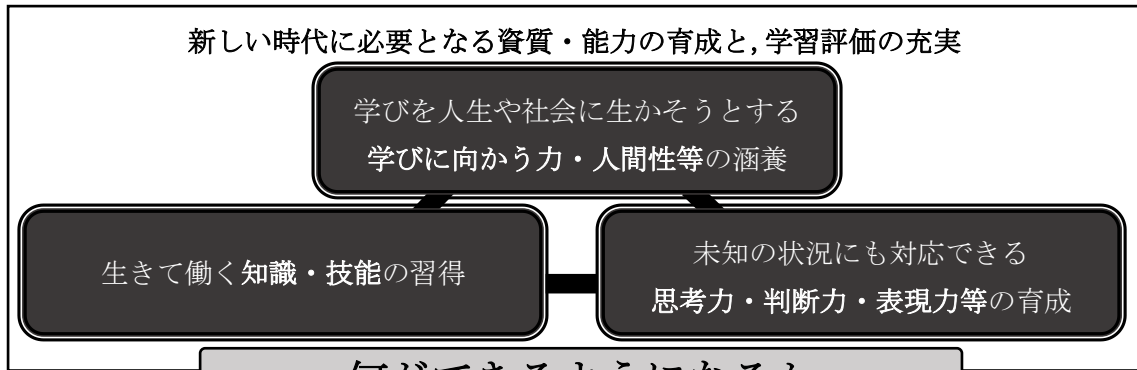


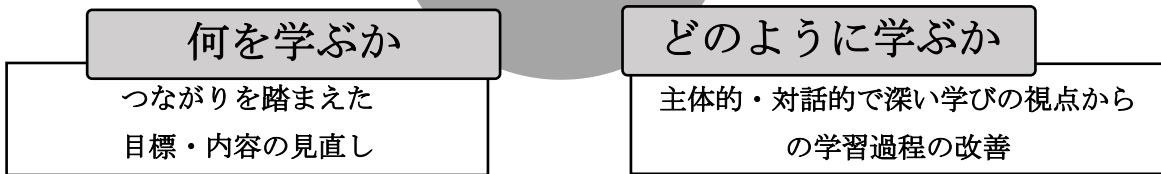
I 研究の概要

1 研究主題設定の理由

学習指導要領改訂の方向性



よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創るという目標を共有し、
社会と連携・協働しながら、未来の創り手となるために必要な資質・能力を育む
「社会に開かれた教育課程」の実現



〈体育科の目標〉

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた
学習過程を通して心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し
豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成する

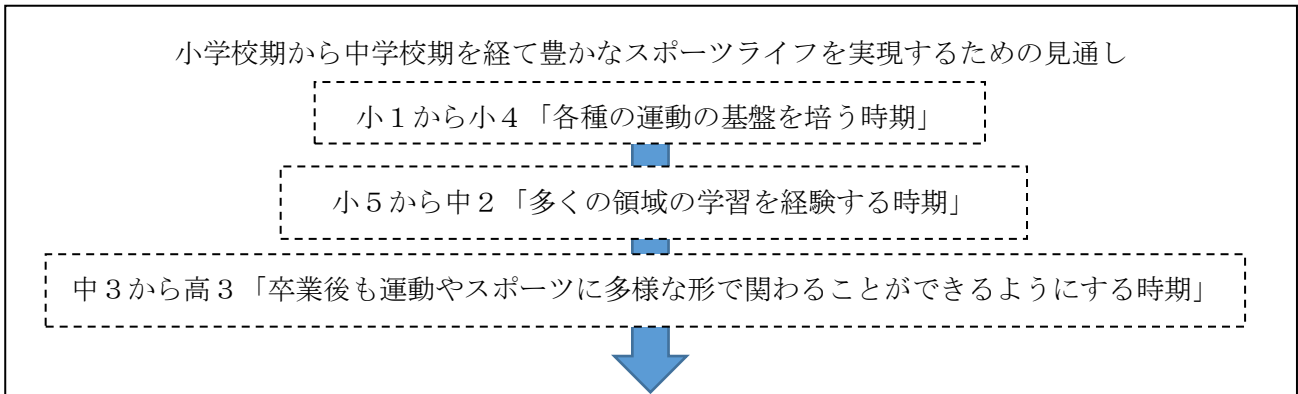
- ・特性に応じた運動の行い方を理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付ける
- ・自己の課題を見付け、解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う
- ・運動に親しむとともに体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う

〈体育の見方〉

運動やスポーツを、その価値や特性に着目し
て、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす
役割の視点から捉える

〈体育の考え方〉

自己の適性等に応じた「する、みる、支える、知
る」の多様な関わり方と関連付けること



七林小学校教育目標

心豊かで、自ら学ぶ力を持ち、たくましく生きる子どもの育成

児童の実態

- ・運動や体育の学習が好きな児童が多いが、何を学ぶかが分かっていないと、思い切り運動することができない。
- ・仲間と関わり、助け合いながら活動できる。しかし、自分たちで学びを選択し、活動することが不十分である。
- ・めあてをもちながら学習に取り組んでいるが、めあてを修正することが必要である。

これまでの研究

主体的な学びの基礎 高郷小学校

**運動の楽しさを求め、主体的に運動に関わる体育学習
～子どもの中にある学びの内容を大切に学習を通して～**

- 子どもの中にある学びの内容の分析 ⇒ 追及する運動の楽しさがわかる
- 発達段階に応じた運動との関わり ⇒ 運動の学び方が整理される
- 学習過程の工夫 ⇒ 困りから気づき、そして思考へつながる

その運動に対する子どもが求めている楽しさを明らかにすることとおして、
教師主導から子どもが主体的に運動に関わる学びへの転換

対話的な学びの基礎 三咲小学校

**主体的に取り組み、運動の楽しさを全員が味わう体育学習
～自己に適しためあてをもち、達成できた喜びをもとめる学習を通して～**

- 理想とする姿になっていく指導計画 ⇒ ゴールイメージ、運動の行い方、課題解決の仕方を理解できる
- 学習資料の工夫 ⇒ 自分に適した課題に気づき、具体的なめあてを持てる
- 学習過程の工夫 ⇒ 見合い、教え合いの学び方により仲間との対話が生まれる

自己に適した具体的なめあてを持ち友達と学び合うこととおして、
できる喜びを求める学習へとつなげる

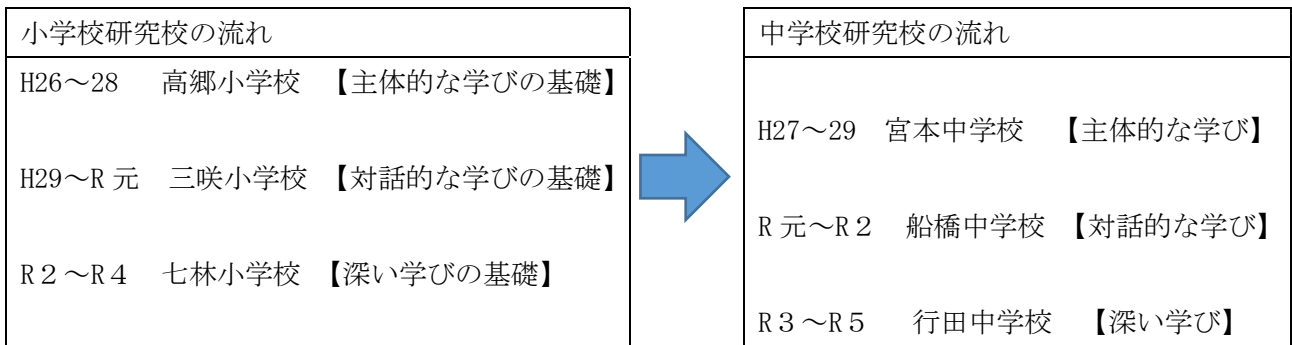
深い学びの基礎

七林小学校 研究主題

一人一人が学習内容を理解し、わかる、できる喜びを味わう体育学習
～学びの系統性をとらえ、思い切り運動できる学習を通して～

2 研究の目的

学習指導要領改訂の趣旨を捉え、主体的、対話的で深い学びを実現するための体育・保健体育科における系統的な学習の在り方を究明する



3 研究仮説

〈研究主題の具現化への仮説〉

研究の仮説

- ①ゴールイメージを基にねらいを明確にし、学びの見通しをもたせることができれば、一人一人が学習内容を理解できるだろう。
- ②児童の実態に合った運動や活動を選択すれば、わかる、できる喜びを味わえるだろう。
- ③児童の学びを促進させる発問や声かけをすれば、学びが深まるだろう。

〈仮説検証方法〉

①ゴールイメージを基にねらいを明確にし、学びの見通しをもたせることができれば、一人一人が学習内容を理解できるだろう。

(ア)ゴールイメージ(指導要領解説 例示)に基づいた学習のねらいを系統的に設定する。

(イ)オリエンテーションで学習のねらいと道すじを提示し、学びの見通しをもてるようにする。

②児童の実態に合った運動や活動を選択すれば、わかる、できる喜びを味わえるだろう。

(ア)その運動への児童の理解度やこれまでの学びを明らかにすることができる、事前事後アンケート調査の項目を設定する。

(イ)機能的特性が明らかな、児童の実態に合ったシンプルなゲームを提示する。

(ウ)児童の実態に合った、技能や学びのポイントを押さえた学習資料を提示する。

③児童の学びを促進させる発問や声かけをすれば、学びが深まるだろう。

(ア)児童の考えをつなぐことができる板書や掲示物を工夫する。

(イ)児童の思考を生み、思考を揺さぶることができる発問内容を導入、展開、まとめの各段階に応じて意図的に設定する。

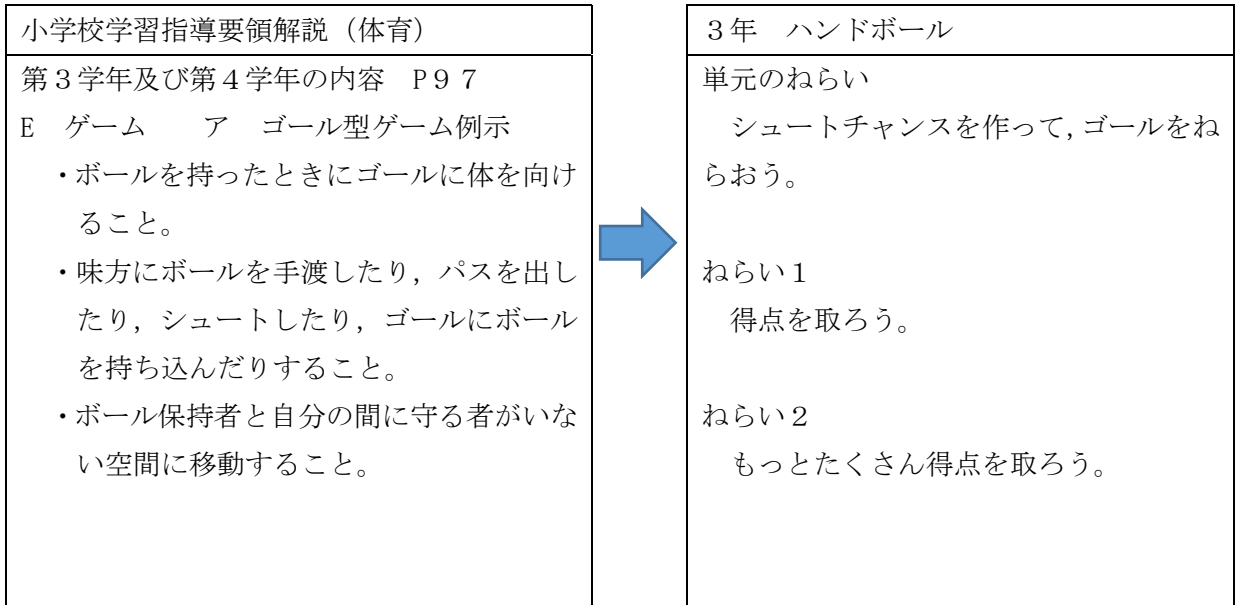
※検証方法について、各ブロック及び学年で系統的に内容を設定し、主題実現への検証をする。

II 研究の実際

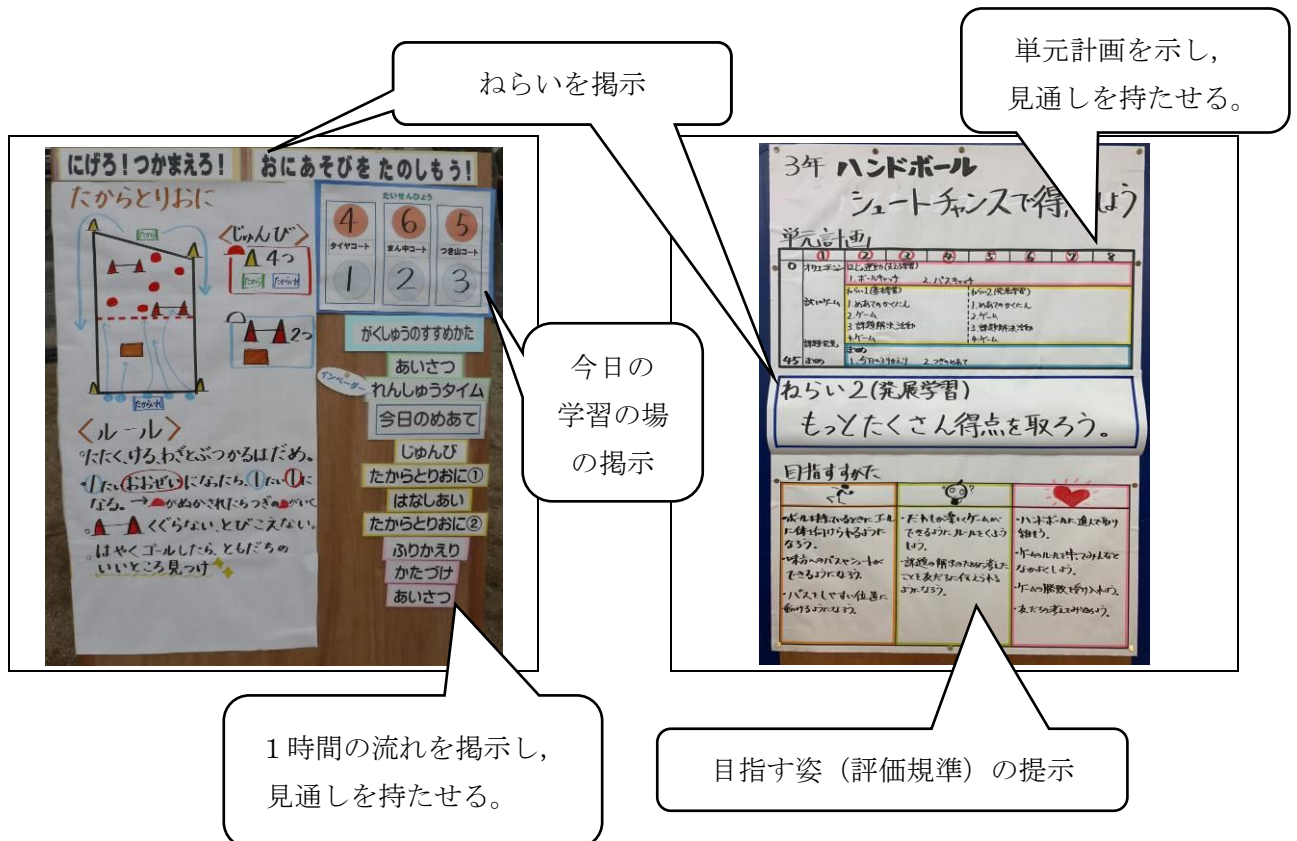
1 仮説1について

①ゴールイメージを基にねらいを明確にし、学びの見通しをもたせることができれば、一人一人が学習内容を理解できるだろう。

(ア)ゴールイメージ（指導要領解説 例示）に基づいた学習のねらいを系統的に設定する。



(イ)オリエンテーションで学習のねらいと道すじを提示し、学びの見通しをもてるようにする。



2 仮説2について

②児童の実態に合った運動や活動を選択すれば、わかる、できる喜びを味わえるだろう。


(ア)その運動への児童の理解度やこれまでの学びを明らかにすることができる、事前事後アンケート調査の項目を設定する。

事前アンケート
<ul style="list-style-type: none"> ・〇〇型の運動は好きですか。(理由) ・どのようなときに不安を感じましたか。 ・難しいと思うことはなんですか。 ・どのような動きができましたか。 ・これまでの学年の学習でどのようなポイントやコツがありましたか。

事後アンケート
<ul style="list-style-type: none"> ・〇〇型の運動は好きですか。(理由) ・どのようなときに不安を感じましたか。 ・難しいと思うことはなんですか。 ・どのような動きができるようになりましたか。 ・どのようなポイントやコツがあることが分かり、できるようになりましたか。

(イ)機能的特性が明らかな、児童の実態に合ったシンプルなゲームを提示する。

低学年 鬼遊び 機能的特性
<ul style="list-style-type: none"> ・一定の区域とルールを決め、その範囲でつかまえたり逃げたりしながら多人数で競うことが楽しい運動遊びである。

児童の実態に合ったシンプルなゲーム
第1学年
单元名
「にげて、かわして、きらきらげっと」 (E ゲーム イ 鬼遊び)

<p>腰に2本付いたタグを「取られない・とる」の勝負を楽しむ。</p>

(ウ)児童の実態に合った、技能や学びのポイントを押さえた学習資料を提示する。

児童の実態
第3学年
<ul style="list-style-type: none"> ・友達との交流が盛んで、意見を伝えたり、認めたりすることができ、自分たちで課題を見つけることができるようになってきた。 ・課題が分かっているが、それに合った解決方法を選ぶことができない。

技能や学びのポイントを押さえた学習資料
<p>得点をとりたい</p> <ul style="list-style-type: none"> 上手に打ちたい <ul style="list-style-type: none"> バットに当てたい → ティーバッティング 遠くに → ホームラン競争 ねらって → 的当て 確実に点をとりたい → ミニゲーム
<p>フレームワークにより、各チームの課題に基づいた課題解決方法を選択できるようにする。</p>

3 仮説3について

③児童の学びを促進させる発問や声かけをすれば、学びが深まるだろう。

(ア)児童の考えをつなぐことができる板書や掲示物を工夫する。

技能ポイントやオノマトペを書き込んで、児童の学びを促進させる。

機能的特性から、動きの課題を気付かせ、意見をつなげる。

児童が見つけた動きを絵図化して掲示し全体で共有する。

(イ)児童の思考を生み、思考を揺さぶることができる発問内容を導入、展開、まとめの各段階に応じて意図的に設定する。

第1学年 「にげて、かわして、きらきらげっと」(E ゲーム イ 鬼遊び)

①単元を通しての発問

単元のねらい「思い切り走って、逃げたり、かわしたりして、鬼遊びを楽しもう」

ねらい1…にげ名人になろう

ねらい2…にげて、かわして、たくさんたからをゲットしよう

はじめ	なか	まとめ
<p>「鬼遊びはどうやったら楽しめる？」</p> <ul style="list-style-type: none"> 鬼に捕まらなければ楽しい <p>↓ (ねらい1へ)</p> <p>「にげ名人になろう」</p>	<p>「どうやったら捕まらなかった？」</p> <ul style="list-style-type: none"> 鬼を〇〇の方法でかわす <p>↓ (ねらい2へ)</p> <p>いろいろな逃げ方をつかって</p> <p>「にげて、かわして、たくさんたからをゲットしよう」</p>	<p>「どうやったら鬼をかわせた？」</p> <ul style="list-style-type: none"> 鬼がいない場所へ逃げる

②1時間の授業での発問

導入	展開	まとめ
<p>「タグを取られずに、ゴールまでいくためには、どうやって逃げたらいいかな。」</p>	<p>「今、どうやったら、うまくいったのかな。」や、「どんな逃げ方ができたかな。」</p>	<p>「どの逃げ方がうまくいったかな。」</p>

・前時からのねらいを確認する。

・今日の学習内容を想起させ、考えを全体で共有する。
 ・どのような動きがあったか、児童の言葉や動きを絵図や言語化していく。

・わかったことを整理し、共有する。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果と課題

(1) 仮説1について

①ゴールイメージを基にねらいを明確にし、学びの見通しをもたせることができれば、一人一人が学習内容を理解できるだろう。

(ア)ゴールイメージ(指導要領解説 例示)に基づいた学習のねらいを系統的に設定する。

- 運動の型の特性について思考させる展開を設けたことで、運動の特性を理解して学習を進めることができた。
- ねらい1(基本学習)で、うまく攻めるためにはどうしたらよいかを考えさせ、全体で共有し、ねらい2(発展学習)では、もっとうまく攻めるためにどうしたらよいかを考えさせた。
- 「たくさん得点する」というねらいにすることで、攻撃の工夫やチームでの声かけなどの協力が必要であるといった、個人だけでなくチームとしての課題が生まれた。
- ゲームの内容は学校での系統を踏まえ、中学年では攻撃側に重点を置き、守備については高学年で重点を置くという前提でねらいを設定すると学習内容がより焦点化された。
- 前年度までの学びの積み重ねがなく、系統立てた年間指導計画の作成が必要である。

(イ)オリエンテーションで学習のねらいと道すじを提示し、学びの見通しをもてるようにする。

- 学習板に単元の指導計画や1時間の流れを掲示し、授業後や単元後のゴールを見据えた学習になった。
- 試しのゲームでの児童の困り感や運動の競い合いの特性から課題を明確に表したことで、児童は学習内容を理解し、自分たちの課題として捉え、課題を解決しようとする学びになった。
- 掲示物の文字が多すぎると、見にくかったり、理解しづらかったりすることがあった。

(2) 仮説2について

②児童の実態に合った運動や活動を選択すれば、わかる、できる喜びを味わえるだろう。

(ア)その運動への児童の理解度やこれまでの学びを明らかにすることができる、事前事後アンケート調査の項目を設定する。

- これまでの経験や学習してきた動きについて、アンケート項目を設定することで、どこまでの知識・技能を習得しているかを把握できたり、楽しみにしていることや不安にしていることを捉えられたりし、児童の実態に合ったねらいやゲームの内容などを設定することができた。
- 今までの学習で、「どのようなことができるようになったのか」を聞くことで、学習に必要な指導がより明確になる。
- あまりに具体的にアンケートをすると、どのような運動か楽しみをもたせることができなくなる可能性がある。アンケート内容は、発達段階を考慮して吟味する必要がある。

(イ)機能的特性が明らかな、児童の実態に合ったシンプルなゲームを提示する。

- 「相手コートにボールを落とせば勝ち」「自分達のコートにボールを落とされれば負け」などといったシンプルなゲームにすることで楽しく行えた。
- 集団対集団の攻防により、得点を競い合うというベースボール型ゲームの特性から、競争場所をホームゾーンの1点の場所に絞ることで競い合いの視点を明確にし、全員が全力でベースをかけ抜けることができた。
- 単元のねらいに沿った、得点方法の工夫を考えさせるために、ルールや場を工夫できるような声かけが必要であった。
- ルールや場を工夫することにより、より思い切り運動したり、めあてを達成したりすることができるだろう。

(ウ)児童の実態に合った、技能や学びのポイントを押さえた学習資料を提示する。

- 低学年では、各チームで出たよい動きを全体で共有できるよう、動きを絵図や言語化したカードを掲示した。
- 中学年では、フレームワークをチーム内の対話のきっかけとして、課題が明確になった。また、各チームが課題に基づいた解決活動を選ぶことができた。
- 高学年では、個別最適な学習になるようにチームの課題に合った課題解決方法を用意した。自分たちの実態に合った課題解決方法を選択させて活動させたことで「わかる」「できる」につながった。
- 児童の気付きが、必ずしも正しい知識や身に付けさせたい知識とは限らないため、児童が出した気付きの扱い方が難しい。
- 共通して学ばせる場面と自分たちの課題に合う解決方法を選択して学習する場面を学習計画で分けて設定すると「わかる」「できる」学びになる。

(3) 仮説3について

③児童の学びを促進させる発問や声かけをすれば、学びが深まるだろう。

(ア)児童の考えをつなぐことができる板書や掲示物を工夫する。

- イメージマップを作成したことで、それぞれのチームの課題が見つかり、課題達成への練習方法も選択しやすくなった。
- 児童にオノマトペやキーワードを考えさせ、掲示物に記入することで、チーム内でオノマトペやキーワードを使って教え合う姿が随所に見られ、知識・技能が高まった。
- 児童が見つけた動きを絵図で分かりやすく掲示し、よく使われたものはシールを貼って明確にすると、全員に共有することができた。
- イメージマップの中に「ボールを落とす」「ボールを落とさない」の2項目があったのにも関わらず、「ボールを落とさない」内容のみを記載してしまったので、両方を取り上げ、記載するのか、どちらかにしぼったイメージマップにするのかを明確にするべきであった。
- 各チームによってめあてや課題が異なるため、全体で共有できる掲示物は作成しなかったが、運動によっては全体で共有しながら考えをつないでいく必要もあると考えられるた

め、他の単元での学習ではどのような方法が適切かの検討が必要であった。

(イ)児童の思考を生み、思考を揺さぶることができる発問内容を導入、展開、まとめの各段階に応じて意図的に設定する。

○導入時「どう攻めたらいいかな。」と発問し、攻めの視点を重視した。また、始めにねらいを確認し、前時の振り返りから個人のめあてを考えさせることで、児童は「できるようになりたい姿」をイメージし、思い切り運動することができた。

○展開時「どんな攻め方があったかな。」と発問し、補助運動（支える学習）でどのような動きがあったか教師が見取ったり、児童の言葉や動きを絵図や言語化したりした。「ボールを持たない動き」については、「どうしてうまくいかなかったの」や「どうしてうまくいったの」「今どうしてそうやって動いたの」と発問し、児童と対話をしながら動き方を高めた。また、チームの課題を把握し、チームの課題を解決したプレイや目指してほしいプレイについて、称賛することで、より課題を自分事として捉え、個別最適に学ぶことができた。

○まとめでは、「どの攻め方がよかったかな、うまくいったかな。」と発問し、ゲームの中で、どの攻め方がうまくいったかを発表させ、その動きを共有した。さらに、課題に対してできたことや次時の課題について話し合わせた。話し合いを活発にするために、対戦相手から話をももらったり、試合の様子を撮影した動画で確認したりしたことで、より課題解決に向けて協働的に学ぶことができた。

●思考を重視する時間を設けるなど、単元計画の内容をより深く考える必要がある。

●各チームでめあてを考えさせたため、打撃に関するめあてのチームに対しても、守備を称賛するような声かけをしてしまう場面もあり、教師の声かけの統一ができなかった。

2 まとめ

- それぞれの運動の機能的特性を十分に味わうことのできる学年に合ったねらいを精選したり、学びの見通しをもたせるための掲示物を工夫したりすることで、一人一人が学習内容を理解でき、めあてをもって学習に臨むことができた。
- 児童の実態を把握するためのアンケートの工夫や機能的特性が明らかなゲームの設定、各学年に適した技能や学びのポイントの提示により、より思い切り運動する環境になり、「わかる」「できる」を体感することができた。
- 思考ツールを用いた学び方やゴールイメージを意識した導入、展開、まとめの発問や声かけは、児童同士の関わりが深まった協働的な学びになったり、自己の課題が明確化された個別最適な学びになったりした。