

I 研究テーマ

よりよく思考・判断し、友達とかかわり合いながら運動の楽しさを味わう体育科の学習指導の開発Ⅱ

II 研究テーマについて

1 「思考力」・「判断力」・「表現力」とは

「思考力」・「判断力」とは

- これまでの経験や友達の動き、掲示資料などから、よりよい動きを見付けたり考えたりする力
- 自分や友達、チームの課題を正確に把握する力
- 課題を解決するための場や方法を考えたり選択したりする力
- 誰もが運動を楽しむことができる遊び方や場・コート、ルールなどを工夫したり選択したりする力
- ゲームに勝つための作戦や練習方法を考えたり選択したりする力

「表現力」とは

- 誰もが楽しむことができる運動の楽しみ方や課題解決の方法について、友達とかかわり合いの中で、根拠を明確にして話し合ったりアドバイスしたり記述したりする力

このような力を身に付けた子どもの姿を以下のようにとらえた。

2 目指す子どもの姿

- 友達の動きや掲示資料などから、動きを高めるコツを見付けることができる子ども
- 自分や友達の課題を把握し、課題解決の方法を考えたり工夫したりすることができる子ども
- 運動を楽しむ工夫や課題解決の方法について、友達とかかわり合いながら自分の考えを伝えることができる子ども

III 1年次の研究の成果と課題

本校では、学習指導要領にある「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う」ためには、子ども自らが考えたり工夫したりしながら課題を解決し、運動のもつ楽しさを味わうことが大切であると考え、「思考力」・「判断力」・「表現力」を高める内容を重点として指導を行ってきた。

昨年度は、子どもの発達特性や学習指導要領に示された内容から、学習内容の系統や他単元との関連を整理したことで、「どの単元で、どのような力を身に付けさせればよいのか」ということが明確になった。また、「思考活動」の重点を設定した学習活動を行うことで、子どもたちは場を工夫して運動を楽しんだり、自分やチームの課題に合った練習方法や作戦を選んだりする姿が見られた。

しかし、子どもが「思考力」・「判断力」を活用して課題を解決する際の材料や視点が曖昧であったことや、教師のよりよい働きかけや手立てが具体的でなかったことから、全ての子どもがよりよく自分の考えをもつことができず、課題を解決することができない場面も見られた。

IV 本年度の研究の方向性

上述した成果や課題をもとに、本年度は以下のような方向性で研究を行っていくことにした。

- 子どもが課題を解決する際の「思考活動」に必要な材料や視点を明確にすることができるような学習内容の分析を行い、「思考活動」を促す指導方法の工夫・改善を図ること。【研究内容1】
- 目指す子どもの姿を明確にし、それらを基に、子どもの考えを適切に見取り、個に応じた具体的な指導の充実を図ること。【研究内容2】

上記の2つの方向性を基に指導方法の具体化を図ることで、「よりよく思考・判断し、友達とかかわり合いながら運動を楽しむ子どもの姿」の実現を目指していくこととした。

V 研究の内容及びその実際

1 「思考活動」を促す学習指導【研究内容 1】

(1) 「思考活動」に必要な材料・視点の明確化

体育科の特性や子どもの発達特性、学習指導要領を基に学習内容の系統を整理することで、子どもたちが課題解決を行う際の「思考活動」をより充実させるための材料や視点を明確にすることができると考えた。そこで、学習指導要領に示された「思考・判断」及び「技能」の内容を整理し、学習内容の系統を明確にした（表1）。それを基に、当該学年で重点とする「思考活動」をよりよく促すことができるように、「何を比較するのか」といった材料や「どこを見て比較するのか」といった視点を明確にし、子どもと共有・活用できるようにした。

表1【陸上運動系における学習内容の系統及び「思考活動」の重点】

	2年：跳の運動遊び	4年：高跳び	6年：走り高跳び
学習指導要領（思考・判断）の内容	走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫できるようにする。 ア 走の運動遊びや跳の運動遊びの行い方を知り、楽しく遊ぶことができる場や行い方を選ぶこと。 イ 走ったり、跳んだりする動き方を知り、友達のよい動きを見付けること。	自己の能力に適した課題をもち、動きを身に付けるための活動や競争の仕方を工夫できるようにする。 ア 走の運動や跳の運動の動きを身に付けるための練習の仕方を知り、自分の力に応じた練習方法や練習の場を選ぶこと。 イ 走の運動や跳の運動の動き方や動きのポイントを知り、自分の力に合った課題を選ぶこと。 ウ 仲間との競走（争）の仕方を知り、競走（争）の規則を選ぶこと。	自己の能力に適した課題の解決の仕方、競争や記録への挑戦の仕方を工夫できるようにする。 ア 課題の解決の仕方を知り、自分の課題に応じた練習の場や段階を選ぶこと。 イ 仲間との競走（争）や自己の記録への挑戦の仕方を知り、自分に合った競走（争）のルールや記録への挑戦の仕方を選ぶこと。
学習内容	○よい動きの発見 ○動きづくり ○楽しく遊ぶことができる場や遊び方の選択 ○友達の動きのまね	○コツの発見（大まかな動きに着目） ○練習方法や練習の場の選択（自分の力に応じた） ○競走（争）の規則の選択	○コツの発見（体の細かい部位に着目） ○練習の場や段階の選択（自分の課題に応じた） ○競走（争）のルールの選択（自分に合った） ○記録への挑戦の仕方の選択
「思考活動」の重点	比較する ○自分と友達の遊び方を比べて、より楽しい遊び方の工夫を見付ける。 ○これまでの場と新しい場を比べて、より楽しい運動の場を選ぶ。	比較する 関係付ける ○資料と友達の動きとを比べて、動きを高めるコツを発見する。 ○自分の動きとその結果を関係付けて自分の課題を把握する。	比較する 関係付ける 一般化する ○発見したコツをみんなが使えるコツかどうか確かめる。 ○みんなで発見したコツを基に、課題に合ったアドバイスをする。
材料	○友達の見付けた遊び方（動き） ○これまでの場と工夫した場	○揭示資料 ○友達の動き ○自分の動き ○発見したコツ ○自分の課題	○揭示資料 ○友達の動き ○自分の動き ○発見したコツ ○自分の課題 ○友達の課題 ○練習の場
視点	○遊び方の工夫の視点 [続ける・そろえる・方向を変える] ○場の工夫の視点 [広さ・高さ・長さ・幅を変える]	○大まかな動き ○音やリズム ○自分の動きとその結果から自分の課題を把握する。 ○自分の力に合った練習の場を選ぶ。	○体の細かい部位 ○音やリズム ○友達の動きとその結果から友達の課題を把握する。 ○自分の課題に合った練習の場を選ぶ。

「思考活動」に必要な材料は、「自分や友達の動き」、「運動する場」などと捉えた。また、「思考活動」に必要な視点は、体の部位やリズムといった着目すべきポイントであったり、「広さ」「長さ」「続けて」といった遊び方や場を工夫する際の視点、「自分の課題に合った場を選ぶ」といった方法であったりもする。

上の表1のような学習内容の分析を行うことで、「どの学年で」「どのような力」を身に付けさせるのが明確になり、そのために学習過程や手立てをどのように工夫していけばいいのかといった指導方法の工夫・改善へも生かすことができるようになった。

(2) 目指す子どもの姿の具体化

6年生「走り高跳び」の学習では、「コツを発見する」場面や「自分の課題を把握し、課題に合った場や練習方法を選ぶ」場面において、自分の考えをもって課題解決に取り組むことができるようにした。明確となった材料や視点を活用し、『思考活動』：比較する・関係付ける・一般化する」をよりよく繰り返しながら課題解決を図っている子どもの姿を、以下のように考えた。

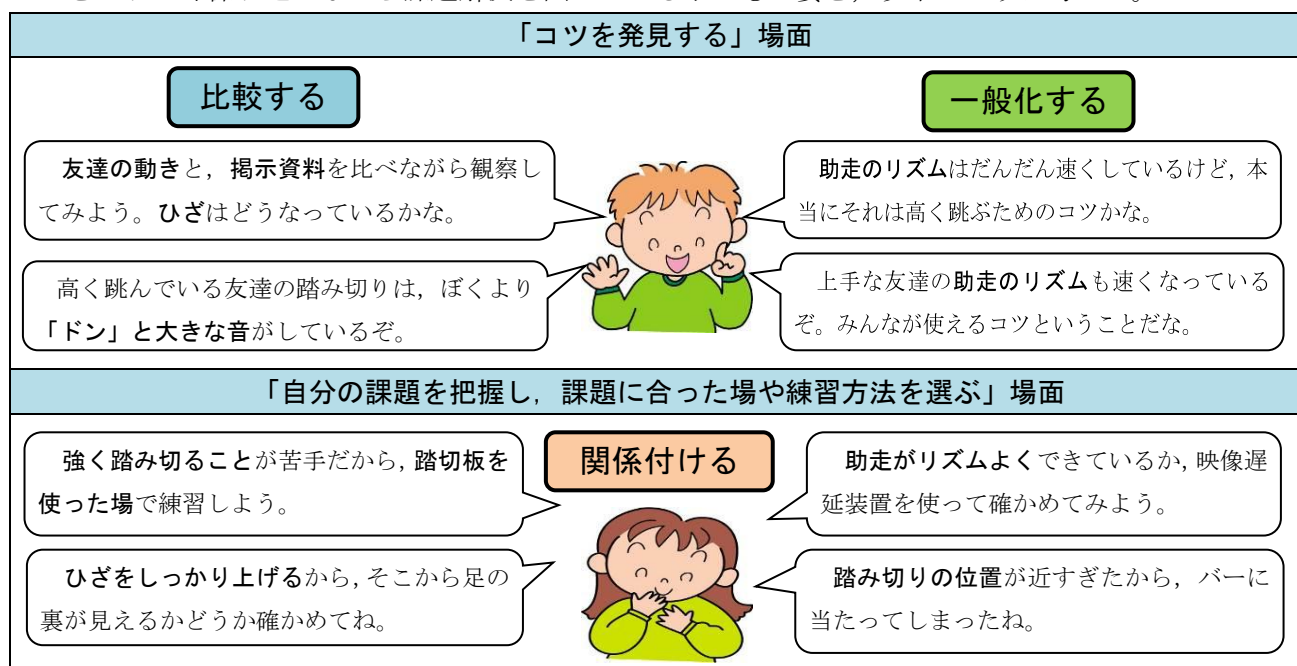


図1 【「思考活動」に必要な材料や視点を活用して課題を解決している子どもの姿】

(3) 「思考活動」を促す指導方法の具体化 《実践例：6年「走り高跳び」》

本実践における「思考活動」をよりよく促す材料及び視点は次のとおりである。

学習内容	材 料	視 点
コツの発見	○掲示資料 ○友達の動き ○自分の動き	○体の細かい部位 ○音やリズム
課題の把握 場の選択	○発見したコツ ○自分の課題 ○友達の課題 ○練習の場	○自分（友達）の動きとその結果から自分（友達）の課題を把握する。 ○自分の課題に合った練習の場を選ぶ。

次に、「思考活動」をよりよく促す手立てや指導方法の例として、以下の内容を挙げる。

コツを発見する場面における「思考活動」：比較する・一般化する

ア 掲示資料「コツ発見ボード」の活用

走り高跳びの動きが段階的に示された掲示資料「コツ発見ボード」を準備することで、高く跳ぶためのコツを発見できるようにした。子どもたちは、「コツ発見ボード」と自分の動き・友達の動きと比べながらコツを発見することができた。



イ 「コツを発見するときのポイント」の作成及び活用

コツを発見する際に必要な材料や視点を「コツを発見するときのポイント」としてまとめ、掲示したり学習カードに提示したりした。それらを活用することで、子どもたちはコツを発見することができた。

[コツを発見するときのポイント]

○上手な友達の動きと、自分の動きを比べよう。○掲示資料と、自分の動きを比べよう。

【動きを見る視点】

・友達や資料にある体の部位（

ウ 発問・言葉掛けの工夫

「思考活動」に必要な材料や視点が確認できたり、気付いたりすることができるような発問・言葉掛けを行うことで、子どもたちの「思考活動」を促し、よりよい課題解決への取り組みができるようにした。

《コツを発見する場面：比較する》

T：どうしたらコツを発見することができるかな。

C：掲示資料と友達の動きや自分の動きを比べたら、コツを発見することができそうです。

T：どこに着目すると比べることができそうかな。

C：ひざやひじなどの体の部分に着目すると比べることができそうです。

《発見したコツを確かめたりまとめたりする場面：一般化する》

T：どんなコツを発見することができましたか。

C：振り上げた足のひざを伸ばすことだと思います。

C：強く踏み切ること大切です。

T：友達の動きのどこに着目するとコツを確かめることができますか。

C：振り上げた足のひざ（足の裏）です。／踏み切ったときの音です。

【コツを確かめている場面】



【映像遅延装置の活用】



エ ICTの活用

映像遅延装置を活用することで、示範となる子どもの動きからコツを確かめ、みんなのコツとしてまとめることができるようにした。

自分の課題を把握し、課題に合った場を選ぶ場面における「思考活動」：比較する・関係付ける

ア 課題に合った場の設定

「助走」「踏み切り」「空中での動き」「着地」といった課題ごとの場を設定することで、自分の課題とそれを解決するための場を関係付けながら、練習に取り組むことができるようにした。

【踏み切り板を活用した場】



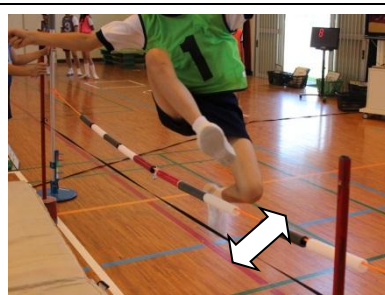
踏み切り板を置いた場。「ドン」と強く踏み切る動きを高める。

【斜めゴム2本の場】



2本のゴムが斜めに交差している場。お尻より足を高く上げる動きを高める。

【平行ゴム2本の場】



20cm程度間隔を置いた2本のゴムを跳び越す場。跳び上がる角度の感覚を高める。

ウ ICTの活用

映像遅延装置を活用することで、自分の動きと友達との動き、掲示資料とを比べて、自分の課題を把握したり伸びを確かめたりできるようにした。

エ 動きを見る視点を明確にしたかかわり合い

試技を始める前に、「助走のリズムを確かめてね。」「足の裏が見えるか確かめてね。」「踏み切りの音を聞いていてね。」など、個人のめあてや課題を確認し合うことで、それぞれに合った課題と、解決するためのアドバイスをみんなで確かめることができるようにした。そうすることで、友達の動きや体のどの部位を見ればよいかが明確となり、跳び終えた友達に「リズムはだんだん速くなっていたからよかったよ。」「足の裏がしっかり見えていたよ。」「もっと強く『ドン』と踏み切った方がいいよ。」などそれぞれの課題に合ったアドバイスを基にかかわり合うことができた。

【お互いの課題を確認している様子】



【友達の足の動きを観察している様子】



実践における成果

本実践を通し、課題を解決する様々な場面において「思考活動」に必要な材料や視点を活用して意欲的に課題を解決している子どもの姿を多く見ることができた。課題を解決するための材料や視点が明確であったために、「何と何を比べるとコツを発見することができるのか」「どの部分や視点に着目すると課題を把握することができるのか」「友達によりよいアドバイスをするためには、どの部位を見ればよいのか」など、より具体的な課題意識や解決意欲をもち、友達とかかわり合いながら学習に取り組むことができた。

以下にある「子どもの振り返り」からも、「思考活動」を繰り返しながら友達と動きを高め、走り高跳びのもつ楽しさを十分味わっていることが分かる。

また、「子どもの振り返りカード」からは、自分の動きの課題をしっかりと把握し、それを解決するための場や練習方法の選択について、自分の考えをもって学習に取り組んでいることが分かる。これらの姿から、「思考活動」に必要な材料や視点を明確にし、指導方法の工夫・改善を図ったことは、子どもたちの「思考力」・「判断力」を高め、友達とかかわり合いながら課題を解決する学習に大変効果的であったと言える。

走り高とびの学習をふりかえろう！

走り高とびの学習をふりかえて、私は走り高とびが好きになりました。学習をやるまえは、高くとぶのが苦手だったのできらいでした。でも、高くとぶためのコツをみつけ、自分はどんなところができなりかなどを友達と教え合ったり工夫した場での練習をすると苦手がなくなりました。そして、苦手だった高くとぶのがさかんてできるようになりました。私はいつもゲームをする時に点数が5点でした。でも最後は101cmとへて点数もぐんとおちるようになりました。これは今までの練習のせいかなと思います。これからも体育の授業があるので、苦手をなくして練習したりです。!!

【単元を終えた子どもの振り返り】

学習のふりかえり

・じゃ走を7歩でとぶというコツを知った。
・93cmをとべなかった。次は、友達の動きを見てまねしてとびたい。
・走は上手にできたけど、ふみきりが少し弱かった。次は、ふみきりを中心に練習したい。
・ふみ切りも上手にできるようになれたので良かった。次は、空中の動きに気をつけたいです。

次に「2年生：マットを使った運動遊び」の指導方法の例として、以下の内容を挙げる。

◇実践例…第2学年「思考活動：比較する」を促す授業実践

1 授業実践の目的

本実践では、子どもたちの実態や学習指導要領「思考・判断」の内容から、「楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選ぶこと」を学習内容と捉え、実践を行った。その内容を身に付けることができるように、「思考活動：比較する」を重点として主に二つの学習過程において位置付けることとした。一つ目は、みんなが楽しめる遊び方の工夫を見付ける場面、二つ目は見付けた動きや遊び方でもっと楽しめる場の工夫を行う場面である。発問・言葉掛けの工夫や、掲示資料の工夫を行うことで、「思考活動：比較する」をよりよく促し、子ども一人一人が自分の考えをもつことができるようにした。以下に実践の内容を詳しく述べる。

2 実践の内容

(1) 単 元 第2学年「つくろう！みんなのマットランド（マットを使った運動遊び）」

(2) 「思考活動」の材料及び視点

学習内容	材 料	視 点
遊び方の工夫	○これまでの生活経験・学習経験 ○友達の遊び方 など	「方向」「速く⇔ゆっくり」「続ける」 「友達と」「そろえる」「競争する」など
場の工夫	○工夫する前の場と工夫した後の場	「長く⇔短く」「高く⇔低く」 「坂道にする」「狭く⇔広く」など

(3) 実践の内容

過程	主な学習活動，教師の発問，手立て
つ か む	1 めあての確認 みんなが楽しめる場を工夫して、つくったマットランドで遊ぼう。 T：前の時間はどんな学習をしましたか。 C：マットをつなげて、「長い」場を作って遊びました。 C：工夫の部品（視点）を使ったら、楽しい場ができました。 T：今日はどんな学習をしますか。 C：今日も新しい工夫の部品（視点）を見付けて、もっと楽しくなるような場を工夫してみんなで遊びたいです。 2 準備運動 3 のびのびタイム＝マット運動につながる様々な基礎感覚を養う時間 くまさん歩き、うさぎ跳び、丸太転がり、川跳び、前転がり、後ろ転がり など
	4 みつけタイム＝これまでに見付けてきた場で活動しながら、新しい場の工夫について自分の考えをもつ時間
	挑戦する 前時のワークシート等の記述を基に、個に応じた言葉掛けや支援を行った。 自分の考えをもつことができるための手立て 教師との対話  掲示資料の活用  前時までに発見した工夫の視点が掲示してある資料を活用して、新たな工夫を見付けている姿が見られた。

5 はなしタイムⅠ＝自分が考えた場の工夫を友達に伝える時間

T：どんな場の工夫がしたいですか。

C：わたしは、「坂道」にするという部品（視点）を使って、もっと坂を急にしたいです。

T：みんなはどう思いますか。

C：坂道にしたら、後ろ転がりができるようになったよ。だから、もっと坂道にすると勢いよく転がることができて、苦手な〇〇さんも楽しめると思います。

C：ぼくは、転がる道を「狭く」して、まっすぐ「続けて」転がりたいです。

C：難しそうだけど、やってみたいな。

T：なるほど。では、もっと「坂道」をつくってみようね。「幅の狭い」マットを使って細道にもしてみようか。前と比べて、どうだったかみんな試してみてね。

6 ためしタイム＝みんなで考えた新しい場で活動する時間

挑
戦
す
る

《本時の学習において、子どもたちが考えた場の工夫》



【より角度がついた場】

【マットの幅が狭くなった場】



7 はなしタイムⅡ＝新しく工夫した場のよさについて実感する時間

T：新しい場で遊んでみてどうだったかな。

C：前よりも、「坂道」の場ですごく転がれるようになって楽しかったです。

C：マットの「幅が狭い」場で、続けて転がると、前よりもドキドキして面白かったです。

T：「もっと坂道」「狭く」という工夫は、みんなが楽しむことができる工夫だったということだね。新しい工夫の部品（視点）が生まれたね。

8 たしかめタイム＝新しくつくった場で活動する時間

9 整理運動

10 振り返り

T：今日の学習は楽しかったかな。

C：「もっと急な坂道」にした場で、すごく転がれるようになりました。

C：新しい場の工夫を取り入れることができてよかったです。

C：もっと楽しくなる工夫を取り入れて、次の時間もマットランドを楽しみたいです。

た
し
か

2 子どもの考えを高める評価【研究内容2】

(1) 評価の基本的な考え方

「思考活動」に必要な材料・視点を基に指導方法の工夫・改善を図ることで、子どもたちがどのような考えをもちながら課題を解決し、動きを高めているのかを見取ることにした。子どもたちの状況を単に「十分満足できる：A」「おおむね満足できる：B」「努力を要する：C」と評定することではなく、学習内容が身に付くように指導することを目的としている。つまり、「努力を要する」状況と判断した子どもに対しては、必要な支援や指導をしっかりと行い、その時間の中で学習内容を身に付けることができるようにする形成的評価を行うことを目的としている。そこで、子どもが課題を解決している具体的な姿を明確にした評価資料を作成し、個に応じた指導の充実を図っていくこととした。

(2) 評価資料の作成及び活用

評価資料を作成するにあたり、まず単位時間における重点評価項目を確認し、それを基に評価の観点を設定する。なお、本評価資料は、子どもの表現や記述など、実際どのように課題解決を図っているのか具体的な姿を想定して作成している。次に、子どもの状況を見取った後に、具体的にどのような指導や支援を行うかについても記述している。このような手順で作成した第6学年「走り高跳び」の評価資料の例は以下の表2のとおりである。

表2【評価資料の例】

第6学年「走り高跳び」における評価資料（5／8）			
重点評価項目			
コツを生かして動きを高めるために、自分の課題を把握し、解決の方法を選んで練習に取り組んでいる。			
評価の観点			
ア 発見したコツを視点にして、自分や友達の動きと掲示資料及び映像を比べて、自分の課題を把握している。【比較する】			
イ 自分の課題に合った練習方法や場を、根拠を明確にして選んでいる。【関係付ける】			
ウ 友達の課題にあった言葉掛けやアドバイスを的確に行っている。【一般化する】			
評価方法		観察・ワークシートの記述・発言を基に評価する。	
十分満足できる（A）		おおむね満足できる（B）	
ア・イ・ウを満たす表現		ア・イを満たす表現	
表現（記述）例			
A児	ア 掲示資料と比べてみると、膝が曲がっているな。もっと膝を伸ばしてみよう。	ア 掲示資料と比べてみると、膝が曲がっているな。もっと膝を伸ばしてみよう。	
	イ 膝が伸びていないから、斜めゴムの場で、お尻より足を高く上げて跳ぶ練習をしよう。	イ 膝が伸びていないから、斜めゴムの場で、お尻より足を高く上げて跳ぶ練習をしよう。	
	ウ ○○さんも膝がまだ伸びていないから、足の裏が私に見えるように跳んでみてね。		
評価を生かした指導			
〈Bの学習状況の子どもに対して〉		〈Cの学習状況の子どもに対して〉	
○ 友達がよりイメージしやすい言葉で表現することができるように、擬態語や擬声語を入れるように言葉掛けを行う。		○ スロー映像を視聴する場を設定し、自分の動きを見て課題を把握できるようにする。	
○ 「足の裏が見えるように」というコツ			

前項に示した評価資料を活用して、個に応じた具体的な指導を行った例を述べる。

本学級のA児は、めやすの記録が78cmに対し、試しの記録は75cmであった。課題は振り上げ足の膝を伸ばすことであった。

そこで、まず映像遅延装置で自分の動きを確認めるように言葉掛けを行い、膝が伸びていないという課題を確認できるようにした。次に、掲示資料の活用を促すことで、自分の課題と練習の場を関係付け、「斜めゴム2本の場」で足の振り上げや膝の伸びを意識した練習に取り組み、コツを生かして動きを高め、めやすの記録を上回ることができた。



【個に応じた指導を行っている様子】

このように、子どもたちの目指すべき具体的な姿を事前に想定し、評価資料に記述しておくことで、その姿に到達していない子どもへの指導をスムーズに行うことができるようになった。

(3) 評価するための手立ての具体化

子どもの考えを、評価資料を活用して見取るためには、子どもが考えていることを見えるようにする必要がある。また、子どもの考えが授業前と授業後ではどのように変容したのか、どのような力を身に付けることができたのかを見取ることで、本時や次時の指導に生かすことができるようになる。そこで、子どもの考えを「可視化」したり「蓄積」したりするための手立てについての具体化を図った。

考えを可視化する掲示資料の活用

ア 掲示資料「コツ発見ボード」の活用

示範となる動きが段階的に示されたコツ発見ボードに、子どもたちが発見したコツ（自分の考え）を付箋紙に書いて貼るようにすることで、どの子どもがどんな考えをもっていたかを見て把握できるようにした。

イ 場の略図の活用

2年生の実践では、場の略図を活用することで、場の工夫について自分の考えをもつことができるようにした。また、友達と自分の考えた工夫について話し合う際や、自分の考えをみんなに説明する際に活用することで、どのような考えをもつことができたかを見取ることができるようになった。

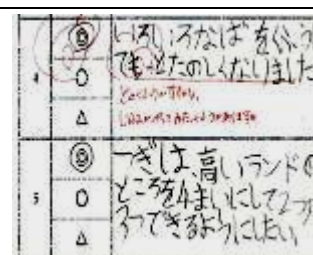
考えを可視化する振り返りカードの工夫

自分のめあてと学習後の振り返りを記入できる振り返りカードを活用することで、子どもの考えを見取ることができるようになった。

6年生の実践では、本時の走り高跳びの記録を記入する欄を設けることで、自分の記録の伸びとその理由を関係付けて記入できるようにした。

2年生の実践では、次時の場に取り入れたい工夫を書くようにすることで、子どもの考えを見取ることができるようになった。

【振り返りカードの工夫】



考えを蓄積する体育ファイルの活用

振り返りカードや学習のポイントが示されたカードを保管する体育ファイルを作成・活用した。そのことで、単元前と後における自分の動きや考えの変容などを実

考えを蓄積する実態把握表の活用

子どもたちの振り返りカードから、子どもたちが自分の課題と捉えている内容や、その時間の記録を一覧表に整理した。これを活用したことで、子ども一人一人の課題や記録の伸びを把握し、授業の中で個に応じた指導や場づくりに生かすことができるようにした。

【実態把握表】									
6年2組			記録と課題への意識						
番号	名前	めやす	3				4		5
①		97	95	コツ	着地		コツ	着地	
②		78	0	コツ	振り		コツ	振上	
③		102	75	コツ	歩数		コツ	助走	
④		87	108	アド	歩数		コツ	うで	

Ⅵ 研究の成果

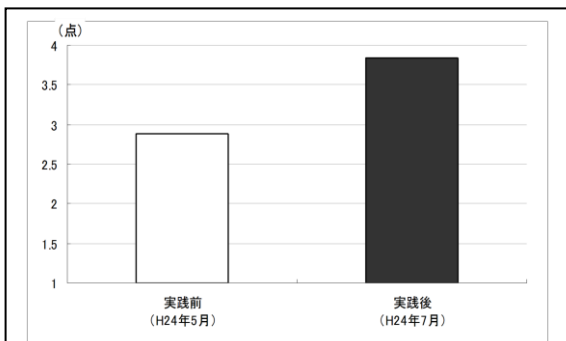


図2 【「思考活動」を取り入れた学習活動の効果】

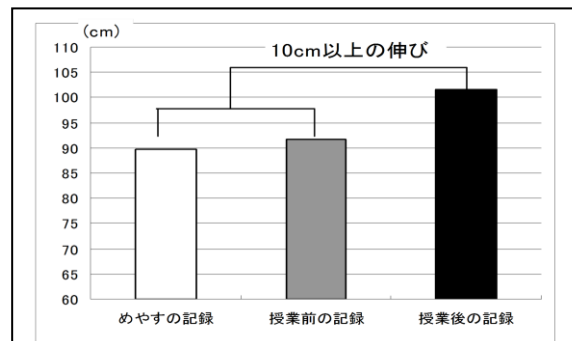


図3 【めやすの記録との比較（学級平均値）】

図2から、ほとんどの子どもたちが『思考活動』を取り入れた学習活動を行うことは、動きを高めるために効果的である」と実感していることが分かる。また、図3からは、学級全体ではじめの記録より平均10cm以上記録を伸ばすことができた（最大21cm、最小4cm）ことから、「思考活動」を促す学習指導や、評価資料を生かして個に応じた指導を充実させることは、動きを高めるうえでも大変効果があつたと言える。本研究の成果をまとめると、以下のようになる。

- 学習内容の分析を行い、「思考活動」に必要な材料や視点を明確にすることで、子どもたちは動きを高めるコツを見付けたり、自分の課題を把握したりすることができた。また、自分たちで見付けた遊び方や場の工夫の視点を生かし、運動をより楽しむ姿が多く見られるようになった。
- 目指す子どもの姿を設定し、見取った子どもの考えや動きを個に応じた指導に生かすことで、多くの子どもが自分の考えをもちながら、課題の解決に向けて運動に取り組むことができた。
- 「思考活動」を促す学習指導及び子どもの考えを高める評価の工夫・改善を行うことで、動きを高めることができた。
-

