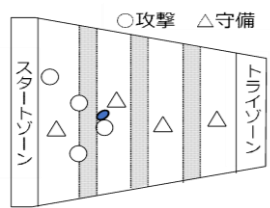


小学校第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」 大野城市立御笠の森小学校
単元目標

知識及び技能	タグラグビーの行い方を知るとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって陣地を取り合う簡易化されたゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだり、課題の解決のために考えたことを仲間に伝えたりすることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り仲間と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間と互いの考えを認め合ったり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。

※共：男女共習

	① ②	③	④ ⑤	⑥ ⑦	⑧ ⑨	評価規準
ねらい	タグラグビーの特性やボール操作等について理解するとともに、単元の見通しをもつことができる。	ルールを工夫（得点方法、コートの広さ）し、みんなでタグラグビーのゲームを楽しむことができる。		チームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりしながら、みんなでタグラグビーのゲームを楽しむことができる。	大会を開催し、単元のまとめをすることができる。	【知識・技能】 ①スローフォワード等、タグラグビーの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②ボールを持ったときにトライゾーンに体を向けて走ったり、後方にいる味方にパスをしたりすることができる。 ③ボール保持者の後方で、パスを受ける位置に移動することができる。
導入	準備運動含む学習の進め方を知る。	共：心と体をほぐすために、タグ取り増え鬼ごっこやランバスタイムトライアルで、ウォーミングアップを行う。				
展開	共はじめのルールを提示し、試しのゲームを行う。 ・1チーム4名（男女混合）とし、ゲームを行う。 	工夫するルール（得点方法）を確認し、本時学習のめあてをつかむ。	工夫するルール（コート広さ）を確認し、本時学習のめあてをつかむ。	チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることを確認し、本時学習のめあてをつかむ。	これまでの学習を生かして大会を行うことを確認し、本時学習のめあてをつかむ。	【思考・判断・表現】 ①ルールを工夫している。 ②チームの特徴に応じた作戦の中で、自己の役割を確認している。 ③攻撃をする時の動きについて考えたことを仲間に伝えている。
終末	試しのゲームの感想を伝え合い、単元のめあてをつかんだり、見通しをもったりする。	得点方法やコート広さを観点にルールを工夫する方法を提示し、チームで課題追求を行う。 共：児童が仲間と関わり合いながら繰り返し課題追求をすることができるようにペアチームで課題追求を行う方法を提示する。 共：課題追求で感じたことを伝え合い、互いの考えや取り組みを認め合うことができるように、練習後に振り返りの時間を設定する。			いくつかの作戦例を提示し、チームで課題追求を行う。 共：児童が仲間と関わり合いながら繰り返し課題追求をすることができるようにペアチームで課題追求を行う方法を提示する。 共：みんながチームに貢献できる役割をもった作戦になっているかどうかを伝え合い、互いの考えや取り組みを認め合うことができるように、練習後に振り返りの時間を設定する。	得点方法やコート広さ、作戦をチームで考えながら大会を行う。 共：ゲーム後、みんなが楽しむことができているか、チームに貢献できる役割をもった作戦になっているかを伝え合い、次のゲームで修正できるように話し合う時間を設定する。
	試しのゲームの感想を伝え合い、単元のめあてをつかんだり、見通しをもったりする。	試しのゲームを行い、本時学習の振り返りを行う。 共：課題追求してきたことをもとに、児童全員がゲームを楽しむことができるようにするために、ゲーム前にチームで得点方法やコート広さ、作戦について話し合う時間を設定する。 共：互いの考えや取り組みを認め合うことができるようにするために、チーム内や全体で伸びや頑張りや称賛し合う時間を設定する。			単元の振り返りを行う。 共：単元を通してみんなが楽しむことができるようにルールを工夫したり作戦を考えたりしたよさを交流し称賛する時間を設定する。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①ゴール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ゲームのルールを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ゲームや練習中に互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 ⑤ゲームや練習の際に、場の危険物を取り除く等、安全に気を配っている。

知識・技能		①		②		③	総括評価
思・判・表			①		②	③	
主	⑤	③	①	②	④		

実践事例

チーム全員で協力して攻撃し、得点する楽しさを味わうことができるルール工夫 小学校第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」

大野城市立御笠の森小学校

1 単元の目標

- タグラグビーの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、陣地を取り合う簡易化されたゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】
- 誰もが楽しくゲームに参加することができるように、ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだり、課題解決のために考えたことを仲間に伝えたりすることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 運動に積極的に取り組み、ルールを守り、仲間と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間と互いの考えを認め合ったり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

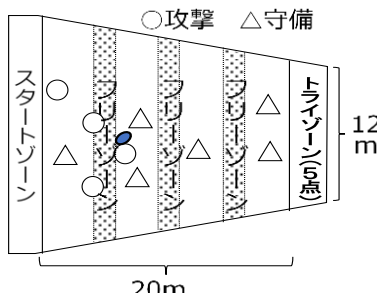
(1) チームの実態に応じて、得点方法を選択できるルールの工夫

本学習では、チーム全員で協力しながら攻撃し、子供一人ひとりが得点に貢献できた楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、ルールの工夫として、チームの実態に応じて、「ボーナス得点ゾーンの選択」と「コートの広さの選択」ができるようにした。

① ボーナス得点ゾーンについて

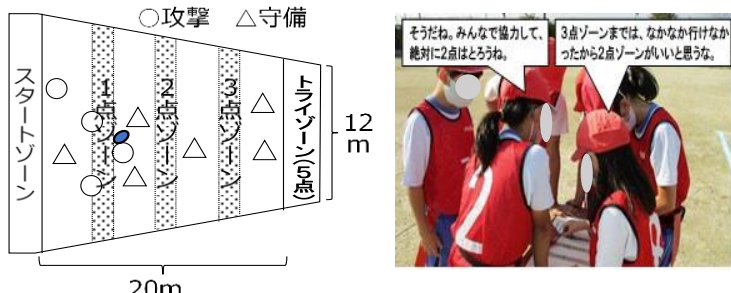
第1時、第2時で行った試しのゲーム後、子供から「トライできて（得点することができて）うれしかった。」や「チームで攻撃しながらトライゾーンの近くまで行けたけど、結局トライできなかった。（得点できなかった。）」という感想が聞かれた。そこで、チームの技能の程度にかかわらず、どのチームも協力してボールを運び、得点する楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、第3時では、フリーゾーンを、進んだ距離に応じて得点できる「ボーナス得点ゾーン」とし、チームの技能の程度に応じて1カ所だけ選択できるようにした。【資料1】

(第1・2時)



20m

(第3時)

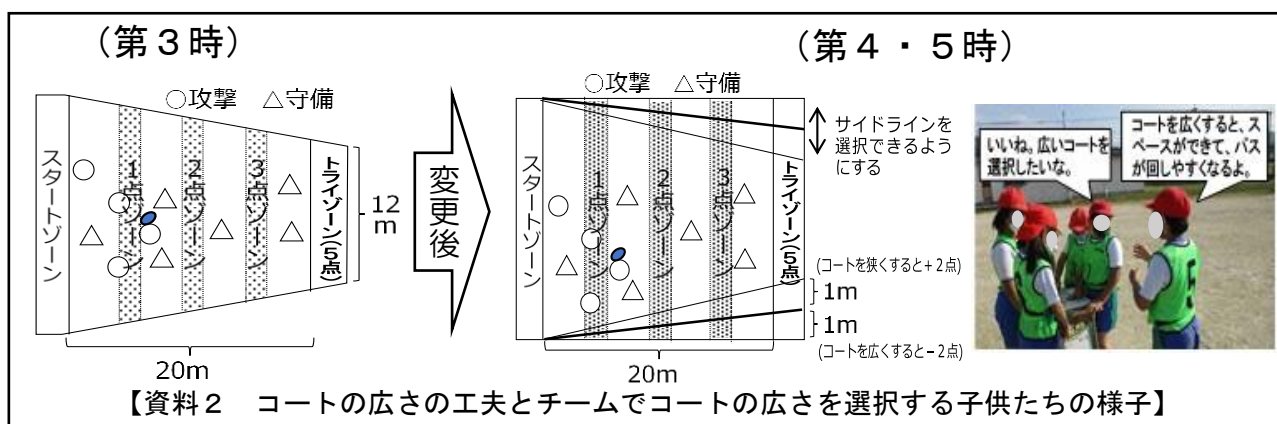


20m

【資料1 ボーナス得点ゾーンとチームでゾーンを選択する子供たちの様子】

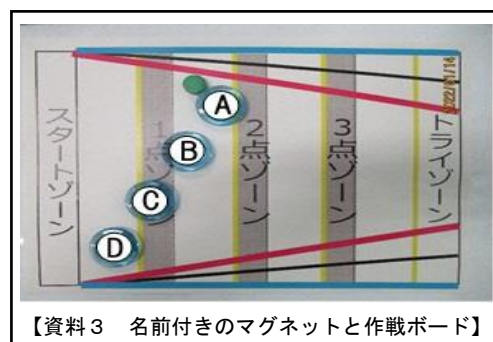
② コートの広さについて

第3時のゲーム後には「トライゾーンまで行けなかったけど、チームで協力して3点ゾーンまで行けてうれしかった。」という感想が聞かれた。また、「コートを広くすると、スペースができるからチームでもっとパスを回しながら攻撃できるようになって、たくさん得点できると思う。」という意見が聞かれた。そこで、第4、5時では、よりチームで協力してたくさん得点し、みんなでゲームを楽しむことができるようにするために、チームの技能の程度に応じて「コートの広さ」を選択できるようにした。【資料2】



(2) 自他の考えを可視化できる作戦ボードの活用

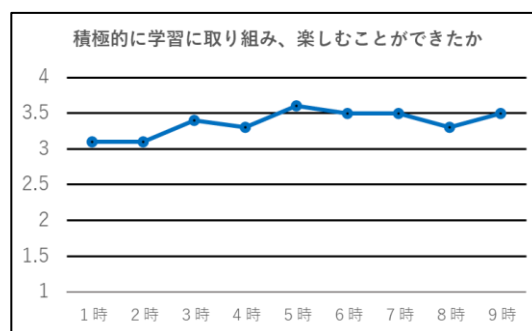
体育科学学習において、自分の考えを仲間に上手く伝えることが難しい児童がいることが考えられる。そこで、全ての児童が、自分が感じていることや考えていることを仲間に伝えることができるように、一人ひとりに名前付きのマグネットを準備し、作戦ボード内で活用するようにした。【資料3】このような作戦ボードを活用したことで、「〇〇さんは、どうして、2点ゾーンがいいの？」等、チームで互いの意見を聞き合い、認めようとする姿が見られた。



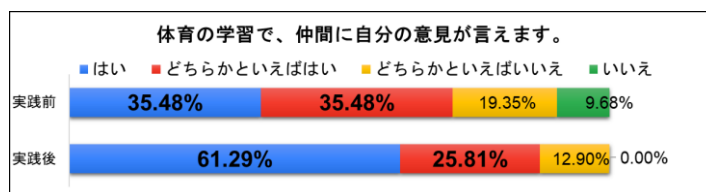
3 成果と課題

(1) 成果

- 毎時間の学習後に行ったアンケート「4項目質問紙アンケート（4件法）Q：『積極的に学習に取り組み、楽しむことができたか。』については、平均値が3.0点以上を維持しながら推移している。これは、チームの実態に応じてルールを工夫しながら学習を重ねたことによって、チームで協力し、パスを回して攻撃し、得点する楽しさや喜びを味わうことができたからだと考える。また、得点するためにチーム内で互いの考えを伝え合い、その考えのよさを認め合いながら学習に取り組むことができたからであると考えている。



- 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート（21項目質問紙アンケート）Q：『体育の学習で仲間に自分の意見が言えますか』については、単元後87%の児童が「はい」「どちらかといえばはい」と回答している。これは、【資料3】のように、一人ひとりに名前付きのマグネットを準備したことで、「誰が、どうするか」考え伝える活動が活発に行われたからであると考えている。



(2) 課題

- チームの技能の程度に応じて、得点方法を選択できるルールの工夫や自他の考えを可視化できる作戦ボードの活用を行ったことで、チームの課題を解決し、得点することを楽しむことができたが、個人の運動課題の解決が不十分な子供も見られた。そこで、集団競技においてチームの運動課題の解決だけでなく、個人の運動課題についても解決できるような単元構成を考える必要がある。また、教師が個別に支援を行ったり、ドリルゲーム等、解決方法を提示したりして、集団と個の運動課題をバランスよく解決できるようにしていく必要がある。

小学校第2学年 C ア・イ 走・跳の運動遊び「とびっこあそび」 宮若市立宮田小学校

知識及び技能	とびっこ遊びの行い方を知るとともに、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	前方や上方に跳ぶ高さや距離、感覚など、いろいろな運動のあそび場の中から、自己に適した運動遊びの場を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	とびっこ遊びに進んで取り組み、順番やきまりをまもり誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

※共：男女共習

	1	2	3	4	評価規準
ねらい	跳んで遊ぶ場で、今できる跳び方で遊び、本単元のめあてや学習計画を立てることができるようにする。	もっと前方や上方に跳ぶ動きを見つけて、繰り返し跳んで遊ぶことができるようにする。	工夫した場で、跳び方を考えながら、跳んで遊ぶことができるようにする。	前方や上方への自慢の動きで遊ぶことができる。	【知識・技能】 ①幅跳びあそびやケンパー跳び遊び、ゴム跳び遊びの仕方を理解している。 ②助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができる。
導入	準備運動 みんなでジャンプ（まねっこジャンプ、とびっこじゃんけん）ケンケンドンジャン、ゴム段とび 共：心と体をほぐすために、全体やグループでコミュニケーションをとりながら準備運動を行う。（全体やグループで補強運動等）				【思考・判断・表現】 ①自己にあった運動遊びの場を選んでいる。 ②友達のよい動きを見つけたり考えたりしたことを友達に伝えている
展開	とびっこランドの遊び方について理解することができるように、説明する。 グループでいろいろなコースを跳ぶ。 1グループ4名（男女混合）とし、時間で区切り場を回って遊ぶ。 共：全員が運動の特性を十分味わうことができるように、特性に応じた場を設定する。 自分がもっととんでみたい場に行き遊ぶ。	グループでとびっこランドを順に回って跳んで遊ぶ。 共：子どもがつくった動きを言語化できるように、遠くに跳んだり、高く跳んだりしている子どもに問いかけ、グループの子どもでフィードバックする。 遠くに跳んだり、高く跳んだりするための遊び方について話し合う。 共：子どもが遠くに跳んだり、高く跳んだりする跳び方を共有することができるように、踏み切り足や振り上げ足、腕の使い方に着目して話し合う活動を行う。	とびっこランドの場を工夫して、前方や上方に跳ぶ動きを見つけて遊ぶ。 共：「もっと遠くに、高く跳びたい。」「いろいろな跳び方がしたい。」という遊びへの欲求を満し、仲間と関わりながら用具の高さや幅、個数や配置の仕方を工夫できるように、工夫したい場を選択し、選択した場でグループをつくり、動きを見つけて遊ぶ。	跳び方じまん大会の準備をする。 共：遊びを通してつくった前方や上方に跳ぶ動きの中から自慢の動きを見合うために、跳び方自慢をしたい場ごとにグループをつくり、跳び方や関わり方を確認する。 跳び方じまん大会を開いて遊ぶ。 共：子どもが学習の成果を実感することができるように、それぞれの動きを見合う活動を行う。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①運動遊びに進んで取り組むもうとしている。 ②順番やきまりをまもり誰とでも仲良く運動したり、安全に気を付けたりしようとしている。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、とびっこランドのそれぞれの場での動きについて課題を出し合い、大きなめあてをつくる。	再びとびっこランドを回って跳んで遊ぶ。 共：子どもが見つけた動きを基に、仲間と関わり合いながらとびっこランドに挑戦できるように、グループでコースを回るようにする。	それぞれが工夫した場に行き跳び方を考えながら跳んで遊ぶ。 共：子どもが場の工夫を実感できるように、場と結んで跳び方について発言している子どもを称賛し、動きを価値付ける。	課題解決を通して高まった動きを実感し、次の学習への意欲をもつことができるように、単元のはじめと終わりの動きを基に、とびっこあそびの学習をふり返る。	
	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入				

知識・技能	①	②		②
思・判・表		②	①②	
主	①			②

実践事例

運動の楽しさを味わいながら動きをつくる場や活動の工夫

小学校第2学年 C ア・イ 走・跳の運動遊び「とびっこあそび」

宮若市立宮田小学校

1 単元の目標

- とびっこ遊びの行い方を知るとともに、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができるようにする。【知識及び技能】
- 前方や上方に跳ぶ高さや距離、感覚など、いろいろな運動のあそび場の中から、自己に適した運動遊びの場を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。【思考力・判断力・表現力等】
- とびっこ遊びに進んで取り組み、順番やきまりをまもり誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 子ども一人ひとりの課題解決に応じて、自分の動きを高めることができる場

本学習は、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりする感覚づくりに取り組むことができるように、様々な場を設定した。毎時間の導入では、跳びながら全身のバランス感覚を養い、主運動につながる予備的な運動を取り入れた場を設定した。主運動では、以下の①～④の場を設定した。

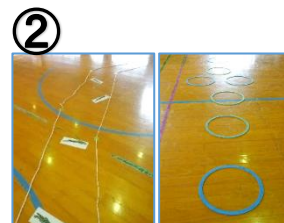
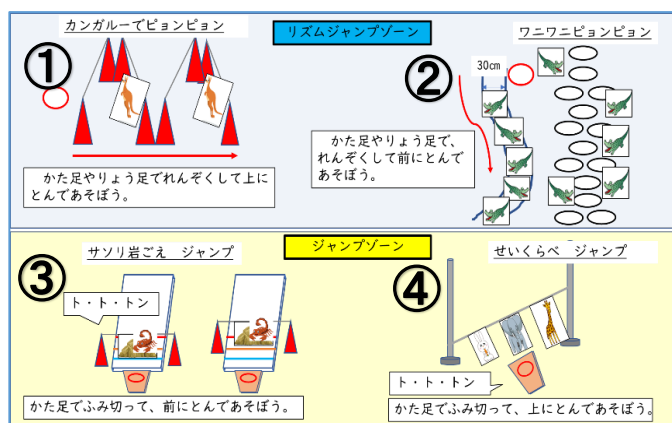
【導入の場について】

毎時間の導入では、「ゴム段跳び」、「ケンケンドンジャン」といった友達と関わりながら力いっぱい跳ぶことができるように工夫した。「ゴム段跳び」は、足首、膝、腰など跳ぶ人に合わせて高さを調整するゴム跳びである。「ケンケンドンジャン」は、白線の上をケンケンで移動し、向かい側から来た相手チームの友達とじゃんけんをし、負けたチームは次の友達がスタートする遊びである。

【①～④の場について】

子どもたちが興味を持って活動に参加し、繰り返し活動しようとする意欲を高めることができるように、「とびっこランド」でいろいろな動物と出会い、その動物を「跳び越える」という試練を乗り越えて、ジャンプ名人になろうという設定を設けた。

- ① 片足や両足で連続して上に跳んで遊べる場。自分で跳びたいコース（ジグザグや真っすぐ）を選べるように設定した。
- ② 片足や両足で、連続して前に跳んで遊べる場。
- ③ 片足で踏み切って前に跳んで遊べる場。自分が跳んだ幅が視覚的に分かり、前へ跳ぶ意欲を高めることができるように、青・黄・赤と着地の位置によって色を変えてテープを貼った。
- ④ 片足で踏み切って、上に跳んで遊べる場。上体を起こして力強く踏み切る感覚をつかむことができるように、踏み切りの位置にロイター板を使った場を設定した。ゴム紐をななめにかけることで、自分に合った高さを選択することができるようにした。



(2) 子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け

場①と場②のように片足や両足で連続して前や上に跳んで遊ぶ活動では、膝が曲がり沈み込む感覚を身に付けることができるように、口伴奏や手拍子でリズムをとって動きづくりができるよう活動を設定した。その際に、お互いの動きを見合うことができるようにグループで場を回るようにした。友達が心地よいリズムで動けていないことに気付くと、「もっとこうした方が気持ちよく跳ぶことができるよ。」「音楽科の時間に学習した『こぎつね』のリズムで跳ぶと楽しいよ。」「タ、タン、タ、タンのリズムが楽しいよ。」と自分が感じた心地よいリズムや動きの感じを伝える様子が見られた。



【手拍子をしてリズムを取り合って動きづくりをする様子】

場③と場④のように、片足で踏み切って前や上に跳んで遊ぶ活動では、「もっと高く（遠く）まで跳ぶにはどうしたらよいか。」という問いに対して、踏み切りの強さや振り上げ足の形状を視点に、場とつないで動きを確かめる話し合い活動を設定した。「ト・ト・トンのリズムで跳ぶと高く跳べたよ。」と動きの感じから踏み切りの強さを伝え合ったり、「両足をお腹につけるくらい上げて跳ぶと高く跳べたよ。」と高く跳ぶためのポイントを見つけ伝え合ったりする様子が見られた。



【高く跳ぶために振り上げ足を視点に動きを見合う様子】

また、単元終末では、跳び方自慢大会に向け、子どもが跳び方自慢したい場ごとにグルーピングをし、動きづくりを行った。これまでに出示された動きのポイントを基に、それぞれの課題解決に向け意欲的に取り組む姿が見られた。

3 成果と課題

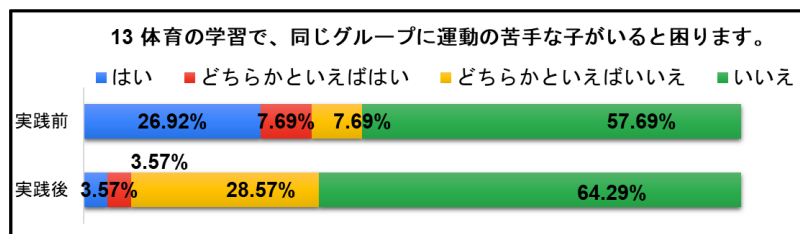
(1) 成果

- 「とびっこランド」という設定を設け、子ども一人ひとりの課題解決に応じた場を設定することで、跳ぶ動き自体の面白さや心地よさを感じながら動きづくりに取り組む姿が見られた。また、低学年という発達段階から、運動の一連のリズムに視点を置き、擬態語（ターンやタン等）のアクセントや時間の長短から自分や友達の動きの感じを見取るようにすることで、友達と自分の課題を共有し、それぞれが課題をもって動きづくりに取り組むことができた。



【遠くに跳ぶ動きづくりをする様子】

- 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート（21 項目質問紙アンケート）」の「体育の学習で同じグループに運動の苦手な子がいると困る」という項目において、右のグラフから、実施前に比べて「どちらかというといいえ」「いいえ」の数が増えたことが分かる。また、単元終末時のふり返りでは、「グループの友達が動きづくりの時はできていなかったけど、とびっこ自慢大会の時にばっちりできていてうれしかった。」や「友達がリズムを手拍子で打ってくれたから跳べた。」という感想が多く聞かれた。このことから、単元を通して、子どもが学び合いながら一緒に課題を解決するよさに気付くことができたと考える。



(2) 課題

- 個々の運動課題を明らかにしていくとともに、その課題に応じた動きづくりが子どもの学び合いの中でできるような場や、その動きづくりによってできた動きの出来映えを子ども同士で判断できるような仕掛けの工夫が必要である。

○単元の目標

知識及び技能	○40mハードル走の行い方を理解し、①第一ハードルを決めた足で踏み切って走り越えること②インターバルを3歩か5歩のリズムで走ること③ハードル上で上体を前傾させ、振り上げ足が地面と平行になるように走り越えることの3点ができるようにする。	評価規準
思考力・判断力・表現力等	○自分の記録を伸ばすために、①第一ハードルまでの踏切②インターバル③フォームの3点を友達と相互評価しながら練習をしたり、相手チームに勝つために練習の仕方を工夫したりすることができるようにする。	
学びに向かう力・人間性等	○相手チームと勝敗を競いながら40メートルハードル走をするに関心を持ち、ハードリングの理想像を共有して、友達と意欲的に動きを相互評価しながら、共に達成する楽しさや競争する楽しさに向かって運動する態度を育てることができるようにする。	

共：男女共習

○単元構造図							【知識・技能】 ①第一ハードルを決めた足で踏み切って走り越えることができる。 ②インターバルを3歩か5歩のリズムで走ることができる。 ③ハードル上で上体を前傾させ、振り上げ足が地面と平行になるように走り越えることができる。 ④40mハードル走の行い方を理解することができる。
	1	2	3	4	5	6	
ねらい	単元のゴール像をつかみ、自己の動きの課題を把握することができる。	第一ハードルを決めた足で踏み切って走り越えることができる。	インターバルを3歩のリズム（ジャー、1,2,3）で走ることができる。	振り上げ足が地面と平行になるように走り越えることの3点ができるようにする。	助走からハードリングまでの一連の動きで、ハードルを走り越えることができる。	記録会（モリリンピック）を開催し、チームで協力し合い、記録の向上を実感できる。	
導入	理想のハードル走の映像をもとに、ゴール像をつかむ。（モリリンピック）	ウォーミングアップ（場の準備＋簡単ストレッチ＋感覚づくりの運動）①・②の場を選択しながら ①5mインターバルの40mハードル（ハードル間が5m） ②6mインターバルの40mハードル（ハードル間が6m） 共：心と体をほぐすために、チームで場の準備やウォーミングアップを行う。				会場設営	
展開	場のづくり方、ウォーミングアップの仕方を理解する。 試しの運動をする。（40mハードル走）	試しの運動をする。（第一ハードル15m走） めあてを確認する。 練習タイム① 共：自己の目標の達成の楽しさを味わうために、チームの仲間と場を選択したり、動きのポイントを教え合いながら練習する。 練習タイム② 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとハードルリレーを行う。	試しの運動をする。（自己にあったインターバル（5,6m）を選択した40mハードル走） めあてを確認する。 練習タイム① 共：自己の目標の達成の楽しさを味わうために、チームの仲間と場を選択したり、動きのポイントを教え合いながら練習する。 練習タイム② 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとハードルリレーを行う。	試しの運動をする。めあてを確認する。（前時と同じ場で、踏切足に気を付けて40mハードル走） 練習タイム① 共生：自己の目標の達成の楽しさを味わうために、チームの仲間と場を選択したり、動きのポイントを教え合いながら練習する。 練習タイム② 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとハードルリレーを行う。	試しの運動をする。（前時と同じ場で、助走からハードリングまでの一連の動きの40mハードル走） めあてを確認する。 練習タイム① 共：自己の目標の達成の楽しさを味わうために、チームの仲間と場を選択したり、動きのポイントを教え合いながら練習する。 練習タイム② 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとハードルリレーを行う。	開会の言葉 競技場の注意 競技（ハードリレー） 表彰 講評 閉会の言葉	【思考・判断・表現】 ①自己にあった第一ハードルを走り越える歩幅を考えることができる。 ②自己にあったインターバルの距離を考え、友達がリズムカルに走り越えることができているかを伝えることができる。 ③振り上げ足が地面と平行になるように走り越えるための踏切の場所を考え、友達の振り上げ足が平行に走り越えることができているかを伝えることができる。 ④友達の一連の動き（助走からハードリング）のよさを伝えることができる。 ⑤自分の動きのよさを振り返り、感想文にまとめることができる。
終末	学習の振り返りをする 片付け	学習の振り返りをする 片付け	学習の振り返りをする 片付け	学習の振り返りをする 片付け	学習の振り返りをする 片付け	学習の振り返りをする 片付け	【主体的に学習に取り組む態度】 ①40mハードル走に積極的に取り組むことができる。 ②場や用具の安全に気を配りながら、ハードル走に取り組むことができる。 ③ハードル走の競争で、勝敗を受け入れることができる。

評価場面	1	2	3	4	5	6	
知識・技能	④	①	②	③		③	
思・判・表		①	②	③	④	⑤	
主	①	②				③	

仲間と共に運動の楽しさを味わうための教材化の工夫や運動の4つの関わり方

小学校第5学年 C 陸上運動 イ ハードル走「モリリンピック ハードル走」

うきは市立御幸小学校

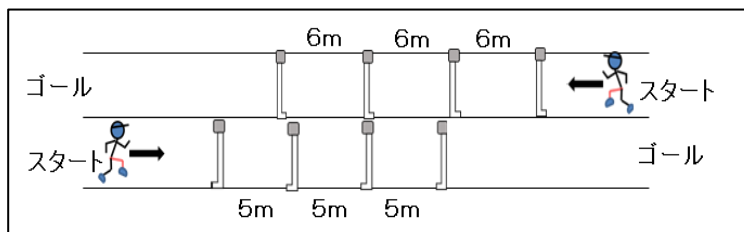
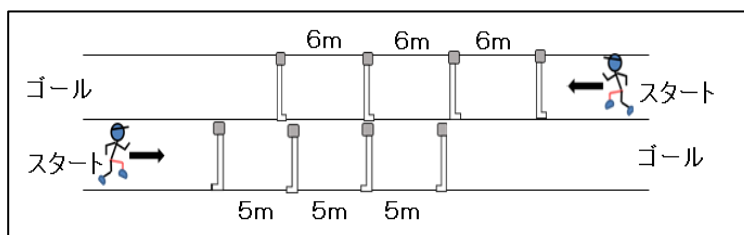
1 単元の目標

- 40mハードルリレーの行い方を理解し、①第一ハードルを決めた足で踏み切って走り越えること ②インターバルを3歩か5歩のリズムで走ること③ハードル上で上体を前傾させ、振り上げ足が地面と平行になるように走り越えることの3点ができるようにする。【知識及び技能】
- 自分の記録を伸ばすために、①第一ハードルまでの踏切②インターバル③フォームの3点を友達と相互評価しながら練習をしたり、相手チームに勝つために練習の仕方を工夫したりすることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 相手チームと勝敗を競いながら40メートルハードルリレーをすることに関心を持ち、ハードリングの理想像を共有して、友達と意欲的に動きを相互評価しながら、共に達成する楽しさを味わったり、や競争する楽しさに向かって運動する態度を育てたりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 仲間と共に運動の楽しさを味わうための教材化の工夫（ハードルリレー）

本学習は、仲間と共に運動する楽しさを味わうために、教材をハードルリレーと設定した。ハードルリレーを設定することで、仲間と競争する楽しさを味わったり、チームで関わったりすることができるようにした。具体的には、右図のコースをチームごとに準備し、競争型のゲームができるようにした。このゲームは、前の走者が5mのインターバルに置かれた4台のハードルを走り越し、前の走者がゴールに

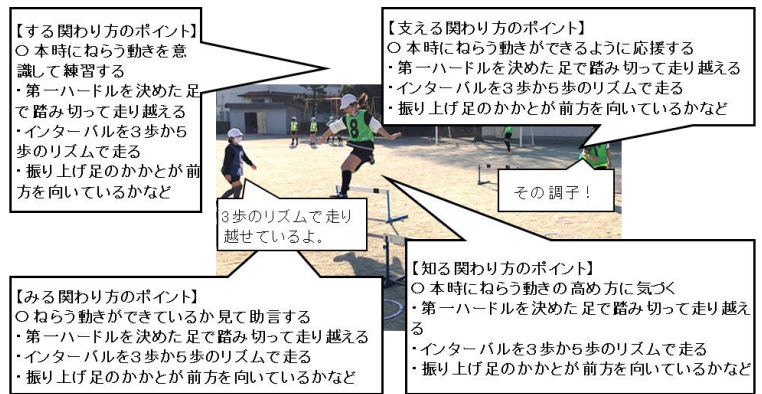


たどり着いたら、次の走者がスタートする（6mのインターバル）。これをチーム全員が走り終えるまで繰り返して行うものである。ハードルリレーを、自分の動きづくりを行った後に毎時間設定し、常にチーム同士で競争する楽しさを味わわせたり、チームでの課題を共有したりできるように工夫した。単元最後のハードルリレー大会では、大会運営も子供たちが行い、チームで円陣を組んだり、仲間を応援したりなど、仲間と共に運動の楽しさを味わったりする姿が見られた。



(2) 動きを高めるための「する・みる・支える・知る」関わり方のポイント

仲間と動きを高め合うために、「する・みる・支える・知る」関わり方のポイントを示した。4つの関わり方のポイントを示したことで、「する」関わり方では、自己の目標達成のために、ねらう動きを意識しながら、粘り強く練習する姿が見られた。「みる」関わり方では、仲間の動きを見ながら、ねらう動きができているか確認したり、動きの高め方を助言したりする姿が見られた。「支える」関わり方では、仲間がねらう動きができるように応援したり、練習の場や方法について助言したりする姿が見られた。「知る」関わり方では、タブレットで自己の動きを確認したり、仲間の助言を聞いたりすることで高め方のポイントに気づくことができた。これらのことから、4つの関わり方をすることは、動きを高め合うことに、つながっていると言える。



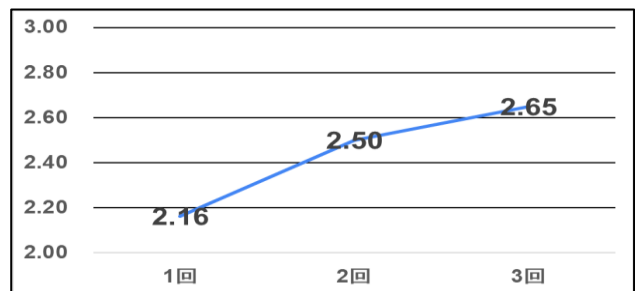
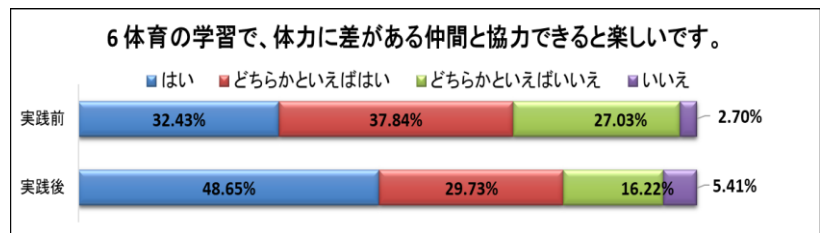
3 成果と課題

(1) 成果

- 「体育の学習に関する児童アンケート」(21項目質問紙アンケート)からも、仲間と運動することの楽しさを味わうこと

ができた子が増加していることがわかる。これは、チームの仲間と関わったり、チーム同士で競争したりすることができるように、教材をハードルリレーと設定したことが有効だったからである。

- 「形成的授業評価アンケート」の「今までできなかった運動や作戦ができるようになりましたか。」については、学習が進むにつれ、「はい」と肯定的に回答する子どもが増えている。これは、子どもに動きを高めるための4つの関わり方のポイントを示し、仲間と関わり合う活動を適切に設定したからである。



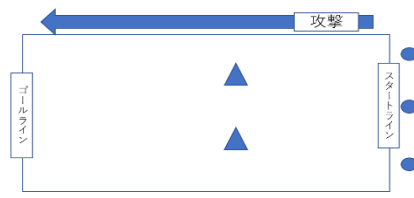
(2) 課題

本実践においては、チームを組んだり、単元のまとめに大会を設定したりしたことで、子どもの仲間と動きを高め合ったり、競争する楽しさを味わったりする姿は見られたが、中には勝敗を受け入れることができず、素直に楽しめない子どもも見られた。今後は、全ての子どもが仲間と運動を楽しむために、「勝敗に関係なく楽しめる」ような教材を工夫していきたい。

小学校第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び「宝はこび鬼」 大牟田市立大正小学校
単元目標

知識及び技能	宝運び鬼の行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則でボール運び鬼をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	みんなが楽しくゲームができるように簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	宝運び鬼の学習に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くすること、勝敗を受け入れることができるようにする。

※共：男女共修

ねらい	① ②	③	④ ⑤	⑥	評価規準	
	運び鬼の行い方を知り、単元の見通しをもつことができる。	みんなが楽しむために、規則を工夫したり、攻め方を選んだりして宝運び鬼を楽しむことができる。	2組と大会を行い、宝運び鬼を楽しむことができる。			
導入	共：心と体をほぐしたり、主運動につながる動きを経験したりするために、チームやペアでアナログン（チーム対抗しっぽとりおに、じゃんけんしっぽとり）に取り組む。					
展開	はじめの規則で宝運び鬼を行う。 〔はじめの規則〕 ・1チーム5～6名（男女混合）。 ・各自宝を持ち、3人ずつでスタートラインからゴールラインに向かって走る。（攻めが「いくよ。」と言い、守りが「いいよ。」の合図でスタート） ・タグをとられず、宝（紅白玉）をゴールラインまで運べたら1点。 ・鬼（2名）に途中でタグを取られたらスタートラインにもどる。 ・3分間で攻守交代。得点が多かったチームの勝ち。	規則（得点方法）を工夫して宝運び鬼を行う（ゲーム1→振り返り→ゲーム2）。 〔規則の工夫〕 ・宝を3種類にする。 1点⇒紅白玉、5点⇒ライトドッジボール、10点⇒段ボール ・5点と10点の宝は、運ぶことができる回数を制限する。5点の宝は、1人2回。10点の宝は、1人1回。 共：自己に適した規則を選んで遊ぶことができるように、大きさの違う3種類の用具を準備する。 共：よい動きを全体で共有するために、ゲーム1の終了後、友達のよい動きを伝え合う時間を設定する。また、よい動きを視覚的にとらえやすいように ICT を活用して紹介する。	攻め方を工夫して宝運び鬼を行う（ゲーム1→振り返り→ゲーム2）。 〔第4時〕教師が提示した攻め方を選んで宝運び鬼を行う。 〔第5時〕チームで考えた攻め方で宝運び鬼を行う。 共：3人で連携して得点をとることができるために、第4時の学習では、教師が提示した攻め方（広がって攻める、集まって広がり攻める、時間差で攻める）から選んで遊ぶ。第5時では、教師が提示した攻め方を参考にチームで考えた攻め方で遊ぶ。 共：よい攻め方を全体で共有するために、ゲーム1の終了後、よい攻め方をしているチームを伝え合う時間を設定する。また、よい攻め方を視覚的にとらえやすいように ICT を活用して紹介する。	これまで学習していた規則（得点の方法）や攻め方を選んだりして大会を行う。 ・8チームを2パートに分ける（1パート：4チーム）。 ・各パートで優勝を決める（勝利数）。 共：児童が進んで取り組むために、大会の役割（準備、運営、片付け）を分担する。	【知識・技能】 ①きまりや用具の使い方等の宝運び鬼の行い方について言うことができる。 ②相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりするすることができる。 ③少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。	
						
終末	取組んだ感想を伝え合い、単元の見通しをもつ。	本時学習の振り返りを行う。 ・楽しかったこと ・友達のキラリ 共：互いの取組のよさを称賛させるために、全体で自己の伸びや友達のよさを伝え合う時間を設定する。			【思考・判断・表現】 ①楽しく宝運び鬼ができる得点の方法を選んでいる。 ②少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりする行い方を友達に伝えている。 ③少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりする行い方を選んでいる。	
知識・技能 思・判・表 主		①	②	③	総合的評価	
			①	②		③
	①			②		

友達と運動の楽しさに触れるための教材の工夫と活動の工夫

小学校第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び「宝はこび鬼」

大牟田市立大正小学校

1 単元の目標

- 宝運び鬼の行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で宝運び鬼をすることができるようにする。【知識及び技能】
- みんなが楽しくゲームができるように簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 宝運び鬼の学習に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くすること、勝敗を受け入れることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 運動遊びの楽しさに触れるための、アナログンと規則の工夫

本学習は、単元を通して、相手のいない場所に移動したり、かけこんだりしてタグをとられずに宝を運ぶ動きを身に付けるために、類似の動きによる感覚づくり（アナログン）や規則の工夫を行った。

①類似の動きによる感覚づくり（アナログン）

個人で楽しむ教材（じゃんけんしっぽとり）とチームで協力して楽しむ教材（チーム対抗しっぽとり）に取り組ませた。ねらいとする動きを全体に広げるために、「タグをとられないための動きのポイントは？」と発問した。子どもたちは、「ゆっくり走ったり、速く走ったりする。」「相手の近くで、いきなり走る方向を変える。」「相手がいなくてところに走る」などと発言したり、動きを示したりしながら紹介して、楽しみながら動きを身に付けることにつながった。運動が苦手な児童には、教師が個別に声をかけた



【じゃんけんしっぽとりの様子】



【チーム対抗しっぽとりの様子】

じゃんけんしっぽとり	チーム対抗しっぽとり
2 m 離れて向かいじゃんけんをする。勝った人は、負けた人をおかわして決められたラインまで走る。負けた人にタグを取られずラインまで走ることができたら勝ち。	1人2本タグをつける。制限区域内（バスケットコート）で1分間、タグを取り合う。チームの合計数が多い方が勝ち。

り、一緒に動いたりして動きのポイントを共有した。

②規則の工夫

単元導入時に子どもたちに提示した「宝運び鬼」の得点の規則は、タグ（両腰に1本ずつつける）を鬼にとられず、宝（紅白玉1個）をラインまで運ぶことができたなら1点とした。子どもたちは、制限時間に少しでも多く得点しようと何度も取り組む姿が見られた。第3時、子どもたちに「もっと楽しい宝運び鬼にするには？」と発問すると、「もっと点数をとりたい。」「宝を増やしたい。」と発言した。そこで、宝の種類を増やし、宝によって点数を変えることを確認した。

はじめの得点の規則	変更した得点の規則
・紅白玉 1点（何回でも可）	・紅白玉 1点（何回でも可） ・ボール 5点（1人2回） ・段ボール 10点（1人1回）

【宝運び鬼】



【規則の工夫】

規則を工夫したことで、合計得点が増えたことや制限があることから確実に得点をとるために鬼の動きに合わせて動いたり、仲間と連携して動いて楽しむ姿が見られた。

(2) 子ども同士が学び合いながら学習に取り組むことができる仕掛け

第4時は、子どもたちが、これまで身に付けた個人の動きに加えて、チームで連携した攻め方ができるように、攻め方の例を提示した。子どもたちには、名前付きのマグネットと攻め方ボードを渡して、教師が提示した攻め方の中から選択させ、ゲームに取り組ませた。攻め方や自分の役割が明確になり、苦手な児童にとってもチームのみんなと一緒に攻め方を選んで楽しむことができていた。また、みんなで連携して攻める楽しさに触れるきっかけにもなった。



【攻め方の例を提示する様子】



【チームで攻め方を決める様子】

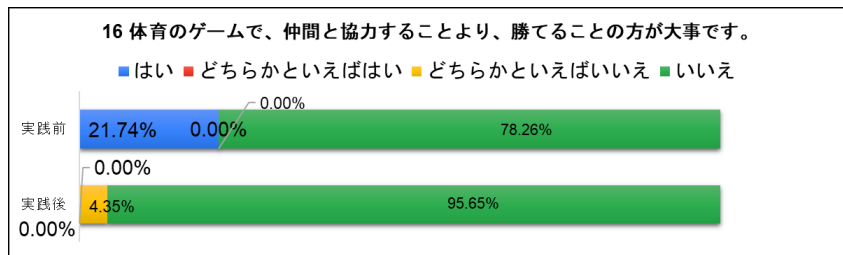
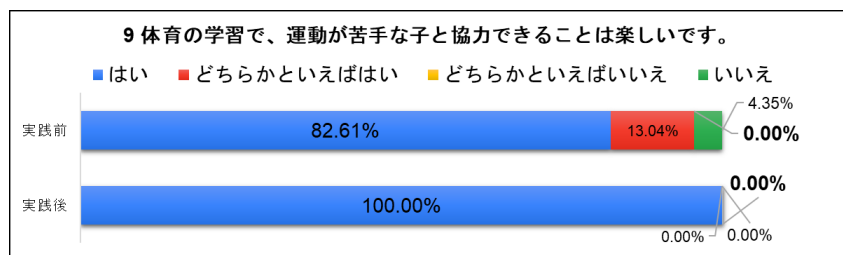
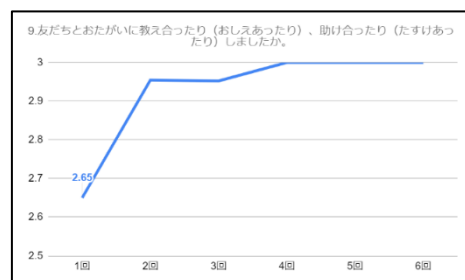


【チームで決めた攻め方をゲームで確かめる様子】

3 成果と課題

(1) 成果

- 毎時間の学習後に行ったアンケート「4項目質問紙アンケート(4件法) Q:『友だちとおたがいに教えあったり、助け合ったりしましたか。』」については、学習が進むにつれて高い評価で推移している。これは、規則を工夫したり、チームで攻め方を選択したりしながらチームの友達と「宝運び鬼」の楽しさに触れることができたからだと考える。
- 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート(21項目質問紙アンケート)」の『体育の学習で、運動が苦手な子と協力できることは楽しいです。』については、単元後すべての児童が「はい」と回答し、『体育のゲームで、仲間と協力することにより、勝てることの方が大事です。』については、単元後すべての児童が「どちらかといえばいい」と回答した。これは、規則を工夫したり、チームで攻め方を選択したりしたことによって苦手な子どもも得点できる機会が増えたり、チームのみんなから称賛されたりしたからだと考える。



(2) 課題

- 子どもたちが主体的に遊び方を工夫(コート、人数等)しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて、今後工夫する必要がある。

知識及び技能	○マット運動の行い方を理解するとともに、自己の能力に合わせて、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技に取り組んだりすることができるようにする。
思考力・判断力・表現力等	○自己の能力に合った技への動きづくりの課題の解決の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力・人間性等	○マット運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

※共：男女共習

	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	自分が目指す技を決め、自分の課題をつかむ。	自己の課題応じた場を選び、仲間とアドバイスし合いながら、自分が目指す基本的な技（易しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・壁倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。		自己の課題応じた場を選び、仲間とアドバイスし合いながら、自分が目指す基本的な技や発展技（開脚前転・伸膝後転・頭はね起き・補助倒立）の動きづくりをする。		自分ができる技を組み合わせたり、仲間と動きを合わせたりして、発表会に向けて練習する。	6の1マット運動発表会を行い、自他の頑張りを認め合う。
導 入	準備運動（ストレッチ・感覚づくりの運動の紹介を兼ねる）を行う。	共：心と体をほぐすために、グループやペアでコミュニケーションをとりながら、準備運動をする。（ペアストレッチ、感覚づくりの運動）					
展 開	技のポイントを理解できるように、映像や掲示資料を使って説明する。	自分が目指す基本的な技のポイントを確認し、課題に応じた場で動きづくりをする。 共：自分の能力に合わせて技を選択できるように、3つの回転系の技と2つの巧技系の技を基本的な技として提示する。		自分が目指す基本的な技や発展技（開脚前転・伸膝後転・頭はね起き・補助倒立）のポイントを確認し、課題に応じた場で動きづくりをする。 共：基本的な技を習得できた児童が意欲的に運動することができるように、発展技を提示したり、より大きくや美しく等の視点を与えたりする。		グループで技の組み合わせ方を話合う。 共：一人ひとりの技能の高さを発表するだけでなく、仲間と運動する楽しさを味わうことができるように、仲間と動きをシンクロする構成を提示する。 仲間とアドバイスし合い、発表会に向けて練習する。 ・自他の動きを映像で確認することができるように、タブレット端末で撮影させる。	6の1マット運動発表会を行う。
	自分の能力に合った技を決め、自己の課題を見付けることができるように、試しの運動を行う。	共：モデルとなる動きや自分の動きを映像で確認して、アドバイスし合うことができるように、練習の場にタブレット端末を設置する。		できるようになったことを仲間と認め合ったり、新たな課題を見付けたりすることができるように、グループでミニ発表会を行う。 共：一人ひとりの頑張りを認めたり、いろいろなアドバイスを受けたりすることができるように、技能の差や男女差、目指す技が異なるグループを形成する。			
		今後の学習の見通しをもつことができるように、自分が目指す技を決める。	本時の学習を振り返って、次時の学習を見通しをもつ。 ・動きのコツを共有することができるように、「場」・「動きの感じ」・「仲間からのアドバイス」を視点に振り返りを交流する。				
終 末	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入						
評価場面	1	2	3	4	5	6	7
知識・技能		①	②	①	②		②
思・判・表				①	②		
主	①	④	②			③	③

評価規準
【知識・技能】 ①自分の選んだ技の行い方について、言うことができる。 ②自分が選んだ技のポイントを踏まえて、運動することができる。
【思考・判断・表現】 ①自分の課題に合わせて、場や提示された練習方法を選択することができる。 ②仲間の運動を観察し、課題や動きのコツを伝えることができる。
【主体的に学習に取り組む態度】 ①自分が選んだ回転系や巧技系の技に積極的に取り組もうとしている。 ②場の正しい使い方、試技をするときや観察のするときの約束を守り、仲間と助け合って運動しようとしている。 ③動きや気付いたことを伝え合うときに、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ④場の安全に気を付けている。

一人ひとりが意欲的に運動し、仲間と学び合うための場や関わり合いの工夫
 小学校第6学年 B 器械運動 ア マット運動

吉富町立吉富小学校

1 単元の目標

- マット運動の行い方を理解するとともに、自己の能力に合わせて、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技に取り組んだりすることができるようにする。【知識及び技能】
- 自己の能力に合った技への動きづくりの課題解決の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- マット運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 一人ひとりの課題解決に応じて、仲間と学び合うための仕掛け

回転系や巧技系の技の習得に向けて、課題にあった場の設定や、補助を付けた練習方法の提示を行った。



- ① ロイター板で傾斜をつけた場：勢いをつけやすく、着地しやすくなる。【開脚前転、開脚後転】
- ② 細マットの場：マットの段差を生かして、開脚立ちがしやすくなる場【開脚前転、開脚後転】
- ③ 段差マットの場：マットの段差を生かして、着地がしやすくなる。【首はね跳び、頭はね跳び】
- ④ ゴム紐を使った段差マット：マットの段差を生かして、着地しやすくするとともに、ゴム紐を張ることで、大きく跳ねる動きづくりができる。【首はね跳び、頭はね跳び】
- ⑤ ステージの場：セーフティマットを設置しているため、思い切って跳ねの動きづくりができる。【首はね起き、頭跳ね起き】
- ⑥ ビニル袋を張った場：ビニル袋に足を当てようとするすることで、膝を伸ばす動きをつくる。【開脚後転、伸膝後転】
- ⑦ セーフティマットの場：壁に高さの違うセーフティマットを立てることで、壁への恐怖心をスモールステップで克服する。【頭倒立、壁倒立】

(2) 仲間と学び合うための関わり合いの仕掛け

①本学習では、児童が主体的に学習に取り組むことができるように、回転系の基本的な技（開脚後転、易しい場での開脚前転、首跳ね起き）から1つ以上、また、巧技系の基本的な技（壁倒立、頭倒立）から1つ以上の技の習得を目指し、児童の技能に合った技を選択させた。さらに単元の後半では、回転系の発展技として開脚前転、伸膝後転、頭跳ね起きを、巧技系の発展技として、補助倒立、補助倒立前転を提示し、技能の高まりを生かした学習ができるようにした。

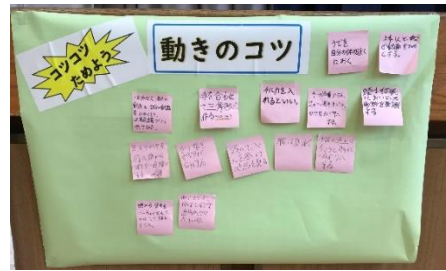


タブレットを利用した児童同士の学び合い①

- ② 児童が客観的に自分の動きを確かめたり、モデル映像と比較しながら課題を見付けたりすることができるように、各練習の場にタブレットを設置した。その際、自分のタブレットで撮影させることで、授業外でも自分の動きを観ることができるようにした。
- ③ 見付けた動きのコツをより多くの仲間と共有することができるように、学習の振り返りで記述されたコツや練習方法を付箋紙に書かせ、技のポイント掲示に貼りためていくことで、掲示物を通した学び合いが生まれるようにした。
- ④ 技能の差や男女差があっても、一人ひとりの頑張りを認め合ったりすることができるように、目指す技が異なるグループを形成し、展開の後半でミニ発表会を位置付けた。その際、アドバイスを伝える活動を設定することで、目指す技が違い、同じ練習の場で運動していない子ども同士の学び合いが生まれるようにした。



タブレットを利用した児童同士の学び合い②

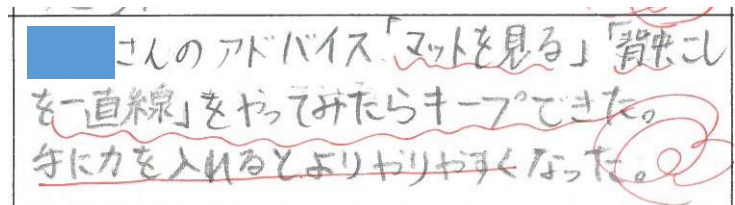
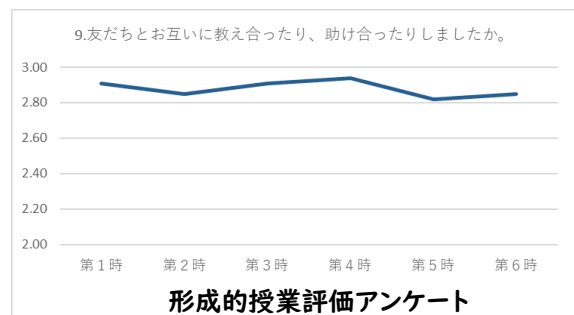


付箋を使った動きのコツの共有化

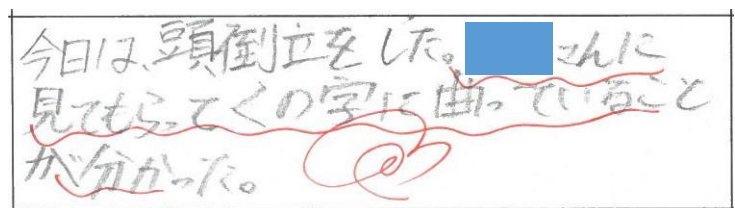
3 成果と課題

(1) 成果

- 「形成的授業評価アンケート」の「友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか」については、「はい」と答えた児童が高い水準で推移している。これは、同じ目指す技を共にする友だち同士が集まって学習することで、自分事として、仲間の動きを観察して課題を見付け合ったり、見付けた動きのコツを伝え合ったりできたためだと考える。
- 授業後の児童の振り返りには、「友達から受けたアドバイスを実際に試してみると出来た」という記述が見られた。普段関わりの少ない児童同士が、目指す技が同じであるためにグループを形成して練習したり、技能差がある児童同士が付箋を介してコツを共有したりすることが有効であったと考える。また、友達に撮影してもらったことで、自分では気付かない課題を見付けた児童の姿も見られた。これは、ICT機器を用いて、客観的に自己の姿を振り返ったり、仲間の動きと比べたりすることが有効だったためと考える。



アドバイスを受けた児童の振り返り



友達に撮影してもらった児童の振り返り

(2) 課題

- 児童一人一人が主体的に動きづくりに取り組むために技を複数設定したこと、課題解決につながる場を複数設定したことで、それぞれの場に集まる人数に偏りが生じ、児童同士の学び合いがあまり見られない場面があった。より協働的な学びを通して課題解決に取り組むことができるような工夫（ペア学習、グループ学習の進め方の工夫）や ICT の効果的な活用について今後工夫していきたい。