

<小学校>

運動好きな子供を育てる体育科学習指導

－「2つの学び」を位置付けた学習過程を通して－

福岡県体育研究所
長期派遣研修員 瀬木 惇 仁

目次

1 主題設定の理由	1-3
(1) 社会の要請と教育の動向から	1
(2) 子供の体力の状況から	1-2
(3) 児童の実態から	3
2 主題・副主題について	3-6
(1) 主題の意味	3-4
(2) 副主題の意味	4-6
3 研究の目標	6
4 研究の仮説	6
5 研究の具体的構想	6-9
(1) 「2つの学び」を効果的にする具体的支援	6-7
(2) 研究構想図	8
(3) 仮説検証の方途	8-9
6 研究の実際と考察	10-38
(1) 【検証授業Ⅰ】第5学年（A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動）	10-24
(2) 【検証授業Ⅱ】第5学年（F 表現運動 ア 表現）	25-38
7 研究のまとめ	39-40
(1) 成果	39-40
(2) 課題	40
引用・参考文献	41
おわりに	42

運動好きな子供を育てる体育科学習指導
—「2つの学び」を位置付けた学習過程を通して—

長期派遣研修員 吉富町立吉富小学校 教諭 瀬木 惇仁

1 主題設定の理由

(1) 社会の要請と教育の動向から

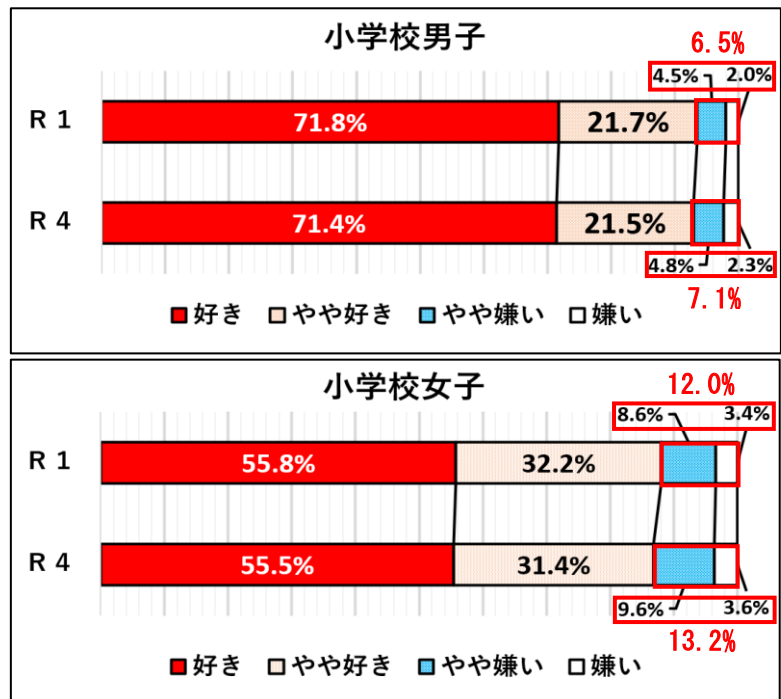
令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書によると、スクリーンタイム（平日1日当たりのテレビ、スマートフォン、ゲーム機等による映像の視聴時間）は、令和3年度と比べて、小学校、中学校ともに増加している。このことは、インターネットやSNSなどの情報メディアの発展、タブレットやスマートフォンなどの情報ツールの普及が、子供の余暇時間の過ごし方に影響していると考えられる。さらに、新型コロナウイルス感染症の影響により、運動を行うことが制限され、子供たちの運動やスポーツを取り巻く環境は大きく変化した。このような社会の変化の中で、第3期スポーツ基本計画（令和4年3月）では、「子供・若者の日常的な運動習慣の確立と体力の向上」の今後の施策目標として「体育・保健体育の授業等を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力（いわゆるフィジカルリテラシー）の育成を図る」と示している。

また、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編では、体育科改訂の趣旨において、「運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られる」と示されている。改善の具体的事項について、「全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導等の在り方について配慮する」と示している。白旗（2017）は、「特に運動を苦手とする児童への配慮が記載された背景には、積極的に運動する児童とそうでない児童の二極化傾向があり、苦手な児童に対して十分な対応をしていくことが、生涯スポーツや体力向上の面からも大切である」と述べている。

これらのことから、体育科学習指導を通して運動好きな子供を育てることは意義深いと考える。

(2) 子供の体力の状況から

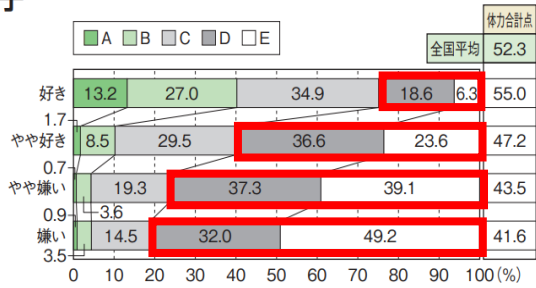
令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書を受けて、福岡県教育委員会が作成した報告書では、運動やスポーツをすることが「やや嫌い、嫌い」と回答した子供の割合は、令和元年度が小学校男子6.5%、小学校女子12.0%であった。一方、令和4年度は小学校男子7.1%、小学校女子13.2%であり、運動やスポーツをすることが「やや嫌い、嫌い」と回答した子供が令和元年度より増加した【図1】。令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書の「運動やスポーツをすることが好き」と「総合評価と



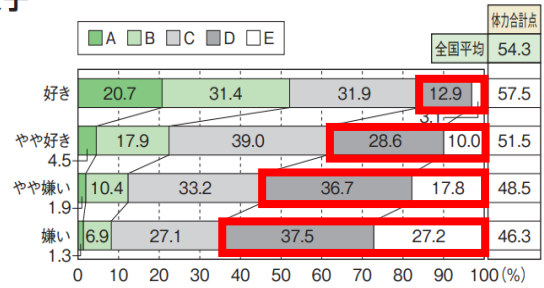
【図1】児童質問紙「運動やスポーツをすることが好きですか」の割合

質問1 「運動やスポーツをすることが好き」 × 「総合評価と体力合計点」

男子

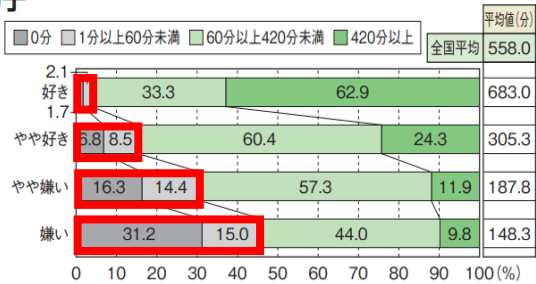


女子

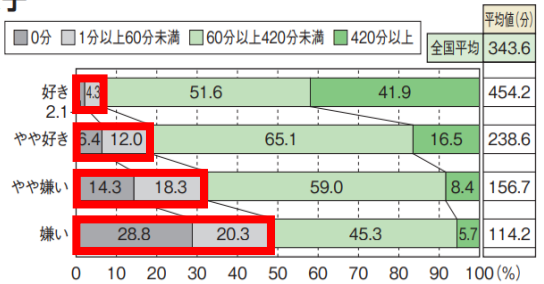


質問1 「運動やスポーツをすることが好き」 × 「1週間の総運動時間」

男子

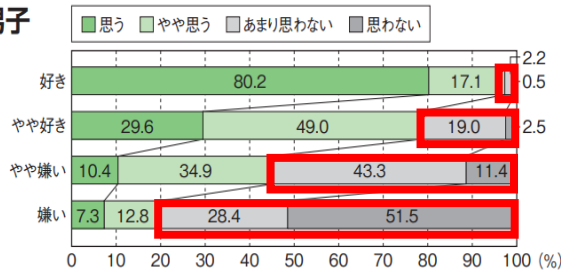


女子

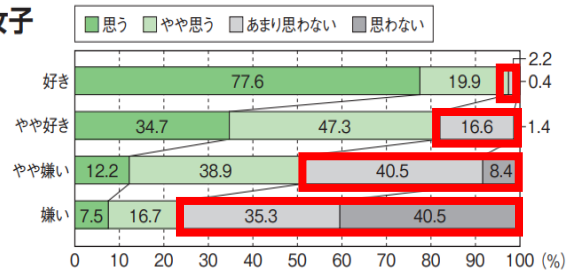


質問1 「運動やスポーツをすることが好き」 × 質問3 「中学校でも、運動やスポーツをする時間を持ちたい」

男子

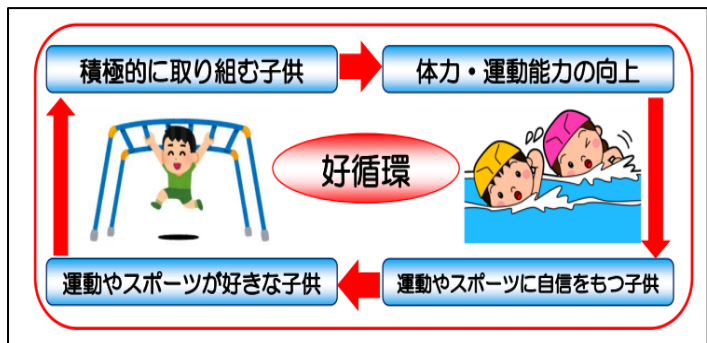


女子



【図2 令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査 クロス集計（一部）】

体力合計点」のクロス集計の結果によると、「嫌い」と回答した子供ほど、体力合計点が低い傾向にある。また「運動やスポーツをすることが好き」と「1週間の総運動時間」のクロス集計の結果によると、「嫌い」と回答した子供ほど、運動時間が短い傾向にある。さらに、「運動やスポーツをすることが好き」と「中学校でも、運動やスポーツをする時間を持ちたい」のクロス集計の結果によると、「嫌い」と回答した子供ほど、運動やスポーツをする時間を持ちたがらない傾向にある【図2】。



【資料1 福岡県が目指す「体力向上の好循環」】

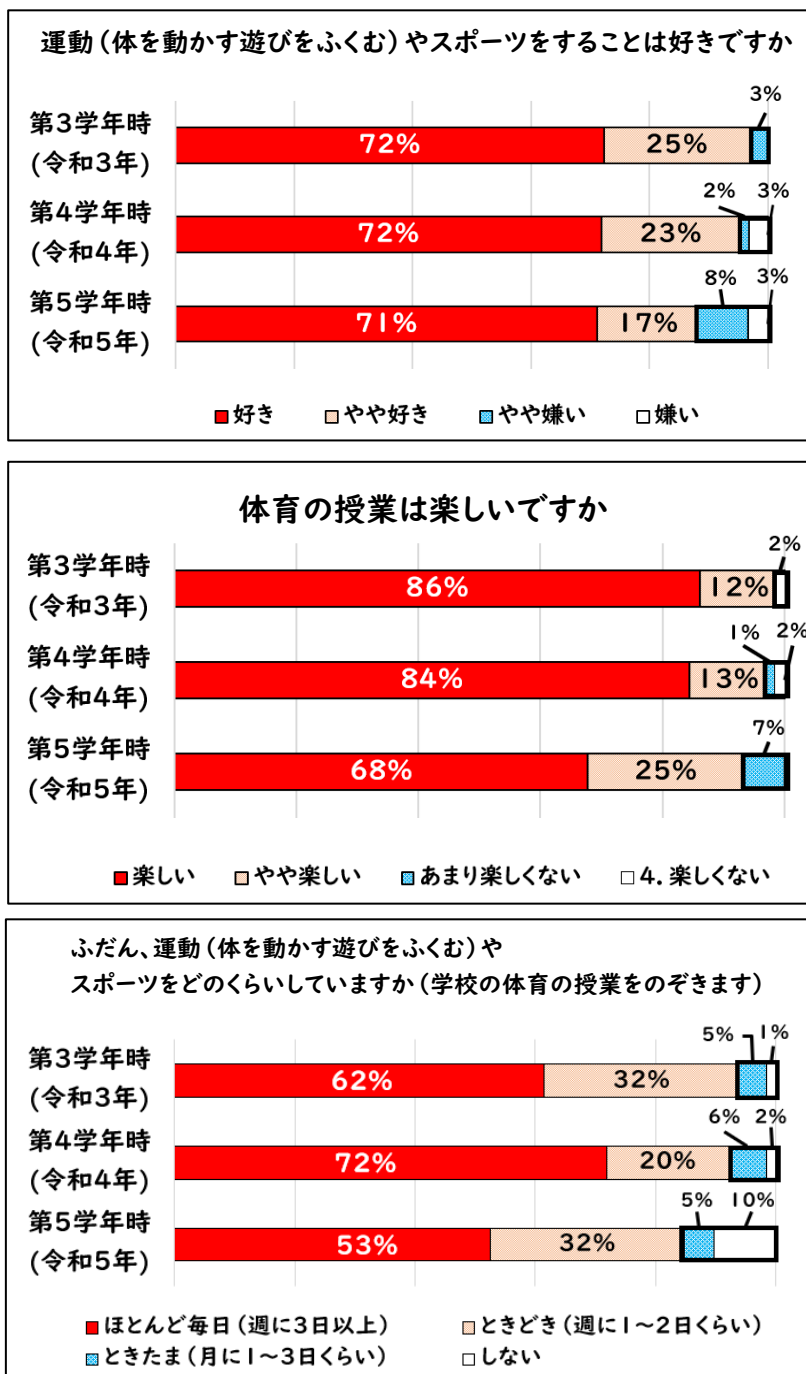
令和4年度福岡県児童生徒体力・運動能力調査結果報告書では、【資料1】のように「福岡県が目指す『体力向上の好循環』」が示されており、体力向上の好循環を促す一つとして、運動やスポーツが好きなお子を育てることが求められている。

これらのことから、運動好きなお子を育てることは、体力向上や運動時間の増加につながる上でも意義深いと考える。

(3) 子供の実態から

福岡県児童生徒体力・運動能力調査の児童質問紙調査結果において、検証対象の子供（21名）の経年比較（令和3～5年度）【図3】によると、「運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツをすることは好きですか」の質問では、「やや嫌い、嫌い」と回答した子供の割合は、学年が上がるにつれて増えている。「体育の授業は楽しいですか」の質問では、「あまり楽しくない、楽しくない」と回答した子供の割合が徐々に増えている。また、「ふだん、運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツをどのくらいしていますか」の質問では、「ほとんど毎日（週に3日以上）、ときどき（週に1～2日くらい）」と回答した子供の割合は減っており、「ときたま（月に1～3日くらい）、しない」と回答した子供の割合は増えて、子供が運動する機会や時間は減ってきている。

これらのことから、子供の運動機会が保障される体育科学習を通して、運動好きな子供を育てることは意義深いと考える。



【図3 福岡県児童生徒体力・運動能力調査の児童質問紙調査結果の経年比較】

2 主題・副主題について

(1) 主題の意味

ア 「運動」について

「運動」とは、「できるようになりたい」「記録を伸ばしたい」「勝負に勝ちたい」「まねをしたい」という目的をもって取り組む身体活動のことである。

「運動」について、金子ら（1990）は「生物学的・教育学的目的を達成するために何かを反復的に遂行する身体活動の全体を意味する」と述べている。つまり、「運動」には何らかの目的が必要であると考える。本研究では、各領域の機能的特性である克服、達成、競争、模倣・変身する楽しさを味わうことを目的として、身体活動に取り組むことと捉える。例えば、器械運動系では「様々な動きに取り組んだり、自己の能力に適した技や発展技に挑戦したりして技を身に付けること」、ボール運動系では「競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争すること」などである。

イ 「運動好き」について

「運動好き」とは、目的をもって取り組む身体活動を通して、「できる」「伝える」「かかわる」の3つの要素から身体活動を前向きに捉えていることである。

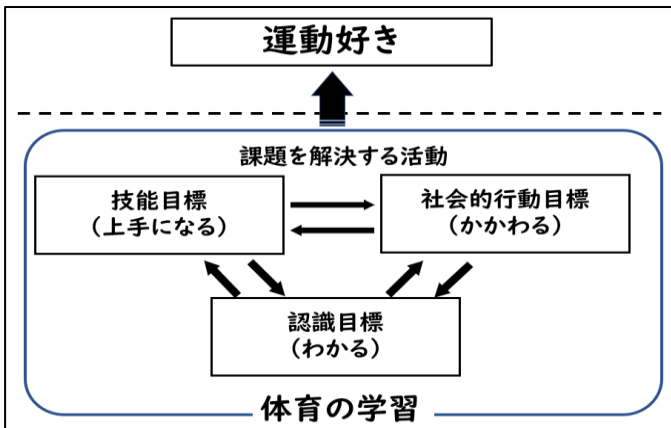
「好き」について、広辞苑第七版(2018)では、「気に入って心がそれに向かうこと」と示されている。

高橋(1994)は、体育科学学習では、【資料2】のように、課題を解決する活動が行われ、技能目標、社会的行動目標、認識目標の達成を目指す学習の結果として、運動好きになると述べている。また、技能目標(上手になる)とは、運動技術の上達を目指すこと、社会的行動目標(かかわる)とは、集団的な学習の仕方の習得を目指すこと、認識目標(わかる)とは、運動技術や集団的な学習の仕方についての知識の習得を目指すことであると述べている。

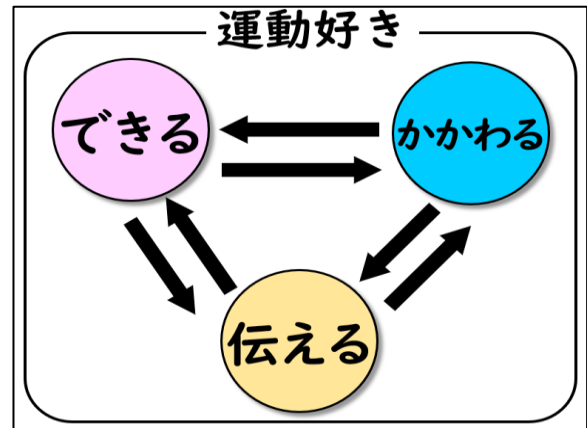
体育科学学習においては、他者と一緒に運動を楽しみながら、自己の課題の解決に向けて、方法や活動を工夫し、考えたことを他者に伝えることが大切であると考ええる。

これらのことから、運動好きを「できる」「伝える」「かかわる」の3つの要素から捉え、それぞれに関連していると考え【資料3】。

そこで、本研究で目指す「運動好きな子供」の姿と資質・能力の関連を【表1】のように捉える。



【資料2 体育の具体的目標の構造(高橋)筆者一部改変】



【資料3 本研究における「運動好き」の3つの要素】

【表1 本研究で目指す子供の姿と資質・能力の関連】

できる	単元でねらう動きを身に付けている子供	知識及び技能
伝える	動き方や学び方について考えたことを表現している子供	思考力、判断力、表現力等
かかわる	仲間と運動するよさを見出している子供	学びに向かう力、人間性等

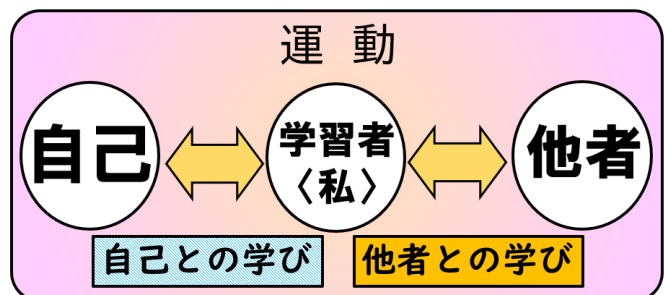
(2) 副主題の意味

ア 「2つの学び」について

「2つの学び」とは、課題の解決に取り組むための「自己との学び」「他者との学び」のことである。

「学び」について、鹿毛(1997)は「経験の能動的形成による意味の発見であり、教師が示そうとしている文化遺産の意味をつかもうとする子どもの知的協力によって可能になる」と述べている。このことから、本研究では、「学び」とは、子供たちが必要感をもって、自ら対象に働きかけ、自分を更新していく行為であると捉える。

梅澤(2016)は、体育では、学習対象である「運動」との対話の上に、自己や他者との対話が生まれると述べている。そこで本研究では、学習の対象である運動を通して行われる「自分



【資料4 2つの学びの構造】

自身との対話による学び」を「自己との学び」、「他者との対話による学び」を「他者との学び」として課題解決を行っていく【資料4】。

そこで「自己との学び」と「他者との学び」を【表2】のように捉える。

【表2 本研究における2つの学び】

自己との学び	他者との学び
<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の現状や課題を把握すること ○ 学習への願いをもつこと ○ 試行錯誤しながら課題解決に取り組むこと ○ 動き方や学び方を活用して運動を楽しむこと ○ 自分の動き方や学び方を自覚すること 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の考えを広げたり、深めたりすること ○ 仲間の考えや取組を認めること

イ 「2つの学びを位置付けた学習過程」について

「2つの学びを位置付けた学習過程」とは、単元の各段階のねらいに応じて一単位時間に「自己との学び」「他者との学び」を意図的に設定した学習の筋道のことである。

本研究では、単元を「出会う」「つくる」「振り返る」の3段階で構成し、各段階のねらいに応じて、2つの学びを【表3】のように位置付ける。

【表3 各段階のねらいに応じた2つの学び】

	出会う	つくる	振り返る
ねらい	運動に対する意欲を高める。	動きを身に付けたり、高めたりする。	自他の成果を認め合う。
自己との学び	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の現状を把握する。 ○ 学習への願いをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の課題を把握する。 ○ 試行錯誤しながら課題解決に取り組む。 ○ 自分の動き方や学び方を自覚する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動き方や学び方を活用して運動を楽しむ。 ○ 自分の動き方や学び方を自覚する。
他者との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の考えを広げたり、深めたりする。 ○ 仲間の考えや取組を認める。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間の考えや取組を認める。

また、一単位時間を「導入」「展開」「終末」とし、「自己との学び」と「他者との学び」を意図的に位置付ける【資料5】。

出会う段階は、「運動に対する意欲を高める」ことをねらう。そのため、展開時に、自分の現状を把握する「自己との学び」を位置付ける。終末時には、学習への願いをもつ「自己との学び」を位置付ける。

つくる段階は、「動きを身に付けたり、高めたりする」ことをねらう。そのため、導入時に、自分の課題を把握する「自己との学び」を位置付ける。展開時に、試行錯誤しながら課題解決に取り組む「自己との学び」を位置付ける。また、自分の考えを広げたり、深めたり、仲間の考えや取組を認めたりする「他者との学び」を位置付ける。終末時には、自分の動き方や学び方を自覚する「自己との学び」を位置付ける。

振り返る段階は「自他の成果を認め合

	出会う	つくる	振り返る
導入		自己との学び (課題を把握する)	
展開	自己との学び (現状を把握する)	自己との学び (課題解決に取り組む)	自己との学び (動き方や学び方を活用して運動を楽しむ)
		他者との学び (自分の考えを広げたり、深めたりする) (仲間の考えや取組を認める)	他者との学び (仲間の考えや取組を認める)
終末	自己との学び (学習への願いをもつ)	自己との学び (自分の動き方や学び方を自覚する)	自己との学び (自分の動き方や学び方を自覚する)

【資料5 2つの学びを位置付けた学習過程】

う」ことをねらう。そのため、展開時に、動き方や学び方を活用して運動を楽しむ「自己との学び」を位置付ける。また、仲間の考えや取組を認める「他者との学び」を位置付ける。終末時には、単元を通じた自分の動き方や学び方を自覚する「自己との学び」を位置付ける。

3 研究の目標

体育科の学習において、運動好きな子供を育てるために、2つの学びを位置付けた学習過程の有効性について究明する。

4 研究の仮説

体育科の学習において、2つの学びを位置付けた学習過程を設定し、「2つの学び」を効果的にする具体的支援を工夫すれば運動好きな子供を育てることができるであろう。

5 研究の具体的構想

(1) 「2つの学び」を効果的にする具体的支援

ア 運動に対する意欲を高める教材化


出会う段階における「自己との学び(自分の現状を把握したり、学習への願いをもったりすること)」を効果的にするために、「主体性」「発展性」「日常性」の3つの視点から教材化を行う【表4】。

【表4 教材化の視点】

主体性	運動の目的が明確で、「やってみよう」という挑戦欲求を喚起する視点
発展性	自分の能力や興味関心に合わせて、運動の行い方を工夫したり、選択したりできる視点
日常性	簡単な用具や身近な題材で取り組むことができる視点

検証授業Ⅰ「体づくり運動」では、例えば【表5】のような運動を提示する。

【表5 3つの視点を取り入れた教材化の例 検証授業Ⅰ体づくり運動の例】

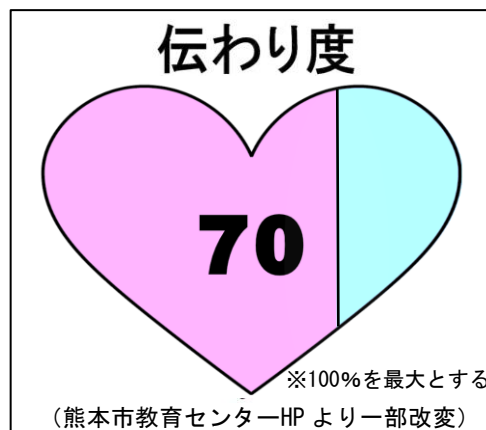
キャッチ・ザ・ボール (巧みな動きを高めるための運動)	
	主体性 「何回手を叩くことができるか」「回転してキャッチすることができるか」のように、できたか、できなかったかの判断が明確であること
	発展性 「手を叩いてキャッチする」や「立位で回転してキャッチする」「前転してキャッチする」のように自分の能力に合わせて、運動の行い方を工夫したり、選択したりできること
	日常性 ボール1つを使って行うことができること

イ 課題を明確にする動きの可視化

出会う段階の展開時や、つくる段階の導入時における「自己との学び(自分の現状や課題を把握すること)」を効果的にするために、動きの可視化を行う。動きの可視化とは、ICT端末を使って、動きの様子を映像で記録したり、数値で表したりすることである。検証Ⅰ、Ⅱでは、【資料6】の「動き方カード」を活用する。「動き方カード」は、撮影した動きの様子を記録したり、整理したりするICT端末上の学習カードのことである。検証Ⅱでは、さらに【資料7】の「伝わり度メーター」を活用する。「伝わり度メーター」とは、選んだイメージを表現し、それがどのくらい仲間に伝わったのかを数値で示すものである。



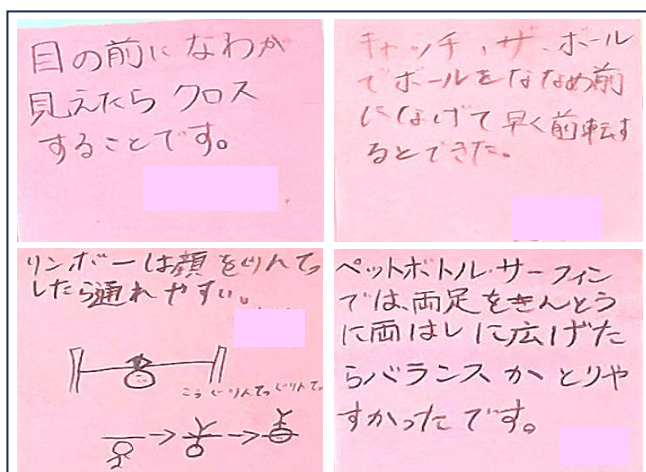
【資料6 動き方カード (検証Iで活用)】



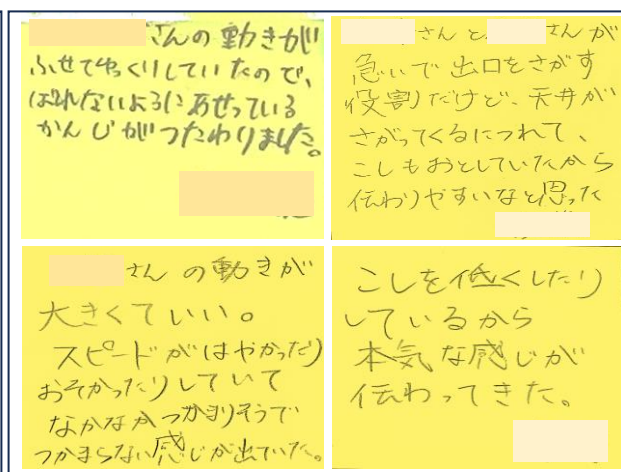
【資料7 伝わり度メーター (検証IIで活用)】

ウ 気付きを仲間と共有するアイデアシートの活用

つくる段階と振り返る段階の展開時における「自己との学び (試行錯誤しながら課題解決に取り組んだり、動き方や学び方を活用して運動を楽しんだりすること)」「他者との学び (自分の考えを広げたり、深めたりすることや仲間の考えや取組を認めること)」を効果的にするために、アイデアシートを活用する。アイデアシートとは、学習の中で気付いた動き方や学び方、仲間の考えや取組のよさを出し合ったり、整理したりするためのシートである。例えば、見付けた動き方のコツを共有するために、検証I「体づくり運動」では、【資料8】の「コツシート」を活用する。また、仲間の考えや取組のよさを共有するために、検証I、IIでは、【資料9】の「グッドシート」を活用する。



【資料8 コツシートの一部 (検証Iで活用)】



【資料9 グッドシートの一部 (検証IIで活用)】

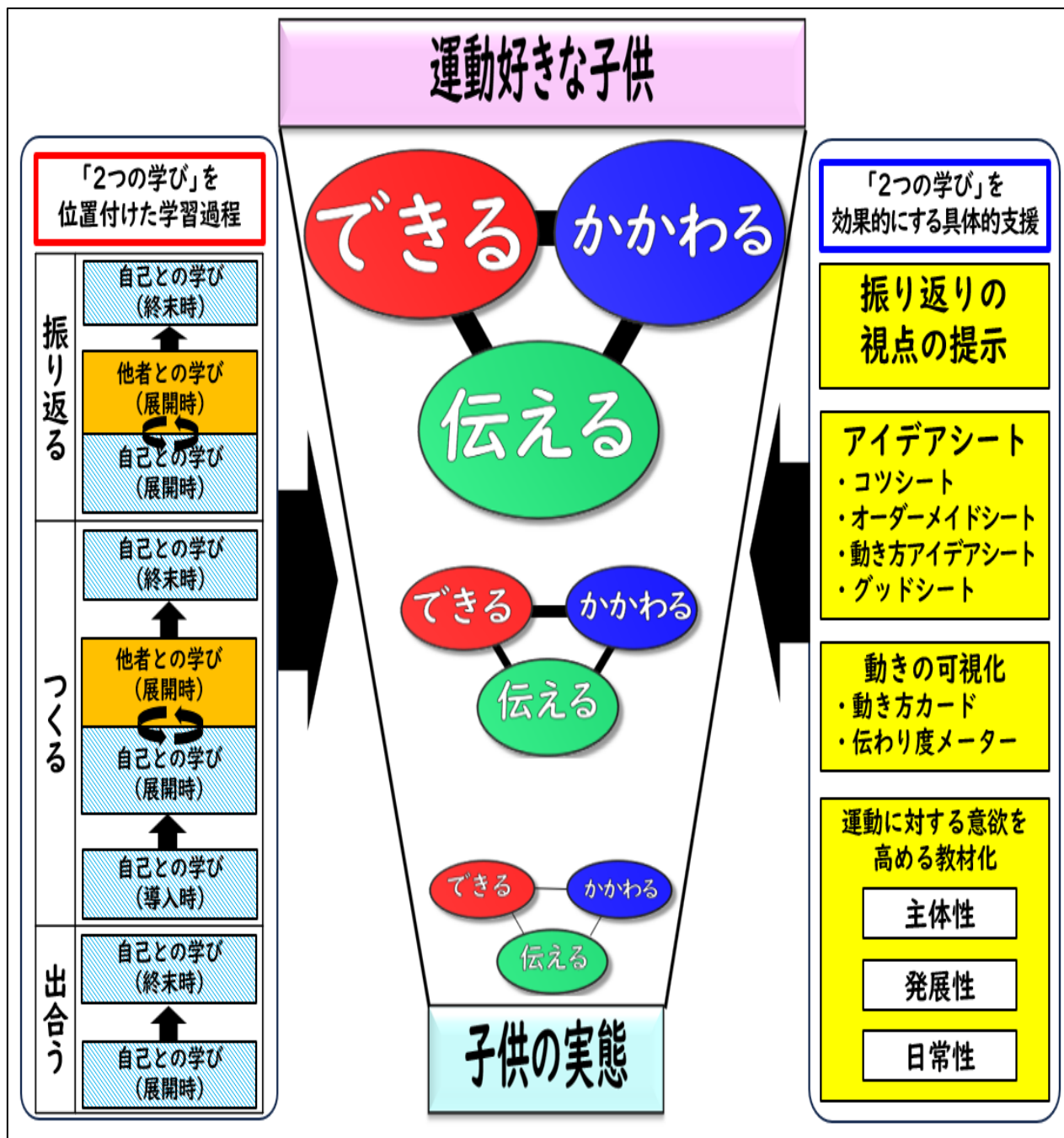
エ 学習の成果を確かめる振り返りの視点の提示

すべての段階の終末時における「自己との学び (学習への願いをもつことや自分の動き方や学び方を自覚すること)」を効果的にするために、各段階のねらいに応じて意図的に振り返りの視点を提示する【表6】。振り返りの視点を提示することによって、学習を振り返る際の視点が明確になる。

【表6 振り返りの視点】

出合う	つくる	振り返る
○ 楽しかったこと	○ できるようになったこと	○ これまでがんばったこと
○ できるようになりたいこと	○ 次の時間がんばること	

(2) 研究構想図



(3) 仮説検証の方途

ア 対象

吉富町立吉富小学校 第5学年2組21名

イ 期間

検証授業Ⅰ 令和5年10月4日～25日

A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動

(ア) 体の柔らかさを高めるための運動

(イ) 巧みな動きを高めるための運動

検証授業Ⅱ 令和5年11月6日～17日

F 表現運動 ア 表現

ウ 検証の内容と方法

	検証内容	検証方法
できる	単元でねらう動きを身に付けている子供	○ 動き方カードに記録した映像や数値の記録
伝える	動き方や学び方について考えたことを表現している子供	○ 学習カードのアンケート項目と記述内容の分析 ○ 単元前後アンケートの比較分析
かかわる	仲間と運動するよさを見出している子供	○ 学習カードのアンケート項目の分析 ○ 単元前後アンケート項目と記述内容の分析

エ 抽出児について

検証に当たって児童1名（A児）を抽出し、変容を見る。A児は、【表7】のように検証Ⅰの単元前アンケートにおいて、運動やスポーツ、体育の授業に対する意欲があまり高くない。また動き方や学び方について考えたことを表現したり、仲間と運動するよさを見出したりすることができていない傾向にある。このようなA児の変容を追うことで、本研究の有効性を示す1つとして検証する。

【表7 単元前後アンケートの項目と検証Ⅰの単元前におけるA児の回答】

	質問項目（選択肢）	A児の回答
運動やスポーツ、体育の授業に対する意欲	運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツをすることは好きですか （好き・やや好き・やや嫌い・嫌い）	嫌い
	体育の授業は楽しいですか （楽しい・やや楽しい・あまり楽しくない・楽しくない）	あまり楽しくない
	体育の授業では、進んで学習に参加していますか （とても・少し・あまり・まったく）	あまり進んで参加していない
伝える	体育の授業では、動きのポイントやコツを考えて運動していますか （はい・どちらともいえない・いいえ）	どちらともいえない
	自分で場やルール・条件を変えながら運動していますか （はい・どちらともいえない・いいえ）	いいえ
かかわる	友達やチームの仲間のおかげで、課題を解決できたことがありますか （はい・どちらともいえない・いいえ）	どちらともいえない
	一人で運動するよりも仲間と運動する方が楽しいと思いますか （はい・どちらともいえない・いいえ）	いいえ
	友達と運動するとどんな良さがありますか。（自由記述）	できないことを教えてもらえる

6 研究の実際と考察

(1) 【検証授業Ⅰ】 全6時間（令和5年10月4日～10月25日）

ア 単元名 「5の2体づくり運動～めざせ！体力アップ大作戦！～」

A 体づくり運動 イ 体の動きを高める運動

イ 指導と評価の計画

単元目標	知識及び運動	体力の必要性や体の動きを高めるための運動の行い方を理解し、体の柔らかさと巧みな動きを高める運動を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	運動に積極的に取り組み、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。				
段階	出会う		つくる			振り返る
時	1	2	3	4	5	6
ねらい	運動に対する意欲を高める。		動きを身に付けたり、高めたりする。			自他の成果を認め合う。
	体力の必要性を理解し、運動に慣れる。	運動の行い方を理解し、自己の現状を把握する。	自分の体力に合わせて、運動の行い方を工夫し、何度も取り組む。	自分の考えたコツや運動の行い方の工夫を伝え、仲間と協力しながら、動きを身に付けたり、高めたりする。		
学習の流れ	準備					
	5	学習オリエンテーション ○学習の約束 ○学習の進め方	体の柔らかさを高める運動(ペアストレッチ)			
	10	めあての確認	めあての確認	めあての確認 自己との学び		めあての確認
	15	体力の必要性を知る。 ・楽しく運動するため ・集中して物事に取り組むため ・自分の身を守るため ・健康を保つため	動きのポイントを知る。 ○体力の4つの要素を知る。 ・体の柔らかさ ・巧みさ ・力強さ ・動きを維持する能力 ○ベーシックスポーツ①を行う。 ○動きのポイントを確認する。	ベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツ①を行う。 ①キャッチ・ザ・ボール【タイミング、力の調整】 ②リンボーダンス【可動域】 ③ペットボトルサーフィン【バランス、力の調整】 ④なわとび【リズム、タイミング】 ※①～④の運動は5分ごとにローテーションをして行う。		仲間の考えや取組のよさを共有しながら、ベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツを行う。 ①キャッチ・ザ・ボール ②リンボーダンス ③ペットボトルサーフィン ④なわとび ※①～④の運動は6分ごとにローテーション
	20	ベーシックスポーツを行う。 ①キャッチ・ザ・ボール ②リンボーダンス ③ペットボトルサーフィン ④なわとび ※①～④の運動は5分ごとにローテーションをして行う。	自分の体力を確かめる。 ○動きのポイントをもとに自分の動きの課題を見付ける。 ○ベーシックスポーツ②を行う。	動き方(ポイントやコツ)や仲間の考えや取組のよさを共有する。 他者との学び		自己との学び
	25			ベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツ②を行う。 ○行い方を選んで行う。 ○動きの様子を撮影する。		他者との学び
	30			自己との学び		自己との学び
	35			自己との学び		自己との学び
	40			本時の学習を振り返る。・楽しかったこと・できるようになったこと 自己との学び		自己との学び
	45	片付け				
指導	知識	①(体力の必要性)	②(運動の行い方)			
	運動	①(柔らかさ)	②(巧みさ)			
	態度		①(課題把握)	②(工夫選択)	③(表現)	
評価	知識	①(体力の必要性)	②(運動の行い方)			総括的評価
	運動			①(柔らかさ)	②(巧みさ)	
	態度		①(課題把握)	②(工夫選択)	③(表現)	
評価規準	知識	①体力の必要性を理解し、言ったり書いたりしている。 ②体を柔らかさを高める運動と巧みな動きを高める運動の行い方について、理解したことを言ったり書いたりしている。	①体力の向上をねらいとして、体の柔らかさを高めるための運動を行うことができる。 ②体力の向上をねらいとして、巧みな動きを高めるための運動を行うことができる。	①自己の体力に応じて運動の課題を見付けている。 ②自己の体力に合った運動をオーダーメイドシートから選んでいる。 ③体の動きを高めるための動き方や運動の行い方について他者に伝えたり、書き出したりしている。	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考えや取組のよさを認めようとしている。 ③用具の使い方や周囲の安全に気を配って運動をしている。	

ウ 授業の実際と考察

(7) 出会う段階（第1、2時）

段階のねらい		運動に対する意欲を高める。
自己との学び		○ 試しの運動を行い、自分の現状を把握する。 ○ 「楽しかったこと」「できるようになりたいこと」を視点として振り返りを行い、学習への願いをもつ。
具体的支援	教材化	○ 「ベーシックスポーツ」の提示
	動きの可視化	○ 運動に取り組んでいる様子の映像や回数、高さ、時間の長さ、技の種類の数値を記録した「動き方カード」の活用
	振り返りの視点の提示	○ 楽しかったこと ○ できるようになりたいこと

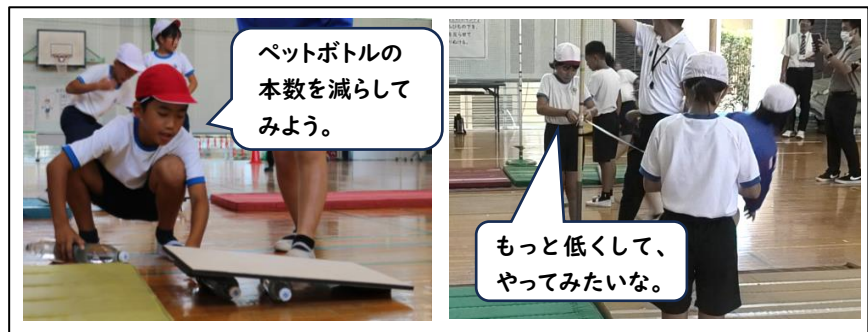
【表8 3つの視点を取り入れた教材化（検証授業Ⅰ体づくり運動）】

体の柔らかさを高めるための運動	巧みな動きを高めるための運動		
リンボーダンス	キャッチ・ザ・ボール	ペットボトルサーフィン	なわとび
			
主体性			
「より低い高さを通り抜けることができるか」という「達成」する楽しさ	「何回手を叩くことができるか」という「達成」する楽しさ	「バランスをとる時間を伸ばす」という「達成」する楽しさ	「跳ぶ回数や技の数を増やす」という「達成」「克服」する楽しさ
発展性			
自分の能力に合わせて、高さを調節できること	「立位で回転してキャッチする」「前転してキャッチする」のように自分の能力に合わせて、運動の行い方を工夫したり、選択したりできること	「ペットボトルの数を減らす」「姿勢を変える」のように自分の能力に合わせて、運動の行い方を工夫したり、選択したりできること	「新しい技に挑戦する」「できる技を組み合わせる」のように自分の能力に合わせて、運動の行い方を工夫したり、選択したりできること
日常性			
ゴムひもを使って行うことができること	ボール1つを使って行うことができること	ペットボトルと板を使って行うことができること	なわを使って行うことができること

a 第1時「体力の必要性を理解し、運動に慣れる学習」

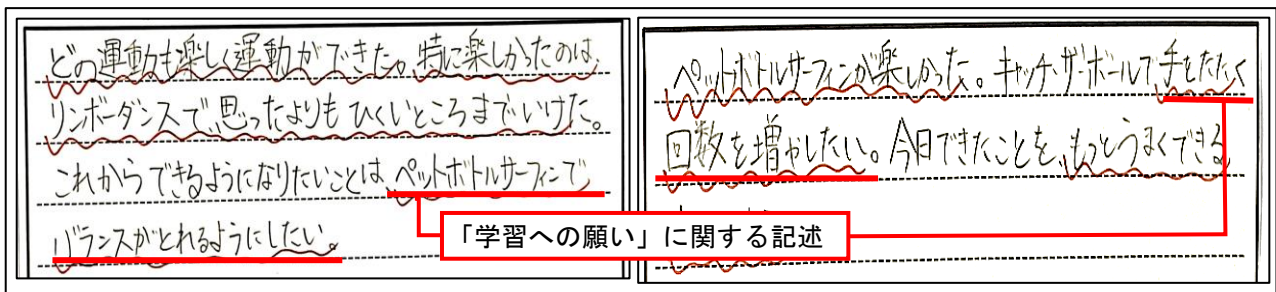
導入時では、まず、「体力は必要か」と質問すると、全ての子供が「必要」と答えた。次に、「なぜ必要なのか」と発問し、グループで、体力がなぜ必要なのか話し合う時間を設定した。子供たちからは、「長く運動するために体力が必要」「重いものを持ち上げるために体力が必要」など、様々な意見が出され、共通して「体を動かすための体力」であるとまとめた。「他にはないかな」と尋ねると「他にもありそう」という発言から、「体力はなぜ必要なのだろう」というめあてを立てた。

展開時では、まず、養護教諭へのインタビュー動画を視聴し、体力には「体を動かすための体力」「体を守るための体力」「心の体力」の3つがあることを伝えた。そして「たくさん楽しく運動できる」「勉強がはかどる」「けがの予防につながる」「病気の予防につながる」ことから体力の必要性に気付かせた。次に、本単元で取り組む4つの運動（以下、「ベーシックスポーツ」という。）【表8】を紹介し、自分の現状を把握する自己との学びを行った。「キャッチ・ザ・ボール」や「なわとび」は、「思ったよりも難しい」という発言が見られた。一方で、「リンボーダンス」や「ペットボトルサーフィン」は、「思ったよりも簡単」と発言する子供が多く、「リンボーダンス」では、どんどん高さを下げたり、「ペットボトルサーフィン」では、姿勢を変えたり、ペットボトルの数を減らしたりして意欲的に活動する様子が見られた【資料10】。



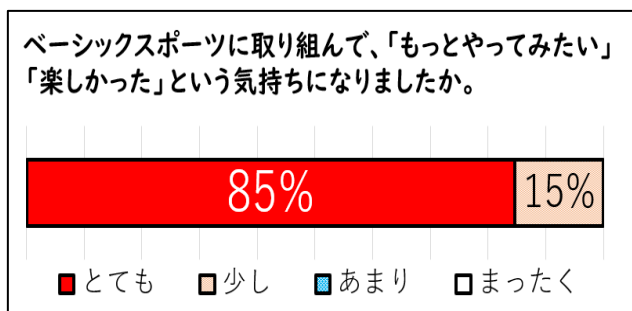
【資料10 自己との学び】

終末時では、「楽しかったこと」と「できるようになりたいこと」の2つの視点を提示し、学習への願いをもつ自己との学びを行った【資料11】。

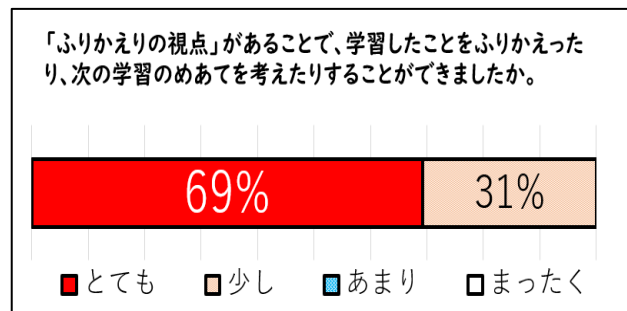


【資料11 振り返りの視点に沿った子供の記述】

【図4、5】は学習後に行ったアンケートの結果である。「ベーシックスポーツに取り組んで、『もっとやってみたい』『楽しかった』という気持ちになりましたか」の質問では、「とても思う」と回答した子供が85%、「少し思う」と回答した子供が15%であった。また『「ふりかえりの視点」があることで、学習したことをふりかえったり、次の学習のめあてを考えたりすることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が69%、「少し思う」と回答した子供が31%であった。



【図4 教材化の有効性についてのアンケート結果】



【図5 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

b 第2時「運動の行い方を理解し、自分の体力の現状を把握する学習」

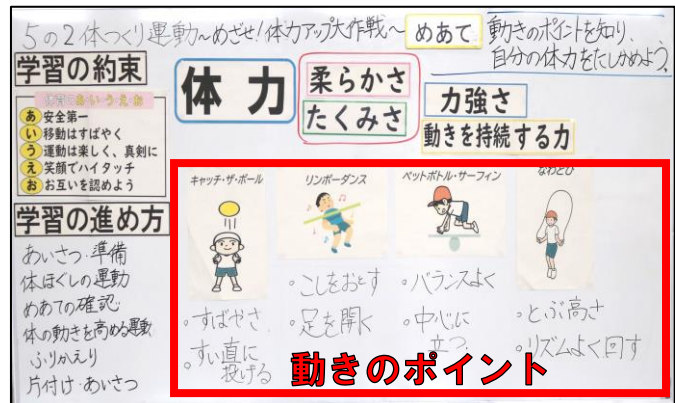
導入時では、第1学年から記録してきている「体力アップシート」の記録を振り返る活動を設定した。各種目の記録が第1学年より伸びていることに着目させることで、本単元のベーシックスポーツでも、単元初めの記録と単元末の記録を比較するとよいことに気付かせ、「自分の体力を知る」というめあてを立てた。

展開時では、まず、体力の4要素（柔らかさ、巧みさ、力強さ、動きを持続する能力）を確認し、ベーシックスポーツが、それぞれの体力の要素を高める運動か考えながら取り組むように促した。そして、ベーシックスポーツがそれぞれの体力の要素を高める運動か整理し、動きのポイントについて考える活動を設定した【資料12】。その後、出し合った動きのポイント【資料13】をもとに、再度ベーシックスポーツに取り組み、自分の体力の現状を把握する自己との学びを行った【資料14】。その際、動きの様子をICT端末で撮影し、「動き方カード」に記録した。

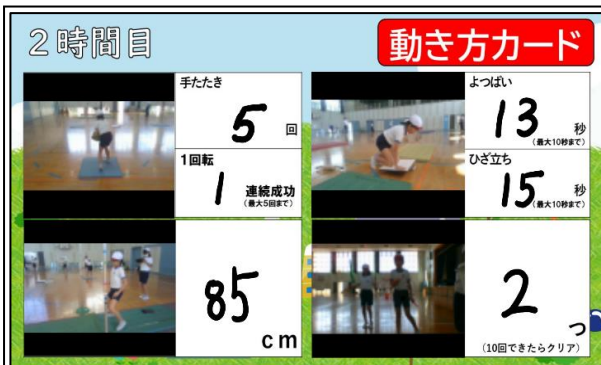
終末時では、「できるようになりたいこと」という視点を提示し、学習への願いをもつ自己との学びを行った。子供たちは、【資料15】のように、「リンボーダンスで足があまり開いていなかったから、次からは100cm以下にいきたい」とや「キャッチ・ザ・ボールは垂直にボールを投げ、できるだけ速く手を叩いて7回できるようにしたい」という学習への願いに関する記述をしていた。



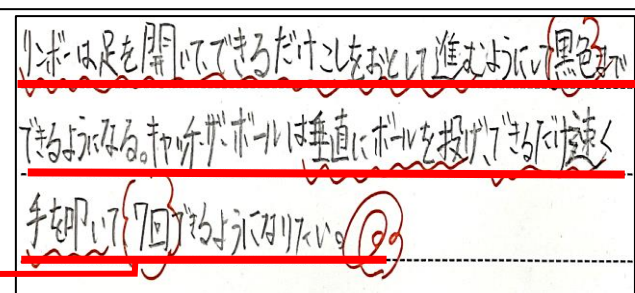
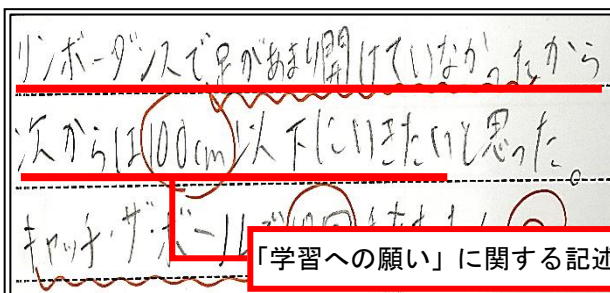
【資料12 動きのポイントを出し合う様子】



【資料13 子供が考えた動きのポイント】



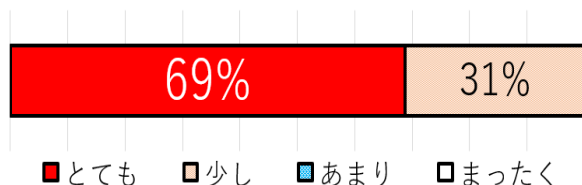
【資料14 自己との学び】



【資料15 振り返りの視点に沿った子供の記述】

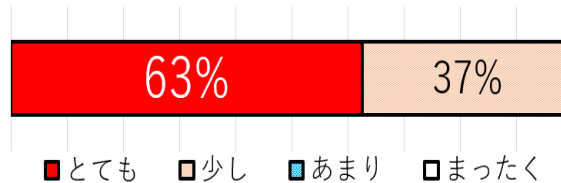
【図6、7】は学習後に行ったアンケートの結果である。『動き方カード』を使って、映像や数値を記録したことで、今の自分の体力がわかりましたか」の質問では、「とても思う」と回答した子供が69%、「少し思う」と回答した子供が31%であった。また『ふりかえりの視点』があることで、学習したことをふりかえったり、次の学習のめあてを考えたりすることができましたか」の質問では、「とても思う」と回答した子供が63%、「少し思う」と回答した子供が37%であった。

「動き方カード」を使って、映像や数値で記録したことで、今の自分の体力がわかりましたか。



【図6 動きの可視化の有効性についてのアンケート結果】

「ふりかえりの視点」があることで、学習したことをふりかえったり、次の学習のめあてを考えたりすることができましたか。



【図7 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図4】から展開時において**自己との学び**を位置付け、学習意欲を高める教材化を行ったことで、【資料10】のように、子供たちの「もっとやってみたい」「他の行い方でも挑戦したい」というような学習意欲を高めることができたと考える。また、【図6】から「動き方カード」を使い、動きの可視化を行ったことで、【資料14】のように、自分の動きの様子を映像と数値で単元初めの記録として観察し、自分の現状を把握することができたと考える。

【図5、7】から終末時において、**自己との学び**を位置付け、振り返りの視点を提示したことで、子供たちは、「ペットボトルサーフィンでバランスがとれるようにしたい」や「キャッチ・ザ・ボールで手を叩く回数を増やしたい」【資料11】、「リンボーダンスで足が開けていなかったから、次からは100cm以下にいきたい」【資料15】のように、「自分の体力を高めたい」というこれからの学習への願いをもつことができたと考える。

以上のことから、出会う段階において、展開時、終末時に**自己との学び**を位置付け、教材化、動きの可視化、振り返りの視点の提示を行ったことは、出会う段階のねらいを達成する上で有効であったと考える。

(イ) つくる段階（第3～5時）

段階のねらい		動き方や学び方について考えたことを伝えながら、動きを身に付けたり、高めたりする。
自己との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きのポイントをもとに、前時の自分の動き方を振り返り、自分の課題を把握する。 ○ 自分に合った運動の行い方の工夫を選んで、動きのポイントを意識したり、動きのコツを取り入れたりして、試行錯誤しながら課題解決に取り組む。 ○ 視点をもとに自分の動き方や学び方を自覚する。
他者との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きのコツや運動の行い方を共有し、自分の考えを広げたり、深めたりする。 ○ 仲間の考えや取組を共有し、認める。
具体的支援	動きの可視化	○ 運動に取り組んでいる様子の映像や回数、高さ、時間の長さ、技の種類の数値を記録した、「動き方カード」の活用
	アイデアシートの活用	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間に動き方のコツを伝えたり、仲間が見付けたコツを取り入れたりするのための「コツシート」の活用 ○ 仲間に運動の行い方を伝えたり、仲間が考えた行い方を取り入れたりするのための「オーダーメイドシート」の活用
	振り返りの視点の提示	<ul style="list-style-type: none"> ○ できるようになりたいこと ○ 次の時間にかんがえること

つくる段階では、ベーシックスポーツとして提示した4つの運動を繰り返し行ったり、運動の行い方を工夫したオーダーメイドスポーツを行ったりして、動きを身に付けたり、高めたりすることをねらいとして学習を行った。そこで、第3時は、自分の考えた運動の行い方の工夫を伝え、自分に合った運動を選んで行うことをねらいとした。第4、5時は、自分の考えたコツや運動の行い方の工夫を伝え、仲間と協力しながら、動きを身に付けたり、高めたりすることをねらいとした。以下、第5時を中心に授業の実際を述べていく。

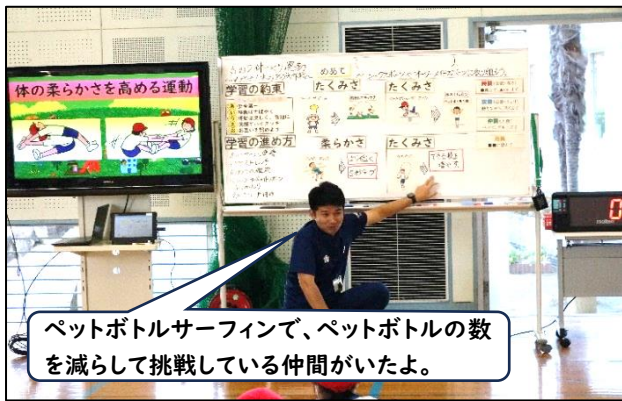
導入時では、まず、前時の「動き方カード」を振り返り、記録を確認したり、動きのポイントをもとに動き方を映像で確認したりして、自分の課題を把握する**自己との学び**を行った【資料16、17】。その際、【資料18、19】のように、オーダーメイドシートを活用し、前時までに見られた運動の行い方の工夫を紹介し、自分に合った運動の行い方を選ぶように促した。



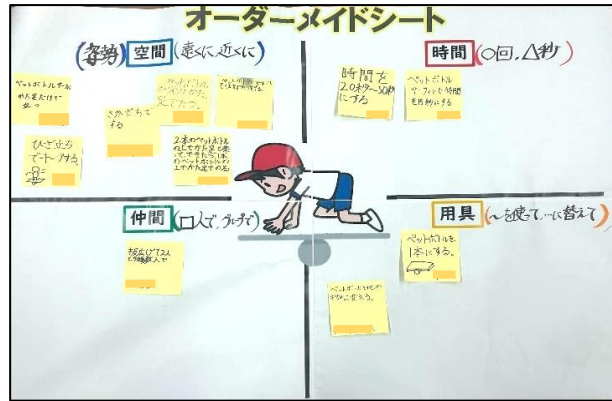
【資料16 「動き方カード」を見て、本時のめあてを立てる子供】

☆自分のめあて	
① キャッチ・ザ・ボール	前転を二回連続してできるようにする
② リンボーダンス	75cmできたから、70cmできるようにする
③ ペットボトルサーフィン	1本かた足立5で、5秒できるようにする
④ なわとび	二重とびを15回できるようにする

【資料17 子供のめあて（第5時）】

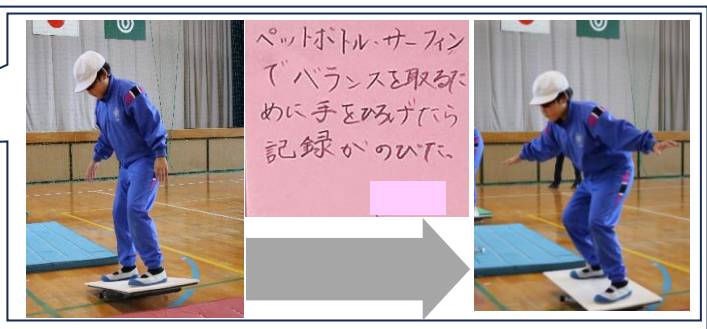
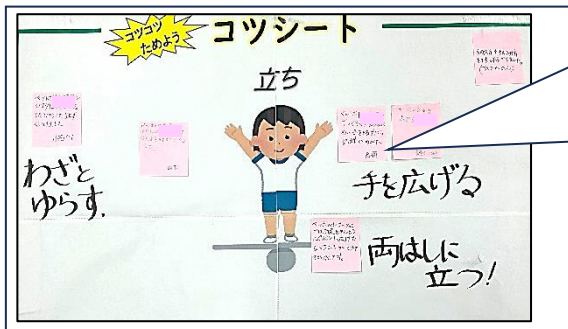


【資料 18 オーダーメイドスポーツを紹介する様子】

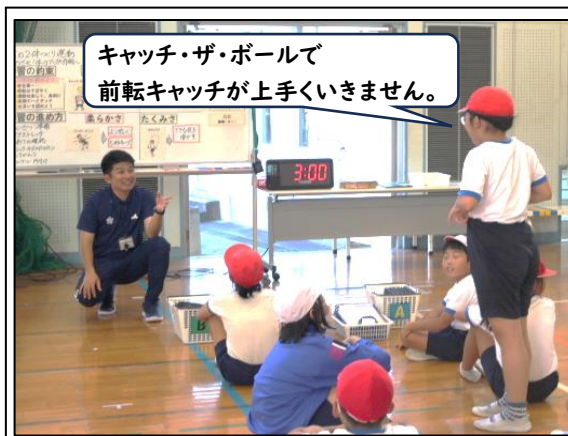


【資料 19 オーダーメイドシート】

展開時では、まず、【資料 20】のように、動きのポイントを意識したり、見つけた動きのコツをまとめた「コツシート」を参考にしたりしながら、ベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツを行い、試行錯誤しながら課題解決に取り組む自己との学びを行った。次に、【資料 21】のように、動きのコツを共有するために、「困っていることはないか」と尋ね、自分の考えを広げたり、深めたりする他者との学びを行った。子供からは『キャッチ・ザ・ボール』で前転キャッチが上手くできない」という発言があった。そこで、他の子供に「どうすれば上手くいくか」と発問すると、「ボールを真上ではなく、ななめ前に高く投げるとよい」「高く投げようとするボールが後ろに飛んでいくこともあるから、前転を速くできる人は、あまり高く投げなくてもよい」「ボールをふんわり投げるとよい」という考えが出た。

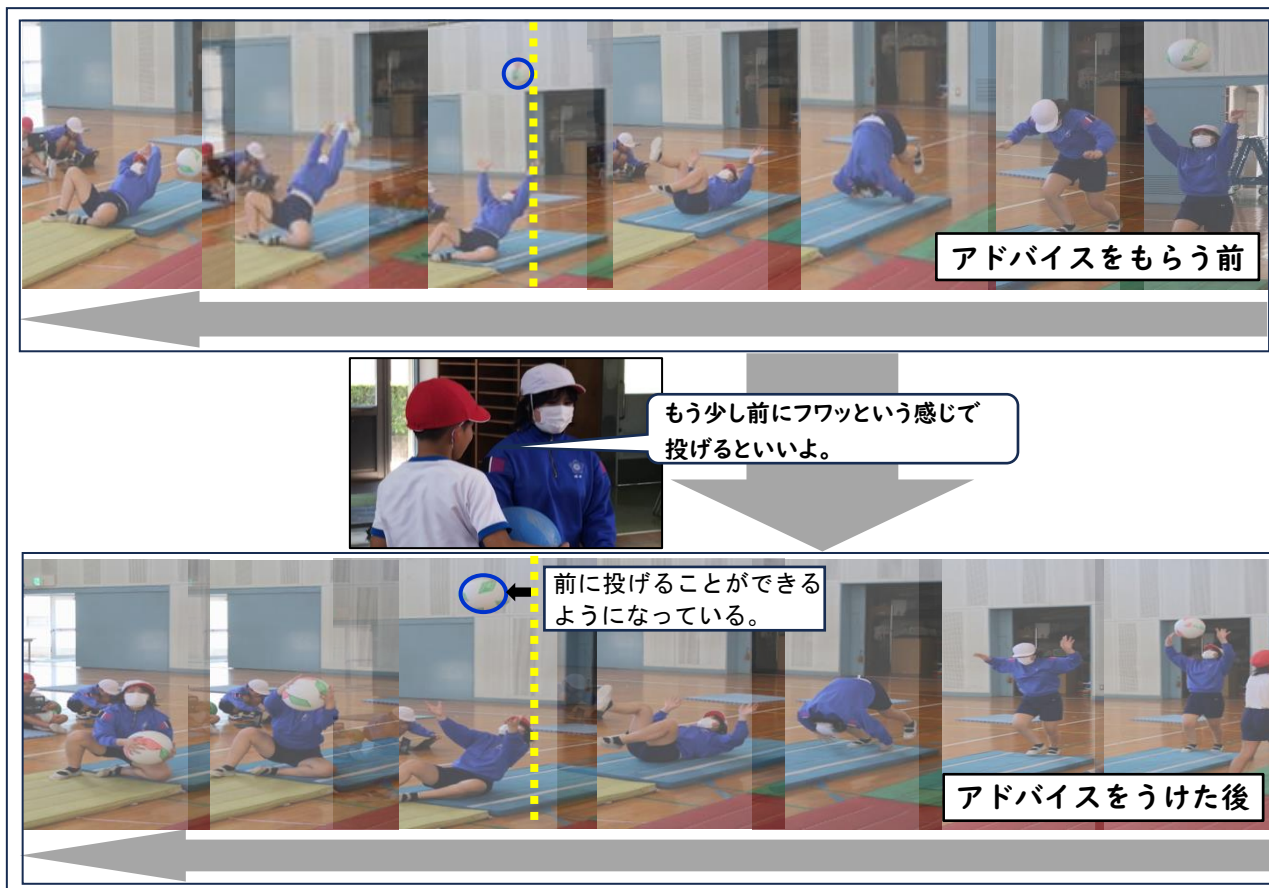


【資料 20 自己との学び】



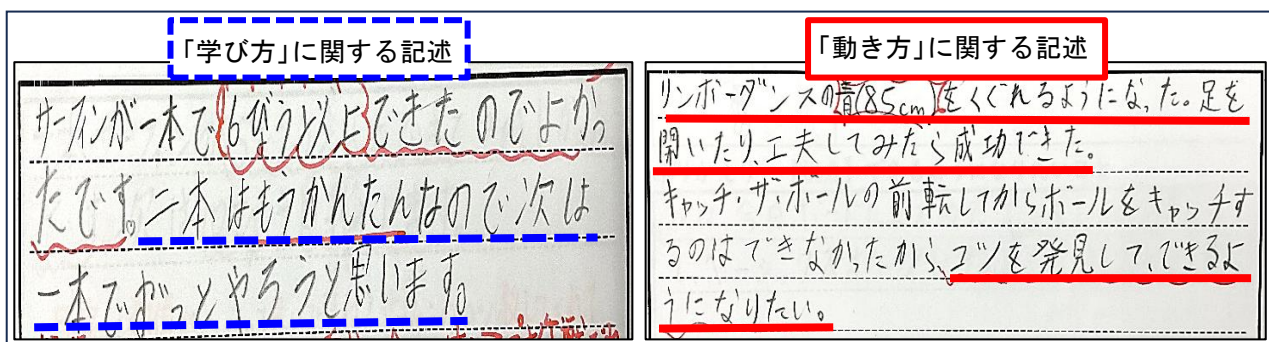
【資料 21 他者との学び】

そして、仲間と動きのコツを伝え合ったりしながら再びベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツを行う活動を設定し、試行錯誤しながら課題解決に取り組む自己との学びを行った。子供たちは【資料 22】のように、仲間と動きを見合って、動きのコツを教えてもらいながら運動していた。



【資料 22 自己との学び】

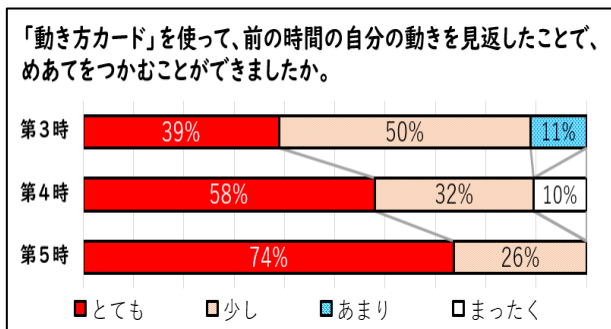
終末時では、「できるようになったこと」「次の時間がんばること」という視点を提示し、自分の動き方や学び方を自覚する**自己との学び**を行った。子供たちは、【資料 23】のようにベーシックスポーツから、運動の行い方を変えて、自分に合った難しさでオーダーメイドスポーツを行おうとしたり、動きのコツに目を向けて、試行錯誤しながら運動を行おうとしたりする記述をしていた。



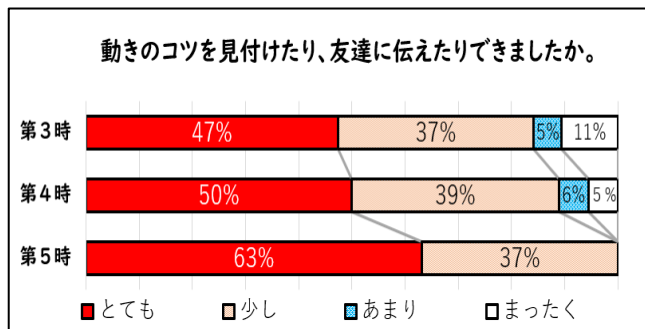
【資料 23 振り返りの視点に沿った子供の記述】

【図 8、9、10、11】は学習後に行ったアンケートの結果である。「『動き方カード』を使って、前の時間の自分の動きを見返したことで、めあてをつかむことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と回答した子供が第3時では 89%、第4時では 90%、第5時では 100%であった【図 8】。「動きのコツを見付けたり、友達に伝えたりできましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と回答した子供が第3時では 84%、第4時では 89%、第5時では 100%であった【図 9】。「『オーダーメイドシート』を使って、自分に合った運動を選ぶことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と回答した子供が第3時では 94%、第4時では 95%、第5時では 100%であった【図 10】。「『ふりかえりの視点』があることで、学習したことをふりかえったり、次の学習のめあてを考えたりすることができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と回答した子供が第3時では

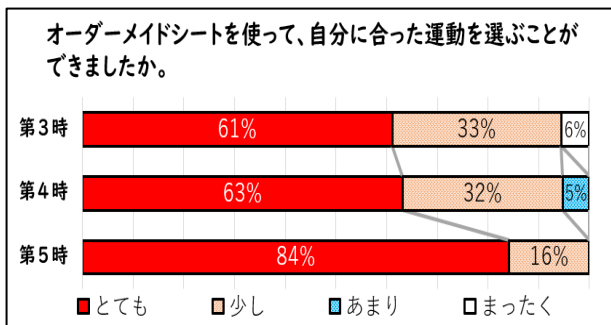
95%、第4時では100%、第5時では95%であった【図11】。



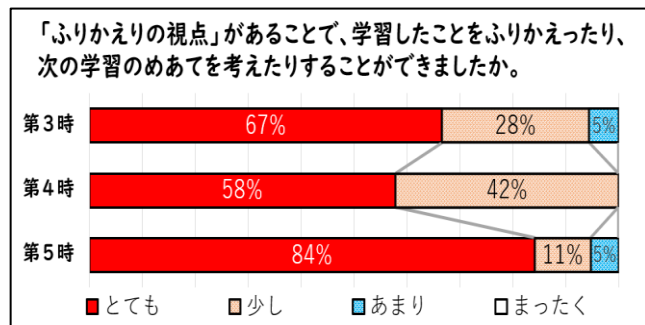
【図8 動きの可視化の有効性についてのアンケート結果】



【図9 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図10 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図11 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図8】から、導入時において、自己との学びを位置付け、「動き方カード」を使い、動きの可視化を行ったことで、【資料16、17】のように、自分の動きの課題を把握することができたと考えられる。

【図9、10】から、展開時において、自己との学びと他者との学びを位置付け、コツシートとオーダーメイドシートを活用し、学習の中で気付いた動きのコツや運動の行い方の工夫の仕方を出し合ったり、整理したりしたことで、【資料20、21、22】のように、自分の考えを広げたり、深めたりすることができ、試行錯誤しながら課題解決に取り組むことができたと考えられる。

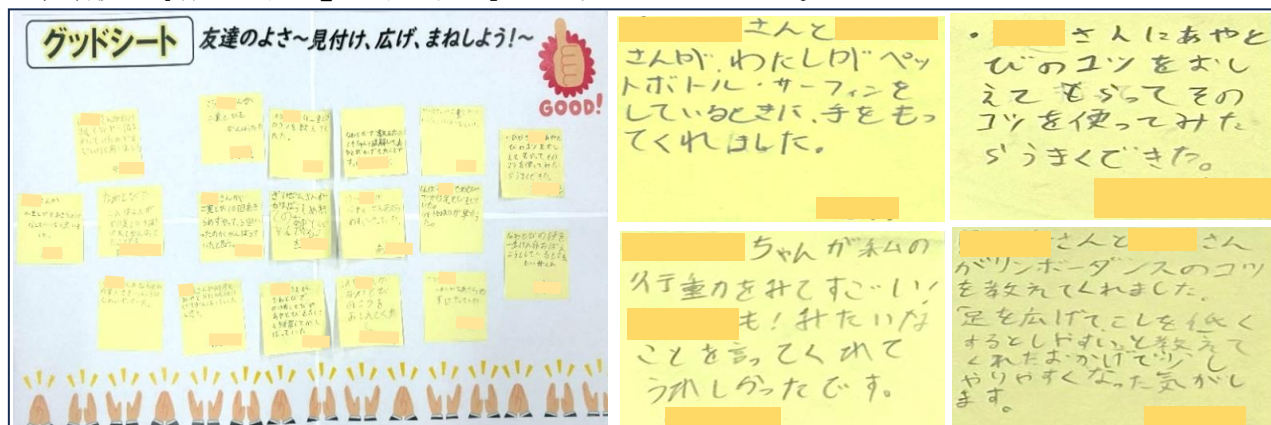
【図11】から、終末時において、自己との学びを位置付け、振り返りの視点を提示したことで、【資料23】のように、子供たちは、自分の動き方や学び方を自覚することができたと考えられる。

以上のことから、つくる段階において、導入時、終末時に自己との学びを位置付け、動きの可視化、振り返りの視点を提示を行ったり、展開時に自己との学びと他者との学びを位置付け、アイデアシートの活用を行ったりしたことは、つくる段階のねらいを達成する上で有効であったと考えられる。

(ウ) 振り返る段階（第6時）

段階のねらい		動き方や学び方を振り返り、自他の成果を認め合う。
自己との学び		○ これまでに学習した動き方や学び方を活用して運動を楽しむ。 ○ 視点をもとに自分の動き方や学び方を自覚する。
他者との学び		○ 仲間の考えや取組を認める。
具体的支援	アイデアシートの活用	○ 仲間の考えや取組に目を向け、そのよさを認めることができるようにするための「グッドシート」の活用
	振り返りの視点の提示	○ これまでがんばったこと

事前に「つくる段階」までの学習を振り返り、仲間の考えや取組のよさについて、グッドシートに記入する時間を設定した。導入時では、子供が記述した「グッドシート」【資料 24】を紹介することで、これまでの自分や仲間の動き方や学び方のよさに目を向け、「仲間の考えや取組を認め合いながら、最後の『体力アップ』に取り組む」というめあてを立てた。



【資料 24 グッドシート】

展開時では、まず、仲間の考えや取組のよさを見付けながら運動することを確認し、ベーシックスポーツやオーダーメイドスポーツをローテーションしながら取り組む中で、これまでに学んだ動き方や学び方を活用して運動を楽しむ自己との学びを行った。【資料 25】のように、動きのポイントを意識したり、動きのコツを取り入れたりして（動き方の活用）、運動を楽しむ姿や、仲間と協力したり、行い方を工夫したりして（学び方の活用）、運動を楽しむ姿が見られた。



【資料 25 自己との学び】

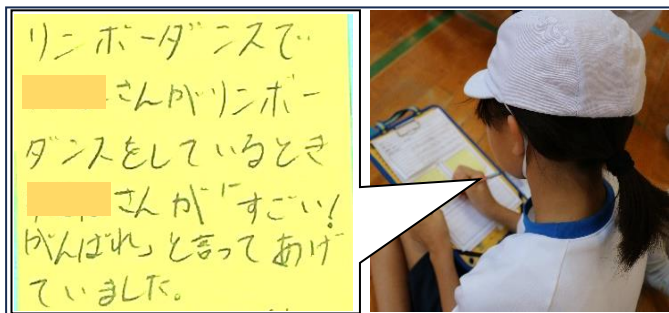
次に、【資料 26】のように、仲間と協力したり、仲間の良さを認めたりしながら運動することができている子供を紹介したり、【資料 27】のように、「グッドシート」に仲間の考えや取組のよさを記入する時間を設定したりして、仲間の考えや取組を認める**他者との学び**を行った。

終末時では、「これまでがんばったこと」という視点を提示し、単元末の動きを映像で撮影し、単元初めの動きや記録と比較しながら、単元を通した自分の動き方や学び方を自覚する**自己との学び**を行った【資料 28】。子供たちは、「コツをいろんな人に教えてもらったおかげでできないことができるようになった」や「自分でコツを見つけたらできるようになった」などの

ように、学び方に関する記述をしていた。また、「(リンボーダンスで) 黄緑色 (110 cm) ができなかったけれど、できるようになった」や「最初に比べて、体力がアップしたと思う」などのように、記録の変化に関する記述は見られたが、動き方に関する記述は見られなかった【資料 29】。



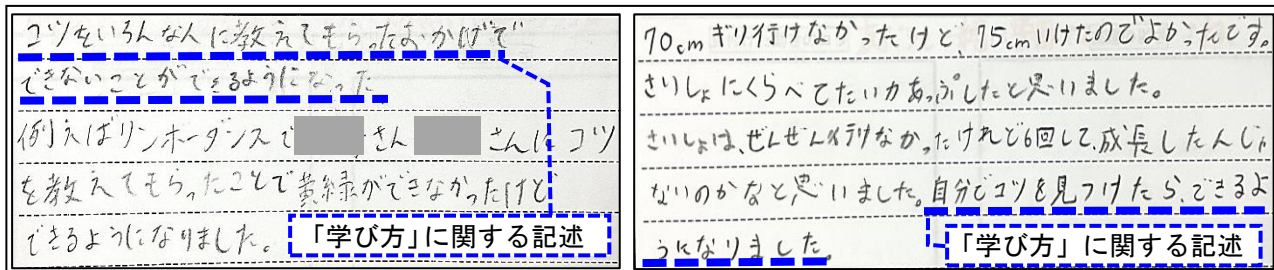
【資料 26 仲間と協力しているペアの紹介】



【資料 27 「グッドシート」に仲間の良さを記入する子供】

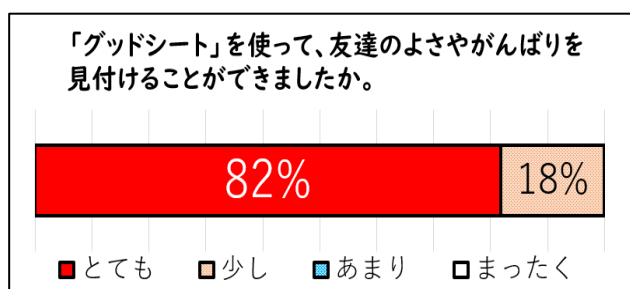


【資料 28 単元初めと単元末の動きを比較する子供】

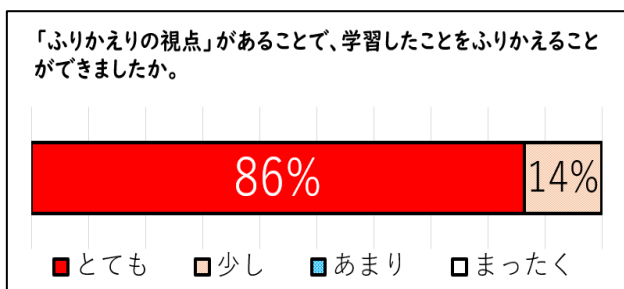


【資料 29 振り返りの視点に沿った子供の記述】

【図 12、13】は学習後に行ったアンケートの結果である。『グッドシート』を使って、友達の良いところやがんばりを見付けることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が 82%であった【図 12】。また『ふりかえりの視点』があることで、学習したことをふりかえることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が 86%であった【図 13】。



【図 12 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図 13 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図 12】から、展開時において、**自己との学び**と**他者との学び**を位置付け、「グッドシート」を活用し、仲間の考えや取組のよさを出し合ったり、整理したりしたことで、【資料 24、27】のように仲間の考えや取組を認めることができたと考える。

【図 13】から、終末時において、**自己との学び**を位置付け、振り返りの視点を提示したことで、【資料 29】のように、子供たちは、自分の動き方や学び方を自覚することができたと考える。

以上のことから、振り返る段階において、展開時に**自己との学び**と**他者との学び**を、終末時に**自己との学び**を位置付け、アイデアシートの活用、振り返りの視点の提示を行ったことは、振り返る段階のねらいを達成する上で有効であったと考える。

エ 本単元の全体考察

(7) できる（単元でねらう動きを身に付けている子供）

【表 9】は、本単元でねらう動きを身に付けているかについて、【表 10】の判断の目安に照らして各運動の総括的評価を行った結果である。全ての子供が 4 つの運動において、B 判定以上であり、C 判定の子供は 0%であった。このことから、単元でねらう動きを身に付けることができたと考える。

【表 9 「できる」に関わる子供の割合】

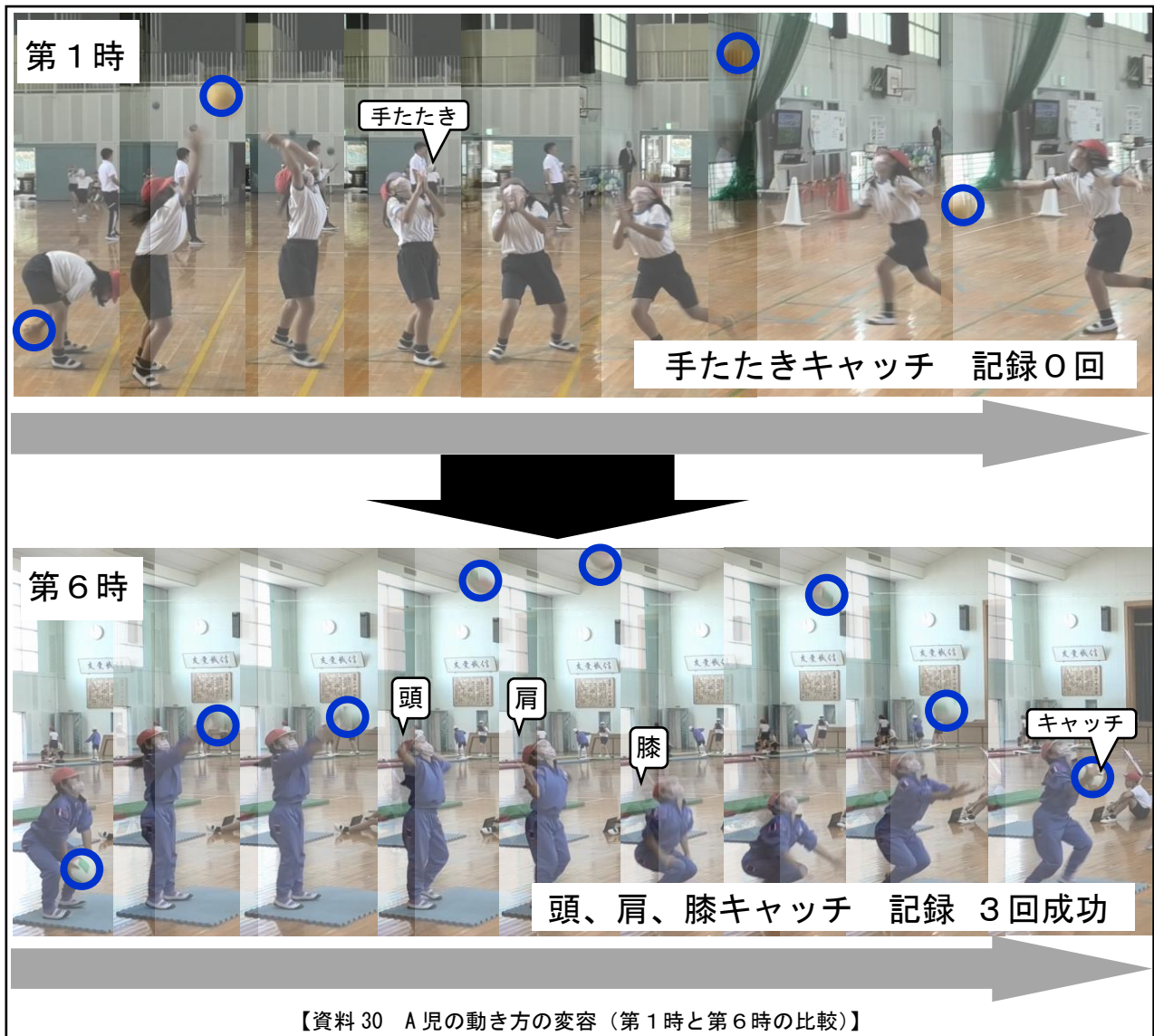
	キャッチ・ザ・ボール	リンボーダンス	ペットボトルサーフィン	なわとび
A	40%	47%	37%	32%
B	60%	53%	63%	68%
C	0%	0%	0%	0%

【表 10 判断の目安】

	キャッチ・ザ・ボール	リンボーダンス	ペットボトルサーフィン	なわとび
A	姿勢や位置を変えて、「手たたきキャッチ」と「前転キャッチ」または、「頭肩膝キャッチ」の運動を安定して行うことができる。	膝や腰を曲げて、ゴムひもを何度もぐり抜けることができる。	「四つ這い姿勢」と「ひざ立ち姿勢」と「立ち姿勢」で安定してバランスをとることができる。	短なわを用いて、回転の仕方や跳ぶリズムを変えていろいろな跳び方が安定してできる。
B	姿勢や位置を変えて、「手たたきキャッチ」と「前転キャッチ」または、「頭肩膝キャッチ」の運動を行うことができる。	膝や腰を曲げて、ゴムひもをぐり抜けることができる。	四つ這い姿勢とひざ立ち姿勢と立ち姿勢でバランスをとることができる。	短なわを用いて、回転の仕方や跳ぶリズムを変えていろいろな跳び方ができる。
C	「手たたきキャッチ」の運動ができない。	膝や腰を曲げて、ゴムひもをぐり抜けることができない。	四つ這い姿勢とひざ立ち姿勢でバランスをとることができない。	短なわを用いて、回転の仕方や跳ぶリズムを変えていろいろな跳び方ができない。

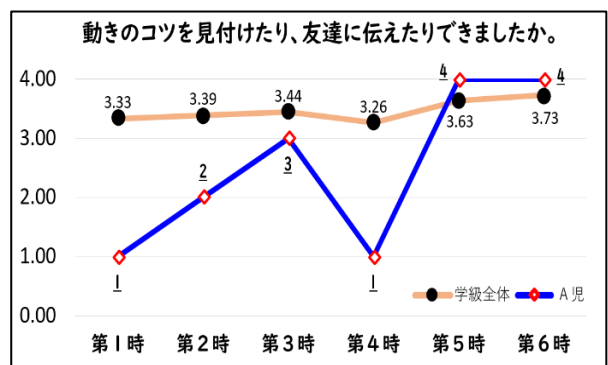
【資料 30】は、A 児の動き方の変容である。「キャッチ・ザ・ボール」において、単元の初めは、ベーシックスポーツとして提示した「手たたきキャッチ」に取り組んだ。膝を伸ばしたまま、ボールを股の間に持ち、腕を下から上に大きく振り上げるようにして投げているため、ボールが後方に飛んでしまいキャッチすることができなかった。第 3 時に「あまり高くボールを投げるのではなく、低く真っすぐにボール投げるとよい」という動き方のコツを見付け、5 回キャッチすることができた。第 4～6 時は、自分で考えた運動の行い方「体の部位にタッチしてキャッチする運動」に取り組み、単元末の第 6 時では、ボールが落ちてくるまでに、頭、肩、膝にタッチして、キャッチする運動を 3 回連続で成功することができた。ベーシックスポーツで見付けた「低く、真っすぐ投げる」という動きのコツを活かして動いていた。また、真っすぐ投げるために、膝を軽く曲げた姿勢から、膝を伸ばすと同時にボールを投げる動きが見られた。

以上のことから、「2 つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、本単元でねらう動きを身に付けている子供の姿に迫る上で有効に働いたと考える。



(イ) 伝える（動き方や学び方について考えたことを表現している子供）

【図14】は、第1時から第6時の学習カードのアンケート結果（「とても」4点、「少し」3点、「あまり」2点、「まったく」1点）の平均値の推移である。「動きのコツを見付けたり、友達に伝えたりできましたか」の質問では、第1時の3.33点に対し、第6時では3.73点となり、高くなった。また、A児においては、第1時と第4時では、「まったくできなかった」と回答していたが、第5時と第6時には「とてもできた」と回答している。



【図14 学習カードのアンケート結果】

第4時で全体の平均値が3.26点、A児が「まったくできなかった」と回答したのは、初めて運動の行い方を工夫する、オーダーメイドスポーツを行ったが、運動に慣れるために時間を要し、動きのコツを友達に伝える余裕がなかったためだと考える。

【資料31、32】は、第6時の子供の振り返りの記述である。「みんなにコツを教えてもらったからできなかったことはできて、できたことはさらに上達していったと思う」【資料31】やA児の「友達がコツを教えてくれて、低く、真っすぐ、ボールを投げたらいいと分かった」【資料32】のように、動き方や学び方について考えたことを表現することができていた。

Dグループのみんなにコツを教えたからできた
 ことばかりで、できた事はさうに上達していると思
 った。リンボーンダンスでは、さんぽコツを聞いてた
 りしたから自分は体

「学び方」に関する記述

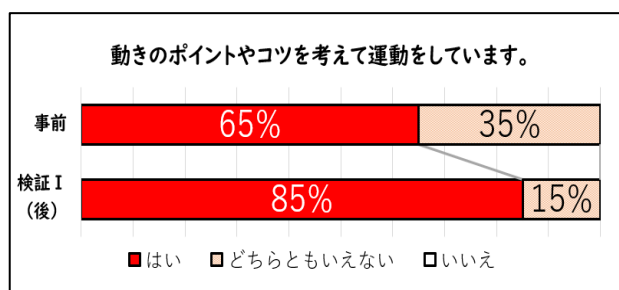
【資料 31 単元末の振り返りの記述】

今までがんばったことはあや「動き方」に関する記述
 キャッチボールは最初はできなかったけど友達がコツを教えてく
 れて低く、まっすぐボールを投げたらいいと分かりました。
 頭かた、ひざ、地面でもためしたら、ひざまでいきました。

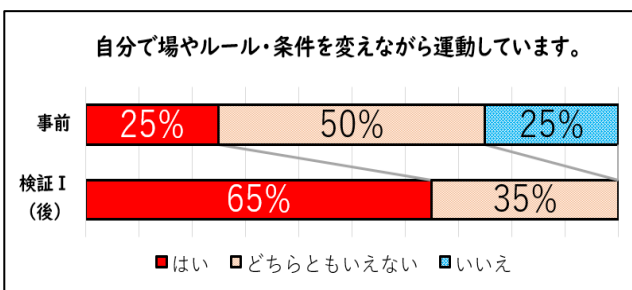
「動き方」に関する記述

【資料 32 単元末の振り返りの記述 (A 児)】

【図 15、16】は、「伝える」に関するアンケートの結果である。「動きのポイントやコツを考えて運動をしています」の質問では、「はい」と回答した子供が事前では 65%、検証 I（後）85%で 20 ポイント増加した。「自分で場やルール・条件を変えながら運動しています」の質問では、「はい」と回答した子供が事前では 25%、検証 I（後）65%で 40 ポイント増加した。「いいえ」と回答した子供が検証 I（後）は 0%であった。



【図 15 事前、検証 I（後）のアンケート調査結果】

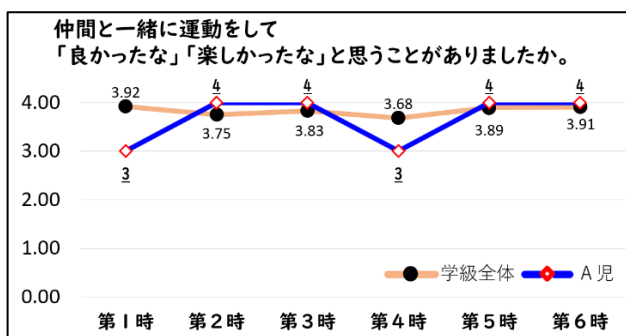


【図 16 事前、検証 I（後）のアンケート調査結果】

以上のことから、「2つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、動き方や学び方について考えたことを表現している子供の姿に迫る上で有効に働いたと考える。

(ウ) かかわる（仲間と運動するよさを見出している子供）

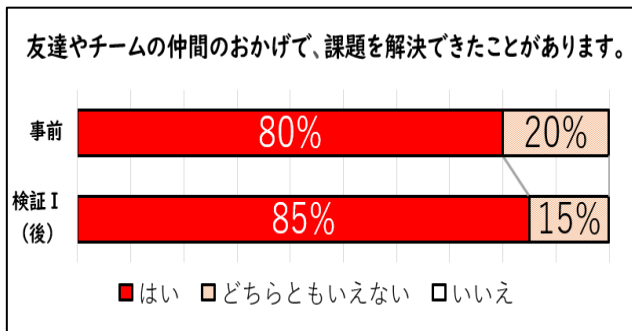
【図 17】は、第 1 時から第 6 時の学習カードのアンケート結果（「とても」4 点、「少し」3 点、「あまり」2 点、「まったく」1 点）の平均値の推移である。「仲間と一緒に運動をして『良かったな』『楽しかったな』と思うことがありましたか」の質問では、全ての時間において 3.6 点を上回る得点で推移した。



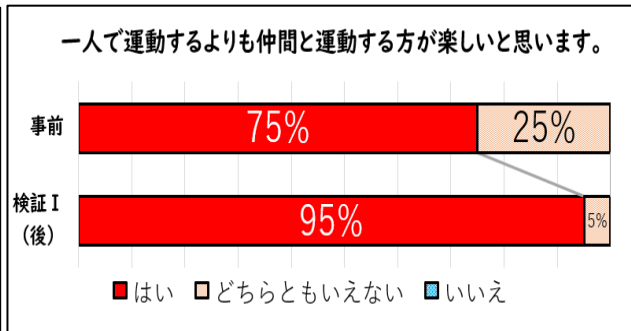
【図 17 学習カードのアンケート結果】

【図 18、19】は、「かかわる」に関するアンケートの結果である。「友達やチームの仲間のおかげで、課題を解決できたことがあります」の質問

では、「はい」と回答した子供が事前では 80%、検証 I（後）85%で 5 ポイント増加した【図 18】。「一人で運動するよりも仲間と運動する方が楽しいと思います」の質問では、「はい」と回答した子供が事前では 75%、検証 I（後）95%で 20 ポイント増加した【図 19】。



【図 18 事前、検証 I (後) のアンケート調査結果】



【図 19 事前、検証 I (後) のアンケート調査結果】

【資料 33】は、「仲間と運動するよさ」について尋ねたアンケート（自由記述式）の回答である。「教え合っでできないものができるようになる」や「どこがよかったか、どこがよくなかったかを教え合えて、よりよい運動ができる」というように、仲間と運動すると上達する良さがあることを見出すことができていた。A 児についても【資料 34】のように、「友達同士でコツを見つけ合える」「自分で分からなかったところも教えてもらえる」から、仲間と運動すると上達する良さがあることを見出すことができていた。また、「友達と応援し合っで楽しかったし、がんばることができた」から、仲間と運動すると励まし合える良さがあることを見出すことができていた。

みんなは運動した方が、できるものとできないものがみんなバラバラだから、おしえ合っでできないものができるようになる。どこがよかったか、どこがよくなかったかを教え合えて、よりよい運動ができる。

【資料 33 「仲間と運動するよさ」に関する記述】

友達に自分のポイントとコツ伝えることができる。
 友達同士でコツを見つけ合っでできる。
 自分だけでは分からないことも教えてもらえる。
 なわとびでは、友達に教えたり教えられたりして楽しかった。
 全部の運動で友達と応援し合っで楽しかったし、がんばることができた。

【資料 34 「仲間と運動するよさ」に関する記述 (A 児)】

以上のことから、「2つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、仲間と運動するよさを見出している子供の姿に迫る上で有効に働いたと考える。

(I) 検証授業 I で見えた修正点

検証授業 I の課題	検証授業 II に向けた修正点
つくる段階の導入において、めあてをつかむことができていない児童が見られた。	導入時に、前時の自分の動きを振り返る時間を十分に確保し、本時学習の課題を把握することができるようにする。
振り返る段階において、「グッドシート」を活用したことで、「仲間と運動するよさ」については、「上達するよさ」に関する記述が多く、他のよさを見出すことができなかった。	つくる段階においても、「グッドシート」を活用し、随時、仲間の取組や考えのよさを記載させていくことで、「仲間と運動するよさ」を広げることができるようにする。

(2) 【検証授業Ⅱ】 全6時間（令和5年11月6日～11月17日）

ア 単元名 「5年2組踊り隊！～ハラハラするぞ！〇〇の対決～」

F 表現運動 ア 表現

イ 指導と評価の計画

単元目標	知識及び技能	表現の行い方を理解するとともに表したい感じを表現できるようにする。					
	思考力、判断力、表現力等	自己やグループの課題の解決に向けて、表したい内容や発表の仕方を工夫し、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	表現に積極的に取り組み、互いのよさを認め合い、助け合って踊ることができるようにする。					
段階	出会う	つくる			振り返る		
時	1	2	3	4	5	6	
学習の流れ	ねらい	動きを身に付けたり、高めたりする。				自他の成果を認め合う。	
		動きの変化の付け方を理解し、ひと流れの動きで即興的に踊る。	仲間の考えた動きの変化の付け方を取り入れ、動き方のよさを見付けながら、ひと流れの動きで即興的に踊る。	仲間と協力しながら、ひと流れの動きで即興的に踊る。	動き方を工夫しながら、グループでひとまとまりの動きにして踊る。		
		準備					
	5	学習オリエンテーション ○学習の約束 ○学習の進め方	心と体をほぐす (ペアダンス)				
	10	○心と体をほぐす (ペアダンス)	小テーマからイメージを選んで、踊ってみる。			めあてをつかむ	
	15	「対決」からイメージするものを出し合う。	○小テーマ「2人の戦い」 ・ボクシングの攻防・忍者の戦い・侍の戦い・綱引き対決	○小テーマ「追いつ追われつ」 ・秘伝の書を取り返せ！ ・潜入、追跡中！ ・迷路の中の犯人	○小テーマ「危機一髪！〇〇」 ・天井が下りてきた ・船が沈む、出口を探せ！ ・手強い敵が次々と	○イメージを選び、「はじめなか・おわり」の3つの場面を考える。 ○選んだイメージを踊る。	グループで動き方を確認する。
		めあてをつかむ					
		自己との学び					
	20	めあてをつかむ	動きの変化の付け方を見付ける。 ・動きの工夫・リズムの工夫	動きの変化の付け方を見付ける。 ・空間の工夫	動きの変化の付け方を見付ける。 ・関わりの工夫	グループ同士で動きを見合う。	○グループごとに発表する。 ・仲間の動き方のよさを見付ける。
	25	試しの運動を行う。 ○出し合ったイメージの中から、いくつかを踊り、感じたことを交流する。 ○ペア同士で互いの動きを見合う。	他者との学び			動き方を工夫して、再度運動を行う。	他者との学び
30		動きの変化を付けて、再度運動を行う。 ○動きの変化を使って、ひと流れの動きで踊る。 ○ペア同士で動きを見合う。	動きの変化を付けて、再度運動を行う。 ○動きの変化を使って、ひと流れの動きで踊る。 ○ペア同士で動きを見合う。	動きの変化を付けて、再度運動を行う。 ○動きの変化を使って、ひと流れの動きで踊る。 ○グループ同士で動きを見合う。			
35	自己との学び	自己との学び				○本単元の学習を振り返る。 ・これまでがんばったこと	
40	○本時の学習を振り返る。 ・楽しかったこと ・できるようになりたいこと	○本時の学習を振り返る。 ・できるようになったこと ・次の時間ががんばること					
45	自己との学び	自己との学び				自己との学び	
指導	知識	①(行い方)					
	技能	①(ひと流れの動き)				②(ひとまとまりの動き)	
	態度	①(参画)	②(共生)	③(協力)		③(表現)	
	評価	知識	①(行い方)				
評価	技能	①(ひと流れの動き)				②(ひとまとまりの動き)	
	態度	①(参画)	②(共生)	③(協力)		③(表現)	
	評価規準	知識	①表現の行い方について、言ったり、書いたりしている。			主的に学習に取り組む態度	
		技能	①動きを誇張したり、変化を付けたりしてメリハリ(緩急・強弱)のあるひと流れの動きにして即興的に踊ることができる。 ②表したい感じやイメージを強調するように、変化と起伏のある「はじめ～なか～おわり」の構成を工夫して、仲間と感じを込めて踊ることができる。			①表したい感じやイメージが表れているかについて、自己やグループの課題を見付けている。 ②「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選んでいる。 ③表したい感じやイメージにふさわしい動きになっているかをペアのグループやクラス全体で見合い、よくなったところを伝えている。	




ウ 授業の実際と考察

(7) 出会う段階（第1時）

段階のねらい		運動に対する意欲を高める。
自己との学び		○ 試しの運動を行い、自分の現状を把握する。 ○ 「楽しかったこと」「できるようになりたいこと」を視点として振り返りを行い、学習への願いをもつ。
具体的支援	教材化	○ 「〇〇の対決！」の提示
	動きの可視化	○ 運動に取り組んでいる様子の映像を記録した「動き方カード」の活用 ○ 伝えたいイメージや感じがどのくらい仲間に伝わったのかを数値化した「伝わり度メーター」の活用
	振り返りの視点の提示	○ 楽しかったこと ○ できるようになりたいこと

導入時では、まず、「対決」というキーワードを提示し、『対決』から想像するものは何ですか」と発問した。子供たちからは、「侍の戦い」や「ボクシング」「ガンマンの戦い」「プロレス」「綱引き」「忍者の戦い」というイメージが挙がった。次に、運動の方向や人数から分類した、小テーマ「2人の戦い」「追って、追われた」「危機一髪！〇〇」を模したイラストを提示し、出し合ったイメージは全て「2人の戦い」であることを確認した。そして、「追って、追われて」や「危機一髪！〇〇」には、どんなイメージがあるか発問した。子供たちからは、「追って、追われて」のイメージとして、「鬼ごっこ」や「警察とどろぼう」「狩人と動物」を、「危機一髪！〇〇」のイメージとして、「天井が下りてくる」や「船が沈む」が挙がった【表11】。そこで、「みんなが出したイメージの中から好きなイメージを踊ってみよう」という本時のめあてを立てた。

【表11 3つの視点を取り入れた教材化（検証授業Ⅱ表現運動）】

〇〇の対決！		
2人の戦い	追って、追われて	危機一髪！〇〇
		
主体性		
「イメージするものになりきる」「伝えたい場面や様子を表す」という「模倣・変身」する楽しさ		
発展性		
興味関心に合わせて、いくつかのイメージや動きの変化の付け方（動きの工夫）を選ぶことができること	興味関心に合わせて、いくつかのイメージや動きの変化の付け方（リズムの工夫、空間の工夫）を選ぶことができること	興味関心に合わせて、いくつかのイメージや動きの変化の付け方（関わりの工夫）を選ぶことができること
日常性		
休み時間での遊びや物語やアニメなど、親しみのある題材であり取り組みやすいこと		

展開時では、まず、出し合ったイメージから、いくつかを教師のリードで踊る時間を設定した。子供たちは、教師のリードに対応して、意欲的に運動する様子が見られた【資料 35】。



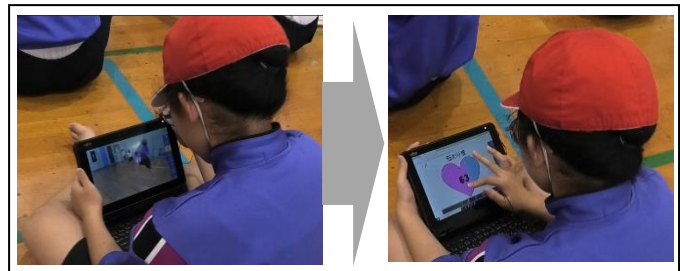
【資料 35 意欲的に運動する子供】

次に、出し合ったイメージの中から、ペアで 1 つを選択し、伝えたい「感じ」を話し合う時間を設定した。そして、再度、試しの運動を行い、単元初めの記録として動きの様子を ICT 端末で撮影し、「動き方カード」に保存させた【資料 36】。その後、ペア同士で互いの動きを見合い、「伝わり度メーター」を使って、「伝えたい感じやイメージが他者に伝わっているか」を数値化し、自分の現状を把握する自己との学びを行った【資料 37】。

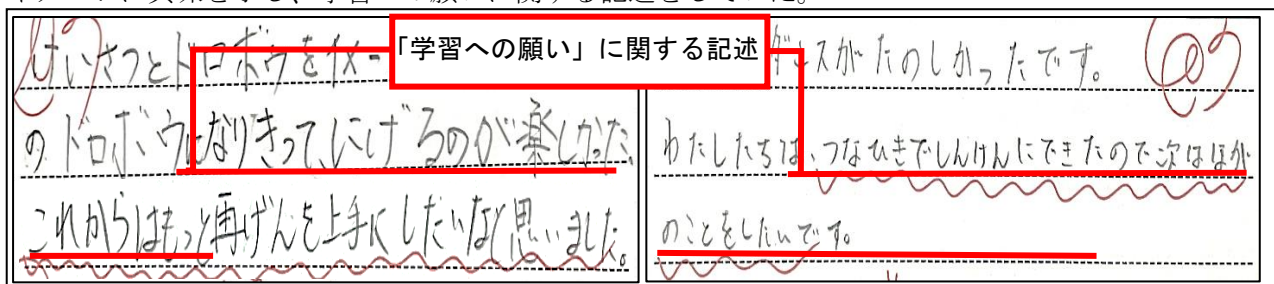


【資料 36 動き方カード】

終末時では、「楽しかったこと」と「できるようになりたいこと」の 2 つの視点を提示し、学習への願いをもつ自己との学びを行った。子供たちは、【資料 38】のように、「なりきって逃げるのが楽しかった」というように、模倣したり、変身したりする楽しさを感じている記述が見られた。また「これからはもっと再現を上手にしたい」や『綱引き』で真剣にできたので、次は他のことをしたい」というように、他のイメージに興味を示し、学習への願いに関する記述をしていた。

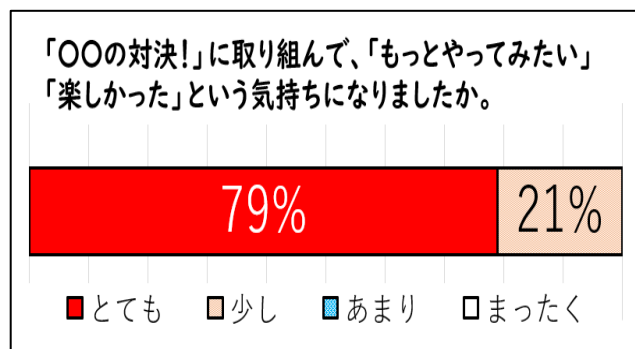


【資料 37 自己との学び】



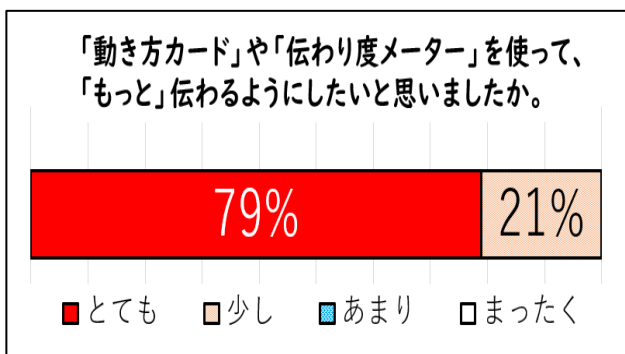
【資料 38 振り返りの視点に沿った子供の記述】

【図 20、21、22】は学習後に行ったアンケートの結果である。『〇〇の対決!』に取り組んで、『もっとやってみたい』『楽しかった』という気持ちになりましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が 79%であった【図 20】。『動き方カード』や『伝わり度メーター』を使って、『もっと』伝わるようにしたいと思いませんか』の質問では、「とても思う」と回答した子

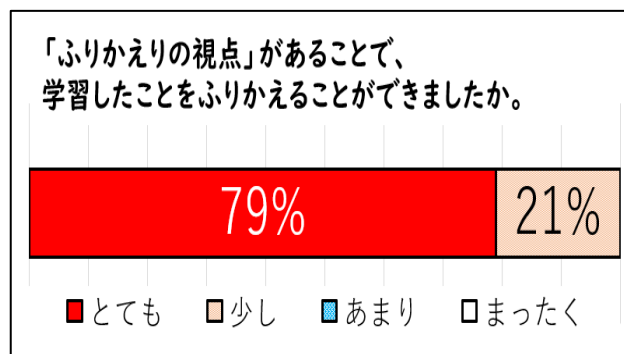


【図 20 教材化の有効性についてのアンケート結果】

供が79%であった【図21】。また『「ふりかえりの視点」があることで、学習したことをふりかえることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が79%であった【図22】。



【図21 動きの可視化の有効性についてのアンケート結果】



【図22 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図20】から、展開時において自己との学びを位置付け、学習意欲を高める教材化を行ったことで、【資料35】のように、進んで運動に取り組む姿が見られ、学習意欲を高めることができたと考える。また、【図21】から、「動き方カード」と「伝わり度メーター」を使い、動きの可視化を行ったことで、【資料36、37】のように、自分の動きの様子を映像と数値で観察し、自分の現状を把握することができたと考える。

【図22】から終末時において、自己との学びを位置付け、振り返りの視点を提示したことで、子供たちは、【資料38】のように、「なりきってにげることが楽しかった」「もっと再現を上手にしたい」「次は他のこと（他のイメージ）をしたい」というこれからの学習への願いをもつことができたと考える。

以上のことから、出会う段階において、展開時、終末時に自己との学びを位置付け、教材化、動きの可視化、振り返りの視点の提示を行ったことは、出会う段階のねらいを達成する上で有効であったと考える。

(イ) つくる段階（第2～5時）

段階のねらい		動き方や学び方について考えたことを伝えながら、動きを身に付けたり、高めたりする。
自己との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きの変化の付け方をもとに、前時の自分の動き方を振り返り、自分の課題を把握する。 ○ 自分の興味関心に合わせて、イメージを選び、動きの変化の付け方を取り入れて、試行錯誤しながら課題解決に取り組む。 ○ 視点をもとに自分の動き方や学び方を自覚する。
他者との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きの変化の付け方を共有し、自分の考えを広げたり、深めたりする。 ○ 仲間の考えや取組を共有し、認める。
具体的支援	動きの可視化	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動に取り組んでいる様子の映像を記録した「動き方カード」の活用 ○ 伝えたいイメージや感じがどのくらい仲間に伝わったのかを数値化した「伝わり度メーター」の活用
	アイデアシートの活用	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間にイメージや感じが伝わるような動きの工夫を伝えたり、仲間が見つけた動きの工夫を取り入れたりすることができるようにするための「動き方アイデアシート」の活用 ○ 仲間の考えや取組に目を向け、そのよさを認めることができるようにするための「グッドシート」の活用
	振り返りの視点の提示	<ul style="list-style-type: none"> ○ できるようになりたいこと ○ 次の時間にがんばること

本単元が高学年における表現のはじめの段階ということを踏まえて、つくる段階は、動きの変化の付け方に気付き、ひと流れの動きで即興的に踊るための学習（第2～4時）と動きの変化の付け方を使って、グループでひとまとまりの動きにして踊るための学習（第5時）が必要であると考えた。第2～4時は、小テーマをもとに好きなイメージを選択し、伝えたい感じを決めて、相手に伝わる動きを身に付けたり、高めたりすることをねらいとして行った。第5時は、既習の小テーマやイメージからグループで1つ選択させ、「はじめ - なか - おわり」の構成でひとまとまりの動きにして、相手に伝わる動きを身に付けたり、高めたりすることをねらいとして行った。

a 第2～4時「動きの変化の付け方に気付き、ひと流れの動きで即興的に踊るための学習」

導入時では、まず、ペアで踊った映像とグループで踊った映像を視聴させて、「どちらがより伝わるか」と尋ねた。子供たちは、ペアで踊るよりもグループの方がより伝わると答え、仲間と協力して、本時の小テーマ「危機一髪！○○」を踊ることを確認した。そして、小テーマ「危機一髪！○○」において、第1時で出し合ったイメージ（「天井が下りてきた！」「船がしずむ！出口はどこだ！」「手強い敵が次々と！」）を提示し、グループごとに好きなイメージを選択させ、試しの運動を行う時間を設定した。その際、「動き方カード」を使い、授業初めの記録として、動きの様子をICT端末で撮影した。次に、「伝えたいイメージや感じが伝わったかどうか」をもとに、撮影した動きを見直す時間を設定した。その際、「伝わり度メーター」を使って、自分たちの動きがどのくらい伝わったのかを100%を最大として数値化させ、数値に着目することを通して、自分の課題を把握するための自己との学びを行った【資料39】。そして、「『もっと』伝わるようにするためにはどうするか」



【資料39 自己との学び】

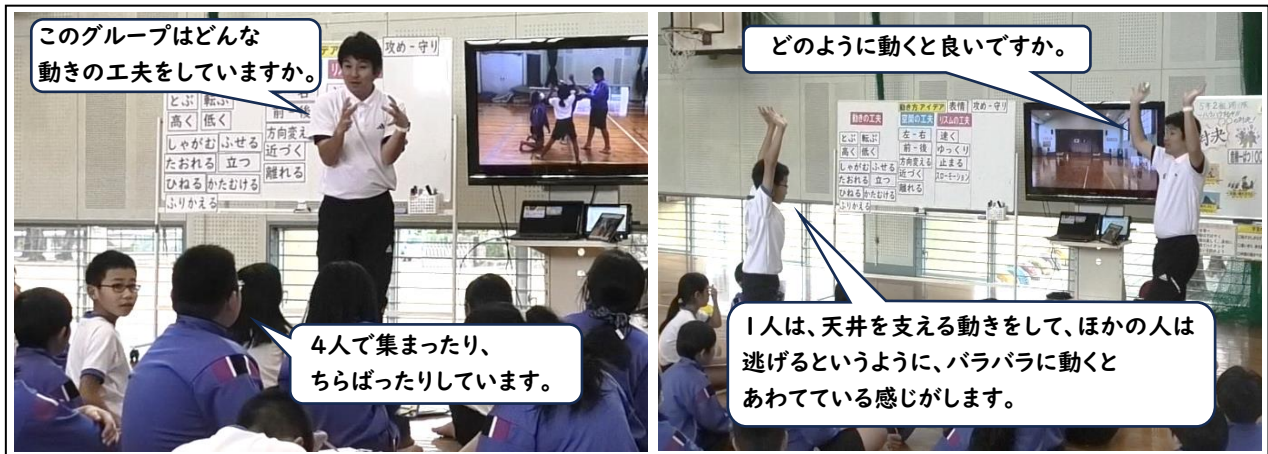
と発問し、「伝えたいイメージや感じが『もっと』伝わるように踊る」という本時のめあてを立てた。

展開時では、まず、小テーマ「危機一髪！○○」についての教師の動きを観察させ、「伝えたいイメージや感じを『もっと』伝えるようにするには、どうすればよいか」と発問し、教師の動きに対してアドバイスを考える時間を設定した。その際、「動き方アイデアシート」【資料40】を提示し、「動きの工夫」「空間の工夫」「リズムの工夫」「関わり方の工夫」の4つの側面からアドバイスを考えるように促した。次に、考えたアドバイスを出し合ったり、試しの運動で動き方を工夫しながら踊ることができていた

動き方アイデア			
動きの工夫	空間の工夫	リズムの工夫	関わり方の工夫
とぶ 転ぶ	左-右	速く	集まる
高く	前-後	ゆっくり	ちる
しゃがむ 低く	方向変える	同時に	止まる
たおれる 立つ	近づく	スローモーション	バラバラに
ひねる かたむける	離れる		
ふりかえる			

【資料40 動き方アイデアシート】

グループの動きを紹介したりして、動きの変化の付け方を共有し、自分の考えを広げたり、深めたりする他者との学びを行った【資料41】。そして、再度、運動に取り組み、動きの変化の付け方を取り入れて、試行錯誤しながら課題解決に取り組むための自己との学びを行った【資料42】。




【資料41 他者との学び】



【資料42 自己との学び】

終末時では、「できるようになったこと」「次の時間ががんばること」という視点を提示し、自分の動き方や学び方を自覚する自己との学びを行った。子供たちは、【資料 43】のように、「ゆっくり→速く」という動きができるようになりました」という動き方に関する記述や「友達のまねをしてみたい」という学び方に関する記述をしていた。

「動き方」に関する記述	「学び方」に関する記述
<p>最初はゆっくり→はやくという動きはできな たけど2回目はゆっくり→はやくする動きが できようになつた。 次は表情をしてみようと思いました。</p>	<p>「天井がおろきた」でバウバウトキする感じを出す ために、2人と2人で、やわらびんたんをしておどるこ ができた。友達するせたり、止まったり、急な スピードをはやくしたり工夫をしていたので、 次はまねをしてみたいと思った。</p> 

【資料 43 振り返りの視点に沿った子供の記述】

b 第5時「動きの変化の付け方を使って、グループでひとまとまりの動きにして踊るための学習」

導入時では、まず、これまで伝えたいイメージや感じを伝えるために、動き方を工夫して即興的に踊ってきたことを振り返り、『はじめ - なか - おわり』を考えて、ひとまとまりの動きで踊ることを確認した。次に、教師の例を示しながら、グループごとに、学習した小テーマから表したいイメージを選択させ、「はじめ - なか - おわり」の三つの場面を話し合う時間を設定した。そして、試しの運動を行った。その際、動きの様子を ICT 端末で撮影し、「動き方カード」に保存させた。次に、「伝えたいイメージや感じが伝わったかどうか」をもとに、撮影した動きを見直す時間を設定した。その際、「伝わり度メーター」を使って、数値に着目することを通して、自分の課題を把握するための自己との学びを行った【資料 44】。そして、『もっと』伝わるようにするためにはどうするか」と発問し、「伝えたいイメージや感じが『もっと』伝わるように踊る」という本時のめあてを立てた。



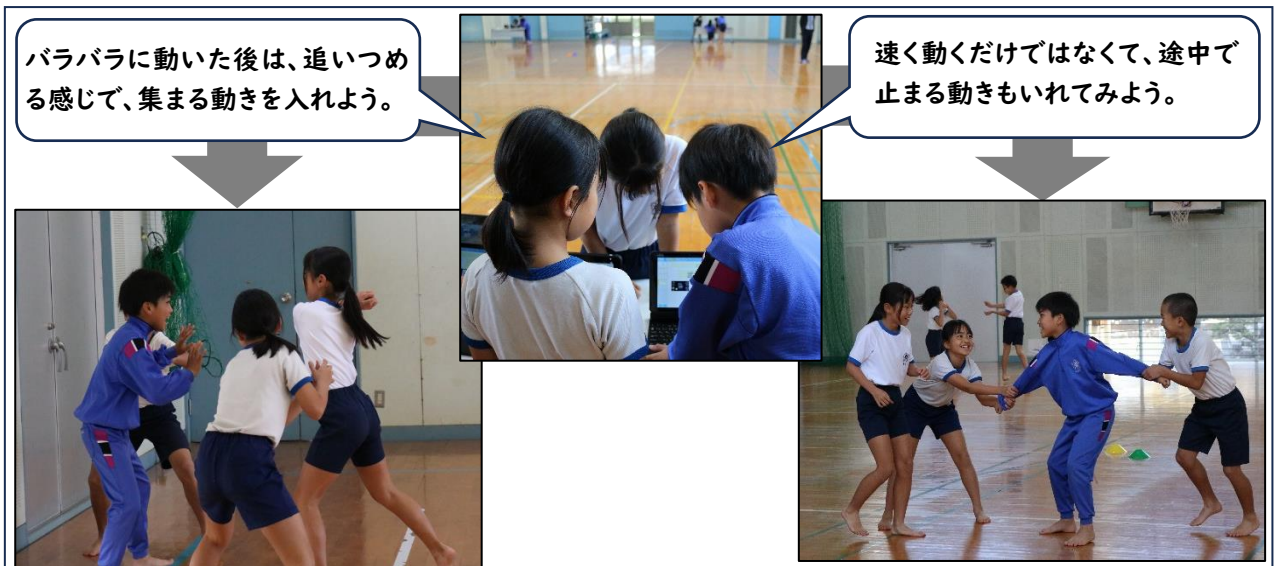
【資料 44 自己との学び】

展開時では、まず、グループ同士で互いの動きの映像を視聴し、よいと思った動きを出し合って「グッドシート」に書くことで、仲間の考えや取組を認めるための他者との学びと、「動き方アイデ

	<p>スローモーションを したり遅くしたり とかごかったりした （していたことがリッ ルでした。</p>	<p>バウバウに なっているのが よかったけれど 最後はいっしょに もじつらしいと思う。</p>
	<p>さんが しゃがんだり、止まったり てくれる動きをし ていたので、見かけが ない感じが伝わり ました。</p>	<p>はやく動いていて よかったけれど と中で止まる 動きがあっても いい。</p>

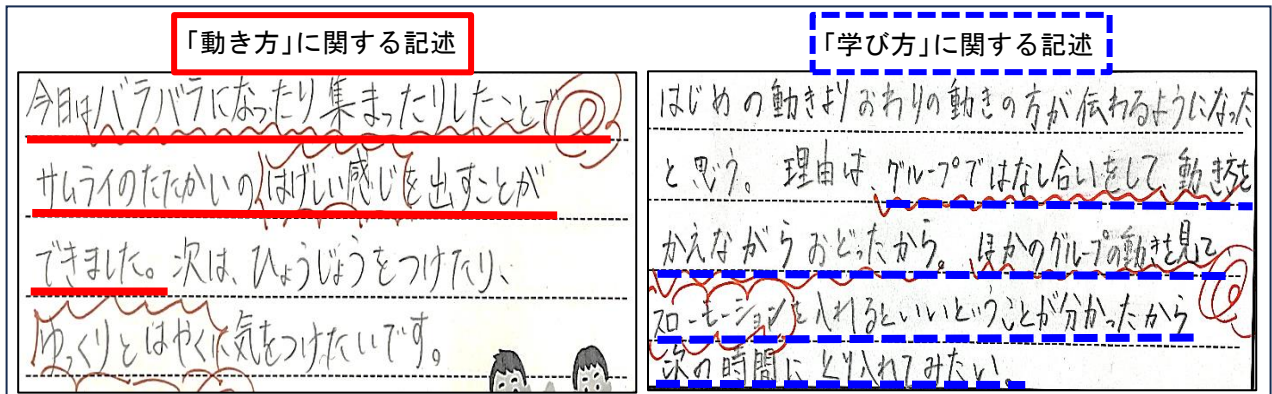
【資料 45 他者との学び】

アシート」をもとに、アドバイスを考えることで、自分の考えを広げたり、深めたりするための**他者との学び**を行った【資料 45】。次に、他のグループからの「グッドシート」や動き方のアドバイスをもとに、再度、運動に取り組み、動きの変化の付け方を取り入れて、試行錯誤しながら課題解決に取り組むための**自己との学び**を行った【資料 46】。



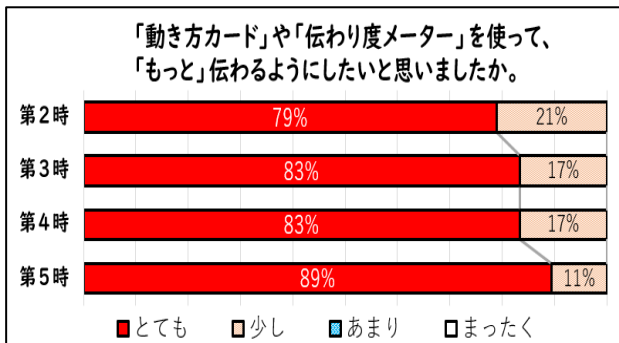
【資料 46 自己との学び】

終末時では、「できるようになったこと」「次の時間ががんばること」という視点を提示し、自分の動き方や学び方を自覚する**自己との学び**を行った。子供たちは、【資料 47】のように、「バラバラになったり、集まったりしたことで、激しい感じを出すことができた」という動き方に関する記述があった。また、「グループで話し合いをして動き方を変えながら踊ったから（初めの動きより終わりの動きの方が伝わるようになった）」や「他のグループの動きを見て、スローモーションを入れるとよいということが分かった」という学び方に関する記述をしていた。

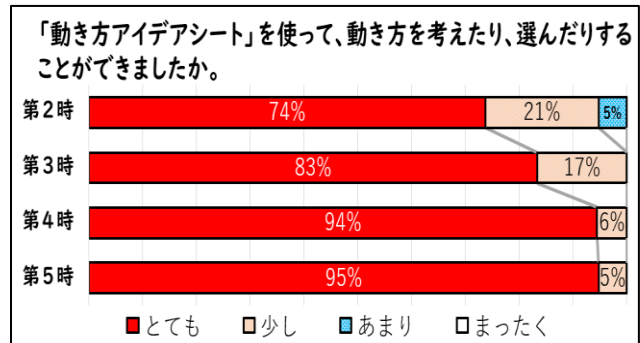


【資料 47 振り返りの視点に沿った子供の記述】

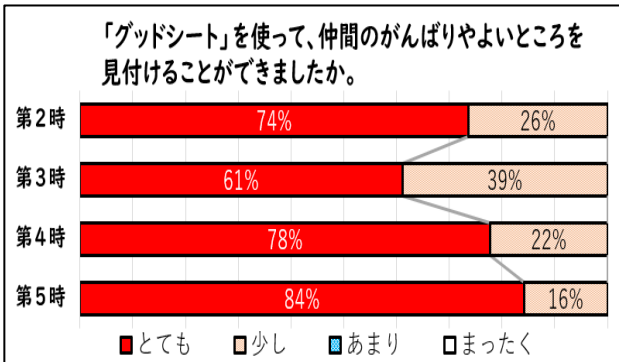
【図 23、24、25、26】は学習後に行ったアンケートの結果である。「『動き方カード』や『伝わり度メーター』を使って、『もっと』伝わりようにしたいと思いませんか」の質問では、第3～5時において、どの時間も「とても思う」と回答した子供が80%を上回っていた【図 23】。「動き方のアイデアシートを使って、動き方を考えたり、選んだりすることができましたか」の質問では、第3～5時において、「とても思う」と回答した子供が80%を上回っていた【図 24】。「『グッドシート』を使って、仲間のがんばりやよいところを見付けることができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と回答した子供が、どの時間も100%であった【図 25】。「『ふりかえりの視点』があることで、学習したことをふりかえることができましたか」の質問では、「とても思う」と回答した子供が、第2～4時では75%を上回っており、第5時では80%を上回った【図 26】。



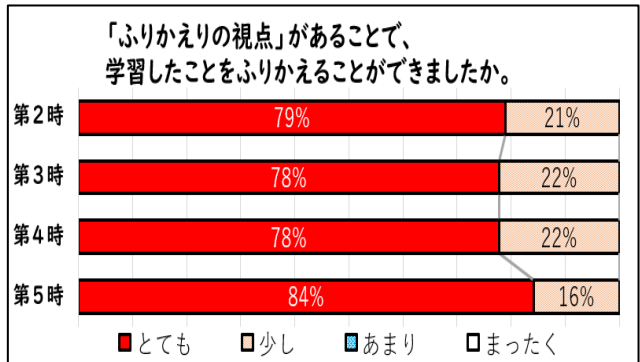
【図 23 動きの可視化の有効性についてのアンケート結果】



【図 24 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図 25 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図 26 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図 23】から、導入時において、自己との学びを位置付け、「動き方カード」と「伝わり度メーター」を使い、動きの可視化を行ったことで、【資料 39、44】のように、自分の動きの課題を把握することができたと考える。

【図 24、25】から、展開時において、自己との学びと他者との学びを位置付け、「動き方アイデアシート」と「グッドシート」を活用したことで、【資料 41、45】のように、学習の中で気付いた動き方の工夫と仲間のがんばりやよさについて、自分の考えを広げたり、深めたり、仲間の考えや取組を認めることができたと考え。また、【資料 42、46】のように、試行錯誤しながら課題解決に取り組むこともできたと考える。

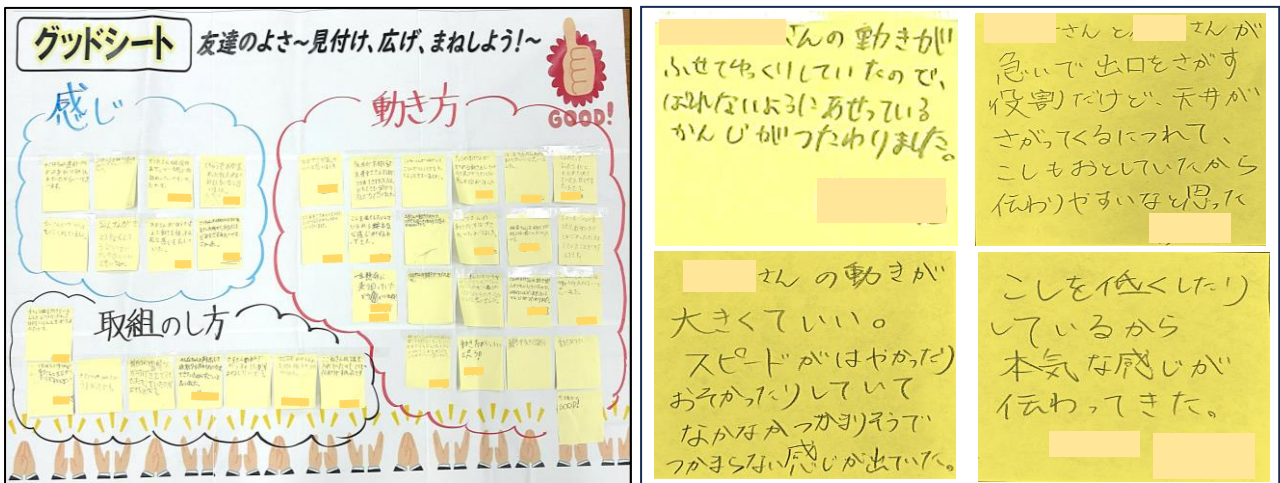
【図 26】から、終末時において、自己との学びを位置付け、振り返りの視点を提示したことで、【資料 43、47】のように、子供たちは、自分の動き方や学び方を自覚することができたと考える。

以上のことから、つくる段階において、導入時、終末時に自己との学びを位置付け、動きの可視化、振り返りの視点的提示を行ったり、展開時に自己との学びと他者との学びを位置付け、アイデアシートの活用を行ったりしたことは、つくる段階のねらいを達成する上で有効であったと考える。

(ウ) 振り返る段階 (第6時)

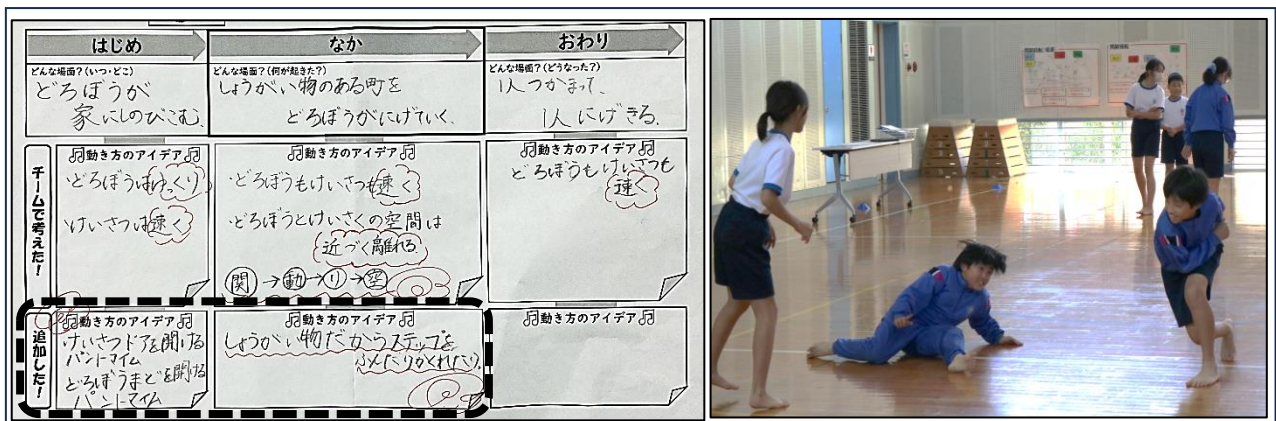
段階のねらい		動き方や学び方を振り返り、自他の成果を認め合う。
自己との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ これまでに学習した動き方や学び方を活用して運動を楽しむ。 ○ 視点をもとに自分の動き方や学び方を自覚する。
他者との学び		<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間の考えや取組を認める。
具体的支援	アイデアシートの活用	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間の考えや取組に目を向け、そのよさを認めることができるようにするための「グッドシート」の活用
	振り返りの視点の提示	<ul style="list-style-type: none"> ○ これまでがんばったこと

導入時では、つくる段階で作成した「グッドシート」【資料 48】を紹介することで、これまでの自分や仲間の動き方や学び方のよさに目を向け、「仲間の動き方のよさを見付けながら、発表会を楽しもう」という本時のめあてを立てた。



【資料 48 グッドシート】

展開時では、まず、「動き方アイデアシート」をもとに、前時に撮影した映像を振り返り、動き方を付加したり、修正したりすることで、動き方や学び方を活用して運動を楽しむ自己との学びを行った



【資料 49 自己との学び】

【資料 49】。次に、グループごとに「はじめ - なか - おわり」で構成した、ひとまとまりの動きを発表した。その際、仲間の考えや取組のよさを「グッドシート」に記入したり、伝えたりして、仲間の考えや取組を認める他者との学びを行った【資料 50】。



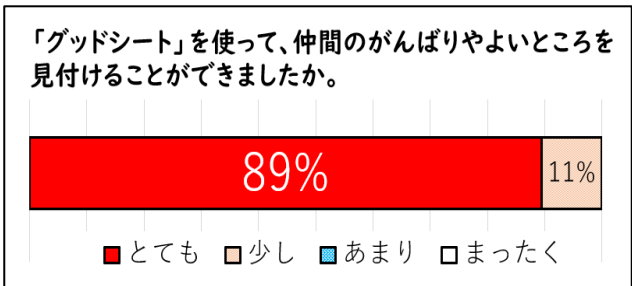
【資料 50 他者との学び】

終末時では、「これまでがんばったこと」という視点を提示し、自分の動き方や学び方を自覚する**自己との学び**を行った。子供たちは、【図 51】のように、動き方や学び方に関する記述をしていた。

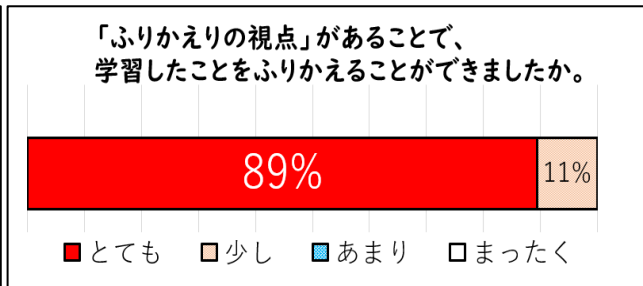


【資料 51 視点に沿った子供の振り返りの記述】

【図 27、28】は学習後に行ったアンケートの結果である。『グッドシート』を使って、仲間のがんばりやよいところを見付けることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が 89%であった。【図 27】。『ふりかえりの視点』があることで、学習したことをふりかえることができましたか』の質問では、「とても思う」と回答した子供が 89%であった【図 28】。



【図 27 アイデアシートの有効性についてのアンケート結果】



【図 28 振り返りの視点の有効性についてのアンケート結果】

考察

【図 27】から、展開時において、**自己との学び**と**他者との学び**を位置付け、グッドシートを活用したことで、【資料 49】のように、これまでの学習で学んだ動き方や学び方を活用して運動を楽しんだり、【資料 50】のように、仲間の考えや取組のよさを認めたりすることができたと考える。

【図 28】から、終末時において、**自己との学び**を位置付け、振り返りの視点を提示したことで、【資料 51】のように、子供たちは、自分の動き方や学び方を自覚することができたと考える。

以上のことから、振り返る段階において、展開時に**自己との学び**と**他者との学び**を、終末時に**自己との学び**を位置付け、アイデアシートの活用、振り返りの視点の提示を行ったことは、振り返る段階のねらいを達成する上で有効であったと考える。

エ 本単元の全体考察

(7) できる（単元でねらう動きを身に付けている子供）

【表 12】は、本単元でねらう動きを身に付けているかについて、【表 13】の判断の目安に照らして各運動の総括的評価を行った結果である。全ての運動において、B 判定以上であり、C 判定の子供は 0%であった。このことから、単元でねらう動きを身に付けることができたと考える。

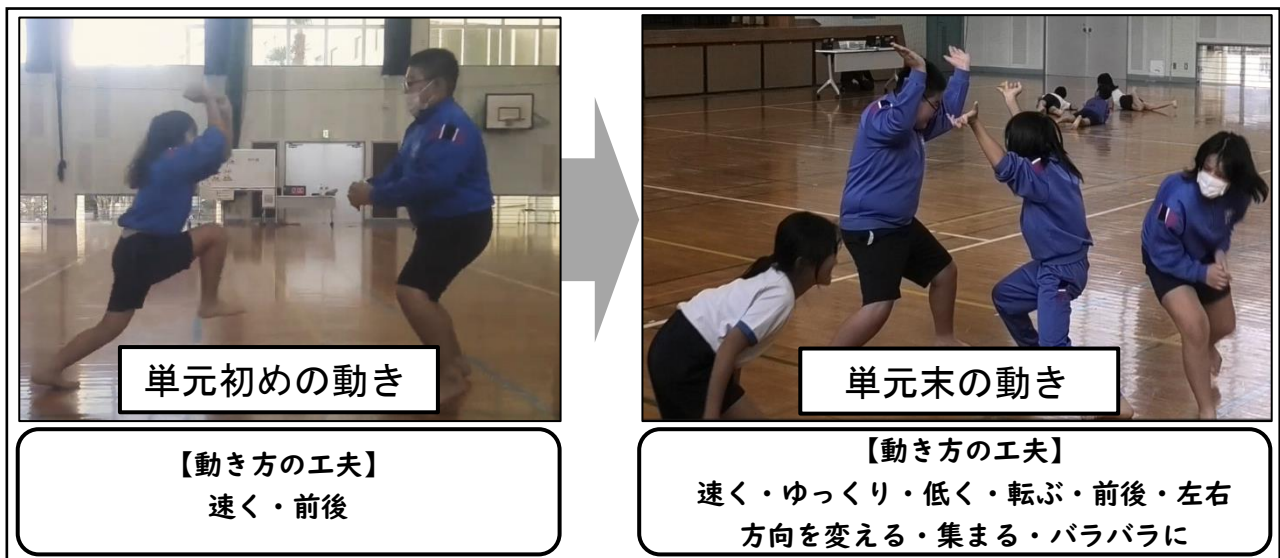
【表 12 「できる」に関わる子供の割合】

	ひと流れの動き	ひとまとまりの動き
A	65%	30%
B	35%	70%
C	0%	0%

【表 13 判断の目安】

	ひと流れの動き	ひとまとまりの動き
A	表したいイメージをよりの確に捉えて、ひと流れの動きにして踊ることができる。	表したいイメージをよりの確に捉えて、ひとまとまりの動きにして踊ることができる。
B	表したいイメージを的確に捉えて、ひと流れの動きにして踊ることができる。	表したいイメージを的確に捉えて、ひとまとまりの動きにして踊ることができる。
C	表したいイメージを捉えて、ひと流れの動きにして踊ることができていない。	表したいイメージを捉えて、ひとまとまりの動きにして踊ることができていない。

【資料 52】は、A 児の動き方の変容である。単元初め（小テーマ「2 人の戦い」、イメージ「侍の戦い」）では、2 つの動き方の工夫のみであった。また、動きが連続しておらず、ひと流れの動きになっていなかった。しかし、単元末（小テーマ「危機一髪！〇〇」、イメージ「天井が下りてきた」）では、「動き方アイデアシート」をもとに、9 つの動き方の工夫を取り入れることができており、さらに、連続した動きで踊ることができていた。



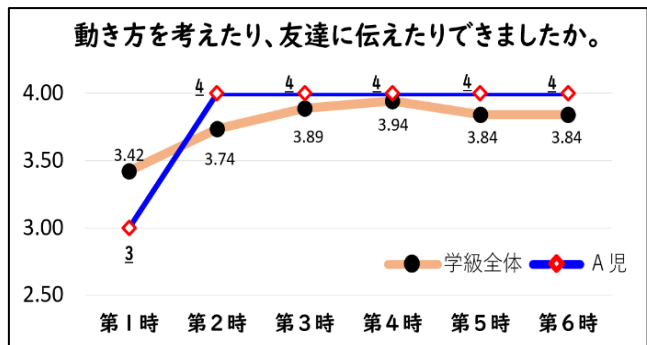
【資料 52 A 児の動き方の変容（単元初めと単元末の比較）】

以上のことから、「2 つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、本単元でねらう動きを身に付けている子供の姿に迫る上で有効に働いたと考える。

(イ) 伝える（動き方や学び方について考えたことを表現している子供）

【図 29】は、第 1 時から第 6 時の学習カードのアンケート結果（「とても」4 点、「少し」3 点、「あまり」2 点、「まったく」1 点）の平均値の推移である。「動き方を考えたり、友達に伝えたりできましたか」の質問では、第 1 時の 3.42 点に対し、第 6 時では 3.84 点となり、高くなった。A 児においては、第 1 時では、「少しできた」と回答し、第 2 時以降は全て「とてもできた」と回答している。

【資料 53、54】は、第6時の子供の振り返りの記述である。「グループで動きを考えた」「『ゆっくり』や『スローモーション』などの動き方を考えて踊った」【資料 53】、A 児の「4人でバラバラに動いたり、集まったりして、ハラハラした感じができるようにがんばった」【資料 54】から、動き方や学び方について考えたことを表現することができていた。



【図 29 「伝える」についてのアンケート結果】

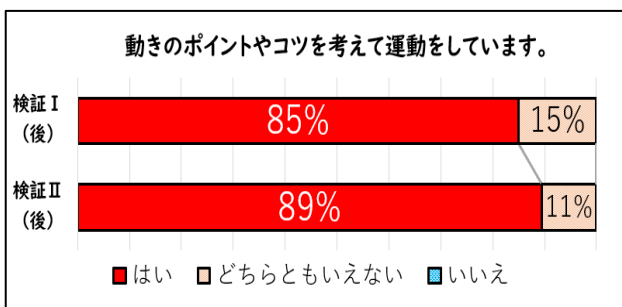
楽しかったことは発表会です。理由は発表会までにグループで動きを考えて練習してきたことを踊ることができたし、みんなにもほめて、「学び方」に関する記述「動き方」に関する記述「ゆっくり」やスローモーションなどの動き方を考えて踊ったことです。

【資料 53 単元末の振り返りの記述】

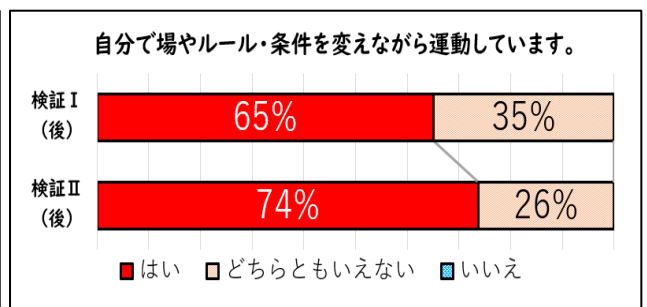
切られた感じを表現するためにころんだりたおれたりした。天「動き方」に関する記述「よかったけど、4人でバラバラに動いたり集まったりして、ハラハラした感じが出るようにがんばりました。みんなと踊るのが楽しかったです。

【資料 54 単元末の振り返りの記述 (A 児)】

【図 30、31】は、「伝える」に関するアンケートの結果である。「動きのポイントやコツを考えて運動をしています」の質問では、「はい」と回答した子供が検証 I (後) では 85%、検証 II (後) 89%で 4 ポイント増加した【図 30】。「自分で場やルール・条件を変えながら運動しています」の質問では、「はい」と回答した子供が検証 I (後) では 65%、検証 II (後) 74%で 9 ポイント増加した【図 31】。



【図 30 検証 I (後)、検証 II (後) のアンケート調査結果】



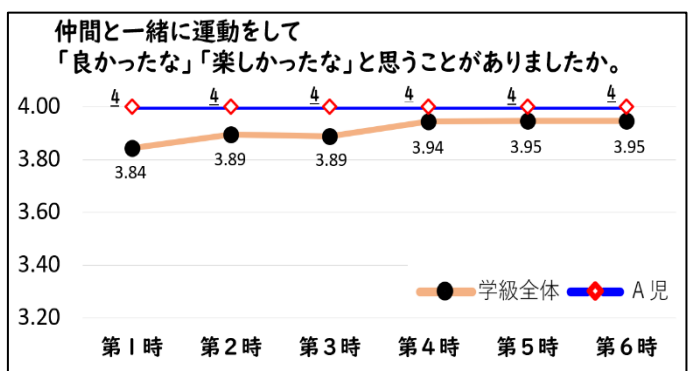
【図 31 検証 I (後)、検証 II (後) のアンケート調査結果】

以上のことから、「2つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、動き方や学び方について考えたことを表現している子供の姿に迫る上で有効に働いたと考える。

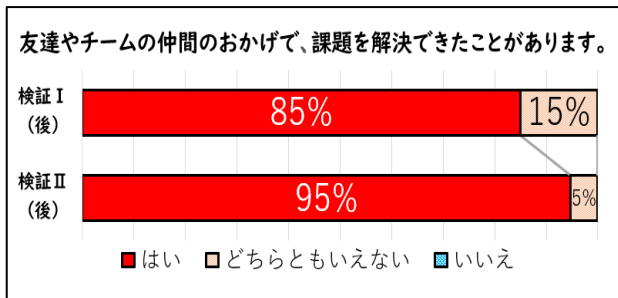
(ウ) かかわる (仲間と運動するよさを見出している子供)

【図 32】は、第1時から第6時の学習カードのアンケート結果(「とても」4点、「少し」3点、「あまり」2点、「まったく」1点)の平均値の推移である。「仲間と一緒に運動をして『良かったな』『楽しかったな』と思うことができましたか」の質問では、第1時の 3.84 点に対し、第6時では 3.95 点となり、高くなった。

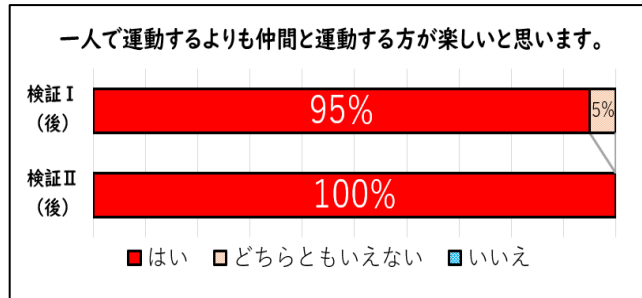
【図 33、34】は、「かかわる」に関するアンケートの結果である。「友達やチームの仲



【図 32 「かかわる」についてのアンケート結果】



【図 33 検証 I (後)、検証 II (後) のアンケート調査結果】



【図 34 検証 I (後)、検証 II (後) のアンケート調査結果】

間のおかげで、課題を解決できたことがあります」の質問では、「はい」と回答した子供が検証 I (後) では 85%、検証 II (後) 95%で 10 ポイント増加した【図 33】。「一人で運動するよりも仲間と運動する方が楽しいと思います」の質問では、「はい」と回答した子供が検証 I (後) では 95%、検証 II (後) 100%で 5 ポイント増加した【図 34】。

【資料 55、56】は、「仲間と運動するよさ」について尋ねたアンケート (自由記述式) の回答である。「いろいろなアイデアが出る」「何人かで踊った方ができる動きが広がる」のように、仲間と運動すると自分の考えや動き方が広がる良さがあることを見出すことができていた【資料 55】。A 児についても「1人で考えるよりもアイデアがいろいろ出てくる」から、仲間と運動すると自分の考えが広がる良さがあることを見出すことができていた。また、「コツを教わることで、上手になることができる」「1人だとできないことも友達と協力することでできるようになる」から、仲間と運動すると上達する良さがあることを見出すことができていた。さらに、「成功したときにほめてくれるとうれしい」から、仲間と運動すると励まし合える良さがあることを見出すことができていた。そして、「1人で運動するときよりも友達と運動するときの方が楽しい」から、一人よりも仲間と運動すると楽しくなることを見出すことができていた【資料 56】。

いろいろなアイデアがいっぱい出てくる。
 1人でするのはすかいいけど友達とすると楽しくできる。
 1人で運動するよりも2人や4人で動く方が楽しい。
 何人かで踊った方ができる動きが広がる。

【資料 55 「仲間と運動するよさ」に関する記述】

1人で考えるよりもアイデアがいろいろ出てくる。
 友達に動かし方を教えて、コツを教わることで上手になることができる。
 1人で運動するときよりも友達と運動するときの方が楽しい。
 1人だとできないことも友達と協力することでできるようになる。
 成功したときに、ほめてくれるとうれしい。

【資料 56 「仲間と運動するよさ」に関する記述 (A 児)】

以上のことから、「2つの学び」を位置付けた学習過程を設定し、具体的支援を行ったことは、仲間と運動するよさを見出している子供の姿に迫ることができたと考える。

7 研究のまとめ

(1) 成果

ア できる（単元でねらう動きを身に付けている子供）

【表 9】(p21)【表 12】(p36) から、検証 I、II において、単元でねらう動きが身に付いたと考える。【表 14】は、単元初めと単元末を比較したときの A 児の動きの変容である。検証 I で行った「キャッチ・ザ・ボール」では、「手たたきキャッチ 0 回」から「手たたきキャッチ 4 回」と記録が向上した。また、運動の行い方を工夫して、「頭・肩・膝キャッチ」を 3 回成功させることができた。「リンボーダンス」では、100cm から 90cm へ記録が向上した。「ペットボトルサーフィン」では、「四つ這い姿勢」「膝立ち」10 秒から、運動の行い方を変えて、「立ち姿勢」7 秒キープすることができた。「なわとび」では、できる技が 1 つから 4 つに広がった。検証 II では、動き方の工夫が 2 つから 9 つに増えた。

【表 14 A 児の動き方と学び方の変容】

	キャッチ・ザ・ボール (運動の行い方、回数)	リンボーダンス (高さ)	ペットボトルサーフィン (運動の行い方、時間)	なわとび (できる技)		動き方の工夫
単元初め	「手たたきキャッチ」 0 回	100cm	「四つ這い姿勢」 10秒 「ひざ立ち姿勢」 10秒	あやとび	単元初め	速く、前後
単元末	「手たたきキャッチ」 4 回 ※「頭・肩・膝キャッチ」 2 回成功	90cm	※「立ち姿勢」 7 秒	あやとび かけあしとび 後ろあやとび ※かけあしあやとび	単元末	速く、ゆっくり、低く、転ぶ、 前後、左右、方向を変える、 集まる、バラバラに

※は、運動の行い方を変えたオーダーメイドスポーツ

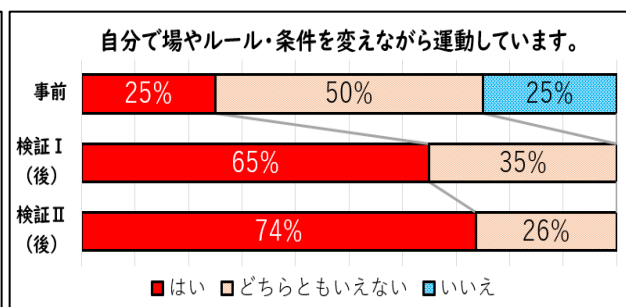
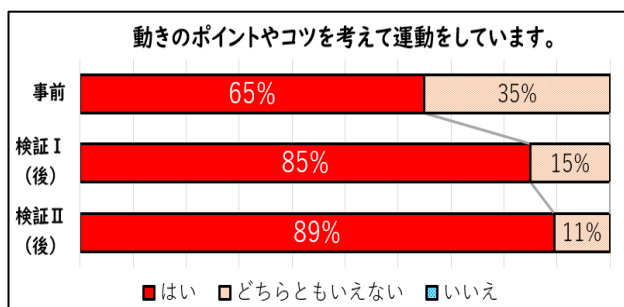
これらのことから、出会う段階に**自己との学び**を、つくる段階と振り返る段階に**自己との学び**と**他者との学び**を位置付け、運動に対する意欲を高める教材を提示し、課題を明確にするために動きを可視化したり、気づきを仲間と共有するためにアイデアシートを活用したり、振り返りの視点を提示したりすることは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

イ 伝える（動き方や学び方について考えたことを表現している子供）

【図 35】は、単元前後アンケートの「動きのポイントやコツを考えて運動をしています」と質問した結果である。事前と検証 I（後）を比較すると、「はい」と回答した子供の割合が 20 ポイント増え、検証 II（後）では、さらに 4 ポイント増えた。

【図 36】は、「自分で場やルール・条件を変えながら運動をしています」と質問した結果である。事前と検証 I（後）を比較すると、「はい」と回答した子供の割合が 40 ポイント増え、検証 II（後）では、さらに 9 ポイント増えた。

これらのことから、出会う段階に**自己との学び**を、つくる段階と振り返る段階に**自己との学び**と**他者との学び**を位置付け、運動に対する意欲を高める教材を提示し、課題を明確にするために動きを可視化したり、気づきを仲間と共有するためにアイデアシートを活用したり、振り返りの視点を提示し

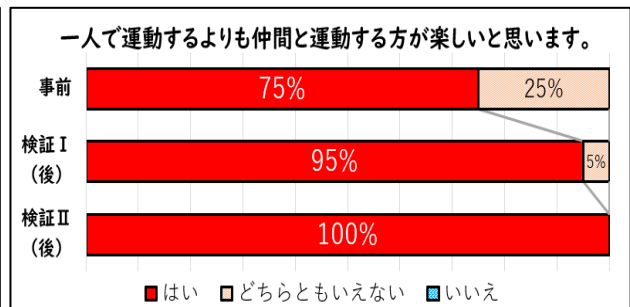
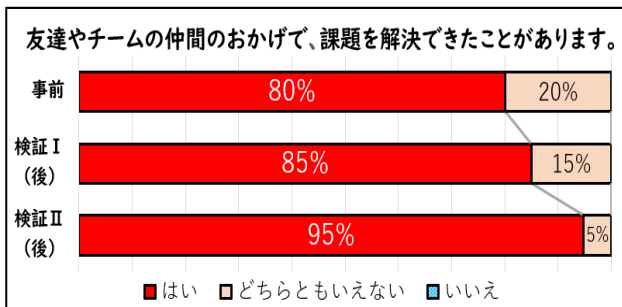


【図 35 事前、検証 I（後）、検証 II（後）のアンケート結果】 【図 36 事前、検証 I（後）、検証 II（後）のアンケート結果】

たりすることは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

ウ かかわる（仲間と運動するよさを見出している子供）

【図 37】は、「友達やチームの仲間のおかげで、課題を解決できたことがあります」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、「はい」と回答した子供の割合が5ポイント増え、検証Ⅱ（後）では、さらに10ポイント増えた。

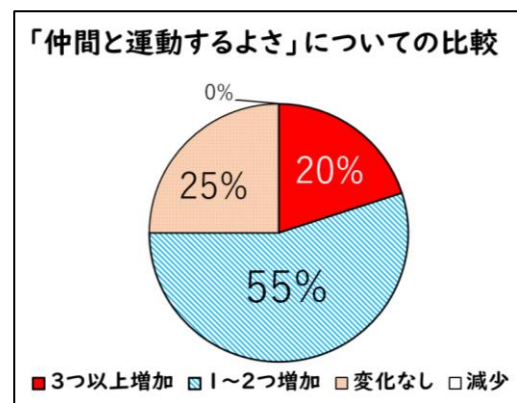


【図 37 事前、検証Ⅰ（後）、検証Ⅱ（後）のアンケート結果】

【図 38 事前、検証Ⅰ（後）、検証Ⅱ（後）のアンケート結果】

【図 38】は、「一人で運動するよりも仲間と運動する方が楽しいと思います」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、「はい」と回答した子供の割合が20ポイント増え、検証Ⅱ（後）では、さらに5ポイント増えた。

【図 39】は、「仲間と運動するとどんなよさがありますか」と尋ねたアンケート（自由記述）における検証Ⅰ（前）と検証Ⅱ（後）の記述件数の比較である。検証Ⅰ（前）と比べて、検証Ⅱ（後）に記述件数が「3つ以上増加」した子供の割合は20%、「1～2つ増加」した子供の割合は55%であり、合わせて75%の子供が仲間と運動するよさを見出すことができていた。記述件数に変化がなかった子供についても、「成功したり、できるようになったりしたときに友達にほめてもらえる」「自分ができるようになったとき、友達が喜んでくれてうれしかった」のように、検証（前）には見られなかった記述をしていた。



【図 39 事前と検証Ⅱ（後）のアンケート結果】

これらのことから、出会う段階に**自己との学び**を、つくる段階と振り返る段階に**自己との学び**と**他者との学び**を位置付け、運動に対する意欲を高める教材を提示し、気づきを仲間と共有するためにアイデアシートを活用したり、学習の成果を確かめる振り返りの視点を提示したりすることは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

(2) 課題

つくる段階と振り返る段階の終末時の**自己との学び**では、動き方と学び方の両方を自覚できている子供が少なかった。「できるようになったこと」という学習の成果に加え、「なぜできたのか」という理由についても意識できるように、具体的支援をさらに検討する必要がある。

引用・参考文献

- ・小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 2018
- ・中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編 文部科学省 東山書房 2018
- ・第 3 期スポーツ基本計画 文部科学省 2022
- ・令和 4 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書 スポーツ庁 2022
- ・令和 4 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書 福岡県教育委員会 2023
- ・令和 4 年度福岡県児童生徒体力・運動能力調査 調査結果 報告書 福岡県教育委員会 福岡県体力向上推進委員会 2023
- ・福岡県スポーツ推進計画 福岡県人づくり・県民生活部スポーツ振興課 2018
- ・「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 小学校 体育 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 東洋館出版社 2019
- ・体育科教育学入門「三訂版」 岡出美則・友添秀則・岩田靖 編著 大修館書店 2021
- ・運動学講義 金子明友・朝岡正雄 編著 大修館書店 1990
- ・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
- ・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
- ・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
- ・岩波ブックレット NO. 524「学び」から逃走する子どもたち 佐藤学 著 岩波書店 2000
- ・学ぶこと教えること 学校教育の心理学 鹿毛雅治・奈須正裕 編著 金子書房 1997
- ・運動指導の心理学 運動学習とモチベーションからの接近 杉原隆 著 大修館書店 2003
- ・体育教師のための心理学 ヴァンデン-オウエール 編著 大修館書店 2006
- ・新学習指導要領の展開 白旗和也 編著 明治図書 2017
- ・平成 29 年度版小学校新学習指導要領ポイント総整理 体育 岡出美則・植田誠二 編著 東洋館出版社 2017
- ・小学校体育パーフェクトガイド 白旗和也 編著 明治図書 2022
- ・これだけは知っておきたい「体づくり運動」の基本 白旗和也 編著 東洋館出版社 2014
- ・学校体育実技指導資料 第 9 集 表現運動系及びダンス指導の手引き 文部科学省 2013
- ・学校体育実技指導資料 第 7 集 体づくり運動 授業の考え方と進め方（改訂版） 文部科学省 2012
- ・体育科教育別冊 新しい体づくり運動の授業づくり 高橋健夫 小澤治夫 松本格之祐 長谷川聖修 編著 大修館書店 2009
- ・体育の授業を創る 創造的な体育教材研究のために 高橋健夫 編著 大修館書店 1994
- ・体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント 高橋健夫 編著 明和出版 2003
- ・遊びと人間 ロジェ・カイヨワ・多田道太郎・塚崎幹夫 著 講談社学術文庫 1990
- ・「かかわり」を大切にしたい小学校体育の 365 日 松田恵示・山本俊彦 編著 教育出版 2001
- ・小学校体育 簡単！授業で役立つ！イラスト&学習カード CD-ROM 教師生活向上プロジェクト 編者 東洋館出版社 2016
- ・体育科教育 第 71 巻第 5 号「エージェンシーを育む体づくり運動の授業デザイン」 木田雅大 著 大修館書店 2023
- ・楽しい体育の授業 35 巻 2 号『『既成』から『オーダーメイド』へ～『自分に合っている』動きや運動の探究を～』 牧野祥子 著 明治図書 2022
- ・楽しい体育の授業 35 巻 2 号「体づくり運動に必須！4つの学習技能 - 問う・見通す・調べる・残す - 」 鈴木一成 著 明治図書 2022

おわりに

教職についた頃から、「体育科学習指導」に特に注力してきた私にとって、福岡県体育研究所はあこがれの場所でした。初任者研修や専門研修でいただいた資料の数々は、私の宝物であり、これまでもたくさん活用させていただきました。そのような場所で、長期派遣研修員として過ごしたこの1年間はとても貴重な時間となりました。

これまでの私は、課題を与えられ、それを「いかに解決するか」「よりよくするか」ということでしか仕事ができおらず、そもそも「自分は何をしたいのか」ということが欠けていたように感じます。そのような中で始まった4月当初は、長期派遣研修員の会議に際して、準備はしたものの、指導主事の先生方からの質問に対して、表面的な返答しかできませんでした。それは、経験や誰かの受け売りの言葉を並べただけであり、自分で課題を考え、自分で学んで得た言葉ではなかったからでした。「自分がしたいことは何か」、それを決めるために「どんな子供を育てたいのか」を思いっただけノートに書き出しました。一番初めに書いた言葉、それが本主題である「運動好きな子供」です。研究を進めていく中で、副主題や具体的支援は変わっても、主題だけは変わらずに1年間貫けたことは、自分にとって「成長」ではないかと思えます。では、『運動好き』とは何か、「目指す子供を育てるためにはどんな手立てを講じるか」…。走り出してからは、次から次に課題が見え、本を手に取り、指導をいただき、同じ長期派遣研修員の先生方と意見を交わしながら、研究を進めてきました。「自分の進んでいる方向はこれで良いのだろうか」と不安になることも多くありましたが、その度に「運動好きな子供」の姿を想像しながら自分を奮い立たせてきました。

研究に行き詰まる中で、助けてくれたのは、福岡県体育研究所のもつ高い専門性です。専門研修で講師をされる著名な先生方からのお話や豊富な文献、国や県の教育の動向に触れる環境で学び、得た知識は宝物です。しかし、それ以上に指導主事の先生方には大変忙しい中、時間をつくり、いつでも親身になって御指導いただきました。研究の中で、『学び』とは自分を更新していく行為である」と知りましたが、先生方の高いプロ意識と専門性、情熱の中で1年間過ごせたことで、文字通り自分が更新していくことに喜びを感じ、苦しいと思っていた研究も楽しいと感じる学びになりました。本当にありがとうございました。

また、教育には本当に多く、様々な方々が携わって成り立っていることに気付かされました。教室や運動場で子供たちに授業をすることだけではなく、教育の枠組みや仕組みを考えたり、教職員を支えたりする方々がいらっしゃることで、子供たちの学習が成り立っていることを知り、改めて教員という仕事への責任感や使命感を自覚することができました。

「与えられた課題」ではなく、「自ら見出した課題」は、解決に向かう中で生まれる学びも、成就感も深いものがあるということを実感しました。きっと、子供たちにとっても同じことが言えるのではないかと思います。子供たちが「学びたい」と思えるような体育科学習指導を大切に、使命感をもってこれからは、子供と運動をつなぐ教師でありたいと思います。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、京築教育事務所、吉富町教育委員会に厚くお礼申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたり、温かい御指導・御助言をいただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、義務教育課、福岡県体育研究所安永所長をはじめ、所員の皆様に深く感謝申し上げます。また、検証授業に 快く協力いただきました、吉富町立吉富小学校の大木校長、百留教頭、増田主幹教諭をはじめ、桑原先生、黒田先生、二宮先生方に心から感謝いたします。また、いつでも笑顔で迎えてくれた5年2組の子供たちにも感謝しております。ありがとうございました。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

令和6年2月16日

長期派遣研修員 瀬木 惇仁（吉富町立吉富小学校）