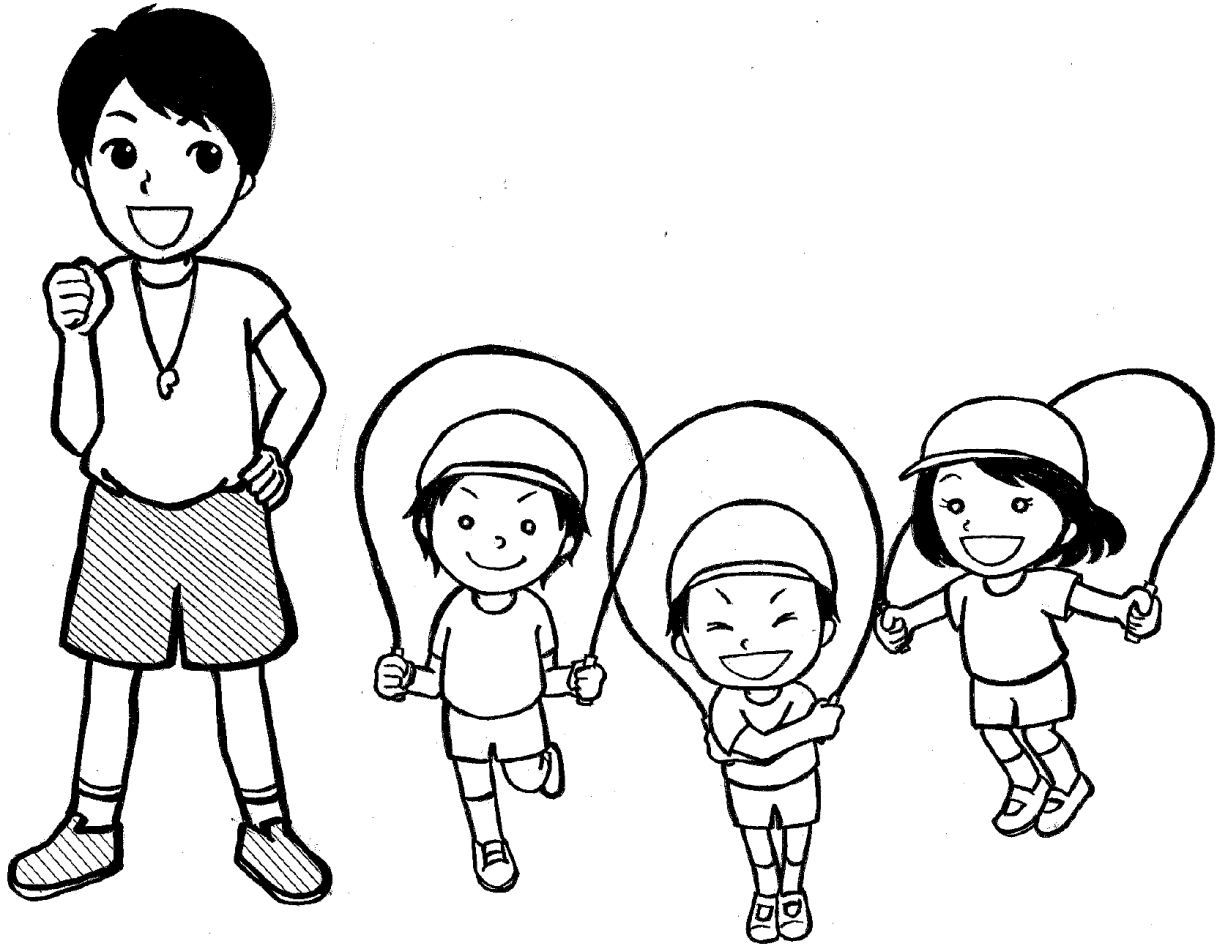


令和5年度 東京都小学校体育研究会 実証授業  
多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

「互いに学び合い、  
自らの学びを深めていく体育学習」



【指導・講評】

江東区教育委員会 指導主事  
伊東 徹也 先生

【実証授業】

授業日 令和5年11月21日（火）  
場 所 墨田区立菊川小学校  
最寄駅 JR総武線・錦糸町駅徒歩15分  
都営新宿線・菊川駅徒歩10分  
授 業 第1学年 体づくりの運動遊び  
「多様な動きをつくる運動遊び」  
授業者 村上 太基 教諭

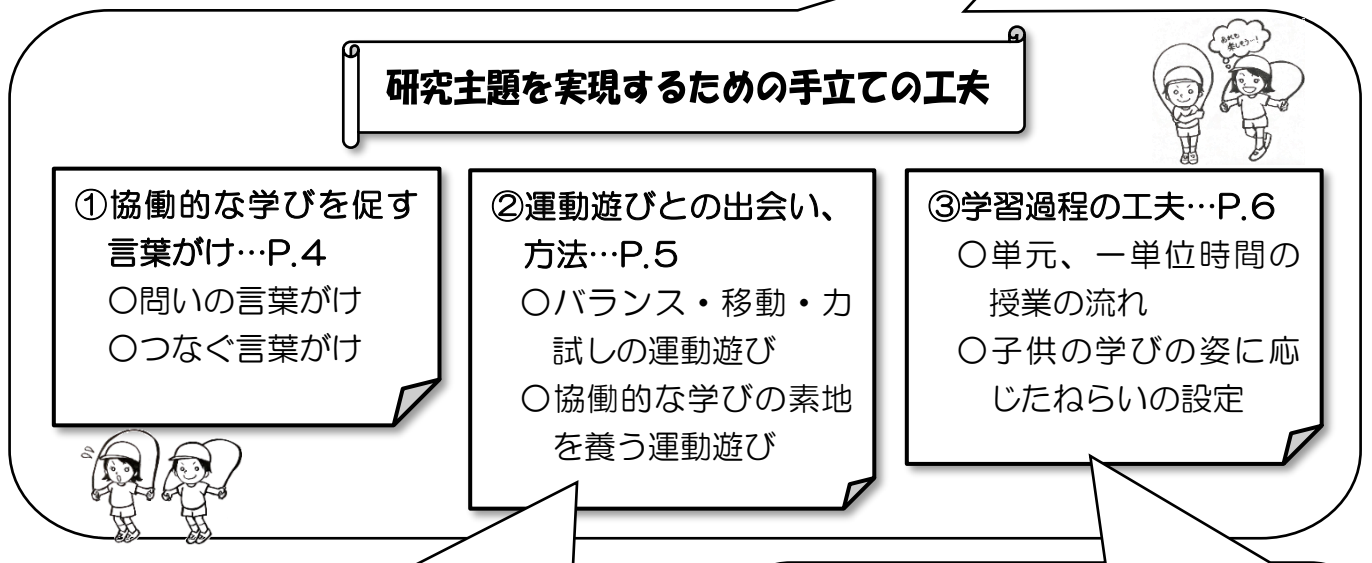
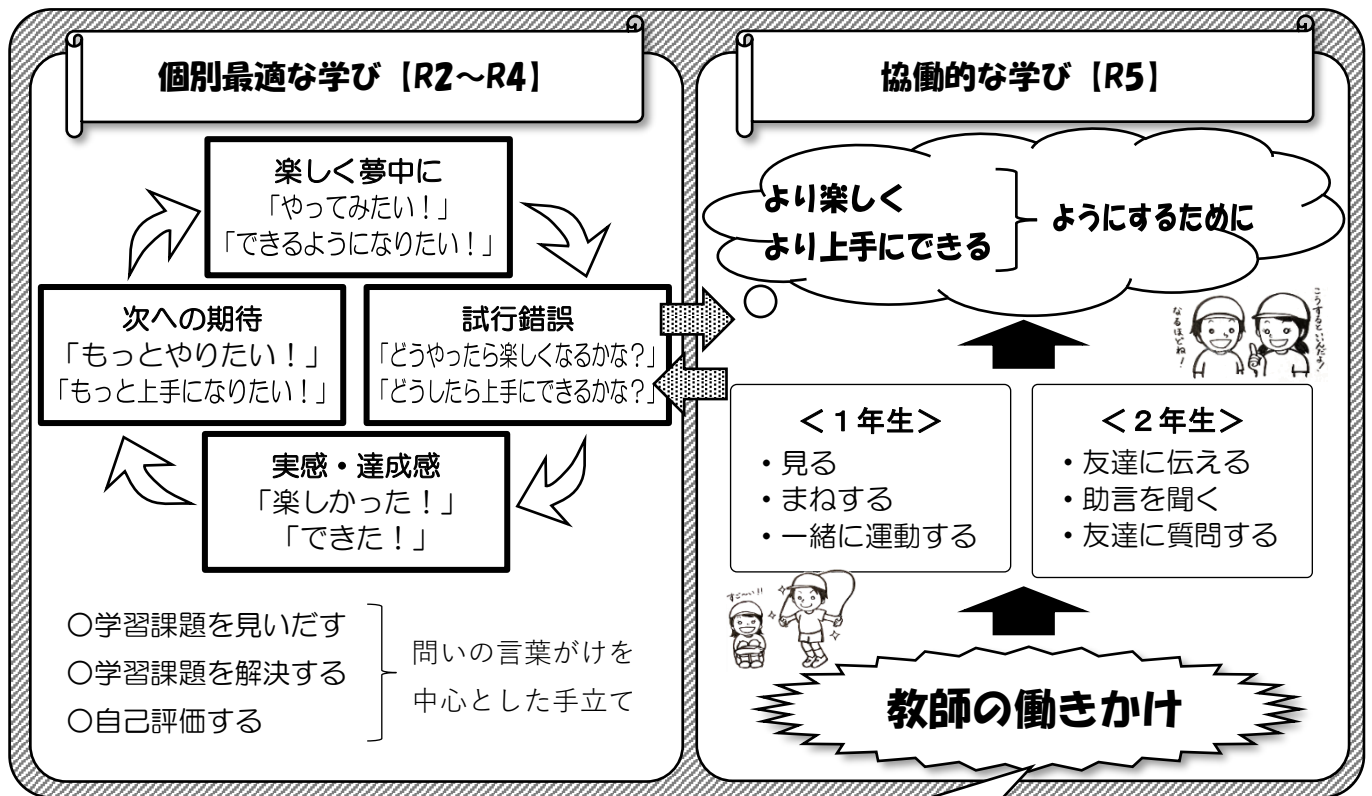
本部会のHPはこちらからアクセス！⇒



研究の全体構想図及び研究の概要



<多様な動きをつくる運動（遊び）部会 研究構想図>  
 ~「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実~



資料…P.10.11 動画付き！！

## シン・運動遊び例集

明日の授業にすぐ使える！  
遊びの組み合わせ方・つなぎ方

### 【次時のねらいを設定するための教師の振り返り！】

教師のねらいと  
子供の思い…ズしていませんか！？

そのズしを修正し、子供の学びの姿に合ったねらいを設定するために…

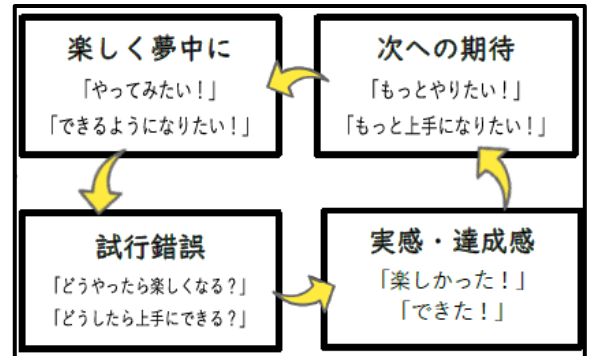
## 多様な動きをつくる運動（遊び）部会 実証授業

### 1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

本部会では、その特性から、子供一人一人が個別の学習課題（やってみたい、できるようになりたい）に取り組む姿が多く見られる。そのような個の学習課題を中心として、右の図のようなサイクルを単元及び一単位時間の学習でたくさん回すことが大切であると考ええる。

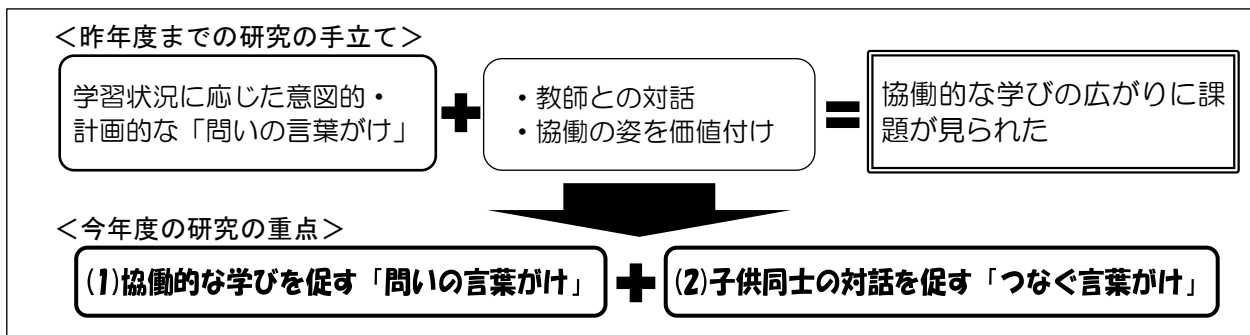
また、その中で協働的な学びを学習の段階に応じて意図的・計画的に引き出していくことが「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実には必要である。

今年度の実証授業では、低学年（主に第1学年）における協働的な学びの姿を明らかにした上で、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図るための学習過程を考えるとともに、以下に述べる研究の重点及び手立てを講じることで、「互いに学び合い、自ら学びを深める学習」を実現していきたい。



※R4 多様な動きをつくる運動（遊び）部会  
実証授業指導案及び資料より

### 2 研究の重点



### 3 夏季合同研究会より

#### (1) 協議から

- 低学年における協働的な学びの姿について、参加した先生方のイメージする子供の姿と部会の考える子供の姿に乖離があったため、丁寧に説明することができた。
- 部会の授業の作り方、流し方、指導の技が知りたいという「シン・運動遊び例集」への期待の声が多いため、研究発表までに授業ベースで活用できるように仕上げていく。

#### (2) 指導講評から

- 学習過程の一般化へ向けて、一単位時間の流れが定まっているのは、子供も教員も行いやすいため、どのように示していくか明確にすること。
- 1年生段階での「協働的な学びの姿」のゴールを示すこと。また、子供に何を実感させるのか具体的な手立てを示すこと。
- 「問いの言葉がけ」「つなぐ言葉がけ」について、子供の試行錯誤する時間を保証しながらも、効果的な支援のタイミングを追究していくこと。

#### 4 学習指導案

##### (1) 実証授業実施校等

墨田区立菊川小学校

第1学年1組 児童：26名 指導者：教諭 村上 太基

##### (2) 単元名 多様な動きをつくる運動遊び「きくかわランドであそぼう」

##### (3) 単元の目標

知識及び技能	多様な動きをつくる運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、体のバランスをとったり、移動をしたり、用具を操作したり、力試しをしたりすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	多様な動きをつくる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	運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

##### (4) 単元の評価規準

知識・技能	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 多様な動きをつくる運動の行い方を知っている。</li> <li>2. 姿勢や方向、人数を変えて体のバランスをとる動きができる。</li> <li>3. 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて体を移動する動きができる。</li> <li>4. 巧みに用具を操作する動きができる。</li> <li>5. 力を出し切ったり、力の入れ方を加減したりする動きができる。</li> </ol>
思考・判断・表現	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. やってみたい運動遊びや、友達と一緒にいると楽しい運動遊びを選んでいる。</li> <li>2. より楽しい運動遊びができるように、行い方を工夫したり、友達の動きを見て、よい動きを見付けたりしている。</li> <li>3. 動きのこつやポイント、楽しい運動遊びの行い方について、考えたり見付けたりしたことを友達に伝えている。</li> </ol>
主体的に学習に取り組む態度	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運動に進んで取り組もうとしている。</li> <li>2. きまりを守り、誰とでも仲よく励まし合って運動をしようとしている。</li> <li>3. 友達と協力して用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>4. 友達の考えや取組を認めようとしている。</li> <li>5. 運動する場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</li> </ol>

##### (5) 児童の実態

本学級の児童は体を動かすことに意欲的で前向きに運動に取り組む児童が多い。これまでに多様な動きをつくる運動遊びでは、5月に体を移動する運動遊びとボールを操作する運動遊びに取り組んだ。いろいろな動きをやる時間を多くとり、行い方を工夫したり、友達の動きを見て、よい動きを見付けたりする姿をねらった。しかし他者に目を向けることよりも、自分のやりたい運動遊びに取り組む姿が多く見られた。他の単元や他教科での学習を積み重ね、少しずつ友達の真似をしたり、教えたりする姿が見られ始めている。本単元の後半では、より運動に楽しく取り組むために、他者との関わりを深めていく学びの姿をねらっていきたい。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

① 協働的な学びを促す言葉がけ

ア、協働的な学びを促す「問いの言葉がけ」

単元の中盤以降で、個の運動欲求の充足や同じ動きへの飽き（飽和状態）が見られたときに、動きのバリエーションを広げたり（多様化）、こつを見つけて動きの質を高めたり（洗練化）するために、意図的・計画的に協働的な学びに向けたねらいを設定し、「問いの言葉がけ」を考える。以下はその一例である。

	多様化に向けて（主に1年生）	洗練化に向けて（主に2年生）
導入 ※全体に	「まねしてみたい動きはあるかな？」	「かっこよく（上手に）できている友達はあるかな？」
展開（やってみる） ※個別に	「〇〇さんはどんなことをしているかな？」	「誰が上手かな？」 「どんなところが上手かな？」
終末（振り返り） ※全体に	「友達のどんな動きをまねしてみたかな？」	「かっこよく（上手に）できている友達は見付かったかな？」

イ、子供同士の対話を促す「つなぐ言葉がけ」

上記のような、協働的な学びに向けたねらいを設定する中で、子供同士をつなぐための支援的な言葉がけを個別にする。低学年の特性として、他者への関心が薄く、個の活動に終始してしまう傾向が見られる。そのために、友達の様子や動きに興味をもち、目を向けるように教師は積極的に働きかける必要があると考える。（短なわを例に）

多様化をねらいとしたとき	洗練化をねらいとしたとき
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動きや思考が停滞している場合 →「〇〇さんの跳び方が面白そうだけれど、やってみない？」</li> <li>→みんなと違う動きをしている子供を見付けて、「見て見て、〇〇さんがこんな跳び方しているよ」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 同じ動きに何度も取り組んでいるが、なかなか上手にできない場合 →「〇〇さんも同じ跳び方していたよ。どうやって跳んでいるか“こつ”を聞いてみよう」</li> <li>→「〇〇さんこまっているから、教えてあげて」</li> <li>→「どんなところが上手だと思う？」</li> <li>→こつをつかんでいる子供を見付けて「〇〇さんの跳び方見て！すごいきれいな跳び方しているよ」</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 行い方の工夫を広げたいとき (例：人数など) →「〇〇さんと一緒にやってみない？」</li> </ul>	

## ② 運動遊びとの出会い

ア、バランス、移動、力試しの運動遊びの扱い

運動遊びも用具操作と同様に主運動として扱う。子供の「やってみたい（運動欲求）」に火を点けることが大切である。運動遊びを扱うときのポイントは以下の通りである。

- 授業前半の10分から15分で行う。
- 端的な指示で、簡単に誰でもすぐに行える！
- 勝敗にこだわらない！
- 子供が動きや行い方をアレンジできる！
- 子供の実態に応じて、運動遊びの組み合わせ方を変える。

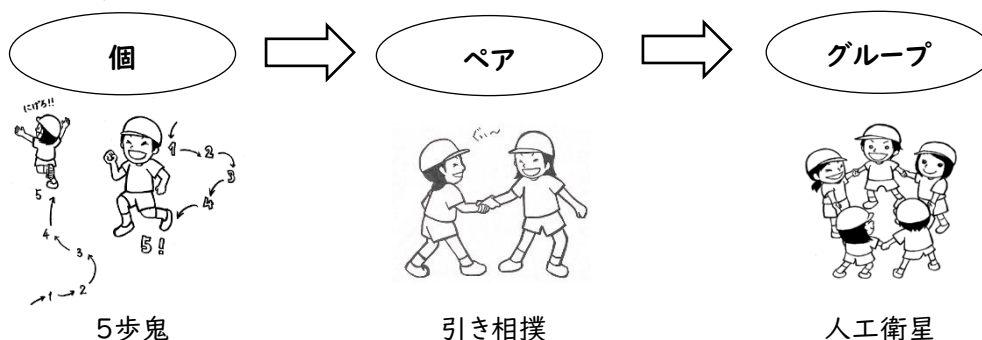
詳細は・・・

シン・運動遊び例集で！

イ、協働的な学びの素地を養う運動遊びの指導

○友達と関わる機会をつくる

「一緒にやる」「一緒に遊ぶ、決める」「いろんな友達とやってみる」と友達と関わることの価値に気付けるように、教師対子供全員→ペア→グループのように友達と関わる機会を意図的に設定する。



○友達の動きを見る、まねをする、取り入れる

運動遊びの中にも、上手な動き（動きのこつをつかんでいる）がある。教師は、その動きを見逃さず、絶え間ない称賛と共有を通して、協働的な学びの素地を培っていくことが大切である。

（例）陣取りじゃんけん

- ・大きく前に進んでいいね！
- ・全身を使ってグーンと前にジャンプしていいね！
- ・一歩がとても大きい！
- ・〇〇さんの動きをさっそくまねしているね！いいね！



③ 子供の学びの姿に応じた学習過程の考え方

ア、単元や一単位時間の学習の流れ

・単元の構成

前半 10～15分 バランス or 移動 or 力試しの運動遊び

後半 20～25分 用具操作の運動遊び

→上記の組み合わせを4～5時間の小単元で構成する。

※具体的な内容の配列は、昨年度までの実証授業資料の指導計画を参照

・一単位時間の学習の流れ

やってみる⇒学びを価値付ける⇒もう一度やってみる⇒振り返る

上記のような学習の流れを、単元を通して取り組むことで、

子供は学習の見通しをもつことができるようになるとともに、

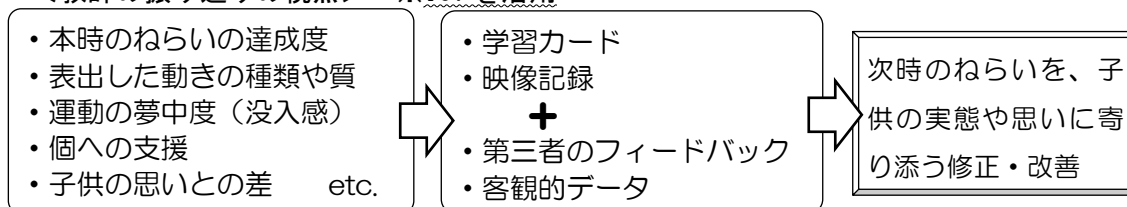
運動遊びに夢中に取り組む中で、試行錯誤できる時間を確保する。

イ、子供の学びの姿に応じたねらいの設定

1. 授業前に単元を通した教師のねらいを設定する。

2. 毎時間の授業後に、以下の視点に沿って授業を振り返り、次の時間のねらいを修正・改善する。

<教師の振り返りの視点> ※ICTを活用



<部内授業①の例> 第1学年 用具操作 (短なわ)

	第1時	第2時	第3時	第4時
事前に設定したねらい	いろいろな跳び方をやってみる。	基本的な跳び方のこつを知る。	いろいろな跳び方に取り組んだり、友達の跳び方を見付けたりする。	友達のまねをしたり、友達と相談して新しい跳び方を見付けたりする。
授業後に変更したねらい		いろいろな跳び方をやってみる。	基本的な跳び方のこつを知る。	友達と一緒に、いろいろな跳び方をやってみる。
変更した理由		まだ、「やりたい、やってみよう」という思いが見られたとともに、動きの広がりが少なかったため。	動きは広がったが雑に跳んでいる児童が多かった。2人組やさらなる動きの広がりにつなげるために一度こつを押さえたかった。	動きの停滞が見られ、こつを意識しながらどんな跳び方をすればいいか分からなくなっていたため。

<部内授業②の例> 第2学年 用具操作 (短なわ)

	第1時	第2時	第3時	第4時
事前に設定したねらい	いろいろな跳び方をやってみる	基本的な跳び方のこつを知る。	いろいろな跳び方をやってみるとともに、上手な友達を見付ける	友達と一緒に跳んで遊び方を工夫したり、こつを伝え合ったりする。
授業後に変更したねらい		基本的な跳び方のこつを知るとともに、上手な友達を見つけ、友達にこつを聞く	上手な友達を見付ける	友達と一緒に跳んで遊び方を工夫したり、こつを伝え合ったりする。
変更した理由		多くの跳び方に「やってみよう」と意欲的に取り組む児童が数多くいた一方、基本的な跳び方のこつに対する意識は低いと見取った。また、上手な友達にすすんで声を掛け、アドバイスをもらっている児童の姿が見られた。	複数人で跳ぶ遊び方の工夫が見え始めた一方、こつを知ったり気付いたりしたこと友達とではなく個人で「やってみよう！」に意識が集中していく様相が見られた。	友達と一緒に(相談して)取り組む姿を共有したことで、「友達」という意識が向上した。また、速さや時間を競争する遊び方の工夫が見え始めた。さらに、友達に相談することで、やってみよう跳び方が成功した児童の姿が見られた。



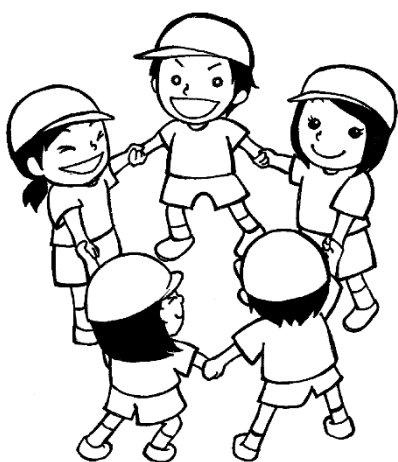
(7) 単元の指導計画・評価計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13 (本時)	14	15	16	17	18	
<b>学習 内容</b>	<体ほぐしの運動遊び>		○学習の流れの確認 ○準備運動				○学習の流れの確認 ○準備運動				○学習の流れの確認 ○準備運動				○学習の流れの確認 ○準備運動				
	○学習の流れの確認 ○準備運動 ○1人でできる手軽な運動遊び 「いろいろウォーキング」 リズムに合わせて移動して、すれ違った友達とハイタッチする。		○体を移動する運動遊び 這う、歩く、走る、跳ぶ、はねるなどの動き 「五歩鬼」 「陣取りじゃんけん」 「シグナルラン」 「UFO」				○用具を操作する運動遊び【ボール】 用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、転がすなどの動き 「ボール運びリレー」 「ボールギャザーゲーム」 用具に乗るなどの動き【大きなボール】 「大きなボールで○○」				○体のバランスをとる運動遊び 回るなどの動きやバランスを保つ動き 座る、立つ、渡るなどの動きとバランスを保つ動き 「クルっとジャンケン」 「幸せなら手をたたこう(2人組で座る・立つ)」 「人工衛星」				○力試しの運動遊び 人を押す、引く動きや力比べをするなどの動き 人を運ぶ、支えるなどの動き、物にぶら下がるなどの動き 「いとまき(引き・押し相撲)」 「俵返し」 「わにじゃんけん」 「大根抜き」				
○2～3人でできる手軽な運動遊び 「キセキの数」 2人組や3人組などのグループづくりをゲーム感覚で行う。 「むすんでひらいて」 歌遊びにのせて友達と触れ合う。		○用具を操作する運動遊び 用具を投げる、捕るなどの動き【ボール】  <やってみる時間> やってみたい、もっとやってみたい動きに取り組む時間  ↓ <やってみる時間を十分に確保する。>				○用具を操作する運動遊び 用具に乗るなどの動き 用具をくぐるなどの動き【竹馬・一輪車】 【長なわ】  補助を受けながら乗る 連続回旋跳びをする  <やってみる時間>  ↓ <やってみる時間を十分に確保する。>				○用具を操作する運動遊び 用具を跳ぶなどの動き【短なわ】 <やってみる時間> やってみたい、もっとやってみたい動きに取り組む時間  ↓ <やってみる時間を十分に確保する。>				○用具を操作する運動遊び 用具を回す、転がす、くぐるなどの動き【フープ】  <やってみる時間> やってみたい、もっとやってみたい動きに取り組む時間  ↓ <やってみる時間を十分に確保する。>					
○グループや全員でできる手軽な運動遊び 「なべなべそこぬけ」 手をつないで歌遊びにのせて行う。 2人→グループ→全員 「風船運び」 グループで手をつないで、風船を落とさないように運ぶ。 「だるまさんが止まった」 ボールを使って、だるまさんが転んだを行う。ボールを持っている時は止まる。ボールが手から離れている時は動ける。		<学びを価値付ける時間> 一単位時間のねらいに基づいた子供の姿を紹介し、共有する時間  ↓ <もう一度やってみる時間> もっとやりたい、上手になりたい、できるようになりたい動きなどに取り組む時間  ↓ <学びを価値付ける時間>  ↓ <もう一度やってみる時間>				<学びを価値付ける時間> 一単位時間のねらいに基づいた子供の姿を紹介し、共有する時間  ↓ <もう一度やってみる時間> もっとやりたい、上手になりたい、できるようになりたい動きなどに取り組む時間  ↓ <学びを価値付ける時間>  ↓ <もう一度やってみる時間>				<学びを価値付ける時間> 一単位時間のねらいに基づいた子供の姿を紹介し、共有する時間  ↓ <もう一度やってみる時間> もっとやりたい、上手になりたい、できるようになりたい動きなどに取り組む時間  ↓ <学びを価値付ける時間>  ↓ <もう一度やってみる時間>				<学びを価値付ける時間> 一単位時間のねらいに基づいた子供の姿を紹介し、共有する時間  ↓ <もう一度やってみる時間> もっとやりたい、上手になりたい、できるようになりたい動きなどに取り組む時間  ↓ <学びを価値付ける時間>  ↓ <もう一度やってみる時間>					
○片付け○整理運動○振り返り		○片付け ○整理運動 ○振り返り				○片付け ○整理運動 ○振り返り				○片付け ○整理運動 ○振り返り				○片付け ○整理運動 ○振り返り					
<b>評価の 重点</b>	知識 技能	/		①	③	④	①	④	①	④	①	②	④	①	⑤	④	①	④	
	思考 判断 表現	/		①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②
	主体的に学習に 取り組む 態度	/		①	②	⑤	③	②	④	⑤	③	②	④	⑤	④	⑤	④	⑤	④

(8) 学習過程

< 第1学年 多様な動きをつくる運動遊び 「きくかわランドであそぼう」 >

時	1	2	3 (本時)	4
ねらい	いろいろな跳び方をやってみる。	基本的な跳び方のこつに気付く。	いろいろな跳び方に取り組んだり、自分が真似したい跳び方を見付けたりする。	友達の真似をしたり、友達と相談して新しい跳び方を見付けたりする。
学習内容・活動	<p>○「体のバランスをとる運動遊び」に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・座る,立つなどの動き【幸せなら手をたたこう】</li> <li>・バランスを保つ・回るなどの動き【くるっとじゃんけん】【人工衛星】</li> </ul> <p>○「用具を操作する運動遊び」に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・用具(短なわ)を跳ぶなどの動きで構成される運動遊び</li> </ul>			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>やってみる時間</p> </div>			
	<p>※できるできないに捉われず、自分がやりたい動きに取り組む。</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</div>			
	<p>(行い方の工夫例)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・姿勢(片足、後ろ、グーチョキパー)を変えて跳ぶ・リズムを変えて跳ぶ・友達と一緒に跳ぶ 等</li> </ul>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>学びを価値付ける時間</p> </div>				
<div style="text-align: center; font-size: 2em; margin: 10px 0;">↓</div>				
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>もう一度やってみる時間</p> </div> <p>※子供の学習状況によってこのサイクルを2~3回繰り返す</p>				
<p>○振り返りをする。</p>				



(9) 本時の学習

① 本時のねらい

○より楽しく運動遊びができるように、行い方を工夫したり、友達の動きを見て、自分が真似したい跳び方を見付けたりすることができるようにする。【思考力,判断力,表現力等】

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮児童への支援	□評価(方法)
1 準備運動をする。	○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。	
2 「体のバランスをとる運動遊び」に取り組む。 「くるっとじゃんけん」 「幸せなら手をたたこう(2人組で座る・立つ)」 「人工衛星」	○「いつでも・どこでも・だれとでも」友達と一緒に運動している子供を称賛する。 ○説明は端的に、どんどん活動に取り組む。 ○「くるっとじゃんけん」では、回転してから大きく体を大きく使えるように声をかける。 「幸せなら手をたたこう」では、歌遊びを活用し、2人で体を支えながら座る立つができるように声をかけたり、コツを共有したりする。」 ○「人工衛星」では、安全面から手首をつかむことを子供に伝え続ける。 ◎友達に目を向けられるように、よい動きを真似することを伝えたり、動きのポイントについて具体的に助言したりする。	
3 「用具を操作する運動遊び」に取り組む。(短なわ)  『どんな跳び方があるかな?』 ・こんな跳び方をやってみた ・○○さんはこんな跳び方をしていた  〈やってみる時間〉 ↓ 〈学びを価値付ける時間〉 ↓ 〈もう一度やってみる時間〉 ※子供の学習状況によって、このサイクルを2～3回繰り返す。	○前時の子供の振り返りから、本時のねらいに沿った発問を行う。 〈やってみる時間〉 ○友達の動きを見たり、真似したりしている子供を称賛する。 ◎いろいろな跳び方に取り組めるように、具体的な跳び方を提案したり、友達の跳び方を紹介したりする。 〈学びを価値付ける時間〉 ○本時のねらいにそった子供の姿を紹介し、全体に共有する。 ○子供の動きのこつは、オノマトペを使って共有する。 〈もう一度やってみる時間〉 ○振り返りを生かせるように、もう1度やってみる時間を確保する。 ○共有した姿を見取り、子供を称賛する。 ◎全体で共有したことを伝えることで、やりたいことを明確にする。	□より楽しく運動遊びができるように、行い方を工夫していたり、友達の動きを見て、自分が真似したい跳び方を見付けたりしている。 【思考・判断・表現】 (観察・発言・学習カード)
4 後片付け・整理運動をする。 5 振り返りをする。	○本時のねらいに沿った振り返りになるように、本時の発問をもう一度確認する。 ◎学習カードへの記入が難しい子供には、取り組んだことを個別に聞く。	

# ふりかえり

やってみてどうだった？ つぎはどんなことやりたい？

**①**

---

---

---

---

---

---

**③**

---

---

---

---

---

---

**②**

---

---

---

---

---

---

**④**

---

---

---

---

---

---



## 5 シン・運動遊び例集

### (1) 使い方

バランス → 移動 → カ試し

回る

寝転ぶ・起きる

座る・立つ


バランスを保つ

**1 人工衛星**

<ポイント>  
○腰を落とす  
○足を開いて力を入れる  
人数：5～6人 時間：5分程度

**問い**

・どうやったら動かない？  
・足は？腰は？



人工衛星  
人工衛星

止～まれ！

**称賛**

・腰をぐっと落としていていいね！  
・すごい！  
動かないね！

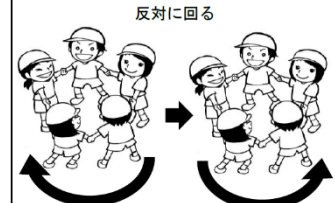
**安全**

・手が離れないように手首と手首をつかもう。  
・倒れそうなどきは無理せず一歩前に出よう。


**助・支**

・膝をぐっと曲げてみよう。  
・「人工衛星」と元気に歌おう。

反対に回る



回らないでジャンプする



**【授業前・教材研究をしているタイミング】**

- ①学習指導要領のどの内容に当てはまるか確認。
- ②指導のねらいやポイントをおさえる。
- ③運動のポイント・安全面を確認。
- ④問いの言葉がけと児童の姿の価値付けを確認。
- ⑤より楽しくするために、アレンジを考える。

**【授業中】**

- ①児童と一緒に安全面をおさえる。
- ②運動のポイントを意識している児童を見付ける。
- ③運動のポイントを押さえている児童を共有する。
- ④全体で共有した児童を称賛し、価値付ける。

<共有で行うこと>  
○共有する児童のどんなところがよいのか、全体に問いの言葉がけをする。

- ⑤運動が苦手な児童に対しては、上手な児童の動きを見せたり、教師と一緒に運動したりして、支援を行う。

**【授業後】**

- ①次の授業に向けて、児童の姿を思い出し、何を価値付ける必要があるか授業改善を行う。
- ②より運動が楽しくなるように、アレンジ例を参考にアレンジを考える。

(2) 組み合わせと学習の進め方

① 組み合わせ方

ア、児童の実態や本時のねらいに応じて組み合わせ方を決める。  
 イ、個からペア、グループへの流れを意識する。

② 学習の進め方 (動画参照)

ア、指示や説明は端的にする。やってみる時間を確保する。  
 イ、動きのポイントを押さえていたり、上手な友達の様子を真似していたりする児童を称賛する。  
 ウ、自然とグループが組めたり、運動を楽しめたりするように言葉がけを工夫する。

③ 組み合わせ例 (移動)

運動をつなぐ言葉がけ

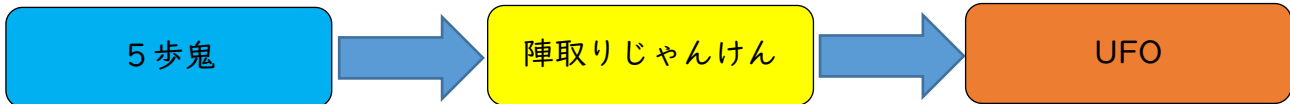
運動をつなぐ言葉がけ

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)



④ 組み合わせ例 (バランス)

運動をつなぐ言葉がけ

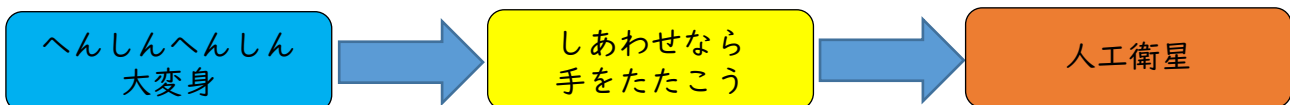
運動をつなぐ言葉がけ

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)

撮影の様子  
(多様エキス)



〈多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会へのご参加をお待ちしています！〉

本部会では、子供たちが「楽しく基本的な動きを身に付ける」ことができるように、遊びを開発したり、授業改善を行ったりしています。いつでも新規部員を募集しています。ぜひ、一緒に研究をしませんか？

多様部会 HP で、授業資料を UP しています。

東京都小学校体育研究会 多様

検索

### 【多様な動きをつくる運動（遊び）指導資料】

これまでの研究で作成した資料をダウンロードすることができます。授業に必要なものをダウンロードして、ご活用ください。

- ・「宝の地図（H28）」 ・「ランドの地図（R4）」
  - ・「ひと目でわかる！イラスト版学習過程（R3）」
- ※教師と子供の授業中のやりとりを視覚化したものです。一単位時間の流れを「問いの言葉がけ」を活用して示しています。



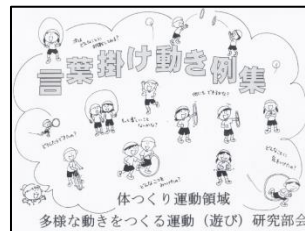
- ・「価値付けガイド」
- ※授業前や授業後に価値付けることの把握し、「動きのこつ」を理解するためのものです。
- ※動きのこつは、「子供の声」から集めました。



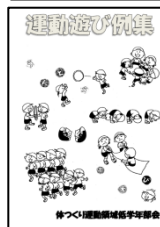
- ・「授業ヒントシート」 (令和元年度改訂)
- ※授業の振り返り、学級全体の子供の学習状況の把握をし、「よい動き」を理解するためのものです。



- ・「言葉がけ動き例集」
- ※例示の動きや始めに取り組む動きができていない子供を見付け、どのように教師が子供に言葉がけを行っていくのかを理解するためのものです。



- ・「運動遊び例集（H26）」
- ※教師の言葉がけの例や動きの工夫の例から、どのように「運動遊び」に取り組むとよいのかを理解するためのものです。



- ・「運動遊び例集（H25）全国大会編」
- ※教師の言葉がけの例や動きの工夫の例から、どのように「運動遊び」に取り組むとよいのかを理解するためのものです。



- ・研究内容「実証授業資料（H28～R4）」
- ※部会の研究内容をまとめたものとなります。研究の経過や継続している内容などもご覧いただけます。



R1 実証授業資料

R4 実証授業資料