

分科会 小 学 校

第2分科会
福岡市立別府小学校

第3分科会
福岡市立長丘小学校

第4分科会
福岡市立草ヶ江小学校

第5分科会
大野城市立御笠の森小学校

第6分科会
久留米市立南薫小学校

第7分科会
福岡教育大学附属福岡小学校

研究主題

運動する楽しさにふれ、よさを発揮できる子どもを育む体育学習の創造
 - 感動体験を味わうことができる陸上運動・体づくり運動を通して -

福岡市立別府小学校

1 研究発表の概要

発表者：福岡市立別府小学校 教諭 大跡 克史

(1) 主題について

本校では、これまでに体育科を中心に「感動体験を味わわせる体育学習」の研究を進め、運動の楽しさを味わわせることや運動の持つ特性に十分に触れさせることができる指導・支援のあり方について究明してきた。

本年度は、子どもたち一人一人が、運動のもつ特性（楽しさ）にふれ、自分の力の伸びを実感できたり、習得した知識や技能を活用し課題解決したりすることで、自分のよさに気づき進んで運動に取り組む子どもを育てる研究を進めている。

○運動する楽しさにふれるとは、

子ども達は、それぞれの運動・運動遊びが有する特性にふれたり、本来その運動がもつ魅力にふれたりすることで、運動の楽しさに夢中になることができる。子ども達一人一人が「わかる」「できる」「かかわる」「活用する」学習をつみかさね、感動体験を味わうことで運動の知識や技能だけでなく、コミュニケーション力や論理的思考力を身に付けることができるであろうと考えている。

○よさを発揮できる子どもとは、

子どもが本来もっている心身の可能性を培い、運動や仲間とともに、お互いのよさに気づき合ったり、認め合ったり、学び合ったりする場面を通して、自らのよさに気づき、自らのよさを確かめ、自らのよさが育っていることを実感することができれば、子どもたちには、進んで楽しく運動する意欲、互いの運動への思いや考えを尊重し合う態度、自らの運動の課題の解決を目指して活動の仕方を考えたり工夫したりして活動を展開する学びが育つものと考えている。

○感動体験を味わうことができるとは、

一人一人が、自分のすべての能力を活かしながら、仲間と夢中になって活動し、「楽しいな」と運動のおもしろさを発見したり、実感したりすることを共有することである。

低・中・高学年部における感動体験は、次の通りである。

低学年	夢中体験	イメージや用具との出会いを通して、夢中になって楽しく活動する体験
中学年	全力体験	友達とのかかわりを通して、自分の力を出し切る体験
高学年	成功体験	自分との出会いを通して、達成感や充実感を味わえる体験

(2) 仮説について

感動体験を味わわせるための陸上運動・体づくり運動の単元計画や指導・支援を工夫すれば、子ども達は、運動する楽しさにふれ、自分のよさを発揮できる実践的態度や技能、思考・判断を身に付けるであろう。

そのために、次の二つの手だてを行う。

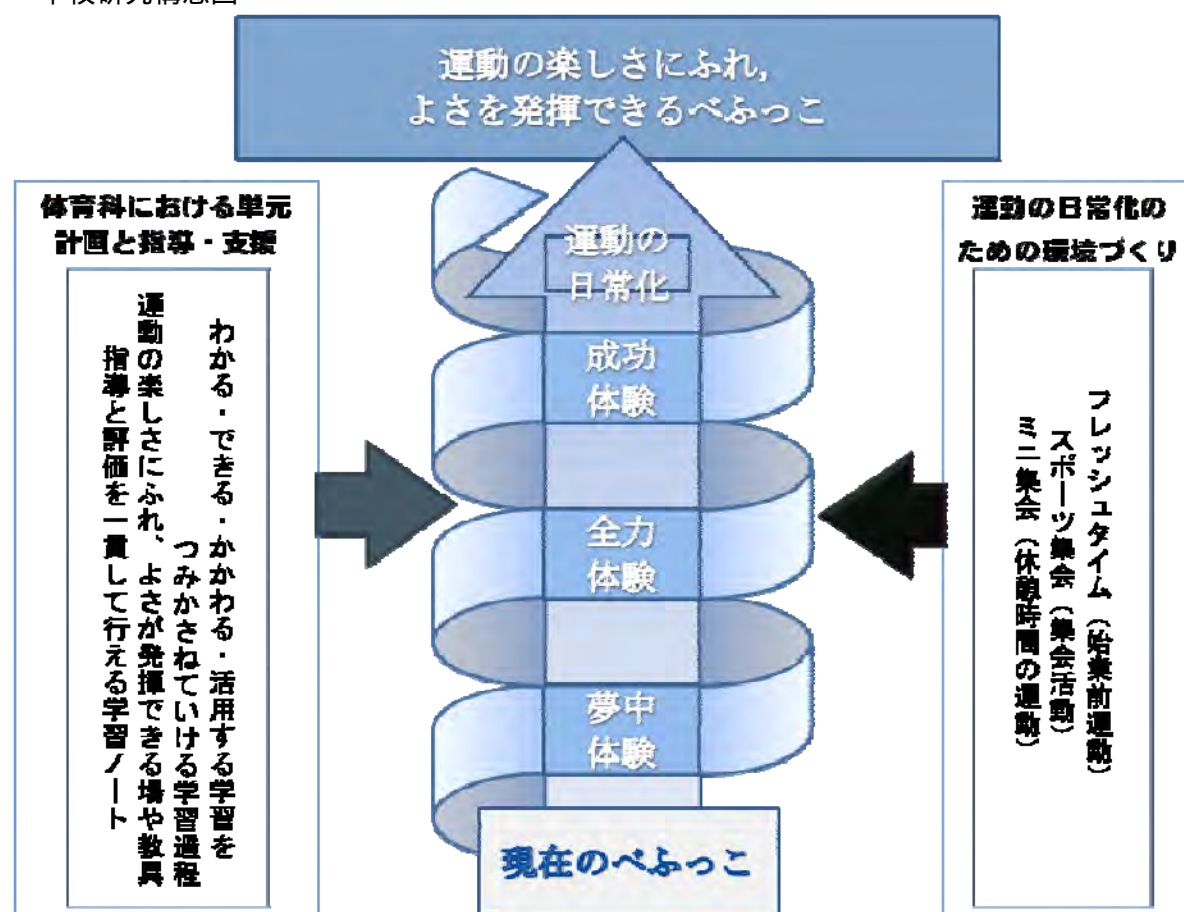
体育科学習における単元計画と指導・支援

- 活動内容の工夫「わかる・できる・かかわる・活用する活動をつみかさねた学習過程」
- 場や教具の工夫「運動の楽しさを味わい、よさが発揮できる場や教具」
- 学習ノートの工夫「評価と指導を一貫して行える個人学習ノート」
- 指導内容の明確化・体系化「身に付けさせたいこと、運動の系統性を意識した単元構成」

体育科学習以外での運動の日常化のための環境づくり

- フレッシュタイム「学級・学年・異学年集団での始業前運動」
- スポーツ集会「異学年集団で運動を楽しむ集会活動」
- ミニ集会「同学年集団での遊び」

本校研究構想図



2 公開授業

(1) 第4学年 単元名「めざせ！高とび名人！」(陸上運動)

授業者 森園 久恵

単元目標

- 高跳びに進んで取り組み、記録の挑戦を行ったり、競争を楽しんだりすることができる。(関心・意欲・態度)

- 自分にあった課題をもち、動きを身に付けるための活動を工夫することができる。(思考・判断)
- 3～5歩程度の短い助走から踏み切り足を決めて上方に踏み切り、膝をやわらかく曲げて、足から着地することができる。(技能)

学習計画

1	2	3	4	5	6	7
1. 学習の進め方を知る。 2. 試しの活動をする。 めあて 8 の字ゴムとびをして、高とびの動きになれよう。	1. 学習の準備と、準備運動（ゴム跳び）をする。 2. 学習のめあてを確認する。 めあて 1 いろいろな場でとびながら、高とびのたからを見つけよう。				1. 学習の準備と準備運動をする。 2. 学習のめあてを確認する。 めあて 2 新記録にちょう戦したり、友達と競争したりしながら、高とびを楽しもう。	
	3. いろいろな場で 試しながら、たからを見つける。	3. 自分の課題にあった場で、解決のための練習をする。			3. 自分が選んだコースで楽しむ。	
3. 学習のまとめをする。	4. 学習のまとめをする。				4. 学習のまとめをする。	

指導の実際

- 活動内容の工夫
 - ・ 8の字ゴム跳び→めあて1→めあて2の流れで活動を仕組む。
 - ・ めあて1でチャレンジタイムをとり、課題解決できたか確かめる。
 - ・ めあて2で、挑戦コース・新記録コースを選択して楽しむ。
- 場や教具の工夫
 - ・ めあて1で、自分の課題が解決できる場(助走方向の場・3歩リズムの場・5歩リズムの場・踏み切りの場・抜き足の場・着地の場)を設定する。
 - ・ めあて2で、挑戦コース・新記録コースを設定する。
- 学習ノートの工夫
 - ・ めあて1では、選んだ場や見つけたたからが分かる学習ノートを工夫する。
 - ・ めあて2では、選択したコースや楽しかったことが分かる学習ノートを工夫する。

成果と課題

- 活動の工夫
 - ・ めあて1の中で、チャレンジタイムをとり、フラットな場で跳ぶことで、自分の課題が解決できたか確かめることができた。
 - ・ めあて1で、同じ課題をもった子ども同士がかわり合いながら(写真1)課題解決できたことを生かして、めあて2で競争や新記録挑戦を楽しむことができた。つまり、めあて1で友だちとかわり合いながら分かったことをめあて2で活用することができた。



<写真1>

- 場や教具の工夫
 - ・ 子ども達の課題に合った場を設定し、さらに工夫を加えさせることで、跳び方のコツが分かり、自分のよさを発揮することができた。
 - ・ 「走・跳の運動」として、より多様な活動ができるような場の工夫を検討する。
- 学習ノートの工夫
 - ・ めあて1、2それぞれで、自分がどんなよさを発揮できたか、実感することができた。特にめあて1では、見つけたたからを共有し、次の活動につなげることができた。

単元目標

- 走り高跳びに進んで取り組み、記録に挑戦したり競争を楽しんだりすることができる。(関心・意欲・態度)
- 自分にあった課題を見つけ、課題解決のためのポイントをおさえた練習を友だちと協力しながら工夫してすることができる。(思考・判断)
- 5、7歩のリズミカルな助走でかかとからふみきり、足から安全な着地をすることができる。(技能)

学習計画

1	2	3	4	5	6	7
1. 学習の進め方 めあて 自分のめやすの高さを知り試しの活動しよう。 2. めやすの高さについて話し合う 3. ためしの活動をする。	1. 学習の準備とめあての確認 めあて1 助走やふみきりを意識してとび、自分の課題を見つけよう。 2. 活動の場にわかれ、活動する。 助走リズムの場 ふみきりの場 ・今日の記録をとる 3. 学習のまとめ	1. 学習の準備とめあての確認 めあて2 自分の課題にあった練習をして、友だちとの競争や記録への挑戦を楽しもう。 2. 課題にあった場で練習する。 助走リズムの場 ふみきりの場 空中姿勢の場 着地の場 フラットな場 競争の場 ・今日の記録をとる 3. 学習のまとめ				

指導の実際

- 活動内容の工夫
 - ・ためしの活動→めあて1→めあて2の流れで活動を仕組む
 - ・めあて1で助走リズムの場とふみきりの場で活動し、わかる・できる活動をする。
 - ・めあて2で自分の課題にあった場で友だちとかかわりながら課題解決し、記録を測る(活用する)という活動をする。
- 場や教具の工夫
 - ・めあて1で助走リズムの場、ふみきりの場を設定する。
 - ・めあて2で助走リズムの場、ふみきりの場、空中姿勢の場、着地の場、フラットな場、競争の場を設定する。
- 学習ノートの工夫
 - ・毎時間の課題、解決の場、めあて、活動内容、記録がわかりやすい縦長の形式に工夫する。
 - ・自分の学習カードに見つけたポイントを書き込めるように工夫する。

成果と課題

- 活動内容の工夫
 - ・めあて1で助走リズムの場とふみきりの場にしばったことで、助走リズムやふみきるとき足のポイントがわかり、自分の課題みつけに有効だった。
 - ・子どもどうしの教え合いによるかかわりを密にするためには、教師が跳び方のポイントを明確に示し、子どもに教え合う視点を与えておく必要がある。
- 場や教具の工夫
 - ・助走リズムの場・ふみきりの場・空中姿勢の場・着地の場の4つの課題解決の場を用意したことで、自分の課題にあった練習の場で友だちとかかわりあいながら、課題を解決することができた(写真1)。
- 学習ノートの工夫
 - ・自分の課題を書く欄に、子どもが感じた課題を子どもの言葉で書かせることで、解決意識が高まっていた。
 - ・自分が見つけたポイントを学習ノートに書きこめるようにしたので、自分なりのポイントをつかむことができていた。



(写真1)

(3) 第1学年 単元名「にこにこいっぱいランドをつくろう」(体づくり運動) 授業者 三枝蘭美

単元目標

【体ほぐしの運動】

- みんなでかかわり合う運動を通して、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができる。

【多様な動きをつくる運動遊び】

- 様々な動きにチャレンジして、体を動かす楽しさやできるようになる喜びを味わうことができる。(関心・意欲・態度)
- 自分にできそうな動きを考え、自分で動きをつくったり友達の動きを真似したりすることができる。(思考・判断)
- 多様な動きを安全に行うことができる。(行い方)

学習計画

1	2	3	4	5	6
1. 学習の進め方を知る。 2. 学習の準備とめあての確認をする。	1. 学習の準備とめあての確認をする。 2. 体ほぐしの運動をする。(なべなべそこぬけ・わくぐり・でんでんむし) めあて1 からだをたくさんうごかして、からだやきもちをほぐそう。				
3. 多様な動きをつくる運動遊びを体験し、運動の行い方を知る。 いろいろなうごきをやってみよう。	3. 多様な動きをつくる運動遊びをする。 めあて2 - 『にこにこいっぱいランド』をつくろう。 (1) じまんの動きを紹介する。 (2) いろいろな動きをつくって遊ぶ。	3. 多様な動きをつくる運動遊びをする。 めあて2 - 『にこにこいっぱいランド』であそぼう。			
4. 学習のまとめ	4. 学習のまとめ(学習ノート・発表・後かたづけ)	4. 学習のまとめ			

指導の実際

【体ほぐしの運動】

- 活動内容の工夫・・・歌やリズム、掛け声を取り入れて、楽しい雰囲気での活動を仕組む。
- 場や教具の工夫・・・2人組から全員へと徐々に人数を増やし、心と体がほぐれていくようにする。
- 学習ノートの工夫・・・色をぬるだけで簡単に満足度を自己評価ができるようにする。

【多様な動きをつくる運動遊び】

- 活動内容の工夫・・・第1時で4つのランドのできる動きを提示する。第2時から第5時では、子どもがつくった動きの中からいくつか紹介した後、じまんの動きをつくるようにする。
- 場や教具の工夫・・・4つの運動遊びに沿った場と用具を準備し、全ての場での活動を体験させる。
- 学習ノートの工夫・・・考えたじまんの動きを、絵や言葉で表現できるようにする。

成果と課題

【体ほぐしの運動】

- 活動内容の工夫・・・発達段階に合った内容や歌を取り入れたことは、達の自然な声の掛け合いや笑顔につながった。
- 場や教具の工夫・・・徐々に人数を増やしていったことで、心と体がほぐれていった。
- 学習ノートの工夫・・・満足度の質問を入れたことで、心がほぐれたことを知ることができた。

【多様な動きをつくる運動遊び】

- 活動内容の工夫・・・4つの場を教師が回り、めあてにつながる声掛けをしていったことで、子どもの活動意欲を持続させることができた。
- 場や教具の工夫
 - ・ ローターションで4つの場を経験させることで、様々な動きを知り経験させることができた。



- ・用具を限定したことで、多様な動きづくりに意識を向けることができた。
- ・身につけさせたい動きの選定の仕方は、環境や実態でいろいろと考えられる。

○学習ノートの工夫

- ・つくった動きを絵や言葉で書かせたことは、意図的に紹介する際に有効であった。
- ・ノートに書いていた動きに名前をつけ、カードとして掲示したことは、友達とのかかわりを広めることにつながった。

(4) 第5学年 単元名「体づくり運動」(体づくり運動)

授業者 飯田 高広

単元目標

【体ほぐしの運動】

- 仲間と豊かにかかわって、楽しく体を動かすことを通して、互いのよさやちがいを認め合うことができる。

【体力を高める運動】

- 仲間の頑張りやよさを感じながらお互いに見合ったり、アドバイスしあったりしながら、進んで体力を高める運動を行うことができる。(関心・意欲・態度)
- 試しの運動の結果から、自分の課題を見つけ、解決するために工夫することができる。(思考・判断)
- 体力を高める運動を正しく安全に行うことができる。(行い方)

学習計画

1	2	3	4	5	6
1.学習の進め方を知る。 2.めあての確認をする。 体ほぐしの運動をやってみよう。 3.体ほぐしの運動を行う。 4.学習のまとめをする。	1.学習の準備とめあての確認をする。 2.体ほぐしの運動をする。 めあて1 仲間と一緒に体を動かして、自分や仲間の体の様子を感じよう。 3.体力を高める運動をする。 めあて2 - 体力を高める運動に挑戦してみよう。 4.学習のまとめをする。	1.学習の準備とめあての確認をする。 2.体ほぐしの運動をする。 3.体力を高める運動をする。 めあて2 - 工夫したり友達にアドバイスを聞いたりして、自分の記録を伸ばそう。 4.学習のまとめをする。			

指導の実際

【体ほぐしの運動】

- 活動内容の工夫・・・声をかけあいながら運動することで、楽しく活動するとともに、二人組やグループ、全員で活動することによって、お互いのよさやちがいを認め合うことができるようにする。
- 場や教具の工夫・・・子ども達の実態や場所の広さなどを考慮して、運動の種類や内容は教師が精選して提示する。
- 学習ノートの工夫・・・評価の観点を3つ用意しておき、自己評価をしやすくする。

【体力を高める運動】

- 活動内容の工夫・・・運動をすべて経験したうえで、自分のめあてにあった運動を選択させる。
- 場や教具の工夫・・・運動の正しい行い方を場ごとに提示しておく。運動の内容は教師が精選する。
- 学習ノートの工夫・・・学習ノートを一枚にまとめることで、記録の変化や体力の高まりを見やすくすることによって達成感や充実感を味わいやすくする。



成果と課題

【体ほぐしの運動】

- 活動内容の工夫
 - ・運動の内容や人数を変えたことにより、楽しく体を動かすことができた。
 - ・子どもの活動意欲が高まったために、活動の時間が不足した。
- 場や教具の工夫・・・安全にのびのびと運動するための広さの確保が必要である。

- 学習ノートの工夫・・・自己評価をすることにより、学習で気をつけなければならないことをふりかえることができた。

【体力を高める運動】

- 活動内容の工夫・・・自分のめあてにあった運動を選択したことで、進んで体力を高める運動をすることができた。
- 場や教具の工夫・・・運動の行い方を簡潔にまとめたことにより、記録の伸びを実感しやすかった。
- 学習ノートの工夫・・・記録を確認することで、自分の得意な事や課題をふり返ることができ、次時への意欲につながった。

3 研究協議

(1) 研究構想について

Q：今日は「感動体験」を見に来た。まさに感動させられた。日常化が大切だと考えるが、フレッシュタイムでの内容は？

A：朝の帯タイムを使って、大縄をしている。毎年行うことで、高学年になると教え出す。学級・学年全体に広がっている。

Q：体づくり運動の年間の時数？体力を高めるのは、何時間？

A：体づくりは、内容を年間計画の中に組み込んだ。

Q：この時期にこの体づくりの内容がある理由は？

A：年間計画通り。カリキュラムは、多様な動きをどう位置づけていくかが課題。

Q：カリキュラムの作り方は？

A：本校では、運動領域ごとに作成し、全体をつくりあげている。

Q：運動の日常化を考えると土日や休業中への取り組みはどうしているか？

A：運動の楽しさを中核にしている。また、授業を日常の遊びへと広げていくことを考えている。運動会などで体育振興会といった地域との連携を深め、運動の日常化へと進めている。

(2) 公開授業について

意：評価が不十分では？カリキュラム一覧表は、評価と関連させて作成する必要がある。

1年：指導の明確化が今大事と言われている。本日の1年の授業では、教師の言葉かけ、が子どもの動きとなってあらわれておりとても良かった。「あーしんどかった。でも楽しかった。」の言葉に表れている。とてもよかった。

5年Q：力強さはどこで行う？また、持久力はどこで行う？

意見として子どもに課題意識を持たせたというが、リンボーダンスでは、場から動きを選ばせたのでは？もっと体力に目を向けさせるべきだった。

例：体力テストから。これを行うことで日常化する。そして「自己の課題」ととらえたり、「中学とのつながり」となったりすると考える。

体づくりが経験になっている。工夫だけになっていないか？どういう動きが身についたかが大切である。

Q：体づくり運動では、どこにどうあてはめていくか？器械・器具との関係は？

Q：体づくりの指導について。ローテはどうか？5年では、指導する内容がどのようになっていったのか？

A：(体づくりの)カリキュラムについては、現在つくっている段階。2年ごとのスパンで、あてはめていった。考慮する内容としては、用具器具を考えていった。場のローテーションは初めて経験するときに行っている。

6年Q：高学年でのほさみとびといえば、足をクロスさせるのでは？

A：本校では、実態に応じて、またぎこし跳びをさせている。

4年Q：6年の高跳びがそのまま4年にきているのでは？楽しみながら技能を身につけていくことは、とても大切だといえる。本日の高跳びは、達成が中心ではなかったか？4年では、発達段階からいって競争も大切だと考える。

A：単元の後半でゲームを考えている。楽しむためにも技能が必要と考えた。

4 指導助言

指導助言者：宇都宮大学 教授 加藤 謙一 先生

学習指導要領の体育科では大きな変容はない。しかし、系統性は重視されている。基本の運動を整理して身につけるべき動きを明確にした。それが別府のカリキュラムにはある。また、技能の系統性は整理してある。個からグループそして全体といった課題や達成の流れがみえた。

（本日の授業）指導・支援は的確だった。走り高跳びのはじめにいったモデリングは、よかったといえる。よく運動の課題を見つけていた。アドバイスまで考えているのは、思考・判断として力がついているということ。子どもの会話から中身がわかっていると思った。また、子どもに自主性があると感じた。また、4年の苦手そうな子を最後に発表して、まわりが認めているところはとてもよいと思った。

（評価の観点）これから、焦点化する必要がある。教えたことと身につけたことへの評価がこれからの課題といえる。

（体づくり運動のカリキュラム）学期ごとにばらしていく方法、2時間ずつなどやり方も教える必要がある。宿題にして夏休み後確かめる方法もある。運動の行い方が重要である。

（走り高跳び）足をクロスさせるのは、「正面跳び」、「またぎとび」を「はさみ跳び」としてしているのは正しい。4、6年の指導は、なぜ、「ななめ」から助走するのかがわかるようにさせていく。「なぜ」に気づかせることが必要である。4年で左右で跳ぶのは大切である。

5 ま と め

（１）成 果

- 領域別のカリキュラムを作成したことで、系統性をもった指導ができるようになってきた。
- わかる・できる・かかわる・活用する活動を意識して学習計画をたてたことで、子ども達が機能的に学習することができるようになってきた。
- 学習の始めに、体ほぐし（体づくり運動）やウォーミングアップタイム・チャレンジタイム（陸上運動）を単元を通して行ったことで、その運動の特性に触れ、自分のよさを発揮することができた。
- 教師が意図的に用具を制限したりローテーションさせたりするなど場の工夫をしたことは、子ども達のかかわりや多様な動きづくりに役立った。
- フレッシュタイムなど体育科以外での体育的活動は、子ども達の運動経験や運動への興味関心の向上、人間関係づくりに役だった。

（２）課 題

- 年間カリキュラムの見直しや、これまで研究していない領域のカリキュラム編成、実践の研究を進める必要がある。また、研究領域以外の学習ノートや掲示物などのデータを集約し、全体で共有化していく必要がある。
- 毎時間の評価項目を整理していく必要がある。無理なく評価し、次時の指導に結び付けていけるようにしたい。
- 運動を日常化させ体力向上を意識するには、フレッシュタイムや集会活動など体育科以外での活動の発達段階に応じた目標や内容が必要である。

研究主題

運動の楽しさを味わいながら、自分の心や体の成長を感じる子どもをめざして
 - 「体づくり運動」の学習過程に即した支援のあり方を通して -

福岡市立長丘小学校

1 研究発表の概要

発表者：福岡市立長丘小学校 教諭 村上行正

(1) 主題について

○「運動の楽しさを味わう」とは

運動の特性や魅力にふれ、めあてをもち、めあて解決に向けて友だちとかかわったり、工夫・発見したりして、解決していく学びを心と体で味わい、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることである。

○「心や体の成長を感じる」とは

体づくり運動の学習を通して、自分自身の運動への関わり方や考え方を、よりよい方向につなげていこうとすることである。これは、本大会の体育的学力を身につけ、「わかる」「できる」「かわる」「活用する」喜びを味わわせることと同じ方向に進んでいると考える。

(2) 研究の概要

本校では、新学習指導要領完全実施を前に、低・中学年で新規導入される『体づくり運動』を中心に「『体づくり運動』をどうとらえるか」「子どもの自発性を大切にした体育の授業の創造」「つかむ・きづく・ふかめる・ふりかえるの学習過程に即した支援のあり方」について研究してきた。また、本大会の研究主題「運動の楽しさを味わわせ、体育的学力の確かな定着を図る体育授業の創造」を受け、理論の構築と授業実践による検証を行った。

(3) 仮説について

体づくり運動の学習において、以下のような支援の工夫をすれば、運動の楽しさを味わいながら、自分の心や体の成長を感じる子どもが育つであろう。

運動の取り上げ方（着眼点）

用具や場の選定（着眼点）

学習過程に即した具体的な支援のあり方（着眼点）

2 公開授業

(1) 第3学年 単元名 チャレンジ！「ゆらゆらぴょんぴょん」ランド

授業者 原田まどか（A 体づくり運動 イ 多様な動きをつくる運動）

ゆらゆらバランスコーナー（Gボール、バランスディスク、平均台）とぴょんぴょんジャンプコーナー（体操棒、ケンステップ、大縄）を設け、体のバランスをとる動きと跳んだり跳ねたり

する動きを取り上げた。これらの用具を用いることで、楽しく活動することができた。また、子どもたちが普段経験しにくい動きを引き出すことができた。

めあて1「グループでそれぞれの用具を使った運動を楽しむ」、めあて2「自分で活動の場を選び動きや遊び方を工夫して楽しむ」という学習過程を仕組んだ。めあて1では、グループで活動することで友だち同士での関わりをもたせる



ようにした。このことが、めあて2で友だちと一緒に楽しめる遊び方を考えることにつながったのではないかと考えている。めあて2では、フラフープやボールなどの組み合わせアイテムを用意しておくことで、それぞれの用具を使った動きを組み合わせる運動を楽しんでいる姿が見られた。また、子どもたちが見つけた動きの工夫と遊び方の工夫の掲示物は、意欲を高めるだけでなく、次時のめあて意識をもたせる上でも大変有効であった。

用具を用いて子どもたちが考える動きの中から、教師のねらっている動きへ焦点化することに難しさを感じたが、「ゆらゆら」「ぴよんぴよん」というキーワードを常に意識させることで、教師のねらっている2つの動きを自分たちなりの楽しみ方で経験させることができたと考える。体育学習や休み時間の遊びにおいて「こうしたらもっと楽しいかもしれない。」と自分で工夫しようとする姿が見られるようになったこともこの授業の一つの成果であると感じている。

(2) 第4学年 単元名 心をつなげ！ソフトバレーボール

授業者：村上 行正 (E ゲーム イ ネット型ゲームとの体づくり運動との組み合わせ)

体づくり運動は、ソフトバレーボールの基本的な運動との関連を考え、片手や両手でのボール操作に慣れ、ボールを落とさないでつなぐこととボールの落下地点に体を移動することに関連する運動を仕組んだ。毎時「心と体のスイッチオンタイム」として時間を8分間設定し、運動のねらいを指導した上で単元全体を通して帯で設定した。このことにより、子どもたちは、ボールの操作に慣れ、自分から運動を工夫して楽しむ中で多様な動きが自然に身に付いてきた。



ソフトバレーボールでは、単元名にもあるように、「つなぐ」ことをねらいの中心とし、ボールを操作する(片手や両手でボールをはじく)こととボールの落下位置に体を移動することを指導してきた。単元前半は、ゲームやボール操作に慣れながら楽しむ総当たり戦を設定した。そして、後半、子どもたちに対戦相手を選ばせ、作戦や練習を工夫させる対抗戦を設定した。これらの結果、子どもたちはボール操作に慣れ、チームで声を掛け合ってボールをつなごうとする姿が増えていった。また、ボールを最後までしっかり見ることや追いかけることへの意識も後半出てきていた。

体づくり運動との組み合わせによって、子どもたちが自発的に運動を工夫しながら楽しみながら、ソフトバレーボールの基本的な技能を身につけることにつながっていたことも大きな成果といえる。

(3) 第5学年 単元名 体力を高める運動

授業者：森田 雅一 (A 体づくり運動 イ 体力を高める運動)

子どもが『やってみたい』と思うような運動であり、且つ本単元で子どもたちに高めてほしい体力(体の柔らかさ及び巧みな動き)が高まるような動きを含む運動「リズムジャンプ」「おなワールド」「大脱走ストップ」の3つを取り上げた。これにより、子どもたちはどの運動にも高い意欲をもって取り組んでいた。両膝に手をつき小休止する子どもの姿も多く見られ、十分な運動量も保障できた。また、運動に必要な用具は子どもたちの身近なもの(大縄、フラフープ、ゴム等)を用い、日常でもこれらの運動に取り組むことができるようにした。



単元前半では、3つの運動に出会わせて各運動がもつ動きの楽しさを味わわせ、各運動でどんな体力が高まるのか考えさせた。また、体の柔らかさを高めるストレッチングを教師が提示し、「痛くなる少し前の気持ちよく伸びている感覚」を味わわせた。

単元後半では、毎時3つの運動を子どもたちに選ばせて運動に取り組ませた。その際、『何のために、どの運動を、どのように行うのか』のめあてを持たせ、問題解決の意識をもって運動に取り組ませるようにした。毎時終盤では、単元前半で味わったストレッチングの感覚を意識しながら、その日に自分が使った筋肉を伸ばすためのストレッチングに取り組ませた。更に毎時のふり返りでは、発表された動きの工夫によりどんな体力が高まるのかを考えさせ、体力を意識させるようにした。その結果、『この体力を高めるためには、このような運動をすればいい』という、体力と運動のつながりを理解することができていた。また、このその後の体育学習の中で、運動開始前に自分で筋肉を伸ばす姿が見られたことも、大きな成果であった。

(4) 第6学年 単元名 体力を高める運動

授業者：久門 誠治 (A 体づくり運動 イ 体力を高める運動)

単元を計画する際、事前のアンケート結果や子どもの発達段階を考慮して体力の中でも「体の柔らかさ及び巧みな動きを高める動き」を高める運動を主に取り上げる運動として4つ計画した。(かかし、まりつき、ボールハンター、長縄パフォーマンス)また、もう一つはこれから伸びてくる持久力に視点を当てて計画した。(サスケ秋バージョン)

5つの運動は、縄跳びや小石など日常生活の中で準備ができる用具が多い。授業を通して行った運動を休み時間に行うという子どもたちの姿が見られたことは運動の日常化につながる大きな成果であった。

活動中は学習ノートの中に「～の力を高めるために。〇な工夫をしたい」というように自分の明確なめあてをもって運動を行った。その結果、自分のめあてを友だちと交流し楽しく取り組む中で、めあてを意識して運動に没頭したり、活動の中で新たな工夫に取り組んだりする子どもの姿が見られた。また、今まで長縄パフォーマンスで巧みな動きを高めるためにダブルダッチをしてみた



いというめあてを持っていた子が友だちのアドバイスでダブルダッチを跳べるようになったり、今までどうしても自分のペースがつかめずサスケ秋バージョンがきついていた子が自分のこれまでの走りを振り返り目標得点を変えたことで自分の心地よいペースがつかめるようになったりするというような達成感を味わえた授業になった。

3 研究協議

【体づくり運動の技能をどうとらえているか】

工夫の基礎になっている（バランス・とぶはねる）2つの動きを技能とみている。
その動きができていないかが評価のポイント。工夫を技能とはとらえていない。

【4年生 振り返りの時、ラリーを引き出す声かけ・支援等があったのか】

これまでは一人プレーは出なかった。今日は頑張っているところを見せようとしていた。ルールについては困ったことがあったらみんなで決めていく。今日はチャンスと考えた。単元名にもあるように“つなぐ”ことを意識させた。

【3年生 （バランス・とぶはねる）2つの動きを同時に取り上げた意図は？】

2つの動きを組み合わせた意図は特にないのだが、子どもの実態から考えて、1つの動きだけだと飽きが出る。用具をもとに2つの動きがねらえると考えた。（1学期の実践より）

【運動の取り上げ方について 各学期において中心的に扱う動きについて】

- 1学期：教師が意図した用具を十分に経験させる。
- 2学期：工夫、高まりをねらう。

【子どもが工夫をすると教師のねらいから外れる時がある。具体的にどう支援するのか？】

- （6年）
 - 学習ノート「～のために」 めあてにもどって考えさせる。
 - 授業中の交流タイム。写しによる方向づけ。新しい工夫へ
 - 学習後の振り返り（学習ノートによるコメント）
- （5年）
 - “工夫の目”として工夫の視点を与えた。（用具・人数・回数など）
- （4年）
 - 教師サイドでねらいから外れないような用具を十分に検討する。
 - 事前の教材研究が大事
- （3年）
 - 「単元名に立ち戻る」 “ゆらゆら” “ぴょんぴょん” にあっているかを確認。

【準備運動・整理運動を行わないのはどうして？】

必要ないと考えている。日常的な遊びで既に体は温まっている。

【めあてに“楽しもう”とあるが中・高での“楽しもう”のとらえ方の違いは？】

3年生の楽しむ姿：動きそのものを楽しんでいる姿。
高学年の楽しむ姿：課題解決に向けての意識を明確にさせて楽しんでいる姿。

【常時単元で反復にならない工夫について】

子どもに応じて負荷をかける、用具を増やす、など決してサーキット的なトレーニングにならないよう工夫している。

【高学年で何をもって体力が高まったと評価するのか？】

体力の向上を一単位の中とするのは難しい。行い方の理解を実感することが大切。いかにすれば日常的に取り組めるかを考えた。“ かかし ” “ 大脱走ストップ ” などはそういう意図もあった。第6時がゴールではない。ブームをつくるのが大切である。

【一単位の中に持久力・巧緻性が入ってくるが、みんなで考える時（交流・共通の学び）に弊害はないのか？】

- ・一つの運動にはいろいろな要素がある。複合的な関係がある。
- ・運動と用具の選定が大事。

【自己の体力に応じて をどうとらえているのか？】

- ・それは大人でも難しい。体力を高めるための「運動の行い方を理解する」ことを重視した。
- ・スポーツを習っている子は自分の体力の課題に応じて活動していたので、モデルとして紹介した。

【場の設定が多いと立ち位置をどうすればいい？】

基本的には四隅に立って子ども達が見えるようにしていた。
掲示物を中央に置くのも工夫の一つ。

【グルーピング方法は？】

- 3年 自分で選ばせた。二人でもよしとした。ただ、めあて1では全員が経験できるように教師が決めたグループで行った。
- 5年 自分たちで場を選ぶ。男女で運動能力に差はなかったなので、男女分ける必要もない。

【交流の広め方・させ方】

動きのこつなど できる子からできない子への広まりがあった。

6年 めあて1では「行い方の理解をする」めあて2では「こんな広まり・深まりあったね」

《意見》

- 技能を身につけさせるためには、動きを一つひとつ指導した方が高まると思う。
- 場がたくさんあると、子ども達にとってはよいが、先生の見取りが難しい。
- できた動きについてほめていたが、どうやって身につけたのかを問うた方がいいのではないかな。
- できないことをできるようにする支援や深める支援など教師の意図がもっと出てもいいのではないかな。
- 跳び箱の実践例で考えると...跳び箱の技能を身につけるための前段階として考えるのは適切ではないのではないかな？
- 5つ6つの場での評価が本当に可能なのかな？
- 本時の目標を達成させるための支援をもっと明確にしておく必要がある。達成していない場合の具体的な支援も考える必要がある。
- 子ども達は本当に素晴らしい姿だった。

4 指導助言

愛媛大学 准教授 日野 克博 先生

学習指導要領が改訂され、何が変わったのか？

- 「体力の向上」の重視
 - ・授業時数の増加
 - ・「体づくり運動」の充実
 - ・他の領域でも学習した結果として体力の向上を図る
 - ・学習したことを家庭で生かす
 - 指導内容の明確化・体系化
 - ・低学年から「体づくり運動」
 - ・「多様な動きをつくる運動」の導入
 - 「体づくり運動」の授業づくり
 - 児童の興味・関心を欠いた単調な動きの反復に終わらない
 - 一つ一つの動きのできばえを追いすぎない
 - 子どもが進んで学習できる環境を整える
 - 子どもの特徴を生かす
 - 子どもの欲求を充足させるような授業を
- 教材づくりの3つのポイント（課題 - 条件 - 評価）

- 課題（何を）・・・ バランス・用具操作・体の移動・力試し
- 条件（どんな場で）・・・ 偏らないで、いろいろな状況で、いろいろな組み合わせで
- 評価（どうなればいい）・・・ 絶対評価、相対評価、個人内評価、チーム評価

<動きづくりのねらい>

- ・動きのレパートリーをふやす ・バリエーションとスモールステップ
- ・無駄な動作を少なくし、動きの質を高めていく

5 まとめ

（１）成果

- 様々な体の基本的な動きを身につけさせるために、各領域との関連を図りながら、子どもたちの実態や欲求に応じて魅力ある運動を取り上げ、用具や場を選定したことにより、子どもたちが運動の楽しさを感じ、ねらいに合った運動に取り組むことができた。
- 運動のねらいや系統性を考慮し、具体的なめざす子どもの姿を設定し、「つかむ」「きづく」「ふかめる」「ふりかえる」の学習過程に即した支援を考えたことで、子どもたちが、工夫したり発見したりしながら、自ら運動に取り組むことができた。また、体力に関する意識を持って学習に取り組む姿が出てきた。
- 各運動における基本となる動きを、体づくり運動との組み合わせとして単元に仕組んだことにより、各運動領域の構造的特性の理解が深まり、その運動領域における基本となる動きを培ったり、基礎となる感覚を身につけたりすることができた。

（２）課題

- 「体づくり運動」のとらえ方や単独単元・組み合わせ単元における運動の取りあげ方について、各運動領域との関連をさらに考えながら研究していく必要がある。
- 組み合わせ単元において、学習過程に即した評価の具体的あり方を研究していかなければならない。
- 運動のねらいに応じて、どのように子どもたちに用具を提示するのか、どのように用具に関わらせるのかをさらに明確にする必要がある。また、提示した後の想定される子どもたちの様相を事前に詳しく洗い出しておく必要がある。

研究主題

運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもの育成

- 子どもの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫を通して -

福岡市立草ヶ江小学校

1 研究発表の概要

発表者：福岡市立草ヶ江小学校 教諭 休徳一郎

(1) 主題について

本校では、大会主題である「運動の楽しさを味わい、体育的学力の確かな定着を図る体育科の創造」を受け、体育的学力の「思考・判断」を中心に、自ら課題を解決する子どもの育成を目指している。

また、大会副主題である「幼児児童生徒の発達段階を踏まえて」を受け、小学校段階における子どもたちの実態に応じ、評価を生かした指導・支援の工夫を通して、指導と評価が一体となるような体育授業を推進している。

近年、社会の様々な分野において、技術の高度化、情報化の進展、生活様式の変化等が著しく、国民に恩恵をもたらしている反面、青少年期においても心身両面にわたり健康上の問題を生み出してきている。例えば人間関係の希薄化・ストレスの増大、いじめや不登校、偏食、欠食、飲酒、喫煙、薬物の乱用、体力の低下など、最も健康であるはずのこの時期に心身の健康に関する課題が増大している。また新学習指導要領改訂の基本的な考え方の中にも、「豊かな心と健やかな体の育成のための指導の充実」において、「体力の向上と健康的な生活習慣の形成の必要性」が挙げられている。

そこで本校では、生涯を通じて健康で安全な生活を送ることができる資質や能力を育てるために、本研究主題を設定した。

本校の子どもの運動の実態は、体を動かすことが好きで、休み時間も活発に外遊びをする子どもが多い。しかし中には進んで運動をしない子どもも見られ、その差は大きく二極化の傾向にある。

本校では、「人間尊重の精神を基盤として、心身ともに健康で明るく、知、徳、体の調和がとれ、たくましく生きる強い意志と実践力をもった心豊かな草ヶ江っ子」の育成を目指している。このような子どもを育てていくには、体育科を通して自ら課題を解決する経験を積ませることが大切であり、ここに本研究を進めていく意義があると考えます。

(2) 研究仮説

体育科において、評価を踏まえた、次のような指導・支援の工夫を行えば、運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもを育成することができるであろう。

子どもの実態に応じて、「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成

子どもの実態に合っためあてをもたせるための指導・支援の工夫

評価を踏まえ、めあてを解決させるための指導・支援の工夫

2 公開授業

(1) 第1学年 単元名「まとあてゲーム」

授業者 寺澤 友彦

子どもの実態に応じて、「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成

毎時間の導入で、的に向かってたくさんボールを投げるレベルアップタイムを行ったことで、多くの子どもに片手でボールを投げる動作を教えることができた。その結果、投げる動作が改善された子どもも多く、ゲームの中での的を落とせるようになり、楽しんで活動する姿が見られた。また、単元の前半（攻撃交代型）と後半（攻守交代型）を行い、難易度に変化をつけて思考を段階的に高めさせたことで、どの子どもも攻め方や守り方に関する動き方の工夫を考えることができた。



子どもの実態に合っためあてをもたせるための指導・支援の工夫

的の大きさや重さ、絵、色を工夫したことでボール遊びの経験が十分でない子どもでも、意欲的に活動することができていた。

また、柔らかく片手でも持てる大きさのボールを使用したことで、事前のアンケートで恐怖心をもっていた子どもでも、安心して活動することができていた。学習を進める中で、隣り合うコートのボールが入り乱れる状況が見られたが、ボールにチームカラーのテープを巻いたことで解消された。



さらに、的を狙いやすくするために、ボール整理かごを積み重ねて、ある程度の高さをもたせたことで、的への命中率を上げることができた。しかし、投力の弱い子どもがやっとの思いでのに当たっても、摩擦の関係で落ちないこともあった。そこで、整理かごとボールの接地面にプラスチック段ボールを敷いて、点を取る喜びを味わわせることができた。

学習ノートは単元を通して1枚にした。さらにめあての例示をしたことで、全員が前時までの学習を振り返ったり、単元の見通しをもったりしながら、自分に合っためあてが立てられていた。

評価を踏まえ、めあてを解決させるための指導・支援の工夫

評価の規準を定めて、子どもの活動の様子を観察したことで、実態を把握し、次時の学習の指導・支援の計画を立てることができた。その結果、個人・チーム・全体への的確な声かけができた。例えば、ボールがなかなか的に当たらずに負けているチームに、「的に向かって足を踏み出そう」「的をよく見て投げよう」などの助言をして、得点を増やすことができた。動きが緩慢でどうしてもフリーになれない子どもには、守りの頭越しやバウンドさせたボールなど投げ方の工夫について紹介し、投げる機会を保障した。



また、円の形をすべての子どもが投げて届く距離である半径3.5メートルとしたが、守りに邪魔されるとボールをうまく投げられない子どももいたので、円を変形させ、的に近い「ラッキーゾーン」を設けた。そうすることで、守りのよけ方に多様性が生まれ、苦手な子どもでも、たくさんボールを投げるできるようになった。

(2) 第4学年単元名「ソフトバレーボール」

授業者 三浦 沙織

子どもの実態に応じて、「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成

レベルアップタイムで、サーブ・レシーブ・パスを計画的に教えたことで、それぞれの技能を習得している姿を見ることができた。サーブは、相手コート奥の方まで、レシーブ・パスは、思ったところに高く上げることができるようになった子どもが多くみられた。

また、その時間に「教えること」を教師が演示したことが、子どもにわかりやすく、その内容を生かしたチームの作戦を立てることができていた。

子どもの実態に合っためあてをもたせるための指導・支援の工夫

めあてカルテを作成したことで、実態に合った具体的なめあてを立てることができていない子どもが把握でき、指導することができた。

指導の際には、毎時間教師が行った指導と子どもの変容を書いた授業記録から、子どもの実態に合う具体的なめあてを提示することができた。また、めあての例を提示したことで、自分の実態に合っためあてを選ぶ姿も見られた。

評価を踏まえ、めあてを解決させるための指導・支援の工夫

毎時間の評価をもとに、次時の指導・支援計画を立てることができた。その結果、個人・チーム・全体への適切な声かけができた。例えば、サーブの際、ボールが前に飛ばず上に上がってしまう子どもには、「手の平で打って、振りぬかずピタッと止めよう。」と助言したり、壁の目印に向かって打つ練習が有効だった。また、パスが後ろから前につながらず、得点をとれないチームには、パスしたい相手の名前を呼んでパスすることや、ボールをよく見て落下点を予想してボールの下に入ることを指導した。

評価規準をもとに、めあてカルテ・授業記録を生かして評価を行うことが、課題解決へ有効だった。



3 研究協議

(1) 研究について

Q 1 : 「教えること」と「学ばせること」の違いは？

A 1 : 自分ができるようになりたいことがめあてになる。そのめあてを自力解決していくことが「学ばせること」。自力解決できないことを教師が指導することが「教えること」。

Q 2 : 作戦のとらえ方は？

A 2 : 作戦は攻めを中心に、「みんなでこのように動く」という具合に共通の動きをイメージさせている。中学年では簡単な作戦を立て、高学年ではチームの特徴を生かすことができる作戦を考えさせている。

Q 3 : 子ども同士の声かけ、教師の声かけについて。

A 3 : 励ましの声かけ、攻め声かけ、守り声かけに分けている。

Q 4 : 思考・判断の評価規準について、「～が分かる」というのは、ボールを持たない動きで「技能」ではないか。

A 4 : 「分かる」というのは、学習ノートから見取っている。文章表現力の問題もあるので聞き取りもしている。十分でないところもあるので研究を進めている。

(2) 公開授業について

1年「まとあてゲーム」

Q 1 : 児童の実態が投げる力が身に付いておらず、強いボールを投げるができないようだが、じゃやまする人(守り)がついてよかったのか。

A 1 : 守りをかわして投げるのは、中学年のハンドボールにつながるので取り入れた。投げる技能については、レベルアップタイムで身に付けさせたい。

Q 2 : あのボールを使った意図は何か。

A 2 : 子どもが片手で操作しやすく、柔らかい素材なので当たっても痛くないので使用した。

2年「ボール運びゲーム」

Q 1 : チームで決めた攻め方への支援として「速くもどらなきゃいけないよね」という声かけは適切だったのか。

A 1 : 一人一人何度も挑戦させ、運動量を確保するために早く帰ってくるように指導した。メンバーがそろったときはチームで、そろわないときは一人でも攻めることができる力をつけたかった。

Q 2 : もっと攻撃しやすくするために、グリッド等で守りの動きの制限をしてもよかったのではないか。また4対5の対戦があったが人数が違ってよいのか。

A 2 : 守りの動きの制限については、一人一人が走ること、タグをしっかりと取ることを身に付けさせたかった。活動量の多さが楽しさにつながるので、たくさん走らせることに重きをおいた。4対5の対戦については、全員をゲームに出場させ活動させたかった。

4年「ソフトバレーボール」

Q 1 : 準備運動がないのはなぜか。

A 1 : 準備運動ができたところから、慣れの動きをしたりレベルアップタイムをしたりしている。今日の場合は、レベルアップタイムが準備運動である。

Q 2 : ソフトバレーボールでは、ラリーが続くことがよいと思うが、チームタイムで共通学習を行い課題解決をしてからゲームという考え方はないのか。

A 2 : 後ろから前へ、前から相手へという練習方法を十分に押さえきれずにやってしまったので反省している。

5年「タグラグビー」

Q 1：チームタイムにおける2対1の練習は、子ども同士の距離が近すぎたのではないか。

A 1：一斉にするにはコートが狭いという点もあった。「速く回しなさい」という指導もあったので距離が近づいた。

Q 2：課題を追求していくためには、簡易化という視点があるが、あのルールじゃないといけなかったのか。

A 2：一人一人の動きを大切にしていた。簡易化するとディフェンスが簡単になってしまうので、ルールや場の変更は考えていない。

4 指導助言

助言者 早稲田大学 専任講師 吉永 武史 先生

< 体育的学力の確かな定着を図る体育授業の創造 >

これまでの教育とこれからの教育はどう違うのか。戦後教育の変遷、「経験」を重視する教育と「知識」を重視する教育。今求められているのは、習得・探求のバランス、社会的スキルの育成が大切である。学習指導要領の改訂では、楽しい体育の理念は変わっていない。1～4年、5年～中2、中3～高3という具合に、4 - 4 - 4で体育は見えていかないとはいけない。体育的学力については、身体能力、思考判断、態度、知識が絡み合っていないといけない。ボールゲームについては、型ベースによって分けられている。ゴール型、ネット型、ベースボール型などいろいろなボールゲームを経験させることが重要になってくる。

（フラッグフットボールでの単元前と単元後の映像）

ボールをもっていない子がどう動くかを大切に指導していかないとはいけない。フラッグフットボールでは、この動きを高めるのにとってもよいボールゲーム。生涯にわたって運動・スポーツを楽しむための身体能力は大切である。運動の楽しさを享受するための土台づくりをして、教材と学習指導を大事にしていかなければならない。学習内容を明確にする、学習意欲を喚起することで、素材を再構成して教材にしていかなければならない。

「1年まとあてゲーム」について、場の設定がとてもよかった。かごの上に箱をおいて高さを調節している。的に当てるといのはおもしろい。ラッキーゾーンもあるというのがとてもいい。場所に余裕があればもっと広くていい。安全への配慮も必要である。

「2年ボール運びゲーム」について、4年生ぐらいの動きができていて、何も言うことがない。コートの幅がポイントが高かった。1人あたり4～5m。4人だと16m。「4年ソフトバレーボール」について、ボールがいい。柔らかくて指ではじくことができる。4対4もよかった。1発返しが多かった。触っていない子もいる。ワンバウンドを認めるのもよい。

「5年タグラグビー」について、「とばし」「ダミー」といった作戦も見られるハイレベルなゲームだった。タグラグビーの文化が学校にある。こんな風にできなかつたら、コートの横幅を広げる、人数を少なくする、ボールをかえるとよい。

学習指導について、指導内容は全国共通、指導方法は学校の創意工夫である。他の教科は教科書があるけれど、体育はそうでない。そこが体育嫌いをまねくことにもなる。

ゴール型の授業の工夫について、毎時間スキルゲームを位置づける（最低限のスキルを保障してあげる）。戦術的な気づきを促す発問を行う（問題解決学習を意識して取り組む）。動きを高めるための課題練習を設定する（ゲームで生じる課題解決を生むような設定）。ゲームのルールの工夫。

できる喜び、かかわる喜び、分かる喜びがある体育をつくる。先生たちがあってこそ、日本の未来がある。

5 ま と め

(1) 研究の成果

- 子どもの実態に応じて、「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成

「レベルアップタイム」では、ボール運動の「思考・判断の系統表」「技能の系統表」を作成し、それをもとに各学年の発達段階に応じた内容を行ったことで、さまざま感覚、動きを経験することができた。また、単元構成の際、各時間で「教えること（指導内容）」を明確にしたので、子どもたち一人一人の動きや、チームの動きを高めることができた。

- 子どもの実態に合っためあてをもたせるための支援の工夫

本時の振り返りとつなげて、次時のめあてを設定する学習ノートを使ったことで、子どもたちがめあてを意識して活動することができた。また、「めあての例」を提示したことで、自分の実態に合った具体的なめあてが立てられるようになってきた。

- 評価を踏まえ、めあてを解決させるための支援の工夫

子どもの実態に合った場やルールを設定したことで、自分のやりたい動きがでるようになったり、チーム作戦を考えることができたり、個人のめあてやチームに作戦を解決するのに有効だった。また、「めあてカルテ」を作成し、子どもたちのめあてを把握することで、それぞれのめあてに合った資料の提示や声かけをすることができ、めあてを解決させるのに有効だった。

(2) 研究の課題

「レベルアップタイム」においては、さらに実践を重ね、本校の子どもに合った指導内容や指導方法を考える必要がある。

めあてを解決させるために、子どもの技能や学び方の実態に応じた「学習カード」の内容や提示の仕方を検討する必要がある。



研究主題

自ら運動をつくる子どもを育てる体育の学習指導

- 「考える・やってみる」課題解決活動を通して -

大野城市立御笠の森小学校

1 研究発表の概要

発表者：大野城市立御笠の森小学校 教諭 平井源樹

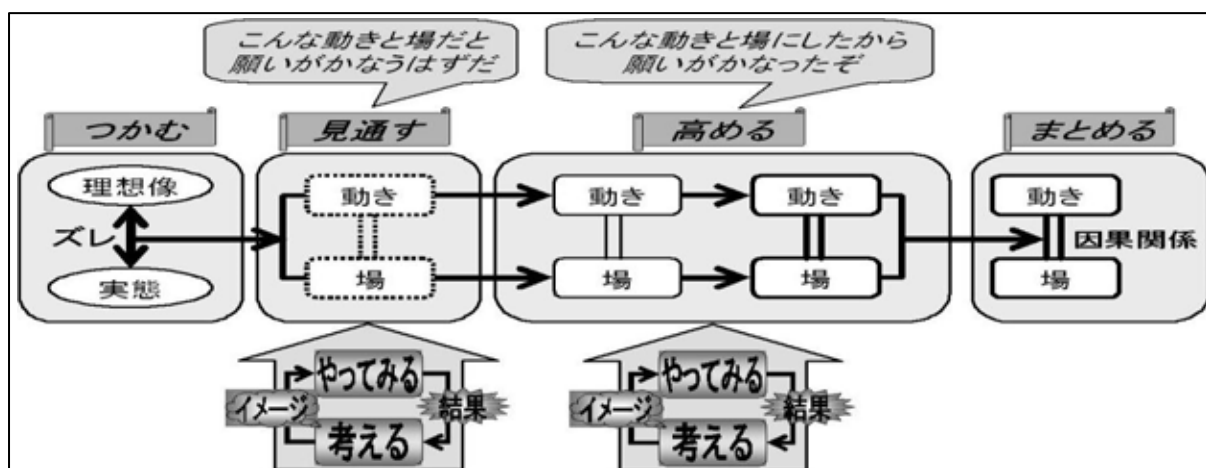
(1) 主題について

小学校期の子どもは、知識や技能を、具体操作を通して納得しながら獲得する時期であるので、動きと場を互に関連させながら制限したり促進させたりすることが重要である。したがって、自ら運動をつくるとは、目的に向かって動きと場を、意図的、段階的に操作しながら、個のスムーズな一連の動きや集団の連係した動きが、制限を取り除き一連の流れが生じる難しい場でもできるように、自分に合った適切な動きと場を築き上げることと考える。このような過程をふむことで、主体的に運動しながら、種目本来の楽しさに確実にせまることができると思う。



(2) 副主題について

自ら運動をつくる子どもを育てるためには、一時間一時間の学習で、確実に動きを高め適切な場を築き上げることが重要である。そこで、イメージを具体的にもって実際にやってみながら、自分の動きと場を明確にしていく一単位時間の課題解決活動に着目していく。



(3) 仮説について

体育科運動領域において、「考える・やってみる」課題解決活動を位置付けた学習指導過程を、視点1、2、3から具体化すれば、目的に向かって向上心を旺盛にしながら、子どもたちは自ら運動をつくることができるであろう。

視点1 自ら運動をつくる教材化（価値性、構造的性、操作性）を行う。

視点2 運動を段階的に高める単元構成を工夫する。

視点3 「考える・やってみる」課題解決活動を位置付けた学習指導過程を工夫する。

2 公開授業

(1) 第6学年 器械運動「跳び箱運動」

○「つかむ段階」の子どもの姿

まず、6年生で目指す美しい切り返し系の技の理想像を共有させるために、掲示物を用いて美しさの条件を想起させた(図1)。子どもたちは、3つの条件「大きな第1空間」「腰位置を高くした両手着手」「安定した着地」を明確にとらえることができていた。そして、「切り返し系の技で美しく跳び越せるように、発表する技を見直したい」というめあてをつかませるために、理想モデルと自分の支持跳び越しの写真を比較させて、自分の動きの不十分さをとらえさせた(図2)。子どもたちは、学習ノートをじっくり見ながら、「第1空間が小さいから、踏み切りをもっと強くしたい」「着地が少し動いているから、切り返しを何とかしたい」といった自分の不十分な実態を具体的にとらえることができていた。



図1：美しい条件を想起させた掲示物



図2：自分の不十分さをとらえる姿

○「見通す段階」の子どもの姿

ここでは、美しく跳び越すコツを一人一人に見出させるために、自分の動きの不十分な部分を克服できそうな場を明確にさせて練習を行わせた。その際、子どもたちの追究活動を活発且つ具体的にするために、同じ課題をもつペアと互いの動きを見合わせながら、自分の支持跳び越しの写真が載っている学習ノートをもとに動きの高まりや不十分さを伝え合わせた(図3)。また、教師も、解決を見出せないでいる子に対して、動きと学び方の面から具体的に助言をしていった(図4)。A児は、ペアからのフィードバックや教師の助言をもとに、切り返しの強さと方向を修正して、そのコツを見つけ出したことで、第2空間で体をフワッと起こした安定した着地をすることができるようになった(図5)。しかし、踏み切り技能の高まりに伴って、中核技能である「切り返しからの体の起こし」がくずれてしまう子も数人出てきた。踏み切りと切り返しを関連的に調整する必要性を、教師が、個々の高まりに応じて具体的に指導していく必要があると考える。



図 3：ペアとの具体的な交流



図 4：A 児からの質問に答える教師



図 5：こつを見つけた A 児

○「高める段階」の子どもの姿

ここでは、美しい支持跳び越しを一連の動きとして定着させるために、練習用具を取り除いたオープンな場で、見出したこつを適用させながら支持跳び越しをさせた。その際、自分の支持跳び越しの一連の動きを映像を通して評価することができるように、跳び越した後は毎回、遅延機能付再生機で自分の動きを観ることができるようにした（図 6）。B 児は、遅延機能付再生機で自分の動きを観て高まりや不十分さをとらえながら、美しい支持跳び越しが一連の動きとしてまとまるように、自分の動きを修正していくことができた（図 7）。そして、踏み切りの強さと切り返しの方向を相互関連的に操作しながら、腰位置が高い着姿勢もとれるようになり、美しい開脚跳びへと出来映えをさらに高めていくことができた（図 8）。



図 6：遅延機能付再生機の活用



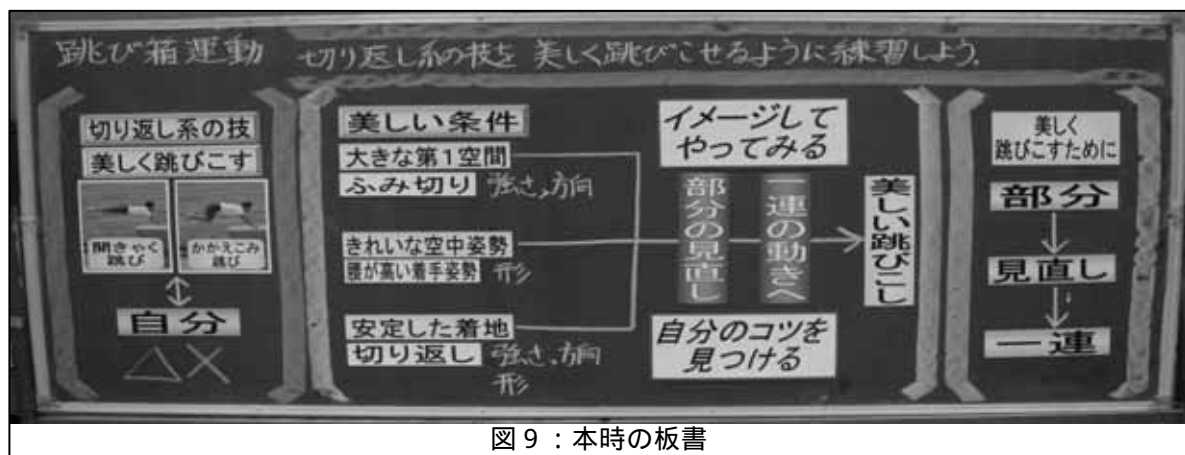
図 7：高まりや不十分さをとらえる B 児



図 8：美しい開脚跳びにせまった B 児

○「まとめる段階」の子どもの姿

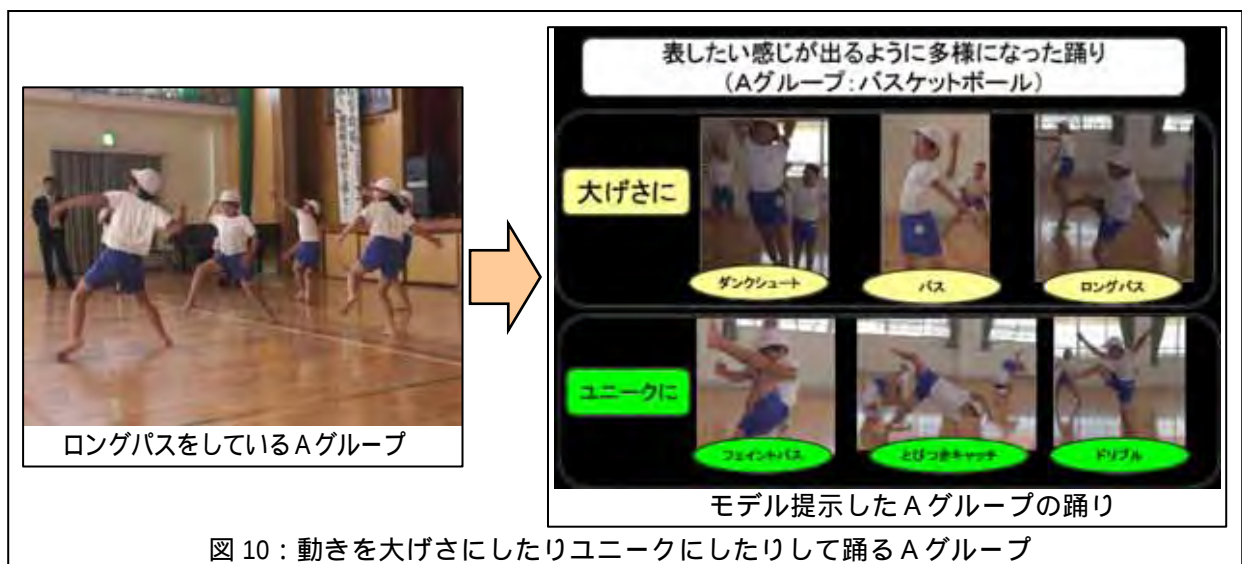
最後に、自分が取り組んだことに有能感をもたせるために、自分の動きの高まりと学び方を振り返らせて、それらに関係付けさせた（図 9）。A 児は「ヘディング鈴の場でペアと交流しながら練習したから、自分の切り返しのこつを見つけることができてうれしかった」と、B 児は「遅延再生機を観ながら動きを調節したら、開脚跳びをもっと美しくすることができた」と、有能感をもつことができていた。



(2) 第 5 学 年 表 現「ザ・スポーツ」

○ 「つかむ・見通す段階」の子どもの姿

まず、ウォーミングアップの踊りで心と体をほぐしたあと、グループで前時までの踊りを踊って学習をふり返った。子どもたちは、スポーツの動きを大げさにしたり、ユニークにしたりしながら楽しそうに踊っていた。その後、自分が踊る時も仲間と交代するときも動きがとぎれず、踊りが多様になっているグループを提示し、ノリノリで踊ることへの期待感をもたせた（図10）。さらに、前時までに動きにキレが出てきた子どもの写真を提示し、手足の先まで気持ちをこめて踊る期待感をもたせた（図11）。2つのモデル提示から、子どもたちは、これまでの踊りをもっと楽しくして踊りたいと期待感を高めながら「手足の先まで気持ちをこめて、ノリノリで踊る」というめあてをとらえることができた。



○「高める段階」の子どもの姿

ここでは、つかむ・見通す段階で見出した踊りを意識しながら、グループで即興的に踊らせた。子どもたちは、これまでのノリノリの踊りをくずさずに、手足の先まで意識しながらどんどん踊りをつくっていった。AグループA児は、バスケットの踊りをさらに多様にしながら1つ1つの動きにメリハリをつけて、キレのある動きで踊ることができた(図12)。また、仲間と関わりながら動きを止めずにノリノリで踊る楽しさを味わう子どもも増えた(図13)。しかし、これまでのようなノリノリの動きで踊れてはいたが、手足の先まで気持ちをこめるとはどういうことなのかをとらえられていない子どももいた。つかむ・見通す段階で提示した写真だけでは動きがとらえにくく、実際の踊りがイメージしにくかったことが原因と考える。手足の先まで気持ちをこめたキレのある動きとはどのようなものを写真だけではなく、実際に動いて体感させることの必要性を感じた。



○「まとめる段階」の子どもの姿

最後に、自分たちの表現のよさを実感したり、他のグループのよさに気づいたりするために、自分たちの踊りを3グループずつ発表させた(図14)。その後、特に印象に残った動きや手足の先まで気持ちを込めた動きを観点に交流させた。A児は、「○くんは、バスケットのパスをする動きを、腕を大げさにふって連続でしていて楽しそうだった」、B児は、「○さんは、体の力をめいて、ふにゃふにゃしながらドリブルをされていて、次まねしてみたいと思った」、C児は「○グループが友達と交代するときもノリノリでおもしろかった」という感想をもった。表したい感じをイメージしながら動きを大げさにしたりユニークにしたりした友達の踊りのよさに気づくことができた。また、友達の前で踊ったり、踊りを評価し合うことで、自分たちの表現の高まりを実感することができた(図15)。





図 15：本時の板書

3 研究協議

(1) 研究について

子どもの発言やつぶやきからめあてをつくって学習をスタートしていたが、課題解決学習をどのようにとらえているのか。もし、子どもの口から、教師が想定しているキーワードが出なかったらどうするのか。

本校は、子ども自らが必要な技能を獲得し続けていくことができるよう、子どもの主体性と継続性をより引き出せるように、授業づくりを行っている。そのために、特に大切にしていることは、1時間の導入で内発的動機付けからめあてをつかませること、単元を通して課題意識を連続発展させることである。めあてをつかませる際は、身に付けさせたい学習内容と照らし合わせながら、子どもの情意面、思考面、技能面の実態からズレや不十分さを認識させたり、期待感をもたせたりすることができるように、工夫している。つまり、教師が想定しているキーワードが子どもの口から出るように内容分析を重ねてきている。そのため、子どもの口からキーワードが出なかった場合の対処的なことは考えていない。しかし、課題解決学習という点から、本校の1単位時間の流れを見つめ直すと、まとめまで子どもの言葉で行っていくことも、今後は検討していく必要があると考える。



(2) 第6学年「跳び箱運動」について

4年生から6年生までの跳び箱運動の系統性を、どうとらえて指導しているのか。

開脚跳びを例に挙げると、4年生では、できるだけ高い段を跳び越すことに挑戦しながら、繰り返し動作の必要性に気付くことができるようにしている。5年生では、第1空間が大きな開脚跳びに挑戦しながら、繰り返し動作を習得して着地を安定させるようにしている。6年生では、その上に立って、腰の高さや膝・つま先の形などの姿勢の観点を取り入れながら、よりダイナミックに美しく跳び越すことができるようにしている。

なぜ、第2空間の大きさに着目させて追究させなかったのか。

体操競技の醍醐味は第2空間のダイナミックさにあることは認識していたが、そのような第2空間を生み出すためには、正確でより強い切り返し動作が必要と考える。高学年の子どもの発育状況や調整力をふまえて系統性を考えると、この時期は、切り返し動作を正確にできるようにすることが重要であると考え。そのため、第1空間が大きい跳び越し方を追究させることで、切り返し動作をすることが必然となってくるように学習を仕組んだ。踏み切りが強い子においては、結果として第2空間が大きくなることもあったが、追究の対象としては取り扱わないようにしている。このようにしながら、小学校期に正確な切り返し動作を習得することが、中学校のよりダイナミックな跳び箱運動につながっていくと考える。

跳び箱運動では、習得と活用をどうとらえているのか。

指導案の単元計画に示してある「技の高め方を習得する段階」が、習得の学習ととらえている。ここでは、どの子にも、各技のテクニカルポイントと、不十分さに応じた練習方法を、頭と体でわかるように構成している。そして、指導案の単元計画に示してある「技を高めて定着させる段階」が、活用の学習ととらえている。ここでは、習得した技の高め方を、自分の実態に応じて駆使しながら、局面や一連の動きを高め定着させるように構成している。本校の意図が明確に伝わるように、研究構想上と指導案上に、「習得」と「活用」がわかるように明記していく必要があった。

(3) 第5学年「表現」について

投げかけていた言葉「気持ちを込めて踊ろう」とは、どんなことを意図していたのか。

「気持ちを込めて踊る」とは、今の子どもたちの即興表現を、一步上の段階に高めるために、手段として用いた言葉である。この言葉を投げかけることで、子どもたちは、表したい感じをもっと出そうと、題材の世界にさらに没頭しながら、手の先、足の先まで意識して、これまでの踊りを質的に高めることが期待できると考える。

学習の最初のウォームアップの意図は何か。また、その時の曲選びの観点は何か。

心と体を開放的にして、即興表現の世界に入り込みやすいようにするために、ウォームアップを行った。その時の曲は、ウォームアップの目的から考えて、聞いただけで踊りたくなるようなリズムに乗りやすいアップテンポのものを選定した。

4 指導講評

講師：鳴門教育大学 准教授 藤田雅文先生

(1) 第6学年「跳び箱運動」について

- 安全面については、適切な助走距離の設定、跳び箱周辺へのマットの配列、支持跳び越し前の声かけなど、よく考慮されていた。切り返し系の技においても、エバーマットをたくさん活用することで、安全面をさらに強化できることはもちろん、子どもがさらに安心してチャレンジできる場づくりになることも期待できる。
- たくさんの子たちが切り返し動作を習得して、安定した着地ができるようになっていた。また、切り返し動作をすることで、体がフワッと浮く心地よい感じを味わっている子どももたくさんいた。切り返し動作習得に向けて、腕を下から上へ振り上げながら台の奥へ着手すること、手の平の下の方の固い部分で台を突き放すことなどの細かなポイントが、方法的に参考になった。
- 学習指導要領解説に「ペアやグループで動きを組み合わせで演技をしたり…」と示してあるように、今後の授業づくりのさらなる発展の方向として、集団演技を通して動きをさらに高めて

いくという方法を検討していてもよいと思う。

(2) 第 5 学年「表現」について

- 作品としてみた時、まだ初期の段階であるが、子どもたちが創意工夫しながら題材に没頭して踊っている姿はすばらしかった。これから子どもたちが、どう即興的な踊りを高め、1つの作品としてまとめていくかが楽しみである。
- 今後、スポーツの攻防の中での役割も出てくると思う。そのことを加味しながら、さらに、ひとまとまりの作品として、子どもたちに考えさせていくことが大切である。

5 ま と め

(1) 成果

- 体育科運動領域において価値性、構造的、操作性から教材化を行い単元を構成したことは、子どもたちが運動本来の楽しさを味わいながら、身体能力を協働的、段階的に高めていくことにつながり、自ら運動をつくる子どもにせまる上で有効に働いた。
- 一単位時間に「考える・やってみる」課題解決活動を位置付けたことは、子どもたちが運動の特性や魅力にせまる動きと場のイメージを具体的にもって、高まりや課題をとらえながら自ら繰り返し追究する姿を生み出し、主体的、継続的に身体能力を高める上で有効に働いた。

(2) 課題

- 発達段階や運動領域に応じためあての効果的なつかませ方を「期待感をもたせること」「不十分さを自覚させること」「ズレを認識させること」から分類し、導入の仕方や類型化した願いにせまる「考える・やってみる」課題解決活動をさらに工夫し、子どもの追究活動をさらに活発にしていく必要がある。
- 課題解決学習という点から1単位時間の学習過程を見つめ直すと、めあてに加えてまとめまで、子どもが自らの言語活動を通して行っていく必要がある。

研究主題

運動の楽しさを味わい基本的な動きを身に付ける体育学習

- ゲーム・ボール運動領域における教材化の工夫を中心に -

久留米市立南薫小学校

1 研究発表の概要

発表者：久留米市立南薫小学校 教諭 大隈知子

(1) 主題について

研究主題・主題設定の理由、児童の実態等について、15分程度でプレゼンをもとに発表した。

特に「運動する楽しさ」のとらえや教材化の実際については、実践事例を元に詳しく説明した。

(2) 実践事例について

第5学年「バスケットボール」の実践事例を、研究主題とのつながりからプレゼン活用して丁寧に述べた。教材化の実際や「運動の楽しさ」と「できる喜び」「わかる喜び」「かかわる喜び」「活用する喜び」の四つの児童の姿とのつながりについて紹介した。

2 公開授業

(1) 第4学年 「シュートゲーム」

<主眼1>

ゲームに関心をもち、練習やゲームにチームで協力して進んで取り組んでいたか。

態度面については、児童の運動に対する様子等を踏まえると、おおよそ達成できたと考える。

<主眼2>

もっとみんなが活躍できる規則を選び、試合を通してみんなが活躍できたか考えることができたか。

ゴール付近で消極的になり、ラストパスは赤帽子の子に投げたが、キャッチできなかったり、ゴールできなかったりで4/8チームが評価が低かった。

<主眼3>

パスをつないでボールを運び、相手をかわしてシュートしたり、誰もいない場所を見つけて走り込んだりしていたか。

ボールを持たないときの動きに高まりは見られるが、個人操作はまだまだ指導が必要である。



(2) 第6学年 「ソフトバレーボール」

<主眼1>

練習やゲームに友達と協力して進んで取り組んでいたか。

やさしいルールとして2回キャッチから1回キャッチへと変えていった。成功させたい気持ちで練習をよくやっていた。22/23人

<主眼2>

ゲームの結果やチームの特徴を考慮しながら、チームで作戦を練り直したり、アドバイスをし合ったりしていたか。

ゲーム1でうまくいかなかったことの練り直しやアドバイスは、個人の技能にとどまり、チームへのアドバイスは2/4チームだった。

<主眼3>

両手や片手で状況に応じたボール操作をしたり、三段攻撃をしたりしていたか。

自分のチームの隊形や操作はできているが、相手の隊形や操作に合わせてやっていたのは1/4チーム。3段攻撃はやっていたが、自分たちでのルールを工夫する手だてが必要である。



3 研究協議

シュートゲームでの360度のシュートは、どの子にもチャンスがある。ゴールラインを三角形にした意図は何か。また、2重線にしたことの意図は。

三角形にしたのは、ゴールからの距離の遠近があるので、自分のシュートポジションが決められるから。2重線にしたのは、得意な子は外側から不得意な子は内側からシュートするように、技能の差を補うものと考えて取り入れたが、子どもは「苦手な子は活躍できない」と考えており、教師との間にズレがあった。

ネット型での作戦の価値についてどのように考えているのか。

三角形を作るというアドバイスの意図は。

作戦の有効性の判断基準は。

レシーブとトスをキャッチする場合、アタックが簡単にできるので、様々な作戦を立てることが可能になる。そして、作戦を実行する楽しさや喜びを味わわせることができる。本時のように1キャッチにするとでは、トスがうまくいかない。しかし、2キャッチの時の作戦を立てて実行する楽しさを味わっているのも、何とかアタックを決めたいという願いをもって学習に取り組む。「じゃあトスの技能を高めよう」とボール操作の課題に目が向く。そのような意味で作戦の価値がある。

三角形で守ることについては、3人でポジションをとるとそうなる。前2人後ろ1人。ボールを取り易い場所で守れることに気付いていった。ネットに1人のほうが攻撃のバリエーションがあるので、アドバイスをして学級で考えた。

作戦の有効性の判断基準は、3段攻撃の回数や得点の増加である。

技能をつけたり、技能の差を補うためにルールを変更するのは分かるが、作戦はルールを踏まえて作られる。ルールの変更が頻繁になると、作戦は毎時間変わるのか。その際、ルールの変更による作戦の変化をどう押さえるのか。

子どもの実態から、始めの作戦で練習を重ね技能を高める。作戦の変化は、毎時間 V T R を撮り、後で視聴して教師が評価して気付かせる。

シュートゲームのめあてにある「活躍」のとらえについて。

ゲーム 1 とゲーム 2 で、子どもの動きがどのように変化するとよいのか。

本時については、シュートをする機会をもつことができなかった子がシュートできるということ。記録表からシュートの少ない子の「活躍」を期待して、めあてにした。

ゲーム 2 では赤帽子（得点が 2 倍）の子により多くパスが回ると考えた。赤帽子の子どもに回すことを予想していたが、ゴール付近での動きの高まりの不十分さから、ゴール付近での攻防についての指導（フェイントやパスの工夫）がいる。

シュートゲームでシュートが 50% しかできなかったことを考えると、パスカットも「活躍」と考えてよいのではないか。

本単元のグループ編成について。

シュートを決めることを「活躍」と考えたが、ふり返りでは 50% ができなかった。それは赤帽子の子にパスしようとするするとカットされるためであった。シュートを止めたのも活躍と考えてよかった。

グループはリーダー格の子を中心に、人間関係をもとに作成した。技能の差があるのは課題である。

3 つの規則は子どもからか、教師からか。

バレーボールの選択について。

規則の 3 つは、子どもの実態からと、自分の思いから考えた。子どもの感想をもとに教師が考えた。

ボールは、6 年では 180 g レクリエーションボールを使用した。中学校のバレーボールとの差を縮めること考慮した。100 g のボールはゆっくり落ちるので、遠くにいっても追いかける。指先ではじいてもいいよさがある。180 g は素早く動くや正面で正しくはじくなど、ねらいを達成できる。

攻め方の工夫について。1 学期にはハンドボール、グリットサッカーが位置づけてある。その積み上げや本単元とのつながりは。

パスについてはだれもない場所へ投げる。シュートにつなげる。シュートについて、投げ当てではないことがある。

攻防については、ルールや作戦をたてることに楽しさがある。かわす、運ぶ、決めるための動きの楽しさがある。

めあてにもって行くための、どんな課題をもっている子どもに焦点を当てたのか。

シュートゲームでは、シュートの場面が作れない子が作れるようにすることと考えた。教師が動きの指示を出した。

バレーでは、レシーブのワンタッチをすることや、コートに落とすことを課題とした。トスに課題のある子には、できたときに褒めたり、手で三角形を作って押し出すようにあげると教える。

< 意見として >

練習の高まりについて。決められた練習もあったが、自らの練習をどう考えたか。子どもはゲームをやりたかったのではないか。そこで勝ちたいから練習をやろうとなるのではないか。

4 指導助言

指導助言者：東京学芸大学 教授 松田恵示 先生

< 学習指導要領の改訂のポイントから >

生涯にわたって運動を日常の中に取り入れるためには、「運動はおもしろいんだ！」ということが原動力になる。そのような実践をするためには、運動の技能がしっかり身に付いていく必要がある。つまり、楽しく技能が身に付くことを新学習指導要領は強調している。大会主題は「体育的学力」と運動の楽しさの両方を定着させたいという意図があると聞いている。

< 運動の楽しさと技能 >

運動が楽しいことと技能が身に付くことが成り立つのはかなりと難しい。一見つり合ったかに見えても、かなりの誤解がある。

例えば、バレーボールの技能にはスパイクやレシーブなどがあり、このような動きがしっかり身に付く必要がある。しかし、その動きをしていたら楽しいということではない。なぜなら、バレーボールは「ゲーム」だからである。勝ち負けにわくわくするのはスパイクをするからではなく、スパイクを使って目的をもって何かを行っている、その部分がわくわくするのである。これが「運動の楽しさ」である。

バレーボールは「落とさせない」「組み立てる」「落とす」が攻防の中身になっているゲームである。3つの局面の楽しさと、その技能を身に付けることが学習になっている。攻防の「落とさせない」「組み立てる」「落とす」の中で、スパイクやトスの動きを身に付けたときに、はじめてバレーボールになる。

この技能は言わば「楽しみ」としての技能である。これを身に付けさせてこそ、運動がおもしろいということと、体の動きということが両輪になって展開できる授業が実施できる。

「楽しみ」としての技能の特徴は、失敗してもOKという枠の中になる。できないときができておもしろい。失敗がOKだからこそチャレンジもできる。「よしやってやろう！」と思える。近年の子どもたちは失敗を恐れるが、正解を探すプロセスの中に試行錯誤があり、大きな成長がある。「失敗しても大丈夫だよ！」という環境の中で思いっきり運動して、技能が身に付いていくのである。

新学習指導要領ではこのような趣旨が文言として明確に記してある。現行の学習指導要領では、ボール運動では「～ゲームができるようにする」とある。しかし、ゲームができるようになるための内容は書かれていない。だから若干曖昧になる。内容の明確化を図った新学習指導要領では、「ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防すること」と一歩踏み込んだ表記がな

されている。その表記の前には、「次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身につけることができるようにする」と書かれている。これは今回書き加えられている文言である。つまり、身に付けるということが先行しているのではなく、運動の楽しさということと、攻防の中身をしっかりあわせて身に付けていくことを言っており、運動の楽しさと技能を両方身に付けていくことを強調する文章になっている。

その運動がもっている中心点に触れて、失敗OKの環境の中で「できるかな」「できないかな」とチャレンジして、そして無我夢中になって動いたときに、実は普段以上の動きをいっぱいしている。ふつうの生活のままだとふつうの動きしかしていない。チャレンジしてOKという世界が広がるからこそ、いろんなことに取り組んで、そのことが子どもの体を育てることになる。

運動の特性は、子どもが満足しているということとは別物である。内容として取り上げている楽しさが伝わるかどうか、区別しなければ、技能との関連が弱くなる。運動の特性があるからこそ、相手コートに落とすためにはスパイクが必要だとか、2人で連携して動かないといけないとか、さらには態度や知識などの資質や能力が子どもたちの学びとして本当に必要性をもって現れるのではないかと考える。

< 体力向上との関係 >

かつて子どもの日常において運動遊びが豊かだった時期、子どもの体力は高かった。ところが近年は、サッカーをする子はサッカーしかしていない。他の運動は苦手だという子どもがいる。つまり基礎経験として、裾野が広い運動遊びを子どもたちが経験していないからではないか。「これを身に付けさせないと！」という在り方ではなくて、運動がもっている子どもへの魅力をとおして多様な動きを日常以上にする中で、子どもの体力を育てたいというのが体力向上との関係である。

< 教材化 >

相手コートにボールを落とそうと体を動かす。守っている側は落とさせまいと体を動かす。そして、トスをしてつないで転換するところに攻防の本質がある。ワンキャッチを入れることで、「何とか落とすんだ！」「何とか落とさせないんだ！」「その間はトスをしてつなごう」という場面が子どもたちに分かるように「積極的な教材化」が図られていた。

本時の教材の工夫はワンバウンドではなくキャッチの方向に動いた。ワンバウンドありにすると容易にボールをひろうことができ、活動は活発で楽しい。しかし、バレーボールは落とさせないためにボールに近づいてボールをとろうとするが、ワンバウンドでは、ボールから遠ざかってとることになる。両者の技能が大きく異なる。ワンバウンドはテニスに近い運動であり、技能の系統から見ても齟齬が起こってしまう。対してキャッチは、はじく動きは少なくなるが、バレーボールの本来の楽しさを味わうことができるのである。

本単元の教材の工夫は、2キャッチから1キャッチへと、ある方向性をもって進んでいく例を見せていただいた。1キャッチは、どの場面をキャッチさせるかで随分ゲームが変わる。セッターがワンキャッチするのと、ファーストレシーブをキャッチするのではゲームの質が変わる。それらはどちらも有効な面がある。問題は、学習過程にどのように位置づけるのか、そこに至る子どものねらいのもち方との関係がこれから出てくるであろう。

< 学習指導の過程 >

学習の流れとしては、まずは体験してみる。「やってみようかな」という思いがどんな子にも引き起こるようにする。その上で、「これをするためにはこれが大切でしょう？」「だから練習しよう！」「ここがポイントだよ！」と身に付ける過程を踏む。そしてそれを活用できるかと試していく。大きくはこのような流れが必要になる。本時の授業もこの流れを大切にしていわれていた。

一般的に体育の授業は、基礎的なことを順番に教えて最後はゲームという流れを考えがちである。部活動の練習や、体育が好きな子どもばかりの授業だとこのような形がぴったりくる。ところが苦手な子どもは、はじめにサーブやレシーブを練習しているときに、その技能がゲームにおいてどのように生きるのかといった、ゲームとの関係がつかない。それを解消するためにゲーム化をしたとしても、1番目のゲーム、2番目、3番目のゲームが子どもたちの中でつながらないことが生じることがある。この学習は教師の側からは考えやすいが、子どもの側からは難しい面がある。まず本質的なことが体験できる場面があって、子どもたちに生きためあてや練習が引き出せて、次のゲームへ活用していくという学習の在り方を考えていく必要がある。

本日の授業では、ゲームの攻防の中身を理解するという点に関して、すごく工夫がされていた。運動の楽しさと技能をしっかりと身に付けるための工夫として、かなり一歩踏み出した授業を見せていただいたし、研究発表もそのことをご提示いただいた。そのことを授業で具体化するために、「積極的な教材化」の具体例として「シュートゲーム」と「ソフトバレー」を見せていただいた。もちろん、まだ調整していく余地はある。

一方、ゲーム→練習→ゲームという流れは、若干形式的になっていた。ゲームの中からの思いをもって練習していたグループもあったし、そうでない子どももいたので、その部分は精査していく。また、どうふり返り、どう練習につなげていくのかということについても、更に細かな指導な在り方、「積極的な教材化」などを、今日を起点に広がっていくであろう予感をたくさん感じさせる授業であった。

5 ま と め

(1) 成果

- 体育の学習におけるめあての持たせ方と課題意識とのつながりの大切さについて改めて考えを深めることができた。
- 系統性の重要性や児童の実態のとらえ方についての考えを深めることができた。
- 児童アンケートの結果、「運動が楽しい」と感じている児童数が増えた。
- 休み時間に積極的に外に出てボール遊びに親しむ児童の姿が多く見られるなど、運動の日常化を図ることができた。

(2) 課題

- 校内プランについては、各領域の系統性を踏まえて再度カリキュラムを見直す必要がある。
- 児童の個々の運動技能の差に応じた個別支援の必要性がある。

研究主題

価値ある動きを追究する体育科学習

- 状況に応じた比較活動を位置付けた活動構成 -

福岡教育大学附属福岡小学校

1 研究発表の概要

発表者：福岡教育大学附属福岡小学校 教諭 毛利拓也

(1) 主題について

価値ある動きを追究するとは、自ら課題解決への見通しをもち、知識や技能を動員して、動きを分析・評価しながら、よりよい動き方や学び方に高め続けることである。

価値ある動きを追究する体育科学習とは、課題や場やルールなどの条件が易しい運動から、難しい運動へと学習を進める過程で、困難な条件になっている要素を見つけ出し、それを打開するために、見通しを立て、体の方向や相手との距離などの視点をもって基本の動きを修正し、自ら新たな技能を高め、運動の楽しみ方を見出す学習のことである。

この学習でめざす具体的な子どもの姿は、困難な状況を打開するために進んで課題解決していく子ども（主体性）、身に付けた基本的な動き方を応用して活用できる子ども（転移性）、学習の中で、知識や動き方について交流し、自ら創造的に動きを組み合わせたり繰り返したりする子ども（実用性）である。

(2) 仮説について

体育科学習において、以下の着眼点、から状況に応じた比較活動を位置付ければ、子どもたちは、価値ある動きを追究していくことができるであろう。

着眼点・・・場における比較活動

挑戦意欲をかきたてる場・・・段階的に変化する場の比較活動

自ら場を選択したり、つくり変えたりできる場・・・場によって前と今の動きの変化を
考えて動く比較活動

着眼点・・・提示物における比較活動

多様な練習メニューの提示・・・メニューの動きと自分の動きを比べる比較活動

モデルビデオ・演技の提示・・・モデルの動きと自分の動きを比べる比較活動

動き選択ボードの提示・・・選択ボードの動きと自分の動きを比べる比較活動

着眼点・・・相互評価における比較活動

相互評価できる場・・・場をグリッドで区切って、友達と動きを比べる比較活動

相互評価できる学習プリント・・・お互いのよい動きを比べる比較活動

2 公開授業

公開授業 第1学年 単元名 おしろをたおせ！ 1の1ターゲットゲーム

授業者：堀 亮輔（E ゲーム ア ボールゲーム）

友達とゲームを楽しみながら、正確にねらって投げるために、投げる位置や投げる速さを変えたり、ねらったところをしっかりと見て投げたりする動きをつかむことをねらいとしている。そのために、ボールを投げてダンボール箱でつくったお城を崩すというゲームを、難易度が段階的に変化する場の設定を中心の手だてとして工夫しながら行った。



本時のゲームの場は、お城の前に障害物を置くことで、ボールを箱に当てやすい位置を見つけながら投げる動きをつかませた。また、めざす動きをペアグループで交流してつかんだり相互評価したりするための活動を設定した。この相互評価する活動は、ルールを簡易化したミニゲームにおいて、交流ボードを使って、箱や障害物の位置に応じた動きを確認できる手立てである。

この手だてを中心に学習した結果、子どもたちは、場に応じて「体を斜めにして投げる」、「走りながら当てやすい位置から投げる」などの投げ方を変化させてゲームを楽しむことができた。



公開授業 第3学年 単元名 つないでシュート！ダブルセストボール

授業者：緒方 勝彦（E ゲーム ア ゴール型ゲーム）

ゴール型ゲームのセストボールを教材化し、基本的なボール操作と、空いている場所への素早い動きができるようになることをめざした。また、戦術的な思考で作戦を考え、ボール操作の技能やボールを持たないときの動きを習得したり、そのことをゲーム場面に活用したりしていくことをねらいとしている。そのために、ボールをつないでシュートにつなげ、ノーマークでパスをもらう動きに発展させるミニゲーム（2段階・4種類）を中心の手だてとして位置付けた。ミニゲームの段階を易から難に細分化したことで、前の時間の動きを連続・発展させながら高めていくことができた。

そして、チームで協力し、数的・空間的優位の状況をつくり出しながら攻撃する姿が見られ、動きの高まりを子どもたちも実感することができた。中学年段階ではミニゲームにしっかりと浸らせ、運動の中核技能を身に付けさせることは効果的である。



公開授業 第5学年 単元名 自然の驚異

授業者：毛利 拓也（F 表現運動 ア 表現）

本単元の展開段階において、自然の驚異に合ったイメージをとらえ、基本の動きを習得し、強調したいイメージに合う動きに変化をつけたひと流れの群の動きをグループで表現することをねらいとしている。そのために、モデルビデオと今までの動きを比べて課題解決の見通しを立てさせた。そして、よりテーマに合った動きをつくるために、動く人形や立体空間の模型、鈴リングを使い、動きを相互評価する比較活動を中心の手だてとした。この場面で、9つのマスに区切った立体空間2の場で踊りをつくらせた。

そして、写真のように火山の爆発の前の地震の揺れをそろえた動きやずらしていく動きで表現できた。さらに、集団の動きとして並び方を変化させて、地震の揺れの後の火山の爆発の動きを表現する際に、できるだけ高く跳び上がらせる姿が見られた。これは、イメージした動きと実際の動きをグループで考え合う比較活動が有効だった。



立体空間2の場(9マス)では、上下や横の空間の広さを意識して、動き方を工夫して踊る。

3 研究協議

(1) 分科会研究構想について

- 比較活動及び自己評価・他者評価の例は、どのようなものがあるのか。
- 仮説をどのように検証していくのか。
- 教師の評価が中心となっていくのか。
- 相互評価は見通しが大切となるが、その評価の視点や評価項目への配慮は。
- 評価の視点は、単元の導入におけるオリエンテーションで示すのか。それとも、子ども自身が学習のなかでつくっていったものなのか。

(2) 公開授業について

1年生「おしろをたおせ！1の1ターゲットゲーム」

[投げる動きの習得について]

- ・ゲームを楽しく行うには、基本的な投げる動き（投げる腕と反対の足を前に出す、体をひねって投げるなど）を習得させるための工夫が必要。本時のミニゲームは、そのことを考えた上での活動構成の工夫であったといえる。
- ・本時までの場の変化の流れ図で表していたため、これまでの学習の場で投げる動きのどの動きが高まってきたのか、子どもたちにとってわかりやすかった。
- ・本時の授業を通して、基本的な投げる動きの高まりが見られたという意見を聞いた。これは、本時までの学習の場が、動きの習得をめざして段階的に難易度を高くしたものであったこと、また場の変化の様相やそれに伴ってできるようになった動きを振りかえることのできる流れ図や授業導入の振り返りの時間の設定などの工夫があったためであるとする。

[動きを相互評価するための手だてについて]

- ・グループ内の話合いやペアグループでの相互評価など、子どもたちはよく頑張っていたと思うが、1年生の子どもたち話し合いを焦点化させることの難しさを感じた。
- ・場に応じた動きについて、グループ内での話し合いをする、話し合ったことを基に練習をする、練習の様子をペアグループで相互評価をする、という流れで活動を構成したが、1年生の子どもたちにとって、45分間の授業内容としては多かったのではないかと考える。本時は、練習をミニゲーム形式にして、ゲームを繰り返し行うような活動を構成したこと、相互評価で友達のよいところやがんばったことに絞った意見を発表させたことなど1年生の子どもたちの実態に応じた活動を工夫したが、話し合う内容を動きの面から焦点化させていく手だてを今後も究明していきたい。



3年生「つないでシュート！ダブルセストボール」

[評価、比較活動、思考の重視について]

- ・本時での比較活動は何だったのか。導入時の意図は分かったが、終末でも得や動きがどうなったのか比較させてもよいと思う。
- ・評価項目をつくる際の視点はどのようにしているのか。
- ・相互評価や個人の評価も考えながら、さらに一般化できるとよい。

- ・運動の時間（運動量の確保）はどう考えているのか。見通しや思考を重視しすぎると、必然的に運動量が減る。体力の向上を大きな体育科の目標としてとらえたときに、どう単元や1時間の学習過程の中に思考や評価を位置付ければよいのか。そのことを単元構成の中で軽重をつけながら指導にあたるべきである。
- ・思考を重視する時間と技能を習得していく時間に分けて、単元を計画・実施している。



[ミニゲームについて]

- ・ミニゲームとして、動き方のイメージづくりには有効であった。
- ・子どもたちは、前の時間の3対1グリッドゲームと本時の3対2グリッドゲームをよく比較して違いを理解していた。そして、グリッドを意識してよく動き、パスも回していた。
- ・ゲームの特性から考えたときに、ミニゲームは効果的であったのか。基本的にボールを持つとフリーならシュート、無理ならパスであるが、シュートチャンスなのにパスを回そうとする子どもがいた。7分間で得点がもう少し入る工夫ができるとよかった。
- ・ミニゲームの中で、動き方を伝えたかった。動かずにならできるが、今まで動きながらパスをもらうことでノーマークができることをとらえさせた。
- ・本時は、攻める側の動き、本時では、状況を見ながら判断するという姿を出したかった。
- ・ダブルゴールのセストボールは教材化、場の工夫として興味深かった。

5年生「自然の驚異」

[表現運動の特性について]

- ・表現の特性をふまえた評価とは。イメージを広げて表現するという特性からイメージは子どもにどのように広がっていたのか。自然の驚異や恐さはどのように表現できたのか。
- ・動きに関するところを子どもが追究していくように考えた。
- ・表現の特性におけるイメージを意識して、表現をしていくことについては、今後の課題といえる。

[活用について]

- ・活用する喜びという視点について、どのような喜びがあるのか。
- ・発表会では、今までに習得した動きを使って、グループで表現していく活用の姿が考えられる。
- ・できるようになった動きを場が変わっても活用できるかについて、見通しをもたせることが大切である。
- ・表現を創らせていく上で、習得した動きを活用する姿が出せるようにするために、モデルの動きや今までの動きを比べて表現をつくり直す表現における比較活動の在り方を考えていく。



4 指導助言

指導助言者：福岡教育大学 教授 相部保美先生

【習得を確実にする技能の学習】

公開授業では、学習指導要領の具体化をめざしている。習得と活用のとらえ方が一様ではない。ボールの投げ方の体系的な指導を考えていく必要がある。習得を確実にするために、技能の学習として、十分に振り返りを生かす活動をさせることが大切である。そのための評価の在り方を考えることが、次の活動へ生かすことにつながる。教えるべきところは、教えることも必要である。

【フィードバックを生かした指導】

付加的フィードバックで教師が提示し、子どもの評価から振り返ることで、指導と評価の一体化ということを考えていく必要がある。

【習得・活用の考え方】

分かることとできること、それを生かしていくことを考えて指導することで、生きる力を身に付けていくことにつながる。これが、基礎・基本の定着と思考力を伸ばすことにもつながっていく。この過程を単元・授業の中で、どのように生かすのかを考えて実践していくことが大切となる。

【公開授業について】

中盤まで習得、後段で活用になっている。

1年生の授業では、ただ倒す→重くして倒す→守備を入れたゲームという流れになっている。この段階を追った組み方をしているが、技能の時間を取っているのではなく、段階的にゲーム化していることが特徴である。

3年生の授業も同じ仕組みになっている。ボール運動では、多様な投げ方を取り上げた学習課題はあるのか。的に上手に当てるための投げ方があるはずである。ゴール型へのつながりとして、いろいろなゲームに出合っておくと、将来違ったゲームへ動きを活用していくことができるようになるかもしれない。

5年生の表現運動の授業では、ソロ・ペアからスタートして、人数を増やし、全体へと段階的になっている。個人の技能を高めながら、動きをとらえ、活用していくという流れになっている。表現のイメージの使い方として、平面の指導はよくできているが、高さまで意識させることは少なかったようである。

5 まとめ

(1) 成果

- 場の工夫について、挑戦意欲をかきたてる場や自ら場を選択したり、つくり変えたりできる工夫をしたことで、子どもたちは、体を斜めにして投げる、走りながら当てやすい位置から投げる、高低や速さを意識して表現する等の、場に応じて習得してきた投げ方や動き方を変化させてゲームや表現を楽しむことができた。
- 活動構成の工夫として、子どもの実態に応じた簡易化したゲームを考え、ねらいとする動きが出るように、ミニゲームを細分化し、条件(人数や場の広さ・ルール)を段階的に変えていったことで、前の時間の動きをより価値ある動きへと高めていくことができた。

(2) 課題

- 思考・判断を重視し過ぎると体育本来の目的である運動量の確保が問題となるため、運動量を保障しながら、思考・判断を伴った授業づくりをしていく必要がある。
- 比較活動における自己評価・相互評価の在り方について、さらに今後も具体的な実践を通して、例示できるような教材化の工夫や評価の工夫を考えていく。