



令和8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」
－ 子供が学びを深めていくための教師の在り方について －

1 全体の時程

8:10		9:05		10:25		12:45		16:00	
受付	全体会	移動	体育フェス	移動	研究分科会①	休憩	研究分科会②	閉会	
	挨拶・研究経過								
8:30		9:15		10:45		14:00		16:05	

2 体育フェス（9:15～10:25）

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
多目的ホール（1階）	多目的ホール（1階）	5年生フロア（3階）	1年生フロア（2階）	3年生フロア（4階）
ゲーム	ボール運動	表現運動系	保健	体育的活動
体育館（2階）	4年生フロア（4階）	6年生フロア（2階）	2年生フロア（3階）	体育館（2階）

3 研究分科会①（10:45～12:45）

領域部会	場 所	指導・助言
体の動きを高める運動	多目的ホール（1階）	東大和市教育委員会 指導主事 杵渕 桂一朗 様
水泳運動系	4年生フロア（4階）	中野区教育委員会 指導主事 阿 部 巧 様
表現運動系	6年生フロア（2階）	狛江市立狛江第二中学校 副 校 長 平 井 政 知 様
保 健	5年生フロア（3階）	国立市教育委員会 指導主事 金井 麻衣子 様
体育的活動	体 育 館（2階）	杉並区教育委員会 指導主事 梅 林 伸 幸 様

4 研究分科会②（14:00～16:00）

領域部会	場 所	指導・助言
多様な動きをつくる運動(遊び)	多目的ホール（1階）	世田谷区立経堂小学校 副 校 長 森 田 好 一 様
器械運動系	5年生フロア（3階）	世田谷区教育委員会 指導主事 山 本 圭 郎 様
陸上運動系	6年生フロア（2階）	福生市教育委員会 指導主事 堀 本 太 郎 様
ゲ ー ム	体 育 館（2階）	江東区教育委員会 指導主事 長 田 健 太 様
ボール運動	4年生フロア（4階）	武蔵野市教育委員会 指導主事 加 藤 啓 明 様

夏季合同研究会
参加者アンケート
ご協力お願い
いたします→



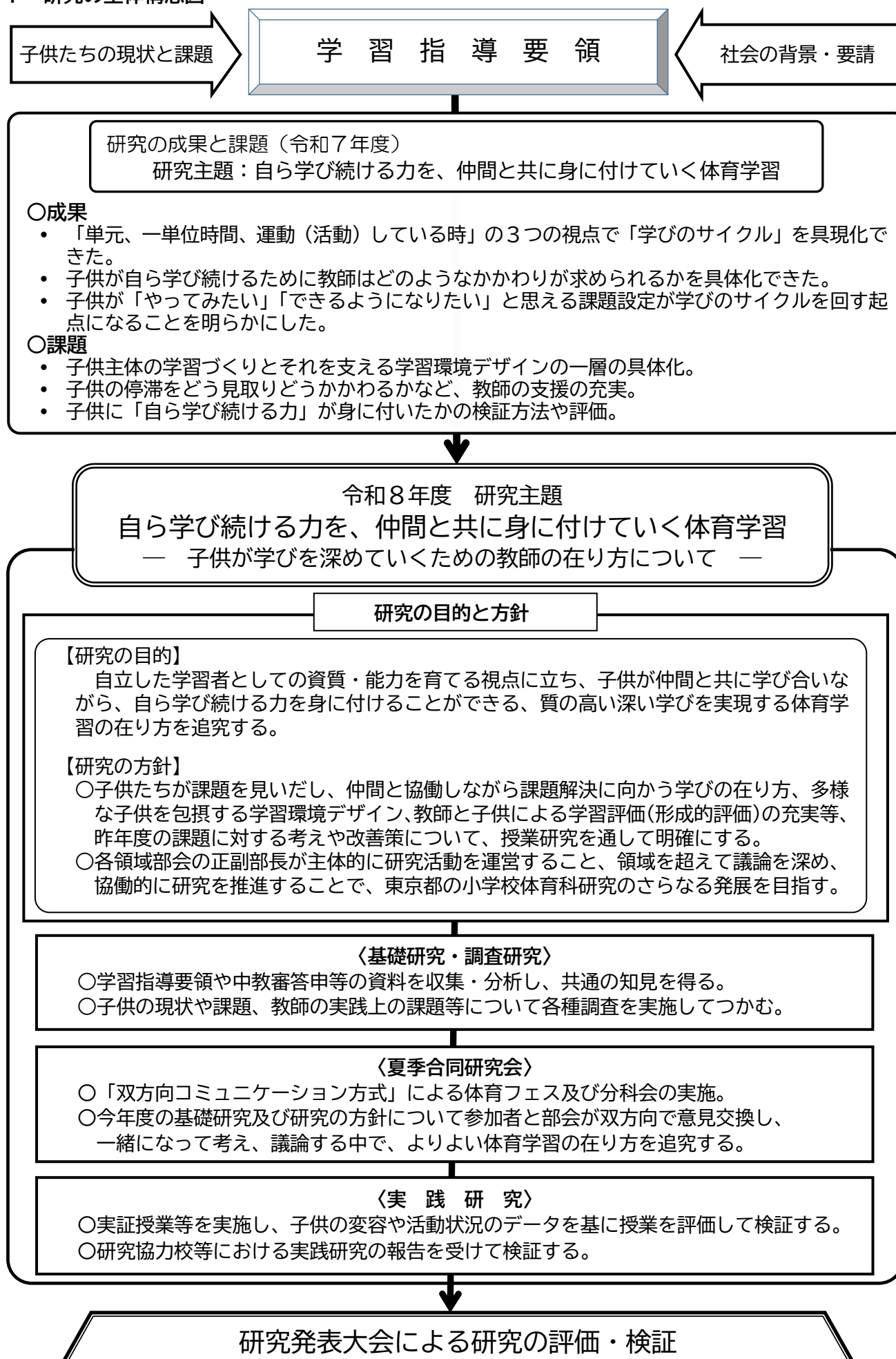
令和8年8月25日(火) 8:30～
足立区立千寿本町小学校

令和8年度 東京都小学校体育研究会
夏季合同研究会 研究の概要

目 次

1	研究の全体構想図	…	2
2	令和8年度の研究と夏季合同研究会について…	3～	4
3	今年度の研究の経過	…	5
4	「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理	…	6
5	各領域部会		
	・ 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
6	夏季合同研究会の会場案内	…	27

1 研究の全体構想図



2 令和8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
—子供が学びを深めていくための教師の在り方について—

(2) 主題設定の理由

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・能力を育成するための研究を推進してきた。

具体的には、「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っ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。

昨年度は、「自ら学び続ける力」を育むためには、学習における「学びのサイクル」を具現化することが必要と考え、「単元、一単位時間、運動（活動）している時」の3つの視点で示すことができた。また、子供が自ら学び続けるために教師はどのようなかわりが求められるかを具体化したことや、子供が「やってみたい」「できるようになりたい」と思える課題設定が学びのサイクルを回す起点になることが分かった。

一方で、子供が主体となる学習環境デザインの具体化が十分ではなかったこと、子供の停滞をどう見取りどうかかわるかなど「学びのサイクル」を回せていない子供への教師の支援がさらに必要であること、子供の「自ら学び続ける力」が身に付いたかの検証方法や評価については、各部会で差異があることなどが課題として挙げられていた。

これらの課題から見えてきたことは、教師がどのように子供たちとかかわるのがよいのかを明確にしていくことである。そこで、研究主題を引き続き「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」とし、今までの副主題であった「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して」を前提としながら、新たな副主題として「子供が学びを深めていくための教師の在り方」と変え、昨年度までの成果と課題を踏まえた新たな研究の視点を設定して取り組む。

(3) 研究の方針

① 「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理

昨年度、全領域部会において「学びのサイクル」の子供の姿が具体的に示された。しかし、主体的に学びに向かう子供の減少は依然として問題視されており、子供たちが課題を見だし、仲間と協働しながら課題解決に向かう学びの在り方については今後も検討が必要である。また、「学びのサイクル」は目標到達のための手立て（過程）であるのか、「学びのサイクル」の質自体を高めることが目標なのかについても共通認識することができなかった。さらに、「自ら学び続ける力」を上位目標と据えつつも、「資質・能力」を到達目標として示すことができたかについても疑問が残った。改めて「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の考え方について整理していく。

② 多様な子供を包摂する学習環境デザイン

昨年度の研究を通して、子供主体の学習づくりを考える中で「学びのサイクル」が停滞・飽和した子供への教師のかかわり方がまだ不十分であることが挙げられた。「学びをデザインする高度専門職としての教師」が示され、学習環境デザイナーとしての教師の在り方を考えることが更に求められている。個別最適な学びと協働的な学びを一体的に実現する視点からも、多様な子供を包摂する学習環境デザインをさらに具体化していく。

③ 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実

「自ら学び続ける力」をどのように見取り、どのように評価するかについては、領域間で共通理解が十分でないことが課題として挙げられる。学習者である子供自身が自己の学びを評価し、学習改善に生かすことは「学びのサイクル」を回す上で重要であると考え。そこで、教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実を図る。

（４）本研究会の運営に参画する正副部長会

今年度も昨年度同様、正副部長が本研究会の運営に参画する。領域部長が作成した正副部長会年間計画に沿い、領域ごとの事前課題作成や各回の研修の運営、協議を各領域部長が中心となって行ってきた（P 5 3 今年度の研究の経過を参照）。

（５）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方針、日々の授業づくり、ICT教材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 研究会の進め方

ア 体育フェス

- ・参加者の多様なニーズに応えるため、ブース形式で行う。主に授業づくりの基礎・基本について領域部会と参加者が双方向で意見交換をする。
- ・ICT教材や各部会が開発してきたコンテンツ等についても参加者に提案していく。

イ 研究分科会

- ・今年度の基礎研究及び研究の方針について、領域部会からの一方的な説明に終始することなく領域部会と参加者が双方向で意見交換をする。

ウ 指導・助言

- ・分科会での議論を基に、まとめとして体育担当指導主事等から指導・助言をいただく。
- ・協議の中で議論を方向付けたり、浮かび上がる課題を整理したりするなど、体育担当指導主事等も協議の一員として助言できる機会を設ける。

エ 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。

3 今年度の研究の経過

(1) 研究の進め方について

前述の通り、各領域正副部長が主体的に本研究会の運営に参画してその充実を図り、自分たちの研究に責任をもって取り組んできた。

(2) 正副部長会の内容について（第1回から第5回まで）

① 第1回 研究主題の捉え

- ・令和8年度研究方針、研究主題の捉えについて疑問点や各領域の考えを出し合い、今年度の研究へのイメージをつかむため、グループ協議や全体協議を行った。

② 第2回 「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理について

- ・各部の捉えを共有し、言葉の共通認識を図るとともに領域ごとに異なっている点を確認した。
- ・「深い学び」については、学びの過程の姿であるのか、到達目標の姿であるのか協議をした。
- ・「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理について【6ページ】に示す。本まよめの文言については、文部科学省の中央教育審議会において用いられているものを主に引用している。今後の審議の進行状況により、変更する可能性がある。

③ 第3回 学習評価の捉え

- ・各領域部会の学習評価の捉えについて共有し、学習評価についての考えを整理した。

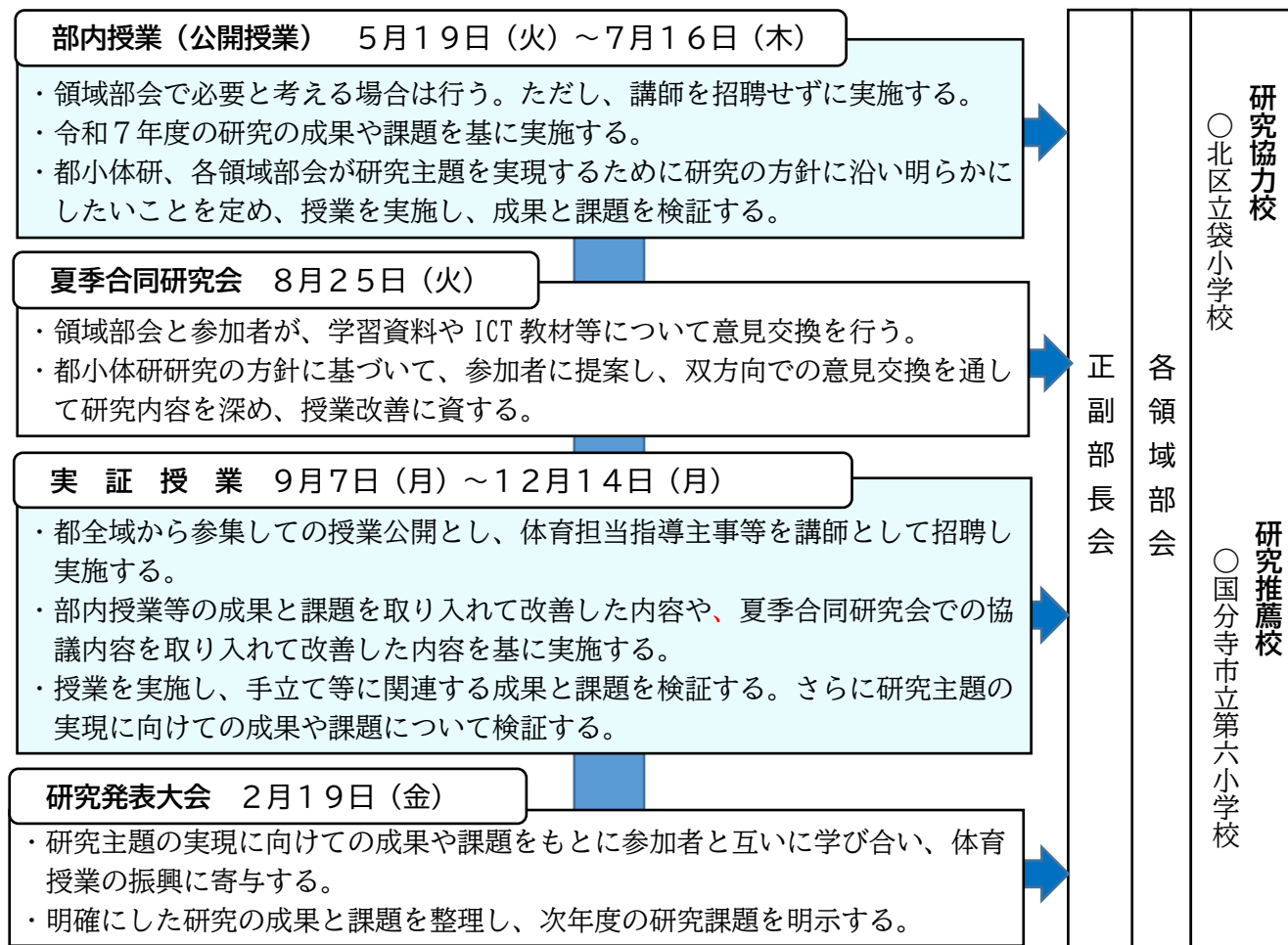
④ 第4回 学習環境デザイン

- ・各領域部会の学習環境デザイン（教師の役割）について共有し、考えを整理した。

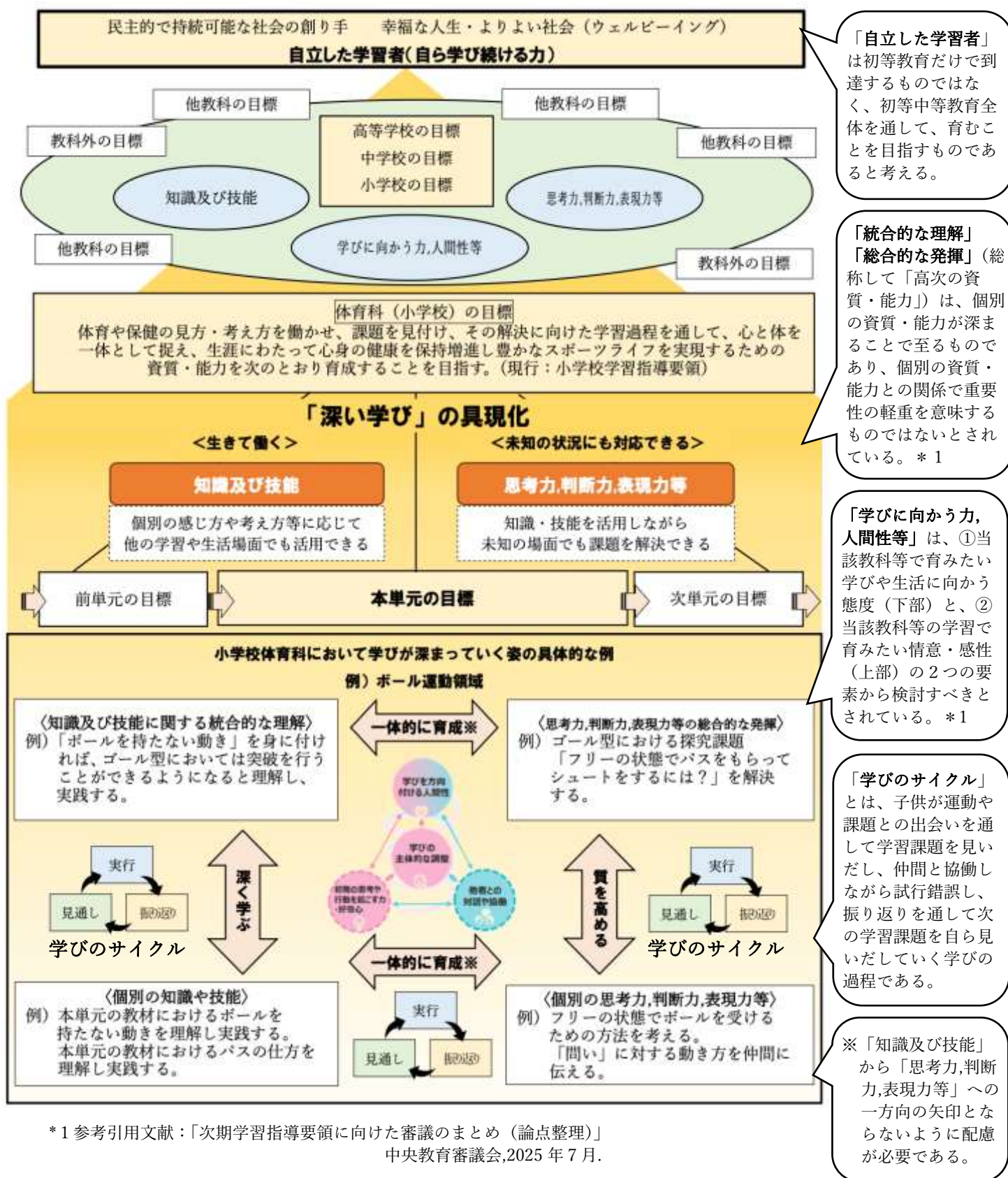
⑤ 第5回 夏季合同研究会の実施方法

- ・各領域部会の夏季合同研究会（体育フェス及び研究分科会）の実施方法について共有し、重要な点について共通理解を図った。

(3) 部内授業（公開授業）・実証授業を中心に見た研究の経過



4 「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理



5 各領域部会

多様な動きをつくる運動(遊び)領域部会

1 多様な動きをつくる運動(遊び)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身に付けた子供」を「子供自身が運動(遊び)を自己決定し、試行錯誤しながら満足するまで運動(遊び)に取り組み、次の運動(遊び)に向かっていく姿」と捉えている。

子供が自ら学び続けていくためには、子供が「やってみたい」「できるようになりたい」と思い続けることが大切である。そのために教師は、子供の自己決定と試行錯誤を促すための学習環境をデザインしていくとともに、子供の姿や動きの変化を丁寧に見取り、働きかけを見直し、子供の「学びのサイクル」を支えるというかわり方が必要であると考え。



2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

本部会では、学習環境を、子供が自ら試行錯誤しながら運動に夢中になって学び続けられるよう、「人的」「物的」「心理的」「学習活動」で構成されるものと捉えている。多様な用具や運動遊びを通して、子供が運動を選んだり、動きを工夫したりしながら学びを深めていける環境づくりを大切にしている。

子供が学び続けるためには、教師が学習環境デザイナーとして、子供の「できる」「分かる」を積み重ねる活動を意図的にデザインすることが重要である。様々な視点から、安心して挑戦できる雰囲気や協働的な学びが生まれる環境を整えていく。

3 教師と子供による学習評価(形成的評価)の充実について

教師の言葉かけやかかわり方を明確にし、子供が自身の学習状況をメタ認知することを促すために、単元や一単位時間のねらいをより具体化することに取り組む。

より具体的なねらいを設定することで、教師はどの子供をどの形態で共有するかの重点が定まるとともに、子供は、「やってみたいこと」「できるようになりたいこと」がはっきりとし、自ら学び続ける力を教師と子供の両面から育むことができると考えている。

4 学習過程

<第3学年 多様な動きをつくる運動 「うめだランドで冒険だ!!!」>

※子供の姿…本単元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1～3	4～7	8・9	10～13(本時)
段階	学びのサイクルの「回し方を知る」			学びのサイクルを回す
子供の姿	できるようになりたい動きに粘り強く取り組む 上手な友達を見付けて、真似している	運動のこつやポイントを考え、試行錯誤する 友達と見合い、助言し合っている	運動のこつやポイントを考え、友達と助言し合い、自らの学習を自己調整しながら試行錯誤を繰り返している	
学習活動	移動の運動 移動の選択 用具操作の運動【ボール】 基本的な動きを組み合わせる運動	バランスの運動 バランスの選択 用具操作の運動【フープ】 基本的な動きを組み合わせる運動	移動+バランス 用具操作の運動【長なわ】 基本的な動きを組み合わせる運動	力試しの運動 力試しの選択 用具操作の運動【短なわ】 基本的な動きを組み合わせる運動

5 一単位時間の学習について（13時間中の13時間目を想定）

（1）本時のねらい

- 基本的な動きや基本的な動きを組み合わせる動きができるようにする。（知識及び運動）
- 自己の課題を解決するために、「動きのこつ」を見付け、友達と共有したり、試行錯誤したりしながら運動の行い方を試す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

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（＋教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 準備運動をする。 ♪やればできるはず！ － 36の動き－ ♪ 2 学習のめあて、 流れを確認する。	☆夢中になって取り組むことができるように、教師と一緒に活動に参加して心と体のスイッチオンを促す。
3 「力試しの運動」を選択して取り組む。 4 「用具を操作する運動」に取り組む。	◎「できるようになりたい」「もっと上手になりたい」運動を選んでこつを考えている。 ◎何度も試行錯誤して取り組んだり、上手な友達に自ら助言を求め、自分の運動に取り入れたりしている。 ◎上手な友達を見付け、動きを真似して行っている。 （「動きを組み合わせ、上手にできたね」と価値付け、「どうやったら上手くできた」と問いかけ、感覚として得た楽しさやこつを言語化してより深い学びにつなげる。） （「動きを組み合わせ、上手にできたね」と価値付け、「さらに上手に動くためには、手の使い方や視線をどう意識するといいかな」と問いかけ、自らの動きの質を高めるための課題を再設定する学びにつなげる。） （「動きを組み合わせ、上手につなげることができたね」と価値付け、「どんな工夫をして動きをつなげたか」を全体やグループ共有の場で発表することで、他の子供が新たな動きの組み合わせ方に気付いたり、自分たちの動きに取り入れたりする学びにつなげる。）
やってみる時間 ↓ 学びの共有 ↑↓ もう一度 やってみる時間	☆動きが停滞している子供には、これまでの学習内容を提示して「これまでやった中で一番楽しかった動きはどれかな」と問いかける。 ☆教師と一緒に他のグループの動きを見て「友達のあの動き、できそうかな」と視覚的なヒントを与えたりすることで、「次はこれをやってみようかな」と子供自身が選んで動き出せるような手立てを行っていく
5 後片付け、 整理運動をする。 6 振り返りをする。	☆本時のねらいに沿った振り返り、小単元での成長が実感できるように、視点を意識した言葉かけを行う。

6 実証授業について

第3学年 多様な動きをつくる運動「うめだランドで冒険だ!!!」

令和8年11月6日（金） 大田区立梅田小学校 近藤 篤志 主任教諭

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

本部会では、「自ら学び続ける力を身に付けた子供」を「子供自身が学習課題を見だし、自らの取組を他者と比較しながら振り返り、新たな学習課題を見いだすことができる子供」と捉えている。「体の基本的な動きを基に、各種の動きを更に高めることにより体力の向上を目指す」ことが体の動きを高める運動領域の特性である。今年度の副主題にある、子供が学びを深めていくための教師の在り方について、教師が工夫した場や選択肢を提示し、子供が主体的に自己決定できる場を意図的に設定することは、子供の学習意欲を高めることにつながると捉えている。そのため、教師の適切な価値付けや問いかけによって「子供自ら学習課題を設定できること」は、子供が学びを深めていくことと関連性があると考えている。さらに、教師が運動場面や一単位時間の中で「見通し」→「行動」→「振り返り」という学びのサイクルを繰り返すことで、子供が学習全体の見通しをもつことになり、自ら学び続ける力が育まれ子供が学びを深めていくことにつながると考えている。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

体の動きを高める運動においては、子供が自ら課題を見付け、仲間とのかかわりの中でその課題を乗り越えていくことを大切にしている。本部会では、そのような学習のプロセスを支える環境の一つとして、「共有スペース」を設置し、子供が自らの課題を見付け、仲間とのかかわりながら課題を乗り越えていく学びのサイクルを支える場として位置付けてきた。

昨年度の研究より、共有スペースを活用して自ら学びのサイクルを回しながら、友達と協働的にかかわり合って高めることができたという成果が得られた。一方、体の動きを高めるための行い方が分からず、同じ動きを繰り返し、動きを高めることができない子供も少数であるが見られた。これは、動きができること、工夫した動きができることといった質的な高まりの実感を味わうことができず、次の活動の見通しをもてなかったことが要因である。

今年度は、動きの変容をメタ認知するきっかけとして、【高まり実感メーター】を活用する。滑らかさや何度も安定して動けるといった「質的な高まり」と、回数や速さ、「できた」という目に見える「量的な高まり」の変容を、子供自らが振り返り、即時に可視化するための手立てである。曖昧になりがちな感覚を数値化・可視化し、自己の取組状況を客観的にメタ認知させるきっかけとする。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

（1）教師による学習評価

- ・学習カードの記述や子供との対話、取組の様子の観察を通して、子供が学習課題に即しているかを把握し、必要に応じて支援する。
- ・何を高めたいのかが明らかな上で、「体のどの部分を意識したの？」と問いかけるなど、動きのこつを引き出すとともに、できた動きや工夫した動きができたことで高まりを実感した理由やその変化を振り返ることができるよう支援する。

（2）子供による学習評価

- ・自身の体の動きを、これまでの動きや友達との対話、動画を通しての振り返り、以前の自分と比べて「より楽に」「よりスムーズに」「より多く」動けるようになったかを確かめる。その中で、自分の動きの高まりを実感するとともに、どうしてその高まりを得られたかというプロセス（何を意識し、どのように体を動かして、できるようになったこと）を振り返り、新たな学習課題を設定し、次時の学習への見通しをもつ。

4 学習過程 <第5学年 体の動きを高める運動（前半）>

※子供の姿…本単元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4(本時)
段階	問いをもち、学習課題を見いだす。		動きの高まりを実感しながら、「体の動きを高める運動」の学び方を確かめる。	
子供の姿	◎運動との出会い ○問いをもつ。	◎問いから学習課題を見いだす。	◎動きの高まりを実感しながら学習課題に取り組む。	
学習活動	1 集合・整列 準備運動 2 問いを共有する。 3 プロモーションムービーを見る。 4 運動に取り組む。 ○スラックレール ○長なわ跳び 5 運動を通した問いをもつ。 6 片付け・整理運動 7 振り返り	1 集合・整列・準備運動 2 前時の振り返りを共有する。 3 体の柔らかさを高めるための運動に取り組む。 4 運動に取り組む。 ○ボールドリブル ○バンブーステップ 5 片付け・整理運動 6 振り返り	4 運動(前後半1つずつ選択)に取り組む。 ○スラックレール ○長なわ跳び ○ボールドリブル ○バンブーステップ 5 片付け・整理運動 6 振り返り	

5 一単位時間の学習について（8時間中の4時間目を想定）

（1）本時のねらい

体の動きを高めるために観察し合って見付けたポイントや分かったこと、課題解決の仕方や改善方法について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）本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（+教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 集合・整列・挨拶・準備運動 2 前時の学習を共有する。 3 体の柔らかさを高める運動に取り組む。 4 自分の学習課題やロードマップを確認する。	◎前時の自分の振り返りから本時で行う運動の行い方や工夫を考えている。（子供の学びを深めることにつながる振り返りを紹介する。） ◎体の部位に注目して、柔らかさの高まりの実感をしている。（体の動かし方の変容に気付けるような言葉かけをする。） ☆本時の運動や問いが見つからない子供に、前時の振り返りから助言する。
5 巧みな動きを高める運動に取り組む。（下記から2つ選択） ○スラックレール(バランス) ○ボールドリブル(力の入れ加減) ○バンブーステップ(リズムカル) ○長なわ跳び(タイミング) 6 整理運動・片付け 7 振り返りを行う。 ○学習カードに記入する。 ○高まり実感メーターに自分の名前を貼る。	◎目的意識を自らもち、動きのこつを交流している。（体の動きを高めるためにどのように体の部分に気を付ければよいかに着目できるような言葉かけをする） ☆運動中の様子を動画で撮影し、一緒に見ながら「体の部分への意識」など問かけ、感覚と動きを言葉で理解できるようにする。 ◎仲間との対話や動画での確認を通して、体の動きの変化や高まりを実感しながら、自ら学びを深めている。（これまでの体の動きとの変容に気付けるよう、仲間との対話や動画確認を促すような言葉かけをする） ◎本時の運動やその工夫で高まったことや次の体の動きを高める運動で高めたいことを記述している。（自身の体の動きを高めるための取組について振り返るような言葉かけをする） ☆体力の高まりについて可視化して、学習を振り返ることができるようにする。

6 実証授業について

第6学年 体の動きを高める運動

令和8年12月11日（金） 荒川区立ひぐらし小学校 戸澤 貴之 主任教諭

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

本部会では、器械運動系領域は技の習得そのものではなく、技を成立させる運動技術（体の動かし方）や運動の原理を学び、よりよい動きを追究していくことが学習内容だと捉えている。子供は、自分や仲間の動きを観察・比較・分析して課題を見だし、学びのサイクルを回しながら、動きを改善していく。このように、自分や仲間の動きのよさや課題について根拠をもって捉え、身体を通して運動の原理を理解していく姿が、本領域における学びを深めている姿であると考え。そして、単に技が「できた」に留まらず、「なぜできたのか」を感じ取り、再現可能にしていくことで、概念的理解や転移可能な資質・能力が形成されていくことを目指している。

そのため教師には、技の成否だけでなく、子供の思考や動きの変容を丁寧に見取り、仲間との対話や運動観察を通して、深い学びが実現されるよう支援することが求められる。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

(1) 世界観の工夫

「汐入忍術学園で遊ぼう」という単元を設定し、子供たちが忍者になりきることを通して、熱中して遊びに入り込めるようにする。

(2) 場の工夫

鉄棒での運動遊びに慣れていない子供に対して、恐怖心や不安感を取り除くことを目的とした「安心・安全に取り組める場」と、子供が自ら遊びの工夫につなげ、いろいろな動きを引き出すことを目的とした「遊びの工夫につながる場」を設定する。

(3) 学習資料の工夫

「忍者だったら、この場ではこんな動きをしそう」と子供が自ら考える余白を残すことで、様々な動きを引き出すことができると考える。はじめから忍術の例を示してしまうと、思考の幅が狭まってしまうと推測したため、子供が行った動きを貯めていけるような学習資料を作成する。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

(1) 教師による学習評価の充実

教師による形成的評価では、子供の運動の様子だけでなく、課題に向き合う姿、思考の過程、友達とのかかわりなどを継続的に見取り、学習者理解を深めていくことを重視する。教師は、運動観察による動きの解釈と学習者理解を基に、単元のねらいに照らして子供の学習状況を把握する。そして、問いかけや助言、教材・環境の調整、友達との学び合いの促進など、その子に応じたかかわりを選択することで、子供自身が学びを振り返り、次の学びへと調整していくことを支援する。

(2) 子供による学習評価の充実

本部会では、友達の動きを見たり、自分で試したりする中で、動きの感じや気付きを言葉にし、自らの学びを振り返りながら、主体的に次の挑戦へと学びを調整していくことを目指している。教師は、子供一人一人の学習状況を丁寧に見取り、「もっとやってみたい」「次はこうしてみたい」という思いや、試行錯誤の中で生まれた気付きを価値付けることで、子供が自ら次の学習課題を見だし、学びのサイクルを回していけるよう支えていく。

4 学習過程

<第1学年 鉄棒を使った運動遊び 「汐入忍術学園で遊ぼう」>

※子供の姿…本單元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5（本時）	6
段階	学習の進め方や安全のきまりを確認し、見通しをもつ。	運動遊びを楽しみながら、友達の動きを真似して学び合い、できる動きを増やす。			できるようになった動きを工夫したり、友達と取り組んだりしながら、互いのよさを認め合う。	
子供の姿	きまりを守って見通しをもち、期待を膨らませている。	友達の動きを真似して、すすんで新しい動きに挑戦する。			友達と動きを創り上げ、互いの成長を喜び合う。	
学習活動	○学習の流れを確認する。 ○準備運動をする。					
	○学習の進め方、安全についてのきまりを確認する。 ○汐入忍術学園で遊ぶ。	○汐入忍術学園で遊ぶ。 ○忍者発見！まねっこタイムをする。 第2時→ぶら下がり、振動 第3時→跳び上がり・下り、支持 第4時→易しい回転 ○汐入忍術学園でもっと遊ぶ。			○汐入忍術学園で遊ぶ。 ○忍者発見！まねっこタイムをする。 ・動きを工夫したり、友達と遊んだりしている場面を紹介する。 ○汐入忍術学園でもっと遊ぶ。	
	○整理運動をする。 ○場の片付けをする。 ○学習の振り返りをする。					

5 一単位時間の学習について（6時間中の5時間目を想定）

（1）本時のねらい

汐入忍術学園の場を選んだり、遊び方を工夫したりすることができるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

（2）本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（+教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 学習の流れを確認する	◎自分からすすんで遊び方を選び、動きを工夫している姿。（主体的な取組を価値付け、「どうやってやったの？」と問いかけて、自分なりの感覚を言葉にできるように支援する。）
2 準備運動をする	
3 汐入忍術学園で遊ぶ	☆遊びが続かない子供には、友達の動きを見るきっかけをつくるような言葉かけをする。
4 忍者発見！まねっこタイム	
5 汐入忍術学園でもっと遊ぶ	◎友達の動きをよく見て、自分の遊びに取り入れようとする姿。 ☆動きのポイントを意識して問いかけ、気付きを促す。
6 整理運動をする	◎自分が発見した動きのこつや感覚を自分なりの言葉で表現している姿。（発見したこつを言葉にできたことを価値付け、学級全体の動きのポイントを整理する学びにつなげる。）
7 場の片付けをする	
8 学習の振り返りをする	

6 実証授業について

第1学年 鉄棒を使った運動遊び 「汐入忍術学園で遊ぼう」

令和8年11月24日（火） 荒川区立汐入小学校 花塚 真吾 主任教諭

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

本部会では、昨年度に引き続き、「自ら学び続ける力」（低学年）を以下のように捉えた。

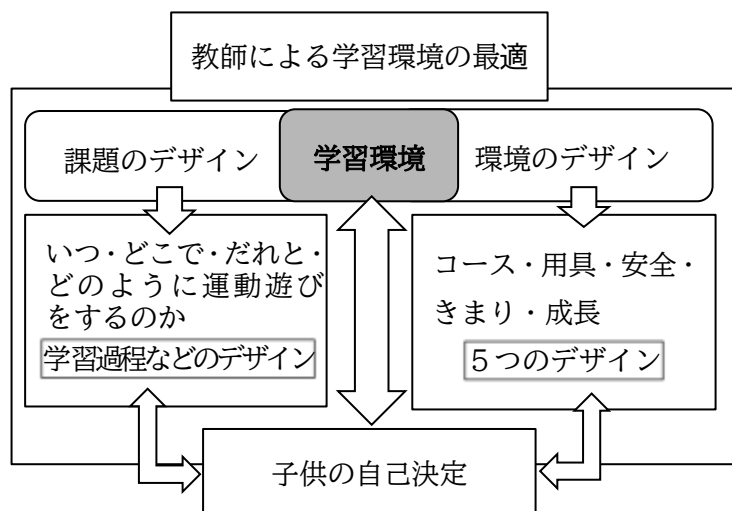
- ①楽しく遊ぶために、どのようなコースにするか、どのような遊び方をするかを決めている。
 - ②友達のコースや遊び方、走り方をまねしたり、友達と一緒に走ったりリレーをしたりしている。
 - ③走ってみて楽しかったかどうかを振り返り、もっと楽しむにはどうしたらよいか考えている。
 - ④考えた結果、次に遊ぶコースや遊び方を決めている。
 - ⑤うまくいかないことがあっても、繰り返し運動に取り組んでいる。
- ⇒「楽しい!」「もっと楽しみたい!」と夢中になって運動遊びに取り組んでいる。

「見通す、実行する、振り返る」という学びのサイクルを回していく中で、これらの力が身に付き、低学年としてのより「深い学び」につながり、「資質・能力」を育むことができると考えた。低学年という発達段階や運動遊びということを踏まえ、運動との出会いや、学習環境のデザイン、子供の学びを見取る形成的評価の充実を大切にし、子供がどのように遊ぶかを自分で選び、もっと楽しむために工夫しながら夢中になって運動遊びに取り組む授業を行い、主題に迫っていきたい。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

本部会における「学習環境デザイン」は、単元を通して、子供の学びを見取り、子供の学習環境を最適化し続けること。そのために「課題のデザイン」と「環境のデザイン」の2つを連動させることが大切だと考えた。

課題のデザインとは、子供自身が「もっと楽しむにはどうしたらよいか」という学習課題をもち続けられるよう、子供の実態に即して柔軟な学習過程をデザインすることである。環境のデザインとは、子供が取り組む運動遊びの場をデザインすることである。提示するコースや用具、きまりなどを子供の学ぶ姿や振り返りから調整していく。学習環境デザインとは、子供と教師の相互作用により作られるものである。



3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

本部会における「形成的評価」は、「子供の自己決定する姿に合わせて学習環境を最適化し続けること」だと考える。

子供自身は、「見通す、実行する、振り返る」という学びのサイクルを回していく中で、「楽しかったか」「もっと走りたいか」を振り返り、「次は〇〇コースを走ってみよう」「もっと面白いコースを作りたい」といった新たな見通しを立てる。自己評価を次の「実行」に反映させることが、子供にとっての学習改善となる。

教師は、子供の運動への取組を「直感的な楽しさ」で終わらせず、いかに「運動の特性」に触れた深い学びへと高めていくかという点に留意して見取りを行う必要がある。そのために、飽和・停滞時には「次にどんなことをしたい？」など、子供に次の自己決定を促す問いかけをしたり、授業中や授業後に、コース、用具などの「5つのデザイン」を子供の変容に合わせて調整したりしていく。

4 学習過程

＜第2学年 走・跳の運動遊び 「RUN ラン らんどで遊ぼう（仮）」＞

※子供の姿…本単位における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5 (本時)	6	7
段階	つかむ 広げる 楽しさを追い求める。 走り方を追い求める。 深める						
子供の姿	・ 自分たちが遊びたい世界をイメージしながらコースを作る。 ・ 走ってみて、もっと楽しくするにはどうしたらいいか考え、コースを作り直す。			・ コースをどのように走りたいか考える。 ・ 走ってみて、次はどのように走りたいか考える。			
学習活動	1 前時(1年生)の学習を思い出す。 2 学習内容を確認する。 3 準備運動をする。 4 用具を用意する。						
	5 走の運動遊びに取り組む。 ・ 自分たちで楽しい遊び(ストーリー)を作る。 ・ 誰と取り組むのか、自己選択する。 ・ ジグザグ、くねくね、うずまき、ぴよんぴよんなどのコースを称賛して広げる。 ・ 競走やリレーなどの遊び方を共有する。			5 走の運動遊びに取り組む。 ・ 自分たちで楽しい遊びを作る。 ・ 誰とどんな遊びに取り組むのか、自己選択する。 ・ 他のコースに行って、楽しかったコースの工夫や走り方の工夫を自分のコースに取り入れている子供を称賛する。			
	6 用具を片付ける。 7 整理運動をする。 8 学習を振り返る。						

5 一単位時間の学習について（7時間中の5時間目を想定）

（1）本時のねらい

運動遊びの簡単な遊び方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

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿(+教師のかかわり) ☆配慮の必要な子供への支援
1 前時の学習を思い出す。 2 学習内容の確認をする。 3 準備運動をする。 4 用具の準備をする。 5 走の運動遊びに取り組む。 ・かけっこやリレーを選び、遊び方や走り方を工夫してやってみる。 ・もっと楽しむための工夫を考えて、やってみる。 ※必要に応じて共有する時間をとる。 6 用具を片付ける。 7 整理運動をする。 8 学習を振り返る。	◎友達が作ったコースを走ってみて、そのコースの工夫や走り方の工夫を自分のコースに取り入れながら、さらに自分たちの楽しい遊びを選択している。 (工夫が思い浮かばない子供が友達の動きや他のコースの工夫をまねしている姿を捉え、「どうして取り入れていたの」と問いかけ、遊び方の工夫について言語化して学びを深めていく。 (教師が工夫した遊びの楽しさに共感しつつ、「もっと楽しむためには、どうすればよいか」と問いかけ、学びを深めていく。 ☆かけっこだけ、リレーだけなど、ずっと同じ活動に取り組んでいる子供には、本人の思いを生かしながら、用具やコース、友達との協働などを段階的に変化させ、無理なく関心を広げられるようにする。 ☆競走を好まない子供には、成長の姿を価値付け、自分のペースでコースなどを選択し、学びのサイクルを回せるようにする

6 実証授業について

第2学年 走の運動遊び「RUN ラン らんどで遊ぼう（仮）」

令和8年11月25日（水） 清瀬市立清明小学校 熊谷 充真 主任教諭

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」を身に付けた子供の姿を、「見通す」「実行する」「振り返る」という学びのサイクルの中で「学びを改善していく」様子であると考えた。低学年においては、十分な活動時間を確保し、夢中になって水遊びに取り組む中で運動の行い方の理解が図られ、楽しみ方を工夫する姿が生まれる。その中で、友達との協働的な学びを通し、自己評価、他者評価の力も高まり、さらに「やってみたい」「できるようになりたい」という次の学習意欲につながっていく。

教師は、そういった子供の学習状況を評価し、学習課題の設定や解決に向けた授業改善につなげていく。また、学習の場や補助具を子供自ら選択・活用できるよう、学習環境を整備し、学びのサイクルを停滞・飽和させないようにしていく。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

水泳運動系は、プールという環境で授業を行うため、技能や意欲面において二極化が生じやすい運動である。特に、低学年においては、水への恐怖心から、プールに入りたがらず、運動に取り組めない子供も存在する。そのため、「どの子供も安心して、自己の課題に取り組める学習環境を整備すること」が、本領域において重要であり、「自ら学び続ける」ことにつながると考える。以下のように学習環境を整備していくことで、多様な子供が「自ら学び続ける」ことができるようにする。

(1) 安心して水の特性を味わう学習活動

- ① リズム水遊び
- ② みんなでゲーム
- ③ エンジョイタイム

(2) 課題に応じて選択できる場や補助具

(3) 目的に応じた小集団学習

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

教師と子供による学習評価を充実させるために、単元の目標を共有していくことが重要である。教師は、子供が授業の中で繰り返している「学びのサイクル」を見取り、単元の目標につながる動きや学びの姿を評価していく。また、子供の学びが停滞していたり、飽和していたりする際は、友達との協働的な学びにつなげたり、今までの学びを振り返らせたりしながら、学びを支援していくことが重要である。子供は、教師から評価・支援されたことを学びの指針にして、授業に取り組むようにしていく。

(1) 教師が行う形成的評価

- ① 子供の学習状況を判断する言葉かけ
- ② 子供の学習の言語化を支援する言葉かけ
- ③ 停滞・飽和している子供への支援

(2) 子供が行う自己の学びの評価と学習改善

- ① 学習履歴の蓄積
- ② 自己選択できる学習活動

4 学習過程

＜第1学年 水遊び 「えがおで ゴーゴー たのしい みずあそび」＞

※子供の姿…本単位における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10(本時)	11
段階	水遊びの行い方を楽しみながら理解する					水遊びを楽しみながら工夫する					
子供の姿	水遊びを楽しみ、やってみたいことやできるようにになりたいことを見いだしている					やってみたいことやできるようにになりたいことをもとに動きを工夫したり、友達とかかわったりして水遊びを楽しんでいる					
学習活動	1 リズム水遊び 様々な動きを行い、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、様々な動きを行い、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。 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。					

5 一単位時間の学習について（11時間中の10時間目を想定）

（1）本時のねらい

水の中を移動したり、もぐったり浮いたりする簡単な遊び方を工夫したり、場を選んだりしながら取り組む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

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（＋教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 挨拶、準備運動、人数確認 2 本時の学習を知る 3 リズム水遊び 「アンダーザシー」 4 みんなでゲーム （1）もうじゅうがり （2）進化じゃんけん 5 エンジョイタイム （1）宝探し （2）選択して遊ぶ ・ビート板遊び ・いかだ遊び ・わくぐり遊び ・もぐり・うき遊び 6 人数確認、学習のまとめ 7 整理運動、挨拶	◎もぐったり浮いたりする運動遊びで姿勢や動きを工夫したり、場を変えたりしながら何度も取り組んでいる。 （「どうして上手にできるようになったの。」「〇〇が上手だね。」等、学習の言語化を支援する言葉かけをする。） （「次は、どんなことできるかな。」等、新たにやってみたいことに意識を向けるようにする。） ◎友達の動きを観察したり、真似したりしている。 （「よく観察しているね。」「一緒に動きができたね。」等、友達から学んでいることを価値付け、協働的な学びにつなげられるようにする。 ☆自分が取り組みたい遊びや動きが見いだせていない、水の特性を味わえていない動きをしている等、学びのサイクルが停滞・飽和している子供に、一緒に取り組みたい動きを考えたり、友達の動きを参考にさせたりする。

6 実証授業について

第1学年 水遊び「えがおで ゴーゴー たのしい みずあそび」

令和8年9月7日（月） 中野区立江古田小学校 野崎 善継 主幹教諭 他

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

研究主題を受けて、本部会では「自ら学び続ける力」を、子供が今もっている資質・能力を土台として、学習課題を見だし（見通し）、解決に向けて試行錯誤し（実行）、振り返りを通して新たな学習課題を見いだす（振り返り）」という「学びのサイクル」を、仲間（ゲーム領域では「友達」）と協働的に回しながら課題解決に向かう力と捉え、子供が資質・能力をより高めていく学習過程を検討してきた。

昨年度までの研究から、主題実現に向けて、ゲームへの没入感が学習課題の発見と課題解決の土台となること、学級の実態に応じた規則の設定・調整が必要であること、そして協働的な学びによって「学びのサイクル」の質が高まることが明らかになった。また、子供の学習状況に応じた教師のかかわりをさらに検討する必要があることが課題として示された。これらを踏まえ、今年度は子供たちの実態に応じた魅力的なゲームを設定するとともに、ボール運動系領域特有の「空間」などの抽象度の高い学びの視点を学級全体で共有し、子供自身が個別の知識や技能だけではなく、状況に応じた動き方に目を向けながら課題解決を繰り返し、次のゲーム領域の学習でも既習内容を活用できる指導の在り方を中心に検討を重ねている。その過程における教師のかかわりとして、課題並列的な学習過程を通して問題発見や自己決定を促したり、停滞・飽和している子供に対してヒト（人的環境）・モノ（物的環境）・コト（学習活動）を視点とした指導や支援を行ったり、教師と子供とで学習評価を充実させたりすることで、ゲームの特性を生かし、子供が仲間と共に自ら学び続ける力を育むことを目指している。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

多様な子供が在籍する学級集団において、子供が仲間とのかかわりを通して自ら学び続けるためには、学びのサイクルを回し続けられるような学習環境デザインが必要だと考えられる。今年度は①課題並列的な学習、②子供の学習状況に応じた教師のかかわり、③デジタル機器の活用を3つの手立てとして、学習環境デザインを検討している。

①課題並列的な学習では、子供の見いだした学習課題を並列に捉え、課題を検討・決定しながら学びを進めることを目指す。

②教師のかかわりでは、昨年度本部会で整理した三種類の言葉かけ（促す、認める、伝える）やヒト・モノ・コトの視点を基に、一人一人の学習状況に応じた支援の在り方を検討している。

③デジタル機器の活用では、課題解決の糸口に気付いたり、子供が必要だと感じる学びをその場で選んだり、仲間の考えから自らの学びを深めたりできるようにすることを促す。

これら3つの手立てを相互に関連させながら指導を進めることで、子供が仲間とのかかわりを通して自ら学び続けることができるようになることを考えた。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

教師と子供による学習評価（形成的評価）は、ゲーム領域の「どうしたら学級全体が楽しめるゲームにできるか」「どうしたらゲームに勝つことができるか」といった課題を解決していくために、学びを支える重要な手立てであると考え。子供は、自分の動き方や友達の考えなどを手がかりに、学習のうまくいった点とうまくいかなかった点を振り返り、新たな学習課題を見いだす。形成的評価を行うことで、学んだ内容が蓄積され、必要に応じて引き出しやすくなり、単元を通して学びが結び付くことで、自ら学び続ける力を育むことにつながっていくと考える。

先行研究から、ゲーム領域における形成的評価の課題点として、低・中学年では自分自身の学習状況の把握や学びの段階的理解が難しい点が挙げられている。そのため教師は、動き方のルーブリックなど学びの視点を継続的に提示し、子供の発言や記述内容・運動の姿を丁寧に見取る必要がある。見取った姿から適切な教師行動を判断し、かかわっていくことで、子供の学びを深めるようにする。また、単元を通して子供に何を学ばせたいのかを教師自身が明確に理解しておくことが、形成的評価を機能させる前提となると考える。

4 学習過程

<第4学年 ゴール型ゲーム>

※子供の姿…本単位における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5 (本時)	6	7
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				自分（チーム）で学習課題を選び、解決に向けて取り組む段階	
子供の姿	特性に触れながらゲームを楽しみ、単元で解決したい学習課題を見いだしている。	ゲーム中や振り返り場面で、学習課題を解決するための方法を考えたり、自分（チーム）について振り返ったりすることで、学びを積み重ねている。				学級で積み重ねてきた学びを生かし、自分（チーム）で選択した学習課題を解決しようとしている。	
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 ゲーム① 5 振り返り 6 ゲーム② 7 片付け 8 整理運動 9 振り返り ※解決したい学習課題を考える	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】				1 準備運動 2 ゲームにつながる運動 3 学習課題の確認 前時までの学習を踏まえ、チームで学習課題を選ぶ。 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 どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか		運ぶ どうしたら相手をかわしてボールをゴールまで運べるか		シュート どのようにシュートすれば得点できるか	
		守る どのように守れば得点を防ぐことができるか		態度 どんな取り組み方(態度)をすれば楽しく運動できるか		チームワーク チームで協力してゲームを進めるためにはどうすればよいか	
		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			

5 一単位時間の学習活動について(7時間中の5時間目で、学習課題は「運ぶ」を想定)

(1) 本時のねらい

学習課題「運ぶ」について、解決方法を選択したり、取り組んだことを友達に伝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) 本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿(＋教師のかかわり) ☆配慮の必要な子供への支援
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「どうしたら相手をかかわしてボールをゴールに運べるか」について、解決方法を考えている。(発問によって学習課題の解決方法について思考を促す。)
4 ゲーム① 5 振り返り① 6 ゲーム②	◎学習課題を意識しながら運動している。(上記のような子供の動きやチーム内での発言を見取り、価値付ける。) ◎パスを受けやすい場所に移動する等、学習課題の解決方法を考えたり、伝えたりしている。(ゲーム領域に共通する学びの視点と結び付け、価値付ける。) ◎振り返り①で出た解決方法を意識して、運動している。 ☆学習課題を意識せず活動している子や解決方法を試す前に諦めてしまう子に対して、作戦ボードや前時の記録を確認して、試すように促す。
7 片付け、整理運動 8 振り返り②	◎学習課題を振り返り、解決するための方法や、ゲーム①の後の振り返りで出た方法を実践した感想等、本時の学びを振り返る。(本時の学習を振り返る発問を行い、次時の学習課題について子供と合意形成する。)

6 実証授業について

第4学年 ゴール型ゲーム 「パ助っ人ゴール」

令和8年10月19日(月) 杉並区立永福小学校 小林 昌宏 主任教諭

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

本部会は、東京都小学校体育研究会の研究主題「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」を受け、子供自身が「学びのサイクル（見通す・実行する・振り返る）」を回しながら、資質・能力を高めていくボール運動領域の学習について研究してきた。

ボール運動は、相手や味方、空間の状況が絶えず変化する中で、状況の判断と意思決定を繰り返す運動である。そのため、ゲームの状況に応じて知識や技能を選択・活用し、仲間と協働して課題を解決することが求められる学習であると捉えている。

本部会では、単元で探究するテーマや毎時間の問いに対して、子供が自身やチームのプレイを振り返ったり、改善を図ったりすることで学びを深めていく過程や、多様なゲーム状況においても思考力、判断力、表現力等を発揮したり知識及び技能を活用したりできるようになることを「深い学び」の姿であると捉える。加えて、状況に応じて判断をし、仲間と協働して課題の解決に取り組む姿を、「自ら学び続ける力」を身に付けた子供の姿と捉える。

以上の目標を達成するためには、子供が仲間との対話を通して課題を明確にし、次のプレイへの見通しをもつことができる教材の設定と学習活動が肝要になる。そこで、子供の実態に応じて学習内容を明確にした教材、子供が自らの学びを客観的に捉えることができるような学習ツールを検討するとともに、形成的評価を充実させられる学習活動を意図的に設定し、これらに対する教師のかかわり方を明らかにすることで、研究主題の達成を目指すこととする。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

本部会では、学習環境は空間や用具を整えるだけでは不十分であり、子供が学習に対して主体的にかかわっていく過程が重要であると捉えている。そして、子供の学びは、教師や仲間との相互作用を通して生成されていくものだ捉えられることから、学級集団の特徴、子供一人一人の実態に合わせた学習環境デザインが重要であるという認識のもと、以下の3点を提案する。

(1) 教材（ゲーム）

型の学習内容から、子供の実態に応じて本単元で子供たちに何を学ばせたいかを明確にすることが重要であると考え。その上で、子供たちが自ら学び続けるにはどうしたらよいか、今年度はサッカーを基に簡易化した教材について複数提案する。

(2) テーマ

子供がゲームで感じたことを基に、探究していくテーマを子供たちとともに設定する。テーマを設定し子供と共有することは、教師が設定する学習内容と子供の思いを繋げるために重要である。多様な子供が重要な他者として子供同士でかかわり合うことができるよう、他者との協働が必然となるテーマやテーマの生成手順を提案する。

(3) 学習ツール

ボール運動は集団対集団の攻防により行われる流動的な運動であるため、ゲームを振り返ることを可能とする記録カードや動画、作戦を考えたり選んだりすることが可能となる作戦ボードなどの学習ツールを媒介として子供同士の対話と気付きを促すようにする。子供が自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けることを促進する学習ツールの具体について提案する。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

(1) 子供自身による学習評価と学習改善

子供が自己の学びを評価し、改善に生かす具体的な手立てとして、単元中盤に「ポートフォリオ検討会」を設定する。子供は撮影した動画や振り返りカード等をポートフォリオし、自らの変容やチームの課題を客観的に見つめ直す。この対話を通して、テーマに対してチームが目指す方向性を主体的・協働的に修正し、次のゲームへの見通しをもつことで、自ら学びを深められるようにする。

(2) 教師による学習評価と授業改善

ゲーム状況において「味方・相手・空間に応じて、どのような意図をもって判断し、プレイを選択したか」「自己やチームの学習をどう修正したか」という試行錯誤のプロセスを多面的に評価できるようにする。そのために教師は、評価の対象や視点を事前に精選・重点化しておき、子供の状況に応じた言葉かけや発問を継続して行うようにする。

4 学習過程

＜第6学年 「サッカーを簡易化したゲーム」＞

※子供の姿…本单元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5	6(本時)	7
段階	運動の面白さを味わい、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。 個人やチームでテーマや学習課題に基づいた探究をする。					
子供の姿	・ゲームのルールを理解し、単元の見通しをもっている。	・効果的な動き方を理解し、テーマに迫るための方法について試行錯誤している。 ・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っている。			・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している。		
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 ・ゲームの面白さについて ・テーマについて	1 テーマの共有 2 ウォームアップ 3 ゲーム① 4 振り返り(全体) 5 ゲーム② 6 振り返り(全体とチーム) ・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の後にチームごとにポートフォリオ検討会を行う。			

5 一単位時間の学習について（7時間中の6時間目を想定）

(1) 本時のねらい

- ・味方がボールを保持している位置やゲームの状況から判断して、攻撃を組み立てられる位置や攻められにくい位置に移動したり、ボールの操作を選択したりすることができるようにする。(知識及び技能)
- ・自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、自己の役割を考えたりすることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- ・テーマに迫るために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、学びを振り返ったりすることで、次の学習に生かす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

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿(+教師のかかわり) ☆配慮の必要な子供への支援
1 テーマの共有 2 ウォームアップ	◎テーマや作戦を意識して、自分がゲームでどのようにプレイしたらよいか、見通しをもっている。
3 ゲーム① 4 チームタイム	◎ゲームやチームタイムを通して、作戦を意識したり、自己の役割について考えたりしながら、チームでテーマに迫るために考えたり試したりしている。 (ゲームの動画、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よう促したり、「作戦がどこまでできているかな」、「この役割のどこがうまくいったかな」と問いかけたりして、テーマに迫るための話し合いにつなげる。) ☆運動が苦手な子供には、「〇〇の時は、どこに動いたらよいか」と具体的なゲーム状況を想起させるような発問をしたり、ゲーム状況に応じた適切なプレイに対して称賛したりする。
5 ゲーム② 6 チームタイム 7 ゲーム③	◎チームタイムで修正した作戦を意識して、チームでテーマに迫るための動きをゲームで試している。 (「シュートを打つためにどのような動きをするとよいか」「どうしてシュートを打つことができたのかな」とゲーム中の動きを振り返る発問を行い、動き方をより深く理解させたり、共有させたりして次の学びにつなげられるようにする。)
8 振り返り(チームごと)	

6 実証授業について

第6学年 ゴール型「サッカーを簡易化したゲーム」

令和8年11月19日(木) 江戸川区立東小松川小学校 陽川 大地 主幹教諭

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

(1) 「自ら学び続ける力」を身に付けた子供の姿

自己の取組に責任をもち、自ら学びのサイクルを回しながら学ぶ過程で、以下の資質・能力を一体的に育むことで、深い学びに迫っていくと考える。

- ・いつでも、どこでも、誰とでも協力し、積極的に取り組んでいる。(学びに向かう力、人間性等)
- ・リズムの世界に没入し、心身を解き放して全身で踊っている。(知識及び技能)
- ・誰もが楽しく取り組むことができるような交流の仕方を工夫している。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 子供が学びを深めていくための教師の在り方について

表現運動系領域の特性である「没入」「解放」「交流」を大切にした授業づくりをし、子供が自ら学びを深められるように、学習状況に応じて指導や支援をしたり、静観したりする。

(例)・心身を解き放すことができるように、導入の活動や言葉かけを工夫する。

- ・いつでも、どこでも、誰とでもかかわることを価値付ける。
- ・教師のリードによって、子供がリズムの世界に没入することができるようにする。
- ・主体性や没入感を妨げないように静観したり、称賛して子供の学びを価値付けたりする。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

(1) 教師のかかわり

①教師のリード

- ・子供が心身を解き放つことができるようにリードする。
- ・子供がリズムの世界に没入することができるようにリードする。

②停滞・飽和する子供へのかかわり

- ・子供のよさを認める称賛の言葉かけをする。
- ・一緒に踊って安心感をもてるようにする。
- ・リズムの口伴奏をしたり、踊る姿を見せたりしてリズムの特徴を捉えられるようにする。
- ・動きの変化を促す問いかけをする。

(2) 変化の貯金箱

子供が見いだした動きの変化を「動き」「リズム」「空間」「かかわり」の4つの観点に分けて書き貯め、学級全体で共有する。子供は自分の踊りに取り入れたり、「この動きをやってみよう」と見通しをもったり、「この動きが気に入った」などと踊りを振り返ったりする。

(3) 没入しやすい選曲

子供の学習意欲を引き出せる音楽や、リズムの特徴を捉えやすい音楽を選ぶ。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

(1) 教師による学習評価

目標	方法
リズムの特徴を捉え、動きに変化を付けて踊る。	観察したり、リードしたり、一緒に踊ったりして、リズムに乗れているか、動きに変化を付けているかを理解する。 【指導改善】
取り入れたい変化や見付けたよい変化を伝える。	・リズムの乗り方をリードする。 ・友達や教師の動きを真似するように促す。 ・変化の貯金箱を一緒に見て、これから取り入れたい変化や、見付けた変化を引き出す。

(2) 子供による学習評価

目標	方法
リズムダンスを楽しむためにはどうしたらよいかを考え、楽しく取り組む。	変化の貯金箱を見て、見通しをもったり振り返ったりする。 一枚ポートフォリオ評価で、リズムダンスを楽しむために大切なことを書き溜める。 【学習改善】 ・取り入れたい変化を選んだり、踊りの中でよいと思った変化を伝えたりする。 ・自己の成長や変容に気付き、次時の踊りに生かす。

4 学習過程

＜第4学年 リズムダンス「リズムフェス2026」＞

※子供の姿…本単元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5（本時）	6
段階	運動との出会い	学び方を知る		踊りを創造する		
子供の姿	○いつでも、どこでも、誰とでも協力し、積極的に取り組んでいる。 ○リズムの世界に没入し、心身を解き放して全身で踊っている。 ○誰もが楽しく取り組むことができるような交流の仕方を工夫している。 ○自己の取組に責任をもち、自ら学びのサイクルを回している。					
	・今までに見付けた動きの変化から、取り入れたい動きを選んで伝えている。 ・リーダーを自分たちで交代しながら、相手の真似をして踊っている。 ・見付けたお気に入りの動きを伝えている。				・踊りに取り入れたい動きの変化やかかわり方を伝えている。 ・多様なかわり方（ミラー、シンクロ、ばらばら、順番、リード等）で踊っている。 ・見付けたお気に入りの動きを伝えている。	
学習活動	心と体をほぐす					
	みんなで踊ってみる					
	見付けた動きの変化を共有する（変化の貯金箱）					
	ペアで即興的に踊る			ペアやグループで即興的に踊る		
	クーリングダウン、学習の振り返り					

5 一単位時間の学習について（6時間中の5時間目を想定）

（1）本時のねらい

- ・動きに変化を付けて踊ったり、友達とかかわり合って踊ったりすることができるようにする。（知識及び技能）
- ・友達が工夫したよいところや、自身が工夫した動き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）

（2）本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（+教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 心と体をほぐす。	☆自分からペアを組むことが難しい子供には、他の子供にペアリングを促したり、他の子供のところへ連れて行って組ませたりする。
2 みんなで踊ってみる。 動きに変化を付けて踊る。	☆リズムに乗ることが苦手な子供には、リズムに乗る姿を子供に見せて、真似するように促す。
3 見付けた動きの変化を共有する。（変化の貯金箱）	☆即興的に踊ることが苦手な子供には、一緒に踊りながら教師や友達の真似をするように促す。
4 ペアやグループで踊る。 ①見通しをもつ ペアやグループを作って取り入れたい動きの工夫や変化を伝える。 ②踊ってみる ③踊りを振り返る お気に入りの動きの変化やかかわりの工夫を伝える。 ※①～③を繰り返す。	◎リズムの特徴を捉えたうえで、動きの変化を付けながら曲の終わりまで止まらずに踊っている。 （「〇〇さんの腕振りがいいね」などと価値付け、他の子供への共有を通してより深い学びにつなげる。） ◎学びのサイクルを回す中で「よい変化を見付ける」「よい変化を取り入れる」「よい変化を伝える」を総合的に働かせている。 （子供が何を变化させたのかを言語化し、価値付けたり、動きながらよい変化を相手に伝える姿を称賛したりするなど、言語化を通してより深い学びにつなげる。）
5 クーリングダウンをする。	☆振り返りを書くのが苦手な子供には、「今日一番大切だったことは何ですか」と個別に問いかける。
6 学習の振り返りをする。	

6 実証授業について

第4学年 リズムダンス「リズムフェス2026」

令和8年11月10日（火） 杉並区立四宮小学校 香西 克哉 主任教諭

保健領域部会

1 保健領域における研究主題の捉え方

(1)「自ら学び続ける力」を身に付けた子供の姿

- ① 健康に関する課題を自分事として捉え、課題を見付け、仲間との対話や協働を通して、課題を解決する方法を見付けることができる。(学びのサイクル)
- ② 授業で学んだことを生活の中で実践し、その経験を振り返ることで新たな課題を見だし、学びを更新し続けることができる。(学びのサイクル・深い学び)
- ③ 授業と生活を往還しながら、自ら健康の保持増進に向けて主体的に判断し、行動する資質・能力を身に付けている。

(2) 子供が学びを深めていくための教師の在り方

- ① 子供が健康課題を自分事として捉えられるよう、生活経験と学習内容を結び付ける場を設定する。
- ② 一人一人の考えを引き出し、仲間との対話や協働的な活動を通して考えを広げたり深めたりできるよう支援する。
- ③ 学んだことを生活の中で実践し、その成果や課題を振り返って次の学びへとつなげられるよう、授業と生活を往還する学習過程を意図的に構成する。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

学習の進め方にかかわること	1 子供自らが学びを進めていける学習過程	自分が選んだ課題を解決していく時間を設ける。
	2 学習との出会い	自分の生活とかかわりのある事象を提示し、自分事として考えることのできる学習との出会いができるように工夫する。
ものにかかわること	3 ワークシート	子供の実態に合わせて学習を進めていけるようワークシートを工夫する。
	4 場の設定	フィールドワークやインタビューなどの活動を取り入れ、自分に必要なことを調べる方法を子供が自ら選択する機会があることで、学びを自己調整していくことができるようにする。
人にかかわること	5 担任教諭と養護教諭の役割分担	養護教諭は専門的なアドバイスを行い、担任は支援の必要な子供へのアドバイスをするなど、役割を明確にして授業を進める。

3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

(1)教師による学習評価について

単元で育成を目指す資質・能力の実現に向け、教師は子供のつまづきや伸びなど学習状況を把握する。個々の子供の見取りをさらに充実させるため、発言や記述から思考の変容を捉え、その結果を授業の進め方に生かすとともに、子供自身が学びを調整して深めていけるようにする。

(2)子供による学習評価について

自己評価を学習カードに毎授業記入し、自分の学習の振り返りを次時に生かし学びのサイクルを回していくことで、学習内容を理解し、学びを深められるようにする。

【学習カードの項目例】

今日の学習を振り返ろう				
4 できた	3 だいたいできた	2 あまりできなかった	1 できなかった	
自分で調べたり、友達と協力して調べたり、考えたりすることができた。		4	3	2 1
自分の考えを書いたり、友達に伝えたりすることができた。		4	3	2 1
学習したことをこれからの生活にいかしたいと思った。		4	3	2 1
次の保健の授業では				
について取り組んでいきたい。				

4 学習過程

<第5学年 「けがの防止」>

※子供の姿・・・本单元における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2～4 (第3時が本時)	5
段階	①学習との出会い ②解決する課題を決める	③選んだ課題を解決していく。	④友達と調べたことや考えたけがを防止する方法を共有する。 ⑤自己の健康課題を解決する。
子供の姿	・けがの防止を自分事として考えている。 ・けがの原因には、環境とその他の人の行動があることを知る。 ・解決する課題を決める。	・自分が選んだ学習課題について、すすんで調べている。 ・調べたことをもとにけがの防止について、理解を深めている。 ・けがを防止する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。 ・生活を振り返り、学習したことを課題解決に生かしている。 ・けがの手当ての仕方を知っている。
学習活動	1 学校内図、学区の地図を見て、けがをしやすところを考える。 2 けがの原因には、環境とその他の人の行動があることを知る。 3 けがを防止するための単元を通しためあてを立て、達成するために何をすればよいのか考える。 4 自分が調べ、防止する方法を考える課題を決める。 5 振り返りをする。	1 課題解決のための学習計画をたてる。 2 けがや事故を防止するために必要なことについて調べる。 ・学校内フィールドワーク ・インターネット・教科書 ・インタビューなど 3 けがを防止する方法を考える。 4 分かったことや防止する方法について友達と話し合う。 5 振り返りをする。	1 けがを防止する方法を友達と共有する。 2 生活を振り返り、けがの防止で続けていきたいことを考える。 3 けがの手当ての仕方を知り、実際にやってみる。

5 一単位時間の学習について（5時間中の3時間目を想定）

（1）本時のねらい

学校や地域でのけが、交通事故、犯罪被害の原因を調べ、けがを防止する方法を考えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

（2）本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿（＋教師のかかわり） ☆配慮の必要な子供への支援
1 前時を振り返り今日の学習計画を確認する。 2 けがや事故を防止するために必要なことについて調べる。 ・学校内フィールドワーク ・インターネット・教科書 ・インタビューなど 3 けがを防止する方法を考える。 4 分かったことや防止する方法について友達と話し合う。 5 振り返りをする。	◎「曲がり角になっているから車が来るのが見えない」「廊下を走っていると向こうから急に曲がってきた人をよけられない。」など、けがの原因になる環境や人の行動に気づき、けがを防止する方法につなげようとしている。 （「なるほど。原因は、これだったんだね」と価値付けたり、「他にも原因はあるかな？」「どういう防止の方法があるかな？」と問いかけたりし、その仕組みをより深く理解する学びにつなげる。） ◎自分で調べたことや友達との情報交換などから得たけがの原因からけがを防止する方法を考える。 （「その防止の方法は原因とつながっているね。」「他の場所との共通点はないかな。」など価値付けたり、問いかけたりし、より考えを深めたり広げたりできるようにする。） ☆調べた原因を「具体的にどうすればよいか」というけがを防止する方法につながらない子供には、「この前廊下を走ってけがをした人がいたよ。」など、実際にけがをしてしまったことを具体的にイメージさせる問いかけをする。

6 実証授業について

第5学年 「けがの防止」

令和8年11月5日(木) 練馬区立練馬第三小学校 綿貫 恵理 教諭

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

本部会の研究主題の捉え方として、子供自身が「やってみたい」「もっとこうしたい」という思いをもちながら、仲間とかかわり、試行錯誤を繰り返すことや学びの場を自ら創っていくことで、自ら学び続ける力が身に付くと考えた。その中で、子供は、「自分から運動遊びにかかわる。」「仲間と相談しながら行い方を工夫する。」「新しい運動遊びやルールを考える。」「振り返りを次の活動に生かす。」という経験を積み重ねることで、自ら学び続ける力を身に付けていく。また、教師は魅力ある運動遊びを提案したり子供の活動を支えたりすることが重要である。

※具体的には学習環境デザインの工夫に示している。

2 多様な子供が「自ら学び続ける」ための学習環境デザインの工夫

本部会が考える学習環境デザインについて、以下の5つの環境があると考えた。



3 教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実について

体育的活動における学習評価とは、子供自身が活動の改善に生かすために活動中及び活動後に自己の学びを評価していくことだと考える。教師は、「より楽しくするためにはどうすればよいか。」に対して、問い返しや価値付けをして次の学びへつなげる支援を行い、子供の小さな変容や学びの過程を丁寧に見取る。子供自身の活動中の自己の学びの評価とは、遊んでみて「運動遊びをやってみてどうだったか。」や「より楽しくするためにはどうすればよいか。」について話し合うことや子供自身が振り返りを通して自らの成長や課題を自覚し、次の活動へ生かすことである。

体育的活動では、「できた・できない」という結果ではなく、運動遊びを通して子供が仲間とかかわりながら、自ら考え工夫し、挑戦し続ける過程を大切にしたい形成的評価を行う。

4 学習過程

<第6学年 「黒門アクティブ！」>

※子供の姿…本単位における「自ら学び続けている子供の姿」

時	1	2	3	4	5	6	7(本時)	8	9	10
段階	①学びを見付ける		②自分で選ぶ		③仲間と学び合う		④振り返る		⑤次につなげる	
子供の姿 (学習活動)	 ・動画や運動遊び集などから運動遊びを知る ・遊んでみる		 ・運動遊びを選ぶ ・人数や行い方を考える		 ・仲間と一緒に遊ぶ ・仲間と工夫する ・新しい運動遊びを生み出す		 ・今日の活動を振り返る ・よさを伝える ・次にしたいことを考える		 ・次回の活動や休み時間でやってみる	

5 一単位時間の学習について（年間10回中の7回目を想定）

（1）本時のねらい

仲間と楽しく活動することができるようにする。

（2）本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の一例： ◎学びを深めている子供の姿(+教師のかかわり) ☆配慮の必要な子供への支援
1 自分で選択した運動遊びを行う。 【運動遊びの例】 ・長なわ遊び ・天大中小 ・ドンじゃん など	◎夢中になって、活動をしている。 （安全面を確保しながら、活動のよさを価値付ける。） ◎運動遊びを試行錯誤したり、話し合ったりしている。 （活動のよさや学びを価値付け、次につなげる言葉かけをする。） ☆活動が止まっている子供やグループには、楽しめない要因を聞き、工夫例を挙げたり、一緒に遊んだりして支援を行う。 ☆一緒に遊び運動遊びの楽しさを共有しながら、話を聞くようにする。
2 遊んだ友達と活動を振り返る。 	◎自分の思いを言葉にして、次の活動につなげようとしている。 ☆言葉を引き出す問いかけをする。  ・今日の遊びはどうだったかな？ ・友達とどんな工夫をしたかな？ ・次はどんな遊びをやってみたい？

6 実証授業について

第6学年 「黒門アクティブ！」

令和8年12月14日（月） 台東区立黒門小学校 山口 竜大 主任教諭

6 夏季合同研究会の会場案内

