

令和2・3・4年度

福岡県体育研究所
調査研究報告書

共生を基盤とした体育の授業づくり

令和5年3月



はじめに

令和2年度から令和4年度まで、生涯にわたる子供たちの豊かなスポーツライフの実現へ向けて、「共生を基盤とした体育の授業づくり」をテーマに調査研究を行いました。

この間、新型コロナウイルス感染症の拡大により全国一斉の学校休業要請、東京オリンピック・パラリンピック競技大会が1年延期され、翌年に開催となるなど、子供たちの日常生活、運動やスポーツを取り巻く環境は大きく変化しました。

そのような状況の中、社会の変化を見据えて改訂がなされた学習指導要領が小学校では令和2年度から、中学校では令和3年度から全面実施、高等学校では令和4年度から年次進行で実施されました。さらに、体育・保健体育科においては、新たに3つの資質・能力の1つの柱である「学びに向かう力、人間性等」の指導内容に、「共生」の視点が明記されました。

このような国の動向をふまえて、共生を基盤とした体育の授業づくりを提案していくことが福岡県体育研究所に求められている使命であるにとらえ、研究を進めてまいりました。

今回の調査研究は、小・中・高の系統性を踏まえ、すぐに実践につなげることができる授業の提案を中心にしています。

本報告書には、共生の理念を説明した「理論編」、「実践編」として先生方が児童生徒の実態に応じた実践に取り組むことができるように、5つの因子項目から、30の実践を提案し、巻末には参考資料を記載しています。本報告書を参考にして、児童生徒の姿から授業づくりをしていただきたいと思いますと考えています。

この研究を通じて、「共生」の視点を踏まえた指導の充実はあらゆる機会にとらえることが重要ですが、体育・保健体育科が共生社会を実現するための資質・能力の育成にアプローチできる教科であるという、教科の価値を明確に示すことにもつながると考えております。

この調査研究の提案が、各学校の日々の授業実践に生かされ、子供たちの充実した体育・保健体育科学習が実現されるために、「共生を基盤とした」授業実践が広がっていくことを期待しています。このことは、運動・スポーツの楽しさや意義・価値を実感して、「運動好き」「体育好き」の子供たちが育成され、現代の課題である体力の向上にも大きく寄与するものと考えます。

おわりに、この調査研究において御指導、御協力いただきました調査研究委員の方々及び調査研究授業実践協力者の方々に対しまして、深く感謝の意を表します。

令和5年3月
福岡県体育研究所
所長 安永 千里

はじめに

理論編

1	なぜ、共生を“基盤”とした体育の授業づくりなのか	1
2	これまでの体育授業における“共生”の視点から見た課題	4
3	豊かなスポーツライフの実現と“共生”	6
4	共生を“基盤”とした体育の授業づくりにおける指導のポイント	8

実践編

小学校

実践1	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 第2学年 C 走・跳の運動遊び ア・イ 走・跳の運動遊び	13
実践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 第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び	17
実践3	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 第3学年 C 走・跳の運動 ア かけっこ・リレー	21
実践4	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 第6学年 A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動	25
実践5	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 第6学年 B 器械運動 ア マット運動	29
実践6	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 第6学年 B 器械運動 ウ 跳び箱運動	33
実践7	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 第5学年 C 陸上運動 イ ハードル走	37
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 第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」	41
実践9	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 第6学年 E ボール運動 イ ネット型「ソフトバレーボール」	45
実践10	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 第6学年 E ボール運動 ウ ベースボール型「ソフトボール」	49

中学校

実践11	個人やチームの課題解決に適した活動やルールの工夫 第1学年 E 球技 ア ゴール型「フットサル」	53
実践12	個人やチームの課題解決に適した活動やルールの工夫 第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」	57
実践13	互いの違いを認め合いながらつくりあげるシンクロマット 第1学年 B 器械運動 ア マット運動	61
実践14	男女混合グループによる評価方法・課題解決の工夫 第3学年 B 器械運動 エ 跳び箱運動	65
実践15	技能を平均化した男女混合グループによる評価方法・課題解決の工夫 第3学年 C 陸上競技 オ 走り幅跳び	69
実践16	生徒一人一人が違いを認めて楽しむことができる場や条件の工夫 第3学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」	73

高等学校

- 実践 17** 一人一人の違いに応じた課題や仲間との関わりを大切にした学習を通して
第1学年 D 水泳・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 77
- 実践 18** 生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
第1学年 E 球技 ア ゴール型「ハンドボール/サッカー」・・・・・・ 81
- 実践 19** 違いを受け入れ全員が全力で楽しむことができるルールと教具の工夫
第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」・・・・・・ 85
- 実践 20** 生徒の課題に応じた、自己の動きを身に付けるための場や教具の工夫
第1学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」・・・・・・ 89
- 実践 21** 生徒同士が学び合いながら動きを身に付ける支援の工夫
第1学年 F 武道 ア 柔道・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 93
- 実践 22** 技能差にかかわらず、自分の考えを伝え合うことができる工夫を通して
第2学年 E 球技 ア ゴール型「バスケットボール」・・・・・・ 97
- 実践 23** 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動や具体的支援の工夫
第2学年 E 球技 ア ゴール型「ハンドボール」・・・・・・ 101
- 実践 24** 生徒同士が協力し、課題解決に取り組むための工夫
第3学年 E 球技 イ ネット型「バドミントン」・・・・・・ 105
- 実践 25** チーム全員が夢中になって活動するための工夫
第3学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」・・・・・・ 109
- 実践 26** 生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
第2学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」・・・・・・ 113

特別支援学校

- 実践 27** 運動の楽しさに触れるための単元構成の工夫 ～つないでシュート～
高等部第3学年 E 球技 ア ゴール型「簡易化したハンドボール」・・・・ 117

資料編・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 121

Q & A・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 155

研究組織・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 169

理論編

共生を基盤とした体育の授業づくり

～はじめに～

「共生社会」とは、これまで必ずしも十分に社会参加できるような環境になかった障がい（※福岡での表記）者等が、積極的に参加・貢献していくことができる社会です。それは、誰もが相互に人格と個性を尊重し支え合い、人々の多様な在り方を相互に認め合える全員参加型の社会です。



成熟社会を迎えた我が国にあっては、一人一人が持続可能な社会の担い手として、その多様性を原動力とし、質的な豊かさを伴った個人と社会の成長につながる新たな価値を生み出していくことが期待されます。つまり、「共生社会」を実現するためには、“**すべて**”の学習者が多様性を受容し合い、それぞれの能力を最大限に発揮するという「ダイバーシティ（多様性）・インクルージョン（包摂）」の理念の中で、各教科等で目指す資質・能力を育成することが大切です。ここでいう“**すべて**”とは、「障がいの有無」だけを指しているのではなく、「性別（LGBTQを含む）」、「能力」、「年齢」、「人種」、「文化」等のあらゆる違いを含んでいることであり、その“**すべて**”がインクルージョンの対象ということです。

「共生を基盤とした体育の授業づくり」は、「ダイバーシティ・インクルージョン」の理念を大事にして、豊かなスポーツライフにつながる資質・能力の育成に資する体育の授業を創造することを目的とする調査研究事業です。

1 なぜ、共生を“基盤”とした体育の授業づくりなのか

(1) 国際社会の動向から

① SDGs（持続可能な開発目標）より

SDGs（持続可能な開発目標）とは、2015年9月の国連サミットにて全会一致で採択された、「誰一人取り残さない」持続可能で包摂性のある社会の実現のために、2030年を年限とする17の国際目標です【図1】。この目標を達成するために、社会のあらゆる主体が積極的な役割を果たすことが望まれます。そして教育現場においても

SDGs (持続可能な開発目標)

2015年9月の国連サミットで全会一致で採択。「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現のため、2030年を年限とする**17の国際目標**（その下に、169のターゲット、232の指標が決められている）。特徴は、以下の5つ。

- 普遍性** 先進国を含め、**全ての国が行動**
- 包摂性** 人間の安全保障の理念を反映し、「**誰一人取り残さない**」
- 参加型** **全てのステークホルダーが役割を**
- 統合性** 社会・経済・環境に**統合的に取り組む**
- 透明性** **定期的にフォローアップ**

前身：ミレニアム開発目標 (Millennium Development Goals: MDGs)

- 2001年に国連で専門家間の議論を経て策定。2000年に採択された「国連ミレニアム宣言」と、1990年代の主要な国際会議で採択された国際開発目標を統合したもの。
- 発展途上国向けの開発目標として、2015年を期限とする8つの目標を設定。
 (①貧困・飢餓、②初等教育、③女性、④乳幼児、⑤妊産婦、⑥疾病、⑦環境、⑧通貨)
 ✓ MDGsは一定の成果を達成。一方で、未達成の課題も残された。
 ○ 極度の貧困半減 (目標①) や HIV・マラリア対策 (同⑥) 等を達成。
 × 乳幼児や妊産婦の死亡率削減 (同④、⑤) は未達成。サブサハラアフリカ等で達成に遅れ

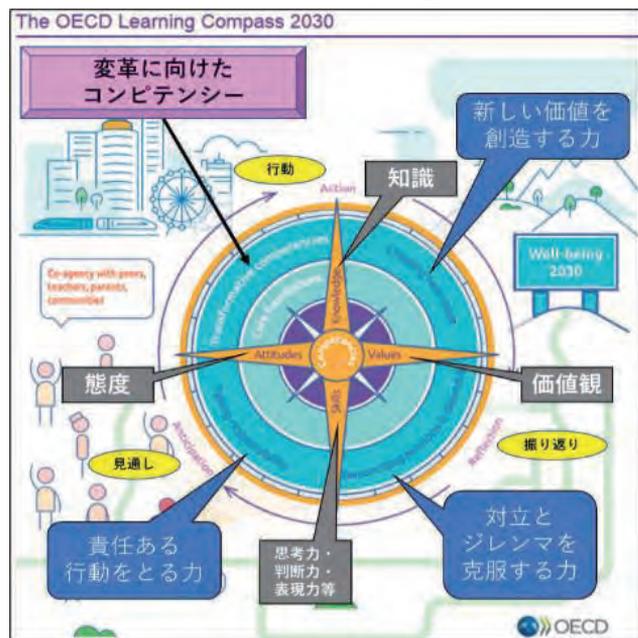
環境 (リオ+20)
人権
平和

【図1】 「SDGs 持続可能な開発目標」(外務省)

様々な取組が期待されています。ここで示されている『誰一人取り残さない』持続可能で包摂性のある社会の実現」という言葉には、「共生社会」の実現を根幹とした考え方であることがうかがえます。また、国連総会決議では、持続可能な開発のための教育（ESD）が、「その他のすべての持続可能な開発目標の成功の鍵」であることが確認されていることから、学校教育のあらゆる機会において、その取組を推進していくことが重要となります。「共生を基盤とした体育の授業づくり」では、『誰一人取り残さない』包摂性のある体育の授業づくりに取り組み、“すべての児童生徒”に、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを目指します。

② OECD（経済協力開発機構）より ～「Education2030 プロジェクト」～

PISA（国際学力調査）を実施している OECD（経済協力開発機構）では、「Education2030 プロジェクト」として、10年後の2030年に向けて、持続可能な社会形成につながる教育の在り方を検討しています。その中で、2030年の教育に求められている未来像を描いた、進化し続ける学習の枠組みである「ラーニングコンパス（学びの羅針盤）」を開発しました【図2】。この「ラーニングコンパス」は、児童生徒が2030年以降も活躍するために必要な資質・能力の種類に関する幅広いビジョンを示しています。Education2030では、ラーニングコンパスに示されている資質・能力の育成に、体育が貢献しうるかという検討もなされており、その検討結果（以下PE2030という）が2019年12月に全ての教科に先立って報告されました。



【図2】 The OECD Learning Compass 2030 (2019) ※吹出しは挿入

PE2030では、体育が児童生徒の全人的な発達に貢献し、重要な資質・能力と心身の健康の発達を促進する未来の教育の基礎の一つになる可能性があることについて言及されています。具体的には、「適切な体育の提供は、生徒の社会的スキルと社会的発展に多大かつ前向きな影響を与える可能性がある」こと、そして「信頼、コミュニティ感、共感、協力、学校に対する前向きな姿勢は、体育が重要な役割を果たす」ことなど、体育の価値について述べられています。他方で、PE2030で示された体育の課題に、「体力向上のみに焦点化された点」、「評価が、測定可能なテストによるスポーツ・身体能力に関する内容に焦点化される点」、また、それらに起因した「身体活動の設定で生徒が不快感や不安感を抱いた結果、尊い自尊心、協調性の欠如、または生徒中心のアプローチの欠落による強制参加から生じる不安を感じる可能性」について述べられています。

ここで述べられている体育の価値や課題から、これまでの体育の在り方を見直し、体育のカリキュラムを再設計する必要があると考えます。そして、再設計のキーワードとして考えられるのが、PE2030の中で繰り返し出てくる「インクルーシブ（包み込む）」や、「インクルージョン（包摂）」です。これらのことから、これからの体育の授業においては、“**すべての児童生徒**”を豊かなスポーツライフの実現へと導くために、多様な学習者同士が互いに包摂し合う共生を“**基盤**”とした体育が重要であると考えます。

（２）我が国の動向から

文部科学省は、「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進（2012）」において、共生社会を目指すことについて、「我が国において最も積極的に取り組むべき重要な課題である」と述べています。また、内閣府は、障害者白書（2017）において、「学校教育の段階からあらゆる場面において共生社会に係る教育を進めること」として共生社会の実現に向けて学校教育の重要性を示唆しています。さらに、スポーツを通じた共生社会の実現についても、ビジョンが示されています。スポーツ庁は、第2期スポーツ基本計画（2017）において、中長期的なスポーツ政策の基本方針として「子供、高齢者、障害者、女性、外国人などを含め、全ての人々が分け隔てなくスポーツに親しむことで、心のバリアフリーや共生社会が実現する」と示しています。それを受け、本県では、福岡県スポーツ推進計画（2018）において、2023年度までに目指す姿として「年齢や性別、障がいの有無等に関わらず、全ての人々が分け隔てなくスポーツを楽しみ、互いを理解し、尊重しながら共生している」ことを挙げています。

このように、教育やスポーツが共生社会の実現に向けて大きな推進力になることが示されており、学校の教育活動全体を通じて共生社会を実現するための資質・能力を育成していく必要があります。

（３）学習指導要領の改訂から

体育科・保健体育科においては、2017年（高等学校は2018年）に告示された学習指導要領解説体育編/保健体育編に、「体力や技能の程度、性別や障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。その際、共生の視点を重視して改善を図ること。」と示されました。これは、体力や技能の程度及び性別や障がいの有無等にかかわらず、仲間と学ぶ体験が、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現とともに、スポーツを通じた共生社会の実現につながる重要な学習の機会であることを示したものです。また、「学びに向かう力、人間性等」の指導内容にも、「共生」の視点が各領域に示されています【表1】。

このことから、体育科・保健体育科の学習が、「共生社会の実現」に向けて大変重要な機会であると捉えることができます。また、共生の視点を踏まえた指導の充実は、あらゆる学習場面において行われるべきであり、共生を“**基盤**”とした体育の授業づくりを創造することは、これからの体育科・保健体育科の在り方として、大変意義深いと考えます。

校種	小学校			中学校		高等学校		校種	
学年	1・2	3・4	5・6	1・2	3	入学年次	その次の年次以降	学年	
領域	A	体づくりの運動遊び	体づくり運動		体づくり運動			A	
	B		器械運動		器械運動			B	
	C		走・跳の運動	陸上運動	陸上競技			C	
	D		水泳運動		水泳			D	
	E	ゲーム		ボール運動	球技			E	
	F	表現リズム遊び	表現運動		武道			F	
	G		保健		ダンス			G	
	H				体育理論			H	
共生	A	具体的な指導内容の記載なし	友達の考えを認める	仲間の考えや取組を認める	一人一人の違いに応じた動きなどを認めようとする	一人一人の違いに応じた動きなどを大切にしようとする	A		
	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとする				一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする	B			
	一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする				一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする	C			
	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとする				一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする	D			
	F		友達の動きや考えを認める	互いのよさを認め合い助け合って踊る	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとする	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする	E		
	G		保健		一人一人の違いに応じた表現や役割を認めようとする	一人一人の違いに応じた表現や役割を大切にしようとする	F		
	H				※体育理論		※体育理論		G
	H					※体育理論		※体育理論	

【表1】運動領域、体育分野、科目体育「学びに向かう力、人間性等」における『共生』の系統表

2 これまでの体育授業における“共生”の視点から見た課題

(1) 「技能の習得に偏った授業」や「勝敗や競争を目的化した授業」について

これまでの体育の授業においては、技能の習得のみが学習の目標になっていたことはないでしょうか。単元を通して、どのくらい技能を身に付けることができたかに重点を置いた技能習得のみに偏った授業です。この学習では、技能習得が学習のゴールのため、習得「できる児童生徒」と「できない児童生徒」という技能の二極化が生まれやすく、「できない児童生徒」は運動に対する苦手意識をもってしまいます。また、「試合に勝つために、上手なAさんと同じチームになりたい」や「運動が苦手なBさんがいると負ける」といった考えが生じやすく、暗黙の心理的バリアによって苦手な児童生徒はさらに苦手になり、運動を避けるようになると考えます。仲間との関わり合いにおいても、「できる児童生徒ができない児童生徒に教える」という一方的な構図に陥りがちになってしまいます。さらに、「できる児童生徒」にとっても、「できない児童生徒」のみに合わせたルール等を設定した場合、自己の能力を最大限発揮する場面が制限されて、運動に没頭できずに運動やスポーツの楽しさや喜びに触れることができないのではないかと考えます。

(2) 「児童生徒が互いに関わり合う授業」について

体育科、保健体育科学習においては、従前の学習指導要領から、児童生徒が自己の運動や健康についての課題解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習することや、仲間と対話し協力して課題を解決する学習等が重視されてきました。令和元年度の全国体力・運動能力、運動習慣等調査児童生徒質問紙における、児童生徒の関わりに関する質問「体育の

授業では、友達と助け合ったり、役割を果たすような活動を行っていますか。」や「体育の授業では、友達同士やチームの中で話し合う活動を行っていますか。」については、小学校（5年生）・中学校（2年生）ともに、本県・全国いずれも8割以上の児童生徒が『はい』『どちらかといえばはい』と回答しています。この結果からは、小中学校において、児童生徒が関わり合う授業づくりが充実していることが伺えます。

しかし、約1割の児童生徒は「関わり合い」を十分実感することができていません。また、学校質問紙において、「体育（保健体育）の授業では、児童生徒同士で話し合う活動を取り入れていますか。」の質問に対し、「取り入れている」と回答した学校は、本県小学校50.0%（全国50.5%）、中学校74.4%（全国74.4%）であることから、「児童生徒が互いに関わり合う」ための授業改善が必要であると考えます。

参考：令和元年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査（児童・生徒調査票、学校調査票）「体育（保健体育）の授業に関する質問」から一部抜粋＞

<児童生徒質問紙から>

Q：体育（保健体育）の授業では、友達と助け合ったり、役割を果たすような活動を行っていますか。

	行っている	ときどき行っている	あまり行っていない	行っていない
小5男子 全国	49.7%	36.9%	10.4%	3.0%
福岡県	47.6%	37.0%	11.8%	3.6%
小5女子 全国	53.8%	36.3%	8.3%	1.6%
福岡県	50.4%	37.9%	9.6%	2.1%
中2男子 全国	54.0%	35.5%	8.2%	2.3%
福岡県	52.2%	36.2%	9.2%	2.5%
中2女子 全国	61.0%	31.9%	5.9%	1.1%
福岡県	55.0%	36.6%	7.0%	1.4%

Q：体育（保健体育）の授業では、友達同士やチームの中で話し合う活動を行っていますか。

	行っている	ときどき行っている	あまり行っていない	行っていない
小5男子 全国	52.2%	34.5%	10.2%	3.1%
福岡県	47.1%	36.4%	12.5%	4.0%
小5女子 全国	48.8%	38.4%	10.5%	2.2%
福岡県	42.7%	41.7%	12.8%	2.8%
中2男子 全国	49.8%	36.2%	11.0%	3.0%
福岡県	48.3%	36.4%	12.1%	3.1%
中2女子 全国	48.4%	38.6%	11.0%	2.0%
福岡県	44.1%	40.9%	12.7%	2.3%

<学校質問紙から>

Q：体育（保健体育）の授業では、児童（生徒）同士で話し合う活動を取り入れていますか。

	取り入れている	判断を任せている
小学校 全国	50.5%	49.5%
福岡県	50.0%	50.0%
中学校 全国	74.4%	25.6%
福岡県	74.4%	25.6%

（3）身体的な配慮等の理由により「分けて授業する」ことについて

中学校や高等学校における体育の授業では、男女を分けて行う授業（男女別習）が一部の学校や地域で実施されています。技能の習得が目標になっている体育授業では、体力差や体格差による安全面の確保、身体的な接触への配慮等の理由により、時に性別という多様性は分断されてしまう可能性があります。

また、障がいの有無等による多様性においても、同様のことが言えます。特別支援学級に在籍する児童生徒が通常学級の児童生徒と共に学ぶ体育授業において、支援が必要な児童生徒への合理的配慮が足りない場合、形式的なバリアフリーの状況となり、特別支援学級の児童生徒は放置されるケースがあるのではないかと考えます。

(4) 教師がもつ運動やスポーツに対する考え方が児童生徒に及ぼす影響について

教師自身がこれまでに培ってきた運動やスポーツに対する考え方について、児童生徒が暗黙のうちに影響を受けているということがあるのではないかと考えます。例えば、「スポーツは勝つことが大切」「技能を高めなければ運動は楽しめない」などといったことです。教師が無意識的にこのような考え方で児童生徒に指導しているとすれば、運動やスポーツとの多様な関わり方や楽しみ方に繋がらないのではないかと考えます。特に運動が苦手な児童生徒は、ますます運動から遠ざかってしまうのではないのでしょうか。

3 豊かなスポーツライフの実現と“共生”

(1) すべての児童生徒を“運動好き”に！(スポーツ実施率の視点から)

スポーツ庁の「スポーツの実施状況等に関する世論調査」(2021)においては、成人全般の「週に1回以上」のスポーツ実施率は56.4%でした。しかし、成人の4割近くは、スポーツ実施が「月に1～2日以下」であり、そのうち18.0%は過去1年間でスポーツを「全く行っていない」という結果でした。

さらに、スポーツ庁の「障害者のスポーツ参加促進に関する調査研究」(2021)においては、障がい者の「週に1回以上」のスポーツ実施率は、31.0%でしたが、41.3%が過去1年間にスポーツを「全く行っていない」という結果でした。

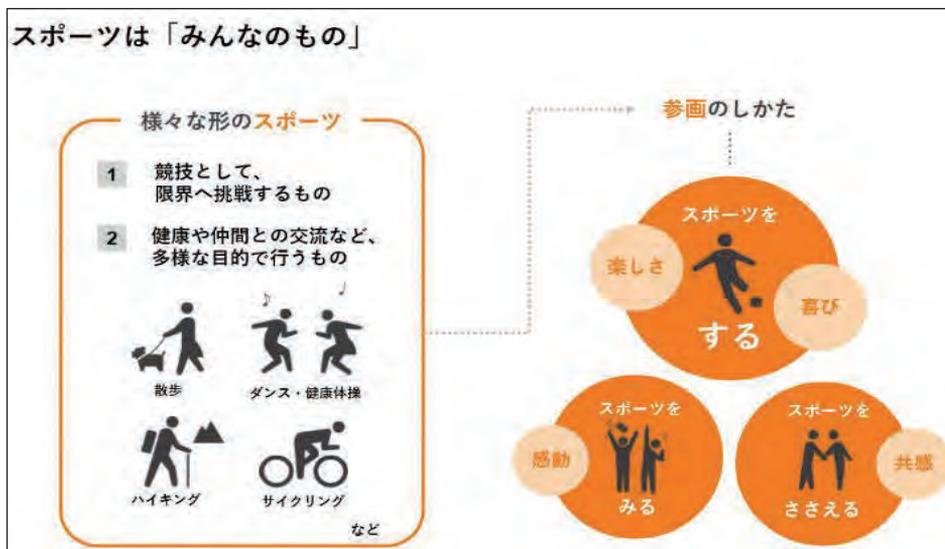
また、鈴木(2009)によれば、成人してから運動を実施しているのは、子供時代の「運動経験」だけでは全く影響せず、子供時代の「運動経験」があり、かつ大人になってからの「運動好意度」が高い人が成人してからの「運動実施」率が高いということです。

つまり、豊かなスポーツライフの実現に向けては、“運動好き”を維持することが重要であるということです。

(2) “運動好き”の児童生徒を育むために(新しいスポーツの定義から)

スポーツ庁は平成29年(2017)に改訂した「第2期スポーツ基本計画」において、【図3】に示されているように、散歩やダンス・健康体操等、競争を伴わない身体活動も「スポーツ」に含むことを示しました。また、「する」スポーツだけでなく、「みる」や「ささえる」というスポーツの関わり方も提唱されています。さらに、改訂された学習指導要領では、3つの関わり方に「知る」という関わり方も加えられています。つまり、運動やスポーツには多様な関わり方や楽しみ方があり、豊かなスポーツライフの実現に向けては、それらを体育の授業で指導していくことが大切だということです。また、指導した結果として、「する(技能)」関わりはもちろんのこと、「みる」や「ささえる」、「知る」という、運動やスポーツに多様に関わり楽しんでいる児童生徒の姿を積極的に評価していくこと

も求められています。このことが、“運動好き”の児童生徒を育てる重要なポイントではないかと考えます。「する」ことに積極的な児童生徒だけが「体育が得意(好き)」な児童生徒と捉えるのではなく、「みる」こと、「ささえる」こと、「知る」ことに積極的な児童生徒も「体育が得意(好き)」な姿として捉えることが大切であり、改訂された学習指導要領が目指す、3つの資質・能力をバランスよく育むことにもつながると考えます。



【図3】スポーツの再定義（第2期スポーツ基本計画 2017.4）

4 共生を“基盤”とした体育の授業づくりにおける指導のポイント

ここまで述べてきたことを整理すると、これまでの体育の授業では、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等という、多様な仲間と共に学ぶ学習の機会を保障したり、児童生徒がもつ多様性を生かしたりすることが、十分にできていなかったのではないかと考えます。

共に学ぶ仲間全ての多様性を包摂する互恵性のある体育の学び合いが、全員が活躍し、共に生かし合う「共生社会」に向けた資質・能力の育成への重要な学習の場になると考えます。

そこで、共生を“基盤”とした体育の授業づくりを、以下のように「授業づくりの考え方」と「授業づくりのポイント」の視点で示します。

<授業づくりの考え方>

多様なすべての児童生徒が相互に学び合い、
生かし合う体育！



<授業づくりのポイント>

◎多様な仲間とのかかわりの機会を生かしましょう。

○各学習過程における工夫

○仲間と運動の多様な楽しさを共有することができる工夫

◎すべての児童生徒に運動のもつ価値や楽しさに触れることができるようにしましょう。

○教材の工夫（教材化）

○場の工夫、教具の工夫

その具体は次に整理していきます。

(1) 学習計画について（単元の学習過程の工夫）

学習指導を行うにあたっては、単元を通してどのような児童生徒の姿を目指すのか、3つの資質・能力をバランスよく育むことができるよう、具体的な授業の様相を考えながら計画することが大切です。また、「共生」については、児童生徒が「共生」をどのように意識できるのかについて、事前に具体的な手立て（仕掛け）を構想しておく必要があります。さらに、単元をどのように展開していくのか、単元の学習過程も工夫するようにしましょう。その例として、以下のようなことがあります。

<仲間と運動の多様な楽しさを共有することができる工夫>

体力や技能の程度、性別や障がいの有無等に関わらず、すべての仲間と一緒に運動の楽しさを共有できるように活動を工夫することが大切です。練習やゲーム、競技会や発表会などの場面においては、一緒に行う仲間の状況に応じて、行い方を工夫し、すべての児童生徒が運動の楽しさを味わったり、自己や仲間の良さを生かし合ったりできるようにしましょう。

- ・ **勝敗を競う運動**については、全員が全力を尽くし、かつ勝負が五分五分になって楽しめるように、仲間とルール等を工夫して行えるようにしましょう。
- ・ **競争したり記録に挑戦したりする運動**については、互いの動きの高まりや記録の伸びを評価し合ったり、仲間と合意形成したハンディキャップルールで競争できるようにしたりしましょう。
- ・ **表現する運動**については、互いの表現の違いに着目させながら、良さや個性を生かし合って表現できるようにしましょう。
- ・ **技のできばえを高める運動**については、互いの挑戦の仕方や技のできばえに着目させながら、動きの高まりを評価し合ったり、発表会の仕方を工夫したりして、仲間と技のできばえを見せ合ったりしましょう。

(2) 1単位時間における学習過程の工夫

① 導入（はじめ）の工夫

導入では、「体」の準備運動だけにするのではなく、学習への期待感が高まる「心」の準備運動にもなるようにすることが大切です。学習する運動（主運動）の「スキル」アップに繋がる内容（類似運動等）を取り入れ、「仲間」と楽しく行えるように工夫すると良いでしょう。

② 展開（なか）の工夫

展開では、仲間と助け合って運動の課題に取り組むことが大切です。課題を解決するための視点を明確にして、やってみたり、話し合ったりしながら、互いの挑戦や動きの伸びなどを認め合い、笑顔いっぱいの主運動にしましょう。また、主運動の時間を十分に確保することも大切です。

③ 終末（おわり）の工夫

終末では、これまでの学習を振り返り、自分自身の学習の成果を実感するとともに、「一緒にできて良かった」「みんなと運動すると楽しい」など、仲間と学び合うことよさや楽しさを実感することが大切です。文字にして学びを振り返ったり、ペアやグループ、全体で交流したりして丁寧に学習を見直すようにしましょう。

（3）教材の工夫（教材化）

児童生徒の意欲を高めて、運動に熱中できる教材を準備しましょう。【参考】

発達の段階	教材化の視点
前期：小1～小4	子どもにとっては「楽しさ」の追究、教師にとっては意図的な「ねらい」の追究となるように、 運動や場を中心に工夫 する。
中期：小5～中2	各種の運動の特性に触れることができるような ルールや行い方などを中心に工夫 し、特性に応じた「ねらい」を意識化させる。
後期：中3～高3	運動の特性を味わい、その特性を生かした 運動の行い方を自分達で工夫 し、実践する場を設けるなど、運動文化としてのスポーツに近付けていく。

【参考】福岡県体育研究所 調査研究報告書『『体育的学力』を育む授業づくり』より

- ・「できる」と「できない」、「勝つ」と「負ける」の間の「心の動き」を楽しませ、全員が運動に夢中になるよう、活動を工夫しましょう。
（「できないからこそ面白い！」ということを教えてあげることが大切です。）
- ・児童生徒が、過度に勝ち・負けにこだわるような勝ち・負けだけを学習のねらいとしないようにしましょう。
- ・公式ルール（人数、コート広さ、ボール等）でなければならないということはありません。

（4）場の工夫、教具の工夫

安心と安全が確保されるユニバーサルデザイン化されたものを準備しましょう。「ユニバーサルデザイン化されたもの」とは、すべての児童生徒が安心して使うことができ、誰でも思わずやってみたくなるような場や教具のことです。

（5）学習評価について

「児童生徒にどういった力が身に付いたか」という学習成果を的確に捉え、教師指導の改善を図るとともに、児童生徒が学びを振り返って、次の学びに向かうことができるようになるためには、学習評価の在り方がとても重要です。

特に、体育の授業においては、運動学習が中心になることから、技能の指導に偏りがちですが、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の3つの資質・能力について学習する場面をバランスよく設定し、どのような児童生徒の姿

を目指すのか、具体的にしておくことが大切です。『指導と評価の一体化』のための学習評価に関する参考資料（文部科学省 国立教育政策研究所教育課程研究センター）」を参考にし、学習評価の計画を立てましょう。また、「共生」についても、どのような姿を目指すのか、そのために、何を、どのように教えるのかを明らかにすることが大切です。

（6）その他

- ・他教科等との関連を図る
 - ・健康・安全に関する指導の充実
 - ・道具の操作の困難さ、心理的な不安定等、個々の児童生徒の困難さに応じた指導の工夫
 - ・困難さに応じた複数教員による指導や個別指導の充実
 - ・一人一人の違いを大切にしようとする指導方法の工夫
 - ・一人一人に応じた学習課題の設定の工夫
 - ・温かな言葉を集めた掲示物の工夫
 - ・互いを認める学習ノートの工夫
- 等

引用・参考文献

- ・真正の「共生体育」をつくる 梅澤秋久・苫野一徳編著 大修館書店 2020
- ・体育における「学び合い」の理論と実践 梅澤秋久著 大修館書店 2016
- ・体育における「学びの共同体」の実践と探究 岡野昇・佐藤学編著 大修館書店 2015
- ・「遊び」から考える体育の学習指導 松田恵示著 創文企画 2016
- ・体育授業「導入10分」の活動アイデア 鈴木直樹・中村なおみ・大熊誠二編著 明治図書 2019
- ・体育科教育 第68巻第4号 特集「共生体育」時代の幕開け 大修館書店 2020

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。	もつ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ン・跳び遊び、ゴム跳び遊びの仕方を書いたりしている。 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	みんなでジャンプ（まねっこジャンプ、とびっこジャンけん）ケンケンドンジャン、ゴム段とび 共：（1）子ども一人一人の課題解決に応じて、自分の動きを高めることができている場 ・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）					
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遊ぶ。 1グループ4名（男女混合）とし、時間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。 自分がかもつと跳んでみたい場に行ってみよう。	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ている場 ・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。	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に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。	【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。	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っ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ている場 ・子どもがつくった動きを言語化する。	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、とびっこあそびの学習をふり返る。	【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順番やき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ている。	

知識・技能	①	②	②	②
思考・判断・表現	①	②	①②	②
主				

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 単元の見目

- 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。

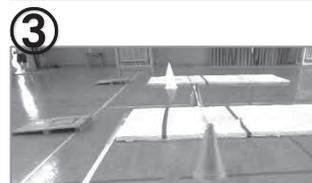
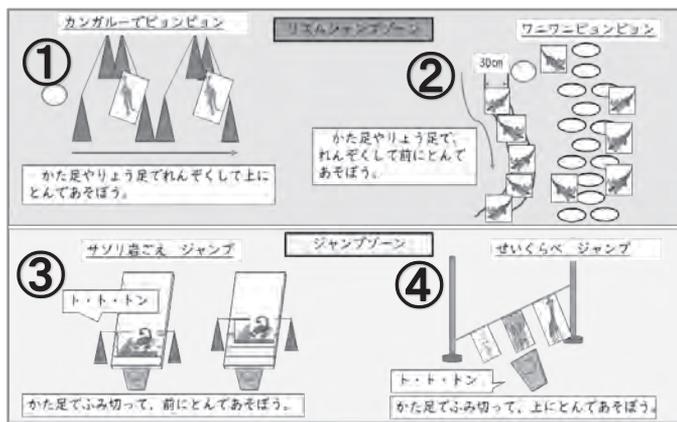
【導入の場について】

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い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

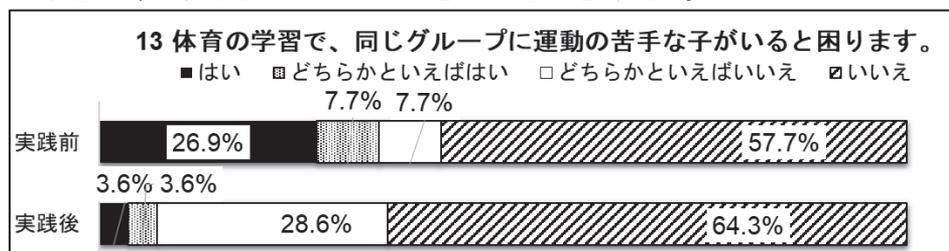
(1) 成果

- 「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。

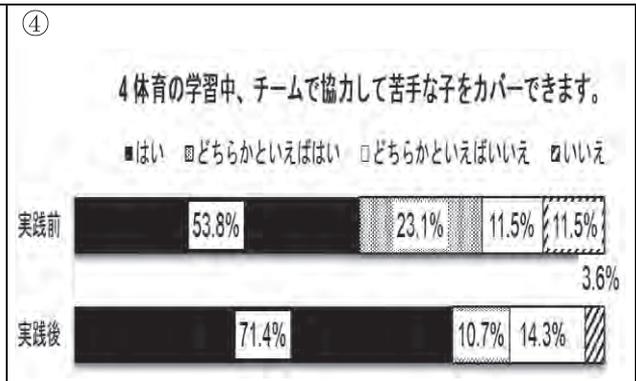
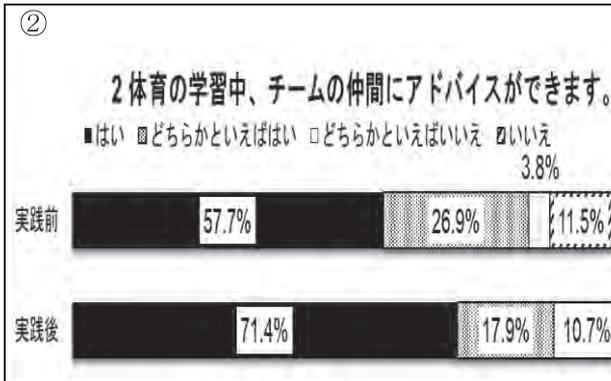


(2) 課題

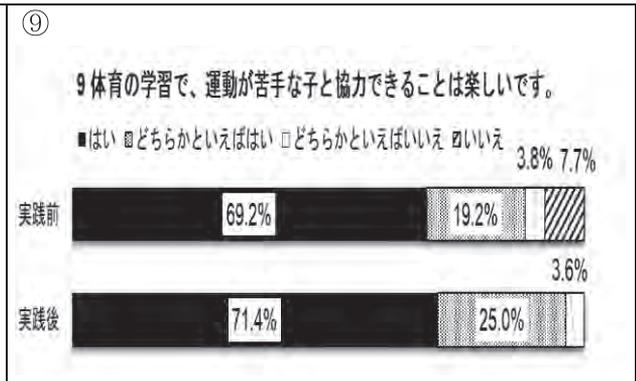
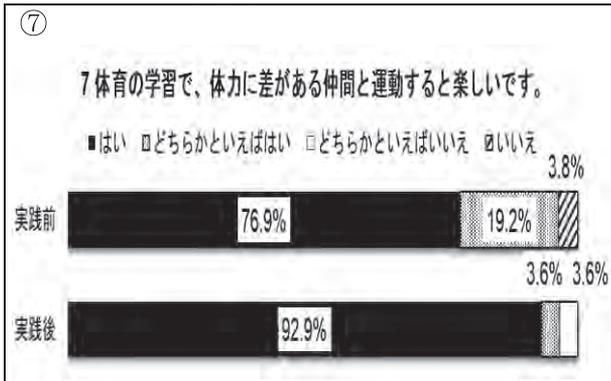
- 個々の運動課題を明らかにしていくとともに、その課題に応じた動きづくりが子どもの学び合いの中でできるような場や、その動きづくりによってできた動きの出来映えを子ども同士で判断できるような仕掛けの工夫が必要である。

【児童生徒の変容】

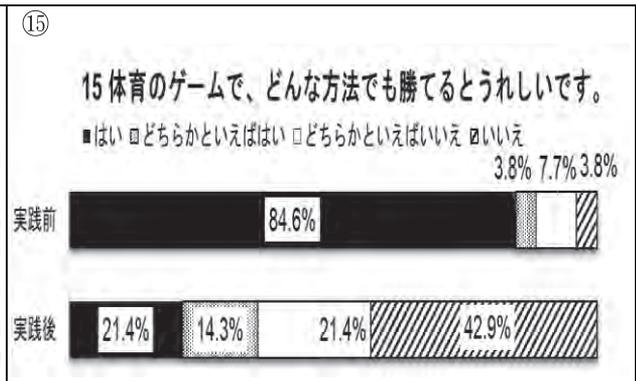
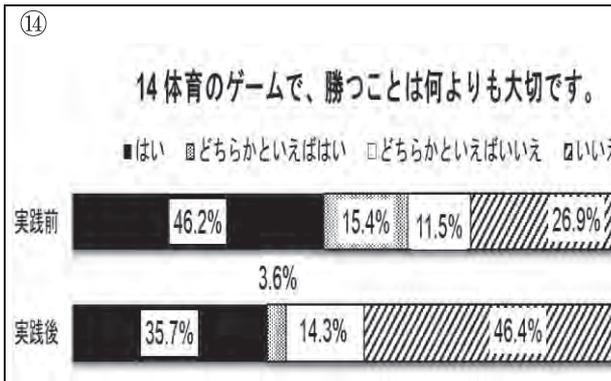
〔Ⅰ リーダーシップ〕



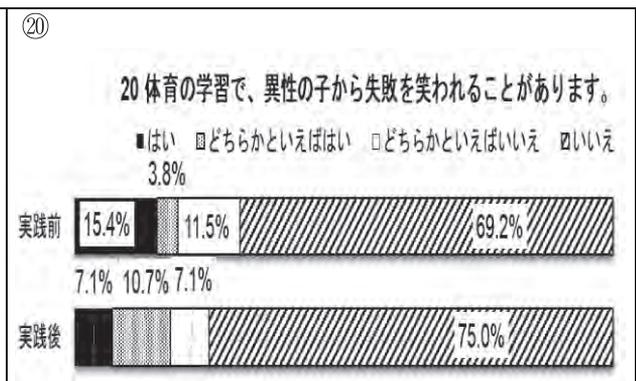
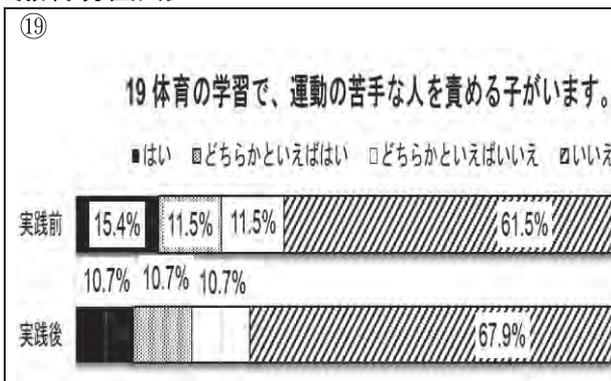
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔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

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、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。

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。	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）。	みんなで宝運び鬼を行う。	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。 【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。
導入	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。」と言いつつ、「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⇒ライントップジボール、10点⇒段ボール ・5点と10点の宝は、運ぶことができなくなる。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 ・大ききの違う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。	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：（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、集まって攻める）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、よい攻め方をしてい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。	これまで学習した規則（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。	単元を通して学習の振り返りを行う。 ・楽しかったことやできるようになったこと ・友達のかかわり 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を伝え合う時間を設定する。	【主観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規則を守り誰とも仲良く運動をしようとしている。
	展開	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を伝え合う時間を設定する。	①	②	③
終末	①	②	③	④	⑤	⑥

知識・技能	①	②	③	④	⑤	⑥	総合的評価
思・判・表		①	②	③	④	⑤	
主	①	②	③	④	⑤	⑥	

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、アナログと規則の工夫

本学習は、単元を通して、相手のいない場所へ移動したり、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）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）

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）に取り組みさせた。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）

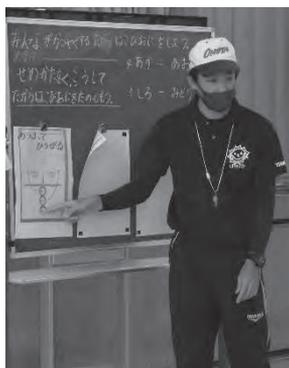


【規則の工夫】

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】

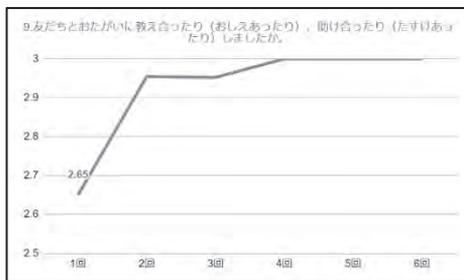


【チームで決めた攻め方をゲームで確かめる様子】

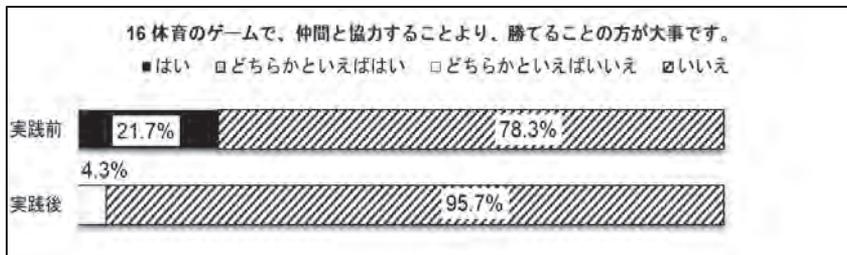
3 成果と課題

(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。

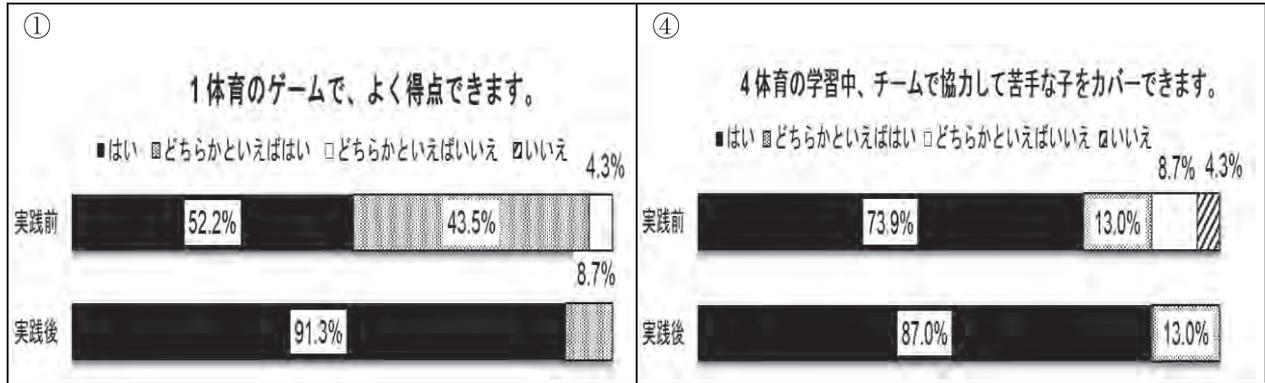


(2) 課題

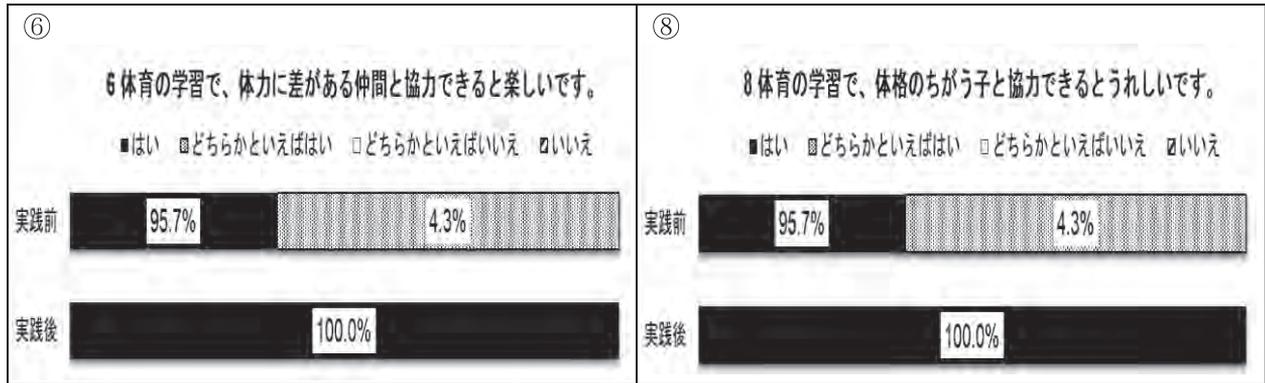
● 子供たちが主体的に遊び方を工夫(コート、人数等)しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて、今後工夫する必要がある。

【児童生徒の変容】

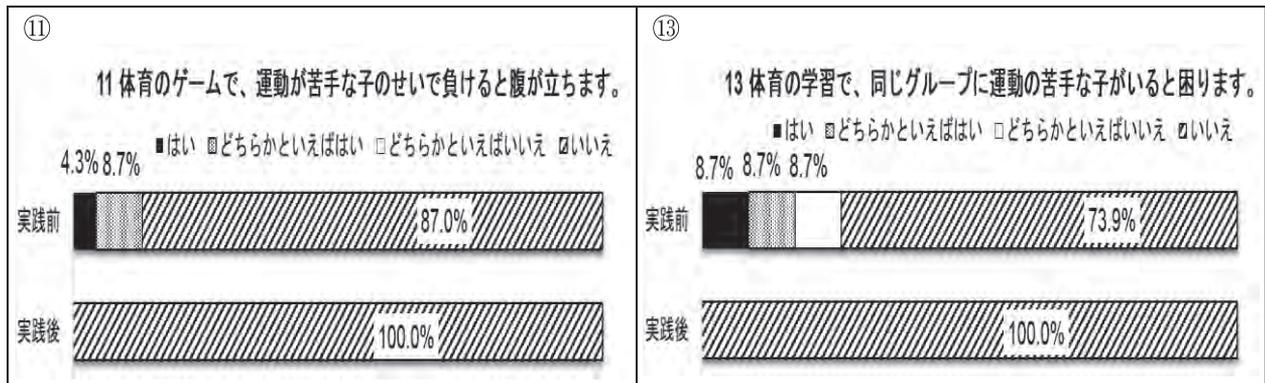
〔Ⅰ リーダーシップ〕



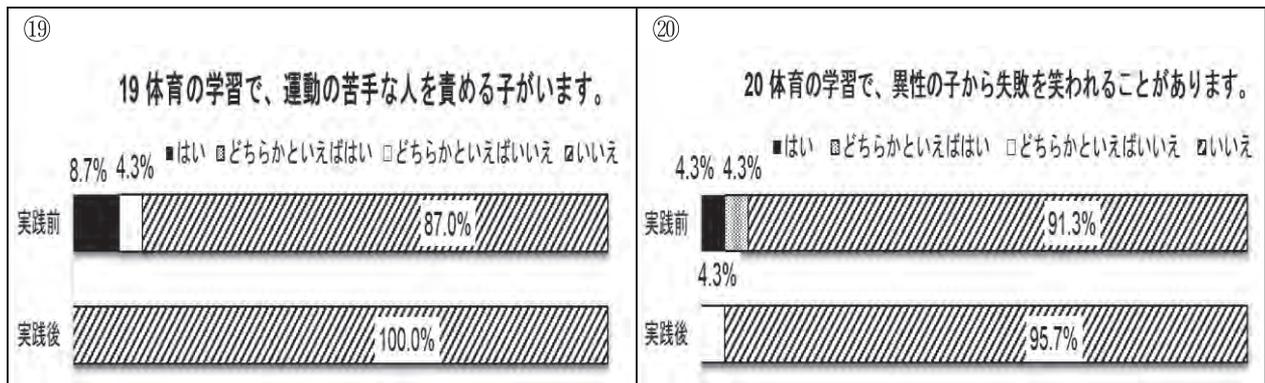
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



小学校第3学年 C 走・跳の運動 ア かけっこ・リレー

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、コーナーの内側に体を軽く傾けて走ったりできるようになる。
思考力、判断力、表現力等	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ー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。	バトンの受渡し方やコーナー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観点を競走の仕方（コースの選択）を考えながら、みんなとセレクト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る。 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コーナー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。	うつつ伏せやおむけ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。	競走の仕方（コース選択）を考慮することを確認し、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バトンの受渡しやコープの走りを伝えることについて、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。	バトンの受渡し方やコーナーの走り方を観点にして、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ーの走り方を観点にして、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：体力差の違いを考慮しながら、一人一人が全力で走り切ることができ観点を競走の仕方（コース選択）について話し合い、互いの考え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。	全力で走り切ることができ観点を競走の仕方（コースの選択）を考慮しながら、みんなとセレクト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、バトンの受渡しやコープの走りを伝えることについて、考えたことを友達に伝えていく。 共：リレー後、みんなが全力で走り切ることができ観点を競走の仕方（コース選択）について話し合い、互いの考え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。	【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時間を設定する。 共：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。	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時間を設定する。 共：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を考えたよさを交流し、新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を考えたよさを交流し、新賛し合う時間を設定する。	

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

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 A かけっこ・リレー

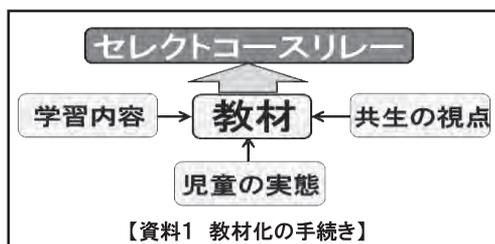
1 単元の目標

- 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、観点到に沿って、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。



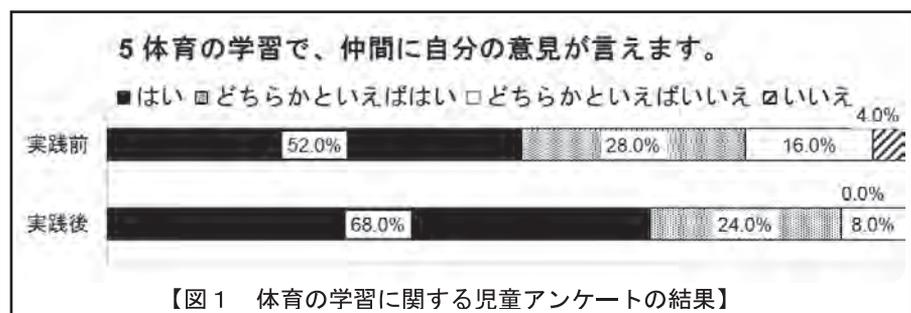
【資料4 互いに感じたことを認めようとする子供たちの様子】

3 成果と課題

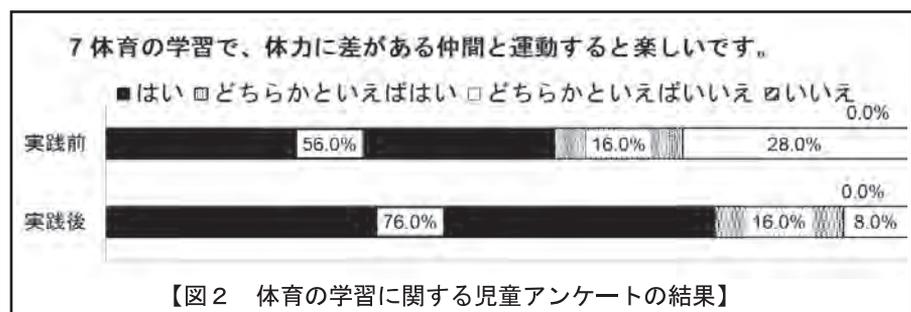
(1) 成果

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、チームで観点到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。



- 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】。

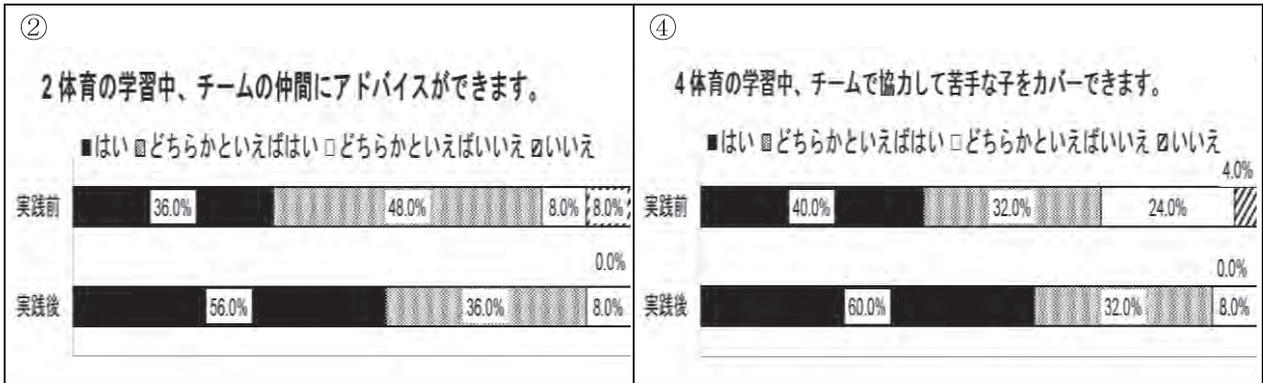


(2) 課題

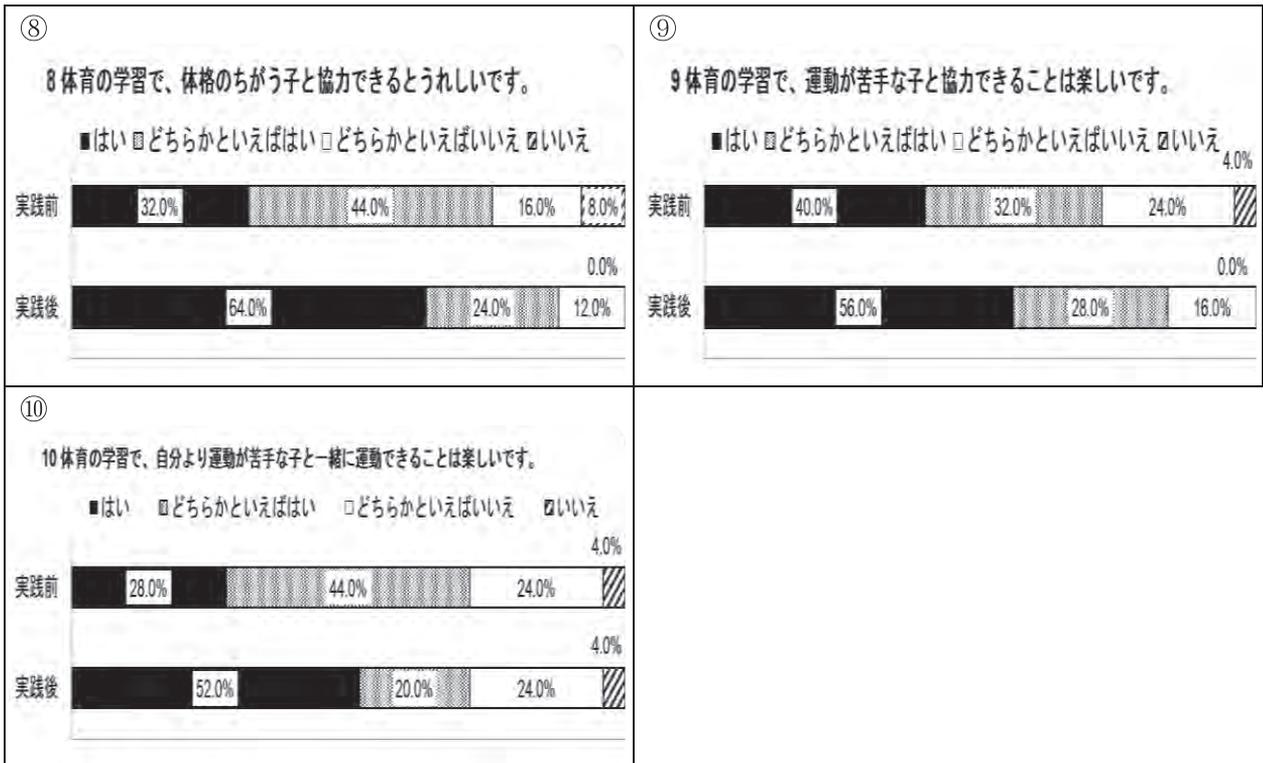
- 他学年や他領域においても子供の実態を分析し、系統的に共生の態度を涵養していく必要がある。

【児童生徒の変容】

〔Ⅰ リーダーシップ〕

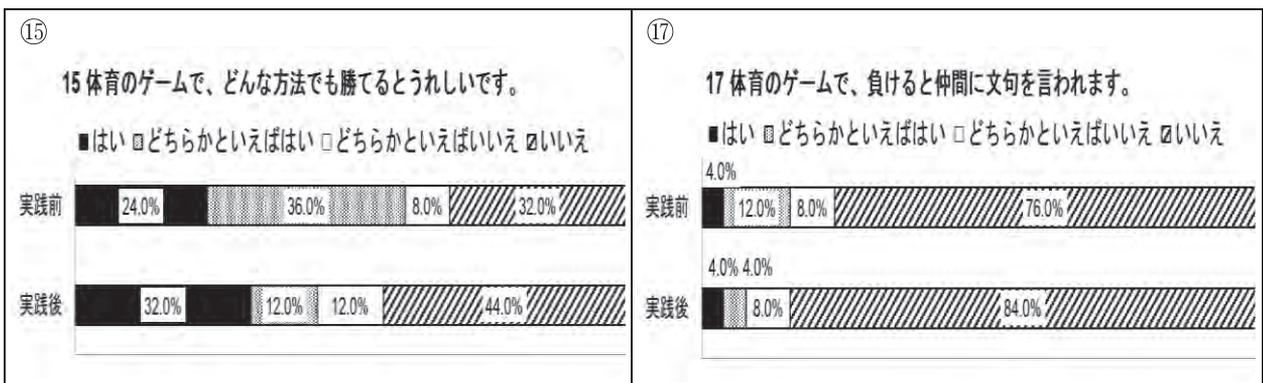


〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔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。

	1	2	3	4	5	評価規準
ねらい	運動の行い方について理解するとともに、自己の課題を見付けることができる。	運動の行い方を工夫しながら4つの動き（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）を高めることができる。	あいつつ・準備運動・本時のねらいの確認 共：(1) 仲間と運動を楽しむための教材の工夫 ※アイデアストレッチ⇒グループで円になって一人ずつどんなストレッチをやるかを言う。	力強い動きを高めるための運動に取り組む。 ○うで立てふせ ○人運び ○引っ張合い など 動きを持続する能力を高めるための運動に取り組む。 ○連続なわとび ○エアロビクス ○わくわくランニング	○仲間と運動を楽しみながら、動きの高まりを実感することができる。	【知識・技能】 ①体の動きを高めるための運動の行い方について書いている。 ②体の各部位の可動域を広げる体の柔らかさを高めるための動きができる。 ③タイミングやバランスよく動く、リズムカラルに動く、力の入れ方を加減するなど巧みな動きを高めるための動きができる。 ④自己の体重を利用してしたり、人や物等の抵抗に対してそれを動かしたりして、力強い動きを高めたりできる。 ⑤一定の時間続けて行ったり、一定の回数を反復して行ったりする動きを持続する能力を高めるための動きができる。
導入	準備運動をする。	体の柔らかさを高めるための運動に取り組む ①物を使わずに ②ボールを使って ③棒を使って 巧みな動きを高めるための運動に取り組む ○2個のボールをつく ○棒が倒れないうちに回転や移動 ○後ろ歩きとび ○転がしたフープをくぐる	体の柔らかさを高めるための運動の条件を変えて取り組む (条件) ○動く範囲 ○ボールの大きさ ○棒の長さ など 巧みな動きを高めるための運動の条件を変えて取り組む (条件) ○タイミングをずらす ○移動距離 ○数を増やす など	力強い動きを高めるための運動に取り組む。 ○うで立てふせ ○人運び ○引っ張合い など 動きを持続する能力を高めるための運動に取り組む。 ○連続なわとび ○エアロビクス ○わくわくランニング	○1時間目と同じ体力の測定（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）を行い、どんな体力が高まったか見付ける。	【思考・判断・表現】 ①自分の体力に応じて運動の行い方を選んだり、工夫したりしている。 ②体の動きを高めるために工夫したことを、仲間に伝えている。
展開	今後の学習の見通しをもつ ○体力の測定（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）を行い、今の自分の体力の特徴を見付ける。	共：(1) 仲間と運動を楽しむための教材の工夫 ・いろいろな運動を準備する。	共：①運動を楽しみながら動きを高めるために、どのような工夫が必要か考えよう 活動を位置付ける。 ②考えたことを伝え合い、全体で共有する。	共：自分の動きに合った運動に取り組むことができるように、いろいろな運動を準備する。	学習のふりかえりをする。 ○単元を通して高まった動き ○なぜそれが高まったか	【主体的に学習に取り組む態度】 ①体の動きを高める運動に積極的に取り組もうとしている。 ②運動の行い方について仲間の気付きや考え、取組のよさを認め合おうとしている。
終末	これからのめあてを決める。 ○これからの学習でできるようになりたいこと	学習のふりかえりをする。 ○できるよようになった動き（高まった動き）	学習のふりかえりをする。 ○動きが高まるために工夫したこと	学習のふりかえりをする。 ○できるよようになった動き（高まった動き）		
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。



【資料1 用具を使ったストレッチ】

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。

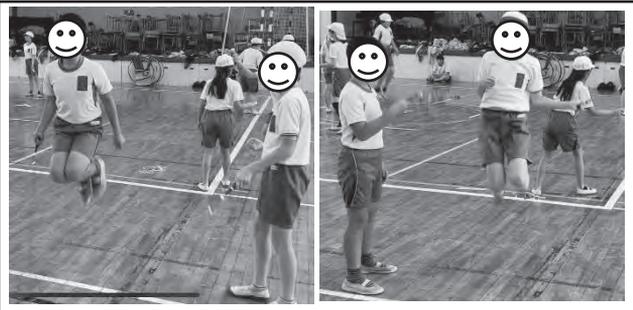


【資料3 巧みな動き】

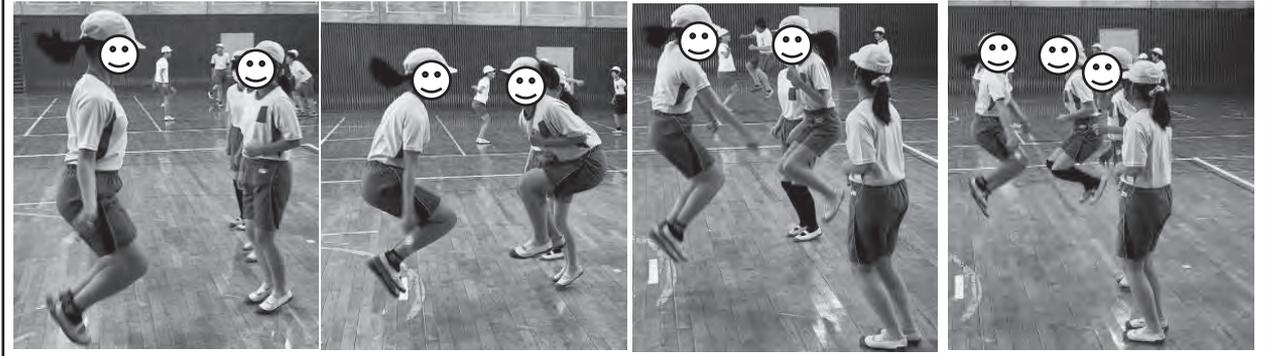


【資料4 自分達で工夫した運動を楽しむ子供】

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】

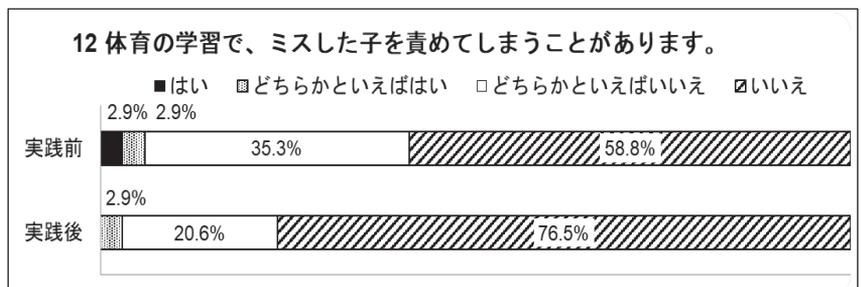


【資料6 自分達で工夫した運動を楽しむ子供】

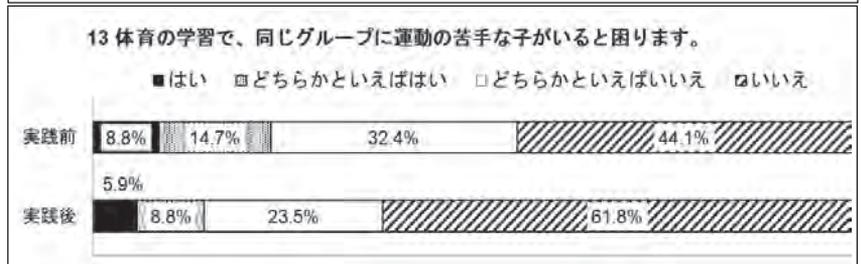
3 成果と課題

(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」「いい」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」「いい」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。



【図1 体育の学習に関する児童アンケートの結果】



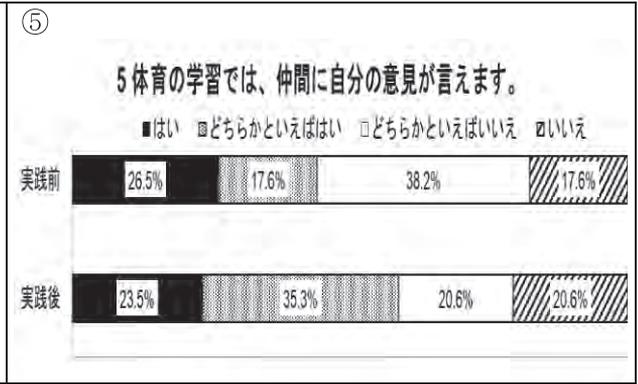
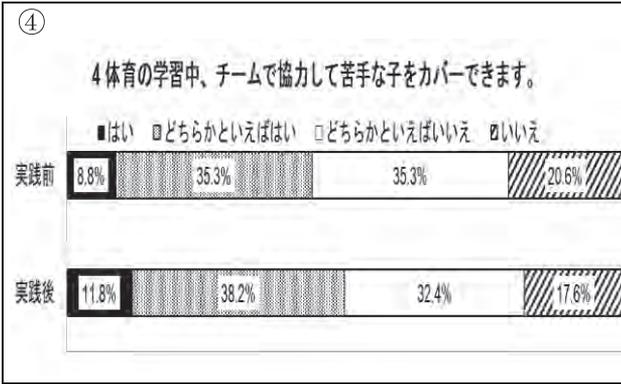
【図2 体育の学習に関する児童アンケートの結果】

(2) 課題

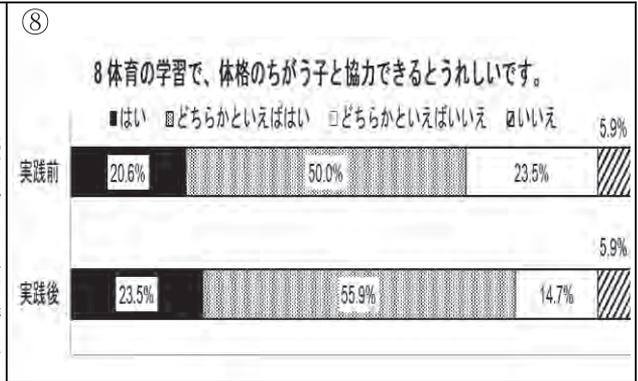
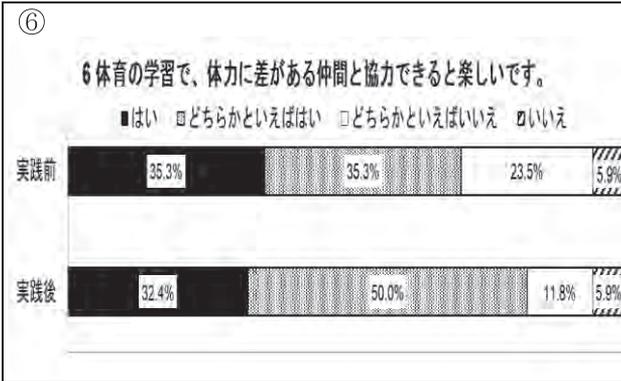
子供が主体的に運動の仕方を工夫しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて今後工夫する必要がある。

【児童生徒の変容】

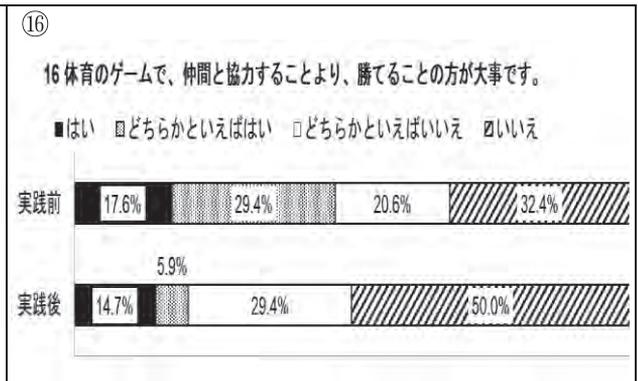
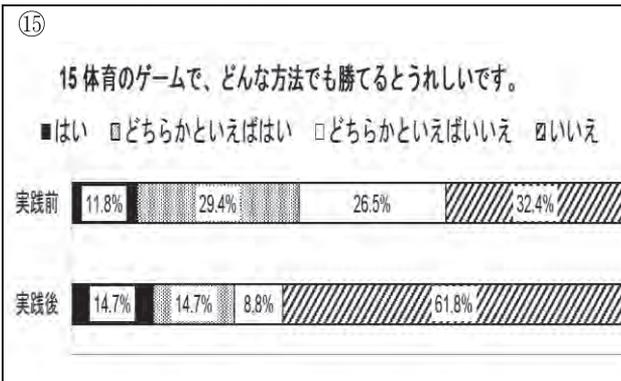
〔Ⅰ リーダーシップ〕



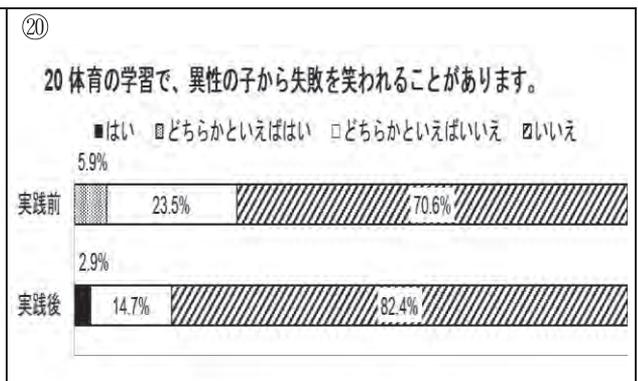
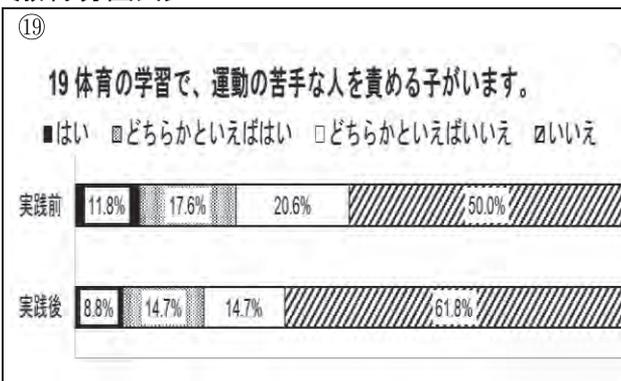
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔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。



知識及び技能	マット運動の正しい方法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み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	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、自己や仲間の考えを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む、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。

	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。	自己の課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。	自己の課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。	自己の課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技や発展技（開脚前転・開脚後転・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、課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・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、課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。	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：（1）一人ひとりの課題解決に応じた、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）のポイントを確認し、課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。 共：（1）一人ひとりの課題解決に応じた、仲間と学び合うための仕掛け ・発展技を提示したり、より大きく美しく等の視点を与えたりする。	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、課題に応じた場を選び、仲間とアドバンスしながら、自分が目指す基本的な技（動しい場での開脚前転・開脚後転・首跳ね起き・膝倒立・頭倒立）を安定してできるように動きづくりをする。	グループで技の組み合わせ方を話し合う。 共：一人ひとりの技の高さを発表するだけでなく、仲間と運動することを楽しめるように、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。	6の1 マット運動発表会を行う。
終末	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。	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。	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。	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。	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。	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。	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。
終末	今後の学習の見直しをもつことのできるように、自分が目指す技を決める。	本時の学習を振り返り、次時の学習を見直しをもつ。 ・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。	本時の学習を振り返り、次時の学習を見直しをもつ。 ・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。	本時の学習を振り返り、次時の学習を見直しをもつ。 ・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。	本時の学習を振り返り、次時の学習を見直しをもつ。 ・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。	本時の学習を振り返り、次時の学習を見直しをもつ。 ・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。	本単元の学習を振り返る。 共：自他の取組のよさを認め合い、次單元への意欲を高めること振り返りを全体で交流する。
知識・技能	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	①	②	②	②
思考・判断・表現			①	①	②	②
主体	①	④	②	③	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、言うことが出来る。 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。
【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、仲間と動き合っ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

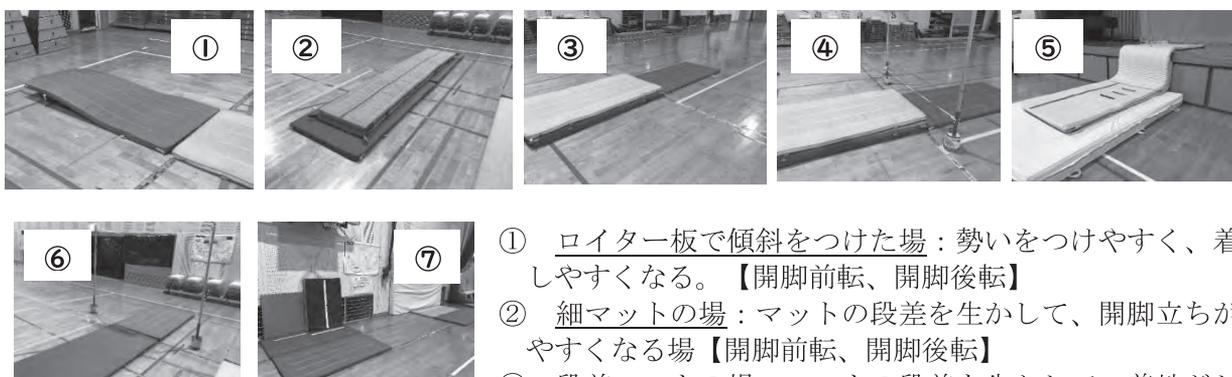
1 単元の目標

- 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。

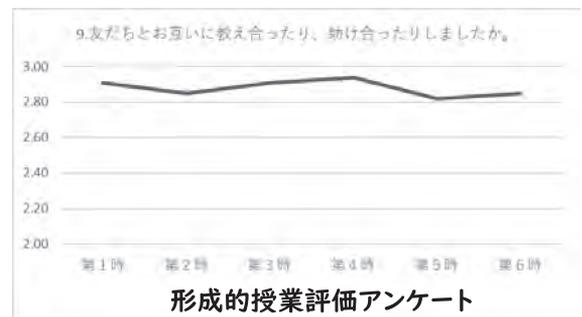


タブレットを利用した児童同士の学び合い②

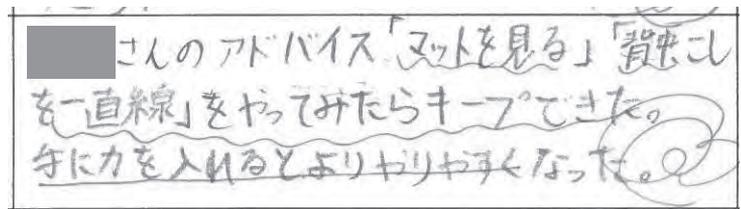
3 成果と課題

(1) 成果

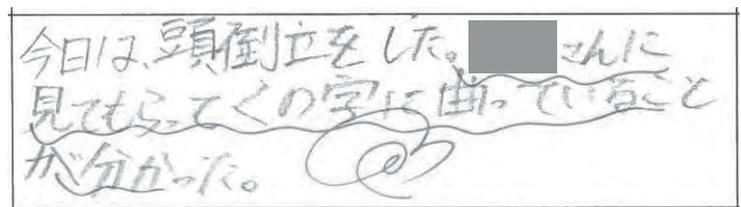
- 「形成的授業評価アンケート」の「友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか」については、「はい」と答えた児童が高い水準で推移している。これは、同じ目指す技を共にする友だち同士が集まって学習することで、自分事として、仲間の動きを観察して課題を見付け合ったり、見付けた動きのコツを伝え合ったりできたためだと考える。



- 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



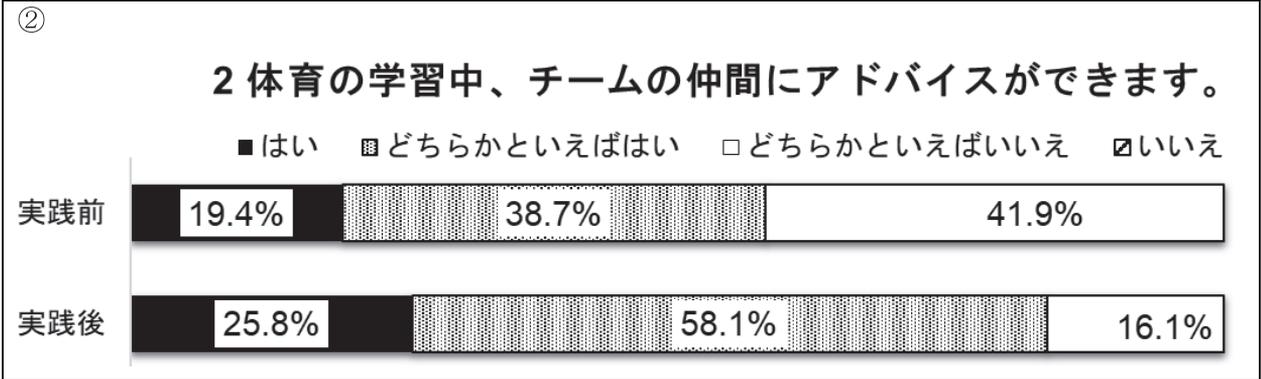
友達に撮影してもらった児童の振り返り

(2) 課題

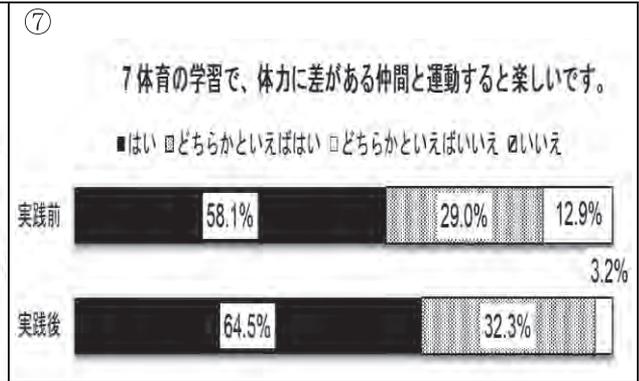
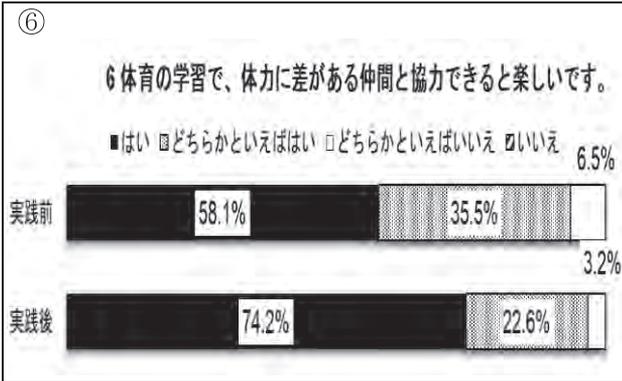
- 児童一人一人が主体的に動きづくりに取り組むために技を複数設定したこと、課題解決につながる場を複数設定したことで、それぞれの場に来る人数に偏りが生じ、児童同士の学び合いがあまり見られない場面があった。より協働的な学びを通して課題解決に取り組むことができるような工夫（ペア学習、グループ学習の進め方の工夫）や ICT の効果的な活用について今後工夫していきたい。

【児童生徒の変容】

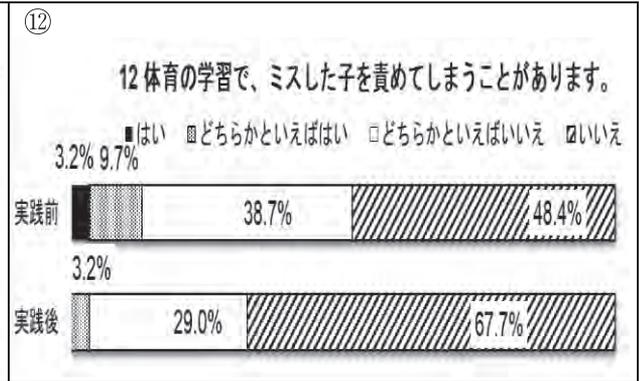
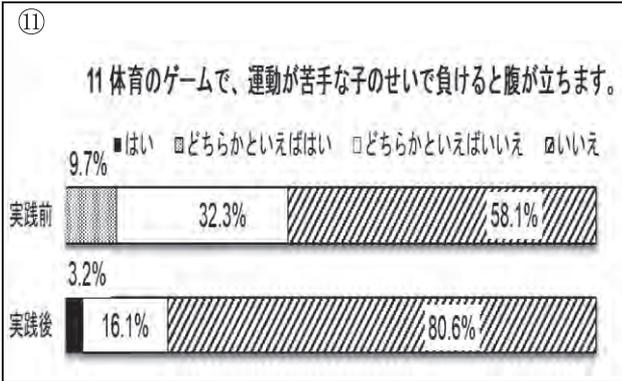
〔Ⅰ リーダーシップ〕



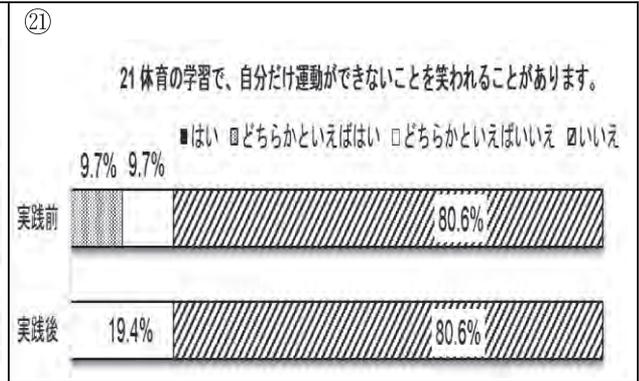
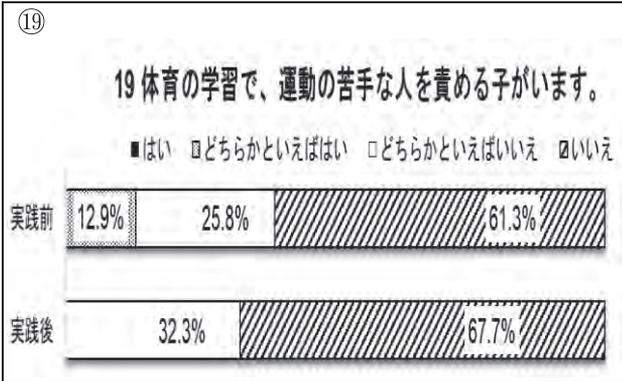
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

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。



小学校第6学年 B 器械運動 ウ 跳び箱運動

単元の目標	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。
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選んだり、我がができるようになるようにする。
思考力、判断力、表現力等	跳び箱運動に積極的に取り組む、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。
学びに向かう力、人間性等	

	1	2	3	4	5	6	7	評価規準
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）ができるようになる。			自分の力に適した技を選び、課題解決の仕方を工夫して練習すること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った跳び方を発表することができるようにする。	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や回転系の技の技の中から発表する技を選び、グルーブで、跳び方やわり方を確認する。	【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	準備運動							
展開	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。	新しい技（発展技）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。	【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。	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。	【共：（2）動きを高めるための学び合い ・よい動きをしている児童の映像を撮影したり、アクションカメラを使って演技者視点の映像を使用したりして、つまづきを改善するためのポイントを紹介したりする。	【共：（1）自己の課題に応じて、自分の動きを高めることができ、場の設定がら動きづくりを行う。 ・グルーブをつくり、動きを見合いながら動きづくりをする。	【共：（1）自己の課題に応じて、自分の動きを高めることができ、場の設定がら動きづくりをする。 ・グルーブをつくり、動きを見合いながら動きづくりをする。	【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たり考えたりしたこと、を他者に伝えている。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、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：自分の力に合っ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。	【共：（1）自己の課題に応じて、自分の動きを高めることができ、場の設定がら動きづくりを行う。 ・グルーブをつくり、動きを見合いながら動きづくりをする。	【共：（1）自己の課題に応じて、自分の動きを高めることができ、場の設定がら動きづくりをする。 ・グルーブをつくり、動きを見合いながら動きづくりをする。	【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。 跳び箱運動発表会を行う。	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。	【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姿勢を示している。 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ていたりしている。	
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	①②	②	②	②
思考・判断・表現							
学びに向かう力、人間性等	①						

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 単元の目標

- 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のできるように、様々な場を設定した。かかえ込み跳びの動き



【資料1 ミニハードルの場】

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 ゴム紐の場】



【資料3 跳び上がりの場】

【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。

【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 着手 - 踏み切り板 - 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 着地 - 着手位置 - 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 動きのポイントやコツを共有するために、目標となるモデル動画や動きの連続図を提示し、動きのポイントやコツを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】。



【資料4 全体で動きのポイント共有の様子】

- 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】。



【資料5 タブレットの映像で課題共有の様子】



【資料6 自分の動きの感じを伝え合う様子】

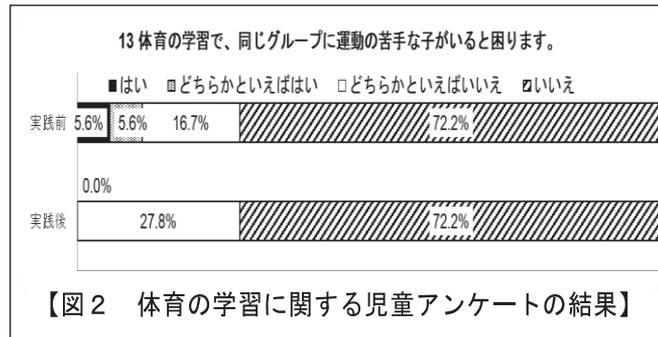
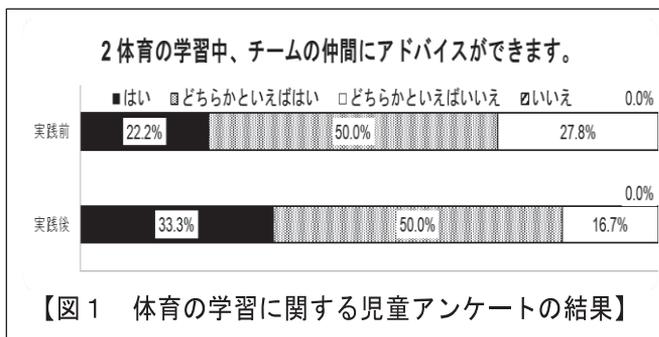
これらの学び合いを繰り返し行うことで、動きのポイントやコツを「言語化」しながら学習を進めていくことができた。それは、子ども達が自分の動きの課題やできばえを共有する際に、活発に伝え合ったり、動きづくりをしたりする様子につながった。また、単元終末では、私の跳び箱発表会に向け、グループごとに動きづくりを行った。これまでに出示された動きのポイントやコツを基に、それぞれの課題解決に向け意欲的に取り組む姿が見られた。

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、「どちらかといえばいい」「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。

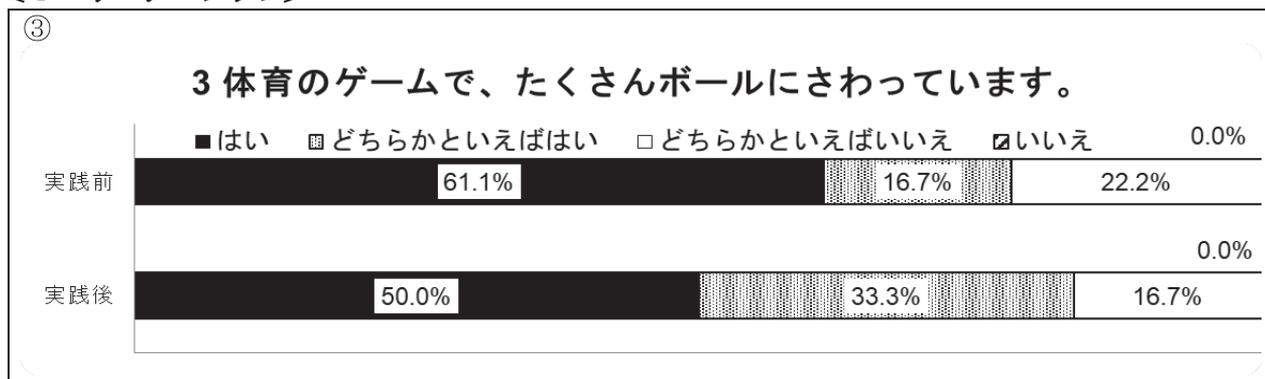


(2) 課題

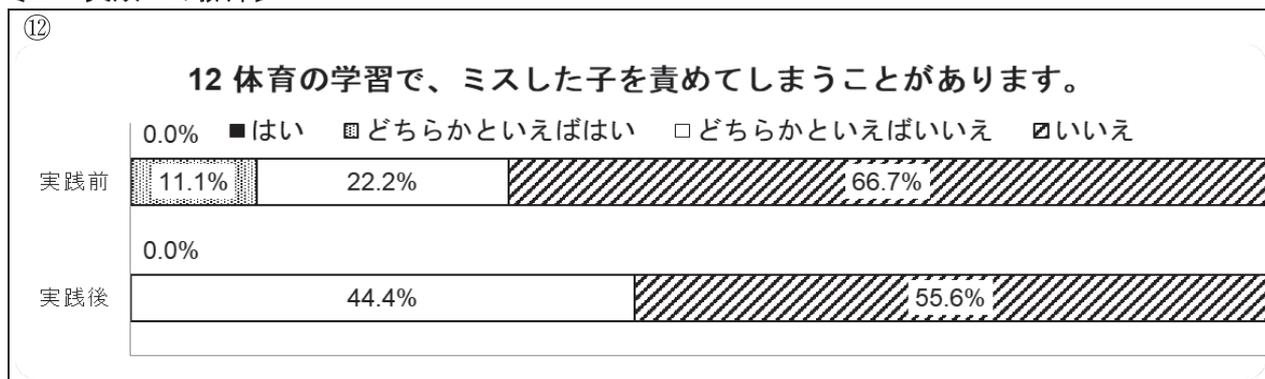
- 1 単位時間の中で、どの場面でどのような学び合いを仕組むのか、毎時間同じ場面なのか、活動によって変えていくのかを整理する必要がある。

【児童生徒の変容】

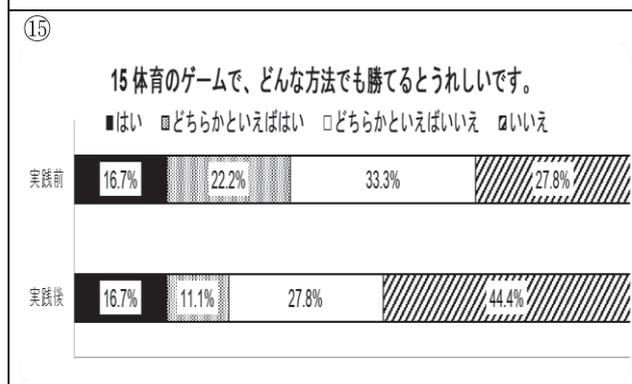
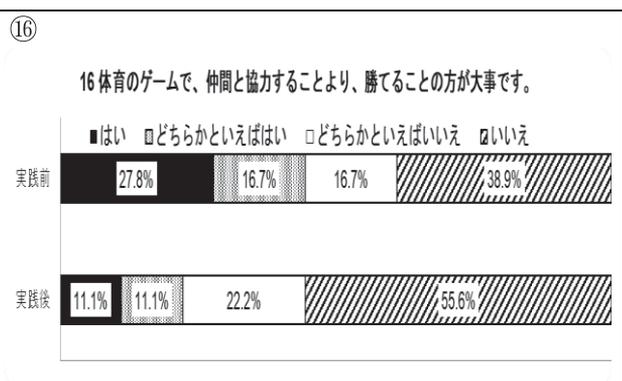
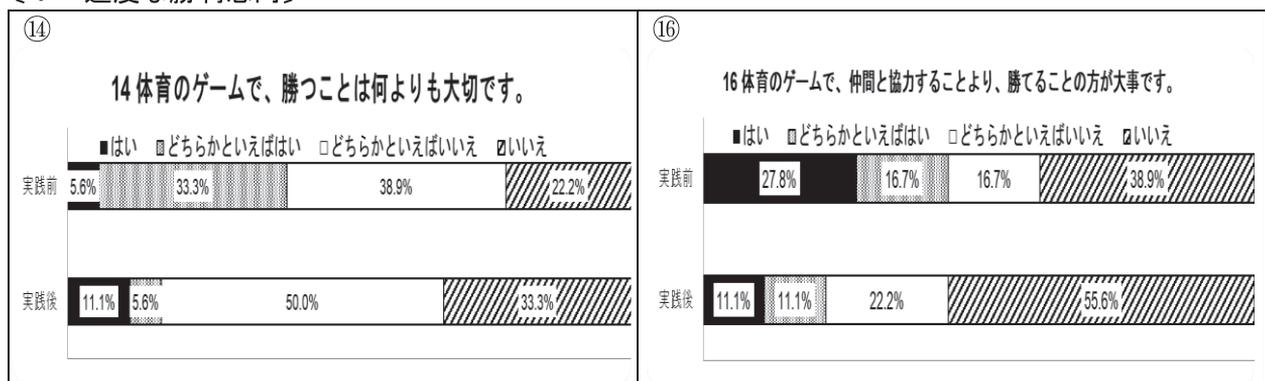
〔I リーダーシップ〕



〔IV 失敗への排斥〕



〔V 過度な勝利志向〕



小学校第5学年 C 陸上運動 イ ハードル走

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り②インターバル③フォームの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るようになる。						
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に向けて運動する態度を育てることができるようになる。						
ねらい	1	2	3	4	5	6	
導入	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。	【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言ったり書いたりしている。
展開	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 ①5mインターバルの40mハードル ②6mインターバルの40mハードル 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。	試しの運動をする。(自己にあったインターバル(5,6m)を走)	試しの運動をする。(前時と同じ場で、踏み切りを付けて40mハードル走)	試しの運動をする。(前時と同じ場で、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。	【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り場所を考え、友達と相談しながら伝えている。 ④友達の一連の動き(助走からハードリング)のよさを伝えていく。 ⑤自分の動きのよさを見付けていく。
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もうとしている。 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	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」

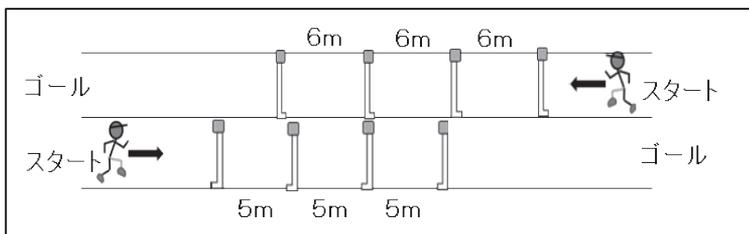
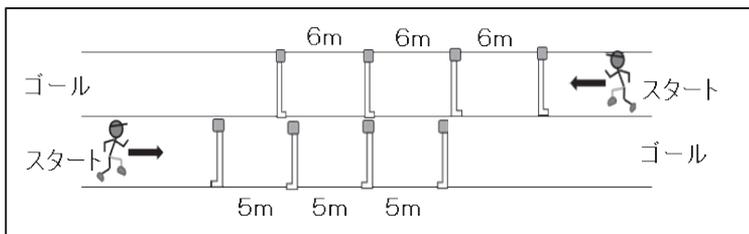
1 単元の目標

- 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、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

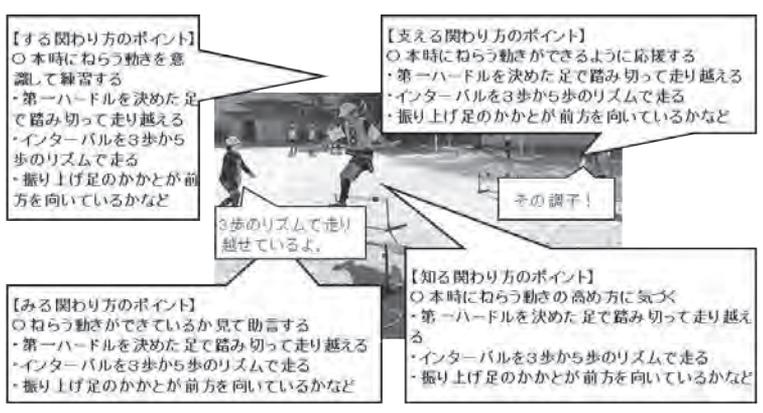


たどり着いたら、次の走者がスタートする（6mのインターバル）。これをチーム全員が走り終えるまで繰り返して行うものである。ハードルリレーを、自分の動きづくりを行った後に毎時間設定し、常にチーム同士で競争する楽しさを味わわせたり、チームでの課題を共有したりできるように工夫した。単元最後のハードルリレー大会では、大会運営も子供たちが行い、チームで円陣を組んだり、仲間を応援したりなど、仲間と共に運動の楽しさを味わったりする姿が見られた。



(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

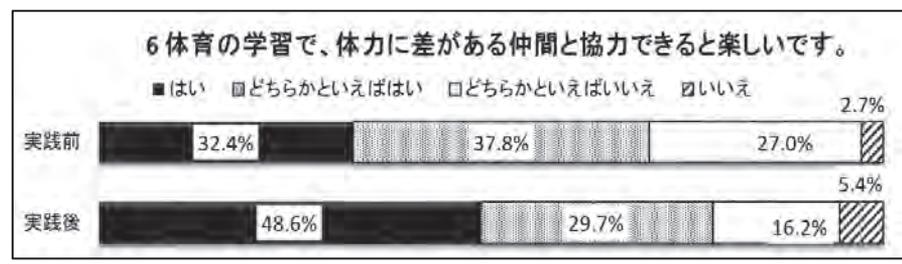
仲間と動きを高め合うために、「する・みる・支える・知る」関わり方のポイントを示した。4つの関わり方のポイントを示したことで、「する」関わり方では、自己の目標達成のために、ねらう動きを意識しながら、粘り強く練習する姿が見られた。「みる」関わり方では、仲間の動きを見ながら、ねらう動きができているか確認したり、動きの高め方を助言したりする姿が見られた。「支える」関わり方では、仲間がねらう動きができるように応援したり、練習の場や方法について助言したりする姿が見られた。「知る」関わり方では、タブレットで自己の動きを確認したり、仲間の助言を聞いたりすることで高め方のポイントに気づくことができた。これらのこ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



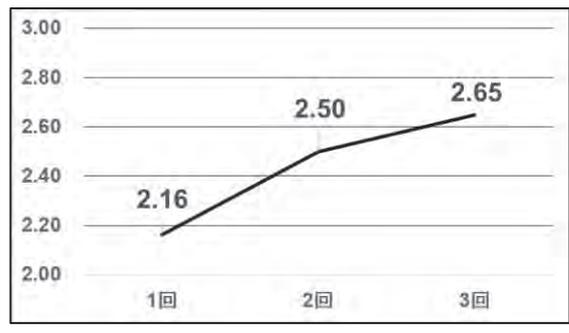
3 成果と課題

(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。

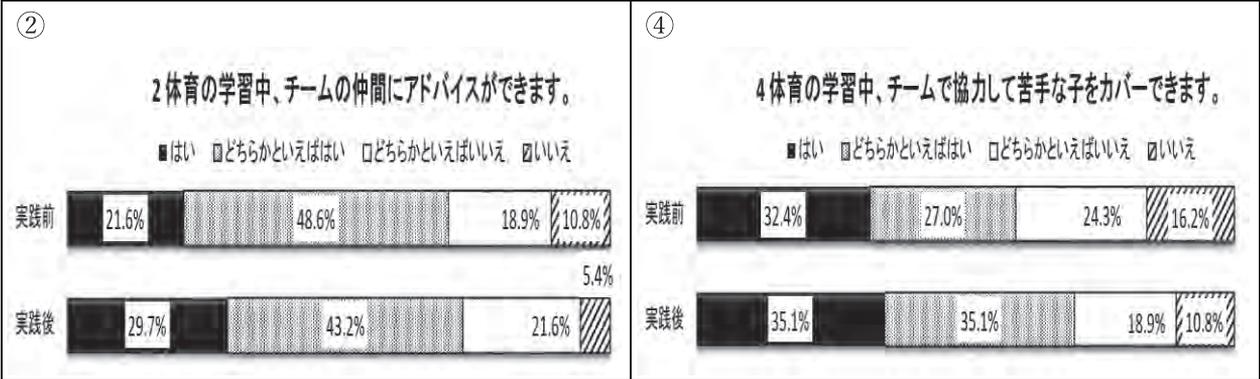


(2) 課題

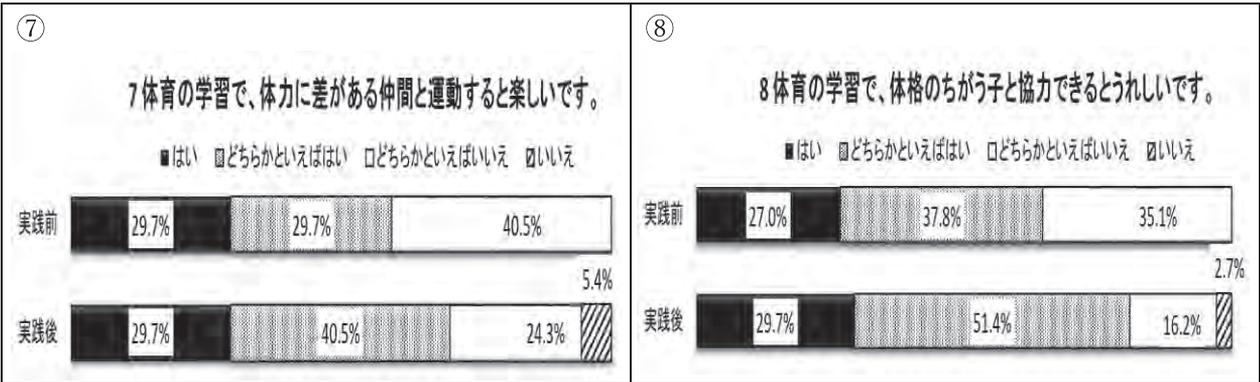
本実践においては、チームを組んだり、単元のまとめに大会を設定したりしたことで、子供の仲間と動きを高め合ったり、競争する楽しさを味わったりする姿は見られたが、中には勝敗を受け入れることができず、素直に楽しめない子供も見られた。今後は、全ての子供が仲間と運動を楽しむために、「勝敗に関係なく楽しめる」ような教材を工夫していきたい。

【児童生徒の変容】

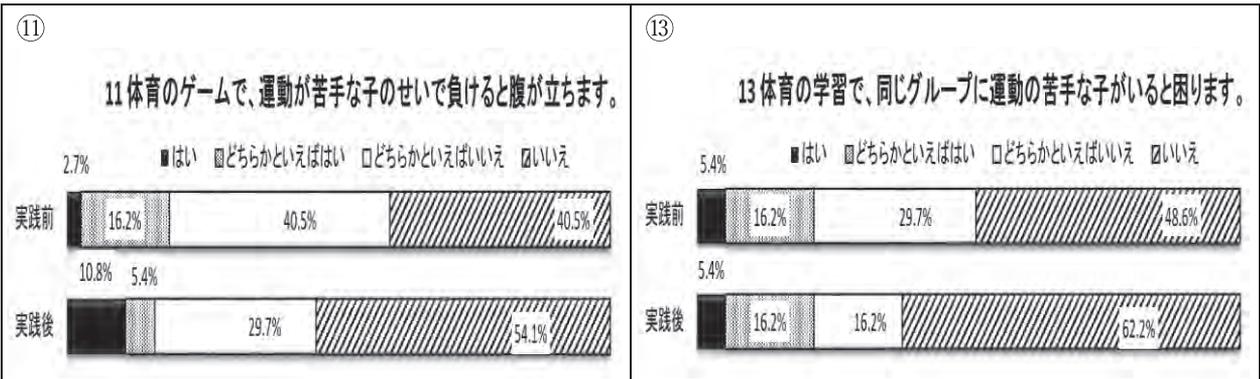
〔I リーダーシップ〕



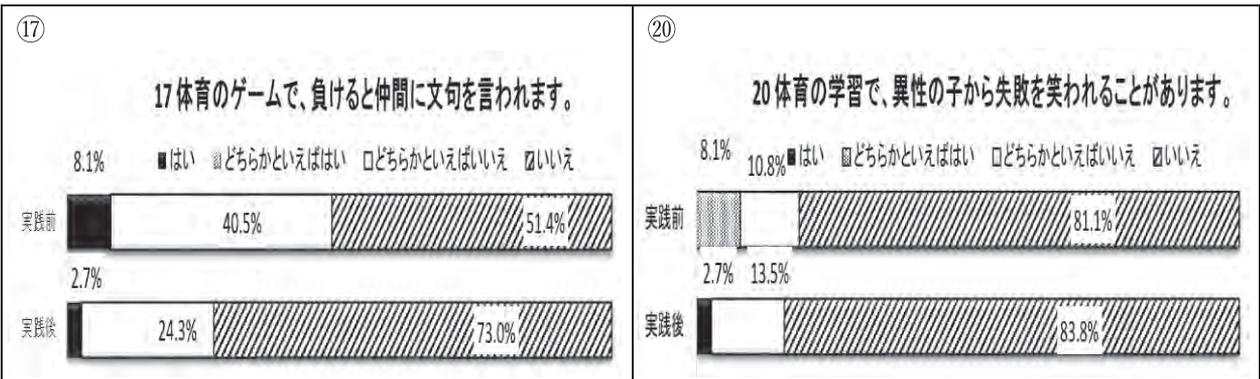
〔II ちがいの受容〕



〔IV 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

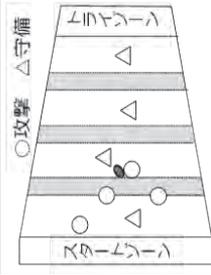
運動が苦手な児童を排除せず、チームみんなで支え合う姿が見られました。日頃の学校生活でも、友達のできないところより、できたところを認める姿が多く見られるようになりました。



小学校第5学年 E ボール運動 ア ゴール型「タグラグビー」

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つた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なる。
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伝へ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	運動に積極的に取り組む、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なる。

ねらい	① ② 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。	③ ルールを工夫（得点方法、コート広さ）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。	④ ⑤ 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、みんなが楽しくゲームを楽しむことができる。	⑥ ⑦ 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。	⑧ ⑨ 大会を開催し、単元のまとめをするることができる。
導入	共：心と体をほぐすために、タグ取り増え鬼ごっこやランパスタイムトライアルで、ウォーミングアップを行う。 準備運動含む学習の進め方を知る。	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（コートの広さ）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。	
展開	はじめのルールを提示し、試みのゲームを行う。 ・1チーム4名（男女混合）とし、ゲームを行う。 	得点方法やコートの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よう。自己の考えを可視化できる方法を提示する。 共：（2）他の考えを可視化できる作戦ボードの活用や取り組みを認め合う。	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よう。自己の考えを可視化できる方法を提示する。 共：（2）他の考えを可視化できる作戦ボードの活用や取り組みを認め合う。	得点方法やコートの広さ、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、チームに貢献できているかをもちいた作戦になったかをもつた作戦に合ったゲームで修正できるように話し合う時間を設定する。	
終末	試みのゲームの感想を伝え合い、単元のめあてをつかんだり、見直しをもつたりする。	試みのゲームを行い、本時学習の振り返りを行う。 共：（1）チームの実態に応じて、得点方法を選択できるルールを工夫 ・ポーター得点ゾーン ・コートの広さ	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。		

評価規準	【知識・技能】 ① スローフワード等、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ている。 ③ ボール保持者の後方で、パスを受けける位置に移動することができる。 【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。 【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	④	⑤	総括評価
思・判・表	①	②	③	④	⑤	
主	①	②	③	④	⑤	

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)

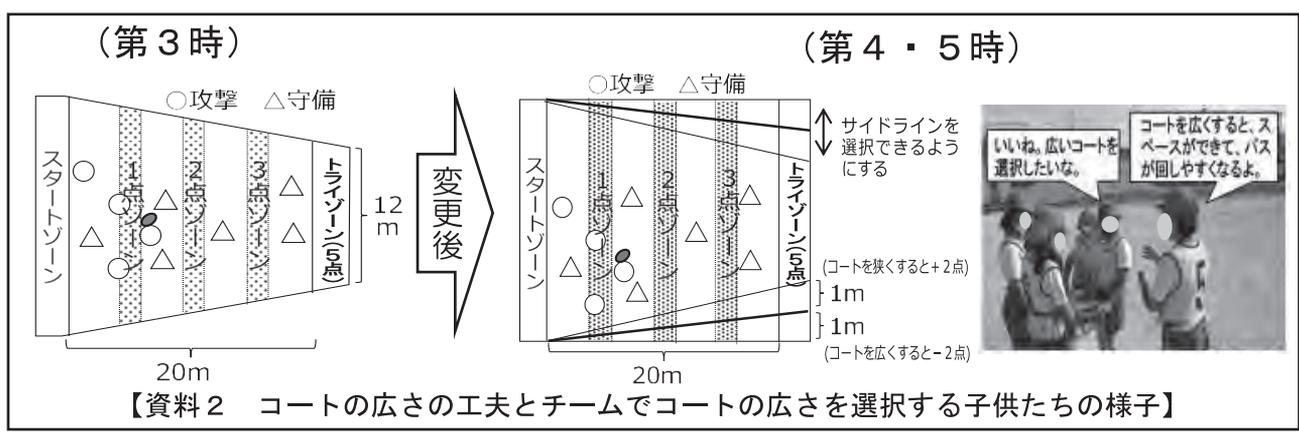
変更後

(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】

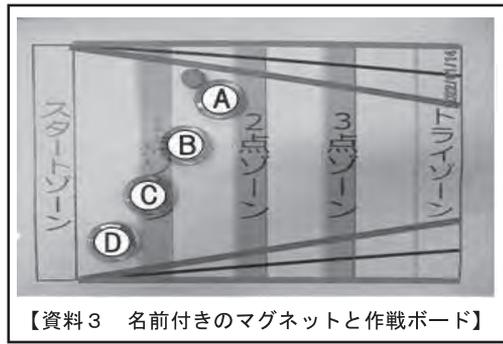
②コート広さについて

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

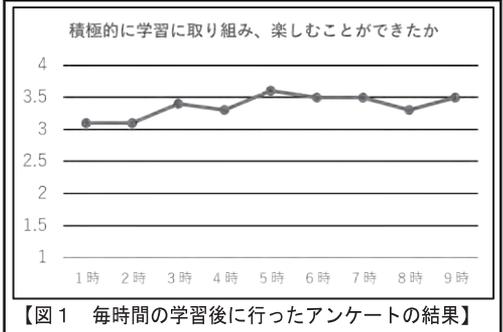
体育科学習において、自分の考えを仲間に上手く伝えることが難しい児童がいることが考えられる。そこで、全ての児童が、自分が感じていることや考えていることを仲間に伝えることができるように、一人ひとりに名前付きのマグネットを準備し、作戦ボード内で活用するようにした【資料3】。のような作戦ボードを活用したことで、「○○さんは、どうして、2点ゾーンがいいの？」等、チームで互いの意見を聞き合い、認めようとする姿が見られた。



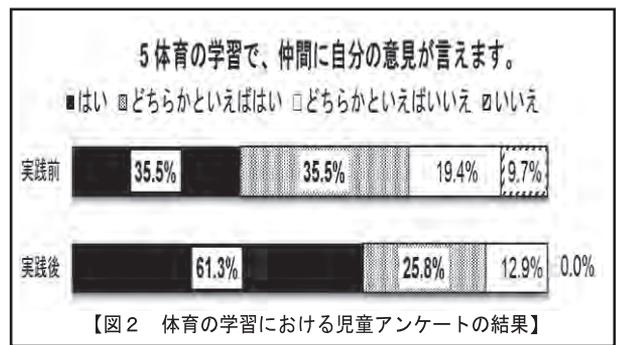
3 成果と課題

(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。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」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。と考える。

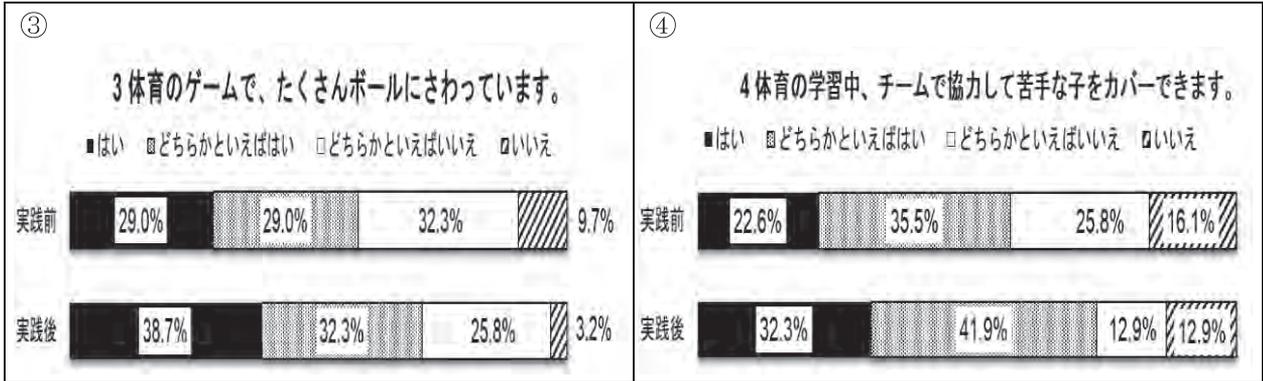


(2) 課題

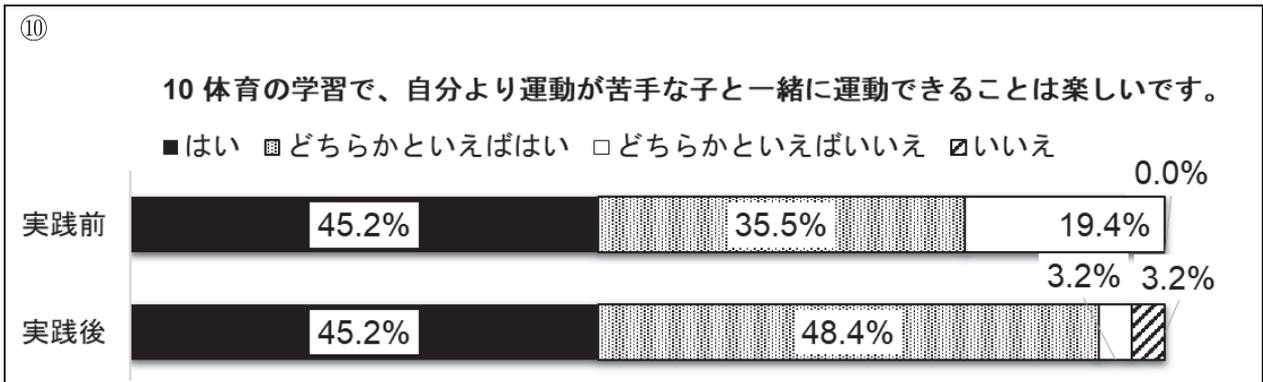
● 個人の運動課題の解決が不十分な子供が見られた。そこで、集団競技においてチームの運動課題の解決だけでなく、個人の運動課題についても解決できるような単元構成を考える必要がある。また、教師が個別に支援を行ったり、ドリルゲーム等、解決方法を提示したりして、集団と個の運動課題をバランスよく解決できるようにしていく必要がある。

【児童生徒の変容】

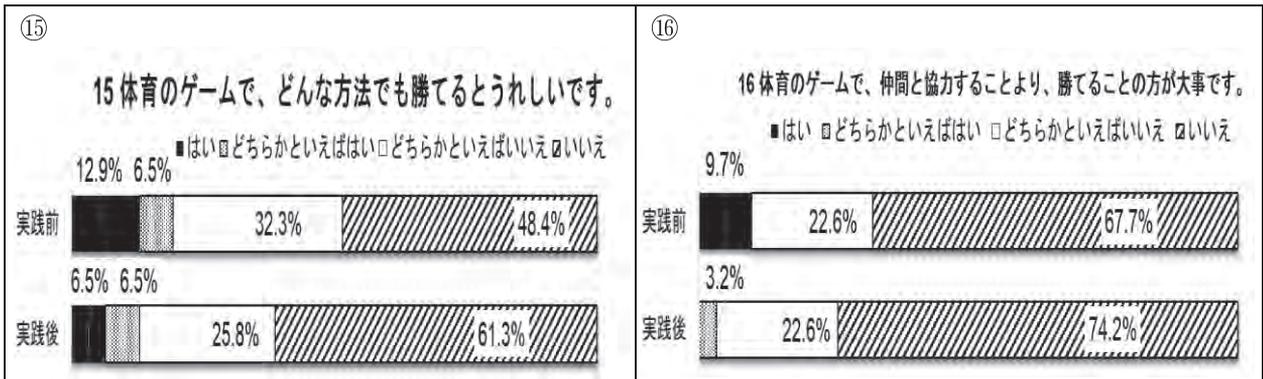
〔Ⅰ リーダーシップ〕



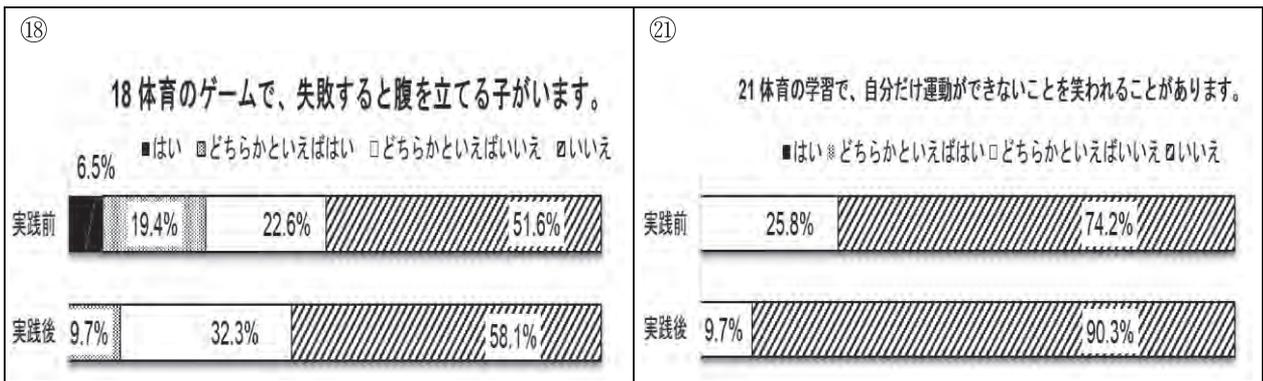
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔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。



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」

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する。
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くことができる。	基本的なボール操作（サーブ、レシーブ、トス、アタック）や、ボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる。	準備運動（ストレッチ）の紹介を兼ねる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	チーム全員が活躍するために、自己やチームの特徴を生かした作戦を考え、自分の役割を果たしながらゲームを楽しむことができる。			【知識・技能】 ① サーブ、レシーブ、トス、アタックの動きのポイントを言ったり書いたりしている。 ② 得点につながる動きや、作戦をもとにした自分の動き（役割）ができていく。	
導入	競技の特性や正しい方、基本的な動きについて理解できるように、映像等を使って説明する。	準備運動（ストレッチ）の紹介を兼ねる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	【思考・判断・表現】 ① 仲間と協力しながら、ポイントをつなげるための動きを見たり、作戦を考えたりしている。 ② ボールを上手につなげ、より得点に結びつくための作戦（フォーメーションやコンビネーションなど）を考え、友達に伝えている。	
展開	ボール操作やブレイク中の動きの課題を見つけていくために、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。	動きのポイントを提示し、基本的なボール操作の練習を行う。 1. まっすぐサーブを打つ練習 2. ボールの落下位置に移動し、レシーブをする練習 3. レシーブやトスで、味方にパスをつなぐ練習 4. パスをつなぎ、5回以内に相手コートに返球する練習 共：（1）全員ができる感覚をつかむための、「子供の思考を促す質問」と「考えを伝え合う場面」の設定 ・ チームの特徴を生かした作戦が成功できるように、ポジションを固定してゲームを進めるようにする。 ・ 外のチームメイトが相手チーム役にになり、作戦がよりよくなるよう声をかけをするように指導する。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	【主体的に学習に取り組む態度】 ① 学習に積極的に取り組むこととしている。 ② マナーを守ったり相手との健康を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。
終末	今後の学習の見直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。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。	準備運動（ストレッチ）や、ボール操作の課題を見つけていくことができる。		
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	③	④	⑤	⑥	⑦		
思考・判断・表現	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		
主	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		

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。(外の人には得点係)
- ・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!)

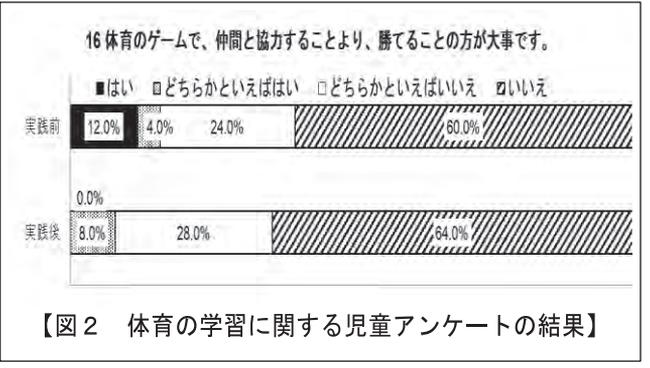
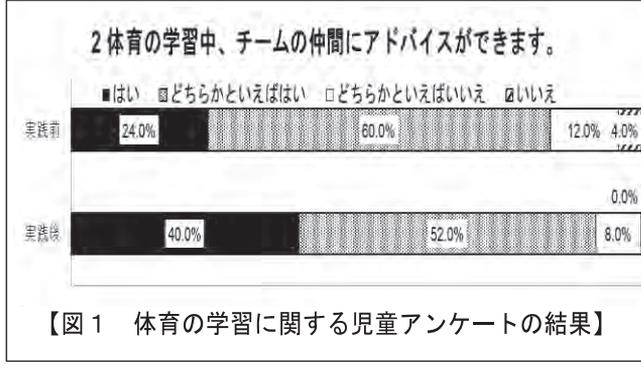
【資料3 初めのルール】

※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、自分の考えを仲間伝えていた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。

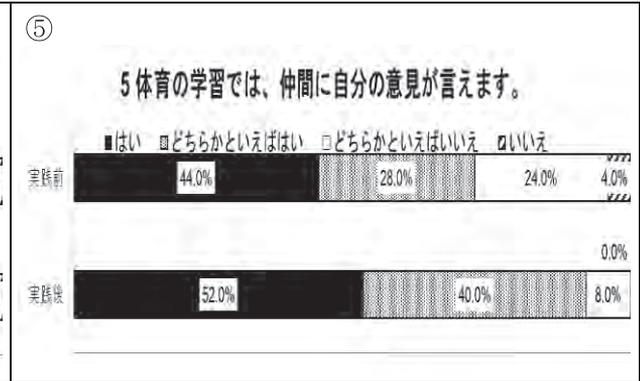
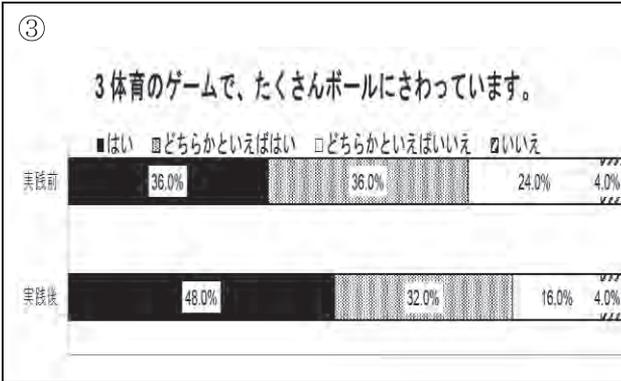


(2) 課題

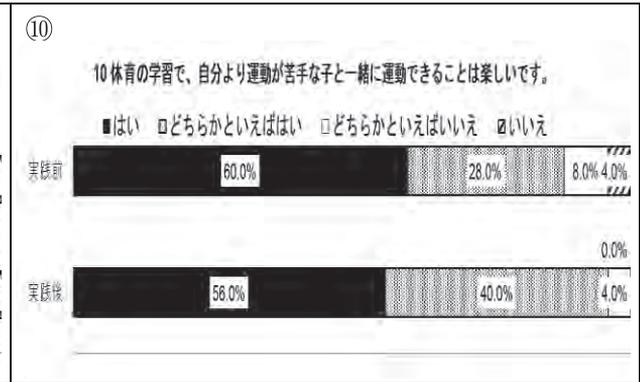
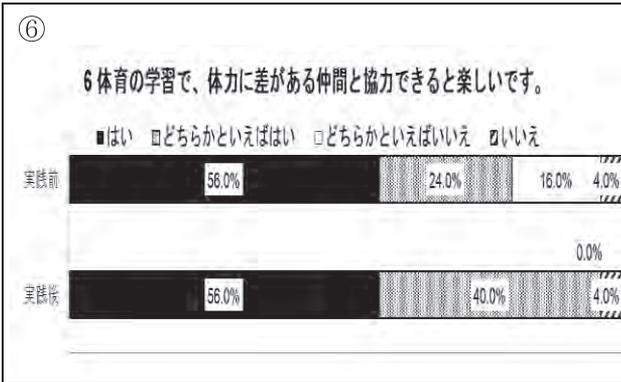
- 単元を前半と後半に分けて重点的に指導を行ったことにより、ねらいが明確になったものの、子供の中で1単位時間の「目標」が明確ではなかった。前時とのちがいや本時の課題を明らかにした導入の仕方や、振り返りで次時の課題を決めるなどの手立てを構築する必要がある。
- 教師が子供の姿を適切に価値付けたり、よい姿として全体で交流したりする手立てが必要である。

【児童生徒の変容】

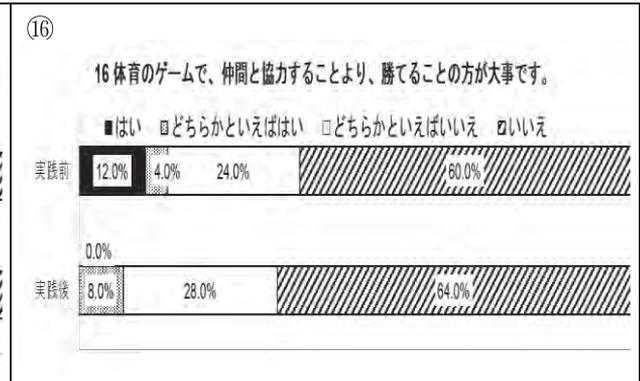
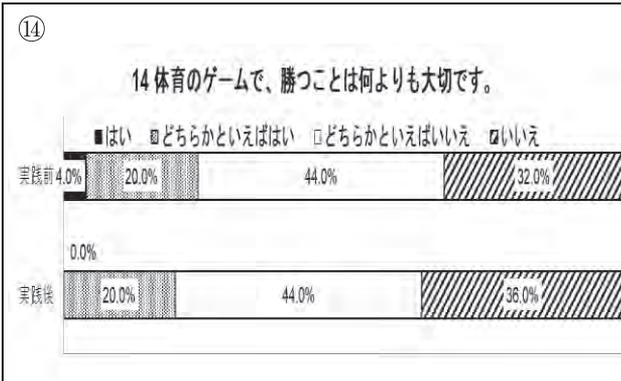
〔Ⅰ リーダーシップ〕



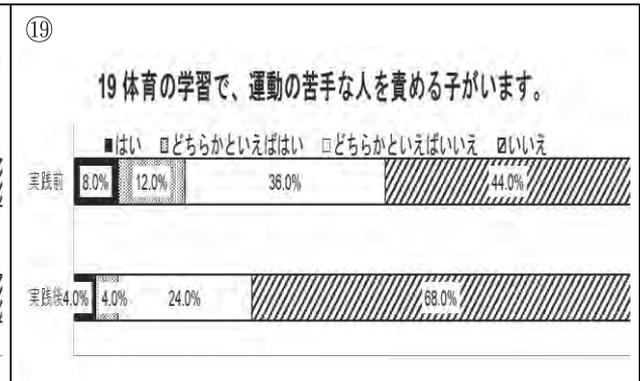
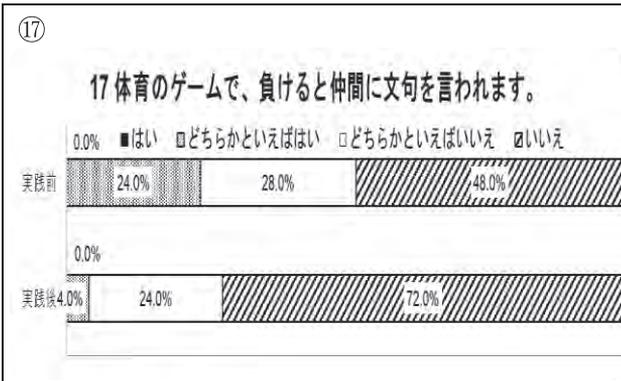
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



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」

単元の目標

知識及び技能	テーパ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と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、自己や仲間の考えを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	テーパーボールに積極的に取り組む、ルールを守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたり、勝敗を受け入れたり、勝敗を認めたり、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	ベースボールを叩くこと、打ち込まれたボールの特色を判断し、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。 ○はじめのルールを提示し、話し合いのゲームを行う。共：誰もが簡単に得点することができるように、得点の仕方やアウトの仕方や工夫したゲームを行う。	○工夫するルール（得点方法や教員の工夫）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ができるように、自分の技能に合わせて、教員（バット）またはラケット、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、フリーバッティング等）共：得点をより多く取ることができるとともに、選択した教員でドリルゲームを行う。	○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、フリーバッティング等）共：得点をより多く取ることができるとともに、選択した教員でドリルゲームを行う。 ○選択する作戦を確認し、本時のめあてをつかむ。共：誰もが積極的にゲームに参加することができるように、選んだ作戦に応じた役割を明確にする。 ○チームの特徴に応じた作戦（打つ方向、守備位置）を話し合い、自己の役割を確認する。 ○作戦に応じた練習方法と場を選び、練習を行う。	○6の1ベースボール大会を行う。 ①はじめの言葉 ②準備運動 ③ルールの確認 ④メインゲーム ⑤結果の確認 ⑥表彰式 ⑦終わりの言葉
終末	単元の見直しをもつことができるように話し合いのゲームの感想を伝え合う。	○本時の学習を振り返り、次時の学習を見通しをもつ。共：互いの考えや取組を認め合うことができるように、全体で称賛し合う場を設定する。	○本単元の学習を振り返る。共：自他の取組のよさを認め合い、次単元への意欲を高めることができるように、振り返りを全体で交流する。	

片付け・振り返り（授業後アンケート）の記入

知識・技能	②	③	④	①
思・判・表	①	②	④	③
主	②	④	①	③

評価規準	<p>【知識・技能】</p> <p>①テーパーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>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。</p> <p>③打球の方向に移動し、捕球することができる。</p> <p>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。</p>
------	--

【思考・判断・表現】	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
------------	--

【主体的に学習に取り組む態度】	<p>①テーパーボールに積極的に取り組もうとしている。</p> <p>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。</p> <p>③ゲームの勝敗を受け入れられている。</p> <p>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。</p>
-----------------	--

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】

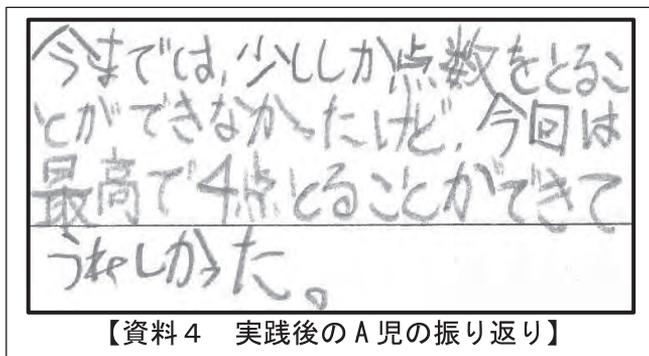
いる様子が見られた。

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に、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。

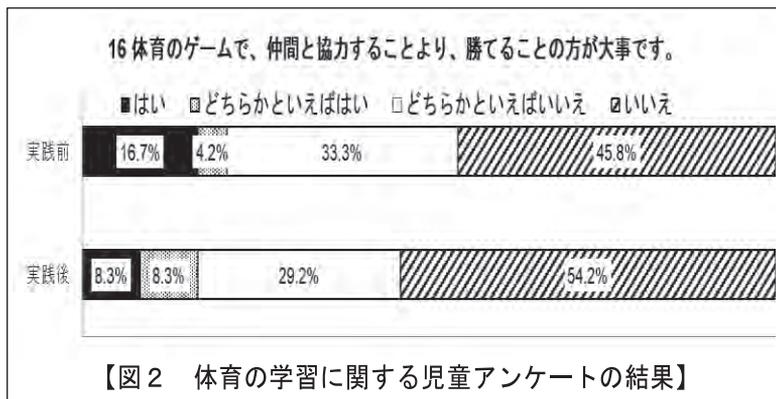
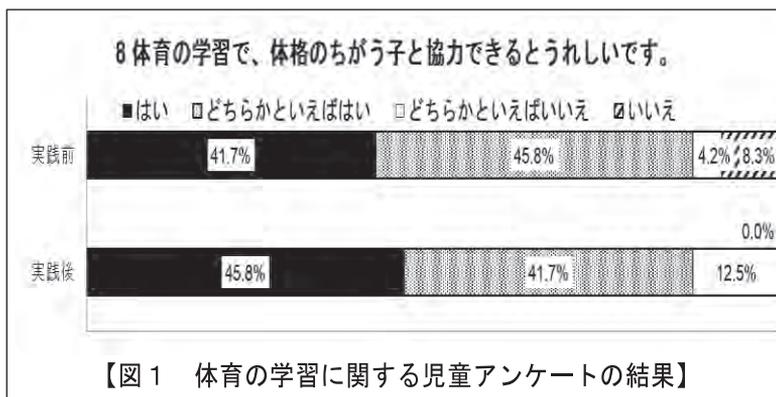
3 成果と課題

(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点も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。



- 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】。

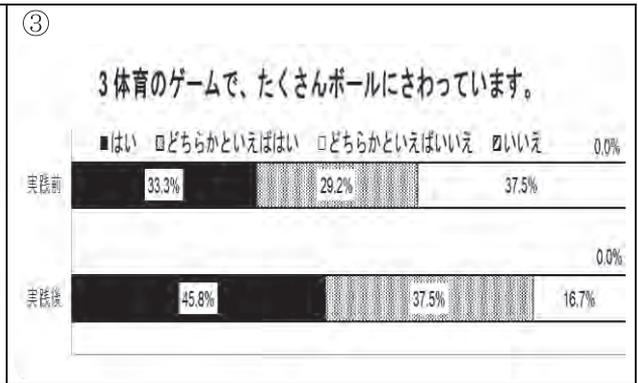
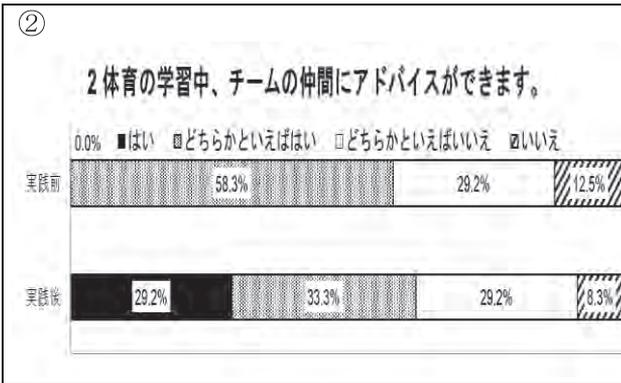


(2) 課題

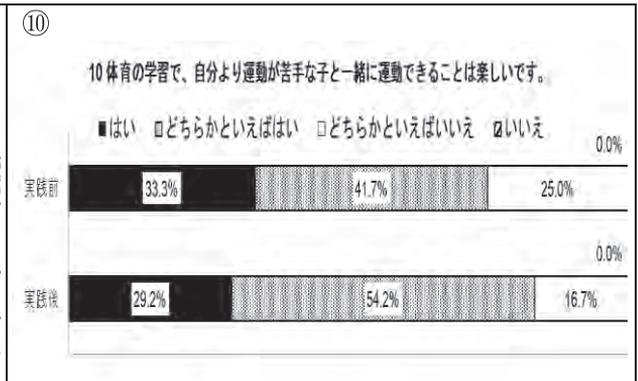
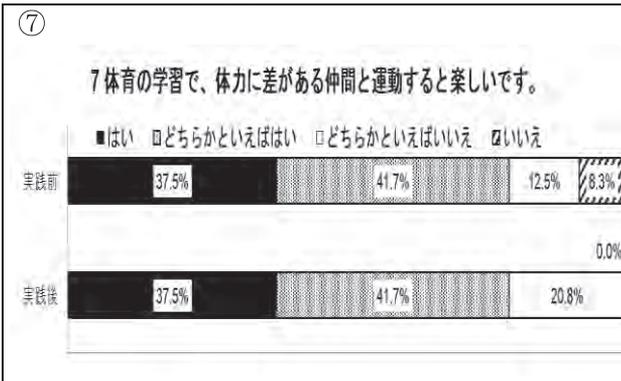
同じグループに運動の苦手な児童がいると困ると感じる児童や、勝つことが何よりも大切だと考える児童が数名いた。今後、本実践以外の手立てを考え、勝敗だけではなく仲間と協力して運動することを楽しむことができる児童を育成していきたい。

【児童生徒の変容】

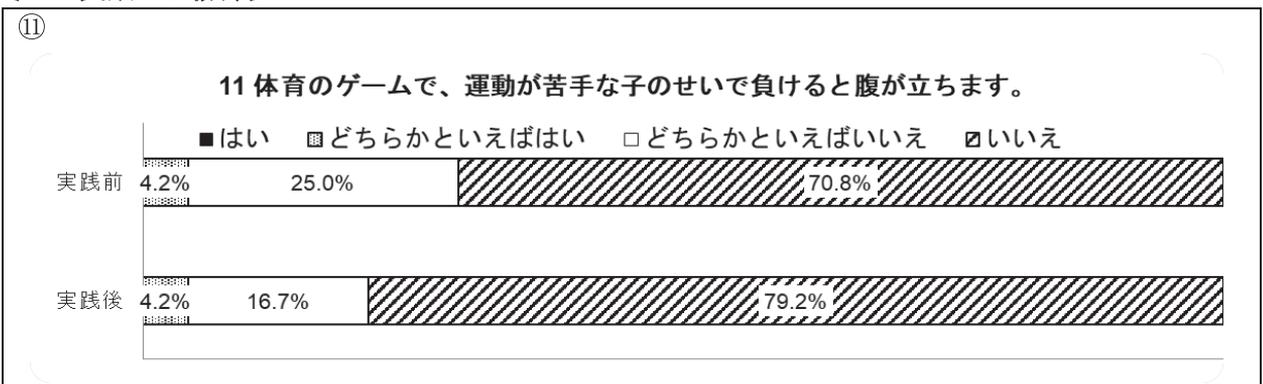
〔Ⅰ リーダーシップ〕



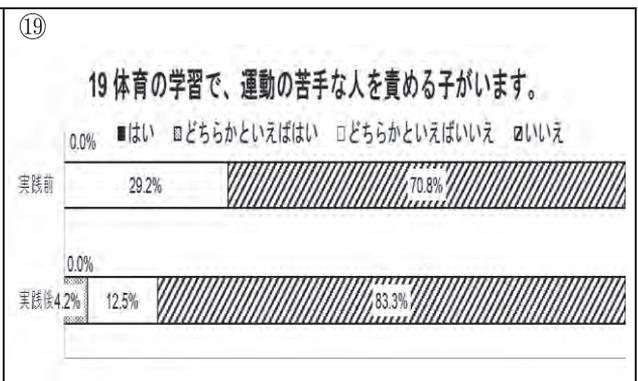
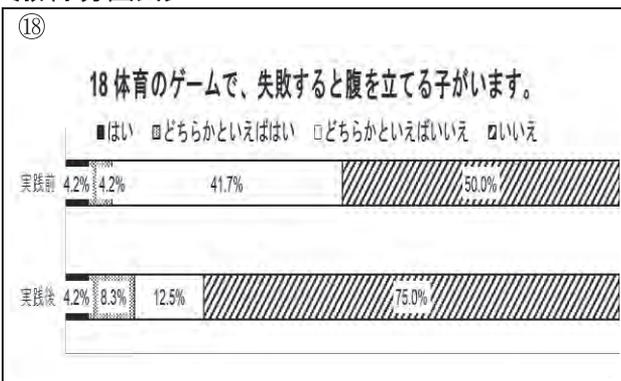
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔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。



中学校 第1学年 E 球技 ア ゴール型「フットサル」
単元の目標

知識及び技能	競技の特性や行い方、ボール操作等について理解するとともに、基本的なボール操作と空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわりしてゴール前の空間をめぐり攻防ができるようにする。						
思考力、判断力、表現力等	攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けた運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えた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	フットサルの学習に積極的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、健康・安全に気を配ることができるようになる。						

※共：単元全時間を男女共習で実施

	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。							【知識・技能】 ①インサイドキック、ボールキープ、ドリブルの動きのポイントを言ったり書いたりしている。 ②インサイドキック、ボールキープ、ドリブルでボールをコントロールすることができる。
導入	準備運動(ストレッチの紹介を兼ねる)	基本的なボール操作(インサイドキック、ボールキープ、ドリブル)を身に付け、簡単なゲームを楽しむことができる。					チーム全員が活躍するために、ルールを工夫し、空いた場所をめぐり攻防を楽しむことができる。	【思考・判断・表現】 ①仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を身につけている。 ②自分や仲間が全力ゲームを楽しむための方法を見つけ、仲間に伝えている。
展開	ボール操作やプレイ中の動きの課題を見つけているために、試しのゲームを行う。	共：(3)生徒同士が学び合いながら行う工夫 ・心と体をほぐすために、チームでコミュニケーションをとりにながら準備運動を行う。(ペアやチームでストレッチ、ボールを使ったのストレッチや補強運動等)					チームの構成：1チーム5～6名(6チーム) コートの使用：3チームで1コート使用(A対Bのゲーム中、Cが動画を撮影する時間とする。) 行い方：1チーム5～4名、5分間、通常のコート ゲーム1：A対B、A対C、B対C (各チームのプレイ時間を保証するため、時間制で行う。)	【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に積極的に取り組むようとしている。 ②マナーを守ったり相手の健康を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。
終末	今後の学習の見直しをもつことができるように、ボール操作やプレイ中の動きについての課題を話し合う。	練習した動きを全員で確かめるゲームを行う。 行い方：1チーム3名、ハーフコート 共：(2)チームの技能に合わせたルールの工夫 ・生徒が練習の成果を実感できるように、ゴールの大きさ、対戦相手との話し合いのもとに選択できるようにする。 ゴールの大きさ⇒A：コーン2つ分、B：コーン3つ分、C：コーン4つ分 相手の人数⇒A：1人、B：2人、C：3人					共：(3)生徒同士が学び合いながら行う工夫 ・試合終了後、チーム全員が活躍するためにどのような工夫が必要か考える。 コート内の人数、コートの大きさ、ゴールの大きさ、パスの回数等 ・考えた工夫を対戦チームに伝え、ア：両チーム共通で設定すること、イ：チームごとに設定すること、を確認する。 ゲーム2：A対B、A対C、B対C (各チームのプレイ時間を保証するため、時間制で行う。)	
振り返り(授業後アンケート)の記入								

知識・技能	①	①	②	②	②	②	②
思考・判断・表現			①	①②	②		②
主体的に学習に取り組む態度							

個人やチームの課題解決に適した活動やルールの工夫

中学校第1学年 E 球技 ア ゴール型「フットサル」

1 単元の目標

- 競技の特性や行い方、ボール操作等について理解するとともに、基本的なボール操作と空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前の空間をめぐる攻防ができるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けた運動の取り組み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】
- フットサルの学習に積極的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする事、健康・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) 個人の技能に合わせて取り組むことができるための工夫

フットサルの授業で基本となる技能として、ボールコントロールがあげられる。パス、ボールキープ、ドリブルなどの基本的な技術が不十分な場合、チームに迷惑をかけてしまうという理由からボールをできるだけ触らず、コートにただ立っているだけになってしまう生徒が出てしまい、結果的に勝敗に影響を与えてしまう場合がある。これを解消し、性差や技能差を補い、全員がボールに積極的に触ろうとする意欲を引き出すために、生徒が自らの技能に合わせて提示された練習から選択できるようにした【資料1】。



【資料1 選択した練習に取り組む様子】

(2) チームの技能に合わせたルールの工夫

チームの技能に合わせたルールの工夫として、ゴールの大きさを選択できるようにした。大きさはコーン2つ分、3つ分、4つ分を選択させることとした【資料2】。また、ハーフコートでのミニゲーム(1チーム3名)を行う際、ディフェンスの人数を1人～3人の中から選択できるようにした。さらに、オールコートでのゲーム(1チーム5～6名)を行う際、1人の生徒がドリブルで持ち込み、シュートするなど、他の生徒がボールを触れないようなことが起こらないために、パスの最低回数も設定させ、より多くの生徒がゲームの中でボールを触る機会を増やすようにした。



【資料2 ゴールの大きさを選択している様子】

(3) 生徒同士が学び合いながら行う工夫

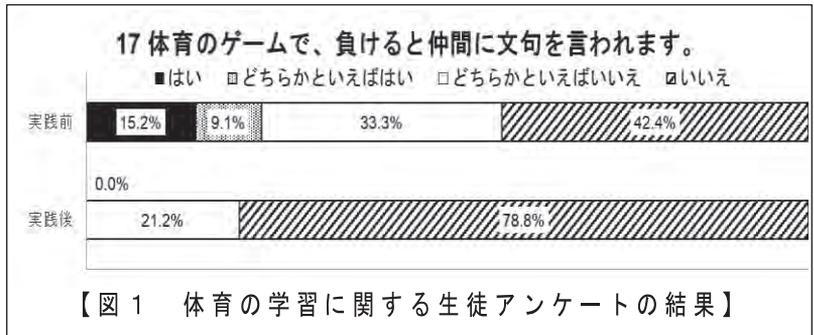
チームでコミュニケーションをとりながら準備運動を行うことができるように、ゴール型に必要な動きを説明した後、チームオリジナルのアップメニューを考える場面を設定した。メニューを考える視点としては、「楽しいこと」「平等に行うことができること」「心と体が温まること」「フットサルの基本技能に繋がる動きであること」とした。また、ゲーム中、生徒が自分たちのチームの動きを客観的に捉えることができるように、ゲームを行っていないチームの生徒がタブレットで動画を撮影することとした。その動画をチームで確認し、自分や仲間が活躍できたかどうかを確認し、どのような工夫をすれば自分や仲間がさらに活躍できるかを話し合えるようにした。話し合う視点としては、「楽しさ」「ボールを触る回

数」「パスの回数」「ボールを持たないときの空間へ走り込む動き」である。この視点に沿ってチーム内の話し合いを行い、ゲームを重ねることでチームの連携が高まっていくことを目指した。

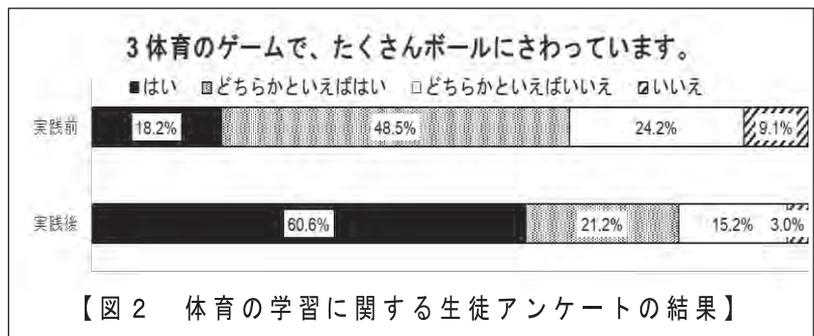
3 成果と課題

(1) 成果

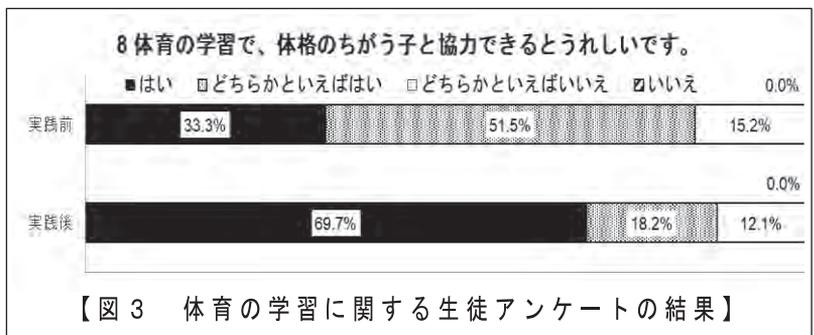
- 単元前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート（21項目質問紙アンケート）」において、「体育のゲームで、負けると仲間に文句を言われます」に対し、「いいえ」と回答した生徒が増加した。また、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒はいなくなった【図1】。これは、チームの課題解決をするために、動画を基に話し合う活動を設定したことで、ボールを持たないときのポジショニングや動きだしのタイミングなどを仲間と確認し、そのチームにあった攻め方を合意形成して、選択できた結果だと考える。



- 「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」の項目では、「はい」と回答した生徒が増加した【図2】。これは、個人やチームの技能に合わせて練習内容やゴールの大きさ、ディフェンスの人数を選択できるようにしたことで、単元を通して技能差にかかわらずボールに積極的に触ろうと意欲的に学習に取り組むことができた結果だと考える。



- 「体育の学習で、体格の違う子と協力できるとうれしいです」の項目では、「はい」と回答した生徒が増加した【図3】。これは、単元を通して男女差、技能差にかかわらず生徒同士が学び合う学習が展開できた結果だと考える。

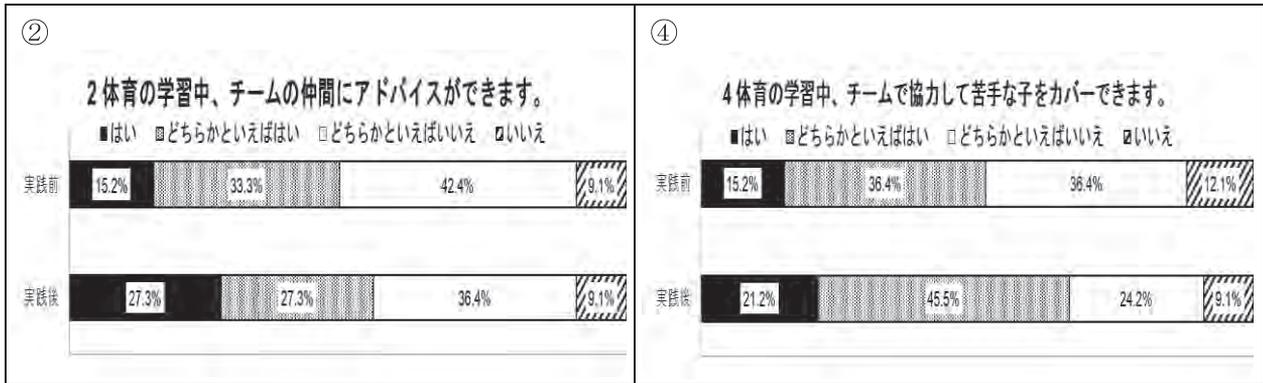


(2) 課題

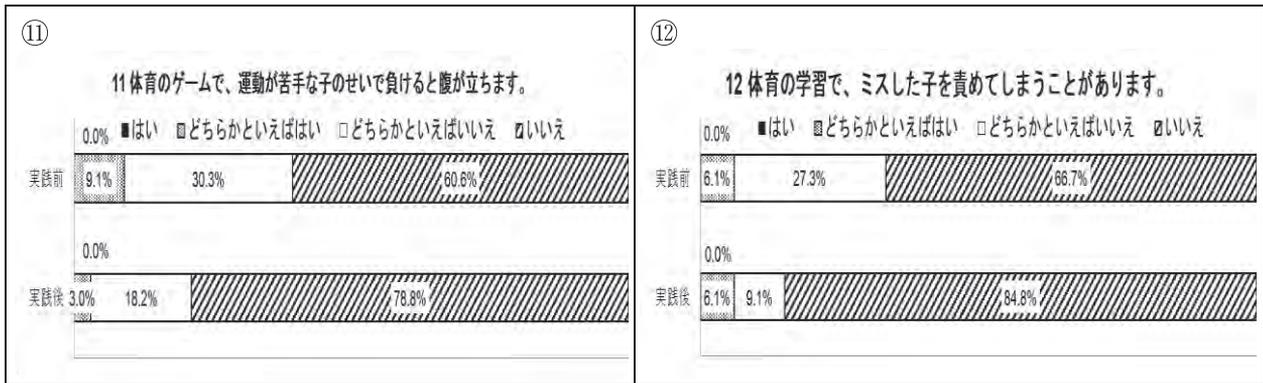
- 昨年度行ったバレーボールと比べて、体力差や技能差を「ルール工夫」で補うことが非常に難しいと感じた。ゴール型でしかも足を使う競技のため体力差や技能差が顕著に表れることが理由である。個人の技能を高めつつ、用具やコート、ルールを工夫しながら、得意な生徒も苦手な生徒も楽しめることができるよう、今後も研究を重ねていくことが必要であると感じた。

【児童生徒の変容】

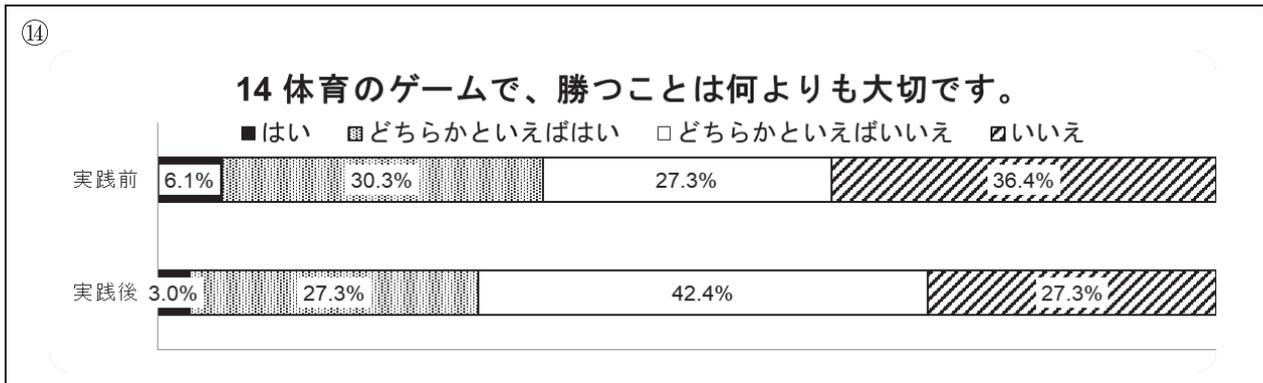
〔 I リーダーシップ 〕



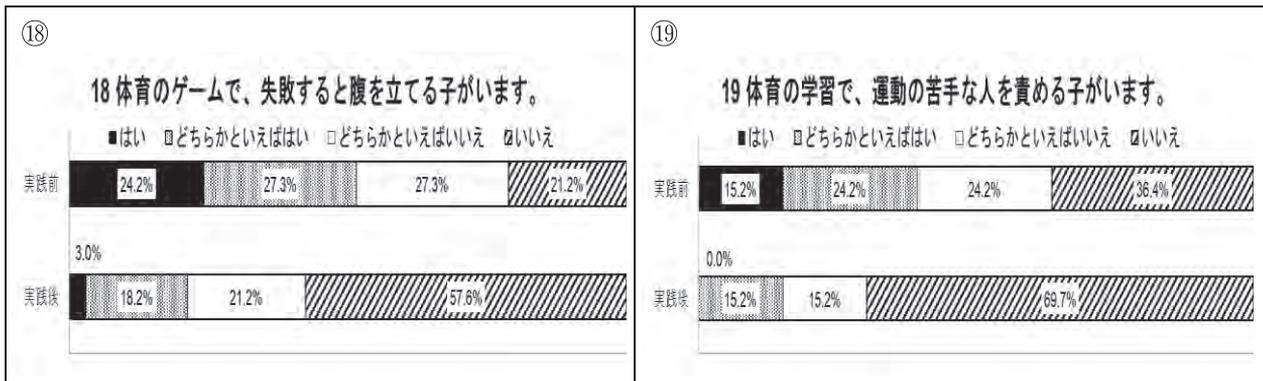
〔 IV 失敗への排斥 〕



〔 V 過度な勝利志向 〕



〔 排除雰囲気 〕



中学校第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

単元目標

知識及び技能	競技の特性や行い方、ボール操作等について理解するとともに、基本的なボール操作と定位置に戻るなどの動きにより空いた場所をめぐる攻防ができるようになる。			
思考力、判断力、表現力等	攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けた運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考え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	バレーボールの学習に積極的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたブレイなどを認めようとする、健康・安全に気を配ることができるようにする。			

※共：単元全時間を男女共習で実施

	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、自己の課題を明らかにし、自己の課題を見つけていくことができる。							【知識・技能】 ①オーバーハンドパス、アンダーハンドパスの動きのポイントを言ったり書いたりしている。 ②パスとレシーブでボールをコントロールすることができる。
導入	準備運動(ストレッチ)の紹介を兼ねる。							【思考・判断・表現】 ①仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見つけている。 ②自分や仲間が全力でゲームを楽しむための方法を分け、仲間に伝えている。
展開	ボール操作やブレイ中の動きの課題を見つけてするために、試しのゲームを行う。	1 チーム 3～4 名 (男女混合) とする。		練習した動きを全員で確かめるゲームを行う。 行い方：1 チーム 3～4 名、5 分間、通常のコート 共：(2) チームの技能に合わせたルールの工夫 ・生徒が練習の成果を実感できるように、バウンドの回数(個人)、コンタクトの回数(チーム)を制限したゲームを行う。 ・生徒が練習の成果を実感できるように、バウンドの回数(個人)、コンタクトの回数(チーム)を制限したゲームを行う。 ・生徒が練習の成果を実感できるように、バウンドの回数(個人)、コンタクトの回数(チーム)を制限したゲームを行う。				【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に積極的に取り組むようとしている。 ②マナーを守ったり相手の健康を認めたりして、フェアなブレイを守ろうとしている。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、ボール操作やブレイ中の動きについての課題を話し合う。							
振り返り(授業後アンケート)の記入								

知識・技能	①	①	②	②	②	②	②
思考・判断・表現					①②	②	②
主	①						

個人やチームの課題解決に適した活動やルールの工夫

中学校第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

1 単元の目標

○競技の特性や行い方、ボール操作等について理解するとともに、基本的なボール操作と定位置に戻る動きにより空いた場所をめぐる攻防ができるようにする。

【知識及び技能】

○攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けた運動の取り組み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】

○バレーボールの学習に積極的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、健康・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) 個人の技能に合わせて取り組むことができるための工夫

本実践の基本となる技能として、パスを行う際のボールコントロールがあげられる。この基本的な技術が不十分な場合、チームに迷惑をかけてしまうという理由からボールをできるだけ触らず、コートにただ立っているだけになってしまう生徒が出てしまう。これを解消し、男女差や技能差を補うことができ、ボールに積極的に触ろうとする意欲を引き出すために、生徒が自らの技能に合わせてバウンド回数（ノーバウンド、ワンバウンド以内、ツーバウンド以内）を選択できるようにした。その際、バレーボールの動きの特性として、ボールの落下点に動くことが求められるため、最初はノーバウンドから挑戦させ、それが難しい状況の場合はバウンドしたボールを操作できるようにした。

(2) チームの技能に合わせたルールの工夫

チームの技能に合わせたルールの工夫として、コンタクト回数を選択できるようにした。回数は3回以内、4回以内、5回以内を選択させることとした。また、パスゲームを行う際、1人の生徒が1回で相手コートへ返球し他の生徒がボールを触れないようなことが起こらないために、コンタクトの最低回数も設定させ、より多くの生徒がゲームの中でボールを触る機会を増やすようにした。

(3) 生徒同士が学び合いながら行う工夫

生徒がボール操作に挑戦する場面では、仲間と関わり合いながら活動できるように、2人組や4人組でできる練習方法を提示した。また、生徒が自分たちのチームの動きを客観的に捉えることがで

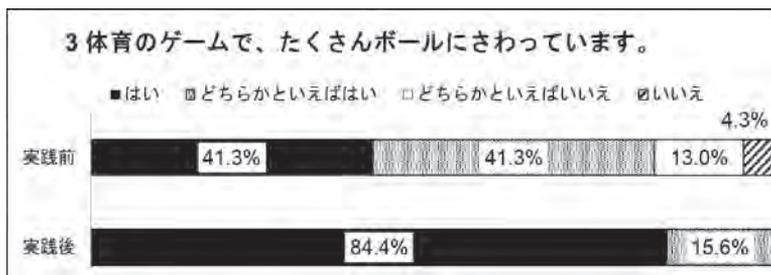


きるように、ゲームを行っていないチームの生徒にタブレットで動画を撮影させた。その動画をチームで確認し、自分や仲間が活躍できたかどうかを確かめさせ、どのような工夫をすればより自分や仲間が活躍できるかを話し合わせた。話し合う視点としては、楽しさ、1人1人がボールを触る回数、ラリーを続けられた回数、ボールを持たないときのカバーの動きである。この視点に沿ってチーム内の話し合いを行わせ、ゲームを重ねるごとにチームの連携が高まっていくことを目指した。

3 成果と課題

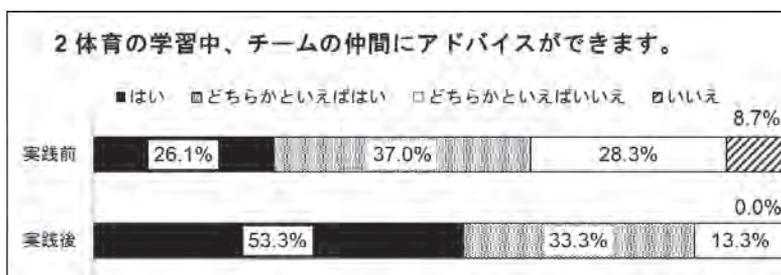
(1) 成果

- 単元前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート(21項目質問紙アンケート)」において、たくさんボールにさわっていると回答した生徒が大幅に増加したことから、個人やチームの技能に合わせてバウンド回数やコンタクト回数を選択できるようにしたことで、単元を通して技能差に関わらず意欲的に学習に取り組むことができた。



- チームの課題解決をする上でゲーム中の動画を撮影し、その動画を基に話し合う活動を設定したことで、自分たちの動きを客観的に見ることができ、ボールを持たないときのポジショニングや動きだしを速くするための基本の構えができるようになった。その結果、今まで失点していたボールを繋ぐことができるようになり、ラリーが続く楽しさを味わうことができた。

- 単元前後アンケートにおいて、仲間にアドバイスができると回答した生徒が大幅に増加したことから、ゲームを行う際に、チームの技能に合わせルールを工夫したこと、練習の際に、2人組、4人組と、仲間と関わり合う活動を設定したことにより、単元を通して男女差、技能差に関わらず生徒同士が学び合う学習が展開できたと考える。

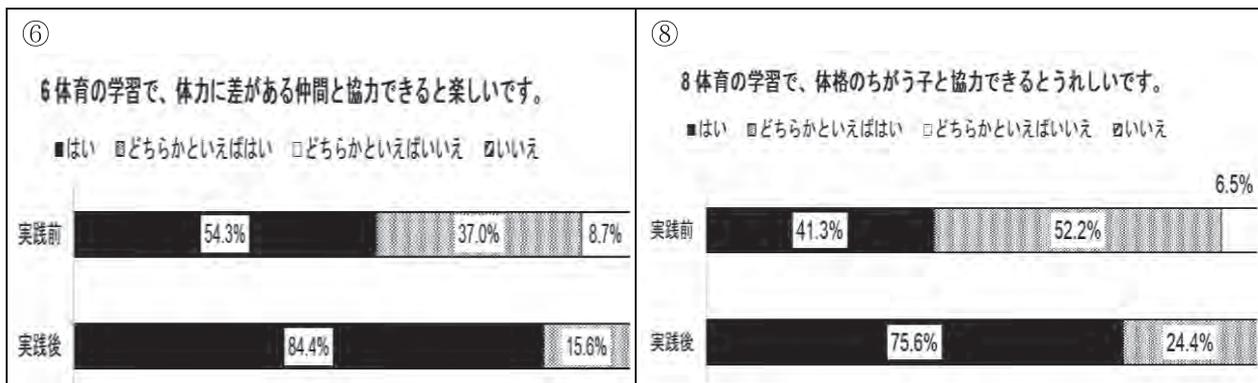


(2) 課題

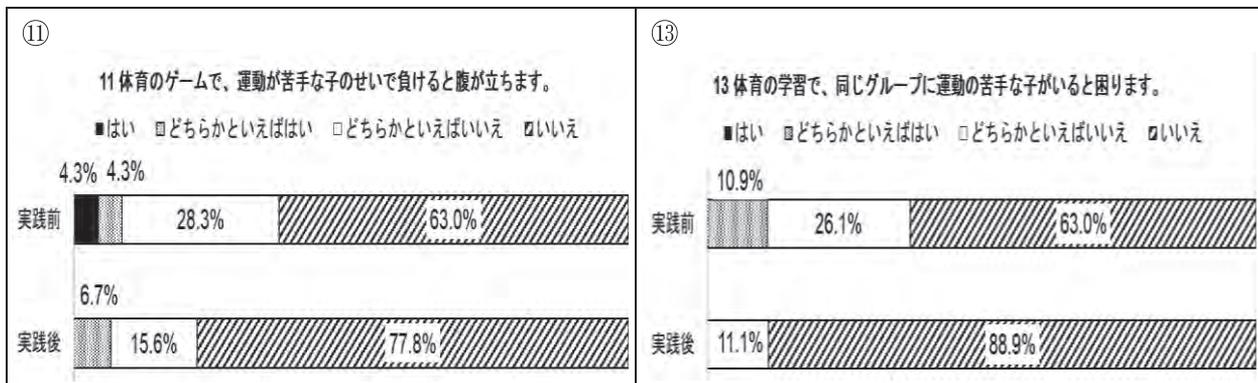
- 今回、生徒のパス技能を補うためにバウンドしたボールを操作できるようにした。しかし、バウンドしたボールを操作した生徒は、バレーボールの1つの特性であるボールの落下点に入る動きを身につけさせることが不十分であった。そこで、重さや落下速度が異なり、操作のしやすいボールを選択することができるようにするなど、用具を工夫することでバレーボール本来の特性を失うことなく操作の不安を軽減できるための工夫が今後必要である。

【児童生徒の変容】

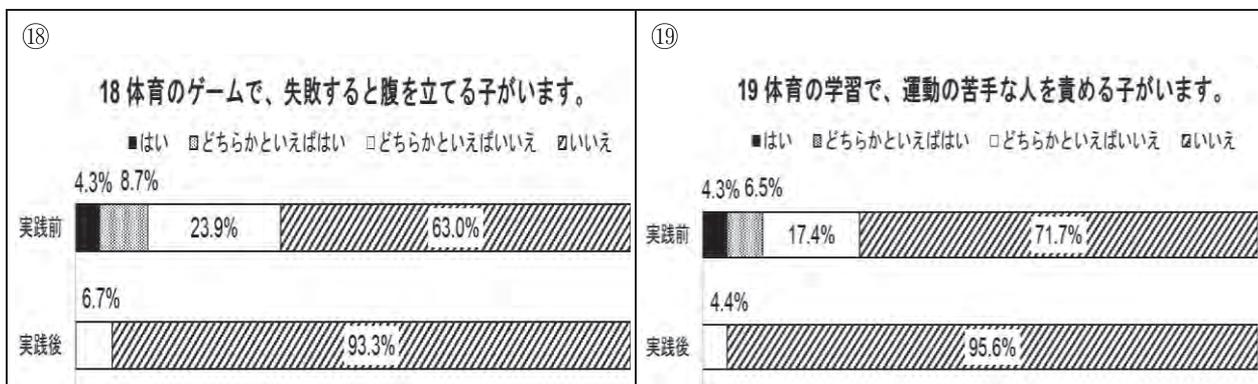
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

学級全体に、お互いを認め合うという態度の変化が見られるようになりました。実践を通して、自分自身が新しい視点で授業づくりを意識するようになり、今も試行錯誤を繰り返して、授業改善に努めています。



中学校第1学年 B 器械運動 ア マット運動
単元の目標

知識及び技能	技ができる楽しさや喜びを味わい、技の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技を滑らかに行うことができるようにする。またグループでお互いの構いを理解し、それを生かし合ってシンクロマットを作成することができるようにする。										
思考力、判断力、表現力等	一つ一つの技やシンクロマットの構成などの自己や他者の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己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	マット運動の学習に積極的に取り組むとともに、よい演技を認めようとする、仲間の学習を援助しようとする、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとする、安全に気を配ることができるようにする。										

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	評価規準
ねらい	競技の特性や基本技術等について理解するとともに、自己の課題を見つけてあげることができる。	基本的な技のポイントを理解し、グループで協力しながら練習し、技を身につけることができる。											
導入	オリエンテーションを行い、競技特性や行い方、基本的な技術について理解することができるよう ICT 機器等を使って説明する。また、シンクロマットについて説明し、単元の目標を確認する。	共：心と体をほぐし、体温を高め、ケガ予防や柔軟体操、補強運動などのウォーミングアップを行う。 ○グループ構成 共：技能レベルが均等な男女混合の6人で構成する。リーダーを決定する。また、リーダーは技能レベルや性差を不問とする。 ○演技の作成の手順 (1)隊形を決める (2)取り入れる技を決める ・お互いの技能レベルを理解し、それに応じて技を選択する。 (3)場面毎に練習する。 ・練習をしていく中で出た個人やグループの課題を解決していく。お互いに意見を伝えたり教え合ったりしながら、ICT 機器やポイント表を活用する。 (4)演技の通し練習をする。 ・シンクロマットの演技をグループ相互に撮影してそれを視聴し、題を出し合って練習する。 ○演技の通し練習を行うグループと技の練習や構成の再考をするグループにわかれ、それぞれで課題解決学習を行う。 共：(2)男女共習において「わかる・できる」楽しさを味わうことのできるグループ活動 ・お互いに意見を伝えたり、補助し合ったり励まし合ったりして練習する。											
展開	単元で帯活動として行うウォーミングアップの方法を知り、実際に行う。	共：技術にお互いに教え合っ練習する。練習の際には、ICT 機器やポイント表を活用する。											
終末	現時点における自己の技能レベルを知り、またグループが均等なグループを組むため、基本的技能についてレディネステストを行う。	共：(3)子ども同士・授業者と子どもとの学び合い、関わり合いの効果を ・グループ相互に演技を撮影し、動画を視聴して課題を指摘し合う。 ○発表会・スキルテストを行う。 ・お互いの演技を見合い、評価する。 ○グループの演技を視聴し、単元全体をふり返る場を設定する。 共：(3)子ども同士・授業者と子どもとの学び合い、関わり合いの効果を ・お互いに演技を見て感じたことを伝え合う。 ○個人の技能の伸びを確認し、単元全体をふり返る場を設定する。 ・技能レベルの伸び ・グループの仲間への関わり方											
													【知識・技能】 ①合理的な動き方のポイントについて言ったり、書いたりしている。 ②基本的な技を滑らかに行うことができる。また、シンクロマットを生かしている。 ③違いを生かしたシンクロマットを行うことができる。
													【思考・判断・表現】 ①一つの技やシンクロマットの構成などの自己や他者の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫している。 ②それぞれの技能レベルに応じて、自分や仲間ができるようになる方法を見つけ、それを仲間伝えていく。
													【主体的に学習に取り組む態度】 ①マット運動の学習に積極的に取り組む。一人一人の違いを認め、それに応じて協力したり助けを求めようとする。たりしている。

振り返り (授業後アンケート) の記入 (個人及びグループ)

知識・技能	①												②
思考・判断・表現	①									①			②
主体	①									②			③

互いの違いを認め合いながらつくりあげるシンクロマット

中学校第1学年 B 器械運動 A マット運動

1 単元目標

- 技ができる楽しさや喜びを味わい、技の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技を滑らかに行うことができるようにする。またグループでお互いの違いを理解し、それを生かしながらシンクロマットを作成することができるようにする。
【知識及び技能】
- 一つ一つの技やシンクロマットの構成などの自己や他者の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己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】
- マット運動の学習に積極的に取り組むとともに、よい演技を認めようとする、仲間の学習を援助しようとする、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を認めようとする、健康・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) 互いの違いを認めながら運動の楽しさを味わう教材化の工夫

シンクロマット：グループの仲間と共に、お互いに補助をしたり励まし合ったりしながら連帯感を高め、協力しながら一つひとつの技や演技ができるようになることで達成感を高め、マット運動の楽しさを味わうことができるために、シンクロマットを行う。シンクロマットとは、グループで、個々の技や動きを組み合わせ、様々な隊形やタイミングを工夫して、動きの緩急や強弱を付けたりして表現するマット運動の演技のことである。また、技能レベルや性の違いを超えて取り組むことができるというよきももつ。

(2) 男女共習において「わかる・できる」楽しさを味わうことのできるグループ活動

グルーピング：体力や体格に差があっても協力して取り組むために、全グループの技能レベルと男女の割合が均等になるようなグルーピングを行った。その際、技能や性差等は関係なくリーダー（1人）決めるようにした。

単元の冒頭に、基本的な技によるレディネステストを行った。その結果をもとに、グルーピングの構成ポイントとして、①自己に適した技を選択すること、②自己に適した技に応じて動きの緩急や強弱をつけて演技を構成することという二つのことを提示した。その結果、マット運動が苦手な生徒も意欲的に参加でき、また課題解決の練習ではできない技に挑戦することができた。また、グループ内の技能の高い生徒が補助をしたり賞賛したりしていた。

動きの緩急や強弱を構想している際には、どのような技を選択すれば次の場面に滑らかに繋がっていくか、全員が滑らかに技を行うことができるかについて思考を促した。その結果、技能レベルや性差に関わらず、お互いに意見を伝えながらシンクロマットを構成することができた【資料2】。特に、技能レベルが低くマット運動が苦手な生徒も、自分の意見を積極的に伝えてグループにアイデアを与えたり、場面毎の練習をする際には「せーの」というかけ声を積極的に発声したりすることができていたことが印象的である。さらに、シンクロマットで使用する音楽を選択する際も同じように話し合い、自分たちの好きな曲でシンクロマットの表現に合った音楽を選択することができた。



【資料1 技毎にグループで練習する様子】



【資料2 意見を伝えながら演技を構成する様子】

(3) 子ども同士・授業者と子どもの学び合い、関わり合いの効果

子ども同士では、単元を通して技能レベルの高い生徒が、技能レベルの低い生徒や苦手な生徒に対して、男女関係なく積極的に教えたり励ましたりして関わる姿が多く見られた【資料3】。また、技能レベルが低い生徒も、シンクロマットにおける演技構成の際に、隊形やタイミングについて自分の意見を積極的に発言したり自分ができる技を一生懸命に練習したりして、グループのために少しでも貢献しようとする姿が見られた。一つ一つの技のポイントをはじめ、シンクロマットにおける隊形やタイミングなどについてアドバイスをし合ったり、失敗したら励まし合ったり成功したら賞賛し合ったりして練習することができた。その結果、一人ひとりが基本的な技の技能レベルを向上させることができ、かつグループで立派なシンクロマットを完成させることができた。授業者と子どもの間では、基本的な技の習得段階においてはグループを巡回してポイントを押えたりどのようにすれば技をうまく行うことができるか発問をしたりして思考を促した。また、シンクロマットの演技を構成する段階においては、各グループを巡回し、授業者が質問をし、場面毎の繋がりや隊形の工夫などについてお互いに意見交換をしながら進めることができた。

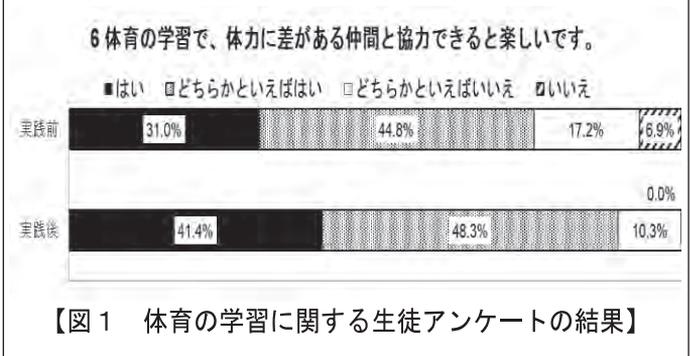


【資料3 互いに自分の考えを伝えている様子】

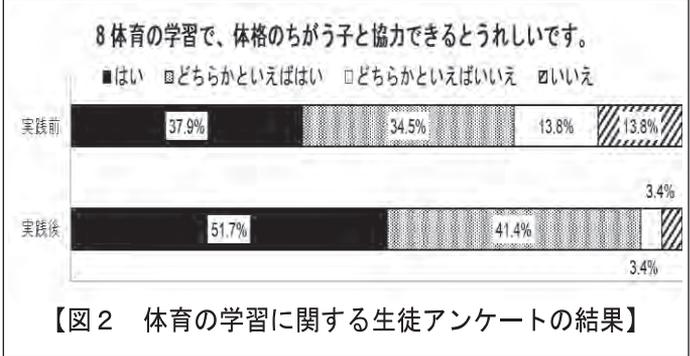
3 成果と課題

(1) 成果

○ 「体育の学習に関するアンケート」において、「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」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図1】。「体育の学習で体格のちがう子と協力できるとうれいす」という項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図2】。「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」という項目では、「いいえ」「どちらかといえばいいえ」と回答した生徒が増加した【図3】。これらは、教材化の工夫やグループ活動を位置付けて学習を進めたことが有効に働いたからだと考える。



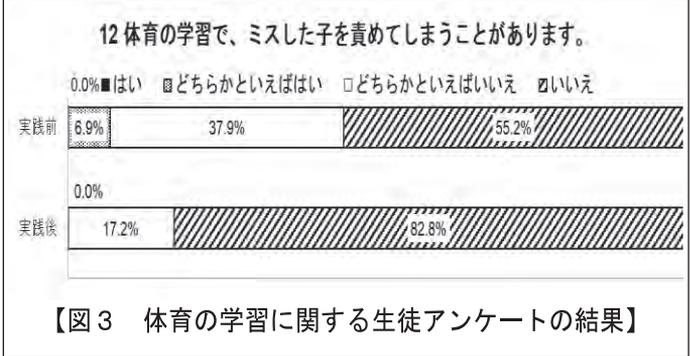
【図1 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】



【図2 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

(2) 課題

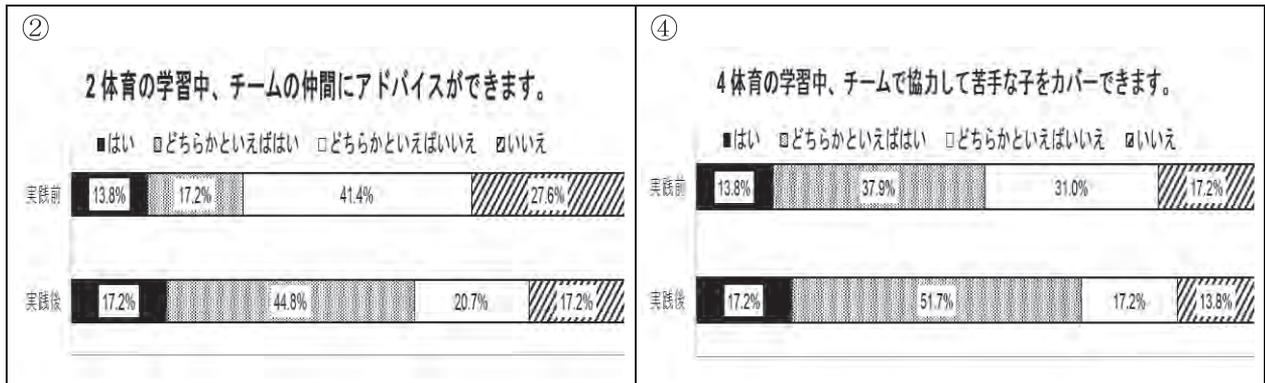
● 生徒が運動課題を解決するために、ICT機器やポイント表を活用してお互いに教え合って練習するだけでなく、各自に応じた支援が必要である。子ども一人ひとりや同じ課題をもった生徒などあらゆるニーズに応じた支援計画を立てて練習を行い、子どもに自らの運動課題を明確にさせることで、一人ひとりの違いを認め合いながら技能を向上することができる生徒を育てられると考える。



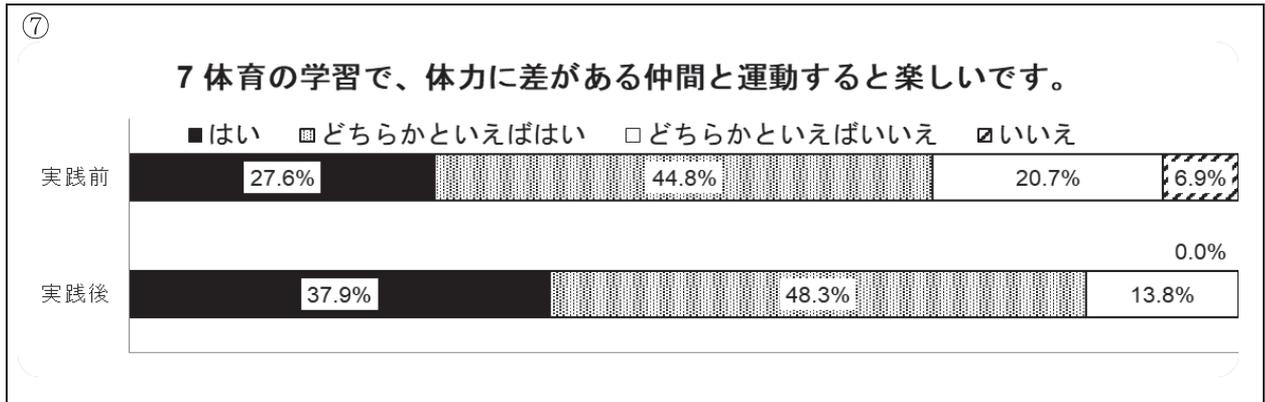
【図3 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

【児童生徒の変容】

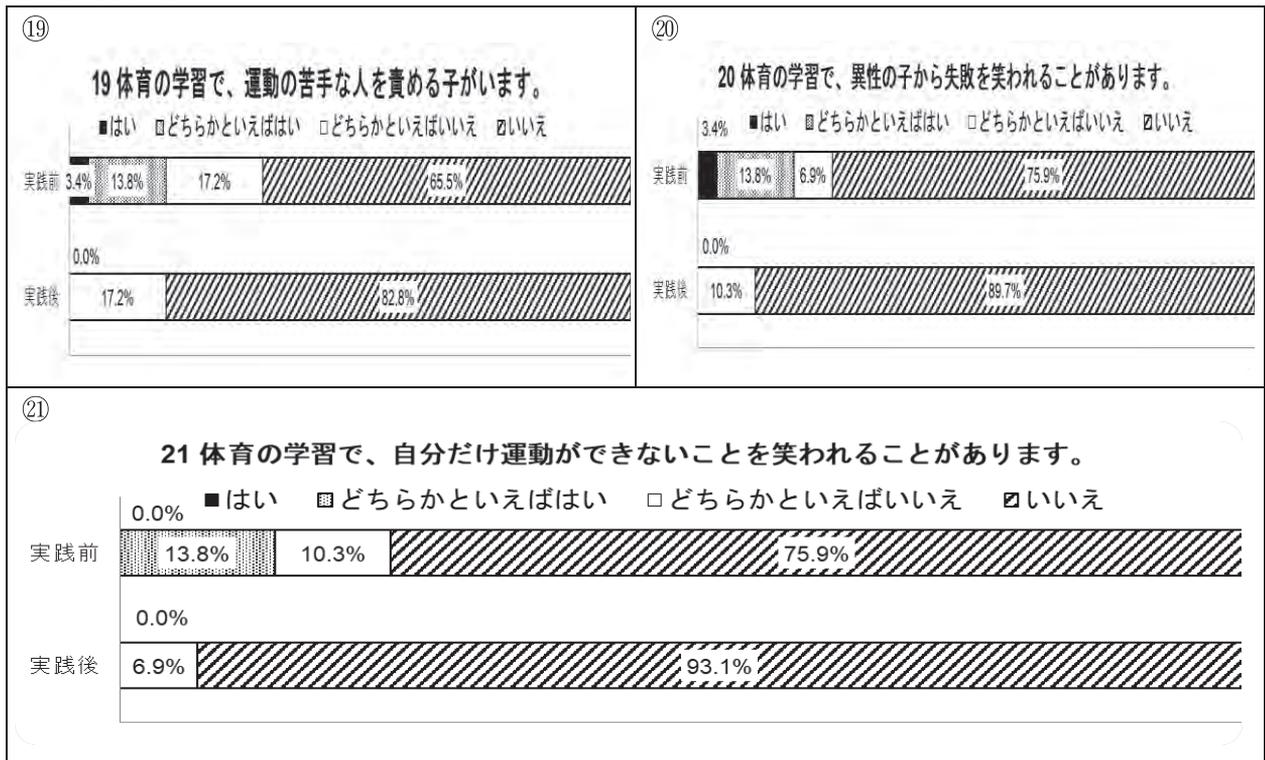
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

運動が得意な生徒が、苦手な生徒と一緒に運動をすることを楽しんでいる姿が多く見られてよかったです。学級の男女の仲が深まったように感じています。



中学校第3学年 B 器械運動 工 跳び箱運動
単元目標

知識及び技能	体力の高め方や運動の観察方法を理解するとともに基本的な技を滑らかに安定して行い、発展技を行うことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	技などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて自己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	自主的に取り組むとともに、互いに助け・教え合おうとすることや一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしていくことができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

ねらい	① 競技の特性や技の名称について理解するとともに自己の課題を見つけていくことができる。	② ③ ④ 基本的な技（開脚跳び、抱え込み跳び、台上前転）を身に付けるために、ポイントカードを活用し個人の技能を高めることができる。	⑤ ⑥ ⑦ 課題解決のために、ICT機器を活用したアドバイス活動を行うことを通して、条件を変えたり、技の完成度を高めたりすることができる。	⑧ 一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしていくことができる。	評価規準 【知識・技能】 ①基本的な技を身に付け、条件を変えて行ったり、技の完成度を高めたりして行うことができる。 ②体力の高め方や運動観察の方法を言ったり書いたりしている。 【思考・判断・表現】 ①技に必要な準備運動や事故を取り組む補助運動を選んでいる。 ②ICT 機器等を活用し、自己や仲間の技の課題を発見している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に自主的に参加しようとしている。 ②互いに助け合い、教え合おうとしている。 ③一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。
導入	準備運動（ストレッチの紹介）	グループ別に技に必要な準備運動や補強運動を行う。（体づくり運動の学習を活用する）	基本的な技・発展的な技（頭跳ね起き跳び、前方倒立回転跳び等）の復習をグループで行う。		
展開	自己の課題を把握するために、基本的な技の試しめ、跳びを行う。その際、ペアを作りチェックシートを活用して互いの試技を評価させる。 今後の学習の見通しを持つことができるように、発表会の評価方法について説明し、出来栄えいも評価していくことを説明する。	【個人メインの活動】 動きのポイントを提示し、基本的な技（開脚跳び、抱え込み跳び、台上前転）を行う。 習熟度別学習 共：（3）課題解決の工夫 ・生徒が自分の技能に合わせて練習ができるように、習熟度別のコースを設定し、自己にあった練習ができるようにする。 技別学習 共：（3）課題解決の工夫 ・技別にコースを設定しポイントカードを活用して互いの技を観察・評価し改善点をアドバイスできるようにする。	発表会に向けて発表する技を決め、発表順（構成）を話し合う。 共：一人一人の体格、能力などの違いに応じた発表の技を決定できるようにする。そのために、技の難度と出来栄えい両方を評価し、苦手な生徒も自分にあった技を選ぶことができるようにする。 グループで課題解決に向けて練習を行う。 共：（1）グループの工夫 ・ ICT 機器を活用し、動画を撮影し模範演技と比較・考察させアドバイスを行うことにより、習得や完成度を高めることができるようにする。	発表会を行う グループで相互評価を行う。 共：（2）評価方法の工夫 ・ 発表会での採点方法を取り入れ、技の難度を下げ、技の難易度を上げ、発表の回数を出し、発表の回数に合わせた発表の回数にできるようにする。	
終末		【グループメインの活動】 グループに戻り、個別で学習した技のポイントを共有し、練習する。 共：（1）グループの工夫 ・ 実施していない技のポイントも理解できるようにする			

整理運動、振り返り（授業後のアンケート等）の記入				
知識・技能	①	②	③	④
思考・判断・表現	①	②	③	④
主体	①	②	③	④

男女混合グループによる評価方法・課題解決の工夫

中学校第3学年 B 器械運動 エ 跳び箱運動

1 単元の目標

- 運動の観察方法を理解するとともに基本的な技を滑らかに安定して行い、発展技を行うことができるようにする。 【知識及び技能】
- 技などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向け自己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】
- 自主的に取り組むとともに、互いに助け・教え合おうとすることや一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするようにする。 【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) グループングの工夫

本学習は、グループでの活動（学び合い）が主となる。そのため、グループングについては第1時に各自ができる技を確認し、各グループの技能差を平準化した男女混合のグループを作った。グループングの工夫を行うことにより、各グループの学び合いが活発になった。特に、男女混合としたことで、難易度の高い発展技を男子が練習する場面において、女子が男子の動画を撮影したり、ポイントと比較したりする場面が増えた。技能の高い生徒がよい手本となり、生徒一人ひとりの学習に対する意欲付けや、技に直接取り組まなくても、動きのポイントを理解する機会となった。跳び箱運動を苦手とする生徒の振り返りでは、「挑戦こそはできなかったが、技のポイントを学ぶことができた」という記述もあり、グループングの工夫は技能差に関係なく、生徒が動きのポイントを理解する上で有効であった。

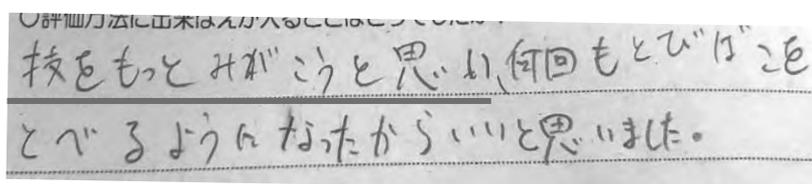


【学習後の女子生徒の感想】
男子の上手い人を見て、「こうやってやると、自分もうまくいくかも。」と思って挑戦しました。男子と女子で協力してアドバイスし合えたことがよかったです。

(2) 評価方法の工夫

単元のまとめとして発表会を行った。発表会の方法として実際の体操競技の採点方法を取り入れ、Dスコア（技の難度）とEスコア（技の出来ばえ）で評価し、グループの平均で順位を競う方法で行った。行う技については自己の能力に応じて基本的な技（開脚跳び・台上前転）、発展的な技（かかえこみ跳び・首はね跳び・頭はね跳び・前方倒立回転跳び）を選択できるようにした。

評価方法にEスコア（出来ばえ）を入れたことは、跳び箱運動が苦手な生徒の練習に対する意欲付けになった。基本的な技を選択しても出来ばえを高めることで、発展的な技と



同等の点数を取ることが可能になり、生徒は自己の能力に応じた技を選択し、出来ばえを高めようとタブレットを活用し自分の動きを確認する場面が増えた。

(3) 課題解決の工夫

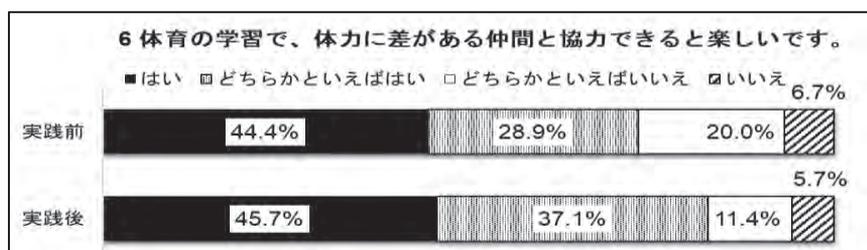
タブレット端末を活用し、自分が跳んでいる様子を同じグループの生徒に撮影してもらい、自己の課題を把握できるようにした。その際、技能差に関係なく生徒同士がポイントを学び合う場を設定した。ICT 機器を活用し、自分の動きを確認・フィードバックする活動は、生徒の学習意欲の向上につながる考えた。グループでの評価という点もあり、技能の高い生徒は自分の練習だけでなく、同じグループの生徒にポイントを教えるなどの主体的な活動が増えた。できなかった技ができるようになった場面ではグループ全員で歓声を上げ、拍手で成功者を讃えるなどグループで活動する喜びを感じている様子であった。



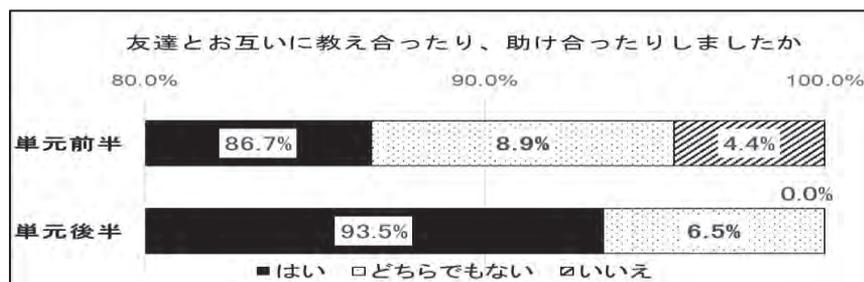
3 成果と課題

(1) 成果

○ グルーピングの工夫により、男女差・技能差に関係なく1つのグループとして活動する場面が増加した。「体育の学習に関する生徒アンケート」(21項目質問紙アンケート)において、「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」と回答した生徒は学習後増加したことから、男女混合・能力混合のグルーピングは生徒の学び合いに効果があったと考える。



○ 授業の振り返りアンケートの結果、授業の回数を重ねるにつれて「友達とお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか」の項目について、「はい」と回答した生徒が増加し、単元後半では「いいえ」と回答した生徒は0人となった。このことから、評価方法の工夫や課題解決の工夫を行うことは生徒の教え合いや関わり合いに効果があると考えられる。

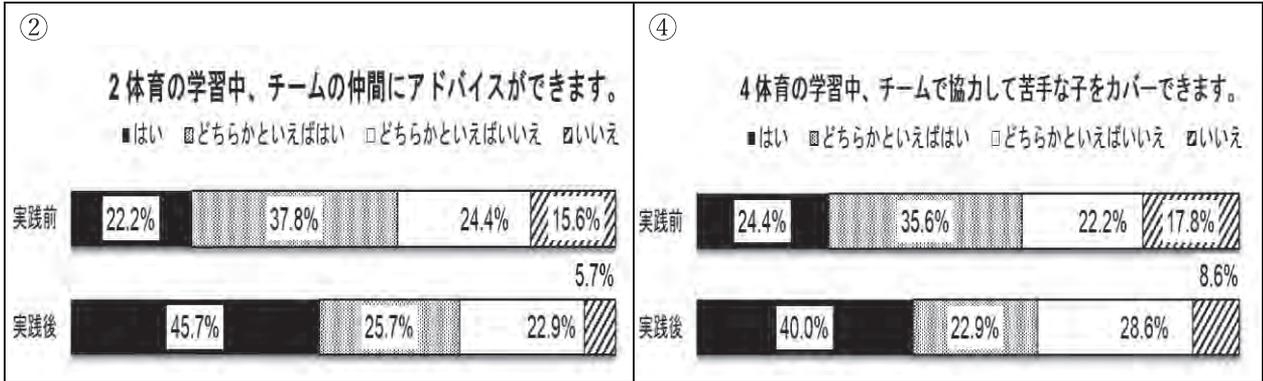


(2) 課題

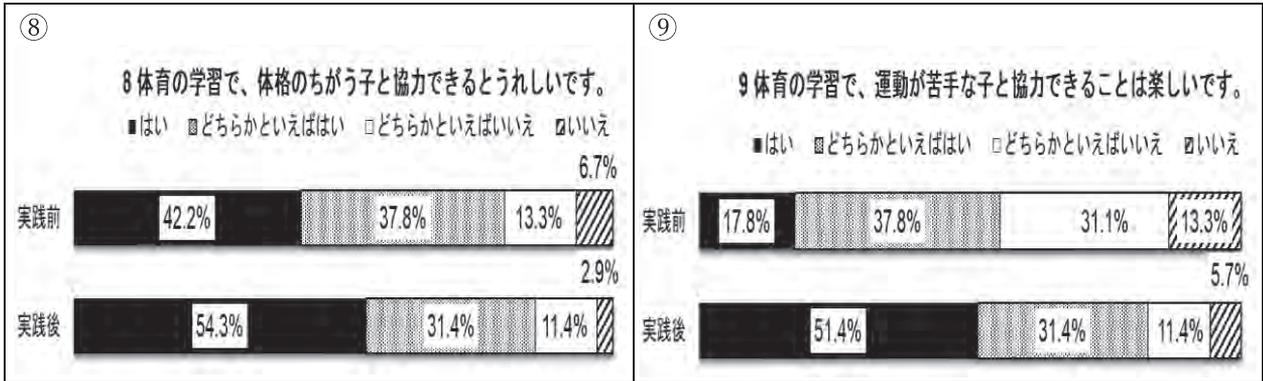
● 跳び箱運動は、自分で動いて動きを高めることから、効果的なグルーピングによる学び合いを自分の動きづくりに生かしやすい。今後は、集団で動きを高める球技等においても、男女差・技能差関係なく動きづくりに取り組むことができるようなグルーピングの在り方を考えていきたい。また、グループでの学び合いをさらによいものにするために、「どんな視点で考えるか」、「考えたことをどのように表現するか(言葉、図、映像等)」、さらに工夫していく必要がある。

【児童生徒の変容】

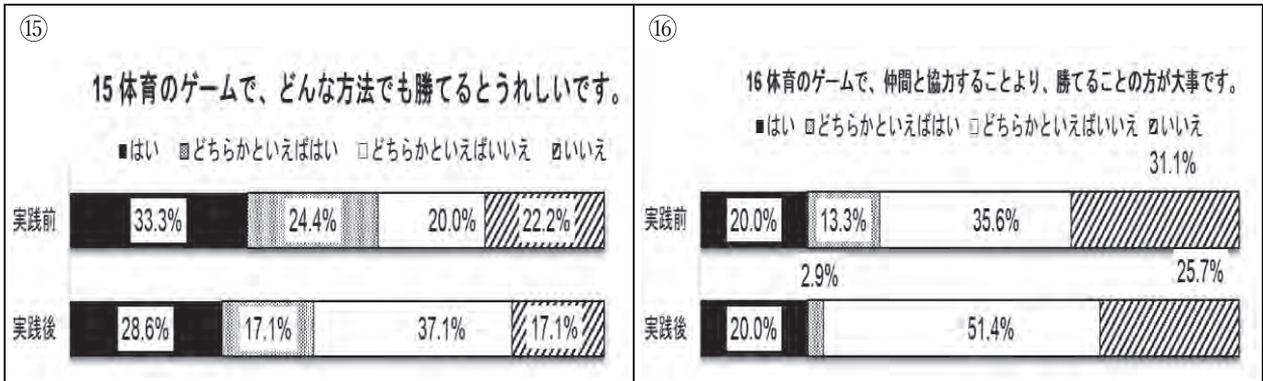
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

男女差に関わりなく、学び合いができるように実践に取り組みました。
 実践を通して、特別な支援を要する生徒の運動に対する意欲が向上しました。



単元の目標

知識及び技能	運動観察の方法を理解するとともに、スピードに乗った助走から力強く踏み切って跳ぶことができるようになる。
思考力、判断力、表現力等	動きなどの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己の考えたことを他者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	自主的に取り組むとともに、互いに助け合い教え合おうとすること、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする。

※共：単元全時間を男女共習

	1	2	3	4	5	6	7	評価規準
ねらい	競技の特性や技の名称について理解するとともに自己の目標を見つけている。	公平性を考えたグループをつくり、基本技を習得するためのアドバイスができる。	【助走】 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○目安から助走したときの踏切板との差を観察させ、助走距離の調整アドバイスさせる。	【助走の練習】 課題：スピードに乗った助走をする。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○目安から助走したときの踏切板との差を観察させ、助走距離の調整アドバイスさせる。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする。		【知識・技能】 ①自己の動きや仲間の動き方を分析するには、自己観察や他者観察などの方法があることについて、理解したことを言ったり書いたりしている。 ②踏み切り前3～4歩から走りスムアツプして踏み切りに移ることができる。 ③踏み切りでは上体を起こし、地面を踏みつけるようにキックし、振り上げ脚を素早く引き上げることができている。
導入	準備運動 (ストレッチの紹介)	前時の振り返り活動 (学習内容や技能のポイントを確認する)						
展開	○競技の特性や技の名称について理解できるように、映像等を使って説明する。4局面に分類 ○個に応じた目標記録を設定する。 ①立ち幅跳びの記録を参考に数式に当てはめ、算出。 ②実際に跳躍し、算出した記録を調整する。 ③目標記録を決定する。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	【助走の練習】 課題：スピードに乗った助走をする。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○目安から助走したときの踏切板との差を観察させ、助走距離の調整アドバイスさせる。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	○記録会② ・一人2本 ・記録の良い方を使って点数を付ける。 ・グループの合計得点を出し、評価する。 共：(1) 個人的運動を集団化した教材の工夫 ・勝敗を冷静に受け止める。記録だけでなく、これまでの過程(グループでの教え合いやフォーム)に目を向けるように指導する。		
閉	○今後の学習の見通しを持つことができるように、記録会の評価方法について説明し、跳躍動作などの出来映えも評価していくことを説明する。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	【助走の練習】 課題：スピードに乗った助走をする。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○目安から助走したときの踏切板との差を観察させ、助走距離の調整アドバイスさせる。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	【助走の練習】 課題：自分に適した助走の距離を見つけている。 ○グループ内でさらさら走距離を伸ばす。 ○踏切板から逆走し大まかな目安を見つけている。	○記録会① ・一人2本 ・記録の良い方と点数とする。 共：(1) 個人的運動を集団化した教材の工夫 ・グループの合計得点を出し、評価する。		【思考・判断・表現】 ①ICT機器等を活用し、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えていく。 ②体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに楽しむための活動の方法や修正の仕方を見つけている。
終末	整理運動、振り返り (授業後のアンケート等) の記入							【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に自主的に取り組もうとしている。 ②一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。 ③勝敗などを冷静に受け止め、ルールやマナーを大切にしようとしている。
知識・技能	①	②	②	③	③	②③		
思考・判断・表現						①		
主体		②	①				③	

技能を平均化した男女混合グループによる評価方法・課題解決の工夫
 中学校第3学年 C 陸上競技 才 走り幅跳び

1 単元の目標

- 運動の観察方法を理解するとともに基本的な技を滑らかに安定して行い、発展技を行うことができるようにする。 【知識及び技能】
- 技などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向け自己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】
- 自主的に取り組むとともに、互いに助け、教え合おうとすることや一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするようにする。 【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) 個人的運動を集団化した教材の工夫

本単元では、自他の記録の向上を目指して課題解決に取り組むために、グループごとに個人目標と記録の差を点数化し合計した点数を平均して競争するグループ対抗戦を単元の最後に位置付けた【資料1】【資料2】。単元の始めの段階にグループ対抗戦の行い方を確認すると、自分だけが記録を伸ばせばよいという考えから、グループのメンバーの記録を伸ばすことが必要という考えに変化し、練習中からグループ内でアドバイスをする場面が見られた。

3. チームで協力して高得点を目指そう!

メンバー: _____

◇記録会(得点表)◇

得点	10	9	8	7	6
目標との差	41cm以上	31~40cm	21~30cm	11~20cm	0~10cm
得点	5	4	3	2	1
目標との差	-1~10cm	-11~20cm	-21~30cm	-31~40cm	-41cm以下

単元の最後は記録会◎
 目標記録との差が点数になるよ!

【資料1 個人記録の得点表】

記録会 目標記録表

(4 班)

氏名	目標記録	実際	差	ポイント
●●	3m 69cm	3m 70cm	+1	6
●●	3m 10cm	3m 10cm	+7	6
●●	3m 55cm	3m 00cm	-33	2
●●	2m 69cm	2m 52cm	-17	4
●●	3m 50cm	3m 10cm	-40	2

【資料2 記録表】

(2) 体力差や技能差を平均化した男女混合グループの工夫

本学習は、グループでの活動(学び合い)が主となる。そのため、5月に行った新体力テストの立ち幅跳びの記録を参考にしながら、他の種目で実施した競技の様子や体力差などを考慮し、技能を平均化した男女混合のグループングを行った【資料3】。グループングの工夫を行うことにより、男女での活動はスムーズに行われ、跳躍動作のポイントを学ぶジグソー活動では、「調べる・まとめる・実践する」を協力して行うことができた。特に、対象学級には特別支援学級の生徒が2名(情緒1名、知的1名)在籍している。「調べる・まとめる」の部分では2名の生徒が活動しやすいように役割を分担したり、「実践する」の場面では、教師の指示や運動技能のポイントを理解しやすくするために、説明をかみ砕いて声をかけたりと工夫する様子が見られた。



【資料3 男女混合のグループング】

(3) 体力や技能差に関わらず課題解決に取り組む工夫

生徒が体力や技能差に関係なく動きのポイントを見付け課題解決することができるために、ICT 機器を活用し知識構成型ジグソー法を用いて学び合う場を設定した。跳躍動作のポイントを学ぶ場面で

は、助走を合わせた後、跳躍に挑戦するも着地に失敗したり、踏切がうまくいかなかったり記録が伸びなかったため、記録を伸ばすための合理的な動きについて学習を行った。自分たちの失敗の経験があったため意欲的に調べ学習を行い、ジグソー活動ではエキスパート活動で調べた内容をグループ内に一生懸命に説明する様子も見られた【資料4】【資料5】。



【資料4 ジグソー活動の様子】



【資料5 仲間に説明する様子】

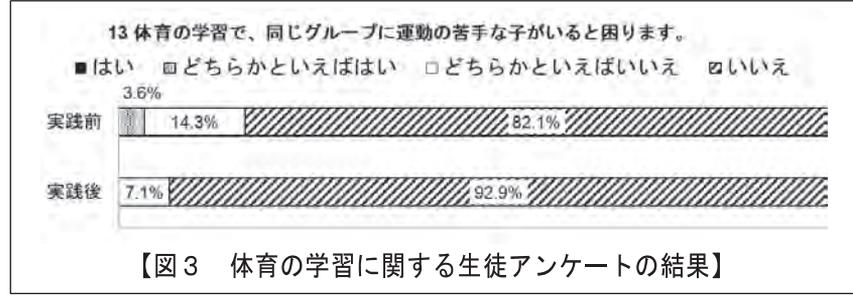
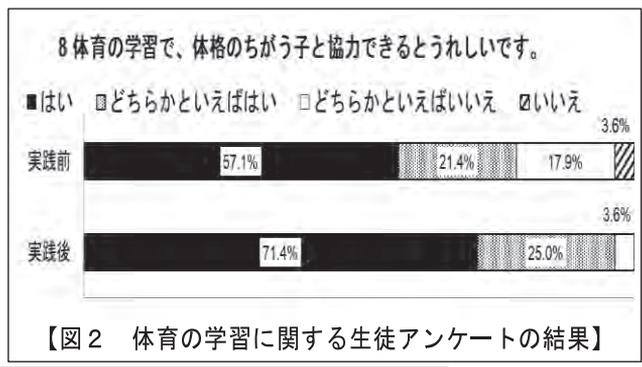
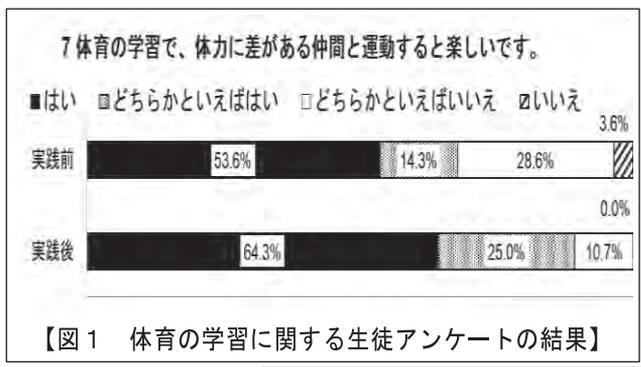
3 成果と課題

(1) 成果

対象学級では、体力や体格差が大きく、特別支援学級に在籍している生徒も一緒に学習を行っている。全ての生徒が、体力差や障がいの有無等にかかわらず、仲間と関わりながら運動の楽しさや喜びを味わってほしいと考え、教材化の工夫やグルーピングの工夫、課題解決の工夫の仕掛けを行い、実践に取り組んだ。

- 「体育の学習に関する生徒アンケート」において、「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」「体育の学習で、体格のちがう子と協力できるとうれいす」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図1】【図2】。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、「いいえ」「どちらかといえばいいえ」と回答した生徒が増加した【図3】。

これらのことから、グループごとに個人目標と記録の差を点数化し合計した点数を平均して競争するグループ対抗戦の教材化を行ったこと、体力差や技能などを平均化した男女混合のグルーピングを行い、グループの得点を伸ばすために、ICTを活用したり、ジグソー法を用いて学び合いの活動を設定したりしたことが有効であったと考える。

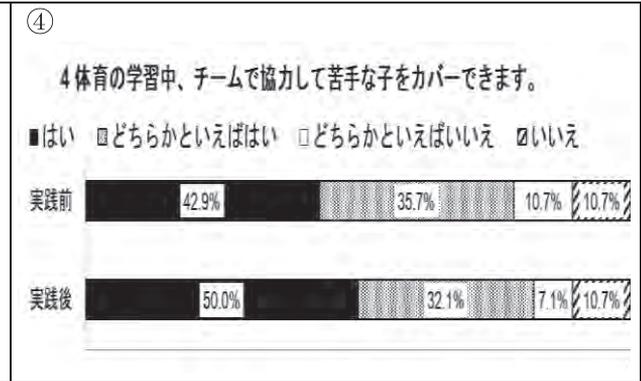
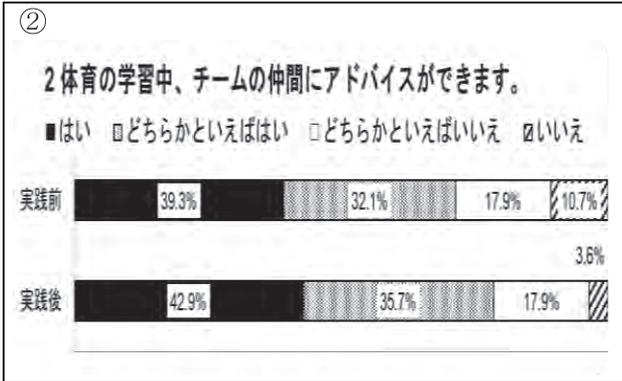


(2) 課題

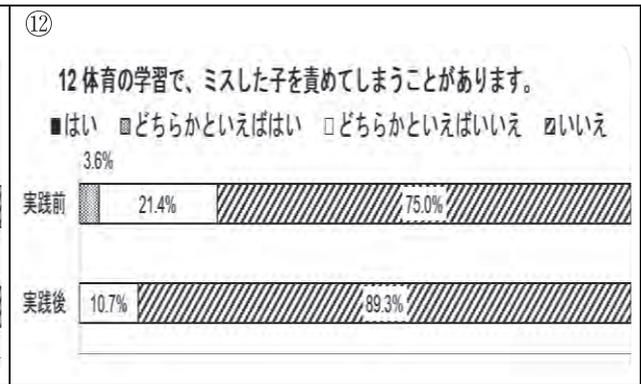
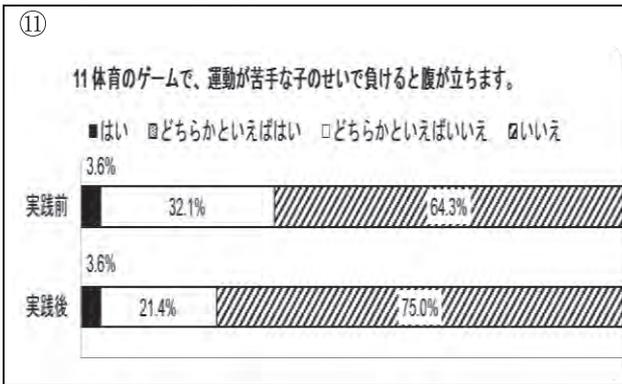
- 苦手な生徒に運動のイメージやコツを伝えることに苦戦する生徒が多く存在した。また、支援を要する生徒にどのように伝えるかを悩む生徒もいたため、運動を言葉で表す方法（オノマトペやアナログン等）を指導していく必要があると考える。
- 勝負にかかわらず、全員が楽しみながら技能を向上させることができるグループを、自分たちで考えることができる力を身に付けさせたい。

【児童生徒の変容】

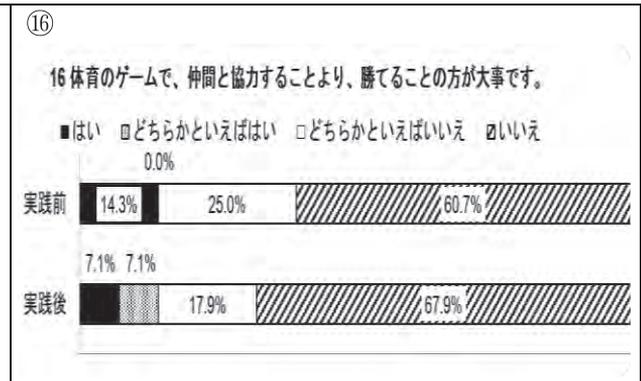
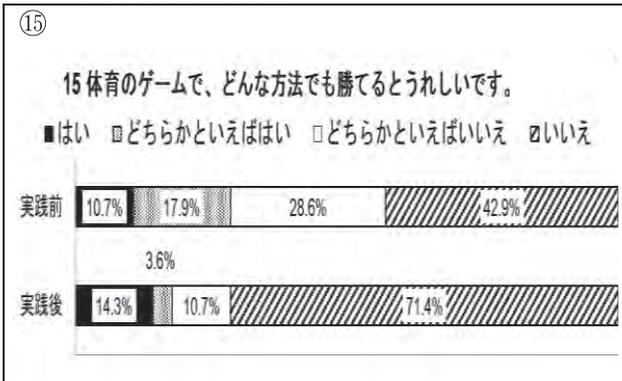
〔I リーダーシップ〕



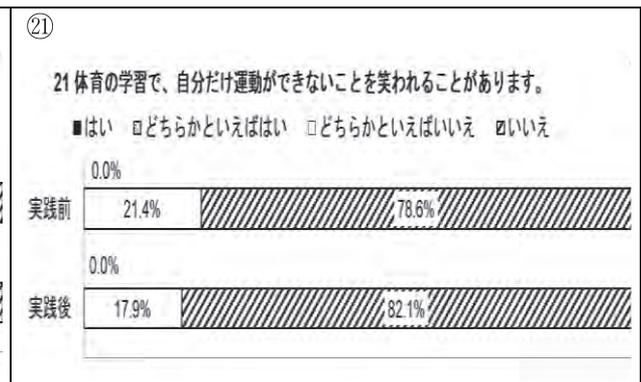
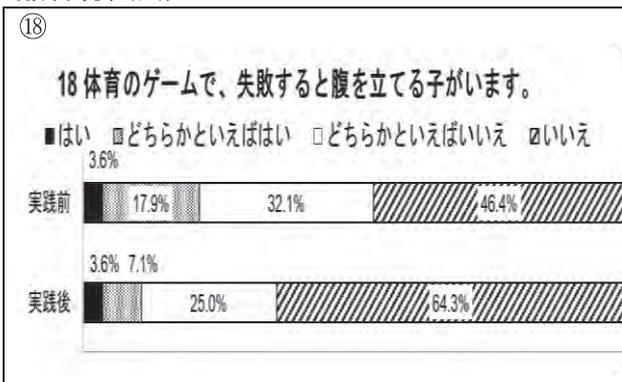
〔IV 失敗への排斥〕



〔V 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



中学校第3学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」
単元目標

知識及び技能	競技の特性や行い方、基本的なバット操作や走塁など攻撃の技能、ゴロやフライの捕球と送球、定位置での守備など、技能等について理解するとともに、安定したバット操作により出塁・進塁・得点し、仲間と連携した守備で攻撃を展開することができるようにする。								
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えを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	ソフトボールの学習に積極的に取り組むとともに、一人ひとりの違いに応じたブレイクなどを認めるようにすること、健康・安全に気を配るようになる。								

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	評価規準
ねらい	競技の特性や基本技術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。									【知識・技能】 ①基本的なバット操作や走塁など攻撃の技能、ゴロやフライの捕球と送球、定位置での守備など動きのポイントを言ったり書いたりしている。 ②安定したバット操作と走塁、ボール操作と連携した守備で攻防ができる。
導入	準備運動、キャッチボールを行う。									【思考・判断・表現】 ①ボール操作及びボールを持たないときの動きにおいて、自己や仲間の課題を発見している。 ②それぞれの技能レベルに応じて、自分や仲間が全力でゲームを楽しむための方法を考え、それを仲間に伝えている。
展開	<p>バット操作や守備の課題を見つめるために、試みのゲームを行う。</p> <p>1 チーム8～9名（男女混合）とする。 ブレイク時間を保障するため、時間制で行う。</p> <p>今後の学習の見通しをもつことができるように、バット操作や走塁、また守備の動きについての課題を話し合う。</p>									【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に積極的に取り組もうとしている。 ②一人ひとりの違いに応じたブレイクを認め、マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなブレイクを守ろうとしている。
終末	<p>練習した動きを全員で確かめるゲームを行う。</p> <p>共：（2）男女共習において「わかる・できる」楽しさを味わうこと、条件付きのゲームを提示し、対戦相手との話し合いのもとに選択できるようにする。</p> <p>・生徒が練習の成果を実感できるように、条件付きのゲームを提示し、対戦相手との話し合いのもとに選択できるようにする。</p> <p>○条件⇒方法A～Cと道具A～ウを選択し、相手に宣言する。 方法A：通常のルール B：トスによる C：ティーの使用 道具A：金属バット・通常のボール イ：プラスチック製バット・柔らかいボール ウ：金属バット・柔らかいボール</p>									
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	①②	②
思考・判断・表現	①	②	①②	②
主体的に学習に取り組む態度	①	②	①②	②

生徒一人一人の違いを認めて楽しむことができる場や条件の工夫
 中学校第3学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」

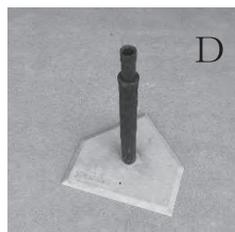
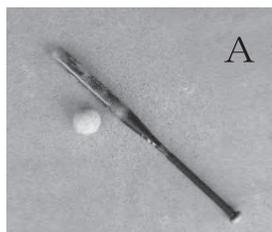
1 単元の見どころ

- 競技の特性や行い方、基本的なバット操作や走塁など攻撃の技能、ゴロやフライの捕球と送球、定位置での守備など、技能等について理解するとともに、安定したバット操作により出塁・進塁・得点し、仲間と連携した守備で攻防を展開することができるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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】
- ソフトボールの学習に積極的に取り組むとともに、一人ひとりの違いに応じたプレイなどを認めようとする、健康・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) 生徒一人ひとりの技能に応じて、それぞれが活躍できるチーム作りや用具・場の工夫

- ①グルーピング：スキルテストや試しのゲームの結果をもとに、チームごとの技能の程度や男女の割合が均等になるようにチームを編成した。
- ②用具や場：A：正式ルールの金属バット・ボール、B：ティーボール用のバット・ボール、C：プラスチック製のカラーバット・柔らかいゴムボール、を各チームに準備し、生徒一人ひとりが技能を發揮しやすい用具を選択できるようにした。また、バッティング時には、D：ティーの使用も可とし、バットにボールが当たる（ヒットを打つことができる）確率を高めた。



また、技能差にかかわらず、誰もが活躍できるように、E：様々な条件が記されたサイコロを準備した。サイコロは2種類あり、内容は以下の通りである。

- 攻撃時使用：逆敬遠、三振なし、ランナー進塁の3つ
- 守備時使用：敬遠、プラスチック製と柔らかいボール使用、2塁までの進塁制限、ティーボール用使用、二振でアウト、一振でアウトの6つ

サイコロは、ゲーム中に使用できる回数を制限し、チームで話し合っ使用することとした。

(2) 男女共習において「わかる・できる」楽しさを味わうことのできる仕掛け

練習において、バッティング練習では、野球経験者もしくはバッティングが得意な生徒がトスを上げたり、ポイント表を使ってフォームをアドバイスしたり、道具の選択に関してアドバイスしたりするようにした。ポイント表とチェックリストを準備し、正しく技能の動作を行うことができているか確認できるようにした。

守備練習においては、生徒個々の技能が發揮できるように守備位置を考えるよう促した。ボールがよく飛んでくる守備位置を守る生徒、打者の技能を考慮した守備位置の工夫など、適宜助言を行った。



【道具の選択に関してアドバイスをする姿】

ゲームにおいて、攻撃ではチャンス場面で、打席に入った生徒の道具の選択が適切かどうか、その時の状況を確認して発問し、生徒の思考を促した。守備については、打者が右打ちか左打ちか、選択

した道具が何かにより、守備位置を確認する時間を設け、チームの話し合い活動を大切にした。さらに、両チームともに、自分や仲間が活躍できたことを確かめるために、2回表裏とそれ以降の様子を比較し、条件の工夫の効果を確かめる時間を設けた。

また、単元を進めていく中で、攻撃側のチャンス及び守備側のピンチの場面で、苦手意識のある生徒も楽しく取り組むことができるよう、サイコロを活用した(前項E)。サイコロを使うことで、苦手意識のある生徒も活躍しやすい状態をつくることができた。

(3) 生徒同士の学び合い、授業者と生徒の関わりの効果

生徒同士の学び合いでは、野球の得意な生徒が苦手な生徒に、男女関係なく積極的に教えたり励ましたりする姿が多く見られた。基本的技能について、チーム内で互いの経験やポイント表を基にアドバイスをし合ったり、失敗したら励まし合ったり成功したら称賛し合ったりすることができていた。その結果個人の基本技能や連携した守備の技能が向上した。



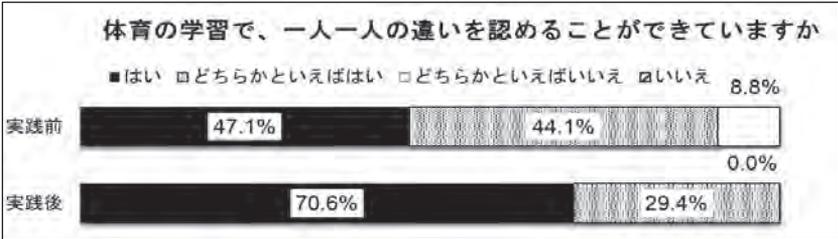
【お互いに声をかけ合って練習する姿】

授業者と生徒の関わりについては、生徒が道具の選択や守備位置の工夫について様々な考えをもつことができるように、適切に発問するよう心掛けた。これにより、生徒は「私は金属の方が打ちやすいと思う」、「ファーストに捕りやすいボールを投げるから安心して守備できるよ」など、自分の考えを積極的に伝えたり、お互いに意見を交換したりしてゲームを行うことができた。

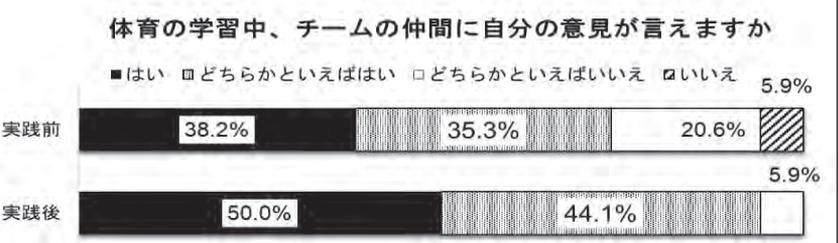
3 成果と課題

(1) 成果

- チームごとの技能の程度や男女の割合が均等になるようにチームを編成したことや、用具や場を工夫したことにより、生徒全員が意欲的にゲームを行うことができた。これにより、学習後に実施したアンケート(4件法)では、一人ひとりの違いを認めることができる生徒が増えた。



- 生徒同士の学び合いに対する適切な称賛や、生徒の「考えよう」「伝えよう」という意欲や意識を高める発問により、自分の意見をチーム内の生徒に積極的に伝えようとする生徒が増えた。



(2) 課題

- 生徒一人ひとりが違いを「認める」ことについて、今回は「チーム間の技能差をなくす」ことを仕掛けとして考えたが、今後は、「チーム間の技能差があっても、違いを『認める』」ことができるような授業づくりに取り組んでいきたい。そのためには、生徒が今以上に学び合うことができる場や用具、ルール工夫、特に、技能差があっても拮抗する場面が生じるゲームの在り方について教材研究に努めたい。



高等学校第1学年 D 水泳
単元の目標

知識及び技能	記録の向上や競争の楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、効率的に泳ぐことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	泳法などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自分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	一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするとともに、水泳の事故防止に関する心得を遵守するなど健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
ねらい	オリエンテーションを通して、学習の進め方を知るとともに、水泳の事故防止に關する心得を理解することができる。	4 泳法から上達したい泳ぎを選択し、それぞれの種目の手本の動作と自分の動作の違いを発見し、ドリル練習によって、基礎技能を高めることができる。							記録や距離に挑戦する。 共：(3) 生徒同士の学び合いを活発にする ICTの活用 ・お互いに泳ぎを撮影し確認をする。		これまでの学習を生かし、記録の短縮や長い距離を効率的に泳ぐ。	
導入		出席確認／準備運動／本時学習のめあての確認をする。										
展開	これまでの水泳の学習を想起し、自分が得意な泳ぎや苦手な泳ぎについて考える。動画を視聴し、クロール、バタフライ、背泳ぎ、平泳ぎの動きやスタート、ターンの動作を確認する。また水温や気温が低いとき、体調や技能の程度に応じて段階的に練習すること、事故防止に関する心得を学ぶ。	4 泳法から上達したい泳ぎを選択し、技能が高い生徒と苦手な生徒がペアとなり、手本の動作を確認する。 ・自分たちの泳ぎを撮影し、違いを発見する。(課題発見) ・課題を解決するためのドリル練習を行う。 ・スタートは潜って壁を蹴り、5 mまでのびをする。 以上の内容をペアで繰り返し行う。 共：(1) 体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫について ・練習は12.5mの距離で行う。 ・技能の高い生徒は自身で目標(距離)設定をする。	これまでの練習で身に付けた技能を活かし、記録や距離に挑戦する。 共：(2) 仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫 ・お互いの動作を撮影し、記録を取って意見を伝える。 ・ターンの技能の習得	これまでの学習を活かし、記録の短縮や長い距離を効率的に泳ぐ泳ぎ方を楽しむことができる。								
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	本時学習を振り返り、次時学習の見通しをもつ。 単元の振り返りを行う。										
知識・技能 思・判・表 主	①		①	①	①	①	②	③	②	③	③	③
		③	①									
												総括評価

評価規準
【知識・技能】 ①各種目で用いられる技能に名称がありそれぞれは効率的に泳ぐポイントがあることを言ったり、書いたりしている。 ②泳法と関連させたドリル練習を繰り返して技能を高めることができる。 ③自己の動きや他者の動きを分析するにはお互いの観察方法があることを言ったり、書いたりしている。
【思考・判断・表現】 ①動画を撮影して自己や仲間の動きを分析し、よい点や修正点を指摘している。 ②体力や技能の程度、性別の違いに配慮して、水泳を楽しむための活動の方法やその修正の仕方を見つけている。 ③学習の成果を踏まえ、自己に適した「守る、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見つけている。
【主体的に学習に取り組む態度】 ①一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。 ②水泳の学習に自主的に取り組もうとしている。 ③水泳の事故防止の心得を遵守するなど、健康・安全を確保することができる。

一人一人の違いに応じた課題や仲間との関わりを大切にした学習を通して
高等学校第1学年 D 水泳

1 単元の目標

- 記録の向上や競争の楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、効率的に泳ぐことができるようにする。 【知識及び技能】
- 泳法などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自分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】
- 一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするとともに、水泳の事故防止に関する心得を遵守するなど健康・安全を確保することができるようにする。 【学びに向う力、人間性等】

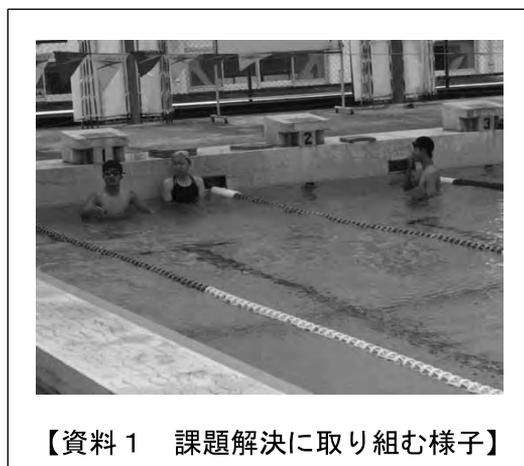
2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫について

生徒の実態をみてみると、小・中学校での学習や溺れた経験等から体力や技能の差が大きかったり、苦手意識を強くもっていたりする生徒が多かった。そのような生徒のほとんどが、授業でしか泳ぐ機会がなく、体力的にも精神的にも「きつい種目」というイメージが先行していた。

そこで、教師が一方的に生徒に対して、目標記録を設定するのではなく、体力の差や技能の程度に応じて、目標記録を設定して、その記録の達成のために課題解決に取り組むようにした。苦手な生徒は、目標記録を12.5mや20m等、自己の状況に合った実現可能な目標記録を設定して記録の向上に取り組んでいた。実現可能な目標記録を設定して、【資料1】のように課題解決に取り組むことで、

「泳ぐことができた」という経験を積み重ねながら、泳ぐことに対して自信をつけたり、学習への意欲を高めたりしていた。



【資料1 課題解決に取り組む様子】

(2) 仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫

仲間と関わりながら、自己に適した泳法を身に付け、その効率を高めることができるように、必要に応じてペアを組んで学習するように促した。

体力や技能の差がある生徒同士のペアの場合

苦手な生徒が、得意な生徒に自分の改善すべきポイントをたずねたり、実際に泳いでもらって自分の泳ぎと比較したりして課題解決に取り組む姿が見られた。得意な生徒は、仲間の改善すべきポイントとその理由について、自分の考えを仲間に伝える姿が見られた。

体力や技能の差が同じ程度同士のペアの場合

自分がこれまで習得した泳法で競争して楽しんだり、技術的な課題について一緒に課題解決したりする姿が見られた【資料2】。



【資料2 ペアで競争して楽しむ様子】

(3) 生徒同士の学び合いを活発にする ICT の活用
 体力や技能の程度にかかわらず互いに協力しながら課題解決に取り組むことができるように、モデルとなる泳ぎの動画をタブレットに保存していつでも視聴することができるようにした【資料3】。



【資料3 モデルの動きと比較している様子】

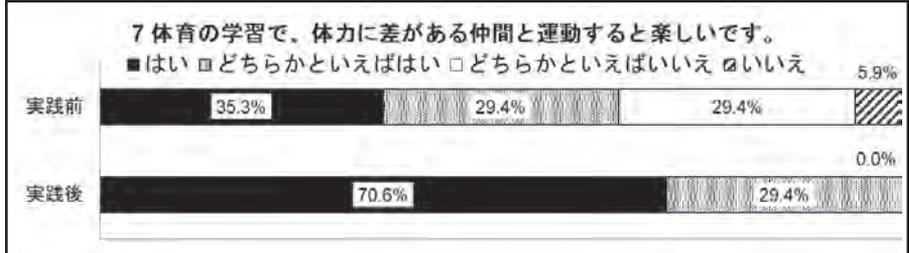
生徒は、互いの動きを見合いながら、モデルの動きと比較して技術的な課題を発見したり、成果や改善すべきポイントを振り返ったりしていた。

3 成果と課題

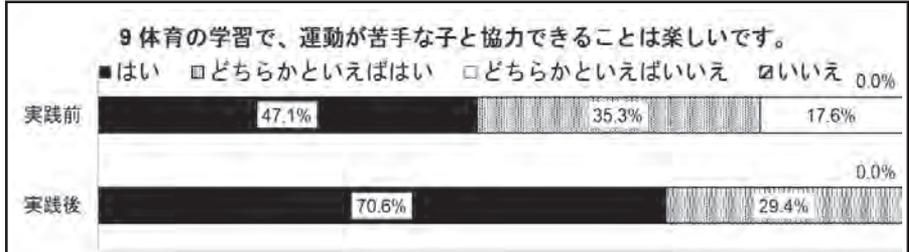
(1) 成果

- 体力や技能の程度に応じた目標設定の工夫を行ったことは、「あと少しで目標記録を達成できそう」「目標記録まで泳ぐことができた」という前向きな気持ちで学習に取り組む姿が見られたり、スモールステップで記録の向上を目指す姿が見られたりした。単元導入時に目標記録を10mと設定していた生徒が、25mまで記録を伸ばしていた。また、技能が高い生徒にとっても自分で目標設定をして、より長く泳いだり、速く泳いだりして楽しさや喜びを味わっていた。
- 仲間と運動する楽しさや喜びを味わうための学習形態の工夫を行ったことは、生徒が必要に応じて学習形態を選択しながら課題解決に取り組むことにつながり、体力や技能の程度にかかわらず、生徒が水泳の学習を楽しむことにつながった【図1】【図2】。

また、モデルとなる泳ぎをタブレットに保存していつでも視聴できるようにしておくことで、仲間と技術的な課題や練習方法について自分の考えを伝えたり、泳ぎの成果や改善点を振り返ったりすることにつながった。



【図1 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】



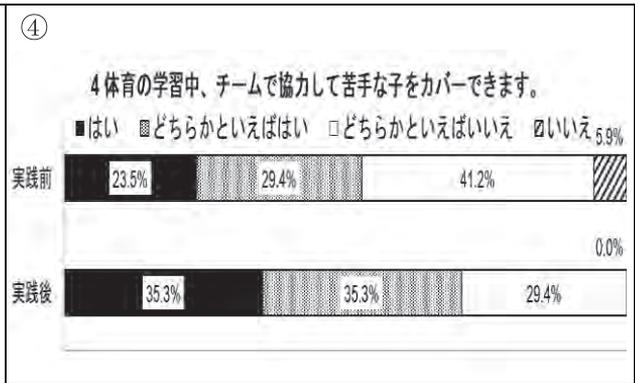
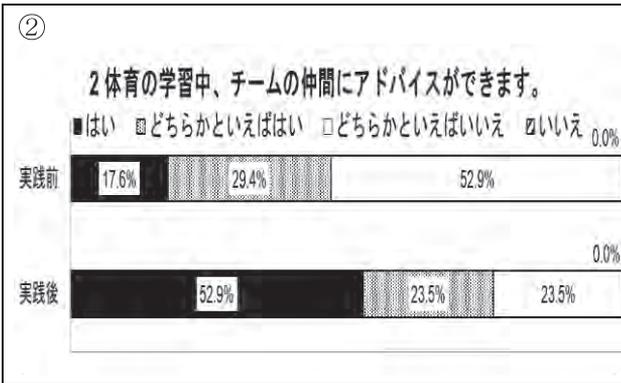
【図2 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

(2) 課題

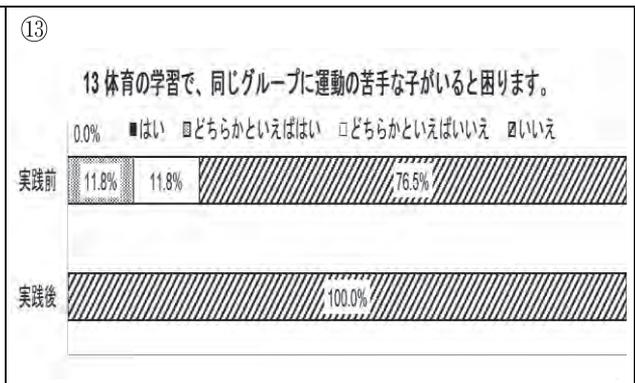
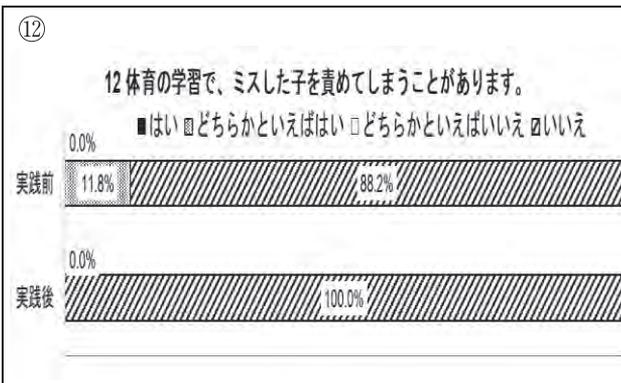
- 経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能の差や体力の差が大きい種目で、教材やルール等をどのように工夫すれば、全ての生徒が運動の楽しさや喜びを味わうことができるか考えていきたい。
- 単元計画を保健体育科の教員同士で共有し、多くのアイデアを出し合って組織的に取り組んでいきたい。

【児童生徒の変容】

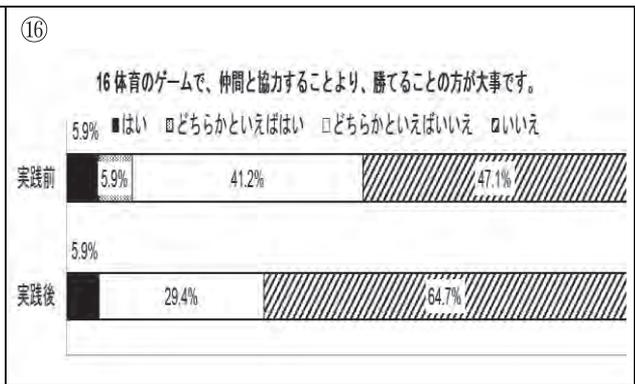
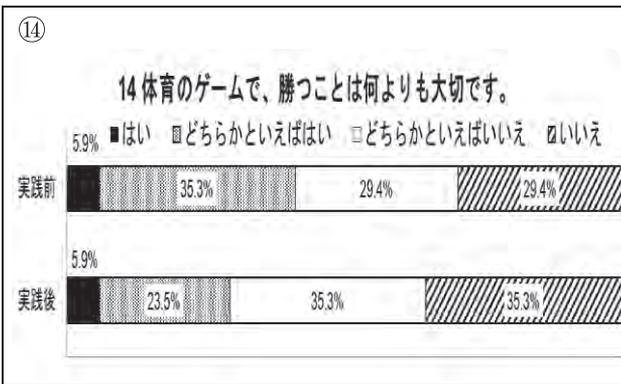
〔Ⅰ リーダーシップ〕



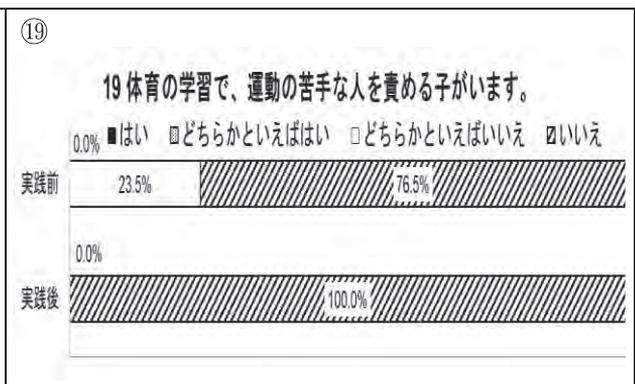
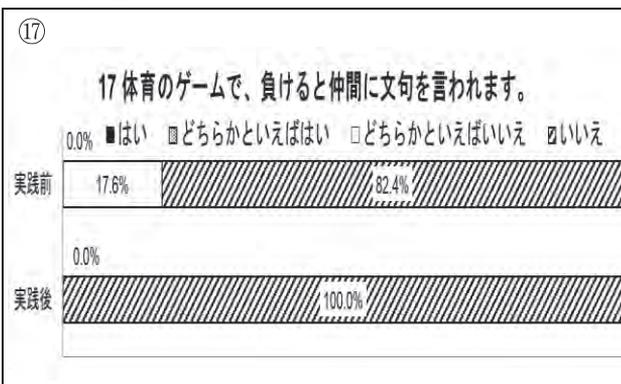
〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



高等学校第1学年 E 球技 ア ゴール型「サッカー」 ※ここではサッカーのみ紹介します。

単元の目標

知識及び技能	安定したボール操作と空間を作り出すなどの連携した動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開できるようにする。
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、考えたことを仲間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	課題を共有して互いに助け合ったり教え合ったりすることや互いに合意した役割に責任をもって自主的に取り組むことができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
導入	<p>準備運動 共：(1) 全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫 ・心と体をほぐす準備運動の提示 ~サッカーエクササイズ (WANIMA「やってみよう」3分間) ~ ※ボールを持って音楽に合わせて、8時間×2の動きを5つ×4行う。8時間目以降は、5つ目の動きと最後のポーズをチームで考える。</p>												
展開	練習 ・ボール操作における課題解決につながる練習方法の提示 a 2人正面パス b 5 vs 2 のパス回し c 1人課題練習 ・意欲的な態度への称賛及び、技能習得のための個別支援	練習 ・ボールを持たない動きを高める練習方法の提示 d 鬼ごっこ e 2対1突破ゲーム ・よい動きに対する称賛及び、思考を促す問いの提示	練習 ・チームの課題に応じて、a-eの練習を自分たちで選択して行う時間の設定 共：(2) 動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫 ・適切な練習方法選択に対する価値づけ										
終末	<p>振り返り、タコナライズの結果 ① ペア、トリオごとによる振り返り ② チームごとによる振り返り ③ 全体での振り返り</p>												

評価規準	
【知識・技能】	① 安定したボール操作ができる。 ② 仲間がパスができる位置に動くことができる。 ③ 相手がボールを持ったとき相手の攻撃を遅らせるために動くことができる。
【思考・判断・表現】	① 分担した役割の成果などについて自己の活動を振り返り、課題をシートに記述している。 ② 自己や仲間の課題について思考し判断したことを、他者にわかりやすく伝えている。
【主体的に学習に取り組む態度】	① 気温の変化に応じて準備運動などを十分行っている。 ② 互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合ったりしている。

知識・技能 思・判・表 主	総合的評価											
	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①
								③			②	
											②	

生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
 高等学校第1学年 E 球技 ア ゴール型「ハンドボール／サッカー」

1 単元の目標

- 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによって、ゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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】
- 球技に自主的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切に、互いに助け合い教え合う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) 全ての生徒が競技の特性を理解し、ゲームを楽しむための工夫

①準備運動の工夫

通常、準備運動としてラジオ体操を取り入れているが、本実践においてはWANIMA「やってみよう」の曲に合わせ、ボールを使ったエクササイズを行った。この曲は、ラジオ体操同様3分間の長さである。前奏を除いて16呼間ずつ5つに分け、生徒がハンドボール、サッカーの特性に似た動きを味わうことができる動きを取り入れた構成にした。

②教具の工夫

特にサッカーにおいては、足でボールを操作することから、ボールを蹴る経験が乏しい生徒は苦手意識が高い。また、ボールを蹴ったり、ボールが当たったりすることで恐怖心をもつ生徒も多い。そこで、新聞紙を丸めて作ったボールをゲームの際に使用した。このボールは、通常のサッカーボールに比べ転がらないため、簡単にボールがコートの外に出ることがなく、そのため生徒のプレイ時間が上がる。そこで、このよさを生かし、生徒が「ゴール型」球技に必要な動きを習得し、徐々に慣れてきた時点で通常のボールを使用するようにした。通常のサッカーボールを使用する際も、ボールの空気圧を低くし、生徒が柔らかさを感じるように工夫した。このような工夫をしたことで、ゲーム中に生徒が意欲的にボールを追いかけたり、仲間がボールを持つと積極的にボールを受けようとするシーンが多くみられた。



③ゲーム時におけるルール工夫

ハンドボールの試しのゲームにおいては、女子がほとんどボールに触ることができなかつたり、男子の中でもシュートを打つ生徒は限られたりする状況であった。そこで、全員が意欲的にシュートを目指してプレイすることができるように、シュートしてボールがキーパーに防がれたり、ポストに当たったりしたら1点、ゴールに入ったら10点というルールでゲームを行った。このルールの設定により、生徒は、「0点で終わらない」を合言葉にしてゲームに臨むことができた。

(2) 動きの課題について、生徒同士が考えを伝え合うための工夫

まず、オリエンテーションでは、「体育の授業は部活と違う、町のスポーツサークルのようにその競技が好きな者たちの集まりで、みんなでさらに好きになろう」という言葉をかけ、生徒同士が共感的な雰囲気の中で、お互いが気付いたことや考えたことを伝え合うことの必要性を伝えた。加えて、ゲームの際は、「遠慮はしない、配慮はしよう」という言葉掛けを行い、生徒全員がそれぞれの技能を発揮し、かつ楽しくゲームを行うことができるようにした。これにより、男子に女子が積極的に守備に行ったり、ボールをもらったり、また女子が男子にアドバイスする姿が見られた。

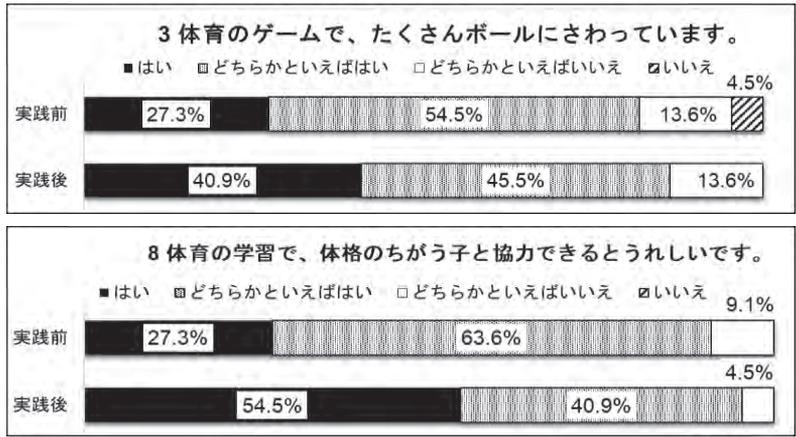
次に、生徒同士が、男女、能力差関係なく互いに気づいたことを伝え合う場を設けた。ハンドボール、サッカーともに3チームに分けゲームを行い、休憩チームがゲームをしている一方のチームの選手の動きを一人ひとりがチェックした。チェックした内容は、ハンドボール、サッカーともに、ボールをもっていないときの動きである。指定された動きのループリックをもとに、そのループリックの動きを担当した生徒がゲームの中でどのくらい行ったかを確認し、試合後伝える形をとった。また、感じたこともアドバイスとして伝えることを促した。

攻撃時におけるボールを持たないときの動き「仲間でボールを持ったときに…」	
A	仲間でパスを出せる位置に動き、パスを声や身振りでも要求している。
B	仲間でパスを出せる位置に動いているが、要求していない。
C	仲間でパスを出せる位置に動いていない。
守備時におけるボールを持たないときの動き「相手にボールが渡ったときに…」	
A	すぐに守備に移っている。
B	守備に移っているが、すぐではない。
C	歩いて戻っている。または守備に戻らない。

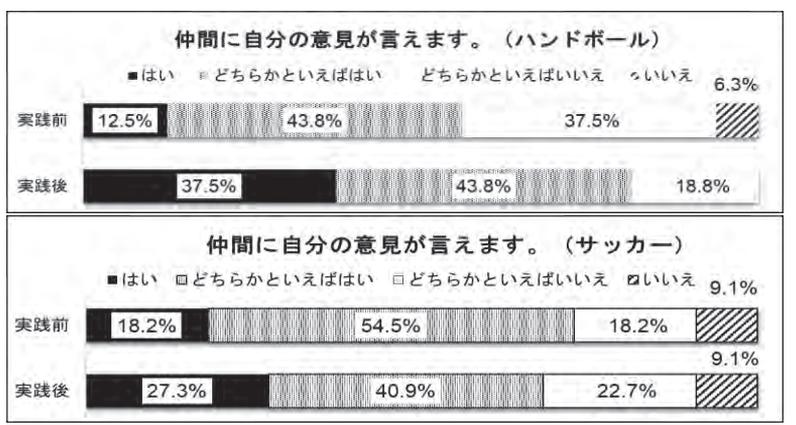
3 成果と課題

(1) 成果

○ サッカーの実践の前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート（21項目質問紙アンケート）」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」について、「はい」と回答した生徒は、実践前：27.3%から実践後：40.9%に上昇している。また、「体育の学習で、体格の違う子と協力できるとうれいす」についても、「はい」と答えた生徒が実践前：27.3%から実践後 54.5%に上昇した。このことから、新聞で作ったボールを使って学習を進めたことは、ボール操作の経験の差に関わらず、生徒が積極的にボールを操作しようとする意識を高める上で有効であった。



○ 攻撃時/守備時におけるボールを持たない動きについて、ループリックを用いて生徒同士が動きの様子を伝えたり、よい動きについて考え合ったりする活動を設定したことで、「体育の学習では、仲間に自分の意見が言える」について、「はい」と回答した生徒がハンドボール、サッカー共に増えた。また、仲間からのアドバイスをもとに、ボールを持たないときの動きをどう改善するか繰り返し考え試すことで、実践の後半では、ハンドボール、サッカー共に、ゲームにおいて仲間と連携した動きがよく見られた。

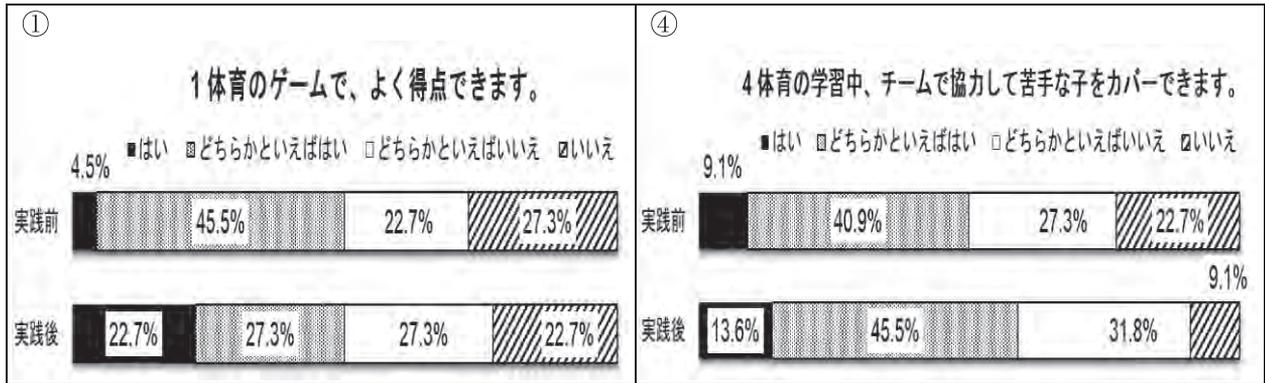


(2) 課題

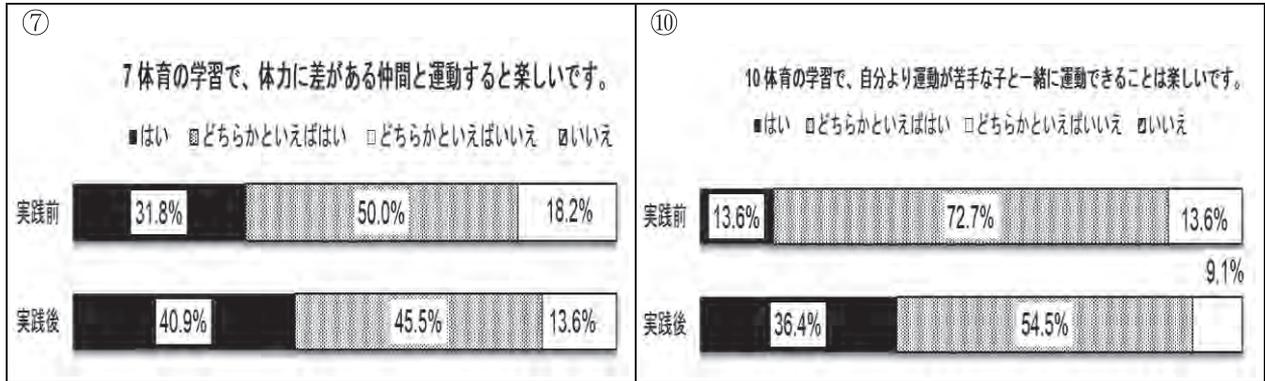
● 球技の特性を楽しむための工夫を行いながら実践を進めたが、球技の醍醐味である「得点する」という感動を多くの生徒に十分に味わわせることができなかつた。今回の実践で生徒が身に付けたゴール型の動きを、男女、能力差関係なく仲間と連携した動きに発展することができるように、次年度の学習に生かしていきたい。

【児童生徒の変容】

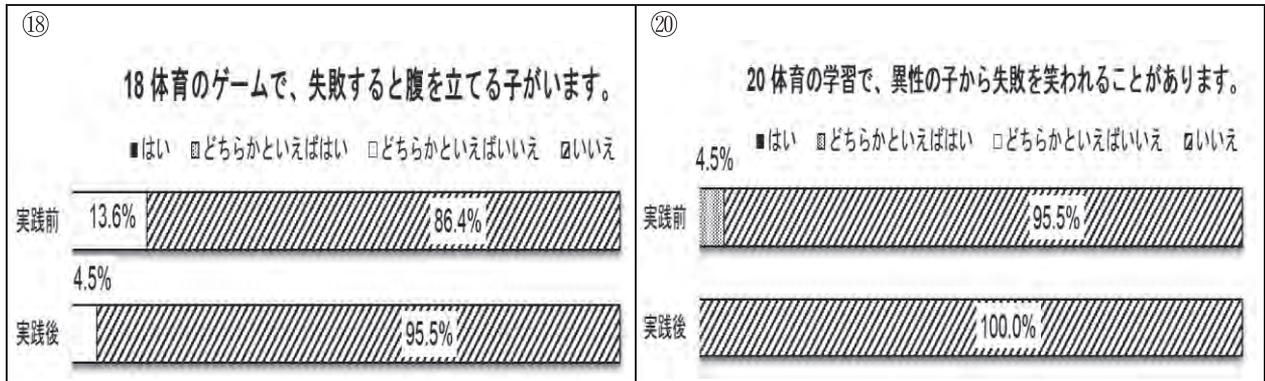
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

実践を通して、生徒には「遠慮はしない。配慮はしよう。」と伝えてきました。
 学校、学級の雰囲気が体育の授業を通して、落ち着いてきたように感じています。



高等学校第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

単元の目標

知識及び技能	役割に応じたボール操作や安定したボールの操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようになる。
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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	球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、作戦などに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたブレインなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合おうとすることができるようになる。

	1	2～6	7～11	12～16	評価規準
ねらい	単元の見通しをもつことができる。	運動の行い方について理解するとともに、基本的技能を身に付けることができる。	自己やチームの課題を発見し、解決に向けて取り組み方を工夫したり、自分の考えを仲間伝えたりすることができる。	みんなが楽しめるようにルールを工夫しながら、動きの高まりを実感することができる。	
導入	オリエンテーション	基本的技能 ・ペアでパス交換 ・サーブ交換	基本的技能 ・スパイク＆スマッシュ	基本的技能 ・スパイクから始める ・キャッチあり ・2点先取	【知識・技能】 ①球技の各型において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それら自身に付けるためのポイントがあることを書き出している。 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントである。ことを言うたり、書き出したりにしている。 ③サーブでは、ボールをねらった場所に打つことができる。 ④ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。
展開	試しのゲーム 共：(1) 教員の工夫(ボールの選択)	基本的技能 (エキスパート学習)	基本的技能 (ペア学習)	基本的技能 ・チーム別課題練習 6対6ゲーム ・役割分担 ・フォーメーションの確認 ・得意なプレイを生かす作戦	【思考・判断・表現】 ①自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ②チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。 ③体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。
終末		共：(1) 教員の工夫(ボールの選択) (2) 技能差にかかわらず、すべての生徒が楽しむためのルール	共：心と体をほぐすために、ペアやグループになってストレッチやボールを使った準備運動を行う。	共：(2) 技能差にかかわらず、すべての生徒が楽しむためのルール	【主体的に学習に取り組む態度】 ①互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。 ②相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。

知識・技能	①	③	②	④	④	総合的評価
思・判・表		①	②	③	④	
主	①		②		②	①

違いを受け入れ全員が全力で楽しむことができるルールと教具の工夫
 高校学校第1学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

1 単元の目標

- 役割に応じたボール操作や安定したボールの操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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】
- 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保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工夫

(1) 技能の程度に応じてすべての生徒が安心して運動に取り組むための教具の工夫

生徒のボールへの恐怖心をやわらげたり、ボール操作が行いやすくなったりするように、ボールを選択できるようにした【資料1】。始めは硬いボールばかり使う生徒が多く見られたが、柔らかいボールを使った生徒が「痛くないし、思い切りできる」とペアに伝えると、次第に柔らかいボールを使う生徒が多くなった。さらに、ボールを選択している場面では、ペアに「どっちがいい?」「これでもいい?」などと確認をしている姿が見られた。また、サーブやレシーブの練習の際、硬いボールでは怖がりながらしていた生徒が、柔らかいボールで行うと、怖がらずにサーブやレシーブができるようになり、楽しんでいる姿が見られた【資料2】。



【資料1 選択できるボール】



【資料2 柔らかいボールでサーブの練習をしている様子】

(2) 技能差に関わらず、すべての生徒が楽しむためのルールの工夫

ルールの工夫に際して、段階的に発展させていくようにした。まずは、教師が提示したルール（「少人数」「キャッチあり」「コートを広さを変える」）でゲームを行った後、生徒自身でルールを考える活動を取り入れた。

「少人数」「キャッチあり」のルールでは、役割分担をし、キャッチができる生徒を限定した。生徒は、「キャッチする人を誰にするか」や「限定された生徒をどのようにポジショニングするか」など、チームで話し合った内容をゲームで発揮している姿が多く見られた。また、少人数のため、ボールに触れる機会が増えることで、得点できる回数が増え、ハイタッチやガッツポーズをする姿も多々みられるようになった【資料3】。

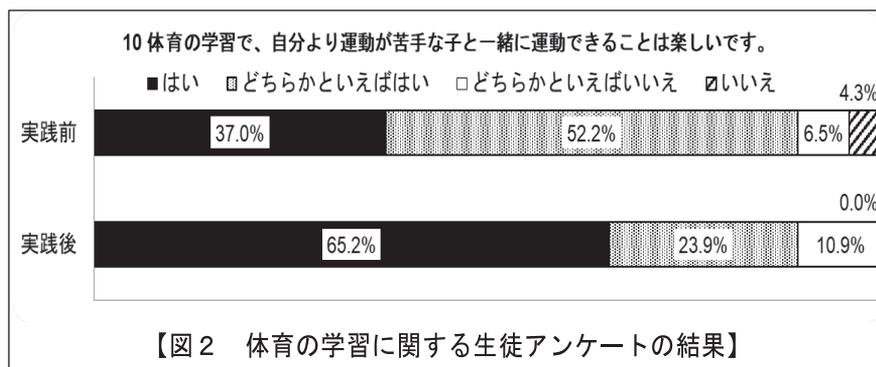
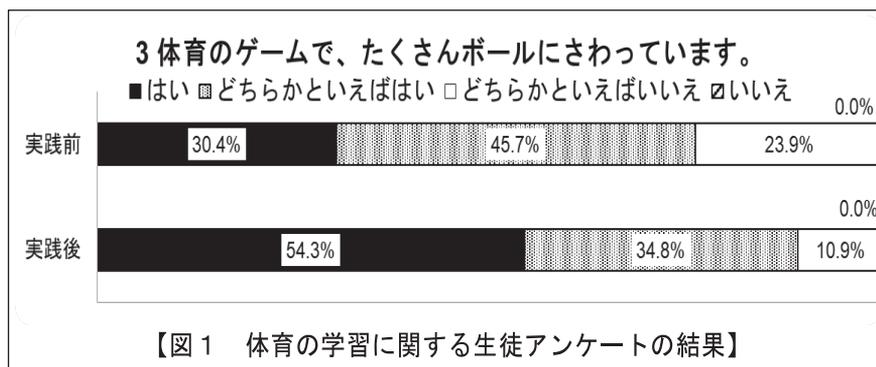
生徒自身でルールを考える活動の際は、「全員が全力を出して試合を楽しむことができるようにする」という条件を提示した。それぞれのチームで多くの意見が出され、実際にゲームをしながらルールを改善し、オリジナルのルールを提案することができた。生徒が考えたルールには、「コートラインは隣のコートとの境のみ」「何回バウンドしてもよい」などがあり、ゲームの様相としては、何度もラリーが続くような接戦が多くなり、全員が全力で楽しんでいる姿が見られた。



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生徒アンケート」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」の項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答している生徒が増加している【図1】。これは、ボールを選択することで硬いボールへの恐怖心が薄れ、積極的にサーブやレシーブなどの練習が行えた結果だと考える。
- 「体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです」の項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と回答している生徒が増加している【図2】。これは、教師が提示したルールや生徒自身が考えたルールでゲームを行うことで、技能差を少なくし、すべての生徒が全力を出せるような学習が展開できた結果だと考える。

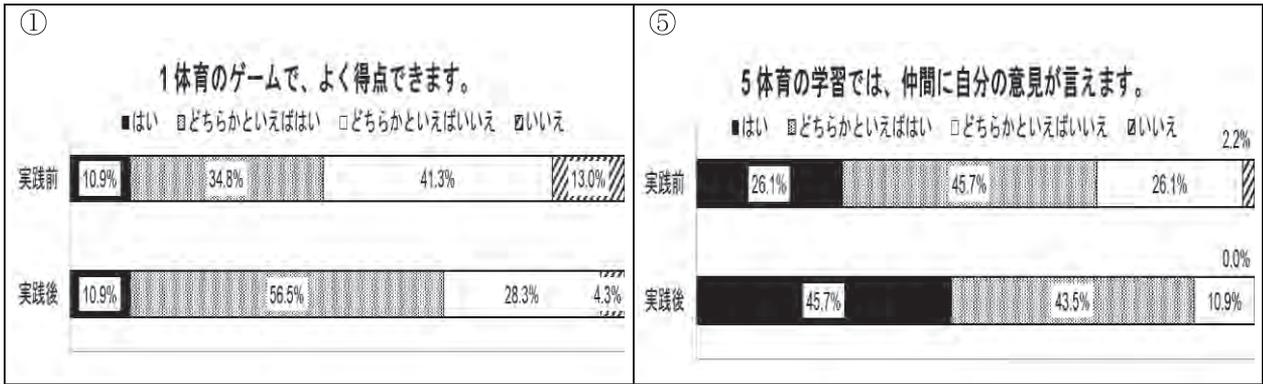


(2) 課題

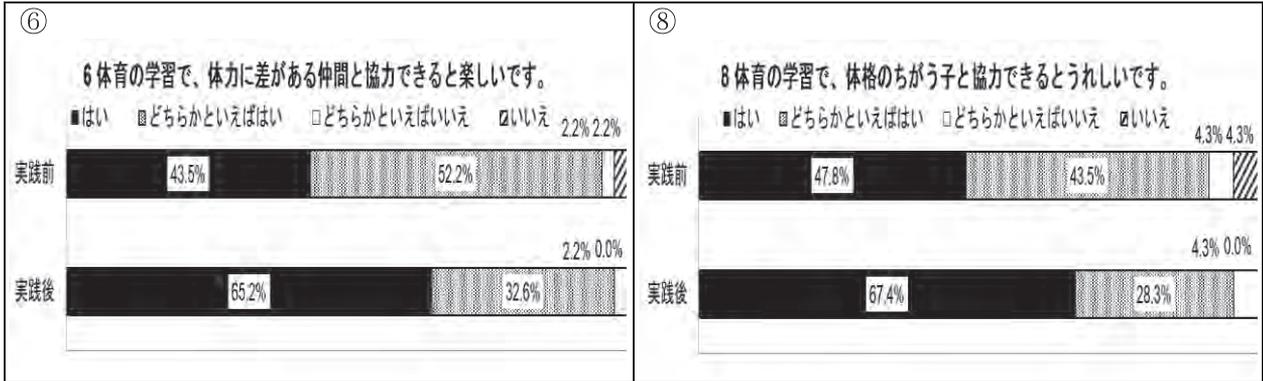
- 技能を着実に身に付けることができるように、教材や対話活動などの手立てをさらに工夫していく必要があると考える。

【児童生徒の変容】

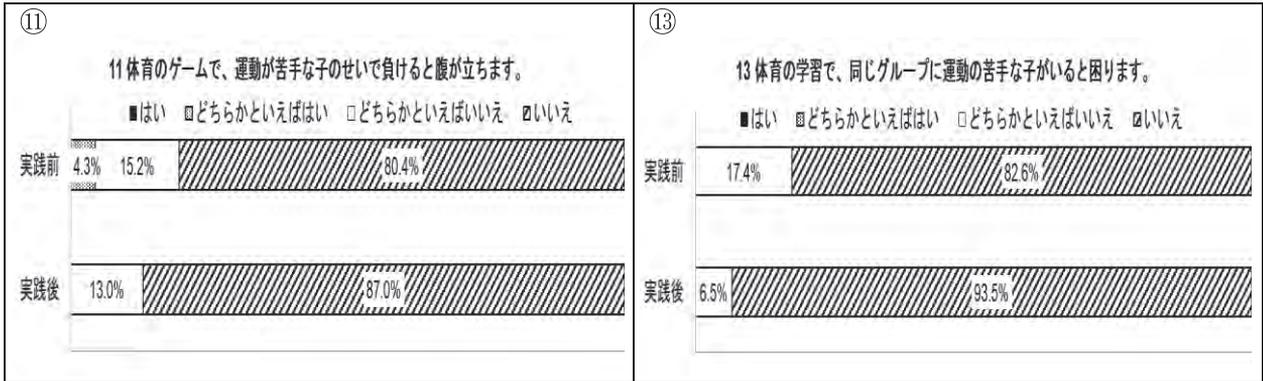
〔Ⅰ リーダーシップ〕



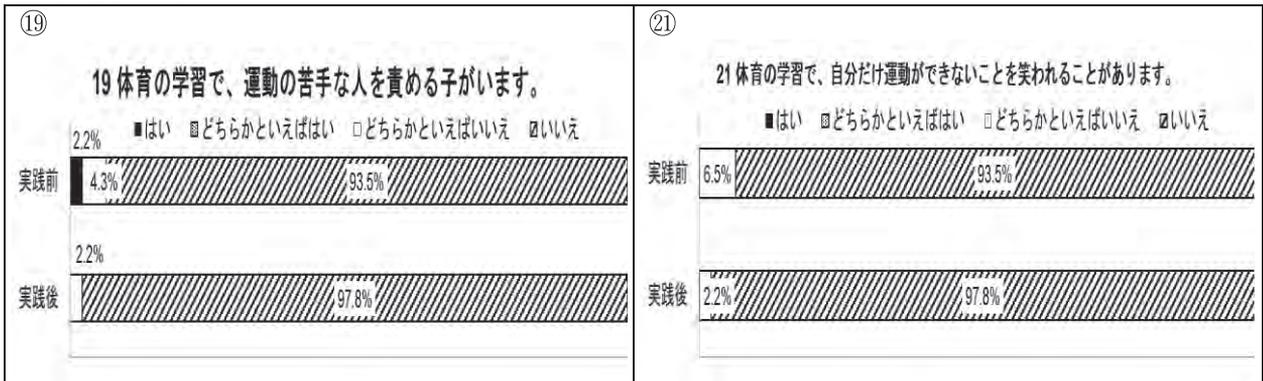
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

生徒がルール工夫を考える活動を仕組んだことで、他の単元の授業でも、生徒が自ら話し合っ
てグループ練習を考えたり、生徒同士でコミュニケーションをとったりする姿が多く見られ
るようになりました。



高等学校第1学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」

単元目標

知識及び技能	勝敗を味わい、喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開できるようにする。									
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫することともに、自己や仲間の考えたと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	球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする。作戦などについての話し合いに積極的に応じたプレイなどを実践しようとする。互いに助け合い教え合おうとする。安全を確保することができるようにする。									

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ねらい	ボール操作や安定したバット操作を身に付け、ゲームを楽しむことができ、相手チームの得点を防ぐためにゲームで連携した守備を行うことができる。									
導入	<p style="text-align: center;">出席確認・号令走・準備運動・学習内容の確認</p> <p>チーム内で2人又は3人組を作り、コミュニケーションをとりながらキャッチボールを行う。(柔らかいボール・ソフトボール・新聞紙ボールから自分で選択してキャッチボールを行う。)</p> <p>共：(1) 生徒の課題に応じた、自己の動きを高めることができよう。自分の技能に合った距離で、自分の課題に応じてゴロやフライ等も含めてキャッチボールを行う。お互いに良いプレイを認め合うような声掛けを積極的に行う。</p>									
展開	ボール操作やバット操作等の課題を見つけて、試すゲームを行う。	【ルール】ゲームは3イニングゲームとする。1・2回は各イニングで3人は各イニングで攻守交替とする。	ゲームを行う。 【ルール】ゲームは3イニングゲームとする。ただし、1・2回は各イニングで3点入った時点で攻守交替とする。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に 応じて上記の①～③の打ち方を を選択することができるように にする。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・技能の習得面での生徒の様子 から、6・7時のゲームにおいて、生徒がより生力でゲームを を楽しめる工夫として、適 宜①～③を取り入れる。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・技能の習得面での生徒の様子 から、6・7時のゲームにおいて、生徒がより生力でゲームを を楽しめる工夫として、適 宜①～③を取り入れる。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に 応じて上記の①～③の打ち方を を選択することができるように にする。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に 応じて上記の①～③の打ち方を を選択することができるように にする。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に 応じて上記の①～③の打ち方を を選択することができるように にする。	ゲームを行う。 共：(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを高められる教員の工夫 ・打つ場面では、自己の技能に 応じて上記の①～③の打ち方を を選択することができるように にする。
終末	今後の学習の見直しをもつことにより、バットやボール操作に関する自己やチームの課題を話し合う。									

評価規準	<p>【知識・技能】</p> <p>①捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを取るることができる。</p> <p>②身体の軸を安定させてバットの軸を振り回すことができる。</p> <p>③球技の各型の各種目やおいて用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントを書いたり書いたりしている。</p> <p>④味方からの送球を受け取るために、走者の進む先の塁に動くことができる。</p>
	<p>【思考・判断・表現】</p> <p>①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとそれの理由を仲間に伝えていく。</p> <p>②体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見つけていく。</p>
	<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。</p> <p>②互いに練習相手になり、仲間に助け合ったりして、互いに助け合い教え合おうとしている。</p>

知識・技能		①		②		③		④		①	②
思考・判断・表現		①		②		③		④		①	②
主体的に学習に取り組む態度	①		②		③		④				②

生徒の課題に応じた、自己の動きを身に付けるための場や教具の工夫
 高等学校第1学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」

1 単元の目標

- 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開できるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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】
- 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事、互いに助け合い教え合おうとする事などや、健康・安全を確保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) 生徒の課題に応じた、自己の動きを身に付けることができる場の工夫

本単元では、ボール操作や安定したバット操作において、自己の課題を解決するため自己の技能に応じた練習ができる場を設定した。

【捕球する動きを身に付ける場】

①手で転がすボールを捕球

(距離：近い、ボールスピード：ゆっくり、ゴロ)

マーカーで囲まれた場所に2人一組で向かい合い、一方がボールを転がし、もう一方が捕球することを交互に繰り返す。

(正面、左右にゴロを転がす。)ゴロを転がす範囲は狭く、ボールスピードはゆっくりとし、捕球が苦手な生徒も意欲的に取り組むことができる場とした。



②-1バットで打ったボールを捕球

(距離：近い、ボールスピード：速い、ゴロ)

ノッカーが打ったゴロのボールを捕球し、1塁へ送球するという内野の守備を想定した練習の場を設定した。(上記①の練習よりボールスピードは速く、距離も遠い。)



②-2バットで打たれたボールを捕球

(距離：遠い、ボールスピード：速い、フライ)

ノッカーが打ったフライのボールを捕球し、返球するという外野の守備を想定した練習の場を設定した。(上記②の練習とボールスピードは同じであるが、距離が遠い。)



【バットを操作する動きを身に付ける場】

①ティーバッティング

止まったボールを打つ動きを身に付ける場とした。台の上に置いたボールは、新聞紙で作成したボールとティーボール用ボールを選択できるようにした。



②トスバッティング

動くボールに対してバットを操作する動きを身に付けるために、斜め前方（近い距離）からトスしたボールをバットで打つ場を設定した。上記①と同様に、新聞紙で作成したボールとティーボール用ボールを選択できるようにした。



③フリーバッティング

実際のゲームを意識しながらバットを操作する動きを身に付けるために、ピッチャーが投げたボールを打つ場を設定した。



(2) 生徒の課題に応じた、自分の動きを身に付けることができる教具の工夫

①ティースタンド

生徒全員が意欲的にバット操作の動きを身に付けることができるように、①静止した状態のボールにバットを当てる、②ボールを打ち抜くことができる教具として、ティースタンドをコーンと牛乳パックで作成した。

②新聞紙ボール

生徒全員が安全にバット操作の動きを身に付けることができるように、また、バットに上手くボールを当てる感覚をつかむことができるように、新聞紙を丸めてガムテープで補強した新聞紙ボールを準備した。新聞紙ボールは柔らかいため、ボールを打った際にバットの芯を外れて打っても手がしびれることがなく、バット操作が苦手な生徒でも積極的に練習に取り組むことができた。また、ボールをたくさん準備することが容易であるため、生徒がボールを打つ回数も確保できた。

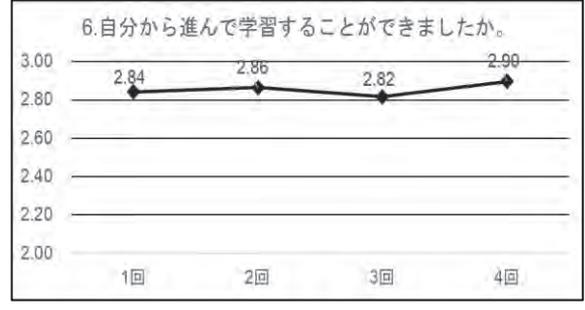


牛乳パックを使用しているため、バットが当たっても壊れにくい。

3 成果と課題

(1) 成果

○ 各時間の授業後に実施した「形成的授業評価」において、「自分から進んで学習することができましたか」という質問に対して、どの時間も高い値で推移した。また、本単元終了時、生徒に単元を振り返って感想を書かせたところ、下記のような記述が見られた。このことから、自己の課題を解決するために、自己の技能に応じた練習する場を設定したことで、生徒は積極的に授業に取り組むことができたと考える。



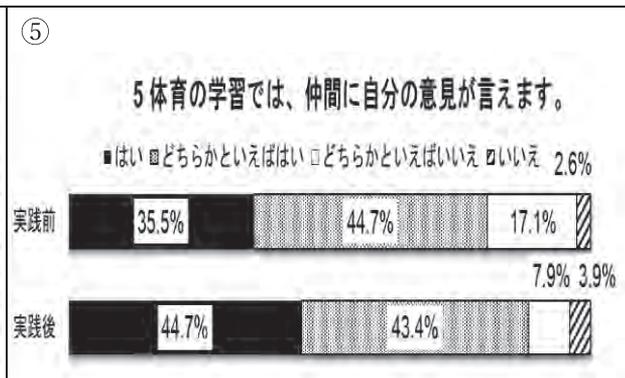
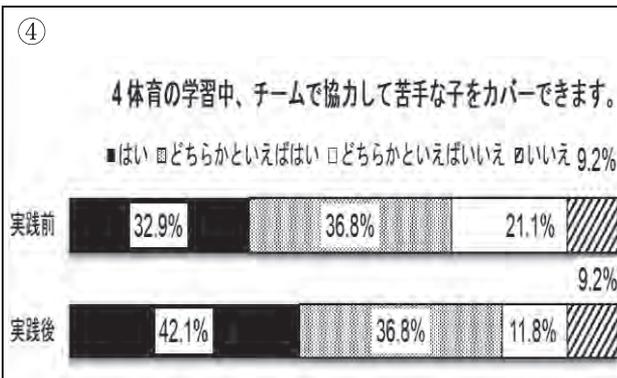
- ・小・中学校を通して、ソフトボールの授業でボールを打つことがほとんどできなかったが、ボールが止まっている状態から打つ練習をはじめたことで、ある程度打てるようになったことがうれしかった。
- ・自分のレベルにあった練習ができたことがよかった。また、友達とも協力でき楽しかった。機会があったら、ぜひ、またやってみたい。

(2) 課題

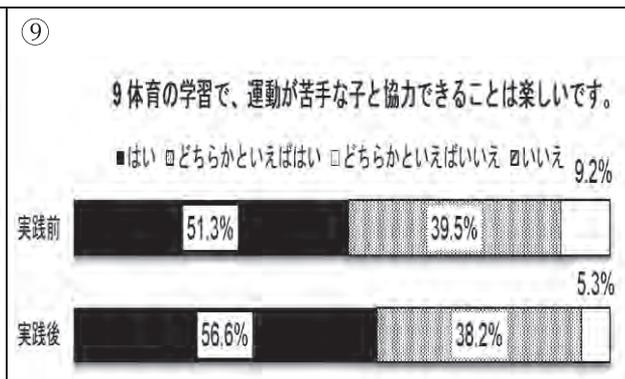
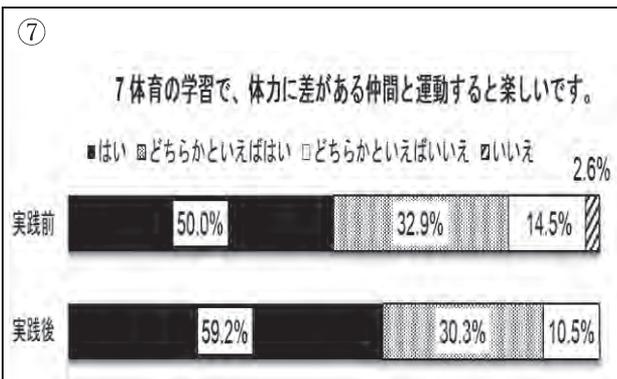
● 本実践は、生徒全員の「捕球する動き」、「バットを操作する動き」を身に付けることに重点を置いたことにより、ベースボール型ゲームにおける「連携した守備の動き」や「攻撃における作戦等の工夫」などについて、効果的な仕掛けが不十分であったと考える。今後は、本実践を通して高まった動きをもとに、生徒全員が、「もっと活躍したい」、「もっとゲームを楽しみたい」と思うための工夫を重ねていきたい。

【児童生徒の変容】

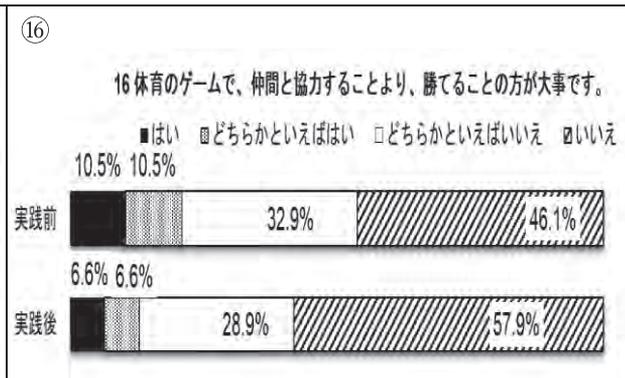
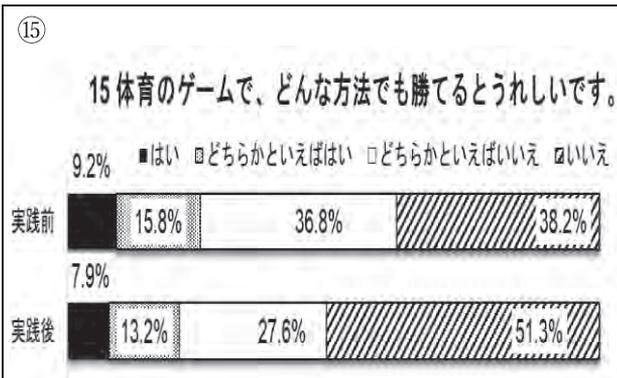
〔Ⅰ リーダーシップ〕



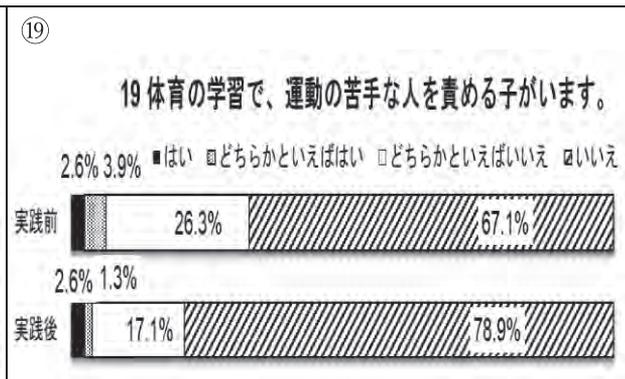
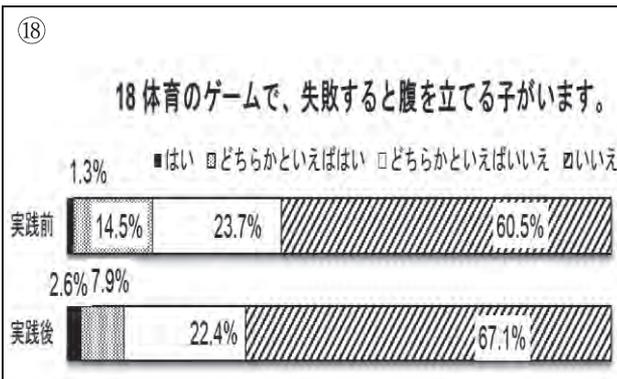
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



高等学校第1学年 F 武道 ア 柔道
単元の目標

知識及び技能	相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技、連絡技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりするなどの攻防ができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己の考えたことを他社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	柔道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にすること、自己の責任を果たそうとすること、一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするなど、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	評価規準
ねらい	これまでの学習を振り返り、学習上の安全に留意し、受け身の確認をすることができる。	投げ技に必要な基本動作（体裁き、崩し、つくり）を身に付け、お互いが静止した状態で投げ技の練習を行うことができる。		一人ひとりが活躍するために、「取」「受」のポイントをおさえ、安心安全に投げ技（背負投）を楽しむことができる。			【知識・技能】 ①各種投げ技の特性とポイントを言ったり書いたりしている。 ②相手の投げ技に応じて適切に受け身をとることができる。
導入	体操、柔軟体操、マット運動	体操、柔軟体操、マット運動	体操、柔軟体操、マット運動	体操、柔軟体操、マット運動			【思考・判断・表現】 ①他者の投げ技の観察などから、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、改善すべきポイントなどを提案している。 ②体力や技能の程度などに配慮して、仲間とともに柔道を楽しむための活動の方法を見付けていく。
展開	安全に留意して、投げ技の学習ができるように受け身の確認を行う（一人）。 ・後受け身 ・横受け身 ・前回り受け身	体捌き（前回り捌き）の確認を行う。 相手を崩しながら、相手の懐に入り込む感覚を養う。	共：（1）生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け ・仲間とコミュニケーションを図ることや、相手の動きを感じる感覚を養うために、「帯を用いた「帯引き相撲」を行う。一歩でも動いてしまったら負けとする。片足や目を瞑ってなど生徒の状況に応じて、開始時の体勢を決める。 倒れた際には、積極的に受身を実践する。	共：（2）生徒同士が学びあいがながら動きを高められた仕掛け ・グループ（4人組）を組み、自分たちの投げ技（背負投）の動作をタブレット端末で撮影（連写機能）しあう。投げ技の良い事例を参考に、気づいた点を指摘しあい、お互いに改善を図っていく。 ・仲間からの助言を生かし、良いパフォーマンスの連続写真を一つ完成させる。 ※改善する度、連写機能で撮影し、自身の投げ技のスタイル（完成度）を高めていく。	グループ以外の仲間の背負投の連続写真とそれぞれの良い点を全体で共有する。 ※数名の生徒の背負投の連続写真をピクチャアップし、生徒の意見を加えたものをスクリーン等で提示する。	前回までのグループ以外の仲間の背負投等を踏まえ、ペアを組み（同体格同士）、5回程度背負い投げで投げ合い、自身の背負投の確認を行う。 授業のまとめとして、相手を上手（安全）に投げる際のポイントを確認する。 ※「崩し」「つくり」「かけ」を受けることを柔道の理念の一つ「精力善用」と関連させて話をする。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①学習に積極的に取り組もうとしている。 ②危険を予測しながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。
終末	ペアを組み、前回り受け身の練習を行う。 ・四つん這い ・膝立ち	共：（1）生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け ・生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるように、また体力差によるリスク管理のため同体格の生徒同士でペアを取り組ませる。 ・生徒が仲間と関わり合いながら、組み合せて静止した状態から繰り返し技の形、投げ（掛け）の練習を行う。 ※背負投で投げる際は、右肩越しに相手を投げる。頭越しに投げてはいけない。 ※「つくり」までの技の反復の際には、個人の感覚を言語化し、ペアで確認しあう（取：「つくり」で、相手にフィジックしているかどうか（投げようとする方向へ、スムーズに力をかけることができるかどうか）。受：「つくり」で、相手によって、投げられる方向へ緊張した状態がつかれるかどうか）。 ※取は、技をかけたときに体を90度前傾させても、相手を投げられたいと感じられる場合は、かけ（投げ）にいくのを中断する。 ※背負投の形を覚えた後、より安定して技に入る感覚を掴むため、受を押しながら技に入る練習を行ってもよい。	整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入				

知識・技能	①	①②	①	②
思・判・表				
主	①			

生徒同士が学び合いながら動きを身に付ける支援の工夫
高等学校第1学年 F 武道 ア 柔道

1 単元の目標

- 相手の動きの変化に応じた基本動作や基本となる技、連絡技を用いて、相手を崩して投げたり、抑えたりするなどの攻防ができるようにする。 【知識及び技能】
- 攻防などにおける自己や仲間の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己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】
- 柔道に自主的に取り組むとともに、相手を尊重し、伝統的な行動の仕方を大切にすること、自己の責任を果たそうとすること、一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとするなどや、健康・安全を確保することができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

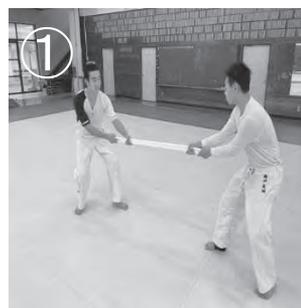
2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 生徒一人ひとりが主体的に学習に取り組むことができる仕掛け

本学習では、投技（背負投）において、主体的に学習を進めていくことができるよう、類似の動きによる感覚づくりをおこなった。また、投げること及び投げられることへの不安感を減らすために、リスクの高い局面及び対処法を示した。

①帯引き相撲

片手、両手の様々な組み合わせで行い、足を踏み変えずに体全身を使って、相手を一歩でも引っ張りだすように引き合う。補助運動かつ仲間との親交を深める遊びの要素として、実施したため、生徒たちは意欲的に取り組むことができた。相手に引っ張り出されたときは、腕の次に胴体が反応し、相手が引っ張る力に耐えきれずに動いてしまう。相手を投げる際には、相手の胴体まで力を伝えることが大切であり、この運動によって、相手が動いてしまう瞬間の身体が緊張した状態も意識することができた。



②おんぶ

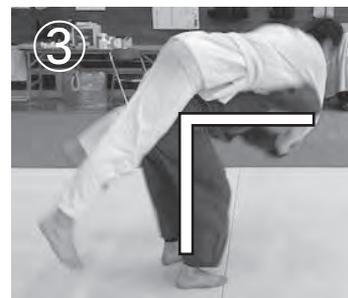
相手の袖口近くを掴み、相手の体をしっかりと引き伸ばし、自身の膝を曲げ、腰の位置を相手より低くした状態で、おんぶの要領で背中に担ぐ。指示をしないで試してもらったおんぶより、力まずに背中に担ぐことができた生徒が多く、相手を腰に乗せる（効率よく背中に担ぐ）感覚をうまく養うことができた。



③リスクの高い局面の例示（かけ）

「つくり」から「かけ」へ移行する際に、「受」が「取」の頭越しに投げられるのを防ぐため、「取」は体を90度前傾させた後、上半身をひねる動作を加え、「取」の釣手側の肩越しに投げられることを徹底する。

なお、90度前傾させた際に、安定しなければ元の体勢に戻る。これによって、生徒たちが練習を行う際に、「取」と「受」がお互いにリスクマネジメントできており、安心して練習に臨むことができていた。



(2) 生徒同士が学びあいながら動きを身に付けるための仕掛け

自分自身や他者の感覚以外に、視覚的アプローチによって技能向上を図ることができるよう、グループを編成し、撮影（連写機能）用のタブレットを準備した。その際、気を付ける（考える）点として、「釣手」「引手」「腰の位置(全方位)」「体さばき」「撮影枚数」「投げられた後の受の足の位置」等を示した。



生徒のコメントの一部：
「取」の体が投げるときに、しっかりと横回転もしているから、「取」が投げるときに頭越しじゃなくて右肩越しに投げることができている。

3 成果と課題

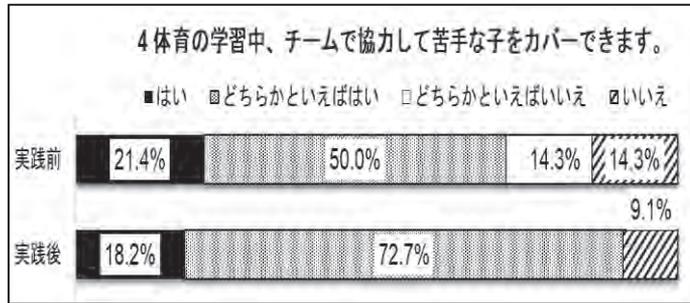
(1) 成果

- 主体的に学習に取り組むための仕掛けにより、投技への不安感を和らげることができ、生徒は、意欲的に取り組むことができた。その結果、ほとんどの生徒にとって初体験となる「投げる」ことについて、安全に取り組むことができ、一人ひとり技能を身に付けることができた。



【動きが身に付いた背負投げの技能の様子】
背負投げの一連の動きについて、動きのポイントとなる場面を静止画で提示することで、生徒は動きのポイントを視覚的に捉えることができた。また、自分の動きを振り返る手段としても活用した。

- 単元実施前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート(21 項目質問紙アンケート)」において、チームで協力して苦手な子をカバーできると回答した生徒が大幅に増加していたことから、本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。

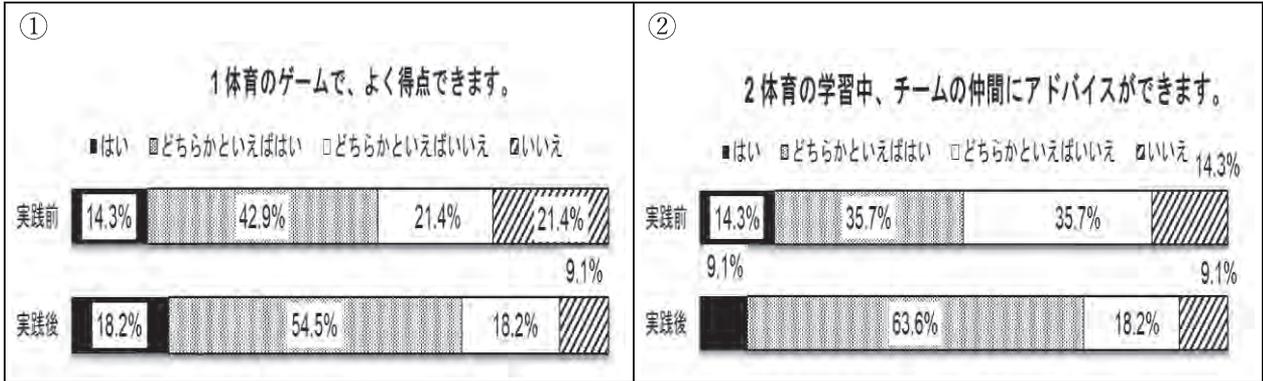


(2) 課題

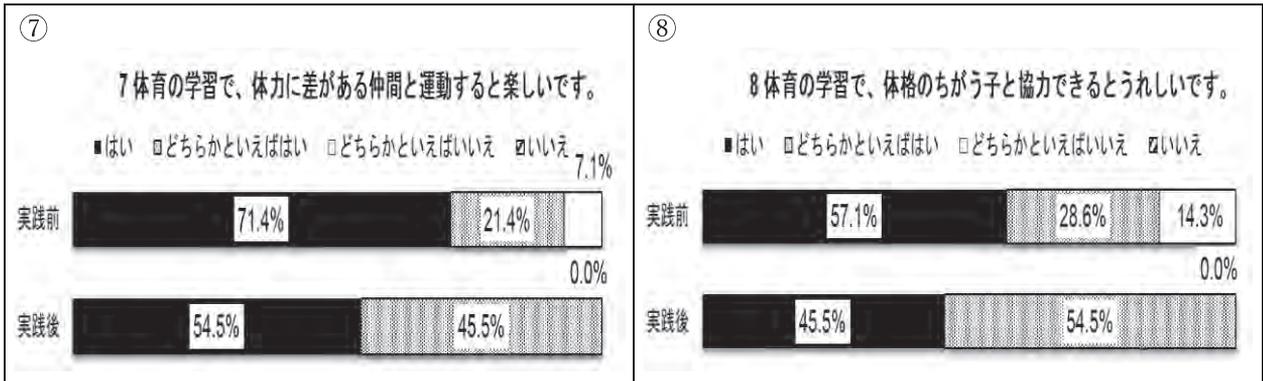
- 本実践では、生徒たちが自身の感覚をうまく言語化、イメージ化し、仲間と共同で技能向上を図っていくことに重きを置いたが、人それぞれで感じ方や受け取り方が異なるため、言葉で感覚や動作を伝える難しさを改めて感じた。しかし、その中でも生徒たちは意欲的に学習に取り組むことができ、「投げる」技能を向上させることができた。生徒のコメントから、類似の動きによる感覚づくりや、連続写真による視覚的アプローチは効果的であったことがうかがえる。また、リスク回避のための動作の確認によって、不安感を軽減できたことも生徒たちが意欲的に学習に取り組むことができた要因の一つになっている。
- 今後は、その他の手技、足技、腰技に分類される投げ技の学習を行うことや動いている相手を投げること、投げ技の攻防の中で投げることなどの学習を進めていくことができるよう、適宜、段階に応じた支援を行っていきたい。

【児童生徒の変容】

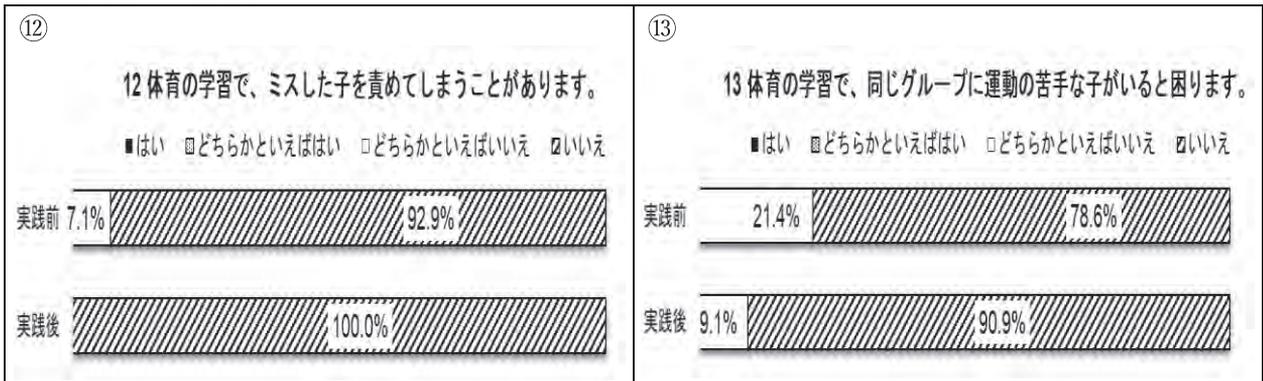
〔Ⅰ リーダーシップ〕



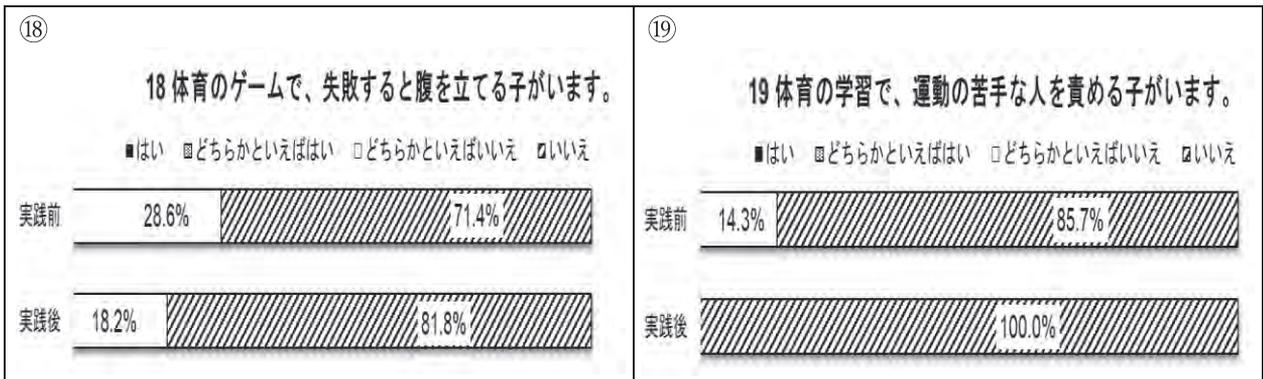
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

「投げ技」に対する恐怖心に怯むことなく、意欲的に取り組む生徒の姿が多く見られました。また、生徒がしっかりと自己や他者の技能向上のプロセスに関わっている実感を得られて、授業中にも生徒同士で、前向きな発言が増えるなどコミュニケーションにも変化が見られました。



技能差にかかわらず、自分の考えを伝え合うことができる工夫を通して
 高等学校第2学年 E 球技 ア ゴール型「バスケットボール」

1 単元の見目標

- 勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができる。状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防することができるようにする。
 【知識及び技能】
- 生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチーム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】
- 学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに健康・安全を確保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) 生徒同士で話し合いながら動きを高めるための仕掛け

①学習形態

課題解決に向けた練習を行うために、2グループ（男女混合）を編成し、習熟度の高い生徒（以下 ST）を各グループに配置したグループ活動を行った。練習やゲームでは、ST を中心に運動が苦手な生徒も活躍できる動きを話し合い、全員が活躍できるようなプレイを考えていた。また、きょうだいチームを設定したことで、互いに問題点を指摘しアドバイスしたり、良かった点を伝えたりする姿が見られた【資料1】。



【資料1 グループ活動の様子】

(2) 生徒全員が活躍できる場の工夫

①ルールの工夫

運動が苦手な生徒と協力して楽しく活動することができるように、男女混合のみが正式ルールであるゴール型種目「コーフボール」を参考にしたゲームを行った。授業後の感想では、男女ともに活動量もあり、男女一緒に活動することの楽しさを実感しているといった記述が見られた。また、「男子→女子→男子の順で交互にパスまたはシュートをする」「コートや得点に制限を設ける」といった誰もが全力でプレイできるようなルールを自分たちで決めていた。また、ルールについては見直したり、相手チームと合意形成を図る場を設定したりしながら、協力して活動する楽しさを見付けていた【資料2】。



【資料2 ルールを工夫してゲームをしている様子】

②ICTの活用

個人の動きやチームの連携した動きの練習等を通して、良かった点や問題点を指摘し、課題解決につながる活動を行うために、ICTを使い動画を撮影した。撮影後は、きょうだいチームも含め、個人やチームの動きを確認しながら、話し合い活動を積極的に行っていた。繰り返し撮影することで、今までの動きと比較することもでき、成長を実感していた。STが運動を苦手としている生徒に撮影した動画をもとに教え合いをしている姿も見られた【資料3】。

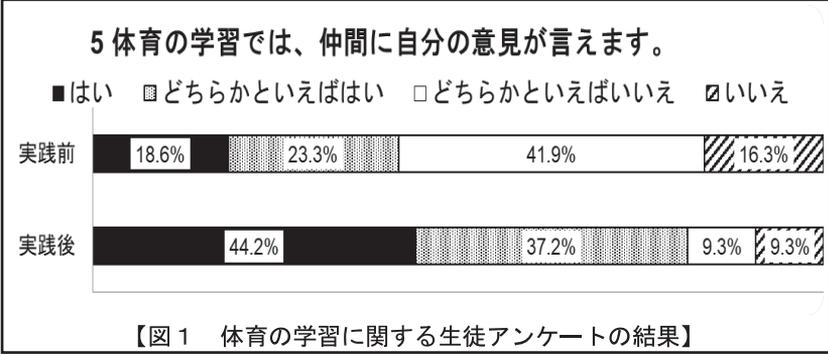


【資料3 ICTを使って動きを確認している様子】

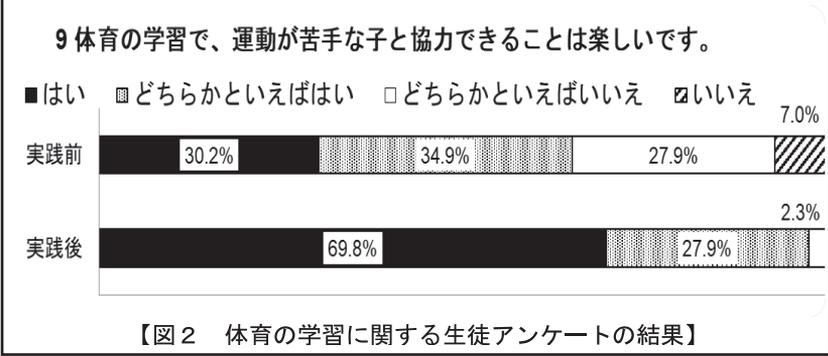
3 成果と課題

(1) 成果

「体育の学習に関するアンケート」において、「体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた【図1】。これは、STを設定したグループ構成を行い、課題解決に向けた話し合い活動を行ったからだとする。体力差に関わらず全員が楽しさを味わうためにルールを工夫しながら合意形成を図る場面を設定することができたからだとする。また、ICTを活用して、動きを撮影したことによって、自己やチームの課題が明確になり、STを配置したグループ活動を行ったことで学び合い活動が充実できたからだとする。



また、「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」という項目でも、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増えた【図2】。これは、全員が協力しながら楽しんで活躍できるようにルールの工夫を行ったゲームを展開したからだとする。

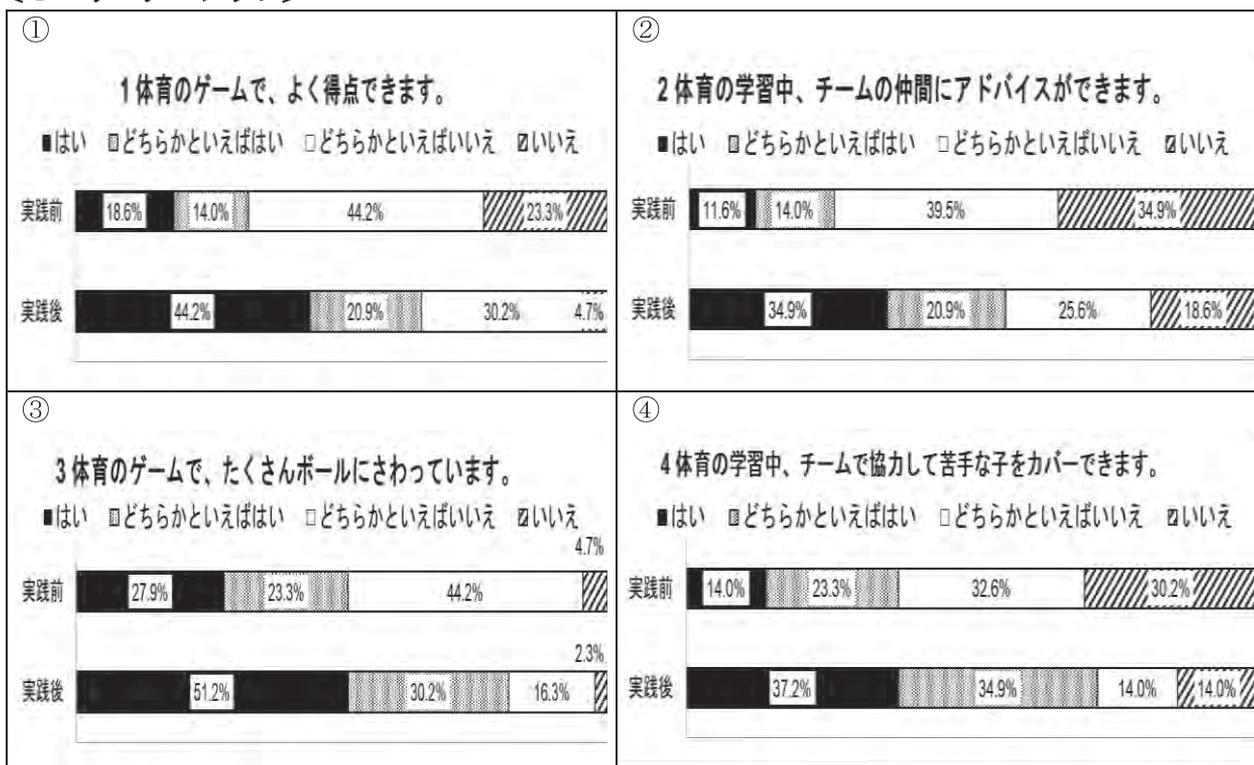


(2) 課題

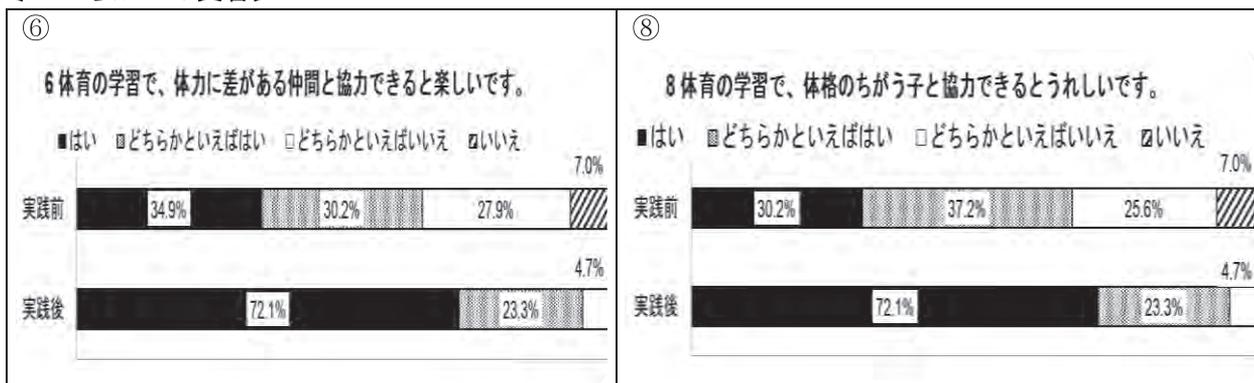
- 単元全体を通して、さらにゴール型の特性を味わわせるために、男女混合で行うゲームや男女別で行うゲームをバランスよく計画し、授業を展開していきたい。
- 自分の考えを伝え合うことができるようになってきたが、思考力、判断力、表現力等の評価方法や評価の機会の設定が十分ではなかった。今後は、評価基準をより明確化し、ICTを活用しながら、評価方法等を工夫していく必要がある。

【児童生徒の変容】

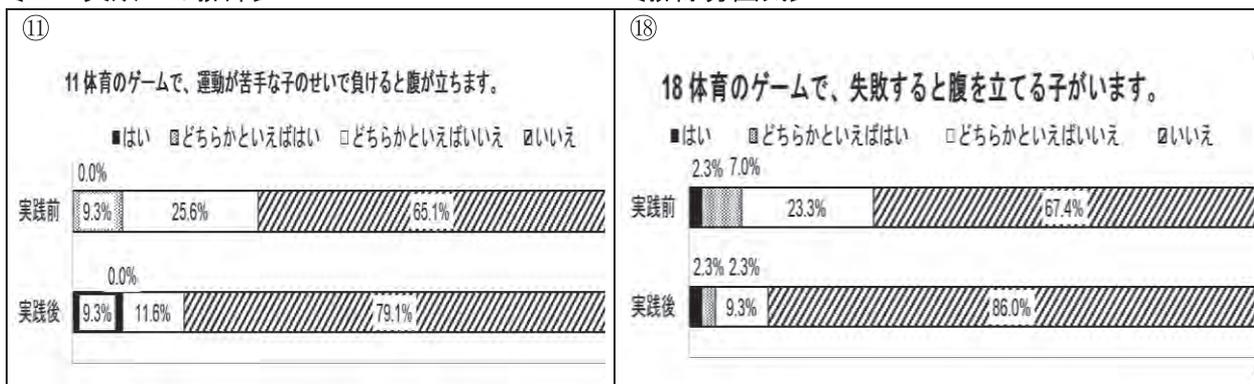
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



【授業実践協力者の声】

男女共習で実践したので、高校生では体力に差があり、お互い楽しめないのではないかという不安がありましたが、ルールの工夫等により、生徒は十分に楽しさを味わうことができました。



高等学校 第2学年 E 球技 ア ゴール型「ハンドボール」

単元の目標

知識及び技能	勝敗を競ったたりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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	球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとするなど、合意形成に貢献しようとするなど、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするなど、互いに助け合い高め合おうとするなどや、健康、安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	基本的なボール操作やチームのルールについて理解し、自己やチームの課題を見付けることができる。	コート上の空間や味方と相手の動きを見ながら防衛をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶ等の状況に応じたボール操作を身に付け、ゲームを楽しむことができる。						これまで取り組んできた練習の成果をゲームで発揮し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。
導入	出席確認・号令走、準備運動、学習内容の確認							
展開	<p>競技の特性や行い方、基本的なボール操作について理解し、勝敗を見せながら説明し、練習する。</p> <p>自己のボール操作に関する課題やチームの課題を見付けるために、試しのゲームを行う。</p>	<p>チーム内で2人又は3人組を作り、コミュニケーションをとりながらキャッチボールを行う。</p> <p>共：自分の技能に合った距離や自分の課題に応じたパスの方法でキャッチボールを行わせる。通常の硬さと少し空気を抜いて柔らかくしたボールから自分で選択してキャッチボールを行わせる。その際、お互いに良いプレイを認め合ったり、修正点を指摘し合ったたりする声掛けを積極的に行わせる。</p> <p>状況に応じたボール操作に関する動きのポイントについて説明を聞き、練習を行う。</p> <p>練習メニュー</p> <p>①2メンパス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人1組でパスを投げ合いながら相手コートに侵入し、シュートする。 <p>【動きのポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスをする側は、走り込んでくる相手のスピードに合わせて、スペースにボールを投げる。 ・パスを受ける側は、パスを欲しいタイミングを声を出すとともに、手を出してパスを欲しい場所を相手に伝える。 <p>②パスゲーム (4対4)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールコート(1分)に一方のチームが相手チームに邪魔されず連続して10回パスをつなぐゲーム。 <p>【動きのポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールだけではなく、見方や敵の動きをよく見ながらドリブルするかパスするかを判断できるようにする。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は1試合8分 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は8分前後半とする。 ・前半終了後、チームで集まって前半の課題を出し合い、後半のようになり改訂するか話し合わせる。 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は1試合8分 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は1試合8分 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は1試合8分 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。 	<p>ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間は1試合8分 <p>共：(1) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの中で、お互いに良かった点や修正点を指摘し合わせて、チームや自己の新たな課題を見つけていくことができる。
終末	今後の学習の見直しをもつことができるように、ボール操作に関する自己やチームの課題を話し合う。							

知識・技能	①	②	③	④
思・判・表		①		②
主	①			

評価規準
<p>【知識・技能】</p> <p>①課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標設定、課題達成のための課題設定、課題解決のための練習方法などの選択と実践、ゲームなどを通して学習成果の確認、新たな目標設定といった過程があることを理解している。</p> <p>②防衛をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。</p> <p>③見方が作り出した空間にパスを送ることができる。</p> <p>④シュートやトライをしたり、パスを受けたりするのを見方が作り出した空間に移動することができる。</p>
<p>【思考・判断・表現】</p> <p>①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘することができる。</p> <p>②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を見ることができる。</p>
<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>①球技の学習に主体的に取り組むようとしている。</p> <p>②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。</p>

互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動や具体的支援の工夫
 高等学校第2学年 E 球技 ア ゴール型「ハンドボール」

1 単元目標

- 勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。【知識及び技能】
- 生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチーム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】
- 球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保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) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫

本単元では、技能差や体力差を互いに認め合いながら、状況に応じたボール操作や空間を埋める動きについて、自己やチームの課題を明確にし、課題解決に向けた取り組みを行うことが出来るよう、ゲーム終了時またはゲーム間に話し合いの場（以下、「チームトーク」とする）を設定した。

具体的には、第1時～第4時まではゲーム終了後【資料1】に、第5時～第8時はゲーム間【資料2】と終了後にチームトークの時間を設定し、チームごとに自己やチームの課題を明確にして共有した。



【資料1 ゲーム終了後のチームトークの様子】



【資料2 ゲーム間のチームトークの様子】

(2) 互いを認め合い、自己やチームの動きを高め合う活動の工夫への具体的支援

認め合う雰囲気を醸成するために、「チームメイトが発言したことは肯定的な態度で聞くこと」をチームトークの決まり事とした。また、「互いの良かった点やチームとして上手くできたこと」「次のゲームに向けた自己やチームの改善点を発言すること」の2点をチームトークの視点として提示した。

さらに、初めて一緒に授業を実施する生徒が多くいたため、第1時～第4時ではチームトークをする際に、各チームに教師がコーディネーターとして入り、話し合いを活性化できるようにした。コーディネーターとしての例として、ゲームでパス回しが上手くできなかったという課題が出たチームには、まず教師が良かった点として「よく声が出ていたこと」「練習中のパスは繋がっていたこと」を伝

えた。次に改善点として、「さらに空いているスペースに効率良くパスをするためには、どうすれば良いか」と聞き、「考える際に、『パスをする側』と『パスを受ける側』の視点で考えてみたらどうか」と具体的な視点を明示した。生徒は、ゲームの場面や練習の場面などを想起しながら、「パスをする人は、『ボールを持ち過ぎないようにする』『パスを受ける人は、『ボールをもらいやすい位置に移動してボールをもらおう』『ディフェンスの横をワンバウンドさせるパス等、いろいろなパスができるように練習する』」などと改善点を発言していた。そして、その改善点を生かしながらゲームや練習を行っていた【資料3】。

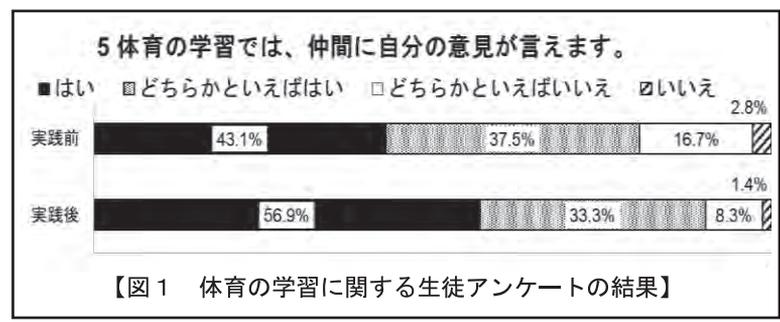


【資料3 改善点を生かしながらゲームを行う様子】

3 成果と課題

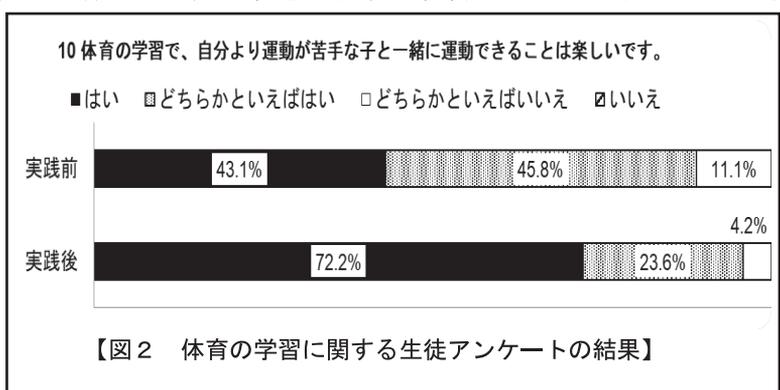
(1) 成果

○ 単元前後に行った「体育の学習に関する生徒アンケート」において、「体育の学習では仲間に自分の意見が言えます」の項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と、肯定的な回答した生徒が増加した【図1】。これは、チームの課題解決をするために、「互いの良かった点やチームとして上手くできたこと」「次のゲームに向けた自己やチームの改善点を発言すること」の2点を視点として提示し、チームトークの場を設定できた結果だと考える。



【図1 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

○ 「体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです」の項目では、「はい」「どちらかといえばはい」と肯定的な回答した生徒が増加した【図2】。これは、認め合う雰囲気を醸成するために、「チームメイトが発言したことは肯定的な態度で聞くこと」をチームトークの決まり事としたことで、技能差や体力差を互いに認め合い、ゲームや練習を実施できた結果だと考える。毎時間終了後に生徒に記入させた感想にも、「チームのみんなと作戦を立てたり、反省をしたりする時間があつたおかげで、技術や身体能力の差を、どのように改善していけばよいのかを考えることができ、後半のゲームがもっといいものになって良かった」という記述が見られたことから、ゲーム終了後やゲーム間にチームトークを入れたことが有効であったと考えられる。



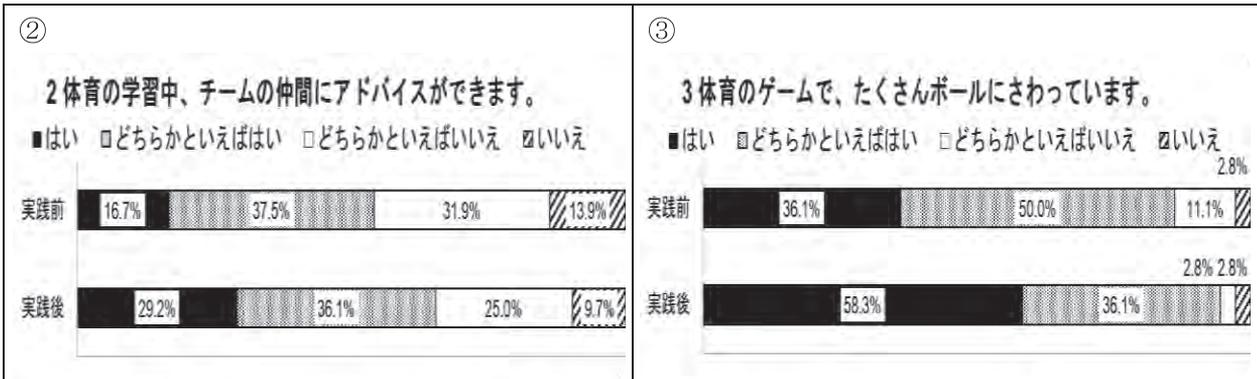
【図2 体育の学習に関する生徒アンケートの結果】

(2) 課題

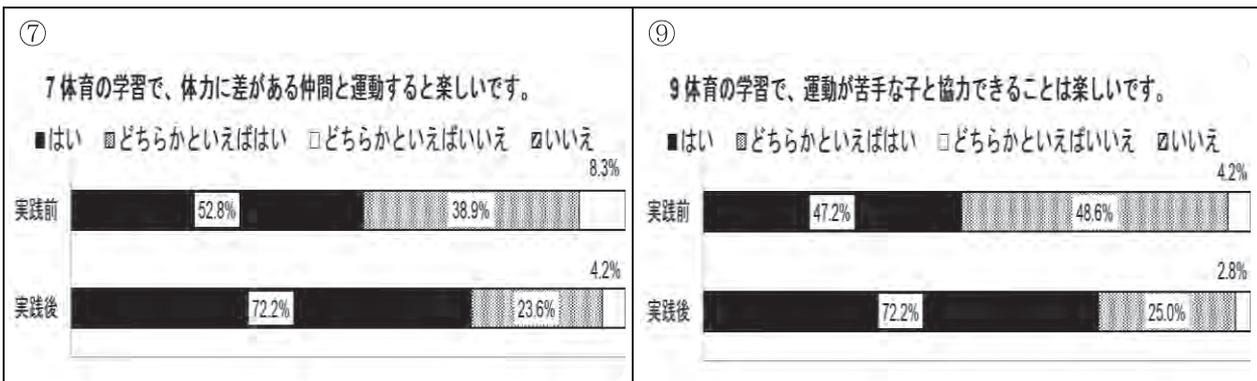
- 生徒が技能差や性差等を認め合いながら、技能の定着を図る上での手立てが必要だと感じた。

【児童生徒の変容】

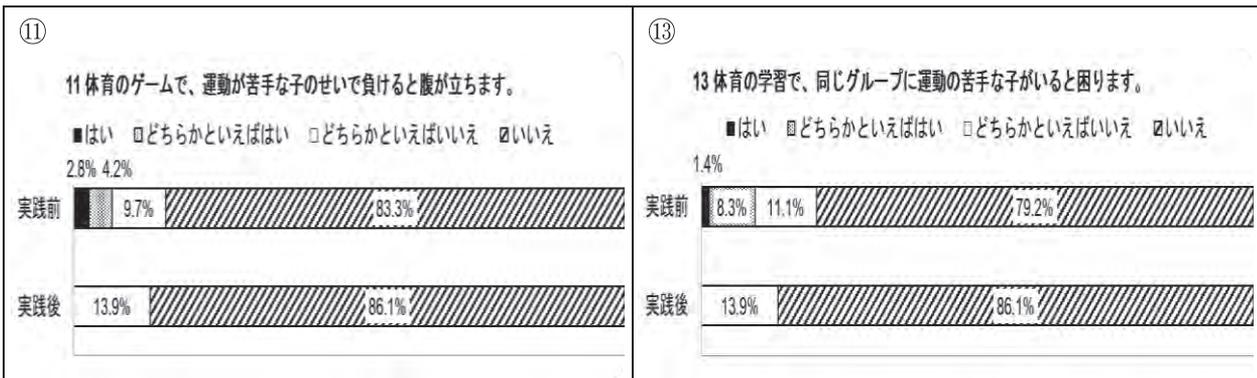
〔Ⅰ リーダーシップ〕



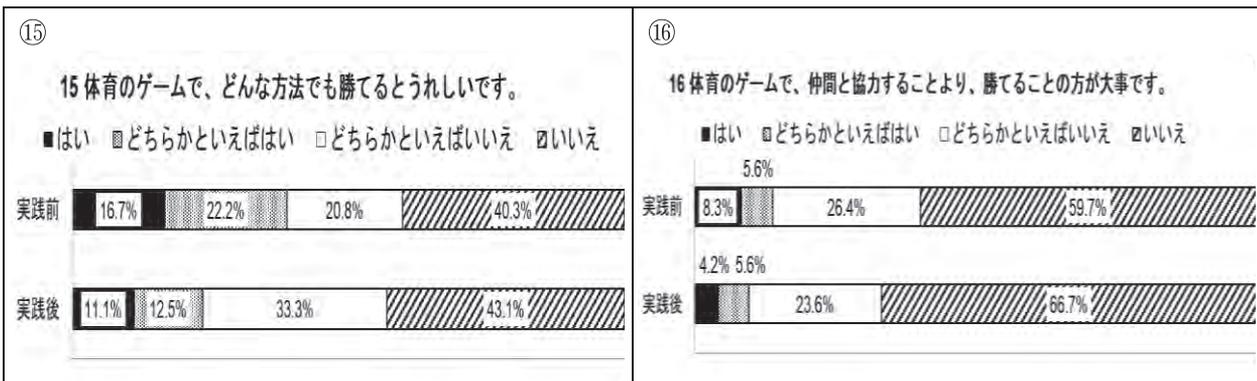
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

お互いのプレイに対する声かけだけでなく、失敗に対しても励ましたりアドバイスしたりする声かけが増えました。また、勝敗に関係なく、チーム全員でゲームを楽しもうとする姿が見られました。



高等学校第3学年 E 球技 イ ネット型「バドミントン」

単元目標

知識及び技能	バドミントンについて、勝敗を敵ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、競技会の仕方などを理解するとともに、状況に応じたラケット操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようになる。									
思考力、判断力、表現力等	課題解決の過程を踏まえて、チームの新たな課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えを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	バドミントンの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとするとともに、健康安全を確保できるようにする。									

※共：単元全時間を男女共習で実施

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ねらい	バドミントンの基礎的な動きを身に付ける。										
導 入	単元を通して、心と体をほぐす準備運動を行う。										
展 開	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> 今後の学習の見通しをもつことができるように単元計画を説明する。 ダブルスの一般的なルールを確認する。 安全を確保するために用具の取り扱い方、コート設置時に注意すべき点を確認する。 <p>試しのゲーム</p>	ペアでの基本ストロークの練習	<p>ダブルスで条件付きのミニゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> 条件の確認（利き腕の使用・得点差をつけた状態から開始など） 技術の習熟度が同程度の相手と対戦できるように、各試合の勝敗に応じてコート移動 <p>共：（1）ゲームをおしてペアとの課題解決に向けて練習できる場の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ①生徒による自由なペアリング ②抽選による活動開始時のコート決め ③対戦相手との試合条件やルールの調整（利き腕の使用制限など） 	<p>団体でのリーグ戦①</p> <p>チーム内での練習</p> <p>共：（2）技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ①全員が楽しめるためのチーム構成（男女混合）を含めたメンバーの作成 ②クックスタブルス ③チーム内で練習や作戦を立てる場の設定 	<p>団体でのリーグ戦②</p> <p>チーム内での練習</p> <p>共：（2）技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ①リーグ戦運営のための役割分担 ②チームや仲間の課題を解決するためのICTの活用 ③チーム内で練習や作戦を立てる場の設定 	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。	自己やペアの特徴に応じた作戦を考える。
終 末	<p>・観点別の評価基準と評価方法を説明する。</p>	本時の振り返り、および次時の内容の説明。									

評価規準	<p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①シャトルを相手コートに守備のない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。 ②ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして守備のバランスを維持する動きができる。 ③ 競技会で、ゲームのルールが、運営の仕方や全員が楽しむためのルール等が楽しめる仕方を言ったり書いたりしている。 	<p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに競技を楽しむための調整の仕方を見つけている。 ②チームでの話し合いの場面で合意形成するため調整の仕方を見付けている。 	<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。 ②作戦などを話し合う場面等で、合意形成に貢献しようとしている。 ③危険の予測をしながら回遊行動をとるなど健康・安全を確保している。
------	--	--	---

知識・技能				①			②		③	
思・判・表			①			②				
主					③	①	②		②	
総合的評価										

生徒同士が協力し、課題解決に取り組むための工夫
 高等学校第3学年 E 球技 イ ネット型「バドミントン」

1 単元の目標

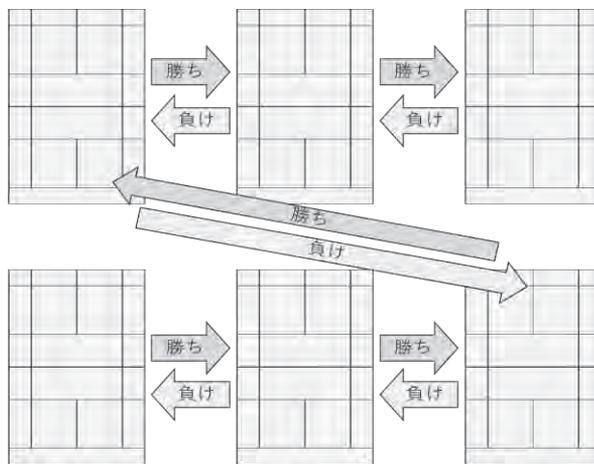
- バドミントンについて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、競技会の仕方などを理解するとともに、状況に応じたラケット操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- 課題解決の過程を踏まえて、チームの新たな課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- バドミントンの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にすること、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、健康安全を確保できるようにする。 【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) ゲームをとおしてペアとの課題解決に向けて繰り返し挑戦できる場の工夫

＜接戦を続けることができる対戦方式＞

単元前半の動きを高める段階で、ゲームを繰り返す中で技能が同程度の相手との対戦が増えるように、各試合の勝敗に応じてコートを移動させた【図1】。生徒たちは、5点マッチのゲームを繰り返しながら、ゲーム間にペアとの連携の課題解決を図ったり、それぞれの特徴を生かした新たな作戦へ挑戦したりしようと話し合う姿が見られた。初めのうちは、男子ペアと女子ペアの対戦でどちらも遠慮する様子がみられたが、すぐに接戦となり、互いに全力でプレイするようになった。また、一度対戦した相手との再戦では相手の特徴に応じた作戦を考えながら勝敗を競い合う姿が見られた。



【図1 勝敗に応じたコートの移動】

(2) 技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための工夫

＜男女混合ダブルスを組み入れたメンバー表の作成＞

団体でのリーグ戦に向けた班分けの際に、教師から「男女混合ダブルスを組む」「全員が楽しめる」を条件として示し、メンバー表の番号順に試合することとした【図2】。

生徒は自分たちで運動経験などを考慮し男女比が同じような班編成を行った。リーグ戦開始時は、男子対女子のシングルスにおけるゲームにおいて遠慮する姿や、初めて組む男女ペアで連携した動きがうまくいかない場面が多く見られた。ゲームに出ないチームメイトは、積極的に応援はしていたものの、具体的にアドバイスする様子はあまり見られなかった。

1班 組 番		
9	37	男
10	35	男
10	29	女
9	6	女
9	27	女
9	22	女
9	4	女
9	20	女
9	25	女

試合No.	
1	シングルス
2	シングルス
3	シングルス
1	ダブルス
2	ダブルス
3	ダブルス

【図2 各試合で提出するメンバー表】

2戦目以降、各チームで試合前後の話し合いの場面で、積極的に作戦や連携した動きについて徐々に意見を出し合う姿が見られるようになった。また、その日のゲームで組むペアで積極的に練習する姿が見られるようになった。

3 成果と課題

(1) 成果

○ アンケート結果から

項目「1. 体育のゲームで、よく得点できます」をみると、「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて14.89%（7人）増加した。これは、ゲームをとおしてペアとの課題解決に向けて繰り返し挑戦できる場の工夫として、単元前半のゲームを、接戦を続けることができる対戦方式にしたことにより、同程度の技能の相手と繰り返しゲームができ、個人の技能やペアとの連携した動きの改善状況が確認しやすくなり、相手コートに空いた空間を作り出し得点するための新たな技能習得につながったと考える。

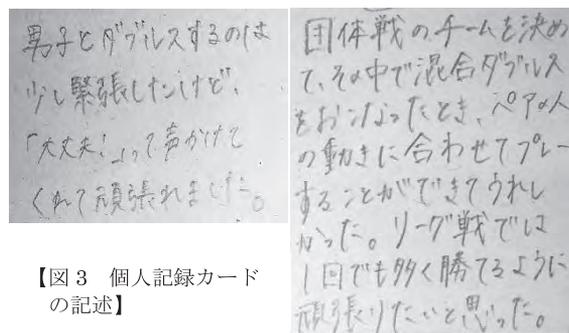
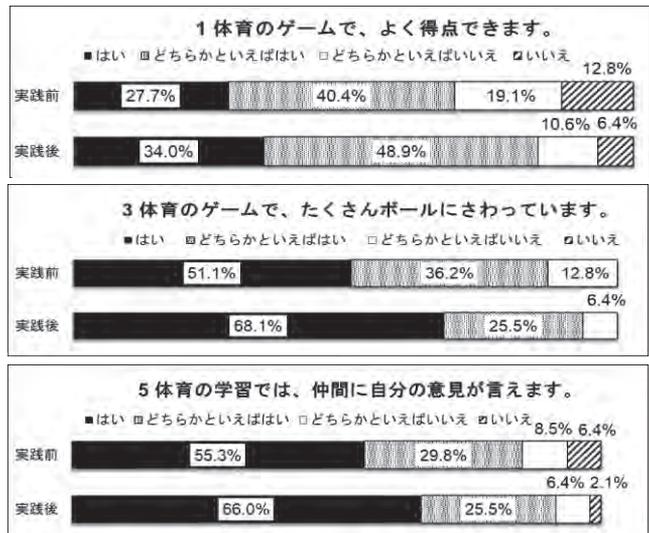
項目「3. 体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」では「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて6.38%（3人）増加した。これは、ゲーム展開としてラリーが続く接戦が増えたことにより、1試合の中でシャトルを打つ回数が増えたと考えられる。

項目「5 体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます」では「はい」「どちらかといえばはい」の回答が実践前に比べて6.38%（3人）増加した。これは、技能や体格、体力の異なる生徒同士が協力しながらゲームを楽しむための仕掛けとして、男女混合ダブルスを組ませたことで、ペアだけでなく、ゲームに参加していないチームメイトが積極的にアドバイスや意見を出すようになったと考えられる。

また、各時間の学習後に実施した「形成的授業評価アンケート：9 友だちとおたがいに教え合ったり、助け合ったりしましたか」においては、全体的に高い評価で推移しており、特に、行い方を考える段階として団体でのリーグ戦①を実施した5回目以降徐々に数値が上がっていた。

○ 生徒の振り返りから

各時間の学習後に実施した個人記録カードには、「混合ダブルスをおこなったとき、ペアの人の動きに合わせてプレイすることができてうれしかった」「男子とダブルスするのは少し緊張したけど、『大丈夫』って声かけてくれて頑張れました」などの記述がみられた【図3】。実践前には、男女混合ダブルスはあまり盛り上がりがないのではないかと不安だったが、リーグ戦の2試合目以降は試合前後に互いにアドバイスしながら練習する様子や、試合中はプレイしているペアを仲間が一緒に応援する姿がどのコートでもみられ、毎時間がクラスマッチのような盛り上がりだった。



【図3 個人記録カードの記述】

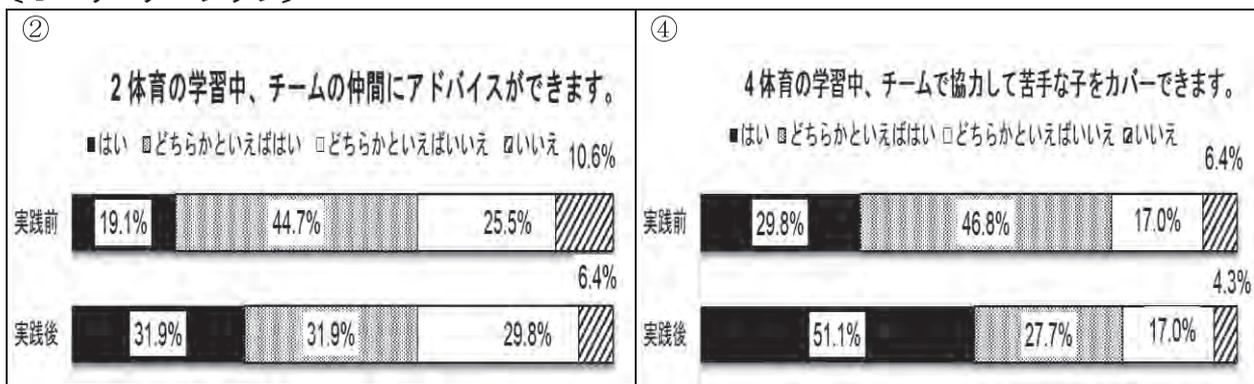
(2) 課題

● 2時間目までの男子ペア対女子ペアでのゲームでは、あらかじめ女子ペアが3点リードの状況から始めたり、男子ペアは利き腕を使わないなどの条件を加えたりした。3時間目以降は、試合ごとに対戦相手とどのような条件を付けるのかを決めさせたが、結果として条件なしでのゲームが行われたのみで、自分たちでルールや条件を工夫する姿はみられなかった。一般的に競技として行われるルールに変更を加えることに慣れていない様子がみられたため、今後、生徒同士でルールや条件の工夫ができるようになるためには、入学年次からの様々な単元で、積極的に条件を選択させたり考えさせたりする場を設定する必要があると感じた。

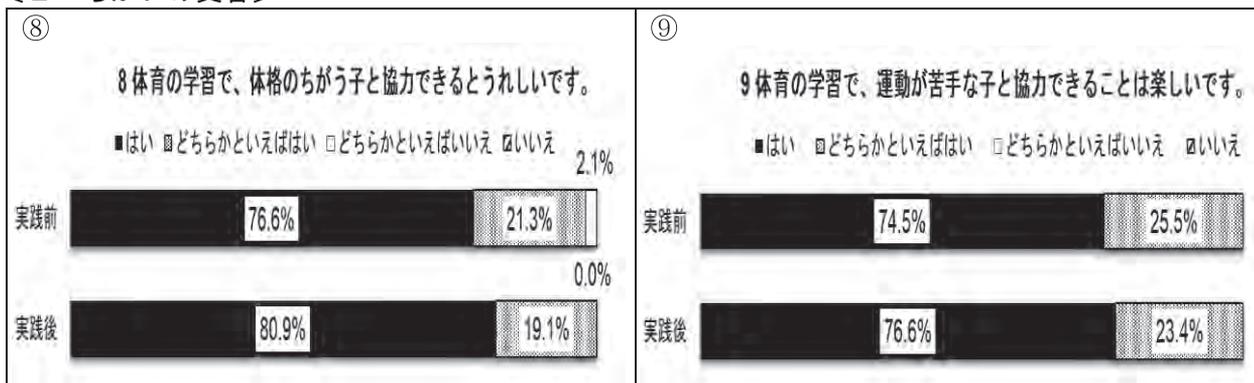
今回は、バドミントン経験者が少なく、体力や体格差はあるものの技能差があまりない集団が対象であり、また、直接身体接触する機会がないネット型での実践であった。今後、技能の習熟度に関心がある集団や、直接的な身体接触を伴うゴール型やベースボール型での実践においては、安全面に配慮した用具の工夫をはじめ、手立てを工夫する必要があると感じた。

【児童生徒の変容】

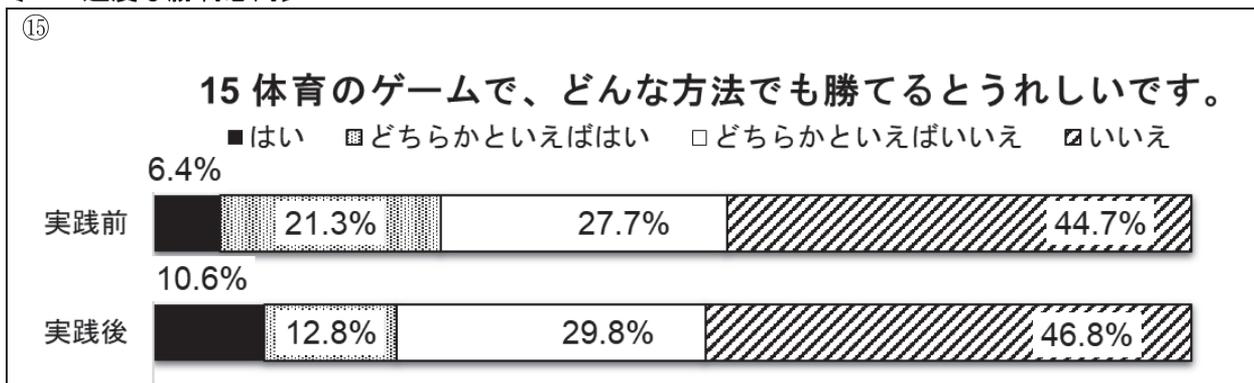
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

体育の授業で、周囲の生徒とあまり関わろうとしていなかった生徒が、実践を通して、周囲の生徒と関わりながら積極的に学習に取り組む姿が見られるようになって嬉しかったです。



チーム全員が夢中になって活動するための工夫
 高等学校第3学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

1 単元の見どころ

- 自己やチームの課題を解決する活動を通して、課題解決の方法や競技会の仕方などを理解するとともに、状況や作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。
【知識及び技能】
- 自己やチームの課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチーム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】
- 一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとするとともに、互いに助け合い高め合おうと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) 生徒個々の技能を身に付ける工夫

バレーボールにおける生徒の技能を身に付ける場面では、技能差が大きい実態にある生徒に対し、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きや、その技能を活かしてゲームを行うことができるように、以下を提示するとともに個別に助言を行った。

【自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きを身に付ける工夫】

- ①技能の差がある生徒同士をペアにし、対人パス・円陣パス・2対2や3対3のミニゲームなどフォームやボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスがすぐに確認できるようにする。
- ②ICT 機器を活用し、生徒が自分で動きを確認できるようにする。



経験者が正確なトスを上げることでスパイクの技能が高まり、空間を狙って打つことができるようになった。
 また、上達に合わせて、ブロックを練習し、ローテーションの工夫で思い切りスパイクを打つことができるようになった。



技能の差がある生徒同士をペアにし、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動き、フォーム、ボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスをすることで、積極的に活動することができるようになった。

(2) 生徒全員がゲームを楽しむための工夫

単元の終盤では、生徒がこれまでの学びを活かし、全員でゲームを楽しむことができるように、ゲームの行い方を次のように工夫した

①ルール設定の工夫

今までサーブレシーブができない生徒たちが、「3回で相手コートに返すルール」を「何回でも良い」ルールに変更し、積極的にゲームに参加できるようにした。また、サーブはどこからでも打てるようにした。

②チーム間による合意形成の工夫

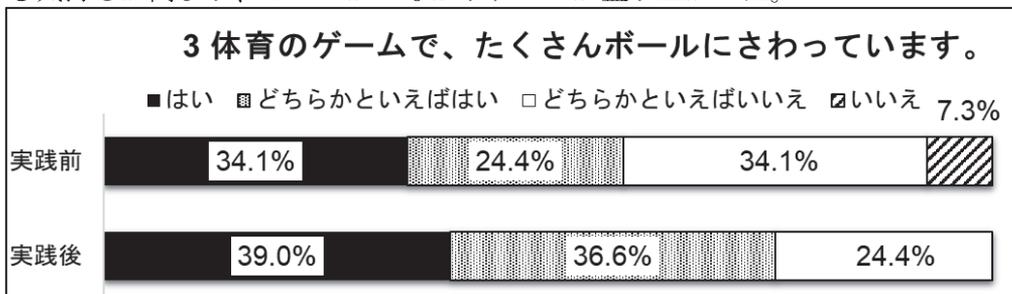
ゲームを始める前に、相手のポジションを見て、ローテーションをどこから始めるか、ポジションをどうするか、話し合いをさせて実施した。

3 成果と課題

(1) 成果

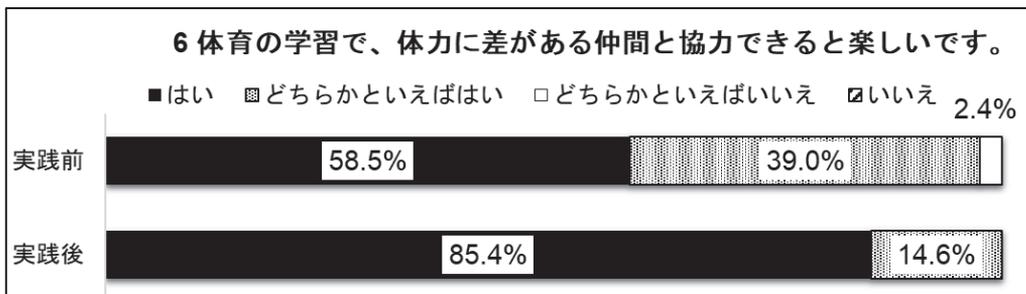
- 個人の技能が大きく向上しなくても、ルールを工夫することで技能の差を埋めることができ、多くの生徒が夢中になって活動することができた。

特に苦手な生徒が積極的に活動できるようにルールの工夫をすると、ゲームの中でボールを触ろうとする気持ちが高まり、ボールがつながりゲームが盛り上がった。



また、基本的なバレーボールのルールにとらわれず、生徒の実態に合わせルールを緩和させることで、生徒全員の運動量が増加した。ゲームにおける勝敗を楽しむという視点においても、拮抗する場面がゲームの中で増え、生徒全員が楽しむことができた。

技能を高めるには時間がかかるが、それだけに終始せず、技能を高めつつルールの工夫をすることで、生徒全員が今ある技能でゲームを楽しむことができた。

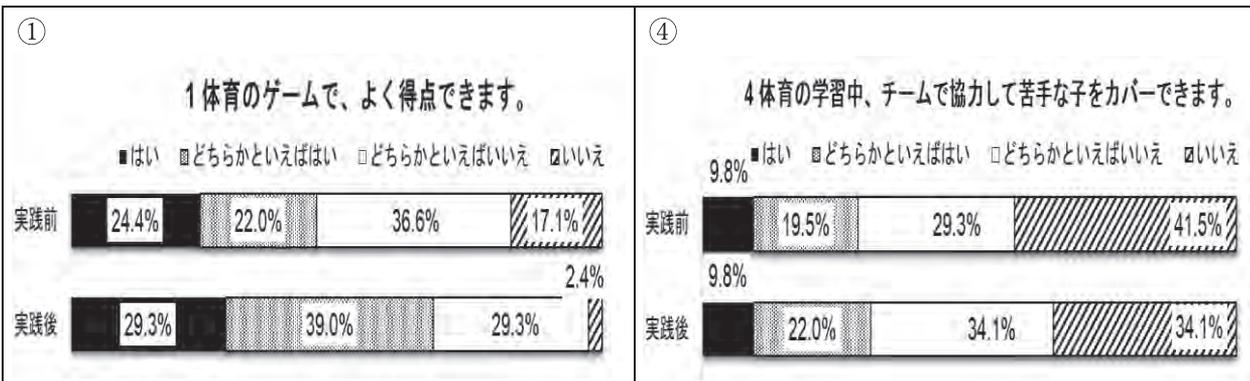


(2) 課題

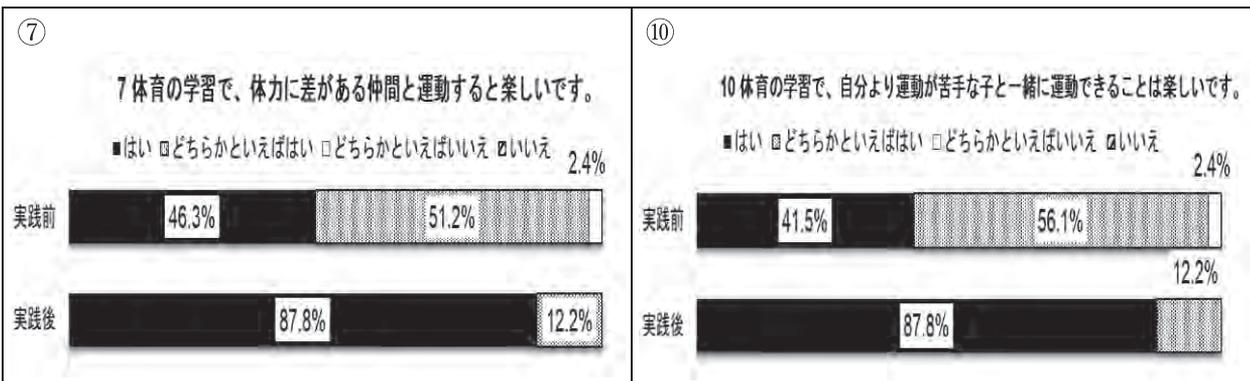
- 来年度は、経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能差や体力差が大きく共習をしにくい種目において、ルールをどのように工夫すれば楽しく活動できるか考えていきたい。また、単元計画を体育科で共有し、練習の工夫の仕方を協議していき、多くのアイデアを出し合って授業を進めていきたい。

【児童生徒の変容】

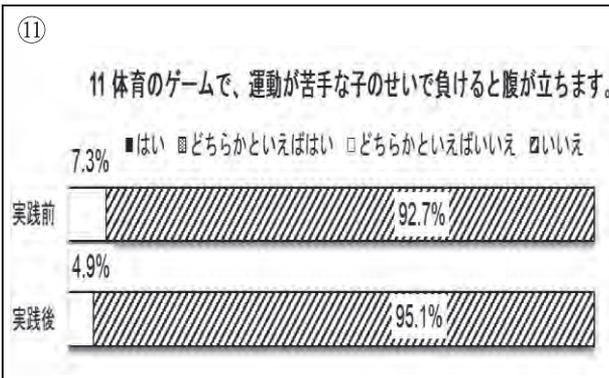
〔Ⅰ リーダーシップ〕



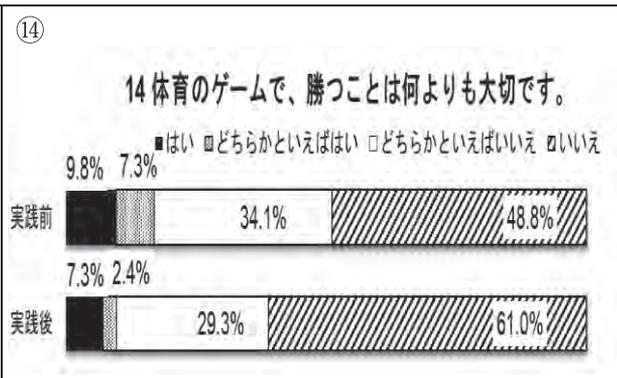
〔Ⅱ ちがいの受容〕



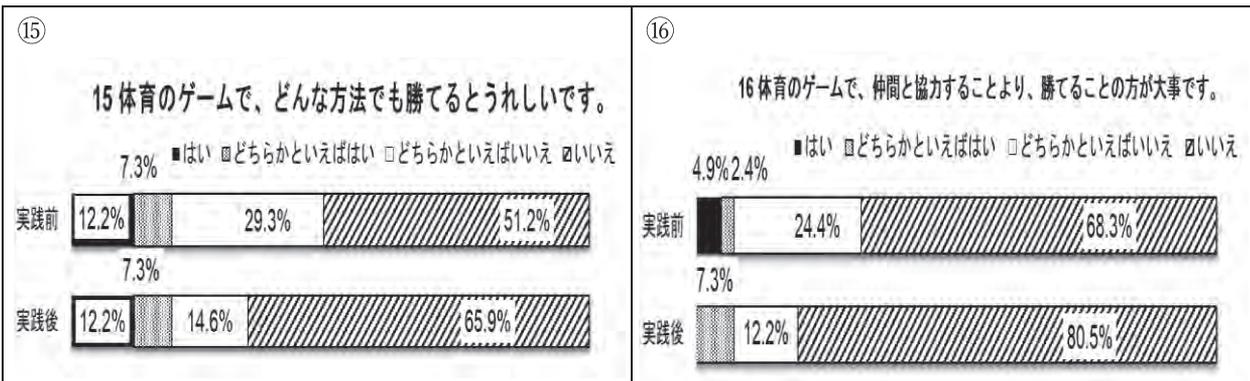
〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



高等学校第2学年 E 球技 ア ベースボール型「ソフトボール」

単元目標

知識及び技能	勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技術で仲間と連携しゲームを展開することができるようになる。状況に応じたボール操作と状況に応じた守備などによって攻守をすることができるようになる。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者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	球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたブレインなどを大切にしようとする、と、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：単元全時間を男女共習で実施

ねらい	安定したボール操作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。	①～⑤	⑥～⑨	⑩～⑫	⑬～⑯	評価規準 【知識・技能】 ①技術などの名称や行い方など言ったり、書いたりしている。 ②安定した技能で、ボールを取り投げることができる。 ③相手の攻撃に応じて、守備位置を変えることができる。
	オリエンテーション	主運動につながるようなステップを取り入れた準備運動や投能力を高める動作を取り入れたウォーミングアップを行う。 共：(1)ゲームを楽しむための工夫 ・心と体をほぐすために、ペアになってストレッチをする。・恐怖心を取り除くために、スポンジボールを使ったキャッチボールを行う。	自己のボール操作やバット操作の課題解決に取り組むことができる。	チームの課題や状況に応じた守備の課題解決に取り組むことができる。	ルールを工夫したゲームを行う。 共：(1)ゲームを楽しむための工夫 ・ゲッツー成功で守備に加点ルール ・男女差や技能差にかかわらずゲームを楽しむように、ア～エのルールをチーム内で選択したり、採用するルールを相手チームと話し合ったりして合意形成する。	
導入	キャッチボール「スリーステップスロー」 ・捕球から送球までの動作のポイント(足の重心)を提示し、キャッチボールを行う。	ゲッツーキャッチボール シートノック・バットティング	チーム別課題解決練習	ルールを工夫したゲームを行う。 共：(1)ゲームを楽しむための工夫 ・男女差や技能差にかかわらずゲームを楽しむように、ア～エのルールをチーム内で選択したり、採用するルールを相手チームと話し合ったりして合意形成する。	単元の振り返り	
展開	ルールを工夫したゲームを行う。 共：(1)ゲームを楽しむための工夫 ・攻撃チームがピッチャーをする。全員が安定したバット操作ができるように、味方が打ちやすいボールを投げる。 ・最大得点数の工夫 全員に打順が回って、より多くの得点を取って楽しむことができるように、攻撃の作戦を考える。	ルールを工夫したゲームを行う。 共：(1)ゲームを楽しむための工夫 ・男女差や技能差にかかわらず、全員がバットティングを楽しむことができるように、ホームランゾーンを設定する。また、ホームランゾーン内でも捕球できるなどの守備のルールも工夫する。	本時の振り返り	総括評価		
終末	単元のめあてをつかんだり、見直しをもちたりする。	①	②	③	①	②
知識・技能 思・判・表 主体的	①	②	③	①	②	③

生徒同士が考えを伝え合い、ゲームを楽しむための工夫
 高等学校第2学年 E 球技 ウ ベースボール型「ソフトボール」

1 単元の目標

- 勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などによって攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- 生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチーム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】
- 球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保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) ゲームを楽しむための工夫

① 教具の工夫

数多くボールに触ることができるために、不安の原因である男女の体格差や一人一人の体力差の違いで、「ボールに当たるのが怖い」という声に対しては、スポンジ製の柔らかいボールで行うことにした【資料1】。このスポンジ製のボールは素手で捕っても痛くないため、当初はグローブを使わず行った。グローブを使わないため、捕球も難しく、「得意」と感じている男子生徒や経験者もエラーする場面があり、その光景から、技能差だけでなく体格差や体力差に関係なくみんながミス認め合う雰囲気づくりにつながった。



【資料1 スポンジ製のボール】

② ルールの工夫

生徒全員が協力しながら楽しめるように、以下のようなルールを生徒とともに考案しながら実施した。

ア 「攻撃チームがピッチャーをする」

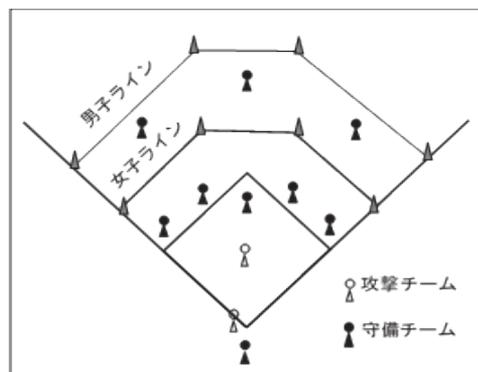
ピッチャーは攻撃チームから出すようにし、それぞれのチームで三振が出ないように打ちやすいボールを投げるようにした【資料2】。



【資料2 同じチームの仲間がピッチャーをする様子】

イ 「男女で分けてホームランゾーンを設定」

ホームランを男女で分けてゾーンを設定し実施した。当初は、男女共通でホームランゾーンを設定していたが、女子から要望があり、女子ゾーンを男子より手前に設定し、男女でゾーンを分けて実施した【資料3】。ただし、ホームランゾーンで捕球したらアウト、捕球し損ねてボールを落としたら、プレイが進行する形で行った。6時間目以降の授業時のゲームでホームラン 24 本（そのうち女子が 3 本）となった。



【資料3 ホームランゾーンを分けたフィールドと守備時の配置例】

ウ 「1回の最大得点数を5～8点とする」

1単位時間において打数が全員に必ず複数回まわるように、1回の攻撃で最大得点数を5～8点とした。このルールで行ううちに、生徒は「3点取ったら満塁にして最後に満塁ホームランを打とう」という作戦を考えるようになり、できるかぎり得点を取ることを目指すようになった。

エ 「守備に『ゲッター』を成功したら1点加点とする」

守備時に効率よくアウトを取り交代するために「ゲッター」の必要性について生徒に教え、「ゲッター」が成功したら守備時でも1点加点する形で行った【資料4】。このルールを導入し、説明して行った結果、走塁時に味方の打球を見て走るようになり、生徒全員のルールの理解度向上にもつながった。実際にゲッターで加点となったケースは全ゲームの中で5回であった。

ゲッター成功（加点）の記録

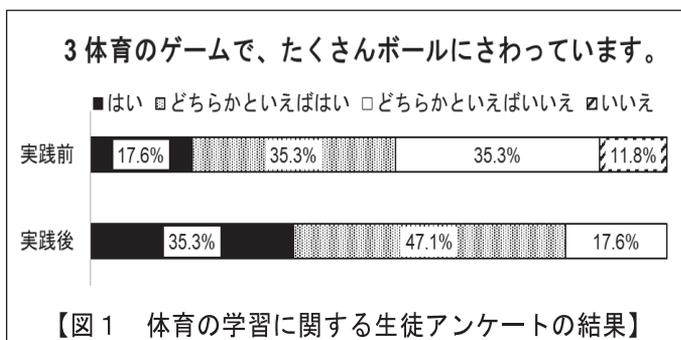
カウント板	一	二	三	四	五	六	七	八	九	計
S ●●	A	2	1	6	4					13
B ●●●	B	1	1	1						3
O ●●●●										

【資料4】得点板とゲッター成功時の記録

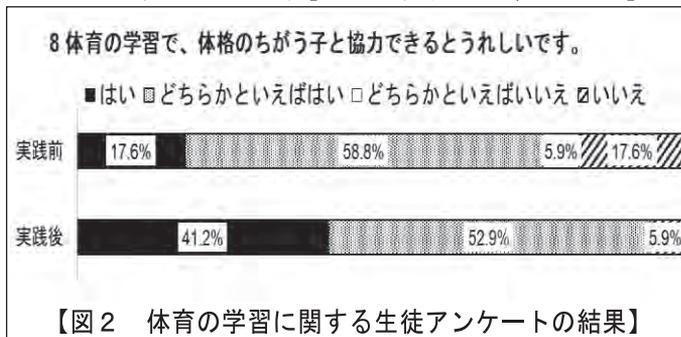
3 成果と課題

(1) 成果

- 「体育の学習に関するアンケート」において、「体育のゲームで、たくさんボールにさわっています」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図1】。これは、スポンジ製のボールを使い、ボールに対する不安を軽減できたからだと考える。ボール操作の経験の差に関わらず、生徒が積極的にボールを操作しようとする意識を高める上で有効であった。



- 「体育の学習で、体格のちがう子と協力できるとうれしいです」という項目で、「はい」「どちらかといえばはい」と回答した生徒が増加した【図2】。男女の体格差も含め、一人一人の技能差や体力差があっても協力して楽しみながら活躍できるゲームを展開したからだと考える。その際、経験者に対して質問したりして、互いに高め合う雰囲気もあり、年度当初のオリエンテーションにおいて、「遠慮はしない。配慮はしよう。」を合言葉として、安心、安全な場を教師、生徒が一緒になって作ったことも有効に働いたと考える。

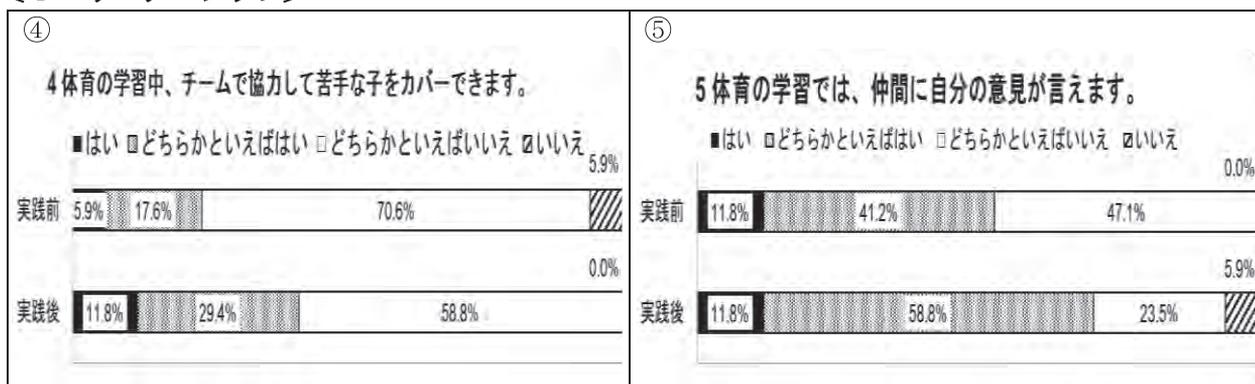


(2) 課題

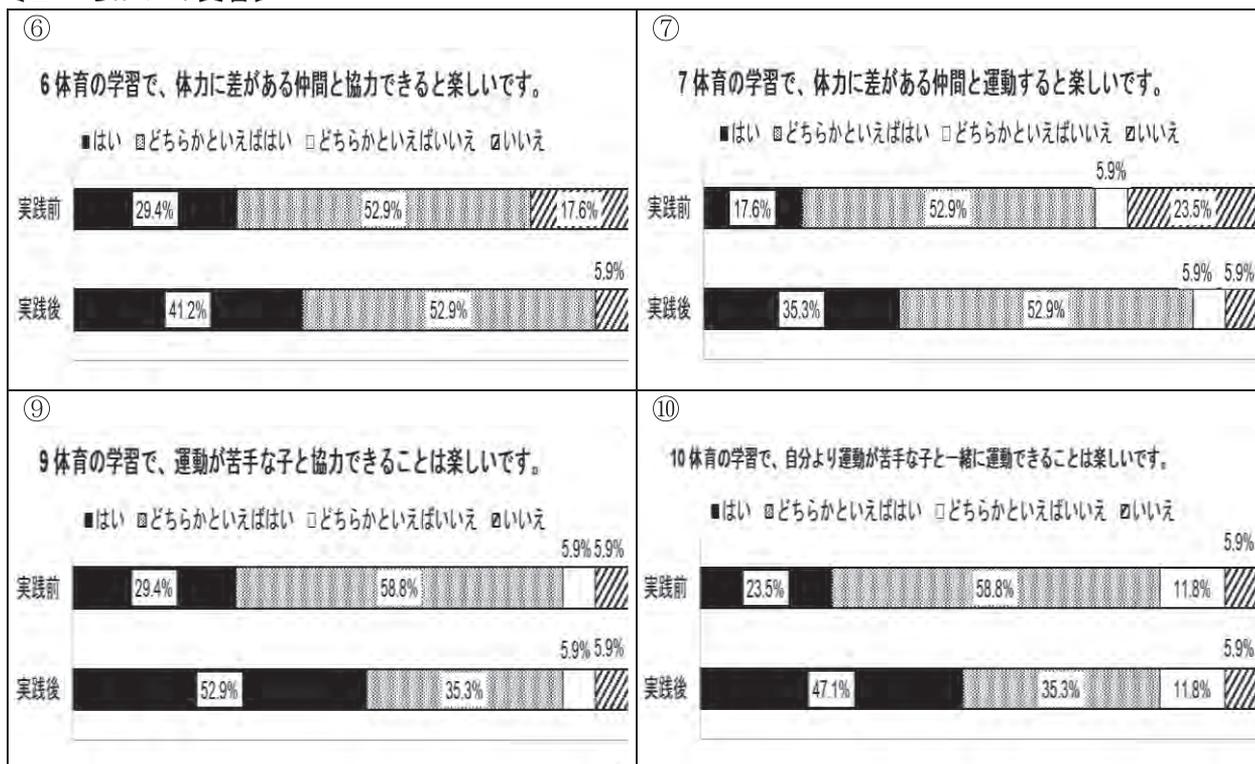
- 球技の特性を楽しむための工夫を行いながら実践を進めたが、球技の醍醐味である「得点する」という感動を多くの生徒に十分に味わわせることができなかつた。生徒が、今回の実践で身に付けたベースボール型の動きを、男女、能力差関係なく仲間と連携した動きに発展させることができるように、次年度の学習に生かしていきたい。

【児童生徒の変容】

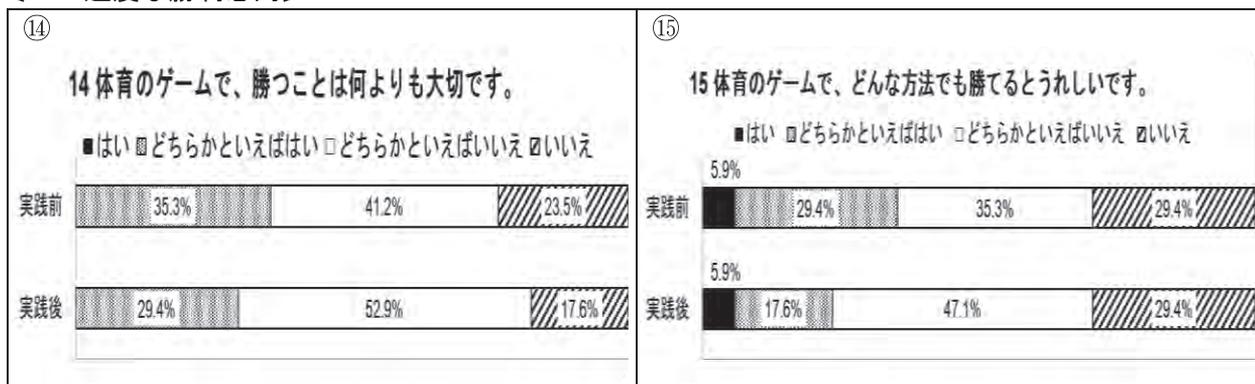
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



【授業実践協力者の声】

授業では、体育は全員で体を動かすことが当たり前ということを伝えていきます。みんなが満足できる、真剣に取り組むことができるルールは何かを生徒と一緒に考えることができました。



特別支援学校高等部 第3学年 E 球技 ア ゴール型「簡易化したハンドボール」
単元目標

知識及び技能	○簡易ハンドボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作及びびボールの動きを身に付け、球技の楽しさや喜びに触れることができる。
思考力、判断力、表現力等	○自分の能力に適した課題をもち、動きを身につけるための活動やボールを繋いでゲームができるように、課題解決のために考えたり、気付いたこと等を仲間に伝えたりすることができる。
学びに向かう力、人間性等	○自己の力やペースに合わせて進んで運動に取り組む、きまみや簡単なルールを守って仲間と協力したり、勝敗を受け入れたりすることができる。

※共：単元全時間を男女共習で実施

ねらい	①②導入ステージ オリエンテーションを通して、競技の特性を知るとともに、課題を考えたり見つけたりすることで目標をもつことができる。	③ ④動き身に付けるステージ 投げる、パスなどのやり方を知るとともに、基本的なボール操作や動きを身に付けることができる。	⑤⑥⑦⑧⑨行い方を考える パスを使って攻めたり、パスがもらえる場所に動いたりして、ゲームをすることができ、課題を考えて伝えることができる。	⑩⑪⑫動きを楽しむ これまでの学習を生かし、ゲームを楽しむことができる。	評価規準 【知識・技能】 ①ボールを投げたり、とったりするなどの基本的技能を身に付けることができる。 ②空いている場所や人を見つけ、パスを出したり、移動してボールをもらったりすることができる。 ③簡易ハンドボールのルールを言ったり、書いたりしている。 【思考・判断・表現】 ①練習やゲームを振り返り、自己・チームの評価をし、よい点や修正点を自分らの表現で伝えていく。 ②声を掛けたり、手をあげたりして、自分の位置を伝えていく。 ③動きにあったボールの投げ方・とり方のポイントについて、仲間に伝えていく。 【主体的に学習に取り組む態度】 ①一人一人の違いを受け入れ、協力して練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ルールを守り、安全に注意しながら、練習やゲームを行い、勝敗を受け入れようとしている。 ③用具の準備や片付け、係の仕事など友達と協力しようとしている。
導入	出席確認／本時学習のめあての確認 ○競技の特性やイメージをつかむ。 共：(2) 動きの目的や行い方を意識したポイントの提示 ・イラスト、写真、動画の提示 ○ボール慣れ 投げ方のイメージをつかみ、的にあてることができ。 ・対面キャッチ ・近い時、遠い時の投げ方のポイントの提示 ・ストラックアウト、壁、コーン等数種類の的を準備・距離の設定 ○試しゲーム 共：(1) 自分やチームに必要な課題を見付けるための試しのゲーム ・ルールを視覚的に提示 ・ルールの簡易化（ドリブルなし） ・コート広さ、人数の調整 ・動画視聴をしての振り返り、個人→グループ評価表	○相手にボールをとられないように、投げ方を考えたり試したりすることができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・ペア移動パス（パス&ラン） ・対面移動パス（グループ） ・2対1パスカット（スクエア内） ・4対2パスカット（スクエア内） ○パスがつかないよう、ボールを受けとる場所を考えたり試したりして、できるだけ多くつなぐことができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・3対1（トライアングル）パスカットゲーム ・3対2パスカットゲーム（ハーフコート）	○ボールを持たない時の動きを意識して、シュートにつなげることができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 【サークルゲーム】 ・パス回しシュート（サークル内） ・動きと連動したシュート 【ハーフコートゾーンゲーム】 ・攻め3人、守り2人の数的有利な状況（3対2） ・攻めと守り3分間で交代 ・ゴールエリアでパスを受けたら得点 【ダイフェンス突破ゲーム】 ・人数、標的物、時間 ・コートの広さ及び使い方の工夫	○これまでの身に付けた技能を活かして、ゲームを楽しむことができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・ゲーム時間 ・攻防のやり方 ・人数、ローテーション ・コートの広さ ・ゾーンの設定 ・得点など ・可能な限り係の役割分担を行う（得点、タイマー）	単元のまとめと振り返りを行う。
展開	○パスがつかないよう、ボールを受けとる場所を考えたり試したりして、できるだけ多くつなぐことができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・3対1（トライアングル）パスカットゲーム ・3対2パスカットゲーム（ハーフコート）	○相手にボールをとられないように、投げ方を考えたり試したりすることができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・ペア移動パス（パス&ラン） ・対面移動パス（グループ） ・2対1パスカット（スクエア内） ・4対2パスカット（スクエア内） ○パスがつかないよう、ボールを受けとる場所を考えたり試したりして、できるだけ多くつなぐことができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・3対1（トライアングル）パスカットゲーム ・3対2パスカットゲーム（ハーフコート）	○ボールを持たない時の動きを意識して、シュートにつなげることができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 【サークルゲーム】 ・パス回しシュート（サークル内） ・動きと連動したシュート 【ハーフコートゾーンゲーム】 ・攻め3人、守り2人の数的有利な状況（3対2） ・攻めと守り3分間で交代 ・ゴールエリアでパスを受けたら得点 【ダイフェンス突破ゲーム】 ・人数、標的物、時間 ・コートの広さ及び使い方の工夫	○これまでの身に付けた技能を活かして、ゲームを楽しむことができる。 共：(3) スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定 ・ゲーム時間 ・攻防のやり方 ・人数、ローテーション ・コートの広さ ・ゾーンの設定 ・得点など ・可能な限り係の役割分担を行う（得点、タイマー）	単元のまとめと振り返りを行う。
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。
知識・技能 思・判・表 主	③ ①	① ②	② ③ ①	③ ② ①	総括評価

運動の楽しさに触れるための単元構成の工夫 ～つないでシュート～
特別支援学校 高等部第3学年 E 球技 ア ゴール型「簡易化したハンドボール」

1 単元の目標

- 簡易ハンドボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作及びボールを持たない時の動きを身に付け、球技の楽しさや喜びに触れることができるようにする。 【知識及び技能】
- 自分の能力に適した課題をもち、動きを身に付けるための活動やボールを繋いでゲームができるように、課題解決のために考えたり、気付いたこと等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】
- 自己の力やペースに合わせて進んで運動に取り組み、きまりや簡単なルールを守って仲間と協力したり、勝敗を受け入れ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) 生徒が進んで運動に取り組むためのルールや教具の工夫

生徒達がチームで協力し、「これならやれるかな」「やってみたい」と思えるように、ドリブルを使用せずボールをパスで繋ぐようにルールを工夫したり、みんながゴールをねらってゲームの攻防を楽しめるように、ハンドボールを簡易化したゲーム（「つないでシュート」）を行ったりした。

また、ハンドボール1号級（直径15cm）の空気圧を調整し、掴みやすいようにした。

(2) 自分やチームに必要な課題を見つけるためのICTの活用

単元導入時に行った試しのゲーム後には、「できていたこと」や「練習が必要なもの」などの8項目を自己評価する場を設けた。その後、個々の課題をチーム内で共有し簡単な表にまとめ、自分達に必要な課題を見つけ共通理解する場を設けた。その時に、視覚的に分かるようにタブレット端末を活用し、動画を観て確認するようにした【資料1】。



【資料1 課題の共有】

(3) 動きの目的や行い方を考えるための学習過程の工夫やポイントの提示や声かけの工夫

1 単位時間の学習過程を、次のように工夫した。導入では、めあてを明確化し、展開では、授業途中の意識化（教員からの再確認の場や友達へのアドバイスなど）を図り、終末では、学習の振り返りを行った。

また、動きの目的や行い方を視覚的に提示する際に、説明は短くポイントを絞って言葉かけしたり、模範の動きを示す場合は、良い動きと課題のある動きを対比したりするように工夫した【資料2】。



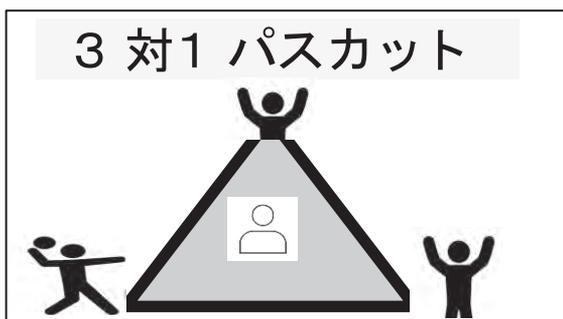
【資料2 めあてやポイントの提示】

(4) 単元構成の工夫とねらいに応じたゲームや場の設定の工夫

単元構成をねらいに応じて、「導入ステージ」「動きを身に付けるステージ」「行い方を考えるステージ」「動きを楽しむステージ」と設定した。

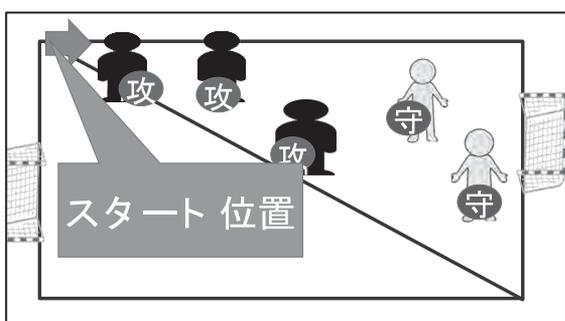
また、必要な技能を習得したり、個々の課題を解決したりすることができるように、人数の制限や場の設定（位置やコート内の奥行きや横幅）を工夫した。

例えば、「動きを身に付けるステージ」では、基本的なボール操作ができるように、ペアでその場でパスの練習をした後に、移動パス、チームでの対面移動パスなど、少しずつパスの種類や速さ、距離などを変化させ取り組んだ。また、「パス&カットゲーム」では、「2対1→4対2→3対1」のように人数を増やしたり、コート内の広さを変えたりしながら、どのようなパスが相手に通るのかヒントやポイントを示し、生徒が体験したり考えたりしながら試す場を設けた【資料3】。

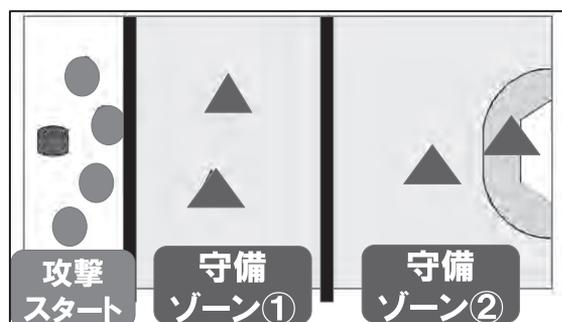


【資料3 パス&カットゲーム】

次に、「行い方を考えるステージ」「動きを楽しむステージ」では、ボールを持った時の動きや持たない時の動きを意識し、シュートに繋げることができるように取り組んだ。「サークルゲーム」では、サークル内でパスを回し、守備の相手をかまし、標的物にシュートして、動きと連動したゲームを行った。「ハーフコートゲーム」【資料4】や「ディフェンス突破ゲーム」【資料5】では、攻める人数を有利にし、守りを少なくしたり、コート内の使い方や守りの位置の制限をしたりしながら、より実践に近づけたことで、ゲームの中で動きを楽しむことができるようになった【資料6】。



【資料4 ハーフコートゲーム】



【資料5 ディフェンス突破ゲーム】



【資料6 実際のゲームの様子】

3 成果と課題

(1) 成果

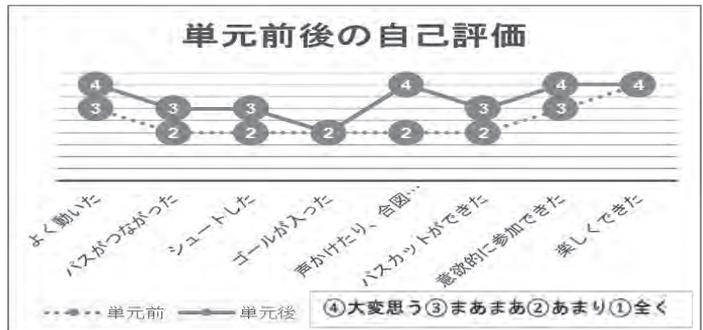
①生徒Aについて

生徒Aは運動があまり得意ではなく、試しのゲーム時ではコート内を何となく移動はするものの、シュートをしたり得点につながるような動きやパスをしたりすることができなかった。しかし、ねらいに応じたゲームを積み重ねていくうちに、基本的なボール操作ができるようになると、前向きなコメントが増えてきた【資料7】。

自分相手が相手の前に行ったり攻める事が頑張ります。
 パスも出ましたし近くにボールが来て取ることにしたら
 なかなか取れなかったため、ボールを取れるように頑張ります。
 自分から積極的に動く事が出来嬉しかったです。

【資料7 生徒Aの振り返りの記述】

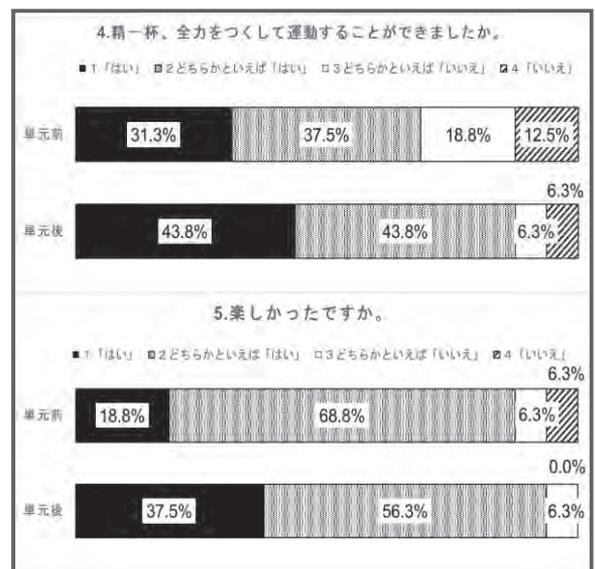
また、単元初めの試しのゲームと単元終わりのゲームを終えてからの自己評価（8項目）を比較すると、【資料8】のようにポイントが上がったことがわかる。また、ゴールをなかなか決めることはできなかったが、得点につながるパス（アシスト）やチームメイトに声かけをしたり、手を振り合図を出したりするなど、ゲームに積極的に取り組む場面が増えてきた。そして、単元終わりの振り返りでは、「自分から、積極的に動くことができ嬉しかった。」と記述している【資料7】。



【資料8 生徒Aの生徒の自己評価項目結果】

②単元後アンケートより

単元初めと比べると「今まで、できなかったことができるようになった」「精一杯、全力をつくして運動することができた」「楽しかった」という回答が増加していた【図1】。単元初めは、ルールや動き方の理解が難しい生徒もいたが、チームの課題を見つけ、ゲームに取り組むと、どのように動いたら相手にパスが通るのか考えてプレーしたり、「〇〇さんにパス」「〇〇さんが空いているよ」などのアドバイスをしたり、ゲームの途中に自ら手を挙げて「はい」などの声を上げたりしながら、ボールを要求する姿も増えてきた。これらのことから、自分やチームの課題を明確にし、一つ一つの運動の目的や行い方を理解し意識できるようになることで、生徒が運動の楽しさに触れることができたと考えられる。



【図1 アンケートの結果】

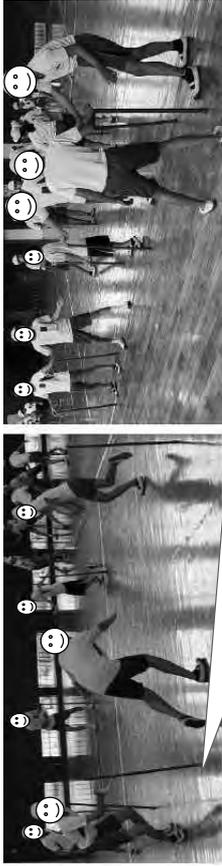
(2) 課題

- 友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりする活動の工夫が十分ではなかった。今後、本校生徒の特性を踏まえて、生徒が主体的に動いたり考えたりできるように、「やってみよう」「やってみよう」という意欲をもち成功体験の積み重ねや、スモールステップによる活動の設定、不得意を補う教材の工夫等をし、自信をもち仲間と協働していくことができる授業作りを目指していく必要がある。

資料編

- ・令和4年度福岡県体育・スポーツ研修報告会調査研究事業報告資料
- ・体育の学習に関する生徒アンケート I 用紙（中学校の例）
- ・令和4年度「体育の学習に関する児童生徒アンケート」質問項目別結果
- ・令和4年度「体育の学習に関する児童生徒アンケート」因子別結果

【小学校 高学年 体づくり運動】



日頃は運動が苦手で、体育があまり好きではない児童から
「先生！次はいつ体育するの？早く体育したい！」
 と言われて、嬉しかったです！

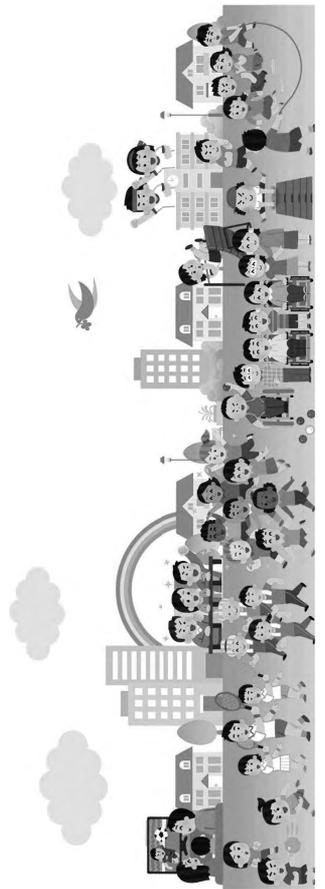


令和4年度福岡県体育・スポーツ研修報告会
 調査研究事業報告

**福岡県体育研究所 令和2・3・4年度調査研究事業
 「共生を基盤とした体育の授業づくり」**



多様なすべての児童生徒が、相互に学び合い、生かし合う体育の授業づくり
 豊かなスポーツライフの実現に向けて、“運動好き”の児童生徒を育む



福岡県体育研究所調査研究事業「共生を基盤とした体育の授業づくり」の概要

<p>意義</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「誰一人取り残さない」SDGs ○「インクルージョン」PE2030 ○共生社会の実現に向けて ○共生の視点を踏まえた指導の充実 	<p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「技能偏重」「勝敗や競争の目的化」 ○「関わり合う授業」の充実 ○「分けて授業する」多様性の分断 ○運動やスポーツに対する教師(育)観
<p>多様なすべての児童生徒が、相互に学び合い、生かし合う体育の授業づくり</p>	
<p>豊かなスポーツライフの実現に向けて、“運動好き”の児童生徒を育む</p>	
<p>理論構築(国際社会の動向、国や県の動向、学習指導要領等) 組織づくり(調査研究委員会、授業実践協力者) 授業実践の検討(授業づくりの考え方、授業づくりのポイント、検証アンケート等)</p>	
<p>授業づくりのポイントを踏まえた実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ①多様な仲間とのかかわりの機会 <ul style="list-style-type: none"> ・各学習過程における工夫 ・仲間と運動の楽しさを共有することができる工夫 ②すべての児童生徒が運動のもつ価値や楽しさに触れる工夫 <ul style="list-style-type: none"> ・教材の工夫(教材化) ・場の工夫、教具の工夫 	
<p>児童生徒の実態を踏まえた実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ①共生体育態度アンケートの5つの因子に着目した仕掛けの工夫 「リーダーシップ」「ちがいの受容」「失敗への排斥」「過度な勝利志向」「排除雰囲気」 ②特別支援学校における実践 <p>○様々な領域・内容での実践</p>	

調査研究事業「共生を基盤とした体育の授業づくり」授業実践の具体一覧表（令和3・4年度）

領域	小学校			中学校			高等学校		
	第1学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	第7学年及び第8学年	第1学年	第2学年	第3学年	第1学年	第2学年	第3学年
身体運動		6年生 体の動きを高める運動		1年生 マット運動			1年生 水泳		
器械運動		6年生 マット運動		3年生 跳び箱運動			1年生 サッカー ハンドボール	2年生 バスケットボール	2年生 ハンドボール
陸上競技	3年生 足・跳の運動(リレー)	5年生 ハードル走		3年生 走り幅跳び			1年生 バレーボール	2年生 バドミントン	3年生 バドミントン
水泳	2年生 足・跳の運動(リレー)						1年生 ソフトボール	2年生 ソフトボール	
球技	2年生 集遊び	5年生 タグラグビー	1年生 フットサル	1年生 フットボール	1年生 バレーボール	3年生 ソフトボール	1年生 柔道		
武道									

小・中・高・特の実践協力者18名
合計30の授業実践

令和3年度【授業づくりのポイントを踏まえた実践】

- ①多様な仲間とのかわり合いの機会【小学校 低学年 走・跳の運動遊び】
- 仲間と学び合いながら動きを高めるための仕掛け
- 高く跳ぶためのポイントを伝え合い、動きを確かめる活動



「音楽の時間に学習した『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」

「両足をお腹につけるくらい上げて跳ぶと高く跳べたよ」
「ト・ト・トンのリズムで跳ぶと高く跳べるよ」

令和3年度【授業づくりのポイントを踏まえた実践】

- ②すべての児童生徒が運動のもつ価値や楽しさに触れる【高等学校 球技】
- 生徒全員が積極的にボール等用具を操作するための仕掛け

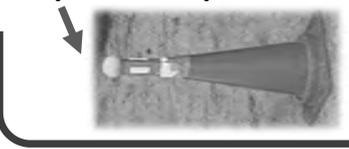
【ゴール型「サッカー」】 【ベースボール型「ソフトボール」】

「やわらかボール」



- ・転がりが少ないため、①ボール操作が容易
- ・②プレイ時間が長い（ボール操作の時間が長い）
- ・適度な柔らかさがあがるため、生徒の恐怖心が軽減
- ・ボールスピードが遅いため、空いた空間を見る／動く機会の増加

「コーン」



- ・牛乳パックを使用することで、バットが当たってもコーンが割れることがない。
- ・安全に、思い切り、何度も、バットでボールを打つことができるように、新聞ボールを準備する。

2	体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。
3	体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。
5	体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。
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。
9	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。
10	体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです。

➢実践後の共生体育態度アンケートにおいて、特に数値が向上した項目

【引用・参考文献】梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

令和3年度【授業づくりのポイントを踏まえた実践】

▶今後の実践に向け、協議・工夫・改善していく項目

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。
14	体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。
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。

- ・児童生徒が①全員で、②全力で、勝敗を競う（ゲームを楽しむ）ことができるよりよい仕掛けについて考える。
- ・児童生徒個々の実態に応じた、支援を工夫していく。
- ・指導と評価を一体として捉える上で、適切な評価の在り方について、実践を通して明らかにする。

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

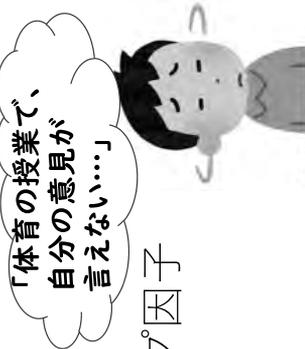


令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

▶共生体育態度アンケート（4件法）

1	体育のゲームで、よく得点できます。
2	体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。
3	体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。
4	体育の学習中、チームで協力して苦手な子をカバーできます。
5	体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。



I リーダーシップ因子

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

▶共生体育態度アンケート（4件法）

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。
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。
8	体育の学習で、体格のちがう子と協力できるとうれしいです。
9	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。
10	体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです。

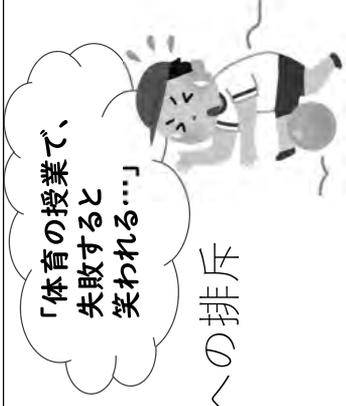


II ちがいの受容

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

▶ 共生体育態度アンケート（4件法）

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。
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。
13	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。



IV 失敗への排斥

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

▶ 共生体育態度アンケート（4件法）

17	体育のゲームで、負けると仲間になんか文句を言われます。
18	体育のゲームで、失敗すると腹を立てる子がいいます。
19	体育の学習で、運動の苦手な人を責める子がいいます。
20	体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります。
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。



排除雰囲気

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

▶ 共生体育態度アンケート（4件法）

14	体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。
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。
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。



V 過度な勝利志向

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発



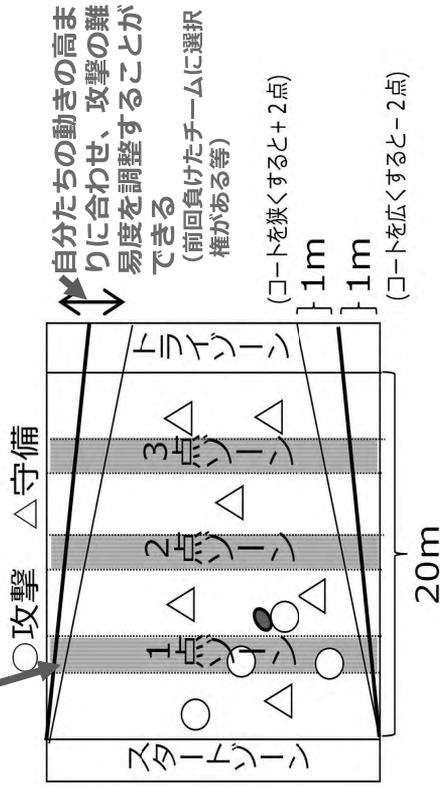
I リーダーシップ因子

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

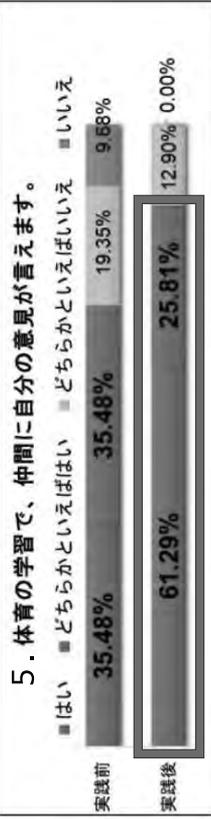
【小学校 高学年 ボール運動 ゴール型「タグラグビー」】

▶ チーム全員で協力して攻撃し、得点する楽しさを味わうための仕掛け

技能差に関係なく、誰もが安心してボール操作を行うことができる



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

【小学校 高学年 ボール運動 ゴール型「タグラグビー」】

▶ 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ための仕掛け

一人一人の名前付きのマグネット



自他の考えを可視化できる作戦ボード

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

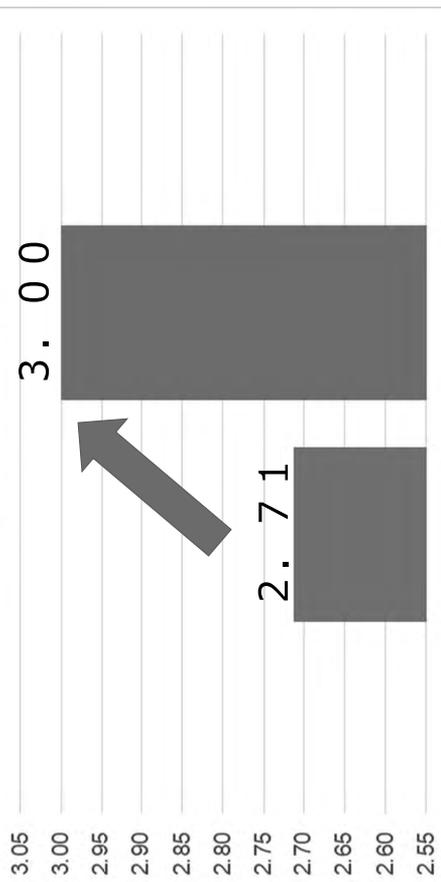
▶ 共生体育態度アンケート (4件法)

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | 体育のゲームで、よく得点できます。 |
| 2 | 体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。 |
| 3 | 体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。 |
| 4 | 体育の学習中、チームで協力して苦手な子をカバーできます。 |
| 5 | 体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。 |

「体育の授業で、自分の意見が言えない…」

I リーダーシップ因子

I リーダーシップ



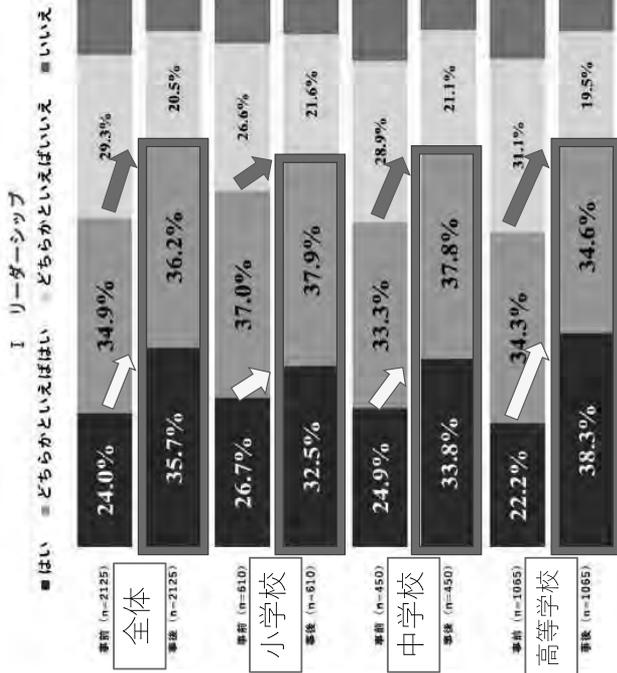
全体の平均値

■ 単元前 ■ 単元後

「体の大きい人と運動するのは、ちょっと怖い…」



II ちがいの受容

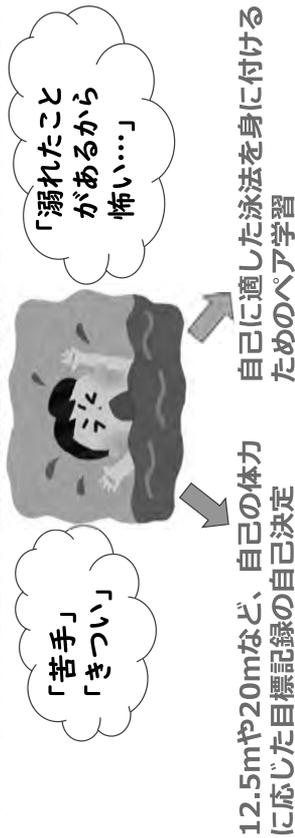


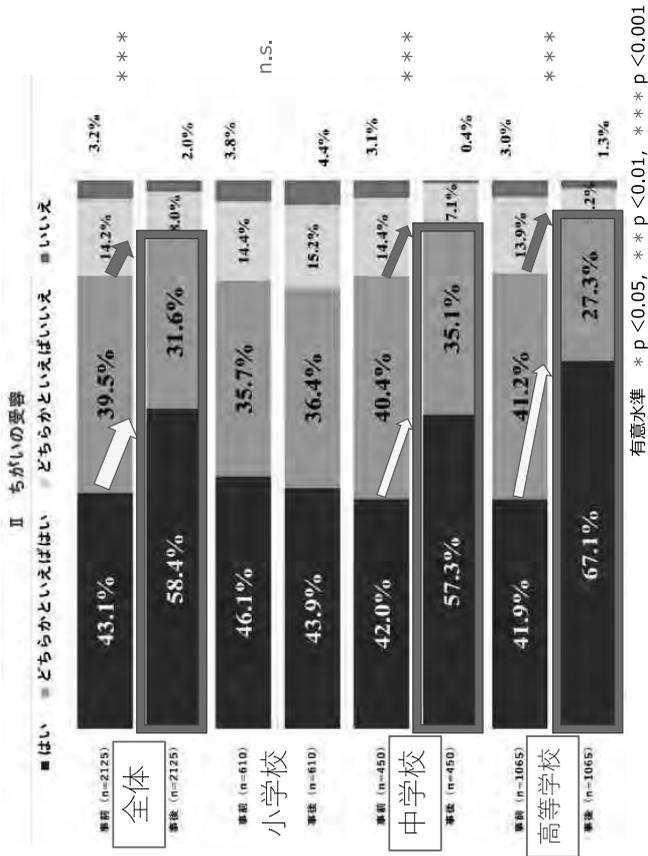
有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

令和4年度の授業実践【児童生徒の実験を踏まえた実践】

【高等学校 入学年次 水泳】

▶ 体力や技能の程度に応じて目標を設定し、意欲的に取り組むための仕掛け





令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

【中学校 第3学年 陸上競技「走り幅跳び」】
 > 個人の運動をみんなで楽しむための仕掛け



個人の記録を点数化しグループで競う、個人的運動の集団化

3.オームで協力して最高点を記録す！

○記録表(得点表)

順位	10.	9.	8.	7.	6.
目標との差	41cm以上	31~40cm	21~30cm	11~20cm	0~10cm
得点	5.	4.	3.	2.	1.
目標との差	-1~10cm	-11~20cm	-21~30cm	-31~40cm	-41cm以下

※自分の記録は記録表に
目標値との差が記載されるよ！

【資料1 個人記録の得点表】

順位	記録表	目標値	差	ポイント
高橋	3m 110cm	3m 00cm	+110	6
山本	3m 100cm	3m 00cm	+100	6
石坂	3m 31cm	3m 00cm	+31	2
松本	2m 48cm	2m 50cm	-2	4
佐賀	3m 35cm	3m 00cm	+35	2

【資料2 記録表】



IV 失敗への排斥

令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

> 特別な支援を要する生徒、体力差や技能差のある生徒の学びを活発にするための仕掛け

技能を平均化した男女混合のグループ・役割分担の明確化
 (立ち幅跳びの記録や体力の実態、運動経験を考慮して)



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

▶ 特別な支援を要する生徒、体力差や技能差のある生徒の学びを活発にするための仕掛け

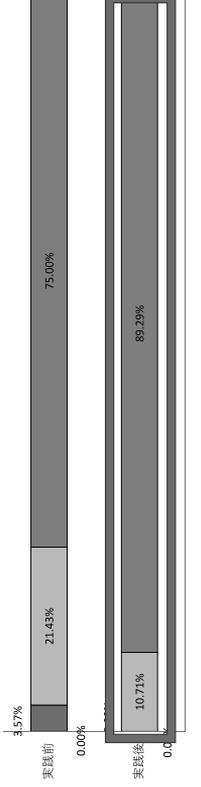
跳躍動作を学ぶための知識構成型ジグソー法を用いた課題解決（課題解決に向けた「調べる・まとめる・実践する」の活動）



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

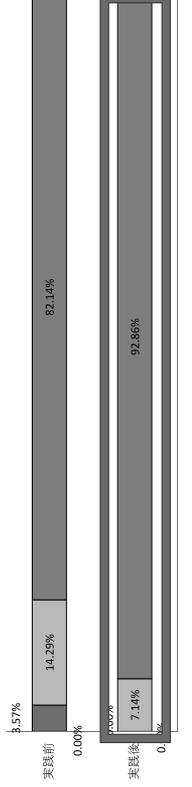
12 体育の学習で、ミスした子を責めてしまうことがあります。

■ はい ■ どちらかといえばはい ■ どちらかといえばいいえ ■ いいえ



13 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。

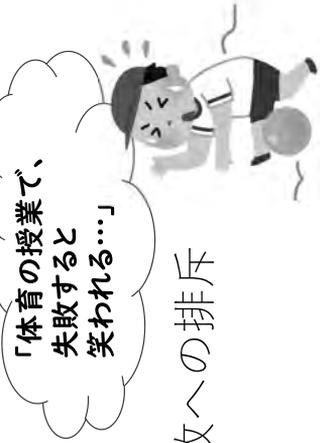
■ はい ■ どちらかといえばはい ■ どちらかといえばいいえ ■ いいえ



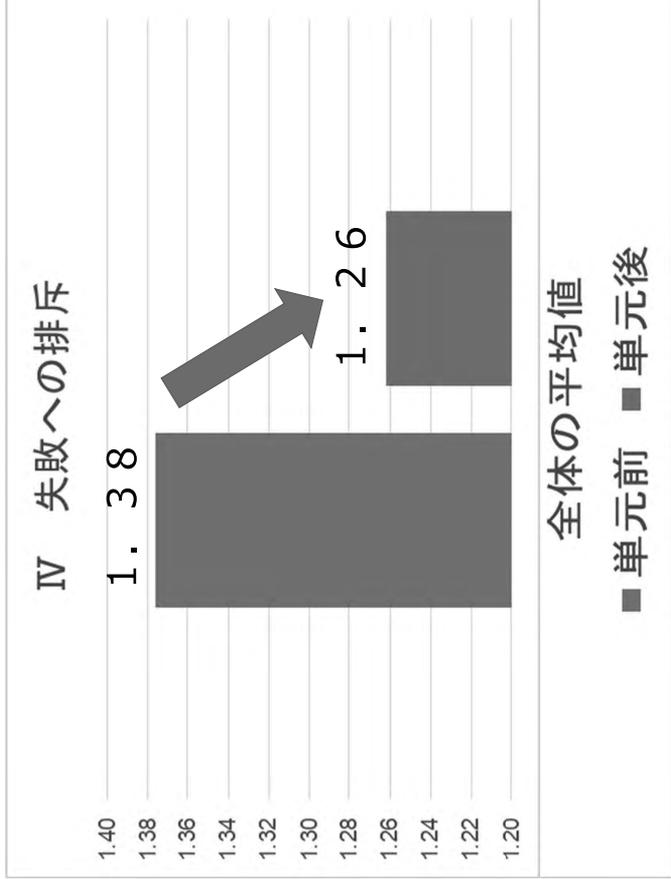
令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

▶ 共生体育態度アンケート（4件法）

11	体育のゲームで、運動が苦手な子のせいではげると腹が立ちます。
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。
13	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。

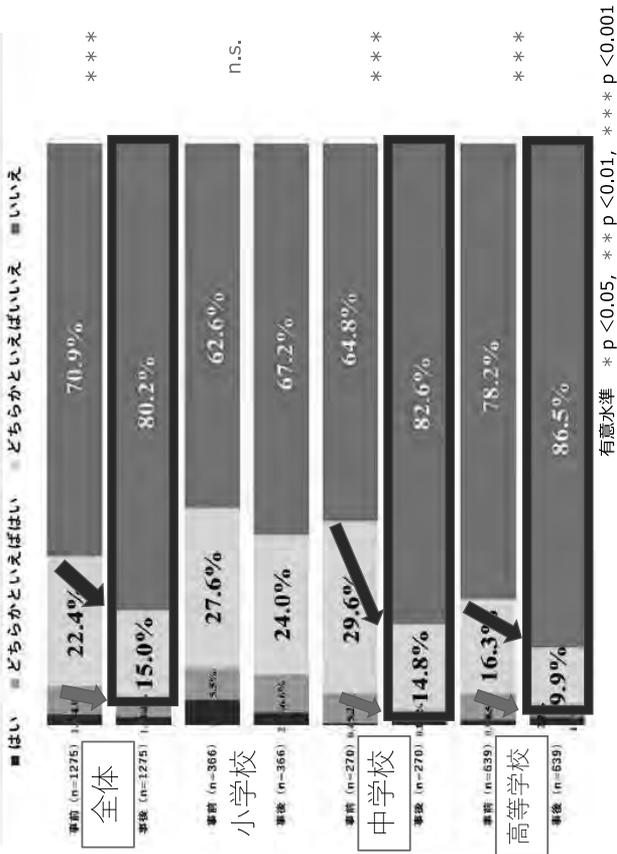


IV 失敗への排斥



〈引用・参考文献〉 梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

IV 失敗への排斥



V 過度な勝利志向



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

【小学校 第6学年 ボール運動「ベースボール型」】

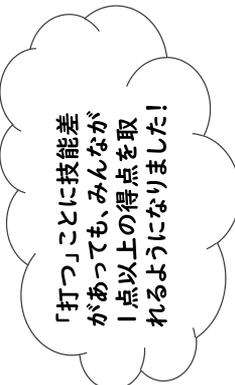
▶ 技能差や障がいの有無にかかわらず、協力して運動を楽しむための仕掛け

誰もが得点することができる
ルールの工夫

- * 走者は、各ベース上にいる仲間と必ずタッチ！（仲間とのかかわり）
- * 得点は、走者の進塁した数



打者と走者の役割を分けた攻撃の様子



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

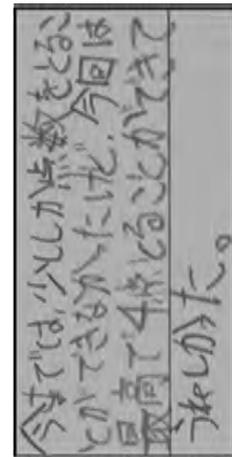
【小学校 第6学年 ボール運動「ベースボール型」】

▶ 技能差や障がいの有無にかかわらず、協力して運動を楽しむための仕掛け

守備を楽しむことができる工夫

* アウトゾーン（フラフープ）の設定

→ チーム内で、どこで守備をしたらいいのか、作戦を話し合うようになった。

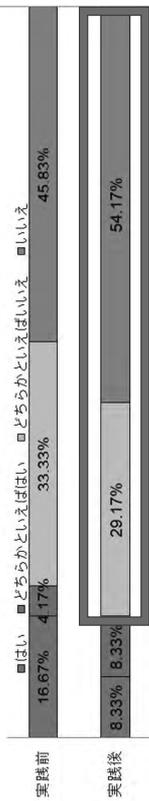


実践後のA児の振り返り



防球ネットを使ったA児の守備の様子

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。



▶ 共生体育態度アンケート（4件法）

14	体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。
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。
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。

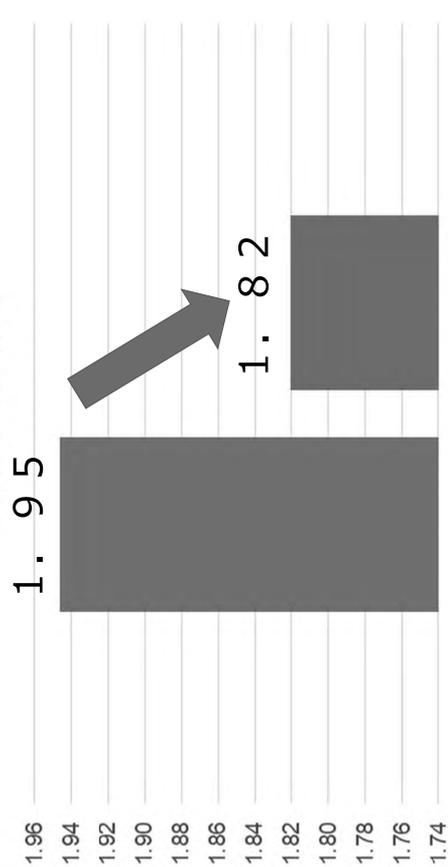
「協力するより
ゲームで勝つこと
が大事なん！」



V 過度な勝利志向

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

V 過度な勝利志向



全体の平均値

■ 単元前 ■ 単元後

V 過度な勝利志向



有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

【中学校 第1学年 球技「ゴール型 フットサル」】

➢性別や技能差にかかわらず、みんなが意欲的に球技を楽しむための仕掛け

個人やチームの技能に合わせた練習の選択やルールの工夫

片足ジャンプでライン突破ゲーム 片足でマーカー早く集めるゲーム 敵からボールを守れ!ゲーム



「楽しいこと」

「心と体が温まること」

「みんなができること（平等に）」

「基本技能につながる動きであること」

排除雰囲気



【中学校 第1学年 球技「ゴール型 フットサル」】

➢性別や技能差にかかわらず、みんなが意欲的に球技を楽しむための仕掛け

個人やチームの技能に合わせた練習の選択やルールの工夫

基本技能の教え合い



3対1のゲームで、ボールを持たないときの動きの教え合い



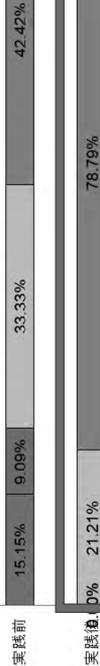
様々な選択肢やルールの工夫

- ・攻撃側がゴールの大きさを選択できる。(コーン2本分、3本分、4本分)
- ・攻撃側が守備の人数を選択できる。(バスケットボールコートの大サイズで3対1のゲームの場合、相手守備者を1~3人から選択)
- ・多くの生徒がボールに触れるように、攻撃側のパスの回数を設定する。



17 体育のゲームで、負けると仲間に文句を言われます。

□はい □どちらかといえははい □どちらかといえはいいえ □いいえ



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

➤ 共生体育態度アンケート（4件法）

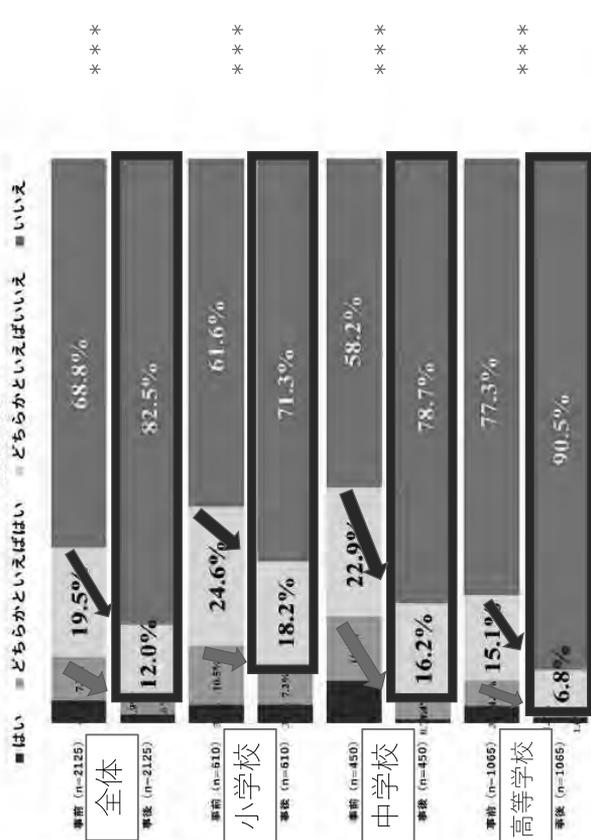
17	体育のゲームで、負けると仲間と文句を言われます。
18	体育のゲームで、失敗すると腹を立てる子がいます。
19	体育の学習で、運動の苦手な人を責める子がいます。
20	体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります。
21	体育の学習で、自分だけ運動ができないことを笑われることがあります。

「〇〇さんと
同じチームだと
負けるやん…」

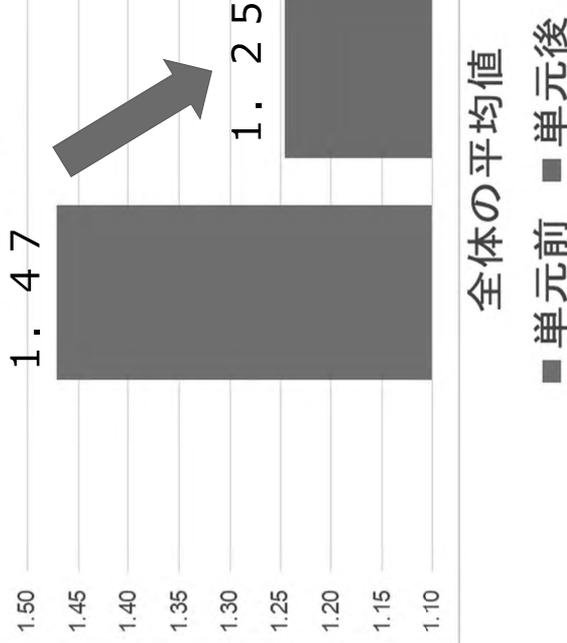
排除雰囲気

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

排除雰囲気



排除雰囲気



令和4年度の授業実践【児童生徒の実態を踏まえた実践】

【特別支援学校 高等部第3学年 球技「ゴール型 ハンドボール」】

➤ 一人一人の実態に応じた、みんなが運動の楽しさに触れるための仕掛け

個人やチームの課題を見つけ、
みんなで共有する活動の工夫



- ・自己評価表を使って課題を見つける。
- ・動画を見て、チームの課題を共有する。

学習過程の見通しを持たせ、
ポイントの提示や声かけの工夫

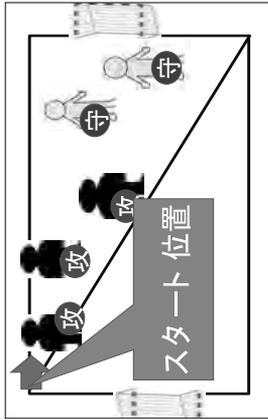


- ・説明は短く、ポイントを絞って声かけする。
- ・モデリングは良い動きと課題のある動きを対比して示す。

【特別支援学校 高等部第3学年 球技「ゴール型 ハンドボール」】

一人一人の実態に応じた、みんなが運動の楽しさに触れるための仕掛け

ねらいに応じたゲームや場の設定、ルールの工夫



- ・みんながゴールをねらって攻防を楽しめるように、パスをつなぐ。(ドリブルなし)
- ・技能差に応じて、攻守の人数やゴールやコートの広さを変える。



Q. 実践を通して、生徒たちのその後に何か変化はありましたか？

A. 「はい、男女の仲が深まったように感じます。学級担任の先生も同じように感じていると言われていました。」

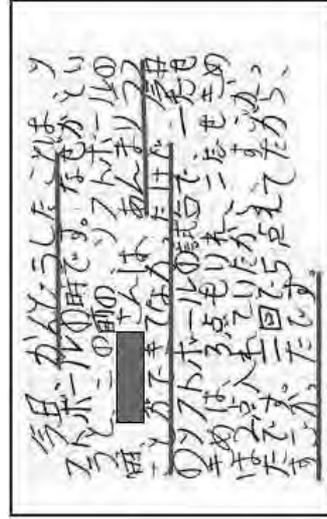
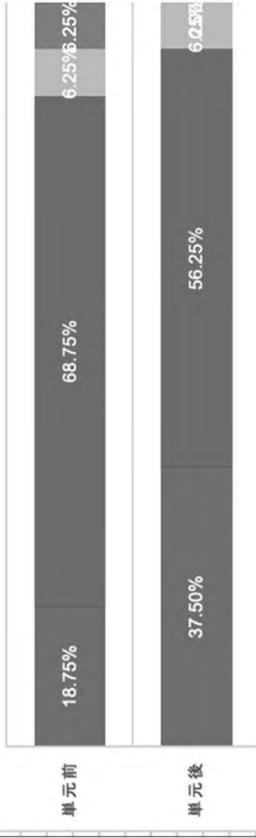
学級の雰囲気が変わったと、
周りの先生も実感



今回自分が相手の前に行ったり攻めたりすることも頑張ります。
パスも出まて少し近くにボールが来て取ろうとしたら
なかなか取れなかったのでも、ボールも取れるように頑張ります。
自分から積極的に動く事が出来た喜びもたくさんあります。

5楽しかったですか。

- 1 「はい」
- 2 どちらかといえば「はい」
- 3 どちらかといえば「いいえ」
- 4 「いいえ」



体育が好きで意欲的
だけど、自尊心が
低かったA児。今では、
体育の学習だけでなく、
いろいろな場面で、
相手の良さを認めるよ
言葉かけができてきよ
うになりました。

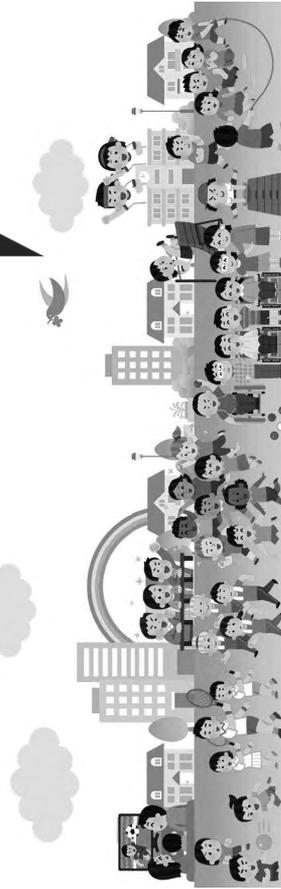


これからの「共生を基盤とした体育の授業づくり」

➤ 小～高までの「共生」のつながり

小3.4	小5.6	中1.2	中3～高3
友だちを 認める	仲間を 認める	一人一人 の違いを 認める	一人一人の 違いを 大切に する

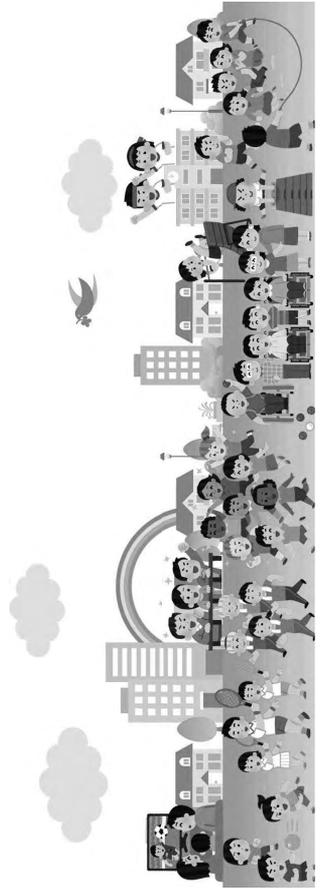
共生社会
豊かな
スポーツ
ライフ



令和4年度福岡県体育・スポーツ研修報告会「福岡県体育研究所 調査研究事業」

遠慮はしない。

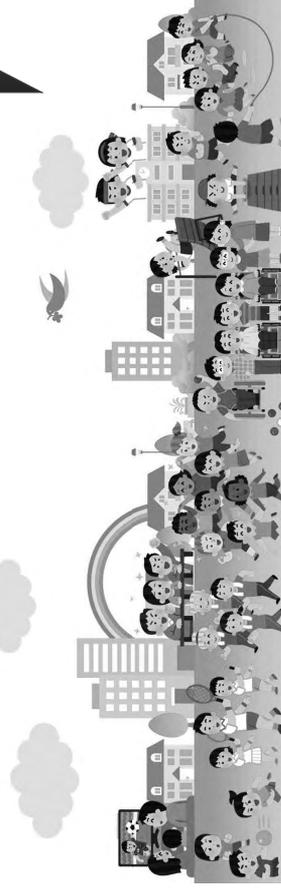
配慮はしよう。



これからの「共生を基盤とした体育の授業づくり」

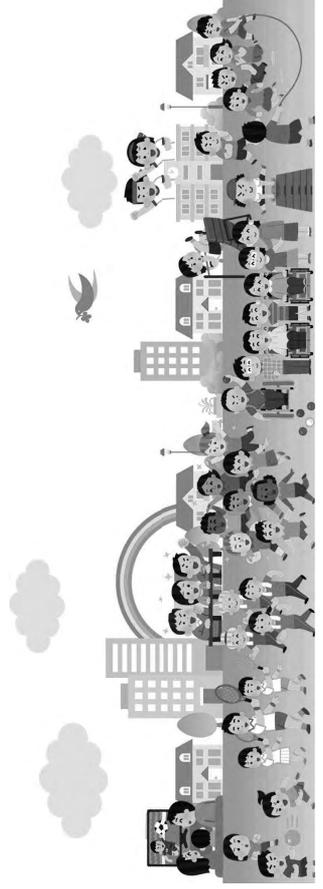
➤ 小～高までの「共生」のつながり

子供たちを、共生社会や豊かなスポーツライフに導いていくために、各校種の先生方で、着実にバトンを「つないで」いきましょう！



令和4年度福岡県体育・スポーツ研修報告会
＜ 調査研究事業 報告 ＞

福岡県体育研究所 令和2・3・4年度調査研究事業
「共生を基盤とした体育の授業づくり」



体育の学習に関する生徒アンケート I

【中学校の例】

年 組 番 氏 名

中学校の体育学習を通して、生徒のみなさんが思っていること、感じていることを率直にお答えください。（アンケートの回答内容を他の生徒に見せることは決してありません。）

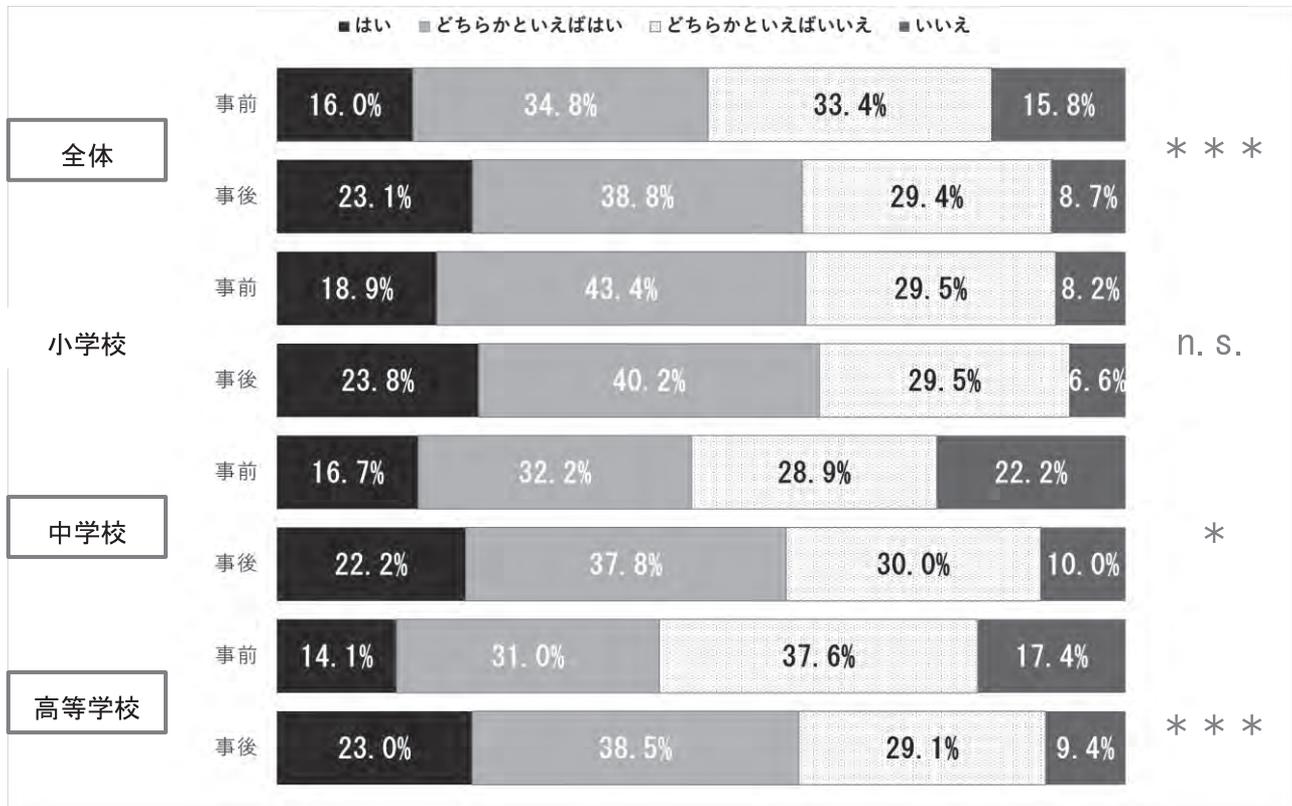
質 問	4 はい	3 どちらか とえば はい	2 どちらか とえば いいえ	1 いいえ
1.体育のゲームで、よく得点できます。	4	3	2	1
2.体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。	4	3	2	1
3.体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。	4	3	2	1
4.体育の学習中、チームで協力して苦手な子をカバーできます。	4	3	2	1
5.体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。	4	3	2	1
6.体育の学習で、体力に差がある仲間と協力できると楽しいです。	4	3	2	1
7.体育の学習で、体力に差がある仲間と運動すると楽しいです。	4	3	2	1
8.体育の学習で、体格のちがう子と協力できるとうれいです。	4	3	2	1
9.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。	4	3	2	1
10.体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです。	4	3	2	1
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。	4	3	2	1
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。	4	3	2	1
13.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。	4	3	2	1
14.体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。	4	3	2	1
15.体育のゲームで、どんな方法でも勝てるとうれいです。	4	3	2	1
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切です。	4	3	2	1
17.体育のゲームで、負けると仲間に文句を言われます。	4	3	2	1
18.体育のゲームで、失敗すると腹を立てる子がいます。	4	3	2	1
19.体育の学習で、運動の苦手な人を責める子がいます。	4	3	2	1
20.体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります。	4	3	2	1
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。	4	3	2	1

〈引用・参考文献〉梅澤秋久（2021）共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の開発

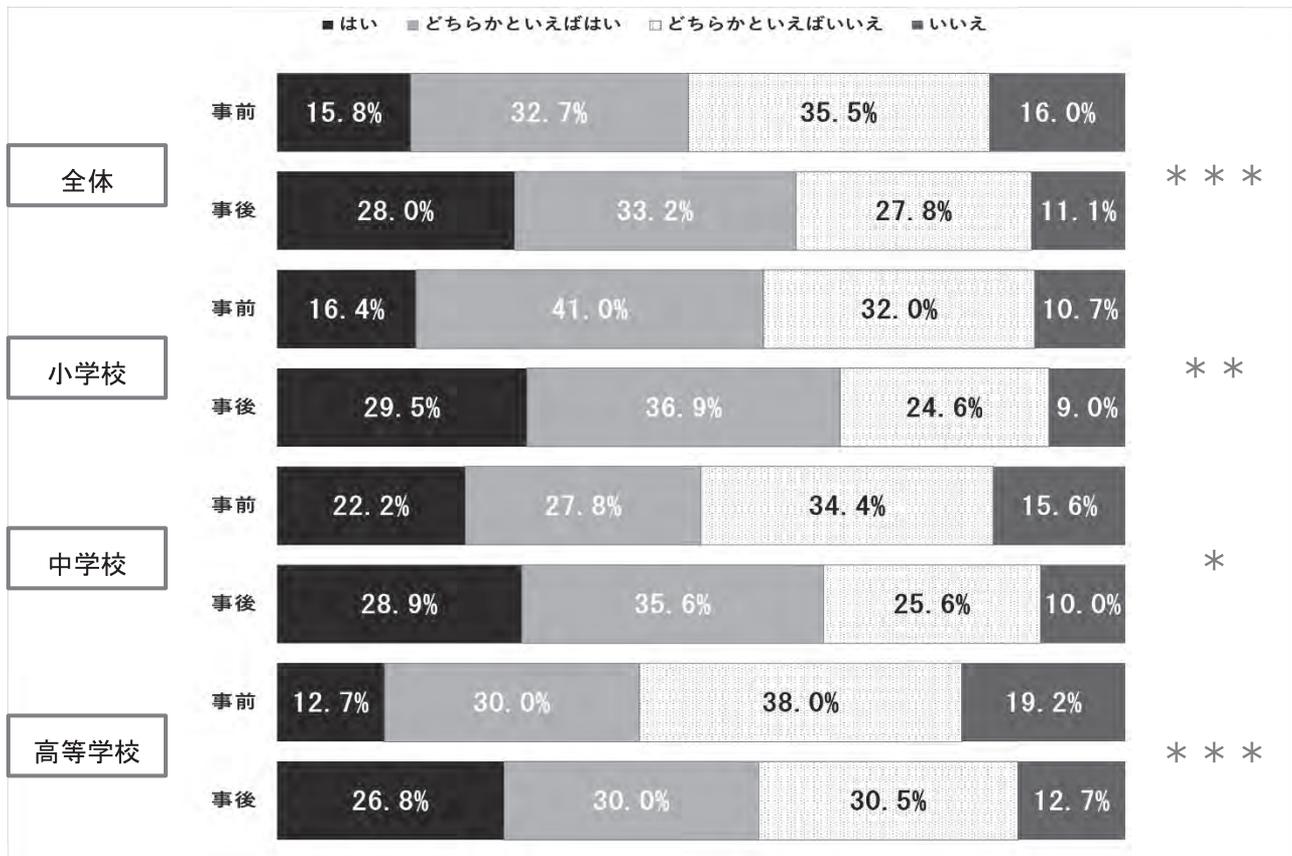
各 質 問 項 目 に つ い て

(小学校 n=122、中学校 n=90、高等学校 n=213) 有意水準 * p<0.05, ** p<0.01, *** p<0.001

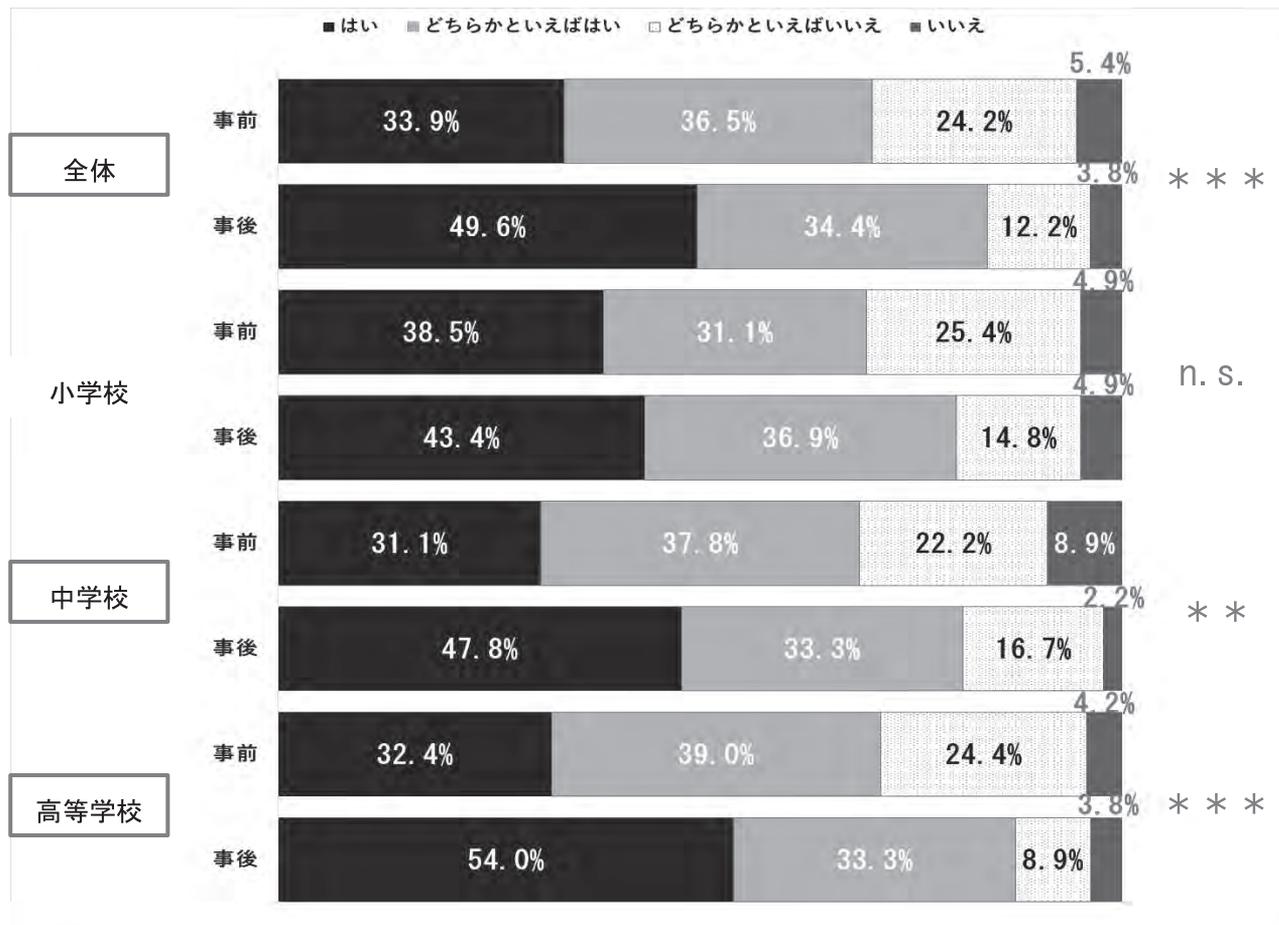
1. 体育のゲームで、よく得点できます。



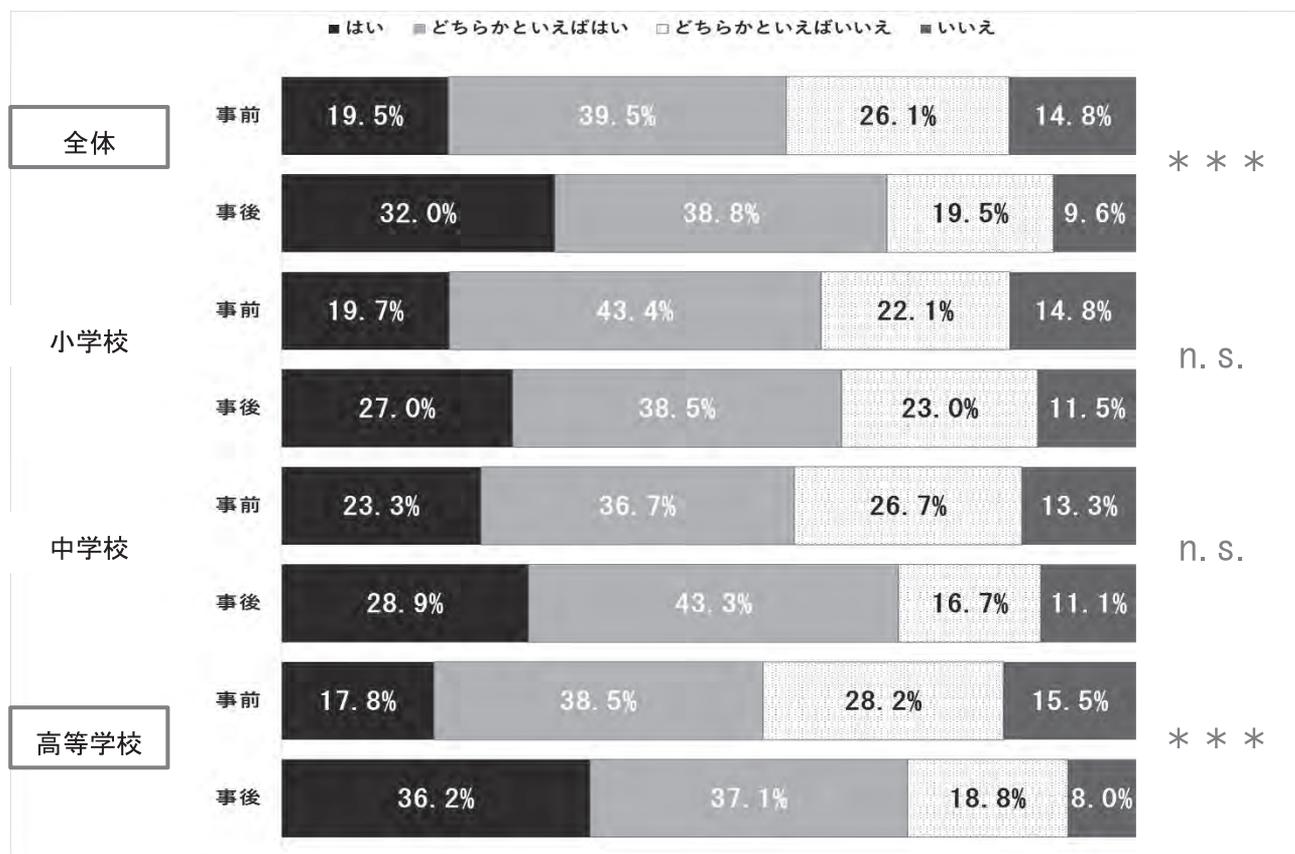
2. 体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。



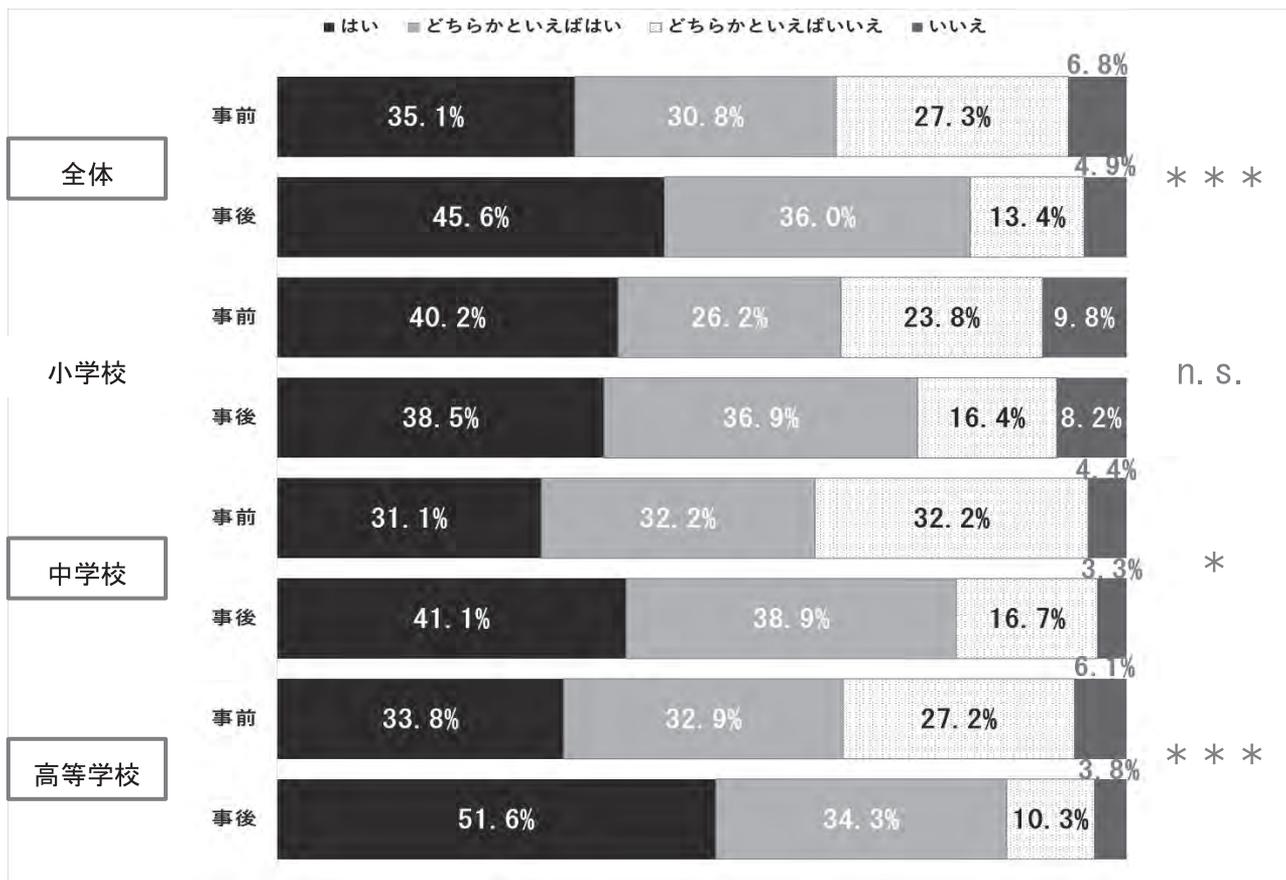
3. 体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。



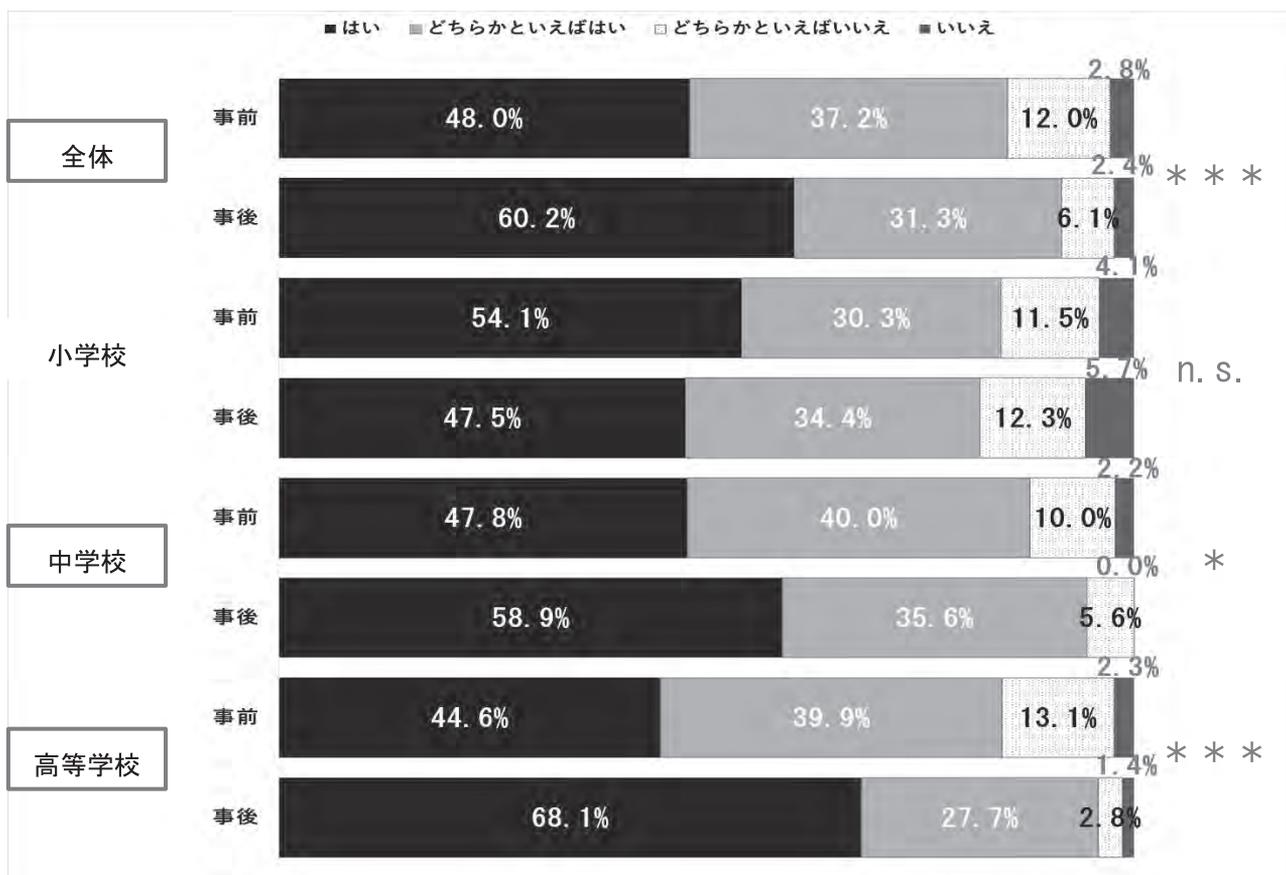
4. 体育の学習中、チームで協力して苦手な子をカバーできます。



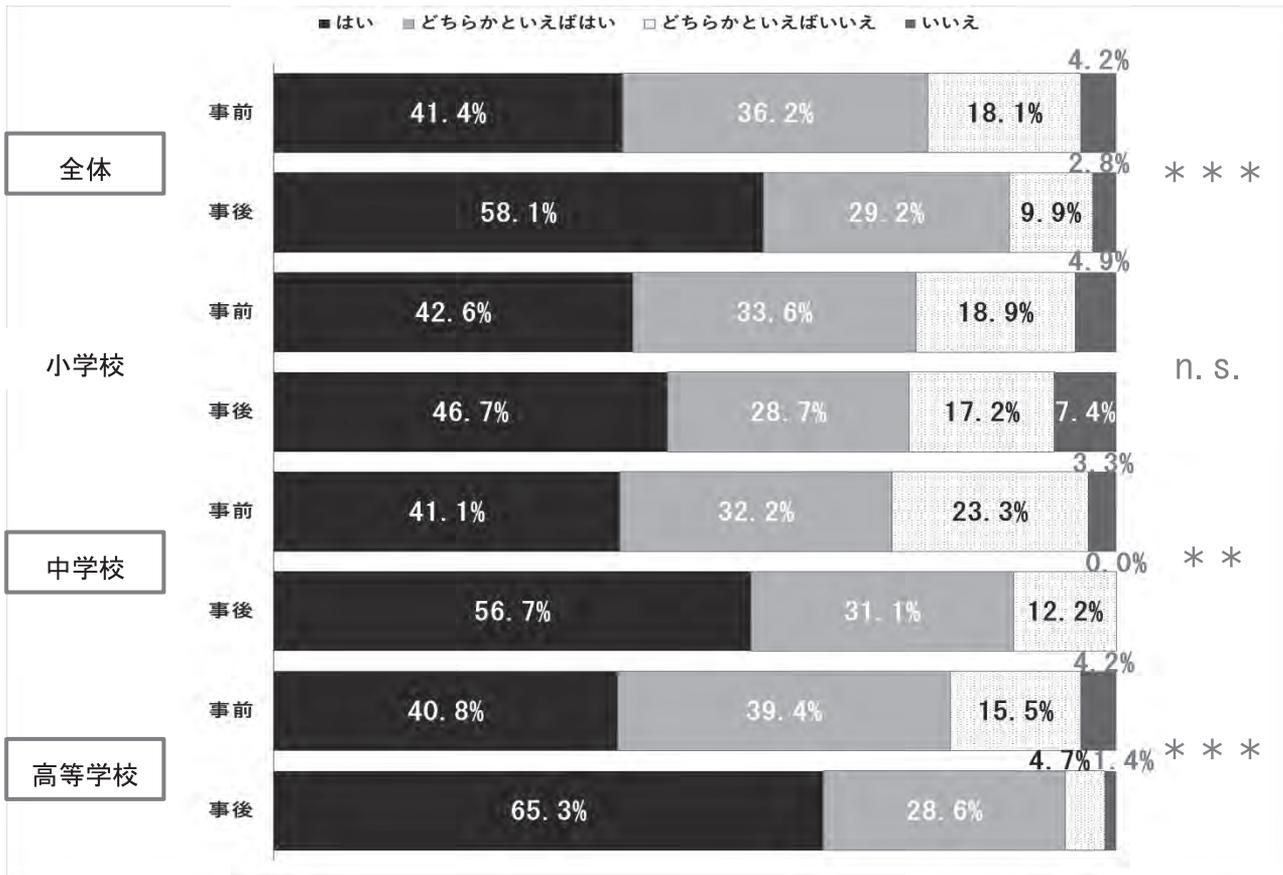
5. 体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。



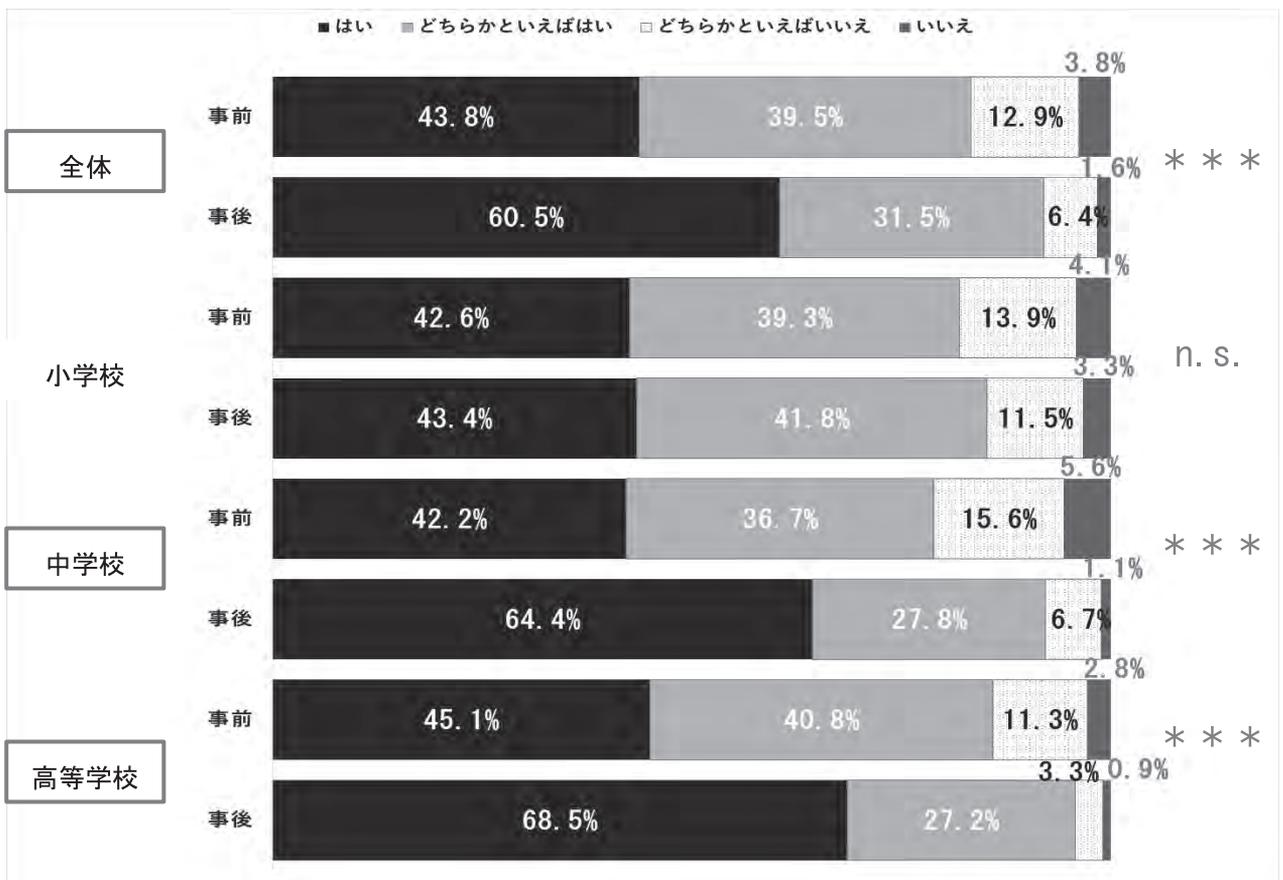
6. 体育の学習で、体力に差がある仲間と協力できると楽しいです



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。

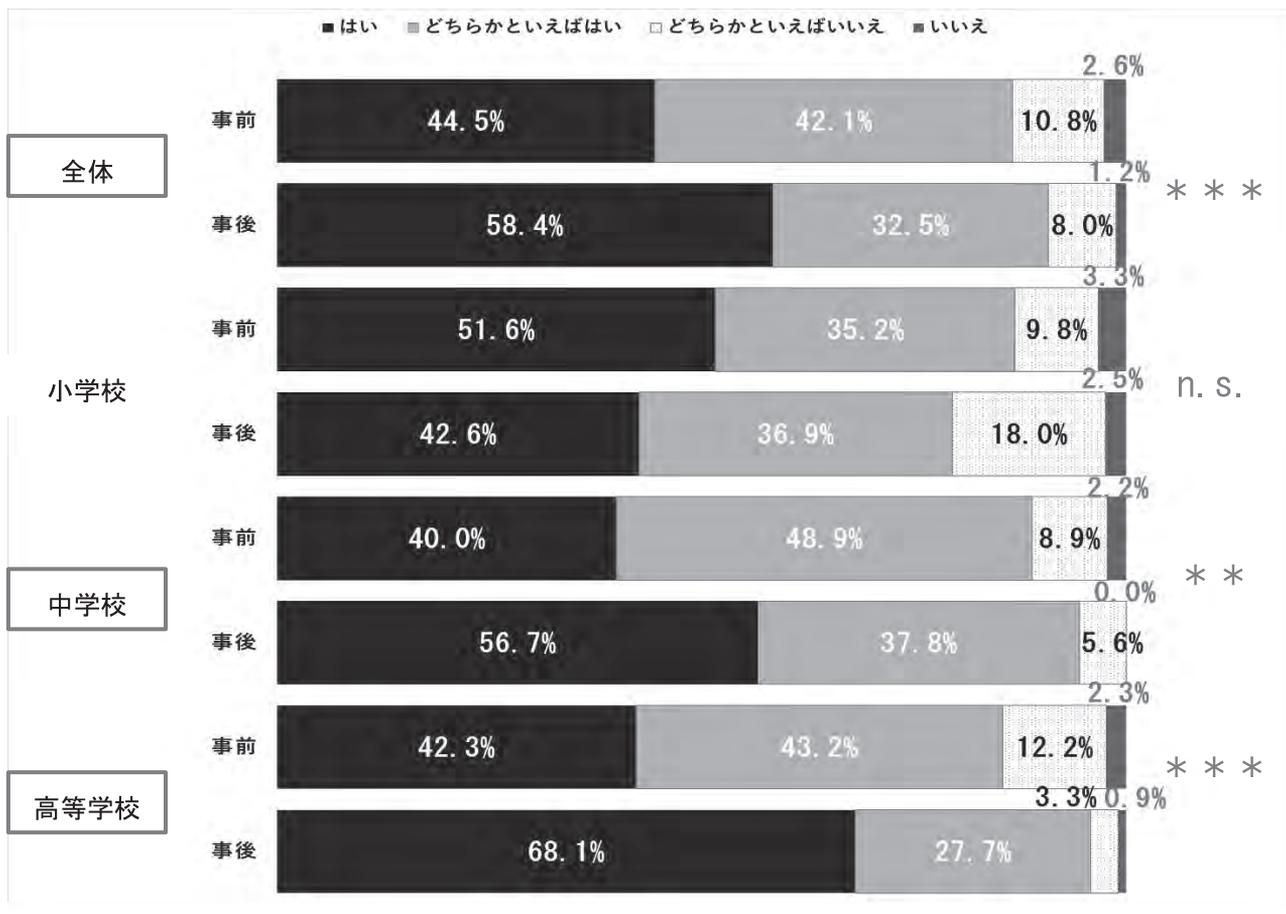


8. 体育の学習で、体格のちがう子と協力できると楽しいです。

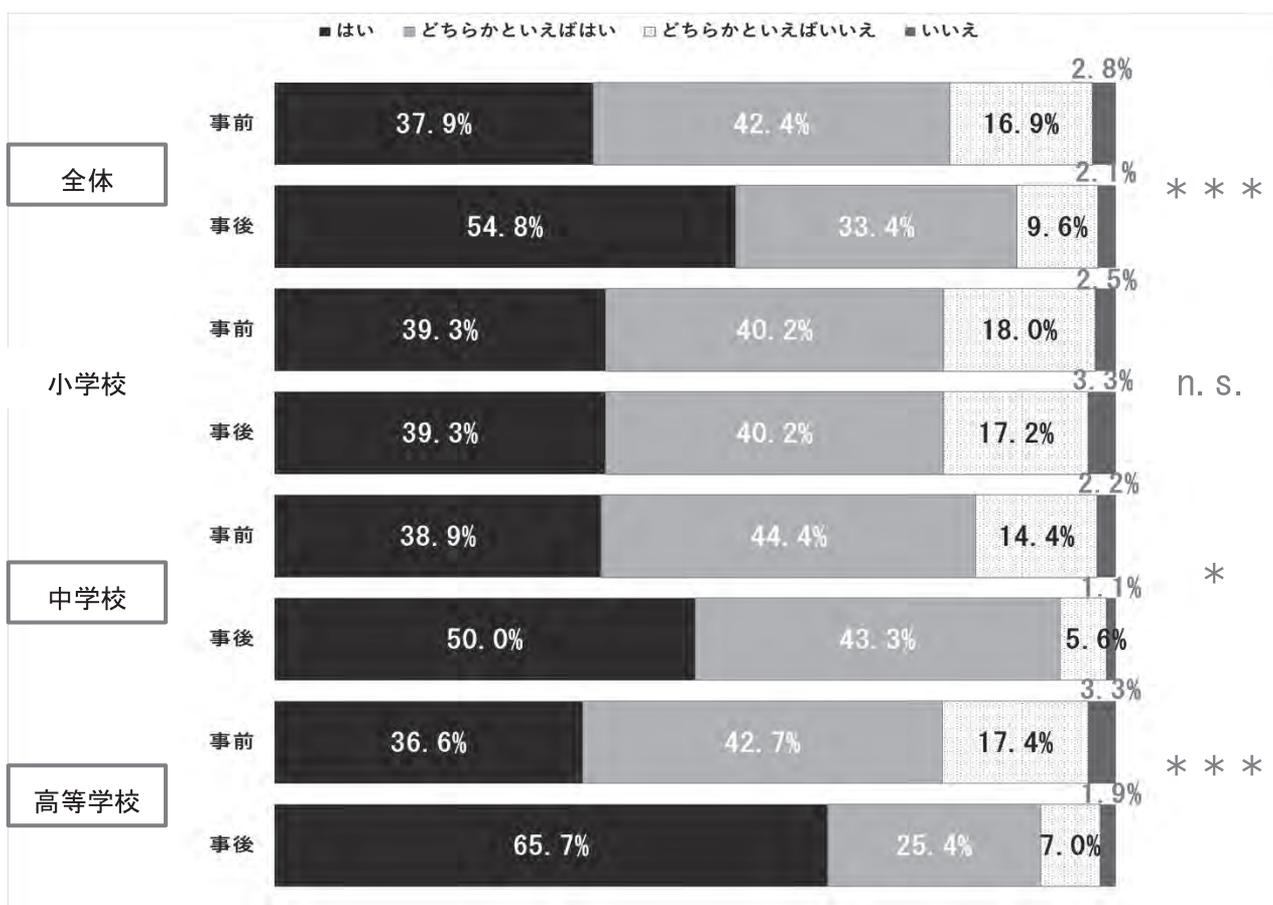


資料編

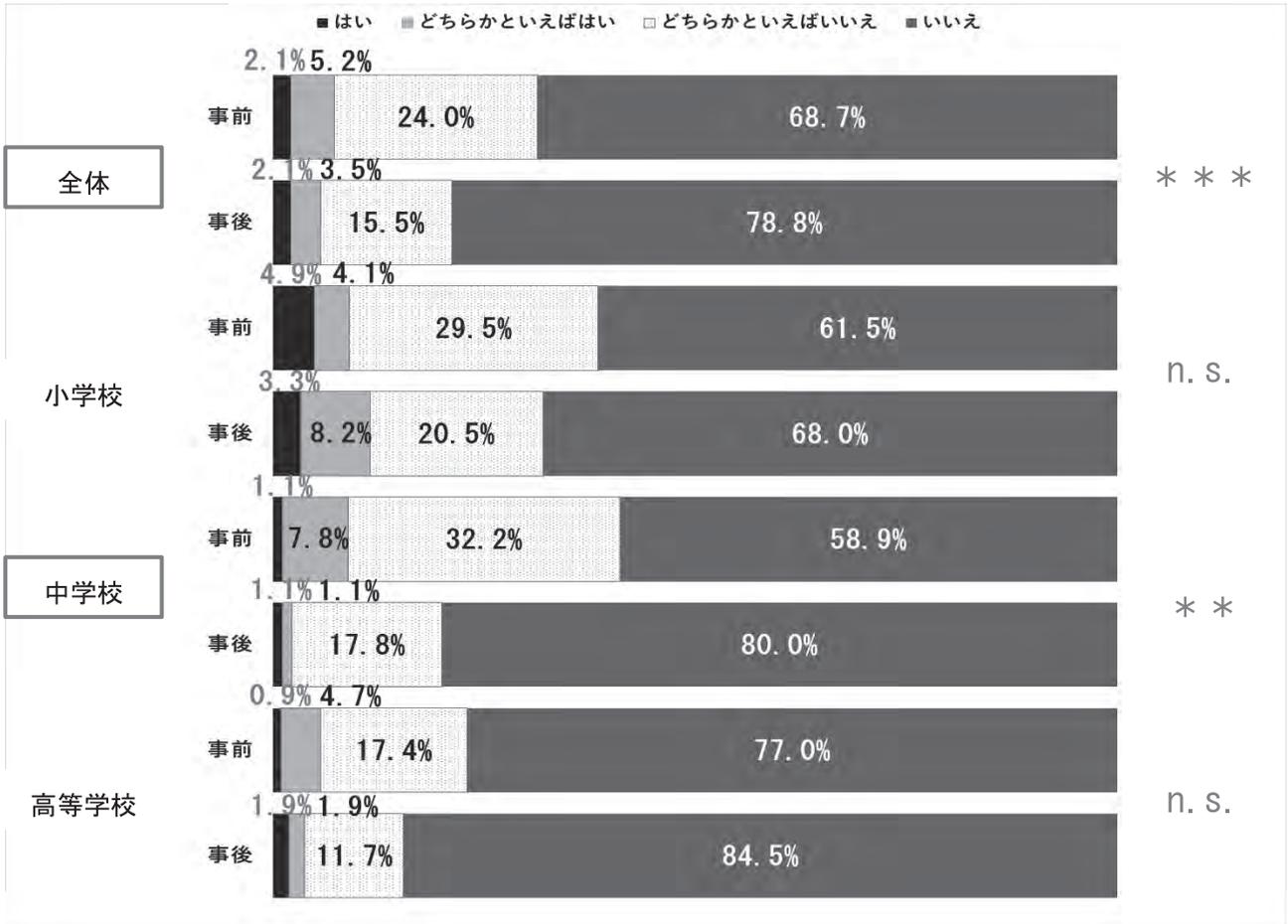
9. 体育の学習で、運動が苦手な子と協力できることは楽しいです。



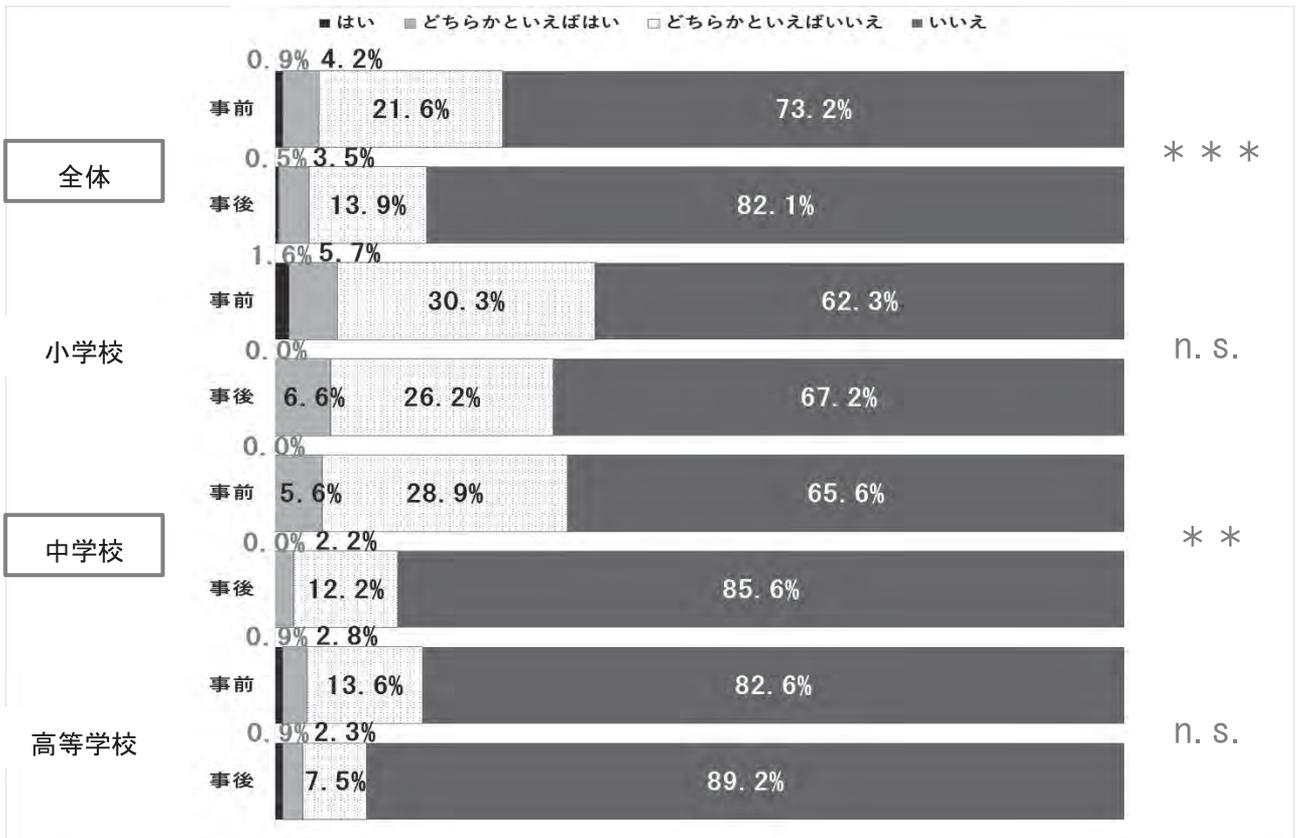
10. 体育の学習で、自分より運動が苦手な子と一緒に運動できることは楽しいです。



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。

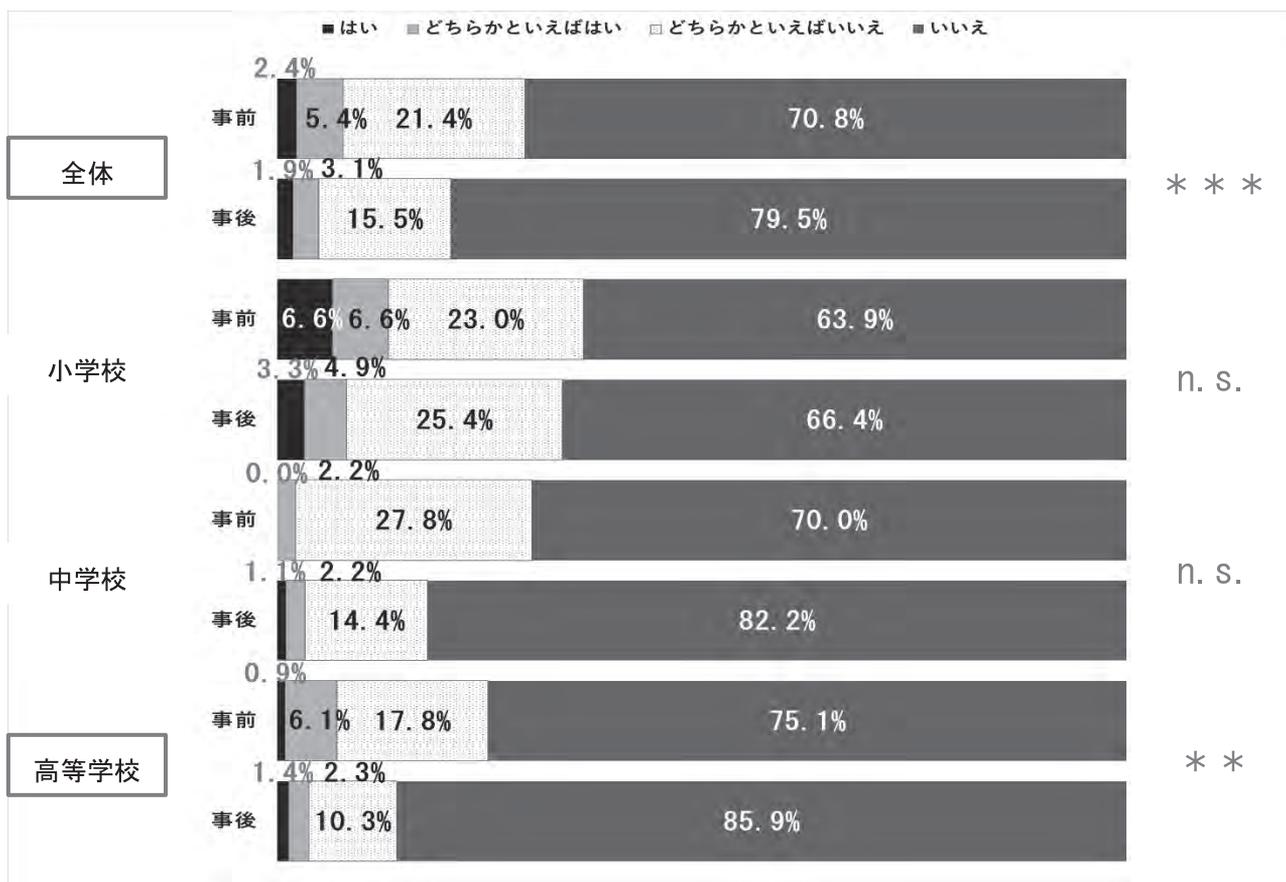


12. 体育の学習で、ミスした子を責めてしまうことがあります。

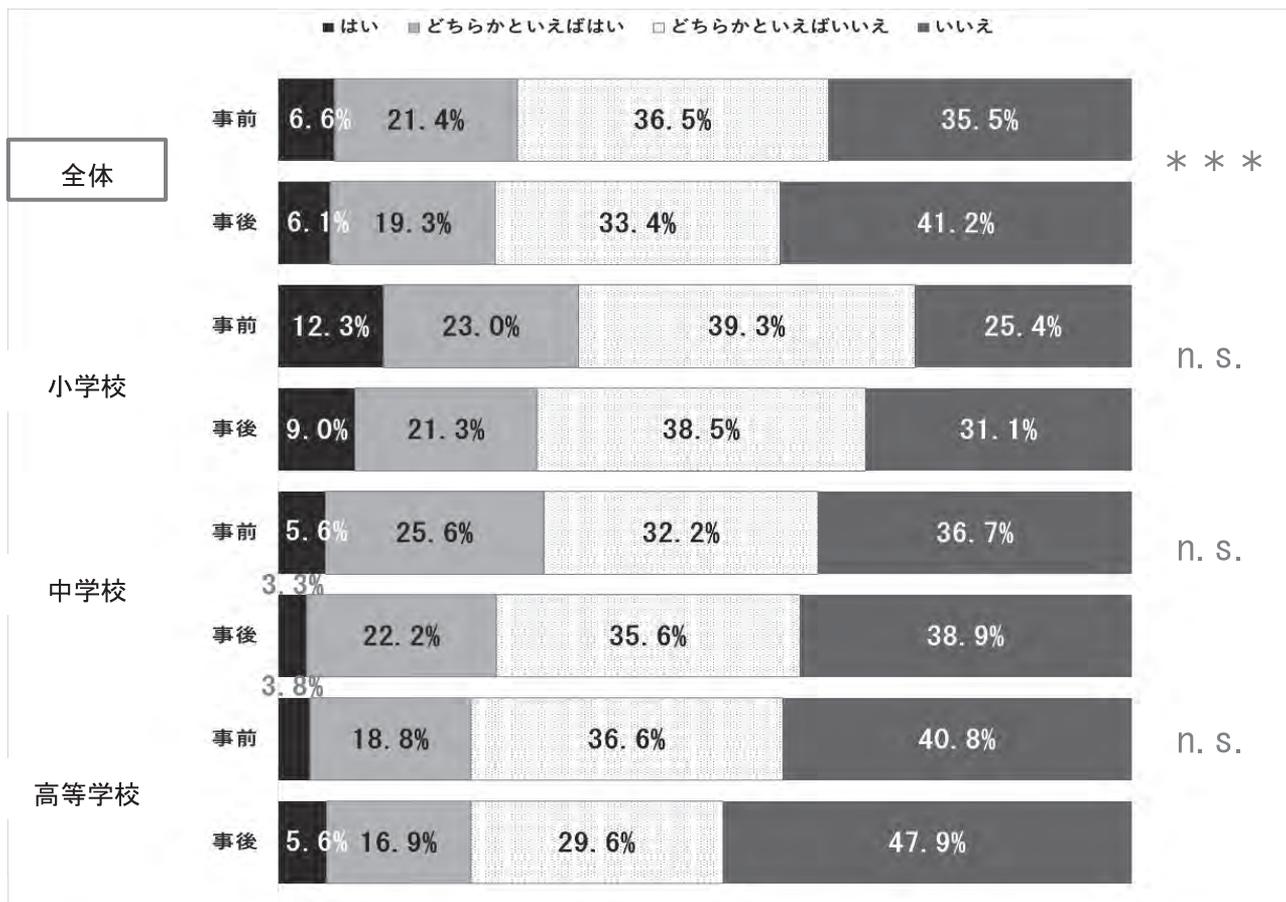


資料編

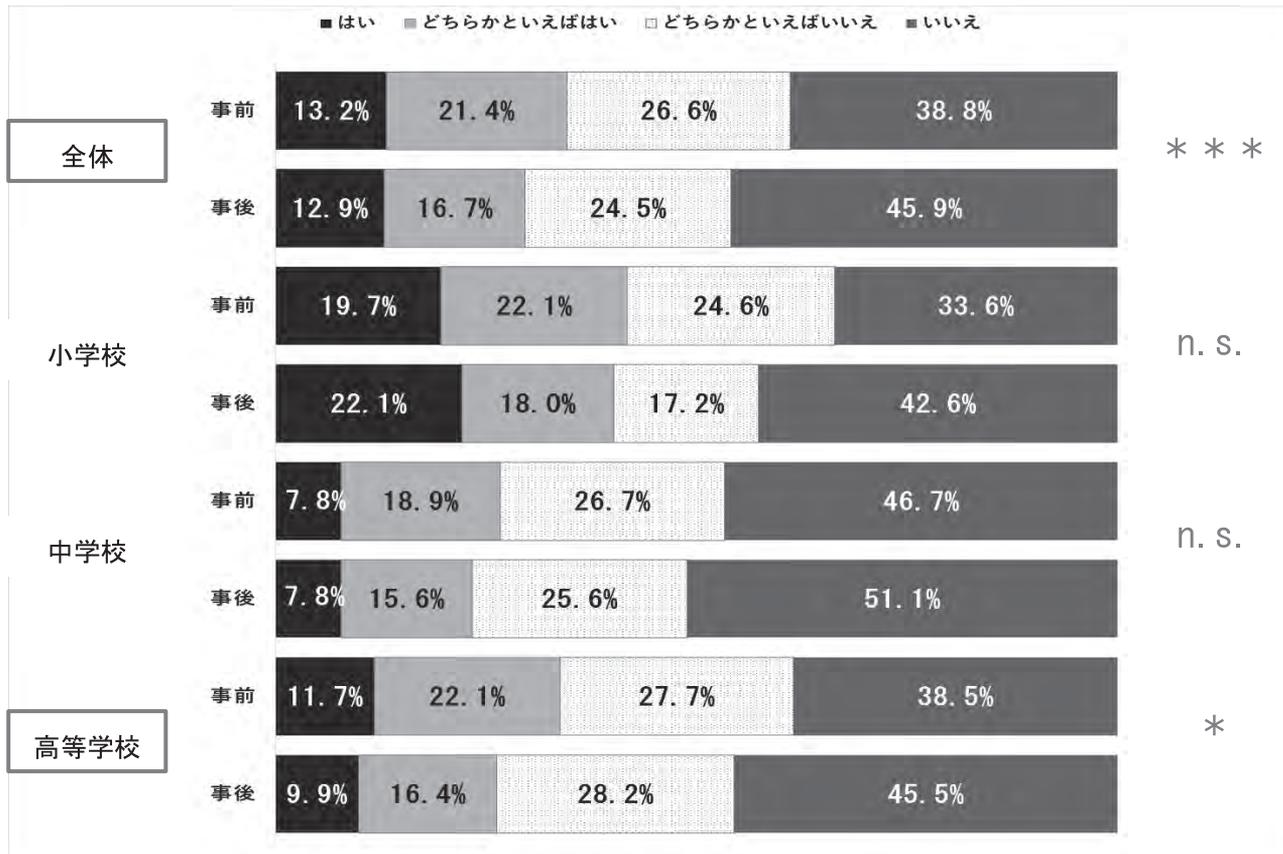
13. 体育の学習で、同じグループに運動の苦手な子がいると困ります。



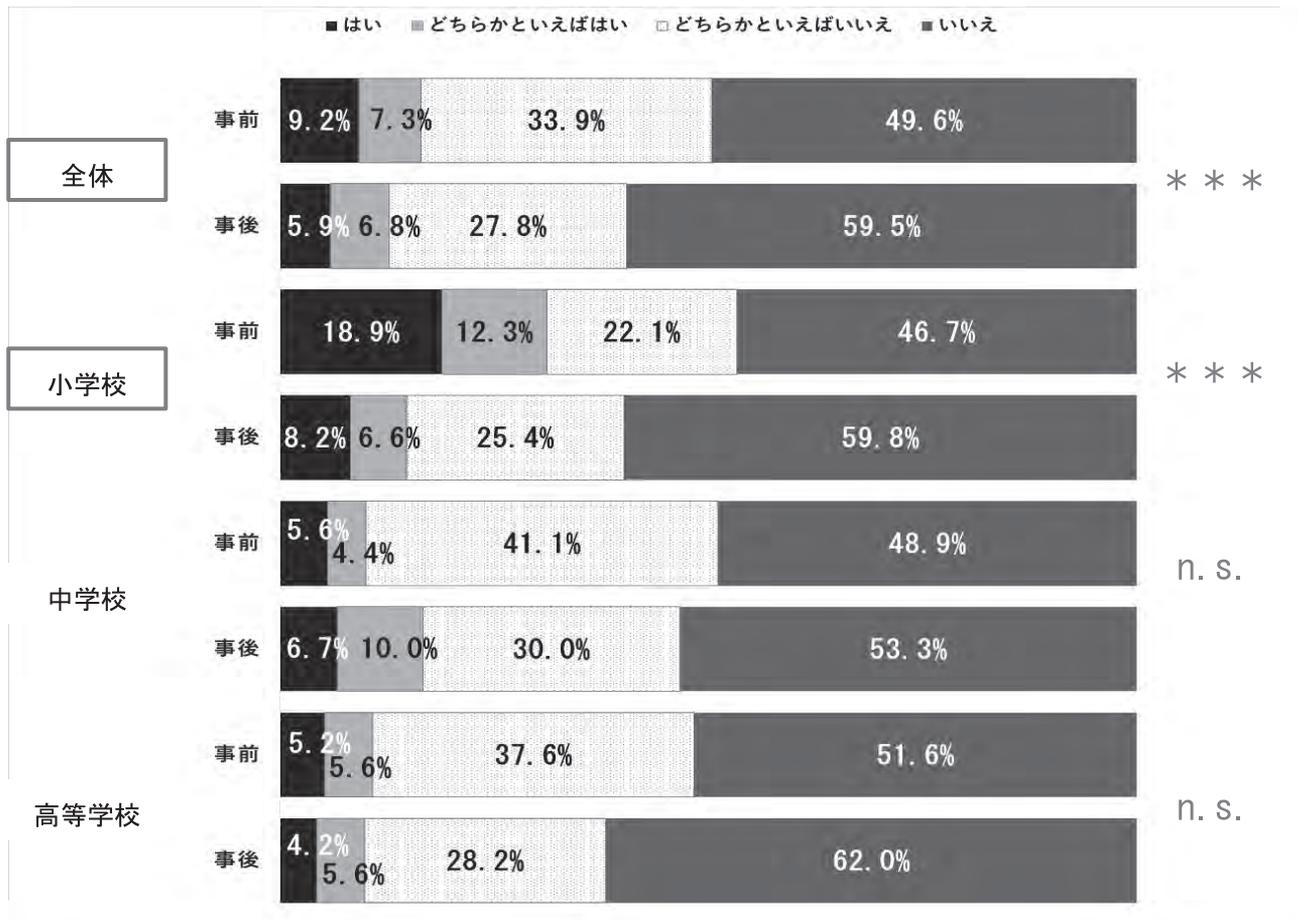
14. 体育のゲームで、勝つことは何よりも大切です。



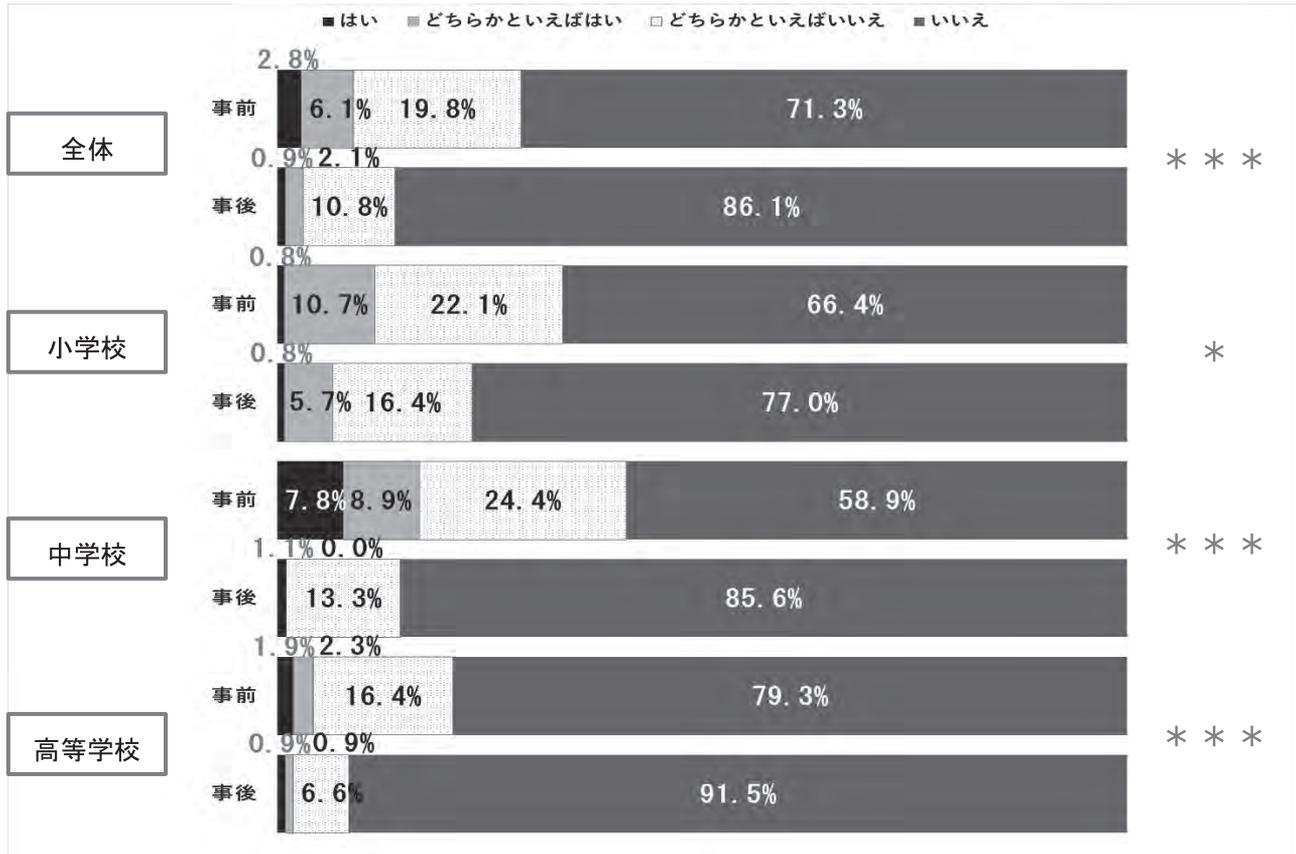
15. 体育のゲームで、どんな方法でも勝てるとうれしいです。



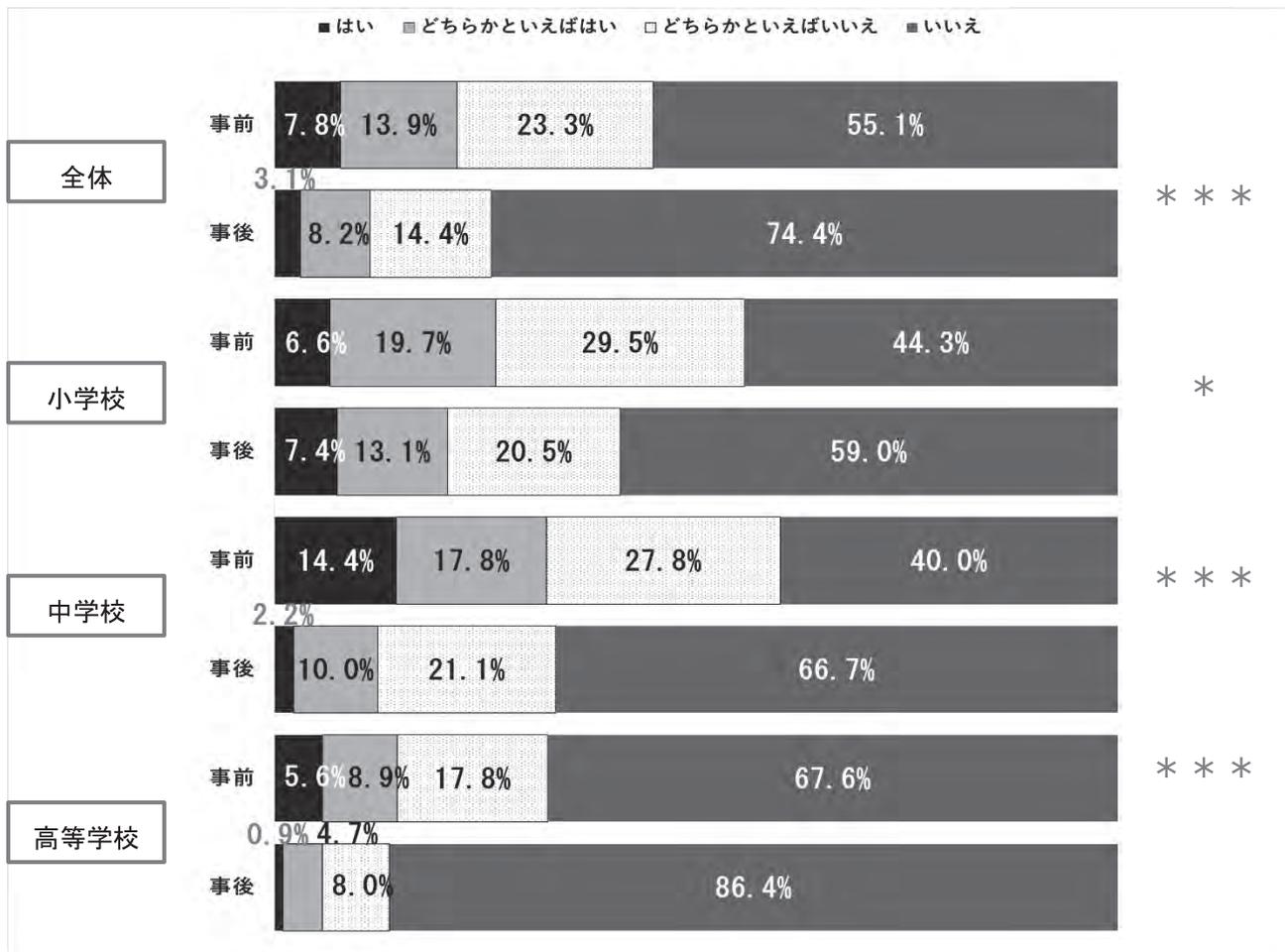
16. 体育のゲームで、仲間と協力することより、勝てることの方が大事です。



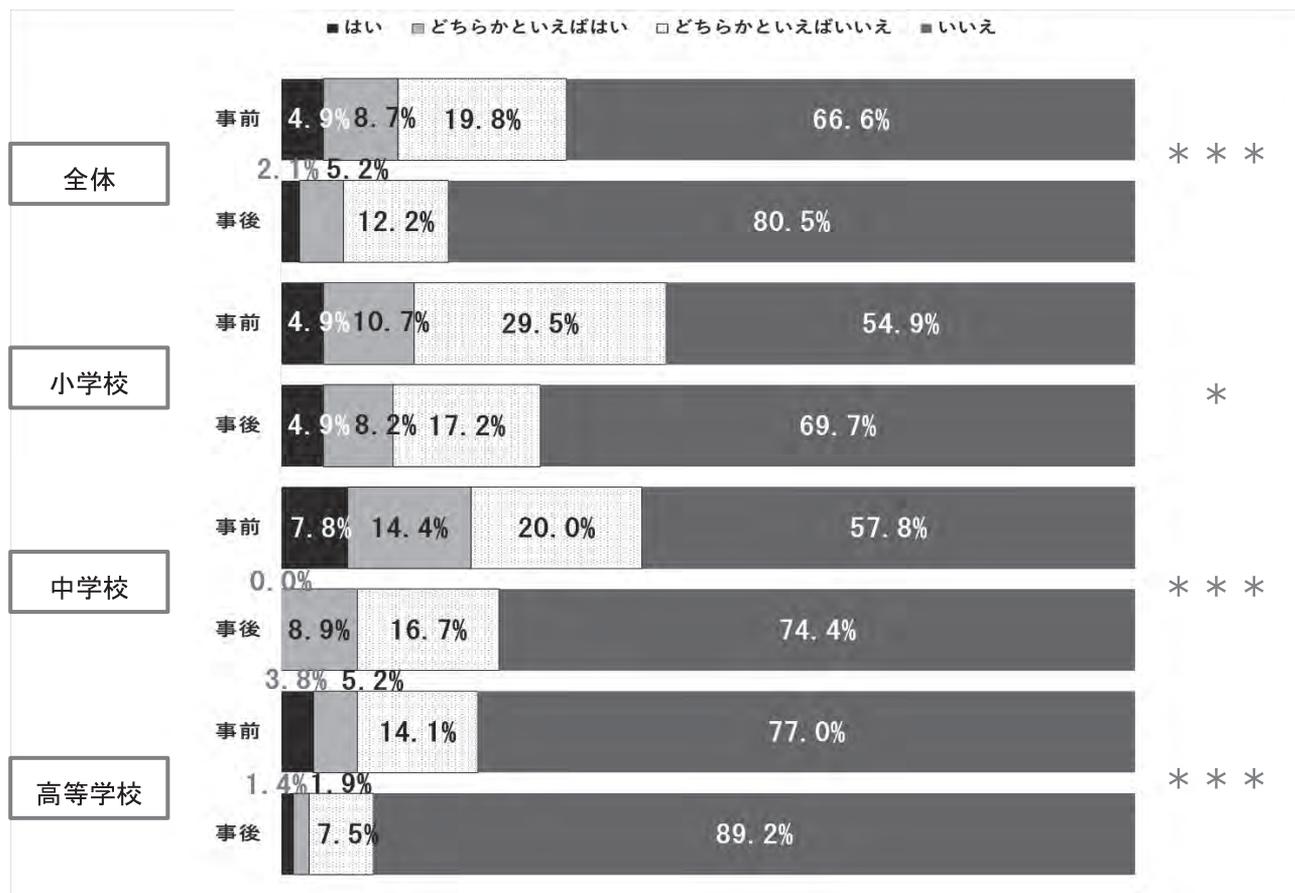
17. 体育のゲームで、負けると仲間に文句を言われます。



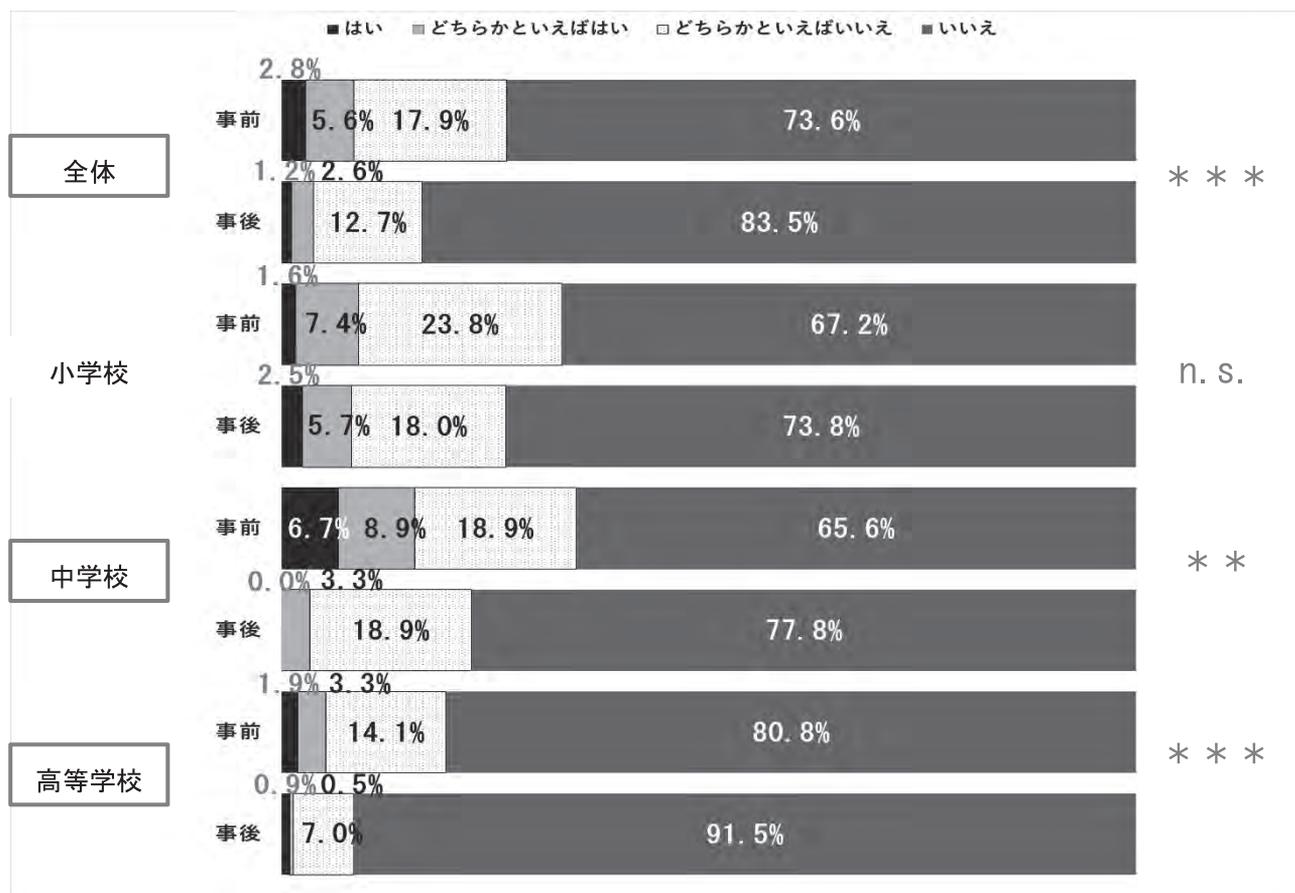
18. 体育のゲームで、失敗すると腹を立てる子がいます。



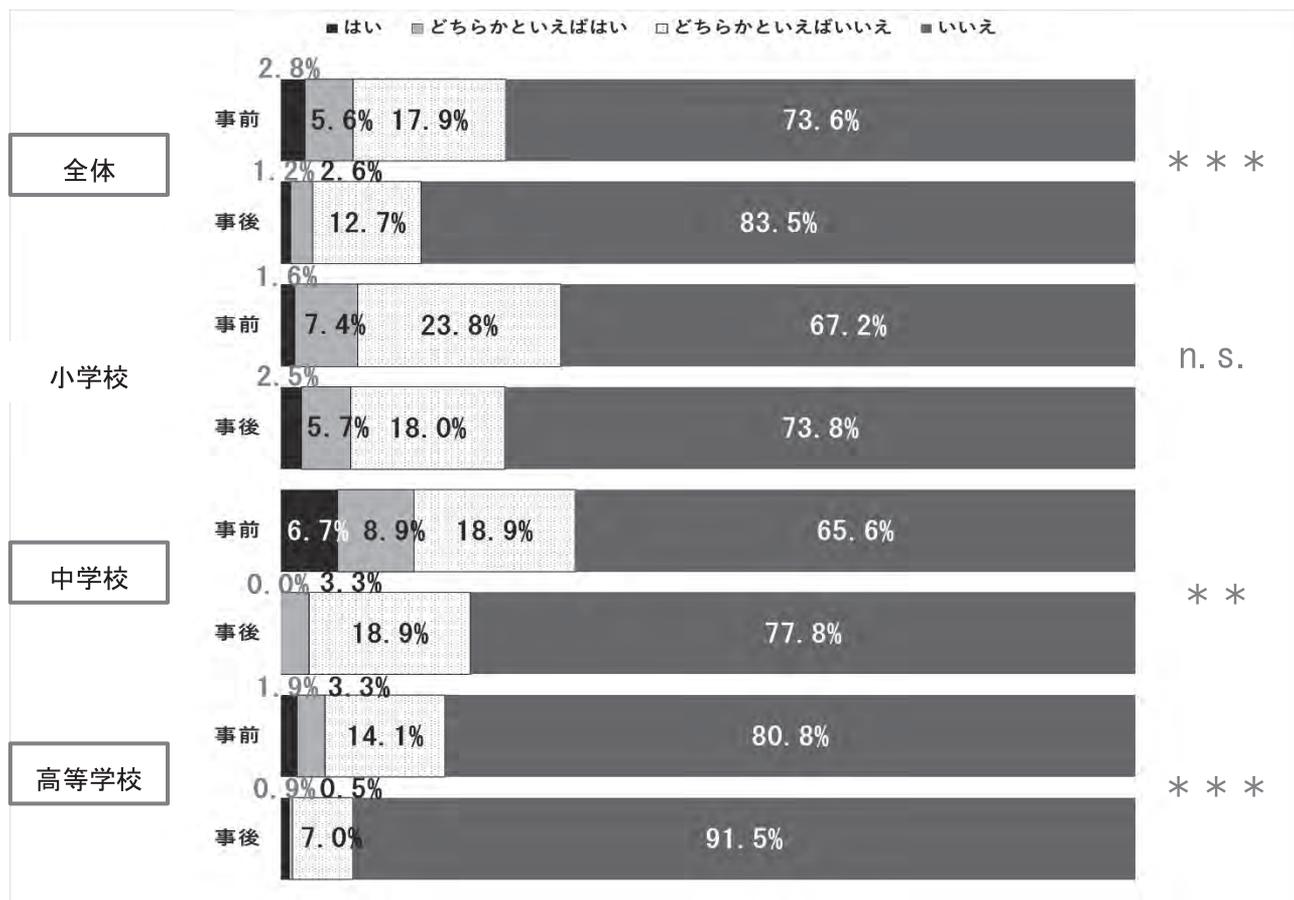
19. 体育の学習で、運動の苦手な人を責める子がいます。



20. 体育の学習で、異性の子から失敗を笑われることがあります。



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。



各 因 子 に つ い て

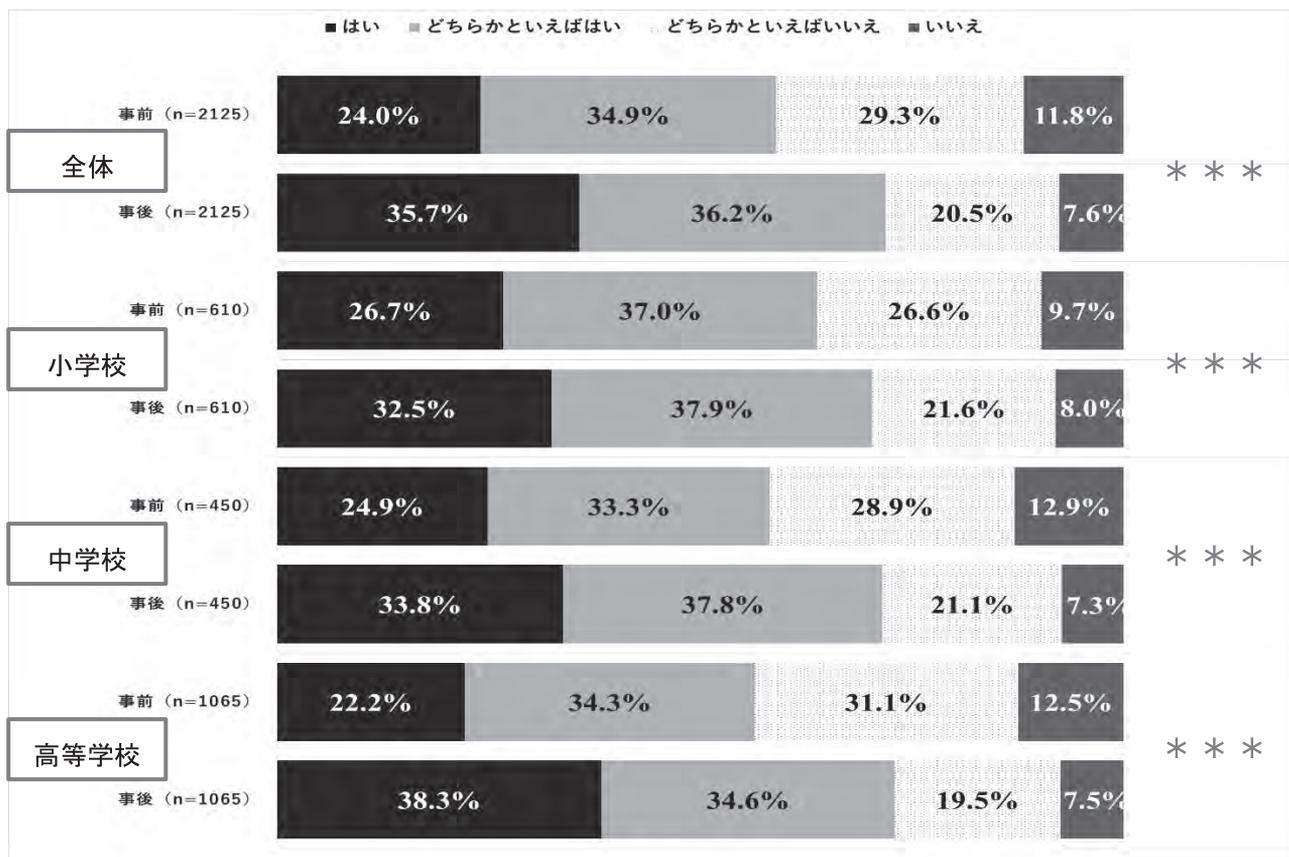
○「I リーダーシップ」の因子：質問項目1～5

1	体育のゲームで、よく得点できます。
2	体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。
3	体育のゲームで、たくさんボールにさわっています。
4	体育の学習中、チームで協力して苦手な子をカバーできます。
5	体育の学習では、仲間に自分の意見が言えます。

「体育の授業で、自分の意見が言えない…」

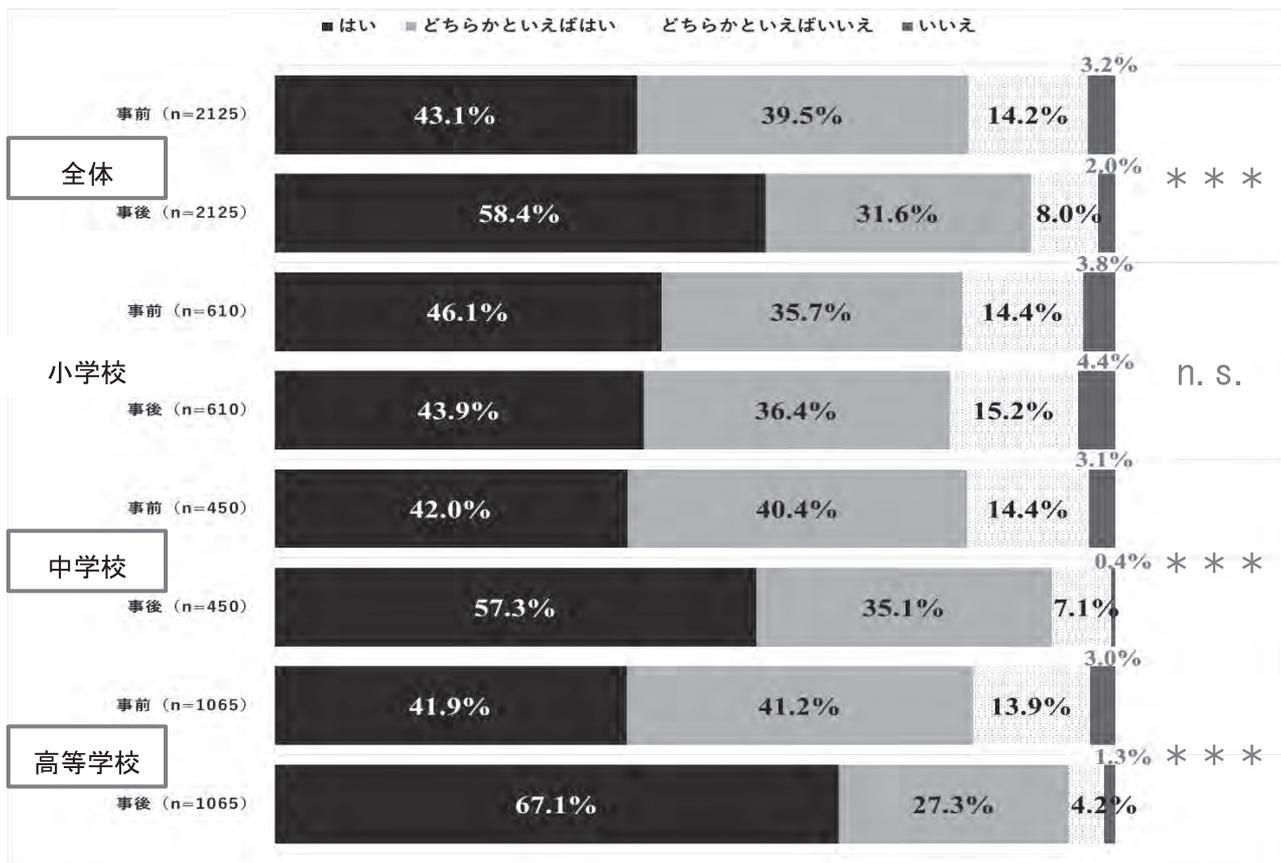
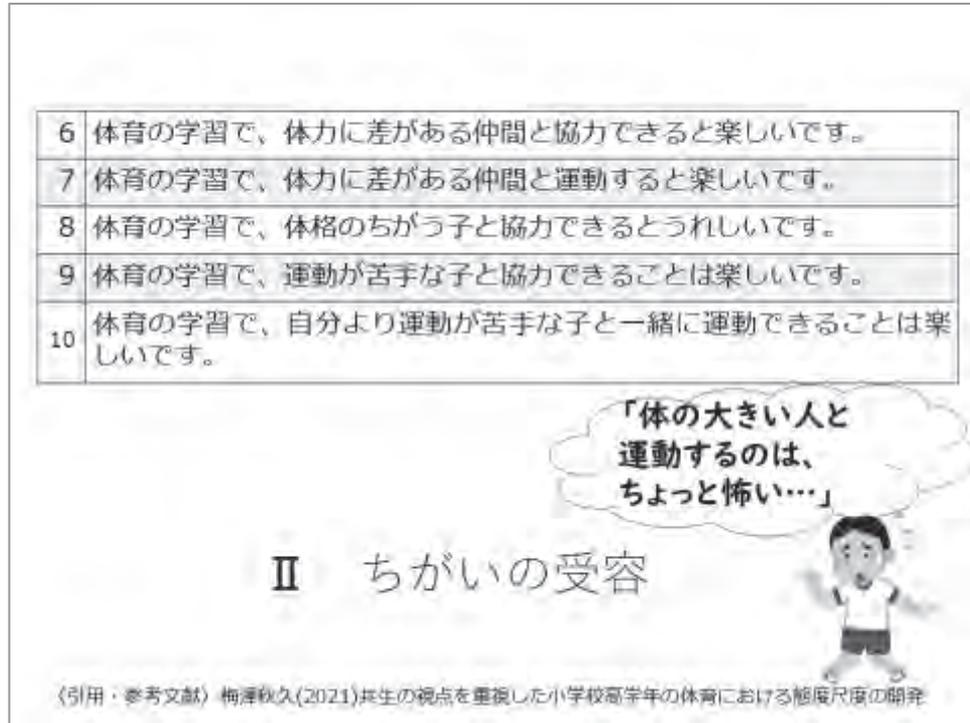
I リーダーシップ因子

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の研究



有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

○「Ⅱ ちがいの受容」の因子：質問項目6～10



有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

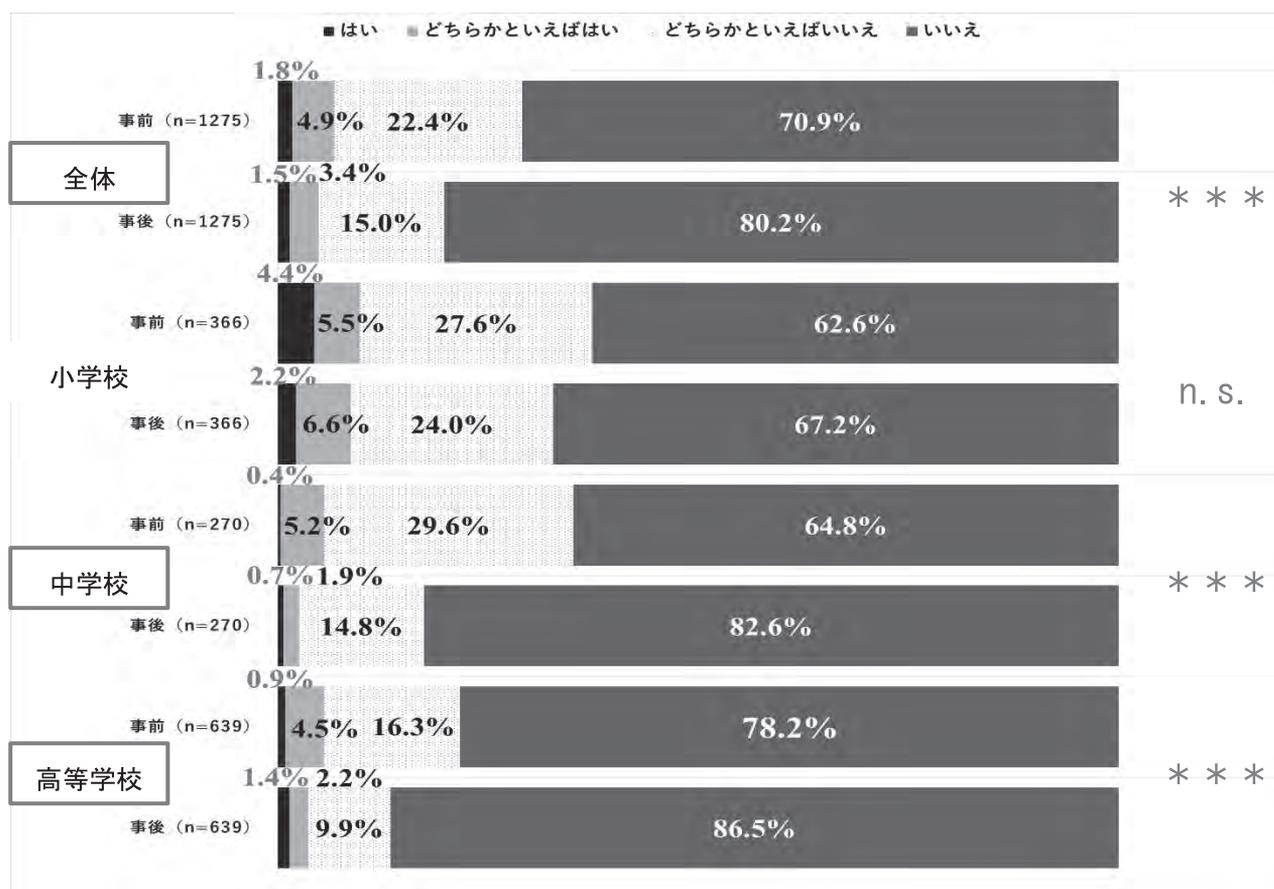
○「IV 失敗への排斥」の因子：質問項目 11～13

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。
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。
13	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。

「体育の授業で、失敗すると笑われる…」

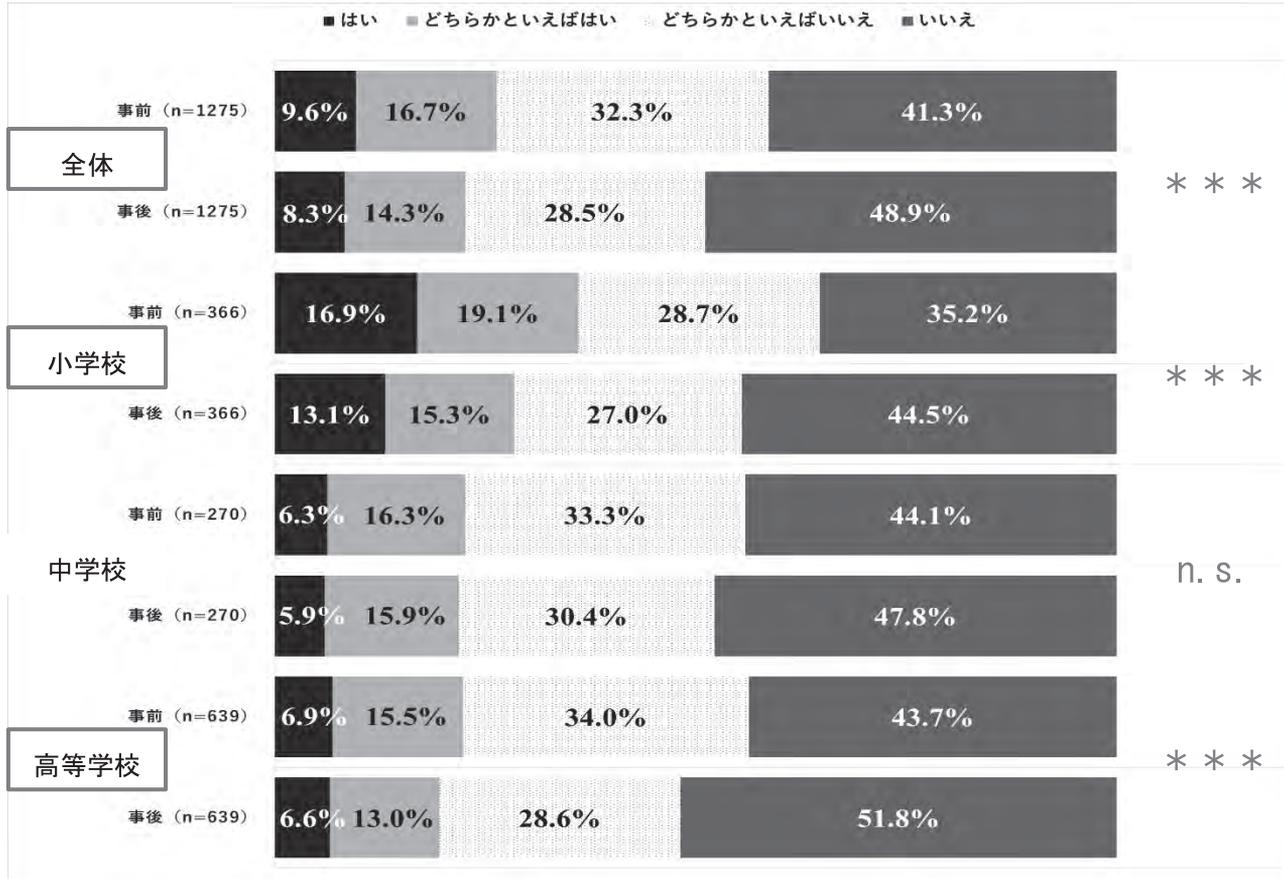
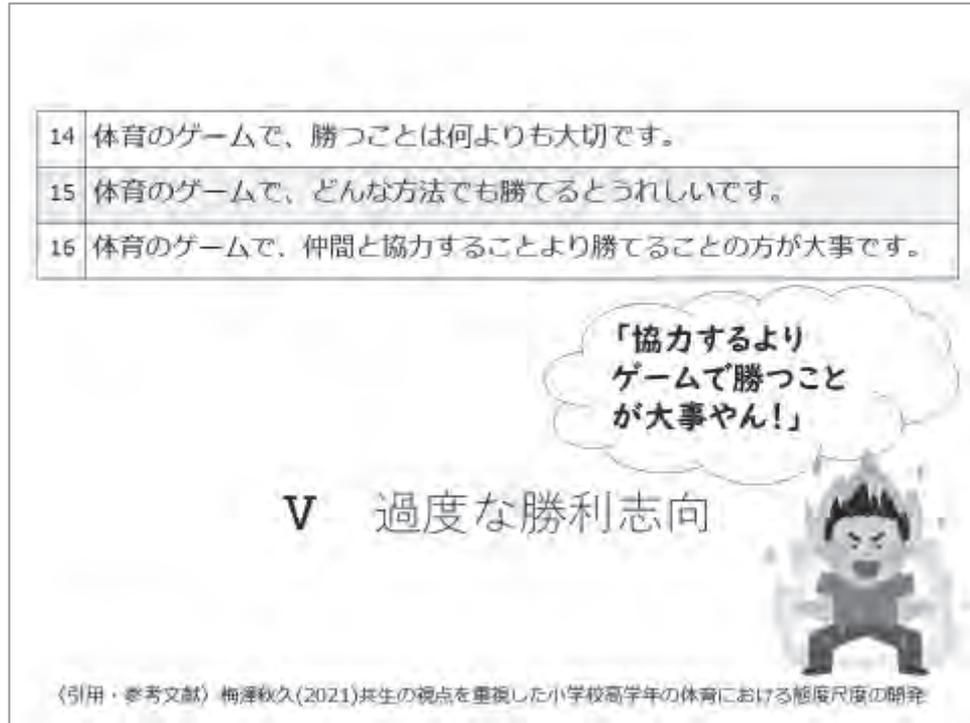
IV 失敗への排斥

〈引用・参考文献〉梅澤秋久(2021)共生の視点を重視した小学校高学年の体育における態度尺度の研究



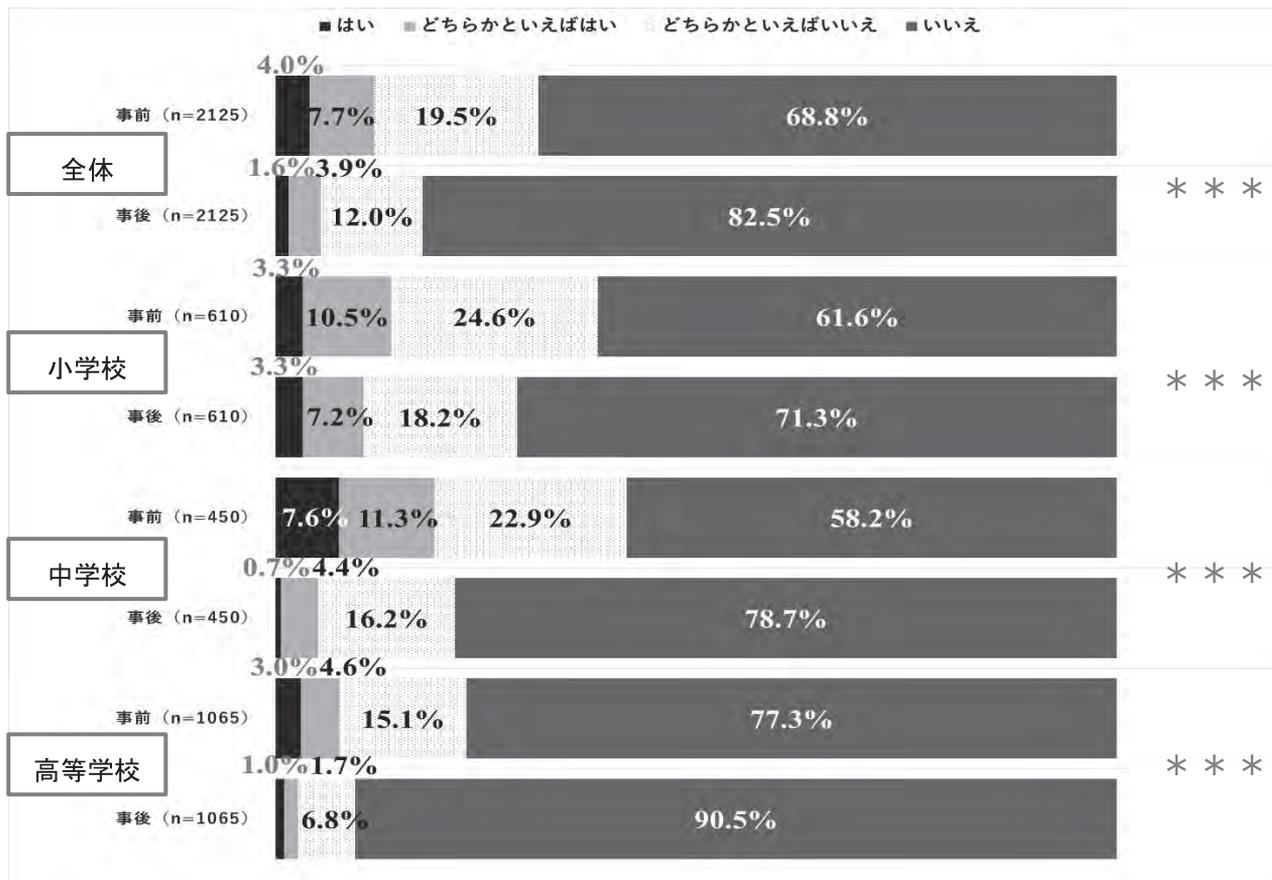
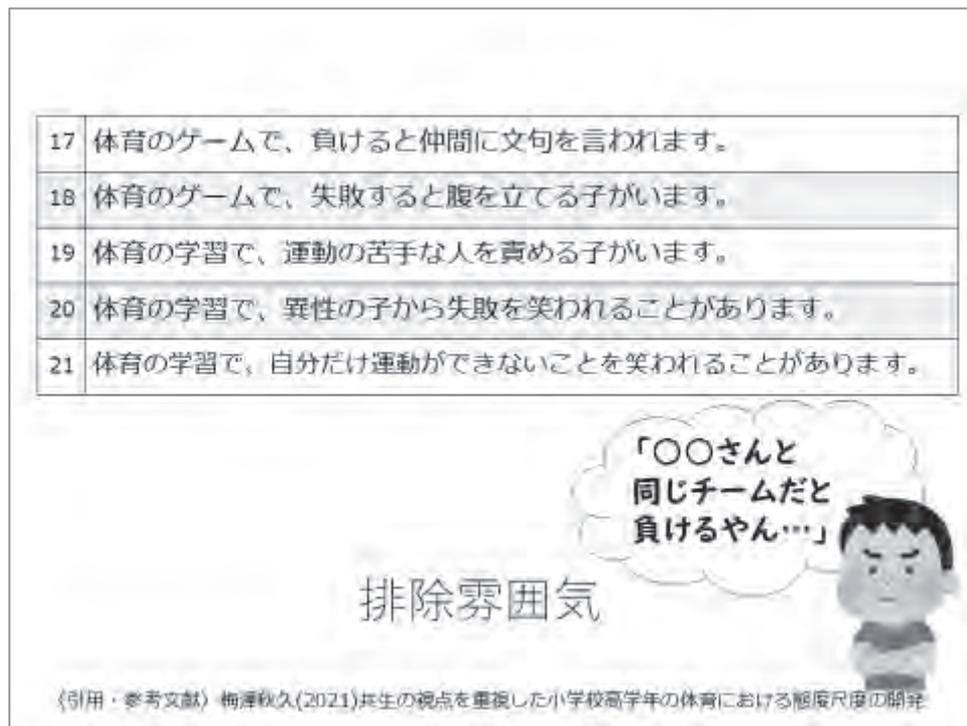
有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

○「V 過度な勝利志向」の因子：質問項目 14~16



有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

○「排除雰囲気」の因子：質問項目 17～21



有意水準 * p < 0.05, ** p < 0.01, *** p < 0.001

「共生を基盤とした体育の授業づくり」

Q & A

Q
&
A

※この Q&A は、令和5年2月17日（金）に行われました、令和4年度
福岡県体育・スポーツ研修報告会シンポジウムにおいて、参加者から
いただいた質問に対して、シンポジストの回答を整理したものです。

「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究事業報告・シンポジウム

コーディネーター
福岡教育大学
教授 本多 壮太郎



シンポジスト
日本女子体育大学
教授 高橋 修一



シンポジスト
横浜国立大学
教授 梅澤 秋久



シンポジスト
大野城市立御笠の森小学校
教諭 藤原 大輔

シンポジスト
飯塚市立筑穂中学校
教諭 石川 亜沙美

シンポジスト
福岡県立三潴高等学校
主幹教諭 小松原 麻衣子



シンポジウムの様子

「共生を基盤とした体育の授業づくり」について

Q1

「共生を基盤とした体育の授業づくり」で実践を行う際に一番気をつけたことは何ですか？

(藤原先生)

A. 様々な違いを受け入れ合いながらみんなで楽しむことができる授業づくりを心がけました。

- ・教材づくり : 運動が苦手な児童が運動を楽しむことができるための教材化
- ・ルールづくり : 技能差にかかわらず運動が得意な児童もそうでない児童も対等に運動を楽しむためのルールづくり
- ・伝え合う場や方法 : 運動に対する自分の考えを互いに伝え合い、認め合うための場や方法

(石川先生)

A. この授業を通してどうなってほしいか、何を身に付けてほしいのかという教師の思いや願いを生徒に理解してもらうことです。

(小松原先生)

A. 「誰とやっても楽しい」「自分が上達している」を実感させることです。

Q2

知識や経験もなく、思考する力もあまりないような児童生徒が、最も適したルールを選択できるようにするためには、どのような手立て、工夫がありますか？

(梅澤教授)

A. アダプテーション・ルールを教師側からいくつか準備しておくことで、状況に応じて、児童生徒は選択(=判断力の発揮)することができます。話し合いの時間も短くなり、運動学習時間が長くなります。

また、その際に「白紙のルールカード」を作っておくことが重要です。教師が準備したルールだけでは、公正が担保できないと思われたら、自分たちで「0→1」の思考を回し始めるでしょう。このような工夫のプロセスで、「思考・判断・表現」は評価できるのです。

Q3

共生の視点を踏まえた授業において、評価（特に知識・技能）はどのように行っていくのがよいのでしょうか。

（梅澤教授）

A. 「思考・判断・表現」の評価は、Q2で述べた通りです。

「知識・技能」は、体育では、スポーツや健康の本質に迫る、すなわちスポーツや健康という学びの対象にかかる視座を高めてくれるものです。ともすると、生徒も教師も、評定づけという評価に縛られがちですが、「成績動機付け」に至らないように注意しなければなりません。成績のためのみモチベーションを上げる生徒は、「成績」という縛りがなくなると学び（体育ではスポーツ等）から逃避を始めるからです。

評定に至るまでの学習評価は次のようなサイクルになります。まずは、主体的な学びなので、評価者も生徒が主体、まさに自己の学びを調整していく「学習と評価の一体化」が中核になります。その後、その到達度をアセスメントし、評定づけをしていくという構造になります。教師は、生徒中心の学習評価を専門職として、メタ認知し、さらに、学びをアップデートさせるという「学びと指導と評価の一体化」を実践する必要があります。つまり、評定のための評価ではなく、学びアップのための評価（生徒の振り返り、教師の指導評価）を繰り返す中で、結果的に「知識も技能も身に付いていた！」という状況にもっていくのが理想です。

Q4

体育の授業で、とにかく一人でやってしまう児童生徒、よい意味で一生懸命すぎる児童生徒に対して、どんな声をかけたらよいのでしょうか？

（藤原先生）

A. 「一人で一生懸命に活動に取り組み、頑張ることも大切なこと。でも、その頑張りをチームやクラスの仲間と分かち合いながら活動に取り組んだりゲームをしたりすることで運動の『する』楽しさはどうなるかな？」等、その子のことを否定するのではなく、もっと運動をよりよく楽しむための手段として、周りに目を向けさせてそのことを考えることができるような声をかけます。

（石川先生）

A. 社会に出た時に、自分一人では変えられないものもあるので、「周囲を巻き込むことの大切さ」を伝え、理解させた上で、学習に取り組むように声をかけます。

（小松原先生）

A. 「(周りの人に)してもらおうことでもっとうまくいく」「協力することでさらにおもしろくなる」ように学習活動の手立てを工夫し、その生徒の成果を認めてあげる声をかけます。

Q5

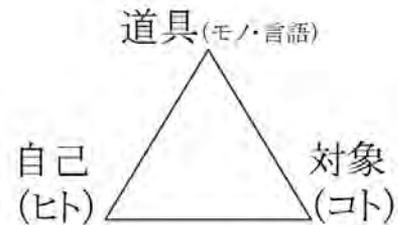
アフォーダンス理論（モノがヒトに働きかけ、それにより動作や感情が生まれる）について、道具の工夫が大きな効果をもたらすことはわかるのですが、道具を工夫するポイントは何ですか？

（梅澤教授）

A. まずは、共生的な道具（スマイルボールやウレタン跳び箱等）で、全ての学習者の「怖い、痛い」を排除しましょう。よほど競技力が高い生徒以外は、スマイルボールやウレタン跳び箱等にしっかり飛びついてくれるはずです。

一方で、超越指向が芽生えてくると、柔らかい、軽いモノは、強い力の操作には合っていない点に気付くはずです。例えば、バレーボールでソフトバレーボールを使用すると、ねらったところにボールを打ち落としにくいのが典型例です。跳び箱も、柔らかいと第二空中が小さくなってしまい「めまい（イリンクス）」を存分に味わえなくなってしまいます。結果的に、フォーマルな道具がよいという生徒も出てきますが、全体を一律一斉に公式球、木製跳び箱にする必要はありません。

合理的配慮としての道具の選択権を学習者が有していることが大切です。



活動システム論の上部の三角形

引用：体育における「学び合い」の理論と実践 梅澤秋久

Q6

共生の視点は、協働的な学びとつながると思いましたが、それならば個別最適な学びが一体的になると考えます。

体育における個別最適な学びのポイントは何ですか？

（梅澤教授）

A. 平等と公正の違いを児童生徒に伝えましょう。

例えば、コロナ禍、一律に一人10万円支給されました。これが平等です。

一方、納税は国民の義務ですが、所得税は年収によって税率が変わります。たくさん給料をもらっている人は税率が高いですし、所得が低い人は税率も低いです。これが公正です。

このような公正の思想をアダプテーション・ルールづくりにも活用できると、個別最適な（公正な）ルールづくりになるでしょう。体育におけるポイントは、能力の高い児童生徒もそうでない児童生徒も「運動の機能的特性（そのスポーツの本質的な面白さ）」をしっかり味わえることです。

Q7

幼少の頃からのインクルーシブな関わり合いのデザインについて、詳しく知りたいです。

(梅澤教授)

A. まずは、分離ではなく包摂（共生）の状況を多く創ることでしょう。小さい子たちは「違い」には気づきますが、悪気はありません。その関わり合いを「つなぐ」教師行動が必要不可欠です。

多様性（Diversity：ダイバーシティ）の存在は当然である点を体現できるのは、「ともに」関わり合う必然が不可避です。加えて、画一的平等（Equality）ではなく、公正（Equity）のために一人ひとりに応じた合理的配慮が必要な点を体験させ、子供たちが進んで合理的な配慮（アダプテーション・ルールの創造もしい）を実行できるように支援していくことで、真の共生（Inclusion）になると思われます。このような考え方は、D&Iをアップデートさせ、D、E&Iといいます。まさしく、アダプテーション・ゲームの実践はこれにあたります。

Q & A

Q8

中学校で、男女共習の授業を進めたいのですが、難しい状況です。何かよい方法はありますか？

(高橋教授)

A. まずは中学校第1学年から、学年進行で始めてみましょう。

これまで、初めて男女共習の授業を行った先生方からお話を聞く機会がありましたが、共通しておっしゃっていたのが、「教師が思うほど、生徒は違和感なく活動している」「男女共習を実施する前は、できない理由を探していた」ということです。

<参考資料>

体育科授業における男女共習について
～豊かなスポーツライフを継続するために～

も覚えておきましょう 「豊かなスポーツライフを継続できている人は・・・」

チームのライフスタイルに応じて、運動やスポーツを楽しんでいます。そして、そこには、性別や年齢の違い、障がいの有無に関係なく、スポーツの多様な楽しみ方を実践している姿が見えます。

豊かなスポーツライフを継続するためには？

運動やスポーツの継続的な楽しみ方を日々で実践することが求められています。

多様な楽しみ方とは？

- みんなでバレーボールをすること
- 一人でジョギングをすること
- 新種の試合を企画すること
- 大規模大会のボランティアをすること
- スポーツの歴史を学ぶこと など

「する」「みる」「知る」

豊かなスポーツライフを継続するためには、体育科授業の役割は重要ですよ！

そこで、全国の学習指導要領にも明記され、豊かなスポーツライフを継続するために重要分野「教習科」について考えてみましょう！

男女共習について

男女共習を進めている理由	継続へのポイント	実践している学校の成果
<ul style="list-style-type: none"> ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている 	<ul style="list-style-type: none"> ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている 	<ul style="list-style-type: none"> ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている ・男女共習の授業が実施されている学校が増えている

具体的には・・・

項目	具体的な工夫
用具	・男女共習の授業が実施されている学校が増えている
場・コート	・男女共習の授業が実施されている学校が増えている
ルール	・男女共習の授業が実施されている学校が増えている
評価	・男女共習の授業が実施されている学校が増えている

「キーワード」

- 「台形形成」
- 「ルールの工夫」
- 「みんなが楽しく」

さあ、男女共習で授業を実施しましょう！



福岡県体育研究所ホームページからダウンロードできます。

Q9

共生を基盤とした体育の授業づくりを、小学校、中学校、高等学校と連携して実践していくためのポイントはありますか？
また、何から連携していけばよいでしょうか？

(本多教授)

A. まずは、それぞれの校種での6年間あるいは3年間の系統的な実践の蓄積をもっと図っていくことが大切だと思います。それができあがっていくにつれ今度は、校種間のつながりや連携を意識した取り組みを進めていけばいいのではないのでしょうか。

連携する際は、まず、小6と中1、中3と高1といったような2年間のまとまりでの単元構造図を、小・中及び中・高の先生方（必要に応じて研究者や指導主事の先生方から指導や支援を受けながら）が協働して作成することが大切であると考えます。

運動領域等	各種の運動の基礎を培う時期				多くの領域の学習を経験する時期				卒業後も運動やスポーツに多様な形で関わるができるようにする時期			
	小学校				中学校				高等学校			
	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生	1年生	2年生	3年生	入学年次	次の年次	それ以降
	体つきの運動遊び		体づくり運動		体づくり運動		体づくり運動		体づくり運動		体づくり運動	
	器械・器具を使った運動遊び		器械運動		器械運動		器械運動		器械運動		器械運動	
	走・跳の運動遊び		走・跳の運動		陸上運動		陸上競技		陸上競技		陸上競技	
	水遊び		水泳運動		水泳運動		水泳		水泳		水泳	
	表現リズム遊び		表現運動		表現運動		ダンス		ダンス		ダンス	
	ゲーム		ゲーム		ボール運動		球技		球技		球技	
							武道		武道		武道	
保健領域等					保健				保健			
年間授業時数等	102時間	105時間	105時間	105時間	90時間	90時間	105時間	105時間	105時間	体育 3年間で7~8単位 保健 1単位 保健 1単位		

引用：新学習指導要領改訂のポイントと学習評価（高等学校保健体育科） 独立行政法人教職員機構

(高橋教授)

A. 高橋健夫先生は著書の中で「仲間と関わりながら活動する場面の多い体育授業では、意図的に学習者が関わり、集団的達成をすることで、互いの関係をより肯定的にしていく契機をつくることができる。」「肯定的な人間関係を構築できる体育授業は、教室や学校生活の人間関係の向上に波及効果を持つと同時に、その肯定的な人間関係が、さらに良質な体育授業へと相互に結び付いていく。」と記されています。

また、授業のユニバーサルデザイン化モデル（授業のユニバーサルデザイン研究会）では「クラス内の理解促進」がベースになると示しています。

それぞれの校種の学習指導要領に例示が示されていますので、その例示をどのように具体化するかを考えていくことが重要であると思います。

Q
&
A

(梅澤教授)

A. 共生は、多様な学習者を対象にするので、実は学校種が違ってても、やることは大きくは変わらないと判断しています。

例えば、大人でも逆上がりできない人、泳げない人がいることを考えれば、校種が上になるほど格差が拡大する点に留意する必要があると思われます。運動やスポーツが「嫌い」「やりたくない」等と豊かなスポーツライフから離れ始めている生徒の割合も高まり始めるのではないのでしょうか。

低学年のうちから共生の理念に基づき、合理的配慮のある（公正な）運動場を多く設定すれば、上位学年、学校種での体育的な活動への前向き度が高まると思います。

以前は、「小学校のうちに〇〇をできるようにさせておいてくれ」のように、体系化された技能の習得を中心に連携した場面もあると推察しますが、これからは「小学校のうちに多様で（Diversity）公正な（Equity）包摂（Inclusion）＝「D、E&I」を経験させておいてください」といった連携になっていくとよいと思われま

Q10

体育やスポーツの捉え方や楽しみ方の多様性が重要だと感じています。

では、指導者の意識を変えるにはどうしたらよいでしょうか？

(本多教授)

- A. 教師の授業づくりの考え方や実践の改善への志向性が変わったり、高まったりする大きな要因には、子供の変容を目の当たりにしたり、実感したりすることであることが明らかになっています。周囲の教師の意識を変えたいと願う教師が、自らの実践による子供たちの変容を、周囲の教師に見てもらおうようにしてください。そこで授業改善への興味や関心、意欲を感じてもらえれば、次はその教員への支援を惜しみなくしてあげてください。教師の志向性の変容や高まりのもう一つの大きな要因は、その人本人が授業研究に取り組み、その成果を実感することです。

(高橋教授)

- A. 中学校1年生の体育理論の解説でも示されていますが、運動やスポーツの捉え方が、「競技としてのスポーツから、誰もが生涯にわたって楽しむことができるスポーツ」へと変容してきています。指導される先生方が運動やスポーツの捉え方を変換していくことが重要であると思います。

(梅澤教授)

- A. 指導者の意識を変えることは、かなり難儀です。しかしながら、現在、まげを結っている人、黒電話を使用している人が街にいないように、社会のムーブメントをつくるのが重要だと思われます。共生は社会の理念ゆえに、子供たちの学びの姿、やわらかな関係を、先導モデルたる先生方のクラスで創り上げていき、実践としてのムーブメントを紡ぎ上げるしかないように思います。

Q11

最近、生徒の体力低下が気になります。体力向上の観点から、活動量が
必要だと理解していますが、思考を働かせて対話的な授業も必要だと思
います。いかがでしょうか？

(高橋教授)

A. 新体力テストの結果をどのように活用するかは、重要な視点です。

結果の向上のみを目指して、毎時間の授業で腕立てや腹筋を行えば、数字は上が
ると思いますが、運動嫌いを誘発することにも直結してしまいます。全体の結果を
上昇させるためには、ほとんど運動をしていない体力の低い層の児童生徒の底上げ
が効果的だと思います。

体育の授業で、ほとんど運動をしていない児童生徒の「もっとやってみたい」
「今度は自分でやってみよう」という意欲を育むことが大切です。そのための方法
として、「共生を基盤とした体育の授業づくり」を参考にしてみてください。

Q
&
A

Q12

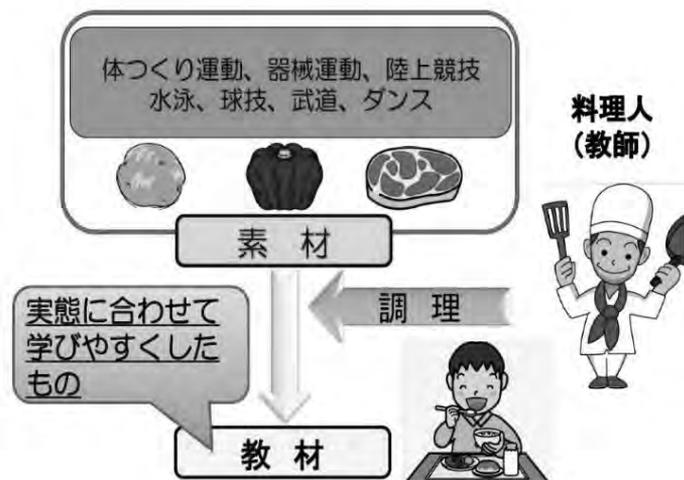
中学校や高等学校の保健体育の授業で、教材化がなかなか進んでいない
と感じていますが、どうしてでしょうか？

(高橋教授)

A. 中学校・高等学校の保健体育科の教員は、専門教科担当として採用されているた
め、どうしても専門的な指導になる傾向があると考えられます。

授業ではアスリートを育成しているわけではないということを再度確認して、そ
れぞれの運動種目の特性を生かして楽しさや喜びを味わうことができる教材づくりに
専門性を発揮していただきたいと思います。

例えば、下の図のように「素材」をそのまま提供すると、「嫌い」と感じる児童生
徒がいるかもしれません。そこで、教師がその「専門性」を発揮して、「素材」を見
児童生徒の実態に合わせて「調理」す
ることで、すべての児童生徒が楽
しく、学びやすい「教材」を提供す
ることができます。



Q13

共生体育の実現には、体育の授業以外でも支持的風土、違いを認め合える集団づくりが必要だと思います。体育の授業以外に学級で取り組んだことはありますか？

(藤原先生)

- A. 学級の支持的風土をつくるためには、まず、教師が子供たちの違いを認め、肯定的に子供たちをサポートしていく必要があると考えます。そこで、例えば発表をする場面で間違った回答をした児童に対して否定的な発言をするのではなく、その考え方のよさを認め、学級全体に広げる等、肯定的な言葉かけをすることを心がけています。また、帰りの会では、日直の児童に「今日のきらり」として、友だちのよさを伝え合う時間を設定しています。

Q14

小学生がルールの工夫を考えるのは、知識や経験が少ないため、難しいと思います。児童が考える際の支援として意識されていることはありますか？

(藤原先生)

- A. 本校では、発達の段階に応じて、規則やルールを工夫しながら運動（遊び）を行う授業を心がけています。
例えば、ルールを工夫していく選択肢を子供たちに提示したり、ルールを工夫することのメリットやデメリットを一緒に考え、明確にしながら工夫するよさを伝えたりしています。

Q15

実践を行ったことで、児童にどんな変容がありましたか？

(藤原先生)

- A. 運動が苦手な児童が自分の考えを伝えようとする姿が見られるようになりました。また、一人一人が考えをチームに伝える時間を設定したことから、自己主張ばかりするのではなく、互いの意見を認めながら、折り合いをつけて、チームの作戦を立てる姿が見られるようになってきました。

Q16

集団種目では実践が多い「共生」ですが、個人種目である陸上競技において共生の視点を踏まえた授業づくりをしていくなかで、留意したこと及び難しかったことはありますか？

(石川先生)

- A. 個人の運動能力によって勝敗が決定しないように工夫しました。また、個人的運動を集団化する仕組みや教材研究に時間がかかりましたが、一度実践してみると、改善点が見つかり、他の領域にも汎用できると感じました。

Q17

グループを組ませる際の具体的なアイデアや手立てはありますか？
また、単元の途中でグループを組み替えることはありましたか？

(石川先生)

- A. 学期や単元初めのオリエンテーションで、体育の授業を通して何を目標しているのか、どうなってほしいのかを説明しています。グルーピングする際に、生徒の人間関係など多少は配慮しますが、生徒の意見でグループを操作することはしません。
- また、単元初めに、グループで競うことを伝えているため、単元途中での組み替えはしていません。新体力テストの個人記録などをもとにグループを決め、生徒にはグループ構成の意図や記録を平等に分けたことを説明してから単元を始めています。

Q18

実践を行ったことで、生徒にどんな変容がありましたか？

(石川先生)

- A. 実践を通して『何事もまずはやってみよう』と考えるようになり、生徒たちも初めは男女混合で戸惑いもありましたが、次第に慣れ、今ではお互いの良い点に目を向けるようになり、日頃の声かけの内容も変わりました。

Q19

水泳の実践をされていましたが、どうしても水が怖いという生徒にはどのような手立てを工夫すればよろしいですか？

(小松原先生)

- A. まず、どのレベルの怖がり方をしているか、何が怖いか確認をします。
 水に入れるのであれば、陸上で呼吸の練習をします。呼吸は、まずため息をつく(息を吐く)その後、息を吸って止めます。たくさん息を入れすぎると余計きついで気を付けてください。
 息を止められるようになったら、水の中で壁を持ったまま同じことを水の中で繰り返します。鼻に水が入ることも嫌だと思うので、鼻をつまんで潜る練習や水中で立つ練習も同時に行います。3回程度繰り返すと慣れてきます。
 このように、水泳が苦手な生徒に教員が支援するためにも、ペア学習やグループ学習は有効でした。

Q20

集団種目では実践が多い「共生」ですが、個人種目である水泳において共生の視点を踏まえた授業づくりをしていくなかで、留意したこと及び難しかったことはありますか？

(小松原先生)

- A. 今回の実践では、生徒が上手になりたい泳法を選択したことや、水泳が得意な生徒とペアを組むことで、学習活動に特に難しかったところはありませんでした。教師が思っている以上に、生徒はお互い学習活動に取り組んでいました。
 個人種目に対して「きつい」「球技よりおもしろくない」というイメージをもっている生徒もいるので、何度繰り返してもきつくなく、いつの間にか上達していることを常に目指しました。

Q21

ペアやグルーピングを組んでみて、授業の様子によって組み替えることなどはありましたか？また、組み替えることがあったのであれば、どの点でその必要があったのかを教えてください。

(小松原先生)

- A. 今回の実践では、組み替えることはありませんでした。それぞれに課題があってそれを明確にした上で、課題に応じた練習に取り組み、お互いの課題に対して今どうなっているか、良い点や修正点を指摘し合っていました。

研 究 組 織

◆令和2年度「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究委員会

福岡教育大学	本多 壮太郎	教授
日本女子体育大学	高橋 修一	教授
横浜国立大学	梅澤 秋久	教授
福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課	藤野 文隆	総括指導主事
福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課	田代 浩之	指導主事
福岡県教育庁教育振興部特別支援教育課	久保 卓史	指導主事
宮若市立宮田小学校	門司 恒之	主幹教諭
朝倉市立南陵中学校	牧草 勲	主幹教諭
福岡県立三潨高等学校	甲斐田 修	教頭

◆令和2年度福岡県体育研究所（事務局、編集委員等）

所長	山本 秀史			
次長	山本 悟史			
主任主事	野田 幸里			
総括指導主事	野村 高広			
指導主事	秋田 瑞弘	樋口 千鶴	藤崎 厚志	
	内田 郁美	泉 啓司	宮原 健次	
長期派遣研修員	藤原 大輔	西崎 健哉	大和 忠輔	

●令和3年度「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究委員会

福岡教育大学	本多 壮太郎	教授
日本女子体育大学	高橋 修一	教授
横浜国立大学	梅澤 秋久	教授
福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課	藤野 文隆	総括指導主事
福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課	泉 啓司	指導主事
福岡県教育庁教育振興部特別支援教育課	久保 卓史	指導主事
宮若市立宮田小学校	門司 恒之	主幹教諭
筑前町立三輪中学校	二又 清成	教諭
福岡県立三潴高等学校	甲斐田 修	教頭

●令和3年度「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究事業 授業実践協力者

大野城市立御笠の森小学校	藤原 大輔	教諭
宮若市立宮田小学校	森木 浩彬	教諭
うきは市立御幸小学校	森山 徹彦	教諭
大牟田市立大正小学校	大野 義仁	主幹教諭
糸田町立糸田小学校	岡本 啓吾	教諭
吉富町立吉富小学校	瀬木 惇仁	教諭
小竹町立小竹中学校	高山 亮太	教諭
朝倉市立甘木中学校	栗木 貴弘	教諭
飯塚市立筑穂中学校	石川 亜沙美	教諭
福岡県立新宮高等学校	秋田 瑞弘	教諭
福岡県立城南高等学校	藤波 宏幸	教諭
福岡県立明善高等学校	行武 雄大	教諭
福岡県立三潴高等学校	小松原 麻衣子	主幹教諭
福岡県立朝倉高等学校	蓮尾 啓祐	教諭
福岡県立朝倉東高等学校	正木 篤志	教諭

●令和3年度福岡県体育研究所（事務局、編集委員等）

所長	中野 一成		
次長	伊東 正博		
主任主事	野田 幸里		
総括指導主事	佐藤 恒希		
主任指導主事	薄井 純一		
指導主事	近藤 伸子	樋口 千鶴	藤崎 厚志
	内田 郁美	佐藤 祐樹	
長期派遣研修員	井口 清隆	鈴木 貴大	小松 陽子

★令和4年度「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究委員会

福岡教育大学	本多 壮太郎	教授
日本女子体育大学	高橋 修一	教授
横浜国立大学	梅澤 秋久	教授
福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課	田代 浩之	指導主事
福岡県教育庁教育振興部特別支援教育課	久保 卓史	指導主事
桂川町立桂川小学校	薄井 純一	教頭
筑前町立三輪中学校	二又 清成	教諭
福岡県立早良高等学校	佐藤 恒希	教頭

★令和4年度「共生を基盤とした体育の授業づくり」調査研究事業 授業実践協力者

大野城市立御笠の森小学校	藤原 大輔	教諭
宮若市立宮田小学校	森木 浩彬	教諭
うきは市立御幸小学校	森山 徹彦	教諭
久留米市立上津小学校	井口 清隆	教諭
糸田町立糸田小学校	岡本 啓吾	教諭
吉富町立吉富小学校	瀬木 惇仁	教諭
小竹町立小竹中学校	高山 亮太	教諭
朝倉市立甘木中学校	栗木 貴弘	教諭
飯塚市立筑穂中学校	石川 亜沙美	教諭
福岡県立宗像高等学校	小松 陽子	教諭
福岡県立新宮高等学校	秋田 瑞弘	教諭
福岡県立城南高等学校	藤波 宏幸	教諭
福岡県立三潁高等学校	小松原 麻衣子	主幹教諭
福岡県立朝倉高等学校	蓮尾 啓祐	教諭
福岡県立朝倉東高等学校	正木 篤志	教諭
福岡県立小郡特別支援学校	星隈 留美	教諭

★令和4年度福岡県体育研究所（事務局、編集委員等）

所長	安永 千里			
次長	中村 満喜子			
事務主査	岡本 裕子			
総括指導主事	内田 ひろみ			
指導主事	近藤 伸子	樋口 千鶴	大和 忠輔	
	内田 郁美	佐藤 祐樹	大野 義仁	
長期派遣研修員	小田 珠樹	立石 哲平	隈本 真	

御協力ありがとうございました。

令和2・3・4年度 福岡県体育研究所 調査研究報告書
共生を基盤とした体育の授業づくり

令和5年3月発行（非売品）

編集・発行 福岡県体育研究所

〒811-0852

福岡県福岡市博多区東平尾公園2丁目1番4号

（福岡県立スポーツ科学情報センター内）

TEL 092-611-0220

FAX 092-611-1747

E-mail: taiikukenyusho@pref.fukuoka.lg.jp

印刷所 株式会社大里印刷センター

福岡県行政資料	
分類番号 IA	所属コード 2124100
登録年度 4	登録番号 0003

