

体育における映像を使った自己振り返りの提案と実践と効果の分析

学校名 高槻市立五領小学校

所在地 〒569-0016
大阪府高槻市五領町12-1

ホームページ
アドレス <http://www.takatsuki-osk.ed.jp/goryosyo/>

①本研究の着想の背景や研究開始にいたる問題意識

本研究を行うまで五領小学校の6年生の体育の授業では、水泳や球技、1年生との身体接触を伴ったゲームを使った異学年交流に対して映像を使った自己振り返りをさせてきた。例えば球技の試合に対しては、他のチームが試合をしていて空いた時間の中で、自分たちの動きを映像によって振り返り、自己評価を行い、次に生かすための作戦を立てる時間に充てていた。また、水泳の授業においては、何人かの子どもは平泳ぎの時に足の甲で蹴り出すクセがあり、言葉による説明ではどうしても直すことが出来なかった子どもに対して、その子どもが実際に泳いでいる映像を見せることで、きちんと足の裏で蹴り出すように指導してきた。このように、映像を使った振り返りは、体育の授業で有効であると実感していた。

しかし、他の学校で実際に体育に映像を使った振り返りの提案を行っていく上で障害となりうる問題点が2つ上がった。

1つ目の問題点は、全ての振り返りを教師自身が撮らざるを得なかったという点である。その理由として、学校の備品であるデジタルビデオは数も少なく、故障してもすぐに購入することが出来ない。また、研究会などで必要なときに使えないと非常に困り、おいそれと子どもに貸し与えることが出来なかったからである。



その結果、空いている教師などで映像を撮っていたが、体育に特に力を入れていない学校では難しく、実現不可能だと思われる。

2つ目は、振り返るときにはわざわざパソコン室に移動しなければならないという問題点である。この場合、体育以外の授業時間を圧迫するだけならまだしも、フォームなどすぐに

調整させたいものもすぐに確認させて対応させることが出来なかった。また、自分たちの動きを振り返るために自分たちの動きの映像を撮ったりすることは難しい。

他にも特に他の学校で実際に映像を使った振り返りの提案をしていく上で障害となりそうだとするほどの問題ではないものとして、学校の予算は限られており、防水のビデオカメラを購入して体育の水泳に役立てることはできなかったという問題点があった。

このようなことは全国の学校で言える問題であり、体育でICTを利用することの有効性を示すことで、この問題を解決する必要性を示すことが出来ると考えた。

体育は客観的に自分を捉えることが難しく、自分たちが思っていることと、実際に行っていることの差が、他の教科に比べて特に大きいことがこれまでの実践から実感している。しかし、映像を使って自分を客観的に振り返ることで、その差を埋めることが出来るようになると考えられる。



②本研究での成果及び授業モデルと問題点、これから

前章で述べた2つの問題点に対して、春から夏にかけては器械体操や球技のフォームを、その場で自己分析が出来るようにし、自分たちが思っていることと、実際に行っていることの差を埋めさせるようにした。秋から冬にかけては、球技を行ったが、その中で映像を使って自分たちの動きを見せる仕組みを作ることで、自己評価を行えるようにした。

本研究では、主に4年生から6年生を対象に実施した。4年生はタッチフットという球技で、5年生は水泳のクロールと表現の創作ダンスで、6年生はピロポロという球技と水泳の平泳ぎ、器械体操の逆立ちといった単元で1年を通して実施した。

1つ目の問題点（全ての振り返りを教師自身が撮らざるを得なかった）に関しては、6年生と4年生の球技を中心に研究を行った。撮影時には、子どもに対して「ボールが枠内に入るように」と「あまり早く動かさずにゆっくりと」の2点だけを伝えた。この2点を伝えるだけで、大人がとるとそう変わりなくとることができた。

授業後に行った教員間で振り返りを行い、問題点を表したものが図1である。ここから、ICT機器を使った振り返りを6年生に対して行った場合の問題点が明らかになった。それは、本時のねらい（オープンスペースを活用する）と、撮影の方法、振り返るための視点の3つを統一する必要があったことである。オープンスペースには、縦と横の二つがあったが、例えば縦のオープンスペースを意識させるときには、横から撮影した方が良いが、横から撮影したものだと、横のオープンスペースは見えにくい。本時のねらいでオープンスペースを活用することを目標としたが、横からしか子どもに撮影させておらず、横のオープンスペースの使い方に気づかせるような指導ができなかった。子どもでは無く、教師が撮影していた場合、このことに授業中に気づくことができたかもしれないが、子どもには、「ボールが枠内に入るように」と「あまり早く動かさずにゆっくりと」の2点の指示しかしていなかったため、誰も授業中に気づくこと

ているモニターである。このモニターは小さく、細部までは見られないが、SD カードを抜き差しする時間は不要で、すぐに見られた。

5年生の創作ダンスでは、発表の時に振り返り、自己評価できるようにした。工夫した点は、発表を終えてすぐに自己評価を行わせ、そのあとすぐに自分たちの映像を見せ、再度振り返りを行わせた点である。映像を見ることで、多くの子どもはその評価が下がった。その下がった理由を書かせ、自分の動きが、自分の思っているようには動いていないことに気づかせることができた。また、評価が変わっていない、上がった子どもも、自分の動きと自分の想像した動きが一緒だと思っていたわけではなく、思ったよりも動いていた、などの自信につなげることができていた。

5年生・6年生の研究から、振り返りの方法は、その振り返るものによって変える方が効果的であり、振り返りを行うことで、やはり客観的な視点が得られ、きちんとした評価や、自信につながったりすることができた。



夏の水泳での振り返りに関しては、子どもたちの恥ずかしさなどがあり、子どもたち自身に撮らせて振り返りをさせることを今回は見送った。

③学校教育全体における本研究の意義

映像を用いた振り返りによる自己分析は、スポーツの世界では、当然のように行われている。また、中学校や高校での部活動の中では行われることもあるが、小学校体育の中ではほとんど行われない。ここ数年、いくつかの小学校では実施・研究され始めてきているが、その数は非常に少なく、未開拓な分野といえる。

④本研究がユニークであるといえる点と参考にした教育理論

これまでの研究では、教師自身が撮影を行う、または自動で流せるような装置を作るといった、教師主体の振り返りが主であった。また、振り返りも、その時には見て振り返るだけで、特に作戦などを考えさせたりはしていなかった。本研究は、子ども自身に撮影をさせ、振り返りから、作戦を行い、次に活かすまでを考えて行い、PDCA サイクルを利用したことに新規性がある。

⑤研究成果を普及させるための活動

日本教育新聞の取材を受け、教育開発研究所の本に載せていただいた。