

平成29年度 東京都小学校体育研究会 夏季合同研究会
保健領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に
主体的・協働的に取り組む児童の育成



【本日の講師】

中央区教育委員会 統括指導主事 村上隆史 先生

【実証授業】

授業日：平成29年度10月2日（月）

場 所：調布市立第三小学校（最寄り駅：京王 線西調布駅 徒歩7分）




授 業：保健「病気の予防」

授業者：第6学年1組 小島大樹 指導教諭
村瀬智美 養護教諭



1 研究の内容

(1) 研究の視点1について

	知識及び技能	思考力,判断力,表現力等	学びに向かう力,人間性等
保健領域	<p>身近な生活における健康・安全についての基礎的な知識や技能</p> <ul style="list-style-type: none"> 健康な生活、発育・発達、心の健康、けがの防止、病気の予防に関する基礎的な知識 不安や悩みの対処やけがの手当に関する基礎的な技能 	<p>身近な健康課題に気付き、健康を保持増進するための情報を活用し、課題解決する力</p> <ul style="list-style-type: none"> 身近な健康課題に気付く力 健康課題に関する情報を集める力 健康課題の解決方法を予想し考える力 学んだことを自己の生活に生かす力 学んだことや健康に関する自分の考えを伝える力 	<p>健康の大切さを認識し、健康で楽しく明るい生活を営む態度</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己の健康に関心をもつ 自己の健康の保持増進のために協力して活動する 自他の心身の発育・発達などを肯定的に捉える
保健領域部が考える姿	<p>○身近な生活における、「健康な生活」「発育・発達」「心の健康」「けがの防止」「病気の予防」に関する基礎的な知識</p> <p>○自分に合った不安や悩みの対処やけがの手当てに関する基礎的な技能</p> 	<p>◎自分の身近な健康課題に気付く力</p> <p>○健康課題に関する情報を選ぶ力</p> <p>○健康課題の解決方法を考える力</p> <p>○学習したことを自分の生活に生かす力</p> <p>◎学習したことや自分の考えを伝える力</p> 	<p>○自分の健康に関心をもつ</p> <p>◎自分の健康の保持増進のために協力しようという思いをもつ</p> <p>○自分や周りの人の成長を肯定的にとらえる</p> <p>○自分を大切に思う</p> <p>○健康に良い環境をつくる</p> 

※今年度は、◎を重点にして子供の姿を明らかにしていく。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習課程の在り方」についての考え方

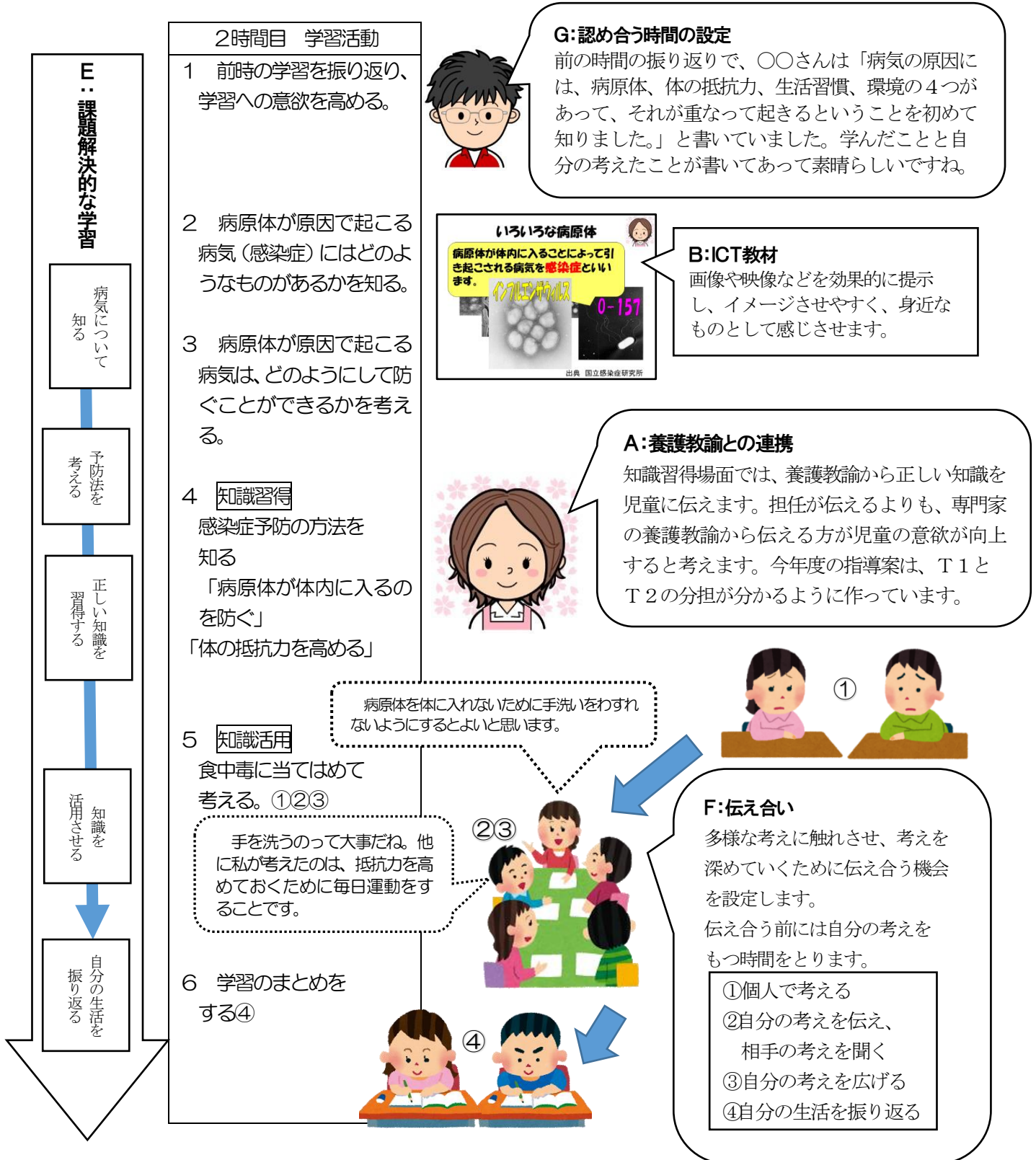
1年目の実証授業から分かったことを取り入れて、三つの資質・能力の関係性やバランスを考えた課題解決的な学習過程を再考していく。また、児童にとって身近で考えたいという意欲が高まる課題についても研究していきたい。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

三つの資質・能力について、具体的な児童の姿を明らかにし、1単位時間ごとにまとめる。教師が授業中にどのように支援、評価していけばよいかも研究し、一緒にまとめていく。

(4) 研究主題に迫る手立てについて

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
A: 養護教諭との連携 B: ICT教材 C: 内容の整理表 D: 具体的な児童の姿	E: 課題解決的学習 (単元計画, 1単位時間) F: 伝え合い (ペア, トリオ, グループ, 学級)	G: 認め合う時間の設定 H: 保健学習通信 I: 教師の意図的な関わり J: 家庭との連携



①単元の目標

	健康・安全についての知識・理解	健康・安全についての思考・判断	健康・安全への関心・意欲・態度
単元の目標	<p>病気の予防について理解している。</p> <p>(ア)病気の起こり方</p> <p>(イ)病原体が主な要因となって起こる病気の予防</p> <ul style="list-style-type: none"> ・病原体が体に入るのを防ぐこと ・病原体に対する体の抵抗力を高めること <p>(ウ)生活習慣病など生活行動が主な要因となって起こる病気の予防</p> <ul style="list-style-type: none"> ・適切な運動、栄養の偏りのない食事をとること ・口腔の衛生を保つこと <p>(エ)喫煙、飲酒、薬物乱用と健康</p> <ul style="list-style-type: none"> ・健康を損なう原因 <p>(オ)地域の保健に関わる様々な活動</p>	<p>病気を予防するために、課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、それらを表現すること。</p>	<p>病気の予防について関心を持ち、学習生活に意欲的に取り組もうとすること。</p>
単元の評価規準	<p>①病気の原因は、病原体、体の抵抗力、生活行動、環境が関わっていることについて、言ったり、書いたりしている。</p> <p>②病原体が体に入るのを防ぐことや体の抵抗力を高めることが必要であることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>③望ましい生活習慣が必要であることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>④口腔の衛生を保つことが必要であることについて言ったり書いたりしている。</p> <p>⑤喫煙は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>⑥飲酒は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>⑦薬物乱用は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p>⑧健康のための活動について、言ったり書いたりしている。</p>	<p>①病気の予防について、教科書や資料などを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりするなどして、それらを説明している。</p> <p>②病気の予防について、学習したことを自分の生活と比べたり、関係を見付けたりするなどして、それらを説明している。</p>	<p>①病気の予防について、教科書や資料などを見たり、自分の生活を振り返ったりするなどの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p> <p>②病気の予防について、課題の解決に向けての話し合いや発表などの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>

②単元の指導と評価の計画


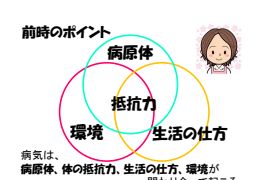


	学習活動	評価規準			評価計画
		知	思	関	
1	<p>1 どうして「風邪」をひくのか考える。</p> <p>2 病気が起こるには、病原体、生活行動、環境が関係すること、病原体は、体に入ると病気を引き起こす細菌、ウィルスなどの微生物のことであることを知る。また、1つの原因がいろいろなことに関わっていることを知る。</p> <p>3 抵抗力について知る。</p>	①		①	<p><関心・意欲・態度—①>病気の予防について、教科書や資料などを見たり、自分の生活を振り返ったりするなどの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p> <p><知識・理解—①>病気の原因は、病原体、体の抵抗力、生活行動、環境が関わっていることについて、言ったり、書いたりしている。</p>

2	<p>1 病原体がもとになっておこる病気とは何かを知る。</p> <p>2 インフルエンザの予防法を考え、「病原体が体内に入るを防ぐ」、「体の抵抗力を高める」の2つの観点を知る。</p> <p>3 食中毒の予防法について考える。</p>	②	①	<p><知識・理解—②>病原体が体内に入るを防ぐことや体の抵抗力を高めることが必要であることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p><思考・判断—①>病気の予防について、教科書や資料などを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりするなどして、それらを説明している。</p>
3	<p>1 生活チェックカードを見て自分の生活を振り返る。</p> <p>2 日本人の死亡原因のグラフから生活習慣病は大人だけの問題ではないことを知る。</p> <p>3 病気の起こり方を知る</p> <p>4 健康な生活を実践する作戦を立て、みんなで考えた方法の中から実践するものを選んで学習カードに書く。</p>	③	②	<p><知識・理解—③>望ましい生活習慣が必要であることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p><思考・判断—②>病気の予防について、学習したことを自分の生活と比べたり、関係を見付けたりするなどして、それらを説明している。</p>
4	<p>1 生活習慣病（生活習慣が関係している病気）には、どんなものがあるか考える。</p> <p>2 なぜ虫歯になるのか予想する。</p> <p>3 「むし歯」「歯周病」の起こり方を知る。</p> <p>4 むし歯予防の4つの視点を知る。</p> <p>5 健康な生活習慣を身につけるには、実践を繰り返すことが大切なことを知ってむし歯を予防の作戦を立てる。</p>	④	②	<p><知識・理解—④>口腔の衛生を保つことが必要であることについて言ったり書いたりしている。</p> <p><関心・意欲・態度—②>病気の予防について、課題の解決に向けての話し合いや発表などの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>
5	<p>1 大人になるまで喫煙をしないのは、大人よりも体に及ぼす影響が大きく、習慣化しやすいためであることを知る。</p> <p>2 喫煙には、どのような害があるか知る</p> <p>3 将来たばこどう付き合っていくかをカードに書く。</p> <p>4 誘われた時に理由をつけてどうするか考える。</p>	⑤	①	<p><知識・理解—⑤>喫煙は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p><関心・意欲・態度—②>病気の予防について、課題の解決に向けての話し合いや発表などの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>
6	<p>1 大人になるまで飲酒をしないのは、大人よりも体に及ぼす影響が大きく、習慣化しやすいためであることを知る。</p> <p>2 飲酒には、どのような害があるか知る</p> <p>3 将来の飲酒に対する考えを学習カードに書く。</p> <p>4 誘われた時に理由をつけてどうするか考える。</p>	⑥	①	<p><知識・理解—⑥>飲酒は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p><思考・判断—①>病気の予防について、教科書や資料などを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりするなどして、それらを説明している。</p>
7	<p>1 薬物乱用が厳しく禁止されているのは、なぜか考える</p> <p>2 薬物乱用の「乱用」の意味を知る</p> <p>3 シンナーの乱用にはどのような害があるかを知る。</p> <p>4 「薬物乱用は絶対にしません」宣言書を書き、意見を交換する。</p>	⑦	①	<p><知識・理解—⑦>薬物乱用は健康を損なう原因となることについて、言ったり書いたりしている。</p> <p><思考・判断—①>病気の予防について、教科書や資料などを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりするなどして、それらを説明している。</p>
8	<p>1 社会の中で、自分たちは健康を守るために、たくさんの方が関わっていることを知る。</p> <p>2 地域の広報誌の中から、保健所や保健センターが行っている活動をさがす。</p> <p>3 病気の予防の学習を活かして、これからどのような生活をしていくか考える。</p>	⑧	①	<p><知識・理解—⑧>健康のための活動について、言ったり書いたりしている。</p> <p><関心・意欲・態度—①>病気の予防について、教科書や資料などを見たり、自分の生活を振り返ったりするなどの学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>

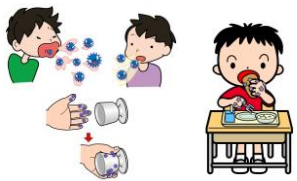










③一単位時間の流れ 第2時「病原体と病気の予防」

目標

関心・意欲・態度	病原体と病気の予防について関心を持ち、課題の解決に向けて話し合い活動や発表などに進んで取り組むことができるようにする。
思考・判断	病原体と病気の予防について、学んだ知識をもとに考えたり説明したりできるようにする。
知識・理解	病原体がもとになって起こる病気を予防するには、病原体が体に入るのを防ぐこと、体の抵抗力を高めておくことが必要であることを理解できるようにする。

学習内容・活動	指導上の留意点○ 評価◇	画面映像
<p>1 前時の学習を振り返り、学習への意欲を高める。</p> <p>・病気は、病原体、体の抵抗力、生活のしかた、環境が関わり合って起こることを確認する。</p>	<p>T 1 「前回の学習を思い出しましょう。」</p> <p>T 2 :環境や生活のしかたが同じでも病気になる人とならない人がいるのは体の抵抗力が大きく関係していることを再確認する。</p> <p>○前時の学習カードより、児童の考えを紹介し、互いを認め合う。また、学習を受けて実践したことを発表する。</p>	<p>「病気の予防」</p>  <p>前時のポイント</p> 
<p>2 病原体が原因で起こる病気（感染症）にはどのようなものがあるのかを知る。</p>	<p>T 2 「病原体が原因となり引き起こされる病気を感染症と言います。」</p> <p>○色々の病原体の画像を提示する。</p> <p>○インフルエンザがどのような病気であるか確認する。</p> <p>T 2 :インフルエンザウイルスの性質や感染経路を解説する。</p>	<p>いろいろな病原体</p> <p>病原体が体内に入ることによって引き起こされる病気を感染症といいます。</p> <p>インフルエンザ</p>  <p>出典 国立感染症研究所</p>
<p>3 感染症はどのように予防することができるのかを考える。</p>	<p>T 1 「感染症を予防するためにはどうしたらよいのでしょうか。」</p> <p>C 「病原体をなくせばよい。」</p> <p>T 1 「病原体をなくすことなどできるのでしょうか？」</p> <p>C 「??？」</p> <p>T 2 「確かに病原体をなくすことが有効ですが、すべての病原体をなくすことは難しいですね。」</p> <p>T 1 「感染症はどのように予防することができるのでしょうか？」</p>	<p>感染症を予防するためにはどうしたらよいのでしょうか。</p> <p>病原体が原因ということは？</p> <p>病原体をなくせばよい？</p> <p>そんなことができます？</p> <p>感染症はどのように予防することができるかな？</p> 

感染症はどのように予防することができるのでしょうか。

<ul style="list-style-type: none"> インフルエンザの予防法を考える。 	<p>T1「インフルエンザをもとに考えてみましょう。」</p> <p>○グループで意見を出し合う。</p> <p>T1：出た意見を板書する。</p>	<p>インフルエンザの予防法を考えよう</p> 
<p>4 感染症の予防法を知る。</p> <p>○病原体が体に入るのを防ぐこと</p> <ul style="list-style-type: none"> 発生源をなくす 道筋を断ち切る <p>○体の抵抗力を高めること</p> <ul style="list-style-type: none"> 食事、運動、休養 予防接種 	<p>T2：児童からでた意見をもとに解説をする。</p> <p>予防の方法は大きく2つに分けられることを説明する。</p> <p>T1「どんなに気をつけていても病原体が体の中に入ってしまうことはあるのではないのでしょうか？」</p> <p>○病原体が体に入るのを防ぐことに加え、抵抗力を高めることがより感染症にかかりにくいことをおさえる。</p> <p>T2：予防接種について補足説明する。</p> <p>T1：前時で学習した病原体、体の抵抗力、生活のしかた、環境とつながっていることを確認する。</p>	<p>感染症を予防するには…</p> <ul style="list-style-type: none"> ○病原体を体の中に入れない ・発生源をなくす ・うつる道筋を断ち切る  <p>感染症を予防するために</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発生源をなくす ・うつる道筋を断ち切る  <p>どんなに気をつけても病原体が体の中に入ってしまうこともあるのでは…??</p>  <p>感染症を予防するには…</p> <ul style="list-style-type: none"> ○体の抵抗力を強くすることも必要です！！  <p>抵抗力を高めるために</p> <ul style="list-style-type: none"> ・抵抗力を強くする  <p>予防接種とは??</p> <p>体が元気な時に、毒性を弱めた病気のもと（ワクチン）を体に入れます。すると、その病気をやっつけようとする抗体というものができます。そのおかげで、病気にかかりにくくなり、かかっても軽く済みます。</p> 
<p>5 食中毒に当てはめて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 食中毒の感染経路を確認する。 4で確認した方法をもとに食中毒の具体的な予防法について考える。 	<p>T1「インフルエンザについてはわかりましたが、他の感染症も同じでしょうか？」</p> <p>T2：食中毒の感染経路を解説する。</p> <p>○個人で考えた後に全体で共有する。</p>	<p>インフルエンザの予防法はわかったけど、ほかの感染症も同じなのかな？</p>  <p>食中毒の予防法を考えよう</p> 
<p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の学習でわかったことと、これからしていきたいことを学習カードに記入する。 	<p>◇学んだ知識をもとにどのような予防のしかたがあるかを考えたり、説明したりしている。(思考・判断)</p>	<p>今日のポイント</p> <p>感染症を予防するには、</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 病原体を体の中に入れないこと (発生源をなくす、うつる道筋を断ち切る) ② 体の抵抗力を強くすること <p>が必要。</p>  

④具体的な児童の姿

知識活用馬面でどのようなことを考えていれば、思考・判断が「十分満足できる状況」「おおむね満足できる状況」なのか、また「努力を要する状況」の児童にどのような支援をしていく必要があるのかを明確にするために、『具体的な評価』を作成している。これは、児童の具体的な姿を予想し、つまずきへ対応するためのものである。

「病気の予防」学習カード② 6年 組 番 名前	
/ ()	感染症の予防 1
1 インフルエンザの予防法で知っていることを書きましょう。	
2 感染症を予防するには、	
<p>【十分満足できる状況】</p> <p>○僕は、食事の前にあまり手を洗っていなかった。これからは、病原体を体に入れないために、手を洗おうと思う。普段は、運動をたくさんしているので、抵抗力は高かまっていると思うから、続けたい。</p>	<p>【おおむね満足できる状況】</p> <p>○病原体を体に入れないために、食事の前には手を洗う。</p> <p>○体の抵抗力を高めるために、毎日運動をする。</p>
4 今日の学習で学んだことと、これからしていきたいことを書きましょう。	

【努力を要する状況】と手立て

○（考えを書けない。）

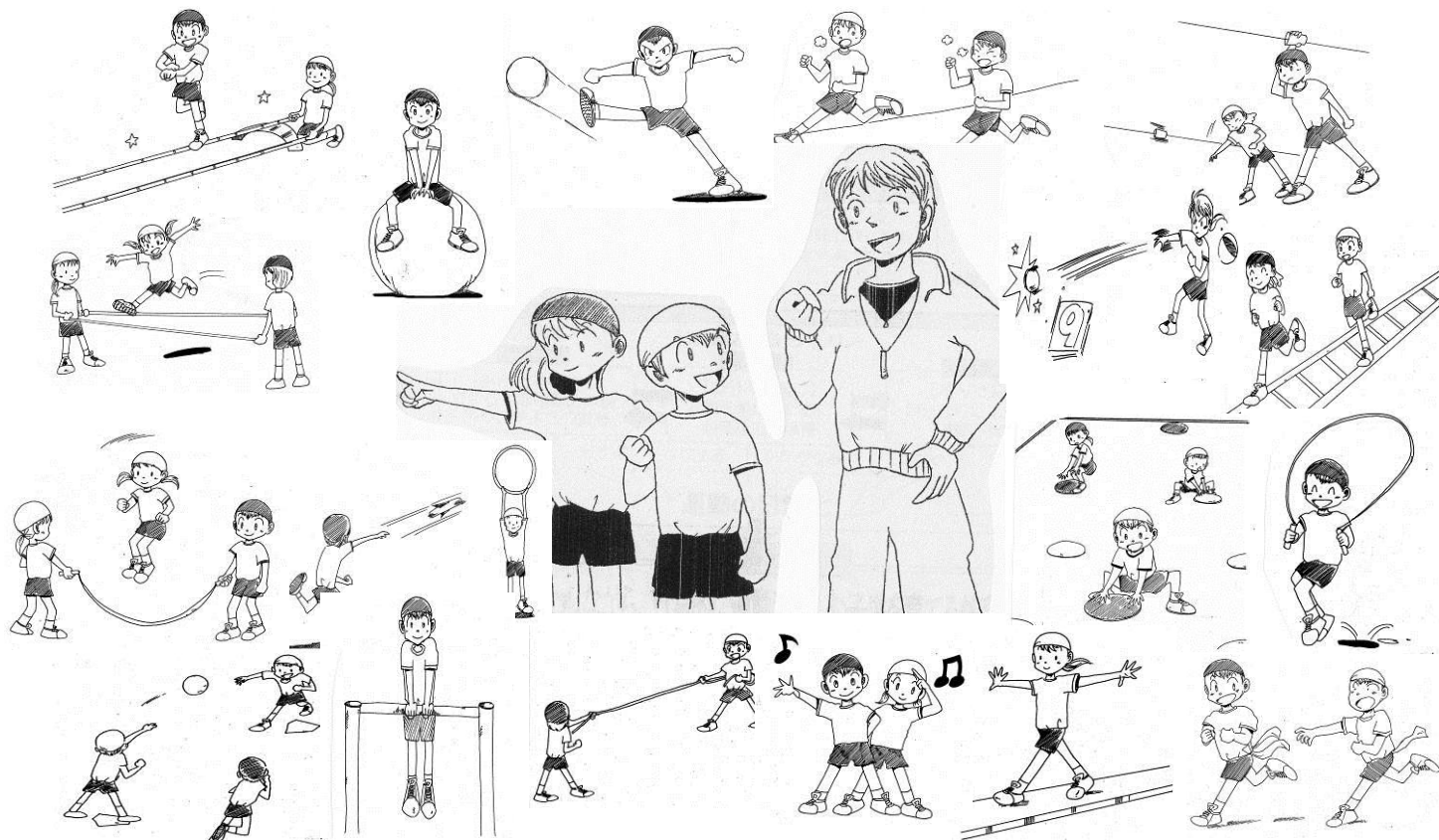
○食中毒にならないように気を付ける。

手立てと「言葉掛け」

- ・本時の学習内容を確認する。
- 「感染症の予防には、どのようなものがあったかな？」
- 「病原体を体に入れないために、インフルエンザの予防法ではどのようなものがあったかな？」
- 「抵抗力を高めるためには、インフルエンザの予防法ではどのようなものがあったかな？」

体育的活動

平成29年8月23日(水) 江東区立豊洲西小学校



★研究主題★

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

講師：瑞穂町教育委員会 統括指導主事

稲富 泰輝 先生

日時：平成29年9月21日(木) 13時45分～

場所：大田区立糎谷小学校 校庭

活動名：「5年わくわく遊びタイム」第5学年による運動遊び

指導者：桑原優介 教諭 石田潤 主任教諭 浦崎涼子 教諭

橋本弘一 主幹教諭 生井みな絵 主任教諭 中軸絢子 教諭

1 研究主題を受けて

(1) 小学校学習指導要領解説 総則編について

健やかな体（第1章第1の2の（3）） …（追加）

学校における体育・健康に関する指導を、児童の発達段階を考慮して、学校の教育活動全体を通じて適切に行うことにより、健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現を目指した教育の充実に努めること。特に、学校における食育の推進並びに体力の向上に関する指導、安全に関する指導及び心身の健康の保持増進に関する指導については、体育科、家庭科及び特別活動の時間はもとより、各教科、道徳科、外国語活動及び総合的な学習の時間などにおいてもそれぞれの特質に応じて適切に行うよう努めること。また、それらの指導を通して、家庭や地域社会との連携を図りながら、日常生活において適切な体育・健康に関する活動の実践を促し、生涯を通じて健康・安全で活力ある生活を送るための基礎が培われるよう配慮すること。

<留意点>

- 中教審答申を受けて、スポーツを「する」のみならず、「みる、支える、知る」などの多様な視点からスポーツとの関わりを考える方向を明示
- 体育科、家庭科、特別活動を中心に全教育活動を通して指導することを重視

教育基本法第2条第1号は、教育の目的として「健やかな身体を養う」ことを規定しており、小学校学習指導要領の総則第1章第1の2の（3）では、体育・健康に関する指導を、児童の発達の段階を考慮して、学校教育活動全体として取り組むことにより、健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現を目指した教育の充実に努めることを示している。健やかな体の育成は、心身の調和的な発達の中で図られ、心身の健康と安全や、スポーツを通じた生涯にわたる幸福で豊かな生活の実現と密接に関わるものであることから、体育・健康に関する指導のねらいとして、心身ともに健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現を一体的に示しているところである。

これからの社会を生きる児童に、健やかな心身の育成を図ることは極めて重要である。体力は、人間の活動の源であり、健康の維持のほか意欲や気力といった精神面の充実に大きく関わっており、「生きる力」を支える重要な要素である。

体育に関する指導については、積極的に運動する児童とそうでない児童の二極化傾向が指摘されていることなどから、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくことと体力向上を重視し、児童が自ら進んで運動に親しむ資質・能力を身に付け、心身を鍛えることができるようにすることが大切である。

このため、教科としての体育科において、基礎的な身体能力の育成を図るとともに、教育課程外の学校教育活動などを相互に関連させながら、学校教育全体として効果的に取り組むことが求められている。

(2) 研究の視点について

①研究の視点1「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

〈第5学年 活動名「5年わくわく遊びタイム」における具体的な子供の姿(例)〉

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
<ul style="list-style-type: none"> ・ <u>自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている。</u> ・ <u>今もっている力で夢中になって遊んでいる。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分に合った運動遊びの行い方に気付いている。 ・ 運動遊びを「より楽しくする」ために行い方を工夫している。 ・ 自分に合った運動遊びを選んでいる。 ・ <u>運動遊びを行う上で起こる問題や、より楽しくするために考えたことを言葉や動作で友達に伝えている。</u> ・ <u>運動遊びを企画し、実施している。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 進んで遊ぼうとしている。 ・ 約束を守り、公正に遊ぼうとしている。 ・ <u>友達と協力して遊ぼうとしている。</u> ・ <u>自分の役割を果たそうとしている。</u> ・ <u>友達の考えや取組を認めようとしている。</u> ・ 安全に気を配ろうとしている。

新学習指導要領の運動領域における三つの資質・能力から、体育的活動における三つの資質・能力の具体的な学習状況を上記のように考えた。体育的活動領域は、このような三つの姿を目指して活動するのではなく、教師が意図的・計画的な運動遊びに出会わせて、子供が遊びに夢中になって取り組む姿が、主題の「主体的・協働的に取り組む姿」であり、その姿の中に三つの姿が表れてくると考える。

体育的活動領域における「知識及び技能」「思考力, 判断力, 表現力等」「学びに向かう力, 人間性等」のそれぞれの考え方は抄録に示した通りである。今年度は5年生で活動を行い、上記の表の下線部分の姿が特に見られるのではないかと考えている。

②研究の視点2「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程のあり方」についての考え方

③研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方 (抄録参照)

(3) 研究主題に迫る手立て

①実証活動校の実態に合った活動計画

総則には、「学校における体育・健康に関する指導を、児童の発達段階を考慮して、学校の教育活動全体を通じて適切に行うことにより、健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現を目指した教育の充実に努めること。」と示されている。各学校によって、体育的活動に取り組むための目的、規模や職員・児童の人数、使える場所や用具に違いがある。今年度の実証活動校の実態を把握し、職員の願いを大切にして活動計画を立てる柔軟な対応をしていく。

②プレイリーダー(指導者)の役割の明確化

近年、都市化や少子化が進展し、社会環境や生活様式が変化したことにより、体を動かすための三つの間(時間、空間、仲間)が減少している状況にある。こうした状況は、児童の運動やスポーツに親しむ資質や能力の育成を阻害するだけでなく、意欲や気力、コミュニケーション能力の低下など、心の発達にも影響を及ぼすとの指摘(※)もある。ただ、子供たちは三つの間がそろえば遊ぶのかというと、そうではない。遊び方をあまり知らない現代の子供たちは、いかに面白く遊べばいいかを伝える、遊びを支える「プレイリーダー」の存在が必要なのである。また、学校が意図的・計画的に児童に運動遊びに出会わせることが求められる時代になってきたと言える。子供と遊びの橋渡しをして、子供たちが楽しく遊べるようにする。そして、そっと身を引いて子供たちに主導権を渡す関わりができるためのプレイリーダーとしての役割を明確にしていきたい。

※「文部科学省 幼児期運動指針 幼児を取り巻く社会の現状と課題」参照

活動案

実証活動校の概要

糀谷小学校の体育的活動の現状

- 教職員数 40人
- 児童数 645人
- 学級数 20学級
- 第5学年 3学級 99人
- 活動場所 校庭(60m×40m)
- 活動方法

＜全校「糀谷エンジョイランド」＞
 ・中休みに学年ごとに分けて取り組む。
 ・教員を1つの運動遊びの場に固定して配置する。
 ・児童は、学級ごとに場をローテーションする。

＜第5学年「5年わくわく遊びタイム」＞
 ・学年を12グループに分けて取り組む。
 ・運動遊び委員会の児童が企画・運営をする。
 ・児童は、グループごとに場をローテーションする。
 ・教員は、遊びの場を回って、児童と楽しんだり、助言したりする。

○体育的活動の実践

- ・糀谷エンジョイランドや5年わくわく遊びタイム以外にも、学級遊びや休み時間の学年鬼ごっこ、学年スポーツ大会に取り組んでいる。
- ・年間10回の体育朝会を行い、体づくり運動などに取り組んでいる。
- ・1学期に校内体力チャレンジに取り組んでいる。
- ・2学期に各学級で体力向上月間、ペースランニング走に取り組んでいる。
- ・3学期に長なわ大会「長なわ5分チャレンジ」や「なわとびチャンピオン」に取り組んでいる。

○校内体制

- ・体育的活動部会が「糀谷エンジョイランド」の企画・運営を行っている。

○児童の実態

- ・休み時間の様子を見ていると、外遊びに取り組んでいる全校児童は6割、第5学年の児童は7割程度いる。遊びの種類は「鬼ごっこ」がほとんどであった。「糀谷エンジョイランド」、「5年わくわく遊びタイム」を始めてから、「ハンドボール」や「バスケットボール」、「鉄棒・ジャングルジム遊び」、「一輪車」、「竹馬」、「天大中小」など遊びの種類が少しずつ増えてきている。また、「鬼遊び」を工夫した「十字おに」や「ピーターパンおにごっこ」、「宝取りおに」なども行っている。

【本年度の体育的活動の設定】

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
	糀谷エンジョイランド										
	5年 わくわく遊びタイム										
体育的活動	体力チャレンジ		9月「体力向上月間」			1月「なわとびチャンピオン」					
	自分の体力の課題に合わせて、体力テストの種目を選び、取り組む。		マラソンカードを用いながら、朝、中休み、昼休み、放課後を活用して、持久走に取り組む。			学級の代表が、短縄や長縄を使って、全校児童に技を披露する。 2月「長なわ大会」 長なわを5分間で跳んだ回数を学級ごとに競う。					
	体育朝会										
	○5月 集団行動・行進		○6月 水泳学習について、ラジオ体操		○7月 盆踊り		○9月 ペースランニング		○11月 ペースランニング		○12月 長なわ
	○1月 短縄		○1月 なわとびチャンピオン		○2月 長なわ大会						

5年わくわく遊びタイムの活動内容

1 目標

- ・ 日常生活に運動を取り入れることで、楽しく遊びながら運動に親しみ、運動好きな児童を育てる。
- ・ 児童だけでも遊びに取り組むことができるようにする。
- ・ 運動を得意としない児童でも運動能力に関係なく取り組めるような、ゲーム性やチャレンジ性の高い遊びを取り入れることで、進んで外遊びができるようにする。
- ・ 運動遊び委員会の児童が、「5年わくわく遊びタイム」の企画・運営をできるようにする。

2 体育的活動に取り組む時間・場所

- ・ 教員が朝学習や休み時間、学級活動の時間にいろいろな運動遊びを紹介し、経験させる。
- ・ 経験した運動遊びを中休みや昼休み（15分間）に取り組む。（移動・準備3分、活動時間12分）
- ・ 校庭に運動遊びの場を設置し、学年を12グループ分け、ローテーションする。

3 実施方法

- 事前に運動遊び委員会の児童と担当教員で、「5年わくわく遊びタイム」の打ち合わせを行う。
- 朝学習や休み時間、学級活動の時間に、運動遊び委員会が企画した運動遊びに取り組む。
- 中休みと昼休みに、経験した運動遊びが広がるようにする。
- 服装は、体育着に着替えずにそのままの服装で活動に取り組む。
- 待ち時間が少なく大勢で参加できる遊びにする。
- ルールは分かりやすいものにして、教員がいなくても児童だけでできる遊びにする。
- 第5学年各担任、専科教員が様々な遊びの場を回り、児童と一緒に運動遊びを楽しんだり、運動遊び委員会の児童に助言したりする。

4 活動の流れ

分	活動内容
3	1. 挨拶、移動、準備
10	2. 運動遊びに取り組む ①集合 ②ルールの確認 ③活動
2	3. 全体で振り返り

～準備・開始の仕方～

はじめに、運動遊び委員会の児童が用具を準備する。次に、グループごとに選んだ運動遊びの場所に移動し、揃ったグループから開始する。

～工夫の仕方～

運動遊びを行っていく中で、さらに楽しくするために児童が話し合いながらルールを変えたり、場を変えたりして工夫できるようにする。

～振り返り方～

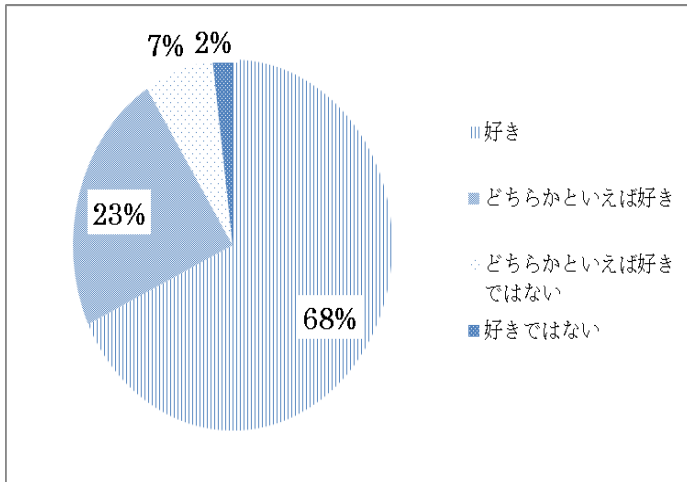
はじめに、その日の運動遊びが楽しかったかを尋ねる。次に、どんな工夫をしたか（選択したか）を簡単に話し合う。最後に、次週の予告（こういうルールで取り組む）や、休み時間にも取り組むよう声掛けをする。

5 運動遊びの内容

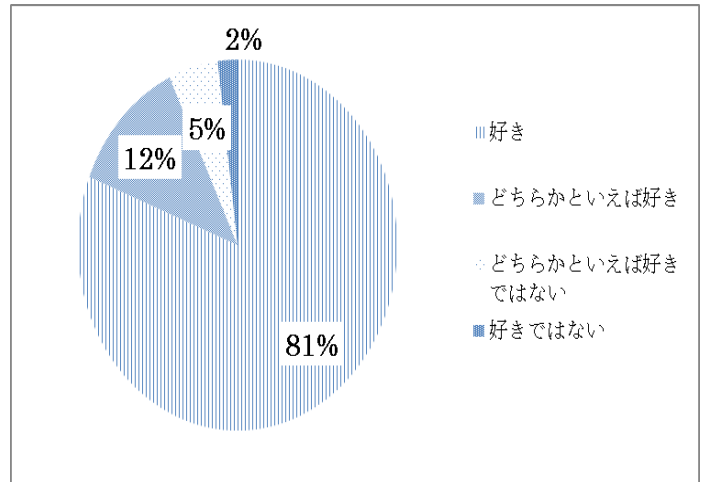
○ 内容については、日常的にその運動遊びに取り組めるように準備が手軽なものを設定する。また、児童に人気のあるものや、身に付けさせたい力にかかわる運動遊びを設定することにより、意欲的に活動に取り組むと考える。

- | | | | | |
|-----------|-----------|-------|--------------|----------|
| ○ぐるぐるリレー | ○十字おに | ○鬼遊び | ○忍者ランド（固定施設） | ○宝取り鬼 |
| ○ドッジビー6むし | ○リズムダンス | ○天大中小 | ○ソフトバレーラリー | ○なげっとスロー |
| ○ロケット投げ | ○キックターゲット | など | | |

質問① 体育の学習が好きですか。



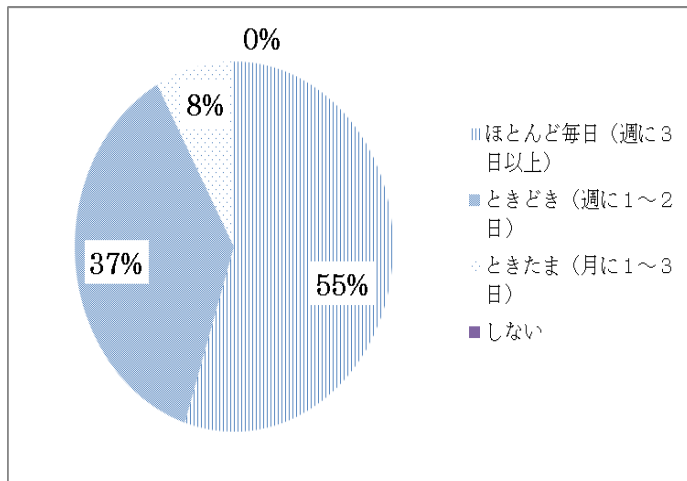
質問② 運動（体を動かす遊びをふくむ）やスポーツをすることは好きですか。



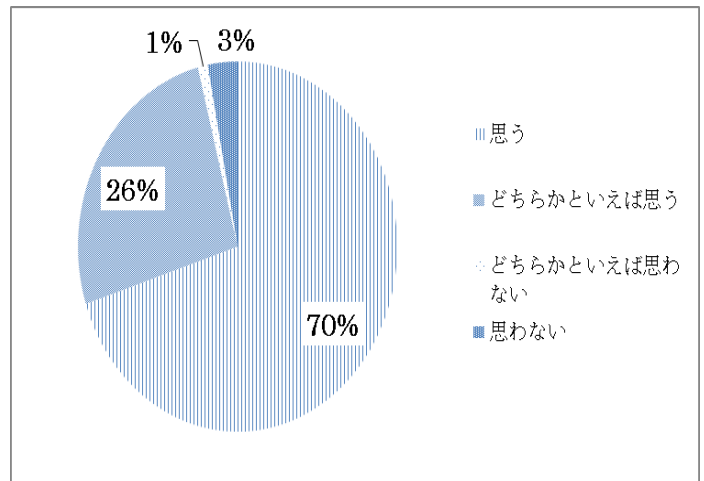
5年生は、体育が「好き」「どちらかといえば好き」と答えた児童は91%であった。運動やスポーツをすることが好き、どちらかといえば好きと答えた児童は93%と非常に高い結果が得られ、体育的活動の実施による成果であると考えられる。

また、大田区立糀谷小学校第5学年では、学年運動遊びの時間である「5年わくわく遊びタイム」の他にも、全校児童で取り組んでいる「糀谷エンジョイランド」や、学年スポーツ大会も行っていて、日常的に外遊びをする機会が多い。また、教員が児童に遊びを紹介することで、少しずつ遊びの種類も広がってきた。

質問③ 運動やスポーツはどのくらいしていますか。



質問④ 運動（体を動かす遊びをふくむ）や、スポーツをもっとしたいと思いますか。



運動やスポーツを週に1日以上運動すると答えた児童は92%だった。また、運動やスポーツをしないと答えた児童はいなかった。第5学年の児童は、どのくらい運動しているかには個人差があるが、積極的に外遊びをしていることが分かる。

運動やスポーツをもっとしたいと思うと答えた児童は96%であった。多くの児童が、今後も運動やスポーツを行いたいと考えていることが分かる。健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現に向けて、小学生の段階で意欲をもたせることは大切である。しかし、4%の児童は運動やスポーツをもっとしたいと考えていないことも分かる。年間を通して、体育的活動を充実させ、児童が夢中になって遊ぶことができるようにしていく必要がある。

5年わくわく遊びタイムの活動内容イメージ図

休み時間や放課後、下校後に

主体的・協働的に取り組む姿

具体的な
児童の姿

創造する

プレイリーダー
の役割

- ・運動遊び委員会の児童は、「わくわく遊びタイム」の企画・運営をする。
- ・「自分たちで遊びを考えたい」「友達と一緒に遊びたい」という自分や友達の願いに応じた運動遊びを工夫する。
- ・自分に合った運動遊びの場で、友達と関わりながら取り組む。

5年わくわく遊びタイム【第5学年】

目標

- ・運動遊びの行い方を工夫し、休み時間や放課後など日常生活に運動を取り入れることができるようにする。
- ・運動遊びの企画・運営をできるようにする。

活動方法

- ・学年を12グループに分けて取り組む。
- ・運動遊び委員会の児童が企画・運営をする。
- ・児童は、グループごとに場をローテーションする。
- ・教員は、遊びの場を回って、児童と楽しんだり、助言したりする。

運動遊びの内容

- | | |
|------------|-----------|
| ○ぐるぐるリレー | ○十字おに |
| ○宝取り鬼 | ○ドッジビー6むし |
| ○ソフトバレーラリー | ○なげっとスロー |
| ○ロケット投げ | ○キックターゲット |
| ○リズムダンス | ○天大中小 など |

運動遊び委員会の児童がプレイリーダーになっていくために…

- プレイリーダーの運動遊び委員会の児童の支援
- 声掛けや子供との話し合い等の教師の積極的な関わり
- 日常化への働きかけ

【運動遊び委員会の児童】

運動遊び集の中から、第5学年の児童が楽しめる運動遊びを選び、用具の準備を行う。

遊び方を選択して楽しむ

【運動遊び委員会担当教員】

運動遊び集を用意し、運動遊び委員会の児童が種目を決める際に助言する。必要な用具を用意する。

知って楽しむ

- ・いろいろな運動遊びの行い方を知る。
- ・運動遊びに学級全員で楽しく取り組む。
- ・ルールを守って友達と仲良く運動する。

糀谷エンジョイランド【全校児童】

目標

楽しく遊びながら運動に親しみ、運動好きな児童を育てる。

活動方法

- ・中休みに学年ごとに分けて取り組む。
- ・教員を1つの運動遊びの場に固定して配置する。
- ・児童は、学級ごとに場をローテーションする。

運動遊びの内容

- リバース ○ドッジビー6むし ○ロケット投げ
○ゴム跳び ○ソフトバレーラリー ○フリースロー
○ボールギャザー ○Gボール ○キックターゲット
○宝取り鬼 ○長縄 など

教師がプレイリーダー

- 運動時間の確保
- 魅力ある運動遊びの提示
- 運動遊びの行い方の提示 (場、ルール、人数)
- 一緒に遊ぶ (手本)
- 励まし、称賛 (夢中になっていること・工夫していること・友達との関わりなど…)

<参考> 総則の新旧対照

新学習指導要領（平成29年6月）	現行学習指導要領（平成20年告示・道徳改訂（平成27年）後）
総則編（P32～34）、体育編（P169～172）	総則編（P24～26）、体育編（P91～93）
第1章 総則 第1 小学校教育の基本と教育課程の役割 2（3）	第1章 総則 第1 教育課程編成の一般方針 3
<p>学校における体育・健康に関する指導を、児童の発達段階を考慮して、学校の教育活動全体を通じて適切に行うことにより、<u>健康で安全な生活と豊かなスポーツライフの実現を目指した教育の充実に努めること。</u>特に、学校における食育の推進並びに体力の向上に関する指導、安全に関する指導及び心身の健康の保持増進に関する指導については、体育科、<u>家庭科及び特別活動</u>の時間はもとより、<u>各教科、道徳科、外国語活動及び総合的な学習の時間</u>などにおいてもそれぞれの特質に応じて適切に行うよう努めること。また、それらの指導を通して、家庭や地域社会との連携を図りながら、日常生活において適切な体育・健康に関する活動の実践を促し、生涯を通じて健康・安全で活力ある生活を送るための基礎が培われるよう配慮すること。</p>	<p>学校における体育・健康に関する指導は、児童の発達の段階を考慮して、学校の教育活動全体を通じて行うものとする。特に、学校における食育の推進並びに体力の向上に関する指導、安全に関する指導及び心身の健康の保持増進に関する指導については、体育科の時間はもとより、家庭科、特別活動などにおいてもそれぞれの特質に応じて適切に行うよう努めることとする。また、それらの指導を通して、家庭や地域社会との連携を図りながら、日常生活において適切な体育・健康に関する活動の促し、生涯を通じて健康・安全で活力ある生活を送るための基礎が培われるよう配慮しなければならない。</p>
<p><留意点></p> <p>○.....（追加）</p> <p>○中教審答申を受けて、スポーツを「する」のみならず、「みる、支える、知る」などの多様な視点からスポーツとの関わりを考える方向を明示</p> <p>○体育科、家庭科、特別活動を中心に全教育活動を通して指導することを重視</p>	

平成29年度 東京都小学校体育研究会夏季合同研究会 体力を高める運動領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

**体力を高める運動
まるわかりリーフレット**
どうして体力を高めるの？

いろいろな運動やスポーツに
生かせるから

健康的に
長生きできるから

暑くても
動ける体になるから

けがや病気になりにくい
体になるから

今がチャンス！！

ちよつど今、
何でもできるように
なりやすい時期だから

ゴールデンエイジ

体力ってどうやって高めるの？

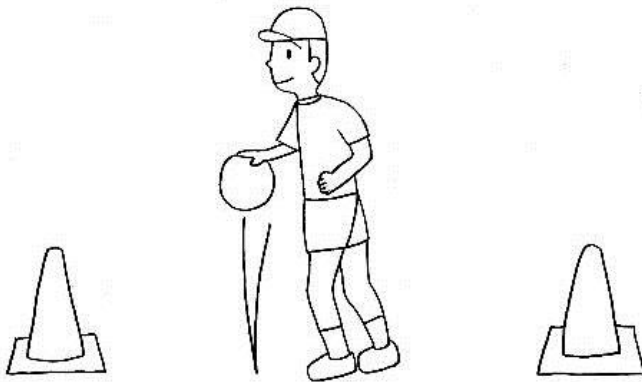
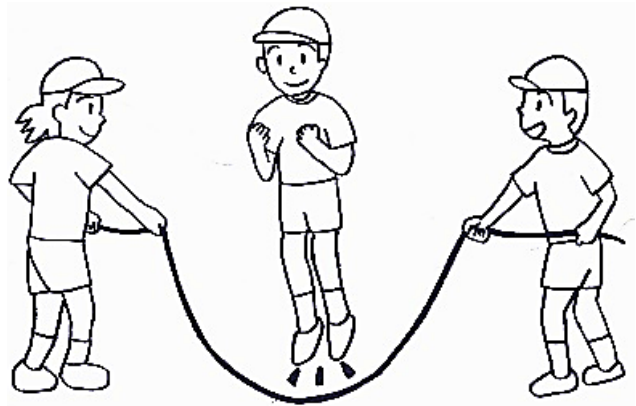
知 なぜその運動に取り組むのかわかる
何がどのくらい難しいか
巧みな動きが
必要なんだ

取 動きのポイントを見付けながら取り組む
自分の得意なところ
から入ったほうが
とべた！

体力が高まった！！

工 動きを工夫する
仲間と遊ぶ 観察しながら遊ぶ 2人で一緒に遊ぶ

入り方の工夫 継続の工夫 人数の工夫 など
さらに体力が高まった！！



体の柔らかさ
高めると 思い通りに動かすようになる
けがをしにくくし続ける

巧みな動き
高めると いろいろな運動やスポーツに
生かせる

体力って何？

力強い動き
高めると 重いものを動かすようになる
疲れにくくし続ける

動きを持続する能力
高めると 同じ動きを長く続けることができるようになる
汗をかいても疲れずに続けられる

【本日の講師】

台東区立田原小学校
副校長

増嶋 広曜 先生

【実証授業】

授業日：平成29年10月19日（木）

場 所：武蔵野市立第三小学校

（最寄駅：吉祥寺駅）

授 業：第5学年1組

体づくり運動「体力を高める運動」

授業者：河野 和顕 主任教諭

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

- 「知識及び技能」については、単に体力の高め方についての知識を習得すること「知る」ことにとどまらず、身体表現を通して体力を高める運動の学び方への「理解」を深めていくことが重要であり、今後もより一層大切にしたい資質・能力である。これは、中学校との接続を図る上でも大切な視点である。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、昨年度までの研究の成果である「自己の体力についての課題解決に向けて思考し判断すること」を大切にしつつ、「他者に伝える力」をより一層育成していくことが大切である。今年度は「他者への伝え方をどのように指導するか」「児童が他者に伝えている姿を、どのように把握し評価するか」について研究していく。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、「仲間の体力についての課題解決に向けた考えや取組を認めて称賛したり励ましたりする態度」をより一層涵養していくことが大切である。「他者に伝える力」と関連する内容であり、研究の視点の一つとしたい。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」についての考え方

*三つの資質・能力を育む学習過程の例

	時	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
第5学年	運動	OT	魔法のストレッチ					往復走				
		長なわ	ドリブル移動	長なわ ドリブル	短なわ	バンブー	短なわ バンブー	固定施設 腕立て	固定施設 腕立て	長なわ ドリブル	短なわ バンブー	
	学習過程	知る	取り組む	振り返る	知る	取り組む	振り返る	知る	取り組む 振り返る	取り組む 振り返る	取り組む 振り返る	
	資質能力	知技 思判表	思判表	思判表	知技 思判表	思判表	思判表	知技 思判表	思判表	知技 思判表	知技 思判表	
学びに向かう力、人間性等【公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全】												

	時	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
第6学年	運動	OT	ウォーキングストレッチ					エアロビクス				
		長なわ	ステップ	長なわ ステップ	いろいろずもう 腕立て伏臥腕屈伸			巧みな動きを高めるための運動 } から運動や 力強い動きを高めるための運動 } 動きを選択				
	学習過程	知る	取り組む	振り返る	知る	取り組む	振り返る	取り組む	振り返る	理解する	理解する	
	資質能力	知技 思判表	思判表	思判表	知技 思判表	思判表	思判表	知技 思判表	思判表	知技 思判表	知技 思判表	
学びに向かう力、人間性等【公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全】												

*OT・・・オリエンテーションちしき

【課題解決的な学習の流れ】

- <知る> 「知識及び技能」の目標である「各種運動の行い方に関する基礎的な知識と基本的な技能を相互に関連しながら身に付けていくこと」から、初めて行う運動に取り組むときは、その運動に関する運動オリエンテーションを行う。
- <取り組む> 習得した知識を基に、「思考力、判断力、表現力等」の目標である、自己の能力に適した課題に気付き、解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする。また、思考し判断したことを言葉や動作等で他者に伝える。
- <振り返る> 体力の高まりや、課題解決に向けた取組、仲間とのかかわりを振り返り、「体力を高める運動における学び方」への理解をより一層深めていく。

【三つの資質・能力について】

<知識及び技能>

- 体力の必要性や体力要素、適時性、体力の高め方を理解する。
- 体の柔らかさ及び巧みな動き、力強い動き及び動きを持続する能力を高める。

<思考力、判断力、表現力等>

- 自己の課題を設定する。
- 動きのポイントを見付けたり、動きを工夫したり選んだりする。
- 他者に言葉や動作で伝える。

<学びに向かう力、人間性等>

- 仲間と見合ったり、記録を取り合ったりする。
- 仲間からのアドバイスを受け入れる。
- 仲間の考えや取組を称賛したり、励ましたりする。

(3) 研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

各観点における児童一人一人の学習状況を的確に把握するため、1時間ごとのねらいに応じて評価の重点化を図る。関心・意欲・態度は早い段階での定着が望ましいことから、新しい運動に取り組む場面に重点を置く。思考・判断は、指導後の変容を見取るため、連続または短期間で見取り、児童が動きを工夫したり、選択したりする場面で重点的に評価していく。運動の技能は、定着や伸びを確認するため、単元後半に置いて4つの体力要素をバランスよく評価する。

【第5学年の重点評価計画の例】

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
関心・意欲・態度		○	○	○	○	○	○	○	○	○
思考・判断	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
運動						○		○	○	○

(4) 研究主題に迫る手だてについて

○児童同士の言葉掛け

昨年度までの研究では、児童の思考を促すために、運動に取り組む児童に対して教師が「なぜ、その運動に取り組むのか」「どうしたらその動きができたのか」などの言葉掛けをしてきた。今年度は、自己の考えや取組を仲間に伝える児童を育成するために、見付けたポイントや工夫した動き等について、児童同士の言葉掛けの内容や場面を明らかにした上で指導と評価を行う。

○学習環境（伝え合う時間「◇◇タイム」等）の工夫

児童同士の学び合いができるよう、運動中や学習の振り返りの際に、「伝えタイム！」（仮称）を設定し、見付けたポイントや工夫した動きを児童同士が伝え合ったり、学習カードに記録したりできるようにする。ただし、伝える側の児童にとっての利点や聞く側の児童の必要感があることが大切であり、それらを児童が感じられるようにするための手立てを工夫する。

○学習カードの工夫

学習カードへの振り返りでは、「できるようになったこと」や「見付けたポイント」、「仲間からアドバイスされたこと」、「仲間にアドバイスしたこと」等について書き込めるようにする。

○グルーピングの工夫

よりよい学び合いが行われるよう、技能差や交友関係に配慮し、グルーピングをする。ただし、単元後半には、自己の体の状態や体力に応じて動きを選択するための小グループを作る等の配慮が必要であり、そのための手立てを具体化する。

第5学年 体育科学習指導案

日 時：平成29年10月19日（木）
 5校時（13：40～14：25）
 会 場：武蔵野市立第三小学校
 対 象：第5学年1組 41名
 授業者：河野 和頌 主任教諭

1 単元名 体づくり運動「体力を高める運動」

2 単元の目標

- (1) ねらいに応じて、体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動をすることができるようにする。
- (2) 自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- (3) 運動に進んで取り組み、約束を守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

(1) 体ほぐしの運動

観 点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
運動への 関心・意欲・態度	○体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができるよう、進んで取り組もうとしている。	①体ほぐしの運動に進んで取り組んでいる。 ②運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合っている。
運動についての 思考・判断	○自分の体の状態に応じて運動の行い方を工夫している。	①体ほぐしの運動の行い方を理解し、自己や仲間の心と体の状態に気付いている。 ②自己が気付いた心や体の変化やみんなで行って楽しいと感じた運動を仲間に伝えている。

(2) 体力を高める運動

観 点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
運動への 関心・意欲・態度	○体力を高めることができるよう、運動に進んで取り組むとともに、約束を守り助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	①体力を高める運動に進んで取り組んでいる。 ②運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合っている。 ③運動を行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。 ④運動の行い方について仲間の気付きや考え、取組のよさを認めている。 ⑤運動の場の危険物を取り除くとともに、用具の使い方や周囲の安全に気を配っている。
運動についての 思考・判断	○自分の体力に応じて、運動の行い方を工夫している。	①体力の必要性や体力を高めるための運動の行い方を理解している。 ②体力を高めるためにどのような運動に取り組むとよいか、自己の課題を見付けている。 ③自己の体力に応じた動きを選んでいる。 ④体力を高めるための運動のポイントを見付け、それを生かした運動を工夫している。 ⑤自己やグループで工夫した運動の行い方を仲間や他のグループに例示して見せたり、言葉で伝えたり、説明したりしている。
運動の技能	○体力を高める運動について、ねらいに合った動き（動作）を身に付けている。	①体の柔らかさを高めるための運動のねらいに合った動きができる。 ②巧みな動きを高めるための運動のねらいに合った動きができる。 ③力強い動きを高めるための運動のねらいに合った動きができる。 ④動きを持続する能力を高めるための運動のねらいに合った動きができる。

4 単元の指導と評価の計画

時間	I期				
	1	2	3	4	
内容	体ほぐしの運動		体力を高める運動		
指導のねらい	体ほぐしの運動の 行い方を理解し、手 軽な運動を行い、体 ほぐしの運動に進 んで取り組むこと ができるようにす る。	自己の心と体の状態 に応じて運動を工夫 するとともに、自己や 仲間の考えたことを 仲間に伝えることが できるようにする。	体力を高める運動の必 要性や適時性、学習の進 め方などを理解し、長な わのポイントを見付け、 ポイントを生かして運 動することができるよ うにする。	魔法のストレッチとドリ ブル移動のねらいや 行い方を理解し、なめら かに行うためのポイン トを見付け、ポイントを生 かして運動すること ができるようにする。	
学習 内容 ・ 活動	○一人でできる律動的な運動 ・いろいろウォーキング		全体オリエンテーション	○体の柔らかさを高め るための運動	
	○2～3人でできる手軽な運動			運動オリエンテーション 魔法のストレッチ	
	・新聞鬼 ・新聞キャッチ ・新聞2人3脚		○巧みな動きを高めるための運動 運動オリエンテーション	運動オリエンテーション	
	・風船鬼 ・風船トランポリン ・いろいろアタック				
	○グループでできる手軽な運動 ・何人乗れるかな ・風船アタック1				
	○全員でできる手軽な運動 ・新聞おくり ・風船アタック2		長なわ	ドリブル移動	
	学習 活動 に 即 した 評 価	運動への 関心・意欲・態度	①	②	①
運動についての 思考・判断		①	②	①②④	②④
運動の技能		/			
具体的な 児童の姿	【関・意・態①】 体ほぐしの運動に 進んで取り組んで いる。 【思・判①】 体ほぐしの運動の 行い方を理解し、心 と体が関係し合っ ていることに気付 いている。	【関・意・態②】 運動を行う際の約束 を守り、うまくできな い仲間の補助をした り、励ましや称賛の言 葉を掛けたりしてい る。 【思・判②】 運動を行って気付い た心や体の変化や楽 しいと感じたことな どを伝えている。	【思・判①】 体力を高める運動の必 要性や適時性、学習の進 め方を知ることができ ている。 【思・判②】 長なわを行うと巧みな 動きが高まることを理 解し、長なわを跳ぶ際 の自己の課題を見付け ている。 【思・判④】 長なわに入るタイミン グや入る位置など、長な わを跳ぶためのポイン トを見付け、ポイントを生 かして運動している。	【関・意・態①】 ドリブル移動に繰り返 し取り組もうとしたり、 ポイントを見付けよう としたりしている。 【思・判②】 ドリブル移動を行うと 巧みな動きが高まるこ とを理解し、ドリブルで 移動する際の自己の課 題を見付けている。 【思・判④】 ドリブルの際の手の使 い方や力の調整、ボール をつく位置などのドリ ブル移動のポイントを生 かして運動している。	

I 期			
5	6	7	8 (本時)
体力を高める運動			
自己の体力に応じた動きを選び、工夫して取り組むとともに、工夫したことを仲間に伝えたり仲間の取組を認めたりすることができるようにする。	短なわのねらいや行い方を理解し、自己の課題を把握するとともに、なめらかに行うためのポイントを見付け、ポイントを生かして運動することができるようにする。	バンブーステップのねらいや行い方を理解し、自己の課題を把握するとともに、なめらかに行うためのポイントを見付け、ポイントを生かして運動することができるようにする。	自己の体力に応じた動きを選び、工夫して取り組むとともに、工夫したことを仲間に伝えたり仲間の気づきや考え、取組のよさを認めたりすることができるようにする。
○体の柔らかさを高めるための運動 魔法のストレッチ			
○巧みな動きを高めるための運動	○巧みな動きを高めるための運動		
長なわの動きの中から動きを選んで取り組む。	運動オリエンテーション	運動オリエンテーション	短なわの動きの中から動きを選んで取り組む。
ドリブル移動の動きの中から動きを選んで取り組む。	短なわ	バンブーステップ	バンブーステップの動きの中から動きを選んで取り組む。
④	①	③	④
③⑤	②④	②④	③⑤
			①
<p>【関・意・態④】 仲間の取組に励ましや称賛の言葉を掛けたり、運動の補助をしたりしている。</p> <p>【思・判③】 長なわやドリブル移動の動きの中から、もう少しでできそうな動きやもっとなめらかにしたい動きを選んでいく。</p> <p>【思・判⑤】 長なわで入る方向を変えて跳んだり、ドリブル移動でコースを変えてドリブルをしたりするなど、運動に工夫して取り組むとともに、工夫したことを例示して見せたり、言葉で伝えたり、説明したりしている。</p>	<p>【関・意・態①】 短なわに繰り返し取り組もうとしたり、ポイントを見付けようとしていたりしている。</p> <p>【思・判②】 短なわを行うと巧みな動きが高まることを理解し、短なわを跳ぶ際の自己の課題を見付けている。</p> <p>【思・判④】 短なわを跳ぶ際の足の着き方やなわの回し方など、短なわのポイントを見付け、ポイントを生かして運動している。</p>	<p>【関・意・態③】 バンブーステップで使用する用具を場に設置したり、片付けたりしている。</p> <p>【思・判②】 バンブーステップを行うと巧みな動きが高まることを理解し、バンブーステップの自己の課題を見付けている。</p> <p>【思・判④】 バンブーステップの足の着き方や重心の高さ、ステップするタイミングなど、バンブーステップのポイントを見付け、ポイントを生かして運動している。</p>	<p>【関・意・態④】 仲間の取組に励ましや称賛の言葉を掛けたり、運動の補助をしたりしている。</p> <p>【思・判③】 短なわやバンブーステップの動きの中から、もう少しでできそうな動きやもっとなめらかにしたい動きを選んでいく。</p> <p>【思・判⑤】 短なわで人数を変えて跳んだり、バンブーステップで体の方向を変えたりするなど、運動に工夫して取り組むとともに、工夫したことを例示して見せたり、言葉で伝えたり、説明したりしている。</p> <p>【運動①】 魔法のストレッチの行い方を理解し、息を吐きながら体を伸ばしたり、正しい方向に体を向けたりしている。</p>

Ⅱ期			
9	10	11	12
体力を高める運動			
往復走、固定施設を使った運動、腕立て伏臥腕屈伸のねらいや行い方を理解し、仲間と助け合ったり、周囲の安全に気を配ったりしながら運動に取り組むことができるようにする。	自己の体力に応じた動きを選び、工夫して取り組むとともに、工夫したことを仲間に伝えたり、仲間の気付きや考え、取組のよさを認めたりすることができるようにする。	自己の体力に応じた動きを選び、工夫して取り組むとともに、工夫したことを仲間に伝えたり、仲間の気付きや考え、取組のよさを認めたりすることができるようにする。	体力を高めるための運動に進んで取り組み、ねらいに合った動きをすることができるようにする。
○動きを持続する能力を高めるための運動			
運動オリエンテーション	往復走		
○力強い動きを高めるための運動		○巧みな動きを高めるための運動	
運動オリエンテーション			
固定施設を使った運動	固定施設を使った運動	長なわの動きの中から動きを選んで取り組む。	短なわの動きの中から動きを選んで取り組む。
腕立て伏臥腕屈伸	腕立て伏臥腕屈伸	ドリブル移動の動きの中から動きを選んで取り組む。	バンブーテップの動きの中から動きを選んで取り組む。
②⑤	④	④	①
①	⑤	⑤	
	③	②	④
<p>【関・意・態②】 仲間の往復走の記録をとったり、腕立て伏臥腕屈伸の補助をしたりしながら仲間と助け合って運動に取り組んでいる。</p> <p>【関・意・態⑤】 固定施設で、周囲の様子を見ながら仲間と接触しないように運動したり、腕立て伏臥腕屈伸の場の危険物を取り除いたりするなど、周囲の安全に気を配っている。</p> <p>【思・判①】 動きを持続する能力を高めるための運動や力強い動きを高めるための運動のねらいや行い方を理解している。</p>	<p>【関・意・態④】 仲間の取組に励ましや称賛の言葉を掛けたり、運動の補助をしたりしている。</p> <p>【思・判⑤】 往復走で走る距離を変えたり、腕立て伏臥腕屈伸で足の位置や手を着く位置を変えたりするなど、運動を工夫して取り組むとともに、工夫したことを例示して見せたり、言葉で伝えたり、説明したりしている。</p> <p>【運動③】 固定施設を使った運動や腕立て伏臥腕屈伸で、負荷がかかった状態で自分の体を支えたり、体を支えて移動したりしている。</p>	<p>【関・意・態④】 仲間の取組に励ましや称賛の言葉を掛けたり、運動の補助をしたりしている。</p> <p>【思・判⑤】 長なわで入る方向を変えて跳んだり、ドリブル移動でコースを変えてドリブルをしたりするなど、運動に工夫して取り組むとともに、工夫したことを例示して見せたり、言葉で伝えたり、説明したりしている。</p> <p>【運動②】 長なわやドリブル移動でタイミングよくなわに入ったり、なめらかにボールを操作しながら移動したりしている。</p>	<p>【関・意・態①】 短なわやバンブーステップに繰り返し取り組もうとしたり、工夫して運動しようとしていたりしている。</p> <p>【運動④】 往復走で、呼吸を整えながら走ったり、同じペースで走ったりしている。</p>

5 一単位時間の流れ

(1) 第5学年（8/12時間）〔本時案〕

①目標

【態 度】運動の行い方について仲間の気付きや考え、取組のよさを認めることができるようにする。

【思 考・判 断】自己の体力に応じた動きを選ぶことができるようにする。

自己やグループで工夫した運動の行い方を仲間や他のグループに見せたり、言葉で伝えたり、説明したりすることができるようにする。

【運 動】体の柔らかさを高めるための運動のねらいに合った動きができるようにする。

②展開

学習活動	○指導上の留意点	◆評価（評価方法）
1 本時の学習課題を確認する。		
動きを工夫して運動し、体力を高めよう。		
2 準備運動を行う。	○手軽な運動を行い、主運動につながる部位をほぐす。	
3 体の柔らかさを高めるための運動 「魔法のストレッチ」 ・長座体前屈の姿勢から開脚し、床の板目を基準にして体を前に倒し、最初の体の状態を確認する。 ・「魔法のストレッチ」を行う。 ・再度板目を使い、体の柔らかさの高まりを確認する。	○各部位を意識するよう言葉掛けをする。 ○適度な曲げ伸ばしを行っているかを確認する。 ○ゆっくり呼吸をしながら曲げ伸ばしを行うよう言葉掛けをする。 ○数値の高まりだけではなく、実感としての高まりを振り返らせたり、実感させたりする言葉掛けをする。	◆体の柔らかさを高めるための運動のねらいに合った動きができてい る。 (観察)
4 巧みな動きを高めるための運動 「短なわ」 ・体力を高める運動の学び方を確認する。 ・自己の体力に応じた動きを選び、ポイントを生かして取り組む。 ・動きに工夫を加え、さらに巧みな動きを高める。	○動きを選ぶ基準（もう少しでできそうな動き、もっとなめらかにしたい動き）や工夫の視点を確認する。 ○巧みな動きを高めることにつながる工夫になっているかどうかを互いに見合いながら運動に取り組ませる。 ○ポイントを生かして運動したり、動きに工夫を加えたりして、巧みな動きを高めている児童を称賛する。	◆自己の体力に応じた動きを選ぶことができている。 (観察) ◆自己やグループで工夫した運動の行い方を仲間や他のグループに伝えることができている。 (観察)
5 巧みな動きを高めるための運動 「バンブーステップ」 ・自己の体力に応じた動きを選び、ポイントを生かして取り組む。 ・動きに工夫を加え、さらに巧みな動きを高める。	○自己の工夫を仲間に伝えながら運動に取り組むように働き掛けたり、工夫したことを仲間や他のグループに伝える場面を設定したりする。 ○仲間の考えや取組について励ましの言葉を掛けたり、よいところを自己の動きに取り入れたりするなど、互いのよさを認め合っている児童を称賛する。 ○バンブーステップでは、竹の代わりに短なわを使用する。	◆運動の行い方について仲間の気付きや考え、取組のよさを認めることができている。 (観察)
6 整理運動を行う。	○使った部位をほぐすよう言葉掛けをする。	
7 学習の振り返りを行う。	○以下の視点で学習カードに振り返るとともに、全体で共有し価値付ける。 ・体力を高めることができたか。 ・動きを工夫することができたか。 ・仲間の考えや取組を認めることができたか。	◆運動の行い方について仲間の気付きや考え、取組のよさを認めることができている。 (発言・学習カード)

平成 29 年度 東京都小学校体育研究会夏季合同研究会 ゲーム領域部会

<東京都小学校体育研究会 研究主題>

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

【本日の講師】 武蔵村山市立第四小学校 副校長 石田 玲奈 先生



【実証授業】

<授業> ゲーム領域 ゴール型ゲーム

「GO GO 陣取り! (仮)」

<授業者> 第3学年1組 橋本 健

<授業日> 平成29年10月30日 (月)

<授業時間> 13:45~14:30

<場所> 中野区立谷戸小学校校庭

雨天時: 体育館

<アクセス>

① JR線 東中野駅 西口下車 徒歩10分

② JR線 中野駅 南口下車 徒歩15分

③ 都営大江戸線 東中野駅 A3出口 徒歩10分

④ 都営大江戸線・営団メトロ丸の内線 中野坂上駅
A2出口 徒歩15分

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の学習状況」についての考え方

- 「知識及び技能」については、児童がゲームの特性を味わう中で、ゲームの行い方や基本的なボール操作、ボールを持たないときの動きについての知識を習得することができるようにする。また、ゲームをさらに楽しむための基本的な動きを身に付けていけるよう、研究を進めていく。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、どうしたらみんなが楽しめるゲームになるかを考える「規則の工夫」と、どうしたら相手に勝てるかを考える「簡単な作戦」を大切にしながら、今年度は、ゲーム間の「振り返り」を中心とした「他者に伝える力」の育成を重点に研究を進めていく。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、これまでも重視してきた「勝敗を受け入れる」、「友達と協力したり、友達のよさを称賛したりすること」に加え、「友達の考えを受容すること」を重点に研究を進めていく。これらは、「思考力、判断力、表現力等」における「他者に伝える力」との関わりが強く、その関係性についても研究を進めていく。

<今年度行う「陣地を取り合うゲーム」における3つの資質・能力の学習状況>

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームの行い方を理解している。 ●基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。 ●ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ●ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 ●ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームに進んで取り組もうとしている。 ●勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ●友達の考えを認め、受け入れようとしている。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、その学習過程の在り方」についての考え方

6年間を見通した計画的かつ系統的な指導を行うためには、まず、1・2年の低学年と、3・4年の中学年でそれぞれ2年間を見通した授業づくりを行っていく。そして、2年生と3年生、4年生と5年生の繋ぎ目の学年では、学習内容のつながりを重視したゲーム開発や授業づくりを行っていく。特にボール運動への接続については、遊びからスポーツ文化へのつながりを大切にして授業づくりを行っていく。また、一単位時間ごとの「振り返り」の在り方に重点を置いて学習過程を作成し、児童の学習状況に応じた、最も有効な振り返りの視点、教師の支援を明らかにしていく。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

三つの資質・能力について、「児童の具体的な姿（十分満足できる、おおむね満足できる、努力を要する）」を明確に設定する。そして、児童の具体的な学習状況と照らし合わせてそれぞれの資質・能力の習得状況を把握・評価し、その後の的確な指導や有効な支援につなげていく。

(4) 研究主題に迫るための手だて

○はじめの規則が簡単で工夫しやすく、どの児童も夢中になって取り組むことができるゲームの開発

「陣地を取り合うゴール型ゲーム」の特性を十分に味わい、児童が夢中になって運動に取り組むことができるようなゲーム開発を行った。

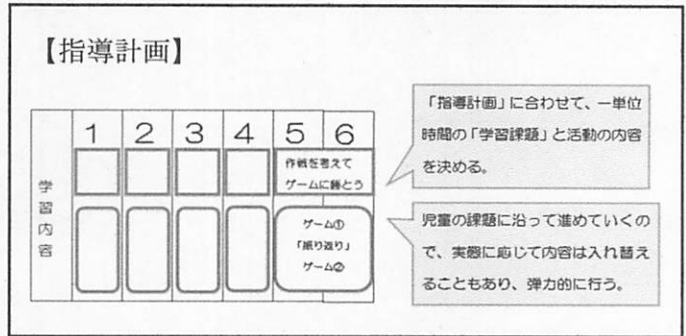
ゲーム開発では、4つの視点を設定し、児童自らが楽しみながら、自分たちのゲームをつくっていくことができるようなゲーム内容を設定した。

- ① どの児童も活躍できる（今もっている力で楽しめる）
- ② どのチームでも勝つ可能性がある。
- ③ 規則や作戦を工夫しやすい
- ④ 力いっぱい動ける

○児童の学習状況に応じた指導計画の作成

児童が楽しさや喜びを味わいながら学習を進められるようにするためには、児童の思考の流れに沿った指導計画を作成することが大切である。

そこで、単元を通してどのように学習していくのかを具体的に示し、それぞれの時間の学習課題や教師の意図的な言葉掛けを明確にした指導計画の作成を行った。



○「他者に伝える力」「友達の考えを受容する態度」を育む「振り返り」

「他者に伝える力」「友達の考えを受容する態度」を育むために、自分の考えをもち、それを基にチームや学級全体で、お互いの考えを伝え合う「振り返り」の時間を構築することが大切である。

「振り返り」とは、ゲームとゲームの間や一単位時間の最後に時間を設定し、児童の思考に沿った課題について話し合い、解決していく活動である。

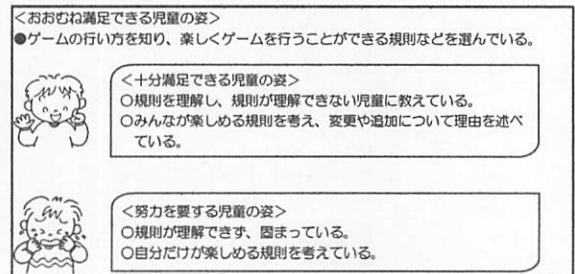
「振り返り」では、児童一人一人が自分たちの課題に対して、根拠をもちながら考えを発表できるようにしていく。また、その意見に対して付け加えや別の考えが出るような教師の意図的な言葉掛けを行う。「振り返り」を行うことで、様々な考えを知ることができ、児童自ら、思考を広げながら、確実に課題解決的な学習に取り組めるようにしていく。

学習課題の確認
準備運動
ゲームにつながる運動
ゲーム①
振り返り①
ゲーム②
整理運動
振り返り②

○「児童の具体的な姿」を想定した上での評価と指導

評価規準を作成し、意図的、計画的に評価するようにした。また、一単位時間の評価については、児童の状況を無理なく的確に把握できるように、評価方法と評価場面を考慮しながら、評価項目をできる限り、1、2項目に重点化した。

さらに、学習活動における児童の具体的な姿を設定し、「いつ、何を、どのように評価するのか」を決め、児童への指導に生かすことができるようにした。



2 単元の目標及び評価規準

(1) 単元名

ゲーム領域：ゴール型ゲーム「陣地を取り合うゴール型ゲーム」

(2) 単元の目標

技能	基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
態度	運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、用具の準備や片付けをしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
思考・判断	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

(3) 単元の評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
運動への 関心・意 欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームに進んで取り組もうとしている。 ○規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ○友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ○ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達のよさを伝え合ったり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。
運動につ いての思 考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ○易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ○ゲームの型の特徴に合った簡単な作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①仲間と協力して、ゲームを楽しくすることができるよう、プレーヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームをするときの規則などを選んでいる。 ②ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。
運動の 技能	<ul style="list-style-type: none"> ○易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①味方にボールを手渡すことができる。 ②ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができる。

3 ゲームの内容

○ゲームの内容「GO GO 陣取り! (仮)」

はじめのゲーム

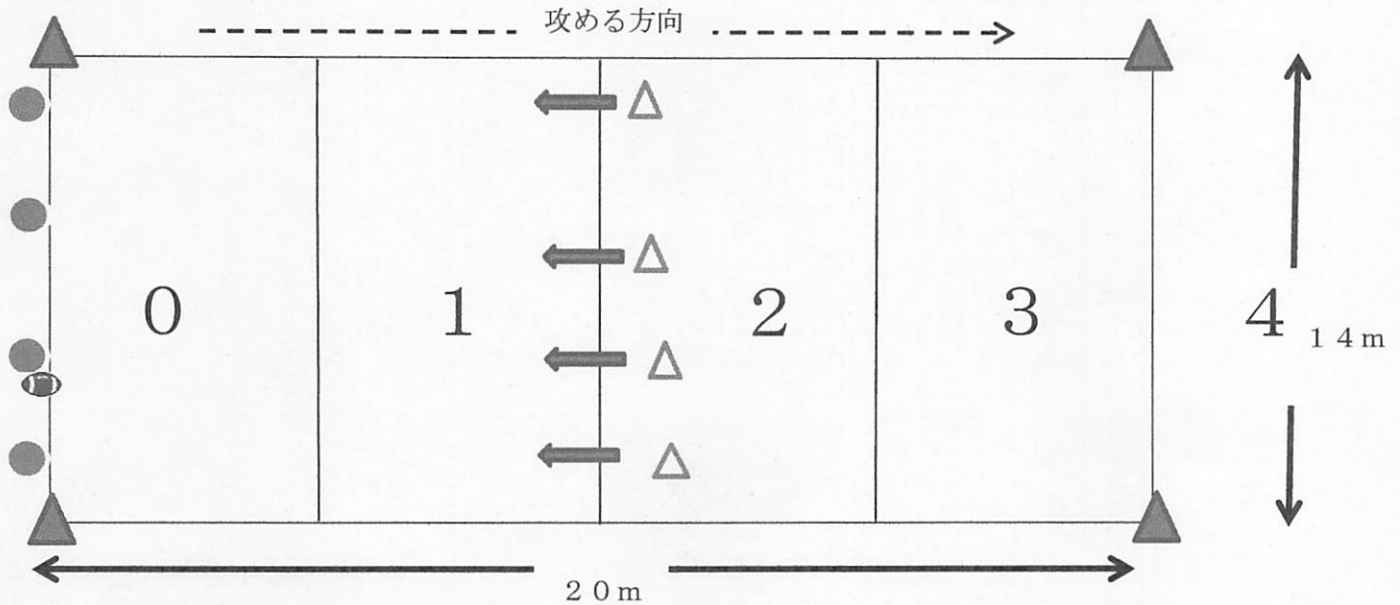
- ☆人数：4対4 ☆ボールは1つ (小学生用フラッグフットボール) タグ1人2本 (短冊形)
- ☆1ゲーム2セット表裏 ☆1セットの攻撃は4回。1回の攻撃は3度タグを取られるまで攻める。
- ☆パスはなし。(手渡しパスのみ) ☆進めたところまでの得点が入る。得点の多いチームが勝ち。
- ☆初めにボールを持つ人はローテーション。
- ☆守備は2点ゾーンから始める。
- ☆タグを取ったら、「タグ」と言い、その場で止まる。手渡しパスをしてリスタート。



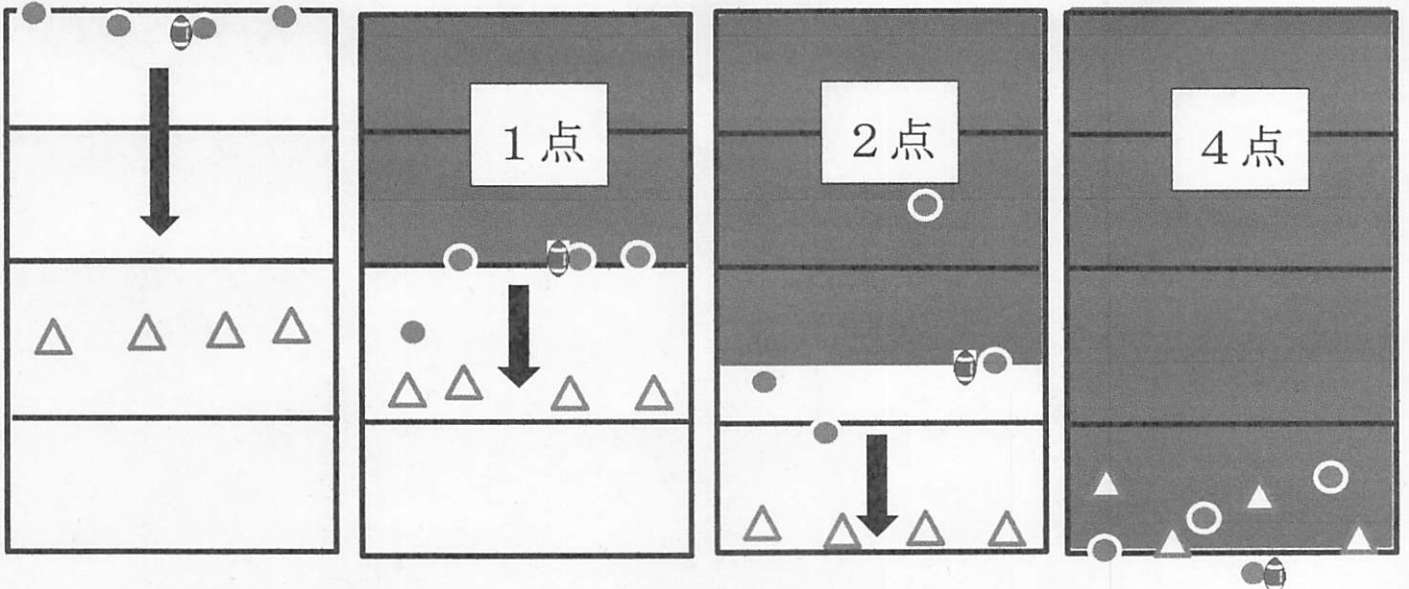
追加の規則 (例) (みんなが楽しむために工夫した規則)

- ☆守備側のスタートする位置を変更する。 ☆得点を変える。 ☆守備側も得点できるようにする。
- ※前パスは陣取り型の特性から外れるため、追加の規則として取り上げない。

○コート図



○ゲームの内容を理解するための手だて パワーポイントによるイメージ作り



4 単元の指導と評価の計画

時間	1	2	3
指導のねらい	ゲームの特徴や攻め方について知り、今もっている力でゲームを楽しむことができるよう（ゲームの内容を知る、規則の工夫、動き方や攻め方を知る）		
学習内容 ※指導 ○ゲームで見られる児童の姿	<学習課題> みんなが楽しめる規則を考えよう		<学習課題> ボールを前に進めるための攻め方を考えよう
	1 ゲーム提示・規則の確認 発問：今回は初めてのゲームなので、規則を知り、みんな楽しくゲームをしましょう。		1 学習課題の提示 発問：前回のゲームではじめての規則が分かりましたね。今日は、みんなが楽しめる規則を考えてゲームをしましょう。
	2 単元の見通し 発問：このゲームは「ボールをどれだけ前に進められるか」を競うゲームだよ。		1 学習課題の提示 発問：今回はどうすればボールをより前に進めることができるか考えてゲームをしましょう。
	2 準備運動、ゲームにつながる運動 3 ゲーム① ゲームで見られる児童の姿 ○規則に沿ってゲームに取り組んだり、もめたりしている。		2 準備運動、ゲームにつながる運動 3 ゲーム① ○どんな動きをするとボールを前に運べるか考えて動いている。 ○ボールを持たないときにパスをもらえない位置にいる。
	3 準備運動、ゲームにつながる運動 4 ゲーム① ゲームで見られる児童の姿 ○規則に沿ってゲームに取り組んだり、もめたりしている。		3 ゲーム① ○ボールを持たないときにパスをもらえない位置にいる。
	4 ゲーム① ゲームで見られる児童の姿 ○規則に沿ってゲームに取り組んだり、もめたりしている。		4 振り返り① 発問：規則で困ったことはありますか？みんなが楽しめるゲームにするために規則を変えたほうがいいのかはありますか？
	5 振り返り① 発問：ゲームは、楽しめましたか？ゲームの規則で分からないところはありましたか？		4 振り返り① 発問：規則で困ったことはありますか？みんなが楽しめるゲームにするために規則を変えたほうがいいのかはありますか？
	6 ゲーム② ゲームで見られる児童の姿 ○規則に沿ってゲームを楽しんでいる。 ○規則が理解しきれず、または動き方が分からず、ゲームを楽しめていない。		5 ゲーム② ゲームで見られる児童の姿 ○変更した規則に沿ってゲームをしている。 ○規則と違う行動をしている。
7 整理運動 8 振り返り② 発問：ゲームの規則は分かりましたか？規則で困ったことはありますか？		6 整理運動 7 振り返り② 発問：規則を変更してみて、やりやすかったですか？ほかに規則で困ったことはありますか？	
6 整理運動 7 振り返り② 発問：ゲーム①より、ボールを前に運べるようになりましたか？どうしたらよくなりましたか？		5 ゲーム② ○ボールを前に進めるために必要な動きをしている。 6 整理運動 7 振り返り② 発問：ゲーム①より、ボールを前に運べるようになりましたか？どうしたらよくなりましたか？	
学習活動に即した評価規準	関心・意欲・態度 ③ 思考・判断 ① 技能 ①	④ ①	①

4	5 (本時)	6
にする。	ゲームの特徴に合った簡単な作戦を意識して、動きを工夫しながらゲームを楽しむことができるようにする。(簡単な作戦)	
<p style="text-align: center;"><学習課題></p> <p>ボールを前に進めるための攻め方を考えよう</p> <p>1 学習課題の提示</p> <p>発問：ボールを持たない人はどのように動いたらいいか考えながらゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動、ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>○どう動けばボールをもらえるかを考えて動いている。</p> <p>○ボールを持っていないときにパスをもらえない位置にいる。</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：ボールを持っていないときに動いて、チームがボールを前へ進めましたか？どのようなことを考えて、動けばいいと思いますか？</p> <p>※ボール保持者の横にいたり、後ろからパスをもらおうと動いたりしている児童を称賛する。</p> <p>※ボールを持たないときの動きをよく考え、友達と協力してボールを前に運ぶことができているチームを称賛する。</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>○ボールを前に進めるために、ボールを持たない人が必要な動きをしている。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：ゲーム①より、ボールを持たないときの動きができるようになりましたか？どうしたらよくなりましたか？</p>	<p style="text-align: center;"><学習課題></p> <p style="text-align: center;">作戦を考えてゲームをしよう</p> <p>1 学習課題の提示</p> <p>発問：前回までのゲームで、上手くいったところ、上手くいかなかったところ、こうしたいというところなどをまとめて、チームで作戦を立てましたね。今日はその作戦を生かしてゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動、ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p style="text-align: center;">ゲームで見られる児童の姿</p> <p>○ゲームの特徴に合った作戦を考えて動いている。</p> <p>○これまでに学習した攻め方を基にした作戦を立てられていない。</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：作戦は上手くいきましたか。上手くいかなかったことはありましたか。次は、どんな作戦にしたらいいでしょう。</p> <p>※これまでに学習した攻め方を基にした作戦を考えて、ゲームをしているチームを称賛する。</p> <p>5 ゲーム②</p> <p style="text-align: center;">ゲームで見られる児童の姿</p> <p>○振り返りで共有した作戦を生かして、ゲームに取り組んでいる。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：ゲーム①より作戦を生かしてゲームをすることができましたか？また、作戦は上手くいきましたか？どうしたら上手くいきましたか？</p>	
②		①
	②	②
②	②	

5 一単位時間の進め方

(1) 本時の目標 (5/6)

【技能】 ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができるようにする。

【態度】 ゲームに進んで取り組むことができるようにする。

【思考・判断】 ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができるようにする。

※本時では、【技能】と【思考・判断】を重点的に評価する。

(2) 展開

○学習内容 ●学習活動	◇指導上の留意点 ☆評価
<p>○作戦を考えて、ゲームをしよう。</p> <p>●前時を振り返り、学習課題を確認する。</p> <p>●準備運動やゲームにつながる運動をする。</p> <p>●ゲーム①に取り組む。</p> <p>●振り返り①をする。</p> <p>●ゲーム②に取り組む。</p> <p>●整理運動をする。</p> <p>●振り返り②をする。</p> <p>●片付けをする。</p>	<p>◇ボール保持者の動きに合わせて動くことの大切さを確認できるよう、前時までの学習を振り返る。</p> <p>◇前時の振り返りをもとに考えた簡単な作戦を確認できるよう、言葉掛けをする。</p> <p>◇よい動きを広めるために、ボール保持者の動きに合わせて動いている児童を称賛する。</p> <p>☆ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 【思考・判断】</p> <p>◇作戦がうまくいっていないチームに、ゲームの特徴に応じた攻め方を想起するよう促し、助言する。</p> <p>◇チームで立てた作戦が上手くいったかどうかを考え、必要に応じて修正するよう言葉掛けをする。</p> <p>☆ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができる。【技能】</p> <p>◇作戦を立ててゲームに取り組むことができたかどうかを振り返るよう、言葉掛けをする。</p> <p>◇次のゲームでどのようにしたら勝てるかをチームで話し合っ、簡単な作戦を立てるよう言葉掛けをする。</p>

6 簡単な作戦

現行の学習指導要領解説には、簡単な作戦について下記のように書かれている。

ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。

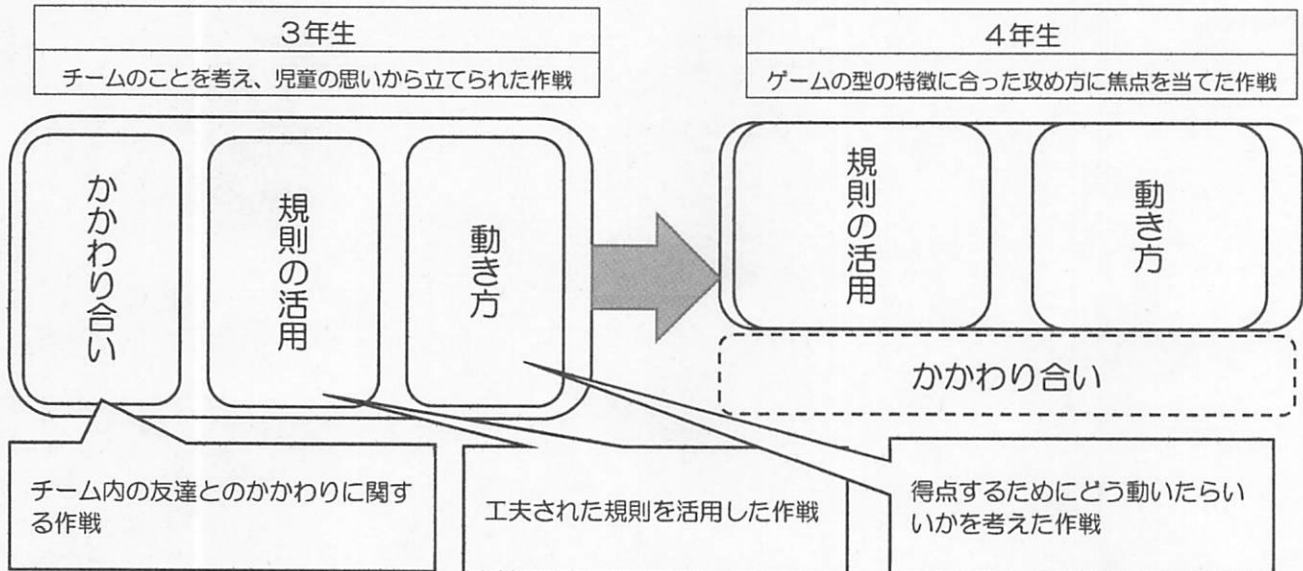
ゲーム部で「簡単な作戦」とは、児童の「ゲームに勝ちたい」そのために「得点したい」という思いから、得点するために児童が立てるものであると考える。そして、簡単な作戦を立てるためには、まずは児童がゲームの型の特徴に合った攻め方を知っていることが大切である。単元の前半で、教師の発問と児童の気付き(振り返り)で、「ゲームの型の特徴に合った攻め方」を価値付けていく。どんな攻め方があるか、どのように攻めると得点できるか、ということを実際のゲームをしながら確かめ、それを児童が作戦に生かしていくという単元の流れをとっていく。

○ゲームの型（陣地を取り合うゴール型ゲーム）の特徴に合った攻め方

- ・ボール保持者が、相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりする動き
- ・ボール保持者が、相手をかかわして前に進む動き
- ・ボールを持っていない人が、ボール保持者の横や後ろでボールを受け取ろうとする動き

○「簡単な作戦」の立て方

ゲーム部で「簡単な作戦」とは、「かかわり合い」「規則の活用」「動き方」の3つで構成されていると考える。また、3・4年生での系統は下記のように考えた。3年生では、「かかわり合い」に関する作戦も認めながら、ゲームの型の特徴に合った攻め方について振り返りを行っていく。そのことを繰り返していくことで、「動き方」の作戦を立てられるようにしていく。



○3年生「GO GO 陣取り！（仮）」における簡単な作戦例

かかわり合い

- ・点が入ったら、チームで盛り上がる作戦
- ・ミスをしてみんなでお祝いしよう作戦
- ・声をだしていこう作戦

規則の活用・動き方

- ・ボールを隠そう作戦
- ・ボールを持っている仲間を守ろう作戦
- ・ボールを持ったらとにかく前へ進めよう作戦
- ・フェイント作戦(体全体を使ってフェイントする)
- ・次にもう一人を決めておく作戦
- ・パスパス作戦(手渡しパスを細かくつなげる)
- ・ボールを持ったふりをして走るおとり作戦

平成29年度 東京都小学校体育研究会夏季合同研究会

表現運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

【本日の講師】

足立区教育委員会 統括指導主事

石坂 泰 先生

【実証授業】



日時 平成29年11月2日(木) 13:40~

場所 葛飾区立北野小学校

(最寄り駅 JR常磐線 金町駅 徒歩17分

京成金町線 柴又駅 徒歩9分)

単元名 表現運動 リズムダンス

「レッツ 北野ダンシング」

指導者 第3学年2組 沖野 匡則 主任教諭

1 研究の内容

(1) 研究の視点1「三つの資質・能力の具体的な学習状況」についての考え方

- 「知識及び技能」については、表現運動の特性を味わうために必要な技能とそれを身に付けるために必要な知識であると考えた。学習の初めの段階では、教師の提示する易しい運動から表現リズム遊び・表現運動における楽しさや喜びに触れ、知識を活用して、その行い方を知ったり、理解したりする。運動に取り組むことを通して、即興的な身体表現能力やリズムに乗って踊る能力、コミュニケーション能力などを培っていくようにしていく。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、簡単な踊り方を工夫することや自己やグループの課題の解決に向けて、課題を見付けること。課題の解決の仕方を選んだり、考えたりする力と考えた。そして、課題の解決のために考えたことを分かりやすく他者に伝えることができるよう、伝える方法、場の設定、指導方法や評価方法などを検討していく。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、「いつでも、どこでも、誰とでも」という、これまでの部会で大切にしている考えをもとに、進んで運動に取り組むこと、友達のよさを認めようとする態度と考えた。そのために、仲間を認め合うような学級の雰囲気づくりはもちろん、授業の導入では、心と体をほぐすような活動を取り入れ、進んで運動に取り組む態度を養うようにする。

第3学年及び第4学年リズムダンス（例）

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力・人間性等
次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、表したい感じを表現したりリズムに乗ったりして踊ること ・リズムダンスでは、軽快なリズムに乗って全身で踊ること。	自己の能力に適した課題を見付け、題材やリズムの特徴を捉えた踊り方や交流の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。	運動に進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えたことを認めたり、場の安全に気を付けたりすること。
<ul style="list-style-type: none"> ・ロックの「<u>ンタ</u>（1拍）<u>ンタ</u>（1拍）」の後打ちを知り、おへそを中心に全身で弾んで踊っている。 ・おへそを上下に弾ませ、全身で跳ぶように体を弾ませながら踊っている。 ・サンバの「<u>ンタッタ</u>（2拍）<u>ンタッタ</u>（2拍）」のリズムを知り、おへそを前後にスイングして踊っている。 ・タタータのアクセント（シンコペーション）を意識して、おへそを前後にゆらして踊っている。 ・<u>ンタ</u>の後側の強い音を感じて、おへそを下に落とす感じでアクセントをつけて踊っている。 ・リズムに合わせて即興的に自由に踊っている。 ・手を振ったり足を上げたりして踊っている。 ・1曲を通して即興的に踊っている。 ・友達と調子を合わせたり、対応したりして踊っている。 ・リズムの乗る動きをベースにして、リズムをくずして変化を付ける動きをバランスよく取り入れている。 ・「はじめ」と「おわり」にポーズを決めている。 ・手をひらひらさせたり腰を左右に揺らしたりして踊っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・左右に弾んだりスキップで回ったり移動したりして踊っている。 ・ねじる、回る、素早く、ストップなどの変化をつけて踊っている。 ・スキップやツーステップ、サンバステップで踊っている。 ・手をウエイブやギラギラ太陽のように工夫して踊っている。 ・他のグループとお気に入りの動きを交換し合ったり教え合ったりしている。 ・友達のよい動きをクラスや友達に紹介している。 ・自分やグループの課題に合ったリズム（曲）を選んで踊っている。 ・お気に入りの動きを残したり、新たな動きや変化の付け方を加えたりしている。 ・人気の高かった曲をメドレーにしてリズムダンス交流会を行っている。 ・ペアグループのよかったところやおもしろかったと感じたことを伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンスに進んで取り組んでいる。 ・友達と励まし合って踊っている。 ・誰とでも気持ち良く踊ったり交流したりしている。 ・友達とぶつからないように安全を確かめながら踊っている。 ・友達と手をつないだり列になったりして踊っている。 ・即興的な動きをまねし合いながら踊っている。 ・友達と自由に踊る楽しさに気付いている。 ・友達のよい動きを真似している。 ・2～4人組のリーダーを交代するなどして関わり合いながら踊っている。 ・夢中になって踊っている。

【参考】学校体育実技指導資料 第9集、まるわかりハンドブック

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」 についての考え方
第3学年リズムダンス (例)

	1	2	3	4	5	6
	軽快なロック	軽快なロック	サンバ	サンバ	教師と児童で選んだロック、サンバ	ダンス交流会
学習活動	習得	活用	習得	活用	活用	活用
資質・能力	学びに向かう力、人間性等 知識及び技能	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等 知識及び技能	学びに向かう力・人間性等	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等
具体的な児童の姿	リズムに合わせて自然に体が動き、夢中になって踊る。	手をつないだりハイタッチをしたり、友達と笑顔でかわり合っ「ンタ」のリズムに合わせて即興的に踊る。	ンタッタのリズムに合わせて体を動かしたり、友達のよい動きをまねしたりして踊る。	新たな動きや変化の付け方を工夫して踊る。(ねじる・回る・跳ぶ・素早くターン・ストップモーション・リズムに変化をつける)	ロックやサンバのリズムの違いを意識させて、即興的に踊る。	これまでの学習で身に付けてきた動きを変化させたり、組み合わせたりして踊る。

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力を育むための指導と評価」 についての考え方

現行学習指導要領における評価の観点をもとに、評価に盛り込むべき内容と、評価規準を再検討する。学習活動に即した評価規準をより多くの教員が活用できるものを作成する。そこで、多様な評価場面や評価方法について検討し、児童の学習状況を適切に評価し、指導の改善につながることをできるようにしていく。

(例) ア. 教師による観察

イ. 児童生徒同士による相互評価

ウ. 学習カードによる児童生徒の自己評価

「学校体育実技指導資料 第9集」より

(4) 学習を促す手だて

① 「知識及び技能」を身に付けるための手だて

・教師が易しい動きや運動の行い方を提示する

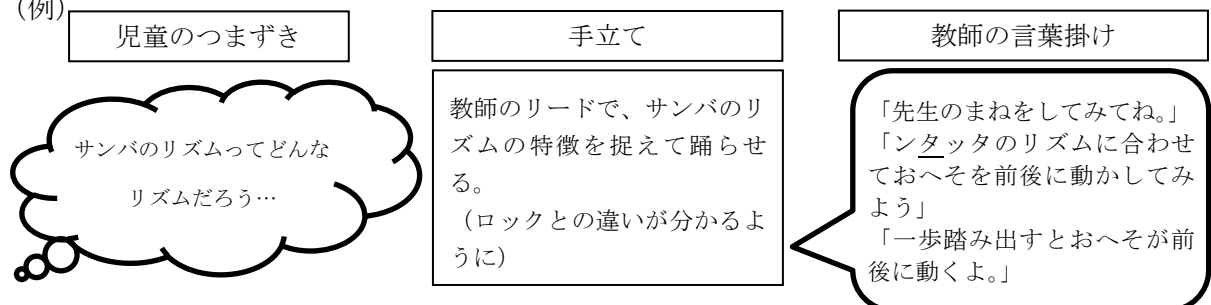
(例) ロックのリズム → おへそを意識して上下に揺らす。

サンバのリズム → おへそを意識して前後左右に動かす。

・リズムに乗って踊ることが苦手な児童等に配慮するための例を示す

→ 「想定される児童のつまずきに対しての手だて、教師の言葉掛け」の毎時間の計画の作成

(例)



② 「思考力、判断力、表現力等」を育む手だて

・「習得」→「活用」という流れを基本とし、二つの段階で構成する単元計画に基づいた授業を構成する

習得 → リズムに乗ることや全身で踊ること、リズムを変化させることを習得させる。

活用 → 習得の時間に身に付けたリズムの乗り方や踊り方で、2～3人で即興的に踊る。

ダンス交流会などで動きの工夫の仕方を広げたり、深めたりする

・課題を見付ける、解決のための活動を選ぶ、課題解決のために考えたことを伝える時間を実態に即して設定する。

③ 「学びに向かう力・人間性」を養う手だて

・授業の最初に行う心と体をほぐす運動(円形コミュニケーションやリズム遊び等)を導入する。

学習指導案

第3学年 体育科学習指導案

日時：平成29年11月2日（木）
 第5校時（13：40～14：25）
 場所：葛飾区立北野小学校 体育館
 対象：第3学年2組 40名
 指導者：主任教諭 沖野 匡則

- (1) 単元名 表現運動 リズムダンス「レッツ 北野ダンス」
- (2) 単元の目標
 - ① 軽快なリズムに乗って全身で踊ることができようにする。(技能)
 - ② リズムダンスに進んで取り組み、誰とでも仲よく練習や発表をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。(関心・意欲・態度)
 - ③ リズムダンスの動きのポイントやよい動きを知るとともに、自分に合った課題を見付け、練習や発表の仕方を工夫することができるようにする。(思考・判断)
- (3) 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロックやサンバのリズムの特徴を捉えて踊る楽しさや喜びに触れることができるよう、リズムダンスに進んで取り組もうとしている。 ・ リズムダンスの行い方やきまりを守り、友達と励まし合って練習や交流をしようとしている。 ・ 運動する場の安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロックやサンバのリズムの特徴を捉えた動きのポイントを知るとともに自分に合った課題を選んでいる。 ・ よい動きを知るとともに、友達のよい動きを自分の踊りに取り入れている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロックやサンバの軽快なリズムに乗って全身で踊ることができる。
学習に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ① 運動に進んで取り組んでいる。 ② 友達と励まし合い、誰とでも気持ちよく踊ったり交流したりしようとしている。 ③ 場の安全を確かめながら踊ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ロックやサンバのリズムの特徴や動きのポイントを知り、特徴を捉えた動きを見付けている。 ② よい動きを知り、友達のよい動きを自分のリズムダンスに取り入れている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ロックやサンバのリズムダンスの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ることができる。

(4) 単元の指導と評価の計画 3年 (評価の丸番号は、学習活動に即した評価規準の番号を示す)

時	1 (軽快なロック)	2 (軽快なロック)	
指導のねらい	・リズムダンス (軽快なロック) に進んで取り組むことができるようにする。	・ロックのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ることができるようにする。	
学習活動	<p>○学習の進め方を知る。</p> <p>○心と体をほぐす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体じゃんけん ・猛獣狩り ・ハイタッチ ・円形コミュニケーション <p>○学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> リズムダンスに進んで取り組もう </div> <p>○教師のリードで軽快なロック「ウンタ、ウンタ」のリズムの特徴を捉えながら踊る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">習得</div> <p>(1) 教師のまねをする (2) 2人組</p> <p>○リズムの特徴を捉えた動きを使い、はじめは1人で行う。その後、2人組で即興的に続けて踊る。2人1組で、教師の合図でリーダーを交代しながらリズムに乗って自由に踊る。<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">活用</div></p>	<p>○心と体をほぐす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・円形コミュニケーション ・即興リズムダンス <p>○学習課題を確認する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ロックのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ろう </div> <p>○教師のリードで軽快なロックの曲で踊る。<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">習得</div></p> <p>※1時間目とは違うロックの曲で踊る。どんな曲でもリズムに乗れることを知る。</p> <p>(1) 教師のまねをする (2) 2人組</p> <p>○リズムの特徴を捉えた動きを使い、はじめは1人で行う。その後2人組で即興的に続けて踊る。タンバリンの合図でペアを変えていろいろな友達とかかわる。<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">活用</div></p>	
		○クーリングダウン	○学習の振り返り
評価の重点	関・意・態	① ③ (観察)	
	思考・判断		
	技能		① (観察)
児童の具体的な姿	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンスに進んで取り組んでいる。 ・活動の場に気を付けて安全に活動している。 ・ロックの「ウンタ ウンタ」の後打ちを知り、おへそを中心に全身で弾んで踊っている。 ・即興的に踊っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムに合わせて即興的に自由に踊っている。 ・友達と調子を合わせたり、対応したりして踊っている。 ・リズムの特徴を捉え、体の各部分でリズムをとったり、おへそを中心にリズムに乗ったりして全身で踊っている。 	
つまずきの例	<ul style="list-style-type: none"> ・進んで取り組めない。 ・場の安全に気を付けていない。 ・リズムに乗れない。 ・動き方が分からない。 ・恥かしくて踊れない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の動きを見ても理解できない。 ・リズムに乗れない。 ・動きが出てこない。 ・動きに変化がない。 ・その場でジャンプしているだけ。 	
苦手な児童への配慮	<p>○<u>進んで取り組めない</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・導入時にしっかり心と体をほぐす ・教師のまねをさせる。 ・よい動きを紹介しまねをさせる。 ・おへそ (体幹) をねじったり、はねさせたりする。 	<p>○<u>即興的に踊れない</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師のまねをさせる。 ・友達と同じ動きをさせる。 ・自由に踊っていいことを伝える。 ・おへそを上下に弾ませる。 	

3 (サンバ)	4 (サンバ)
<ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンス（サンバ）の特徴を知り、よい動きを見付けることができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンバのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ることができるようにする。
<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 <ul style="list-style-type: none"> ・ハイタッチ ・円形コミュニケーション ○学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>サンバの特徴やポイントを知り、よい動きを見付けよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○教師のリードでサンバ「ウンタッタ、ウンタッタ」のリズムの特徴を捉えながら踊る。習得 <ol style="list-style-type: none"> (1) 教師のまねをする (2) 2人組 ○リズムの特徴を捉えた動きを使い、はじめは1人で行う。その後、2人組で即興的に続けて踊る。2人1組で、互いにリーダーを交代しながらリズムに乗って自由に踊る。活用 	<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 <ul style="list-style-type: none"> ・猛獣狩り ・即興リズムダンス ○学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>サンバのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ろう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○教師のリードでサンバの曲で踊る。習得 <ul style="list-style-type: none"> ※3時間目とは違うサンバの曲で踊る。どんな曲でもリズム（サンバ）に乗れることを知る。 (1) 教師のまねをする (2) 2人組 ○リズムの特徴を捉えた動きを使い、はじめは1人で行う。その後、2人組で即興的に続けて踊る。タンバリンの合図でペアを変えていろいろな友達とかかわる。活用
○クーリングダウン ○学習の振り返り	
	② (観察)
① (観察・学習カード)	
<ul style="list-style-type: none"> ・サンバステップで踊っている。 ・手をウェイブやギラギラ太陽のようにして踊っている。 ・お気に入りのダンスを残し、新たな動きの変化の付け方を加えている。 ・振り返りの場面で友達の動きをクラスや友達に紹介している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンバのリズムの特徴を捉えて即興的に踊っている。 ・即興的な動きをまねし合いながら踊っている。 ・友達のよい動きをまねしている。 ・誰とでも気持ち良く踊ったり、交流したりしている。 ・リズムの特徴を捉え、体の各部分でリズムをとったり、おへそを中心にリズムに乗ったりして全身で踊っている。
<ul style="list-style-type: none"> ・曲に乗れない。 ・ダンスに変化がない。 ・よい動きが見付けられない。 ・リズムに乗れない。 ・「ウンタッタ」のリズムが分からない。 ・同じ動きになってしまう。 	
<ul style="list-style-type: none"> ○よい動きを見付けられない <ul style="list-style-type: none"> ・一度ストップさせて、よい動きの児童の紹介。 ・動きを見る視点を与える言葉かけをする。(おへその動き、体の動き、部位の動きなど) 	<ul style="list-style-type: none"> ○サンバの特徴を理解できない <ul style="list-style-type: none"> ・教師のまねをさせる。 ・教師と一緒に「ウンタッタ」のリズムで踊らせる。 ・サンバはおへその動きが前後であることを確認する。

時		5 (本時) (軽快なロックとサンバ)	6 (交流会)
指導のねらい		<ul style="list-style-type: none"> ・ロックとサンバのリズムダンスの特徴を捉えて全身で弾んで即興的に踊ることができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よい動きを知り、友達のよい動きを自分のリズムダンスに取り入れることができるようにする。
学習活動		<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 ・即興リズムダンス ○学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ロックやサンバのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ろう </div> <ul style="list-style-type: none"> ○教師のリードで軽快なロック、サンバのリズムの特徴を確認しながら踊る。 活用 ○リズムの特徴を捉えて動きを使い、はじめは1人で行う。その後、2人組で即興的に続けて踊る。タンバリンの合図でペアを変えていろいろな友達とかかわりながら踊る。活用 ○ミニ交流会 ※ロックとサンバどちらで踊りたいか決めておく。また、使う曲もロックとサンバで1曲決めておき、即興的に自由に踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 ・即興リズムダンス ○学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 友だちのよい動きを自分のリズムダンスに取り入れよう </div> <ul style="list-style-type: none"> ○交流会 活用 ・あらかじめ交流会で使いたい曲を決めておく。 ・ハイタッチをする。 ・偶然できた2人組でこれまでの学習で身に付けてきたお気に入りの動きや変化を組み合わせて1グループ1分程度の即興ダンスにまとめる。(まとめる時間を5分程度とる) ※交流会は、近くにいるペアとグループになり、互いに考えた動きを披露する。一方が披露している時ペアはまねをする。
		○クーリングダウン ○学習の振り返り ○まとめ	
評価の重点	関・意・態 思考・判断		② (観察・学習カード)
	技能	① (観察)	
児童の具体的な姿		<ul style="list-style-type: none"> ・ロックの「ウンタ ウンタ」の後打ちを知り、おへそを中心に全身で踊っている。 ・サンバの「ウンタッタ ウンタッタ」のリズムを知り、おへそを前後にスイングして踊っている。 ・友達と自由に踊る楽しさに気付いている。 ・誰とでも気持ち良く踊ったり、交流したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・他のグループとお気に入りの動きを交換し合ったり、教え合ったりしている。 ・ペアグループのよかった所やおもしろかったと感じたことを伝えている。 ・リズムの特徴を捉えて全身で弾んで即興的に踊っている。 ・よい動きを自分の踊りに取り入れている。
つまづきの例		<ul style="list-style-type: none"> ・動きに変化がない。 ・同じ場所で踊っている。 ・リズムに乗れない。分からない。 ・動きが出てこない。 ・よい動きを取り入れることができない。 	
苦手な児童への配慮		<ul style="list-style-type: none"> ○踊れない・曲にのれない ・手をつないだり、離れたり、くっついたり、おへそでリズムをとって踊らせる。友達を意識した動きで踊らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○動きを取り入れることができない ・他のグループのダンスを見ておもしろいと感じたものを取り入れるように指導する。 ・他のグループと同じ動きをさせる。

(5) 本時の展開 (5/6)

① ねらい

ロックとサンバのリズムダンスの特徴を捉えて全身で弾んで即興的に踊ることができるようにする。

② 展開

学習活動	○指導のポイント ◆評価
1 心と体をほぐす ○即興リズムダンス 2 学習課題を確認する。	○自由に踊ることができるよう教師の即興的なダンスを見せる。 ○本時の流れを掲示し、見通しをもって学習に取り組めるようにする。
ロックやサンバのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ろう！	
3 教師のリードで軽快なロック、サンバのリズムの特徴を確認しながら踊る。【活用】	○前時に行ったロックやサンバのリズムでの動きを想起し、リズムの特徴を捉えて踊れるように言葉掛けをする。 (具体的な児童の姿)
4 ロックとサンバのリズムの特徴を捉えた動きで、はじめは1人で行う。その後、2人組で即興的に続けて踊る。タンバリンの合図でペアを変えていろいろな友達とかかわる。 【活用】	・ロックの「ウンタ ウンタ」の後打ちを知り、おへそを中心に全身で踊っている。 ・サンバの「ウンタッタ ウンタッタ」のリズムを知り、おへそを前後にスイングして踊っている。
	(つまずきの例) ・ロックやサンバのリズムに乗ることができない。 ・リズムの特徴が分からない。 ・動きが出てこない。 ・動きに変化がない。 ・同じ場所で踊っている。 (苦手な児童への配慮) ○踊れない・曲にのれない ・手をつないだり、離れたり、くっついたり、おへそでリズムをとって踊る。友達を意識した動きで踊らせる。 ・リズムに乗れない、踊り方が分からない児童は教師のまねをさせる。 ○児童の動きが広がるように動きに変化をつけられるような言葉掛けを(再度)以下の観点でする。 ・体の向きを変える・ねじる ・回る ・跳ぶ ・素早くターン ・ストップモーション ・リズムをくずす・友達と真似し合う ・友達の動きと反対の動き ◆リズムの特徴を捉えて全身で弾んで即興的に踊ることができている。【技能】(観察)
5 ミニ交流会 【活用】 ・ロック ・サンバ	○ペアの友達に踊る前に課題を伝え、踊った後によかったところやアドバイスを伝えてもらい、それを生かしてペアの友達と一緒にもう一度踊る。 ※この活動を繰り返し行っていく中で、よい動きをしている児童を全体に紹介する。
6 クーリングダウン	○落ち着いてクーリングダウンをし、心と体をほぐすように言葉掛けをする。
7 学習の振り返り	○ロックとサンバの特徴を捉えて全身を使って動いていた児童を称賛する。

資料

リズムダンス選曲のめやす・ポイント

リズムダンスは音楽との関係が深く、「リズムダンスの授業のどの場面で、どんな音楽をどのように使うか」といった選曲の問題は、リズムダンスの授業の成否の鍵を握る重要な要因ともなる。そこで、中学年リズムダンスで使用するロック、サンバのリズムの特徴を下表に記し、授業で使用する曲を選ぶ上でのめやすやポイントをまとめた。

○リズムの特徴と乗り方（動き）の工夫のポイント

*BPMとは1分間のビート（拍）の数を示し、曲の速さ（テンポ）の目安となる。

リズム	リズムの小分類とその特徴	リズムの乗り方や動きの工夫のポイント
ロック	<p>アップテンポ(BPM140~150)</p> <ul style="list-style-type: none"> 弾んで踊れるテンポで初心者にも踊りやすくどんな動きでも対応できる。 <p>ややゆっくり(BPM120~130)</p> <ul style="list-style-type: none"> 歩くテンポ、強いビートに乗せたステップ系の動きが中心となる。 <p>かなり速いテンポ(BPM150以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> 駆け足のテンポ ユーロビートの曲を含む 	<p>○リズムに同調して全身で（体幹部で）リズムを捉えてその場で弾んで踊ったり、スキップしたりして移動を加えて踊る。手をつないで回ったりハイタッチしたりして掛け合って踊る。</p> <p>○アフタービート（後打ち）のリズムでアクセントをつけて踊る。回る、跳ぶ等の動きで変化をつけて相手と対応して踊る。アップテンポの曲より体幹部でリズムに乗るのは難しい。</p> <p>○リズムに合わせて単純な動きを繰り返して踊るにはよい。体幹部でリズムに乗ったり、いろいろな動きで変化をつけたりするにはテンポが速すぎて適さない。</p>
サンバ	<p>ややゆっくり(BPM120~130)からアップテンポ(BPM140~150)まで</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ウン・タッタ」の2拍の中にリズムの変化（シンコペーション）があり、打楽器の小刻みなラテンのリズムと陽気な感じが特徴。 	<p>○打楽器の小刻みなリズムを体の各部位で取って踊る。</p> <p>○腰（おへそ）の前後揺れとシンコペーションの特徴をつかんで踊る。</p> <p>○ロックと同様に動きに変化やアクセントをつけたり、相手との対応の仕方を工夫したりしていろいろな動きで踊る。</p>

引用文献「学校体育実技指導資料 第9集 表現運動系及びダンス指導の手引」文部科学省～ポイント～

○授業で取り上げるリズムの特徴と学習のねらいにふさわしい曲で、子どもの関心や力にあった曲を選ぶ。

○軽快なロックの曲では、BPM140前後のやや速めの弾んで踊れる曲がふさわしく、速すぎると体幹部（おへそ）で乗れなくなるので要注意。

○まずは、リズムに乗って全身で弾んで踊る楽しさを味わうことができるように、軽快でリズムのとりやすいロックと、ラテン系の陽気なリズムに乗って弾んで踊りやすいサンバのリズムを取り上げる。

○弾んで踊ることに慣れたら、いろいろな速さや曲調の異なるロックやサンバのリズムの曲で、ねじる・回るなどの動きや素早い動き、ストップなどのリズムの変化をつけたり、ロックの弾みや後打ちやサンバの「ウン・タッタ」のシンコペーションのリズムの特徴を捉え、体の各部位でリズムをとったり、体幹部（おへそ）を中心にリズムに乗ったりして、1曲通して踊り続けるようにする。

○リズムの特徴がはっきりしていて、リズムやビートが取りやすく、テンポがやや速いもの（走ったりスキップしたりできるテンポ）や、ゆっくりしたもの（歩いたり左右にゆれたりできるテンポ）の両方を用意しておく。

◎本部会が選ぶ選曲リスト

♪…軽快な曲

☆…ビートの強い曲

曲名	アーティスト名	商品 ID
ロック調		
♪ Everybody Jam!	Scatman John	BVCP-937
♪ Scatman's World	Scatman John	BVCP-7479
♪ 5,6,7,8	Steps	AVCD-11917
♪ GUTS!	嵐	JACA-5402
♪ 以心電信	ORANGE RANGE	
♪ Shake It Off	Taylor Swift	POCS-24009
♪ Happy	Pharrell Williams	SICP-4129
☆ Girls Just Want To Have Fun	Cyndi Lauper	MGM009
☆ Morning Train	Sheena Easton	(B00000JQIL)
♪ I Want You Back	The Jackson5	B002PQ1PDI
♪ Ob-La-Di, Ob-La-Da	The Beatles	
☆ おしゃれ番長	ORANGE RANGE	SRCL-6891
♪ チャンピオーネ	ORANGE RANGE	SRCL-6263
♪ Girlfriend	Avril Lavigne	BVCP-29620
☆ U Can't Touch This	MC Hammer	B000921K4
♪ shake	SMAP	VICL-60726
♪ JOY!!	SMAP	VICL-38033
♪ アゲハ蝶	ポルノグラフィティ	SRCL-5104
♪ 1・2・3・4 Gimme Some More	D.D.Sound	1987339
♪ Rock Around The Clock	Bill Haley&His Comets	XAT-1245482644
♪ Crazy Beat Goes On	DA PUMP	BOOXAQSE
☆ Beat It	Michael Jackson	
♪ フラッシュ	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	
♪ ブギーマン	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	
♪ The World is ours	ナオト インティライミ	UMCK-5474
☆ What the Well	Avril Lavigne	SICP-2777
♪ Call Me Maybe	カーリー・レイ・ジェプセン	B001681032
☆ Live While We're Young	One Direction	88725473062
☆ What Makes You Beautiful	One Direction	
サンバ調		
サンバ・デ・ジャネイロ	ベリーニ	TOCP-65192
カップ・オブ・ライフ	リッキー・マーチン	ESCA-6992
ボラーレ	ジプシーキング	SRCS-2384
マカレナ	クラブディズニー スーパーダンシンマニア	AVCW-12078
風になりたい	THE BOOM	SRCL-3095
ステップ・トゥ・ステップ	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	
トゥギャザー	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	
リオ2010	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	
マカロニサンバ	表現運動・ダンス CD1 共同テレビジョン	

◎本部会のホームページ <http://www3.schoolweb.ne.jp/swas/index.php?id=1350006>

曲名リストの他にも各学年の指導動画や、学習カード、指導案などを見ることができます！