



令和6年度 東京都小学校体育研究会
夏季合同研究会

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-

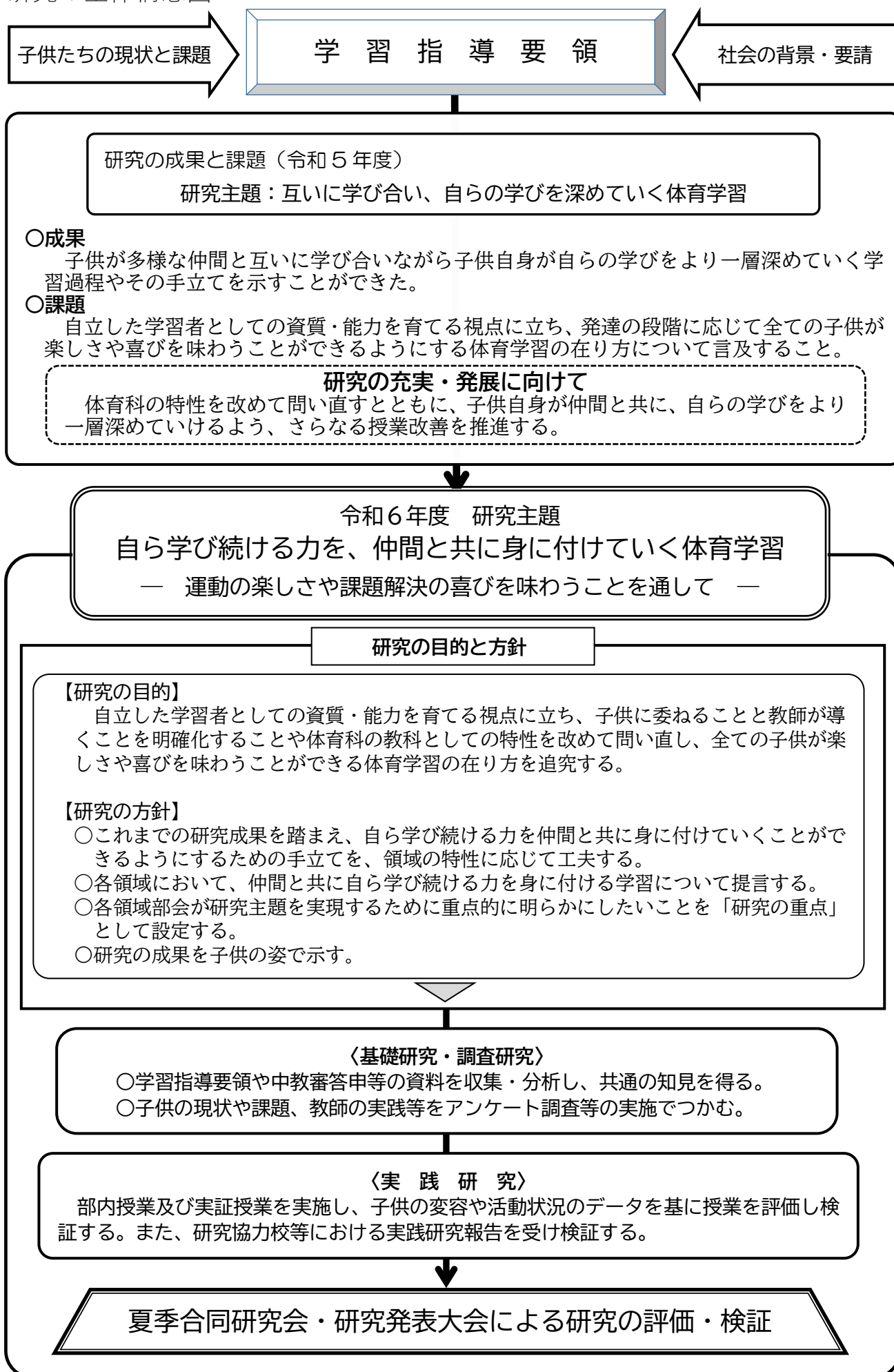
目 次

1	令和6年度の研究と夏季合同研究会について…	1～2
2	研究の進め方 …	3
3	各領域部会	
	・多様な動きをつくる運動（遊び）部会 …	4～5
	・体の動きを高める運動領域部会 …	6～7
	・器械運動系領域部会 …	8～9
	・陸上運動系領域部会 …	10～11
	・水泳運動系領域部会 …	12～13
	・ゲーム領域部会 …	14～15
	・ボール運動領域部会 …	16～17
	・表現運動系領域部会 …	18～19
	・保健領域部会 …	20～21
	・体育的活動領域部会 …	22～23

日時：令和6年8月22日（木）8:45～

会場：江戸川区立船堀小学校

研究の全体構想図



1 令和6年度の研究と夏季合同研究会について

(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、一人一人の子供が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、一人一人の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 今後の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。「教育振興基本計画(令和5年6月16日閣議決定)」では、学習指導において個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図り、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。さらにサブテーマを設定したのは、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たちが味わえることを求めたいと考えたからである。小学校体育科の目標は、「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」を育成することである。その資質・能力を育むために、各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、このことは全領域に共通するものであると捉えている。発達の段階に応じて、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と考えている。さらに、自ら学び続ける力は、仲間と共に身に付けていくことで、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。

(4) 夏季合同研究会について

① 趣旨

各領域部会における基礎研究及び研究の重点に係る事項について提案し、様々な実践やニーズをもつ参加者の皆様と双方向の議論を行い、領域部会及び参加者双方の研究を深め、授業改善につなげる。

② 分科会

ア 提案

- ・各領域部会における研究主題の捉え方、研究の重点、主題を実現するための学習指導の工夫及び研究の進捗状況等について説明する。
- ・説明の中で、研究を進める上で課題となっていることや実践を通して感じた疑問、ICTの利活用等について触れる。

イ 協議

- ・分科会の説明した内容や、それに関連する事柄について質疑応答したり、参加者の皆様からの提案、実践事例等について情報提供をいただいたりしながら、共に、「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」について考え、議論する。
- ・日常の授業づくりの悩みや課題についても、分科会に参加する全員で共に考え協議する。

③ 指導・助言

ア 分科会のまとめの指導・助言

講師である指導主事等の皆様より、分科会での議論を基に、まとめとしての指導・助言をいただく。

イ 分科会の議論への参加

講師及び分科会に参加する指導主事等の皆様に、協議の中で議論を方向付けたり、議論の中で浮かび上がる課題を整理したりするなど、協議の一員としてご参加いただく。

④ その他

夏季合同研究会での議論及び指導・助言を踏まえ、9月から12月までの期間に、各領域部会において実証授業を実施するとともに、その結果を検証し、2月の研究発表大会において成果と課題を報告する。

研究推進のパートナーとして

都小体研では、各区市町村の体育部の皆様をはじめ、様々な場で研究を進めている皆様と、互いに研究を進めるパートナーとして、意見交換や実践の交流を進めていきたいと考えています。

都小体研の10の領域部会では、都内の小学校を会場に、領域部会を開催しています。本日、ご参加いただいた領域部の部会に参加した部会に引き続きご参加いただき、さらに議論を深めることができたら幸いです。また、ご自身が興味のある領域や実践に難しさを感じている領域の部会にご参加いただき、情報を共有したり、お互いの実践を交流したりすることができたら幸いです。都小体研の10の領域部会では、皆様のご参加をお待ちしております。ご参加をご希望の場合には、各領域の部員にお気軽にお声かけください。また、実証授業一覧を配布しますのでご参照ください。

2 研究の進め方

(1) 基礎研究と実証授業について

1学期は、部内授業等における実践とともに基礎研究を進め、2学期は、各領域部会において9月から12月上旬までに実証授業を行うこととした。各領域部会の研究内容について授業を通して具体化し、繰り返し成果と課題を考察しながら、その結果に基づいて研究内容の改善・充実を図ることを目的としている。

さらに、各領域部会において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。このことにより、これまで以上に研究内容の精度を高めていく。

(2) 正副部長会での検討事項について（第1回から第5回まで）

研究主題を実現するための手だて及び各領域部会の研究の重点につながる議論

- ◆第1回テーマ 今年度の研究について
- ◆第2回テーマ 「子供の学びのサイクルを自ら回し続ける力」とは何か
- ◆第3回テーマ 「自ら学び続ける力」をどのように捉え、それを育てていくために必要なことについて
- ◆第4回テーマ ①進行役領域部長からの提案
②各領域が考える「自ら学び続ける力」を身に付けていくための手立て
- ◆第5回テーマ 「研究主題」を実現するための具体的な手立てについて

(3) 研究計画

授業実践に基づく基礎研究の充実 5月16日（木）～7月19日（金）

- ・基礎研究の充実に加えて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行う。
- ・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定め、授業を実施し、成果と課題を検証する。

夏季合同研究会 8月22日（木）

- ・各領域部会で定めた研究の重点に基づいて、参加者に提案し、双方向での意見交換を通して研究内容を深め、授業改善に資する。

実証授業 9月13日（金）～12月9日（月）

- ・都全域から参集しての授業公開とし、体育担当指導主事や副校長を講師として招聘し実施する。
- ・部内授業等の成果や課題を取り入れて改善した内容や夏季合同研究会での協議内容を反映した内容を基に実施する。
- ・授業の結果を基に、手立て等の検証を行い、研究主題の実現に向けての成果と課題から改善策を明確にする。

研究発表大会 2月21日（金）

- ・研究主題の実現に向けての研究成果を普及するとともに研究内容の一般化を図る。
- ・明確にした研究の成果と課題を整理し、次年度の研究課題を明示する。

正副部長会
各領域部会

研究協力校

○品川区立後地小学校

研究推薦校

○江戸川区立船堀小学校
○板橋区立常盤台小学校

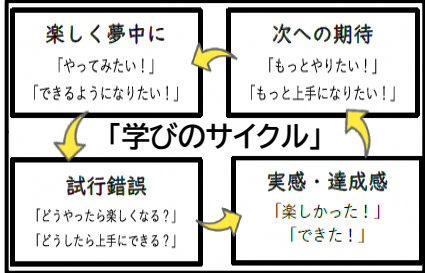
多様な動きをつくる運動(遊び)部会

1 多様な動きをつくる運動(遊び)における研究主題の捉え方

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。

「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、動きを増やしたり広げたりすることである。



2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

- 子供たちの課題(やってみたい動き)は常に変わり、変わるたびに「学びのサイクル」を回している。
- 自己決定とは、やってみたいことを子供に自由に選択させることではない。様々な行い方や課題解決の方法を子供が取捨選択をし、自己調整しながら取り組めるように指導する。
- 単元前半では、用具操作をやっている中でも、共通する動きのこつは全体で価値付ける必要がある。単元後半にかけて、子供が必要と感じていることを必要なときに共有していく。

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 「学びを価値付ける時間」 ⇒ 「学びの共有」へ
 - 【単元前半】学習を進めるうえで、価値付けておきたいこと。(例) ボールの投げ上げ方、捕り方
 - 【単元後半】子供たちが必要としていること。(例) 課題解決の方法、動きの広げ方・質の高め方
- (2) 教師の言葉がけの在り方 「具体的な言葉がけ」と「抽象的な言葉がけ」との使い分け
 - 【具体的な言葉がけ】 部位、場所、目線など動きのこつに関する言葉がけ
 - 【抽象的な言葉がけ】 子供自身が言語化できるようにする問いの言葉がけやつなぐ言葉がけ
- (3) 学習過程 子供自身が「学びのサイクル」を回せるように
 - 【学習過程の見直し】 1～2年間を見通した「学び方」の計画
 - 【運動遊びの扱い】 子供がやってみたい動きや行い方から取捨選択をして、取り組む

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「ふたばSPACEワールドであそぼう」>

時	1～4	5～8	9～12	13～16	17・18 (本時)
段階	主に学習課題を見いだす段階				主に学習課題を解決する段階
学習内容・活動	○体を移動する運動遊び ○用具を操作する運動遊び【ボール】	○用具を操作する運動遊び【ボール】 ○用具を操作する運動遊び【竹馬、一輪車、長なわ等】	○体のバランスをとる運動遊び ○用具を操作する運動遊び【フープ】	○力試しの運動遊び ○用具を操作する運動遊び【短なわ】	○移動、バランス、力試しの運動遊び ○用具を操作する運動遊び【ボール、フープ、短なわ】 ※やってみたい運動遊びを選択して取り組む
	<←単位時間の学習の流れ> ①準備運動 → ②移動、バランス、力試し → ③用具操作 → (やってみる→学びの共有?もう一度やってみる) → ④振り返り ※上記の学習過程を毎時間、毎単元繰り返すことで、学習課題を見だし、試行錯誤しながら解決するという「学びのサイクル」を経験し、自ら学び続ける力の土台を身に付けられるようにする。				①準備運動 ②移動、バランス、力試しの運動遊びから選択して取り組む ③やってみたい用具や動きを選択して取り組む ④振り返り ※1～16 時で身に付けた学ぶ力を生かして、自ら学習課題を選び、解決する学習過程を実践する。

(2) 本時の学習

① 本時のねらい

- 基本的な動きができるようにする。【知識及び運動】
- 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。【学びに向かう力、人間性等】

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮を必要とする子供への支援	□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 学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ㊦ もっとやりたい遊びで楽しもう！ </div> 3 「体のバランスをとる運動遊び」「体を移動する運動遊び」「力試しの運動遊び」の中からやってみたい運動遊びを選んで取り組む。 <table border="1" style="margin: 5px auto; text-align: center;"> <tr> <td>力 試 し</td> <td>バ ラ ン ス</td> <td>移 動</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><やってみる時間> ↓ <学びの共有> ↓↑ <もう一度やってみる時間></p>	力 試 し	バ ラ ン ス	移 動	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 発問 「今までどんな遊びをやったかな？」 「どんな遊びをやってみたいかな？」 </div> ○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。 ◎上手な友達の動きを真似したり、動きのこつを具体的に助言したりする。 ○「学びのサイクル」を回すことができる児童を称賛し、共有する。	□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。【主体的に学習に取り組む態度】（観察・学習カード）
力 試 し	バ ラ ン ス	移 動			
4 「用具を操作する運動遊び」に取り組む。（ボール、フープ、短なわから選ぶ） <table border="1" style="margin: 5px auto; text-align: center;"> <tr> <td>フ ー プ</td> <td>短 な わ</td> <td>ボ ー ル</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><やってみる時間> ↓ <学びの共有> ↓↑ <もう一度やってみる時間></p>	フ ー プ	短 な わ	ボ ー ル	○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、個別に言葉をかけて確認する。	□基本的な動きができる。【知識・技能】（観察・学習カード）
フ ー プ	短 な わ	ボ ー ル			
5 後片付け・整理運動をする。 6 学習の振り返りをする。	○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 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第2学年 多様な動きをつくる運動遊び 「ふたばSPACEワールドであそぼう」
 令和6年11月19日（火） 足立区立千寿双葉小学校 教諭 山本将司

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 低学年における2年間の学習過程
- 子供が「自ら学び続ける」ための3つの手立ての効果

夏季合同研究会で、**多様部会に聞きたいこと**を事前に受け付けます！



体の動きを高める運動領域部会

1 体の動きを高める運動領域における研究主題の捉え方

体の動きを高める運動領域の特性として、「個」⇒「協働」⇒「個」の学習の進め方が基本となる。その中で、研究主題にある「自ら学び続けている姿」を以下のように想定した。

子供から自分の体力に応じた課題を見いだしている。

→運動選択に対する課題設定

他者の学び方に目を向けて比較し、新たな課題を見いだしている。

→学び方に対する課題設定

客観的に自分を見て振り返り、課題を見いだしている。

→運動の行い方に対する課題

以上の姿が現れる学習を目指し、本部会では、「子供自身が課題を見だし、自らの取組を他者と比較しながら振り返り、新たな課題を見いだすことができる」ことを自ら学び続ける力と捉え、研究主題を達成するための手立てを講じていく。

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

(1) 子供にとってより価値のある共有タイムの在り方

子供にとって必要感がもてる内容を共有するために、体の動きを高める運動における学び方を整理し、「個・小集団・全体」と学習の進展に応じて柔軟に価値付けることが、自ら学び続ける力につながっていくこと。

(2) 運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことができるような運動の設定

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に重点を置き、運動を設定していくことで、体の動きを高める運動の特性を味わうことができたこと。

(3) 自ら学び続ける力を高め、仲間と共に学ぶことのできる ICT 機器の利活用

体の動きを高めるための自身の動きを撮影し、動きの変容に気付いたり、ICT 機器を活用し振り返りを仲間と共有したりすることで、自ら学び続ける力が高まっていくこと。(2学期の実証授業)

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

第5・6学年の全20時間を5時間ずつの第I期～第IV期に分け、第5学年の第I期を「学び方を学ぶ」とし、第4学年までの「多様な動きをつくる運動」での学びから、体の動きを高める運動の特性を生かした学びにつながるようにした。

(2) 共有タイムの柔軟な運用

子供の学びの状況に応じて内容を共有することで、「自ら学び続ける力」が身に付き、自立した学習者につながると考えた。授業内のタイミングや学習形態に応じて共有タイムを柔軟に設定することで子供の必要感につなげようと考えた。

(3) 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

「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうこと」を重点に置き、運動を工夫し設定した。

風船けまり (巧・力の入れ加減)	風船を足でけり上げて操作することで、力の入れ加減を高めることができる運動
ペットボトルバンブー (巧・リズムカル)	ペットボトルに結びつけられたゴム紐を、補助者の口伴奏などをもとにステップして、リズムカルな動きを高めることができる運動

(4) 仲間の学びを共有することのできる ICT 機器の利活用

デジタル振り返りカードを使用し、子供の振り返りや教師の助言等を共有できるようにした。

4 学習指導案

(1) 学習過程 < 第5学年 体づくり運動 「体の動きを高める運動」 >

時間	1 (巧)	2 (巧・柔)	3～5 (巧・柔)
段階	運動との出会い 問いをもつ。	学習課題を見いだす。	「体の動きを高める運動」の学び方を知り、学習課題を解決する。
学習内容 ・活動	・プロモーションムービーを観る。 ・運動に取り組む。 ・感想や問いをもつ。	・問いから学習課題への見だし方を知る。 ・運動に取り組む。	・学習課題を確認する。 ・運動に取り組む。 ・新たな学習課題を見いだす。

(2) 本時の学習 (5/5時間目)

① 本時のねらい

○学習課題を解決するために、自己の体力に応じて体の柔らかさを高めるための運動や巧みな動きを高めるための運動に取り組むことができる。【思考力, 判断力, 表現力等】

② 本時の展開

学習活動	○教師のかかわり◎配慮の必要な子供への支援	□評価
1 集合・整列・挨拶 2 準備運動を行う。 3 体の柔らかさを高める運動に取り組む。 ○エンジョイストレッチ 4 自分の学習課題やロードマップを確認する。 5 巧みな動きを高める運動に取り組む。 ・スラックレール (バランス) ・風船けまり (力の入れ加減) ・バンブーステップ (リズムカル) ・長なわ (タイミング) ※前・後半で合わせて運動は2つまで選択できる。 ※教師が適宜、共有タイムを取り、学び方の確認を行う。	○教師のかかわり◎配慮の必要な子供への支援 ○部位を意識させるよう声を掛ける。 ○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。 ○全体を円に形に広げ、一斉に運動に取り組み、互いの動きを見合えるようにする。 ○児童の学習カードから価値付けたい内容を取り上げ、ロードマップで共有する。 ○自分の学習課題を同じ運動の場の仲間に伝え、学び合いにつなげるようにする。 ○動きの工夫、ポイントについて、個別指導カードを活用しながら確認する。 ○子供の思考を促すことを意識し、ねらいに迫れるように言葉かけをしたり、共有タイムを取ったりする。 ◎高まりの実感がなかなか伴わないようであれば、動画を撮影することや、仲間との対話を薦める。	□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。 (ワークシート、運動・発言) □動きのこつやポイントや動きの工夫について仲間に言葉や動作で伝えている。 (運動・発言)
6 整理運動・片付け 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。 ○気付いたポイントや仲間とのかかわりを意図的に取り上げるようにする。 ○課題解決の進捗状況を聞き、次回の見通しをもたせられるようにする。	

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第5学年 「体の動きを高める運動」 令和6年11月29日 (金) 中央区立明石小学校
主幹教諭 山本 侑弥

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 子供にとって必要感のある共有タイムの在り方
- 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 (巧・力・持続)
- 自ら学び続ける力を高めるための ICT 機器の利活用

器械運動系領域部会

1 器械運動系領域における研究主題の捉え方

器械運動系領域で取り上げる技は、非日常の動きが含まれるので、「面白そうだ」や「怖いな」など、技に対する感情は子供によって様々である。そうした様々な子供がいる中で行う器械運動系領域における「自ら学び続ける力」とは、技を「やってみたい」、「できるようにになりたい」と子供自身が感じながら学習課題の解決に取り組み、3つの資質・能力を育む過程の中で、体育に対する愛好的な態度や粘り強さ、自己調整する力として考える。

「自ら学び続ける力」を身に付けていくためには、器械運動系領域における中心的な楽しさや喜びである「できた」という子供の思いを大切にしたい。そして、仲間と共にできばえを伝え合い、励まし合い、認め合う中で、課題解決に向けて粘り強く取り組み自己調整しながら、「多様なできた」を実感できるような学習過程が必要であると考え。そうした学習過程にするためには、易しい練習の場で学習環境をデザインすることによって、「次は難しい場でできそう」、「もっと上手になりたい」、「次の技に取り組みたい」といった自ら学び続ける意欲をもつ子供の育成につながると考えた。

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

○ 個別最適な学びを意識した学習過程の有効性

易しい練習の場や補助具のない平場を数多く設置し、一人一人が自己の能力に適した課題に向き合える時間を十分に確保した学習過程を計画することで、学びを深めた。技と出会い、挑戦意欲が高まっている子供の情意を考慮し、技に挑戦する時間など自己の学習課題の解決に取り組む時間を十分確保できるよう留意した。アンケート結果でも、毎時間95%以上の子供が「またやりたい」と答えており、運動に意欲的に取り組むことができた。

○ 第3学年としての技との出会わせ方

「跳び箱を使った運動遊び」から「跳び箱運動」に変わる学年なので、技との出会い方を工夫した。低学年で遊んでいた動きが技につながっているということ踏まえ、「これならできるかも」「早くやってみたい」という気持ちを子供がもてることに重点をおいた。練習の場→平場で挑戦→練習の場というサイクルを大切に、練習の場が学習課題の解決につながっていくという実感をもてるようにした。そのため、運動の構造を見直し、技の類縁性がある動きを易しい練習の場に取り入れられるように研究を深める必要がある。

○ 友達と共に学ぶことの難しさ

授業中の様子を見ると、運動にすすんで取り組んでいる子供が多くいる一方、友達と話し合っている子供は、あまりいなかった。アンケート結果でも、「友達との学び合い」の必要感を感じている子供が少ないことが分かった。そのため、子供たちが友達とかかわる必要感をもてるような学び合いの仕方を研究していきたい。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

子供が友達とかかわり合いながら、マット運動の楽しさや喜びに触れ、夢中になって取り組むためには、マット運動そのものがもつ本質的なおもしろさに触れることが大切である。どの子供も今もっている力で「できる」か「できない」かの両方を楽しめるよう、以下の手立てを講じる。

(1) 学習過程の工夫

3年生が「器械運動のすき・きらいの分かれ道」にならないようにするために、低学年の運動遊びとの円滑な接続を図る。そして、自分の力にあった運動の場で、回ったり、逆さになったりする動きを繰り返し楽しみながら、技の習得に必要な技術を身に付けられるように工夫する。

(2) 学習環境の工夫

「おもしろそうだ」「やってみたい」「やればできそうだ」という好奇心をくすぐるような、子供にとって魅力ある学習環境をデザインする。また「こうしたらもっとよくなりそうだ」と、友達と支え合いながら学習活動を工夫できるよう、課題解決の見通しがもてる学習資料を作成する。

(3) 振り返りの工夫

子供が体育の「見方・考え方」を働かせ、自ら学びを深めていくためには、学習したことを振り返る習慣が欠かせない。一枚ポートフォリオの形式で、児童一人一人がマット運動の本質的なおもしろさに迫っていけるよう支援する。

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	学習の見通しをもつ。	・今もっている力で楽しむ。 ・技と出会う。 ・学習課題を見いだす。				学習課題を解決する。		
学習内容	1 学習の進め方、安全についてのきまりを確認する。 2 場の準備。 3 共に行う感覚づくりの運動に取り組む。 4 運動に取り組む。 5 整理運動。 6 学習の振り返り。 7 場の片付け。	共に行う感覚づくりの運動に取り組む					学習課題の解決に取り組む。 ・4つの技のグループの中から学習課題を選び、練習の場や平場で運動に取り組む。	
		<p>「技のグループに共通する技術的な課題」を身に付ける時間</p> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:50%; padding: 5px;"> <u>前転グループ</u> ・順次接触 ・回転加速 </td> <td style="width:50%; padding: 5px;"> <u>倒立グループ</u> ・姿勢保持 ・安定制御 </td> </tr> <tr> <td style="width:50%; padding: 5px;"> <u>後転グループ</u> ・順次接触 ・回転加速 ・頭越し </td> <td style="width:50%; padding: 5px;"> <u>倒立回転グループ</u> ・回転加速 ・立ち上がり </td> </tr> </table> <p>※ 学級をA~Dの4つの班に分け、A、B班は第2時に前転・後転グループ、第3時に倒立・倒立回転グループの場に取り組む。C、Dはその逆。 ※ 第3時の最後に練習の場で行った運動と技が繋がっていることを知り、技と出会う。</p>						
<u>前転グループ</u> ・順次接触 ・回転加速	<u>倒立グループ</u> ・姿勢保持 ・安定制御							
<u>後転グループ</u> ・順次接触 ・回転加速 ・頭越し	<u>倒立回転グループ</u> ・回転加速 ・立ち上がり							

(2) 本時の学習

① 本時のねらい

○自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選ぶ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 ◎配慮を必要とする子供への支援	□評価（方法）
(1) 集合・整列・挨拶。 (2) 学習の流れの確認。 (3) 準備運動・場の準備。	○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。 ○使う部位を意識するよう言葉がけをする。 ○安全に気を付けて準備をするよう言葉がけをする。	
(4) 共に学習する感覚づくりの運動に取り組む。	○友達同士で前回よりもよくなっている動きを伝え合うように言葉がけをする。 ◎動きがぎこちない子供には、補助をする。	
(5) 「技のグループに共通する技術的な課題」を基に設定した運動の場に取り組む。 ・前転グループに関する場 ・後転グループに関する場 ・倒立グループに関する場 ・倒立回転グループに関する場	○場毎で身に付けさせたい動きができているか気を付けながら言葉がけをする。 ○学習課題の設定に向けて、何を身に付ける場なのかを言語化させ、運動の場への理解を促す。 ◎技や、技のグループに共通する技術的な課題と運動の場のつながりを確かめることができる資料を提示する。 ○できるようになりたい技や技術と運動の場にずれがないかを確認する。	□自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選ぶことができる (観察・学習カード)
(6) 次時の学習課題を決める。		

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第3学年 器械運動「マット運動」 令和6年11月11日(月) 墨田区立第三寺島小学校

主任教諭 久保 哲也

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 友達と共に器械運動の楽しさや喜びに触れられる場の工夫について
- 学習活動を工夫しやすくするための学び合いの仕方について
- 自ら学びを深めていくための学習資料やカードの有効性について

陸上運動系領域部会

1 陸上運動系領域における研究主題の捉え方

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。そして、そのために必要な資質・能力として、①目標を設定し、その達成に向けた計画を自分で決める力、②自分の取組を振り返り、分析できる力、③分析結果から次の取組を調整する力、④他者と協働する力、⑤レジリエンス（逆境の状況から元に戻す回復力の強さ、折れにくさ、打たれ強さ）があると考えた。陸上運動は、技能や記録を向上し続けることが難しい特性があるため、学びの手ごたえを感じ、学習を続けていこうとするための振り返る力やレジリエンスを高めることを大切にしていきたい。

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

単元の初めで目標を設定し、その達成を目指して学びのサイクルを回し始めることはできるが、学習の途中でサイクルが止まってしまうことがある。学びの手ごたえを感じられず、サイクルが止まってしまうときに、どのような手立てを講じれば再びサイクルを回し始めることができるかを明らかにする。

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）

子供の学びのサイクルとして、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つがあると考えた。解決する段階の振り返り①では、1回の取組ごとのサイクルの中で学びの手ごたえを感じ、次の取組を修正する振り返り方について共有する。1回の取組ごとのサイクルの回し方が定着したと教師が見取った場合、振り返り①は行わず、課題解決の時間に充てるようにした。

(2) 運動との出会い

ハードルに対する恐怖心を低くするためにも、柔らかく当たっても外れるお風呂マットハードルに加え、かごトレードハードルなどの小型ハードルも用意する。子供が必要に応じて選択できるようにすることで、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した。

(3) 学習資料の改善

これまでの研究で使用してきた「ICT資料」や「まなびナビゲーション」を見直し、自分の課題やその解決のための方法をより分かりやすく、使いやすくする。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。他者の考えを知ることによって、自分の課題や解決方法を定める参考にしたり、学びの手ごたえを感じる観点を知ったりすることをねらった。

(4) 教師の働きかけ

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、自分の動きに焦点を当ててみたりする。こうすることで、自分には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		
学習活動内容	1 学習内容の確認 2 準備運動・用具の準備 3 ハードル走① ・ハードル走に取り組む。 4 振り返り① ・ハードル走は速く走るものだということを知る。 5 ハードル走② ・速く走るコツを見付ける。 6 片付け・整理運動 7 振り返り② ・見付けたコツを共有する。	3 ハードル走① ・タイムを計測する。 4 振り返り① ・タイム計測の手ごたえを確認する。 5 ハードル走② ・自分の課題を見付ける。 6 片付け・整理運動 7 振り返り② ・自分の課題を明確にする。 ※第3時が始まるまでにICT資料を提示する。	1 学習課題の確認 2 準備運動・用具の準備 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。 4 振り返り① ・学習の手ごたえを振り返り、ハードル走②の取組み方を考える。 5 ハードル走② ・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。 6 片付け・整理運動 7 振り返り② ・自分の取組の手ごたえや次回の課題などを確認する。		

(2) 本時の学習 (第4/5時)

① 本時のねらい

○自己の能力に適した課題の解決の仕方、競走や記録への挑戦の仕方を工夫することができる。

【思考力, 判断力, 表現力等】

② 本時の展開

学習活動	○教師のかかわり ○配慮を必要とする子供への支援	□評価 (方法)
1 あいさつ 2 本時の学習内容の確認 3 準備運動・場の準備 4 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。 5 振り返り① ・学習の手ごたえを振り返り、ハードル走②の取組み方を考える。 6 ハードル走② ・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。 7 片付け・整理運動 8 振り返り② ・自分の取組の手ごたえや次回の課題などを確認する。	○子供学習課題の一覧を掲示する。 ◎学習が円滑に進むように、学習課題は何か、どのような方法で解決するのかを問いかける。 ◎運動の場の目的を確認するための言葉がけを行う。 ○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。 ○新しい学習課題を選択した子供には、学習課題の一覧に貼ってある名札を変更するように指示する。 ◎ICT資料を確認したり、友達の動きを見たりするよう言葉をかける。 ○本時の課題解決を振り返り、次回の取組み方を考えさせる。	□自己の能力に適した練習の場や練習方法を選んでいる。 【思・判・表】

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第5学年「ハードル走」令和6年10月31日 江戸川区立平井東小学校 主任教諭 齋藤嵩宗

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 陸上運動系における学びのサイクル
- 学びのサイクルを再び回し始めるための手立て

水泳運動系領域部会

1 水泳運動系領域における研究主題の捉え方

本部会では自ら学び続ける力を、「学習課題の設定」「課題解決」「振り返り」の学びのサイクル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、自分の能力に合った学習課題を設定し、学習課題を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を充実させるのが仲間との学習である。仲間との協働的な学びは運動の行い方の理解や活動の工夫を促進させ、学びを深める。本部会では、仲間と共に学習課題を解決し、子供が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 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

部内授業では、子供たちが学習課題の設定、課題解決、振り返りの学びのサイクルを繰り返して学習を進めている姿が多く見られた。振り返りの場面での教師の言葉がけにより、子供たちが学習の改善を行っていた。また子供たちが十分に運動に取り組む中で、自らの学習課題を見いだしていた。実証授業では、学びのサイクルをより充実させる教師の支援の工夫を行うとともに子供が夢中になって取り組むことができる水遊びの活動について工夫していく。

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	(2) 子供が夢中になって取り組む学習
<ul style="list-style-type: none"> ○「学習課題の設定」の工夫 ○「課題解決」の工夫 ○「振り返り」の工夫 ○教師の支援 	<ul style="list-style-type: none"> ○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 ○子供の意欲を引き出す補助具、資料の工夫

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	運動遊びの行い方を楽しみながら理解する。		運動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を行う。 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を工夫して楽しむ。 3 エンジョイタイム 自分の行いたい運動遊びを選び、工夫して楽しむ。 ・ビート板遊び ・いかだ遊び ・もぐり遊び ・わくぐり遊び 4 学習のまとめ 自分の取り組んだ運動遊びを振り返り、学習課題を見いだす。								

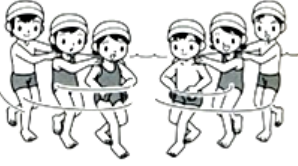

(2) 本時の学習 (11 / 11)

① 本時のねらい

○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むことができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮の必要な子供への支援	□評価 (方法)
1 あいさつ、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させながら、ゆっくり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。		
3 リズム水遊び 「最高到達点」 4 みんなでゲーム ・電車ごっこ  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  6 人数確認、学習のまとめ 7 整理運動、あいさつ	○手のかきや足のけりなどの動きをゆっくり行うように声をかける。 ○ゲームの行い方を簡単に確認する。 ○長く浮いている子供を紹介し、どこを意識しているか言語化を促す。 ◎水に顔を付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。 ○どのようにしたいのか、どんなことをしたいか確認する。 ○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。 ○振り返りの場面でどんなことをしたのか、さらにどんなことをしたいのかたずねる。 ◎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。 ◎遊びが停滞している子供に対して、他の子供の遊びの様子を見るように促す。 ◎顔を水につけることを嫌がる子供がいるグループには、みんなが楽しめる方法を考えるように促す。 ○体調の変化等をバディで確認するように声かけをする。 ○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。	□水遊びの心得を守り、友達と一緒に水遊びにすすんで取り組もうとしている。(観察)

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第2学年 水遊び「レッツ エンジョイ スイミング!!」 令和6年9月13日(金)

江戸川区立中小岩小学校 主幹教諭 柳沼 奨 他

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 学びのサイクルの各場面(課題設定・課題解決・振り返り)での工夫や教師の支援が自ら学び続ける力を育てる手立てとして適切であったか。
- 本部会が考えた活動が水遊びに意欲的に取り組み、子供の工夫が見られる活動として有効であったか。

ゲーム領域部会

1 ゲーム領域における研究主題の捉え方

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ている。

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いだす。（振り返り）

この3つの学習場面において、子供が仲間と共に、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」を身に付けていくための手立てを工夫していくことが大切であると考えます。

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

「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、子供たちがゲームに夢中になり、「～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必要である。そのために、本部会では部員が10以上のゲーム案を考え、実技研を通して実証授業に向けてのゲーム開発を行った。そのため部内授業は行わず、部会協議で検討を重ねた。

「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いだしたりする。」ためには、教師が子供たち一人一人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。

以上のことから、「① 誰もが夢中になるゲーム」「② 学びをファシリテートする教師」「③ 一人一人の学習課題や学習状況の見取り」の3点を手立ての工夫とし、夏季合同研究会や実証授業で検証していくこととした。

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

子供一人一人が自分自身の学習課題を見いだすことが、「自ら学び続ける」スタートになると考えている。そのためには、子供が夢中になれる魅力的なゲームと出会い、自らすすんでゲームに取り組んでいくことが重要であると考えます。

魅力的なゲームを開発するにあたっては、「どの子供も活躍できる」「どのチームも勝つ可能性がある」「規則や作戦が工夫しやすい」「力いっぱい動ける」という4つの視点が必要であると捉えている。さらに、ゲームそのものも持っている特性を、子供が十分に味わうことができることを大切にしている。

(2) 学びをファシリテートする教師

子供が主体的に課題解決を行うためには、教師がファシリテーターとなって介入し、子供の学習状況を的確に見取り、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。また、子供の思いや願いを受け止め、学習状況や実態に応じて学びの道筋を修正・変更していくことが大切だと考える。

(3) 一人一人の学習課題や学習状況の見取り

前時の一人一人の学習課題や学習状況を見取り、次時の学びにつなげていくためには、個人やチームで解決していきたいと思う学習課題の把握を教師が行うことが必要である。そのためには、学習の終盤に行われる振り返りが重要である。ICT 機器を有効に活用することで、子供たちの課題解決がより充実したものとなることを考える。

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!」 >

時	1	2	3	4(本時)	5	6
段階	ゲームを楽しみ、 学習課題を見いだす段階	個々の学習課題を共有し、みんなで解決に向けて取り組む段階				
学習内容・活動	1 場の準備 2 準備運動・ ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 4 ゲーム① 5 振り返り① 6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②	※基本的な流れは、第1時と同様のため省略 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 規則 (例) どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるのか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> 態度 (例) どうしたら一人一人が気持ちよくゲームできるか </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 点をとる/とらせない (例) どうしたら点をとる/とらせないことができるか </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;"> どうしたら勝つことができるか </div>				

(2) 本時の学習(4/6)

① 本時のねらい

- ねらったところにボールを蹴ることができるようにする。【知識及び技能】
- 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えることができるようにする。【思考力,判断力,表現力等】
- ゲームにすすんで取り組むことができるようにする。【学びに向かう力,人間性等】

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮の必要な子供への支援	□評価(方法)
1 用具の準備をする。 2 準備運動・ゲームにつながる運動をする 3 学習内容を確認する。 ・規則を確認する。 ・学習課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ○音楽に合わせて行い、心と体のスイッチを入れやすくする。 ◎規則が十分に把握できていない子供には、実際のゲーム中に指導する。 ○子供と合意形成をして決めた学習課題を確認する。 	
4 ゲーム①に取り組む。 ・2分前後半×2 5 振り返り①をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○意欲的に取り組んでいる子供を称賛する。 ○空いているところをねらっている子供を称賛し、攻め方のポイントについて問いかける。 ○動き方などのポイントについて、伝え合っているチームを称賛する。 ○学級全体で学習課題について話し合い、全員で共有する。 (例) 発問「どうやったら点が取れましたか？」 ・空いているところをねらう。 ・フェイントをする。 ・友達と声をかけ合って、同時に蹴る。 	<ul style="list-style-type: none"> □ねらったところにボールを蹴ることができる。(行動観察、学習カード) □友達のよい動きや考えたことを伝えている。(行動観察、学習カード)
6 ゲーム②に取り組む。 7 用具の片付けをする。 8 整理運動をする。 9 振り返り②をする。	<ul style="list-style-type: none"> ◎点を取ることが難しい子供に対しては、動きのポイントを直接伝えたり、同じチームの子供に動き方のアドバイスをするよう促したりする。 ○友達と協力し、素早く片付けるよう言葉をかける。 ○使った部位をほぐす。 ○今日の学習課題について振り返るとともに、次時の学習課題について話し合う。 	

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第2学年 ボールゲーム「ゴー!シューっと!」 令和6年12月3日(火)
国分寺市立第四小学校 主任教諭 澤 祐一郎

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- ゲームそのものを持っている特性を子供が十分に味わうことができたか。
- 子供の学習状況を的確に見取り、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や子供に合わせた学びの修正や変更ができていたか。
- 次時の学びにつなげていくために、学習の終盤で行われる振り返りは有効であったか。

ボール運動領域部会

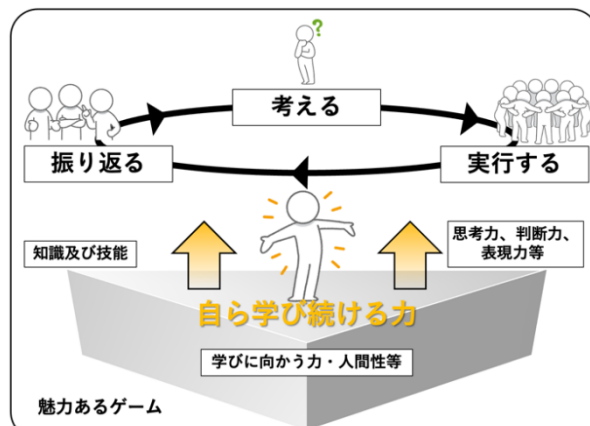
1 ボール運動領域における研究主題の捉え方

本部会では、「自ら学び続ける力」を「子供自らが、資質・能力を育成していく力」とであると捉えることとした（図1）。「子供が自ら学ぶ」ためには、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あると考えた。そして、子供自身が自らの資質・能力を育成していく力を「自ら学び続ける力」と仮定し、研究を進めることとした。

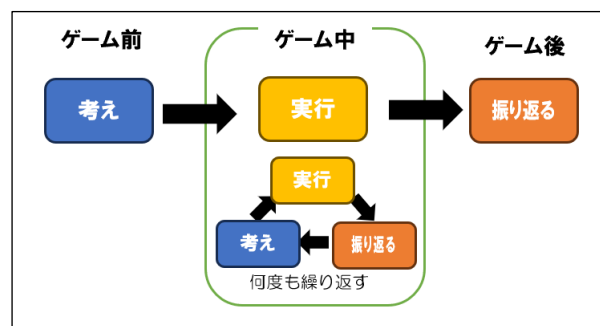
ボール運動は、集団対集団の攻防によって楽しさや喜びを味わうことができる運動であり、チームという集団の中で、仲間と力を合わせて競争することを通して課題を解決していくという特徴がある。

ここでいう課題解決とは、よりよく攻めたり守ったりする方法を「チームで考え、実行し、振り返る」ということであり、本領域においては、この課題解決の過程を繰り返すことで、「自ら学び続ける力」を身に付けていくことができると考えた。

また、上述した「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）。



<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>



<図2 本領域部会における「学びのサイクル」の捉え方>

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

先行研究の検討によって「学びのサイクル」を子供が回していくためには、動機付けが重要な視点の一つであることが明らかになった。加えて、子供たちは学びのサイクルを回す上で、既存の「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」をバランスよく活用することが明らかとなった。つまり、子供たちは既存の「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。

本部会では、「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本研究の目的とする。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

「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にするために、以下の手立てを考えた。

(1) 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

- ・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

- ・ 集団のかかわりがより豊かになるコーディネート

(2) 学びを深めるテーマ、ゲームの設定

- ・ 局面の競争に着目したテーマの設定
- ・ 効果的な動き方に気付くことができるようなゲームの修正
- ・ 考え、実行し、振り返る、を繰り返すことができるようなゲームの設定

(3) 学びを深めるための学習評価

- ・ 教師や子供が自身の学びを評価することができるパフォーマンス課題の設定とポートフォリオ
- ・ 子供がゲームの状況を振り返りやすくするためのツール

4 学習指導案

(1) 学習過程

＜ 第5学年 ボール運動「 3×3バスケットボール 」(ゴール型) ＞

	1	単元前半	単元後半
段階	ルールや行い方を知る。	ゲームや練習、話し合いを通して課題解決を図る。 ゲームを通して効果的な動き方に気付く。	
学習内容・活動	<p>チーム内ゲームや総当たり戦を行う ゲームや教師の発問を通して、効果的な動き方へ気付くことができるようにする。子供が自身やチームのプレーについて振り返り、課題を設定できるようにする。</p>		<p>対抗戦を行う ゲームを振り返ったり、チームで話し合ったり練習したりすることを通して、よりよい攻め方や守り方について子供が自ら考えられるようにする。</p>

(2) 本時の学習

①本時のねらい

- 自己やチームの特徴に合わせた作戦を選んだり、自己の考えを友達に伝えたりできるようにする。
【思考力・判断力・表現力等】

②本時の展開 (5/6時間)

学習内容・活動	○配慮事項	□評価(方法)
1 ウォームアップ	○本時のゲームに関係したウォームアップを行う。 ○自身やチームのプレーについて振り返りやすいようなゲームを設定する。 ○ゲームや本時の学びを子供がチームで振り返るとともに、次の見通しを子供自らが立てられるようにする。	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいく。(観察)
2 ゲームの見通しをもつ		
3 ゲームを行う		
4 振り返る		
5 ゲームを行う		
6 振り返る		

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第5学年 ボール運動「 3×3バスケットボール 」(ゴール型) 令和6年11月18日(月)
足立区立青井小学校 主任教諭 吉田 陸矢

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 「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。

表現運動系領域部会

1 表現運動系領域における研究主題の捉え方

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。その上で、『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、部内資料(P.1)に示した。

2 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

7月に行った部内授業では、グループで「ひと流れの動きにして踊る」場面で、本部会が考える『学びのサイクル』を子供たちが自分たちの力で回すことができるのかについて検証した。また、単元前半の「みんなでやってみる(習得)」の時間に、イメージバスケットでイメージを広げ、教師のリードで踊る中で、いろいろなイメージや教師が価値付けたことを自分もやってみたり、動きの貯金箱に動きの工夫を貯めていったりする活動を十分に経験することの大切さについても、改めて実感することができた。部内授業での成果と課題は以下の通りである。

【成果】 ひと流れの動きにして踊る場面での学びのサイクルの回し方(見通しをもつ一踊ってみる一踊りを振り返る)を指導し、音楽によるマネジメントやイメージをふくらませるための手立て、工夫を書き溜めた掲示物の提示等を行うことにより、自ら学びのサイクルを回す姿が見られた。

- ・見通しをもつ・・・感じやイメージをふくらませ、特徴を捉える。学習課題を見いだす。
- ・踊ってみる・・・心と体を解放し、それぞれのイメージで楽しんで踊る。
- ・振り返る・・・どんな工夫を使って踊ったか、どんなイメージで踊ったか、どんなところが楽しかったかを伝え合う。

【課題】 子供がさらにイメージを広げて「オーバー」に踊ることができるように、教師のリードにおける発問や言葉かけを工夫することが必要であった。また、中学年における協働的な学びの姿をさらに具体的に想定し、その姿を引き出すための手立ても検討していきたい。

上記の成果と課題から、研究主題の実現に向け、「学習過程の工夫」と「題材設定の工夫」を手立てとして研究を進め、実証授業を通して検証することとした。

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

本部会では、予想される子供の思いから学習活動を考え、子供が『自ら学び続ける力』を仲間と共に身に付けていくための学習過程を作成した。これまで本部会が大切にしてきた習得と活用を繰り返し、探究的な活動につなげることで「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」「表現運動系の学習を楽しむために必要な知識及び技能を身に付けていること」の2つを保障し、子供が『自ら学び続ける力』を仲間と共に身に付けていけるようにする。

【部会資料に詳細有】

(2) 題材設定の工夫

今年度の題材を「身近な生活などの題材」で例示されている「1日の生活」とし、「家庭編」「学校編」「休日編」の3つの小テーマに分けた。ひと流れの動きにして踊る時間に、学びのサイクルを回し続けるためには、見通しをもつ段階で、一人一人が題材の特徴を捉えることが大切である。そのために子供が表したい感じを広げられるよう、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。

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 心と体をほぐす			探究	
学習内容・活動	友達とかかわりながら心と体をほぐす運動に取り組む。					
	みんなでやってみ	みんなでやってみる【習得】			ひと流れの動きにして踊る【探究】	
	<運動との出会い> イメージバスケットで身近な生活の中の出來事を出し合う。	イメージバスケットでイメージを広げ、教師のリードに合わせて踊る。動きの貯金箱に動きの工夫を貯める。 小テーマ「家庭編」 小テーマ「学校編」 小テーマ「休日編」			踊りたい小テーマを選び、好きなゾーンに行き踊る。第4時までの学びを生かし「オーバーな1日」をもっと楽しむ。	
	<リードに合わせて踊る> オーバーな1日を選び教師のリードに合わせて踊る。	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、いろいろな「オーバーな1日」を踊る。 見通しをもつ → 踊ってみる ← 踊りを振り返る ← 振り返り				
	<学習の見通しをもつ> 第2時からどのように取り組むか見通しをもつ。	「今日一番大切だと思ったこと」を振り返る。				

(2) 本時の学習

① 本時のねらい

○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たり、自己の動きに取り入れたりする。【思考力、判断力、表現力等】

② 本時の展開 (6時間中の4時間目)

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮の必要な子供への支援	□評価 (方法)
1 学習活動の確認をする 2 心と体をほぐす ・スキップ&ストップ ・リズムダンス 等	○相手の動きを意識できるような活動を取り入れる。 ◎苦手意識をもっている子供には、「先生の真似をしてみよう。」と言って一緒に踊ることで、表現運動の楽しさを味わわせる。	
3 みんなでやってみる ・イメージバスケットでイメージを広げ、教師のリードに合わせて踊る	○休日からイメージを広げ、人数を工夫したり、友達と合わせるなどの相手の動きを意識したりできるような活動を取り入れる。 ○最初と最後はポーズで決めることで、踊りの始めと終わりを意識。	□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たり、自己の動きに取り入れたりしている。 (観察)
4 ひと流れの動きにして踊る ・「休日編」のイメージスライドを使い、いろいろな「オーバーな1日」を即興的に踊る	○踊りをもっと楽しむためによかったところを伝えたり、自己の動きに取り入れたりすることが自分たちの踊りをよりよくすることにつながる気付けようにする。 ◎支援を要するグループには、教師リードと一緒に踊ったり、具体的な動きを言葉かけしたりする。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。	
5 クーリングダウンをする 6 学習の振り返りをする	○今日の学習を通して表現を楽しむために大切だと思うことを記入できるようにする。	

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第4学年 表現運動 表現「オーバーな1日」 令和6年12月9日(月) 葛飾区立上千葉小学校

主任教諭 村越 優子

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

○ 単元前半において、教師のリードで表現運動の特性を十分に味わえるようにしたことや、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られるようにしたことが、「自ら学び続ける姿」につながっていったのか、また、昨年度研究の重点としていた「協働的な学びの充実」が、「自ら学び続ける力」とどのようにつながっていったのかを、子供の学びの姿をもとに明らかにしていく。

○ 単元後半の探究的な活動において、一人一人が表現運動をもっと楽しむために、踊りたい小テーマを選び、第4時までに学習したことを生かして動きを工夫したり、友達とかかわり合ったりしながら学習に取り組むことで、本部会が考える『学びのサイクル』が具現化されたかを明らかにしていく。

保健領域部会

1 保健領域における研究主題の捉え方

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図のように設定した。このサイクルを回し続ける力を「自ら学び続ける力」とした。

学習場面	自分事として考える	保健学習との出会い、自分事として捉える。
授業	課題を設定する、見通しを立てる	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、見通しを立てる。
授業	解決するための方法を考える (個人→仲間と共に)	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。
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 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

(1) 子供が「自ら学び続ける力」を身に付けるために設定した場面の有効性

①学習との出会いの工夫 ②意思決定場面の設定 ③自己効力感の向上の工夫

これらの場面を授業に組み込むことで「自ら学び続ける力」を育むことができるのかを明らかにしたい。

3 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 「健康とは」とブレインストーミング(①学習との出会いの工夫)

児童にとって健康は大切なこと、健康は病気にならないことが大きくかかわっていることをつかめるようにする。健康であり続けたい、あり続けようという思いや願いを単元を通してもてるようにし、そのために病気の予防法を学ぶことが重要であることへ繋がられるようにする。

(2) 問題の提示(①学習との出会いの工夫、②意思決定場面の設定)

問題を解く際に仲間と意見交換したり、情報を共有したりする場面を設定し、互いの考えが深まるようにする。自分の生活に振り返って、自らの課題を見付け、得た知識を使って、課題解決に生かせるようにする。

(3) 学習ポートフォリオの活用(③自己効力感の向上の工夫)

感染症の予防、生活習慣病の予防、喫煙・飲酒・薬物乱用の害ごとに区切って、学習ポートフォリオを作る。自分の学習ポートフォリオを振り返ること、友達や保護者、教師からのコメント等で学びの成果を実感できるようにする。また、生活で実践できたこと、その変化を共有し、変化が分かるようにする。

(4) 学習サイクルの繰り返し

(1)～(3)のサイクルを繰り返すことで保健領域としての「自ら学び続ける力」を身に付けられる体育学習を作っていく。

4 学習指導案

(1) 学習過程

< 第6学年 保健領域 「病気の予防」 > 前半4時間

時	1	2	3 (本時)	4
段階	①学習との出会い		②学習課題を見いだす ③学習課題を解決する ④振り返る	
学習内容・活動	1 「健康とは」についてブレインストーミングを行い、健康の定義について考える。 2 学習内容を確認する。 3 病気の原因について考える。 4 病気の原因について知る。 5 学習内容を振り返り、次時の見通しをもつ。	1 前時の学習内容を振り返る。 2 問題を聞き、本時の学習内容を確認する。 3 感染症の予防法について考える。 4 感染症の予防法について知る。 5 感染症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。 6 学習内容を振り返り、次時の見通しをもつ。	1 前時の学習内容を振り返る。 2 問題を聞き、本時の学習内容を確認する。 3 生活習慣病の予防法について考える。 4 生活習慣病の予防法について知る。 5 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。 6 学習内容を振り返り、次時の見通しをもつ。	1 前時の学習内容を振り返る。 2 問題を聞き、本時の学習内容を確認する。 3 むし歯・歯周病の予防法について考える。 4 むし歯・歯周病の予防法について知る。 5 むし歯・歯周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。 6 学習内容を振り返る。

(2) 本時の学習

① 本時のねらい

○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。
【知識及び技能】

○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。【思考力,判断力,表現力等】

② 本時の展開 (3/8)

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮の必要な子供への支援	□評価 (方法)
1 前時の学習内容を振り返る 2 問題を聞き、本時の学習内容を確認する。	○問題を提示することで「解決したい」という意欲を高められるようにする。	
《問題》みなさんは30年後にタイムスリップしました。ある病院では、血液の流れが悪くなった大人の行列ができています。この事態を防ぐためにどんなことができますか。		
	○第1時の原因に立ち返り、どこに当てはまるか確認する。	
3 生活習慣病の予防法について考える。(グループ⇒全体) ・シートに入力し、ICTを活用して全体共有する。 4 生活習慣病の予防法を知る。	○考えたり調べたりする方法の例を挙げる。(教科書、インターネット等) ○出てきた意見をもとに養護教諭が知識をおさえる。(起こり方、予防法)	□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)
5 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ポートフォリオとしてまとめる。 6 学習内容を振り返る。 7 次時の見通しをもつ。	○30年後、問題のような事態にならないため今の自分の生活を振り返るよう言葉がけをする。 ◎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がけをする。	□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 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第6学年 保健領域「病気の予防」 令和6年10月15日(火) 世田谷区立千歳台小学校
主任養護教諭 村瀬 智美、教諭 後藤 智天

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- 学習との出会いの工夫を通して、子供が健康への思いや願いを単元を通してもてるようにし、学ぶことの重要性に繋げることができていたか。
- 意思決定場面の設定により、自分の生活に振り返って、自らの課題を見付け、得た知識を使って、課題解決に生かし、学びを深めていたか。
- 自己効力感の向上の工夫を通して、自分自身の学びの成果を実感したり、生活での実践からその変容に気付くことができたか。

体育的活動領域部会

1 体育的活動領域における研究主題の捉え方

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の必要感に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 これまでの研究や部内授業で考えてきたこと

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くようにする。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

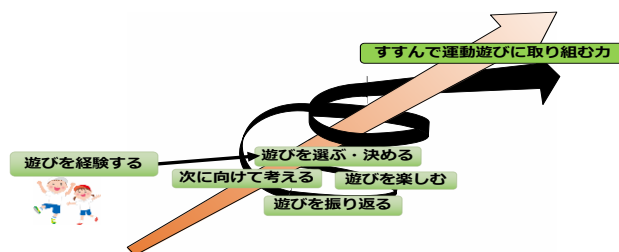
(1) 魅力的な運動遊びとの出会い

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

子供を信じて活動を委ねるためには、活動のサイクルを子供たちが回していき、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大切である。



(3) 活動中の教師のかかわり・子供へのフィードバック

運動遊びに取り組んでいる子供の姿を見取り、教師は、「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 <第5学年 「もりもりトライアル」>

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。 ・子供はどんな遊びが好きなのか。 ・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。 ・子供は普段どのような遊びをしているのかを把握する。 ・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。 ・たくさんの運動遊びの中から選択・決定する。 ・自分で選んだ運動遊びで遊ぶ。 ・遊びを振り返る。 ・次回はどうか考える。 	<div style="border: 2px 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 ・五歩鬼 ・角取り鬼 ・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。 ・子供が楽しいと思える運動遊びを精選する。 ・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っていく。(称賛・価値付けなど) 	

(2) 本時の学習

① 本時のねらい

○いろいろな運動遊びや友達とのかかわりを通して運動の楽しさを実感している。

【学びに向かう力、人間性等】

② 本時の展開 ※学習内容の1と2は15分間の活動で行き来してよい。

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮の必要な子供への支援	□評価(方法)
1 自分で決めた運動遊びで遊ぶ。 ・ピーターパン ・五歩鬼 ・ドンじゃん ・天大中小 など	○場の安全が確保できているかを確認する。 ○状況に応じたかかわりをする。 ○子供と一緒に遊ぶ。 ◎支援の必要な子供に対して声を掛けたり一緒に遊んだりする。	□様々な運動遊びにすすんで取り組み、きまりを守り、誰とでも仲よくかかわって遊ぼうとしている。(観察)
2 遊んだ友達と活動を振り返る。	○グループ全員で振り返るようにする。 ◎自分の意見を伝えるのが苦手な子供に支援する。	□場の安全に気を付けている。(観察)

5 実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

第5学年 「もりもりトライアル」 令和6年10月7日(月) 品川区立鈴ヶ森小学校
主任教諭 田代智紘

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

○教師のかかわりやフィードバックを行うことで、子供は運動遊びの楽しさを実感し、すすんで運動遊びに取り組むことができていたか。