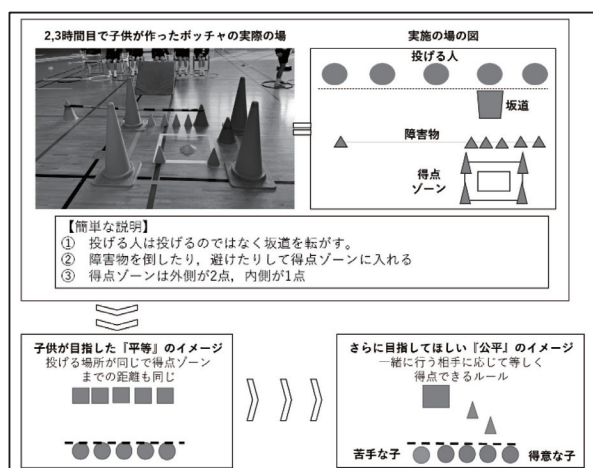


図9 子供がつくった運動の場（ポッチャチーム）

表3に示したように子供が運動を選択したときにみんなで運動を楽しむために、「平等であること」「力の差が出ないこと」という意見が多かった。そのような子供の意見から考えると図9の左下に示すような場の構成になるはずである。そして、子供が運動を共にする相手を考え、図9の右下に示す公平な視点で運動をつくっていくと考えられた。しかし、子供が実際につくったものは、転がすというみんなができる動きを取り入れたと

いうルール of 工夫の他には「平等」という視点はなく、無造作に障害物を増やしながらか場を構成し、運任せの運動・スポーツとなっていた。即ち、Roger Cailloisが定義する遊びの要素¹⁷⁾を多く含むものであった。これは、目的に向かって楽しさを高めているのではなく、広げていると考えた。

もう1つは、1時間目～4時間目の実際の中でも述べてきたように、子供の姿や振り返りの分析から、子供は運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫することはできるが、同じ学級で過ごす友達以外（特別支援学級の友達）と「共有」することは難しいことがうかがえた。この理由としては、関わり方のスキルから子供に知識として教え、実践していく経験が乏しいことが挙げられる。しかし、5時間目に講師の先生に聞きたいこととして、「どのようなことに気をつけて特別支援学級の友達と関わればいいのか」ということを学習プリントに記していた子供が68%（25人）と多かったことを踏まえると、単元前半に実際に失敗体験をすることも第4学年という発達段階を考えると重要なことであるといえる。

3. 単元5～9時間目

単元の後半（5～9時間目）では、単元前半の学びから、教えてもらうという視点と子供が聞きたいことを聞くという視点を混ぜながら学習を始めることとした。また、この単元後半では、子供が運動の楽しみ方の部分で「自分が楽しくても、一緒にしている人が楽しくなければ運動は楽しくない」という意見を述べていたため、多様な違いのある他者と運動を楽しむためのポイントを知る時間を設定することとした。

3-1 5時間目「知る（試技）」の実際

5時間目の学習で行ったことは、①子供が困っていることや気になること、悩んでいることを聞くこと、②多様な違いのある他者と運動を楽しむために大切なことを教えていただくことである。

まず、子供達が現状で悩んでいることを4名の講師の先生にチームごとに聞きに行くフリートークの時間を設けた。子供は時間がある限り、フリートークをしながら質問を続けていた。子供達はこのフリートークで単元前半に経験したことを基に、主に特別支援学級の友達との関わり方について質問している様子が見られた。

その後、多様な違いのある他者と運動を楽しむために大切なことについて講話をしていただいた。その話の流れは図10に示すような内容であった。

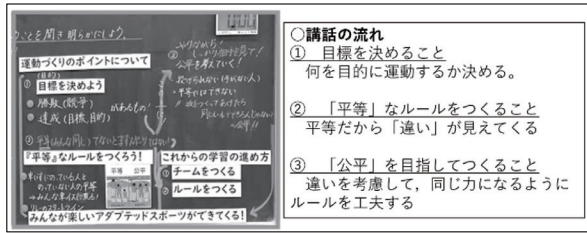


図10 講話の内容と実際の板書

講話の主な内容は、①遊びと運動の違いは「明確な目標（楽しさにつながること）」があり、運動をつくる上でその目標を決めなければならないこと、②相手との違いを知るために「平等」なルールや場をつくって運動すること、③その上で「みんなが楽しく」を追究するのであれば、公平を意識してルールや場をつくることという3点であった。子供達は知らなかったという驚きの反応や納得の反応を多くしていた。

3-2 5時間目の分析と結果

1時間目から4時間目の学習を受けて行った5時間目の学習の中で、①経験した失敗談を基に聞きたいことを自由に聞くことができる「フリートーク」の設定、②運動の目標を決め、「平等」から「公平」という過程を経る運動づくりの仕方の学習は子供の知識習得、考え方の変換という点で有効であったと考える。その根拠として表5に示す子供の感想が1つ挙げられる。

表5 フリートークをした子供の感想

子供の感想	人数 n=37
特別支援学級の友達に私たちは気遣いをしすぎていたのではないかと考えた。	12人
言葉だけではなく動作を加えながら説明することが大切だと分かった。	10人
泣いたときなどは体をさする等して、落ち着かせることが大切だと分かった。	8人

ここに示すのは、子供の感想を分析した結果多かった上位3つの記述である。フリートークからは、特別支援学級の友達という相手意識をもち、適切な関わり方を学ぼうとフリートークを行ったことや新たな関わり方を知識として習得したことが示された。また、表6に示すのは講話を聞いて学んだことで多かった上位3つの記述である。

表6 講話を聞いての子供の感想

子供の感想	人数 n=37
平等と考えていることは、本当の平等ではなかった。	17人
公平という考え方をもつと学級の中でももっと楽しく運動できそう。	13人
平等からみんなの違いを知るという大切さが分かった。	7人

ここに示すように、講話を聞いた子供の感想から考え方が変換されたり、新たな知識を習得したりしたことがうかがえる。また、表6の2番目の項目に示すように、公平に近づけることで楽しさは高まると子供が認識していることもうかがえ、次の学習からどのように運動をつくっていけばよいか（改善していけばよいか）見通しをもつことができた学習であった。

3-3 6, 7時間目「思考し、試す」の実際

6, 7時間目では、子供達が運動の目的を明確にした上で、「平等」な運動づくりと「公平」な運動づくりを行っていった。そして、平等や公平を意識してつくった運動は楽しいのかをチームで自己評価しながら運動づくりを思考することとつくった運動遊びを試すことを図11に示すように繰り返した。

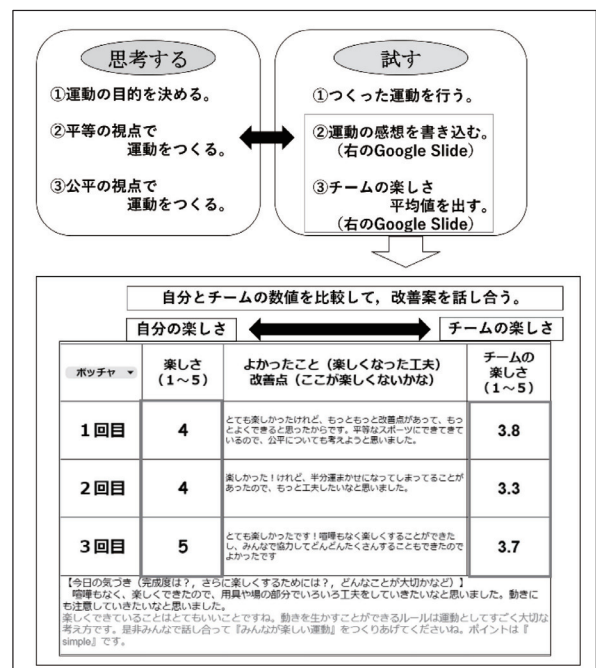


図11 思考と試行を繰り返す活動の実際

繰り返す過程において、子供達は自己評価（図11に示す自分の楽しさ）と自己、他者評価との平均値（図11に示すチームの楽しさ）を比較しながら、何が足りないのか、どのように改善を繰り返せばよいのか話し合っていた。子供が話し合いの視点にしていたのは、①運動の目的が適切か、②平等や公平になっているか、③その上で場やルールに工夫の余地はないかということであった。

3-4 6, 7 時間目の分析と結果

6, 7 時間目の学習では、①ルールや場、使用する用具を変容させながら「目的に向かって」運動をつくることができること、②根拠を伝え合いながら、「公平を目指した」自分の考えを形成することができることをねらいとした。

2つのねらいを設定した理由は、単元前半の考察から、運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力を高めるためには、「目的に向かって」楽しみ方を高めていく力、相手を知った上で関わり方を考えながら共有する力に焦点を当てて高めていく必要があると考えたからである。

図12に示すのは、子供が7時間目に運動をつくり変えるサイクルの中での振り返り（左）と最後の振り返りで学習全体を省察したときに書いた文章である。

1 回 目	場に用具がありすぎて、平等ではないと感じた。用具をもっと減らした方が平等になりやすいし、北校舎（特別支援学級）の友達もわかりやすいと思う。	3回の運動を行った上で、平均値を見ながら学習を省察した文章
2 回 目	シンプルにすることで平等になって力の差が分かった。こんなに力の差に着目すると見えるのだなと感じた。特別ルールを考えて、公平にしていきたい。	みんなの楽しさも平均の数値からバラバラであると感じた。もっと、なぜそう思うのかをお互いに関いていく時間をつくって運動を考えていきたい。前よりもよくなっているけれど、実際に来た校舎の友達とやってみると、また難しいこともあると思うから「どこで投げたい」「どこがねらいやすい？」と具体的に聞く。
3 回 目	特別ルールを考えてもなかなか公平にするのは難しいし、その時の調子もあるなと感じた。実際に来た校舎の友達とやってみないと分からない気がする。	

図12 7時間目の子供の振り返り

この図の中に下線で記すように、子供の記述には、①特別支援学級の友達と一緒に楽しむという目的に向かって運動をつくっていたこと、②公平を目指す中で自分の考えをつくり、どのように関わって考えを共有しながら運動をつくっていきたいかということが明確に書かれていた。子供の学習プリントを分析するとこのような①、②の記述が両方見られた子供が48%（17人）、いずれかが見られた子供が64%（24人）であった。これは、本単元の中での子供を見取ってきた結果から、本研究で目指した運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力を高めた姿であ

るといえる。しかし、共有する姿が実際に見られるのは次時（9時間目）であることから、このような知識や思考が姿として表出するかを9時間目は見取っていく必要があると考えた。

3-5 8, 9 時間目「実行する」の実際

9時間目は、2度目となる特別支援学級の友達とつくった運動を一緒に行う時間を設定した。9時間目を行う前に子供達から、4時間目と活動の仕方を変えたいという申し出があったため、活動の仕方を図13のように変えて学習を行った。

【1回目の交流（4時間目）】	【2回目の交流（9時間目）】
① 行う運動を説明する。	① 行う運動を説明する。
② 実際に一緒に行ってみる。	② <u>デモンストレーションを行う。</u>
③ 感想を伝え合う。	③ 実際に一緒に行ってみる。
④ 運動をつくり変える。	④ <u>特別支援学級との友達に質問する。</u>
	⑤ <u>全員の意見を聞く。</u>
	⑥ 運動をつくり変える。

図13 交流の仕方の違い

特別支援学級の友達の特性を考えて、言葉での説明ではなく、実際に練習としてのデモンストレーションを行う姿、運動を行った後は、感想を1人ずつ述べるのではなく、まずは特別支援学級の友達に投げ方や点数の入り方について等、具体的な質問をする姿、そのことを考慮して自分たちは楽しかったかを意見を伝え合う姿が見られた。

9時間目の学習の中で、特別支援学級の友達は涙することはなかった。途中で座りこんだり、運動を放棄したりする姿は見られたが、「ここだけ一緒にしよう」と声をかけながら乗り越える姿も見られた。

3-6 8, 9 時間目の分析と結果

子供達が9時間目の最後につくった運動と学習を振り返って書いた記述が図14である。

運動の場は、明らかに用具が減りシンプルにわかりやすい場となっている。また、ルールに関してもシンプルであり、かつ「公平」を意識した特別ルールが組まれており、公平が担保されているからこそ、みんなが本気になって取り組むことができる内容となっていた。このように、公平に近づけて運動の場やルールを工夫し、運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を考えることができたグループは、7グループ中5グループあった。このことから、70%以上の子供達が本研究で目指してきた運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫する資質・能力を発揮し、高めることができ、

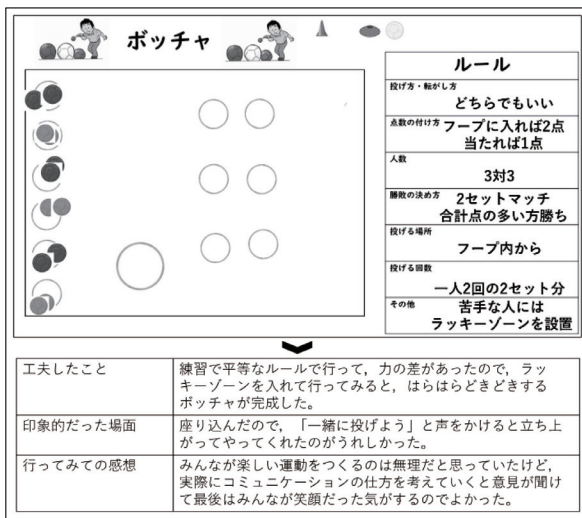


図 14 最終的な運動と感想

行った学習デザインは有効であったといえる

また、共有するという面に関しても、関わり方を思考しながら、感想を述べ合うだけでなく、質問するという形式をとるなどの工夫が見られたこと、感想に書かれているように言葉かけを最後まで行ったこと、特別支援学級の友達の意見と自分たちの意見を合わせながら運動をつくったこと等がうかがえた。しかし、このような振り返りを書くことができた子供は全体の 37% (14 人) であり、70% 満たない結果となった。このことから、共有するという資質・能力に関しては高め、発揮できたとは言い難いと考ええる。

3-7 単元後半 (5 ～ 9 時間目) の考察

5 時間目から 9 時間目までの子供の振り返りの分析や学習中の姿の動画分析を行った上で本研究の目指す「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力」養うことができたかを考えると 2 つのことが明らかになったといえる。

1 つは「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫する資質・能力」は学習の中で発揮しながら、高めることができたということである。これは、前述した子どもの姿から明らかだといえるが、その要因としては、① 4 時間目で今の自分が身に付けている知識や思考の仕方では乗り越えることができない経験をしたこと、② 5 時間目に失敗を乗り越え、目的に向かうために考え方を変換したことが大きな要因であったと考える。このことから、本単元の構成は、「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫する資質・能力」を高めるためには有効であったと考える。

もう 1 つは、共有するという資質・能力は、発

達段階に応じた系統を考える必要があるということである。9 時間目に子供の姿や振り返りから、運動の楽しみ方を共有するために、関わり方を考え、実際にその関わり方を表出する場面は多く見られた。しかし、このことを振り返りの記述に記していた子供は 37% (14 人) と少なく、本研究で目指した「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を共有する」という資質・能力の段階が第 4 学年にはふさわしくなかったと考える。小学校段階で、共有するとは、①誰と、②どんな内容で、③どこまで共有させるのかを再度考える必要がある。

IV まとめ

本研究で目指した「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫・共有する資質・能力」を高め、いくための学習デザインとして、①教科横断的な指導を行ったこと、②学習単位の中で、子供が課題に直面する時間をつくったことは有効であった。また、その中で中学年期に特に目指した資質・能力を発揮し、高める大きなきっかけとなったのは「平等」と「公平」の違いを知ったことと、「平等」から「公平」に近づくことでみんなが楽しい運動が具現化されると子供が自覚したことであった。第 4 学年は、運動の楽しみ方を変容させるきっかけをつくり、そのことを理解できる発達段階であると本研究から明らかになったと考える。その変容を促す手立てとして「平等」と「公平」という考え方を教授することは有効であり、「運動・スポーツの楽しみ方や関わり方を工夫する資質・能力」を高め、発揮することにつながるといえる。

本単元は、本校の健康科で扱った単元であるが、現行学習指導要領¹⁸⁾にも、教科の枠を越えた横断的、総合的な学習が探究的な学習を充実させることが記されている。現在の教科学習の中でも、学習指導要領に記載された文言を子供にいかにより身に付けさせ、高め、発揮させるか、子供の「学習」というものを見つめ直していく転換期である。本研究で行った学習デザインはその学習の転換期に棹差すものであったのではないかと考える。

V 参考文献

- 1) 松下佳代 (2016) 資質・能力の形成とアクティブ・ラーニング—資質・能力の『3・3・1 モデル』の提案—教育方法学会『教育方法 45 アクティブ・ラーニングの教育方法学的

- 検討』。厚徳社：東京，pp.24-37.
- 2) 白井俊（2020）OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来－エージェンシー，資質・能力とカリキュラム，ミネルバ書房：京都，pp.151-159.
 - 3) 福岡教育大学附属福岡小学校（1988）感動体験を中核とした「生活科」の授業づくり，明治図書：東京，pp.12-34.
 - 4) 奈須正裕・坂野慎二（2019）教育課程編成論新訂版，玉川大学出版部：東京，pp.21-37.
 - 5) 文部科学省（2019）初等教育資料，東洋館出版社：京都，pp.95-105.
 - 6) 福岡教育大学附属福岡小学校（2022）未来社会を創造する主体を育成するカリキュラム・マネジメントⅥ，福岡教育大附属福岡小学校研究紀要 vol.1：福岡，pp.13-66.
 - 7) 前掲書 2)，p.24.
 - 8) 文部科学省（2017）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編，東洋館出版：京都，p.17.
 - 9) 前掲書 6)，pp.60-66.
 - 10) 前掲書 8)，p.11.
 - 11) 梅澤秋久（2020）真正の「共生体育」をつくる，大修館書店：東京，pp.30-32.
 - 12) 齊藤まゆみ（2020）教養としてのアダプテッド体育・スポーツ学，大修館書店：東京，pp.42-71.
 - 13) 古賀晃，本多壮太郎（2023）空間を活かす力を育むカリキュラム・デザインの検討，福岡教育大学紀要，72，第5分冊，pp.129-139.
 - 14) 前掲書 6)，p.6.
 - 15) スポーツ庁（2022）第3期スポーツ基本計画 https://www.mext.go.jp/sports/content/000021299_20220316_2.pdf 東京，p.14（参照日 2022/08/31）.
 - 16) 前掲書 8)，p.8.
 - 17) Caillois, R. (2014) 遊びと人間，株式会社講談社：東京，pp.67-81.
 - 18) 文部科学省（2017）小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総合的な学習の時間編，東洋館出版：京都，p.5.

