

体育教員における授業構想の思考プロセスの可視化
に関する研究：
附属学校赴任1年目のベテラン教師に着目して

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-06-06 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 野津, 一浩, 牧澤, 利光, 新保, 淳 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00009435

体育教員における授業構想の思考プロセスの可視化に関する研究

— 附属学校赴任1年目のベテラン教師に着目して —

野津一浩*・牧澤利光**・新保 淳*

Study on the visualization of thinking processes of teaching in physical education teachers

— focusing on teachers in the first year at affiliated schools —

Kazuhiro NOZU, Toshimitsu MAKIZAWA, Atsushi SHIMBO

Abstract

In this study, we targeted physical education teachers in the first year at affiliated schools and focused on the process of creating lesson plans which followed a class concept. In order to clarify the thinking process at the time of planning lessons, we analyzed their points of modification and intention when they were modified.

The results showed that thinking at the stage of tackling to understand research at the attached schools has been developed as a major framework, and then, thinking of imaging learning activities based on the understanding of the research has been developed. At the stage of tackling to understand the research content, when they were examining the individual research content, the thinking of content of the lesson and the possibility of implementing it to actual lessons has been developed. Then, at the stage of having the image of learning activities based on the understanding of the research, they advanced their thinking with individual research being linked, which has been reflected in the learning content and learning activities.

Furthermore, by considering the lessons through the research, it was shown that they might possibly have reviewed the essence of the physical education that was captured by the experience of their class practice.

キーワード: 授業構想, 思考プロセス, PDCAサイクル

I. はじめに

一般に、熟練した教師は、深い授業構想のもと授業実践を行い、授業の振り返りに基づいて授業改善を行っている。いわゆる、「授業構想 (Plan)」→「授業展開 (Do)」→「授業省察 (Check)」→「再デザイン (授業改善: Action)」の PDCA サイクルに基づいた授業実践である。

中央教育審議会は、平成24年8月28日の第82回総会における、「教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上方策について (答申)」の取りまとめで、

教職生活全体を通じて、実践的指導力を高めるとともに、社会の急速な進展の中で、知識・技能の絶えざる刷新が必要であることから、教員が探求力を持ち、学び続ける存在であることが不可欠である (「学び続ける教員像」の確立)

と示している。この、学び続ける教員像のひとつとして、PDCA サイクルに基づいた授業実践を行うことのできる自立した教師が求められているのである。Haan (1975) は、問題解決の姿勢について「あなたがしなければならないことを知っている必要はない。むしろ毎回自分自身でしなければならないことを見つけなければならないという事実を受け入れることを学ばなければならない」と述べている。こ

* 静岡大学教育学部保健体育講座

** 附属浜松小学校

のことは、省察を通してその経験から学ぶスキルを獲得していくことであり、学び続ける力をもつこと、すなわち成長し続けることの重要性を示しているものと言える。

しかしながら、PDCA サイクルでの授業実践の重要性は常々叫ばれてはいるものの、そのサイクルの中で何をどのように行えばよいのか、ということあまり示されていない。また、初任者や経験の浅い若手教員にしてみれば、このサイクルを身に付けていくためには、何を学んでいけばよいのかということがあいまいなままなのである。

これらの問題を浮き立たせる要因として、授業経験が豊富な教員ほど、授業展開から授業省察そして再デザインの過程は、個々の教員の経験の中に埋め込められており、それらが可視化されることがほとんど無いことがあげられる。そのため、この可視化されていない部分の掘り起こしをいかに行き、それをどのようにして実行性のあるものにするのかということの重要性が問われるのである。

これらを解決していく手立ての1つとして、筆者らは、授業リフレクションを可視化する方法について提案している(新保ほか, 2015)。自然科学の方法論の一つである「仮説演繹法」の思考プロセスと授業実践の思考プロセスを類比的に捉えることによって、授業リフレクションを可視化するとともに、それが授業リフレクションシートとして活用しうるというものである。この授業リフレクションシートを1時間1時間残すとき、これらの「総体」が「個々の教員の中に埋め込まれた実践の知」を「可視化」したものになりうるだろうとしている。

図1は、授業実践におけるPDCAサイクルを表したものである。このサイクルは、単元全体を捉えた

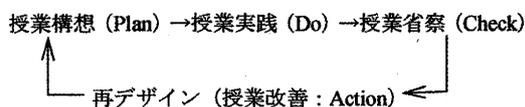


図1 授業のPDCAサイクル

大きなサイクルと、授業1時間を捉えたサイクルを意味することができる。図2は、鈴木(2015)が示した2つのPDCAサイクルに修正を加えたものである。筆者らが、提案している授業リフレクションシートの活用は、まさに授業1時間のPDCAサイクルを連続させていくものと捉えることができる。

授業1時間1時間のリフレクションが行われていく前提として、単元を通しての授業構想がある。授業構想に基づいて毎時間の振り返りが行われ次の授業の改善へとつながれていくと考えられるからである。この授業構想は単元をスタートさせていく以前に、授業計画として検討される。特に研究授業など授業を公開する際に提示される学習指導案は、ひとつの完成された授業構想と言えよう。一般に、授業構想を進めていく作業は、それぞれの教師の思考の中で行われる。これを学習指導案として表すことによって、指導の意図を伝達して授業を公開していく。しかし、最終的に示された学習指導案は、いわゆる完成形であり、そこに至るまでのプロセスまでは示されていない。しかし、授業構想は、幾度となく検討され、修正されて形づくられてきているはずである。その分厚い構想で単元全体を見通されているからこそ、各1時間ごとの授業内でのPDCAサイクルを構成していくことが可能になっていくものと考えられる。授業構想において、単元を見通すということは、授業の1時間1時間の実践を振り返っていく際の観点が含まれているものと考えられるからである。その観点で授業の省察が展開され、授業改善へと導かれるものと言えよう。これらのことから、単元をスタートさせるまでに至った授業構想は、幾度となく書き換えられてきているものであり、その過程に着目することで、授業を構想していく際の思考プロセスを可視化できるものと考えられる。

本研究では、授業構想時における思考のプロセスを明らかにすることを目的とした。すなわち、授業構想時における思考プロセスとしての「個々の教員の経験の中に埋め込まれた実践の知」を明らかにしてみようというものである。換言すれば、授業構想としての学習指導案の作成過程に着目し、指導案の修正がどのように行われていくのかを分析すること

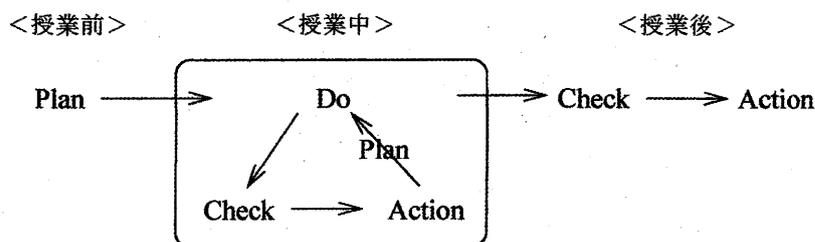


図2 2つのPDCAサイクル

を通して、授業構想時の思考プロセスを明らかにしようとした。

II. 方法

(1) 対象の設定

S 大学教育学部附属 H 小学校に勤務し、2 年生を担当する男性教諭 1 名 (M 教諭) を対象とした。なお、この教諭は、43 歳で教職経験年数 21 年のベテラン教師である。これまでの授業実践において、研究部会等で積極的に実践発表に取り組んできており、県の研究集会では、地区の代表として発表するとともに、全国大会への発表者に選ばれたこともある教師である。

しかしながら、今年度から附属小学校へ赴任した教師であったため、まず附属小学校の研究についての理解を進めることが必要であった。そのため、研究内容の理解を進めると同時に授業の構築に反映させながら検討していくということが推し進められていく必要のある状況にあった。すなわち、体育科の授業構想を展開することのみならず、研究内容というフィルターを通して、体育科での具現に向けての授業構想に取り組むということである。これらのことをふまえて、授業構想段階における思考プロセスについて検討していくこととした。

(2) 調査時期及び調査方法

① 学習指導案の収集

本研究では、授業計画段階における授業構想の際の思考プロセスを検討することが目的であることから、学習指導案を収集することとした。

研究授業に向けての授業構想を学習指導案として表していく際、次の修正を行う時に上書きをせず、その都度前のバージョンを残していく形で依頼をした。この作業は、平成 27 年 5 月上旬～6 月下旬にかけて実施された。

その結果、大きな枠組みとしての修正が 7 回実施され 8 回分の学習指導案を収集することができた。その 8 回分の学習指導案の内容を分析の対象とすることとした。

② 学習指導案修正の意図についての調査

学習指導案修正の意図についてのインタビュー調査を平成 27 年 8 月 5 日に実施した。

修正が実施された 8 回分の学習指導案の内容を読み取り、内容を書き換えたり修正したりしている部分に着目し、なぜ修正したのか、その意図をインタビュー形式で質問し、回答してもらった。

(3) 分析方法

学習指導案の修正箇所とその修正意図をエピソード的に示し、考察を加えていくことから思考の流れ

を捉えようとした。

なお、このまとめに関しては、教員養成系の大学で、体育科教育に関する講義を担当する教員 2 名において、その妥当性を検証した。

III. 結果ならびに考察

(1) 研究内容を理解する段階

附属 H 小学校では、「未来を拓き、生きる子ども」という主題のもと、「豊かな学びの実現をめざしたカリキュラムの創造」という研究課題を設定し、授業研究に取り組んできている。豊かな学びを生み出して行くために、以下に示す 3 つの資質を高めていくことの必要性を捉えている。

- 自律性
事象に自らかかわり、責任をもって課題を解決しようとする
- 関係性
仲間の存在や考えを認め合うよさを感じ、かわり合おうとする
- 有能さ
自分のよさや可能性に気づき、満足感や自己肯定感を得る

また、3 つの資質を高めるために身に付けなくてはいけない 4 つの力を次のように示している。

- 感じる力 ○見通す力
- 追究する力 ○表現する力

そして、3 つの資質と 4 つの力を発揮させるための方策を検討し、研究を進めている。

M 教諭は、今年度附属小学校へ赴任してきたことから、これらの研究内容を理解することを含めて授業の構築に取り組んでいくことが必要であった。

M 教諭は、2 年生「いきものワールドで楽しもう (多様な動きをつくる運動遊び)」という単元を扱っての授業構想に取り組んだ。

単元デザインを、以下に示す項目にそって検討していくことで構築しようとしていた。

- 1 体育科の豊かな学び
- 2 本単元における文化価値
- 3 3 つの資質を発揮させるために
- 4 4 つの力を発揮させるために
- 5 本単元における豊かな学び
- 6 本単元での文化価値を獲得した子どもの姿
- 7 本単元の学習課題

↓
単元プラン(子どもの実態・教師の意図や
ねらい・方策・教材)

体育科としての単元プランの構築以前に研究内容

についての検討が展開され、その部分での修正が多く行われていた。その部分の修正と修正意図について示しながら考察を加えていくこととした。

①単元における文化価値

表1は、「本単元における文化価値」の修正内容とその意図を示したものである。

1回目の記述では、体づくり運動のねらいである、心地よさを味わう、という本来のねらいをおさえていた。これを修正するにあたり、研究主題である「豊かな学び」との関連を検討していることがうかがわれた。体育科における豊かな学びとはどのようなもので、豊かな学びをしていくことによって、何につながっていくのかということを検討していくことから、心地よさを味わうだけでなく、どんな動きを獲得するのか、獲得した動きをどう活用していくのかということについて考えを進めていたことが分かる。このように検討していくことによって、そもそものねらいである心地よさを味わうということとはどのようなものなのかということも検討し直すことにつながっていたことが読み取られた。

しかし、どのような動きを獲得することがよいのか、獲得した動きがどこでどのように活用されてい

けばよいのか、というところで大きく悩んでおり、同僚の先生方にアドバイスをもらおうとしていた。そして、心地よさを感じることなのか、おもしろさを感じる事なのか、というところで揺れ動いていたようである。

以上のことから、単元を構想していく際に、一般的には体育科という教科としての本質からねらいをおさえて検討を進めていくところに、附属学校としての研究内容を理解することに基づいて体育科として具現していくところの難しさが感じられた。

②3つの資質

ア)「自律性」の修正について

自律性とは、事象に自らかかわり、責任をもって課題を解決しようとするものである。表2は、3つの資質「自律性」の修正内容とその意図を示したものである。

はじめは、生き物の動きをまねしていく活動を通して、自然と体のいろいろな部位を動かす運動にしていこうとしていた。そして、「自律性」とは、どんなことなのかを検討し、教師側から与える課題だけでなく、その活動に取り組むことによって、子

表1 「本単元における文化価値」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 体づくり運動(多様な動きをつくる運動遊び)でよい動きを体感し、心地よさを味わう。</p>	
<p>心地よさを味わうというのは、体育の中でいちばんねらい的にはいいかなあと、体づくり運動なので、心地よさというのは体づくり運動の教科の主眼となっていると思うのですが、そうではなくて、2番目のおもしろい動きをしていくというのは、本校の付加価値、豊かな学びをすることで、どういったものにつながっていくのか、まあ、生涯学習につながっていくというのがいちばん大きい目玉だと思うんですけど、特にその日常で遊びや運動を体育で経験した遊びをどう取り入れるか、ということが大事になるんですけど、その中で動きということが、獲得してそれをこ</p> <p>う日常に生かすのですから、心地よさだけじゃあ、日常に生かせないわけですね。動きを獲得して、その動きを日常とか運動の中で使っていくことが、自分の中で変換したのかなあ。</p>	
<p>修正①<2回目の学習指導案> 体づくり運動(多様な動きをつくる運動遊び)で自分の動きとそれまでの動きの違いがわかる。 おもしろい動きをすることで、「体を移動する運動遊び」が楽しいと感じる。</p>	
<p>いちばん大事なものは、体づくり運動の主眼である心地よさ、仲間といっしょに動きを楽しんで、というようなこととか、自分が運動したことでどういう成果が得られるのか、その本当の心地よさをあじわうことで、他の活動に向いていくという、その主体性に関わってくることだと思んですけどね。まあ、そこを大切にしたいということと、あと、もう本当に動き、その動きを日常生活に活用するかどうか、いろんな先生に聞けば聞くほど、動きなのか、内面じゃないとか、いろいろ考えられていっちゃって、自分の中でどっちなんだろうと、決定できなかったのが、書きぶりの違いかなあと感じます。</p>	
<p>修正②<3回目の学習指導案> 多様な動きをし、心地よさを感じる。 体を移動させる運動遊びに取り組み、動き方が変わる。</p>	<p>修正③<4回目の学習指導案> 多様な動きをし、おもしろさを感じる。 重心を移動させる運動に取り組み、動き方が変わる。</p>

表2 3つの資質「自律性」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 生き物の動きができる場を複数箇所設定する。その生き物の動きをまねながら、その場をクリアする楽しみを見出させる。すると、その生き物が進む(動く)ために使っている体の部位を自分のものとしてとらえるようになり、自ずとその部位をよりよく動かそうとする。</p>
<p>「自律性」というと、課題を自ら見つけてその運動の魅力を感じたりとか、単元の教材について興味や魅力を感じる、というのがいちばん大事なので、興味や魅力を感じるのは何かということを見ると、やはり1番最初動くだけ、自分が与えている課題だけだったんだけど、子どもたちが、どういうものに興味を持ったりとか、関心を高めたりするかっていうことで、2番や3番のところでも子どもの意識の内面に具体的にかえっていくような書き方にしていこうと考えて変更していきました。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> 子どもたちは、動物や生き物が好きだ。また、運動がよりよくできるようになりたいという潜在欲求をもっている。その運動意欲をかき立てるために、「いきものワールド」を行うことを伝える。その場では、生き物の動きをするゾーンが複数箇所設定されている。それぞれの生き物の動きをまねながらその場をクリアする楽しみを見出させる。すると、その生き物が進む(動く)ために使っている体の部位が自分の体と重なり、自ずとその部位をよりよく動かそうとする。その後、それぞれのゾーンをクリアした段階で、動き方や器具の組み合わせなどの工夫をし、自分たちが考えた動きや遊びを取り入れた「2の2いきものワールド」を開こうと投げ掛ける。この新しい遊びをつくっていくことを次の課題とする。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案> 子どもが興味・関心をもって体を動かし、動きのイメージをもてるように生き物の動きをしてみようと投げ掛ける。この活動では、生き物の動きをするゾーンが複数箇所設定されている。それぞれの生き物の動きをイメージし、動くと、「どのように動けばおもしろいのか。」や「こうすればもっとおもしろそうだ。」などの思いを浮かべることが予想される。その後、子どもたちは、それぞれの場で、動き方や器具の組み合わせなどの工夫をし、「もっと、こんなふうに動いてみたい。」など自分たちが考えた動き方や遊び方を取り入れようとする。新しい動き方や遊び方をつくっていくことが次の課題となる。</p>

表3 3つの資質「関係性」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 4~5人のグループ内で動きづくりにかかわって互いに助言したり評価したりし合う状況を作る。</p>
<p>結局、いちばん最初はどうすればグループでの動き、その個人個人ややっぱりバラバラだと思うんですね。その関係性を身に付けるための手立ってっていうので、どういような動きをするのかなあ、って考えた具体が、例えば新しく動きをつくるか、場を設定するっていうようなことは1人じゃなかなか考えつかないし、協力性がないとなかなかついていけないもんだから、2番や3番っていうような流れになっているのかなあ、特に3番については、子どもたちがどういふうに考えるか、発言などを取り入れて子どもの心っていうか、内面にかえるような働きかけをしていこうかなあということから、子どもの考えから出発しているのかなあ、というのが3番。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> 「いきものワールド」を楽しんでいく中で、動き方や遊び方について疑問や課題がわいてくると考えられる。そこで、おもしろい動きができてきているかをグループで見合って判断させ、クリアする基準を話し合っていく。また、新しく動きをつくったり、遊びを工夫したりする活動では、4~5人のグループ内で動きづくりにかかわって互いに助言したり、評価したりし合う状況を作る。互いの思いを伝えながらおもしろい動きや遊びになるようにさせていく。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案> 優しい動き方から出発し、「いきものワールド」を楽しんでいく中で動きかたや遊び方について疑問や課題がわいてくると考えられる。そこで、おもしろい動きができてきているかをグループで見合って判断させ、観点を話し合っていく。さらに、「もっとおもしろい遊びをしてみたい。」などの思いをもつ子が出てくる。器具を組み合わせるように伝えることで、どのような器具を使うといいか話し合う。互いの思いを伝えながらおもしろい動きや遊びになるようにさせていく。</p>

表4 3つの資質「有能さ」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しむ)

<1回目の学習指導案>

自分の現在の動きを知るために仲間の評価やタブレット端末での動画での確認などを行う。その後、自分の動きの高まりを感じられるようになり、体を動かす心地よさを味わえる。

そうですね、1回目から2回目の変化については、やっぱり動きが変わって変容して、それが自分で高まったと実感できれば、生涯スポーツっていう、そういったところにつながっていく流れを具体化したんですけど、シール貼るっていうようなところが子どもたちにとっては、今日はたくさんシール貼れたねだけでは、なんかちょっとがんばった、今日はきのうよりがんばったぞっていう変容が分かるっていうので、それを具体的にしたという。2番目のところに書いてあって3番目のところがないのが、タブレット端末っていうのがあると思うんですが、これどうしようかっていうことで、タブレット端末、子どもたちに使えるかどうかっていうことと、その時期にタブレット端末があるかどうかということが大事だったので、授業を実践する中でタブレット端末必要ないのかなあ、動画ぐらいしか書いてないですけど、端末じゃなくてもビデオでできそうなものはビデオでできそうかなあって、で、タブレット端末あるなしってことですよね。それで、ちょっと書き方を変えて、あとおもしろい動きっていうのが必ず入っているんですけども、自分が動いておもしろかったのを友だちに伝えるとか自分をもっと具体化した前までこうやって考えていたのおもしろいと思ったんだけど、ちょっと変わってきたよっていうのを考えさせるためにおもしろい動きっていうことでそこが有能さにつながるのかなあということなんです。

修正①<2回目の学習指導案>

自分の現在の動きを知るために仲間の評価を受けたり、タブレット端末で動画の確認を行ったりする。その後、カードを使って自分がよりよくなった動きにシールを貼っていく。その際、自分だけでなく、グループの仲間に見てもらって、できたと判定されたら、シールを貼ってもらうようにする。さらに、自分たちで考えたおもしろい動きや遊びを紹介し合い、仲間にも体験してもらうことで、自分たちの活動や動きのよさをあらためて感じさせていく。

修正②<3回目の学習指導案>

自分の前の動きと今の動きを動画や相互評価を通して比較させることで、動きの変容を実感できるようにする。その後、カードを使って自分がクリアできた動きにシールを貼っていく。さらに、他グループの仲間にも体験してもらうことで、自分たちで考えたおもしろい動きや遊び方を紹介し合うことで、自分たちが作った動き方や遊び方のよさをあらためて感じられるようにする。

もの内面への働きかけが行われ、自分たちの中から課題が生み出され、活動を生み出していくことができるようにしていくことが必要であると捉えるようになった。1回目の修正では、「自律性」に関してのとらえを検討することから、どんな活動でどのように発揮されるのかを具体的に示そうとしているような修正が見られた。

そして、そのような活動を仕組んでいくことによって、子どもたちの内面にどんな意識を持たせていけばよいのか、ということを加えていくことによって、自律性を発揮することについて整理していったことが読み取られた。

イ)「関係性」の修正について

関係性とは、仲間の存在や考えを認め合うよさを感じ、かわり合おうとすることである。表3は、3つの資質「関係性」の修正内容とその意図を示したものである。

はじめは、グループ内で助言したり評価したりする状況を作るという、一般的な内容が示されていた。ここから、「関係性」とは、子どもたちがどのよう

な関わり方をしていくことで身に付いていくのか、ということを検討していた。このことを受けて、1回目の修正では、活動内容を具体的にしてみようとしていたことがうかがわれた。そして、そのような活動を仕組んでいくことで、子どもたちがどのように考えるか、という内面に目を向けていくことで、関係性を身につけていくための場や手立てを整理しようとしていたことが読み取られた。

ウ)「有能さ」の修正について

有能さとは、自分のよさや可能性に気づき、満足感や自己肯定感を得ることである。表4は、3つの資質「有能さ」の修正内容とその意図を示したものである。

有能さを発揮させる部分では、まず大まかに仲間の評価や動画の確認などを行うことで、自分の動きの高まりを感じていくことができるように考えていた。そして、仲間の評価の仕方、動画での確認の仕方を具体的に検討し、子どもたちに可能かどうかということを検討していた。

それらの活動によって、自分たちの動きの高まり

を感じる事ができたならば、そこにとどまらず、仲間に紹介していくことで、もう一段高めることが可能であるというように考えていた。

エ)「3つの資質」に関する内容の修正について

3つの資質の内容の検討に関わって、はじめは、これまでの経験に基づいて、体育科という教科の本質をとらえた内容を示していた。次に、研究内容としての3つの資質についての検討を加え、具体的な学習活動をイメージするという内容に書き換えられていることが見られた。このことにより、修正を加えるごとに、内容が具体的に示されるとともに子どもの内面にどのような意識が生み出されるのかという検討が加わるような思考がされていることが見出された。しかし、それぞれの資質についての内容は変化していくもののその内容が連係されていくことが分かるような内容は見受けられなかった。

③4つの力

ア)「感じる力」の修正について

表5は、4つの力「感じる力」の修正内容とその意図を示したものである。

まず1回目の記述では、生き物特有の動きを感じ取り、動きのよさや体を動かす心地よさを味わう、と示し、「感じる力」の枠組みを形成していることがわかる。次に、感じるということはどういうことなのかを検討し、本単元においてはどのように発揮されていくことが望ましいのかということを考えていた。そして、1回目の修正では、具体的な活動内容に落とし込んでいた。次に、その活動を展開するにあたって、子どもたちがどのように感じるのか、ということを検討に加えていくことによって、2回目の修正では、何を考えさせるのか、そこから何を実感させるのか、というように、子どもの意識の変容をとらえるようになっていたことがわかる。

表5 4つの力「感じる力」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 生き物特有の動きや特徴を視覚・感覚などで感じ取り、その動きのよさや体を動かす心地よさを味わう。</p>	<p>感じるというのは、生き物と同じような動きをしてみたり、まねじゃなくてももう少し自分の体をたくさん動かすと生き物に近づくんというところを実感させたり感じさせたりするというのが、大事なかなあと思っているので、そういう部分でイメージ化するっていう、3番目のところに書いてあるんですけど、そういうようなことと、クリアするっていう自分の感じるっていうか、生き物の動きに近づいたっていう感じ方が変わってほしいかなと思っています。そういうふうに変わってきたのかなあと思います。組み合わせっていうふうにも書いてあるんですけども、そこもどういふふうに遊ばいいのかなあということも、で、自分の動きっていうことよりも動きが深まるかどうかを感じ、自分の学習が深まれば感じる力が高まるって感じる、なんですけども、本校だと、深まりが感じられるのかなあということも、組み合わせっていう言葉を入れているのかなあと思います。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> 出会いの場面では、生き物特有の動きや特徴を見たり、実際に動いてみることで、また、いくつかの動きや遊びを組み合わせることで、そのゾーンをクリアできることを知らせ、興味を高める。その後、「～ゾーンをクリアしたい。」や「～をやってみよう。」などの思いをもたせたい。</p>	<p>まあ、その通りですね。感じ方は教師が感じることではないんで、子どもがどう感じるかっていうことでイメージしていったということとか、自分の実感をともなって動いているっていうということが大事で、子どもの言葉に近づけたかなあっていうふうにも思います。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案> 生き物の動き方のイメージをもち、おもしろい動きになるように考えることで、自分の動きが高まったという実感をもたせたい。そのためには、はじめは実際に感じたまま動いてみることで体を動かす楽しさを味わわせる。また、いくつかの動きを組み合わせることで、そのゾーンをクリアできることを知らせ、興味を高める。その後、はじめの動きに比べてできるようになったことを実感させる。さらに、「～ゾーンをクリアしたい。」や「～をやってみよう。」などの思いをもたせたい。</p>	
<p>修正③<4回目の学習指導案> 単元のはじめは、実際に感じたまま動いてみることで体を動かす心地よさを味わわせる。次にいくつかの動きを組み合わせることで、動きへの興味を高める。はじめの動きと比べて動きが変わったことを感じさせるために、動画を見たり相互評価を通してクリアしたゾーンにシールを貼ったりする。</p>	

イ)「見通す力」の修正について

表6は、4つの力「見通す力」の修正内容とその意図を示したものである。

はじめに大枠を作成しておいて、本単元の具体的な活動をイメージするようにしていた。そして、活動に取り組む子どもたちの心の動きを探りながら、見通すということと、それを具現化するにはこういうことであろう、というように検討して内容の精選を行っていることがうかがえた。

ウ)「追究する力」の修正について

表7は、4つの力「追究する力」の修正内容とその意図を示したものである。

追究する力を発揮させる場面では、練習する場面としての捉えからはじめていた。しかし、体づくり運動においては、追究する場面が明確にイメージできなかったことから、その後の単元の変更に繋がっている。もともと体づくり運動の心地よさを味わうところに、動きの高まりを加え、さらに練習もさせていくというところで、多くのことが集中しすぎて、場面のイメージが固まらなかったところで

迷いが生じていた。3回目の修正の段階では、いったん白紙に戻して考え直すことになっている。この部分についての内容を整理することが困難であったため、他の同僚の先生への説明も出来なかったことも合わせて、単元の変更につながっていたと考えられた。

エ)「表現する力」の修正について

表8は、4つの力「表現する力」の修正内容とその意図を示したものである。

はじめに仲間に伝えることや発表するというようにとらえ、単元おわりに他クラスの仲間を招待することで、表現する力を発揮する場面をつくらうと考えていた。そこから、2回目3回目の修正では、何をどのように表現していけばよいのかということをも具体的に示そうとしていた。

オ)「4つの力」の内容に関わる修正について

4つの力の内容に関わっては、1回目の記述には、一般的な体育科としての押さえるべき内容を置くことがされていることが共通していた。そして、それ

表6 4つの力「見通す力」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案></p> <p>生き物の動きや運動遊びの仕方を知り、自分がより速く(より高く より遠く より楽しくする)ことをねらいとし、簡単な練習の工夫を設定する。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案></p> <p>生き物の動きや遊びの仕方を知り、自分がより速く(より高く より遠く より楽しくする)ことをねらいとする。そこで、速さ・リズム・方向などを変えて、生き物の動きにつながる這う、走る、跳ぶなどから3つの条件を取り入れたゾーンで、自分たちができそうな遊び方を決める。それぞれのゾーンには、「アザラシゾーン」「ペンギンゾーン」「ウサギゾーン」「カンガルーゾーン」「チーターゾーン」「ダンゴムシゾーン」「イセエビゾーン」「ワニゾーン」がある。それぞれのゾーンを楽しんでクリアする期待感を高めるとともに、自分がどんな遊びをすればおもしろい動きになるか課題をもたせる。</p>
<p>同じようですね。課題をつかんでそれを解決するっていうようなことが、見通す力が高まったと考えられると思うんですが、自分がどんな遊びをするか、工夫するっていうのが2番目の最後の方に書いて、課題をつかませて解決に持っていくような子どもたちの心の動きはこういうふうかなあとと思います。3番と4番は本当にくだい書き方、他との重なりを考えて4番スッキリするっていうようになってきていると思います。2番3番と考えていることにそんなに変わりはないかなあとと思います。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案></p> <p>生き物の動きをしてみるという活動をする中で、興味や関心が高まると同時に動きをイメージしやすくなる。「アザラシゾーン」「ペンギンゾーン」「ウサギゾーン」「カンガルーゾーン」「チーターゾーン」「ダンゴムシゾーン」「イセエビゾーン」「ワニゾーン」を設ける。それらは、這う、走る、跳ぶなどの動きがかかわって成り立つ遊びのゾーンである。速さ・リズム・方向などを変えるようにすると課題が見えてくる。その後、自分たちができそうな動き方や遊び方を決める。それぞれのゾーンを楽しんでクリアする期待感を高めるとともに、どんな動き方や遊び方をすればさらにおもしろくなるのか課題をもたせる。</p>
<p>修正③<4回目の学習指導案></p> <p>いくつかの生き物の動きを体験できるゾーンとして「アザラシゾーン」「ペンギンゾーン」「ウサギゾーン」「カンガルーゾーン」「チーターゾーン」「ダンゴムシゾーン」「イセエビゾーン」「ワニゾーン」を設ける。それらは、這う、走る、跳ぶなどの多様な動きがかかわっているゾーンである。速さ・リズム・方向などを変えるようにすると、課題が見えてくる。それぞれのゾーンを楽しんでクリアする期待感を高め、自分たちができそうな動き方や遊び方を考えさせる。</p>

表7 4つの力「追究する力」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> どのようにすれば生き物の体の動かし方に近づけるのか考えて練習する。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> どのようにすれば生き物の体の動かし方に近づけるのか考えて活動する。どんな動きをすればよいか考えて練習し、ある程度の動きや遊び方が決まったら、動画を撮影し、おもしろい動きになっているかを考えさせる。そして、その都度、動きや遊び方を修正していく。また、いくつかの動きや遊びを組み合わせることで、新しい遊び方を考えるようにする。</p>
<p>追究っていうのは、1番自分の中で教材を扱うところで難しかったんですよ。課題をつかんでどうやってやったらって、他の教科だと調べたりとかもつこうなるんじゃないかとかいろいろ考える場面っていうのがあるんですけど、ただ楽しんだだけになってしまうんじゃないか、っていうところで見通せなくなったところがこの追究だと思うんです。この教材がポシャったのは、この追究する場面が明確じゃなかった、特に課題設定、子どもはどういうふうに課題をもってそれに取り組んでいくかっていう、1番大事な具体的な場面だと思うんですよ。思考力とか判断力とか表現力とかっていうものを、1番使っていく場面だと思うんですよね。力が高まっていく、ちょっとこの見通しがあまかったっていうことです。結局、体育っていったら、場の設定をさせる場面で、そこは3番に多少は書かれている、けれどもこれだけで本当に追究になるのかなあ、っていうようなところが3番で、まあいおう場の設定だけでは、課題をつかんで、それを深く追究していく姿にはならないよっていうように考えたのが、ここです。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案> はじめは、うごくことを楽しむだけであったが、上手な子の動き方や本物の生き物の姿を見ることで、「どうやって動けばあんな動きになるだろう。」という思いをもち、興味が高まると考える。また、その生き物が住んでいる環境や状況などを想起させると新しい動き方や遊びを考えるようになる。器械・器具の組み合わせ方や動き方を変えたりする活動では、グループで取り組ませる。「もっと低く動きたい。」「もっと高く遠くに跳びたい。」などの課題を話し合ったり動きを互いに見合ったりし、はじめの動きから変わったということを実感させていく。</p>
<p>思考とか判断とか、体育だと4観点あって、2番目に考え方っていうのが入っていますよね。その考え方っていうのは、体育科っていうのはなかなか評価しづらい部分があるじゃないですか。普段の授業でも学びあいとかって作戦ボードに作戦書いたり、場の設定というところでどういう場だったらもう少し自分の動きを高められるのか、練習する場を選んだりとか、そういうようなところを追究するっていうことにつなげていくために、本当は必要だと思うんですけど、場が最初に設定されていて、練習する場と自分が楽しむ場とそれを表現する場とすべてがひとつの場所にとどまっちゃうんじゃないか、って考えて、あれって考えたのが4番が白紙になったのかなあ。結局、練習する場がキックベースには設けられていましたよね。で、それを選択したりとか、子どもたちがどこで動きを高めるかっていうような明確な場面があるじゃないですか。子どもに明確じゃないですか。なので、4番が白紙になってしまったと思います。</p>
<p>修正③<4回目の学習指導案></p>

ぞれの4つの力についての検討を行い、扱う単元の内容に基づいて、具体的な活動をイメージしていくような思考を展開させていたと考えられた。これは、3つの資質の修正に関する思考と同じ流れであると考えられた。同様に、4つの力個々の内容についての検討は進められているものの、それらの内容が連係しあっていくような記述や修正意図は見受けられなかった。これらのことより、研究内容をひとつずつ検討していくことで自分の意識の中へ落とし込んでいく作業がひとまず必要であることが考えられ

た。

④本單元における豊かな学び

表9は、本單元における豊かな学びの修正内容とその意図を示したものである。

はじめは、多様な体の動かし方に触れるという内容が示されているが、3つの資質や4つの力について検討を進めて理解しようとしてきたことに基づいて修正が行われていることが読み取れる。大きく変容しているのは、動きに触れるだけでなく、おもしろ

表8 4つの力「表現する力」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 自分のできている点、少し頑張ればできそうな点について仲間に伝えたり、仲間と仲良く練習や発表をしたりする。自分が理想とする生き物の動きに近づいたことや進歩したことについて運動や発言で表す。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> 自分のできている点、少し頑張ればできそうな点について仲間に伝えたり、仲間と仲良く練習や発表をしたりする。自分が理想とする生き物の動きに近づいたことや進歩したことについて体を実際に動かしたり、発言したりする。終わりには、「2の2いきものワールド」で2の1の仲間を招待する。自分たちがつくった遊びを紹介したり、手本をして見せたりする。その場では、自分がつくった動きや遊びの楽しさを伝えていくことができる。</p>
<p>自分の動きが変わるってところが、有能さを高めるための具体的な手立てがこの表現する力になるのかなあ、自分の動きが変わったという実感がもてれば有能さが高まる。そういうようなところを表現する力にもって行って、自分が学んだこととか課題をもって取り組んだことが表現する力にあらわれればいいなあと考えて、3番目のところにはそういうことを書かせていただいたということです。</p>
<p>修正②<3回目の学習指導案> 自分たちで考えた遊びをグループ同士で互いに紹介し合う。動き方や遊び方を伝えようとするので体の動かし方の工夫やこつを話せるようになる。仲間に話したり、相互に評価したりし合う中で、自分の動きが変わったという実感をもてる子が出てくる。終わりには、「2の2いきものワールド」で2の1の仲間を招待する。自分たちがつくった動き方や遊び方を紹介したり、手本をして見せたりする。その場では、自分がつくった動き方や遊び方の楽しさを伝えていくことができる。</p>
<p>修正③<4回目の学習指導案> 仲間と共に話し合い、自分のできている点、少し頑張ればできそうな点について仲間に伝えたり、仲間と仲良く練習や発表をしたりする。自分のイメージに近づいたことや進歩したことについて体を実際に動かしたり発言したりし、自分の動きが変容した喜びを実感させる。また、自分のグループの動き方や遊び方を他のグループに紹介し、実際にやってもらう。終わりには、「2の2いきものワールド」で2の1の仲間を招待する。自分たちがつくった動き方や遊び方を紹介したり、手本をして見せたりする。その場では、自分がつくった動き方や遊び方の楽しさを伝えていくことができる。</p>

表9 「本単元における豊かな学び」の修正内容とその意図(いきものワールドで楽しもう)

<p><1回目の学習指導案> 自分の知っている生き物の動きを運動に取り入れれたり、自分の体の部位の使い方や動かし方を知ったりすることで、多様な体の動かし方について触れることができる。</p>
<p>修正①<2回目の学習指導案> 生き物の面白い動きを取り入れて遊び方を工夫することで、自分の動きの変容を実感する。 運動をするときにその動きや遊び方を取り入れようとする。</p>
<p>3つの資質や4つの力を理解することから本単元の豊かな学びはどんなことなのかなあとつなげてきていると思うのですが、1回目のところで豊かな学びとは、自分の知っている生き物の動きを運動に取り入れれたり、自分の体の部位の使い方や動かし方を知ったりすることで、多様な体の動かし方について触れることができる、というところから、やはり先ほどの資質や力のところでも変化されているように、自分の動きの変容を実感する、というようにして変わっていているのは、やはりそういうところを受けてつながっていると捉えてもいいでしょうか。</p>
<p>修正②<3・4回目の学習指導案> はじめに「いきものワールド」を回りながら、どんな動きをしたらよいかイメージをもって楽しむ。次に、動き方や遊び方を工夫したり、仲間と一緒に各ゾーンを回ったりし、おもしろい動きを体感する。自分の動きが変わったことを実感し、さらに工夫して運動しようとする。</p>

ろい動きを体感し、自分の動きが変わっていくことを実感するというようになっていた。

⑤授業構想の思考の流れ

4回目までの学習指導案は、「体づくり運動」の単元で展開されていた。

本来なら、体育科としての単元構想（プラン）を構築していけばよいのであるが、附属学校としての研究内容をふまえてはいけぬ。

まず、体育科という教科の本質から捉えた内容を置く。次に、研究内容の理解をする。その理解に基づいて、もう一度内容の検討を行う。そして、具体的な活動をイメージする。その活動を通して子どもがどのような意識をもつのかを予測して、活動内容の精選を行う。このような流れで学習指導案の修正が展開されていたと考えられた。

しかし、研究内容を通すということは、体育科での具現の説明が必要となり、その部分での難しさが考えられた。

(2)単元の変更の段階

4回目の学習指導案までは、「体づくり運動」の単元での授業構想を進めてきた。しかし、下記に示したインタビューの内容に見られるように、研究内容を通して、体育科での具現として説明していくことに行き詰まり扱う単元の変更を行うこととなった。

そうですね、1番最初のところに戻るのでですけども、本校の体育科の軸というのは、体育科で身に付けさせる力とかではなくて、その教科の本質っていうものがあって、その本質を考えさせることで、子どもたちが豊かな学びを実践するというような太い軸があるということに気づかされたっていうことです。ひとつめ、前のいきものワールドについても本質は、それは体に必要な動きっていう体づくり運動を必要の充足というような文化価値をもっているんですけども、そこが自分の中で1本筋の通るものにならなかったというのが、迷いの原因ですかね。単元の構成にかかわってくる・・・今回1本出来たんですけどね。まあ、キックベースの場合は、競争ですね。競争というところが、子どもたちが体育科の本質であるものを見つけたことで、動きが変わっちゃう、っていうようなところ、学びを獲得するような流れが脈絡とあるというのが、そういうような教材を選んだ方が、自分としても説明しやすいし分かりやすいなあと。単元の構成まで考えられたっていうことです。

(3)研究内容の理解を土台に単元構想に取り組む段階

学習指導案の4回目までは「いきものワールドで楽しもう」という単元で構想が進んでいったが、研究内容を体育科としての体づくり運動での具現化を明確にイメージできなかったことから、5回目からは「キックベースボール」へと単元の変更を行っていた。「いきものワールドで楽しもう」の単元構想の際には、研究内容についての検討がなされてはいたものの内容間の関わりについては見られなかった。しかし、ひとつひとつの内容をていねいに検討していったことから、十分ではないが、それぞれの内容についての理解を深めていったものと考えられた。扱う単元を「キックベースボール」として、単元の構想が展開されるようになったため、その修正として、「いきものワールドで楽しもう」の単元構想時と変化している部分について考察を加えることとした。

表10は、「関係性」の発揮に関わる修正とその意図を示したものである。関係性を発揮させる部分の修正であるが、「いきものワールドで楽しもう」の単元構想では、追究することがうまく説明できないという状態であったが、キックベースボールの単元においては、関係性の発揮という部分で、追究することを捉えつつ、動きの高まりにともなって有能さも高まるというように、発揮させる力のつながりを意識しての検討ができていくことがうかがえた。このことは、「生き物ワールドで楽しもう」単元の構想時に研究内容を理解することを試みていたが、それぞれの資質や力は、まだそれぞれ個々のものとなっていた。それが、検討していくうちに、内容の理解が進むことで、他の資質や力とのつながりを検討するまで深まっていたことを意味していると考えられた。

表11は、感じる力から追究する力への変換を示したものである。はじめは、感じる力の部分に示していた内容を追究する力の部分へ変更していた。感じることは、自分の課題を実感することと捉え、追究することを主軸に捉えたことによって記述する位置の変更を行っていた。このことは、表11についての考察で、資質や力のつながりを意識しながら検討できるようになってきたと述べたように、検討内容の深まりを意味していると考えられた。

表12は、本単元における豊かな学びの修正とその意図を示したものである。

「生き物ワールドで楽しもう」の単元で構想を進めていた際には、附属学校の研究内容のほうに検討する主軸が傾けられていたが、「キックベースボール」の単元構想では、研究内容をフィルターにしながら、もう一度体育科としての本質を捉え直すという思考が働いていたことがうかがえた。

表10 「関係性」の発揮に関わる修正とその意図(キックベースボール)

<p><5回目の学習指導案> グループで考えた簡単な作戦をゲームで生かした時</p>
<p>修正①<6回目の学習指導案> グループで選んだ練習で身についた動きがゲームで生かした時</p>
<p>思考力とか、先ほど言った追究するっていったところが弱かったですよね。以前は。なので、その追究するっていうところを主軸にとらえて、ゲームの中で生かすんだったらば、簡単な作戦立てること、特に競争ですからね、今回攻防っていつて、捕ればアウトですよね。で、捕られなければセーフになる、っていうようなところもあるんですよね。そういうような相手との戦いとか競争を提示するということで作戦っていうのがあるかなあと考えていたんですけど、でも、実際は動きを高めなければいけないんですよね。で、その動きが高まったことが実感できれば有能さが高まるんですよね。なので、動きに関係することで、やっぱりいちばん大事になるのは、練習の場だろうかと、その場を工夫させることで、追究する力も高まるし、動きが高まって有能さも高まるって考えれば、練習というところが大事になるかなあ。1番最初は、作戦ぐらいだったのが、次が練習で、融合させないと両者が身に付いていけないんじゃないかと考えて、7番目の指導案ですかね、両方を融合させていったということですよ。</p>
<p>修正②<7回目の学習指導案> リーグ線を設定すると、相手チームより多く得点を挙げようという思いが高まり、グループで簡単な作戦を立てたり、グループで高めたい動きの練習を選択したりするようになる。</p>

表11 感じる力から追究する力への変換(キックベースボール)

<p><5回目の学習指導案>感じる力 単元のはじめには、ボールより先に1塁につくことができるかなどの「キックベースボール」の魅力を感じるができるようにやさしいゲームを設定し、「遠くに蹴れなかったけど、ボールより早く塁に到達した」などの喜びを味わわせたい。また、運動経験の不足で投力が低い傾向にある子どもたちの現状から「ボールを塁に送ったけれど間に合わなかったが、どうすればよくなるのか」などの考えを多数もつ子がいると思われる。その場合においても、「できるようになりたいこと」など考えを共有できる話し合いの場を設定し、捕る、投げることなどへの関心を高めるようにする。また、単元の途中で、動きが変わったことを実感させるために、「～さんが前より遠くに蹴れるようになった」や「ねらったところに蹴ることができた」など仲間との相互評価を行っていく。</p>
<p>まあ、きっと感じるっていうようなところは、自分の課題を実感するっていうことで、現状を考えるのは子どもじゃなくて僕だから、感じるのところに書かないかなあと、特にその先ほど言った追究というところが大事だったら、動きを高めるところで、追究する場面だ と思うんですけども、そういったところで追究の場面に主軸を、軸足を置きながらつきたい 力をつけていくような策をうとうかなあと考えて、追究のところに入れたということです。いちばん最初の単元と出会うところが、子どもがいちばん楽しければいいので、自分ができないことを実感してもしようがないかなあということ、そこを追究の場面にしたと思います。魅力を感じさせればいちばん感じる力は高まるかなあ、で、そういうふうになりましたね。</p>
<p>修正①<6回目の学習指導案>追究する力 1回目のゲームを行うと、運動経験の不足で投力が低い傾向にある子どもたちの現状から「ボールを塁に送ったけれど間に合わなかったが、どうすればよくなるのか」などの考えを多数もつ子がいると思われる。その場合においても、「できるようになりたいこと」など考えを共有できる話し合いの場を設定し、捕る、投げることなどへの関心を高めさせる。すると、捕る、投げるなどの工夫を考えるようになる。2回目のゲームまでに、1回目の振り返りを生かし、自分に必要な蹴り方や守り方の練習を選ばせ、動きの高まりを実感できるようにし、課題をもって次のゲームに臨ませる。単元の後半にゲームの楽しさを広げていく段階では、リーグ戦を行うことで、グループで練習を選ばせ、蹴る、捕る、投げるの動きがよりいっそう高まると考える。</p>

表12 本単元における豊かな学びの修正とその意図(キックベースボール)

<p><5回目の学習指導案> はじめに簡単なゲームでボールか走者かどちらが先に塁に到達するかという攻防を楽しみ、「キックベースボール」への関心を高める。次に、「どうしたら先に塁までつけるのか」などの課題をもち、蹴る、捕る、投げる、走るなどが上手にできるようになりたいという思いをもつ。そして、グループで練習方法を工夫し、動きの変容を実感しながらゲームに取り組む。さらに、ルールや遊び方を話し合ったり、日常生活でボールを使った遊びをすることで運動に親しみ、健康な生活を送ろうとする。</p>
<p>修正①<6回目の学習指導案> はじめに簡単なゲームでボールか走者かどちらが先に塁に到達するかという攻防を楽しみ、「キックベースボール」への関心を高める。次に、「どうしたら先に塁までつけるのか」などの課題をもち、蹴る、捕る、投げる、走るなどが上手にできるようになりたいという思いをもつ。そして、必要な練習を取り入れ、動きの変容を実感しながらゲームに取り組む。</p>
<p>これやっぱりいろんな先生に話を聞くと、練習だけじゃないかとか、動きを高めるための練習だけじゃないかと思っただけですけども、競争する場面っていうのが、どっかに必要だったんですね。自分はその競争っていうのが主眼におかれていて、プランを書いていたんですね、こっち側で、その競争っていうのは、自分の中であれって思って、消しちゃったんですよ。まあ、言われた通り、あーおかしいと思って、やっぱりここで競争入れたんです。やっぱり体育っていうのは、教科の本質が必ず入らなきゃいけないなって思って、あらためて立ち返ったら、まあ、両方だと、ということで、入れたというのが最後の7番目の豊かな学びですかね、になったということです。</p>
<p>修正②<7回目の学習指導案> はじめに簡単なゲームでボールか走者かどちらが先に塁に到達するかという攻防を楽しみ、「キックベースボール」への関心を高める。次に、「どうしたら先に塁までつけるのか」などの課題をもち、蹴る、捕る、投げる、走るなどが上手にできるようになりたいという思いをもつ。グループで相手と得点を競い合い、ゲームの楽しみを味わう。そして、必要な練習や簡単な作戦を取り入れ、動きの変容を実感しながらゲームに取り組む。</p>

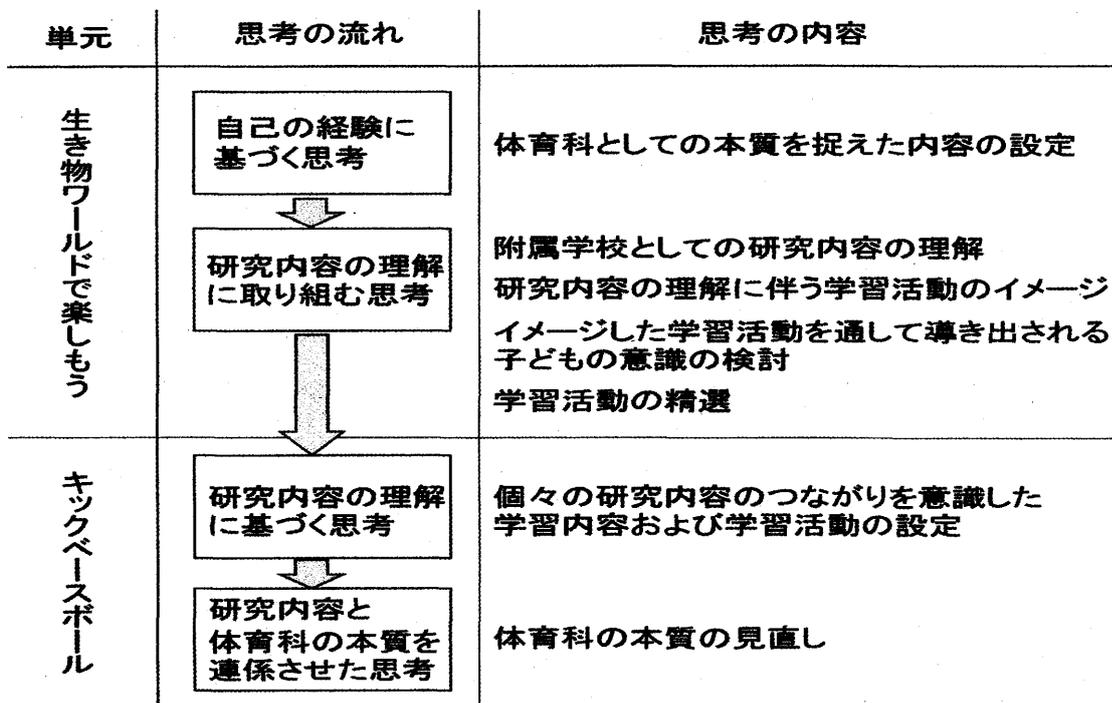


図3 M教諭の授業構想時の思考プロセス

(4) M教諭の授業構想時の思考プロセス

ここまで授業構想としての学習指導案の修正の個々の内容とその意図について検討してきたことに基づき、本研究で対象にした M 教諭の授業構想の思考は図 3 に示すように展開されていたと考えられた。

単元構想のスタートは、自己の経験に基づきそもそもその体育科の本質を押さえた内容を置く。次に、附属学校としての研究内容をひとつひとついねいに理解していくことに基づいて、学習活動としての具現が可能かどうか検討を加えていく。この作業を通して、ひとまず研究内容の理解を深めたことにより、その理解に基づいて学習内容や学習活動へ反映させ、説明可能となった。そして、もう一度体育科としての本質を捉え直して学習内容や学習活動の精選を行っていたと考えられた。

以上のような思考の流れの中で、附属学校の研究内容の理解に取り組むことによって、子どもの意識の部分には多くの検討が加えられながら授業構想が進められていた。しかし、子どもの発達発育を考慮した運動強度の確保や体力へのアプローチについての検討を十分に行うことができていない所に M 教諭の葛藤があったのではないだろうか。

IV. まとめ

本研究では、附属学校赴任 1 年目の体育教師を対象として、授業構想としての学習指導案の作成過程に着目し、指導案の修正内容と修正が行われていく際の意図を分析することから、授業構想時の思考プロセスを明らかにしようとした。

その結果、大きな枠組みとして附属学校の研究内容についての理解に取り組む段階での思考が展開され、続いて、研究内容の理解に基づいて学習活動等をイメージしていく思考が展開されていることが明らかとなった。研究内容の理解に取り組む段階では、個々の研究内容をそれぞれで検討しながら、学習内容や学習活動での具現可能性について思考が展開されていた。次に、研究内容の理解に基づいて学習活動等をイメージしていく思考の段階では、個々の研究内容が連係されて検討が進み、学習内容や学習活動へ反映されていた。

また、研究内容というフィルターを通して検討していくことによって、これまでの授業実践を通じた経験の中で捉えてきた体育科の本質を見直すことにつながっている可能性も示唆された。

本研究においては、単元としての PDCA サイクルの P (授業構想) の段階に着目した思考の流れを捉えたものである。そのため、単元を通しての D (授業実践) に基づいて、C (授業省察) A (授業改善) の思考がどのように展開されていくのかについて追

究していくことが必要である。そのためには、次のようなことに取り組んでいかななくてはならない。まず単元を見通す授業構想において、毎時間の授業構想の内容を捉えること。次に、1 単位時間に対する授業構想と授業実践の内容に対し、どのように授業省察と改善が行われていくのかを捉えること。そして、次時への授業構想にどのように反映されていくのかを捉えること。これらの調査によって得られた内容としてのひとつひとつの現象を丁寧に紐解き、意味を解釈していく手法での研究を進めていくことが今後の課題となろう。

文 献

- 中央教育審議会 (2012) 「教職生活の全体を通じた教員の資質能力の総合的な向上方策について (答申)」
- Haan PH (1975) Supervision as a learning aid in the education of supervisors In F.M.J.Siegers, PM Haan & A M P Knoers (Eds.), Supervision 1: Theory and concepts, pp.249-275.
- 新保淳・野津一浩・高根信吾 (2015) 体育教員における授業リフレクションの可視化の方法とそれらのアーカイブ化の意義に関する研究, 静岡大学教育学部研究報告 (教科教育学篇) 第 46 号, pp.193-203.
- 鈴木直樹 (2015) 体育における「真正の評価」への実践的挑戦, 体育科教育 9 月号, 大修館書店, pp.74-77.