

自己調整学習を目指した児童と教師でデザインする体育授業 —児童と教師が共同的にルーブリックを作成する跳び箱運動の実践を通して—

長岡市立下川西小学校
教諭 笹川 歩希

1 研究主題設定の理由

中央教育審議会(2021)は、「ウェルビーイング (Well-being) を実現していくために、自ら主体的に目標を設定し、振り返りながら、責任ある行動がとれる力を身に付けること」と指摘している。つまり、個に適した学びの場の設定が私たち教師には求められている。個別最適な学びは、「児童が自己調整しながら学習を進めていくことができるように指導することが重要である」(文科省, 2021)と述べられている。ここでいう自己調整とは、「目標を達成するために、自分の学習に対する意欲や学習方法を自ら観察、調整し、効果的に学習を進めていく姿」である(伊藤崇達, 2012)。私は、体育科において「自己調整しながら学習を進めていく児童」とは、「自分の課題に応じて解決の方法を考え、工夫し、試し、評価する児童」と捉える。

しかし、これまでの私の体育授業では、教師が課題解決のために段階的に設定したそれぞれの場が、児童一人一人の困り感とのずれにより、個に適した場になっていなかったため、次の段階になかなか進めないことがあった。また、課題を達成した児童にとっては、発展技に取り組む場がなかったことや技の質を高める視点が分からなかったことから、意欲的に取り組めない児童がいたため、全員にとって最適な学びとはなっていないかった。

そこで、まずは段階的な場ごとに児童一人一人の実態に即した評価基準があると良いと考える。その指標として、学習の達成度を段階的に評価する「ルーブリック評価」を使用する。そして、段階的な場やルーブリックを、児童自らが作成し、試し、評価し、改善するというサイクルを授業に取り入れていくことで、これまでの私の体育授業を改善できるのではないかと考えた。三宅貴久子(2017)は、「教師と児童が共同的にルーブリックを作成することは、児童の自己学習への動機付けができる」と述べている。また、三宅の共同的なルーブリックは、「教師と児童が議論しながら共同で作成するもの」としている。しかし、作成に時間がかかることや一部の児童の意見によってルーブリックが作成されたこと等の課題も残されている。そこで本研究の共同的なルーブリックは、「教師が基盤となるルーブリックを設定し、児童の意見を加えながら共同で作成するもの」とする。技を試し、対話をする中でルーブリックを改善していくことで、児童一人一人の課題に応じたルーブリックになると考える。これにより、目標に向かって自己調整しながら学習に取り組むことができると考える。そこで、本研究で使用するルーブリックは、体育の特性を考慮し、「動きが分かる絵と言葉による技能ポイントの説明」とした。また、そのルーブリックを基に、試技や相互評価を行い、児童の気持ちの変容や課題解決に向けて考える姿からその有効性を検証したいと考えた。

2 研究仮説

跳び箱運動において、児童と教師が共同的にルーブリックを作成し、試技と評価、ルーブリックの改善のサイクルを授業に取り入れていくことにより、自分の課題を具体的に捉えながら、適切にルーブリックを選択し、自ら動きを高めることができるだろう。

3 研究の方法

(1) 検証方法について

抽出児の変容についての質的分析

A児：前年度までに低い段数の開脚跳びのみ達成できていた児童
B児：前年度までに開脚跳びと跳び箱を横にしたかかえこみ跳びを達成できていた児童

A児を運動技能低位の児童、B児を運動技能上位の児童とし、抽出児として動きを追う。

① 診断的・総括的評価（主体的に学習に取り組む態度の分析）

高橋(2003)の診断的・総括的評価の一部を使用し、下記2点を分析する。

ア. 自ら動きを高めようと取り組もうとする意欲

- 1) 体育では、楽しく授業ができます。
- 2) 体育では、自分から進んで運動します。
- 3) 体育では、自分のめあてを持って学習します。
- 4) 少し難しい運動でも練習するとできるようになる自信があります。
- 5) 1つ運動ができると、もう少し難しい運動に挑戦しようという気持ちになります。

イ. 自ら工夫し、考えて取り組もうとする意欲

- 6) 体育では、自分の能力に合った運動の練習ができます。
- 7) どうしたら運動がうまくできるかを考えながら学習しています。

② 実践前後のルーブリックの変容（技能の分析）

実践前後で児童が取り組んでいるルーブリックの位置により、技能の変容を分析する。各技に入る時に示した基盤となるルーブリックの例は下図の通りである。

Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.1	Lv.2	Lv.3
ハイロングうさぎ跳び 足ドン ひざギョウ 膝グッ 	台ありかかえ込み跳び 足ドン ひざギョウ 	ゴムひも跳び越し 足ドン ひざギョウ 	ゴムひも跳び越し 足ドン ひざギョウ 	かかえ込み跳び（横） 足ドン ひざギョウ ひざはわ 	かかえ込み跳び（縦） 足ドン ひざギョウ ひざはわ 
<input checked="" type="checkbox"/> 台の上に乗ることができている <input checked="" type="checkbox"/> かかたがテープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している <input checked="" type="checkbox"/> ビタッと着地している	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している <input checked="" type="checkbox"/> ビタッと着地している

図1 かかえこみ跳びの教師が提示した基盤となるルーブリック（左：低位 右：上位）

③授業記録動画や児童の振り返り（思考力・判断力・表現力の分析）

ルーブリックの工夫、試技の様子を授業記録動画によって分析する。また、児童の気持ちを毎時間の児童の振り返りにより分析する。学年全体では、テキストマイニングを使用し、児童の振り返りの記述で多く出現した言葉から気持ちの変容を分析する。

4 研究の内容（実践1）

(1) 対象 加茂市立石川小学校 令和4年度 第5学年56名（男子31名、女子25名）

(2) 単元 跳び箱運動 切り返し技 (かかえこみ跳び・開脚跳び・大きな開脚跳び)

(3) 研究仮説を具現化するための手立て

① 共同的なループリックの作成

教師が基盤となるループリックを提示後、場と評価ポイントの内容を全員で確認をしながらループリックを作成した(図2)。代表児童が試技をする中で、テープの位置を調整したり、足の目印としてケンステップを設置したりして、児童の言葉から場を工夫した。ループリック作りでは、場の工夫に合わせて評価のポイントを全員で考えた。



図2 全員で場と評価ポイントを確認する様子

② ループリックを基に行った試技と相互評価

児童と教師で共同的に作成したループリックを基に、児童は選択した場で課題解決に向けて試技を繰り返す場を設定した。その際、ペアで到達ポイントの達成度について相互評価をした。ループリックと照らし合わせながら、できている箇所のチェック、できていない箇所はどうすればできるようになるか対話をし、試技を重ねた。必要に応じて、タブレット端末による動画撮影・再生機能を利用し、動画を見て対話をする場を設定した(図3)。



図3 試技後に相互評価をする様子

5 研究の実際(実践1)

(1) 単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
主な内容	既習内容確認 学習計画作成	ループリック作成	かかえこみ跳び ループリックを基に試技・相互評価			開脚跳び・大きな開脚跳び ループリックを基に試技・相互評価		

(2) 抽出児の様子

ア) A児

A児は、運動全般に消極的な印象を抱いている児童である。できるようになるために一生懸命考えるが、動きに繋がらないことが多いために、なかなか自信を持ってないでいる。

1時では、既にできていた開脚跳びの3段に繰り返し取り組んだ。腰が高く上がらないため、それ以上高い段には挑戦しなかった。かかえこみ跳びも同様に腰が高く上がらないため、1回挑戦してやめた。2時では、全体でのループリック作成(図4・5)で他の人が試技をしたり、場の工夫をしたりする中で、A児は困り感を言えず、「できるようになるか不安」と口にした。

基盤となるループリック

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
<p>ロングうさぎ跳び</p> <p>ひざギョッ 膝グッ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> かかとが赤テープを越えている</p>	<p>ハイロングうさぎ跳び</p> <p>足ドン ひざギョッ 膝グッ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 台の上に乗ることができている</p>	<p>ゴムひも跳び越し</p> <p>足ドン ひざギョッ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている</p>	<p>かかえ込み跳び(横)</p> <p>足ドン ひざギョッ ひざふわっ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している</p>	<p>かかえ込み跳び(縦)</p> <p>足ドン ひざギョッ ひざふわっ</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している</p>

テープ		共同的ループリック			ケンステップ	
Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5		
ロングうさぎ跳び ひざギョック 顔グッ	ハイロングうさぎ跳び 足ドン ひざギョック 顔グッ	ゴムひも跳び越し 足ドン ひざギョック	かかえ込み跳び(横) ひざギョック 足ドン ひざふわっ	かかえ込み跳び(縦) ひざギョック 足ドン ひざふわっ		
<input checked="" type="checkbox"/> かかところが赤テープを越えている <input checked="" type="checkbox"/> かかところが青テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 台の上に乗ることができている <input checked="" type="checkbox"/> かかところが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> <u>両足で踏み切っている</u> <input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> <u>両足で踏み切っている</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>テープの位置に着手している</u> <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している <input checked="" type="checkbox"/> <u>ピタッと着地している</u>	<input checked="" type="checkbox"/> <u>両足で踏み切っている</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>テープの位置に着手している</u> <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している <input checked="" type="checkbox"/> <u>ピタッと着地している</u>		

図4 かかえこみ跳びの基盤となるループリックと共同的ループリック（下線が付け足された部分）

基盤となるループリック				
Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
ロングうさぎ跳び ひざギョック 顔グッ	ハイロングうさぎ跳び 足ドン ひざギョック 顔グッ	ゴムひも跳び越し 足ドン 肩グッ	開脚跳び 足ドン 肩グッ ひざふわっ	大きな開脚跳び 手トーン ひざふわっ 足ドン
<input checked="" type="checkbox"/> かかところがテープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 上に乗ることができている	<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> お尻が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> ブロックを1つ入れている

テープ		共同的ループリック			ケンステップ		距離調節器	
Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5				
ロングうさぎ跳び ひざギョック 顔グッ	ハイロングうさぎ跳び 足ドン ひざギョック 顔グッ	ゴムひも跳び越し 足ドン 肩グッ	開脚跳び 足ドン 肩グッ ひざふわっ	大きな開脚跳び 手トーン ひざふわっ 足ドン				
<input checked="" type="checkbox"/> かかところが赤テープを越えている <input checked="" type="checkbox"/> かかところが青テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 上に乗ることができている <input checked="" type="checkbox"/> かかところが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> <u>両足で踏み切っている</u> <input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> <u>両足で踏み切っている</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>テープの位置に着手している</u> <input checked="" type="checkbox"/> お尻が跳び箱に触れずに跳び越している <input checked="" type="checkbox"/> <u>ピタッと着地している</u>	<input checked="" type="checkbox"/> ブロックを1つ入れている <input checked="" type="checkbox"/> <u>ブロックを2つ入れている</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>ブロックを3、4つ入れている</u>				

図5 開脚跳び・大きな開脚跳びの基盤となるループリックと共同的ループリック

3時では、かかえこみ跳びのレベル1のうさぎ跳びに挑戦した(図6Lv. 1)。最初は、怖さから着手後すぐに足をつけてしまっていたが、同じグループの友達から「勢いをつけ、上に跳ぶイメージ」と教えてもらい、レベル1を達成することができた。振り返りでは、「腰を高くするとできると分かった」と記述した。同じグループの友達からの助言で、自分の動きを可視化できたことで

達成につながった。4時では、台に跳び乗る場に挑戦した（図6Lv.2）。早々に台に乗ることはできたが、膝を縮めることができず、着地時に足が揃わないため、テープを越すことができなかった。5時では、ゴムひも跳び越しに挑戦した（図6Lv.3）。相互評価で、踏み切り時から足が揃っていないことを指摘され、両足で踏み切ることができるようになったが、跳び越すことはできなかった。授業後、「怖さがあったため強く踏み切ることができなかった」と話した。

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
<input checked="" type="checkbox"/> 3 かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 4 台の上に乗ることができている	<input checked="" type="checkbox"/> 8 両足で踏み切っている	<input type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input type="checkbox"/> 両足で踏み切っている
<input checked="" type="checkbox"/> 3 かかどが青テープを越えている	<input type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input type="checkbox"/> テープの位置に着手している	<input type="checkbox"/> テープの位置に着手している
			<input type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している
			<input type="checkbox"/> ビタッと着地している	<input type="checkbox"/> ビタッと着地している

図6 かかえこみ跳びのA児の達成状況（数字は達成した時間）

6時では、開脚跳びのレベル4の開脚跳びに挑戦した（図7Lv.4）。既にできていたため、進んで挑戦した。振り返りからも、「次はもっと高い段に挑戦したい」という前向きな気持ちが見られた。7時でも開脚跳びに挑戦した。6段に挑戦したが、跳び箱の上にお尻が乗ってしまうことが続いた。その後、教師から強く踏み切る大切さを聞き、授業終了間際に6段を跳び越すことができた。8時では、大きな開脚跳びに挑戦した

（図7Lv.5）。距離調節器を1つ入れた場合は跳び越すことができたが、2つ入れた場合は、踏み切り後、両手で跳び箱を抑えてしまっていた。踏み切りから着手までの距離が伸びたことで、恐怖心が出てきたのだと推察で

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 上に乗ることができている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 6 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 7 ブロックを1つ入れている
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが青テープを越えている	<input type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 6 テープの位置に着手している	<input type="checkbox"/> ブロックを2つ入れている
			<input checked="" type="checkbox"/> 6 お尻が跳び箱に触れずに跳び越している	<input type="checkbox"/> ブロックを3、4つ入れている
			<input checked="" type="checkbox"/> 6 ビタッと着地している	

図7 開脚跳び・大きな開脚跳びのA児の達成状況

イ) B児

B児は、運動全般に積極的に取り組む児童である。しかし、もっと上手になるために、思考したり、対話をしたりすることが苦手なため、黙々と取り組むが授業内での上達が少ない。

1時では、既にできていた開脚跳びの6段に挑戦した。跳び箱を横にしたかかえこみ跳びにも挑戦したが、跳び箱に足が引っかかってしまっていた。2時では、全体でのループリック作成の時間であったが、困り感などは全体の場では伝えず、他の人の提案に頷くだけだった。

3時では、かかえこみ跳びのレベル3のゴムひも跳び越しに挑戦した（図8Lv.3）。ループリックにある「膝ギョッ」のポイント（図4Lv.3）を意識した結果、達成することができた。4時では、跳び箱を横にしたかかえこみ跳びに挑戦した（図8Lv.4）。前時にゴムひもは跳び越すことはできていたものの、跳び箱に足が引っかかってしまったり、足が横から通ってしまったりしていた。5時では、前時に跳び箱を跳び越せないことを課題としたため、台に跳び乗る場と跳び箱を横にしたかかえこみ跳びの場を行き来していた（図8Lv.2, 4）。行き来する中で、だんだん強く踏み切ることができるようになり、跳び越すことはできるようになった。B児の課題に合った場があり、自分で挑戦する場を選べたことが課題達成に繋がったと考える。

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 台の上に乗ることができている	<input checked="" type="checkbox"/> 3 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 4 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 8 両足で踏み切っている
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが青テープを越えている	<input type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 3 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 3 テープの位置に着手している	<input checked="" type="checkbox"/> 8 テープの位置に着手している
			<input checked="" type="checkbox"/> 3 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している
			<input type="checkbox"/> ビタッと着地している	<input type="checkbox"/> ビタッと着地している

図8 かかえこみ跳びのB児の達成状況

6時では、レベル4の開脚跳びに挑戦した(図9Lv.4)。もともと跳び越すことはできていたため、6段まで順調に進んでいたが、着地時に前に突っ込んでしまっていた。7時でも、着地に意識を置いて練習をした。相互評価の時間もあつたが、どうすれば着地ができるようになるか具体的な指摘はされなかった。相互評価のペアの児童とB児は、違う課題だったために的確なアドバイスをすることができなかったからだと考える。その後、着地時に前に突っ込まないために、教師がB児に「お尻を閉めるイメージ」と伝えたら、着地までできるようになった。8時では、レベル5の大きな開脚跳びに挑戦した(図9Lv.5)。着地の練習のため、レベル4と行き来しながら練習したら、大きな開脚跳びも跳び越し、着地まで決めることができた。

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3	Lv. 4	Lv. 5
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 上に乗ることができている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> ブロックを1つ入れている
<input checked="" type="checkbox"/> かかどが青テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> かかどが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している	<input checked="" type="checkbox"/> ブロックを2つ入れている
			<input checked="" type="checkbox"/> お尻が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> ブロックを3、4つ入れている
			<input checked="" type="checkbox"/> ビタッと着地している	

図9 開脚跳び・大きな開脚跳びのB児の達成状況

(3) 実践1を終えて

児童と教師で共同的にルーブリックを作成し、試技と評価を繰り返すことで、課題解決のための方法を考え、自分の動きとルーブリックを照らし合わせながら場を工夫する姿が見られた。しかし、着実にレベルも進んだ反面、課題も見えてきた。A児は恐怖心を軽減させて挑戦する場がなかったことで、強く踏み切ることができなかった。B児は相互評価のペアの児童の課題が異なったことでの的確な助言を受けることができなかった。つまり、全員の困り感を解決するルーブリックにはなっておらず、相互評価での対話も活発に行われなかったペアがあつたと言える。

実践1の結果を受けて、一人一人に合ったルーブリックにするために、共同的なルーブリックを「教師が基盤となるルーブリックを提示後、一人一人が自分の課題を確認し、同じ課題グループの中で解決方法を考え、工夫し、児童と教師で共同的にルーブリックを作成する。また、技を試し、対話をする中でルーブリックを改善していく。」と変更した。そして、対話を円滑に進めるために、相互評価のペアを同じ課題で編成するように改善した。また、低位の児童からの振り返りで、「全員が同じルーブリックを使うことで、自分にはできそうもない技がゴールにあるため、やる気が出ない。」とあつたため、3種類の基盤となるルーブリックを用意し、個に応じてゴール設定ができるようにして実践2を行った。

6 研究の内容(実践2)

- (1) 対象 加茂市立石川小学校 令和5年度 第6学年56名(男子31名, 女子25名)
- (2) 単元 跳び箱運動 切り返し技(かかえこみ跳び) 回転技(台上前転・伸膝台上前転)
- (3) 研究仮説を具現化するための手立て

①共同的なルーブリックの作成

教師が基盤となるルーブリックの提示後、児童が個々の課題別に場の工夫を考える場を設定した(図10)。技を試し、対話を繰り返す中で課題解決に向けた場の工夫をし、課題に合ったルーブリック作りを目指した。また、この間、教師は、課題に合った場の工夫にしてもらうために、「膝ギュッ」などの部位+オノマトペの動作局面別のコツを示した。



図10 課題別のグループで場の工夫をする様子

他には、児童が場の工夫を考えている際、課題に合った場になっているかや、工夫の意図について問い、場合によっては、軌道修正のための声掛けをした。

②ループリックを基に行った試技と相互評価

実践1と同様、児童と教師で共同的に作成したループリックを基に、児童は選択した場で課題解決に向けて試技を繰り返し、ペアで到達ポイントの達成度について評価をする場を設定した。その際のペアを、課題別のペアに編成し直した。課題別のペアで、ループリックと照らし合わせながら、できている箇所のチェック、できていない箇所はどうすればできるようになるか対話を行うようにした。

7 研究の実際（実践2）

(1) 単元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
主な内容	学習計画作成 個々の課題共有	ループリック作成	かかえこみ跳び ループリックを基に試技・相互評価			個々の課題共有	ループリック作成	台上前転・伸膝台上前転 ループリックを基に試技・相互評価		

(2) 抽出児の様子

ア) A児

1時は欠席した。2時前には、「怖さをなくして、強く踏み切ることができるようになりたいため、レベル1の台に跳び乗る場に挑戦したい。」と話した。2時では、教師が提示した基盤となるループリックから課題別のグループでループリック作りをした。A児は、レベル1の怖さから強く踏み切ることができない課題グループでループリック作りをした。試技と対話を繰り返す中で、A児は、「着地時に怖さがあるから、着地場所にマットを置きたい。」と、グループの友達は、「少しずつレベルアップできるように、台の高さを2種類にしたい。」と考えた。またグループ全員の試技から、A児は、両足で踏み切ることができない課題に気付き、ループリックに追加した。課題別のグループにしたからこそ生まれた工夫であると考えられる。振り返りでも、「怖くなくなるにはどうすればよいか考えることができて良かった。」と記述した。

基盤となるループリック

Lv.1	Lv.2	Lv.3
<p>ハイロンウさぎ跳び</p> 	<p>台ありかかえ込み跳び</p> 	<p>ゴムひも跳び越し</p> 
<input checked="" type="checkbox"/> 台の上に乗ることができている <input checked="" type="checkbox"/> かかところが赤テープを越えている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている <input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している

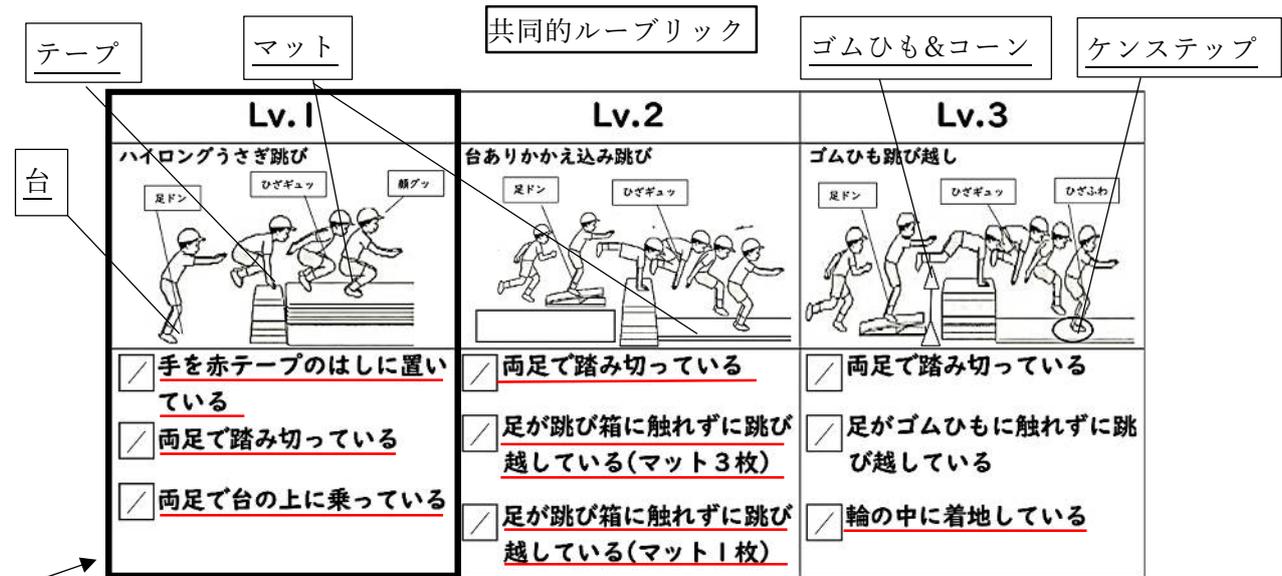


図 1 1 かかえこみ跳びの基盤となるループリックと共同的ループリック
A 児の課題グループ

3 時では、前時に作成した低位向けカードのレベル 1 の台に跳び乗る場に挑戦した(図 1 2Lv. 1)。昨年までは、膝が縮められず着地時に足が揃わなかったが、低い台の場を設置し、着地場所にマットを設置したことで怖さが軽減して、台に跳び乗る場の達成に繋がった。4 時では、ゴムひも跳び越しの場に挑戦した(図 1 2Lv. 3)。しかし、レベル 1 の動きから繋がらず、レベル 1 と 3 の場を行き来した。そこで、同じ課題グループのペアの児童から「レベル 3 の時は前に突っ込む姿勢ができていない」と指摘され、動画を見ると、確かに姿勢に違いがあることに気付いた。その後、前に突っ込むことを意識してレベル 1 と 3 を行き来して練習を繰り返した結果、ゴムひもを跳び越すことができるようになった。振り返りでは、「踏み切りをバーンとするとできた」と記述した。A 児に合った助言をもらえたことで跳び越すことができるようになったと考える。

Lv. 1	Lv. 2	Lv. 3
<input checked="" type="checkbox"/> 手をお赤テープのはしに置いている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している(マット 3 枚)	<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で台の上に乗っている	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している(マット 1 枚)	<input checked="" type="checkbox"/> 輪の中に着地している

図 1 2 かかえこみ跳びの A 児の達成状況

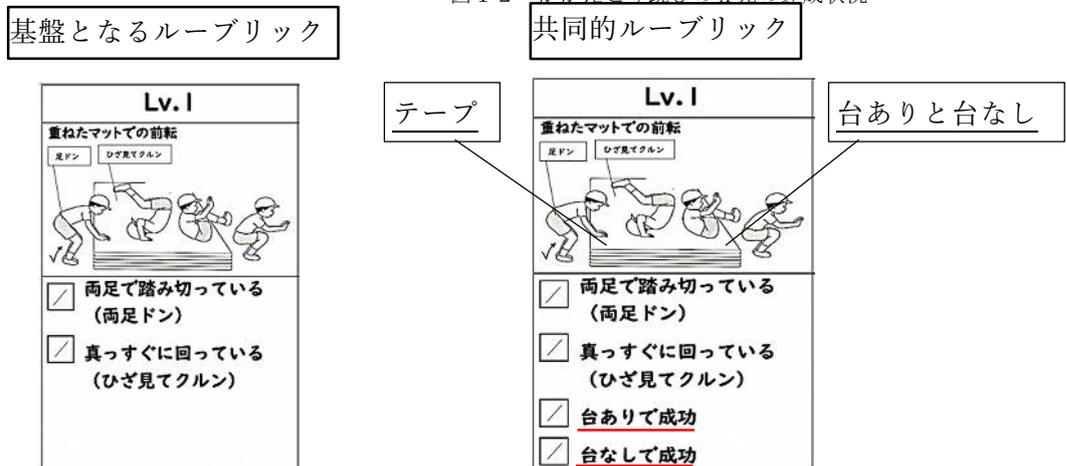


図 1 3 台上前転の基盤となるループリックと共同的ループリック

6時では、台上前転に挑戦した。前転で真っすぐに回ることが苦手なため、強く踏み切ることができなかった。7時では、教師が提示した基盤となるループリックから課題別のグループでループリック作りをする場を設定した。A児は、前転で真っすぐに回ることができない課題グループでループリック作りをした(図13)。レベル1の重ねたマットでの前転の場で試技と対話を繰り返していたが、「高さがあることで強く踏み切ることが怖い」と言い、マット1枚での前転をループリックに追加した。そして、真っすぐに回ることにも課題があるため、着手位置の両脇にテープを真っすぐに貼り、真っすぐに回るための目印とした。A児自身が自己の課題を把握することができたためにされた工夫であると言える。

8時では、低位向けカードのレベル1に挑戦した(図14Lv.1)。まずは、マット1枚での前転に取り組んだ。なかなか真っすぐに回れない中、同じ課題グループの友達から強く踏み切れていないことで真っすぐに回れていないことを助言され、補助付きで回ることができた。その後、9・10時では真っすぐに回るために、テープを意識しながら、回っては動画を見てを繰り返し、見事レベル1の重ねたマットでの前転の場を達成することができた。A児の課題に合った場があり、同じ課題グループの友達から助言をもらえたことが達成に繋がった。

Lv.1	Lv.2	Lv.3
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている (両足ドン)	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている (片足トン両足ドン)	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている (片足トン両足ドン)
<input checked="" type="checkbox"/> 真っすぐに回っている (ひざ見てクルン)	<input checked="" type="checkbox"/> 真っすぐに回っている (ひざ見てクルン)	<input checked="" type="checkbox"/> 真っすぐに回っている (ひざ見てクルン)
<input checked="" type="checkbox"/> 台ありで成功	<input checked="" type="checkbox"/> 台ありで成功	<input checked="" type="checkbox"/> 台なしで成功
<input checked="" type="checkbox"/> 台なしで成功	<input checked="" type="checkbox"/> 台なしで成功	

図14 台上前転のA児の達成状況

イ) B児

1時では、かかえこみ跳び(横)に挑戦した。しかし、着地時に頭が突っ込んでしまっていたので、ピタッと着地ができるようになるためのループリック作成をしたいと振り返った。2時では、教師が提示した基盤となるループリックを示し、課題別のグループでループリック作りの場を設定した。着地を意識するために、B児はマットに足の目印となるケンステップを設置した。そして、どうしても跳び箱に足が引っかかってしまうため、腰を高くするためのゴムひもも跳び箱の前に設置した。昨年度に作成したループリックを基に工夫をしたため、追加されたものは少なかったが、A児と同様に、同じ課題グループだったことで、課題に合った工夫をすることができたと推察できる。

基盤となるループリック		
Lv.1	Lv.2	Lv.3
ゴムひも跳び越し 	かかえ込み跳び(横) 	かかえ込み跳び(縦) 
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている
<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している
	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している
	<input checked="" type="checkbox"/> ピタッと着地している	<input checked="" type="checkbox"/> ピタッと着地している

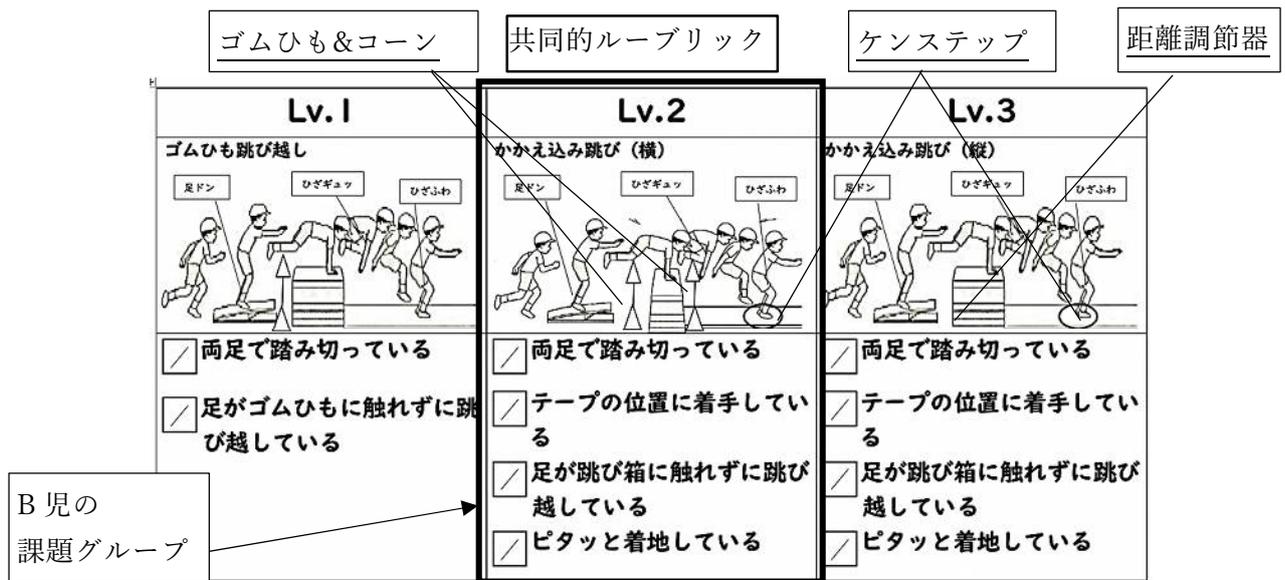


図15 かかえこみ跳びの基盤となるルーブリックと共同的ルーブリック

3時では、上位向けカードのレベル2のかかえこみ跳び(横)の場に挑戦した(図16Lv.2)。前時にゴムひもを設置したことで、B児は強く踏み切ろうとする意識が付き、すぐに跳び越すことができた。しかし、動画を見てやはり着地時に前に突っ込んでしまうことに気づき、相互評価のペアの児童に「膝を曲げるように」と助言をもらったことで、着地まで決めることができるようになった。4時では、かかえこみ跳び(縦)に挑戦した(図16Lv.3)。着手の位置に苦戦し、相互評価のペアの児童に「手を跳び箱の奥に」と助言してもらったが、なかなかできるようにはならなかった。かかえこみ跳び(縦)にしては、踏み切りが弱く、勢いがないために手を早くついてしまっていた。5時では、強く踏み切り、何とか跳び箱の奥に着手することができるようになったが、跳び越すまでには至らなかった。授業後、「できなくて悔しかったからもっと挑戦したい」と話し、前向きな気持ちが見られた。

Lv.1	Lv.2	Lv.3
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている
<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 足がゴムひもに触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している
	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している	<input checked="" type="checkbox"/> 足が跳び箱に触れずに跳び越している
	<input checked="" type="checkbox"/> 輪の中に着地している	<input checked="" type="checkbox"/> ピタッと着地している

図16 かかえこみ跳びのB児の達成状況

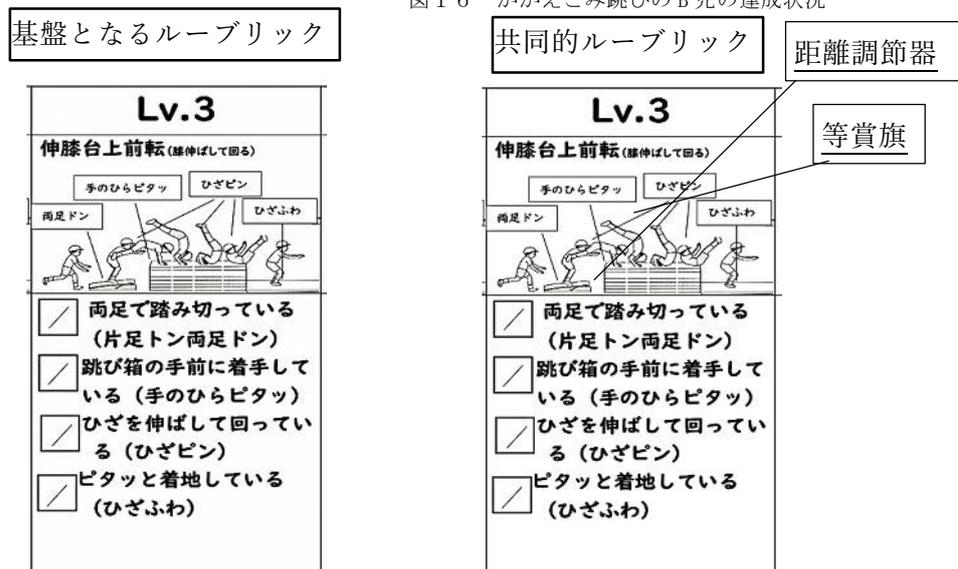


図17 伸膝台上前転の基盤となるルーブリックと共同的ルーブリック

6時では、伸膝台上前転に挑戦した。膝を伸ばせなかったため、その課題グループでのループリック作成をしたいと振り返った。7時では、教師が提示した基盤となるループリックを示し、課題別グループでループリック作りの場を設定した。自分の試技動画から、膝を伸ばすための方法を考え、踏み切りから着手までに距離をつくるために距離調節器をロイター板と跳び箱の間に設置した。

8時では、上位向けカードのレベル3の伸膝台上前転の膝を伸ばすための場に挑戦した(図18 Lv.3)。動画を見ては試技を繰り返したが、膝を伸ばせるようにはならなかった。9時でも、やはり膝をなかなか伸ばせなかったため、教師から膝を伸ばしたことが分かる目標物があると良いのではと投げかけ、跳び箱の脇で旗を持つ役をつくり、「旗に足が当たる＝膝が伸びている」というようにループリックを改善した。そして、旗に足が触れるように試技をしたことで伸膝台上前転を達成し、自分たちで作成したレベル4で首はね跳びに挑戦した。膝を伸ばす意識がついたことで、10時には首はね跳びも達成することができた。同じ課題グループで試技と対話を繰り返したからこそその達成であると言える。

Lv.1	Lv.2	Lv.3
<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている (片足トン両足ドン)	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置で踏み切っている (片足トン両足ドン)	<input checked="" type="checkbox"/> 両足で踏み切っている (片足トン両足ドン)
<input checked="" type="checkbox"/> 真すぐに回っている (ひざ見てクルン)	<input checked="" type="checkbox"/> テープの位置に着手している (手のひらピタッ)	<input checked="" type="checkbox"/> 跳び箱の手前に着手している (手のひらピタッ)
<input checked="" type="checkbox"/> 台なしで成功	<input checked="" type="checkbox"/> 輪の中に着地している (ひざふわ)	<input checked="" type="checkbox"/> ひざを伸ばして回っている (ひざピン)
		<input checked="" type="checkbox"/> ピタッと着地している (ひざふわ)

図18 伸膝台上前転のB児の達成状況

8 授業実践の結果と考察

(1) 抽出児の変容についての質的分析

ア) A児

① 診断的・総括的評価

表1 A児の診断的・総括的評価の結果

質問項目	実践1前	実践1後	実践2前	実践2後
1) 体育では、楽しく授業ができます。	×	△	×	△
2) 体育では、自分から進んで運動します。	△	△	△	○
3) 体育では、自分のめあてを持って学習します。	×	△	○	○
4) 少し難しい運動でも練習するとできるようになる自信があります。	△	△	△	△
5) 1つ運動ができると、もう少し難しい運動に挑戦しようという気持ちになります。	△	△	△	○
6) 体育では、自分の能力に合った運動の練習ができます。	△	△	△	○
7) どうしたら運動がうまくできるかを考えながら学習しています。	○	○	○	○

結果は表1の通りである。実践1では単元前後を通して大きな変容は見られなかった。教師と児童で作成したループリックがA児には適していなかったためだと考える。実践2前では、実践1と同様に否定的評価がほとんどであったが、実践2後には肯定的評価が格段に増えた。A児に適したループリックに改善できたことで、前向きな気持ちに変容し、肯定的評価が増えたのだと考察できる。

② 実践前後のループリックの変容

実践1の結果は図6・7の通りである。かかえこみ跳びでは、レベル1から3まで挑戦したが、到達ポイントを全て達成できたのはレベル1のみだった。開脚跳びでは、レベル4から5まで挑戦したが、到達ポイントを全て達成できたのはレベル4のみだった。A児の「怖さがあるって強く踏み切れない」という困り感を解決するためのループリックになっていなかったための結果であると考えられる。

実践2では、かかえこみ跳びで低位向けカードのレベル1から3まで挑戦し、到達ポイントを

全て達成できたのはレベル1のみだった。しかし、着地位置にマットを置く工夫をしたことや同じ課題グループの児童からの助言により、強く踏み切れるようになり、ゴムひもを跳び越すことに繋がったと考察できる。台上前転では、低位向けカードのレベル1から2まで挑戦し、到達ポイントを全て達成できたのはレベル1のみだった。しかし、台の上での前転とマット1枚での前転をループリックに追加できたことや同じ課題グループの児童からの助言により、かかえこみ跳びと同様、強く踏み切れるようになり、台の上での前転の成功に繋がった。

③授業後の振り返り

実践2終了後、レベルごとに練習できることの良さを感じていた(図20)。また、強く踏み切ることの大切さにも気づくことができた。与えられた場から児童の工夫でループリックを作成したことで、低位の児童にも向上心が芽生え、新たな課題を見つけて挑戦する自己調整する姿が見られた。

跳び箱は、強くふみきる事が大切だと思いました。レベルごとに練習できるから、やりやすかったです。こしを高く上げることを意識しました。少しでもできるようになったので良かったです。

図20 A児の単元終了後の振り返りの記述

イ) B児

①診断的・総括的評価

表2 B児の診断的・総括的評価の結果

質問項目	実践1前	実践1後	実践2前	実践2後
1) 体育では、楽しく授業ができます。	○	○	○	○
2) 体育では、自分から進んで運動します。	○	○	○	○
3) 体育では、自分のめあてを持って学習します。	△	○	○	○
4) 少し難しい運動でも練習するとできるようになる自信があります。	○	△	○	○
5) 1つ運動ができると、もう少し難しい運動に挑戦しようという気持ちになります。	△	○	△	○
6) 体育では、自分の能力に合った運動の練習ができます。	△	○	○	○
7) どうしたら運動がうまくできるかを考えながら学習しています。	×	△	○	○

結果は表2の通りである。実践1前では、運動に対して楽しい気持ちは強いが、深く思考はせず、向上心があまりないように捉えられる。その後の実践により、自分の目標に向かって挑戦しようと思変容が見られた。ループリックにより、自分の目標が明確になったからであると考えられる。しかし、4)の項目では実践前よりも結果が下がってしまった。着地が決められなかったことで、自信を失わせてしまったのだと推察できるが、ループリックや相互評価により、自分の試技を客観的に振り返ることができたための結果とも言える。実践2では、全ての項目で肯定的評価に変容した。ループリックをB児の技能に合ったものに改善できたことで、向上心が芽生え、明確な目標に向かって学び続ける姿が見られた。

②実践前後のループリックの変容

実践1の結果は図8・9の通りである。かかえこみ跳びでは、レベル2から5まで挑戦し、到達ポイントを全て達成できたのはレベル3のみだった。ピタッと着地するための助言を同じ課題の児童から受けられなかったための結果であると推察できる。開脚跳び・大きな開脚跳びでは、レベル3から5まで挑戦し、全ての到達ポイントを達成できた。教師からの助言や場を歩き来できたことで達成できたと考える。

実践1の反省を生かして行った実践2では、かかえこみ跳びで上位向けカードのレベル2から3まで挑戦し、到達ポイントを全て達成できたのはレベル2のみだった。しかし、着地位置の目印のためのケンステップの設置や同じ課題グループの児童からの助言により、着地まで決められ

るようになり、かかえこみ跳びの達成に繋がったと考察できる。伸膝台上前転では、上位向けカードのレベル3を見事達成し、その後首はね跳びまで成功することができた。距離調節器を跳び箱とロイター板の間に入れられたことや、膝を伸ばしたことが分かる目標物を取り入れられるようにループリックを改善できたことが達成に繋がった。

③授業後の振り返り

実践2終了後、ループリックをよく見ることで、「何が大切なのか」という自己の課題に気付いた(図22)。何が大切だと分かったのかをB児に問いかけたところ、かかえこみ跳びでは、「着地時に顔を上げること」、伸膝台上前転では、「最初から最後まで膝を伸ばして回る」と答えた。続けて、「自分ではできているか分からなかったから、友達に見てもらえて良かった」と話した。共同的に作成したループリックをもとに、相互評価をしたことで、評価の観点を理解し、技能を向上させようと自己調整する姿が見られた。

ぼくは、昨年がかかえこみ跳びと伸膝台上前転ができたからループリックをよく見ることで、何が大切なのか分かってきたようになりました。さらに最後、首はね跳びができるようになってとてもうれしかったです。中学生になって習ったことを、あそびたいようにしたいです。

(2) 学年全体の変容についての量的分析 図22 B児の単元終了後の振り返りの記述

①診断的・総括的評価

表3 診断的・総括的評価で肯定的評価をした児童の結果

質問項目	実践1単元前	実践2単元後
③ 体育では、自分のめあてを持って学習します。	75%(41人)	94%(52人)
⑤ 1つ運動ができると、もう少し難しい運動に挑戦しようという気持ちになります。	69%(38人)	89%(50人)
⑥ 体育では、自分の能力に合った運動の練習ができます。	58%(32人)	77%(43人)
⑦ どうしたら運動がうまくできるかを考えながら学習しています。	73%(40人)	89%(50人)

実践1・2の診断的・総括的評価の結果である(表3)。児童と教師で共同的にループリックを作成し、改善することで、めあてが明確になり、自分の能力に合った運動ができる、1つの運動ができるともう少し難しい運動に挑戦しようという実感に繋がったと考える。また、そうしてできたループリックが児童の課題に合ったことで、どうすればできるようになるかを考える児童が増えたと推察できる。

②実践前後のループリックの変容

表4 実践1の技の学習始めと終わりのループリックのレベルの人数の変化

技	時間	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
かかえこみ跳び	3時始	53%(30人)	34%(19人)	13%(7人)	0%(0人)	0%(0人)
	5時終	0%(0人)	5%(3人)	24%(13人)	43%(24人)	28%(16人)
開脚跳び・ 大きな開脚跳び	8時始	68%(38人)	25%(14人)	0%(0人)	7%(4人)	0%(0人)
	10時終	0%(0人)	5%(3人)	8%(4人)	16%(9人)	71%(40人)

表5 実践2の技の学習始めと終わりのループリックのレベルの人数の変化

技	時間	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
かかえこみ跳び	3時始	14%(8人)	23%(13人)	36%(20人)	13%(7人)	14%(8人)
	5時終	1%(1人)	1%(1人)	21%(11人)	27%(15人)	50%(28人)
台上前転・ 伸膝台上前転	8時始	12%(7人)	1%(1人)	33%(18人)	9%(5人)	45%(25人)
	10時終	1%(1人)	8%(4人)	5%(3人)	5%(3人)	81%(45人)

実践1・2の技の学習始めと終わりに児童が挑戦していたループリックのレベルである(表4・5)。学習始めと終わりで比較し、それぞれの技において上記のようなレベルの高まりが見られた。この結果から、児童と教師で共同的に作成したループリックを基に、自分の動きとループリックを照らし合わせて評価することを繰り返すことで、技能が高まったと言える。

③授業後の振り返り

図23は実践1・2の単元終わりの振り返り記述をテキストマイニングで示したものである。実践1では、「着地」「強い」などの技能ポイントに関する記述が多く見られた。実践2では、技能ポイントに加え「友達」「教える」「工夫」など、他者や物との関わりに関わる記述が多く見られた。実践1に比べて実践2の方が、自分たちでループリックを改善し、同じ課題グループからの助言のおかげで達成に繋がったことが示唆される。

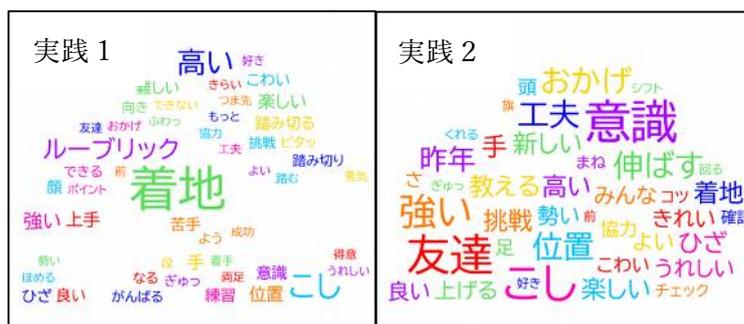


図23 実践1と2の単元終わりの振り返り記述で出現回数の多かった言葉

9 研究の成果

・児童の意欲と主体性の向上

教師が一方的に作成したループリックではなく、児童自身も作成に関わることで、児童は自分の課題や目標を明確に認識し、ループリックに対する理解度や納得度が高まり、目標達成への意欲や主体性が向上した。

・個別最適な学びの実現

児童は、教師が提示した基盤となるループリックを参考に、個々の課題別に場の工夫を考え、課題に合ったループリックを作成した。そして、全員が同じループリックを使用するのではなく、個々のレベルに合わせた目標設定が可能になった。例えば、「怖さから強く踏み切れない」児童は、着地点にマットを敷いたり、台の高さを調整したりするなど、安全面に配慮したループリックを作成して、具体的な解決策を追記したループリックを作成した。

・自己調整学習の促進

児童は、ループリックを参考にしながら試技と評価を繰り返し、自分の動きとループリックを照らし合わせることで、課題解決のための方法を考え、場を工夫した。そして、児童と教師が共同でループリックを作成・活用することで、児童の自己調整学習を促し、跳び箱運動の技能向上だけでなく、運動することの楽しさを実感できる効果があった。

10 今後の課題

- ・児童が試技を繰り返している際、担任二人で声掛け及び巡視をしていたが、場が多くできてしまったために、一部見切れないところがあり、声掛けが十分にできない場面があった。
- ・体育の別領域でのループリックの活用の在り方を探っていきたい。

<引用・参考文献>

- (1) 中央教育審議会(2021)「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子どもたちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～」文部科学省
- (2) 文部科学省初等中等教育局教育課程課(2021)「学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料」文部科学省
- (3) 伊藤崇達『自己調整学習-理論と実践の新たな展開へ-』北大路書房, 2012
- (4) 三宅貴久子(2017)「教師と児童の共同によるループリック作成の意味-第4学年児童のイメージマップ分析から-」『日本教育工学会論文誌』
- (5) 高橋建夫『体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』明和出版, 2003