

実践編

実践編

小学校第2学年 C 走・跳の運動遊び ア・イ 走・跳の運動遊び
単元の目標

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なる。
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、順番やままりをまもり誰と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。

		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。	もって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。				【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書いたり書いていたりする。 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					
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。	グループでとびっこランドを順に回って跳んで遊ぶ。 共：（１）子ども一人一人の課題に応じて、自分の動きを高めることができる場 ・子どもがつくった動きを言語化する。 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：（２）子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け ・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：（２）子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け ・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、動きを見つけて遊ぶ。 跳び方じゃ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。 跳び方じゃ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、それぞれの動きを見合う活動を行う。
	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。 自分がもって跳んでみたい場に行つて遊ぶ。					【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友達の良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。
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、単元のめあてをつくる。	それぞれが工夫した場に行つて跳び方を考えながら跳んで遊ぶ。 共：（１）子ども一人一人の課題に応じて、自分の動きを高めることができる場 ・子どもがつくった動きを言語化する。				【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もうとしている。 ②順番やままりをまもり誰と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。
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・表主	①	①②	②

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 走・跳の運動遊び ア・イ 走・跳の運動遊び

「とびっこあそび」

1 単元目標

- 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。

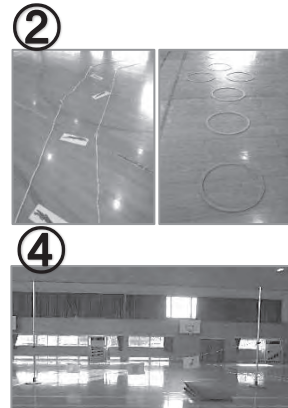
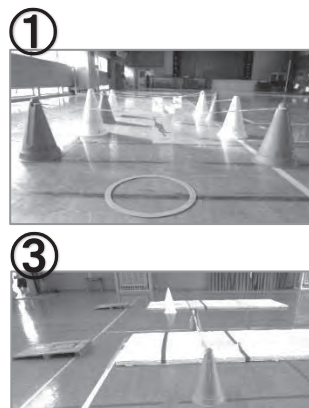
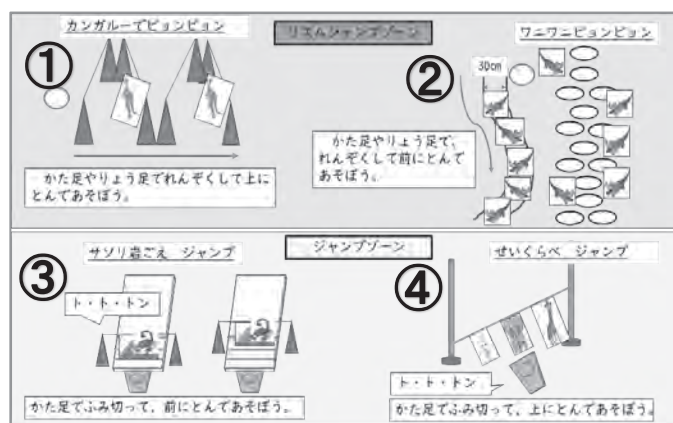
【導入の場について】

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。これまでに与えられた動きのポイントを基に、それぞれの課題解決に向けて意欲的に取り組む姿が見られた。

3 成果と課題

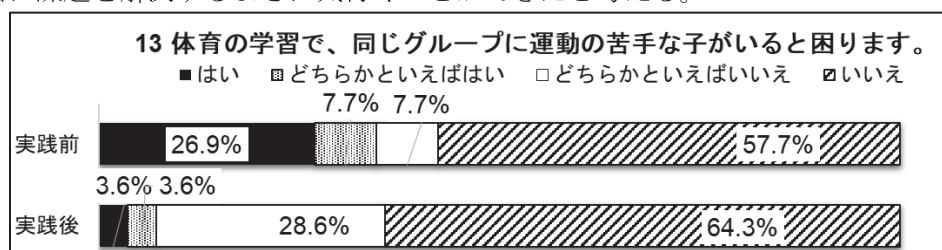
(1) 成果

- 「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、下のグラフから、実施前に比べて「どちらかといえばいい」「いい」の数が増えたことが分かる。また、単元終末時の振り返りでは、「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られる。

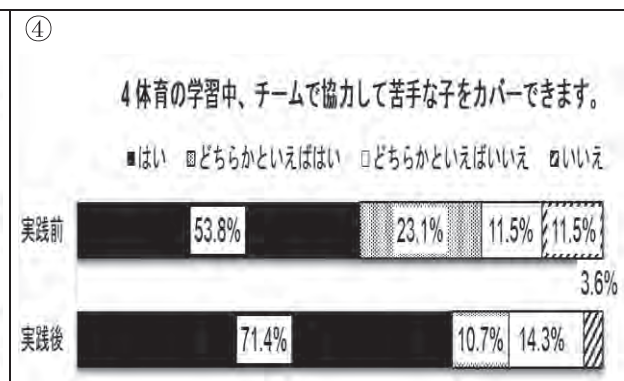
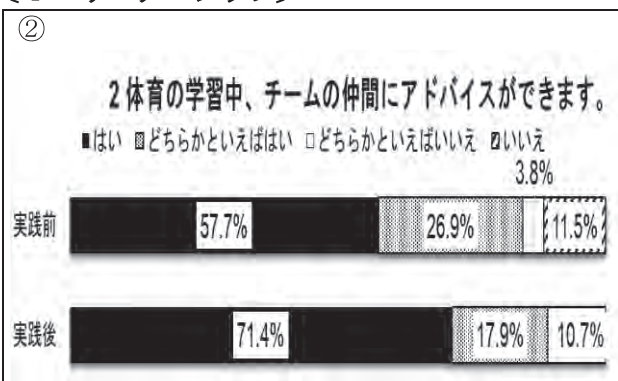


(2) 課題

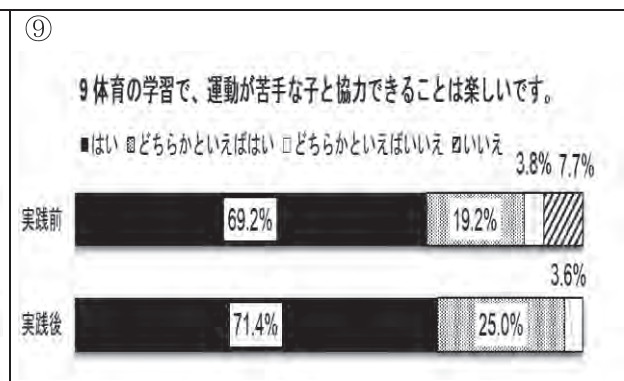
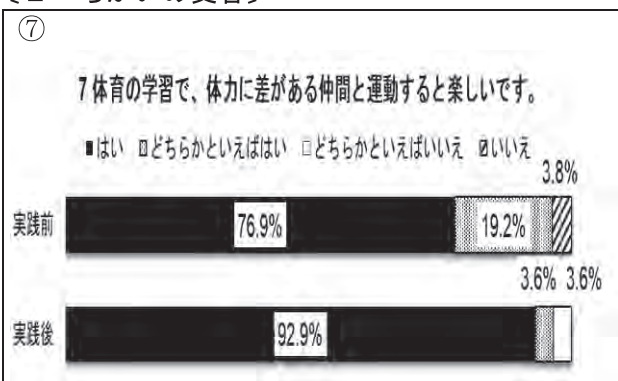
- 個々の運動課題を明らかにしていくとともに、その課題に応じた動きづくりが子どもの学び合いの中でできるような場や、その動きづくりによってできた動きの出来映えを子ども同士で判断できるような仕掛けの工夫が必要である。

【児童生徒の変容】

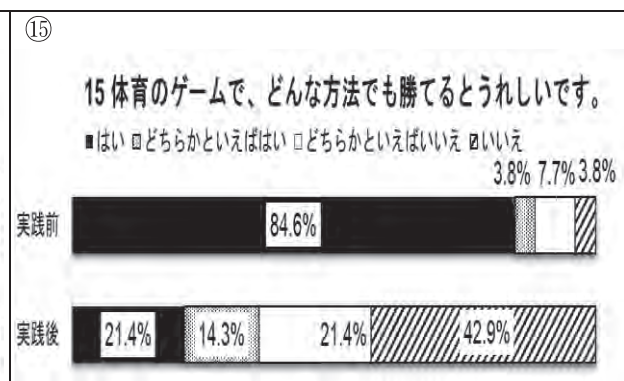
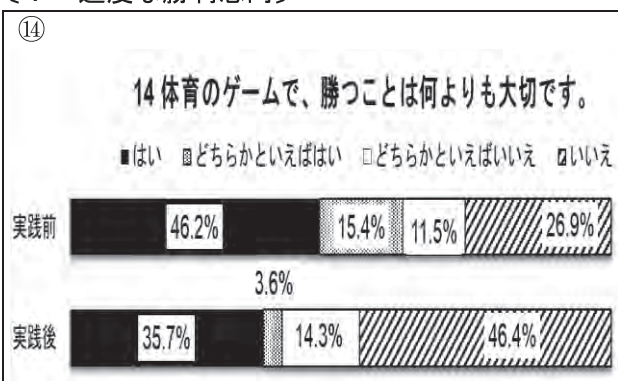
〔Ⅰ リーダーシップ〕



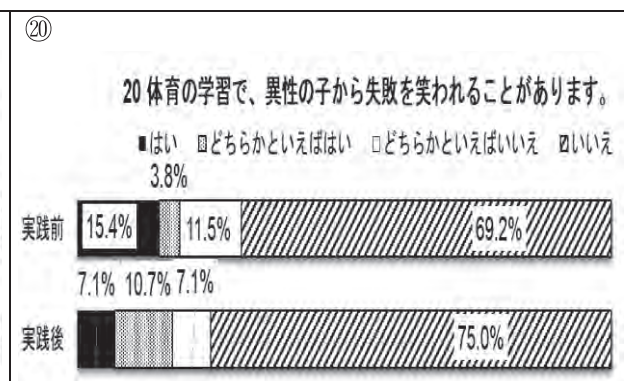
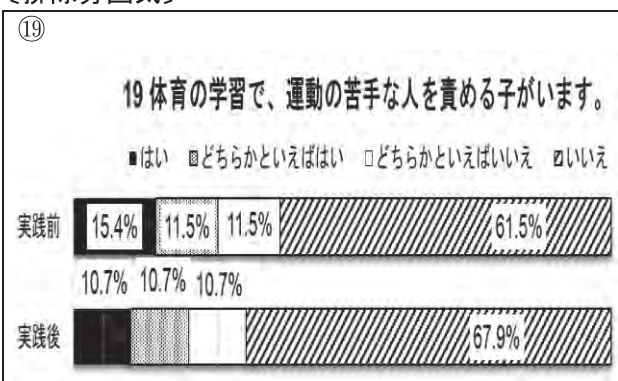
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

どの運動領域であっても、技能面で優れた児童が、学習につまずいている児童に対して一緒に課題を見付けたり、解決の方法を考えたりして支えようとする姿が多く見られるようになりました。



小学校第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び

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なる。
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なる。
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なる。

ねらい	① ②	③ ④ ⑤	⑥	評価規準
導入	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。 共：（１）運動遊びの楽しさに触れるための、アナログの工夫 ・チームやペアでアナログ（チーム対抗しつぽとりおに、じゃんけんしつぽとり）に取り組む。	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。	【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。
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。」と言いつ、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⇒ライトドットシボール、１０点⇒段ボール ・５点と１０点の宝は、運ぶことができない回数を制限する。５点の宝は、１人２回。１０点の宝は、１人１回。 共：（１）運動遊びの楽しさに触れるための、規則の工夫 ・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、友達の良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。	共：（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、教師が提示した攻め方（広がり攻める、時間差で攻める）から選んで遊ぶ。第５時、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。	【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みる。 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みる。
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 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良いところを伝え合う時間を設定する。	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良いところを伝え合う時間を設定する。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①勝敗を受け入れて宝運び鬼をしようとしている。 ②規則を守り誰とでも仲良く運動をしようとしている。

知識・技能	①	②	③
思考・判断・表現		①	③
主体性	①		②

総合的評価

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「宝運び鬼」

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何？」と発問した。子供たちは、「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り、一緒に動いたりして動きのポイントを共有した。



【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離れて向かい合いじゃんけんをする。勝った人は、負けた人を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。

②規則の工夫

単元導入時に子供たちに提示した「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。子供たちは、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、子供たちに「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）

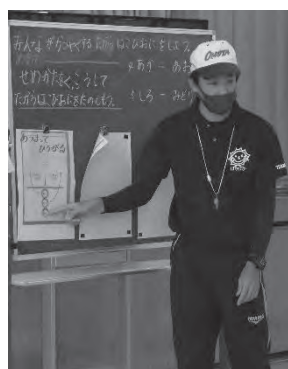


【規則の工夫】

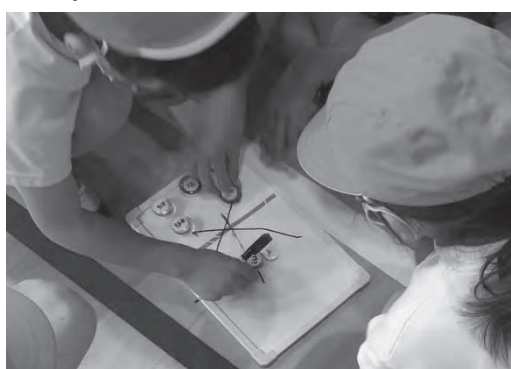
規則を工夫したことで、合計得点が増えたことや制限があることから確実に得点をとるために鬼の動きに合わせて動いたり、仲間と連携して動いて楽しむ姿が見られた。

(2) 子供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、子供たちが、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。子供たちには、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、ゲームに取り組みさせた。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】

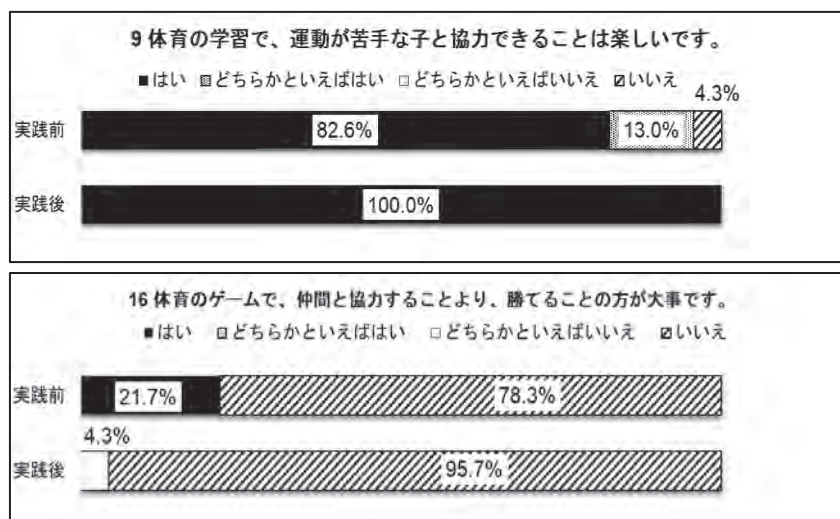
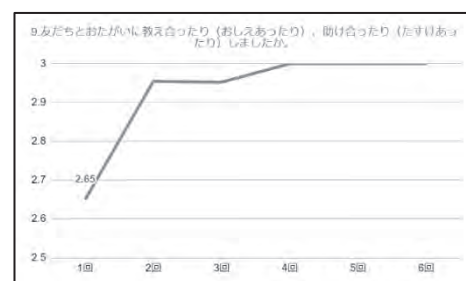


【チームで決めた攻め方をゲームで確かめる様子】

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、単元後すべての子供が「どちらかというといいえ」「いいえ」と解答した。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で苦手な子供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。

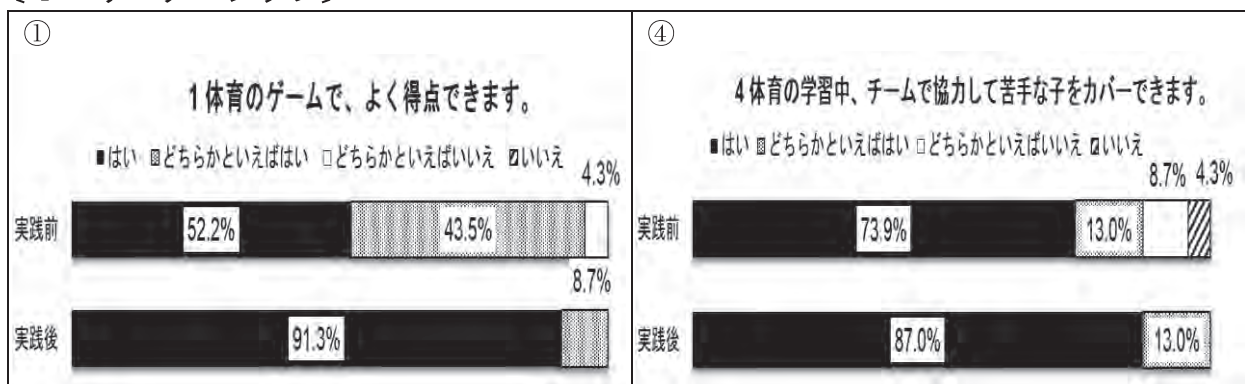


(2) 課題

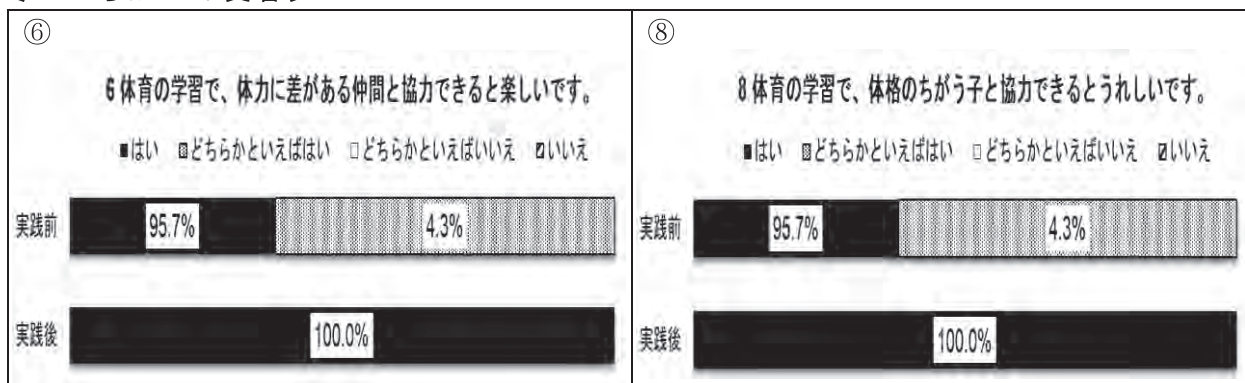
- 子供たちが主体的に遊び方を工夫（コート、人数等）しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて、今後工夫する必要がある。

【児童生徒の変容】

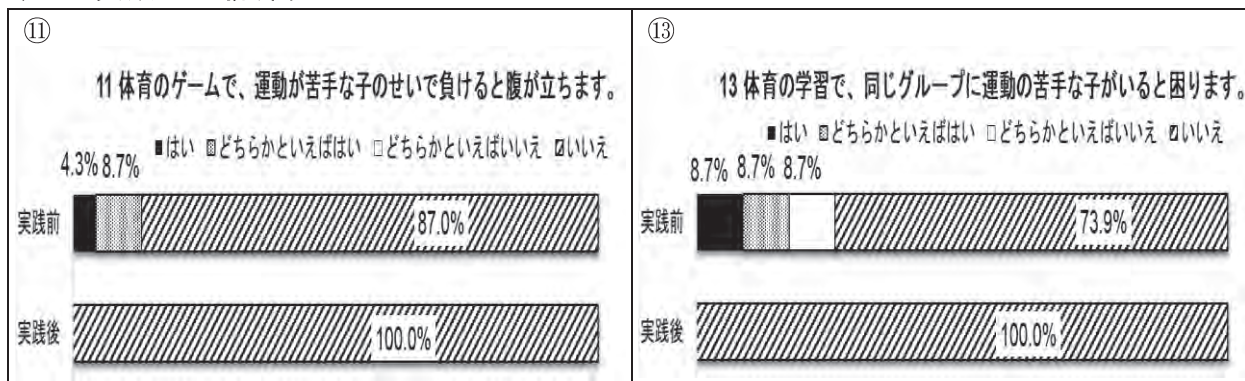
〔Ⅰ リーダーシップ〕



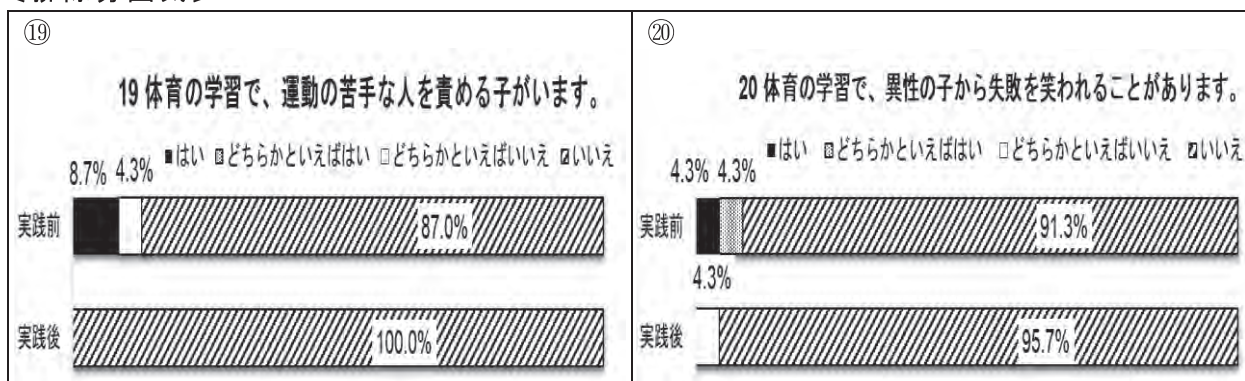
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



単元目標

知識及び技能	リレーの行い方を知るとともに、走りながらタイミングよくバトンを受渡したり、コーナりの内側に体を軽く傾けて走ったりできるようにする。
思考力、判断力、表現力等	バトンの受渡し方やコーナりの走り方を友達と見合ったり、誰もが楽しくリレーに参加できるように競走の仕方（コースの選択）を工夫したりしながら、課題の解決のため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	運動に積極的に取り組みながらルールを守り、友達と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、友達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。

	①	②	③	④	⑤	評価規準
ねらい	リレーの行い方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。	バトンの受渡し方やコーナりの走り方を観点にして、ペアチームで動きを見合いながら課題解決に取り組むことができる。		全力で走り切ることができる観点を競走の仕方（コースの選択）を考えながら、みんなですれ違うコースリレー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リレーの行い方について、言ったり書いたりしていき。 ②走りながらタイミングよくバトンの受渡しができる。 ③コーナりの内側に体を軽く傾けて走ることができる。
導入	共：心と体をほぐすために、うつ伏せになってスタートする等、いろいろなスタートの仕方、ウォーミングアップを行う。	バトンの受渡し方を確認し、本時学習のめあてをつかむ。	コーナりの走り方を確認し、本時学習のめあてをつかむ。	競走の仕方（コース選択）を考えることを確認し、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バトンの受渡しの動きについて考えたことを友達に伝えていく。 ②競走の仕方（コースの選択）について、考えたことを友達に伝えていく。
展開	セレクトコースリレーのルールを提示し、試しのリレーを行う。 ・1チーム6名（男女混合）とし、リレーを行う。  走るコースをチーム内で決めて競走	バトンの受渡し方やコーナりの走り方を観点に、ペアチームで互いの動きを見合いながら課題追究を行う。 共：（2）動きを追求する観点を明確にした学び合いについて ・ペアチームで課題追究を行う方法を提示する。 共：（3）自分の考えを可視化できる発言ボードの活用 ・練習後に振り返りの時間を設定する。	バトンの受渡し方やコーナりの走り方を観点に、一人一人が全力で走り切ることができる観点を競走の仕方（コースの選択）を考えながら、みんなですれ違うコースリレーを楽しむことができる。	全力で走り切ることができる観点を競走の仕方（コースの選択）を考えながら、みんなですれ違うコースリレーを楽しむことができる。	前時で決定したコースで、バトンの受渡しやカーブの走り方に気を付けながら大会を行う。 共：リレー後、みんなが全力で走り切ることができる観点を競走の仕方（コースの選択）について話し合い、次のリレーで修正できるように話し合う時間を設定する。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①リレーやその練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールを守り、友達と助け合おうとしている。 ③リレーの勝敗を受け入れようとしている。 ④競走の仕方（コース選択）について話し合う際に友達の考えを認めようとしている。 ⑤活動を行う際に、場の危険物を取り除く等、安全に気を配っている。
終末	試しのリレーの感想を伝え合い、単元のめあてをつかんだり、見通しをもつたりする。	試しのセレクトコースリレーを行い、本時学習の振り返りを行う。 共：（1）体力差にかかわらず誰もが運動を楽しむことができる教材づくりについて ・チーム内で走るコースについて話し合う時間を設定する。 共：チーム内や全体で友達の頑張りを称賛し合う時間を設定する。			単元の振り返りを行う。 共：単元を通して全員が楽しむことができるように競走の仕方考えたよさを交流し、称賛し合う時間を設定する。	
知識・技能	①	②	③			
思・判・表		①		②		
主	②	⑤	①	③ ④		
総括評価						

体力差にかかわらず誰もが運動を楽しむことができる教材づくりの工夫を通して
小学校第3学年 C 走・跳の運動 ア かけっこ・リレー

1 単元の目標

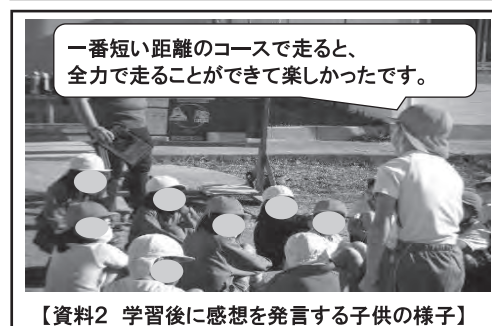
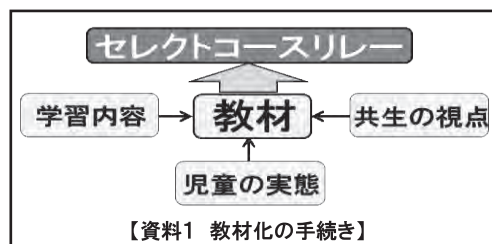
- リレーの行い方を知るとともに、走りながらタイミングよくバトンを受渡したり、コーナーの内側に体を軽く傾けて走ったりできるようにする。【知識及び技能】
- バトンの受渡し方やコーナーの走り方を友達と見合ったり、誰もが楽しくリレーに参加できるように自分の能力に合ったコースを見つけたりしながら、課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 運動に積極的に取り組みながらルールを守り、友達と助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、友達と互いの考えを認め合ったり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）体力差にかかわらず誰もが運動を楽しむことができる教材づくりについて

本学級において単元前に「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）」を行ったところ、「体育の学習で体力に差がある仲間と運動すると楽しいです」という質問に対して、25名中7名が否定的な回答だった。そこで、

【資料1】のように、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編に示されている学習内容から周回リレーの教材を分析するとともに、体力差にかかわらず、誰とでも運動を楽しむことができるという共生の視点を考慮して、「セレクトコースリレー」の教材づくりを行った。「セレクトコースリレー」は、チーム内で走る距離（3コース）を選択（セレクト）して競走するリレーである。全員が一定の距離を走って行う周回リレーではなく、体力の差に応じて自己の能力に適した距離をチーム内で選択できるようにした。運動に対して苦手意識をもっていた子供は3種類全てのコースを走り終わった後に「一番短い距離だったら、最後まで全力で走れた！」と、喜ぶ姿が見られた。また、学習後の感想でも「一番短い距離のコースで走ると、全力で走ることができて楽しかったです」と、発言する姿も見られた【資料2】。



（２）動きを追求する観点を明確にした学び合いについて

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編に例示されている周回リレーには、「走りながら、タイミングよくバトンの受渡しをすること」「コーナーの内側に体を軽く傾けて走ること」の2点が示されている。そこで、第1時の試しのリレー後に子供から聞かれた「バトンパスがうまくいけばもっとはやくなりそう」や「カーブを走るのが難しかった」という感想をもとに、第2時では「バトンの受渡し」、第3時では「コーナーの走り方」を追求する観点（課題）として活動に取り組みさせた。【資料3】のように、互いの動きを見ながら、観点に沿って、考えたことを伝え合い、再



度練習して確かめながら課題解決する姿が見られた。このような学び合いを通して、少しずつバトンの受渡しやコーナーの走り方について動きを高めることができていた。

(3) 自分の考えを可視化できる発言ボードの活用

体育の学習においても、自分の考えを友達に上手く伝えることが難しい子供がいる。特に、運動に対して苦手意識をもっている子供は、そのことが顕著な子供が多いと考える。そこで、第3時では「全力で走り切ることができるコース」について、全ての子供が、自分の感じていることを友達に伝えることができるようにするために、感じたことを記号化して表現することができる発言ボードを活用した。また、発言ボードを活用する際は、一人一人の名前を記載したネームプレートを用意し、誰の考えかが分かるようにした。【資料4】のように「〇〇さんは、一番短い距離がいいんだね」等、チーム内で互いに感じたことを認めようとする姿が見られた。



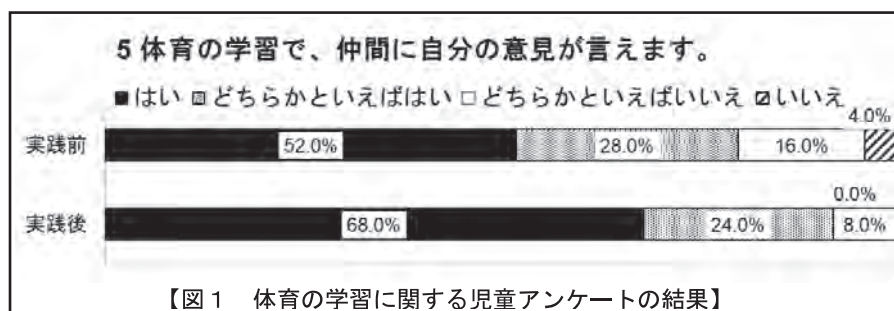
【資料4 互いに感じたことを認めようとする子供たちの様子】

3 成果と課題

(1) 成果

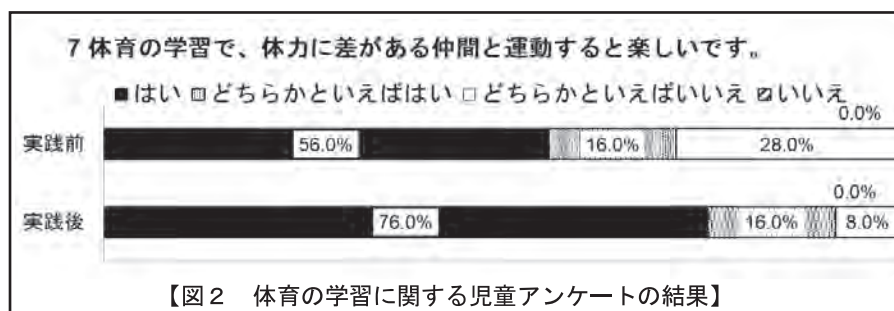
単元前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート (21 項目質問紙アンケート)」の「体育の学習で、仲間に自分の意見が言えます」「体育の学習で、体力に差がある仲間と運動すると楽しいです」の結果から成果を述べる。

- 交流する際の観点(課題)を示したり、自分の考えを可視化できる発言ボードを活用したことは、チームで観点に沿って互いの動きを見合う学び合いを活発にしたり、自分の意見を友達に伝えることができたりすることにつながった【図1】。そのことが、走りながらバトンの受渡しをすることができるようになったり、コーナーで体を傾けて走ったりする動きの習得や高まりにもつながったと考える。



【図1 体育の学習に関する児童アンケートの結果】

- 自己の能力に適した距離をチーム内で選択できるようなセレクトコースリレーの教材化を行ったことは、全ての子供が運動の楽しさや喜びに触れることができ、体力に差がある友達と運動すると楽しいと肯定的に答えた子供の割合が増えることにつながったと考える【図2】。



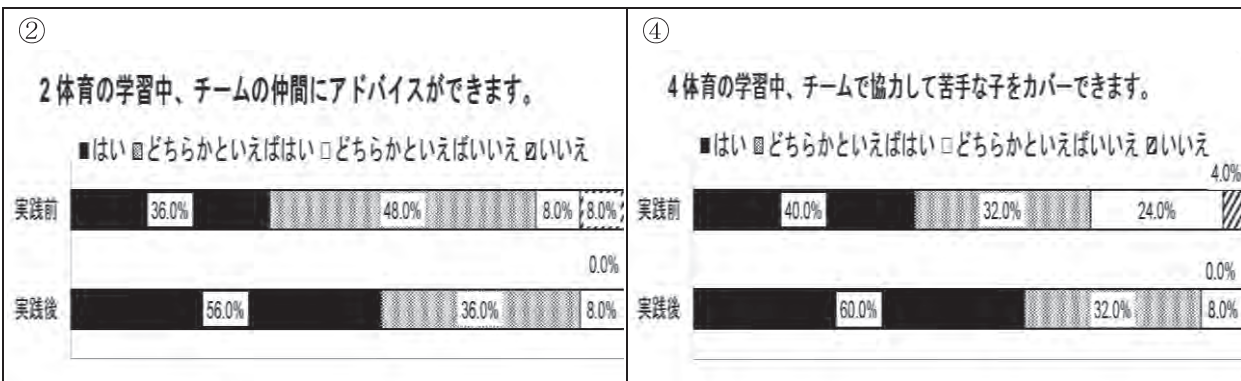
【図2 体育の学習に関する児童アンケートの結果】

(2) 課題

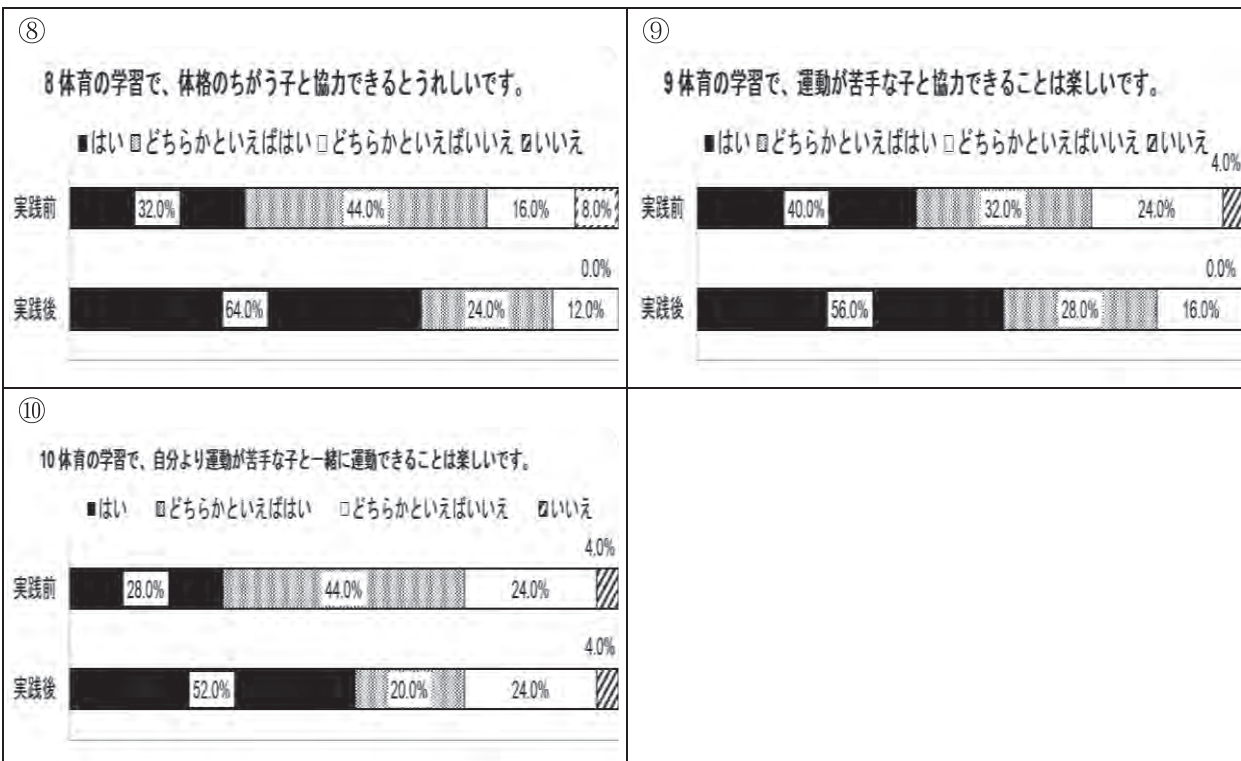
- 他学年や他領域においても子供の実態を分析し、系統的に共生の態度を涵養していく必要がある。

【児童生徒の変容】

〔Ⅰ リーダーシップ〕

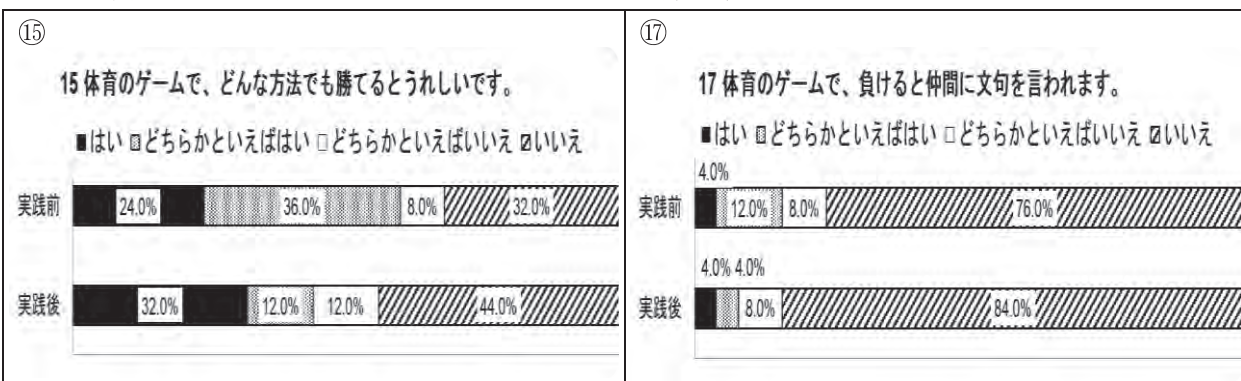


〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕

〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

実践を通して、子供たち同士で自発的に互いに動きを見合ったり、気付いたことを伝えたりする姿が以前よりも多く見られるようになりました。「動きを高める」だけでなく、多様な他者と運動を楽しむために、どのようなことを考えればよいのか、子供たちと考えるようになりました。



小学校 第6学年 A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動

単元の目標

知識及び技能	運動の行い方を理解するとともに、ねらいに応じて体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動ができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	自己の体力に応じて、運動の行い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	体の動きを高める運動の学習に積極的に取り組むとともに、仲間の考えや取組を認めること、場や用具の安全に気を配ることができるようにする。

知識・技能	②③		④⑤	①
思・判・表			①	②
主	①			

仲間と運動を楽しむ教材の工夫と教師の意図的な発問を通して
小学校第6学年 A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動

1 単元の見目標

- 運動の行い方を理解するとともに、ねらいに応じて体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動ができるようにする。 【知識及び技能】
- 自己の体力に応じて、運動の行い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】
- 体の動きを高める運動の学習に積極的に取り組むとともに、仲間の考えや取組を認めること、場や用具の安全に気を配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) 仲間と運動を楽しみながら動きを高めるための教材の工夫や話し合い活動の位置付け

本学習は、単元を通して、仲間と運動を楽しみながら、体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めていくために、教材の工夫や毎時間話し合い活動を位置付けて学習を行った。

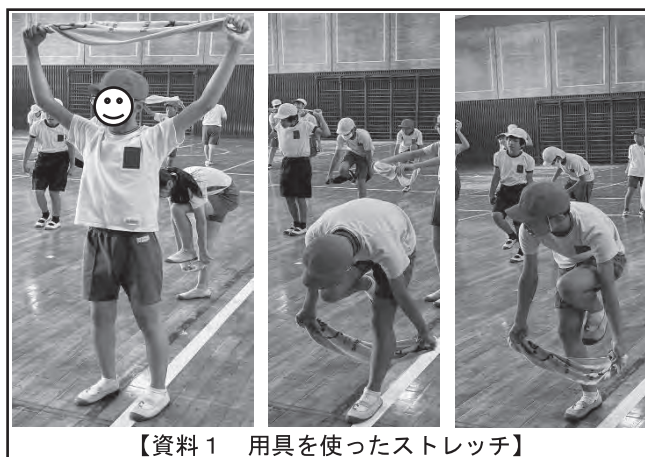
①仲間と運動を楽しむための教材の工夫

仲間とコミュニケーションをとりながら心と体をほぐすために、ペアやグループで準備運動を行うようにした。まずは、教師が提示した

【資料1】のような、タオルを使った運動やストレッチに取り組み、その後、グループで円になって他にどんな工夫ができるかを話し合いながら行った。単元を進めていくと、子供は、タオルを持つ手の幅を短くするなど用具を調節したり、一人だけでなく二人でするストレッチを考えたりして、ペアやグループで楽しく準備運動に取り組む姿が見られた。

また、主運動では、子供の実態を踏まえ、全ての子供が簡単にできる運動を提示し、ペアで取り組むようにした。

【資料2】は、座った状態から体を後ろに反らす動き、【資料3】は、棒が倒れる前に一回転する動きがある運動である。子供たちは、互いの動きを見合いながら、「～の位置まで体を反ることができているか見ていて」や「この動きは、上手くできるから見て」と声をかけて、楽しく運動に取り組む様子が見られた。



【資料1 用具を使ったストレッチ】



【資料2 体の柔らかさ】

②仲間と運動を楽しむための教師の意図的な発問

仲間と運動を楽しむために、教師が提示した個人でできる運動に取り組んだ後に「グループの仲間と一緒にできないか」と発問を行った。

【資料3】の運動に取り組んだ時は、「みんなで円になってできそう」や「縦一列に並んでやってみよう」などと言って、【資料3】の運動から【資料4】のように運動を工夫して、仲間と試行錯誤しながら何度も運動に取り組む姿が見られた。



【資料3 巧みな動き】



【資料4 自分達で工夫した運動を楽しむ子供】

また、縄跳びを使った学習の時は、【資料5】のように二人組で交互に跳んだり、【資料6】のようにグループの仲間と一列に並んで跳んだりして、仲間と楽しみながら運動に取り組む姿が見られた。



【資料5 自分達で工夫した運動を楽しむ子供】

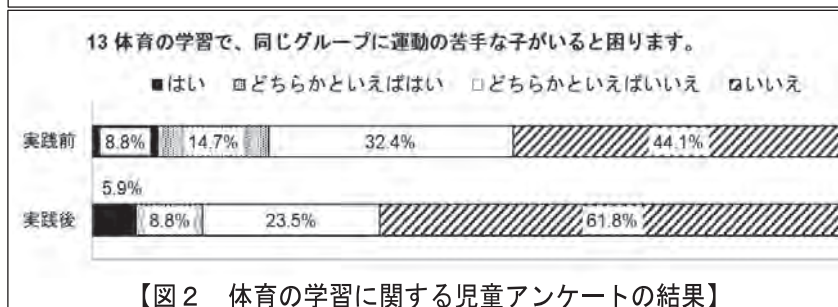
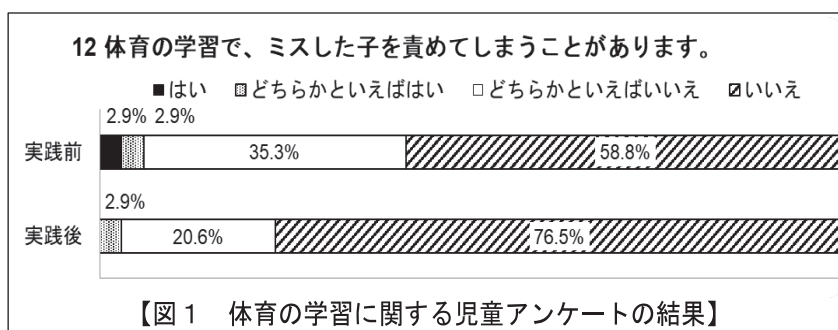


【資料6 自分達で工夫した運動を楽しむ子供】

3 成果と課題

(1) 成果

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」において、「体育の学習で、ミスをした子を責めてしまうことがあります」という項目で、「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と回答している子供が増えている【図1】。また、「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ります」という項目で、「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と回答している子供が増えている【図2】。これは、ペアやグループで運動を楽しむことができるような教材の工夫を行ったり、仲間と運動を楽しむために意図的な発問を行ったりしたことが有効に働いたからだと考える。

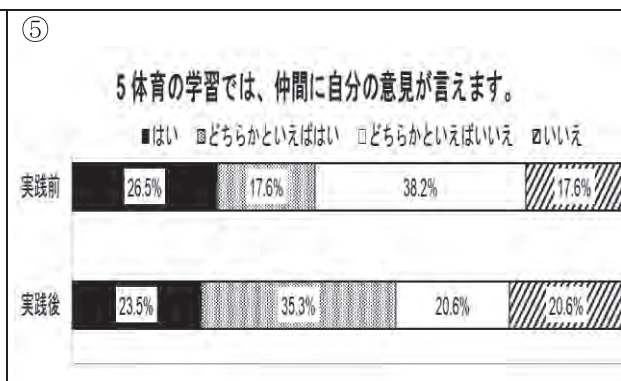
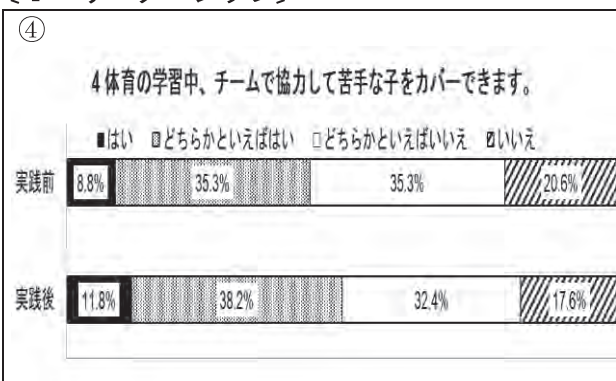


(2) 課題

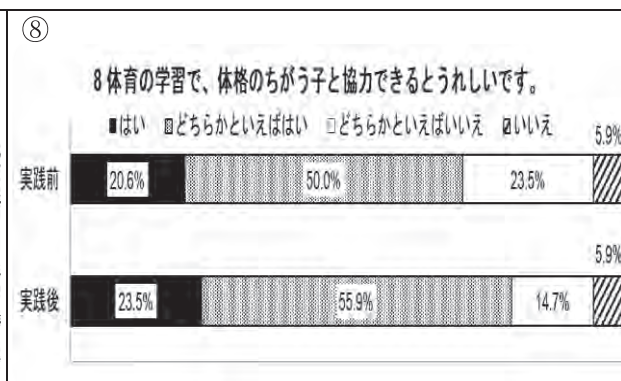
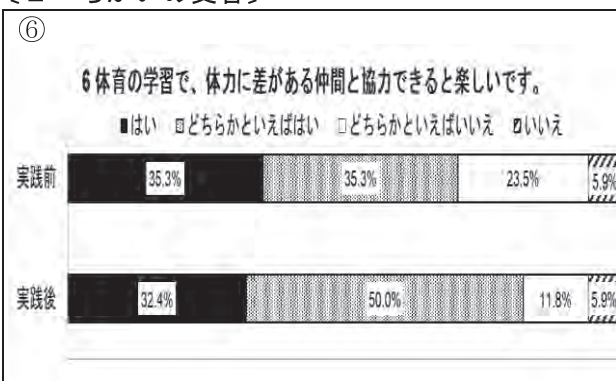
子供が主体的に運動の仕方を工夫しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて今後工夫する必要がある。

【児童生徒の変容】

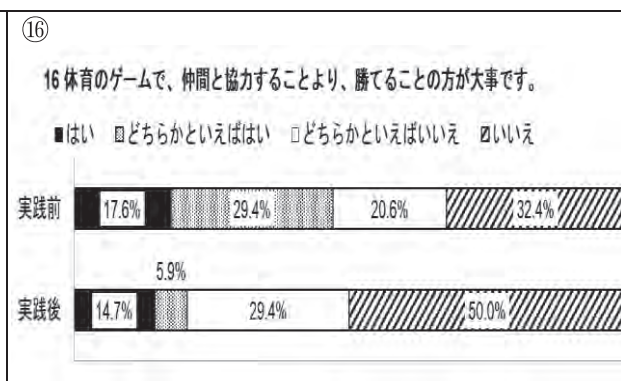
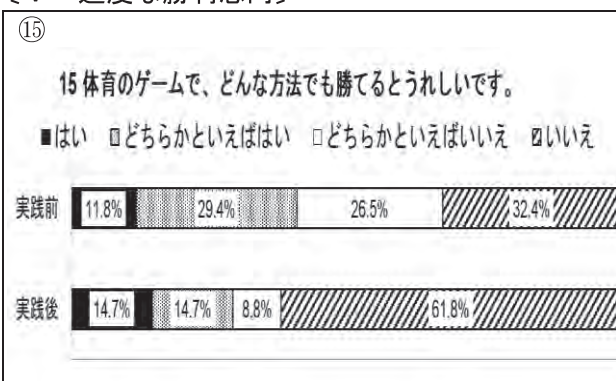
〔Ⅰ リーダーシップ〕



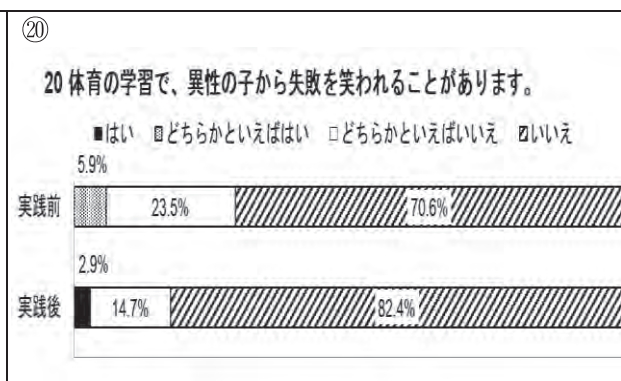
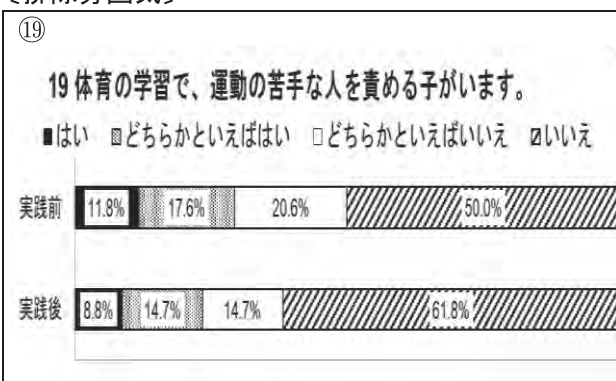
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

実践を通して、男女間の人間関係がよくなりました。運動が苦手な子供から「次の体育はいつ？早くしたい」と言われ、嬉しかったです。共生体育は体育だけでなく、学校生活のいろいろな場面につながっていると感じました。



単元目標

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、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。		
学習に活かす力・人間性	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。		

評価規準						
【知識・技能】						
ねらい	1 自分が目指す技を決め、自分の課題をつかむ。	2 自己の課題に応じた場を選び、仲間とアドバイスしながら、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・首膝ね起き・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。	3 自己の課題に応じた場を選び、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。	4 自己の課題に応じた場を選び、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。	6 自分ができている技を組み合わせて、仲間と動きを合わせたり、仲間と動きを合わせて練習する。	7 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。
	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：（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 ・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）の動きづくりをする。 共：（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 ・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し合う。 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、仲間と動きをシンクロする構成を提示する。	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：（2）仲間と学び合うための関わり合いの仕掛け ・練習の場にはタブレット端末を設置する。	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。			
終 末	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。				
整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入						

評価規準	
【知識・技能】	
①自分の選んだ技の行い方について、言うことが出来る。	【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。
②自分が選んだ技のポイントを踏まえ、運動することが出来る。	
【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している。	②仲間の運動を観察し、課題や動きのコツを伝えている。

知識・技能	①	②	①	②	②
思・判・表			①		②
主	①	④	②		③

一人一人が意欲的に運動し、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

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】

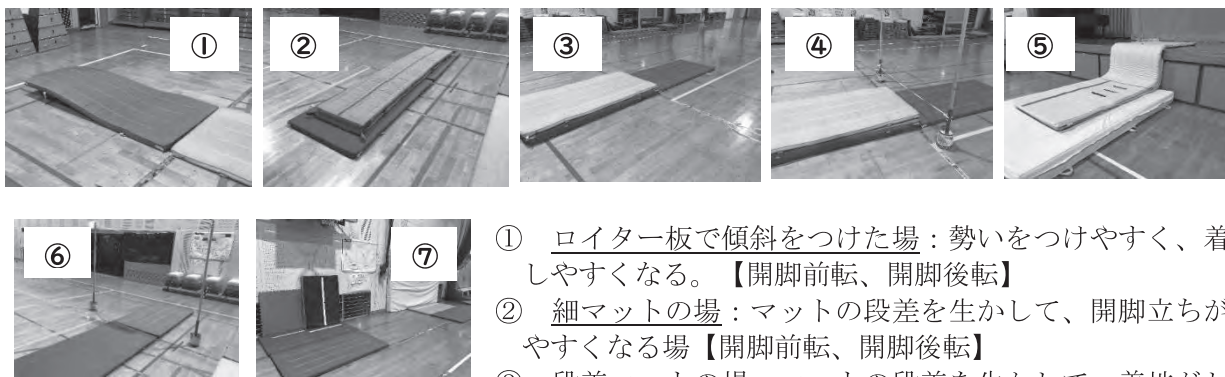
○マット運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

【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 ビニール袋を張った場：ビニー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。

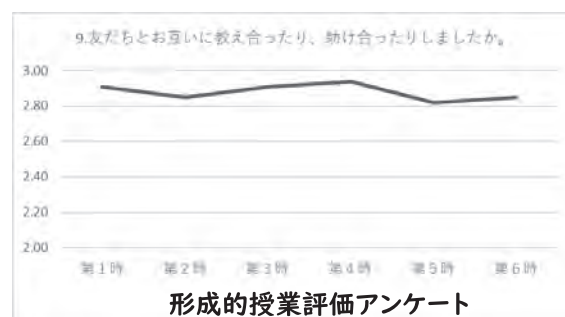


タブレットを利用した児童同士の学び合い②

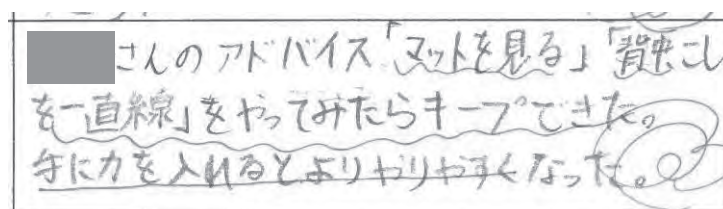
3 成果と課題

(1) 成果

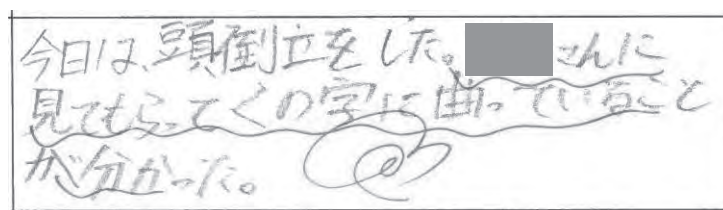
- 「形成的授業評価アンケート」の「友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか」については、「はい」と答えた児童が高い水準で推移している。これは、同じ目指す技を共にする友だち同士が集まって学習することで、自分事として、仲間の動きを観察して課題を見付け合ったり、見付けた動きのコツを伝え合ったりできたためだと考える。



- 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うことで、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。

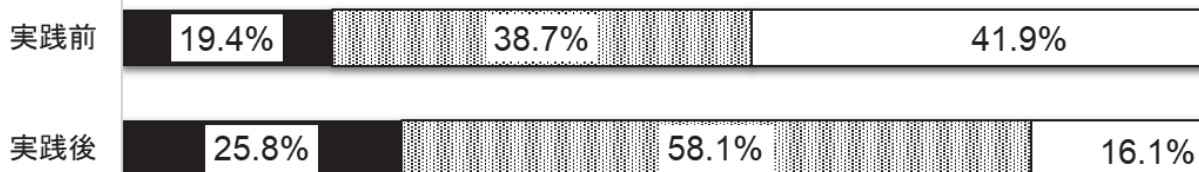
【児童生徒の変容】

〔Ⅰ リーダーシップ〕

②

2 体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。

■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ

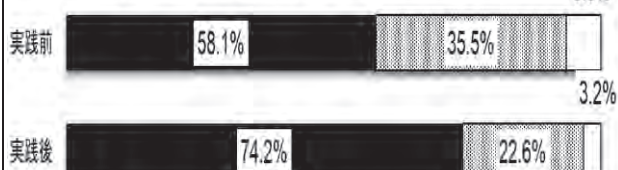


〔Ⅱ ちがいの受容〕

⑥

6 体育の学習で、体力に差がある仲間と協力できると楽しいです。

■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ



⑦

7 体育の学習で、体力に差がある仲間と運動すると楽しいです。

■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ

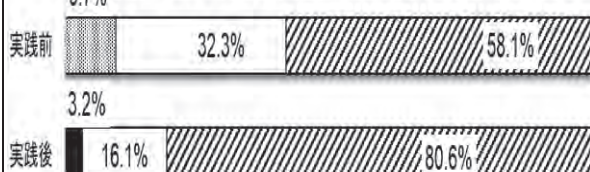


〔Ⅳ 失敗への排斥〕

⑪

11 体育のゲームで、運動が苦手な子のせいで負けると腹が立ちます。

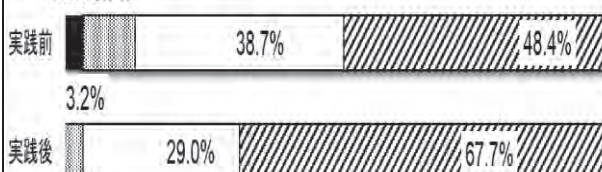
■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ



⑫

12 体育の学習で、ミスした子を責めてしまうことがあります。

■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ

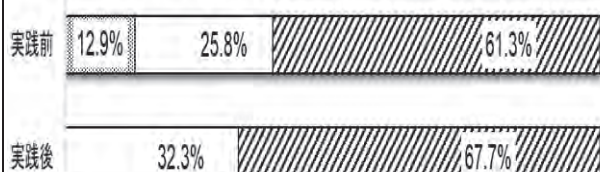


〔排除雰囲気〕

⑮

19 体育の学習で、運動の苦手な人を責める子がいます。

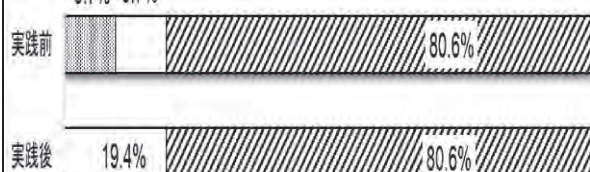
■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ



⑰

21 体育の学習で、自分だけ運動ができないことを笑われることがあります。

■ はい □ どちらかといえばはい □ どちらかといえはいえ □ いいえ



【授業実践協力者の声】

これまでの体育科の授業づくりを見直す機会となりました。授業では、技能差にかかわらず、児童同士が取り組み方を考え、一緒に学習する姿が多く見られました。



単元の目標

知識及び技能	自己の能力に応じて、切り返し系や回転系の基本的な技を安定して行ったり、発展技に取り組んだりすることできるようにする。
思考力、判断力、表現力等	跳び箱運動において、自分の能力に適した課題の解決の仕方を選んだり、技ができるようになるようにする。
学びに向かう力、人間性等	跳び箱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・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

評価規準							
	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	今の自分の力を確かめ、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。	新しい技（発展技）ができるようにする。					跳び箱運動発表会で自分の得意になるようになって跳び方を発表することができるようになる。
	【知識・技能】 ①切り返し系や回転系の基本的な技やその発展技について言ったり書いたりしている。 ②切り返し系や回転系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったりすることができる。						
導入	場づくりと準備運動（感覚づくりの運動：くま歩き、キリン歩き、うさぎ跳び） 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）						
	今の自分の力を確かめることができるように。これまでの技について確認する活動を設定する。	技の確認を行い、自分の力に適した場で動きづくりをする。 共：子どもがポイントやこつを言語化できるように、着手の位置や足の伸ばし方をしっかり行っている子どもに問いかけ、グループの子ども同士でフィードバックする。					跳び箱運動発表会の準備をする。 共：学習を通してつくった切り返し系の技や回転系の技の中から発表する技を選び、グループで、跳び方や関わり方を確認する。
展開	単元のめあてや学習計画を立てることができるように、新しい技（発展技）の仕方を確認したり、試しの活動をしたりする。 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。	どのようになればモデルのようになるのかを演技者視点の映像等を用いて交流する。 共：（2）動きを高めるための学び合い ・よい動きをしている演技者視点の映像を使ったりインカメラを使った演技者視点の映像を使ったりして、つまづきを改善するためのポイントを紹介したりする。					跳び箱運動発表会を行う。 共：（2）動きを高めるための学び合い ・それぞれの動きを見合う活動を行う。
	今後の学習の見通しをもつことができるように、新しい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。	交流した動きをヒントに、自分の力に適した場で動きづくりをする。 共：自分の力に応じた課題を解決することができるようにするために、再度個人で技を練習する活動を設定する。					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、跳び箱運動の学習を振り返る。
終末	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入						

【知識・技能】

- ① 切り返し系や回転系の基本的な技やその発展技について言ったり書いたりしている。
- ② 切り返し系や回転系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったりすることができる。

【思考・判断・表現】

- ① 自己の能力に適した課題の解決の仕方を工夫している。
- ② 自己や仲間のよい動きを見つけたり考えたりしたこと了他者に伝えている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ① 運動に積極的に取り組むようとしている。
- ② 約束を守り助け合って運動をしようとしていたり、仲間の考えや取組を認めようとしていたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりしている。

知識・技能	①	②	②	②	②	②
思・判・表				①②		
主	①					②

跳び箱運動の動きを高め、動感の共有化につなげる場の設定と学び合い
小学校第6学年 B 器械運動 ウ 跳び箱運動

1 単元目標

- 自己の能力に応じて、繰り返し系や回転系の基本的な技を安定して行ったり、発展技に取り組んだりすることができる。 【知識及び技能】
- 跳び箱運動において、自分の能力に適した課題の解決の仕方を考えたり、課題に応じた練習の場や段階を選んだり、技ができるようになるための活動を工夫したりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】
- 跳び箱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) 自己の課題に応じて、自分の動きを高めることができる場の設定

本学習では、基本的な技を安定して行ったり、その発展技であるかかえ込み跳びや伸膝台上前転、頭はね跳び、更なる発展技である屈伸跳び、前方屈腕倒立回転跳びに挑戦したりする。さまざまな技に挑戦し、これを達成したときに楽しさや喜びを味わうことができるように、様々な場を設定した。かかえ込み跳びの動き

づくりにおいては、3つの融合局面ごとの動きの感じを伝え合うことができるようにするために、3つの融合局面における【資料1】

【資料2】【資料3】の場において、演技者が動きをつくる際に視点となる場所に目印になる印や用具等を配置する【表1】。演技者がその目印を視覚で捉えているかアクションカメラを用いて確認しながら動きづくりができるようにした。



【資料1 ミニハードルの場】



【資料2 ゴム紐の場】



【資料3 跳び上がりの場】

【表1 3つの場について】

場	課題となる動き	局面 - 目印をつくる場所
ミニハードルの場	○ 予備踏み切りから踏み切りに入る跳躍の連続性。(助走-踏み切りの融合局面) 予備踏み切りから踏み切りまでの距離が長くなり、力強く踏み切ることができる場。	予備踏み切り - ミニハードル 踏み切り - 踏み切り板
ゴム紐の場	○ 踏み切りから着手までの身体の投げ出し(足-腕-足の順次性)。(踏み切り-着手の融合局面) 空中へ体を投げ出す感じをつかんだり、腰角を開く動きをつくったりすることができる場。	踏み切り - 踏み切り板 着手 - 着手位置
跳び上がりの場 (マット・跳び箱)	○ 膝を胸に引き寄せ跳び箱を跳び越すための腕を支点にした体重移動。(着手-着地の融合局面) 膝を胸に引き寄せる感覚をつくったり、跳び箱上では、前のめりにならないよう、上体を起こしたりする動きをつくったりすることができる場。	着手 - 着手位置 着地 - 前方

(2) 動きを高めるための学び合い

動感を伝え合いポイントやコツを共有しながら動きを高めることができるために、次の3つの段階に分けて学び合いを行った。

- ① 動きのポイント共有するために、目標となるモデル動画や動きの連続図を提示し、動きのポイント共有する活動の設定【資料4】。
- ② 動きや技のできばえを判断し、客観的な視点から動感につながるコツを見つけるために、動きを見合ったり、ICTによる動きの可視化(客観的に)を行ったりし、動きや技のできばえ、動きの感じについて伝え合う活動の設定【資料5】。
- ③ 演技者が体験した主観的な視覚世界を可視化し、動きや技のできばえ、動きの感じを伝え合う活動の設定【資料6】。

これらの学び合いを繰り返し行っていくことで、動きのポイントやコツを「言語化」しながら学習を進めていくことができた。それは、子ども達が自分の動きの課題やできばえを共有する際に、活発に伝え合ったり、動きづくりをしたりする様子につながった。また、単元終末では、私の跳び箱発表会に向け、グループごとに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やコツを基に、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。



【資料4 全体で動きのポイントを共有する様子】



【資料5 タブレットの映像で課題を共有する様子】



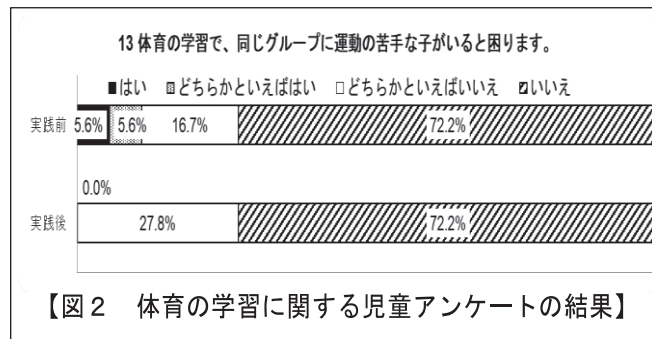
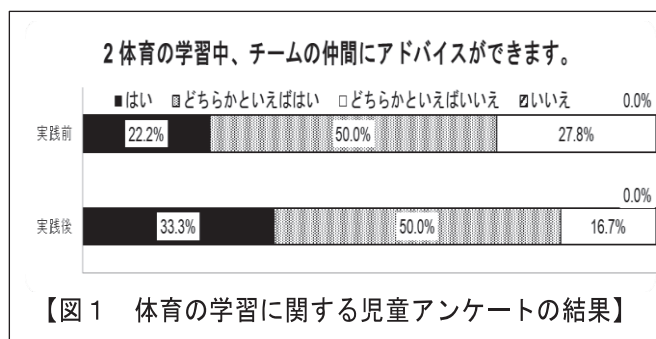
【資料6 自分の動きの感じを伝え合う様子】

3 成果と課題

(1) 成果

- 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で動きづくりをしたり、動感を伝え合いポイントやコツを共有したりしながら動きづくりをしていくことで大きく美しい安定した動きができるようになった。
- 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「体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます」という項目において、「はい」「どちらかといえばはい」の割合が増えた。また、「体育の学習で、同じグループに運動が苦手な子がいると困ります」という項目において、「どちらかといえはい」「いいえ」の割合が増えた【図1】【図2】。

これらのことから、場の設定と学び合いを行ったことは、有効に働いたと考える。



(2) 課題

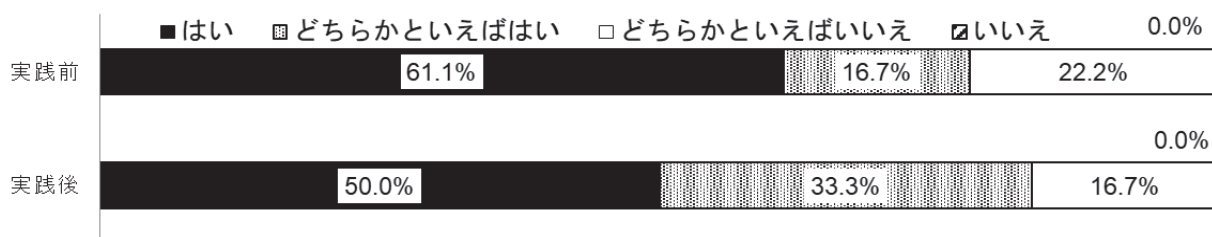
- 1単位時間の中で、どの場面でどのような学び合いを仕組むのか、毎時間同じ場面なのか、活動によって変えていくのかを整理する必要がある。

【児童生徒の変容】

〔Ⅰ リーダーシップ〕

③

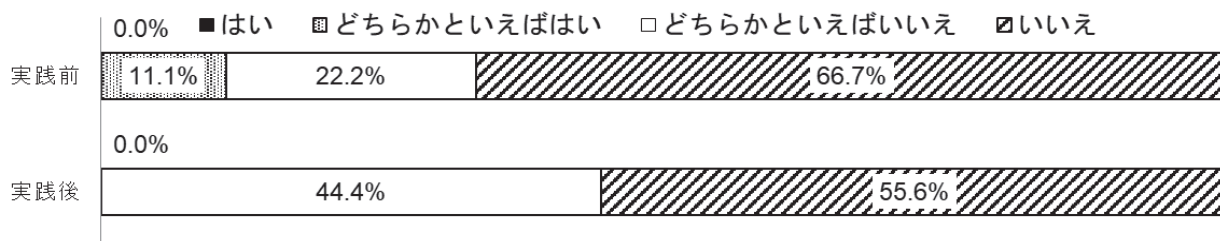
3 体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。



〔Ⅳ 失敗への排斥〕

⑫

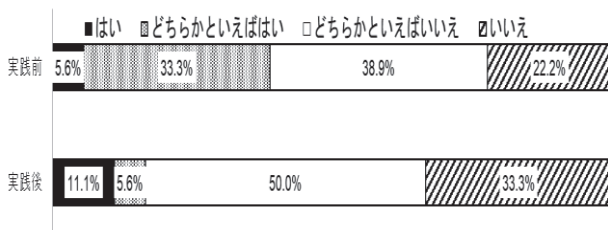
12 体育の学習で、ミスした子を責めてしまうことがあります。



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕

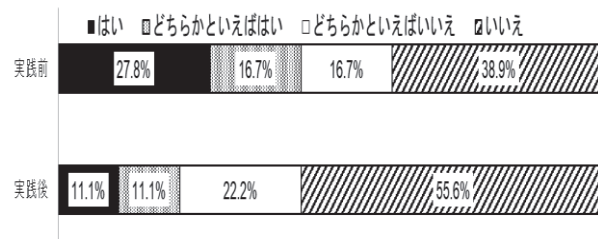
⑭

14 体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。



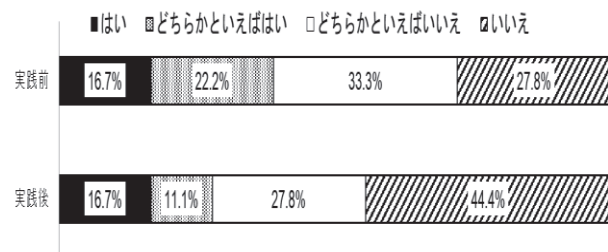
⑯

16 体育のゲームで、仲間と協力することより、勝てることの方が大事です。



⑮

15 体育のゲームで、どんな方法でも勝てるとうれしいです。



単元目標

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み切②インターバル③フォアムの3点を友達と相互評価したり、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メートルハドル走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や競争する楽しさを育てることができるようになる。					
	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（ジヤヤー、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	場のつくり方、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：（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 ・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	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：（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 ・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。	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：（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 ・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	開会の言葉 競技場の注意 競技 （ハードルリレー） 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見付けている。 ②自己にあったインターバルの距離を考え、友達がリズムカールに走り越えることができているかを伝えている。 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み切の場所を考え、友達の振り上げ足が平行に走り越えることができています。 ④友達の一連の動き（助走からハードリング）のよさを伝えていく。 ⑤自分の動きのよさを見付けていく。
		練習タイム② 共：（1）仲間と共に運動の楽しさを味わうための教材 ・他チームとハードルリレーを行う。	練習タイム② 共：（1）仲間と共に運動の楽しさを味わうための教材 ・他チームとハードルリレーを行う。	練習タイム② 共：（1）仲間と共に運動の楽しさを味わうための教材 ・他チームとハードルリレーを行う。		
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	【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もうとしている。 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みようとしている。 ③ハードル走の競争で、勝敗を受け入れようとしている。
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」

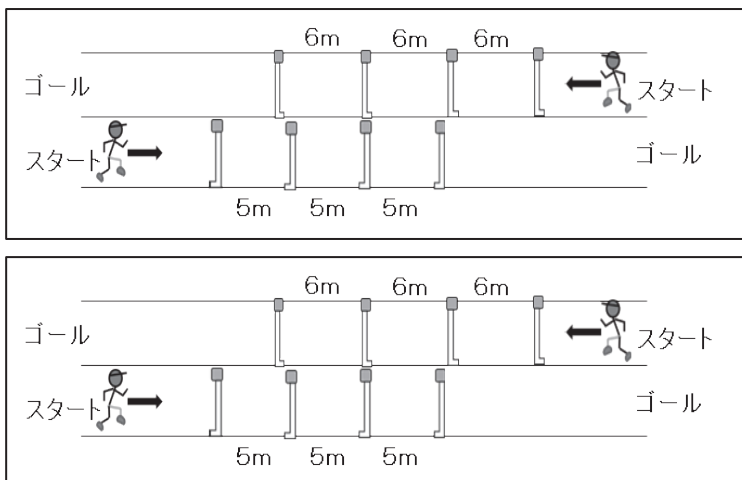
1 単元の目標

- 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なる。【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、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なる。【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

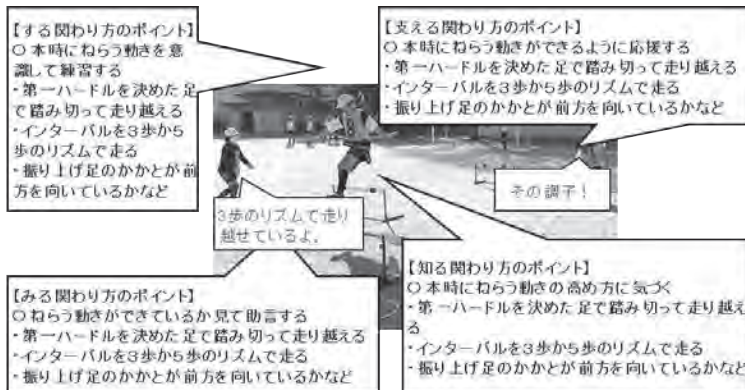


たどり着いたら、次の走者がスタートする（6mのインターバル）。これをチーム全員が走り終えるまで繰り返して行うものである。ハードルリレーを、自分の動きづくりを行った後に毎時間設定し、常にチーム同士で競争する楽しさを味わわせたり、チームでの課題を共有したりできるように工夫した。単元最後のハードルリレー大会では、大会運営も子供たちが行い、チームで円陣を組んだり、仲間を応援したりなど、仲間と共に運動の楽しさを味わったりする姿が見られた。



(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

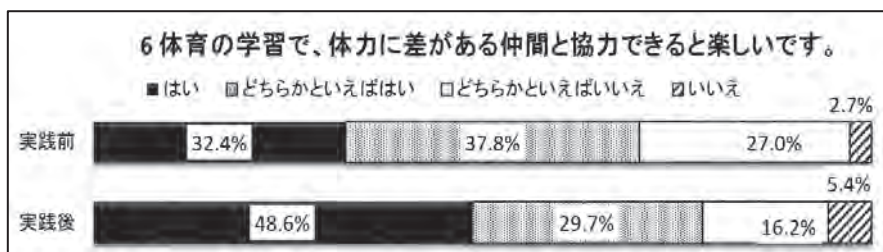
仲間と動きを高め合うために、「する・みる・支える・知る」関わり方のポイントを示した。4つの関わり方のポイントを示したことで、「する」関わり方では、自己の目標達成のために、ねらう動きを意識しながら、粘り強く練習する姿が見られた。「みる」関わり方では、仲間の動きを見ながら、ねらう動きができているか確認したり、動きの高め方を助言したりする姿が見られた。「支える」関わり方では、仲間がねらう動きができるように応援したり、練習の場や方法について助言したりする姿が見られた。「知る」関わり方では、タブレットで自己の動きを確認したり、仲間の助言を聞いたりすることで高め方のポイントに気づくことができた。これらのこ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



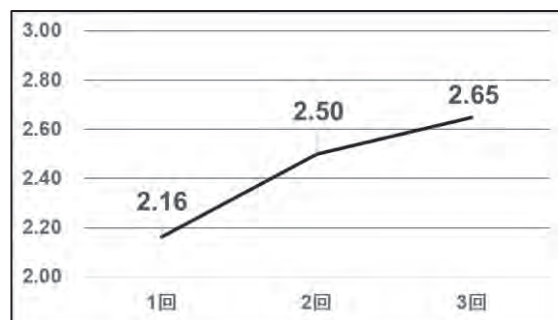
3 成果と課題

(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供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供が増えている。これは、子供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。

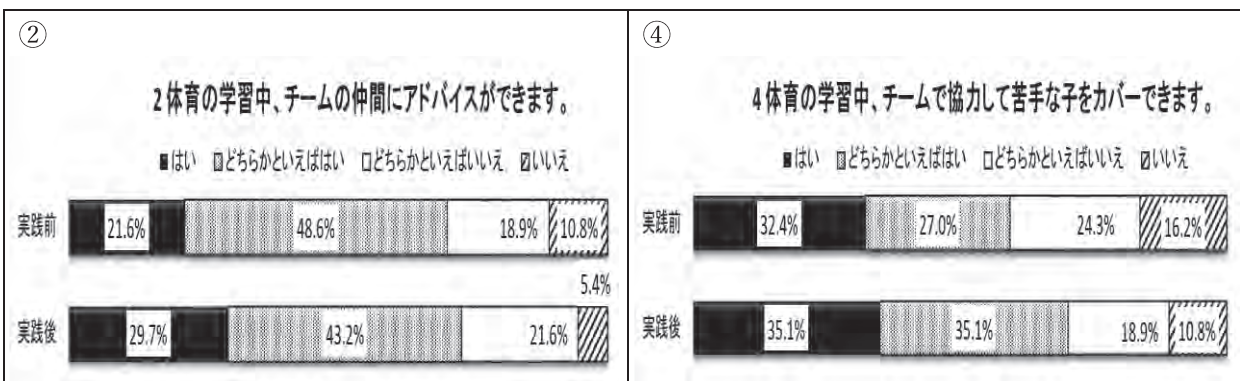


(2) 課題

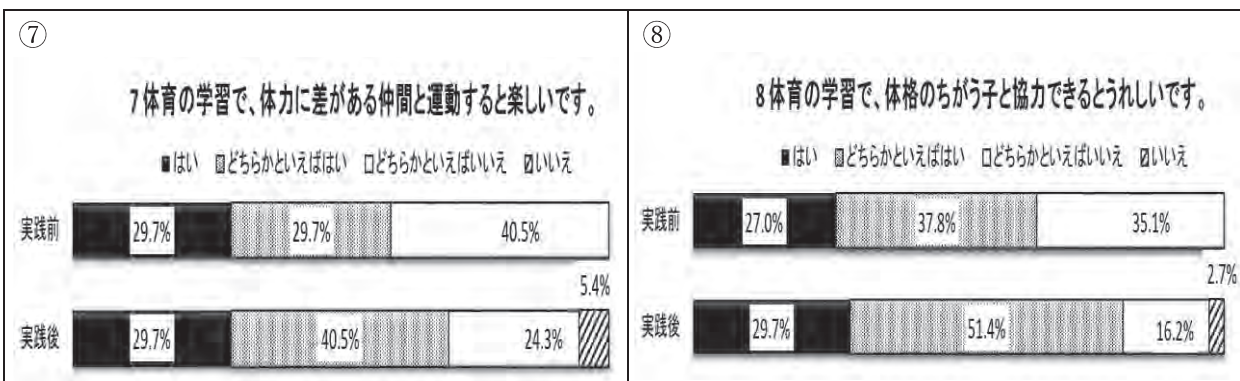
本実践においては、チームを組んだり、単元のまとめに大会を設定したりしたことで、子供の仲間と動きを高め合ったり、競争する楽しさを味わったりする姿は見られたが、中には勝敗を受け入れることができず、素直に楽しめない子供も見られた。今後は、全ての子供が仲間と運動を楽しむために、「勝敗に関係なく楽しめる」ような教材を工夫していきたい。

【児童生徒の変容】

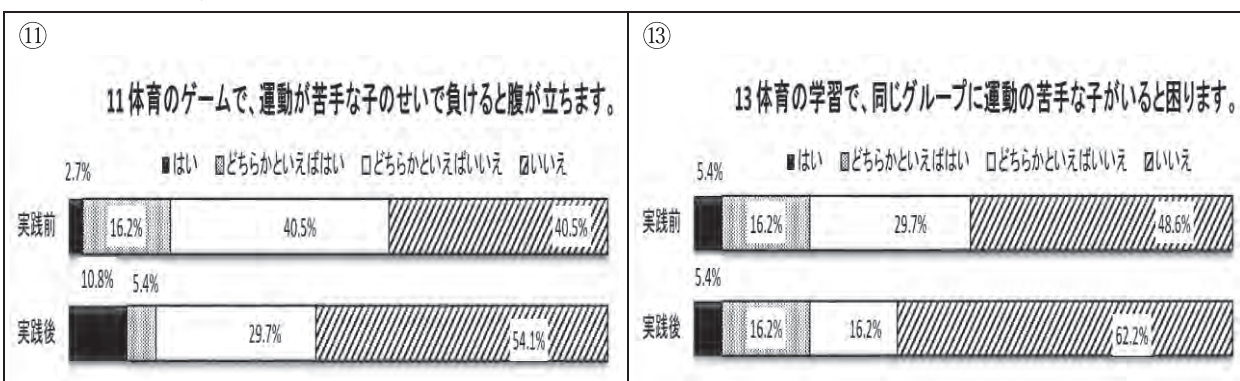
〔Ⅰ リーダーシップ〕



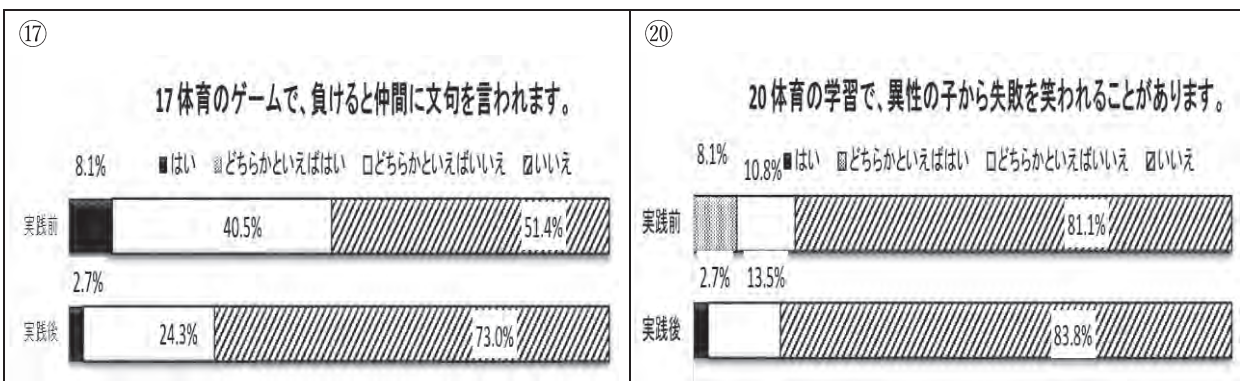
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

運動が苦手な児童を排除せず、チームみんなで支え合う姿が見られました。日頃の学校生活でも、友達のできないところより、できたところを認める姿が多く見られるようになりました。



單元目標

[illegible]

実践編 実践8

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」

1 単元目標

- 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を選択」と「コート広さの選択」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)

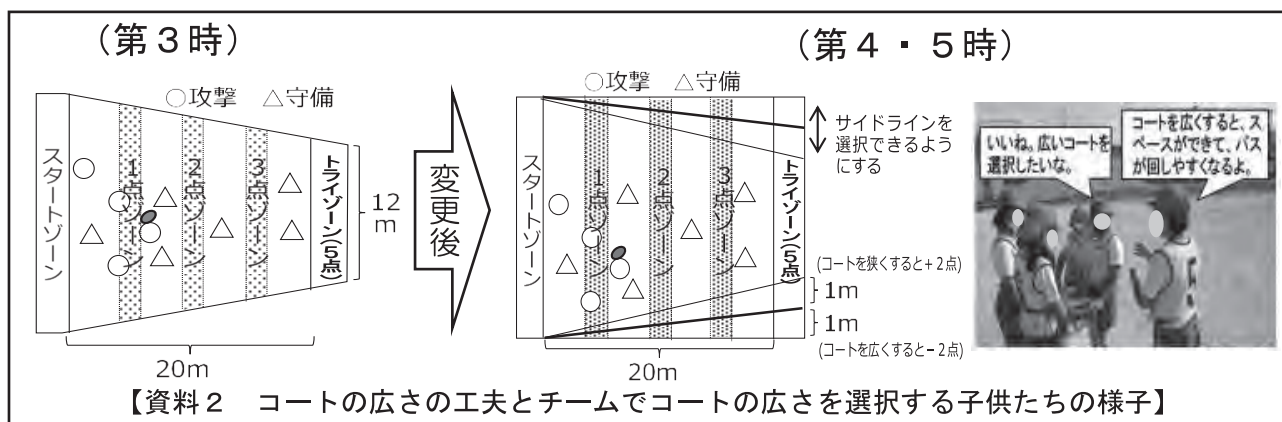
変更後

(第3時)

【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】

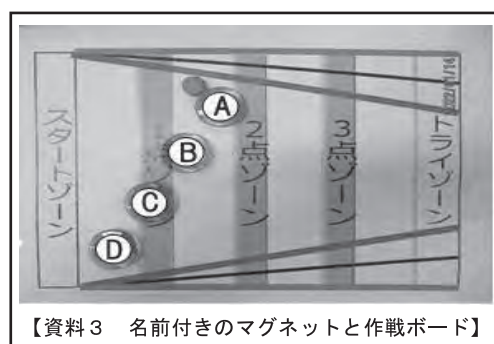
②コート広さについて

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

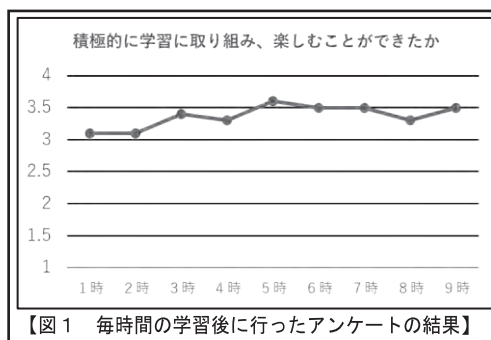
体育科学習において、自分の考えを仲間に上手く伝えることが難しい児童がいることが考えられる。そこで、全ての児童が、自分が感じていることや考えていることを仲間に伝えることができるように、一人ひとりに名前付きのマグネットを準備し、作戦ボード内で活用するようにした【資料3】。のような作戦ボードを活用したことで、「〇〇さんは、どうして、2点ゾーンがいいの？」等、チームで互いの意見を聞き合い、認めようとする姿が見られた。



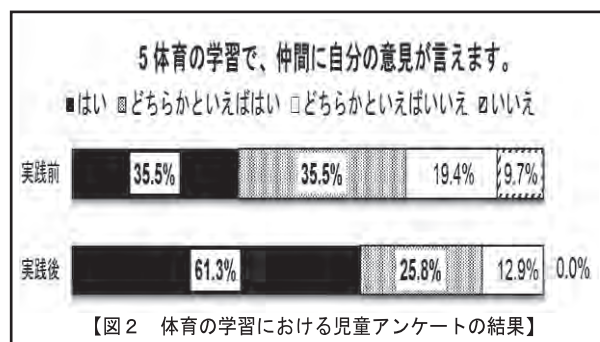
3 成果と課題

(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【図1】。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。



○ 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」において、「体育の学習で仲間に自分の意見が言えます」という項目で、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【図2】。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。

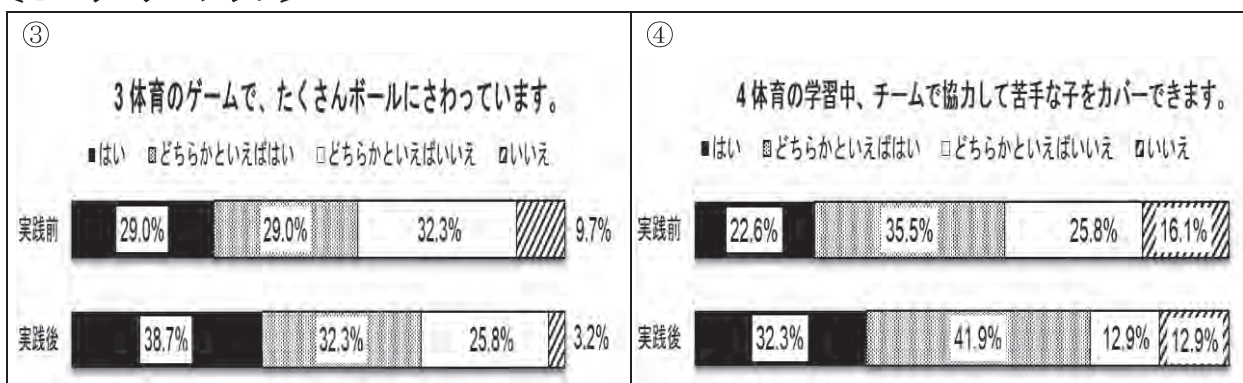


(2) 課題

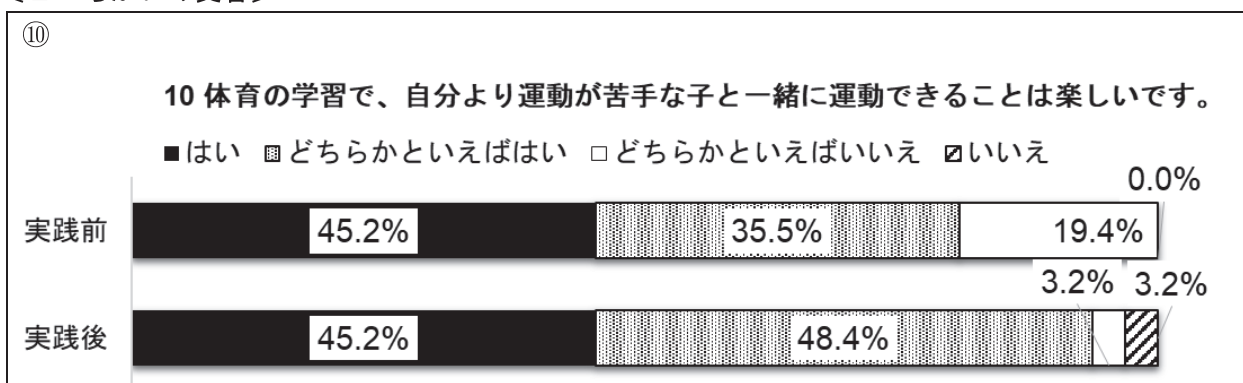
● 個人の運動課題の解決が不十分な子供が見られた。そこで、集団競技においてチームの運動課題の解決だけでなく、個人の運動課題についても解決できるような単元構成を考える必要がある。また、教師が個別に支援を行ったり、ドリルゲーム等、解決方法を提示したりして、集団と個の運動課題をバランスよく解決できるようにしていく必要がある。

【児童生徒の変容】

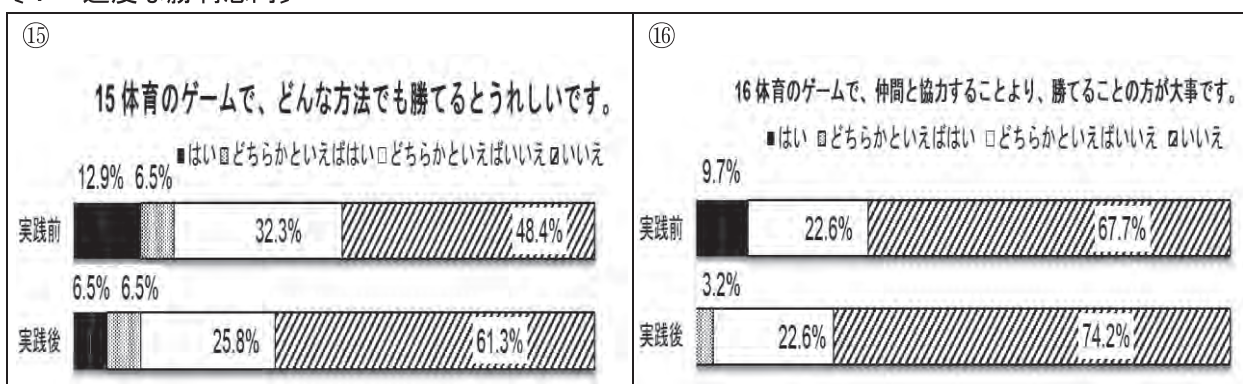
〔Ⅰ リーダーシップ〕



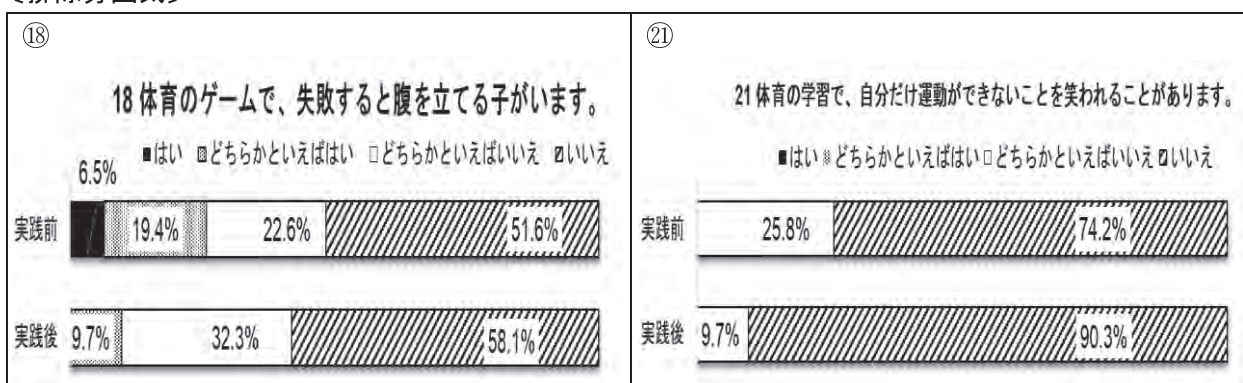
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

実践を通して、多くの子供たちが得点する楽しさを味わったり、チームに自分の意見を伝えたりすることができるようになりました。また、運動が苦手な児童は自信をもって学習に取り組むことができ、他の児童は、その姿を認めながら学習に取り組む姿が見られました。



単元の目標

知識及び技能	基本的なボール操作や、チームの作戦に基づいたボールを持たないときの動きを理解し、簡易的なゲームの中で生かすことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	自分やチームの課題を見つけ、それを解決するために友達と協力しながら、練習の仕方や作戦を工夫することができるようになる。
学びに向かう力、人間性等	作戦を成功させるための自分の役割を果たそうとしたり、友達を励まして声をかけたりして、練習やゲームに積極的に取り組むことができるようにする。

	1	2	3	4	5	6	7	評価規準
ねらい	競技の特性やボール操作等について理解するとともに、自己の課題を見つけていることができる。							
導入	準備運動（ストレッチの紹介を兼ねる） 競技の特性や行い方、基本的な動きについて理解することができるように、映像等を使って説明する。 ボール操作やブレイク中の動きの課題を見つけてるために、試しのゲームを行う。 1 チーム 5～6 名（男女混合）とし、コート内 3 名、外 2～3 名がローテーション（1 分交代）しながら行い、外の人は得点板を操作する。 試合時間は 5 分とする。							
展開	今後の学習の見通しをもつことができるように、ボール操作やブレイク中の動きについての課題を話し合う。							
終末								
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
思考・判断・表現		①	①②
主体的	①		②

自分の考えを伝え、仲間と運動を楽しむソフトバレーボールの学習
小学校第6学年 E ボール運動 イ ネット型「ソフトバレーボール」

1 単元の目標

- 基本的なボール操作や、チームの作戦に基づいたボールを持たないときの動きを理解し、簡易的なゲームの中で生かすことができるようにする。 【知識及び技能】
- 自分やチームの課題を見つけ、それを解決するために友達と協力しながら、練習の仕方や作戦を工夫することができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- 作戦を成功させるための自分の役割を果たそうとしたり、友達を励まして声をかけたりして、練習やゲームに積極的に取り組む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) 全員ができる感覚をつかむための、「子供の思考を促す問い」と「考えを伝え合う場面」の設定

単元の総時数を7時間とし、前半（第1～4時）を個人技能の高まりを重点に、後半（第5～7時）をチームの動きを高めることに重点を置いて進めた。

① 単元前半における「子供の思考を促す問い」と「考えを伝え合う場面」の設定

個人技能の高まりを重点に、ドリルゲームやタスクゲームなどを設定した。「どうすれば、上手にパスをつなげたり、ボールを落とさずにパスしたりできるだろうか」という問いを設定したところ、子供たちは、チーム内で練習に取り組み、「〇〇くんのように、すぐにボールの方を向いて走るとボールに追いついた」や、「みんなで声をかけながらやってみると、パスが30回もつながってうれしかった」など、互いに考えを伝え合いながら、仲間と協力して運動を楽しむ姿が見られた【資料1】。



【資料1 ドリルゲームを行う様子】

また、メインゲームでは、ドリルゲームやタスクゲームで見つけた動きのポイントを活かして、様々なポジションで運動を楽しむ姿が見られた。

② 単元後半における「子供の思考を促す問い」と「考えを伝え合う場面」の設定

チーム（集団）としての動きの高まりを重点に、ポジションは固定してゲームを行うこととした。前半の段階で、同じチーム内でお互いのよさや特徴をつかんできていたため、「だれが、どこのポジションになると、もっとラリーがつながるだろうか」という問いを設定し、お互いの特徴を生かしたポジションや隊形、作戦などを考えるようにした【資料2】。子供たちは、「ひし形の隊形にすると、どこにボールが来てもみんなで拾えると思う」や、「ジャンプの得意な人や背の高い人がネットの近くで相手の邪魔



【資料2 作戦を話し合う様子】

をして、素早く動ける人が後ろで構えるとボールが落ちずにつながりそう」などと、チームの特徴を考えて、メインゲームで試し、チームの仲間と運動を楽しむ姿が見られた。

(2) 仲間と協力して運動を楽しむルールづくり

今回の実践では、1時間目のオリエンテーションで「初めのルール」を提示した【資料3】。その際、「みんなが楽しむために、ルールは、変更したり、新しく付け加えたりしてもよい」ことを伝え、学習を進めた。毎時間の学習の振り返りでは、「今日のルールはどうだったか」と確認する時間を必ず設けるようにした。すると、「ボールがすぐにコートに落ちてしまってラリーが続かないので、1バウンドまでOKにしたい」や、「失敗したときに友達を励ますこともルールに入れたらもっと楽しくなる」などの意見が出たので、『みんなが楽しむこと』につながるルールになっているか全体で確認して、ルールの修正を行った。

ソフトバレーボール

～初めのルール～

- ・試合は4人対4人で行う。(外の人は得点係)
- ・一人が連続でボールに触ってはいけない。
- ・5回以内に、相手コートにボールを返す。(1回でもOK)
- ・1分経過で、メンバーを交代する。
- ・「相手のコートの床にボールが落ちたとき」や「相手が5回以内にボールを返せなかったとき」に、得点となる。
- ・上手にできるコツがひらめいたら、チームの友達に伝える。
- ・最後まで絶対にあきらめない。(ボールを落とさないように)
- ・必ず、チーム全員で準備と片付けをする。

- ・1バウンドまで続けてOK!
- ・交代の順番を決めておく。
- ・サーブは、ネットに近い人が打つ。(ファールはやり直し)
- ・友達が失敗したらはげましてあげる(ドンマイ!)

【資料3 初めのルール】

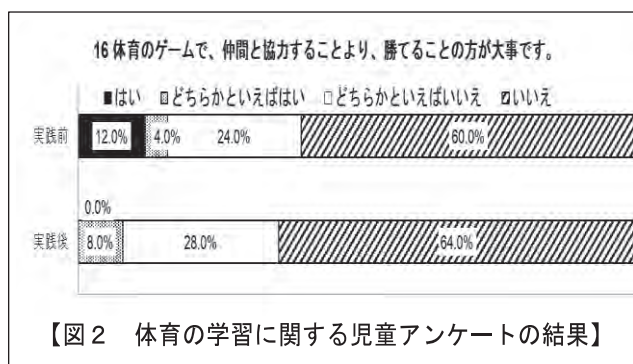
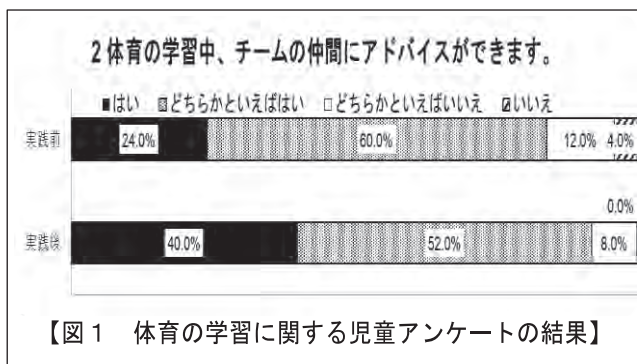
※点線の枠が、新しく追加されたルール

3 成果と課題

(1) 成果

- 「子供の思考を促す問い」や「考えたことを伝え合う場面」を設定したことで、考えを交流する必然性が生まれたり、交流する内容が明確になったりして、自分の考えを仲間に伝えている児童が多く見られた。
- 自分たちでルールづくりを行うことができるようにしたことで、主体的に考えたり、自分だけでなくクラスみんなのことを考えたりする姿が見られるようになった。
- 単元の事前・事後アンケートを見比べると、ほとんどの項目で向上が見られた。特に、「友達にアドバイスをすることができる」の項目は約80%から約90%に向上した【図1】。また、「仲間と協力することより、勝てることの方が大事」の項目で、肯定的な回答が大きく減少した【図2】。

以上のことから、「子供の思考を促す問い」や「考えたことを伝え合う」場面の設定、ルールづくりを行ったことは、有効に働いたと考える。

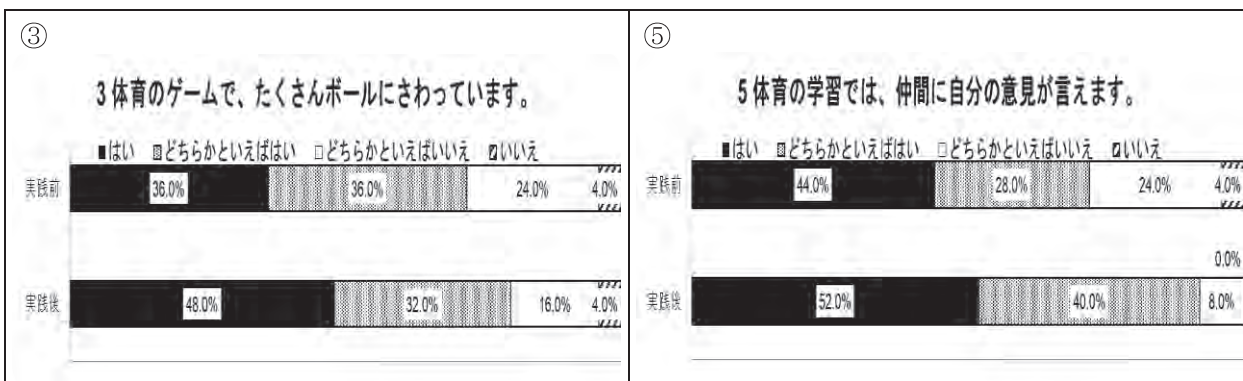


(2) 課題

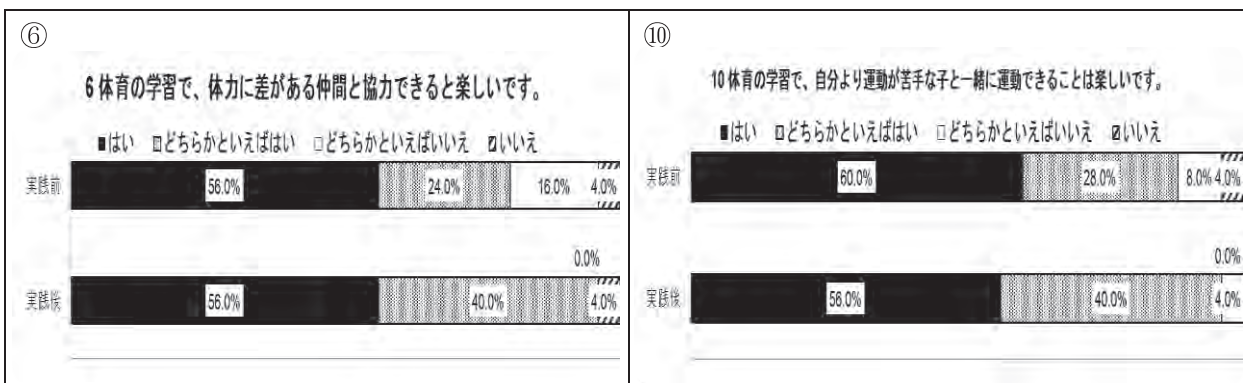
- 単元を前半と後半に分けて重点的に指導を行ったことにより、ねらいが明確になったものの、子供の中で1単位時間の「目標」が明確ではなかった。前時とのちがいや本時の課題を明らかにした導入の仕方や、振り返りで次時の課題を決めるなどの手立てを構築する必要がある。
- 教師が子供の姿を適切に価値付けたり、よい姿として全体で交流したりする手立てが必要である。

【児童生徒の変容】

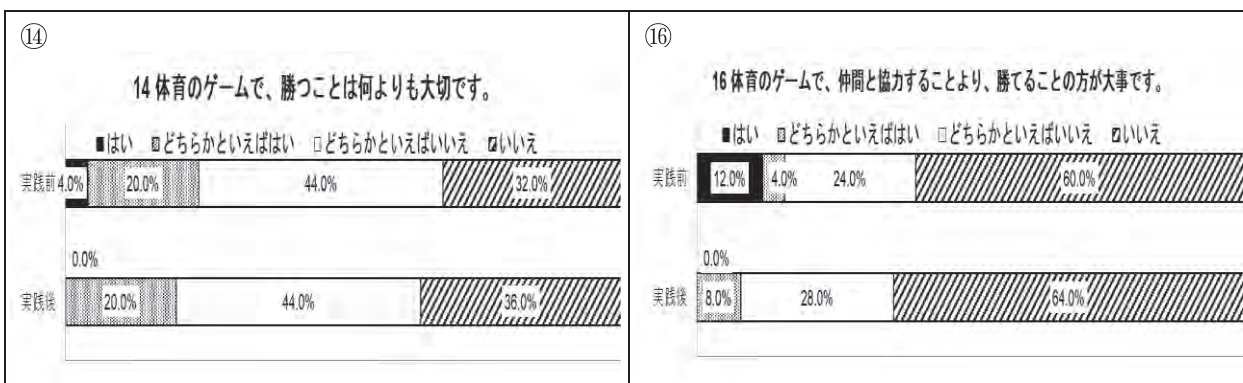
〔Ⅰ リーダーシップ〕



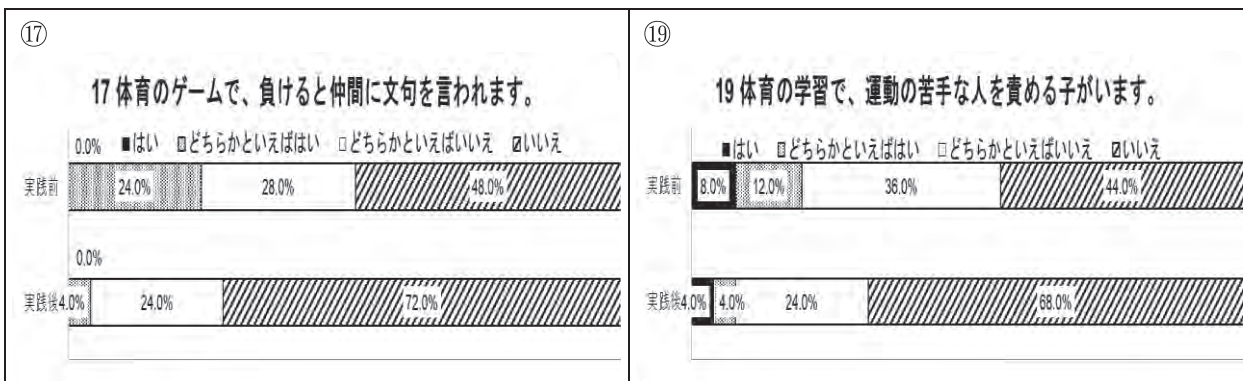
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



単元の目標

知識及び技能	ティーボールの行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備をすることができるようにする。		
思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、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	ティーボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。		

単元構造図

		1	2～3	4～7	8～9
ねらい		ベースボールを打つし、 た簡易化されたゲームの特 性を理解し、相手の見通し をもつことができる。	ルールを工夫（得点方法・アウトの仕方）し、仲間とベースボ ール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び、仲間とベースボールのゲームを楽しむことができる。 。。	6の1ベースボール大会を行い、自分や仲 間の頑張りを称賛することができる。
導 入		○準備運動を行う。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。			
展 開	○学習の進め方を知り、本時のめあてをつかむ。	○エスするルール（得点方法）を確認し、本時のめあてをつかむ。 共：（1）全ての児童が得点することのできるルールや教員の工夫 ・自己の技能に合わせて教員（バット又はラケット、ティー又はトス）を選択する。 ○ドリルゲームを行う。（時間内キャッチボール、ホームランダービー、フリーバットティング等） 共：得点をより多く取ることができるよう、選択した教員でドリルゲームを行う。			
	○はじめのルールを提示し試しのゲームを行う。 共：誰もが簡単に得点することのできるように、得点の仕方やアウトの仕方工夫したゲームを行う。	○エスするルール（アウトの仕方）を確認し、本時のめあてをつかむ。 共：（2）全ての児童が仲間と協力して守備を楽しむことができる ・自己の技能に合わせて教員（バット又はラケット、ティー又はトス）を選択する。 ○ドリルゲームを行う。（時間内キャッチボール、ホームランダービー、フリーバットティング等） 共：得点をより多く取ることができるよう、選択した教員でドリルゲームを行う。			
	○エスしたルール（得点方法やアウトの仕方）でタスクゲームを行う。 共：（1）全ての児童が得点することのできるルールや教員の工夫 （2）全ての児童が仲間と協力して守備を楽しむことができるルールや教員の工夫	○エスしたルール（得点方法やアウトの仕方）でタスクゲームを行う。 共：（1）全ての児童が得点することのできるルールや教員の工夫 （2）全ての児童が仲間と協力して守備を楽しむことができるルールや教員の工夫			
終 末		単元の見直しをもつことができるように試しのゲームの感想を伝え合う。			
		片付け・振り回り（授業後アンケート）の記入			

知識・技能	②	②	③	④	④	①
思・判・表	③	①	②	②	②	
主	①	②	④	④	④	③

評価規準	【知識・技能】 ①ティーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンドに打つことができる。 ③打球の方向に移動し、捕球することができる。 ④捕球する相手に向かってオーバーハンドスローで投げることができる。
【思考・判断・表現】	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。 ②チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ③攻撃や守備の動きについて考えたことを仲間に伝えている。
【主体的に学習に取り組む態度】	①ティーボールに積極的に取り組みようとしている。 ②ゲームのルールを守り、仲間と助け合って運動しようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れている。 ④ゲームや練習において、動きを見合ったり、話し合ったりするときに、仲間の考えや取組を認めようとしている。

すべての児童が仲間と運動を楽しむことができるルールや教具の工夫
小学校第6学年 E ボール運動 ウ ベースボール型 「ソフトボール」

1 単元の目標

- ティーボールの行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、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】
- ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、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】
- ティーボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用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) 全ての児童が得点することができるルールや教具の工夫

本学習では、全ての児童が1試合の中で必ず得点することができるように、「得点方法」と「教具」の工夫を行った。

①得点方法の工夫

本学級に在籍する肢体不自由を有する児童（A児）は、ウォーカーや補助杖を使用して日常生活を行っており、ベースランニングを行うことに困難さがある。そこで、打者と走者の役割をチーム内で分担し、打者と走者が協力して得点できるようにした。役割を分担したことで、A児だけでなく運動に苦手意識がある児童も打つこと、走ることに専念することができ、運動を楽しむ様子が見られた

【資料1】。また、得点は走者の進塁数とし、打者の技能に差があっても、全ての児童が1点以上の得点を獲得することができた。



【資料1 打者と走者を分けて攻撃する様子】

②教具の工夫

バットでボールを打つ経験が少ない児童は、ボールを遠くに飛ばすことが難しい。そこで、全ての児童が一律に同じ用具を使用するのではなく、2種類のバット及びラケットから選択して、打つこととした【資料2】。これにより、苦手な児童でもボールをミートしやすくなり、打球をより遠くまで飛ばすことができ、運動を楽しむ様子が見られた。



【資料2 選択できるバットとラケット】

(2) 全ての児童が仲間と協力して守備を楽しむことができるルールや教具の工夫

①アウトの仕方の工夫

A児が守備につく際には、防球ネットを活用し、一定の守備範囲を確保できるようにした【資料3】。守備側のアウトの仕方は、単元前半と単元後半でルールを変化させた。

まず、単元前半では、守備範囲を制限したり、送球をなしにしたりして、アウトゾーン（フラフープ）に守備者全員が集まることでアウト（進塁阻止）するようにした。これにより、打球に応じてどのアウトゾーンでアウトにするかチームで声をかけ合いながら守備をして



【資料3 防球ネットを使って守備をするA児】

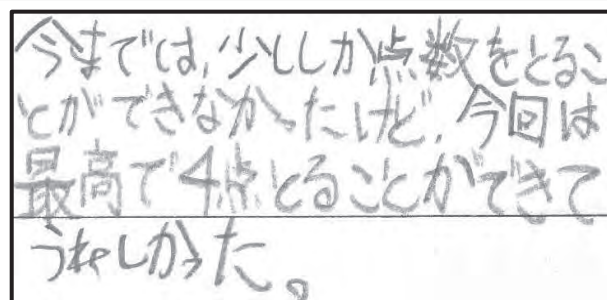
いる様子が見られた。

次に、単元後半では、チーム内で作戦を選択したり、考えたりして、仲間と協力することができるよう、守備範囲を制限せず、進塁先のアウトゾーン（フラフープ）にボールを運び込んでアウト（進塁阻止）とした。これにより、守備側に、中継プレイやベースカバーなどの役割分担が生まれた。

3 成果と課題

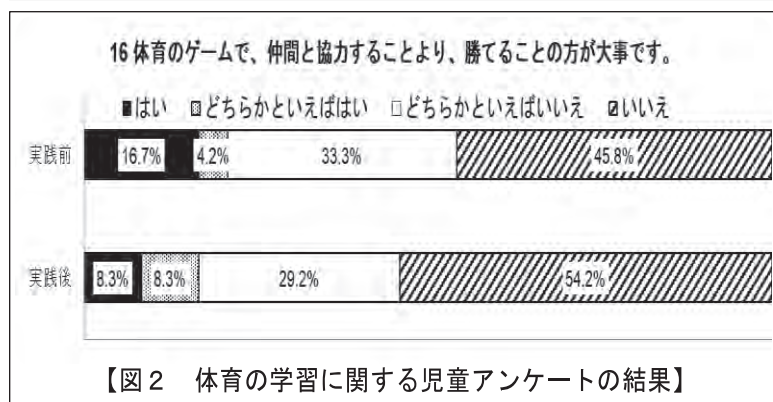
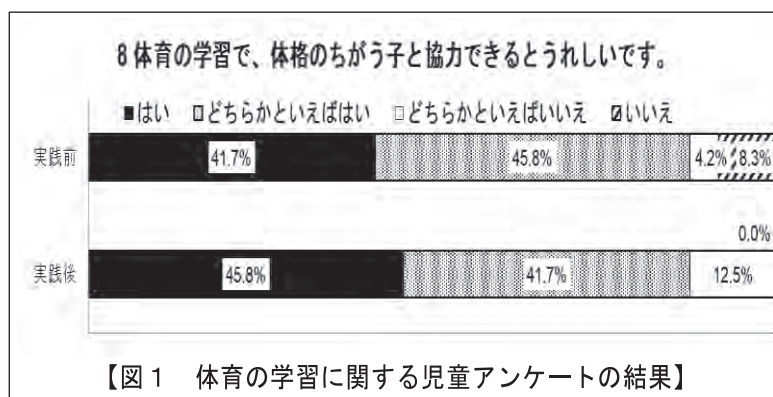
（1）成果

- 実践後の振り返りにおいて、A児は、「今までは少ししか点数をとることができなかったけれど、今回は、最高で4点とることができたからうれしかった」と記述した【資料4】。得点し易くルールや教材を工夫したことが、A児にとって有効であったと考える。また他の児童の中にも、「（走者のおかげで）4点とることができてうれしかった」や「みんなで考えた作戦通りにアウトが取れて面白かった」という振り返りが見られた。攻撃の面や守備の面でルールや教具の工夫を行ったことが有効に働いたためだと考える。



【資料4 実践後のA児の振り返り】

- 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）」において、体格のちがう子と協力できるとうれしいと答えた児童が増え、仲間と協力することより、勝てることの方が大事と答えた児童が減ったことから、単元を通して技能差や障がいの有無による差に関わらず児童同士が協力して運動に取り組む学習が展開できたと考える【図1】【図2】。

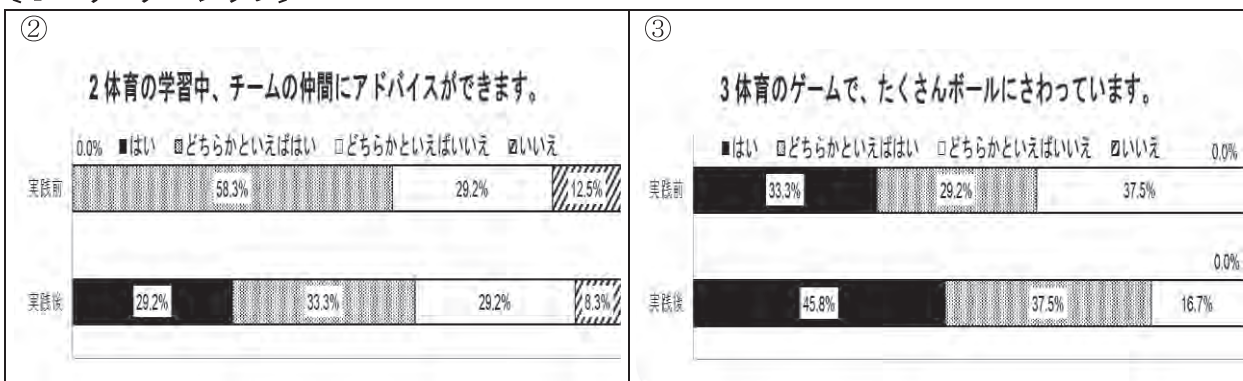


（2）課題

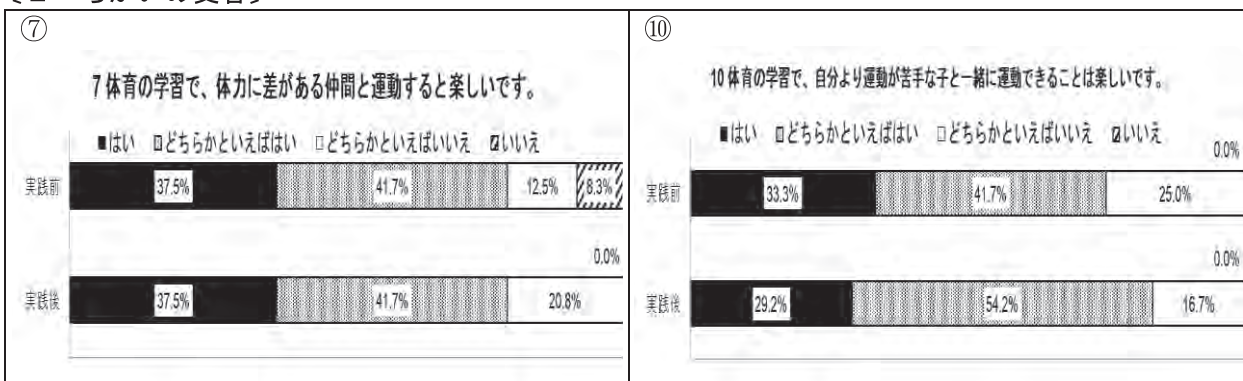
同じグループに運動の苦手な児童がいると困ると感じる児童や、勝つことが何よりも大切だと考える児童が数名いた。今後、本実践以外の手立てを考え、勝敗だけではなく仲間と協力して運動することを楽しむことができる児童を育成していきたい。

【児童生徒の変容】

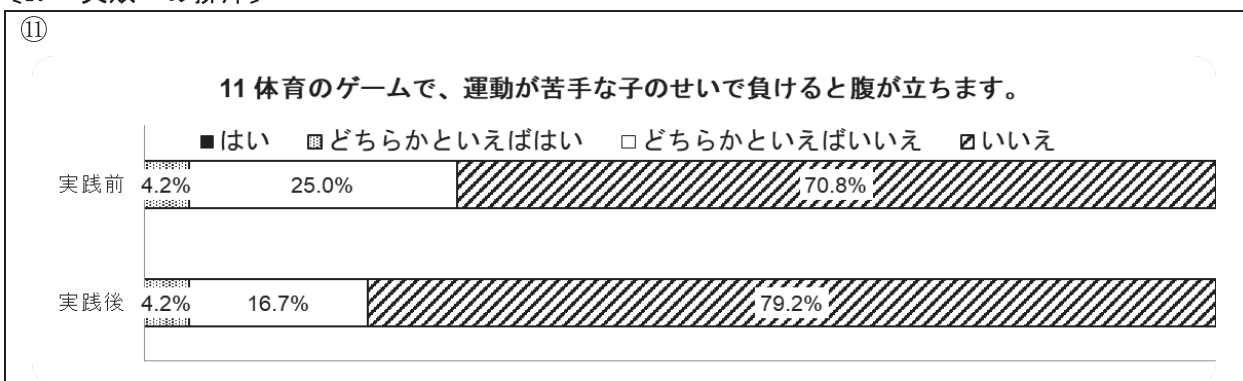
〔Ⅰ リーダーシップ〕



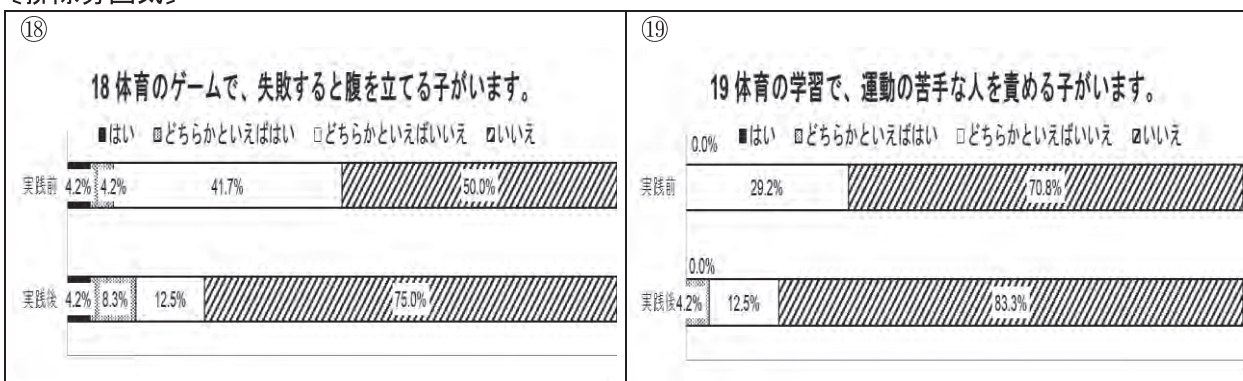
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

ルールや教具を工夫したことで、障がいの有無にかかわらず、みんなが楽しめるゲームができました。これからは、他の運動領域でも、アダプテッドスポーツの視点で児童同士がルールを話し合う実践を行っていきたいです。



小学校第5学年 E ボール運動 ウ ベースボール型 ソフトボール
単元の目標

知識及び技能	ソフトボールの行い方を理解するとともに、仲間の投げるゆっくりとしたボールを打つ攻撃や打球方向に移動して捕球したり、多くの得点をとるための攻め方やチームとして得点を与えないような守り方をしたりして、競争の楽しさを味わうことができるようにする。	評価規準
思考力、判断力、表現力等	相手チームに勝つために、相手が守っていない方向へ打つ攻め方やアウトが取れる守備の位置やフラフープの位置などの守り方をチームで考え、言葉や絵図、ICT機器を用いて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	4チームと勝敗を競いながらソフトボールをすることに関心を持ち、打ち方や守り方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。	

						【知識・技能】 ①ソフトボールの行い方について学習した具体例を挙げている。 ②打つことに関する感覚づくりの運動の行い方について、言ったり書いたりしている。 ③ねらった方向や、遠くへ飛ばす打ち方について、言ったり書いたりしている。 ④仲間の投げたゆっくりとしたボールを打つことができる。 ⑤ねらった方向へ打ち方や、遠くへ飛ばす打ち方ができる。
	1	2	3・4	5・6	7	
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。	全体で、動きのポイントをつかむ。	チームで動きをつくる。 チームで攻め方や守り方を工夫して試合ができる。	チームで動きを高める。 チームで攻め方や守り方を工夫して試合ができる。	大会（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	試しのソフトボールの運動と理想のソフトボールの動きの映像をもとに、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①②） ①ティーバッティング（ねらって打つ場） ②トスバッティング（遠くへ飛ばす場） 共：（１）チーム活動を取り入れた学習過程の工夫 ・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	試しの運動をする。 (ソフトボール)	ウォーミングアップの仕方を理解する。 めあてを確認する。 練習タイム 共：（１）チーム活動を取り入れた学習過程の工夫 ・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。 共：（２）チームで動きを高めるための教具や場の工夫 ゲーム 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとソフトボールを行う。	めあてを確認する。 練習タイム 共：（１）チーム活動を取り入れた学習過程の工夫 ・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。 共：（２）チームで動きを高めるための教具や場の工夫 ゲーム 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとソフトボールを行う。	めあてを確認する。 練習タイム 共：（１）チーム活動を取り入れた学習過程の工夫 ・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。 共：（２）チームで動きを高めるための教具や場の工夫 ゲーム 共：仲間と競争する楽しさを味わうために、他チームとソフトボールを行う。	開会の言葉（児童） 競技上の注意（担任） 競技 (ソフトボール) 2回表裏の勝負 トーナメント戦 表彰（学校長） 講評（学校長） 閉会の言葉（児童）	【思考・判断・表現】 ①相手が守っていない方向へ打つ攻め方を選んでいいる。 ②アウトが取れる守備の位置やフラフープの位置などの守り方の工夫を友達に伝えている。
終末	学習の振り返りをする (タブレット) 片付け	学習の振り返りをする (タブレット) 片付け	学習の振り返りをする (タブレット) 片付け	学習の振り返りをする (タブレット) 片付け	学習の振り返りをする (タブレット) 片付け	【主体的に学習に取り組む態度】 ①ソフトボールに積極的に取り組もうとしている。 ②場や用具の安全に気を配りながら、ソフトボールに取り組もうとしている。 ③ソフトボールの競争で、勝敗を受け入ようとしている。

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

チームの仲間と協力しながら運動を行い、運動の楽しさを味わう子ども
 小学校第5学年 E ボール運動 ソフトボール「モリリンピック ソフトボール」

1 単元の目標

- ソフトボールの行い方を理解するとともに、仲間の投げるゆっくりとしたボールを打つ攻撃や打球方向に移動して捕球したり、多くの得点をとるための攻め方やチームとして得点を与えないような守り方をしたりして、競争の楽しさを味わうことができるようにする。【知識及び技能】
- 相手チームに勝つために、相手が守っていない方向へ打つ攻め方やアウトが取れる守備の位置やフラフープの位置などの守り方をチームで考え、言葉や絵図、ICT 機器を用いて伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 勝敗を競いながらソフトボールをすることに関心を持ち、打ち方や守り方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。【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

本単元で味わわせたい運動の楽しさは、二つである。一つは、①バットにボールを当てる、②遠くへボールを飛ばす、③狙った場所にボールを飛ばすといった「打つ」という技能の個人の目標を達成する楽しさである。二つは、他の三つのチームとソフトボールを行い、ゲームを通して勝敗を競う競争する楽しさである。

（１）チーム活動を取り入れた学習過程の工夫

1 時間における学習を、【資料 1】のように、六つの活動に分けた。その中で、ウォーミングアップ、練習タイム、ゲームタイム、振り返りは、チームの仲間と関わりながら取り組めるように仕組んだ。このような学習過程の工夫を仕組んだことで、ウォーミングアップでは、チームの友達とストレッチや感覚づくりの運動練習タイムでは、打つことが得意な児童(チームリーダー)を中心に、打つことが苦手な児童に教える姿が見られた。また、目標としている技能が達成できたときには、共に喜び合う姿も見られた【資料 2】。その後のゲームタイムでは、練習の成果を発揮しながら、チームで打ち方のポイントをアドバイスしたり、応援したりして、ソフトボールの試合を通して、競争する楽しさを味わう姿が見られた【資料 3】。

①ウォーミングアップ

②めあての確認

③練習タイム

④ゲームタイム

⑤キラリタイム

(よさを振り返る時間)

⑥振り返り



【資料 1 チーム活動を取り入れた学習過程】 【資料 2 チームの仲間の目標達成を喜ぶ姿】 【資料 3 仲間と競争する楽しさを味わう姿】

（２）チームで動きを高めるための教具や場の工夫

自己の目標を達成したり、勝敗を競ったりするためには、動きを高めることが不可欠である。そこで、本単元では、打つ技能に焦点化して、技能差に関わらずチームの仲間と動きを高めることができるように、教具を工夫した。安全面に配慮しながら何度も練習に取り組みバットにボールを当てる感覚をつかむために、コーンで作成したオリジナルのティーバッティングをチームに二つずつと、ソフトボールより一回り大きなボールセットを準備した【資料 4】。また、狙ったところにボールを飛ばす感覚をつかむために、的当てゾーンやコントロールゾーンの場を設定した【資料 5】 【資

【資料6】。このような教具や場を準備したことで、ウォーミングアップや練習タイムにおいて、チームの仲間と動きを高める姿が見られた。また、特別支援学級のA児（情緒）は、自分の得意さを発揮して、苦手な子に進んで教えたり、B児（知的）は、仲間に教えてもらったことで、ゲームの中で3点を取る活躍をしたりして、楽しむことができた。



【資料4 教具とチームで練習する様子】



【資料5 的当てバッティングの場】

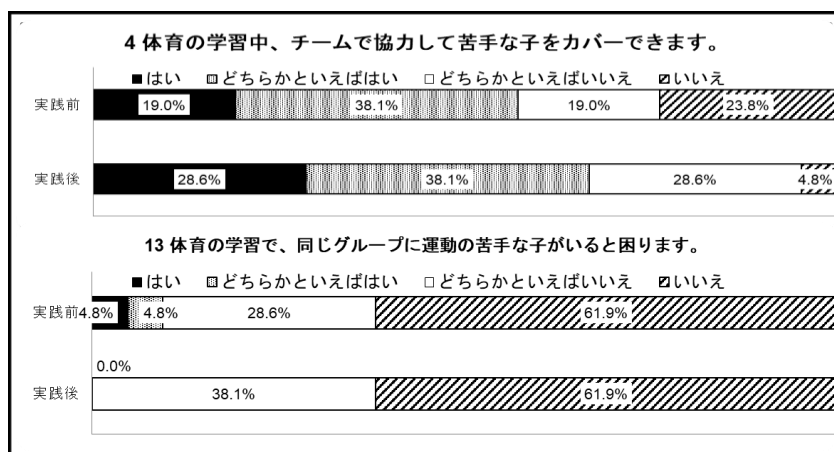


【資料6 コントロールバッティング】

3 成果と課題

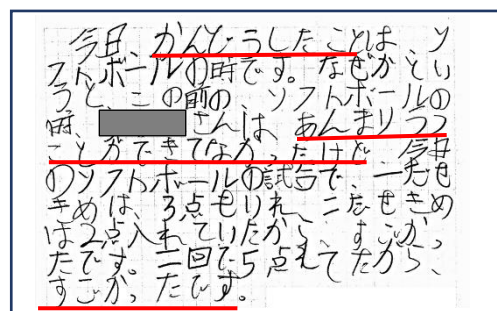
(1) 成果

○ 「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、チームの中で、リーダーシップを発揮したり、仲間と支え合ったりしながら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【図1】。このことから、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、学習過程や教具や場を工夫したことが有効だったと考える。



【図1 体育の学習に関する児童アンケートの結果】

○ B児の同じチームの子供の振り返りから、B児の目標が達成できたことを共に喜んでいることやチームの仲間と協力しながら、運動の楽しさを味わったことがわかる【図2】。このことから、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、学習過程や教具、場を工夫したことが有効だったと考える。



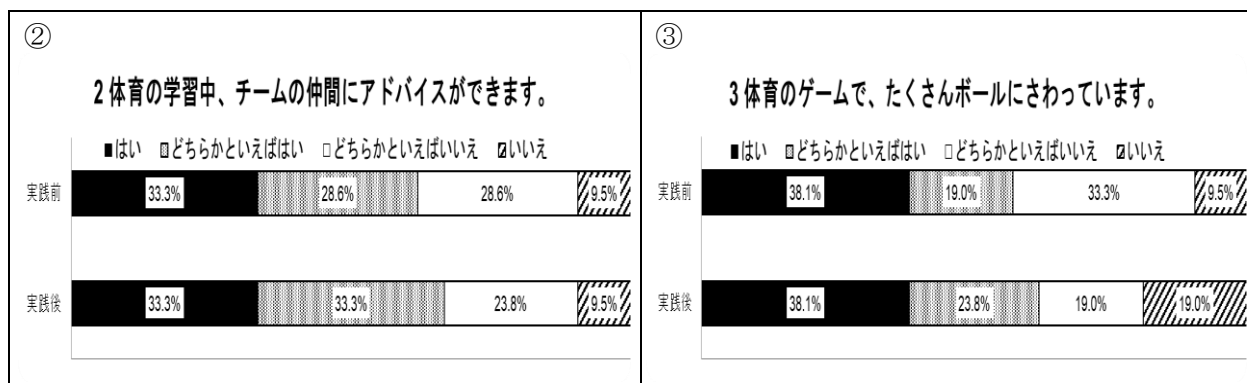
【図2 B児のよさを書いた児童の感想文】

(2) 課題

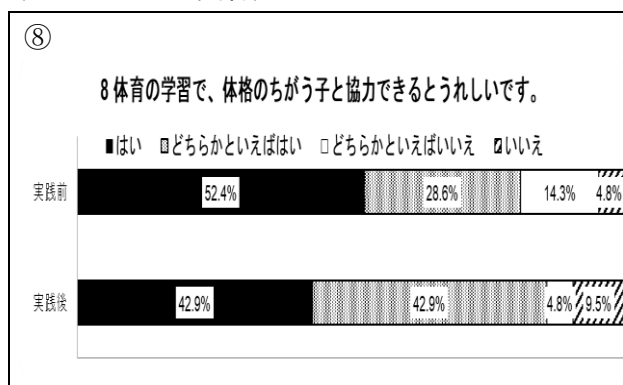
- アンケート結果から、運動が得意な児童が楽しめていないことが分かった。今後は、全ての児童が楽しめるような学習過程やルールの方を工夫していく必要がある。

【児童生徒の変容】

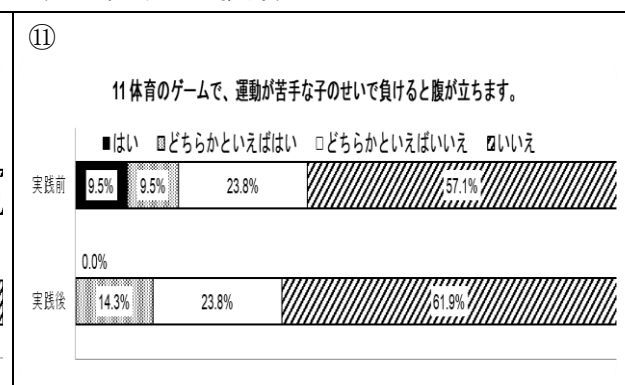
〔Ⅰ リーダーシップ〕



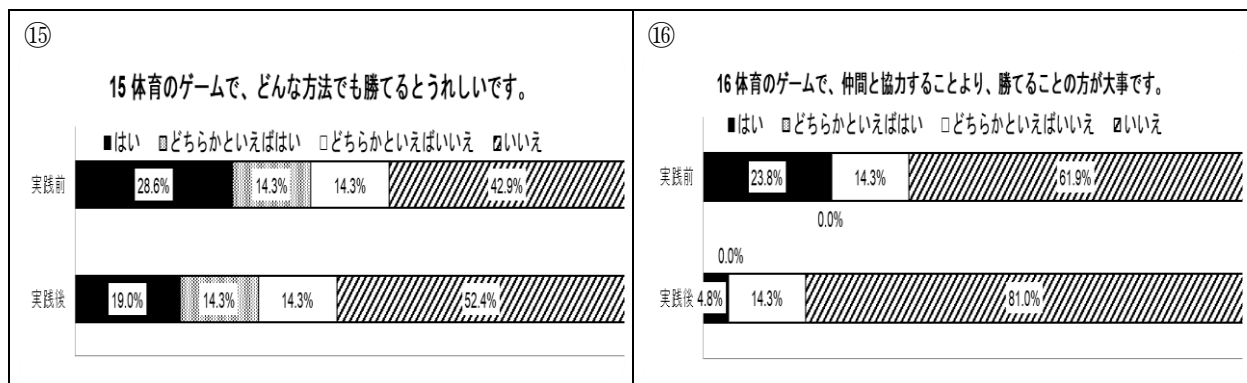
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅵ 失敗への排斥〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

学級の中で気になる A 児は、体育の学習が好きで意欲的です。実践を通して、体育の学習だけでなく、いろいろな場面において、リーダーシップを発揮したり、相手のよさを認める言葉かけをしたりする姿が見られるようになりました。

特別支援学級の子供も含めた全員が楽しめる体育学習という視点は、とても大切であり、日頃の学校生活にもよい影響を与えることを実感できました。これからもみんなが楽しめる教材を考えていきたいです。

