

研 究 主 題

自ら学び続ける力を、
仲間と共に身に付けていく体育学習
—運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—



目 次

あ い さ つ	1
1 研究の基本方針	2
2 研究の全体構想図	3
3 研究の経過	4
4 研究の内容	
(1) 研究推進のための正副部長会での議論	6
(2) 各領域部会の研究内容	
I 多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会	8
II 体の動きを高める運動領域部会	12
III 器械運動系領域部会	16
IV 陸上運動系領域部会	20
V 水泳運動系領域部会	24
VI ゲーム領域部会	28
VII ボール運動領域部会	32
VIII 表現運動系領域部会	36
IX 保健領域部会	40
X 体育的活動領域部会	44
5 研究協力校及び推薦校の研究内容	
I 研究協力校	
(1) 品川区立後地小学校	48
II 研究推薦校	
(1) 江戸川区立船堀小学校	50
(2) 板橋区立常盤台小学校	52
6 研究のまとめ	54
7 東京都小学校体育研究会常任理事一覧	55
8 東京都小学校体育研究会領域担当常任理事及び領域正副部長一覧	56

あ い さ つ

東京都小学校体育研究会会長 佐藤 勝行

令和6年12月25日、文部科学大臣は学習指導要領の改訂について中央教育審議会に諮問しました。この諮問は、「人生100年時代」の到来や労働市場の流動性の高まり、マルチステージの人生モデルへの転換により、生涯にわたって主体的に学び続け、自らの人生を舵取りする力を身に付けることの重要性が増していることを受けたものです。

主な審議事項の一つ、「多様な子供たちを包摂する柔軟な教育課程の在り方」には、「興味・関心や能力・特性に応じて子供が学びを自己調整し、教材や方法を選択できる学習環境デザインの重要性、デジタル学習基盤を前提とした新たな時代にふさわしい学びや教師の指導性の在り方」について出されました。

今年度の本会の研究は、まさに、この諮問を先取りした内容で、「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」について追究することができました。特に、子供自ら「学びのサイクル」を回し続けていくための手立て、「子供に委ねる」とことと「教師が導くこと」の明確化について、具体的な子供の姿を見取りながら進めてきました。

5月16日に開催した総会には250名の参加者があり、講演会では横浜国立大学教授 梅澤秋久 先生に「自ら学び続ける力を育む体育学習」という演題でご講演をいただき、研究への道筋を示していただきました。また、8月22日に開催された夏季合同研究会には約600名の参加者とともに研究を深めることができました。

9月から12月にかけて開催された10の領域部会の実証授業では毎回100名を超える参加者があり、自ら学び続ける力は身に付いたのか、運動の楽しさや課題解決の喜びは味わうことができたのか、議論を交わすことができました。

授業を通して見えてきたことは、子供たちが「学びのサイクル」を自ら回していくためには、楽しさといった意欲や期待感が必要であり、内発的動機に基づいた「学びのサイクル」を回す経験を積み重ねることが重要であるということです。

子供自身が活動を自己決定し、試行錯誤すること、そして、活動を自己決定するプロセスに教師が伴走者として寄り添っていくことの具体については各ページに譲ります。

結びに、本会に陰に陽にお力添えいただきましたNPO法人健康・体育活性化センター理事長 藤崎 敬 様、東京都小学校体育OB会会長 菅原 健次 様はじめ顧問・OBの皆様、様々な場面でご指導いただきました指導主事の皆様、そして、本会の充実・発展に力添えいただきましたすべての皆様に感謝申し上げます。ありがとうございました。

1 研究の基本方針

調査研究部長 青鹿 和裕

(1) 研究主題

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
—運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—」

(2) 研究主題について

① 研究の経過

本研究会は、一人一人の子供が豊かで幸せな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成しようと研究を進めてきた。「子供が体育をどう学ぶか」という「子供の学習の在り方」の追究に向け、「主体的・対話的で深い学び」の実現を目指した授業改善を推進してきた。また、その過程で子供一人一人にとっての個別最適な学びと、多様な仲間との協働的な学びの一体的な充実を図ることを視野に入れ、実証授業による検証を重ね、さらなる授業改善を図ってきた。令和6年2月、その研究成果をまとめ、「自らの学びを深めていく体育学習の在り方」として提言を行った。この提言では、子供が多様な仲間と互いに学び合いながら子供自身が自らの学びをより一層深めていく学習過程や、その学習過程において運動(課題)との出会いの工夫や仲間と共に学ぶ必要感がもてるようにする工夫といった手立てを示した。

② 研究課題と研究主題

その中で課題として、自立した学習者としての資質・能力を育てる視点に立ち、子供に委ねることと教師が導くことを明確化することや体育科の教科としての特性を改めて問い直し、全ての子供が楽しさや喜びを味わうことができる体育学習の在り方を追究することの必要性が分かった。「第4期教育振興基本計画」では、自ら学び続けることができる自立した学習者を育てること、有能な学び手である子供に学びを委ねて、自立した学習者として必要な資質・能力を育むことが、これまで以上に強く求められている。本研究会としては、今の学校生活を自立して学ぶというより、将来一人一人が豊かな人生を送れることをねらいとし、自立した学習者としての資質・能力を育てるために自ら学び続ける力を身に付けていくことを目指した。さらに副主題を設定したのは、改めて「体育は何をする教科なのか」に目を向け、体育の学習だからこそ子供が味わえることを追究しようと考えたからである。小学校体育科で目指す資質・能力を育むために、全領域の学習指導で最も重視すべきことは、一人一人の子供が「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうこと」であり、全ての子供がそれを味わうことを常に根底に置きながら研究を推進する。

③ 本研究主題が目指す学習

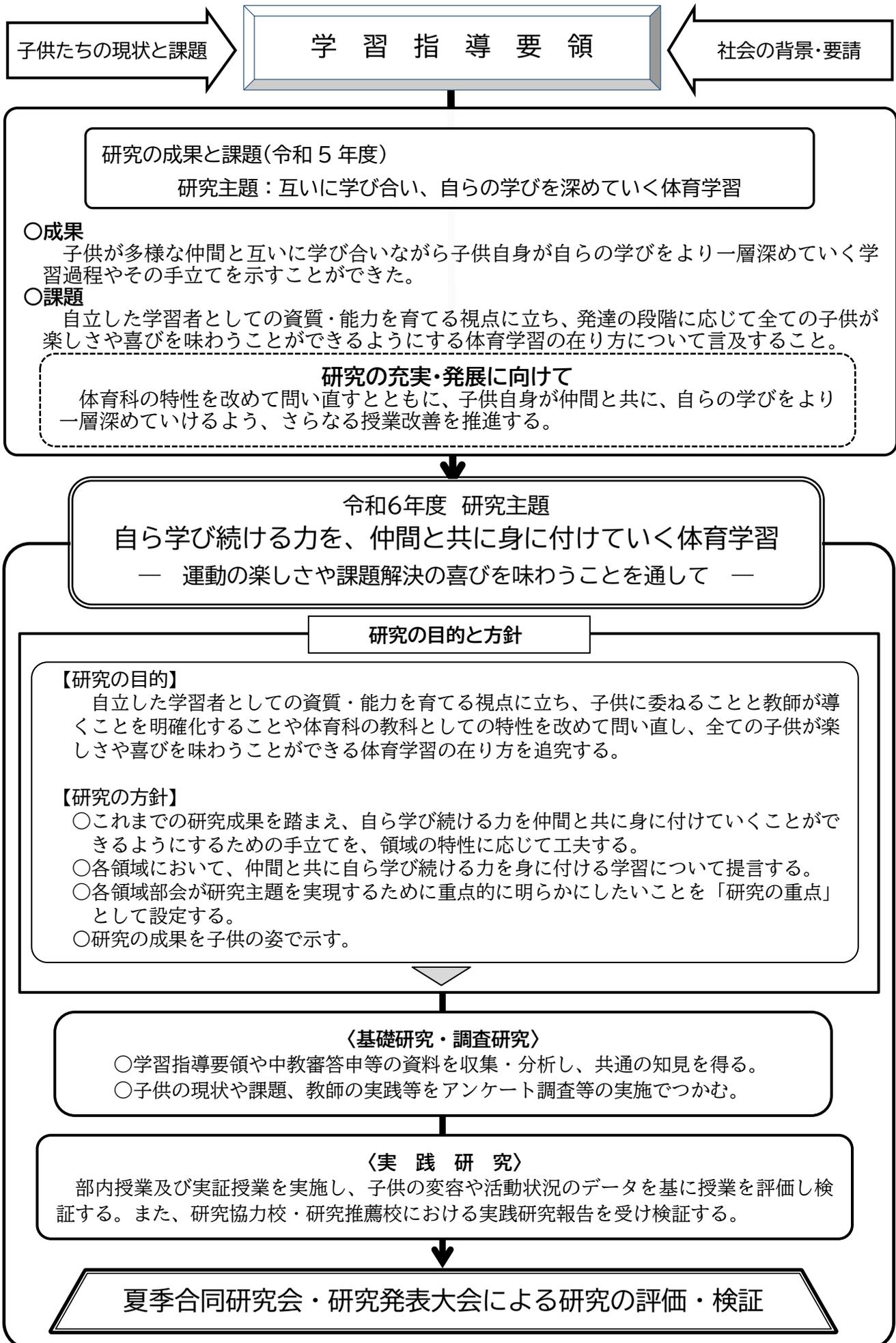
子供が自分自身で自ら学び続ける力を身に付けていく学習は、1単位時間、1単元では終わらない。自分のペースで学習活動に取り組み、繰り返し、自己調整しながら学習を積み重ねる中で身に付いていくものである。このことから教師が「子供の学びのサイクルを自ら回し続ける力を育てる」こと、子供が「学びのサイクルを自ら回し続ける力を自分自身で身に付けていく」ことが大切である。また、この力を身に付けるためには、仲間との協働が重要であると考え。仲間と協働することによって、より一層、自分に最適な形で学びのサイクルを回し続けることができる。さらに、自ら学び続ける力は、仲間と共に学ぶことで、自立した学習者としての資質・能力として定着していくものと考えている。

日本社会に根差したウェルビーイングの実現を目指し、自分の目標を自分の力で達成する過程で、多様な他者とかかわり、かかわることによって自分の目標がより質の高いレベルで実現できることは、体育科のもつ特性として大事にする。そして一人一人の能力・可能性を最大限に引き出し、自己肯定感を育めるような学習づくりを目指す。

(3) 研究の方針

- ① これまでの研究成果を踏まえ、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図る学習に子供が自ら取り組み、自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていくことができるようにするための手立てを、領域等の特性に応じて工夫する。
- ② これまでの研究を基盤に、自分だけではなく、仲間と共に自ら学び続ける力を身に付ける学習について領域の特性に応じ提言する。
- ③ 本研究会全体としての「研究の視点」は設けず、各領域部会が、研究主題を実現するために重点的に明らかにしたいことを「研究の重点」として設定し、研究を進める。
- ④ 自ら学び続ける力をデータ化することが難しいことや一人一人の子供の変容を見取っていくことを大切にするために、今年度についても研究の成果を子供の姿で語る。

2 研究の全体構想図



3 研究の経過

授業実践に基づく基礎研究の充実（4～7月）

- 各答申等と研究主題とのつながりや研究主題の捉え方などについて正副部長会や各領域部会で協議を行い基礎研究の充実を図った。
- 領域部内での授業公開（部内授業）や各部員による授業、実技研修を実施するなど、実践に基づく協議を通して研究主題を実現するための手立ての検討を行い、研究を進めた。

新たな研究主題の設定

研究主題 「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」
-運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して-

研究の方針

- 1 各領域部会が研究主題を実現するために重点的に明らかにしたいことを「研究の重点」として設定する。
- 2 これまでの研究成果を踏まえ、自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていくことができるようにするための手立てを、領域の特性に応じて工夫する。
- 3 各領域において、自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていく学習の在り方について重点から示された手立てを授業実践により、実証しまとめる。
- 4 一人一人の子供の変容や学びの深まりを大切にするために研究の成果を子供の姿で示す。

夏季合同研究会（8月）

- 各領域部会の基礎研究及び研究主題を実現するための手立てについて提案し、双方向の研究協議を実施することで研究内容を深め、授業改善に資することを目的に実施した。

- 1 実施方法：江戸川区立船堀小学校にて対面で実施。（分科会、提案、協議、指導・助言）
- 2 参加人数：563名

実証授業（9～12月）

- 都全域から参集しての授業公開とし、指導主事などを講師として招聘し実施した。
- 基礎研究や研究の重点に基づき、夏季合同研究会での協議内容を反映した実証授業を実施した。
- 実証授業の結果を基に手立ての検証を行い、成果と課題から改善策を明確にした。
- 領域の特性に応じて講じた手立てと子供たちの学び続ける姿のつながりについて検証した。

- 1 実施方法：領域ごとの会場校にて実施。
（公開授業、提案、協議、指導・助言）
- 2 延べ参加人数：1208名

研究協力校での実践

品川区立後地小学校

研究推薦校での実践

板橋区立常盤台小学校
江戸川区立船堀小学校

研究発表大会（2月）

- 研究成果を「令和6年度東京都小学校体育研究会研究集録」にまとめ、『自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習』の在り方について発表するとともに、都内全小学校に配付し、本研究会ホームページにて公開した。

- 1 実施方法：品川区立後地小学校にて実施。
（公開授業、研究発表、研究報告、領域別発表）
- 2 報告書配布数：2,100部
（発表会当日700部、都内小学校1,335部、教育委員会65部 他）

4 研究の内容

(1) 研究推進のための正副部長会での議論	6
(2) 各領域部会の研究内容	
I 多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会	8
II 体の動きを高める運動領域部会	12
III 器械運動系領域部会	16
IV 陸上運動系領域部会	20
V 水泳運動系領域部会	24
VI ゲーム領域部会	28
VII ボール運動領域部会	32
VIII 表現運動系領域部会	36
IX 保健領域部会	40
X 体育的活動領域部会	44

(1) 研究推進のための正副部長会での議論

本研究会では、常任理事と各領域部会の部長・副部長による「正副部長会」を月に1回開催し、研究を推進する上での重要事項について共通認識を構築し、研究の方向付けを行っている。

本年度は、研究主題を「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習ー運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通してー」と新たにして研究を進めた。また、正副部長からの提案による協議会を年間3回行う機会を設け、正副部長が考えるこれからの東京都小学校体育研究会の研究について自発的な考えを見いだすようにした。

第1回 今年度の研究の方向性について協議する

【4月11日(木)】

〈テーマ〉 研究主題を受けて、各領域部会の更なる充実に向けて

- 研究主題の考え方については、調査研究部からの指針を提示し、それを基に研究を進めたい部会と調査研究部と正副部長会とで考えを共有しながら研究を進めたい部会と分かれた。
- 「自ら学び続ける力」とは、小学校段階では、何を身に付けていくのか検討する必要がある。
- 発達段階に応じて、自立した学習者の捉え方について考えていくことも大切である。

第2回 研究主題と副主題の関連性について協議する

【4月30日(火)】

〈テーマ①〉「子供がPDCA サイクルを自ら回し続ける力」を育てるために必要なことについて

〈テーマ②〉 テーマ①の内容を踏まえ、運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうために必要なことを考える

- 今回の協議では、「子供のPDCA サイクル」という考え方が本当に当てはまるのかということが協議の中心となった。総会の講演であったように「AAR サイクル」という考えの方が研究内容に合っているという意見も出た。次回の正副部長会で各領域部会が考える「自ら回し続ける力」について協議していくことになった。

第3回 各領域部会が考える領域の特性を踏まえて「自ら学び続ける力」について協議する

【5月21日(火)】

〈テーマ〉 各領域部会における「自ら学び続ける力」の捉え方と、それを育てるために必要なことについて

- PDCA サイクルは「教師側の視点」「単元を通した考え方」で、AAR サイクルは、「子供側の視点」「一単位時間の考え方」ではないかという考えが出た。
- PDCA サイクル・AAR サイクルに関しては、各領域部会の特性に応じて示していくことが大切であり、学びのサイクルを一つにまとめていくことは難しいのではないかという考えもあった。
- 各領域部会の実践に適した「学びのサイクル」を生みだしていくことになった。

第4回 領域部長(高める・水泳・ゲーム・表現)からの提案Ⅰ

【6月11日(火)】

領域部会を3つに分け、各部長と調査研究部で話し合いを行った中から出てきた内容について協議する

〈テーマ①〉 小学校体育科としての単元配列モデルケースについて

- 都小体研としての年間指導計画を作成し、今まで研究してきた各領域部会の資料を見られるようにすることが出来たらよいのではないかという提案を受け、どのようなことができるか協議した。

〈テーマ②〉 各領域部会が考える「自ら学び続ける力」を身に付けるための具体的な手立てについて

- 前回の協議を受け、各領域部会が考える学びのサイクルについて部会で協議し考えた内容について発表を行った。
- PDCA サイクルやAAR サイクルを基にした、各領域部会で示した学びのサイクルを自ら回す子供の姿から、共通することや取り入れたいことについて協議をした。

第5回 研究主題を実現するための具体的な手立てについて情報交換や協議する 【7月2日(火)】

〈テーマ〉 部会での協議内容や部内授業での実践を基に、各領域部会からの報告

- 〈多様〉これまでの「学びを価値付ける時間」で積み上げてきた研究成果を生かして「学びの共有」へとステップアップしていく。
- 〈高める〉子供自身が学習課題を見だし、自らの取組を他者と比較しながら振り返り、新たな学習課題を見いだせるようにする。
- 〈器械〉中学年における学習課題のもたせ方や自己調整している具体的な姿を具体的に示していく。

- 〈陸上〉「より速く走りたい」という特性に触れながら、学びのサイクルを回していく中で、「記録が向上しない」等の停滞場面について協働的な学びを生かせるようにする。
- 〈水泳〉2学年にわたって学習過程を作成する上で、奇数学年では、「運動する」「運動を選んで取り組む」段階、偶数学年では、「課題をつかむ」「課題を解決する」段階としていく。
- 〈ゲーム〉集団対集団という特性の中で、「自ら学ぶ・共に学ぶ場面」「多面的・総合的に考える場面」「主体的に課題を解決する場面」での課題解決を図るようにしていく。
- 〈ボール〉一人一人の自ら学ぶ力をチームという環境の中でどのように高めていくかを検討していく。
- 〈表現〉単元の前半は、「みんなでやってみる（習得）時間」「ひと流れの動きにして踊る（活用）時間」、単元の後半は、「ひと流れの動きにして踊る（探究）時間」として取り組む。
- 〈保健〉「学習との出会いの工夫」「意思決定場面の設定」「自己効力感の向上」を視点にして子供が主体的・協働的な学びを進められるようにする。
- 〈体活〉「魅力ある運動遊びを紹介する」「教師も一緒になって遊ぶ」「子供の活動を信じて任せる」「子供が自己決定できる環境を整える」ことで体を動かすことの大切さを味わえるようにする。

第6回 夏季合同研究会から部会と参観者の双方向のかかわりと研究主題について協議する

【9月19日(木)】

〈テーマ①〉分科会協議を双方向にするため工夫したことについて

- オンラインの掲示板アプリを活用し、多くの意見を収集してから議論を深めたり、5・6人のグループに部員を入れて協議したりして、双方向の考えを共有する工夫を多くした。
- 「考えること」と「考えさせること」の協議で、教師主導のような捉えをしていたり、「すべて委ねる」ことが「自ら学ぶ」と考えていたりする人が多く、「自ら学び続ける」ことの手立てを分かりやすく伝える必要があることが分かった。

〈テーマ②〉研究主題を実現するための各領域部会の重点や手立てについて

- 主題の捉え方や検証内容について、さらに検討していく必要がある。
- 学びのサイクルを回すまでの指導や回している時の指導も各領域部会で出せるとよい。

第7回 各領域における「自ら学び続ける力」の捉えを見直すために協議する【10月10日(木)】

〈テーマ〉「自ら学び続ける力」の見取り方を学習指導案や子供の具体的な姿から示すことについて

- 夏季合同研究会で示した各領域部会の「学びのサイクル」について、より子供の姿で提案できるように協議した。
- 実証授業が始まり、各領域部会が考える「学びのサイクル」についての検証が始まった。体育的活動部会から、「学びのサイクル」を行っている子供の姿についての資料が示され、他の領域部会の参考になった。

第8回 領域部長（多様・器械・保健）からの提案Ⅱ

【11月5日(火)】

6月の提案を受け、新たに協議する内容を各部長と調査研究部で話し合い、以下の3点について協議した。

〈テーマ①〉年間指導計画における授業時数について

- 各領域部会が考える授業時数をまとめる段階まで行った。ただ、学校の状況もある中で都小体研として年間指導計画を示すことがいいのかもう少し検討の余地がある。

〈テーマ②〉授業づくりに必要な手立てについて

- A4 サイズ1枚で多様部会から提案があった。分かりやすい内容ではあるが、情報量と具体性のバランスや経験年数や体育を専門としない教員等のニーズに応じる資料であることも必要である。

〈テーマ③〉ホームページといったコンテンツの活用について

- 各領域部会で多くの資料が作成されているが、必要な資料がすぐに見付けられないといった課題もある。そこで、領域ごとのコンテンツよりも、学年ごとに分ける方法もできる。コンテンツの整理と分類、作成と更新など行っていく必要があるが、まずは、各領域部会で資料を見やすくすることから始めていく。

今回の協議を踏まえ、次回の「領域部長（陸上・ボール・体活）からの提案Ⅲ」は、1月21日（火）の第10回正副部長会にて行う。

第9回 実証授業における成果と課題について報告及び協議する

【12月12日（木）】

〈テーマ〉研究の重点や学習過程に関する研究内容と実証授業の成果と課題についての報告

- 子供一人一人が学びのサイクルを回すことに注目し、研究を進めてきたところ、学習者中心の授業づくりにつながってきている。子供の姿で明確に成果を示していく。
- 一人一人学びのサイクルの回し方は違う。停滞もサイクルの中に含まれる子供の姿であり、どのようにかわっていくのかさらに深めていきたい。

第11回 次年度に向けた研究の方向性について(予定)

【3月13日(木)】

I 多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会

1 研究主題を受けた多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会の考え方

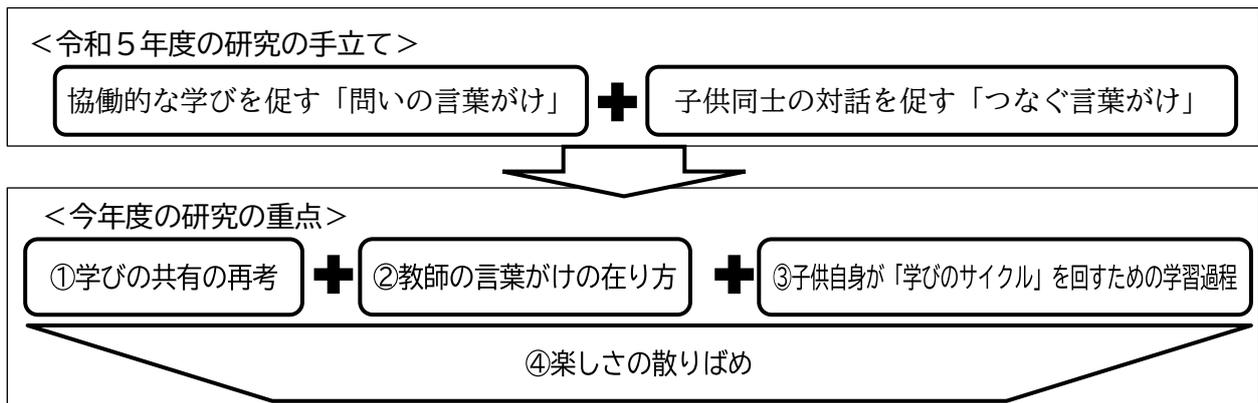
多様な動きをつくる運動（遊び）では、子供自身の「できた」を積み重ねられる特性がある。様々な基本的な体の動きを結果的に身に付けるためには、「学びのサイクル」を繰り返すことが大切である。そのために、運動遊びとの出会いを大切にするとともに、子供一人一人の「やってみたい」という思いを引き出し、試行錯誤する機会を保障することが必要となる。

また、多様な動きをつくる運動（遊び）だからこそできることとして、すべての運動遊びの土台となるため、低学年から多様な動きに楽しみながら取り組み、結果的に動きが身に付いていく学習を行っていく必要がある。



「自ら学び続ける力」=「学びのサイクル」を繰り返すこと
 「学びのサイクル」とは、子供が自己の課題に応じて、行い方や課題解決の方法を取捨選択し、自己調整しながら動きを増やしたり広げたりすることである。

2 研究の重点



3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学びの共有の再考

① 「学びを価値付ける時間」から「学びの共有」へ

「学びを価値付ける時間」	「学びの共有」
価値付けたことが必ずしも子供の必要感や困り感と一致しているとはいえず、教師からの一方的な価値付けになってしまうこともある。	「学びのサイクル」の「回し方を知る」段階と「学びのサイクル」の「自分自身で回す」段階で共有の仕方を変えて行う。

② 「学びの共有」の考え方（学びのサイクル → 「回し方を知る」と「自分自身で回す」）

学びのサイクルの「回し方を知る」段階	学びのサイクルを「自分自身で回す」段階
子供の学習状況を見取り、「動きのこつ」や「行い方の工夫（姿勢や人数など）」、課題解決を行う上で必要なことと「学び方（粘り強く取り組む、まねするなど）」を全体で共有する。	子供が「学びのサイクル」を自分自身で繰り返し回し、課題解決ができるようにする。共有の仕方は、小集団や個別など、子供の必要感や困り感に応じて形態を変える。

(2) 教師の言葉がけ

① すべての土台となる称賛の言葉がけ例

「安全に遊べていいね!」「そんなこと思いつくなんて天才!」「すぐに始めていて素敵!」「何回も挑戦していてかっこいい!」「友達にアドバイスしてあげるなんてすごい!」「こつを考えながらやっているってすばらしい!」「そんな遊び方ができるなんて大発見!」

② 子供が自ら「学びのサイクル」を回すための問いの言葉がけ例

課題を見いだすため	課題を解決するため
「なにやってるの?」「片手でも捕れる?」 「次はどんなことやってみたい?」	「まねできるかな?」「どこが上手?」 「〇〇さんはどうしてできるのかな?」
子供同士をつなぐため	自己評価を促すため
「どうしてできたの?」 「こつはある?」	「どうだった?」「うまくいった?」 「この前となにが変わった?」

(3) 子供自身が「学びのサイクル」を回すための学習過程

子供自身が「学びのサイクル」を回すことができるようになるために、低学年の2年間の学習過程で学びのサイクルの「回し方を知る」段階と学びのサイクルを「自分自身で回す」段階を経験する必要がある。また、小単元の学習過程でも「学びのサイクル」(やってみたい→試行錯誤する→振り返る→もっとやってみたい)を繰り返し回していくことが、子供の学び続ける力に結び付くと考える。

(4) 楽しさの散りばめ

子供一人一人が学習課題を見いだすために、「やってみたい!」「できるようになりたい!」という運動欲求に火をつけるための仕かけと考えている。そのために、一単位時間の中に本部会が考える「楽しさエキス」を散りばめていく。授業では、主に以下の4つの視点で、子供が夢中になって運動遊びや運動に取り組めるようにする。

- ①学習環境(単元設定、場、用具、教材の工夫)
- ②学習に勢いを生む導入
- ③歌遊び
- ④合言葉

本部会が考える「楽しさエキス」についても詳しく知りたい場合は、
「H29～R4 実証授業資料」を参照。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第2学年 多様な動きをつくる運動遊び 「単元名 フタバSPACE ワールドで遊ぼう」>

時	1～4	5～8	9～12	13～16	17・18(本時)
段階	学びのサイクルの「回し方を知る」段階			学びのサイクルを「自分自身で回す」段階	
学習内容	移動	用具【ボール】 ※ボールを持つ、つかむ、おろすなど	バランス	力試し	※やってみたい運動遊びを選択して取り組む 移動、バランス、力試し
	用具【ボール】	用具 【竹馬、一輪車、長なわ】	用具【フープ】	用具【短なわ】	用具 【ボール】【フープ】【短なわ】

(2) 本時の学習 (第18/18時)

① ねらい

知識及び技能	◎基本的な動きをして遊ぶことができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○体のバランスをとる動きをしたり, 体を移動する動きをしたり, 用具を操作する動きをしたり, 力試しの動きをしたりして遊ぶことができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	◎多様な動きをつくる運動遊びを選び, 試行錯誤しながら取り組むことができるようにする。

② 展開

学習内容・活動	◎教師のかかわり・手立て□評価 (方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿			
1 学習活動の確認		<p>【学びのサイクルを回す様子】</p>  <p>問いの言葉がけから、課題を明確化したり、新たな課題を見いだしたりする姿が見られた</p> <p>↓</p>  <p>何度もやってみたり、上手な友達を見たりしたことで、少しずつコツをつかんでいく姿が見られた</p> <p>↓</p> 			
2 準備運動	○曲に合わせて体を動かし、「心と体のスイッチオン」ができるようにする。				
3 運動遊びを選んで取り組む	○運動遊びを選び、すぐに取り組んでいる子供を称賛する。 ○友達と一緒に運動遊びにすすんで取り組んでいる子供を称賛する。 ◎上手な友達の動きの真似を促したり、動きのこつを具体的に助言したりする。 □やってみたい運動遊びを選び、「学びのサイクル」を回しながら取り組んでいる。(観察・学習カード) ○運動遊びのグループごとに子供を集め、移動の仕方や人数を工夫している姿を共有する。				
<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>力 試 し</td> <td>バ ラ ン ス</td> <td>移 動</td> </tr> </table> <p><やってみる時間></p> <p>↓</p> <p><学びの共有></p> <p>↓↑</p> <p><もう一度やってみる時間></p>	力 試 し		バ ラ ン ス	移 動	
力 試 し	バ ラ ン ス		移 動		
4 用具を選んで取り組む	○活動に入る前に、本時の学習のめあてや発問を再確認する ○すすんで用具を選び、すぐに運動遊びに取り組んでいる子供を称賛する。 ○用具ごとに子供を集め、学びの共有をする。 ○本時のねらいに沿った子供の姿を紹介する。 ◎共有した内容の理解を深めるために、個別に言葉がけをして確認する。 □基本的な動きをして遊ぶことができる。(観察・学習カード)				
<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>フ ー プ</td> <td>短 な わ</td> <td>ボ ー ル</td> </tr> </table> <p><やってみる時間></p> <p>↓</p> <p><学びの共有></p> <p>↓↑</p> <p><もう一度やってみる時間></p>	フ ー プ	短 な わ	ボ ー ル		
フ ー プ	短 な わ	ボ ー ル			
5 片付け・整理運動					
6 学習の振り返り	○本時のねらいに沿った振り返りができるように、本時の発問を確認する。 ◎学習カードを書くために、取り組んだことを個別に言葉をかけて確認する。				

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 「学びのサイクル」を自ら回し続ける姿</p> <p>○ 单元前半から、子供が「やってみたい→試行錯誤する→振り返る→もっとやってみたい」という思いで遊ぶことができるように单元を構成した。学びのサイクルの「回し方を知る」段階と、「自分自身で回す」段階によって、教師の働きかけも変わっていくことを明記した。そのことにより、子供の学習状況にあった支援を行い、子供一人一人が自ら「学びのサイクル」を回す姿が多く見られた。</p> <p>(2) 学びの共有の再考</p> <p>○ 「学びを価値付ける時間」から子供の学習状況に応じて行う「学びの共有」へと昇華させたことにより、子供の「遊びたい」という思いに寄り添った共有を実現することができるようになった。また、全体や小集団、個別など、共有する人数についても子供の学習状況によって使い分けていくことができ、子供の必要感に応じることができた。</p> <p>(3) 多様な動きをつくる運動遊びのゴール</p> <p>○ 子供自身が「学びのサイクル」を回すことができるように、低学年の2年間の学習過程を示した。実証授業の中でも、常に子供が遊びを自己決定し、満足するまで遊びに取り組むことで次の遊びに向かう姿が多く見られた。そのため、2年間運動遊びを積み重ねても、最後まで子供自身が遊びに没入することが大切であることが明確となった。</p>	<p>● 子供が「学びのサイクル」を回すときに、言語化できない場合など、学習状況が見えづらい場合の教師の働きかけを明らかにする。</p> <p>● 本部会が提唱する「楽しさの散りばめ」について、資料だけでなく、映像資料などを充実させ、一般化を図ることができるようコンテンツを充実させる。</p> <p>● 中学年の多様な動きをつくる運動での学習過程を明確化し、低学年から中学年への接続を明らかにする。</p>

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 子供の学習状況に応じた「学びの共有」の働きかけ方
- 2 子供が運動（遊び）に夢中になる指導方法の一般化
- 3 中学年における「多様な動きをつくる運動」の学習過程の在り方

6 本研究に携わった人

中本 隼介 森田 慎 三上 祐典 村上 太基 天野 竜杜 荒井 輝
 五十嵐 渉 井出野 翔紀 岩田 純一 大倉 徹三 奥寺 涼乃 加藤 駿
 上島 真一 川村 恵以 黒澤 千絵 近藤 篤志 佐藤 明奈 鈴木 優花
 高島 憲也 田村 秀 中村 大樹 鱧永 慎太郎 原 直也 古山 優志
 正木 陽菜 松本 晃和 諸星 琢也 山本 ひな 山本 将司

部会ホームページ



Ⅱ 体の動きを高める運動領域部会

1 研究主題を受けた体の動きを高める運動領域部会の考え方

東京都小学校体育研究会の研究主題である、「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習－運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して－」を受け、本部会では、「自ら学び続ける力」を「子供自身が学習課題を見だし、自らの取組を他者と比較しながら振り返り、新たな学習課題を見いだすことができる」ことと捉えた。体の動きを高める運動領域の「子供一人一人の目的に応じて、学習課題を設定し、その学習課題を解決しながら体の動きを高めていく」という特性から「子供自ら学習課題を設定をすること」は自ら学び続ける力と関連性があると考えた。そのような力を働かせている子供は、図にあるような学びのサイクルを自ら回し学習を進めることができると考えた。本部会では、学びのサイクルを、「一単位時間」で回すことができるようになることを目指していく。子供は、毎時間、「見通し」→「行動」→「振り返り」…といったサイクルを繰り返すことで、それらの経験を通して、学びのサイクルの推進力が強くなり、自ら学び続ける力が高まるであろうと考えた。また、子供によっては、「見通し」の段階や、「見通し」→「行動」の段階で、学習が停滞してしまうことも考えられる。それらの子供に対しては、学びのサイクルを回すことができるように、教師は適切な指導、支援を行っていく。



2 研究の重点

(1) 自ら学ぶ力を身に付けることのできる学習過程

本部会の提案する学習過程を進める中で、子供は、「見通し」→「行動」→「振り返り」の学びのサイクルを繰り返し回すことで、子供が自ら学びのサイクルを回すことができるようになり、そのサイクルの推進力が高まっていくことを明らかにする。

(2) 子供の学習状況に応じた柔軟な共有タイムの在り方

体の動きを高めるために必要な情報を、子供の学習状況から見取り、「小集団」や「全体」などの学習形態や共有のタイミングを柔軟に設定することで、体の動きを高める運動における学び方が定着し、自ら学び続ける力が高まっていくかを明らかにする。

(3) 運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことのできる運動の設定

子供が「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わえる」ことを重点とし、運動や動きそのものを楽しみながら、体の動きを高める運動に取り組めるように運動の設定を行うこととした。

(4) 体の動きを高める運動の学び方をアップデートする、ICT 機器の利活用

体の動きを高める運動の学び方の定着に向けて、「学習カード」「学びのロードマップ」をデジタル化することで、自ら学び続ける力が身に付いていくと考えた。また、動画撮影については、子供の必要感に応じられるような学習環境の整備を行った。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 自ら学ぶ力を身に付けることのできる学習過程の工夫

第5学年、第6学年の2年間で行う全20時間を5時間ずつの第Ⅰ期～第Ⅳ期に分けた。それぞれの段階で指導する内容を明らかにすることで、自ら学び続ける力が身に付くと考えた。部会が想定する学習過程を進める（「見通し」→「行動」→「振り返り」）の学びのサイクルを繰り返し回すことで、子供自ら学びのサイクルを回すことができるようになることにつながる考えた。

(2) 子供の学習状況に応じた柔軟な共有タイムの在り方

自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていくために子供の学びに応じて、「全体共有」「小集団による共有」など情報共有のための学習形態を柔軟に設定することとした。そうすることで、これまで以上に子供にとって必要感のある共有の時間となると考えた。

(3) 運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことのできる運動の設定

本部会では、子供が学習課題を見だし、学習課題の解決に向けた取り組みを充実させるために、運動の設定の視点を整理し、「学び合い」を促すように仲間と共に行える動きを設定するとともに、本年度は副主題である「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうこと」ができることを重点に置き、運動を設定した。

(4) 体の動きを高める運動の学び方をアップデートする、ICT 機器の利活用

ICT 機器を活用する方法を以下の三種類として、手立てを講じた。

- ① 「学習意欲を喚起するプロモーションムービーの工夫」
- ② 「学習履歴を共有する、掲示板アプリの活用」
- ③ 「体の動かし方に着目できる、撮影環境の整備」

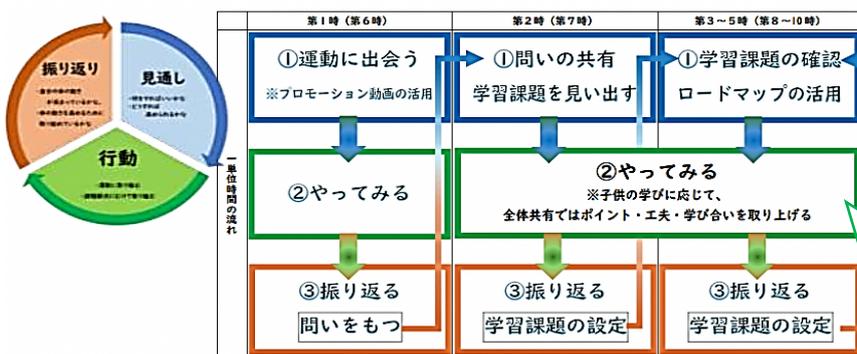
4 学習指導案

(1) 学習過程

	第Ⅰ期【学び方を知る段階】					第Ⅱ期【学び方を生かす段階】				
	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
第5学年	運動の出会い ④を やってみる	⑤ ※2つまで選択可				運動の出会い ④・⑤を やってみる	⑥・⑦ ※運動を2つまで選択可			
	第Ⅲ期【第5学年までの学習を生かして運動に取り組む段階】					第Ⅳ期【簡単な運動の組み合わせを考える段階】				
	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
第6学年	⑧ ⑨		⑩ ※3つまで選択可			⑪から やってみる	簡単な 計画を 立てる	⑫・⑬・⑭・⑮ ※この4つの中から選択		

○第Ⅰ期と第Ⅱ期は同じ流れで単元を進めていけるように下記のような流れを設定した。子供がその学習過程を進める（「見通し」→「行動」→「振り返り」）の学びのサイクルを繰り返し回すことで、子供自ら学びのサイクルを回すことができるようになることに繋がると考えた。以下の図が、自ら学び続ける力を身に付けることのできる学習過程と想定した。

【学びのサイクルと学習過程の関係性】



「やってみる（運動場面）」時間の中で、学習課題を解決するために、やってみて体の動きが高まったか確かめる→課題を修正して、もう一度やってみるということを繰り返しながら運動に取り組む。

共有タイム ICTの活用 学習資料の活用 → やってみる ← 課題の修正

(2) 本時の学習 (第8/10時)

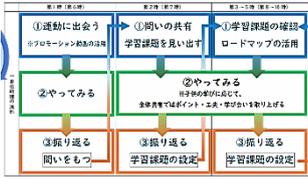
① ねらい

知識及び運動	○ねらいに応じて、体の柔らかさ、巧みな動き、動きを持続する能力を高めるための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	○自己の体の状態や体力に応じて、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、約束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、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。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て□評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 集合・挨拶を行う 2 自分の学習課題、 学びのロードマッ プを確認する 3 準備運動を行う	○子供の学習カードから共有した い内容を取り上げる。 ○部位を意識させるよう声をかける。	
4 体の柔らかさを高 めるための運動に 取り組む ○エンジョイストレッチ 5 巧みな動き・動き を持続する能力を 高めるための運動 に取り組む (前・後半で運動を 2つまで選択) 〈巧み〉 ○長なわ+用具操作 (タイミング) ○スラックライン (バランス) ○ペットボトルバンパー (リズムカル) ○ペア風船けまり (力の入れ加減) 〈持続〉 ○ハンズクラップ	○動きの高まりが実感できるよう に、運動を行う前と後に現状を 知る活動(計測)を取り入れる。 ○正しい行い方で丁寧に運動する と体の動きの高まりを実感しや すいことや、継続的に取り組む と体の柔らかさがより高まりや すくなることを伝える。 ○子供の学びに応じて、柔軟に共 有タイムを設定する。 ○どのように体を動かせばよいか 仲間と共に考えられるよう、撮 影用のタブレットスタンドを複 数台用意する。 □自分の体の状態や体力に応じ て、運動を選んだり行い方を工 夫したりしている。(運動) □体の動きの高め方について気付 いたことについて仲間に言葉や 動作で伝えている。(運動・発言) ○仲間と学び合っている子供を価 値付ける。 ◎高まりの実感が伴わないよう であれば、自分や仲間の取り組 んでいる様子を客観的に見ること や、仲間との対話を促す。	タイミングよく調整する力が高ま る「長なわ+用具操作」で、ICTを 利活用しながら学びのサイクルを 回している子供。  【やってみて、ICTを活用し自主的 な共有タイム。再びやってみて、教 師がかかわる共有タイム。】 動きを持続する能力が高まる「ハン ズクラップ」で、学びのサイクルを 回している子供。  【やってみて、教師がかかわる共有 タイム。自主的な共有タイム後、再 びやってみる。】
6 片付け・整理運動 を行う 7 振り返りを行う	○各部位を意識して運動するよう に声をかける。 ○気付いた動きのポイントや仲間と のかかわりを意図的に取り上げる。 □自分の体の状態や体力に応じ て、運動を選んだり行い方を工 夫したりしている。 (振り返りの記述・運動)	

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 自ら学ぶ力を身に付けることのできる学習過程の工夫</p> <p>○第Ⅰ期（1～5時）から第Ⅱ期（6～10時）について、学びのサイクルを学習過程と関連付けることで、体の動きを高める運動における学び方の定着につなげることができた。</p> 	<p>●子供が、体の動きを高める運動における学び方を定着できるような時間設定を行うこと。</p>
	<p>(2) 子供の学習状況に応じた柔軟な共有タイムの在り方</p> <p>○子供の目線にたち、子供にとってどのような内容を、どのタイミングで共有することが大切なのかを検討し、子供にとって必要感のある共有タイムにすることができた。</p> 	<p>●子供の目的意識を高められるような共有タイムを設定すること。</p> 
	<p>(3) 体の動きを高める運動の学び方をアップデートする、ICT機器の活用</p> <p>○掲示板アプリを活用することにより、子供同士の振り返りを共有しやすくしたことや、環境整備を行うことで ICT 機器を活用して協働する姿が見られた。</p> 	<p>●子供の振り返りだけでなく、動きの動画を蓄積することで、学び方の定着を図ること。</p>
	<p>(4) 副主題との関連性について</p> <p>○運動例の工夫により、事後のアンケートでは、どの運動でも約80%程度の子供が楽しかったと回答している。</p> <p>○仲間とかかわりながら高めていく姿があった。運動例を工夫して一人一人が仲間とかかわりながら学びを広げられるようにした。</p> 	<p>●子供にとって運動の楽しさや課題解決の喜びを味わえる運動例を提案できるようにすること。</p> 

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 体の動きを高める運動における「楽しさ」や「課題解決の喜び」を明確にし、小学校段階（重点：第6学年）での学習過程を設定すること。
- 2 自ら学び続ける力を身に付けるための子供へのかかわり方や見取り方など、具体的な働きかけをより一層明確にすること。
- 3 子供にとって、楽しさや課題解決の喜びを感じられるような運動を設定すること。

6 本研究に携わった人

岡田真典 山本侑弥 土屋紗希子 藤井智崇 関川祐亮 大川裕太 小木曾大智、
戸澤貴之 森谷朋貴 河田侃也 綿貫聡 陣内慈央 青木朋 濱須涼平 福永真也
青戸香朱美 藤原涼太郎 谷脇雅恵 小清水孝 河野和顕 森田好一 畠中圭太

部会ホームページ



Ⅲ 器械運動系領域部会

1 研究主題を受けた器械運動系領域部会の考え方

(1) 器械運動系領域の特性

器械運動系領域は、「できる」「できない」が明確に分かれるため、子供一人一人が技を習得する達成感を味わえる点が特徴である。そのため、自己やグループの学習課題を見付け、解決策を考えたり、練習方法を工夫したりする能力を育むことが大切だと考える。

器械運動で扱う技は、日常では経験しない動きであり、子供によって「面白い」「怖い」など、様々な感情が生まれる。特に小学3年生では、器械・器具を使った運動遊びから、本格的な技の習得へと移行する重要な時期である。このため、運動遊びの楽しさを生かしながら、技の習得に向けた課題解決能力を育成することが求められる。

マット運動の指導では、子供全員が「グループの技に共通する技術」を基礎として習得できるような環境を整えることが重要であると考えた。易しい段階から取り組み、多様な楽しみ方や課題解決の喜びを経験することで、学習意欲を高めることができたようにした。

(2) 自ら学び続ける力の捉え

上記の器械運動の特性を踏まえると、本部会における「自ら学び続ける力」は、「自ら学習課題を見いだす力」と「持続的に挑戦する力」に集約されると考えられる。器械運動の技能の習得には、技術的な側面だけでなく、体育学習に対する興味・関心、根気強さ、課題解決能力、安全意識、そして他者からの意見を取り入れて改善する力など、多岐にわたる能力が求められる。

第3学年における「自らの学び続ける力」を身に付けた子供の姿を以下の表にまとめる。

本部会の考える目指す児童像 「自ら学び続ける力」を身に付けた子供の姿	具体的な子供像
友達と共に器械運動の楽しさや喜びに触れ、学習活動を工夫しながら、自ら学びを深めていく子	① 友達と協力しながら、できた喜びに触れる子供 ② 友達とできばえを見合ったり、学習資料や教具を使ったりしている子供 ③ 学んだ後に「もっとやりたい」と思い、次の学びにつなげる子供

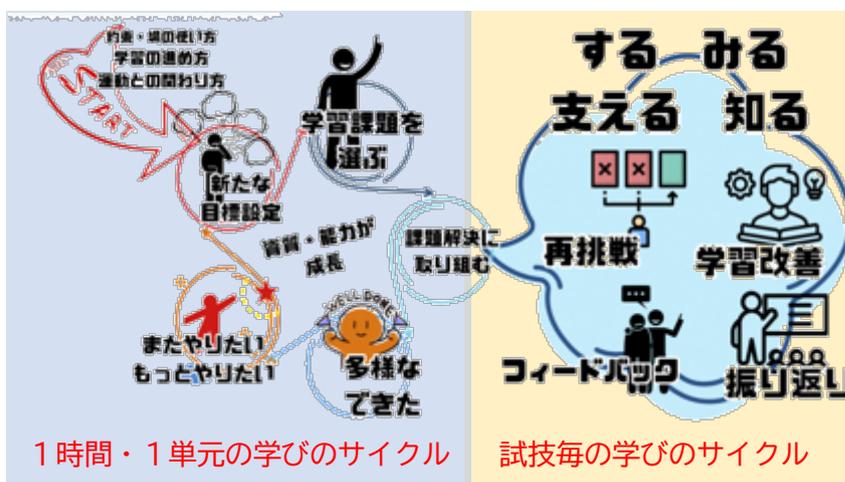
(3) 器械運動系領域部会が考える学びのサイクル

本部会では、第3学年における器械運動の学習サイクルを、以下のように考える。

まず、「グループの技に共通する技術的な課題」を基にして、自ら学習課題を設定することで、「自ら学習課題を見いだす力」を養う。

次に、仲間と協力し、運動に「する」「みる」「支える」「知る」といった様々な形で運動とかかわる中で、達成感を味わい、「もっとやりたい」という意欲を高める。このような成功体験を積み重ねることで、「持続的に挑戦する力」を育むことができると考える。

この学習サイクルを図に示すと、上図のようになると考えた。



2 研究の重点

令和3年度に行った実証授業では、3年生の器械運動における導入期の学習活動について、子供が自己効力感を高められるよう、改善の余地があることが分かった。反省を受け、本部会が1学期に実施した部内授業では、子供一人一人の学習状況に合わせて、個別最適な学びを進めることの有効性が改めて明らかになった。これらの結果を踏まえ、本研究では以下の点に重点を置いた。

- (1) 友達と共に器械運動の楽しさや喜びに触れられる学習過程の工夫
- (2) 学習活動を工夫しやすくするための学習環境の工夫

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学習過程の工夫

令和3年度の研究成果や課題を踏まえ、3年生のマット運動の授業では、運動への恐怖心をなくし、楽しみながら運動に取り組めるような学習過程を計画した。

○最初の3時間： グループの技に共通する技術を身に付け、マット運動への不安を解消

○4時間目以降： 一人一人の子供のレベルに合わせて、基本的な技に挑戦できる機会の提供

運動遊びから本格的なマット運動へスムーズに移行できるよう、段階的に個別最適な学びを進め、全ての子供がマット運動を楽しめる環境を整えることを目指した学習過程を設定した。

(2) 学習環境の工夫

① 学習資料の工夫

「マットマスター」というテーマを設定し、子供たちが夢中になれるような学習課題を取り入れた。

② 場の設定の工夫

グループの技に共通する技術を習得できるような活動を取り入れた。

③ 振り返りの工夫

マット運動の面白さを「回ったり、逆さになったりして、スッと立ち上がる」ことと捉え、「そのために大切なことは何か」という問いを軸に、自ら学びを深めることをできるようにした。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第3学年 器械運動 「 マット運動 」 >

時	1	2	3	4	5	6	7	
段階	運動の行い方を知る	グループの技に共通する技術を身に付ける		基本となる技と出会い、自分が取り組みたい技や場を選んで取り組む			自分が取り組みたい技や場で活動を工夫しながら運動に取り組む	
学習内容・活動	1 集合・整列・あいさつ	2 場の準備	3 準備運動・共に学ぶ	6 整理運動				
	4 知る時間 それぞれの場の行い方や学習資料の使い方を 知る	4 知る時間 グループ学習の仕方を 知る	4 知る時間 前転、後転の 行い方を知る	4 知る時間 壁倒立、側方 倒立回転の行 い方を知る	4 知る時間 壁倒立、側方 倒立回転の行 い方を知る	4 知る時間 壁倒立、側方 倒立回転の行 い方を知る	4 知る時間 壁倒立、側方 倒立回転の行 い方を知る	
	5 取り組む時間 4つの技グループから自分が 取り組みたい場を選んで取り組 む	5 取り組む時間 4つの技グループから自 分取り組みたい場を選ん で取り組む	5 取り組む時間 前転、後転グループから取 り組みたい技や場を選んで 取り組む	5 取り組む時間 前転、後転グループから取 り組みたい技や場を選んで 取り組む	5 取り組む時間 倒立、倒立回転グループか ら取り組みたい技や場を選 んで取り組む	5 取り組む時間 倒立、倒立回転グループか ら取り組みたい技や場を選 んで取り組む	5 取り組む時間 倒立、倒立回転グループか ら取り組みたい技や場を選 んで取り組む	5 取り組む時間 倒立、倒立回転グループか ら取り組みたい技や場を選 んで取り組む
	7 学習の振り返り 「今日の学習で大切だと思っ たことは何か」について振り返 次に頑張りたいことを確認する	7 学習の振り返り 「今日の学習で大切だと思っ たことは何か」について振り 返る 次に取り組みたい技と場（ポイ ント）を確認する	6 学習の振り返り 単元最後には、単 元を通した学び の高まりを振り 返る	6 学習の振り返り 単元最後には、単 元を通した学び の高まりを振り 返る				
	8 場の片付け	9 整列・あいさつ				7 場の片付け	8 整列・あいさつ	

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第6/7時)

① ねらい

知識及び技能	○マット運動の行い方を知るとともに、回転系や巧技系の基本的な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	○自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、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	○運動にすすんで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、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。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て □評価（方法） ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 集合・整列・挨拶・本時の学習の確認	○服装の確認をする。 ○掲示物を用いて本時の流れを確認する。	【共に学ぶ感覚づくりの運動に友達と見合ったり、補助し合ったりしながら取り組んでいる】
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 本時の全体のめあて(学習課題): 技や技につながる動きをレベルアップさせよう！ </div>		第1時 
2 場の準備	○安全に気を付けて準備するように言葉がけをする。	【取り組む時間では、練習の場で友達と一緒に励まし合いながら課題解決に取り組んでいる】
3 準備運動→共に学ぶ感覚づくりの運動を行う。 4 練習の場で運動に取り組む ※4つの技のグループから自分で運動に取り組みたい場を選び、運動に取り組む。	○使う部位を意識するように言葉がけをする。 ◎正しく行えるように声をかけたり、補助をしたりする。 ○友達同士でコツを共有したり、具体物を使って運動の様子を伝え合ったりしている子供を称賛し、学級全体に広める。 ◎友達同士で協力して学習を進められていない子供は、教師と一緒に見合う視点を確認する。 ◎段階的な易しい運動の場がクリアできていない子供には、個別に易しい場を用意したり、教師と一緒に取り組んだりする。 ○4つの場で基本となる技ができた子供には、残りの例示されている技の資料を提示する。また、つまずいた子供には、課題解決の練習の場の資料を提示する。 □課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。 (観察、学習カード)	第2時  第2時 
5 整理運動	○使った部位を中心にほぐしたり、怪我がないかを確認したりする。	友達の成功を目の前で見たことで、学習課題を見直すことができた。 【課題解決が上手くいかず教師の支援を求めている】
6 学習の振り返り	○本時の学習で大切だと思ったことを書く。 ○次時の学習の見通しをもち、次時の学習課題を書くように伝える。	第3時 
7 場の片付け	○安全に気を付けて片付けをするように言葉がけをする。	補助ありで、壁倒立ができるようになった。 【壁倒立を一人でできるようになった】
8 集合・整列・挨拶		第5時  はくしゅー! 課題解決ができ、次の時間は、「後転」に挑戦しようとしている。

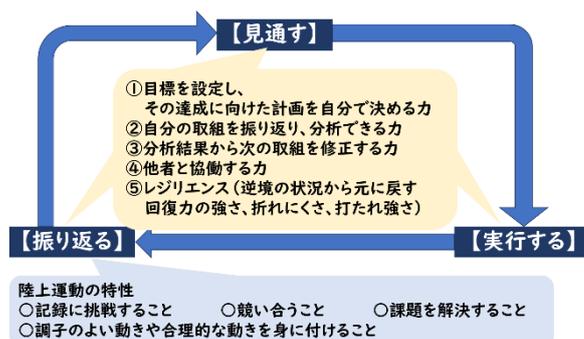
IV 陸上運動系領域部会

1 研究主題を受けた陸上運動系領域部会の考え方

陸上運動系領域部会では、「自ら学び続ける力」を『見通す、実行する、振り返る』という学びのサイクルを自分で回し続ける力」と捉えた。

なりたい自分の姿という目標を設定し、その達成に向けた計画を自分で決め、他者と協働しながら課題解決に取り組み、自分の取組の成果と、その成果に至った原因を振り返る。このとき、運動の特性に応じた楽しさを味わう、またはもう少しで味わえそうだという手ごたえを感じることができれば、次の学びへの意欲が高まり、取り組み方を修正して学び続けることができると考えた。

一方で、うまく走れなかったり、これ以上速く走れなかったりするなど、学習の中で手ごたえを感じられず、その状態が続くと、次の学びへの意欲を維持できずに学習が停滞してしまうことも考えられる。このような状態からレジリエンスを発揮することができるようになれば、学びのサイクルを回し続けることができるはずであると考えた。



2 研究の重点

本部会は、子供たちは単元全体や1単位時間、運動に取り組んでいる最中に、様々な場面で「見通す、実行する、振り返る」というサイクルを回していると考えた。そして、どのようなときに次の学びへの意欲が高まらずに学習が停滞してしまうのかを調べるために、実態調査を行った。その結果、陸上運動が苦手な子供は、恐怖を感じる時や自分の動きの変容が分からないとき、技能の高まりを感じられないときに意欲が高まらない傾向があること、得意、不得意に関わらず、何をすればよいか分からないときに意欲が高まらない傾向があることが分かった。以上のことから、次の2点を研究の重点に設定した。

(1) 学びのサイクルの明確化と振り返りの仕方の工夫 (3つの学びのサイクルを通じて)

①単元を通したサイクル ②1単位時間のサイクル ③1回の取組ごとのサイクル

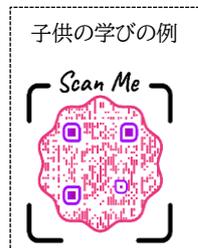
(2) 学習の停滞から再びサイクルを回し始めるための手立て

①運動との出会い ②学習資料の改善 ③教師の働きかけ

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学びのサイクルの明確化と振り返りの仕方の工夫 (3つの学びのサイクルを通じて)

単元を通したサイクル、1単位時間のサイクル、1回の取組ごとのサイクルの3つのうち、1回の取組ごとのサイクルを充実させることで、自ら学び続ける力を育むことができると考えた。そのために重要になってくるのが、振り返りである。運動に取り組んだ後、ICT機器を活用したり、他者からの評価を参考にしたりして自分のできばえを把握することができれば、次の取り組み方を修正しながら学び続けていけると考えた。このように振り返ることができている様子を紹介・価値付けることで全体に広めていく。振り返りは1回ごとに必ず行わなければならないわけではなく、何回か取り組んだ後で振り返ってもよいこととした。



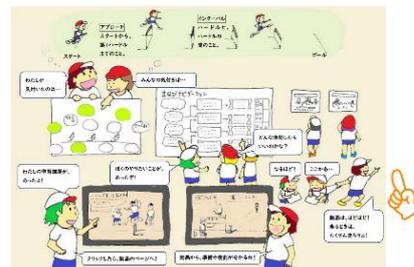
(2) 運動との出会い

本研究では、柔らかく、当たっても外れるお風呂マットハードルを使用した。それに加え、かごトレーハードルなどの小型ハードルも用意することにした。運動が苦手な子供は、かごトレーハードルで感覚をつかみ、その後お風呂マットハードルで取り組むなど、一人一人が必要に応じて用具を選択できるようにする。そうすることで、すべての子供の心理的安全性を保障し、積極的に学習に取り組めるようにすることをねらった。



(3) 学習資料の改善

子供全員の学習課題を一覧で見ることが出来る「学びナビゲーション(まナビ)」を用意し、学習の最中に学習課題を解決することができた場合は、自分の名札を新しい学習課題に変更するようにした。こうすることで、1回の取組ごとのサイクルを回している様子を見取りやすくした。また、学習カードをデジタル化し、すべての子供の考えを共有できるようにすることで、他者の考えを知り、自分の学習課題や解決方法を決める参考にしたたり、学びの手ごたえを感じる観点を知ったりすることができるようにした。



さらに、学習課題やそれに対応した練習方法を動画付きで見ることが出来る「ICT資料」に学び方の紹介ページを追加し、他者と協働する学び方を知ることができるようにした。

(4) 教師の働きかけ

子供の学習課題やつまずき等に応じた言葉がけを精選し、指導者からの発問(問いかけ)という形態に統一した『教師の言葉がけ集』を作成した。学びのサイクルをうまく回すことができず、学習の停滞を感じている子供に対し、他者との協働を促したり、走り越えているときの高さやインターバルの走り方などの自分の動きに焦点を当てさせたりするよう働きかけることで、自分では気付いていなかった観点で自分の走りを振り返り、学びの手ごたえを感じられるようになると考えた。

4 学習指導案

(1) 学習過程 < 第5学年 陸上運動 「ハードル走」 >

時間	1	2	3	4 (本時)	5
段階	見いだす		解決する		
	1 学習内容の確認 2 準備運動・場の準備				
学習活動・内容	<p>3 ハードル走①</p> <ul style="list-style-type: none"> ハードル走に取り組む。 ※<u>お風呂マットハードルで安心して走り越せることを確認する。</u> <p>4 振り返り①</p> <p>教師の言葉がけ ハードル走をやってみてどうだったか。もっとやりたいことは何か。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 当たっても痛くなかった。 もっとハードル走したい。 速く走りたい。 友達と競走したい。 <p>※<u>「速く走る」ことが大切だと伝える。</u></p> <p>5 ハードル走②</p> <ul style="list-style-type: none"> 速く走るこつを見付ける。 <p>6 片付け・整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <ul style="list-style-type: none"> 見付けたこつを共有する。 <p>教師の言葉がけ 速く走るために、どんなこつを見付けたか。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 低く走り越すとよい。 止まらないように走る。 同じ足を上げるとよい。 歩数を決めて走る。 足を大きく広げて走り越す。 <p>※<u>第2時が始まるまでにタイム計測のICT資料を提示する。</u></p>	<p>3 ハードル走①</p> <ul style="list-style-type: none"> こつを試しながら走る。 タイム計測をする。 ※友達との学び合いの仕方を確認する。 <p>4 振り返り①</p> <p>教師の言葉がけ タイム計測をしてみてもうだったか。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 初めのタイムを超えられるようになりたい。 3台目だけ逆の足になってしまいうから同じにしたい。 <p>5 ハードル走②</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達と互いに動きを見合う中で、学習課題を見付けていく。 <p>6 片付け・整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>教師の言葉がけ より速く走るための学習課題は見付けられたか。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 振り上げ足は左か右か見付けたい。 遠くから走り越すとよいけれど、どの位遠くなのか踏切り位置を見付けたい。 自分に合ったインターバルを見付けたい。 <p>※<u>第3時が始まるまでにICT資料を提示する。</u></p>	<p>3 ハードル走①</p> <ul style="list-style-type: none"> ICT資料を活用し、運動の場を選ぶ。 他者とかかわり合いながら活動する。 <p>4 振り返り①</p> <ul style="list-style-type: none"> 自身の取組を振り返り、ハードル走②の取り組み方を考える。 <p>教師の言葉がけ 学習課題の解決を通して気が付いたことはあるか。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達が見てくれたから、改善点に気が付いた。 一人で学習するより自分の動きが分かった。 前の時間と比べると、…がよくなっていた。 ハードルを越す足を決めたら走りやすくなった。 <p>※<u>学び方が定着していると判断した場合は、振り返り①は行わない。</u></p> <p>※<u>学び方が定着していたとしても、ハードル走の特性(速く走ること)を意識できていない場合は振り返り①で確認する。</u></p> <p>5 ハードル走②</p> <p>6 片付け・整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>教師の言葉がけ 自分の学習課題は解決できたか。次時の自分の学習課題は何か。</p> <p>予想される子供の反応</p> <ul style="list-style-type: none"> 1台目の踏切が合わない。同じ学習課題でやってみる。 1台目までのタイムは0秒だった。ゴールまで走ったら、3台目は足が逆になるから次の学習課題は、…にする。 (第5時) この学習で学んだ「見通す、実行する、振り返る」というサイクルは、体育だけでなくいつでも使えるので、これからの学習に生かしていきたい。 		

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第4/5時)

① ねらい

知識及び技能	○ハードルをリズムカルに走り越えることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○自己や仲間の動きの変化や伸びを見付けたり、考えたりしたこと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	○課題を見付けたり、解決したりする際に仲間の考えや取組を認めようとするようにする。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て □評価 (方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 あいさつ・本時の学習内容の確認	○子供の学習課題の一覧「学びナビゲーション (まナビ)」を掲示する。	
2 準備運動・場の準備		
3 ハードル走① ・ICT資料を活用し、運動の場を選ぶ。 ・他者とかかわり合いながら活動する。	◎運動が苦手な子供には、かごトレハードルを用意する。 ○自分が設定した学習課題が解決できたかどうか、まナビ等と照らし合わせて確認するよう言葉がけをする。	 <p>【高さの低いかごトレハードルを使用することで、運動が苦手な子供も学びのサイクルを回し始められた。】</p>
4 振り返り① ・自身の取組を振り返り、ハードル走②の取り組み方を考える。	○必要に応じて集合し、よりよく課題解決をしている子供を価値付け、全体に広げる。 ○多くの子供が、見通しをもち、協働的に課題解決に取り組み、その様子を振り返っている場合は、集合せずに個別に言葉がけをしていく。	 <p>【友達と協働して自分の走りを振り返り、次の取組を修正する様子を紹介することで、その学び方が広まった。】</p>
5 ハードル走②	○新しい学習課題を選択した子供には、まナビに貼ってある名札を変更するように指示する。 □自己や仲間の動きの変化や伸びを見付けたり、考えたりしたことを伝えている。 (観察・学習カード) ◎うまく走れず、学習への意欲が高まらない子供には、他の子供と一緒に取り組むことを促す。 ◎自己の学習課題を見いだせず、ただ走っている子供には、教師が動画を撮影したり、動きのポイントをまとめた資料を見せたりしながら、学習課題を見いださせたり、提示したりする。	 <p>【仲間が励ましたり並走したりすることで、徐々に意欲を回復し、再び学びのサイクルを回すことができた。】</p>
6 片付け・整理運動		
7 振り返り② ・学習課題を解決できたか、どうして解決できたのか、次回の学習課題などを確認する。	○学習課題が解決できたかを振り返り、次回の取り組み方を考えるよう促す。 ○見通しをもち、協働的に課題解決に取り組み、その様子を振り返っている子供、自分が学んだことを友達に伝え、課題解決の助けとなった子供を価値付け、全体に広げていく。	<p>【教師の働きかけにより、新しい学習課題を見だし、課題解決に取り組むことができるようになった。】</p>
8 あいさつ		

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 取組ごとに振り返り、次の取組を修正している子供を価値付けることで、見通しをもち、実行し、振り返る学び方が学級に広がった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・抽出児…1回の取組ごとのサイクルを回すことができた。 ・学習カードより…77%の子供が1単位時間の振り返りを基に次の学習課題を設定することができていた。60%の子供が、単元の終末に今回の学び方を他教科、他領域に生かしたいと記述していた。 	<ul style="list-style-type: none"> ● すべての子供に1回（または数回）の取組ごとに見通しをもち、実行し、振り返るという学び方を定着させるための手立てをさらに考えていく必要がある。 ● 振り返った内容が次の学習の見通しにつながらなかった子供への、個別の働きかけ以外の手立てを考えていく必要がある。 ● 協働的な学びを促すための手立てを整理し、分かりやすく提示する。 ● 低学年や中学年における自ら学び続ける姿や、それを仲間と共に身に付けていくための手立てを考えていく。
	<p>(2) お風呂マットハードル、かごトレーハードルを使用することで、すべての子供が安心して運動に取り組み、学習課題を見いだすことができた。</p> 	
	<p>(3) 「学びナビゲーション（まナビ）」、他者と協働する学び方を加えた「ICT資料」を使用することで、互いの学習課題や練習方法を確認し合ったり、動画を撮って動きを振り返ったりして課題解決に取り組むことができた。</p> 	
	<p>(4) 取組を振り返り、自分の課題が見いだせていない子供を見取り、その子供に応じた働きかけを行うことで、自己に適した学習課題を設定し、その解決に取り組むことができた。</p> 	
	<p>(5) 学ぶ相手を自分で決める学習形態を取り入れたことで、運動が苦手な運動への意欲が下がった子供に対して、仲間が励まし、並走するなど一緒に運動に取り組んだ。その結果、徐々に自信を取り戻して再び課題解決に取り組むようになり、運動の楽しさや喜びを味わうことができた。</p> 	

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 すべての子供が1回（または数回）の取組ごとのサイクルを回すための手立ての検討・検証
- 2 自ら学び続ける力を身に付けるための仲間との協働を促す手立ての明確化
- 3 低学年や中学年における自ら学び続ける姿やそのための手立ての検討・検証

6 本研究に携わった人

栗野紘平	伊賀上直基	生重瑛幸	石川星朗	植田圭介	鍵谷駿
葛城貴代	河野竣介	河村俊博	京極康高	熊谷充真	倉富康平
栗田光	齋藤嵩宗	崎村和秀	佐藤匠悟	佐藤隆寛	篠山祐輔
鈴木理紗子	多田康助	戸塚紘樹	長澤仁志	仲村啓	新田朱里
馬場淳司	原つくし	福本遥香	堀切遼一	牧野陽子	増田真美
宮坂真生子	矢野香奈	吉澤舞子			

部会ホームページ



V 水泳運動系領域部会

1 研究主題を受けた水泳運動系領域部会の考え方

本部会では自ら学び続ける力を、自らの学びのサイクルの中で自らの学びを改善していく力と考えた。このサイクルを繰り返すことで、自分の能力に応じて水の中で体を操作するという学習課題を設定し、達成する楽しさや喜びを味わうことができる。この学びのサイクルは、仲間との学習で深化する。協働的な学びは運動の行い方の理解や活動の工夫を推し進める。本部会では、仲間とともに学習課題を解決し、自らの学びのサイクルを充実させる水泳運動系の学習を展開していく。

2 研究の重点

(1) 学びのサイクルの充実

学びのサイクルの充実を図るために、「課題設定」「課題解決」「振り返り」の場面の工夫を図る。また、教師の支援を充実させ、子供が仲間と共に自らの力で学びのサイクルを回すことができるように支援する。

(2) 子供が夢中になって取り組む学習活動

子供が水の特性を味わい、楽しみながら浮く・進む・呼吸する動きを身に付けることができる水遊びの活動を開発し、展開する。また、用具、資料の工夫を図り、子供の意欲を引き出す。

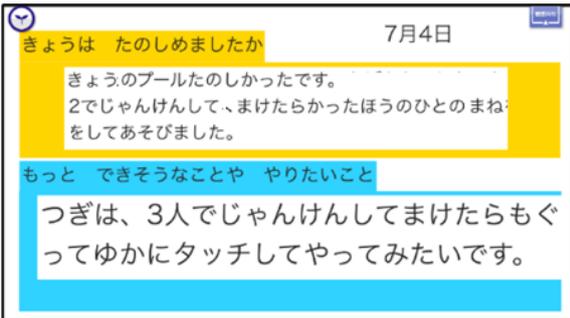
3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学びのサイクルの充実

① 課題設定の工夫

○単元の初めにオリエンテーション動画を見て、遊び方のイメージを膨らませる。

○学習の振り返りや友達の運動遊びを見て思ったことから、やりたい遊びを考える。(学習課題の設定)

オリエンテーション動画	振り返りをもとにした学習課題
	

② 課題解決の工夫

○自分がやりたい遊びができる場や用具を選択し、自己決定して学習を進める。

○振り返りをもとに一単位時間の中で場や用具を変更し、課題解決を図る。

③ 振り返りの工夫

○運動遊びの時間、回数を確保し、学びのサイクルを何度も繰り返すことができるようにする。

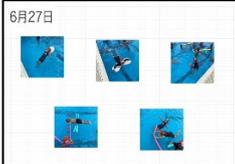
○タブレット端末アプリを活用して、毎時間同じ項目(1:楽しく活動できたかとその理由 2:もっとできそうなことややってみたいこと)を振り返る。

④ 教師の支援

- 動き方や遊び方の工夫、用具の使い方の工夫、友達との協働をグループや全体で紹介する。
- 児童の工夫や活動を記録し、タブレット端末アプリに投稿する。学習以外の時間でも情報を収集し、自己の学びに生かせるようにする。

(2) 子供が夢中になって取り組む学習活動

- ① 水の特性を味わい、楽しみながら浮く・進む・呼吸する動きが身に付く水遊びの活動
 - リズム水遊びや「みんなでゲーム」を通して、「浮く」「進む」「呼吸する」動きを身に付ける。
- ② 子供の意欲を引き出す用具、資料の工夫
 - 「エンジョイタイム」での「ビート板」「棒」「輪」の活用。
 - 工夫した遊びを記録し、学級内掲示板等で掲示し、学習活動の資料として活用する。

みんなでゲーム	エンジョイタイム	学習活動の資料
		

4 学習指導案

(1) 学習過程 <第2学年 水遊び 「レッツ エンジョイ!スイミング!!」>

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
段階	水遊びの行い方を楽しみながら理解する。		水遊びを楽しみながら工夫する。								
学習内容・活動	1 リズム水遊び 様々な動物の動きなどを行い、徐々に水に慣れる。 2 みんなでゲーム 水の中を移動する運動遊びの行い方を理解する。 3 エンジョイタイム 運動遊びの行い方を理解する。 4 学習のまとめ 運動遊びを振り返る。		1 リズム水遊び 胸まで水につかって、様々な動物の動きなどを行い、水の特性(浮力・抗力・水圧・揚力)を味わう。 2 みんなでゲーム 水の中を移動する運動遊びについて規則を工夫して楽しむ。 3 エンジョイタイム 運動遊びを選び、工夫して楽しむ。 ・ビート板遊び ・いかだ遊び ・もぐり遊び ・輪くぐり遊び 4 学習のまとめ 取り組んだ運動遊びを振り返り、学習課題を見いだす。								

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第11/11時)

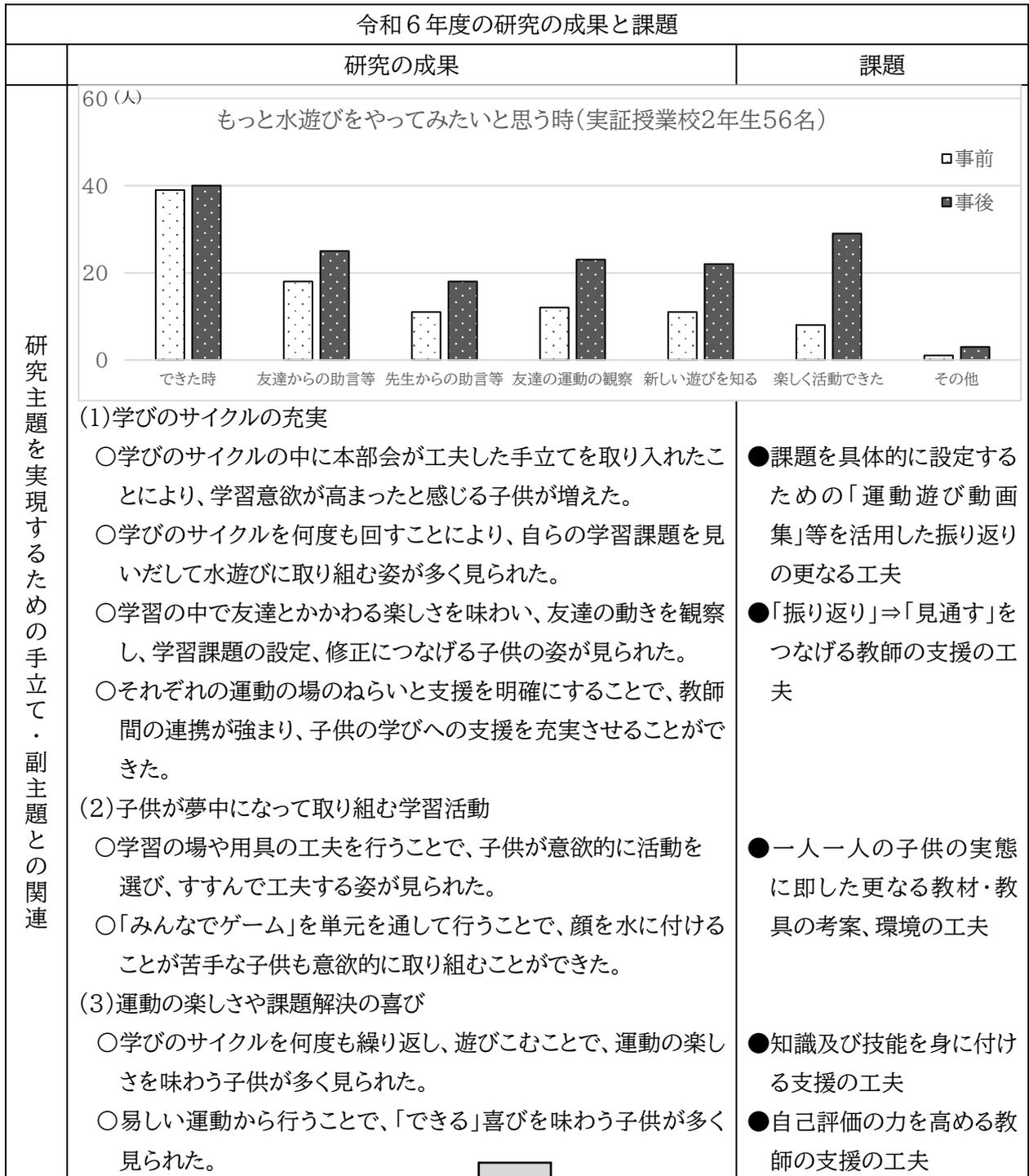
① ねらい

知識及び技能	○運動遊びの楽しさに触れ、水につかって歩いたり走ったりする動き、水にもぐったり浮いたりする動きを身に付けることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○水の中を移動したり、もぐったり浮いたりする簡単な遊び方を工夫するとともに、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	○運動遊びにすすんで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすることができるようにする。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て□評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 挨拶、人数確認、準備運動 2 本時の学習を知る	○本時の運動につながる動きを意識しながら行うように声をかける。 ○1時間の学習の流れを伝える。	
友達と一緒に水遊びを、もっと楽しくしよう。		自分の行いたい遊びを考え、友達に伝える【学習課題を設定する】
3 リズム水遊び 「♪最高到達点」 4 みんなでゲーム ・進化じゃんけん ・たからさがし 5 エンジョイタイム (子供が遊びを選択) ・ビート板遊び ・いかだ遊び ・もぐり・うき遊び ・輪くぐり遊び   	○手のかきや足のけりなどの動きをゆっくり行っている子供を称賛する。 ◎水に顔をつけることが苦手な子供には、ゆっくり歩いたり、小さなジャンプをしたりして進むように助言する。 ○姿勢を工夫して進んでいる子供を称賛する。 ○本時のめあてを確認する。 ◎取り組む遊びが決まらない子供には、以前学習したことを振り返るように促す。 ○何度も取り組んだり、友達の遊びに目を向けたりするように促す。 ○工夫された動き(浮く・進む・呼吸)をしている子供を積極的に称賛する。 ○友達と楽しく水遊びをしている子供を紹介する。 ◎顔を水につけることを嫌がる子供がいるグループには、みんなが楽しめる遊び方を考えるように促す。 □水遊びの心得を守り、友達と一緒に水につかって動物の真似をしたり鬼遊びをしたり、様々な姿勢でもぐったり浮いたりするなど、水遊びにすすんで取り組もうとしている。(観察)	
		水中じゃんけんを行う。 【友達と相談して、取り組む】
		 運動遊びを振り返る。
		【自己評価、相互評価する】
		 
		教師の紹介を見る。 【新たな学習課題を見いだす】
		 
6 人数確認、学習のまとめ	○体調の変化等をバディで確認するように声をかける。 ○自分の学習を振り返り、どんなことをしたのか言語化を図る。	様々な姿勢で浮く。 【考えた方法を試す】
7 整理運動、挨拶	○自分が考えた遊びをすることができたか、友達と楽しく取り組むことができたか振り返る。	 運動遊びを振り返る。 【自己評価、相互評価する】  学びのサイクルを繰り返す。

5 研究の成果と課題



「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 学びのサイクルを更に充実させる ICT 等を活用した課題設定、振り返りの充実
- 2 仲間とともに運動の楽しさ、課題解決する喜びを味わうことができる教材・教具の工夫
- 3 教師の支援の更なる工夫

6 本研究に携わった人

柳沼 奨 松江 大雄 白鳥 紗貴 吉田 行宏 河口 奈美
 櫻井 直仁 関 隆行 竹内 将人 雨宮 広明 藤中 友仁
 佐藤悠太郎 藤沢 佑 寺崎 浩司 西村 真人 北川 修司

部会ホームページ



VI ゲーム領域部会

1 研究主題を受けたゲーム領域部会の考え方

本部会では、「子供が自ら学習課題を見だし、その解決に向けて仲間と共に取り組み、振り返りをして新たな学習課題を見だしていく」という学びのサイクルを繰り返していくことで、「自ら学び続ける力」が育まれていくと考えた。

この学びのサイクルをゲーム領域における学習場面で考えると次のように整理することができる。

- ① 自分（チーム）に合った学習課題を見だし、解決のための見通しをもつ。（見通し）
- ② ゲームを通して、学習課題を解決するための方法を試行錯誤しながら行う。（実行）
- ③ ゲームの振り返りを行い、新たな学習課題を見だす。（振り返り）

この3つの学習場面において、子供が友達と共に、運動の楽しさや課題解決の喜びを味わいながら「自ら学び続ける力」を身に付けていけるよう手立てを講じるのが大切であると考えた。



2 研究の重点

(1) 誰もが夢中になるゲーム

ゲーム領域は、ゲームを中心に学んでいく。だからこそ、誰もが夢中になるゲームが何より大切である。ゲームに夢中になるからこそ、「～をやってみたい」「～をがんばりたい」「～をできるようになりたい」という思いや願いをもち、学習課題を見だしていくことができる。「①自分（チーム）に合った学習課題を見だし、解決のための見通しをもつ。」ためには、ゲームに夢中になることがやはり必要であると考えた。

(2) 「学びのサイクル」を子供が自ら回し続けるための工夫

「②ゲームを通して、学習課題を解決するための方法を試行錯誤しながら行ったり、③ゲームの振り返りを行い、新たな学習課題を見だしたりする。」ためには、教師が子供たちの学習課題や学習状況を的確に見取りながら、一人一人の子供に合った言葉かけや指導を行っていくことが求められる。そして、学習課題の解決のためには、ゲーム領域の集団対集団という特性から自ずとチームや学級全体の仲間と共に学んでいくことが必要になってくる。一単位時間や単元全体を通して、学びのサイクルを子供が自ら回し、自ら学び続ける力を育てていくためには、教師の適切なかわりが大切だと考えた。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 誰もが夢中になるゲーム

子供はゲームに夢中になって取り組むことで、様々な学習課題を見だし解決していく。本部会が考える「ゲーム開発の4つの視点」を基に「誰もが夢中になるゲーム」を検討し、ボールゲーム「ゴー！シューっと！」を開発した。今年度は、ボール蹴りゲームを扱う。ディスクを使うことでねらったところに蹴る、蹴ったボールを止める、蹴って進むなどの操作を簡易化し、ゲームの特性を味わえるようにした。また、「運ぶ」「シュートする」の運動局面を経験することで、中学年のゴール型ゲームへのスムーズな接続を図った。

(2) 子供の学びを促す教師行動

子供の主体的、協働的な課題解決を促すためには、教師が適切に働きかけることが大切である。「なぜ、その様子なのか」を考えて見取り、働きかけを選択することが重要であるとする。教師の働きかけについて、ゲーム領域部員を中心にアンケートを取った結果や授業実践を通して検討した。

(3) 自ら学び続けていくための学習過程

子供が自ら学び続けていくためには、子供自身が見通しをもち、学習課題を意識してその解決に向けて運動できるように教師が支援していくことが大切であるとする。そのためには、教師が子供の学びの道筋(学習過程)をイメージしながら授業を行うことが必要である。子供の自己決定の度合いが大きい場合と小さい場合の学習過程を想定して検証を行った。その結果、学級の実態に合った自己決定の度合いを見極めて、学習過程を作ることで、目の前の子供に合ったものになると考えた。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第2学年 ボールゲーム「ゴー！シューっと！」> (実証授業実施学級の実態に応じた学習過程)

時	1	2	3	4	5(本時)	6
段階	はじめの規則を知り、学級全体が楽しめるゲームになるよう考えゲームする段階		どうしたら勝つことができるか、その過程を考えたしながら試行錯誤してゲームする段階			
学習内容・活動	1 場の準備、準備運動 ゲームにつながる運動 2 <u>学習課題の確認</u> 【学習課題】 (第1時)みんなで楽しくゲームしよう (第2時)みんなが楽しめるゲームを考えながら、ゲームしよう		1 場の準備、準備運動(ゲームにつながる運動) 2 <u>学習課題の確認</u> 【学習課題】 ※前時で子供とともに選んだ学習課題を提示する(学習課題の例) ○点を取るために ○点を取らせないようにするために ○一人一人が気持ちよくゲームをするために ○学級全体が楽しめるゲームにするために			
	3 <u>ゲーム①</u> 4 <u>振り返り①</u> 5 <u>ゲーム②</u> 6 片付け・整理運動 7 <u>振り返り②</u> ・次時の学習課題設定		3 <u>ゲーム①</u> 4 <u>振り返り①</u> 5 <u>ゲーム②</u> 6 片付け・整理運動 7 <u>振り返り②</u> ・次時の学習課題設定(第5時まで)			

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第5/6時)

① ねらい

知識及び技能	○ねらったところやゴールに、ボールを蹴ることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○自分に適した学習課題の解決方法を選択したり、解決に向けて取り組んだりし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	○ゲーム「ゴー！シューっと！」にすすんで取り組むことができるようにする。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て□評価（方法） ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 準備運動・ゲームにつ ながる運動をする 2 学習内容を確認する	○音楽に合わせて、心と体のスイッチを入れ やすくする。 ○合意形成をして設定した学習課題を確認 し、グループで伝え合う。	
【学習課題】点をもっと取る攻め方を考えて、ゲームしよう		伝え合うことにより、学習課 題に対して一人一人が解決 の見通しをもっている。
◎規則が十分に把握できていない場合、ゲ ーム中に指導する。		
3 ゲーム①に取り組む ・2分（前後半）×2	○すすんで取り組んでいる子を称賛する。 ○ねらいとなる動きをしている子を称賛し たり、問いかけたりする。	教師が子供の学習状況を見 取り、子供の実態に応じた 言葉かけをすることで子供 の学びが促されている。
よく見ていたね！点を取りやすいのはどんな攻め方かな？		
4 振り返り①をする	○動き方のポイントについて、子供同士で 伝えている姿を称賛する。 ○学級全体で学習課題について話し、全員 で共有する。 (例)T：どうしたら点が取れたかな C：右と見せかけて、左に打つ	学級全体で学習課題の解決 方法を検討し、チームでゲ ーム②に向けた話し合いを したことで、自己選択の幅 が広がっている。
5 ゲーム②に取り組む	○状況に応じチームの時間を設定する。 ○振り返り①を生かして運動する子や声を かけたりしている子を称賛する。	
おとり作戦だね！他の友達にも伝えてやってみよう！		学習課題「点を多く取る」攻 め方について成果を共有す ることで、次時への見通し をもっている。 本時を踏まえ、次時の学習 課題を学級全体で見だし ている。
◎点を取ることが難しい子に対して、指導 者が動きを伝えたり、周りの子に声かけ するよう促したりする。 □ねらったところにボールを蹴ることがで きる。（行動観察）		
6 整理運動をする	○使った部位をほぐす。	
7 振り返り② 次時の学習課題を 設定する	○学習課題を振り返る。 自分（チーム）が次の時間に取り組みた い学習課題を話し合い、設定する。	

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 誰もが夢中になるゲーム</p> <p>○一人1個のディスクで行うことで、蹴る楽しさを十分に味わうことができ、苦手な子供も安心してゲームに取り組むことができた。誰もが夢中になるゲームだからこそ、「～をやってみたい」「～をがんばりたい」「～をできるようにになりたい」という思いや願いをもち、学習課題を見いだしていくことができた。</p> <p>(2) 子供の学びを促す教師行動</p> <p>○学習課題や学習状況を的確に見取りながら、一人一人の子供に合った言葉かけや指導を行うことで、個人やチームでの動き、子供たちの話し合いに変化が見られるなど、子供の学びを促すことができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>(3) 自ら学び続けていくための学習過程</p> <p>○子供の実態や学習状況から、目の前の子供に合った学習過程を作った。このことにより、子供自身が見通しをもち、学習課題を意識してその解決に向けて取り組むことができた。</p> <p>(4) 運動の楽しさや課題解決の喜び</p> <p>○ゲームに夢中になることで学習課題を見だし、解決していくことができた。単元前半は「自分とゲーム」の世界を楽しんでいたが、徐々に「友達」を意識するようになっていった。最後は「チーム」を意識して課題解決を行うことができた。</p>	<p>●低学年段階におけるゲーム中の協働的な学びの姿とはどのようなものかを具体的に示す必要がある。</p>  <p>●教師行動について、さらに分かりやすい資料の作成が必要である。</p> <p>●子供に委ねる場面、教師がリードする場面の整理ができると分かりやすい。</p> <p>●低学年における学習過程の在り方について分かりやすい資料の作成が必要である。</p> 

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 誰もが夢中になるゲームの提案
- 2 「子供の学びを促すための教師行動」の再考
- 3 ゲーム領域における「協働的な学び」の姿の明確化

6 本研究に携わった人

穴田善孝 天野竜杜 安藤亨 石井翼 植村信介 加藤啓明 勝沼一貴
 川西雄輝 岸田有以 楠原弘大 久保田彰 藏部雄士 栗原瑛二 小林昌宏
 小林真由 齋藤悠也 佐久間未波 澤祐一郎 白石未羽 瀬端恵理子
 高杉卓哉 谷口達哉 千葉富美江 中嶋峻也 根岸朋矢 濱田颯斗
 伴野美春 星昭伍 宮部百々恵 山田宏 吉田直崇 渡邊桃子

部会ホームページ



VII ボール運動領域部会

1 研究主題を受けたボール運動領域部会の考え方

本部会では、「自ら学び続ける力」を「子供自らが学びのサイクルを回すことで、資質・能力を高めしていく力」と捉えることとした(図1)。

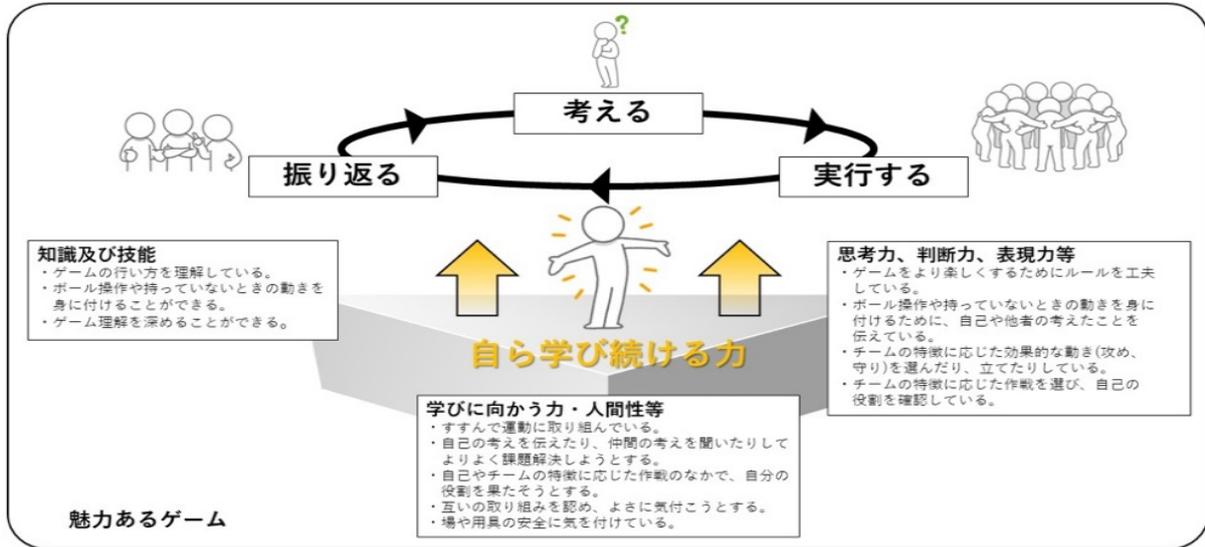


図1 自ら学び続ける力と資質・能力の関係性を捉えたイメージ

ボール運動は、集団対集団の攻防によって楽しさや喜びを味わうことができる運動であり、チームという集団の中で、仲間と力を合わせて競争することを通して課題を解決していくという特徴がある。

「チームで考え、実行し、振り返る」というボール運動領域における課題解決の過程(図2)を、本領域部会では「自ら学び続ける力を身に付けるための学びのサイクル」と捉えた。

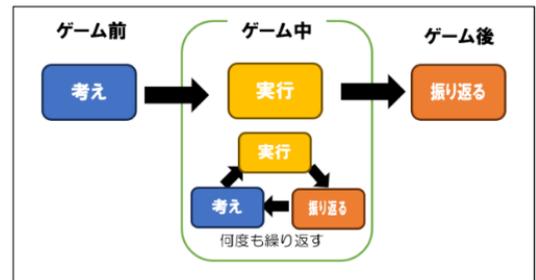


図2 自ら学び続ける力を身に付けるための学びのサイクル

2 研究の重点

「子供が自ら学ぶ」ためには、目標や教材の設定、教師行動など、教師の働きかけも大切ではあるが、子供が自身の資質・能力を自らの力で育成できるようにしていくことが必要ではないかと考えた。

子供たちが既存の「資質・能力」を活用しながら「学びのサイクル」を回すことで「自ら学び続ける力」を身に付け、「自ら学び続ける力」によって「学びのサイクル」がより充実し、更に「資質・能力」が育まれていくという、成長の過程があるのではないかと考えた(図3)。

「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供たち自身が回していくことができるようなボール運動の学習を以下のように計画し、実践することを通して、子供たちの「資質・能力」と「自ら学び続ける力」がどのように育まれていくのかを明らかにすることを今年度の研究の目的とすることとした。

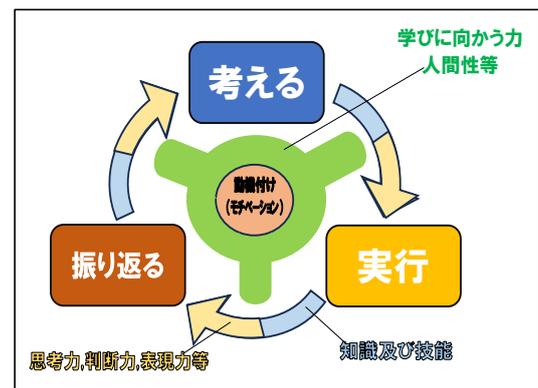


図3 学びのサイクルと資質・能力の関係

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学びを深めるテーマ、ゲームの設定

①テーマの設定

子供が自ら学んでいけるようにするために、解決の方略が一つではないオープンエンドなテーマを設定することとした。チームで試行錯誤しながらそれに迫っていくことで、学びのサイクルを自ら回していけると考えた。

②ゲームの設定（教材の解釈、設定の理由について QR コード）

ボール運動において子供自らが資質・能力を高めていくためには、以下の4点が大事であると考え、3x3バスケットボールの初めのルールを設定した。

- ・シュートチャンスが多い
- ・一人一人が様々な役割で貢献することができる
- ・少人数で行うことができる
- ・作戦のトライ&エラーを繰り返し行うことができる

(2) 学びの主体である子供たちを支援する伴走者としての教師行動

①個々が効果的な動き方に気付くことができるような発問や価値付け

子供たちが主体となって学びを進めるために、子供の学習状況に合わせた発問や価値付けを行っていった。子供の気付きや疑問に応じて、学習を進められるようにする。

②一単位時間の流れ

単元を通して、ペアチームとの時間を設けることにした。勝敗に関係なく、ゴール型の特性を味わい、効果的な動き方について考えることができるようにすることで、子供たちが主体となって活動を選択し、学びのサイクルを繰り返しながら学習を進めていく。

(3) 学びを深める学習評価 パフォーマンス評価とポートフォリオ

テーマに合わせたパフォーマンス動画とチームの振り返りを、第2時から毎時間提出するというパフォーマンス課題を教師が設定することとした。子供自らが学びを「振り返る」「考える」という「学びのサイクル」を回していけるようにした。

また、提出したパフォーマンス課題を、ポートフォリオにまとめていくようにした。子供がプレイ動画を振り返ったり、教師からのフィードバックを確認したりすることで、より効果的に学びのサイクルを回したり、単元を通して学習成果を実感できたりすると考えた。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第5学年 ゴール型 「3x3バスケットボール」>

時	1	2	3	4	5 (本時)	6
段階	運動の楽しさ喜びを味わう。		効果的な動き方について学習課題を見いだす。		個人やチームで課題解決を行う。	
学習内容・活動	1 ウォームアップ (全体)					1 ウォームアップ (チーム)
	2 ゲーム① (ペアチーム)	2 ペアタイム (練習・話し合い)	3 <u>テーマの共有 (全体)</u>		2 ゲーム① (対抗戦)	
	3 振り返り (全体)	4 ゲーム① (総当たり戦)	4 <u>ゲーム② (総当たり戦)</u>		3 <u>ペアタイム (話し合い・練習・ゲーム)</u>	
	4 ゲーム② (ペアチーム)	5 振り返り (全体)	5 <u>振り返り (チーム)</u>		4 ゲーム② (対抗戦)	
	5 テーマ設定	6 ゲーム② (総当たり戦)	6 <u>振り返り (チーム)</u>		5 振り返り (チーム)	

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第5/6時)

① ねらい

知識及び技能	○攻守切り替え後、得点しやすい位置に動くことができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○自己やチームの特徴に応じた、ノーマークの状態でシュートを打てる動き方(作戦)を選び、自己の役割を確認できるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	○ノーマークの状態でシュートを打つにはどのように動いたらよいかについて、自ら考えをもって取り組み、学びを振り返って次に生かすことができるようにする。

② 本時の様子

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て □評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 ボール慣れ ウォームアップ (チーム)	○ボール慣れ後、学習課題や作戦を確認してからゲームに取り組むように促す。 ◎本時の見通しがもてていないチームには、チームで考えていることや練習の意図を問いかけるようにする。	チームで自己の学習課題や作戦を確認して、本時の学習の見通しをもつ。  
2 ゲーム① (対抗戦)	◎学習課題や作戦をあまり意識できていないチームや子供には、プレイ中に即時的に言葉をかける。 ○ノーマークな状態を意図的に作り出そうとしている動きを価値付ける。 ○ゲームで見られた課題に応じて発問したり、作戦について助言したりすることで、考えをもってペアタイムの活動を選択できるようにする。	自己の学習課題や作戦を意識してゲームに取り組む。   
3 ペアタイム ・課題に応じた練習 ・話し合い (作戦の修正) ・ゲーム (作戦を試す)	◎活動を選択できないチームには、テーマとゲーム①の様相を関連付けて考えられるように支援する。 ○ノーマークでシュートを打つために、一人一人が考えたことを試せるように言葉かけをする。 □ノーマークの状態でシュートを打つにはどのように動いたらよいかを考えたり、状況に応じて得点をするように促す。(観察、動画)	チームでゲームを振り返る。   
4 ゲーム② (対抗戦)	◎運動が苦手な子供には、できるようになったことや味方を生かした動きについて積極的に言葉をかける。 ○ノーマークな状態をチームで作出した過程を称賛する。	ペアチームと練習をする。  
5 片付け 整理運動		ペアタイムの学びを生かしてゲームに取り組む。
6 振り返り		チームでパフォーマンス課題に取り組む。 
7 学習のまとめ	○ゲーム②の動画をテーマに沿って振り返り、話し合いながら動画の選択を促す。 ○どんな動きが見られる動画を選択したか、全体で共有し、次時の学習の見通しにつなげる。	 

5 成果と課題

令和6年度の研究成果と課題		
	研究成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 学びを深めるテーマ、ゲームの設定</p> <p>○状況判断がしやすい教材であったため、運動が苦手な子供にとって意思決定や技能発揮がしやすかった。</p> <p>○子供とテーマを共有したことで、子供が自ら学びのサイクルを回す際の視点を明確に捉えられる子供やチームがいた。</p>	<p>●空間に着目した学びができた子供がいた一方で、マークを外す動きが十分に高まらなかった子供もいた。</p> <p>●教材に適したテーマとなっていたかについては再度検討が必要である。</p>
	<p>(2) 学びの主体である子供たちを支援する伴走者としての教師行動</p> <p>○教師が子供の学習状況に合わせた発問や価値付けを行ったことで、子供自らが課題を見だし、学びのサイクルを回し、資質・能力を育むことができている子供がいた。</p>	<p>●運動が得意な子供や意欲的な子供においても、学習状況に応じた教師のかかわりが十分でない場合、学習が停滞している状況が見られた。</p>
	<p>(3) 学びを深める学習評価</p> <p>○ゲームや動画を観察したり、チームメイトと対話をしたりすることで、自己の学習状況を適切に評価することができていた子供もいた。</p>	<p>●子供自身も自己やチームの状況を把握できるようにするために、認知学習場面や振り返りの手立てを充実させていく必要がある。</p>
	<p>(4) 副主題との関連</p> <p>子供が運動の楽しさを味わっていたか、課題解決を行っていたかという検証と子供の学習過程については右の資料に示す。</p>	

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題
 教師やチームメイトとのかかわりや、プレイの様子やゲームの記録などによって、認知学習場面を充実させ、子供が学習調整を適切に行えるようにするための手立てを考える。

6 本研究に携わった人

福井 佑太	世取山拓平	河原 直人	若林 将
市川 拓実	市原 正輝	入来 祐有	大久保勝国
大澤 賢志	小池 裕也	佐藤 弘也	高橋 諒
山崎 愛未	山田萌弥以	陽川 大地	吉田 陸矢

部会ホームページ



Ⅷ 表現運動系領域部会

1 研究主題を受けた表現運動系領域部会の考え方

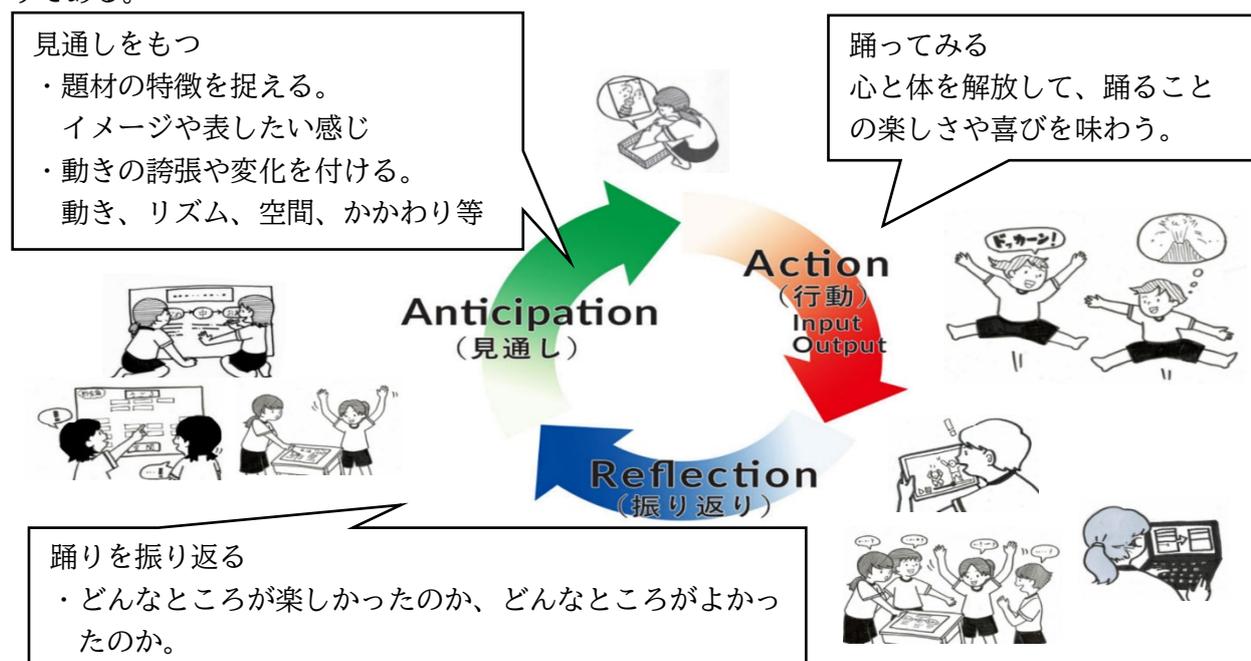
表現運動は、自己の心身を解放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、一人一人がそれぞれ異なるゴールイメージに向けて取り組む学習であり、自由に動きを工夫して楽しむ創造的な学習をすすめられるという特徴がある。

今年度の研究主題を受けて本部会では、

- ①心と体を解放し、表現運動系の楽しさや喜びを味わうこと
- ②表現運動系の学習を楽しむために最低限必要な知識及び技能を身に付けること

の2つが保証されることで、自ら学び続けることができると考えた。本部会では、「最低限必要な知識及び技能」を表現運動系の学習を楽しむための行い方とし、「全身で踊ること」「表したい感じやイメージを動きにすること」と捉えている。それが学びのサイクルを回すための土台になる。

また、『自ら学び続ける力』を「ひと流れの動きにして踊る」「ひとまとまりの動きにして踊る」場面で、学びのサイクルを回し続ける姿と捉えた。本部会の考える『学びのサイクル』は以下のとおりである。



2 研究の重点

(1) 「学びのサイクル」を子供自ら回し続けるための工夫

本部会では、学びのサイクルを「見通しをもつ」→「踊ってみる」→「踊りを振り返る」と捉えた。そのサイクルを子供自ら回し続けるために、以下の手立てを講じた。

※詳細は実証授業指導案 P.5 (6) ①参照

ア 学習過程の工夫 イ 題材設定の工夫 ウ よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」の活用
エ 一枚ポートフォリオの活用 オ BGM の工夫 カ ICT の活用

(2) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実

本部会では、「令和の日本型学校教育」を基に、表現運動系領域における個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を表(実証授業指導案 P.3)のように捉えた。このような姿は、本部会の考える「学びのサイクルを回し続ける姿」にもつながると考えている。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 学びのサイクルを子供自ら回し続けるための工夫 ※詳細は実証授業指導案 P. 6～10 参照

<p>学習過程の工夫 単元前半では、「習得」と「活用」を行き来しながら学習を進め、表現運動の楽しさや喜びを味わわせるとともに、いろいろな動きや工夫を見付けられるようにした。そして、単元後半の「探究」では、踊りたいイメージを友達と共有し、これまでに学習したことを生かして踊ることで学習を深められるようにした。</p> 	<p>「一枚ポートフォリオ」の活用 1枚（1面）で完結していることから学びの履歴を振り返りやすく、学習前と学習後の学びの変容に気づきやすいことを利点としている。毎時間の学習の振り返りには「一番大切だと思うこと」を書くことで、その時間に子供が学んだことを見取ることができる。一人一人の学びの道筋が分かるだけでなく、指導のねらいに対してその子供がどのように学んだのか評価することも可能であり指導改善につなげることができる。</p> 
<p>よい動きを書きためる「動きの貯金箱」の活用 動きのバリエーションを広げるための手立てになる。学びが進むと、「もっと〇〇したい!」「『大変だ!』のときは何をしようかな」など思考も進み、その際の思考の手助けにもなる。</p> 	<p>題材設定の工夫 「身近な生活などの題材」で例示されている「1日の生活」を題材とした。一人一人が題材の特徴を捉え、表したい感じを広げられるように、より多くの子供が生活の中で経験していることからイメージを選定した。</p> 
<p>BGMの工夫 学びのサイクルの場面に合わせた BGM を流すことで、学び方を理解しやすくなり、自ら学びのサイクルを回す手助けとなるようにした。振り返りから見通しまでは、子供の必要感によって時間配分を自由に設定できるようにした。</p>	<p>ICTの活用 子供にとって効果的な活動になるよう本部会で検討し、発達段階ごとの活用場面に応じたメリット・デメリットを整理した。本単元では、中学年の実態と活用場面に合わせ、イメージスライドを取り入れた。</p> 

(2) 探究場面における「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実

探究場面では、踊りに変化をつけたり、自分たちのイメージにより合った工夫を取り入れることでメリハリをつけて踊ったりできるようにしたい。そのために、他グループに飛び込んで一緒に踊る活動を取り入れた。それにより、自分の見付けられなかった変化の付け方を見付けられたり、それを取り入れたりすることで自らの学びを深めることにつなげることができる。と考える。

4 学習指導案

(1) 学習過程 <第4学年 表現運動 「オーバーな1日」>

時	1	2	3	4(部内)	5	6(実証)
段階	運動との出会い		習得・活用		探究	
学習内容・活動	<p>1 心と体をほぐす 友達とかかわりながら心と体をほぐす運動に取り組む。</p> <p>2 みんなでやってみる <u>【運動との出会い】</u> イメージバスケットで題材を出し合い、イメージを広げる。</p> <p><u>【みんなで踊ってみる】</u> みんなで踊り、教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p> <p><u>【学習の見通しをもつ】</u></p>		<p>2 みんなでやってみる(習得) イメージバスケットでイメージを広げ、みんなで踊る。「動きの貯金箱」に動きの工夫を貯めていく。</p> <p>3 ひと流れの動きにして踊る(活用) イメージスライドを使い、学びのサイクルを回しながら「オーバーな1日」を踊る。</p>		<p>2 ひと流れの動きにして踊る(探究) ・これまでに踊った小テーマの中から題材を選び、「オーバーな1日」をもっと楽しむ。 ・他グループに飛び込み、自分たちでは見付けられなかった変化の付け方を知り、自らの学びを深めていく。</p>	
	振り返り 本時の学習の振り返りをする。					

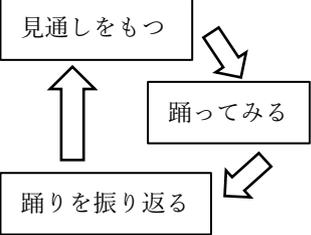
※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第6/6時)

① ねらい

知識及び技能	○題材の主な特徴を捉え表したい感じをひと流れの動きで即興的に踊ることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	○特徴を捉えた動きや変化のある動きなど、よかったところを友達に伝えていたり、自己の動きに取り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	○互いの動きや考えのよさを認め合うことができるようにする。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て □評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
<p>1 学習の活動の確認 ・今日の学習活動を全体で確認する。</p> <p>2 心と体をほぐす ・スキップ&ストップ、窓ふき、操り人形、リズムダンスなど</p>	<p>○体を大きく使ったり、友達の動きに合わせていたりする活動を取り入れ、心と体を解放できるようにする。</p>	<p>【学びのサイクル】</p> 
<p>3 ひと流れの動きにして踊る</p> <p>・これまでに踊った小テーマの中から題材を選び、即興的に踊る。</p> <p>・必要に応じて他グループに飛び込み、相手の見通しを聞いて一緒に踊る。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>【題材例】 (例1) ジェットコースター (例2) シャボン玉 → 歯みがき</p> <p>【BGM】 見通し+振り返り 1分30秒 踊ってみる 1分</p>	<p>○全身で踊ること、表したい感じやイメージを動きにして踊ることを土台に、「見通しをもつ→踊ってみる→踊りを振り返る」という学びのサイクルを回しながらオーバーな1日を表現できるようにする。</p> <p>○「動きの貯金箱」をグループごとに掲示し、「動きの貯金箱」を見てイメージに合った動きを取り入れたり、どんな工夫を取り入れたか確かめたりできるようにする。</p> <p>◎どのような工夫を取り入れて表現したいかを問いかける。</p> <p>○他グループに飛び込んで一緒に踊る活動が必要に応じて取り入れられることを伝え、相手の動きや考えのよさを見付けられるようにする。</p> <p>○「自分では気付かなかった楽しさ(変化の付け方、友達とのかかわり方など)を見付けられたかどうか」「見付けたことを自分の踊りに生かしたいかどうか」を必要に応じて問いかけることで、友達の動きや考えのよさを認めたり、学習課題を見付けたり、解決したりできるように促す。</p> <p>◎友達の動きや考えのよさに気付けるよう、初めて経験した動きや変化の付け方があったかを問いかけ、自分の踊りにも取り入れることができそうか一緒に考える。</p> <p>□互いの動きや考えのよさを認め合おうとしている。(観察)</p>	<p>友達と一緒にイメージを膨らませ、そのイメージや表したい感じに合った動きを選んだり、自分の踊りの工夫したことを伝えたりして、学習課題を見いだしたり解決したりすることができた。学びのサイクルを自ら回す姿が見られた。</p> <p>【「動きの貯金箱」の掲示】</p>  <p>見通しや振り返りの場面で「動きの貯金箱」の掲示物を指差しながら話し合い、自分たちの踊りをよりよくしようとする姿が見られた。できたことを実感したり、学習課題を見いだしたり解決したりするために活用し、「動きの貯金箱」が自ら学び続けるための手助けになった。</p> <p>【他グループと一緒に踊る】</p> 
<p>4 クーリングダウン</p> <p>5 学習の振り返り</p>	<p>○今日の学習で一番大切だと思ったことを振り返るよう伝え、「表現運動を楽しむために大切なこと」を考えられるようにする。</p> <p>○第1時からの振り返りを読み、単元を終えての「表現運動を楽しむために大切なこと」を考えられるようにする。</p> <p>○単元の学習前と学習後を比較し、学びの変容に気付けるようにする。</p>	<p>他グループと一緒に踊ることで経験したことのない動きを見付けたり、他グループの動きや考えのよさに気付いたりすることができた。また、自分たちの踊りに取り入れる姿も見られた。自分の踊りに変化を付けた誇張したりするために必要な活動を自ら選び、学びのサイクルの中で課題解決に取り組むことができた。</p>

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 学びのサイクルを自ら回し続ける姿</p> <p>○単元前半から「見通しをもつ→踊ってみる→踊りを振り返る」の学びのサイクルの回し方を指導し、経験を積むことで、単元後半の探究的な学習を子供だけで実現することができた。</p>  <p>○学びのサイクルを回すにあたり、BGMによるマネジメントで子供たちは限られた時間の中で「見通しをもつ」と「踊りを振り返る」活動を充実させることができた。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ●単元前半の指導方法を明確に示す。表現運動を楽しむために必要な知識及び技能や、学びのサイクルの回し方をどのようにして指導するのか、有効な教師のかかわりを明らかにする。 ●学びの質が高まった子供の具体的な姿や学習カードの記述の好事例を示し、そこに至るまでの教師の指導・助言を明確化する。 ●単元前半において、題材から見いだされる感じやイメージをより一層広げたり、深めたりするための手立てを検討する。
	<p>(2) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させる姿</p> <p>○他のグループに飛び込んで一緒に踊ることで、自分では見いだせなかった工夫に気付いたり、その工夫のよさを実感したりして、自らの課題設定や解決に生かすことができた。</p> 	
	<p>(3) 表現の世界に没入する姿</p> <p>○学びのサイクルを回し続けながら、イメージを広げ、それを動きにして踊ることを繰り返すことで学びが深まり、気持ちが途切れずに没入して踊る姿が見られた。</p> 	

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 表現運動の楽しさや喜びを味わうために必要な知識及び技能を身に付ける授業展開
- 2 学びのサイクルの回し方の指導方法
- 3 感じやイメージを広げたり、深めたりするための手立て

6 本研究に携わった人

阿部 千春	石山 樹	沖野 匡則	越智 亮	小野澤翔太	笠原 彩香
川野辺昌史	河野 秀佳	小和瀬皓惟朗	笹部 星香	笹部 透	佐藤 翔太
杉本 智香	鈴木 康太	関谷友里恵	田窪えり果	塚越 潤	照沼 純
錦 和浩	藤沢 佑	星野 拓夢	村越 優子	村田 聖夏	山崎 翔
山田 裕民	吉野 文博				

部会ホームページ



令和6年度実証授業
指導案



学習資料等



IX 保健領域部会

1 研究主題を受けた保健領域部会の考え方

保健領域の特性として、「授業」と「生活」のそれぞれにおける学びが歯車のように密接に関わっていると考え、子供が「自ら学び続ける力」を育む過程を以下のように設定した。このサイクルを回し続け、新たな健康課題に対峙したときに解決できる力を「自ら学び続ける力」とした。

〈保健領域における学習場面ごとの流れと子供の姿〉

学習場面	学習の流れ	子供の姿
授業	学習との出会い	自分事として捉える。
授業	問題を解決する (個人→仲間と共に) 課題を設定する 見通しを立てる	○個人で調べたり、考えたりしたことを基に仲間と共に問題解決をする。 ○自分自身・生活を振り返り、現在の自分を認知する。 ○自分に合った課題を見だし、見通しをもつ。
授業	解決するための方法を考える	○個人で解決を考える。「知りたい」「伝えたい」という気持ちから協働的な学びへ繋げ、仲間と共に考えることで思考を広げ、深める。
授業 生活	実践する、継続する	○解決策を試してみる。学んだことを生活の中でもやってみる、続けてみる。 ○出題された問題について調べ、考える。
授業 生活	変化を実感する (振り返り)	○当初の自分との変化を振り返り、その効果を実感する。 ○よかったこと、合わなかったことなどの自己調整を行う。
授業 生活	意欲の向上	○楽しい・できた・分かった・もっとこうなりたいという気持ちを持ち、新たな課題に向かう姿勢を身に付ける。 ○認められる体験や達成感により個が充実する。

2 研究の重点

(1) 学習との出会いの工夫

各授業の導入部では、学習内容について「自分にとって重要」「自分の価値観と一致」「面白い・やりたい」という気持ちをもって、学びを出発できるように工夫する。実証授業では、単元の初めに単元を通して子供が健康への思いや願いをもてるように工夫した。

(2) 意思決定場面の設定

各授業の課題選定、学び方選定、次の課題選定等の様々な場面で、子供自身が選択し、意思決定する場面を設ける。実証授業では、自分の生活を振り返って、課題を見付け、得た知識を使って、課題解決に生かす学習にした。

(3) 自己効力感向上のための工夫

仲間と共に学習を進める中で、課題解決できたことを喜びとして分かち合う空間をつくる。成功体験を積み重ねることで「自分ならできる」「きつとうまくいく」等の自己効力感が向上すると考えた。実証授業では、学びの成果や感想を共有することで、よりよい生活改善への意欲を高められるようにした。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 単元を通した思いや願いをもつための学習活動

学習との出会いの場面で、子供に「健康のよさ」を問い、それを価値付けたうえで、本単元をなぜ学習するのかを考える。子供から出た言葉をもとに「健康でいるとよいこと」について、ブレインストーミングを行い、たくさんの考えに触れることで「健康であり続けたい」「病気を予防しよう」という単元を通した思いや願いをもてるようにする。

(2) 動機付けや意思決定を促す問題の提示

未来に起こりうる危機的状況を問題として提示し、子供が「やりたい」、「考えたい」という思いをもてるように動機付けをする。前時に子供が「えっ、どうしたらいいんだろう？」と興味をもてる問題を提示し、学習への意欲を高める。また、家庭学習を活用し、調べる際の学習方法も自分で選択できるようにする。

(3) 学習カードを活用した協働的な学び

1枚のシートに学習の成果をまとめていき、学習の軌跡が分かるようにする。自分で課題を見だし、その解決方法を考えた後に、友達と共有する場面を設定し、実現可能となる具体的な方法を話し合い、友達と共に解決に向かうことの喜びを感じられるようにする。

(4) 学習過程の工夫

各時間で同様の学習の流れを繰り返すことで、今後の保健領域での学習や、将来の健康課題に對峙したときに課題解決ができるよう「自ら学び続ける力」を身に付けていく。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第6学年 保健領域「病気の予防」>

時	1	2	3 (本時)	4
段階	①学習との出会い	②問題を解決する ③学習課題を見いだす・解決する		④振り返る
学習 内容 ・ 活 動	1 <u>「健康のよさ」について単元を通して意識をもつ。</u>	感染症	生活習慣病	むし歯・歯周病
	2 学習内容を確認する。	1 前時の振り返り	前時の学習内容を振り返る。	
	3 <u>病気の原因について考える。</u>	2 問題解決	前時の問題で調べてきたことを友達と話し合い、発表し、問題を解決する。	
	4 <u>病気の原因について知る。</u>	3 知る	病気の予防法について知る。	
	5 学習内容を振り返る。	4 課題解決・共有	病気を予防するための自分の課題を見付け、解決方法を考える。友達と共有する。	
	6 問題を知り、次時の見通しをもつ。	5 振り返り		
家庭学習	・ <u>感染症の予防法について考える。</u>	・ <u>生活習慣病の予防法について考える。</u>	・ <u>むし歯・歯周病の予防法について考える。</u>	

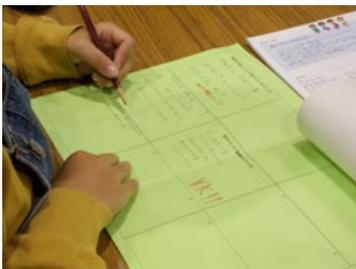
※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習 (第3 / 8時)

① ねらい

知識及び技能	○生活行動が主な要因となって起こる病気の予防について、理解することができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○生活行動が主な要因となって起こる病気を予防するために、課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、それらを表現することができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	○生活行動が主な原因となって起こる病気の予防について、健康の大切さに気付き、自己の健康の保持増進や回復にすすんで取り組むことができるようにする。

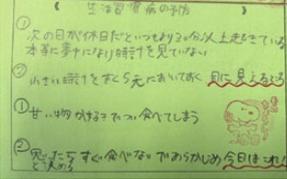
② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て□評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
1 前時の学習内容を振り返る。	○感染症の予防方法について振り返りをする。 ○前回の問題を確認する。	【家庭学習で調べてきたことをもとに、話し合い、短冊にまとめた。】 
生活習慣病について知り、予防法を考えよう。		
2 調べてきた内容を伝え合い、問題を解決できるかを考える。	○出た意見が可視化できるよう、短冊に記入し、黒板に整理する。	【自分たちの意見と照らし合わせながら、養護教諭の話聞いていた。】  【自分の生活を振り返って、課題を見だし、解決策を考えていた。】 
3 生活習慣病の予防法について知る。	○出てきた意見をもとに知識をおさえる。 □生活行動が主な要因となって起こる病気の予防について、理解している。(観察、学習カード)	
4 生活習慣病を予防するための自分の課題を見付け、解決方法を考える。 ・課題と解決方法を学習カードにまとめる。 ・友達に紹介する。	○生活習慣病は、大人になってから生活に気を付ければよいわけではないことに着目できるようにする。 ◎3, 4の活動で習得した方法を生かして考えることができるよう言葉かけをする。 ○自分の生活と照らし合わせて、実現可能であるか、継続できそうか考える。 □生活行動が主な要因となって起	

	こる病気を予防するために、課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、それらを表現している。(観察、学習カード)	
5 学習を振り返る。 6 問題を知り、次時の見通しをもつ。	○問題を提示し、家庭学習への意欲をもてるようにする。	【次時への見通しをもち、次の課題解決への意欲が高まっていた。】

※家庭学習 「むし歯や歯周病」について調べる。

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 単元を通した思いや願いをもつための学習活動</p> <p>○学習カードの中心に健康のよさを書いたことで、一人一人が自分なりの健康観をもち、毎時間、意識することができた。</p>  <p>(2) 動機付けや意思決定を促す問題の提示</p> <p>○問題を提示したことで意欲が高まり、調べようとする必要感につながっていた。さらに、次時の見通しをもつことができた。</p> <p>(3) 学習カードを活用した協働的な学び</p> <p>○家庭学習や学習カードに自分の考えや調べてきたことをまとめることで、思考が整理され、自信をもって発表することができていた。</p>  <p>(4) 学習過程の工夫</p> <p>○毎時間同じ学習サイクルを繰り返すことで、見通しをもって各学習活動に取り組んでいた。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●問題提示は、子供が自分の健康課題を見いだすことにつながるよう改善する。 ●話し合い活動は、協働的な学びとしての要素が十分に発揮されるよう検討する。 ●学習カードへの記述内容が、学びの成果が表れるよう改善していく。 ●授業展開が、子供の学びの状況や必要感に応じたものではない場面があった。「知りたい」という意欲に応じた工夫が求められる。 ●生涯にわたって一人一人が自分なりの健康観をもてるよう、他の教科等との関連を図る必要がある。

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 カリキュラム・マネジメントを意識した学びのサイクルの作成
- 2 プライバシーへの配慮と協働的な学びのバランス
- 3 子供自身が学びの軌跡をたどることができるまとめの工夫

6 本研究に携わった人

生沼 早紀	大竹 康平	後藤 智天	島田 里紗
瀬川 優梨	高木 清香	高橋 美帆	宅間 有美
中嶋 健彦	北條 友加	西澤 武	丸田 樹理
水本 恵	村瀬 智美	矢下田雄貴	綿貫 恵理

部会ホームページ



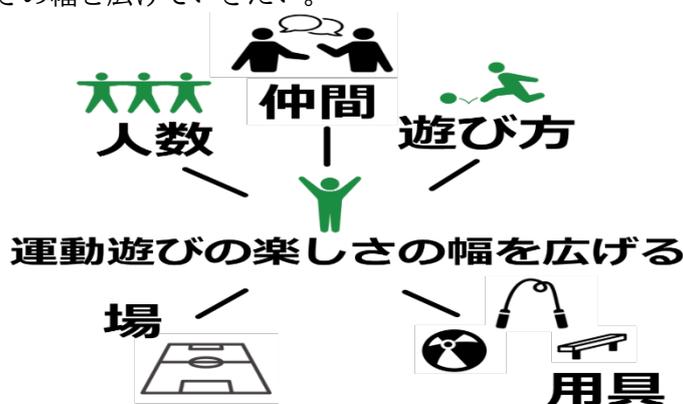
X 体育的活動領域部会

1 研究主題を受けた体育的活動領域部会の考え方

本部会では、研究主題にある「自ら学び続ける力」とは、「すすんで運動遊びに取り組む力」と捉えた。この力を育むために、子供から「運動遊びが楽しい」「運動遊びをもっと楽しくしたい」という思いを引き出すことが大切であると考えている。また、仲間と共に運動遊びの楽しさを味わい、仲間と共に遊ぶことよき気付くことを大切にする。さらに、子供たち自身で活動を進めていくことで、試行錯誤しながら運動遊びをより楽しくする喜びを味わえることが重要であると考えている。

2 研究の重点

運動遊びとの出会いを通じて、体を動かすことの楽しさに気付かせたい。また、体を動かすことの楽しさを味わいながら、仲間と一緒により楽しくしていくことや、行い方を工夫していくことなど、運動遊びの楽しさの幅を広げていきたい。



3 研究主題を実現するための手立ての工夫

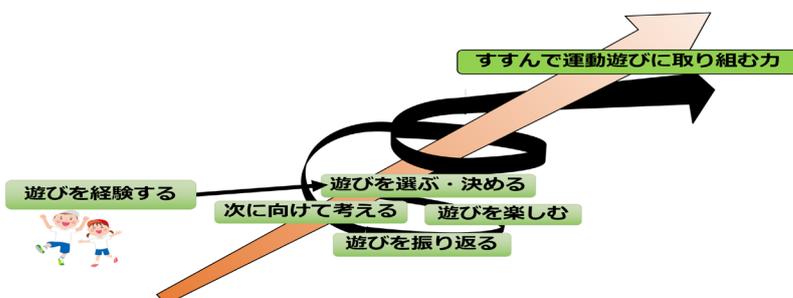
(1) 魅力的な運動遊びとの出会い

子供が魅力的な運動遊び（行い方がシンプル、工夫がしやすい、仲間と共に遊ぶ楽しさを実感しやすい遊び）に出会うことで「もっと遊びたい」という意欲が向上すると考えた。

また、教師が魅力的な運動遊びを精選して紹介することや子供の一人一台端末を活用して運動遊びの動画を視聴し、運動遊びを「やってみたい」という気持ちを引き出すようにした。

(2) 教師は子供のやりたいことに共感し、子供に活動を信じて委ねる

教師が子供を信じて活動を委ねるためには、子供が活動のサイクルを自分たちで回していき、よりよい活動にする方法を仲間と共に考えることが大切である。そして、それらの活かし方を知っていることが大変重要である。しかし、信じて委ねることは放任することではなく、教師は一人一人の活動状況を見ながら、個別にかかわり価値付けや称賛などをしていくことが重要である。



(3) 活動中の教師のかかわり・子供へのフィードバック

教師は、運動遊びに取り組んでいる子供の姿を見取り、「称賛」「価値付け」「問いかけ」「見守り」など子供の活動に応じたかかわりをするのが大切である。このように、教師が、子供の活動に対するフィードバックを行うことで、遊びの楽しさを実感することにつながる。

4 学習指導案

(1) 学習過程

※全12回の活動

体育的活動を行う前の実態把握	
	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びを通じてどのような子供を育てたいのかを考える。 ・子供はどのような遊びが好きなのかを把握する。 ・子供は普段どのような遊びをしているのかを把握する。 ・子供が十分活動できる時間設定や活動場所について考える。 ・子供同士のかかわりについて把握する。

段階	活動の仕方を知る	活動を楽しむ
子供の活動	<ul style="list-style-type: none"> ・活動をよりよくする方法を教師と考える。 ・<u>たくさんの運動遊びの中から選択・決定する。</u> ・<u>自分で選んだ運動遊びで遊ぶ。</u> ・<u>運動遊びを振り返る。</u> ・<u>次回の活動について考える。</u> 	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【子供が自分で選んで行う運動遊び】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ピーターパン（鬼遊び） ・五歩鬼 ・しっぽとり鬼 ・ボール投げゲーム ・ドンじゃん ・天大中小 など </div>
教師のかかわり	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びの紹介をする。 ・<u>子供が楽しいと思える運動遊びを精選する。</u> ・一緒に遊ぶ。 ・活動をよりよくするためのサイクルを伝える。 ・自己評価の力がより高まるように個別にかかわる。（称賛・価値付けなど） 	

※ポイントとなる子供に委ねる内容・活動には波下線、教師が導く内容・活動には二重下線で示す

(2) 本時の学習（第7／12時）

① ねらい

知識及び技能	○運動遊びを楽しく行うための基本的な行い方を理解し運動遊びを行うことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	○運動遊びをより楽しくするために、自己の活動を振り返り、よりよい活動にしようとするようにする。 ○自分の考えや工夫したことを友達に表現することができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	○様々な運動遊びを自己選択し、すすんで取り組もうとすることができるようにする。 ○きまりを守り、誰とでも仲よくかかわって遊ぼうとすることができるようにする。 ○友達の考えを受け入れようとするようにする。 ○準備や片付けを友達と一緒にしようとするようにする。 ○場の安全に気を付けることができるようにする。

② 展開

学習内容・活動	○教師のかかわり・手立て□評価(方法) ◎配慮を要する子供への支援	自ら学び続ける 子供の姿
<p>1 自分で選んで決めた運動遊びに取り組む</p> <p><前半組15分間></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドッジボール ・リレー ・サッカー ・ボール当て ・8の字綱引き <p><後半組15分間></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドッジボール ・長なわ ・ピーターパン(鬼遊び) ・ボール当て ・しっぽ取り 	<p>○用具の置き場所や場の広さ等の安全が確保できているかを確認する。</p> <p>○楽しく遊んでいる姿を称賛する。</p> <p>◎一緒に遊び、話を聞く。</p> <p>□様々な運動遊びを自己選択し、すすんで取り組もうとしている。(観察)</p> <p>○より楽しく遊ぶための行い方などの工夫について、仲間とともに相談している様子を価値付けする。</p> <p>◎グループ活動を生かして、友達同士で楽しく活動できるように促す。</p> <p>○よりよい活動方法を考えて、活動に取り入れた姿を称賛する。</p> <p>◎支援が必要な子供がいるグループへの称賛を続け、子供が意欲をもつようにする。</p> <p>○楽しく遊んでいる姿を称賛する。</p> <p>○仲間と相談しながら遊びの工夫を取り入れ、試行錯誤している様子を称賛する。</p>	<p>【自分で選んだ運動遊びで遊ぶ。】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初は2人組で綱引きを楽しんでいた。  <p>【運動遊びを振り返る。】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間と相談してより楽しく活動する方法を考えていた。  <p>【次に向けて考え、活動を楽しむ。】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・綱を4本つなげることや人数を多くする工夫を取り入れて楽しんでいた。  <p>【自分で選んだ運動遊びで遊ぶ。】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最初はしっぽを2本つけて遊んでいた。  <p>【次に向けて考え、活動を楽しむ。】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・しっぽを増やす工夫を仲間と考え、より楽しく活動することができた。 
<p>2 遊んだ友達と活動を振り返る</p>	<p>○グループで振り返るようにする。</p> <p>○自分の意見を伝えるのが苦手な子供を支援する。</p>	

5 研究の成果と課題

令和6年度の研究の成果と課題		
	研究の成果	課題
研究主題を実現するための手立て・副主題との関連	<p>(1) 魅力的な運動遊びとの出会い</p> <p>○第一回目の体育的活動では、遊びの経験や子供の実態を基に、行い方が簡単で遊びの工夫がしやすい「しっぽとり」を運動遊びとの出会いにすることで、意欲的に活動することができた。</p> <p>(2) 教師は子供のやりたいことに共感し、子供に活動を信じて委ねる</p> <p>○子供に活動を委ねることを大切にし、その機会を多くつくったことで、活動のサイクルを自分たちで回し、よりよい活動にする方法を仲間と共に考える姿があった。特に遊びを選ぶ・決める際には、子供に活動を委ねる場面を多くすることで、すすんで運動遊びに取り組む姿が見られた。</p> <p>(3) 活動中の教師のかかわり・子供へのフィードバック</p> <p>○子供の多様な活動状況を受け止めながら、よりよく活動する問いかけを大切にしたことで、遊びの楽しさを実感することにつながった。</p> <p>(4) 副主題との関連について</p> <p>○体育的活動領域では、子供が「こうしたい」という願いをもつことが「課題」となり、「楽しく遊びたい」という「解決」をする。以下のように、遊びの中で子供の願いを自分たちで実現していく姿が見られた。まさに、運動の楽しさを知り、自分の願いを実現していく課題解決の喜びを味わいながら活動している姿が見られた。</p>	<p>●子供にとっての「魅力的な運動遊び」について具体的に示す。</p> <p>●子供に活動を委ねるために、活動前や経験する場面で大切にすることを具体的に示す。</p> <p>●教師は、子供の変容に気づき、より具体的な言葉で価値付けられるようにする。</p> <p>●運動の楽しさをさらに実感できるために、「誰とでも」楽しく遊ぶことができる姿を実現するための手立てを検討していく。</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">最初は8の字跳び</div> <div style="font-size: 2em; color: blue;">➡</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">次どうするか考える</div> <div style="font-size: 2em; color: blue;">➡</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">長なわを2本つなげて全員跳び</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">    </div>	

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を実現するために令和7年度に向けた重点課題

- 1 体育的活動領域部会の「仲間と共に身に付けていく」の考えを明確にする。
- 2 子供の活動がより高まるような教師の「かかわり」の視点を明確にする。
- 3 体育的活動に新たな価値付け（取組方等）を考え、手立てを改善していく。

6 本研究に携わった人

伊東 峻	上野 俊也	大久保真実	鍵森 英	加藤 広大
川口 杏翼	斉藤 一恵	佐藤 敦喜	鈴木 和洋	外山稜太郎
田代 智紘	野口 菜月	西村 亮祐	馬場 達彦	藤枝 伸行
矢野 香奈	山口 竜大			

体育的活動 HP



5 研究協力校及び推薦校の研究内容

I 研究協力校

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習

～「やってみたい・こうやったらできた・もっとやってみたい」の学びのサイクルを通して～

品川区立後地小学校 校長 西川 幸延

1 主題設定の理由

本校は、校舎改築工事が4年間あり、十分な運動を行う環境が極端に少なかった。その結果、体力の向上や健康の保持増進といった教育活動が十分にできず、体力の低下が大きな課題であった。そこで、体育科を始め、様々な時間を活用して体を動かす楽しさや、健康な生活を送るための素地を身に付けることが重要であると考え、令和3年度から体育科を中心とした研究に取り組んでいる。

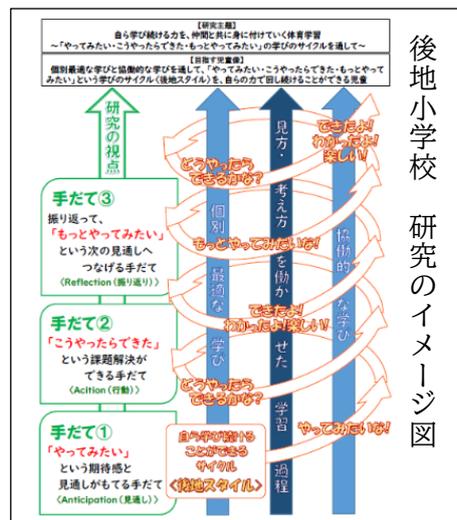
令和4・5年度は、東京都教育委員会 体育健康教育推進校、さらに、令和5年度は文部科学省 教育課程実践検証協力校（保健領域）として、子供自身が「学びのサイクル」を通して、学習課題を解決していく研究を進め、研究発表会を行った。

この研究の成果や課題を踏まえ、本校の考える「学びのサイクル」の更なる実現に向け研究を深めている。

2 研究の概要

新しい社会の在り方を自ら創造することができる資質・能力を子供たちが育むためには、教員自身が習得・活用・探究という学びの過程全体を見渡し、子供たちの変化を踏まえつつ、教員自らの指導方法を常に見直し、改善していくことが求められる。

本校では、子供たちが、学習課題を見だし、課題を解決していく流れとして、「やってみたい」という期待感と見通しがもてる手立て・「こうやったらできた」という課題解決ができる手立て・「もっとやってみたい」という次の見通しへつなげる手立ての3点を研究の視点としている。この3つについての具体的な方策を、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の視点でも考え、主体的・対話的で深い学びのある学習を展開することで、児童の自ら学び続ける力を育むようにした。



3 研究の実践

本校は、令和3年度から始まった校内研究から、東京都小学校体育研究会の各領域部会の正副部長から指導を受けてきた。令和4年度からは、東京都教育委員会 体育健康教育推進校として、「体づくり運動」、令和5年度は「ゲーム」「表現運動系」「保健」「体育的活動」の研究を行った。令和6年度は東京都小学校体育研究会 研究協力校として発表する領域を含め、「器械運動系」「陸上運動系」「ゲーム」「体育的活動」を中心に研究を進めた。

第2学年 ゲーム（コイン シューティング）

ディスクを使用することで、顔や頭にボールが当たる恐怖心を和らげ、誰でも楽しく蹴る運動に取り組めるようにした。子供は、単元を通して「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」を考え、話し合っゴールの数や得点の数え方を変えるなど、規則を工夫しながらゲームを進めた。

単元の後半には、これまでに考えた攻め方・守り方の工夫をもとに、「どうしたらゲームに勝つことができるか」をチームで話し合い、自分たちに合った攻め方・守り方の工夫を選びながらゲームを行うことができるようになった。



第3学年 器械運動（マット運動）

マット運動の特性である「非日常的な動き」を楽しみながら、基礎的な感覚を十分に養えるよう、運動遊びに取り組む時間を長く確保した。運動遊びに単元を通して取り組むことで、徐々に技とのつながりを意識して取り組めるようになっていった。はじめから技の習得を目的にするのではなく、児童がやってみたくなるような運動の場を工夫することで、できる喜びを数多く味わうことができた。

このように低学年との接続を意識して学習を展開していくことで、単元の後半には「あの技にもっと挑戦してみたい」という意欲を高めて、自分の選んだ技に取り組むことができた。



第6学年 陸上運動（走り高跳び）

やってみる場面→みんなが同じ課題に対して取り組む場面（みんな一緒の活動）→自己の課題を解決する場面（みんな違う活動）を学習過程の中で柔軟に設定し、学習を進めた。

一人一人が記録の向上を目指して、粘り強く課題解決を図ることができた。また、単元が進むにつれて、助走のリズムを確認し合ったり、空中姿勢についてアドバイスをしたりするなど、子供同士で教え合う姿も多く見られるようになった。自己の記録の伸びや記録の到達を楽しむだけでなく、友達の記録の向上を目指す楽しさや喜びも味わうことができた。



体育的活動（キラスポ）

児童の運動機会を創出するために、昼休み後の時間に体育的活動の時間を設定した。名称は、本校のマスコットキャラクターである「キラりん」と「スポーツ」を掛け合わせた「キラスポ」という名称に決定した。「キラスポ」では、各学級が週に1回程度、15分間の運動遊びを行っている。

実施場所は、校庭3つ・体育館3つで、一度に2学年が行う。それぞれの場所に3つ程度の運動遊びの選択肢を提示し、その中から児童と一緒に選んだり、組み合わせたり、ルールを工夫したりしながら運動に親しむことができるようにした。



4 研究の成果と課題

(1) 成果 児童のアンケート調査から

- 体育の授業は楽しいですか。

肯定的な回答をした子供の割合が95.7%であった。「学びのスパイラル」が分かる授業改善を行ったことで、体育の授業を楽しみ、前向きに取り組むことができるようになったと考えられる。

- 健康に気を付けて生活をしていますか。

肯定的な回答をした子供の割合が92.2%であった。運動領域の授業改善と同様に、「学びのスパイラル」の視点で授業改善を図り、子供の実態に合わせた指導を行った結果、子供の健康に対する意識は高まったと考える。

(2) 課題

- 自分の課題を選択したり、課題解決に向けたゴールの設定をしたりする手立てを講じるなど、「学びのスパイラル」に添って指導を更に行っていくことが必要である。

Ⅱ 研究推薦校（1）

子供の「学び」でつくる「これからの体育」
～子供が運動の楽しさや喜びを味わう体育学習を通して～

江戸川区立船堀小学校 校長 山下 靖雄

1 主題設定の理由

近年、教育現場では「主体的・対話的で深い学び」、「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」、「教育のDX」、「ウェルビーイング」等の言葉が飛び交う。これからの社会を生きる子供たちが「自ら学び、生き抜く力」を身に付けるということである。そのためには我々教師が指導観を転換し、「教師主導」から「子供主体」へと授業を改善していかねばならないと考える。また、体育学習で忘れてはならないのは運動の「楽しさ」である。豊かなスポーツライフの実現という体育科のゴールを目指す上で、子供たち一人一人が運動への肯定的な思いをもてるようにすることが重要である。これらのことを踏まえ、子供一人一人が自らの学習課題を見だし、自己調整機能を発揮し運動や保健についての学習課題を解決していくことを目指し、上記研究主題を設定した。

2 研究主題に迫るための4つの柱

- (1) 子供が学習課題を見だし、見方・考え方を働かせて学ぶ「学習過程」
- (2) 子供が学び（個別最適・協働的）をすすめるための「ICT活用」
- (3) 子供の学びの姿をもとにした「学習評価」
- (4) 子供が運動の楽しさを味わえる体育学習・遊びの「環境づくり」 ※下線は重点

3 研究の視点

(1) 子供の学びでつくる「体育学習」

① 子供が主役の「学習過程」

学習過程は「学習課題を見いだす段階」と「学習課題を解決する段階」とし、見いだす段階では子供が運動と出会い、新しい知識に触れ、運動（学習）を経験し、その楽しさを感じる中で抱く「できそう」、「やってみたい」という思いを「学習課題」につなげていけるようにする。また、教師は子供が「学習課題」を見いだせるように、そして次の段階に自分の力で課題解決に取り組めるように学習のために必要なことをしっかり「教える」こととする。学習課題を解決する段階では子供が自己の「学習課題」に向かって、仲間と協働的に学びながら試行錯誤し、それぞれに「課題解決」を進めていく段階である。教師の役割は注意深く、個々の学びの姿を観察し、各々の主体的解決に必要な「指導や支援」を行う。

② ICTで実現する「個別最適な学び」と「協働的な学び」

ア 学習支援アプリ「Padlet」の活用

自分の学習課題やその解決の状況の振り返り、動画記録、友達の学びの記録、教師からの情報提供を1枚のキャンバスに蓄積していく。このことにより学習履歴（スタディ・ログ）を残しながら個別最適な学び、協働的な学びのより一層の推進を図る。

イ タイムシフトカメラ、スクラッチ、作戦ボードの活用

(2) 教師の「指導観」の転換

教師は「教えること」から「問うこと」、「最適な支援の仕方を考え、適時性のある指導・助言・問いかけ」を行うことに重点を置く。また、子供の学びの状況をPadletに記された学習ログを手掛かりに分析し、授業に臨む。

(3) 運動と体育学習で育てる「学校づくり」

① 船スポタイムの活用

毎週各学年1回15分間の運動遊び「船スポタイム」を始業前に継続実施した。船スポタイムでは子供自身がどのような遊びを行いたいかを考え、プレイリーダーを中心として自分たちで運

動遊びを楽しむ時間とした。教師はファシリテーターとしての役割を認識し、時にはプレイヤーとなり、運動遊びを活性化することを心掛けた。

② ストレッチタイムの導入

前年度、体力調査結果から本校児童の「柔軟性の低さ」には大きな課題があり、その解決のため、毎日中休み終了から3校時の開始までの5分間を全校一斉のストレッチタイムとした。

4 研究実践の内容

① 5年生 表現運動「対決！」



ポイント① 心と体をほぐす

「自己の心身を解き放して、イメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい」という運動特性を十分に味わえるようにした。スキップ&ストップ、窓ふき、人工衛星などで他者とかかわり、全身を弾ませてリズムダンスを踊り心と体をほぐした。

ポイント② 自由に選択できる課題解決

ひとまとまりの動きで表現する際、自分たちの表したい感じにふさわしい「はじめ—中—終わり」の構成になっているか確か、その方法を、子供たちが必要に応じて自由に選択できるようにした。

② 2年生 多様な動きをつくる運動遊び「やってみよう！」



ポイント① 運動遊びに出会う

運動遊びの「楽しさ」を味わえるようにするために様々な種類のボールやなわの中から、自分で用具を選びそれらを使って思い切り体を動かし、思いのままに遊ぶ時間をたっぷりとした。運動遊びに没頭する中で、「もっとやりたい」という学習課題が見いだせるようにした。

ポイント② 協働的な学びを促す「動きの貯金箱」

子供が見つけた動きの工夫やコツを「動きの貯金箱」として書き溜めていき、一人一人の学びを共有するためのツールとして活用した。掲示物として学年で共有することで、他のクラスで出た工夫やコツにも目を向けることができた。「試してみたい！」という学習の意欲に繋がったり、動きが広がったりと、子供の学びの手助けとなった。

5 研究の成果

① 子供の学びの姿の変容

令和5年5月と令和6年10月の児童意識調査を比較すると「学習課題」「ICT活用」「学習の振り返り」の3項目で「当てはまる」と回答した割合が大幅に伸び、学びの姿が確実に変容した。

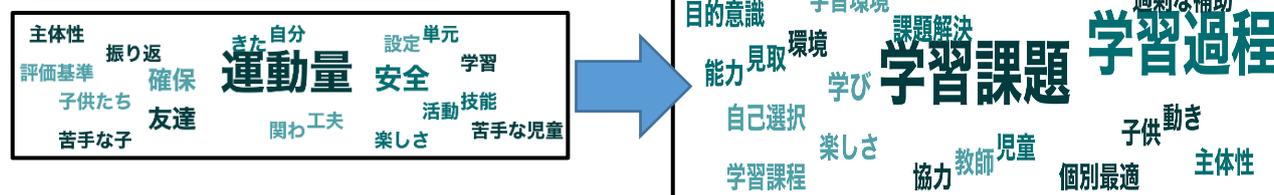
② 体力の向上

令和5年と6年の体力調査結果を比較すると体力合計点は全ての学年で向上し、全国平均値を超える結果を取めた。特に長座体前屈は6年男子でTスコア（全国平均値を50とした時の数値）が8.4Pt上昇し、ストレッチタイムの効果が実証された。

③ 教師の指導観の「転換」

体育科の指導する際に大切にしたいことの質問調査で令和5年4月の段階では「運動量」がトップであったのに対し、今年度調査では「学習課題」、「学習過程」が上位に入れ替わった。

意識調査回答をワードクラウドで整理



II 研究推薦校（2）

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
～学びの連続性をめざす授業づくりを通して～

板橋区立常盤台小学校 校長 齋藤 一裕

1 主題設定の理由

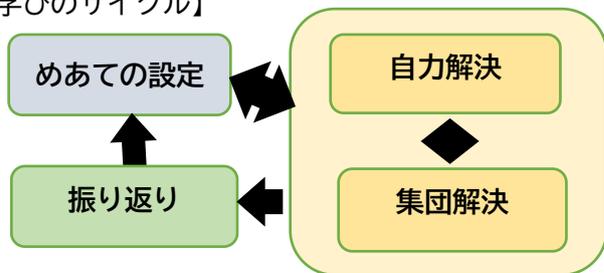
本校の子供たちの実態として「東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査」のアンケートで「1日の睡眠時間が6時間未満」「1日の睡眠時間が8時間未満」と回答する児童の割合が毎年、東京都を大きく上回っている。朝食の欠食率にも朝起きられない（朝食をとる時間がない）、食欲がわからないといった睡眠不足の影響が出ており、子供たちが運動、食事、休養・睡眠の大切さを正しく理解し、自ら健康的な生活スタイルを確立できるようになることは本校の喫緊の課題といえる。

このような課題等を踏まえ、令和6年度の研究主題を「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」とした。すべての教師が協働しながら学びの連続性をめざす授業づくりを行い、子供たちが成長の段階に合った楽しい学びや主体的な学びなどを積み重ねていけるよう支援することで、研究主題に迫ろうと考えた。

2 研究の概要

（1）学びのサイクルを生かした授業づくり

【学びのサイクル】



子供たちは課題解決型の学びのサイクルを基に学習を進めることで、課題解決の方法を身に付け、課題解決の喜びを味わうことができている。そのような子供たちの姿を見て「自ら学び続ける力」とは、子供自身が仲間と協働しながら自分に最適な形で学びのサイクルを回し続けることであると捉えた。

（2）小学校6年間を見通した授業づくり

①小学校体育（運動領域）指導の手引（令和4年3月 スポーツ庁）の活用

本手引には、すべての運動領域について小学校6年間分の指導と評価の計画が掲載されていることから本校では令和5年度より全学年・学級で活用している。

②教材配列等を工夫した学習過程

令和6年度は、「小学校体育（運動領域）指導の手引」を参考にしながら、より学校の実態に合った小学校6年間の連続した学習過程を作成していくことにした。「ゲーム（ゴール型ゲーム）」では、単元の前半にルールを簡易化した教材を用意し、子供一人一人が成功体験を存分に味わえるよう配慮した。そして、後半はチームで課題を見付け、その解決方法を工夫するような教材を位置付けた。

（3）タブレットを活用した評価活動

タブレットを活用する目的は様々であるが、本研究では、子供の評価活動での活用に焦点を当て、表現手段や思考手段、情報共有手段等の拡充を図っていくことにした。

協働的な学びの場面では、子供たちが自分たちの動きを動画にして何度も見直したり、デジタル作戦ボードを活用して作戦を立てたりできるようにした。課題解決の手がかりを可視化することによって話し合いがより活発に行われるよう配慮した。

（4）健康的な生活スタイルの確立

保健では、規則正しい生活習慣の大切さについて、科学的根拠に基づく理解を深めるための専門的な内容を含む学習の充実を図ることをめざした。また、食育・健康教育は、体育科や家庭科のみならず様々な教科等で横断的・効果的に関連させた取組を推進していくことにした。

3 研究実践の内容

(1) ゲーム領域分科会（第1・4学年）

第1学年 鬼遊び「宝取り鬼」	
	一定の区間で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの遊ぶ楽しさを「個の動き」に視点を当てながら存分に味わえるようにした。また、タブレットを活用して、宝をたくさん取るための攻め方や体の動かし方などを選択したり工夫したりできるようにした。
第4学年 ゴール型ゲーム「フラッグフットボール」	
	基本的なボール操作とボールを持たない動きによる易しいゲームをし「集団での動き」に視点を当てながら競い合う楽しさを存分に味わえるようにした。また、タブレットを活用した「デジタル作成ボード」を開発し、子供たちが自由に作戦を工夫し、共有・選択できるようにした。

(2) 体づくり運動領域分科会（第2・5学年）

第2学年 多様な動きをつくる運動遊び「ときわ台にんじゅつ学えん」	
	子供自身がめあてをもつために運動との出会いを大切に、まずやってみる時間を設定した。やってみる時間に十分に取り組んだ段階で「やってみてみたい跳び方は見付かったかな」と発問することで、子供は自分のやりたい動きやできるようになりたい動きを明確にすることができた。
第5学年 体の動きを高める運動	
	集団解決の中で ICT を積極的に活用した。グループごとにタブレットで動画を撮り、自分たちの跳び方を何度も見直したり、過去の動画と比較したりすることで動きの変化に気付くことができた。跳ぶタイミングや位置などを互いに助言しあいながら動きを高めることができた。

(3) 保健領域分科会（第3・6学年）

第3学年 保健「けんこうな生活」	
	子供一人一人が自己の生活を見直し、健康によい1日の生活の仕方や生活環境を整えるためのツールを開発した。子供は1週間、毎日自分の生活を記録し、自分の生活リズムについて見つめ直し、よいところや課題を見付けるための手立てとして活用した。
第6学年 保健「病気の予防」	
	タブレットのアプリの機能を用いることで自他の考えを視覚的に共有することができ、共通点や相違点などが明確化されたことで話し合いが一層活発になった。また、振り返りの場面では、AI を組み込んだアプリを活用することで、子供一人一人が自分の考えを深めることができた。

4 研究の成果と課題

(1) 成果

- 睡眠時間が足りていない子供の割合や朝食を毎日食べている子供の割合は、まだ十分とは言えないが少しずつ改善する傾向が見られる。
- この1年間でタブレットを活用する場面が格段に増え、評価活動の充実につながっている。

(2) 課題

- 学びの連続性をめざす授業づくりとして、第1学年から第6学年までを貫く授業実践がまだ少ない。これから積み重ねていく。

6 研究のまとめ

調査研究部長 青鹿 和裕

今年度の各領域部会の研究及び授業実践の成果から、研究主題を実現するための体育学習の在り方を、次のようにまとめることができる。

研究主題：自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
-運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して-

本研究主題が目指したもの

- 「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、そのための資質・能力を育むことをねらいとして、体育の授業づくりを行う。
- 将来一人一人が豊かな人生を送れることをねらいとし、学習の中で、運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して「自ら学び続ける力」を身に付けていくことを目指す。
- 仲間と共に学び合うことによって学習活動を一層活性化し、より自分に合った学習が展開できるようになることで、自分一人では達成することができなかった質の高い課題解決につなげる。

「今年度の研究から見えてきたことやわかったこと」

<子供自らが回す学びのサイクル>

- 自分で考え、自分で判断し、自分で実行することを繰り返す。また、自分に合った方法やペースで学べるように自己調整しながら進めることが大切である。
- 子供の発達段階や運動領域に応じた学びのサイクルがある。その学びのサイクルの回し方や回す速度、回数等は一人一人によって異なる。
- 子供が回すために、楽しさを味わうことによる意欲や期待感をもてるようにする。また、子供自身が活動を自己決定し、試行錯誤する場や時間、活動に伴う実感も大切にする。
- 授業の中では、その学びのサイクルが回せない子、停滞する子もいた。再び回し始めるため、方法や他の單元にもつながる手立てなども明らかにする。
- 様々な学習場面において子供は振り返りをしながら学びを進める。子供の振り返りによる知識・技能の向上と共に、それを支える子供自身の学び方を高めていくことも必要である。

<楽しさを生みだし、喜びにつなげる運動や課題との出会い>

- 自ら学び続ける力を身に付けるために学びのサイクルを繰り返す。運動や課題との出会いの中で学習課題を自ら見いだすことから、自分自身でサイクルを回し始める。
 - ◆自分の思いや願いから設定した学習課題
 - ◆自分の今もっている力から設定した学習課題
 - ◆目標達成に向けての取組から設定した学習課題 〔令和4年度研究集録より〕
- 学習課題を見だし、学びのサイクルを回していくために、楽しさを入り口とし、「やってみたい」「できるようになりたい」と感じられる運動や課題との出会いを重視する。
- 子供は学習の場面や教材、教具と向き合ったときに、子供なりの楽しさを見付けるのではないか。子供にとっての楽しさを教師が限定しないで、授業の中で子供自身が十分に感じ取れるようにし、学びのサイクルを回し続けることにつなげていくことが重要である。
- さらに子供自身が感じる思いを捉えることや、子供の思いをどのように学習に仕立てていくのか考えていきたい。

<子供が自ら学ぶ学習への教師のかかわり方>

- 子供に委ねる活動を通して、学習を成立させ、自ら学び続ける力を育てていくためには、教師のかかわり方も重要であり、「問いかけをして子供の思考や活動を引き出す」「技能的な指導をして子供が感じる喜びにつなげる」など手立てが示された。
- ここ数年間の継続した研究として、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実が図られ、子供同士、共に学ぶ姿が見られた。
- 子供自身が学びの姿をどのように変容させたのか、子供の姿で成果を示し追究することを大切に。子供の姿で研究成果を示していくことは、教師の指導力の向上にもつながる。
- 子供が、自分で判断し、実行していくためにも学習の学び方への助言も必要である。どのように振り返り、見直しをもてばよいのか、何を捉えて考え、どのように修正するのか、などの力こそが自立した学習者の資質・能力の育成につながると考える。

7 東京都小学校体育研究会常任理事一覧

役 職		氏 名	所属校
会 長		佐藤 勝行	江 東 区 立 南 陽 小 学 校
副会長		船山 徹	日野市立日野第八小学校
		井上 龍夫	足立区立弘道小学校
		門野 吉保	連雀学園三鷹市立南浦小学校
		小板橋 悦子	東村山市立久米川小学校
調査研究	部 長	青鹿 和裕	世田谷区立経堂小学校
	副部長	西川 幸延	品川区立後地小学校
		佐久間 浩一	葛飾区立本田小学校
		薩摩 博之	杉並区立天沼小学校
		金原 崇	東村山市立化成小学校
事務	部 長	浮津 健史	中央区立常盤小学校
	副部長	小池 木綿子	板橋区立志村第六小学校
		寺本 英雄	八王子市立元木小学校
		稲富 泰輝	西東京市立碧山小学校
		蔵野 貴通	おおさわ学園三鷹市立大沢台小学校
会計	部 長	齋藤 一裕	板橋区立常盤台小学校
	副部長	東城 良尚	世田谷区立桜丘小学校
監 査		高草木 政浩	北区立滝野川第五小学校
		折本 昭一	葛飾区立梅田小学校

8 東京都小学校体育研究会領域担当常任理事及び領域正副部長一覧

担当常任理事		正 副 部 長		
多様な動きをつくる運動（遊び）		部 長	中本 隼介	武蔵野市立第一小学校
江口 千穂 荻原 誠 寺本 英雄	北区立王子第二小学校 葛飾区立東柴又小学校 八王子市立元木小学校	副部長	森田 慎 三上 祐典 村上 太基	板橋区立常盤台小学校 大田区立調布大塚小学校 墨田区立菊川小学校
体の動きを高める運動		部 長	岡田 真典	江戸川区立上小岩第二小学校
佐藤 洋士 井上 龍夫 金原 崇	豊島区立南池袋小学校 足立区立弘道小学校 東村山市立化成小学校	副部長	土屋 紗希子 藤井 智崇 山本 侑弥	鷹南学園三鷹市立中原小学校 大田区立大森第四小学校 中央区立明石小学校
器械運動系		部 長	伊藤 雅久	江東区立浅間堅川小学校
小坂橋 悦子 永瀬 功二 須藤 央	東村山市立久米川小学校 東久留米市立本村小学校 世田谷区立深沢小学校	副部長	風澤 勇人 秋田 泰佑 久保 哲也	品川区立後地小学校 世田谷区立給田小学校 墨田区立第三寺島小学校
陸上運動系		部 長	崎村 和秀	大田区立新宿小学校
浮津 健史 山下 靖雄 角田 成隆 中村 一裕	中央区立常磐小学校 江戸川区立船堀小学校 足立区立千寿本町小学校 大田区立志茂田小学校	副部長	生重 瑛幸 河村 俊博 熊谷 充真	世田谷区立多聞小学校 江戸川区立南小岩小学校 清瀬市立清明小学校
水泳運動系		部 長	北川 修司	清瀬市立清瀬第八小学校
船山 徹 齋藤 一裕 小牧 来太	日野市立日野第八小学校 板橋区立常盤台小学校 千代田区立富士見小学校	副部長	柳沼 奨 白鳥 紗貴 松江 大雄	江戸川区立中小岩小学校 大田区立蒲田小学校 府中市立府中第八小学校
ゲーム		部 長	吉田 直崇	連雀学園三鷹市立第六小学校
西川 幸延 杉谷 努 東城 良尚	品川区立後地小学校 武蔵野市立境南小学校 世田谷区立桜丘小学校	副部長	澤 祐一郎 川西 雄輝 渡邊 桃子	国分寺市立第四小学校 練馬区立上石神井小学校 東村山市立久米川東小学校
ボール運動		部 長	福井 佑太	東村山市立野火止小学校
佐久間 浩一 菊池 修 稲富 泰輝	葛飾区立本田小学校 立川市立幸小学校 西東京市立碧山小学校	副部長	世取山 拓平 河原 直人 若林 将	港区立港南小学校 江東区立砂町小学校 江戸川区立一之江第二小学校
表現運動系		部 長	阿部 千春	足立区立梅島小学校
関谷 望 小池 木綿子 森賀 慎一	青梅市立河辺小学校 板橋区立志村第六小学校 杉並区立杉並第三小学校	副部長	田窪 えり果 照沼 純 塚越 潤	江戸川区立船堀小学校 江戸川区立南小岩小学校 文京区立林町小学校
保健		部 長	大竹 康平	台東区立忍岡小学校
難波 誠二 佐々木 秀之 田村 砂弥香	杉並区立永福小学校 練馬区立開進第三小学校 千代田区立麴町小学校	副部長	村瀬 智美 丸田 樹理 水本 恵	世田谷区立千歳台小学校 連雀学園三鷹市立第六小学校 足立区立梅島第一小学校
体育的活動		部 長	鈴木 和洋	品川区立伊藤小学校
薩摩 博之 門野 吉保 蔵野 貴通	杉並区立天沼小学校 連雀学園三鷹市立南浦小学校 おおさわ学園三鷹市立大沢台小学校	副部長	大久保 真実 馬場 達彦 加藤 広大	足立区立伊興小学校 江戸川区立東小岩小学校 江戸川区立船堀小学校

令和6年度 東京都小学校体育研究会 研究集録

令和7年2月21日発行

編集・発行 東京都小学校体育研究会

代表者 会長 佐藤 勝行

(江東区立南陽小学校長)

事務局 江東区立南陽小学校

所在地 江東区東陽2-1-20

電話 03-3649-3461

FAX 03-5690-4014