



創立80周年

令和7年度 東京都小学校体育研究会研究集録

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—



東京都小学校体育研究会

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) 正副部長会研修経過	．．．．	5～6
(2) 各領域部会の研究内容		
・多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会	．．．．	7～8
・体の動きを高める運動領域部会	．．．	9～10
・器械運動系領域部会	．．	11～12
・陸上運動系領域部会	．．	13～14
・水泳運動系領域部会	．．	15～16
・ゲーム領域部会	．．	17～18
・ボール運動領域部会	．．	19～20
・表現運動系領域部会	．．	21～22
・保健領域部会	．．	23～24
・体育的活動領域部会	．．	25～26
(3) 研究内容から見えた子供の姿（各領域部会）	．．	27～36
5 研究協力校及び推薦校の研究内容		
I 研究協力校 板橋区立常盤台小学校	．．	37～38
II 研究推薦校 世田谷区立経堂小学校	．．	39～40
6 研究のまとめ	．．．．．	41
7 常任理事、各領域部会正副部長名簿	．．	42～43
8 各領域部会における本研究に携わった人	．．	44～45
9 各領域部会のホームページ（2次元コード）	．．．．．	46

あいさつ

東京都小学校体育研究会会長 船山 徹

数多くの皆様のお力添えをいただき、本研究会創立80周年の記念すべき1年間の研究活動を、順調に進めることができました。その足跡を、ここに「研究集録」としてまとめることができました。

今年度は、「これまでの80年をこれからの10年に繋ぐ」を、本研究会の研究活動の合言葉としました。これまでの研究の進め方、組織運営の在り方などを振り返り、私たちの研究活動のよさや成果をより一層膨らませつつ、課題について改善策を講じ、新たな取組にチャレンジした1年でした。

研究の進め方や組織運営の改善策について、常任理事が互いに議論し合い、方向性や具体策を明確にして実行に移してきました。また、10の研究領域の部長・副部長で組織する「正副部長会」に、研究活動の運営を委ね、研究を活性化するための具体的な取組を進めてまいりました。12月に実施した「ICT フェス」は、正副部長会が自ら発案し、企画・運営を行いました。また、実証授業の協議会のもち方、研究発表大会の実施方法などにも、正副部長の思いを反映し、参加者の皆様と都小体研のメンバーによる「双方向のコミュニケーション」を実現する工夫をしてまいりました。

このような工夫の一つが、皆様に今ご覧いただいている、この「令和7年度東京都小学校体育研究会研究集録」です。これまでの研究集録に工夫を加え、今年度、本研究会が最も大切にしてきたことや、研究を通して分かってきたことを、より明確に皆様にお伝えすることができるよう、知恵を絞りました。

本集録の構成の工夫として、まず、正副部長会における自主的な議論の経過をp5～6に記載しました。また、各領域部会の研究の概要を、集録の前半に、1領域2ページでまとめました。これら10の領域部会の研究を通して分かってきたことを、調査研究部長による「研究のまとめ」として、P41に示しました。そして、「研究のまとめ」に記載した「学びのサイクル」に関する考え方を「子供の姿」として具体的に示すため、「4(3)研究内容からみた子供の姿(p27～36)」にまとめました。また、研究に携わったメンバーを、研究協力校、研究推薦校の研究内容につづくp42以降にまとめて記載し、更に、各領域部会のホームページの2次元コードを一覧(p46)にして掲載し、学習指導案や資料にもアクセスできるようにしています。

本集録を、皆様のニーズに合わせてご活用いただければ幸いです。また、本集録に記載された内容について、皆様から、様々なご意見やご感想、ご質問などをいただければ、私たちが引き続き大切にしていきたい「双方向のコミュニケーション」の実現に、また一歩近付くことができるのではないかと考えています。

新たなことにチャレンジした1年間ではありましたが、「上手くいったことと、そうでなかったこと」があります。今後も、より具体的でわかりやすい研究を目指し、研究活動の改善を続けてまいります。皆様には、引き続きのご支援、ご助言を賜りますようお願いいたします。

結びに、本研究会の研究の推進と運営にお力添えをいただきました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 様をはじめ、顧問・OBの皆様、様々な場面でご指導をいただきました指導主事・副校長の皆様、そして、本研究会の充実・発展にお力添えをいただきましたすべての皆様に、心より感謝申し上げます。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 西川 幸延

(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

本研究会では、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推進してきた。

昨年度は、「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、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こと、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、仲間と共に学び合うことによって、自分一人では達成することができなかつた質の高い課題解決につなげることを中心に研究を進めてきた。

その結果、「自ら学び続ける力」を身に付けるためには、「学びのサイクル」を子供自身が回せるようにすること、学習の中で「やってみたい」「できるようになりたい」と感じる運動や課題との出会いがあること、子供が自ら学んでいくために、教師がかかわることが必要であることが分かってきた。

② 研究課題と研究主題

しかし、令和6年12月「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）」では、「学ぶ意義を十分に見いだせず、主体的に学びに向かうことができている子供が増加していたり、幸福度が国際的にも見て低いというデータがあったりしていること」「習得した知識を現実の事象と関連付けて理解すること、生成AIには扱えない概念としての知識の習得や深い意味理解をすること、自分の考えを持ち、根拠に基づいて他者に明確に説明すること、自律的に学ぶ自信がある子供が少ないこと」等が依然として課題であると示されている。

このことを踏まえ、本研究会では、自ら学び続けることができる自立した学習者を育てるために、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・能力を育むことを、引き続き研究の中心にしていくことが必要であると捉えた。

そこで、今年度も自立した学習者としての資質・能力をはぐくむことを目指し、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 —運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—」として研究を進める。

③ 本研究主題が目指す学習

昨年度、本研究主題が目指す学習として、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ことが必要であると捉え、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」ことができるようにしてきた。

その結果、子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境のデザインを示すことや、全ての子供が自ら学び続けるための教師のかかわり方を明確化すること、子供たち一人一人の「学びのサイクル」と「自ら学び続ける力」を身に付けることの関連性について検証すること等の課題が見えてきたことから、これらの課題を研究の視点の一つとし、自立した学習者として必要な資質・能力を育てる体育学習を充実させていく。

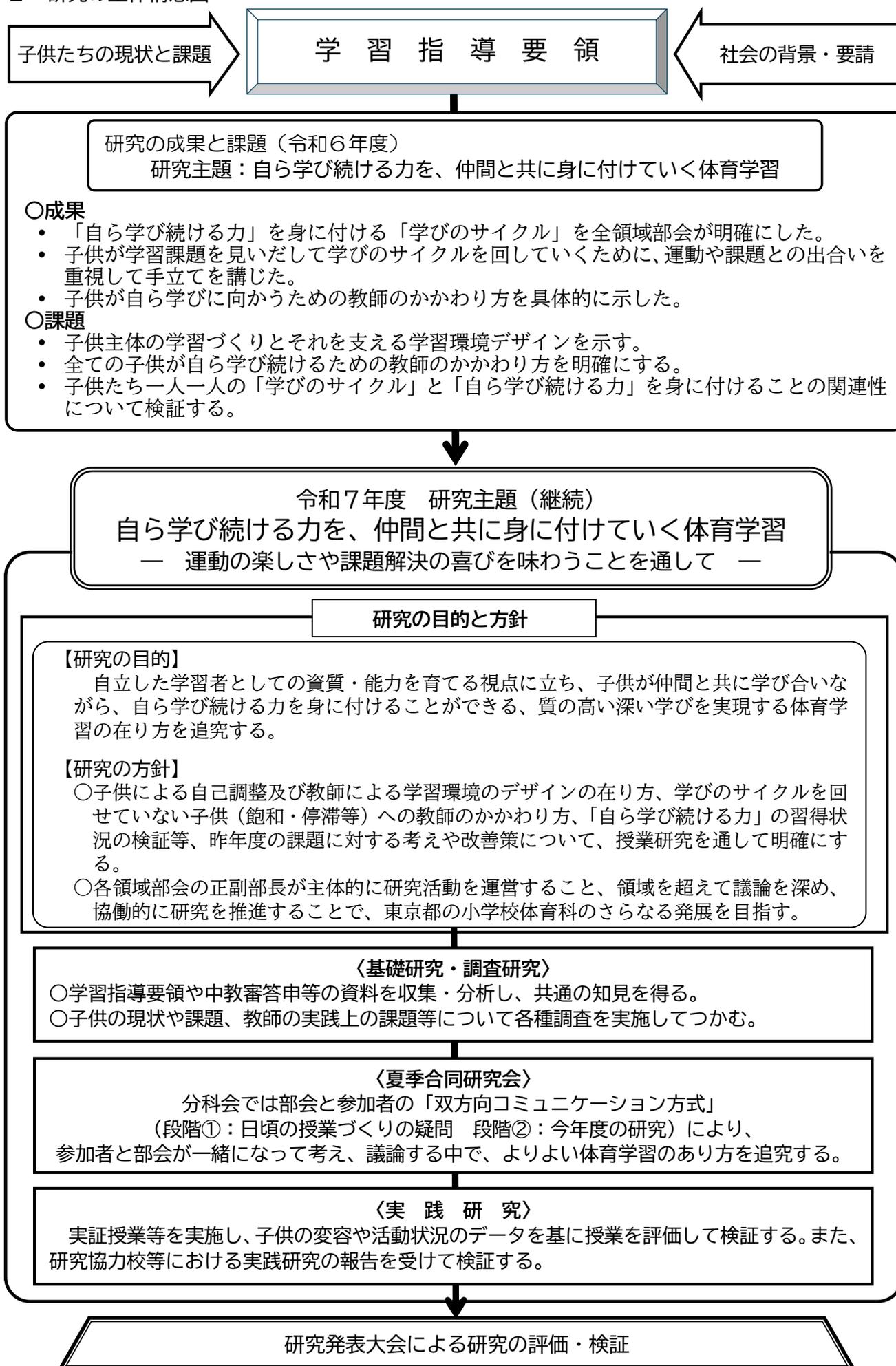
(3) 研究の方針

① 昨年度の研究成果を踏まえ、自立した学習者として必要な資質・能力を育てる体育の授業研究を充実させ、子供たちの「質の高い深い学び」の実現を目指す。

② 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。

③ 各領域部会の正副部長が、本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に推進していこうとする風土を醸成し、東京都の小学校体育科の更なる発展を目指す。

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）

- ・ 各答申及び「自立した学習者」「3つの資質・能力」「自ら学び続ける力」の研究主題とのつながりや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等の検討を行い、研究をすすめた。

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 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞等）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。
- 2 各領域部会の正副部長が主体的に研究活動を運営すること、領域を超えて議論を深め、協働的に研究を推進することで、東京都の小学校体育科のさらなる発展を目指す。

夏季合同研究会（8月）

- ・ 日頃の授業づくりや今年度の研究内容について、双方向のコミュニケーション形式で協議を行った。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等について提案・協議を通して内容を深め、授業改善に資することを目的に実施した。

- 1 実施方法：千代田区立富士見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：505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等の検証を行い、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：841名

研究協力校
実践
板橋区立
常盤台小学校

研究推薦校
実践
世田谷区立
経堂小学校

研究発表大会（2月）

- ・ 研究成果を「令和7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」について発表した。
- ・ 学びのサイクル及び領域部会実証授業での子供の姿等について、プレゼンテーションやパネルディスカッションを通して発表した。

- 1 実施方法：板橋区立常盤台小学校にて実施。
（公開授業、研究発表、研究報告、領域別発表）
- 2 研究集録配布数：2,100部
（発表会当日700部、都内小学校・教育委員会等1,400部）

4 研究の内容

(1) 正副部長会研修経過	．．．．．5～6
(2) 各領域部会の研究内容	
・多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会	．．．．．7～8
・体の動きを高める運動領域部会	．．．．．9～10
・器械運動系領域部会	．．．．．11～12
・陸上運動系領域部会	．．．．．13～14
・水泳運動系領域部会	．．．．．15～16
・ゲーム領域部会	．．．．．17～18
・ボール運動領域部会	．．．．．19～20
・表現運動系領域部会	．．．．．21～22
・保健領域部会	．．．．．23～24
・体育的活動領域部会	．．．．．25～26
(3) 研究内容から見えた子供の姿（各領域部会）	．．．．．27～36

今年度は、各領域部会の研究において、「学びのサイクルを自ら回し続ける力」を育むことを重視しました。そこで、授業の中で実際に見られた「学びのサイクルを自ら回して学習に取り組んでいる子供の姿」を「見える化」しました。「単元全体のサイクル」「1単位時間のサイクル」「運動（活動）している時のサイクル」の3つの視点で「子供の姿」をまとめていきます。

(1) 正副部長会研修経過

本研究会では、常任理事と各領域部会の部長及び副部長による「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。

特に、正副部長の主体的な提案による研修会を重視し、毎回実施した。正副部長が本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち主体的に研究に取り組めるよう推進してきた。

第1回 今年度の研究の方向性について協議する

【4月10日(木)】

〈テーマ〉今年度の研究について

- 今年度の研究について、事前に部長間で協議した結果、①よい授業づくり ②検証方法 ③研究内容の一般化を柱とすることが提案され、協議を行った。
- 「自立した学習者」と「3つの資質・能力との関係性」等について、共通認識を図る必要がある。
- 今年度「授業提案」「検証」「広報」を研究の重点に沿って行うようにするのはどうか。

第2回 研究を進めるにあたっての共通認識や研究の方向性について協議する

【5月1日(木)】

〈テーマ〉自立した学習者と3つの資質・能力について

- 「自立した学習者」「3つの資質・能力」「自ら学び続ける力」等の捉え方について協議を行った。「自立した学習者」「自ら学び続ける力」について、言葉の定義をし、共通認識を図る必要がある。
- 本研究会の会則に示されている「東京都における小学校の体育の研究の振興を図る」ために、「目指すところ」「実行すること」「行動の指針」の視点で構造化した。

第3回 目指す子供の姿や研究成果の検証の仕方について協議する

【5月22日(木)】

〈テーマ〉各領域部会の取組及び検証について

- 「各領域部の学習内容」と「各領域における自ら学び続ける力」についての意見交換を行った。
- 「自ら学び続ける力」の習得状況の検証についての研修会を行った。

第4回 夏季合同研究会に向けて各領域部会の進捗状況について協議する

【6月10日(火)】

〈テーマ〉各領域部会の進捗状況及び今年度の研究の重点について

- 各部会の今年度の取組を全体共有することを通して、今年度の研究の重点について検討した。
- ・〈多 様〉「学びの共有」の働きかけ方、中学年学習過程の在り方、授業での子供の姿の検証
- ・〈高める〉第6学年の学習過程・指導計画、子供自ら必要感をもてる共有の在り方、運動例の充実
- ・〈器 械〉高学年につながる学習過程、効果的な学習環境、グループ学習の指導内容
- ・〈陸 上〉協働的な学びの必要感、学習環境のデザイン、学びのサイクルの充実、質の高い課題解決
- ・〈水 泳〉Swim Master SS、補助具の開発・活用、教師の言葉かけ、検証
- ・〈ゲーム〉ゲーム開発、手立てと「自ら学び続ける力」の育成との関連、資質・能力
- ・〈ボール〉認知を支えるツールの活用、自己理解の促進、教師の認知的支援行動
- ・〈表 現〉イメージをふくらませ動きを選ぶ、イメージの世界に没入して踊る、伝え合う
- ・〈保 健〉カリキュラムマネジメントした授業づくり、学習ポートフォリオ、検証
- ・〈体 活〉「仲間と共に・・・」の明確化、教師のかかわり、新たな価値付け（取り組み方）
- 子供一人一人が「運動の楽しさ」を実感し、「自ら学び続ける力」を育む授業改善について議論した。

第5回 研究の重点の具体及び夏季合同研究会分科会について協議する 【7月8日(火)】

〈テーマ〉研究の重点・具体案及び夏季合同研究会分科会の運営について

- 各領域部会の研究の重点等を情報交換し、共通点や相違点を明らかにする協議を行った。
- 「教師のかかわり」「ツール」「学習環境」「停滞・飽和」を視点に、各グループで議論した。

第6回 夏季合同研究会リハーサル 【8月18日(月)】

第7回 夏季合同研究会の振り返り及び検証・評価等について協議する 【9月18日(木)】

〈テーマ①〉夏季合同研究会の振り返りについて

- 分科会を2部構成にしたことで、研究内容について議論できたことはよかった。また、ツールを活用することで双方向の議論ができた。一方、事前質問の集約が課題として残った。

〈テーマ②〉評価及び検証について

- 国からの資料によると、「指導と評価の一体化は道半ば」となっている。小体研として、「形成的評価」と「総括的評価」を区別して話をしていく必要がある。
- 検証で数字を扱う際は、正しく扱う必要がある。

〈テーマ③〉ICT フェスについて

- 各領域部会がこれまでに作成したコンテンツを中心に紹介し、体験会を実施したい。

第8回 実証授業及びICTフェスについて協議する 【10月9日(木)】

〈テーマ①〉実証授業協議会について

- グループ協議の時間を設定し、参観者が主体的に協議に参加できる場とする。また、双方向の議論になるように、オンライン上のデジタル掲示板等のツールを使う等、各領域部会で工夫することとした。
- 参観者のニーズを把握できるような各部共通アンケートを作成し、試行してみる。

〈テーマ②〉ICTフェスについて

- 各領域部会が発表・紹介するのではなく、参加者が自由に移動できるような形式にする。その際、コンテンツの体験時間を多く確保する。

第9回 評価について協議する 【11月11日(火)】

〈テーマ〉評価の考え方について

- 各領域部会の評価の考え方の報告の後、各グループで協議を行った。
- 評価の話をする際、「形成的評価」と「総括的評価」を区別し、理解して議論しないとすれ違ふことが多いため、議論する前に確認する必要がある。

第10回 研究集録及び研究発表大会について協議する 【12月11日(木)】

〈テーマ〉研究集録の様式及び研究発表大会の内容について

- 実証授業から見えた「学びのサイクルを回している子供の姿」を表現する様式についての協議を行った。
- 各領域部長からの提案により、各領域部会に教室を割り当てて行うブース形式の発表と、各領域部長によるパネルディスカッションを行うこととした。

第11回 研究発表大会に向けて 【1月20日(火)】

第12回 研究発表大会リハーサル 【2月16日(月)】

第13回 次年度に向けた研究の方向性について(予定) 【3月12日(木)】

(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

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

子供が自ら「選ぶ・試す・確かめる」ことができるよう、活動の選択肢や用具配置を工夫し、学習環境を意図的にデザインした。教師が先回りして教えるのではなく、子供が自分で調整できる余白を残すことで、主体的に動きを広げる姿が見られた。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

動きが停滞している子供に対しては、答えを示すのではなく、視点を変える言葉かけや仲間との関係をつなぐ働きかけを行った。そうすることで、再び試行錯誤に向かう姿が表れた。

(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

動きの出来映えではなく、子供が自分なりに動きを選び、工夫し続ける過程を重視した。多様な動きに触れながら、自分に合った動きを見つけていく経験を通して、学び続けようとする姿勢が育った。

2 今年度の検証について

(1) 子供が運動（遊び）に夢中になる「楽しさ」のデザイン ⇒ 「楽しく夢中に」・「次への期待」

⇒ 学習カードの記述、子供の言語化の聞き取り

(2) 子供の学習状況に応じた「学びの共有」の働きかけ方 ⇒ 「試行錯誤」

⇒ 子供の行動観察（動画記録を含む）、学習カードの記述

(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 ⇒ 「実感・達成感」

⇒ 小単元前後の変容観察（動画記録）、他の学習の学び方への定着観察

3 今年度の成果と課題

本部会では、「楽しさ」のデザイン・学びの共有・学習過程の3点を軸に、子供が〈選ぶ→試す→確かめる→また動く〉という学びのサイクルを回す姿が、授業の中でどのように生まれるのかを具体化してきた。

○これまで大切にしてきた「楽しさの散りばめ」を、教師が意図して設計する「楽しさ」のデザインとして整理できた。実証授業では、子供が「やらされる」のではなく、自分から動きを選び広げていく姿が明確に見られ、楽しさが学びを動かす入口として機能していた。

○「学びの共有」を単元構造の中で整理したことで、教師が価値付けやつなぎ役として関わる場面が明確になり、仲間の動きから学ぶ姿や子供同士のかかわりの深まりが確認された。

○学びのサイクルを単元全体と1単位時間の2つのレベルで整理したことで、教師が「どの場面で、どのようにかかると学びが前に進むか」を見通しやすくなり、多くの試行錯誤が表れた。

△「楽しさ」のデザインについても、学年差や教師の経験差を超えて活用できる形への一般化が課題として残った。

△用語や学びのサイクルの捉え方を、他領域部員や初参加者にも伝わる言葉で示していく工夫が求められる。

4 学習指導案

(1) 学習過程

〈第4学年 多様な動きをつくる運動「よつぎプレイパークで運動しよう」〉

時	1 3	1 4 (本時)	1 5
段階	これまでの動きを基にその幅を広げて、「できるようになりたい動き」や「もっと上手になりたい動き」を見付ける。	こつを考えながら運動に取り組み、見付けたことや考えたことを友達と伝え合いながら試行錯誤して運動に取り組む。	友達の動きを見たり、まねしたり、よい動きや学び方を自分の学びに取り入れながら運動に取り組む。
子供の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・やってみよう動きを見付けて運動している。 ・どんな動きをするかを自分で考えたり、友達の動きを見て真似したりしている。 		<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを達成したら別のめあてをたてて、新しい動きにどんどん挑戦している。 ・友達と一緒に動きを考えている。
学習活動	1 準備運動 2 「バランス」「移動」「力試し」「基本的な動きを組み合わせる」運動の中からできるようになりたい動きを選んで取り組む。 3 「用具」「基本的な動きを組み合わせる」運動の中からできるようになりたい動きを選んで取り組む。 4 学びの共有…全体、小集団、個と状況に応じて共有する。 5 片付け、整理運動 6 振り返り		

(2) 本時の学習 (第14/15時)

① ねらい

多様な動きを身に付けるための運動の行い方を友達と一緒に工夫したり、そのこつについて考えたり、見付けたりしたことを友達に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

② 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(方法)	本時における「自ら学び続けている子供の姿」
1 準備運動をする。 ♪ 勇気 100% 2 学習のめあて、流れを確認する。 できるようになりたい動きやもっと上手になりたい動きに取り組もう！	○心と体のスイッチオンができるように、曲に合わせて体を動かすようにする。 ○学習の見通しをもたせるために、学習の流れと本時のめあてを掲示する。 ○前時の子供の姿や振り返りカードの記述から、本時のねらいに即した内容を紹介する。	
3 「バランスをとる運動」「移動する運動」「力試しの運動」「基本的な動きを組み合わせる運動」の中からできるようになりたい動きを選んで取り組む。 (1) みんなで一緒に取り組む。 (2) 自由に選択する。 <やってみよう時間> ↓ <学びの共有> ↓ <もう一度やってみよう時間>	○友達と励まし合い、運動に進んで取り組んでいる子供を称賛する。 ○運動の行い方を友達と一緒に工夫し、できるようになりたい運動を選んでいる子供を称賛し、その学び方を共有する。 ◎友達の動きをまねするように促したり、動きのポイントを具体的に助言したりする。 □友達の考えを認めたり、互いの気持ちを尊重し合ったりしている。(発言、行動)	<ul style="list-style-type: none"> ・進んで場や用具を準備したり、安全に気を付けて運動したりしている。 ・教師や上手な友達に自ら助言を求め、自分の運動に取り入れようとしている。 ・上手な友達を見付け、その学び方を進んでまねしている。
4 「用具を操作する運動」「基本的な動きを組み合わせる運動」の中からできるようになりたい動きを選んで取り組む。 (1) フープ(回す・転がす) (2) 短なわ(跳ぶ) (3) ボール(投げ上げて捕る) (4) 組み合わせ(用具+移動・バランス・用具) <やってみよう時間> ↓ <学びの共有> ↓ <もう一度やってみよう時間>	○「できるようになりたい」「もっと上手になりたい」運動を選んでいる子供を称賛し、全体に共有する。 ○子供一人一人課題に応じた形態で、(全体・小集団・個)学びを共有する。 ◎共有した内容の理解を深めるために、運動のポイントや学び方について具体的な言葉で助言する。 □運動の行い方を友達と一緒に工夫したり、そのこつについて考えたことや見付けたことを伝えたりしている。(発言、行動)	<ul style="list-style-type: none"> ・「次は○○ができるようになりたい!」と、自ら課題を修正している。 ・運動のこつについて考え、友達に伝えたり上手な友達の動きをまねしたりしている。 ・運動のこつやポイントについて考え、自己調整しながら運動している。
5 片付け、整理運動をする。 6 振り返りをする。	○落ち着いてクールダウンし、使った部位をほぐすように言葉をかける。 ○本時のねらいに沿った振り返りができるようにねらいに即した言葉かけを行う。	

Ⅱ 体の動きを高める運動領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

本部会では、第4学年までの多様な動きをつくる運動(遊び)からの接続と中学校への接続を考え、子供が体の動きを高めるための学び方を知り、高まりの実感を得られるよう多様な運動を学習中に取り組めるようにした。運動の設定に際しては、巧みな動きを高める運動を第5・6学年ともに重点化し、2学年の段階とねらいを明確にした。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供(飽和・停滞)への教師のかかわり方

子供自ら課題をもち、見通しをもって学び続けていく姿の育成を目指して、教師が、学習過程に応じて子供の必要感に応じられるような共有を意図的に設計する必要があると考えた。今年度は、全体、小集団といった学習形態ごとの共有内容や共有方法を具体化するとともに、「共有スペース」を設置し、子供自らの課題を見付け、仲間とかかわりながら課題解決を支えられるようにした。

(3) 自ら学び続ける力を身に付けることができる第6学年の学習過程と指導計画の立案

本部会の目指す子供の姿となるように、第5・6学年の2年間で行う体の動きを高める運動の時間を4時間ずつの第Ⅰ期から第Ⅳ期に分け、それぞれにおいて指導内容や子供が考えたり選択したりする内容を具体的な段階に分け、内容を明確に設定した。

2 今年度の検証について

今年度は、自ら学び続ける力を見とるために振り返りの内容を数値化し、検証していくこととした。データ収集・分析は、主に3つの行い方で実施した。実施の方法は以下の通りである。

(1) 「第6学年第1時前」「第6学年第4時後」「第6学年第8時後」に質問紙調査の分析を行う。

(2) 統計処理には、子供の学習カードの平均得点について、一要因分散分析※1を行い、主効果が認められた場合に、Bonferroni 多重比較※2を行う。

(3) 実証授業直後と実証授業本時直後に行う半構造化面接の逐語分析を行う。

※1 事前に用意した質問と対象者との会話に応じた自由な質問を組み合わせた面接方法

※2 複数回の統計検定を行う際に全体の誤検定を抑える方法

3 今年度の成果と課題

○第5・6学年の学習過程と連動しながら運動例を意図的に設定することで、運動の楽しさを感じることを基にしながら、課題解決の喜びを味わうことにつなげることができた。

○子供の学習状況を見とりながら、子供の必要感に応じた共有を取り入れることで、体の動きを高める運動における学び方の定着につなげられた。また、環境整備として、共有スペースを設定したことで、子供自ら学び続けることにつなげることができた。

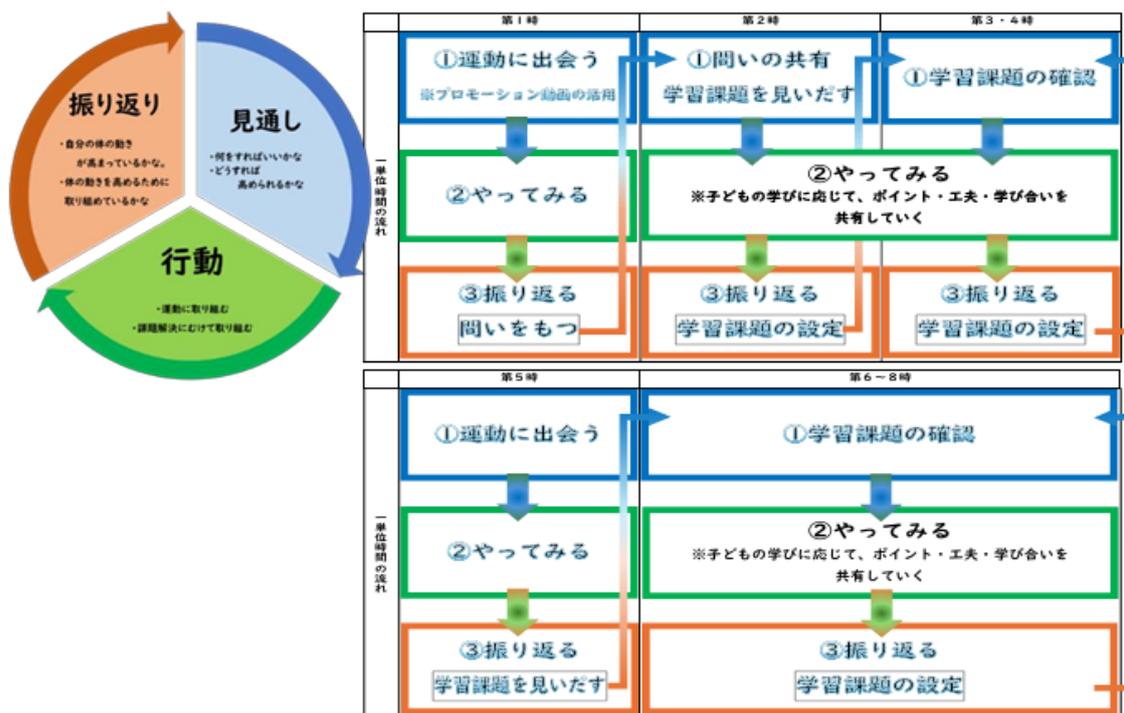
○多様な動きをつくる運動(遊び)から中学校で行う体の動きを高める運動までのつながりを意識した学習過程と指導計画を作成することで、指導すべき内容と子供が考える内容を具体化することができた。

△体の動きを高めることへの目的意識をもちきれない子供の自ら学び続ける力が十分でない子供に対しての具体的な支援の方法が不十分であった。

△子供の自ら学び続ける力に応じることができるような運動例の設定を検討する。(こちらから提示するものだけでなく、子供自ら運動を考えられるように運動例の設定方法を転換していく。)

4 学習指導案

(1) 学習過程 <第6学年 体づくり運動 「体の動きを高める運動」>



(2) 本時の学習 (第7/8時)

① 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や巧みな動き、動きを持続する能力を高めるための運動、力強い動きを高めるための運動を選んだり、動きに工夫を加えたりすることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

② 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 (方法)	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」
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。	○子供の学習カードから共有したい内容を取り上げる。	・自己の体力に応じて学習課題を設定し、運動を選択できている。
3 準備運動を行う。	○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。	・さらに体の動きを高めるために必要なことを自分で考えている。
4 体の柔らかさを高めるための運動に取り組む。	○体の動きを高めるために学習課題を解決することができるように働きかけ、子供の学びに応じて様々な共有を促す。	
5 巧みな動き・動きを持続する能力を高めるための運動・力強い動きを高めるための運動に取り組む。	□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・発言) ◎高まりの実感が伴わないようであれば、前回の自分の運動の行い方や回数の変化に着目してみることや仲間と対話することを促す。	
6 片付け・整理運動を行う。	○子供の目的や学習課題を確かめ、必要に応じて、仲間との学び合いや共有スペースや掲示物を見て自ら解決できるように促す。	・自分の学びを振り返り、次時の学習課題を設定することができる。
7 振り返りを行う。	□体の動きの高め方について気付いたことについて仲間言葉や動作で伝えている。(運動・発言) ○課題解決の達成状況等を確認し、次時の学習課題を見いだせるようにする。	

Ⅲ 器械運動系領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

一本の鉄の棒を軸に逆さになったり、体を振ったり、回ったりするなどの、鉄棒運動の多様な楽しさに触れながら、「これならできそう」「やってみたい」と思える学習環境をデザインする。また、自己の能力に適した運動に取り組めるよう、体育の見方・考え方を働かせ、自ら学習を調整しながら学習課題を解決できるようにする。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

子供が器械運動系領域における学びのサイクルを自ら回し、3つの資質・能力を身に付けていくための指導計画を明確にする。また、教師が一人一人の学習状況を把握し、それぞれの状況に応じた支援を行う。

(3) 協働的な学びの促進

鉄棒運動は限られた空間の中での運動であり、互いの運動を見合い、支え合うことを学ぶのに適した教材であると考え。学習資料を活用し、子供同士の意見交換を行う中で、自分の体の動きについて理解を図る。

2 今年度の検証について

本部会では、目指す具体的な子供の姿を「数回の試技ごとに、自ら学びのサイクルを回している子供」とし、「見通す」「実行する」「振り返る」の三つの学習場面から子供の姿を見取り、検証を行った。

<検証方法>

- | | |
|--------------|---------------|
| ア 事前・事後の意識調査 | イ 毎時間の児童アンケート |
| ウ 学習ノートの記述 | エ 技能の実態調査 |



3 今年度の成果と課題

○子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

事後の技能調査を実施したところ、多くの子供が自らの学習課題として設定した技を習得することができていた。技能を向上させていた子供の共通点として、学びのサイクルを回す中で学習状況を友達や教師と共に振り返り、自らの学習を調整する姿が見られた。これは、教師がデザインした環境の中で、子供が「これならできそう」、「もっとやりたい」と、運動の楽しさに触れられたことと、子供の状況に応じて教師が適切な言葉かけを行ったことが有効であったと考える。

○協働的な学びの促進

事前事後の意識調査比較では、学び合うよさについて「褒めてくれる (65.5%→90.3%)」「補助してくれる (41.4%→74.2%)」と向上が見られ、多くの子供たちが学び合いのよさを感じ、協働的に学習に取り組むことができた。「友達との運動の見合い方」や「運動の補助の仕方」など、学び合いに関する指導を計画的に行ったことが有効であったと考える。

△学びのサイクルを回せていない子供への教師のかかわり

学びのサイクルを自ら回し、課題解決的な学習に取り組む子供たちの姿が多く見られた一方で、学習が停滞・飽和する場面も一部見られた。子供たちの個別最適な学びを支えていくために、教師の意図的、計画的な働きかけについて、今後さらに研究を深めていきたい。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第4学年 鉄棒運動 「めざせ！鉄ぼうマスター！」>

時	1	2	3	4	5	6
段階	単元全体の学習の見通しをもつ。	易しい運動や基本的な技の行い方を知り、今もっている力で運動に取り組む。			課題解決する場を工夫して、技に挑戦することを楽しむ。	
子供の姿	準備の仕方や運動の行い方について知り、安全に取り組む。	技のポイントや行い方、運動の見合い方、補助の仕方について知り、自己の能力に適した運動に取り組んで課題を見いだす。			自己の能力に適した運動に取り組み、練習方法を選んだり、友達と学び合いながら課題を解決する。	
学習活動	○学習の進め方、安全についてのきまりを知る。 ○場の準備をする。 ○準備運動、主運動につながる運動をする。 ○3年生までに学習した運動に取り組む。	○準備運動をする。 ○主運動につながる運動をする。 ○かかえ込み前回り ①技の行い方を知る。 ②技のポイントと練習方法を知る。 ③技に取り組む。		○膝かけ振り上がり ○補助逆上がり ①技の行い方を知る。 ②技のポイントと練習方法を知る。 ③どちらかの技を選んで取り組む。		○選んだ技の行い方やポイントを知り、学習課題を見いだして、練習方法を選ぶ。 ○選んだ技に取り組む。
	○整理運動、場の片付けをする。 ○学習の振り返りをする。				(第6時) ○単元全体の学習を振り返る。	

(2) 本時の学習 (第5 / 6時)

① ねらい

- ・課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

- ・友達の考えを認めようとするようにする。【学びに向かう力、人間性等】

② 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 (方法)	本時における「自ら学び続けている子供の姿」
1 集合・整列・挨拶 本時の学習の確認	○主運動につなげていけるようにする。 ○友達と補助をし合ったり、課題を解決するために考えを伝え合ったりしているグループを称賛し、学級全体に広める。	<ul style="list-style-type: none"> ・できばえを見合ったり、補助をし合ったりして、友達と支え合いながら課題解決に取り組んでいる。 ・自分の動きを振り返ったり、友達と考えを伝え合ったりして、自分に合った学習課題を見いだしている。
2 場の準備		
3 準備運動		
4 主運動につながる運動	◎自己の能力に適した練習方法を選択できていない子供に言葉をかけ、改善を促す。	
5 自分で選んだ運動	□課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。【思考・判断・表現】(観察・カード)	
6 整理運動		
7 場の片付け		
8 学習の振り返り	□友達の考えを認めようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】(観察・カード)	
9 整列・挨拶		

IV 陸上運動系領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

子供が「楽しい」「やってみよう」と思いながら夢中で遊べるように、シンプルで工夫の余地がある運動との出会いを工夫した。まず、縄をまっすぐ置いたシンプルなコースから始め、まっすぐ走る楽しさを十分に味わわせる。その後、くねくね・ジグザグ・うずまきなどの面白いコース、競走・リレー・折り返し・友達と一緒に走るなどの遊び方を子供自身が考えていく。教師は、子供が考えたコースや遊び方を価値付けて広げていき、出てこないものは教師が提示していくことにした。

また、子供が夢中になって運動遊びに取り組めるよう、世界観を設定することにした。自分たちでコースを作り、それをクリアしていくという設定にすることで、子供が運動遊びにより意欲的に取り組めるようになることをねらいとした。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

本部会では、学びのサイクルを回し続けている姿を「楽しい」「もっと楽しみたい」と夢中になって遊んでいる姿と捉えた。一方で、同じコースでしか遊んでいない、陸上運動系以外の動きをしている、疲れて全力で走れない、他のことを始めるといった飽和・停滞の姿があると考えた。教師は、このような飽和・停滞の状況について観察を通して把握し、その原因に応じて適切な働きかけを行うことで、子供は再び学びのサイクルを回すことができると考えた。

(3) 他者との協働

第1学年という発達段階を考慮し、単元前半では、グループごとにコース作りを行い自分たちで遊び込む時間を十分に確保する。振り返りの時間で他のグループのコースや遊び方を紹介し、共有することで、自分たちでは気付かなかった工夫に気づき、自分たちの活動へ生かせるようにする。単元後半では、みんなが楽しめるコースを作るという目標に向かって、グループを離れ、他のグループが作ったコースでも遊べるようにし、さらに多様な走り方や遊び方に触れる機会を設ける。さらに、友達と一緒に走ったり、みんなでつなぐリレーを行ったりすることで、友達と一緒に走ったり競い合ったりする楽しさ、友達を応援する楽しさにも触れられるようにする。このようにして、個人で遊ぶことを大切にしながら、友達と一緒に学ぶ必然性を感じられるようにすることをねらいとした。

2 今年度の検証について

子供が運動遊びの楽しさに触れ、どのように学びのサイクルを回していたか、以下の方法で検証する。

(1) 映像分析

- ・定点で撮影した授業動画より、子供がどのようなコースの工夫をしたかを整理する。
- ・抽出児童の学習の様子や授業後のインタビューから、どのコースを選んでいったか、どのようなことを考えて運動に取り組んでいたか、他者とどのように協働していたかを分析する。

(2) 学習カードの記述分析

- ・楽しさについての記述から、子供がどのようなことに楽しさを感じていたかを分析する。
- ・学びのサイクルを回している姿についてのチェック項目と自由記述から、学びのサイクルを回している状況を分析する。

3 今年度の成果と課題

- 縄を使用し、まっすぐ走ることから始める運動との出会い、自分でコースや遊び方を決めるという学習過程などの学習環境をデザインすることで、子供が自発的に工夫し、自己決定しながら夢中になって運動遊びに取り組む姿が見られた。
- かけっこやリレーが混在する学習の様相においても、教師が子供の様子を的確に把握し、状況に応じた適切な働きかけを行うことで、学習が飽和・停滞していた子供も再び学びのサイクルを回し始めることができた。
- △自由度の高い学習だからこそ、子供の実態や教師の経験などによって学習の様相が変わる。必ず取り組んでほしいこと、子供の実態や教師の経験によって教師が選択して取り組むことを整理して提案することで、すべての教師が安心して部会の考える授業に取り組めるようにする。
- △中学年との接続を考慮し、第1学年、第2学年でどのような学習をして何を身に付けるのかを整理して提案していく。

4 学習指導案

(1) 学習過程

＜第1学年 走の運動遊び 「ひがしかへい RUN RUN♪ あいランド！」＞

時	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
段階	グループでコースや遊び方を工夫して遊ぶ					みんなが楽しめるコースを作り、自分で遊びたいコースや遊び方を決めて遊ぶ		
子供の姿	<ul style="list-style-type: none"> ○グループの友達と一緒に運動遊びに取り組む姿。 ○友達の動きや工夫のよさを見付け、それを伝えたり真似したりする姿。 ○競走に負けても、気持ちを切り替えて次の運動遊びに取り組む姿。 					<ul style="list-style-type: none"> ○見付けた工夫を生かし、「いつ・どこで・だれと」運動遊びをするか自己決定する姿。 ○工夫が思いつかなかったり、競走に負けたりしても、何度も運動遊びに取り組む姿。 		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> ○「もっと楽しく運動遊びをしたい」という思いをもち、コース作りをすすんで行う姿。 ○夢中になって何度も運動遊びに取り組む姿。 ○試技ごとに運動したことを振り返り、運動遊びを自己決定する姿。 </div>							
	1 学習内容の確認 2 ウォーミングアップ 3 用具の準備							
学習活動	4 走の運動遊び①・振り返り①・走の運動遊び② ・グループの友達と一緒にコースを作り、運動遊びに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐ ・くねくね ・ジグザグ ・くるくる ・うずまき ・リレー ※第1時は、まっすぐコースから運動遊びを行う。 ※真っ直ぐ、体を傾ける、切り返す、競走するという動きは、第5時まで全て経験する。) </div>					4 走の運動遊び・振り返り①・走の運動遊び② ・グループの友達と一緒にコースを工夫して作り、コースに名前を付ける。 ・いつ、どこで、誰と、かけっこやりレー遊びに取り組むかを選び、運動遊びをする。 ・もっと楽しむ工夫を考えて取り組む。		
	5 振り返り② ・走ってみて楽しかったコースや遊び方について振り返る。 ・もっと楽しいコースや遊び方はないか考える。					5 振り返り② ・走ってみて楽しかったコースや遊び方について振り返る。 ・もっと楽しいコースや遊び方はないか考える。		
	6 用具の片付け 7 整理運動							

(2) 本時の学習 (第7/8時)

① ねらい

いろいろな運動遊びの活動の中から、自己に適した運動遊びの活動や遊び方を選ぶことができる。
【思考力、判断力、表現力等】

② 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 (方法)	本時における「自ら学び続けている子供の姿」
1 あいさつ・学習内容の確認 2 ウォーミングアップ 3 用具の準備		
4 走の運動遊び① 5 振り返り① 6 走の運動遊び②	<ul style="list-style-type: none"> ○子供が作りたいコースを作れるよう、子供との対話を通して思考を促す。 ○同じコースでしか遊ばない子供には、他のコースで楽しんでいる子供の様子を伝え、他のコースへ促す。 ○必要に応じて集合して、工夫して運動遊びに取り組んでいる子供を価値付け、全体へ広げる。 ○振り返り①をもとに、より楽しく運動遊びができるようグループ毎に用具の置き方を変えられるようにする。 ◎競走を好まない子供には、いろいろな走り方で楽しめる場や行い方を紹介する。 □いろいろな運動遊びの活動の中から、自己に適した活動や遊び方を工夫している。(観察・カード) ○本時の学習を振り返り、もっと楽しむための工夫を考えるよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習で見付けた工夫を生かし、「いつ・どこで・だれと」運動遊びをするか自己決定している。 ・「もっと楽しく遊びたい」という思いをもち、運動遊びを自己決定している。
7 振り返り② 8 片付け・整理運動 9 あいさつ		

※手立てや検証結果の詳細は、部会 HP 参照。

V 水泳運動系領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

子供による自己調整で学習改善を図るためには、適切な学習課題の設定と運動の行い方の理解が必要である。知識を獲得し、活用を図るための学習資料の充実を図る。

また、子供が設定した課題に応じて、解決を図ることができるような場や補助具を工夫する。

- 学習資料…デジタル水泳学習支援資料「Swim Master SS ver.D」の活用
- 場や補助具…子供が学習課題や能力に応じて選択することができる場や補助具の工夫

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

子供の実態を把握し、適切な言葉かけを行うことができるようにする。運動の行い方の理解を図る言葉かけや学習課題の修正や知識の活用を図る学び方に関わる言葉かけを行う。

- 子供の見取り…子供の観察と判断の基準となる言葉かけ
- 運動の理解…子供が運動を通じた感じたことへの価値付け
- 学び方…学びのサイクルの各場面に応じた学びのサイクルを促進させる言葉かけ

(3) 運動の楽しさや課題解決の喜びを支える学習活動

一人一人の運動経験や技能の差が大きく、命にかかわる運動である水泳運動の授業の充実を図るため、学習意欲を高める単元の導入の工夫、今もっている力で安心して運動に取り組むことができる学習活動の工夫、子供同士の学び合いの工夫を図る。

- 単元の導入…水遊び「宝さがし」を初めに行い、学習課題を見いだす
- 今もっている力で取り組む運動…リズム水泳、エンジョイタイムでの動きの獲得、習熟
- 学び合い…固定グループ、課題別グループなどの目的に学習内容に応じた小集団編成

2 今年度の検証について

運動の理解の高まりと適切な言葉かけ が 学びのサイクルを充実 させていく。

本部会では、「自ら学び続ける力」を育むためには、運動の行い方の理解と教師の適切な支援が必要であると考え。運動の理解を高める手立てや教師の言葉かけの工夫により、子供は自らの学びのサイクルを充実させ、適切な学習課題を設定し、仲間と協力して学習課題を解決すると考える。

教師による運動のポイントの提示前後、グループ学習後の学習課題の変容の調査
教師の言葉かけ前後の抽出児童の学習状況の調査

3 今年度の成果と課題（検証と合わせて）

- 運動の行い方について理解した内容が学び合いで活用され、学習課題を修正する姿が見られた。
- 教師が子供を見取り、学びを促す言葉かけを行うことにより、子供の学びのサイクルが促進され、子供が学習課題に応じた適切な学習活動を選択することができた。
- 小集団の編成を工夫することで、修正しながら学習課題に応じた活動を選択する姿が見られた。
- △「Swim Master SS」の学校、施設に応じた活用場面の提示の工夫、内容の精選を図る必要がある。
- △子供が運動の理解を図るための一般的な教師の手立てを、より工夫していく必要がある。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第4学年 水泳運動「レッツ エンジョイ スイミング!!」>

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
段階	運動の行い方を理解しながら、学習課題を見いだす				学習課題を設定し、課題解決を図る					
子供の姿	運動の行い方や今もっている力を知り、学習課題を見いだす。				学習課題を設定し、友達と互いの運動の様子を見合いながら、課題解決を図ってる。					
学習内容・活動	1 学習の見通しをもつ。 2 今もっている力で取り組む運動 ・リズム水泳 ・エンジョイタイム（共通） 3 課題解決 運動の行い方を考え、試し、理解する。 4 学習のまとめ 運動を振り返り、学習課題を見いだす。				1 学習の見通しをもつ。 2 今もっている力で取り組む運動 ・リズム水泳 ・エンジョイタイム（選択） 3 課題解決 学習課題を設定し、場を選んで取り組む。 ・もぐる・浮く運動 ・浮いて進む運動 4 学習のまとめ 自分の取り組んだ運動を振り返り、次の学習を見通し、学習課題を設定する。					

(2) 本時の学習（第9／10時）

① ねらい

もぐる・浮く運動や浮いて進む運動の学習課題を設定し、活動や活動の場を選択して学習課題の解決を図ることができる。【思考力、判断力、表現力等】

② 展開

学習活動	○教師のかかわり ◎配慮を要する子供への支援 □評価（方法）	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」
1 学習の見通しをもつ ・挨拶，人数確認，準備運動，シャワー ・本時の学習を知る 2 今もっている力で楽しむ運動 ○リズム水泳「♪YMCA」 ○エンジョイタイム ・ビート板遊び ・輪くぐり遊び ・いかだ遊び ・もぐり浮き遊び 3 課題解決 ○学習の進め方の確認 ○自分の学習課題の解決に取り組む 4 学習のまとめ ○運動の確かめ ○学習の振り返り ○人数確認，整理運動，挨拶，シャワー	○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言葉をかける。 ○1時間の学習の流れを伝える。 ○呼吸を整えながら，ゆっくり行うように言葉をかける。 ◎顔つけが苦手な子供には，息を吸う，止める，つける順序で行うように助言する。 ○事前に設定した学習課題を確認する。 ◎選んだ活動が適切でない子供には，他の子供の活動や資料等を紹介する。 ◎設定した学習課題を既に達成した子供には，動きの言語化を図る言葉かけを行う。 □学習課題を設定し，活動や活動の場を選んで，解決を図っている。 （行動と発言の分析） ○体調の変化等を確認する。 ○工夫して課題解決を図った子供を紹介する。	・運動の様子を見合ったり，運動の補助をし合ったりして，友達と支え合いながら課題解決に取り組んでいる。 ・自分の動きを振り返ったり，友達と考えを伝え合ったりして，自分に合った学習課題を見いだしている。 ・友達の運動の様子を見て，気付いたことを伝えている。

VI ゲーム領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

本部会では、子供が夢中になるゲームを設定することが、自ら学び続ける力を育てるための土台になると考える。夢中になるゲームに触れることで、子供は「～をやってみたい」「～を頑張りたい」「～をできるようになりたい」という思いをもち、解決に向けて学びのサイクルを回し始めると想定している。今年度は子供たちの実態に即した「はじめの規則の設定」に焦点を当て、中学年ベースボール型ゲームについて検討した。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

学びのサイクルを主体的に回し続けるためには、教師が子供の学習状況を的確に見取り、それに応じた言葉かけを行うことが大切であると考え。特に、学びのサイクルがうまく回っていない子供に対しては、状況を丁寧に見取ったうえで、学びを促す発問や学習内容の提示を通して、自ら学びを進められるよう支援する必要がある。さらに、言葉かけによる子供の変容を再び見取ることで、個に応じた指導が可能になると想定している。「見取り—言葉かけ—変容の見取り」という教師のかかわりを繰り返すことが、子供の主体性を促す鍵になると考える。

(3) 協働的な学びの姿と促す手立て

「集団対集団」という特性をもつゲーム領域において、自ら学びのサイクルを回し続けるために協働的な学びを充実させていくことが重要であると考え。ベースボール型ゲームは、攻守の区切れが明確であり、主に守備面で協働的な学びの姿が生じやすいことが明らかになった。部内授業を通して、ベースボール型ゲームにおける協働的な学びの具体的な姿や変容について明らかにするとともに、協働的な学習を促すのに有効な手立てを検討した。

2 今年度の検証について

- ・子供が夢中になるゲームであったかを検証するために、質問紙調査を実施した。実証授業を行った学級（学級の実態に応じたはじめの規則を設定）と、他学級（実証授業と同じはじめの規則を設定）の結果を比較し・分析した。
- ・実証授業に向けて先行研究を分析し、教師の言葉かけを3つに分類に整理した。そのうえで、実証授業、体育を専門としない若手教員の授業、体育を専門とするベテラン教員の授業（いずれもベースボール型ゲーム）における言葉かけを分析し、主体性を高める教師行動として有効な言葉かけの種類を検証した。
- ・ベースボール型ゲームにおける協働的な学びの具体的な姿やその変容について明らかにするとともに、協働的な学習を促すのに有効な手立てについて、動画分析および実証授業の学級への質問紙調査をもとに検討した。

3 今年度の成果と課題

- 学級の実態に応じてはじめの規則を設定した実証授業の学級では、比較対象の学級と比べて、単元を通して運動意欲の数値が高く維持された。特に第1時において「身体的有能さ（運動への自信）」の数値が高く、その後も向上が見られたことから、子供が今もっている力で力いっぱい動くことのできるゲームであったと考えられる。
- 先行研究をもとに、教師の言葉かけを「認める」「促す」「伝える」の3つに分類した。そのうえで、「認める」「促す」言葉かけを多く行うことで、子供の主体性を高めることが示唆された。
- 子供の姿を見取るために、学習課題に応じた子供の姿の具体例を作成したことで、段階を踏まえた意図的な言葉かけが行いやすくなった。
- 協働的な学びを促す手立てに対して子供の実感が明らかになり、ベースボール型ゲームにおける協働の具体的な姿や内容が把握できた。
- △子供の実態と規則の関係性について、さらなる検証や提示方法の工夫が課題である。
- △1単位時間の中でどの言葉かけが多くなるか、また単元を通しての変化について、検証が必要である。
- △協働的な学びの質を高めるための具体的な手立ての検討、また協働的な学びと資質・能力との関係性を明らかにすることが今度の課題である。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第3学年 ベースボール型ゲーム 「マイベース」> ○：子どもの学びの姿

時	1	2	3	4	5	6						
段階	ゲームと出会い、 学習課題を見いだす段階	学級全体で学習課題を選び、解決に向けて取り組む段階				チームで課題を選び、 解決に向けて取り組む段階						
学習活動	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 はじめの規則 学習課題の確認 4 試しのゲーム① ○点が取れて、うれしいな！ 5 振り返り 6 試しのゲーム② 7 片付け、整理運動 8 振り返り ○もっと点を取るためには、どうしたらいいかな？ ※学級全体で考えたこと（学習課題）を選ぶ	1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 前時の振り返り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】 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> 規則 ○どうしたらみんなが楽しめるゲームになるかな </td> <td style="width: 33%;"> 打つ ○どんな打ち方をすれば今より点が取れるかな </td> <td style="width: 33%;"> 守る ○どんな守り方をすれば相手の得点が防げるかな </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> 態度 ○どんな態度で臨んだら楽しく運動できるかな </td> <td> チームワーク ○どうしたらチームで協力して運動できるかな </td> </tr> </table> 4 ゲーム① 5 振り返り 6 ゲーム② 7 片付け、整理運動 8 振り返り	規則 ○どうしたらみんなが楽しめるゲームになるかな	打つ ○どんな打ち方をすれば今より点が取れるかな	守る ○どんな守り方をすれば相手の得点が防げるかな	態度 ○どんな態度で臨んだら楽しく運動できるかな		チームワーク ○どうしたらチームで協力して運動できるかな				1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 【学習課題】 前時までの学習を踏まえ、チームで学習課題を決める。 ○ボールをパスして、早くアウトにしよう！ 4 ゲーム① 5 振り返り 6 ゲーム② ○守る場所をみんなで伝え合っていこう！ 7 片付け、整理運動 8 振り返り
規則 ○どうしたらみんなが楽しめるゲームになるかな	打つ ○どんな打ち方をすれば今より点が取れるかな	守る ○どんな守り方をすれば相手の得点が防げるかな										
態度 ○どんな態度で臨んだら楽しく運動できるかな		チームワーク ○どうしたらチームで協力して運動できるかな										

(2) 本時の学習（第4／6時）

① ねらい（例）※前時の振り返りで、子供とともに選んだ学習課題を選択する。

- ・学級全体が楽しめるように、規則を工夫することができるようにする。（規則）
- ・より多く得点するために、打ち方を工夫することができるようにする。（打つ）
- ・相手の得点を減らすために、守り方を工夫することができるようにする。（守る）
- ・学級全体が気持ちよく運動できるように、よい態度について考えることができるようにする。（態度）
- ・協力して運動するために、チーム（全体）でできることを考えることができるようにする。（チームワーク）

（チームワーク）

② 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（方法）	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」
1 準備運動 ゲームにつながる運動 2 学習課題の確認	○楽しい雰囲気になるように言葉をかける。 ○子供と合意形成をして決めた学習課題を確認する。	
3 ゲーム① 4 振り返り① 5 ゲーム②	○学習課題を意識して運動している子を積極的に称賛する。 ○学習課題の解決につながる子供の姿や発言を価値付ける。 ◎学習課題を考えることが難しい子には、チームのためにできるかかわりを考えられるように言葉をかける。 ○学習課題を振り返り、解決方法を学級全体で共有する。 □学習課題を解決する方法を表現している。（観察、発言） ○振り返りで出た解決方法を意識して運動している子供を積極的に称賛する。	・学習課題を解決する方法を考えたり、試したりしている ・課題の解決方法を発言したり、友達の発言を聞いたり考えている。
6 片付け、整理運動 7 振り返り②	○心も体も落ち着くよう言葉をかける。 ○学習課題を振り返り、解決方法や、ゲーム①の後の振り返りで出た解決方法の感想を、学級全体で振り返る。 □学習課題を解決するための方法を考えたり、表現したりしている。（観察、発言、記述） ○次の学習課題について合意形成を図る。	・学習課題を解決するために、よりよい方法について発言したり、友達の意見を聞いて考えたりしている。

Ⅶ ボール運動領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

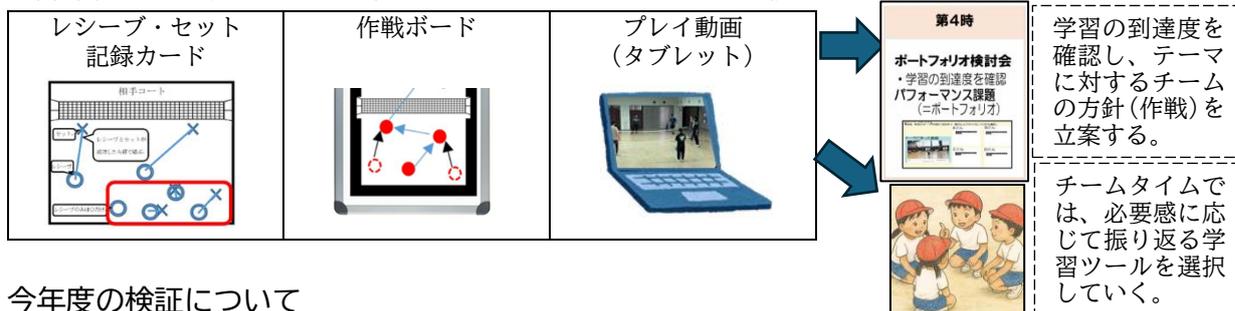
教師は本單元において何を学習させたいのかを明確にした上で、学習環境をデザインすることが求められる。そのため、学習内容に応じて、意図的にルールを修正した教材を提示し、本單元において探究するテーマについて子供たちと丁寧に共有する必要があると考える。また、ゲームとゲームの間や授業中に振り返りを行う時間の設定、振り返りを行うためのツールの提示も教師が行うべき学習環境に内包されていると本部会では捉えている。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

教師は子供の学習状況を評価し、学習状況に応じたかかわりを行うことが求められる。そのため、子供一人一人が自ら学び続けることができるようにするためには、「何を」「いつ」「どのように」評価し、その上で、どのように子供とかかわるべきかを検討することが必要であると考え。本部会では、子供の学習状況に応じて教師が適切なタイミングで、発問や肯定的フィードバック、矯正的フィードバックを使い分けてかかわっていくことが必要であると考え。

(3) 子供が自ら学び続けることを可能とする学習・評価ツール

自分やチームのプレイを振り返ったり、自分やチームの学習を調整したりするためには、ゲーム場面を撮影した動画や作戦ボード、記録カードなどの学習・評価ツールを工夫する必要があり、それらの学習環境を工夫することで子供自身が学びのサイクルを回し続けることができると考える。



2 今年度の検証について

運動有能感調査を基に6名の子供を抽出し、「①ゲーム中のプレイの様相(ゲームパフォーマンス)」、「②子供の学習に対する評価(学習への主体的なかかわり)」、「③振り返りの質(学習感想等の自由記述)」について分析を行った。また、妥当性を担保するために、1名の子供に対して、2、3名の部員で分析を行い、①～③の結果について総合的に考察を加え、上記3つの手立てが、子供の「自ら学び続ける力」にどのような影響を及ぼすのかを明らかにした。

3 今年度の成果と課題

○本部会の捉えたアタックプレルボールの特性である「予め決めておいた役割に固執するのではなく、常に誰がどのような役割をするかを判断して、役割を変更しながらプレイをする」ことができた子供やチームは、単元を通して学びのサイクルを自ら回し続けることができていた。

△教師は子供一人一人の学習状況を見取り、学びのサイクルが停滞している子供やチームには個別にかかわった。しかし、抽出見の内1名が学びのサイクルを十分に回せていなかったことが明らかとなった。その子供はテーマに対して振り返りを行ったり見通しをもったりするのではなく、自身が行いたいプレイのみを追求しており、「テーマについて探究する」という視点がチーム内で共有されていなかった可能性があることが示唆され、テーマの共有方法や発問などの手立てが十分ではなかったと考えられる。

学習・評価ツールの有効性や本単元の第4時で行ったポートフォリオ検討会が、子供の学びにどのように影響していたかということについては、検証結果を含め、研究発表大会当日に報告することとする。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第5学年 ボール運動ネット型 「アタックプレルボール」>

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	今もっている力で運動の楽しさを味わい、ルールについて理解する。	ゲームにおける効果的な動き方について探究する。					
子供の姿	・ゲームのルールを理解し、単元全体の学習の見通しをもつ。	・効果的な動き方を理解し、ボールをつなぐための方法について試行錯誤する。 ・単元前半の学習を振り返るとともに、単元後半の学習について見通しをもつ。			・これまで学んだ内容を基に、仲間と連携したよりよいボールのつなぎ方についてゲームや話し合いを通して試行錯誤する。		
学習活動	1 ウォームアップ 2 ルールの確認 3 試しのゲーム① 4 振り返り① ・ルールについて 5 試しのゲーム② 6 片付け・整理運動 7 振り返り② ・ゲームの楽しさについて	1 テーマの共有 2 ウォームアップ 3 ゲーム① 4 チームタイム 5 ゲーム② 6 チームタイム 7 振り返り(全体) ・テーマについて	ポ ー ト フ ォ リ オ 検 討 会	1 テーマの共有 2 ウォームアップ 3 ゲーム① 4 チームタイム 5 ゲーム② 6 チームタイム 7 ゲーム③ 8 振り返り(チームごと) ※第7時は、ゲーム②の後にポートフォリオ検討会を行う。			

(2) 本時の学習(第6/7時)

① ねらい

- ・相手コートからの返球や味方がボールを保持している位置から判断をして、攻撃を組み立てられる位置に移動したり状況に応じたボールの操作をしたりすることができる。【知識及び技能】
- ・自己やチームの特徴に応じた、ボールのつなぎ方(作戦)を選んだり、自己の役割を考えたりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・ボールをつないで相手コートに返球するにはどうしたらよいかについて、自ら考えをもって取り組んだり、学びを振り返って次の学習に生かそうとしたりしている。

【学びに向かう力、人間性等】

② 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(方法)	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」
1 学習の確認	○テーマに対してチームごとに探究してきた学習内容をチームで共有し、本時の見通しをもてるようにする。	
2 ウォームアップ	○個人の学習課題やチームで考えた作戦を確認してからゲームに取り組むよう促す。	・学習課題や作戦を意識して、自分がゲームでどのようにプレイしたらよいか、見通しを立てている。
3 ゲーム① (総当たり戦)	◎運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に注目させ、自分ができそうなことについて発問したり、できたプレイに対して称賛したりする。	・作戦を意識して、チームで連携した動き方を試行錯誤している。
4 チームタイム	○動画、作戦ボード、記録カードの中から自分たちで選択してゲームを振り返ることができるよう促す。	・ゲーム①で気が付いた課題を伝え合ったり、作戦の修正を行ったりして、次のゲームへの見通しを立てている。
5 ゲーム② (総当たり戦)	○チームタイムで話し合った内容を生かしてプレイしているチームや個人を称賛する。	
6 チームタイム	◎戦術的気付きを促す発問をし、チームでボールをつなぐためには、レシーブの位置や状況に応じて、ボールを持っていない人の動き方やセットの仕方が大事であることに気付くことができるようにする。	
7 ゲーム③ (総当たり戦)	□自己やチームの特徴に応じた、ボールのつなぎ方(作戦)を選び、自己の役割を確認できる。(観察)	・チームタイムで修正した作戦を意識して、チームで連携した動き方を試している。
8 片付け・整理運動	○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、今日の学習で	
9 振り返り	上手かったことを考えさせたりすることで、テーマに迫るためにどうすればよいか考えられるようにする。	

VIII 表現運動系領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

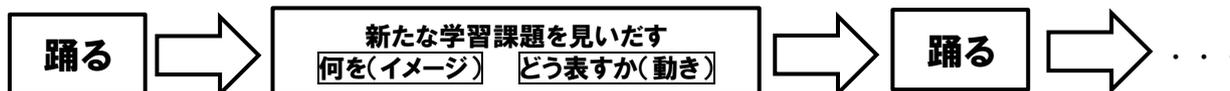
(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

段階	学び方を知る	踊りを創造する									
手立て	イメージバスケット 動きの貯金箱	イメージボード 動画撮影 見に行く アドバイスをもらう									
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>動き</td> <td>音</td> </tr> <tr> <td>気持ち</td> <td>感じ</td> </tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle; margin-left: 20px;"> <tr> <td colspan="3">動き</td> </tr> <tr> <td>リズム</td> <td>空間</td> <td>関わり</td> </tr> </table>	動き	音	気持ち	感じ	動き			リズム	空間	関わり
動き	音										
気持ち	感じ										
動き											
リズム	空間	関わり									

(2) 学びのサイクルを回せていない子供(飽和・停滞)への教師のかかわり方

見通しをもつ	踊ってみる	踊りを振り返る
<ul style="list-style-type: none"> ○イメージや動きを共有するための言葉かけ・指導・支援 ○課題設定や活動選択を促すための言葉かけ・指導・支援 	<ul style="list-style-type: none"> ○動画撮影 ○踊りに対する称賛の言葉かけ ○一緒に踊る 	<ul style="list-style-type: none"> ○イメージにふさわしい動きで踊っていたかを問う言葉かけ ○課題設定や活動選択を促すための言葉かけ

(3) 表現運動系領域部会の重点「踊りを創造していく子供の育成」



2 今年度の検証について

対象	5～7時間目「踊りを創造する」段階の全グループ
方法	「ひとまとまりの動きにして踊る」での子供の取組を通して撮影し、活動内容の内訳や割合、発言内容、踊りの変容を見取る。
視点	<ul style="list-style-type: none"> (1)自ら学びのサイクルを回す 「見通しをもつ」「踊ってみる」「踊りを振り返る」の順番でサイクルを回している。時間配分に大きな偏りがない。 (2)愛好的態度 課題解決に向けて継続して学習に取り組む。試行錯誤しながら意欲を持続して取り組む。 (3)継続した課題設定 踊った後の振り返りで、新たな学習課題を見だし続ける。 (4)学習状況に応じた活動選択 自己の学習課題や必要感に応じた課題解決の方法を選んでいる。

3 今年度の成果と課題

- 単元後半の「踊りを創造する」段階で、ひとまとまりの動きにして踊る際に、飽和状態のグループが見られなかった。子供たちの学習状況、学習課題に応じて子供たち自身で活動選択ができるように複数の活動を提示したことが有効だった。
- 「ひとまとまりの動きにして踊る」において、他のグループの踊りを見に行き、よさを取り入れることで自分たちの踊りをよりよくすることができていた。表現運動ならではの学び方のよさであった。
- △題材設定において、「忍者の戦い」や「天井が迫ってくる」など、「ひとまとまりの動きにして踊る」の活動に向かないものがあった。これらの題材は構成を広げるのが難しかった。即興的に踊るときと「はじめ—なか—おわり」の構成で踊るときで扱いやすい題材を精選していきたい。
- △学びが停滞しているグループへ、「○○の動きを入れた方がいいね。」「他のチームを見に行ってみよう。」といった直接的な指導が多くなってしまった。「自ら学び続ける力」を育むためには、子供自身の気付きにつながるような問いかけをする必要がある。

4 学習指導案

(1) 学習過程

＜第5学年 表現運動 表現「激し町ワールド」＞

時	1	2	3	4	5	6 (実証)	7
段階	学び方を知る				踊りを創造する		
子供の姿	心と体を解放し、楽しさや喜びを味わっている姿。	学びのサイクルを回して、小テーマ「激しい〇〇！」を即興的に踊っている姿。			学びのサイクルを回し、自分たちの踊りをよりよくしようと、新たな踊り(学習課題)を見いだしている姿。		
学習活動	1 心と体をほぐす(体ほぐしの運動、リズムダンス等)仲間とかかわりながら心と体をほぐす運動に取り組む。				2 ひとまとまりの動きにして踊る ・掲示物やイメージボードを活用し、「なか」を強調して踊る。 ・ICTを活用して動きを確かめたり、他グループと見合ったりして、イメージにふさわしい踊りになるようによりよくしていく。		
	2 みんなでやってみる イメージバスケットで題材のイメージをふくらませ、踊ってみる。		3 ひと流れの動きにして踊る ・みんなでやってみる場面で学んだイメージバスケットと動きの貯金箱を活用し、踊ってみる。 ・自分たちで学びのサイクルを回して踊りをよりよくしていく。				
	3 学習計画 第2時からどのように取り組むか学習の見通しをもつ。		見通しをもつ → 踊ってみる ← 踊りを振り返る		見通しをもつ → 踊ってみる ← 踊りを振り返る		
	4 振り返り 本時の学習の振り返りをする。				【交流会をする】 子供たちから願いが出たら行う。		

(2) 本時の学習(第6/7時)

① ねらい

- 自己やグループの学習課題を見だし、その学習課題の解決の仕方を考えたり、学習課題に応じた活動を選んだりすることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 他者を認め、学習課題の解決に向けて考えを出し合ったり、支え合ったりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

② 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(方法)	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」
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 ・窓ふき ・リズムダンス 等	◎前時の学習した行い方や、活動選択について振り返り、本時の学習の見通しをもてるようにする。 ○心と体を解放することができるように、教師も笑顔でリードする。	・自ら学びのサイクルを回しながら、新たな踊りを創造している。
3 ひとまとまりの動きにして踊る ・自ら学びのサイクルを回しながら新たな踊りを創造する。 <u>見通しをもつ</u> ・イメージボードを活用して踊りの構成を考える。 ・自分たちの踊りを撮影した動画を観て、新たな学習課題を見いだす。 ・他のグループの取組を見に行き取り入れられることを見付ける。 ・他のグループに来てもらってアドバイスをもらう。 <u>踊ってみる</u> ・踊る際には、自分たちの踊りを撮影しておく。 <u>踊りを振り返る</u> ・自分たちの踊りがイメージにふさわしい動きになっていたかを振り返る。(動画を観ながらでもよい。)	○見通しをもつ活動に取り組むグループには、学習状況を静観し、必要に応じて指導や支援を行う。 ○踊っているグループには、動きのよさを称賛しながら撮影し、踊りの様子を記録に残す。 ○踊りを振り返っているグループには、話し合う様子を静観し、必要に応じて「表したい感じやイメージにふさわしい踊りになっていたかな」と問いかける。 ◎飽和・停滞しているグループには、「今、何に取り組んでいますか」や「これからどうしたいですか」などと学習状況を聞き取り、学習課題に応じた活動を選択できるように促す。 ◎踊りが変容していないグループには、イメージボードを一緒に観ながら、イメージをふくらませることや、イメージにふさわしい動きや工夫を広げることを促す言葉かけをする。 □自己やグループの学習課題を見だし、その学習課題の解決の仕方を考えたり、学習課題に応じた活動を選んだりしている。(学びのサイクル「見通しをもつ」の活動の様子・発言内容)	・「見通しをもつ」「踊ってみる」「踊りを振り返る」の順番でサイクルを回している。時間配分に大きな偏りがない。 ・課題解決に向けて継続して学習に取り組む。試行錯誤しながら意欲を持続して取り組んでいる。 ・踊った後の振り返りで、新たな学習課題を見だし続けている。 ・自己の学習課題や必要感に応じた課題解決の方法を選んでいる。
4 クーリングダウンをする 5 学習の振り返りをする ・本時の学習を通して、大切だと思ったことを振り返る。	◎振り返りを書けていない子供には、「今日わかったこと」や「今日がんばったこと」など、その子供に合う視点を探りながら言葉かけをする。	

IX 保健領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

子供が自分で学習資料や学び方を選択する機会がより多くなるように学習環境をデザインした。

①学習資料

子供が自由に学習資料を手にとって学ぶことができる場を設けた。たくさんの資料を目にしたり、体験したりすることでより学びが深くなると同時に必要な資料を子供が自ら選択する機会を設けることで、学びを自己調整していくことができるようになると思った。

②学び方

第1時では、心と体が健康であるためにより詳しくなりたい、調べたいという思いを子供がもてるようにした。第2時、第3時で、「生活のしかた」「体の清潔」「衣服の清潔」「換気」「明るさ」の何から学んでいくか(学ぶ順番)、どのように学んでいくか(個と友達)を選択できるようにした。学習カードの工夫により、必ず友達と協力して学ぶ機会が生まれるようにした。自分の言葉で表現したり友達の意見を聞いたりすることで、知識がより定着していくと考えた。

(2) 学びのサイクルを回せていない子供(飽和・停滞)への教師のかかわり方

学習課題において、課題や解決方法を見いだせない子供には、課題を想起させる事例の提示や教師の意図的な発問によって学びのサイクルを回すことができると考えた。また、子供に身近な問題提起やデータを用いることで、学習課題を自分事として捉え、主体的に取り組めると考えた。

(3) 保健学習との出会いの工夫

3年生は保健学習の始まりである。「保健の授業は楽しい」「健康であることの大切さ」を十分に感じ、学びをスタートすることが大切である。今回は、総合的な学習の時間とカリキュラム・マネジメントを行い、様々な方々の「夢」や「生き方」から「健康の大切さ」につなげた。単元のテーマを学年目標の「スター」とし、宇宙旅行を学習の舞台とした。単元を通じた世界観があることで子供が楽しく学びに向かうことができると考えた。

(4) カリキュラム・マネジメント

他の教科等と関連付けて学習を深め、健康が将来の自分にとっても大切であることに気付かせ、よりよく生活しようとする素地を育てたいと考えている。総合的な学習の時間や日常の保健指導・保健活動とのつながりを整理し保健の授業で身に付けさせる資質・能力を明確にした。

2 今年度の検証について

行動観察、学習カード、アンケート調査にて子供の変容を分析し、検証を行う。

3 今年度の成果と課題

○机上に捉われず、資料を配置すること、及び学習カードを工夫することで、子供が主体的に学び自己調整しながら学習をすすめていく様子が見られた。

○カリキュラム・マネジメントをすることで、よりよく生きる、健康の大切さを子供が感じ、必要感をもって学習をスタートさせることができた。

○養護教諭と学級担任とのチームティ칭が有効だった。

△学習内容及び学習活動の精選が必要である。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第3学年 保健領域 健康な生活 「明るい未来へ ドリーム★スター」>

時	1	2	3	4
段階	①学習との出会い	②学習課題を見いだす ③課題解決のために取り組む		④自分の学習課題を見いだす
子供の姿	・健康の大切さについて考えている。 ・健康とは何か?について考えている。 ・健康でいることがかけがえのないことだと感じている。	・自分で選んだ学習課題について、すすんで調べている。 ・調べてきたことを話し合っている。 ・友達との情報交換によって、健康な生活について、理解を深めている。 ・健康でいるための生活の仕方について、課題解決のための方法を見付けている。		・自分で調べたことを表現して、友達に伝えている。 ・自分の生活を振り返り、自分の学習課題を見いだしている。
学習活動	1 健康とはどんな状態かについて考える。 2 健康でいることの大切さについて考える。 3 健康でいるために必要なことを予想し、確認する。 4 なぞときミッション・ウォークラリーに取り組む。 5 今日の学習を振り返り、これからの学習計画を立てる。	1 前時を振り返り、今日の学習計画を確認する。 2 しらべミッションに取り組む。健康でいるために必要なことについて、自分で選んだ順に調べる。 ① 個人で調べる。 ② 同じ内容を選んだ仲間と調べる。 ※複数回くりかえす。 生活 せいけつ① せいけつ② かんきょう① かんきょう② 3 グループミッションに取り組む。学習したことを活用し、応用問題に取り組む。 4 今日の学習を振り返る。		1 これまでまとめてきた内容を他のグループとともに共有する。 2 自分の生活を振り返り、自分の学習課題を見いだす。 3 学習課題を解決するための方法を考える。 4 これから健康に過ごすために続けていきたいことをまとめる。

(2) 本時の学習 (第3/4時)

① ねらい

- ・健康の保持増進には、1日の生活の仕方、体の清潔、生活環境が関係していることについて理解できるようにする。 【知識】
- ・学習したことを活用して、健康に過ごすための方法を考え、表現できるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】

② 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 (方法)	本時における「自ら学び続けている子供の姿」
1 前時を振り返り、今日の学習計画を確認する。	○単元の学習テーマを確認する。 ○前時の振り返りし、本時の学習内容に見通しをもたせる。 ◎前回のことが思い出せない場合には、学習カードを見返すようにする。	・前時を思い出して、今日は何から始めるか見通しをもっている。
けんこうでいるために、ひつようなことをしらべよう		
2 しらべミッションに取り組む。 発問:健康でいるために、必要なことは何だろう。 ① 個人で調べる。 ② 同じ内容を選んだ仲間と調べる。 ※①②を複数回くりかえす。	○何に取り組むか…自分で調べたい学習課題を選択できるようにする。 <u>生活のしかた</u> <u>清潔①体の清潔</u> <u>清潔②衣服の清潔</u> <u>環境①かんき</u> <u>環境②明るさ</u> ○どうやって取り組むか…自分で学習方法を選択できるようにする。 教科書、タブレット端末のほか、図書資料や掲示資料を用意する。 ○誰と取り組むか…制限は設けず、個人で調べても、グループで調べても、同学習課題同士で調べてもよいこととする。 ◎自分で選択することが難しい場合には、難易度を示して、容易な方から取り組めるようにする。 □健康の保持増進には、1日の生活の仕方、体の清潔、生活環境が関係していることについて理解している。(観察、学習カード) ○全ての学習課題が解決した子供は、自分が追究したい学習課題をより深く調べるようにする。	・自分で学習課題と学習方法を選択して調べている。 ・資料や友達との対話によって、健康な生活について、理解を深めている。
3 グループミッションに取り組む。 発問:先生方の健康課題を解決できるかな。	○グループで解決するインタビュー課題を提示する。 ○取り組み方について説明し、解決したいという意欲を高めるようにする。 ◎なやんでいる児童には、これまで調べたことを活用するよう言葉をかける。	・学んできた知識を使い、健康でいるために大切なことを表現している。
4 今日の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。	○本時で学んだことや気付いたことを振り返らせる。 ○次時の学習で取り組みたいことについて、見通しをもてるようにする。 ○学校・家庭で行う振り返りを分け、家庭との連携をスムーズにする。 □学習したことを活用して、健康に過ごすための方法を考え、表現している。(観察、学習カード)	・今日の学習を振り返り、次はどんなことを知りたいか考えている。

X 体育的活動領域部会

1 研究主題を実現するための手立ての工夫

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

これまでの体育的活動の時間で経験した運動遊び、休み時間や放課後などで子供が遊んだことがあるもの、体育の授業で取り組んだことのある種目など実施する児童の実態に合わせて選択できるようにする。

(2) 活動のサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方

子供が自ら学び続ける力を身に付けていくためには、意欲的に活動に取り組み、右図の「活動のサイクル」を子供自身が回すことが大切である。

「活動のサイクル」が回せていないと感じる子供の様子を、今までの研究結果（児童アンケート、活動実践など）から検討した結果、公正・協力（きまりを守らず、仲良く取り組もうとしないなど）に課題が見られることが多いと考えた。そのため、教師による活動前の子供の実態把握や、楽しく遊ぶための雰囲気づくりのために、自由度を高めたり、自己選択・自己決定できたりする活動を行う。



(3) 体育的活動における楽しさを味わう振り返りの充実

子供は体育的活動で、思い切り体を動かすこと、協力して運動遊びを行うこと、試行錯誤しながら、新たな遊び方を生み出すことなど、様々な楽しさを味わうことができる。さらに、子供が楽しさを実感し、次回の活動の選択、決定ができるような振り返りを充実させることにより体育的活動の楽しさの幅を広げていく。

2 今年度の検証について

学級の心理的安全性と体育的活動における楽しさについて、質問紙にて実態を調査し、それらの相関を検証する。

3 今年度の成果と課題

○教師と一緒に遊ぶなど積極的に楽しく遊びたいと思う雰囲気をつくるためにかかわったことで、活動のサイクルを回して運動遊びに取り組む姿が見られたこと。

○体育的活動で取り組んできた運動遊びや日頃の休み時間や放課後などで遊んだことのあるものも選択できるようにし、子供のやってみたいという思いを最大限引き出すことで、運動遊びを選ぶ、楽しむことができ、活動のサイクルを回すことにつながったこと。

△子供自身で活動のサイクルを回すために、必要な教師の支援について明らかにすること。

△子供と教師での体育的活動のねらいの共有と振り返りの視点を明確にして活動に臨むこと。

4 学習指導案

(1) 学習過程

<第5学年 「 船スポタイム 」 >

段階	活動の仕方を知る・活動をやってみる・活動を楽しむ・活動の新たな楽しさを見出す
子供の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・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を行う。 ・遊びを振り返る。 ・次回はどうか考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>【子供が選んで行う運動遊び】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール氷鬼 ・ジャングルジム鬼 ・長縄 ・野球ゲーム ・ドッジボール など </div>
教師のかかわり	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊び動画を提示する。 ・一緒に遊ぶ。 ・「活動のサイクル」が回せていない子供に支援する。 ・活動が飽和、停滞していたら状況に応じて問いかけ・支援する。 ・活動を楽しむための振り返りを促していく。

(2) 本時の学習

① ねらい

様々な運動遊びを自己選択し、すすんで取り組むことができる。【学びに向かう力、人間性等】

② 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（方法）	本時における「自ら学び 続けている子供の姿」			
1 選択した運動遊びを行う。	<p>○場の安全が確保できているかを確認する。 ※用具の置き場所や場の広さ等を確認する。</p> <p>○子供の活動に応じたかかわりをする。 <○教師のかかわりの例> <・子供の様子の例></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○一緒に遊び楽しさを実感できるように支援する。 ○遊んでいる様子を見て必要に応じて支援する。</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> <p>・夢中に活動している。</p>  </td> <td style="width: 33%;"> <p>・遊び方を試行錯誤している。</p>  </td> <td style="width: 33%;"> <p>・活動が停滞している。</p>  </td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○称賛 ○見守り ○問いかけ ○一緒に遊ぶ など</p> </div> <p>○グループ・個・全体など活動状況に応じて振り返りの仕方を判断し、声をかける。 □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>・夢中に活動している。</p> 	<p>・遊び方を試行錯誤している。</p> 	<p>・活動が停滞している。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・子供自身が楽しいと思った運動遊びを選択している。 ・場や用具、遊び方などを考えて活動している。 ・仲間と相談をし、より楽しく活動する方法を考えている。
<p>・夢中に活動している。</p> 	<p>・遊び方を試行錯誤している。</p> 	<p>・活動が停滞している。</p> 			
2 遊んだ仲間と活動を振り返る。	<p>◎自分の意見を伝えるのが苦手な子供を支援する。</p>				

(3) 研究内容から見た子供の姿 (各領域部会)

I 多様な動きをつくる運動 (遊び) 領域部会

【学びのサイクル】

本部会では、子供が〈楽しく夢中に→試行錯誤→実感・達成感→次への期待〉という学びのサイクルを、自分のペースで何度も回すことを大切にしている。

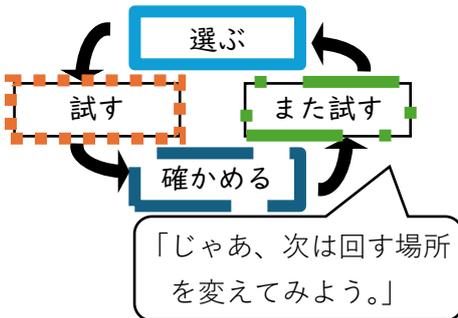
このサイクルは、単元・1単位時間・授業中の瞬間という三つのレベルで示している言葉は異なるが、いずれもこの四つの要素の組み合わせで表現している。

単元レベルでは、これらが時間をかけて順に表れ、1単位時間や瞬間レベルでは、複数の要素が重なり合って同時に生起するため、言葉が圧縮されて見えている。

そのため表現は異なるが、いずれも同じ学びの循環を異なるスケールで捉えたものである。

1 単元における学びのサイクル (長いスパンでの表れ) 〈選ぶ→試す→確かめる→また試す〉

単元を通して、子供は活動を選び、試し、確かめ、次の活動へと移っていった。



「こっちのコースの方が楽しいかも。」
「前より速くできた気がする。」



教師が一つの正解を示すのではなく選択の余地を残すことで、子供は自分なりの課題を見付け、学びを更新し続けていた。

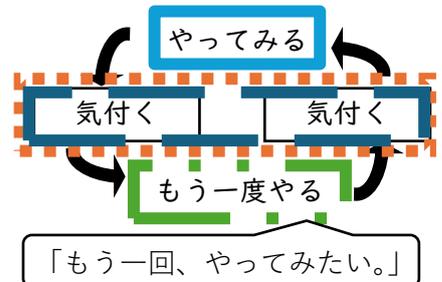
2 1単位時間における学びのサイクル (短いスパンでの表れ)

〈やってみる→気付く→もう一度やる〉の小さなサイクルの連続

1単位時間の中では、短いサイクルが何度も回っていた。



「あっ、今のうまくいった。」
「さっきより進めるようになった！」

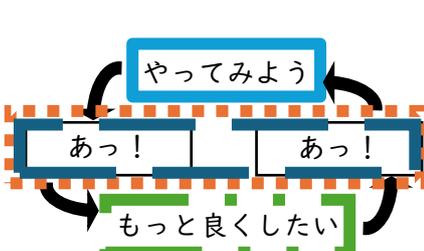


教師が「どうだった?」「何が変わった?」と問い返すことで、子供は自分の動きを振り返り、次の行動を選び直していた。

3 運動している時の学びのサイクル

〈やってみよう→あっ!→もっと良くしたい〉という気付きの瞬間

学びが動くのは、ほんの一瞬の気付きからである。



「あっ、今の向きが違う。」
「手をこうしたらいいかも。」



表情が変わり、動きが止まり、再び動き出す——。その繰り返しの途中で試行錯誤が生まれていた。

これら三つは、別々のサイクルではなく、同じ学びの循環が、時間の長さや見える単位によって姿を変えて表れているものである。

Ⅲ 器械運動系領域部会

第4学年 鉄棒運動

1 単元の学びのサイクル

時	1	2	3	4	5	6			
サイクル	見通す		実行する		振り返る	見通す	実行する		振り返る
段階	単元全体の見通しをもつ。		基本的な技の行い方を知り、今もっている力で運動に取り組む。		課題解決する場を工夫して、選んだ技に挑戦することを楽しむ。				
学習活動	○学習の進め方、きまりを知る。		○共通の技に取り組む。 ・資料の活用方法を知る。 ・見合い方や補助の仕方を知る。		○選んだ技の行い方やポイントを知り、学習課題を見い出して、練習方法を選ぶ。 ○選んだ技に取り組む。				

2 1単位時間の学びのサイクル

学習課題を確認する	できるようになりたい技に取り組む	振り返る
見通す		
実行する		
振り返る		
 <p>補助逆上がりで、脇をしめて体を引きつけることをめあてにしよう。</p>	 <p>体を引き付ける感覚を身に付けるために2人に支えてもらいながら取り組もう。</p>	 <p>補助2人でできたから、次は1人の補助でも体を引きつけられるようにしよう。</p>

3 運動している時の学びのサイクル

具体的な目指す子供の姿 【数回の試技ごとに、自ら学びのサイクルを回している子供】		
見通す	実行する	振り返る
自分の力に合わせて、取り組む技と技のポイントを学習資料から選んでいる。	できばえを見合ったり、補助をし合ったりして、友達と支え合いながら課題解決に取り組んでいる。	自分の動きを振り返ったり、友達と考えを伝え合ったりして、自分に合った学習課題を見い込んでいる。
<p>補助ありの膝かけ振り上がりで、手首が返っているかどうかを見ていて。</p> 	<p>手首はちゃんと返せていたかな。どうしたら上まで上がれるようになるかな。</p> 	<p>肘が曲がっていて、押せていないから、肘を伸ばしてグッと鉄棒を押し上げてみよう。</p> 

IV 陸上運動系領域部会

陸上運動系領域部会が考える第1学年「走の運動遊び」における3つの学びのサイクル

1 単元全体のサイクル 2 1単位時間のサイクル 3 運動している時のサイクル

自ら学び続ける力を身に付けるには、特に運動している時のサイクルを回していくことが重要である。運動している時のサイクルは、以下のように、単元前半と後半では回し方が違うと考えた。



実証授業で見られた「運動している時の学びのサイクルを回す子供の姿（単元後半）」

例1「友達のコースで楽しく遊んだ結果、自分のコースの楽しさに改めて気付いた子供」	例2「個人で遊んでいたが、友達と一緒にリレーをする楽しさに触れた子供」
見通す	見通す
実行する	実行する
振り返る	振り返る
見通す	見通す
実行する	実行する
振り返る	振り返る
見通す	見通す

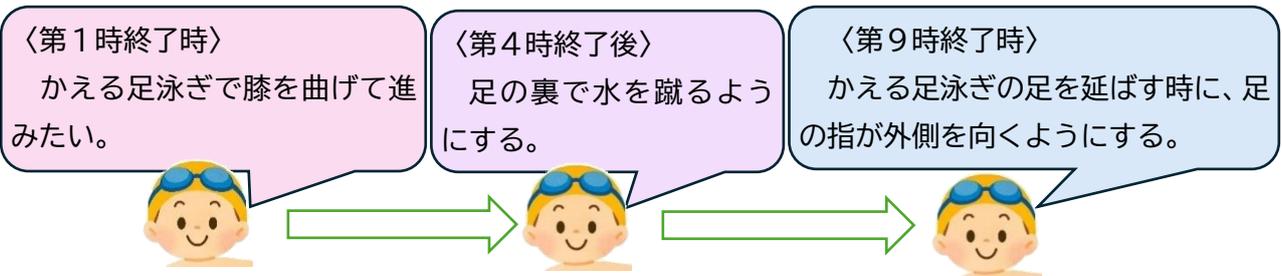
単元後半になり、友達の作ったコースを走ることで、その楽しさに触れるとともに、自分たちのコースの楽しさも実感していた。

単元後半になり、自由にコースや遊び方を選ぶことで、個人で走る楽しさに加え、友達とつなぐ楽しさ、競い合う楽しさも感じていた。

Ⅴ 水泳運動系領域部会

1 単元の学びのサイクル（第4学年 水泳運動「レッツ エンジョイ スイミング！！」

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
サイクル	見通す		実行する			振り返る	見通す		実行する			振り返る
段階	学習の進め方を知る。	予想を立てて運動を試すことを繰り返し、運動の行い方を理解する。			学習課題を設定し、友達と互いの運動の様子を見合いながら、課題解決を図る。							
1単位時間の流れ												
学習課題	今までの経験や学習前の知識をもとに設定された学習課題。				単元前半で獲得した知識や技能、前時の振り返りをもとに設定されたより具体的な学習課題。							



2 1単位時間の学びのサイクル 及び 3 運動している時の学びのサイクル（単元後半）

見通す	実行する	振り返る
<p>足の動きを見てね。</p> <p>①設定した学習課題を友達に伝える。</p>	<p>取り組む。(腰が沈み、あおり足のため、あまり進まない)</p> <p>②取り組む。(腰が沈み、あおり足のため、あまり進まない)</p>	<p>あまり進まないな。</p> <p>③友達に腰が沈んでいることを伝えられる。</p>
<p>もう一回足の動きを見てね。</p> <p>④学習課題を修正し、補助具を付けて再度取り組む。</p>	<p>取り組む。(先ほどより進んでいるが、あおり足である)</p> <p>⑤取り組む。(先ほどより進んでいるが、あおり足である)</p>	<p>どうしたらもっと進むかな？</p> <p>⑥見ていた子供が教師に相談し、掲示物で確認する。</p>
<p>足の裏がどうなっているか見てね。</p> <p>⑦再度学習課題を修正し、足の動きの練習に取り組む。</p>	<p>足の指は、どうしているの？</p> <p>⑧友達のアドバイスをもとに取り組む。</p>	<p>さっきよりもたくさん水を蹴っているな。</p> <p>⑨自分の運動を振り返る。(かえる足でけりはさむ)</p>

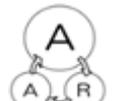
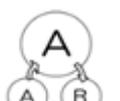
VI ゲーム領域部会

本部会では、子供が「自ら学習課題を見だし(見通し: Anticipation)、その解決に向けて仲間(友達)と共に試行錯誤し(実行: Action)、振り返りをして新たな学習課題を見出す(振り返り: Reflection)」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る。

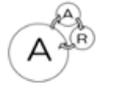
1 単元における学びのサイクル

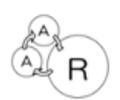
第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
ゲームとの出会い	課題並列による学習課題(5・6校時はチームによる選択)				
◎学習過程に応じた学習課題を解決していく ◎他の型ゲームでも同様にサイクルを回せるようにしていく					

2 1単位時間における学びのサイクル 学習課題: 守る(どんな守り方をすれば相手の得点を防げるか)

学習課題の確認	ゲーム①	振り返り①	ゲーム②	振り返り②
				
 <ul style="list-style-type: none"> ・打つ人によって守る場所を変えた方がいいかな ・どうやったら早くアウトにできるだろう 	 <ul style="list-style-type: none"> ・アウトゾーンの近くにいたら、よさそうだな ・友達にパスしてアウトにした方が早いかな 	 <ul style="list-style-type: none"> ・さっきの動きはこんな感じだったよね ・青チームは、みんなが離れて守っていたね 	 <ul style="list-style-type: none"> ・話し合ったことをやってみよう ・真似をして守ってみよう ・打ち方の工夫もできるね 	 <ul style="list-style-type: none"> ・みんなと話し合ったことが上手かったよ ・次は、アウトゾーンの近くで守ってみようかな

3 運動している時の学びのサイクル(個人)








- ・打つ人によって守る場所を変えてみたらよいのかな
- ・一人でアウトゾーンまで行かない方が早くアウトにできそう

3 運動している時の学びのサイクル(チーム)








- ・友達にパスをしてアウトゾーンまでボールを運んでみよう
- ・友達と協力することがやっぱり大切だな
- ・声をかけ合うことってどんな時も必要だな

Ⅶ ボール運動領域部会

1 単元の学びのサイクル

見通す	実行する	振り返る	見通す	実行する	振り返る
1	2・3	4	5・6	7	
ゲームとの出会い 単元全体のテーマを設定する。	テーマに対する問い(小テーマ)に対して、探究する。	ポートフォリオ検討会 単元前半の学習を振り返ったり共有したりすることで、単元後半の学習に生かす。	個人やチームで、テーマや学習課題について探究する。	ゲーム、ポートフォリオ検討会を行い、単元全体の学びを振り返る。	
					

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。4時間目のポートフォリオ検討会を境として、単元前半と後半とで2回、単元における学びのサイクルを回していくよう計画した。

2 1単位時間の学びのサイクル

学習の確認	見通す	
ゲーム①	実行する	
チームタイム	振り返る	見通す
ゲーム②	実行する	
チームタイム	振り返る	見通す
ゲーム③	実行する	
振り返り	振り返る	

見通す

2人目まで上手くつなげてきたから次は、コートの端や奥をねらうアタックを意識してつないでいこう。

見通す

後ろに下がることができていないから、レシーブした後の2人目がすぐに動けるように意識していこう。

振り返る



実行する



すぐに反応してキャッチすることができた。次はアタックの人が打ちやすいボールをセットしよう。

本時のテーマに対してチームで学びのサイクルを回していく。ゲーム前(見通す)→ゲーム(実行する)→チームタイム(振り返る、見通す)の流れを1単位時間の中で複数回繰り返していく中で、個人やチームでテーマや学習課題に基づいて探究していく。

3 運動をしている時の学びのサイクル

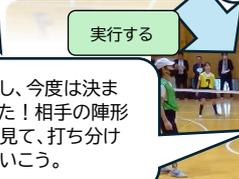
テーマ	「チームでどのようにボールをつなぐか」
チームの作戦	ネット近くにボールをつないで、足元や相手のいない所にアタックする
個人のめあて(緑3番)	アタックする時に相手の足元をねらってアタックしよう

実行する



振り返る

実行する

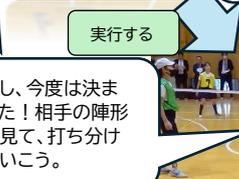


見通す



相手チームの〇〇さんと同じように、コートの奥をねらってアタックしてみよう。

実行する



よし、今度は決まった！相手の陣形を見て、打ち分けよう。

見通す

足元をねらってもすぐに取りられちゃうな

ゲーム中における学びのサイクルは子供の数だけ存在し、かつ流動的である。そのため、「どの子の」「どこを」「どうやって」見取るのかを形成的評価をもとに決めていくことが大切であると考え。実証授業では、ゲーム中でも互いに気が付いたことを伝え合っていた。ゲームや振り返りを通して、個人の学びのサイクルが何度も回り、テーマや学習課題に基づいて探究する様子が見られた。

VIII 表現運動領域部会

表現運動系領域部会が捉える「3つの学びのサイクル」

第5学年 表現運動 表現「激し町ワールド」

	1	2	3	4	5	6	7
段階	学び方を知る				踊りを創造する		
単元の学びのサイクル	<p>見通し 行動 振り返り</p> <p>動き 音 気持ち 感じ</p> <p>即興的に踊る</p> <p>学びのサイクルを回しながらイメージをふくらませたり、動きを工夫したりすると、踊りをよりよくできるね!</p> <p>こうやって学びのサイクルを回すんだ!</p>				<p>見通し 行動 振り返り</p> <p>構成的に踊る</p> <p>ひとまとまりの動きにして踊るってこういう学習なんだ!</p> <p>同じ題材で何度も踊ったよ! 学びのサイクルを回し続けて、踊りをよりよくできたよ</p>		
1 単位時間の学びのサイクル	<p>見通し</p> <p>◆学習活動の確認 ◆心と体をほぐす ◆みんなでやってみる</p> <p>イメージバスケット</p> <p>火山は噴火する! 激しい感じ! 噴火する前は「ガラガラ」揺れる感じ! マグマがドロドロ流れる感じ!</p> <p>火山の噴火にふさわしい動きにして踊ってみよう!</p> <p>噴火は「ジャンプ」で表したかな! マグマが飛び散るところは「後ろにふっとんで表現したよ! 友達と動きをそろえろ」と迫力が増した気がするよ!</p> <p>動きの貯金箱</p>				<p>見通し</p> <p>◆ひとまとまりの動きにして踊る運動している時の学びのサイクル</p> <p>見通しをもつ</p> <p>A イメージボードで踊りの構成を考える</p> <p>B 撮影した動画を見てよりよくできるところを見付ける</p> <p>「中」で噴火しよう! 噴火するときは、「ジャンプ」と「回る」を入れよう!</p> <p>C 他のグループの踊りを見に行く</p> <p>D 他のグループの踊りを観てもらい、アドバイスをもらう</p> <p>あの班の「回る」動きがいいね。取り入れてみようか?</p> <p>あの班が教えてくれたスローモーションを私達も取り入れてみようよ!</p> <p>噴火するときにスローモーションを入れたら「中」が強調されてよかったよね!</p> <p>噴火するときにスローモーション!</p>		
	<p>行動</p> <p>イメージバスケット</p> <p>見通しをもつ</p> <p>動き 音 気持ち 感じ</p> <p>イメージ選択</p> <p>動きの貯金箱</p> <p>動き リズム 空間 (開わり)</p> <p>火山が噴火するとマグマが飛び散るよね!</p> <p>みんなで集まってふっとんたらしいかも!</p> <p>噴火するときに集まったり離れたりしたのがよかったよね!</p> <p>噴火はみんなで集まってふっとぶ!</p> <p>踊りを振り返る</p> <p>踊ってみる</p>				<p>行動</p> <p>あの班の「回る」動きがいいね。取り入れてみようか?</p> <p>あの班が教えてくれたスローモーションを私達も取り入れてみようよ!</p> <p>噴火するときにスローモーションを入れたら「中」が強調されてよかったよね!</p> <p>噴火するときにスローモーション!</p> <p>踊りを振り返る</p> <p>踊ってみる</p>		
	<p>振り返り</p> <p>◆クーリングダウン ◆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友達と動きを合わせて集まったり離れたりと迫力が増しました。</p>				<p>振り返り</p> <p>今日の学習で一番大切だと思ったこと他のグループにアドバイスをもらいました。噴火する瞬間にスローモーションを入れると強調されること分かりました。</p>		

IX 保健領域部会

1 単元の学びのサイクル

第3学年 単元名「明るい未来へ ドリーム★スター」(健康な生活) 全4時間

時	第1時	第2時	第3時	第4時
段階	<div style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習との出会い</div>	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習課題を見いだす</div>	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習課題を解決する</div>	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習を振り返る</div>
	<p>けんこうとは何か？を考える。 単元の学習課題を決める。 課題を解決したい意欲を高める。</p>	<p>学習課題を見いだす、選択する。 学習課題の解決のために、調べる。</p>		<p>調べたことをまとめる。 自分の生活を振り返って、これから取り組みたいことについて考える。</p>



2 1単位時間の学びのサイクル

	1 単位時間の流れ
導入	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習課題を見いだす</div> <p>前時を振り返り、本時の学習内容を確認する。 どの課題について、どうやって取り組もうかと、見通しをもっている。</p>
展開	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習課題を解決する</div> <p>「生活のしかた」「体のせいけつ」「いふくのせいけつ」「かんき」「明るさ」について調べる。どのような方法で、誰と取り組むかを自分で選択し、行動している。</p>
終末	<div style="background-color: #4db6ac; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;">学習を振り返る</div> <p>学習を振り返り、知識を活用して、他者に伝えたり、実践してみようとしたりする。</p>

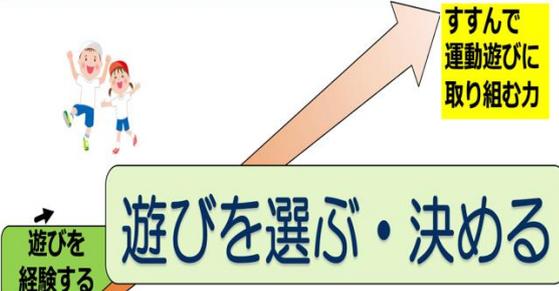


3 活動している時の学びのサイクル



X 体育的活動領域部会

1 体育的活動における「活動のサイクル」

サイクルについての場面	説明・写真
 <p style="text-align: right; background-color: yellow;">すすんで運動遊びに取り組む力</p>	 <p>初めて遊ぶものは、遊び方を紹介したり、教師も積極的に一緒に遊んだりして経験する機会を作る。</p>
 <p style="text-align: right; background-color: yellow;">すすんで運動遊びに取り組む力</p>	 <p>やってみたい遊びにマグネットを貼ったり、運動遊び動画から選んだりする。</p>
 <p style="text-align: right; background-color: yellow;">すすんで運動遊びに取り組む力</p>	 <p>選んだ運動遊びを自ら決めた楽しみ方で遊ぶ。 (この場面についてのサイクルは下記参照)</p>
 <p style="text-align: right; background-color: yellow;">すすんで運動遊びに取り組む力</p>	 <p>「遊んでどうだったか」、「もっと楽しくするにはどうするか?」などを振り返る。</p>

2 活動している時の学びのサイクル（長縄遊びを例に）

<p>① 初めは、8の字跳びを楽しむ。</p>	
<p>② 次に、円状に広がり、足元に回ってきた縄をその場で跳ぶ遊びを始める。</p>	
<p>③ 次に、前に移動しながら跳ぶ遊びを思いつき、それをみんなでやってみる。</p>	
<p>④ 引っかけたら回し手を変える、方向を反対にするなど繰り返す遊び。</p>	

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
～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

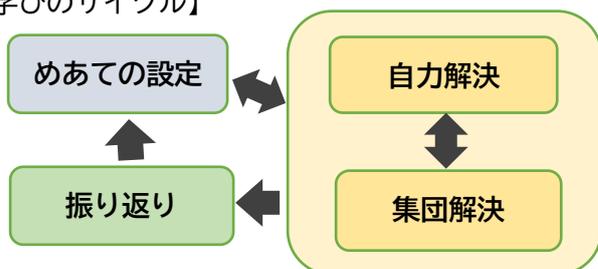
本校の子供たちの実態として「東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査」の結果、「1日の睡眠時間が6時間未満」「1日の睡眠時間が8時間未満」と回答する子供の割合が毎年、東京都を大きく上回っている。朝食の欠食についても朝起きられない（朝食をとる時間がない）ことや、食欲がわからないといった睡眠不足の影響が見られた。子供たちが運動、食事、休養・睡眠の大切さを正しく理解し、自ら健康的な生活スタイルを確立できるようになることは本校の喫緊の課題であった。

このような状況を踏まえ、令和6年度から校内研究の主題を「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 ～学びの連続性をめざす授業づくりを通して～」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、子供たちが発達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、課題の解決や自立した学習者の育成につなげたいと考えた。

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】



子供たちが課題解決型の学びのサイクルを通して学習を進めることで、その方法を身に付け、解決できた喜びを味わうことができると考えた。そこで本研究では、「自ら学び続ける力」を、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と捉え、課題解決型の授業を展開した。

(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ため、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

「小学校体育（運動領域）指導の手引」を参考にしながら、より本校の子供たちの実態に合った学習過程になるよう教材配列等を工夫した。例えば「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、誰もが成功体験を味わえるよう配慮した。また、東京都小学校体育研究会の各領域部会の学習資料も積極的に活用した。水泳では、水泳運動系領域部会のデジタル水泳学習支援資料「Swim Master SS」の活用を学習過程に位置付けることで、子供自身が適切な学習課題の設定や運動の行い方の理解ができるようにした。

(3) タブレットPCを活用した評価活動

協働的な学びにつながる評価活動として、自分たちの動きを撮影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をより活発に行えるようにした。個別最適な学びにつながる評価活動としては、振り返りの場面でAI機能を搭載した学習アプリを活用した。

(4) 健康的な生活スタイルの確立

保健領域では、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った。また、食育・健康教育については、体育科や家庭科のみならず様々な教科等で横断的・効果的に関連を図った取組を推進した。

3 研究実践の内容

(1) 通常の授業（水泳運動系領域）

<p>第1・2学年 「水遊び」</p> 	<p>子供が3つの場「わくわくゾーン」「ぶくぶくゾーン」「ぶかぶかゾーン」を順番に移動し、それぞれの場で「水の中で移動する運動遊び（電車ごっこなど）」や「もぐる・浮く運動遊び（輪くぐり遊びなど）」をビート板や輪などの補助具を活用しながら楽しめるようにした。</p>
<p>第3・4学年 「水泳運動」</p> 	<p>「Swim Master SS」を活用して、子供自身が自分に合った学習課題を設定できるようにした。そして、友達とペア（固定）を組んで、互いの運動の様子を見合いながら課題解決を図った。学習の進め方は子供にある程度委ね、必要に応じて教師が支援を行った。</p>
<p>第5・6学年 「水泳運動」</p> 	<p>クロールや平泳ぎで続けて長く泳ぐことを中心に学習過程を作成した。「Swim Master SS」を活用して、子供自身が自分に合った学習課題を設定できるようにした。そして、友達とペアやトリオ（課題に応じて）を組んで、互いの運動の様子を見合いながら課題解決を図った。</p>

(2) 研究授業

<p>第2学年 ゲーム 鬼遊び「宝取り鬼」</p> 	<p>1単位時間の「めあて」だけでなく、単元全体の学習計画を教室に掲示し、子供が単元のゴールをイメージしながら毎時間の学習に取り組めるようにした。タブレットPCを活用し、自分たちで考えた攻め方を言葉や図、矢印でカードに表し、チーム内で共有できるようにした。</p>
<p>第3学年 保健「けんこうな生活」</p> 	<p>脱脂綿を使った実験や事前に行った「手洗いチェックシート」の集計結果などを提示することで、手洗いの大切さを自分のこととして考えられるようにした。また、付箋を使って自分の考えをホワイトボードに示すBS法や分類してタイトルをつけるKJ法などを取り入れた。</p>
<p>第4学年 表現運動「とき小たんけん隊」</p> 	<p>恥ずかしがる子供でも空想の世界に没入して踊ることができるように「〇〇探検」を題材に設定した。題材に対するイメージや感じを広げて学級全体で共有できるようイメージバスケットや、子供が題材の特徴を捉え即興的に踊れるようイメージスライドなどを活用した。</p>
<p>第6学年 器械運動「跳び箱運動」</p> 	<p>1単位時間の学習の始めと終わりに、自分の取り組んでいる様子を動画で撮影し、自分の成長の過程を振り返られるようにした。また、トリオでのグループ学習では「技のポイント」や「つまずきと練習方法」などの学習資料を活用することで自身の課題解決につなげられるようにした。</p>

4 研究の成果と課題

(1) 成果

- 「東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査」の結果から、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に少しずつ改善の傾向が見られた。また、体力・運動能力についても3年続けて向上する傾向が見られた。
- 教師の学びの連続性をめざす授業づくりによって、系統性を踏まえた段階的な指導が定着してきた。

(2) 課題

△研究の取組を、本校独自の「学びのBASICプラン」として継続、発展させていくこと。

II 研究推薦校 世田谷区立経堂小学校

つなげる、つながる「きょう学」の輪
～体育科を通して～

世田谷区立経堂小学校 校長 青鹿 和裕

1 主題設定の理由

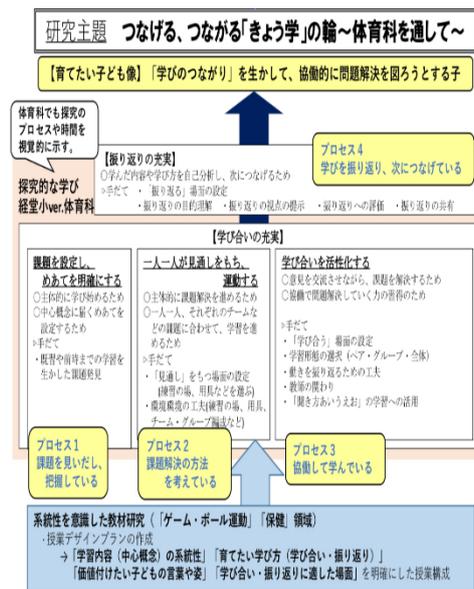
日常の学習を積み重ね、汎用的に他の学習に生かしていくことはこれからの教育では大切である。学びをどのように自分でつなげていくのか、それを研究の中核に据え進めてきた。そのために3つの「きょう学」として学び方を子供自ら身に付けていけるように考えた。「協学」協働的に問題解決しながら学ぶ。「響学」周囲とかかわり影響し合いながら学ぶ。「経学」経験した学びのつながりを生かして意識して学ぶ。このような考えのもと令和2年度から算数科で研究を進めてきた。今年度、算数科で得た探究的な学びをめざす研究は、他教科にもつながっていくのではないかと考えた。本来継続してきた研究内容が、学校教育全体につながっていくことが、教師の指導力を伸長し、持続可能な教育活動としていきていくと考えている。さらに、本校の子供の課題として、体力を向上していくこともあげられる。体を動かす楽しさや運動を通して得る楽しさを実感し、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ている。

そこで、積み重ねてきた研究主題をそのまま体育科につなげ、研究を推進し、深めていく。

2 研究の概要

問題解決過程において、お互いの考えを出し合い、めあてを意識して、集団で問題解決を目指すことの有効性に子供たちが気づき、授業のスタイルが確立してきた。特に振り返りは、振り返りの視点をそろえて、継続して取り組んだことにより、学びのつながりを意識し、既習事項を生かして、問題解決に取り組むことができる子供が増えてきた。それらの成果を受け、以下の手立てを授業づくりに取り入れていく。

- (1) 授業づくりの核として「楽しさや喜び」を大切に
した授業デザインプラン
- (2) 経堂小 探究的な学びのプロセス
プロセス1 課題を見だし把握している
プロセス2 課題解決の方法を考えている
プロセス3 協働して学んでいる
プロセス4 学びを振り返り、次につなげている
- (3) 振り返りの充実
・ 目的理解 ・ 視点の提示 ・ 評価 ・ 共有
- (4) 学び合いの充実
・ 一人一人が見通しをもち、運動する
・ 学び合いを活性化する 「聞き方あいうえお」



3 研究の実践

第2学年 ゲーム (あっちむいてホイッ！)

【本時での楽しさや喜び】

- ・ より楽しくするために考えた規則を試すこと
 - ・ 思いきりボールを投げること ・ 得点を取ること
- 子供の気づきから規則を工夫していけるようにすることや、よい動きの理由についても共有することで、さらに子供たちのよい動きにつなげる。
- 振り返りの視点を明らかにしたり、子供たちや教師がそれぞれの発容に気が付くように共有したり、できるカードを作成する。



第3学年 保健（けんこうな生活）

【本時での楽しさや喜び】

- ・目に見えない汚れがあることを実感することや生活ですぐに実践できる改善点を伝え合う。
- 自分の生活と結び付けながら考える場面の設定をしたり、自分なりの言葉で表現しやすいように発問の工夫をしたりした。
- ゴールを明確に示し、学習の積み重ねを視覚化することや自分の健康について考える場面を設定した。



第4学年 ベースボール型（マイベース）

【本時での楽しさや喜び】

- ・つくった規則を楽しむ・得点できる打ち方を考える・相手の得点を減らす
守り方を考える・チームで協力する・気持ちよく運動
- 子供と一緒に学習課題をつくることや、自分たちの規則をつくることで、楽しい授業のデザインをつくる。
- 掲示物や作成ボードの活用をしたり、ゲーム間の学びの共有をしたりしながら、学びの過程が見えるようにする。



第5学年 ゴール型（3×3バスケットボール）

【本時での楽しさや喜び】

- ・ゲームで勝つために、チームの仲間と攻撃の仕方を考える。
- ・友達やペアチームと協力し合い、課題解決に向かって取り組む。
- 子供たちの思いや願いを集約して単元の学習課題を設定したり、同じ目的に向かって進み、互いの動き方等を話し合うペアチームを設定したり、学ぶ合う必然性をつくる。
- 一度に出場する人数を制限し、プレイの機会を増やすとともに、コート外から友達のよさや特徴に気付けるようにした。



第6学年 保健（病気の予防②）

【本時での楽しさや喜び】

- ・自分の健康に生かせる情報と自分の生活とを関連付けながら考え、伝え合う活動をする。
- 身近な生活体験や健康等の資料を共有ノートに準備しておくことや子供たちが自由に黒板に情報を共有することで子供自ら考えるようにする。
- 学習した内容を自分ごととして言語化し、振り返りにつなげる。



4 研究の成果と課題

(1) 成果

- 授業での楽しさやめざすテーマを明確にすることにより、子供たちが夢中に取り組む学習のスタイルが定着しつつある。
- 子供の健康に対する気付きを学習につなげていくことや身近な生活につなげることにより子供主体の学習活動となった。

(2) 課題

- △子供の声や動きをどのようにひろって、よい動きや変容に結び付けていくのか、教師の言葉かけを考えていく。
- △健康について、自分なりに根拠をもってまとめていく振り返りを積み重ねていく。

6 研究のまとめ

調査研究部長 西川 幸延

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。

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

- 昨年度の研究成果を踏まえ、自立した学習者として必要な資質・能力を育てる体育科の授業研究を充実させ、子供たちが「自ら学び続ける力」を身に付け、「質の高い深い学び」を子供自身が実現していけるようにすることを目指す。
- 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師の関わり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。

「今年度の研究から見えてきたこと、わかったこと、取り組んだこと」

<「自ら学び続ける力」を身に付けるために>

今年度研究を進めていくことで、子供たちが「自ら学び続ける力」を身に付けていくためには、学びのサイクルを「単元、一単位時間、運動（活動）している時」の3つの視点（3つの学びのサイクル）で考えることが必要であるとわかった。

1 3つの学びのサイクル

- 「単元の学びのサイクル」とは、単元を通して子供が自ら学び続けるための道筋を明確にすること。
 - 「一単位時間の学びのサイクル」とは、子供が一単位時間における学習課題を明確にもって取り組み、振り返りから新たな学習課題を見いだせるようにすること。
- 「単元の学びのサイクル」や「一単位時間の学びのサイクル」は、これまでの「めあて学習」の中でも重視されてきたことである。
- 「運動（活動）している時の学びのサイクル」は、以下のように捉えることができた。
 - ・ 子供が運動や活動している最中に、「子供の気付き」と同時に回るサイクルがある。
 - ・ そのサイクルは、「新たな気付き」を見いだすきっかけとなり、その子供自身の活動の質を高めていく。
 - ・ この「気付き」が「自ら学び続ける」ための基盤（原動力）である。

2 子供の「学びのサイクル」を回す教師の関わり方

- 子供たちの「気付き」を促す様々な関わりを行うことが、「自ら学び続ける力」を子供自身が育ていけるようにするための「教師の役割」である。
- 各領域部会は、「運動（活動）している時の学びのサイクル」の具体の姿を考え、教師が子供の気付きを促す様々な手立てを講じることが必要である。

なお、各領域部会が考える「学びのサイクル」における具体の姿は、研究集録のP27～36に記載している。

〈各領域部会の正副部長による本研究会の運営の参画〉

今年度の研究の方針の一つに、「各領域部会の正副部長が、本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に推進していこうとする風土を醸成し、東京都の小学校体育科の更なる発展を目指す。」がある。

そこで、本研究会の理念を正副部長会で協議し共有した。この理念に基づき、正副部長会も部長間で協議内容を考え、部長が司会となって運営したり、啓発活動の一つとしてICTに特化した発表会〈ICTフェス〉を開催したりすることができた。

〈東京都小学校体育研究会の理念を、正副部長会として共有するための資料〉

存在意義	東京都における小学校の体育の研究の振興を図る
目指すこと	これまでの80年を、これからの10年へ
実行すること	研究主題の実現を図る
行動の指針	<ul style="list-style-type: none"> ○ 実践研究等の重点化 ○ 情報発信・広報活動 ○ 組織運営 ○ 研修会や学習機会の提供 ○ 地区教育研究会等への貢献 等
心構え	<ul style="list-style-type: none"> ○ 80年の歴史を築き、ご支援をいただいている皆様に感謝・敬意・誠意をもって行動する。 ○ 東京都の小学校体育科の更なる発展を目指し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に活動する。 ○ 一方的な発信に留まらず、多様な声を真摯に受け止め、双方向の議論を大切にする。

7 常任理事、各領域部会正副部長名簿

(1) 東京都小学校体育研究会常任理事

役 職		氏 名	所属校
会 長		船山 徹	日野市立日野第八小学校
副会長		青鹿 和裕	世田谷区立経堂小学校
		齋藤 一裕	板橋区立常盤台小学校
		永瀬 功二	東久留米市立本村小学校
調査研究	部 長	西川 幸延	品川区立後地小学校
	副部長	薩摩 博之	杉並区立天沼小学校
		木村 文彦	江東区立八名川小学校
		鈴木 壮平	西東京市立向台小学校
		福多 信仁	荒川区立第六日暮里小学校
事 務	部 長	佐久間 浩一	葛飾区立小松南小学校
	副部長	小池 木綿子	中野区立令和小学校
		蔵野 貴通	おおさわ学園三鷹市立大沢台小学校
		吉川 浩一	港区立港南小学校
		鈴木 賢次	東村山市立萩山小学校
		三浦 公平	品川区立城南小学校
会 計	部 長	金原 崇	国分寺市立第六小学校
	副部長	東城 良尚	世田谷区立桜丘小学校
80周年 記念事業	委員長	山下 靖雄	江戸川区立船堀小学校
	副委員長	佐藤 勝行	江東区立豊洲北小学校
		佐々木 秀之	練馬区立開進第三小学校
監査・80周年 記念事業委員		荻原 誠	葛飾区立東柴又小学校
		小板橋 悦子	東村山市立久米川小学校

(2) 東京都小学校体育研究会 領域部会担当常任理事及び領域部会正副部長

領域名	担当常任理事		正副部長		
多様な動きをつくる運動(遊び)	佐久間 浩一	葛飾・小松南小	部 長	中本 隼介	東久留米・第三小
	三浦 公平	品川・城南小	副部長	森田 慎	板橋・常盤台小
	森 健一郎	葛飾・柴原小		村上 太基	世田谷・経堂小
				山本 将司	足立・千寿双葉小
体の動きを高める運動	金原 崇	国分寺・第六小	部 長	岡田 真典	江戸川・上小岩第二小
	池野 正信	足立・鹿浜未来小	副部長	藤井 智崇	大田・大森第四小
	吉川 浩一	港・港南小		土屋 紗希子	三鷹・中原小
				森谷 朋貴	小平・小平第六小
器械運動系	永瀬 功二	東久留米・本村小	部 長	風澤 勇人	品川・後地小
	須藤 央	世田谷・深沢小	副部長	秋田 泰佑	世田谷・給田小
	木村 文彦	江東・八名川小		久保 哲也	墨田・第三寺島小
				花塚 真吾	荒川・汐入小
陸上運動系	角田 成隆	足立・千寿本町小	部 長	崎村 和秀	大田・道塚小
	中村 一裕	大田・梅田小	副部長	生重 瑛幸	世田谷・多聞小
	福多 信仁	荒川・第六日暮里小		河村 俊博	江戸川・南小岩小
				熊谷 充真	清瀬・清明小
水泳運動系	齋藤 一裕	板橋・常盤台小	部 長	北川 修司	東村山・東萩山小
	小牧 来太	千代田・富士見小	副部長	柳沼 奨	江戸川・中小岩小
	佐藤 勝行	江東・豊洲北小		松江 大雄	府中・府中第八小
				白鳥 紗貴	大田・蒲田小
ゲ ー ム	東城 良尚	世田谷・桜丘小	部 長	澤 祐一郎	国分寺・第四小
	杉谷 努	武蔵野・境南小	副部長	川西 雄輝	練馬・大泉学園緑小
	佐藤 洋士	豊島・南池袋小		瀬端 恵理子	武蔵野・第三小
	鈴木 壮平	西東京・向台小		楠原 弘大	中央・佃島小
ボール運動	菊池 修	立川・幸小	部 長	世取山 拓平	港・港南小
	浮津 健史	中央・常盤小	副部長	若林 将	江戸川・一之江第二小
	薩摩 博之	杉並・天沼小		河原 直人	江東・砂町小
	鈴木 賢次	東村山・萩山小		大久保 勝国	江東・小名木川小
表現運動系	小池 木綿子	中野・令和小	部 長	阿部 千春	足立・梅島小
	森賀 慎一	杉並・四宮小	副部長	照沼 純	江戸川・南小岩小
	山下 靖雄	江戸川・船堀小		村越 優子	葛飾・上千葉小
	荒木 克之	北・岩淵小		塚越 潤	文京・林町小
保 健	難波 誠二	杉並・永福小	部 長	水本 恵	足立・梅島第一小
	佐々木 秀之	練馬・開進第三小	副部長	村瀬 智美	世田谷・千歳台小
	江口 千穂	北・袋小		丸田 樹理	三鷹・第六小
				大竹 康平	台東・忍岡小
体育的活動	蔵野 貴通	三鷹・大沢台小	部 長	大久保 真実	足立・伊興小
	関谷 望	青梅・河辺小	副部長	馬場 達彦	江戸川・東小岩小
	青鹿 和裕	世田谷・経堂小		加藤 広大	江戸川・船堀小
				上野 俊也	大田・田園調布小

8 各領域部会における本研究に携わった人 ※正副部長以外

多様な動きをつくる運動（遊び）領域部会					
天野 竜杜 (品川・後地小)	荒井 輝 (墨田・二葉小)	五十嵐 渉 (葛飾・よつぎ小)	大倉 徹三 (多摩・聖ヶ丘小)	奥寺 涼乃 (武蔵野・井之頭小)	小野寺 紫 (板橋・上板橋小)
加藤 駿 (江戸川・一之江小)	加藤 大翔 (墨田・梅若小)	川村 恵以 (武蔵野・境南小)	近藤 篤志 (大田・梅田小)	佐藤 明奈 (墨田・柳島小)	鈴木 優花 (昭島・光華小)
関口 義紀人 (昭島・田中小)	関根 功也 (埼玉県・東越谷小)	高島 憲也 (足立・中川東小)	田村 秀 (墨田・横川小)	友野 龍樹 (足立・梅島第二小)	中村 大樹 (小平・第十小)
鯉永 慎太郎 (茨城県・向台小)	原田 泰彦 (東久留米・南町)	古山 優志 (世田谷・用賀小)	正木 陽菜 (小平・第十小)	三上 祐典 (大田・調布大塚小)	諸星 琢也 (品川・後地小)

体の動きを高める運動領域部会					
青木 朋 (江東・第二大島小)	青戸 香朱美 (江東・南陽小)	赤尾津 健太 (小平・小平第六小)	小木曾 大智 (三鷹・第三小)	荻原 大史 (大田・矢口西小)	河田 侃也 (豊島・南池袋小)
河野 和顕 (武蔵野・第三小)	兼田 優 (江戸川・二之江小)	小清水 孝 (目黒・不動小)	陣内 慈央 (北・なでしこ小)	戸澤 貴之 (豊島・池袋本町小)	島中 圭太 (江東・豊洲西小)
東 剛 (品川・三木小)	藤原 涼太郎 (江戸川・宇喜田小)	古川 滯 (足立・西新井第一小)	山本 侑弥 (中央・明石小)	綿貫 聡 (毛呂山・泉野小)	

器械運動系領域部会					
池谷 海都 (板橋・北野小)	今田 壮太郎 (清瀬・清瀬第三小)	太田 秀一郎 (大田・調布第三小)	小野 孝将 (世田谷・明正小)	尾上 泰良 (新宿・西戸山小)	角谷 英俊 (渋谷・猿楽小)
加藤 大 (葛飾・よつぎ小)	貝原 明紘 (葛飾・東金町小)	金子 俊希 (世田谷・経堂小)	近野 小百合 (品川・芳水小)	崔 愛理奈 (清瀬・清瀬小)	櫻木 翔太 (三鷹・第二小)
鈴木 陽人 (品川・後地小)	角谷 柚香 (品川・城南小)	高田 拳太 (世田谷・太子堂小)	高橋 真琴 (江戸川・小松川小)	田中 優貴 (板橋・金沢小)	寺山 誠哉 (江東・東雲小)
中島 誠 (昭島・中神小)	新川 萌紗 (江東・第五砂町小)	藤田 大和 (江東・南陽小)	藤本 滯 (江東・南陽小)	西方 彩花 (昭島・武蔵野小)	宮坂 真生子 (練馬・中村小)
森 航平 (江東・浅間堅川小)	山口 聖士郎 (大田・矢口西小)				

陸上運動系領域部会					
粟野 紘平 (世田谷・下北沢小)	伊賀上 直基 (足立・東加平小)	葛城 貴代 (渋谷・西原小)	小嶋 遼世 (小金井・小金井第四小)	後藤 洋平 (江戸川・第四葛西小)	小林 元 (国分寺・第十小)
小山 竜一 (青梅・第七小)	齋藤 嵩宗 (江戸川・平井東小)	佐藤 匠悟 (江東・南陽小)	佐藤 瀬聖 (中野・桃花小)	篠山 祐輔 (小平・小平第十小)	鈴木 隼人 (中野・桃花小)
鈴木 理紗子 (江戸川・篠崎第五小)	田中 理久 (中野・桃花小)	多田 康助 (江東・有明西学園)	戸田 涼翔 (足立・東加平小)	外山 大樹 (中野・桃花小)	中村 銀次 (江戸川・第六葛西小)
長澤 仁志 (学大小金井小)	牧野 陽子 (日の出・本宿小)	宮坂 真生子 (練馬・中村西小)	吉本 舞 (調布・石原小)		

水泳運動系領域部会					
青山 智輝 (板橋・常盤台小)	安喰 雄太郎 (千代田・番町小)	雨宮 広明 (世田谷・城山小)	飯島 瑠玖 (足立・竹ノ塚小)	井上 知彦 (板橋・常盤台小)	河口 奈美 (国分寺・第一小)
櫻井 直仁 (府中・府中第九小)	関 隆行 (千代田・富士見小)	千藤 理恵 (千代田・富士見小)	竹内 将人 (御蔵島・御蔵島小)	松井 健彦 (府中・府中第八小)	三島 桃子 (府中・府中第八小)

ゲーム領域部会					
穴田 善孝 (荒川・第六日暮里小)	天野 竜杜 (品川・後地小)	安藤 亨 (中野・南台小)	石井 翼 (葛飾・本田小)	板田 明洋 (足立・島根小)	伊藤 和馬 (葛飾・東柴又小)
植村 信介 (文京・誠之小)	大和田 真哉 (中央・月島第三小)	小川 豪大 (豊島・朋有小)	小澤 佳希 (町田・町田第五小)	加藤 啓明 (武蔵野・桜野小)	勝沼 一貴 (中野・緑野小)
岸田 有以 (小平・小平第二小)	久保田 彰 (町田・成瀬台小)	藏部 雄士 (練馬・小竹小)	黒岩 和哉 (世田谷・八幡小)	小出 なな子 (文京・千駄木小)	小林 真由 (練馬・石神井東小)
齋藤 悠也 (葛飾・梅田小)	坂口 稜 (国立・国立第五小)	佐久間 未波 (荒川・汐入東小)	佐藤 洋平 (学大竹早小)	島田 弘輝 (文京・千駄木小)	庄山 隼矢 (練馬・大泉学園緑小)
千葉 富美江 (小平・小平第八小)	千村 雄太 (三鷹・第一小)	遠山 裕亮 (国分寺・第九小)	中倉 駿 (中野・平和の森小)	根岸 朋矢 (杉並・八成小)	濱田 颯斗 (文京・誠之小)
濱中 翔 (調布・布田小)	伴野 美春 (昭島・光華小)	星 昭伍 (板橋・板橋第五小)	村瀬 文康 (昭島・光華小)	安井 秀磨 (品川・上神明小)	山本 健太 (文京・千駄木小)
山本 好洋 (文京・誠之小)	吉田 直崇 (三鷹・第六小)	若水 百々恵 (江東・東陽小)	渡邊 桃子 (東村山・久米川東小)		

ボール運動領域部会					
飯山 稜太 (江東・豊洲西小)	市川 拓実 (港・港南小)	市原 正輝 (世田谷・芦花小)	入来 祐有 (足立・舎人第一小)	大澤 賢志 (葛飾・川端小)	大塚 健一 (新宿・落合第六小)
小池 裕也 (江東・第二大島小)	佐藤 弘也 (台東・黒門小)	設楽 玲奈 (日野・日野第七小)	下地 利樹 (練馬・春の風小)	高橋 諒 (港・青山小)	竹下 雄貴 (府中・若松小)
徳永 和希 (港・港南小)	永田 樹 (杉並・大宮小)	中野 沙織 (三鷹・第六小)	林谷 健太郎 (杉並・済美養護)	山崎 愛未 (江東・第二砂町小)	山田 萌弥以 (大田・矢口西小)
陽川 大地 (江戸川・東小松川小)	吉田 陸也 (足立・青井小)				

表現運動系領域部会					
阿部 直樹 (練馬・中村小)	石川 宇熙 (江戸川・小岩小)	石山 樹 (墨田・菊川小)	沖野 匡則 (葛飾・北野小)	越智 亮 (板橋・金沢小)	河野 秀佳 (足立・辰沼小)
香西 克哉 (杉並・四宮小)	小和瀬皓惟朗 (足立・古千谷小)	笹部 星香 (品川・伊藤学園)	鈴木 康太 (武蔵野・境南小)	関谷 友里恵 (千代田・昌平小)	田窪 えり果 (江戸川・船堀小)
田中 和輝 (北・王子第三小)	田村 侑也 (墨田・両国小)	錦 和浩 (板橋・志村第五小)	藤沢 佑 (墨田・菊川小)	星野 拓夢 (葛飾・細田小)	

保健領域部会					
生沼 早紀 (三鷹・第六小)	香田 桜子 (三鷹・第六小)	瀬川 優梨 (昭島・光華小)	関 惟未 (三鷹・第六小)	高木 清香 (港・港南小)	宅間 有美 (中央・月島第一小)
高橋 美帆 (港・港南小)	豊田 佳史 (三鷹・第六小)	中川 慎也 (足立・千寿小)	北條 友加 (新宿・花園小)	矢下田 雄貴 (千代田・麴町小)	吉田 直崇 (三鷹・第六小)
鷺竹 彩生 (三鷹・第六小)	綿貫 恵理 (練馬・練馬第三小)				

体育的活動領域部会					
青木 起志 (町田・金井小)	穴田 善孝 (荒川・第六日暮里小)	塩島 奈緒子 (江戸川・船堀小)	鈴木 和洋 (品川・伊藤小)	田中 海七太 (江東・枝川小)	外山 稜太郎 (江戸川・平井小)
長島 拓海 (墨田・緑小)	西村 亮祐 (大田・梅田小)	藤枝 伸行 (江東・東雲小)	村里 昂太 (豊島・豊成小)	村瀬 茜 (荒川・赤土小)	山口 竜大 (台東・黒門小)
山中 匠 (足立・扇小)	矢野 香奈 (足立・千寿本町小)				

9 各領域部会のホームページ（2次元コード）

- 各領域部会のホームページをご覧くださいと、実証授業の学習指導案や様々な資料があります。
- 領域部会によっては、研究集録の補足資料も各領域部会のホームページに掲載しています。

多様な動きをつくる運動（遊び）



体の動きを高める運動	器械運動系	陸上運動系
		
水泳運動系	ゲーム	ボール運動
		
表現運動系	保健	体育的活動
		

令和7年度 東京都小学校体育研究会 研究集録

令和8年2月20日発行

編集・発行 東京都小学校体育研究会

代表者 会長 船山 徹

(日野市立日野第八小学校長)

事務局 日野市立日野第八小学校

所在地 日野市三沢200

電話 042-591-2411

FAX 042-591-2421