

平成30年度 東京都小学校体育研究会

夏季合同研究会

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

部会資料

- 1 体の動きを高める運動領域部会
- 2 水泳運動系領域部会
- 3 表現運動系領域部会
- 4 保健領域部会
- 5 体育的活動領域部会
- 6 多様な動きをつくる運動（遊び）部会
- 7 器械運動系領域部会
- 8 陸上運動系領域部会
- 9 ゲーム領域部会
- 10 ボール運動領域部会

平成30年8月23日（木）

江東区立豊洲西小学校

平成30年度 東京都小学校体育研究会夏季合同研究会 体の動き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

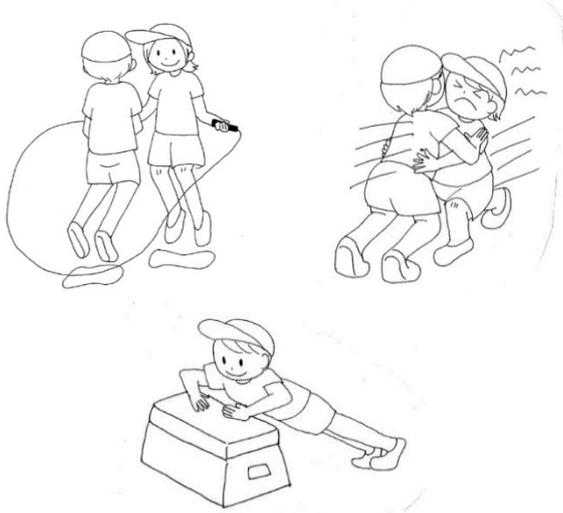
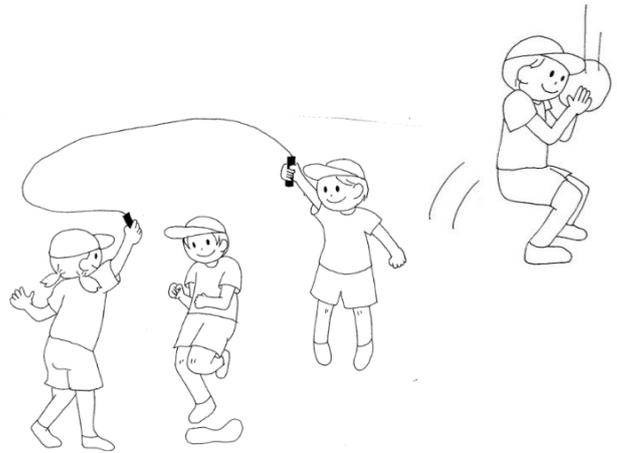
三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成

“かつどん”

かがえて
たえて



かつどん どんやろう!



三つの資質・能力の具体的な学習状況

知識及び運動

- 「知識」の習得から、体力を高める運動における学び方の「理解」へ

自分の体力に合わせて、運動を選んだり、動きを工夫したりすることが大事なだね!

思考力、判断力、表現力等

- 自己の体力についての課題解決に取り組む力
- 他者に伝える力

長なわが目の前を通り過ぎたときに、タイミングよくなわに入ると跳びやすいと思うよ!

学びに向かう力、人間性等

- 自己や仲間との課題解決
- 仲間への称賛や励まし



前よりもとても上手に跳べるようになったね。次は、逆回し跳びに挑戦してみたら!

【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】

授業日：平成30年9月27日（木）

場 所：世田谷区立九品仏小学校

（最寄駅：九品仏駅）

授 業：第5学年1組

体づくり運動「体ほぐしの運動」

「体の動きを高める運動」

授業者：森田 好一 主幹教諭

体の動きを高める運動領域部会 分科会資料

1 研究の内容

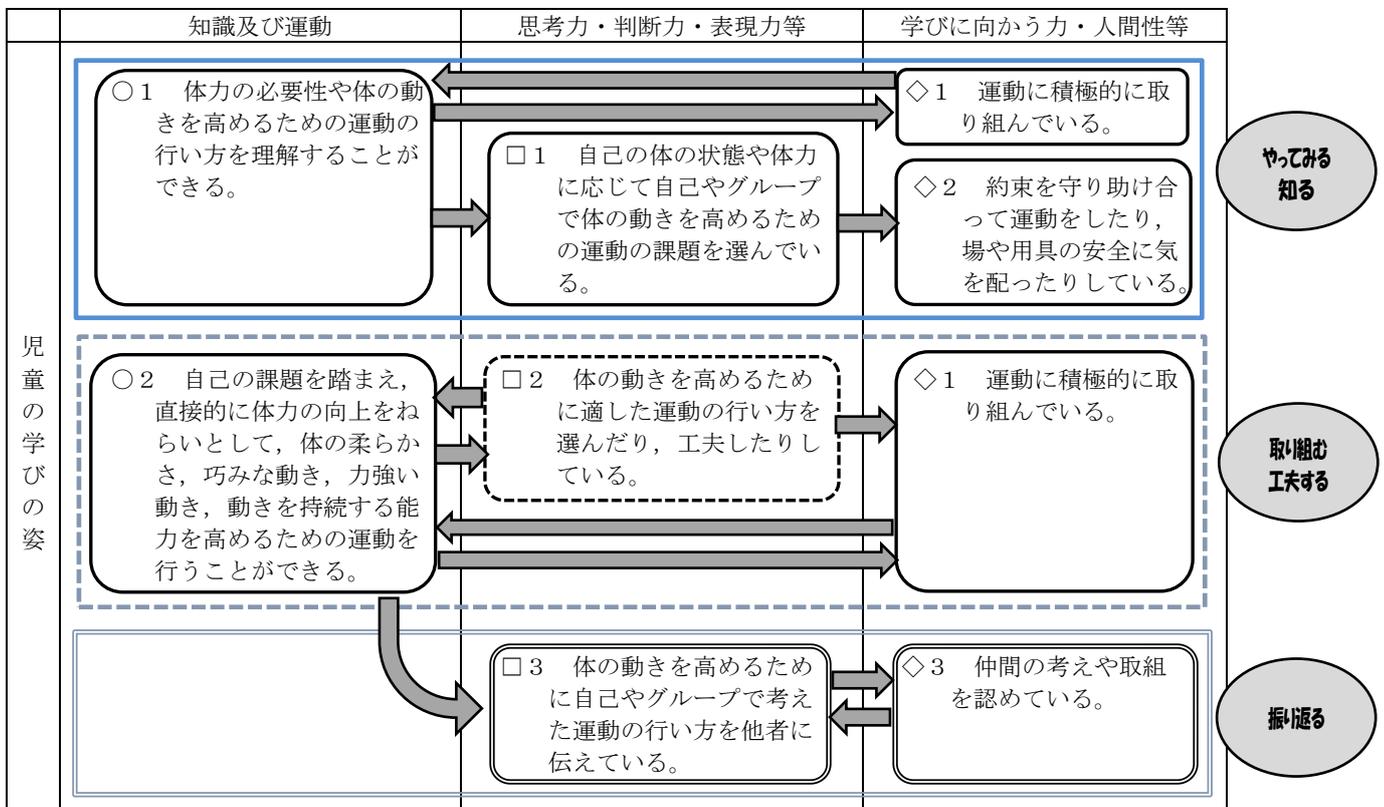
(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況（児童の学びの姿）」

<三つの資質・能力の具体的な学習状況>

	知識及び運動	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
児童の学びの姿	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1 体力の必要性や体の動きを高めるための運動の行い方を理解することができる。 ○ 2 自己の課題を踏まえ、直接的に体力の向上をねらいとして、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行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> □ 1 自己の体の状態や体力に応じて自己やグループで体の動きを高めるための運動の課題を選んでいる。 □ 2 体の動きを高めるために適した運動の行い方を選んだり、工夫したりしている。 □ 3 体の動きを高めるために自己やグループで考えた運動の行い方を他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 1 運動に積極的に取り組んでいる。 ◇ 2 約束を守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。 ◇ 3 仲間の考えや取組を認めている。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

① 三つの資質・能力の関係性を明確にする



② 三つの資質・能力の関係性を明らかにした上での学習過程

	児童の学びの姿			学習内容・活動
	知 運	思判表	学人間	
1	○1 体力の必要性や体の動きを高めるための運動の行い方を理解している。	□1 自己の体の状態や体力に応じて自己やグループで体の動きを高めるための運動の課題を選んでいる。	◇1 運動に積極的に取り組んでいる。 ◇2 約束を守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。	1 柔らかさ【ボール転がし、ゴムひも・輪】 2 巧みな動き【長なわ、馬跳びくぐり】 ・もとの動きをやってみる。(□1)(◇1) 3 巧みな動き【長なわ、馬跳びくぐり】 ・動きを工夫して取り組む。(◇2) 4 振り返り(○1)
2				
3				
4	○2 自己の課題を踏まえ、直接的に体力の向上をねらいとして、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行うことができる。	□2 体の動きを高めるために適した運動の行い方を選んだり、工夫したりしている。	◇1 運動に積極的に取り組んでいる。	1 柔らかさ【ボール転がし、ゴムひも・輪】 2 巧みな動き【みんなでジャンプ、ボール】 ・もとの動きをやってみる。 3 巧みな動き【みんなでジャンプ、ボール】 ・動きを工夫して取り組む。(○2)(□2)(◇1) 4 振り返り
5				
6			◇3 仲間の考えや取組を認めている。	1 動きを持続する能力【エアロビクス】 2 力強い動き【人運び、登り棒】 ・もとの動きをやってみる。 3 力強い動き【人運び、登り棒】 ・動きを工夫して取り組む。(□3)(◇3) 4 振り返り
7				
8	□3 体の動きを高めるために自己やグループで考えた運動の行い方を他者に伝えている。	◇1 運動に積極的に取り組んでいる。	1 動きを持続する能力【エアロビクス】 2 巧みな動き【長なわ、馬跳びくぐり】 ・動きを工夫して取り組む。 3 巧みな動き【みんなでジャンプ、ボール】 ・動きを工夫して取り組む。 4 振り返り(○1)	
9				
10	○1 体力の必要性や体の動きを高めるための運動の行い方を理解している。	□1 自己の体の状態や体力に応じて自己やグループで体の動きを高めるための運動の課題を選んでいる。	◇1 運動に積極的に取り組んでいる。	1 柔らかさ【ボール転がし、ゴムひも・輪】 2 巧みな動き【長なわ、馬跳びくぐり】 ・もとの動きをやってみる。(□1)(◇1) 3 巧みな動き【長なわ、馬跳びくぐり】 ・動きを工夫して取り組む。(◇2) 4 振り返り(○1)

(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」

本部会では、実証授業後に次年度に向けて「学びに向かう力・人間性等」の評価の在り方に研究の重点を置く予定である。中央教育審議会答申（中教審第197号 平成28年12月21日）によれば、「学びに向かう力」は、「主体的に学習に取り組む態度」として評価することになる。「主体的に学習に取り組む態度」は、学習カードや発言、動きによって見取ることができると考えられる。また、学習カードや発言、動きに対する教師の働きかけによって、「主体的に学習に取り組む態度」はより一層促される可能性があり、次年度に検証する価値がある。なお、「人間性」については、道徳的な視点から観点別評価になじまないため、学習カードや通知表の総合所見等における記述で評価することとする。

(4) 研究主題に迫る手立てについて

- 「知識」から「理解」へと深まる過程の明確化
- 動きの高まりについての定義の明確化
- 体育の見方・考え方を働かせる学習場面の明確化
- 工夫の視点の明確化
- 運動課題に主体的・協動的に取り組むために必要な合言葉「かつどんできた！」

2 学習指導案

第5学年 体育科学習指導案

日 時：平成30年9月27日（木）

5校時（13：40～14：25）

会 場：世田谷区立九品仏小学校

対 象：第5学年1組 39名

授業者：森田 好一 主幹教諭

(1) 単元名 体づくり運動「体ほぐしの運動」「体の動きを高める運動」

(2) 単元の目標

- ① 体ほぐしの運動では、手軽な運動を行い、心と体との関係に気付いたり、仲間と関わり合ったりすることができるようにする。体の動きを高める運動では、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 運動に積極的に取り組み、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
思考力・判断力・表現力等	○自分の体の状態に応じて、運動の行い方を選んだり工夫したりしている。	①自己の体の状態に応じて、自己やグループで体の動きを高めるための運動の課題を選んでいる。
主体的に学習に取り組む態度	○体ほぐしの運動に積極的に取り組み、助け合って運動している。	①体ほぐしの運動に積極的に取り組もうとしている。 ②約束を守り、仲間と助け合って運動しようとしている。

② 体の動きを高める運動

観 点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識及び運動	○体の動きを高めるため必要性や行い方を理解するとともに、体の動きを高める運動のねらいに合った動きができる。	①体力の必要性や体の動きを高めるための運動の行い方を理解している。 ②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。 ③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。 ④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。 ⑤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。
思考力・判断力・表現力等	○自分の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫したり選んだりするとともに、動きのポイントや選び方について仲間に言葉や動作で伝えている。	①自己の体の状態や体力に応じて、自己やグループで体の動きを高めるための運動の課題を選んでいる。 ②体の動きを高めるために適した運動の行い方を工夫したり、選んだりしている。 ③体の動きを高めるために自己やグループで運動の行い方を他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	○体の動きを高める運動に積極的に取り組み、助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりしようとしている。 ○仲間からのアドバイスを受け入れたり、友達の考えや取組を認めたりしている。	①体力を高める運動に積極的に取り組もうとしている。 ②約束を守り、仲間と助け合って運動しようとしている。 ③場の用具の安全に気を配ったりしている。 ④仲間の取組を認めようとしている。

(4) 学習過程・単元の指導と評価の計画

時間	I 期				
	1	2	3	4	5
指導のねらい	体ほぐしの運動に積極的に取り組めるようにする。	約束を守り、助け合って運動できるようにする。	体の動きを高める運動の学び方を理解し、長なわのポイントを見つけて運動できるようにする。	安全に気を配り、ボール転がしの行い方を理解できるようにする。	長なわや馬跳びくぐりで約束を守り、助け合って運動し、自己やグループで動きの課題を選ぶことができるようにする。
内容	体ほぐしの運動		体の動きを高める運動		
学習内容・活動	一人のできる手軽な運動 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人のできる手軽な運動 新聞鬼・風船鬼			運動オリエンテーション ボール転がし	ボール転がし
	グループのできる手軽な運動 何人乗れるかな 風船アタック 1		巧みな動きを高めるための運動		
	全員のできる手軽な運動 新聞送り・風船アタック 2		運動オリエンテーション	運動オリエンテーション	長なわの動きから課題を選ぶ
			長なわ	馬跳びくぐり	馬跳びくぐりの動きから課題を選ぶ
	知識及び運動		①	①	
	思考力・判断力・表現力等		①		①
主体的に学習に取り組む態度		①	②	①	②

三つの資質・能力を関連させて高める学習過程において、以下の手だてを行うことが有効であると考える。

体の動きの高まり

児童が意欲的に体の動きを高めていくためには、「体の動きが高まった！」という実感をもつことが大切である。本部会では、下図の2点で高まりを定義する。



できた

楽になった

運動例

学習指導要領解説体育編に例示されている運動の行い方、ポイント、工夫の視点、運動例を見方・考え方を働かせている学習場面とともに整理した。

巧みな動きを高めるための運動
短なわ

(工夫の視点)
リズム (姿勢) (人数) 用具 (方向)

① 運動の行い方
短なわを前に回しながらかぶる。

② 運動のポイント
腕を軽く締めて手首で回す。
つま先で軽く踏ぶ。

学習場面

見る

「△さんのリズムはスムーズに（繰り返し）踏んでいるのはなんでかな？」
「短なわのポイントはどこにあるかな？」

知る

「腕よりリズムカールに踏めるようになったということは、体が高まってこたえ。」

支える

「△さんのアドバイスでやってみよう。」
「くりかえしやってみよう。」
「おせらぬずにチャレンジしよう。」

工夫の視点を生かした運動例

リズム ○なわをゆっくり踏む イラスト	姿勢 ○片足で踏ぶ イラスト	姿勢 ○グーバーで踏ぶ イラスト
人数 ○2人で踏ぶ イラスト	方向 ○後ろ向きで踏ぶ イラスト	方向 ○移動しながら踏ぶ イラスト

I 期			II 期			
6	7	8	9	10	11	12
みんなでジャンプに積極的に取り組み、ポイントを見付けて運動できるようにする。	ゴムひもや輪を使って体の柔らかさのねらいに合った動きができるようにする。	自己の体力に応じた動きを工夫したり、選んだりできるようにする。	エアロビクスや人運び、登り棒の動きに積極的に取り組めるようにする。	自己の体力に応じた動きを選んだり、工夫したりし、ねらいに合った動きができるようにする。	仲間の考えを認めながら、巧みな動きのねらいに合った動きができるようにする。	巧みな動きを高めるために、自己やグループで考えたことを他者に伝えることができるようにする。
体の動きを高める運動						
体の柔らかさを高めるための運動			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 ゴムひも、輪くぐり	ゴムひも、輪くぐり		運動オリエンテーション エアロビクス	エアロビクス		
巧みな動きを高めるための運動			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	運動オリエンテーション	みんなでジャンプの動きから課題を選ぶ	運動オリエンテーション	人運びの動きから課題を選ぶ	長なわの動きから課題を選ぶ	みんなでジャンプの動きから課題を選ぶ
みんなでジャンプ	ボール	ボールの動きから課題を選ぶ	人運び	登り棒の動きから課題を選ぶ	馬跳びくぐりの動きから課題を選ぶ	ボールの動きから課題を選ぶ
	②			④	③	⑤
		②	①	②		③
①			①		④	

工夫の視点

体の動きを高めるための工夫の視点を5つに整理した。

用具

- ・ボール ・短なわ
- ・長なわ ・フープなど

人数

- ・2人 ・3人
- ・グループ など

姿勢

- ・しゃがんで ・片足で
- ・四つ這いで など

方向

- ・前向き ・横向き
- ・後ろ向き など

リズム

- ・4拍子 ・3拍子など

教師の言葉掛け

児童の思考を働かせたり、進んで運動に取り組ませたりするために効果的な言葉掛けとして『かつどんできた!』というキーワードに整理した。

“かつどん”

か
つ
ど
ん

んがえて

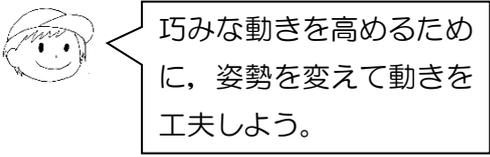
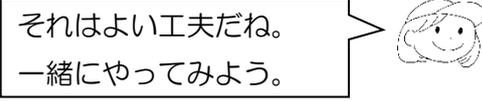
たえて

どんやろう!



- ★考える…自己の体力に応じた運動の課題や行い方を選ぶこと
- ★伝える…運動の行い方を仲間に伝えること
- ★どんでんやる…運動に積極的に取り組むこと

- ① 目標 【思考力・判断力・表現力等】自己の体力に応じた動きを工夫したり，選んだりできるようにする。
 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。		
	考えて，伝えて，どんどん運動して，体の動きを高めよう。 （かつどんできた！）	
2 準備運動を行う。	○各部位を意識して運動するよう言葉掛けをする。	
3 体の柔らかさを高めるための運動 「ゴムひもや輪をくぐる動き」 ・鈴を付けたゴムひもを張りめぐらせてつくった空間や輪をくぐり抜ける。 ・体のどの部位が伸びたかを確認する。	○体のどの部位が伸びているかを発問しながら体の伸びを実感させる。 ○体の部位を意識して柔らかさを高めている動きを全体で共有し，価値付ける。	◆「ゴムひもや輪をくぐる動き」で，自己の体力に応じた動きを工夫したり，選んだりしている。（観察・発言）
4 巧みな動きを高めるための運動 「みんなでジャンプ」 ・体力を高める運動の学び方を確認する。 ・タイミングよく動いたりしながら，リズムカルに動いたり巧みな動きのねらいに合った動きをする。 ・友達とかかわり合いながら，楽しく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全体で共有し，価値付ける。	◆「みんなでジャンプ」で，自己の体力に応じた動きを工夫したり，選んだりしている。（観察・発言）
5 巧みな動きを高めるための運動 「ボール投げ上げキャッチ」 ・体力を高める運動の学び方を確認する。 ・力の入れ方を加減したり，タイミングよく動いたりしながら動きを工夫し，巧みな動きを高める。	 	◆ボールを使った動きで，自己の体力に応じた動きを工夫したり，選んだりしている。（観察・発言）
6 整理運動を行う。	○使った部位をよく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。 ・自己の体力に応じて動きを選んだり工夫したりすることができたか。 ・体力を高めることができたか。	◆自己の体力に応じた動きを工夫したり，選んだりしている。（観察・発言・学習カード）

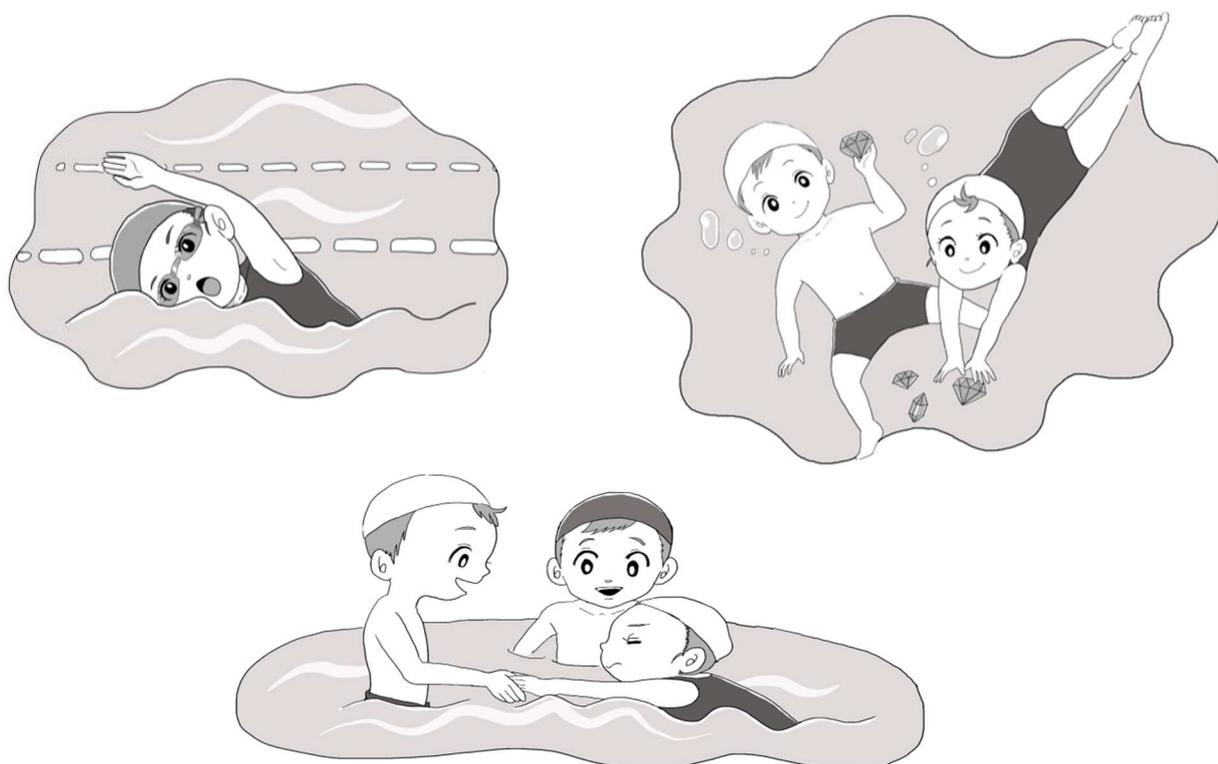
〈水泳運動系領域部〉

平成30年度 東京都小学校体育研究会 夏季合同研究会

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」

講 師 文京区教育委員会 指導主事 藤咲 秀修 先生



水泳運動系領域部 実証授業

授業日 平成30年8月30日（木）午後1時45分～
会 場 江戸川区立西葛西小学校 プール
授業者 関 隆行 教諭 渡部 洋司 主任教諭
宮崎 莉紗 教諭 米田 希 教諭
单元名 第3学年「水泳運動」

「西葛西 エンジョイ！スイミング！！」

講 師 文京区教育委員会 指導主事 藤咲 秀修 先生

平成30年8月23日（木） 江東区立豊洲西小学校

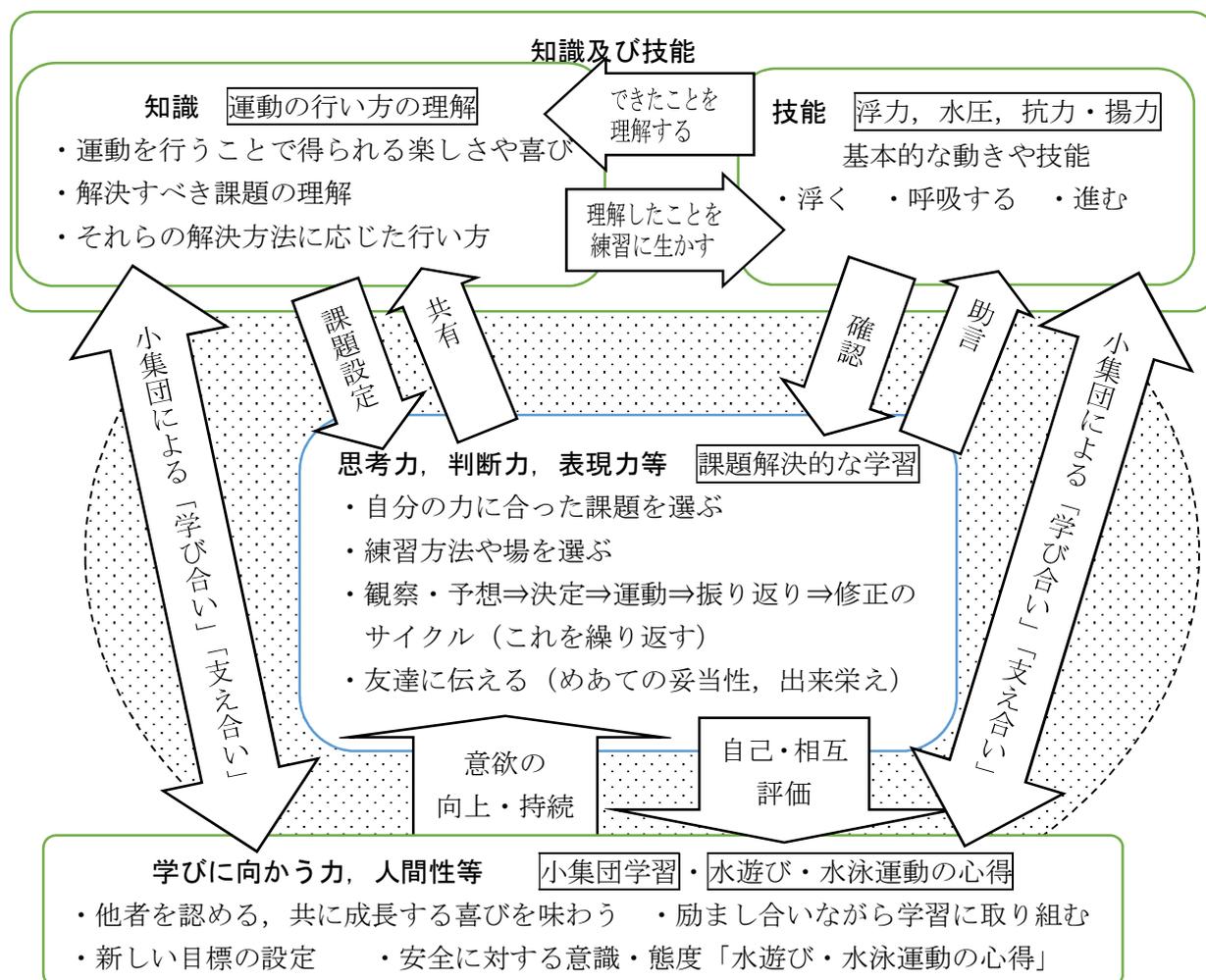
1 研究の内容

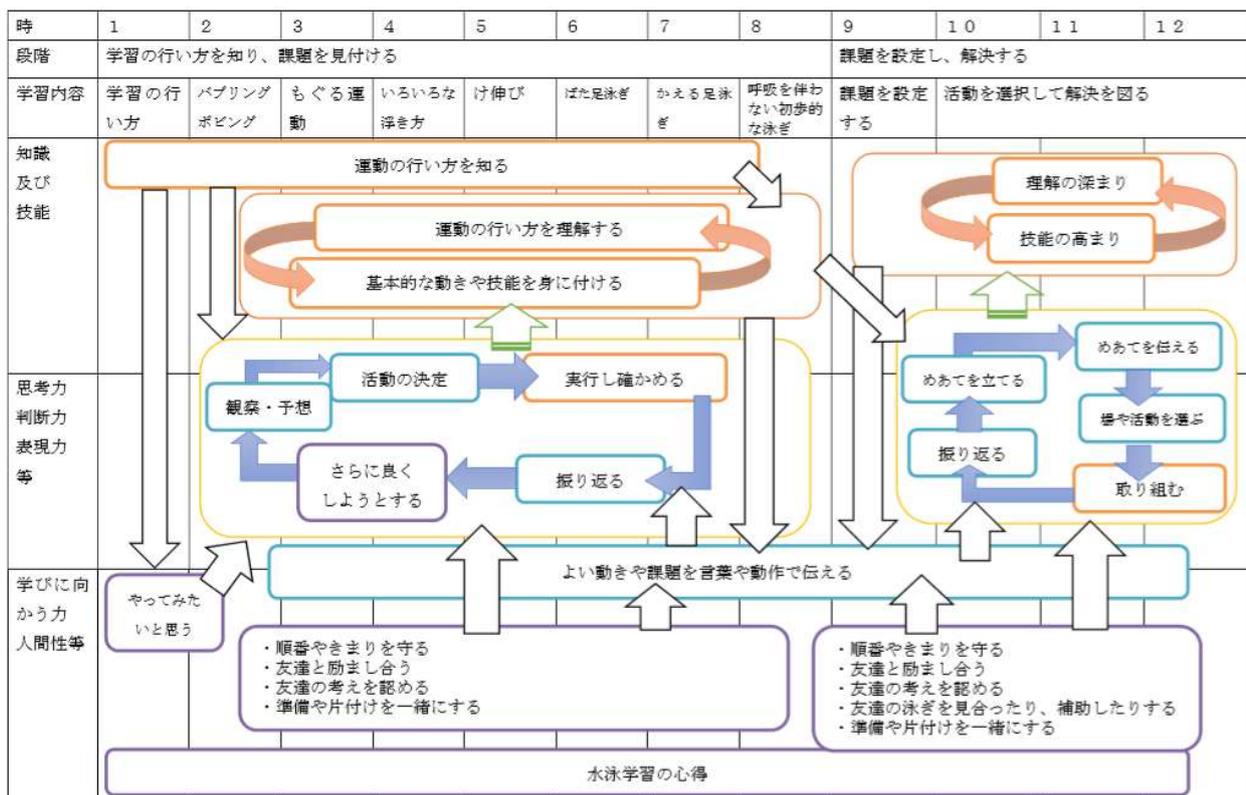
(1) 研究の視点1「水泳学習における三つの資質・能力の明確化」

水泳学習は、浮く、進む、呼吸をするなどのそれぞれの技能の組合せによって成立している運動であり、それぞれの泳法を身に付け、続けて長く泳いだり、速く泳いだり、競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。しかし、個人の技能差はとても大きい。それぞれの泳法を身に付けるためには、個の課題に応じた小集団による学習が有効である。

- 「知識及び技能」は、小集団学習における「学び合い」の起点であると捉える。そのため運動の行い方を理解する必要がある。運動を通して理解し、技能と関連させながら高めていくことが大切である。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、主に小集団による課題解決的な学習で発揮される力である。自己の能力に適した課題を設定し、活動を選択しながら取り組み、技能の向上や知識の理解を図る。小集団で各々が設定した課題に対して伝え合ったり、振り返ったりする活動を通して、次の課題設定につなげる。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、学びを進める原動力と考える。個人的な達成型の運動と考えられる水泳ではあるが、本部会では小集団学習を通して、他者を認める、共に成長する喜びを味わうという共生の視点を大切にしている。励まし合いながら学習に取り組むことで、新しい目標を設定したり、学習に粘り強く取り組んだりすることができると思う。また、生命にかかわる運動であるため、安全に対する意識・態度については、「水遊び・水泳運動の心得」として単元を通して大切にすることが必要である。

(2) 研究の視点2「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」





(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」

三つの資質・能力、学習過程をもとに、各時間のねらいを明確にする。各時間の指導のねらいに基づき、評価計画を作成し、「いつ」「どの活動で」「どんな姿が見られるか」を明らかにして指導と評価の一体化を図る。

各運動における児童の姿を予想し、教師が適切な言葉かけを行うことができるような工夫を図る。

児童が主体的に課題解決を図ることができるために、知識を活用して活動に取り組み、振り返りを行うことができるような学習カードを作成し、指導に生かす。

(4) 学習を促す手立て

①低学年「水遊び」との接続を大切にされた課題解決的な学習

低学年で学習した「水遊び」の内容を単元の前半に行う。誰もができる運動に取り組み、その運動をさらに上手に行う方法を見付けることを学習課題とし、小集団で解決を図る。上手に行う方法を全体で共有し、ポイントとして理解する。単元後半ではそのポイントを活用してできるようにするために練習方法を選択し、解決を図る学習を展開する。

②どの子ども今もっている力で楽しめる活動の展開

技能差が大きい水泳運動系の学習で、どの児童もその能力に応じて楽しむことができるような「リズム水泳」「エンジョイタイム」を展開する。

③「浮いて進む運動」「もぐる・浮く運動」の活動例とその展開

新学習指導要領に示された「浮いて進む運動」「もぐる・浮く運動」の活動例を考え、それらを通して「泳ぐ」ために必要な「浮く」「進む」「呼吸」の技能が身に付けられるようにした。

④単元を通して行う小集団学習

単元を通して小集団学習を行うことで、友達からの補助や助言、励まし合いなどを活発にする学び合いの充実を図った。

2 学習指導案

第3学年 体育科学習指導案

第3学年 水泳運動

「西葛西 エンジョイ！スイミング！！」

日時：平成30年8月30日（木）

場所：江戸川区立西葛西小学校 プール

学級：第3学年 141名

指導者：関 隆行 渡部 洋司

宮崎 莉紗 米田 希

(1) 単元の目標

知識及び技能	け伸びや初歩的な泳ぎを行うことができるようにする。 息を止めたり吐いたりしながら、いろいろなもぐり方や浮き方を行うことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	自己の能力に適した課題を見付け、水の中での動きを身に付けるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、水泳運動の心得を守って安全に気をつけたりする。

(2) 単元及び学習活動に即した評価規準

観 点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ 浮いて進む運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができる。 ・ もぐる・浮く運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ①け伸びや初歩的な泳ぎの行い方を理解する。 ②息を止めたり、吐いたりしながら、いろいろなもぐり方や浮き方を理解する。 ③け伸びや初歩的な泳ぎを行うことができる。 ④息を止めたり、吐いたりしながら、いろいろなもぐり方や浮き方を行うことができる。
思考力 判断力 表現力 等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己の能力に適した課題を見付け、水の中での動きを身に付けるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ①友達の運動を観察し、よい動きについて自分の考えをもつことができる。 ②進んだ距離やできた回数を確認して自己の課題を見付け、めあてをたてることができる。 ③自己の能力に適した競争の仕方を選ぶことができる。 ④自己の課題に応じて、練習する場や内容を選ぶことができる。 ⑤自分のめあてを友達に伝えることができる。 ⑥よい動きや気付いたことを伝えることができる。
学びに向かう力 人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、水泳運動の心得を守って安全に気をつけたりすることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ①運動に興味をもって取り組んでいる。 ②運動に進んで取り組んでいる。 ③運動の順番や運動する場所などのきまりを守っている。 ④誰とでも仲よく励まし合って運動に取り組んでいる。 ⑤用具や補助具の準備や片付けを、友達と一緒にしている。 ⑥友達の考えを認めている。 ⑦水泳運動の心得を守って安全を確認している。

(4) 単元指導計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																								
段階	学習の行い方を知り、課題を見付ける								自己の課題に合っためあてを設定し、取り組む																											
めあて	もぐって楽しみ、上手な人を見付けよう	連続してもぐる方法を見付けよう	上手に浮く方法を見付けよう	手と足を動かして進む方法を見付けよう		遠くに進む方法を見付けよう		自分のめあてを立てよう	自分のめあてに合った活動を選んで取り組もう																											
学習内容	1 あいさつ・パディ (トリオ)・準備運動																																			
	2 今もっている力で楽しむ運動 (1) リズム水泳 音楽に合わせて、浮いたり、もぐったりする動きやクロールや平泳ぎにつながるような手や足の動きを養う。 (2) エンジョイタイム 3～6人のグループでゲームや競争を行いながら、もぐる・浮く、呼吸、進むなどの感覚を養う。																																			
	<table border="1"> <tr> <td>① 宝さがし</td> <td>② 水中言葉あて</td> <td colspan="2">③ 輪くぐり</td> <td>④ ばた足ドンじゃんけん</td> <td colspan="7">トリオで4つの活動の中から選択して取り組む。</td> </tr> </table>												① 宝さがし	② 水中言葉あて	③ 輪くぐり		④ ばた足ドンじゃんけん	トリオで4つの活動の中から選択して取り組む。																		
	① 宝さがし	② 水中言葉あて	③ 輪くぐり		④ ばた足ドンじゃんけん	トリオで4つの活動の中から選択して取り組む。																														
	3 小集団で課題を見付ける学習 上手に〇〇する方法を小集団で考えて、確かめる。																																			
<table border="1"> <tr> <td>・バブリング ・息を吐いて沈む ・ポビング</td> <td>・壁もち伏し浮き ・大の字浮き</td> <td>・変身浮き ・浮いてから立つ ・水中タクシー</td> <td>・もぐって進む ・け伸び</td> <td>・人間ドリブル ・ばた足泳ぎ ・クロールの手のかき</td> <td>・かえる足 ・陸上、腰かけ ・ビート板かえる足</td> <td>・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ</td> <td colspan="6"> 3 小集団で課題解決に取り組む学習 学習の行い方を知り、課題を見付ける段階で身に付けた知識や技能をもとにめあてを設定し、自己の課題解決に取り組む。 </td> </tr> <tr> <td colspan="3"> めあての設定 ・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ </td> <td colspan="2"> ばた足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる) </td> <td colspan="2"> かえる足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる) </td> <td colspan="5"> 泳法選択 (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる) </td> </tr> </table>												・バブリング ・息を吐いて沈む ・ポビング	・壁もち伏し浮き ・大の字浮き	・変身浮き ・浮いてから立つ ・水中タクシー	・もぐって進む ・け伸び	・人間ドリブル ・ばた足泳ぎ ・クロールの手のかき	・かえる足 ・陸上、腰かけ ・ビート板かえる足	・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ	3 小集団で課題解決に取り組む学習 学習の行い方を知り、課題を見付ける段階で身に付けた知識や技能をもとにめあてを設定し、自己の課題解決に取り組む。						めあての設定 ・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ			ばた足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)		かえる足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)		泳法選択 (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)				
・バブリング ・息を吐いて沈む ・ポビング	・壁もち伏し浮き ・大の字浮き	・変身浮き ・浮いてから立つ ・水中タクシー	・もぐって進む ・け伸び	・人間ドリブル ・ばた足泳ぎ ・クロールの手のかき	・かえる足 ・陸上、腰かけ ・ビート板かえる足	・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ	3 小集団で課題解決に取り組む学習 学習の行い方を知り、課題を見付ける段階で身に付けた知識や技能をもとにめあてを設定し、自己の課題解決に取り組む。																													
めあての設定 ・ばた足泳ぎ ・かえる足泳ぎ			ばた足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)		かえる足泳ぎ (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)		泳法選択 (手・足) (呼吸) (浮く・もぐる)																													
4 パディ (トリオ)、学習の確かめ、まとめ、振り返り、整理運動、あいさつ																																				
知・技				②				①				③④																								
思・判・表			①			①	②		②③	④	⑤⑥																									
主	①⑦	②③			④⑤⑥																															

(5) 本時の流れ (11 / 12)

- ①ねらい ・自分のめあてを友達に伝えることができるようにする。
- ・よい動きや気付いたことを伝えることができるようにする。

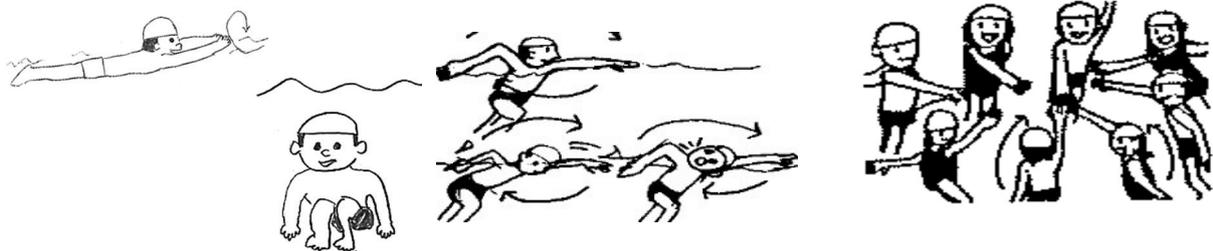
②展開

	学習活動	○教師の支援 ・主な言葉かけ ◎評価
0	1 挨拶・トリオでの人数確認・準備運動・シャワーを行う。 2 めあて、本時の流れを確認する。	○児童の健康状態を確認しながら、準備運動を行う。 ・安全に気を付けて取り組もう。 ・自分のめあてを達成できるように練習しよう。
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <h2 style="margin: 0;">友達のためあてについて気付いたことを伝えよう</h2> </div>		
3	3 リズム水泳を行う。(曲「ドラえもん」) <リズム水泳の場> T1	○進んで運動に取り組むことができるよう、声かけをする。 ・動きを大きくしてみよう。 ・水をたくさんつかもう。 ・息をいっぱい吸って、浮いてみよう。 ・友達とそろえてやってみよう。
8	4 エンジョイタイムを行う。(4つの中から選択) <エンジョイタイムの場>	○小集団でよい関わり合いや動きがみられるよう、学び合いを高めていく。 ・ルールを守って取り組もう。 ・もっと楽しめる方法を考えよう。 ・使った用具は協力して片付けよう。
18	5 小集団で課題に取り組む学習を行う。 <かえる足泳ぎのめあてを立てる> ・前時まで身に付けた知識や技能をもとに自己のめあてを立て、場を選び、トリオで活動する。 <小集団活動の場>	○トリオで泳ぐ、観察すると役割を分担しながら、トリオで協力し合い課題解決を図れるようにする。 <泳ぐ児童> ・自分の見てもらいところを友達に伝えよう。 ・運動ポイント表をよく見てみよう。 ・補助具を使って練習しよう。 <観察する児童> ・上手な友達と比べて気が付いたことを伝えよう。 ・ポイント表を見ながら、アドバイスしよう。
		◎自分のめあてを友達に伝えることができる。 ◎よい動きや気付いたことを伝えることができる。 【思・判・表】(観察・学習カード)
40	6 退水・人数確認を行う。 7 学習の振り返りを行う。 8 整理運動・挨拶・シャワーを行う。	○本時で活動したことをトリオで伝え合う時間を設け、学習の振り返りを行い、次時の課題をもつ。

資料

①リズム水泳

「リズム水泳」では、一単位時間の導入として、中学年までの浮いたり、もぐったりする動きや高学年のクロールや平泳ぎにつながるような手や足の動き等の水泳における基礎的・基本的な動きを養えるように設定した。音楽に合わせて、どの児童も楽しんで行うことができるようにした。



<p>新学習指導要領に明記されている「ふし浮きから横に回る動き」や「もぐる動き」を取り入れた。水の特性である浮力、水圧、抗力・揚力を感じる多様な動きを短時間で出来るようにした。</p>	<p>繰り返し行うことで、単元後半になるにつれ、クロールの手のかきが、より腰の下までかくようになるなど動きの洗練化を図る。</p>	<p>6人組で揃えて、クロールの手のかきを行う動き、他にも、グループで行う動きはグループで工夫する自由を与えることで、より意欲的に学習に取り組めるようにした。</p>
--	---	---

②エンジョイタイム

児童が今もっている力で、水の特性に触れながら楽しむことができるような活動。グループでゲームや競争を行いながら、水泳運動系の学習に必要なもぐる、呼吸、進むなどの感覚づくりをねらいとしている。

「エンジョイタイム」で見つけた課題を、「小グループで課題を見付ける学習」で取り組むように設定している。また、単元の後半は、グループで活動を選択して取り組むようにした。

活動名	動き	様子	活動名	動き	様子
宝さがし	もぐる		輪くぐり	浮く	
水中言葉あて	呼吸		ぼた足ドンじゃんけん	進む	

③浮いて進む運動, もぐる・浮く運動について

新学習指導要領改訂に伴い, 3・4学年の水泳運動は, 「もぐる・浮く運動」「浮いて進む運動」の2つに大きく分けられるようになった。主な内容は以下の通りである。

浮いて進む運動	もぐる・浮く運動
○水底やかべを使ったけ伸び ・壁を蹴る ・プールの底を蹴る ・友達の補助を借りたけ伸び ○伏し浮き、背浮き、くらげ浮きなど ○呼吸を伴う初歩的な泳ぎ ・クロールの手や足を使った泳ぎ ・平泳ぎの手や足を使った泳ぎ ・呼吸を伴わない面かぶりの泳ぎ	○いろいろなもぐり方 ・プールの底に体の一部をつける ・輪や股の間をくぐり抜ける ・姿勢を変えるもぐり方 (体を回転させる、途中でもぐる姿勢を変えるなど) ○背浮き、だるま浮き、変身浮きなどの浮き方 ・補助具(ビート板、ヘルパーなど)を使う ・いろいろな浮き方 ・ゆっくりと浮き方を変える変身浮き ○簡単な浮き沈み ・浮いてから呼吸⇒沈む ・浮いた姿勢から口を出す ・だるま浮きバスケットボール ・連続したポビング

1・2年で行った水遊びでの体験が水泳運動につながるよう, 新指導要領に含まれる活動を多く体験できるように, ペアやトリオ, 集団で行うことのできる水泳資料集を作成した。

活動名	ビート板うきうき			発展例
イラスト				○複数で浮いてみる。 2人で手をつなぐ。 4人で手をつなぐ。 ○それぞれ浮く方法を見付けて、 違う浮き方で浮いてみる。
もぐる	浮く	浮いて進む	呼吸	教師の声かけ
				【体を長時間浮かせる方法に気付かせるために】 体のどの部位に置くと、 長時間浮くことができるかな。 
【ねらい】	○補助具を使って浮く感覚を養う			予想されるつまずき
【行い方】	①指導者がビート板を置く体の部位を伝える。 (腹、背中、お尻、両足など) ②児童は、指示された部位をビート板に乗せ、10秒間浮く。			○ビート板を使って浮くのがこわい ⇒ペアや指導者が支え、恐怖心を取り除く。 ○長時間浮けない。 ⇒ペアやトリオで手をつなぎ、安定感を体験してからチャレンジしてみる。
	活動ごとにどのような要素がかかわっているかを明らかにした。			

④小集団学習について

課題解決に向けて、できばえや意見を伝え、励まし合い、助け合うことで、友達や仲間の成長を認め、共に成長する喜びを味わえるように、単元を通して小集団での学習を行う。

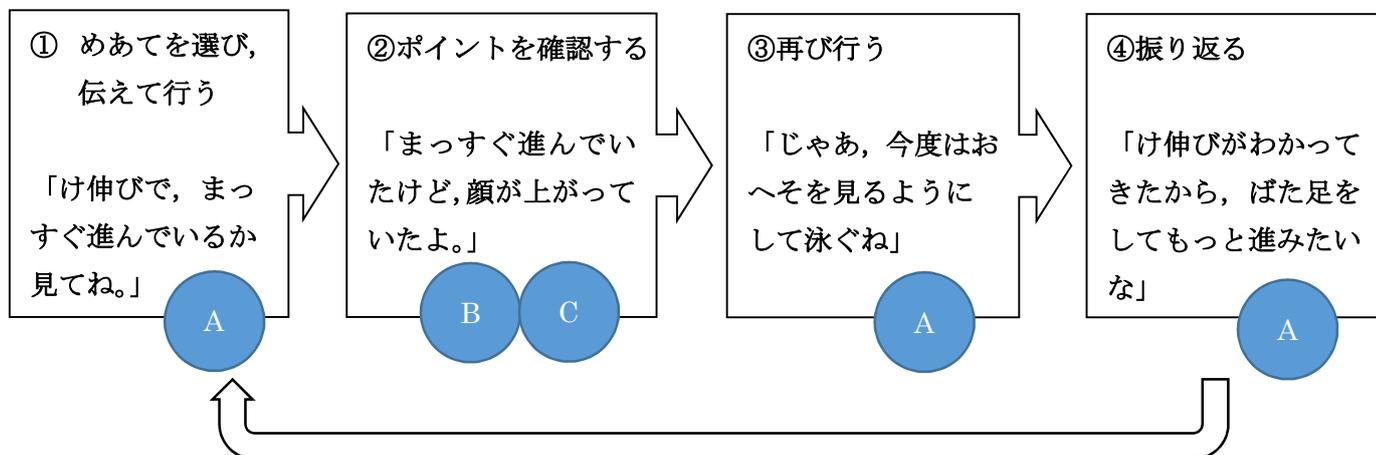
どの学年でも小集団での活動を基本として学習に取り組む。低学年では、自分で活動の場を選択し、どのようにすると楽しい活動になるか、自分がうまくいったことや、友達のよい動きに着目させる。中学年以降は、運動の行い方を理解した上で、自分のめあてを伝え、見てもらう。友達からのアドバイスをもとにもう一度泳ぐというサイクルを繰り返す。

グループ編成は、中学年以降泳力異質の3人組を基本とする。泳力だけでなく、表現力や教室内での友人関係なども考慮にいれながらグループ編成を行う。単元を通してこのサイクルを行うことで、学びが深まっていくようにした。

<発達の段階に応じた学びのサイクル>

	低学年	中学年	高学年
単元前半	①運動遊びの行い方を理解する ②運動遊びを行う ③自分や友達のよい動きを見付ける	①運動の行い方を知り、友達のよい動きを見付ける ②見付けた動きのこつを全体で共有する ③動きの確認をする ※3年生の段階では、運動の行い方を知る時間を十分に確保する	①運動の行い方について、自分たちで考えたポイントが正しいかどうか、泳いで確かめる ②検証し、修正をする。 ③泳ぎを振り返り、再び行う
単元後半	①運動遊びの行い方を知り、行う ②自分で運動遊びを選ぶ ③「うまくできた」「こうやるとできる」ということを感じる 友達の動きよい動きを見付ける	①めあてを選び、伝えて行う ②ポイントを確認する(できばえの評価) ③再び行う ④振り返る	①めあてを立て、伝えて行う ②ポイントを確認する(できばえの評価をし、どのようにするとよいかを伝える) ③再び行う ④振り返る

(例) 中学年 練習



平成30年 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



【講師】

東京都教育庁指導部指導企画課

統括指導主事

美越 英宣 先生

【実証授業】

日時 平成30年10月12日(金)
13:45~14:30

場所 台東区立根岸小学校
(JR山手線 鶯谷駅 徒歩2分)

単元名 表現運動 リズムダンス
「Let's ダンス! Negishi ダンス!」

指導者 第4学年1組 小坂橋 彩 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

<三つの資質・能力の具体的な学習状況>

	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
児童の学びの姿	<p>○1リズムの特徴を捉え即興的に踊っている。</p> <p>○2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。</p> <p>○3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。</p> <p>○4友達と調子を合わせたり、かけ合いをしたりして踊っている。</p> <p>○51曲を通して即興的に踊っている。</p>	<p>□1楽しく踊るために四つの変化から動きを選んでいる。</p> <p>□2友達や他のグループのよい動きをクラスや友達に伝えている。</p> <p>□3自分やグループの課題に合ったリズム(曲)を選んでいる。</p> <p>□41曲を通して楽しく踊るために新たな動きや変化を加えて踊っている。</p>	<p>◇1リズムダンスに進んで取り組んでいる。</p> <p>◇2誰とでも気持ちよく踊ったり交流したりしている。</p> <p>◇3友達の動きや考えを認めている。</p> <p>◇4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。</p> <p>◇5場の設定や用具の片付けを、友達と一緒にしている。</p>

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

①三つの資質・能力の関係性を明確にする

	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
児童の学びの姿	<p>○1リズムの特徴を捉え即興的に踊っている。</p> <p>○2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。</p> <p>○3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。</p> <p>○4友達と調子を合わせたり、かけ合いをしたりして踊っている。</p> <p>○51曲を通して即興的に踊っている。</p>	<p>□1楽しく踊るために四つの変化から動きを選んでいる。</p> <p>□2友達や他のグループのよい動きをクラスや友達に伝えている。</p> <p>□3自分やグループの課題に合ったリズム(曲)を選んでいる。</p> <p>□41曲を通して楽しく踊るために新たな動きや変化を加えて踊っている。</p>	<p>◇1リズムダンスに進んで取り組んでいる。</p> <p>◇2誰とでも気持ちよく踊ったり交流したりしている。</p> <p>◇3友達の動きや考えを認めている。</p> <p>◇4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。</p> <p>◇5場の設定や用具の片付けを、友達と一緒にしている。</p>

習得 ↔ 活用

探究

②三つの資質・能力の関係性を明らかにした上での学習過程

	児童の学びの姿	児童の学びの姿			学習内容・活動
		知 技	思 判 表	学 人 間	
1 2	習得・活用	<p>○1リズムの特徴を捉え即興的に踊っている。</p>		<p>◇1リズムダンスに進んで取り組んでいる。</p> <p>◇2誰とでも仲よく踊ったり交流したりしている。</p> <p>◇3友達の動きや考えを認めている。</p> <p>◇4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。</p> <p>◇5場の設定や用具の片付けを、友達と一緒にしている。</p>	<p>○心と体をほぐす。</p> <p>○教師のリードでリズムの特徴を捉えて踊る。○1</p> <p>・ロック ・サンバ</p> <p>○2人組で踊る。</p> <p>互いの踊りを真似したり対応したりして踊る。</p> <p>○4人組で踊る。</p> <p>教師の合図でリーダーと真似をして踊る人を交代しながら踊る。○1</p>
3 4	探究	<p>○2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。</p> <p>○3ねじる、回る、素早く、ストップなどの変化を付けて踊っている。</p>	<p>□1楽しく踊るために四つの変化から動きを選んでいる。</p> <p>□2友達や他のグループのよい動きをクラスや友達に伝えている。</p>		<p>○心と体をほぐす。</p> <p>○4人組で、曲を選んで1曲を通して踊る。</p> <p>○2, 3</p> <p>・ロックの中から曲を選んで踊る。</p> <p>・サンバの中から曲を選んで踊る。</p> <p>・リーダーを交代しながら即興的に踊る。</p> <p>○他の4人組とお気に入りの動きを交流し合う。□1, 2</p> <p>・ペアグループで、ダンスを見せ合い一緒に踊る。</p> <p>・自分たちの動きに取り入れたい動きを見付け話し合う。</p>
5	探究	<p>○4友達と調子を合わせたり、かけ合いをしたりして踊っている。</p> <p>○51曲を通して即興的に踊っている。</p>	<p>□3自分やグループの課題に合ったリズム(曲)を選んでいる。</p> <p>□41曲を通して楽しく踊るために新たな動きや変化を加えて踊っている。</p>		<p>○心と体をほぐす。</p> <p>○4人組で曲を選び、1曲を通して踊る。</p> <p>○4, 5 □3, 4</p> <p>・サンバ ・ロック</p> <p>○お気に入りの動きを交流し合う。</p>
6					<p>○心と体をほぐす。</p> <p>○ダンスパーティを行う。 ○4, 5 □3, 4</p> <p>・全員で円形に並び、</p> <p>・グループごとに円の中心に入って踊り、周りの児童は真似をする。</p> <p>○よかった動きを伝え合う。</p>

(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

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ができるようにしていく。

(4) 学習を促す手立て

①「知識及び技能」を身に付けるための手立て

- 教師が易しい動きや運動の行い方を提示する。
 - ・昨年度は易しいロックの「よろしくねダンス」を提案した。今年度は新たにサンババージョンの「よろしくねダンス」を提案する。
- 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。
 - ・苦手な児童に対しては、動きが止まらないように動きの例を掲示する。
 - ・動きが全く分からない児童に対しては「よろしくねダンス」の振り付け音楽に合わせて行うように言葉掛けをする。
- さらに動きをよくするための4つの変化を学ぶ
 - ・習得の時間に、動き・空間・リズム・かかわりの変化を確認する。(4年生は確認のみ)
リズムの乗り方や動きに変化が生まれ、児童は途切れずに、全身でリズムに乗って弾んで踊ることができる。

②「思考力、判断力、表現力等」を育む手立て

- 「習得」→「活用」→「探究」という三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、リズムや動きに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即興的に踊る。
 - ・探究・・・ダンス交流会や発表会などで動きの工夫の仕方を広げたり、深めたりする。
- 児童が課題を解決するための必要感をもって、協働的に学ぶことができるようにする。
 - ・1曲を通してどうすれば踊れるのかを考える。(話し合い、動きのまね、他グループのよさなど)

③「学びに向かう力、人間性等」を育む手立て

- 授業の導入時に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)を行う。
 - ・踊ることに意欲的でない児童に、授業の導入では、学級全体で円形などになり、顔を見合わせながら軽快にリズムに乗って弾んだり、手拍子をしたりして心と体をほぐすなどの配慮をする。
- 教師の肯定的な声掛けにより、温かい雰囲気の中で授業を行う。
 - ・表現リズムダンスの授業では、正解が一つではない。そこで児童が主体的、協働的に学べる雰囲気をつくるのが大切である。よい動きをしている児童を褒め、広めたい動きがあれば集合をさせ共有する時間を確保する。
- 個→ペア→グループと次第に人数を増やし、かかわりを工夫できるようにする。
 - ・個で動きを習得し、そこから動きのレパートリーを増やすためにペアになる。ペアになることで動きを共有し新しい動きを見出すことができる。さらに人数を増やすことで動きのバリエーションが生まれる。そして「もっと○○な動きを変化させたい。」「こんな○○な動きはどうか。」など必然的に会話が生まれる。

④一般化の向けての取り組み

- おすすめの曲リストの更新 ○やさしい運動「よろしくね ダンス」のサンバ ver の作成
- 動きのレパートリーの整理(ロック、サンバ)の整理。教師用資料として動画作成
- ダンス交流会(ダンスパーティ)を行うための場の工夫

2. 学習指導案

(1) 単元名

表現運動 リズムダンス 「Let's ダンス! Negishi ダンス!」

(2) 単元の目標

知識及び技能	軽快なリズムに乗って全身で踊ることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	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ができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	運動に進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(3) 単元の評価規準

	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
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンスの行い方を知っている。 ・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。 ・動きに変化を付けて踊ったり、友達と関わり合って踊ったりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムの特徴を知り、自己の能力に合った課題を選ぶことができる。 ・よい動きを知り、友達のよい動きを自己の動きに取り入れることができる。 ・その時間に見付けた気に入った動きを、友達と一緒に踊りながら伝えることができる。 	<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運動に進んで取り組むことができる。 ・誰とでも仲よく運動に取り組むことができる。 ・場の設定や用具の片付けを、友達と一緒にすることができる。 ・友達の動きや楽しく踊るための友達の考えを認めることができる。
学習活動に即した評価規準	<ol style="list-style-type: none"> ① ロックとサンバのリズムの特徴を知っている。 ② 教師のリードで、ロックやサンバのリズムに乗って全身で踊ることができる。 ③ グループで、ロックやサンバのリズムに乗って1曲を通して踊ることができる。 ④ 4つの変化を取り入れながら即興的に踊ることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 4つの変化から、動きを選んで選んでいる。 ② 自己の能力に合った曲を選ぶことができる。 ③ 友達と動きを交流し合い、取り入れたい動きを見付けている。 ④ 取り入れたい動きを組み合わせて踊り、友達に伝えることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ① ロックやサンバのリズムに乗って全身で踊る運動に進んで取り組むことができる。 ② 友達とぶつからないように、安全に踊っている。 ③ 友達のよい動きや楽しく踊るための動きの組み合わせを称賛することができる。

(4) 学習過程

第4学年 リズムダンス

	1	2	3	4	5	6
学習の段階	ロックやサンバのリズムの特徴を捉えて踊る。		ロックやサンバから好きなリズム(曲)を選んで踊る。			ダンスパーティーを行う。
	習得・活用	習得・活用	探究	探究	探究	探究
小テーマ	ロック	サンバ	ロック	サンバ	ロック・サンバ	ロック・サンバ
めあて(例)	<ul style="list-style-type: none"> ・全身で弾んで踊ろう。 ・動きを工夫して踊ろう。 		<ul style="list-style-type: none"> ・途中で止まらないで1曲踊り切ろう。 ・動きを工夫しながら1曲通して踊ろう。 ・他のグループから面白い動きをもらって踊ろう。 			<ul style="list-style-type: none"> ・今までの学習を生かして、みんなで楽しく踊ろう。
児童の 学びの道筋	<p style="text-align: center;">①心と体をほぐす。</p> <p style="text-align: center;">・へそダンス ・ハイタッチ ・よろしくねダンス ・リズムウォーミングアップ</p> <p>ロックやサンバのリズムを捉えながら踊る。ロック「ンタ ンタ」サンバ「ンタッタ ンタッタ」即興的に踊ったり、1曲通して踊ったりするときに「よろしくねダンス」の動きを生かせる。</p>					
	<p>みんなで踊ると楽しいな！よろしくねダンスは簡単で楽しい！</p>				<p>よろしくねダンスの動きをこの後のダンスでも取り入れよう！</p>	
	習得		探究		探究	
	<p>②教師のリードで踊る。 ロックやサンバのリズムを捉えながら踊る。 ロック「ンタ ンタ」 →へそを中心に全身で弾む。 サンバ「ンタッタ ンタッタ」 →小刻みにリズムをとったり、へそを中心に前後左右にスイングしたりする。</p>		<p>②4人組で1曲通して踊る。 リーダーを交代しながら即興的に踊る。1・2時間目に経験した動きを使って1曲を通して踊る。「よろしくねダンス」で出てきた動きも取り入れられる。リズムを変えたり、場を広く使ったり、友達と動きを合わせて踊ったりと、動きを工夫して踊る。</p>		<p>②ダンスパーティーを行う。 3～5時間目までの踊りを基に、1グループ2分程度の即興ダンスにまとめる。クラス全員で円形に並び、踊るグループは中心で踊る。他のグループは中心で踊る友達の動きをまねして踊る。ハイタッチや拍手等で友達の踊りを認めたり、「〇〇さんの～の動きがよかったよ」などと伝えたりする。</p>	
	<p>先生と同じようにおへその位置が動くといんだね。</p> 		<p>1曲踊るためには、今までの動きを使うといいんだね。リズムに乗り続けて、止まらないで踊ろう！</p>		<p>今までの動きを使って、みんなで楽しく踊ろう！</p>	
	<p>③2人組でまねし合って踊る。 友達のまねをして踊る。教師が示範した動きを使って踊る。</p> <p>先生はこんな動きをしていたな、やってみよう！</p> 		<p>次は僕の番だ！ねじる動きが好きだからやってみよう！</p>		<p>イェーイ！（ハイタッチ）〇〇君の体をねじる動き、最高だったよ！</p>	
活用		探究		探究		
<p>④4人組で即興的に踊る。 友達のまねをして即興的に踊る。教師の示範を参考にして動きを工夫して踊る。</p> <p>途中でスローモーションを入れると面白いね！</p> 		<p>③他の4人組とお気に入りの動きを交流する。 ペアグループでダンスを見せ合い一緒に踊る。相手グループの動きの中で自分たちが取り入れたい動きを見付ける。「〇〇さんの～な動きを取り入れて踊りたい」などと次時の課題を決める。</p> <p>〇〇さんのストップする動き、面白かったね。次のダンスでまねしてみたいな！</p> 		<p>ロックもサンバもみんなで踊ると楽しい！またやりたいな。</p> 		
三つの 学習状況	知識及び技能	リズムの特徴を捉え、即興的に踊っている。		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、突っ立、ストップなどの変化を加えて踊っている。		友達と調子を合わせたり、掛け合いをしたりして即興的に踊っている。
	思考力、判断力、表現力等			楽しく踊るために4つの変化から動きを選んでいる。友達のよい動きをクラスや友達に伝えている。		自分やグループの課題にあったリズム(曲)を選んで1曲を通して踊るために、新たな動きや変化を加えて踊っている。
	学びに向かう力、人間性等	リズムダンスに進んで取り組んでいる。誰とでも仲よく踊ったり交流したりしている。友達の動きや考えを認めている。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。場の設定や用具の片付けを、友達と一緒にやっている。				

(5) 単元の指導と評価の計画

第4学年リズムダンス

時	1 (軽快なロック)	2 (サンバ)	3 (ロック)
ねらい	・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。	・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。	・動きに変化を付けて踊ったり、友達とかわり合って踊ったりす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> <p>・へそダンス・ハイタッチ</p> <p>・よろしくねダンス (ロック)</p> <p>○学習課題の確認をする。</p> <p>ロックのリズムで全身で弾んで即興的に踊ろう</p> <p>○教師のリードでロックのリズムの特徴を捉えながら踊る。</p> <p>習得「ンタ ンタ」の弾みや後打ちのリズムの特徴を捉え、へそを中心にその場で弾んだり体の各部分でリズムをとったりして踊る。</p> <p>(1) 教師のまねをして踊る。</p> <p>(2) 2人組になって、お互いの踊りを真似したり対応したりして踊る。</p> <p>(3) 4人組で踊る。</p> <p>○リズムの特徴を捉えた動きで、4人組で即興的に続けて踊る。教師の合図で即興ダンスをする人と真似して踊る人を交代しながらリズムに乗って自由に踊る。</p> <p>活用「ンタ ンタ」の後打ちのリズムに乗って、4つの変化を取り入れながら即興的に踊る。</p> <p>○クーリングダウン</p> <p>○振り返り</p>	<p>○心と体をほぐす。</p> <p>・へそダンス・ハイタッチ</p> <p>・よろしくねダンス (サンバ)</p> <p>○学習課題の確認をする。</p> <p>サンバのリズムで、全身で弾んで即興的に踊ろう</p> <p>○教師のリードでサンバのリズムの特徴を捉えながら踊る。</p> <p>習得の特徴を捉え、その場で弾んだり体の各部分で小刻みにリズムをとったり、へそを中心に前後左右のスイングなどでリズムに乗ったりして踊る。</p> <p>(1) 教師の真似をして踊る。</p> <p>(2) 2人組になってお互いの踊りを真似したり対応したりして踊る。</p> <p>(2) 4人組で踊る。</p> <p>○リズムの特徴を捉えた動きで、4人組で即興的に続けて踊る。教師の合図で即興ダンスをする人と真似して踊る人を交代しながらリズムに乗って自由に踊る。</p> <p>活用「ンタッタ ンタッタ」のシンコーションのリズムと打楽器の小刻みなビートのリズムに乗って、4つの変化を取り入れながら即興的に踊る。</p> <p>○クーリングダウン</p> <p>○振り返り</p>	<p>○心と体をほぐす。</p> <p>・よろしくねダンス (ロック・サンバ)</p> <p>○学習課題の確認をする。</p> <p>ロックの曲を選んで、4人グループで一曲通して踊ろう</p> <p>○4人組で、1曲を通して踊る。</p> <p>探究リズムダンスの動きのポイントを知り、楽しく踊るために自己にあった課題を見付け、工夫した動きを伝え合う。</p> <p>(1) リーダーを交代しながら即興で動きを出し合う。</p> <p>(2) お気に入りの動きを組み合わせる。</p> <p>○他の4人組とお気に入りの動きを交流し合う。</p> <p>探究友達と調子を合わせたり、対応したりして踊る。</p> <p>(1) ペアグループで、ダンスを見せ合い一緒に踊る。</p> <p>(2) 相手グループの動きの中で、自分たちが取り入れた動きを見付け話し合う。</p> <p>(3) 次時の課題を決める。</p> <p>○クーリングダウン</p> <p>○振り返り</p>
	評価の観点	<p>知識及び技能</p> <p>思考 判断 調べ</p> <p>①</p> <p>学びに向かう力、人間性等</p> <p>①</p>	<p>① ②</p>
児童の具体的な姿	<p>・リズムダンスに進んで取り組んでいる。</p> <p>・ロックの「ンタ ンタ」の後打ちのリズムで、全身で弾んで踊っている。</p> <p>・へそを上下に弾ませて、全身で跳ぶように踊っている。</p> <p>・リズムに合わせて即興的に自由に踊っている。</p>	<p>・サンバの「ンタッタ ンタッタ」のシンコーションのリズムと打楽器の小刻みなビートのリズムの特徴を捉えて、全身で踊っている。</p> <p>・へそを中心に前後左右のスイングなどをして踊っている。</p> <p>・4つの変化を取り入れながら、即興的に踊っている。</p>	<p>・友達のよい動きやおもしろかったと感じたところを伝えている。</p>
つまずきの例	<p>・進んで取り組めない。</p> <p>・全身で踊れない。</p> <p>・ロックのリズムに乗って、へそを上下に動かせない。</p> <p>・動きが止まってしまう。</p>	<p>・サンバのリズムの特徴が分からない。</p> <p>・動きに変化がない。</p>	<p>・1曲を通して踊ることができない。</p> <p>・友達のよい動きを見付けられない。</p>
苦手な児童への配慮	<p>○進んで取り組めない。</p> <p>・まねできるように教師の踊りを見せる。</p> <p>○へそを上下に動かせない。</p> <p>・「ンタ ンタ」と口伴奏する。</p> <p>・リズムに合わせて手拍子をする。</p>	<p>○サンバのリズムの特徴が分からない。</p> <p>・「ンタッタ ンタッタ」と口伴奏する。</p> <p>・「よろしくねダンス」で出てきた動きを取り入れて踊るようにする。</p> <p>○動きに変化がない。</p> <p>・4つの変化の掲示物を見るよう声をかける。</p> <p>・工夫を取り入れているグループを紹介する。</p>	<p>○1曲を通して踊ることができない。</p> <p>・今まで習得した動きをもとに、教師と一緒に踊る。</p> <p>・動きのレポートリー表を活用した言葉掛けをする。</p> <p>○友達のよい動きを見付けられない。</p> <p>・友達の踊りを見て、リズムの特徴を捉えた動きや、動きに4つの変化を付けているものを探すように声を掛ける。</p>

4 (サンバ)	5 (ロックとサンバ)	6 (ダンスパーティー)
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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ができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動きに変化を付けて踊り、友達と踊りで交流す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"> ・よろしくねダンス (ロック・サンバ) ○学習課題の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 <ul style="list-style-type: none"> ・よろしくねダンス (ロック・サンバ) ○学習課題の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○心と体をほぐす。 <ul style="list-style-type: none"> ・よろしくねダンス (ロック・サンバ) ○学習課題の確認をする。
<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">サンバの曲を選んで、4人グループで1曲通して踊ろう</p>	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ダンスパーティーに向けて、友達と一緒に踊りに変化を付けて1曲通して踊ろう。</p>	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今まで踊ったことも生かして、クラスみんなで楽しくダンスパーティーをしよう。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○4人組で、1曲通して踊る。 探究リズムダンスの動きのポイントを知り、楽しく踊るために自己にあった課題を見付け、工夫した動きを伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○4人組で、ロックの曲を1曲通して踊る。 探究リズムの特徴を捉え、考えた踊りを伝え合って、1曲通して全身で踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ダンスパーティーを行う。 探究3～5時までで踊ってきた踊りをもとに、1グループ2分程度の即興ダンスにまとめ、伝え合ってクラス全員で楽しく踊る。
<ul style="list-style-type: none"> (1) リーダーを交代しながら即興で動きを出し合う。 (2) お気に入りの動きを組み合わせしていく。 ○他の4人組とお気に入りの動きを交流し合う。 探究友達と調子を合わせたり、対応したりして踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> (1) リーダーを交代しながら即興で動きを出し合う。 (2) お気に入りの動きを組み合わせしていく。 ○4人組でサンバの曲を1曲通して踊る。 (1) リーダーを交代しながら即興で動きを出し合う。 (2) お気に入りの動きを組み合わせしていく。 ○他の4人組とお気に入りの動きを交流し合う。 探究友達と調子を合わせたり、対応したりして踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 前時でまとめた踊りを踊りながら振り返る。 (2) クラス全員で、円形に並ぶ。 (3) グループごとに円の中心に入る。中心の児童はこれまでの踊りをもとに踊る。周りの児童は、中心の友達の踊りを真似して踊る。(ロック2曲サンバ2曲) (4) 友達のよかった動きを伝え合う。 (5) グループごとに円の中心に入る。中心の児童はこれまでの踊りをもとに踊る。周りの児童は、中心の友達の踊りを真似して踊る。(ロック2曲サンバ2曲) (6) 友達のよかった動きを伝え合う。
<ul style="list-style-type: none"> ○クーリングダウン ○振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○クーリングダウン ○振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○クーリングダウン ○振り返り
③	④	
	③	
		③
<ul style="list-style-type: none"> ・弾む動きにねじる・回るなどの変化を付けて踊っている。 ・友達と調子を合わせたり、かかわり合ったりして踊っている。 ・リズムに変化を付けたり、ロックやサンバのリズムに戻したりして踊っている。 ・場所を移動しながら踊っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達にお気に入りの動きを伝えている。 ・友達のよい動きやおもしろかったと感じたところを伝えている。 ・よい動きを自分の踊りに取り入れている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達にお気に入りの動きを伝えている。 ・友達のよい動きやおもしろかったと感じたところを伝えている。 ・よい動きを自分の踊りに取り入れている。
<ul style="list-style-type: none"> ・動きに変化がない。 ・友達とのかかわりがない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動きを伝えることができない。 ・友達のよい動きを取り入れることができない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい動きを見付けられない。 ・友達のよい動きを取り入れることができない。
<ul style="list-style-type: none"> ○動きに変化がない。 ・真似できるように、動きやリズムに変化を付けた動きで踊っている友達の踊りを見せる。 ・右なら左、速い動きにはゆっくりした動きなど、反対の動きをするように、声を掛ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ○動きを伝えることができない。 ・体を動かして伝えたり、言葉で伝えたりしてよいことを伝える。 ・具体的な動きを言葉で称賛し、伝え方が分かるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○よい動きを取り入れることができない。 ・友達の動きを見ながら真似して踊るよう声を掛ける。



平成30年度 東京都小学校体育研究会

表現運動系領域部会 実証授業

「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」

1曲通して、即興的に踊ろう！児童が探究するリズムダンスの授業

第4学年 表現運動 リズムダンス

「Let's ダンス！Negishi ダンス！」

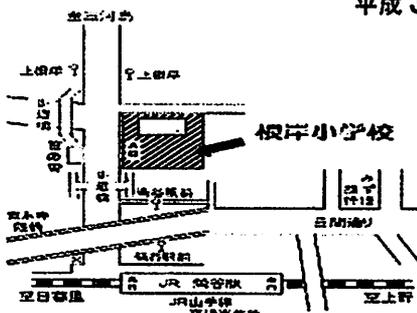
	◆指導者	台東区立根岸小学校	小板橋 彩	主任教諭
協議会	◆提案	葛飾区立北野小学校	沖野 匡則	主任教諭
	◆司会	品川区立豊葉の杜学園	山田 裕民	主任教諭
講師	◆東京都教育庁指導部指導企画課	統括指導主事	美越 英宣	先生

〈実証授業参観のポイント〉

- ◎「習得」「活用」で学習したことが「探究」で生かせるような、2年間を見通した学習過程を提案します。
 - ・「習得」「活用」では、ロックとサンバの特徴を捉え、動きの幅を広げます。
 - ・「探究」では、「習得」「活用」で学んだことを生かし、グループで好きなリズムの曲を選び、1曲通して踊ります。単元のまとめでは、「ダンスパーティー」を行い各グループの踊りを学級全員で踊り、交流します。
- 毎時間、授業の導入で「よろしくねダンス」（サンバの易しい動き）を行ったり、教師用資料「動きのレポーター動画集」を参考にし、教師がいろいろな動きを提示することで、児童が心と体を解放して踊ったり、軽快なリズムに乗って全身で踊ったり、変化を付けて踊ったりする姿を引き出します。
- 〈いつでも、だれでも授業ができるために〉
 - 易しい運動「よろしくねダンス～サンバVer.」の作成
 - おすすめ曲リストの更新
 - ロックとサンバの動きを整理し、「動きのレポーター動画集」を作成（実証授業会場で配布します）

平成30年10月12日（金）午後1時45分～午後4時45分

台東区立 根岸小学校 体育館



台東区立根岸小学校

所在地：東京都台東区根岸3-9-8

電話：03-3876-2411

交通：JR 山手線 鶯谷駅下車 徒歩2分

〈問い合わせ〉東京都小学校体育研究会 表現運動系領域部会

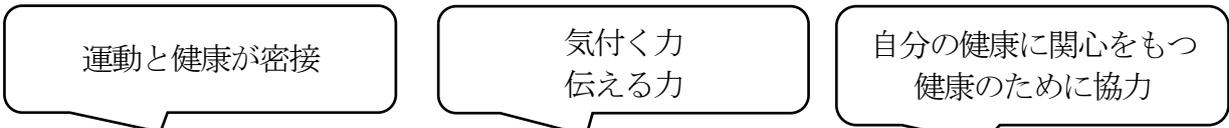
部長 港区立港南小学校 高嶋 佑樹

TEL 03-3474-1501

1 研究の内容

(1) 研究の視点1について

3年生「毎日の生活と健康」における学びの姿

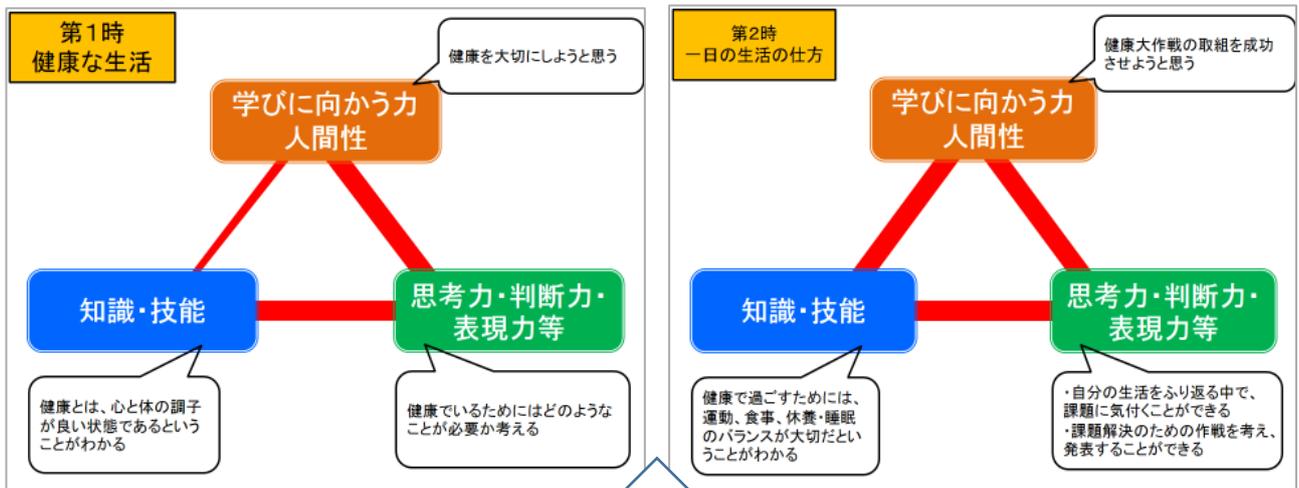


	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
児童の学びの姿	① 健康の意味や健康によい生活について理解している。 ② 健康に過ごすには、運動、食事、睡眠・休養の調和のとれた生活を続ける必要があることを理解している。 ③ 健康に過ごすには、体の清潔を保つことが必要であることを理解している。 ④ 身の回りの環境の整え方を理解している。	1健康の意味について知り、自分の生活について振り返っている。 2自分の生活を振り返り、3要素の調和のとれたリズムある生活について、考えたり説明したりしている 3体の清潔について、自分の生活を振り返り、課題を見付けたり解決策を考えたりしている。 4毎日を気持ちよく過ごすために、身の回りの環境を整える方法を考え、書き表している。	1自分の健康を大切にしたいという思いをもっている。 2健康になるために、自分の生活をよりよくしようとする。 3健康のために清潔にしようとする。 4身の回りの環境を整えたり、自他の健康の保持増進に努めたりしようとする。

※数字は、全4時間中何時間目かを表している。

(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在り方」についての考え方

3つの資質能力をバランスよく身に付けるために、1・2時間目における児童の学びの姿を以下のように考えた。



1 単位時間での三つの資質・能力の関係の強さを表した図である。全ての単位時間で三つの資質・能力の育成を目指しているが、それに強弱が出る単位時間もある。その強弱（関係の強さ）を線の太さで示した。また、吹き出しは各単位時間内で目指す児童の学びの姿を指導案に沿って具体的に示したものである。

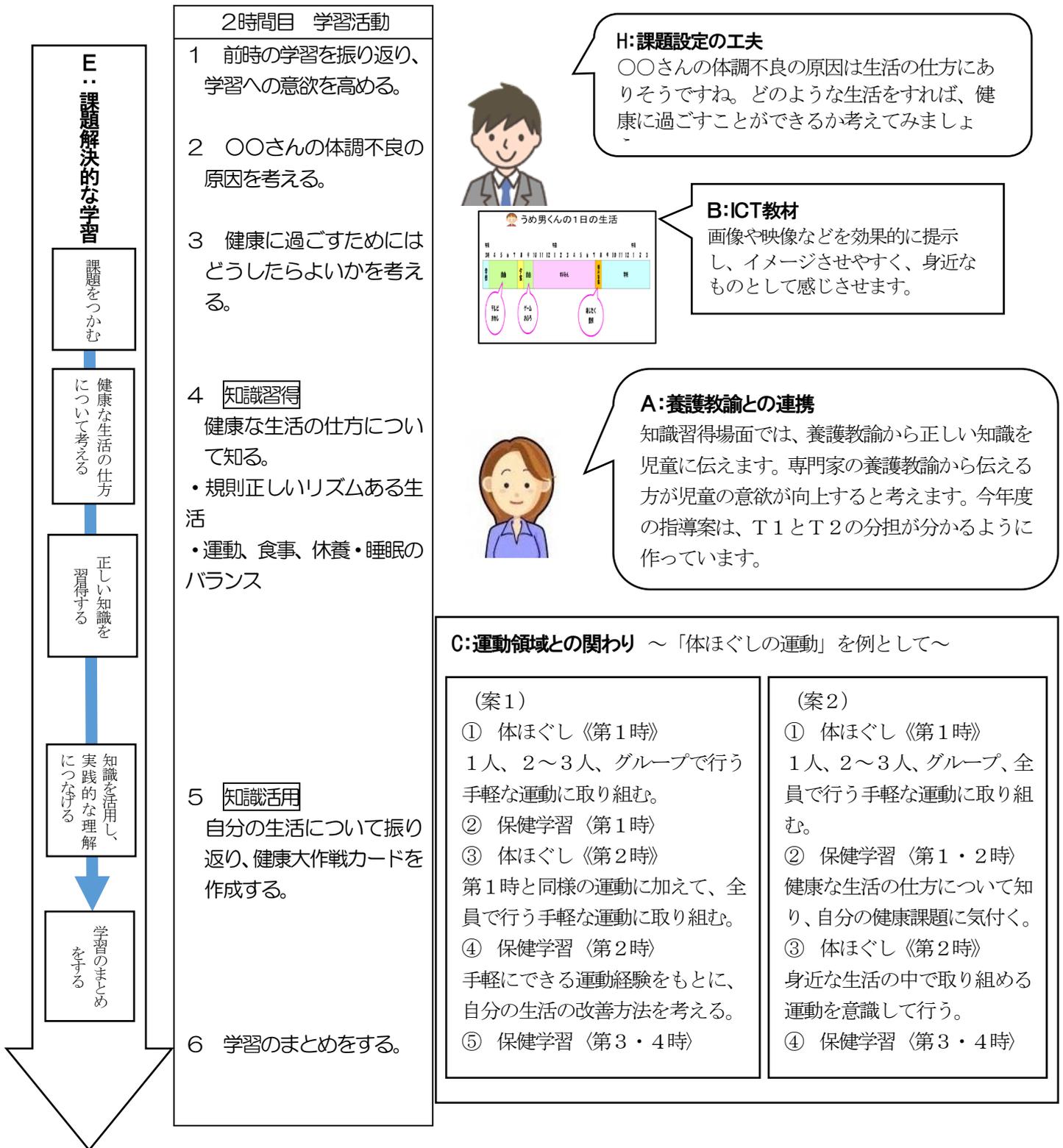
(3) 研究の視点3

「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

三つの資質・能力について、具体的な3年児童の姿を明らかにし、1単位時間ごとにまとめる。その関係性を踏まえた学習過程と1単位時間ごとの授業内容を検討していく中で、指導と評価についても考え、児童の学習カードへの記入例とその評価方法という形式でまとめる。

(3) 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: 運動領域との関わり D: 具体的な児童の姿	E: 課題解決的な学習 (単元計画、1単位時間) F: 対話的な活動 (ペア、トリオ、グループ、学級)	G: 認め合う時間の設定 H: 課題設定の工夫 I: 教師の意図的な関わり J: 家庭との連携



2 学習指導案

(1) 単元の目標と評価規準

	知識および技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	健康の状態には主体の要因や周囲の環境の要因が関わっていること、また、健康を保持増進するには、一日の生活の仕方が深く関わっていること、体を清潔に保つこと、生活環境を整えることが必要であることなどの知識を理解すること。	健康な生活について課題を見付け、その解決に向けて考え、それを表現すること。	自己の健康について関心をもち、健康の保持増進のために進んで学習活動に意欲的に取り組もうとすること。
単元の評価規準	① 健康とは心と体の調子がよい状態であること、生活の仕方と身の回りの環境が深く関わっていることを言ったり、書いたりしている。 ② 毎日を健康に過ごすためには、運動、食事、睡眠・休養の調和のとれた生活を続ける必要があることを言ったり、書いたりしている。 ③ 毎日を健康に過ごすためには、体の清潔を保つことが必要であることを言ったり、書いたりしている。 ④ 身の回りの環境の整え方(部屋の明るさや換気)について言ったり、書いたりしている。	① 健康な生活について自分の生活をふり返り、ICT教材や、教師の講話を基に運動、食事、睡眠・休養の調和のとれたリズムある生活をするための工夫について、考え説明している。 ② 毎日を気持ちよく過ごすために、友達の考えや、実験を通して身の回りの環境を整える方法を考え発表している。	① 自分の健康に関心をもち、話し合い活動や発表などに進んで取り組もうとしている。 ② 健康について進んで取り組み、身の回りの環境を整え、自他の健康の保持増進に努めようとしている。

(2) 学習過程と評価の計画

時間	学習活動	◎保健指導 ☆運動との関連 ◇保健学習以外の取組	評価計画		
			知	思	主
1	1 自分の健康について考える。 2 健康とはどのような状態であるかを知る。 3 健康であるためにはどのようなことが必要かを考える。 4 学習のまとめをする。	☆日常生活に運動を取り入れる大切さや楽しさに触れる。	①		①
2	1 前時の学習を振り返り、学習への意欲を高める。 2 梅男くんの体調が悪い理由を考える。 3 健康に過ごすためにはどうしたらよいかを考える。 4 健康な生活の仕方を知る。 5 自分の1日の生活の仕方を振り返り、健康生活大作戦カードを作成する。 6 学習のまとめをする。	例) 体ほぐし ゲーム 体育的活動 等 ◇健康生活大作戦カード	②	①	
3	1 前時の学習の振り返り、学習への意欲を高める。 2 体の清潔について考える。 3 体を清潔にする方法を知る。 4 毎日を健康で気持ちよく過ごすためには、体や衣服、ハンカチなどを清潔にしておくことが大切であることを知る。 5 自分の生活を振り返り、学習のまとめをする。	☆汗をかくことと運動の関係について触れる ◎適切な汗の処理 ◎歯みがき指導 ◎手洗い・うがい ◎照度の調整 ◎換気	③		
4	1 前時の学習を振り返り、学習への意欲を高める。 2 身の回りの環境について考える。 3 原因を解決する方法を考える。 4 きれいな空気にする方法・ちょうどよい明るさにするための方法を知る。 5 健康を守るための活動を知る。 6 本時の学習のまとめをする。 7 健康に生活するために「生活見直し宣言」を考える。		④	②	①

(3) 一単位時間の流れ(本時案) 第2時「1日の生活のしかた」

目標

知識及び技能	毎日を健康に過ごすためには、運動、食事、睡眠・休養の調和のとれた生活を続ける必要があることを理解できるようにする。
思考力、判断力、表現力等	健康な生活について、自分の生活を振り返り、運動、食事、睡眠・休養の調和のとれたリズムある生活をするための工夫について、考えたり、説明したりできるようにする。
学びに向かう力、人間性等	健康になるために、自分の生活をよりよくしようとする態度を養うことができるようにする。

学習内容・活動	指導上の留意点○ 評価◇ T1：担任 T2：養護教諭	画面映像
1 前時の学習を振り返り、学習への意欲を高める。	T1「前回の学習を思い出しましょう。」 ○前時の学習カードから、児童の考えや保護者のコメントを紹介し、互いを認め合う。 ○つながりを意識できるように第1時のポイントを掲示しておく。	<p>3年生 ほけん「毎日の生活とけんこう」 第2時「1日の生活のしかた」</p>  <p>6年生 大竹先生 はにた先生 うめ男くん うめ子さん</p> <p>ほけんの学習ではけんこうについて考えていくのでしたね。</p>  <p>大竹先生 はにた先生</p>
2 体調不良の原因を考える。 •梅男くんの映像を見て、体調が悪い原因を考える。	○体調が悪くなった梅男くんが保健室を訪れ、養護教諭とやり取りをする映像を見せる。 〈映像〉 梅男くんは体調が悪そう。しかし、病気ではない様子。 養護教諭（梅男くんに対して）「最近、どんな生活をしているの？」 ※映像終わり T1「梅男くんはどうして体調が悪くなったのだろう？」 C「ちゃんと寝てない。」 C「朝ごはんを食べてない。」 T1「本当にそうなのかな？では、梅男くんの生活を見てみよう。」 「でも、夜はねているし、食事もとっているよ？」 ○生活リズムに目をむけられるよう、ゆさぶりをかける。	<p>ある日のうめ男くん</p>  <p>うめ男くんは、どうして体調が悪くなったのでしょうか？</p> <p>うめ男くんがけんこうに過ごすためには、どんな生活のしかたがよいのでしょうか？</p> 
3 健康に過ごすためにはどうしたらよいかを考える。 •梅男くんへのアドバイスを個人またはグループで考える。	T1「どんな生活をしたら、梅男くんは健康に過ごせるのかな？」 ○児童の発言から課題を作っていく。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">健康に過ごすには、どんな生活のしかたがよいのだろう。</div> T1「梅男くんが健康に過ごすことができるように、梅男くんへのアドバイスを考えてみましょう。」 ○梅男くん（体調が悪い例）、梅子さん（体調が良い例）の生活を比較できるように黒板に表を提示する。規則正しいリズムが大切だと気付けるよう、3日程度の生活を提示する。 C「休み時間は外で遊んで運動した方がいいよ。」	<p>けんこうに過ごすには、どんな生活のしかたがよいのだろう。</p> <p>うめ男くんにアドバイスをしましょう。</p> <p>グループで話し合いながら考えましょう。</p>  <p>うめ男くんの1日の生活</p> 

	<p>C [朝ごはんをきちんと食べた方がいいよ。] C 「9時前には寝た方がいいよ。」</p> <p>○考えた意見を全体で共有する。 ○出た意見を板書する。</p>	
<p>4 健康な生活の仕方を知る。</p> <p>・T2 の説明を聞く</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">知識習得</div>	<p>T1 「色々な意見が出ましたが、養護の先生の話をお聞きしましょう。」 ○T2が詳しく説明をする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> ・規則正しいリズムある生活が大切 ・運動、食事、休養・睡眠のバランスが大切 </div> <p>○健康で過ごすためには運動、食事、休養・睡眠のバランスのとれた生活が必要であることを説明する。1つでも崩れてしまうと、全てが崩れてしまうことも伝える。 ○児童の身近な例を挙げて、運動を取り入れることのよさについてふれる。 ○保健室で実際にあった例などを話す。</p>	<p>けんこうに すごすためには、 ○きそく正しい生活 ○運動、食事、休よう・すいみんのバランス が大切です。</p>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">学習過程の工夫</div>
<p>5 自分の1日の生活の仕方を振り返り、健康生活大作戦カードを作成する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">知識活用</div> <p>・作成したカードを発表する。</p>	<p>T1 「今度は自分の生活について考えてみましょう。自分が健康に過ごすためには、どんな生活の仕方が良いでしょう。健康に過ごすための作戦と成功させるためにがんばることを考えて、健康大作戦カードを作りましょう。」 ○自分の生活を振り返りながら作戦をカードに書けるよう言葉掛けをする。 C 「僕は早寝早起き大作戦をします。夜9時には寝て、朝7時には起きるようにします。」 C [私は外遊び大作戦です。休み時間や放課後は、必ず校庭に出て運動をするようにします。] T2 「作戦成功のために自分でできることがたくさんありますね。こういったことを意識して行動すれば、バランスのよいリズムある生活になります。」 ○全体で共有し、児童の意見を価値付ける。</p>	<div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>自分の「1日の生活のしかた」をふりかえってみよう。</p>  </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; background-color: #fff9c4;"> <p>けんこう生活大作戦カードを作ろう！</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1しゅう間、けんこうに生活するために ①作戦の名前 ②せいこうさせるために、がんばることを考えてカードに書きましょう。</p>  </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px;"> <p>今日から1しゅう間、作戦のせいこうをめざしてけんこう生活大作戦カードをつけましょう。</p>  </div>
<p>6 学習のまとめをする。</p>	<p>○今日の学習でわかったこと、考えたことを学習カードに記入する。 ◇自分の生活を振り返り、運動、食事、睡眠・休養の調和のとれたリズムある生活をするための工夫について、考えたり、説明したりしている。(思考力・判断力・表現力等) ○健康生活大作戦カードに書いた目標に意欲的に取り組めるよう言葉掛けをする。 ◇運動、食事、睡眠・休養の調和のとれた生活を続ける必要があることを理解している。(知識及び技能)</p>	<p>今日のポイント!</p> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; background-color: #fff9c4;"> <p>けんこうに すごすためには、 ○きそく正しい生活 ○運動、食事、休よう・すいみんのバランス が大切です。</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px;"> <p>けんこうな生活は、生活の仕方がかんげいているのね。 次の時間は、手あらいやうがいについて考えていこう。 今日の学習でわかったこと、考えたことを学習カードに書きましょう。</p>  </div>

(4) 資料

「毎日の生活とけんこう」学習カード② 3年 組 番 名前

/ ()	<h1>1日の生活のしかた</h1>
学習のめあて	
1 どんな生活をしたら、梅男くんは健康にすごせるでしょうか。	
<p>【十分満足できる状況】</p> <p>○健康にすごすためには、運動、食事、休よう・すいみんのバランスが大切だとわかった。今までは3つがつながっていると気付かなかったけど、中休みに外で遊ぶ日をふやして全体のバランスをよくしたい。 (健康に過ごすために大切なことを理解し、自分の生活を振り返り、具体的な方法と共にその理由を記入している。)</p>	<p>【おおむね満足できる状況】</p> <p>○健康にすごすためには、運動、食事、休よう・すいみんが大切だとわかった。これからは、テレビを見る時間を決めたい。 (健康に過ごすために大切なことを理解し、自分の生活を振り返っている。)</p>
2 今日の手紙でわかったことやこれからの生活にいかしたいことを書きましょう。	
<p>【努力を要する状況】と手立て</p> <p>○考えを書けない。 ○健康な生活ができるように気をつける。 手立てと「言葉掛け」</p> <ul style="list-style-type: none">・板書や学習カードから、本時の学習内容を確認する。 <p>「健康ですごすためには、なんのバランスが大切だったかな？」</p>	
おうちの人から	

3年 組 _____ の

だいさくせん
大作戦

<作戦を せいこうさせるために、がんばること>

9/25(火)	26(水)	27(木)	28(金)	29(土)	30(日)	10/1(月)

◎ ○ △ の
どれかをつけよう

1週間のふり返し

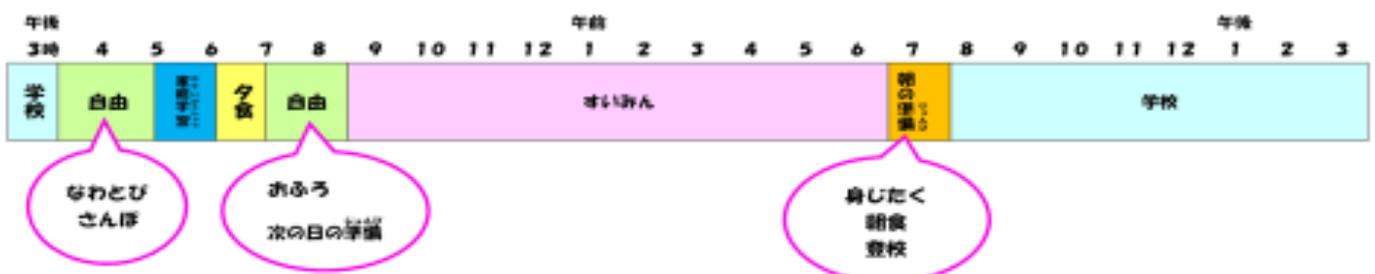
お家の方より



うめ男くんの1日の生活



うめ子さんの1日の生活



研究主題を受けた部会の考え方

「(意図的・計画的な運動遊びに出会わせて)、児童が夢中になって仲間と一緒に遊ぶ姿」

教師が意図的・計画的に仕組んで、遊びたいという欲求を充足し、遊びに夢中にさせる中で、運動に親しむ力を育み、仲間との関わりを楽しみを見出すことができ、結果として体力の向上につながると考える。様々な運動遊びに児童が夢中になって仲間と一緒に遊ぶ姿が「**主体的・協働的に取り組む**」姿であると考え。

「**主体的・協働的に取り組む**」 = 「夢中になって仲間と一緒に遊ぶ」 → 生涯にわたる豊かなスポーツライフ

1 研究の内容

(1) 研究の視点1 「三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況（児童の学びの姿）」

- 「知識及び技能」の「知識」については、「自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている」ことがスタートになるので大切にしたい。なお、行い方が簡単であればあるほど日常化につながりやすいと考える。「技能」は、教科体育のように何かを身に付けることが目的ではないため、「今もっている力で夢中になって遊んでいる」ことと捉え、その結果、いろいろな運動につながる動きや体力も高まると捉えている。
- 「思考力、判断力、表現力等」について、体育的活動における課題解決的な活動とは、運動遊びを「より楽しくする」ことである。夢中になって遊ぶ姿の中に、「より楽しくしよう」と考え、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「友達に伝える」姿が見られると考えている。今までの研究で、思考・判断の充実のため「2回の活動を1サイクル」で行うことに取り組んできた。1回の活動時間は短いため、2回で1サイクルにすることにより、夢中になって十分な時間遊ぶことができ、工夫をするなど思考・判断を働かせることができる。昨年度から、「児童が自ら運動遊びを企画し、実施している（創造する）姿」を手だての一つと考えている。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、体育的活動で一番重視していききたい資質・能力である。体育科では、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現することが目指されている。児童が運動の楽しさや喜びに触れ、「もっとやってみたい」「もっと楽しみたい」といった運動に対する前向きな気持ちや自信を引き出すことができれば、それが豊かなスポーツライフを推進するエンジンとなり、「学びに向かう力、人間性等」につながると考える。「もっと運動したい」「みんなと楽しみたい」「継続して運動に取り組みたい」と児童の意識が方向付けられるかを大切にしていきたい。

(2) 研究の視点2 「三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方」

体育的活動では、意図的・計画的な運動遊びに出会わせることを大切にしている。三つの資質・能力の中で、「学びに向かう力、人間性等」を重視していききたい。遊びの中で仲間と関わり合う場面が頻出し、その中で他者と豊かに関わり合う態度や互いを認め合ったり相手の気持ちと通じ合える力を身に付けたりするという「学びに向かう力、人間性等」が涵養されると、「知識及び技能」の習得や「思考力、判断力、表現力等」の育成につながっていくという活動過程を考えている。

(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」

体育的活動は休み時間、業前・業間等の活動であり、教科体育とは異なり、学習指導要領に具体的な指導内容が明記されていないわけではない。したがって、児童一人一人に対して、評価規準をもとにできているかどうかを評価することはしない。しかし、体育的活動においても三つの資質・能力に関わる学びはある。研究の視点1で示した「児童の学びの姿」が活動の各場面、各場所で見られるかどうかを見取り、「夢中になって仲間と一緒に遊ぶ」ことができているかを評価する必要がある。活動を評価し、意図的・計画的な活動が夢中になって遊ぶことにつながっていないときには、指導と評価の一体化を踏まえて、研究の視点2の「三つの資質・能力の関係性と学習の過程在り方」矢印を戻り、実態に合わせて活動に取り組むことにつながっていく必要があると考えている。

(4) 三つの資質・能力の関係性を明らかにした活動過程と具体的な学びの姿

時期	児童の学びの姿			活動過程 (20分)	
	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		
Ⅰ期 (触れる)	様々な遊びをやってみる 楽しさを知る	<p>○1 自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている。 (教師から知った。)</p> <p>○2 今もっている力で夢中になって遊んでいる。 ※夢中になる中で友達との様々なトラブルが発生し、「○2」が働き、また「○2」へ、より夢中になっていく。</p>	<p>新しい遊びに出会った</p> <p>□1 自分に合った運動遊びの行い方に気付いている。 ※「○1」で遊びに出会い、遊びをより楽しくしようと、「○2」へつながる。</p> <p>遊びが楽しくなっていく</p> <p>□2 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。 ※ここで遊びの規則やルール、安全面への改善策を考える。</p>	<p>◇1 進んで遊ぼうとしている。 ※児童に「◇1」の姿が見られなかったら、「○1」が十分でないと考えられる。「◇1」の姿が見られたら「○2」へとつながっていく。</p> <p>◇2 約束を守り、公正に遊ぼうとしている。</p> <p>◇6 安全に気を配ろうとしている。</p>	<p>※1つの運動遊び1回ずつ</p> <p>に触れることを目的とし、教師がプレイリーダーとなって児童に運動遊びの楽しさを味わわせる。「◇1」を重点とする。(体育的活動を始める学校にお勧めです。)</p>
		<p>○1 自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている。(いろいろな遊びを知っている。)</p> <p>○2 今もっている力で夢中になって遊んでいる。 ※夢中になっているからこそ、友達に自然と伝える。「○4」へ。</p>	<p>□3 自分に合った運動遊びを選んでいる。 ※「○1」が十分に育っているからこそ選択できる。自分で選択したからこそ、夢中になる。「○2」へ。</p> <p>協力や役割分担により意欲UP</p> <p>□4 運動遊びを行う上で起こる問題や、運動遊びを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。 ※伝えている中で、対話が生まれる。「◇5」へ</p> <p>より楽しく夢中になっていく</p>	<p>◇3 友達と協力して遊ぼうとしている。</p> <p>◇4 自分の役割を果たそうとしている。 ※自分で選択したからこそ、協力したり、責任感が生まれたりする。</p> <p>◇5 友達の考えや取組を認めようとしている。 ※お互いを認め合える場になり、どこでも、だれとでも遊べるようになる。</p>	<p>※1つの運動遊び2回1サイクル</p> <p>Ⅱ期では、教師がプレイリーダーではあるが、児童がたくさんの遊びを知っているからこそ、遊びを選択したり、楽しくしようと工夫したりすることができる。「○3・4」を重点とする。</p>
Ⅲ期 (工夫する)	遊びを深める 楽しんで遊ぶ楽しさを知る	<p>○3 自分に合った運動遊びへの関わり方を知っている。(遊びの楽しみ方を知っている。)</p> <p>○2 今もっている力で夢中になって遊んでいる。 ※運動遊びをすることも企画・実施することも夢中になって、遊び込めている。</p>	<p>プレイリーダーをやってみよう</p> <p>□5 運動遊びを企画し、実施している。</p> <p>□6 企画した運動遊びの行い方を友達に伝えている。 ※プレイリーダーになったからこそその悩みを改善しようと「○5・6」を働かせる。</p> <p>プレイリーダーも一緒に楽しんでいる</p>	<p>◇7 進んで運動遊びを企画しようとしている。 ※自分が企画・実施した運動遊びを友達喜んでくれたり、友達と遊んでより楽しくなったりするなどして、運動遊びにより夢中になっていく。</p>	<p>※プレイリーダーの活動</p> <p>① 運動遊びを企画する</p> <p>Ⅲ期では、児童がプレイリーダーとなり、活動前に「①」の時間を設ける。「◇7」を重点とし、運動遊びを運営し、自らも夢中になって遊べることを期待する。</p>

足立区立足立小学校の体育的活動の現状

- 児童数 600人
- 学級数 20学級（固定知的学級1学級、情緒通級学級1学級含）
- 活動場所 校庭（45m×35m）、体育館、中庭、2・3・4階の学びの広場を使用する。

- 元気アップタイム活動方法
 - ・Ⅰ期週1回、Ⅱ・Ⅲ期週1.5回、朝の時間、中休み、昼休みに活動する。
 - ・「第Ⅰ期：学級ごとに遊び込む時期」 ※ 全教員がプレイリーダーとなって活動
 - ・「第Ⅱ期：選択した運動遊びで遊び込む時期」 ※ 児童が遊びを選択して活動
 - ・「第Ⅲ期：児童だけで遊び込む時期」 ※ 高学年児童がプレイリーダーになり活動

- 体育的活動の実践
 - ・通年で「元気アップタイム」を行う。
 - ・4月、9月、1月に全校で元気アップタイムのオリエンテーションを行う。
 - ・4月、2～3月に「長なわチャレンジ」を行う。
 - ・12月に「持久走月間」を行う。

- 校内体制
 - ・全校で取り組む。 ※ 活動は、Ⅰ期：2学年単位 → Ⅱ期：上学年／下学年

- 児童の実態
 - ・休み時間には、基本的に教室から出て活動することになっている。体育館は、曜日ごとに学年単位でボールやフラフープ等を使って遊んでいる。校庭では、主に鬼遊びやなわ跳び、ボール遊び、固定遊具を使った遊びをしている。課題としては、児童数に対して体を動かすスペースが狭いこと、遊びのバリエーションの少なさがある。

【体育的活動の設定】

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
体育的活動	元気アップタイムⅠ				元気アップタイムⅡ				元気アップタイムⅢ		
	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 4月「長なわチャレンジ」 <ul style="list-style-type: none"> ・長なわ8の字跳びに取り組む。 ・3分間で何回跳べるか、に挑戦する。 ・学級単位（学年）で取り組む。 </div>								<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 12月「持久走月間」 <ul style="list-style-type: none"> ・4分間走に取り組む。 ・低、中、高学年単位で取り組む。 </div>		
									<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 2～3月「長なわチャレンジ」 <ul style="list-style-type: none"> ・4月の取り組みと同様 </div>		

平成30年度元気アップタイムの活動内容

1. ねらい

- 児童の体を使った遊びの日常化を図り、運動を活性化させる。
- 運動遊びの中で多様な動きを経験させ、体の動かし方や運動のコツの理解、動きの習得を図る。
- 異年齢集団などによる友達との交流を図る。

2. 時程

○Ⅰ期

朝の元気アップタイム

週1回 8:20~8:40

○Ⅱ・Ⅲ期

朝の元気アップタイム

週1.5回 8:20~8:40

○通年の中休み・昼休みの開放

中休み/昼休み

校庭/体育館/シリウス(卓球)

※ 後期のスケジュールは、後日提案。

3. 時期と内容

【第Ⅰ期：学年ごとに遊び込む時期】4月~7月

全教員がプレイリーダーとなり、進んで児童と一緒に遊ぶ。 ※ 学級単位で活動

【第Ⅱ期：選択した運動遊びで遊び込む時期】9月~12月

教員が様々なお店屋さんを設定して運動遊びを紹介し、児童自ら選択した運動遊びを遊び込む。

【第Ⅲ期：児童だけで遊び込む時期】1~3月

第Ⅱ期をもとに、5・6年がプレイリーダーとなって、運動遊びを深める。

○年間活動過程 大まかな流れ

	Ⅰ期(触れる)	Ⅱ期(選択する)	Ⅲ期(工夫する)
児童	様々な遊びをやる てみる 楽しさを知る	遊びを選択する 遊びを工夫する(発展、 人数の変化)	遊びを深める 楽しませる楽しさを 知る
教師	環境づくり 時間の確保 意欲を引き出す声かけ モデル	環境の工夫 自由性の確保 工夫を引き出す声かけ モデル/見守り	自由性・安全面の確保 意欲・工夫を引き出す声かけ 見守り

4. Ⅰ期スタートに向けて

○Ⅰ期のねらい

「遊びそのものの楽しさ」を味わわせる。

学級単位で全てのブースをローテーションしてまわり、様々な遊びの楽しさにふれる。

○実施学年と曜日の割り振り

(朝の元気アップタイム)

	月	火	水	木	金	土
学年		1・2年・ひ	3・4年・ひ		5・6年・ひ	要相談

(休み時間・昼休みの開放)

場所	月	火	水	木	金	土
卓球	6	5	5	6	5	6
体育館	1・ひ	2・3	4	5	6	1・ひ

○児童が運動遊びにのめり込むポイントとブースの例
・遊びのポイント

- | | | |
|---------|-----------|--------|
| ①競い合う | ②上手になった実感 | |
| ③コツをつかむ | ④友達とシンクロ | ⑤新しい感覚 |

5つのポイントから運動・遊びの内容を精選し、児童たちへ広げる。

・遊びの例 ※組み合わせやスペースを考慮して検討

【第Ⅰ期】教員が楽しめるものを選択

【第Ⅱ・Ⅲ期】第Ⅰ期に加えたり、発展させたりする

- ・すもう ・けん玉 ・Sけん ・ゴム跳び ・お手玉
- ・鉄棒 ・ジャングルジム ・うんてい ・幅跳び
- ・長縄(8の字) ・長縄(ダブルダッチ…) ・短縄
- ・ボール ・フラフープ ・ドッジビー ・Gボール
- ・竹馬 ・一輪車 ・ランニング(リレー) など

- ・かけっこ相撲 ・ダンス ・鬼遊び
- ・長縄(全員跳び) ・縄跳びリレー
- ・サッカー型 ・ベースボール型 ・バスケットボール型
- ・竹馬 ・一輪車 ・ランニング(リレー) など

※ 時期によっては、全校で一つのものを取り組む。(冬季：持久走など)

(Ⅰ期スタート時の組み合わせ例：高学年、学級単位の場合)

遊び	(担当)	長縄	金子雅	昔遊び(中)	武田	短縄	金子祐	昔遊び(外)	木村菜	固定遊具	鈴木厚	一輪車・竹馬	水澤
学級		→ 5-1		→ 5-2		→ 5-3		→ 6-1		→ 6-2		→ 6-3	

(低学年)

遊び	(担当)	フラフープ(中)	小林	おにごっこ(外)	藤田	Gボール 助木(中)	塚脇	肋木(中)	杉山	固定遊具	石井	鉄棒	山口
学級		→ 1-1		→ 1-2		→ 1-3		→ 2-1		→ 2-2		→ 2-3	

(中学年)

遊び	(担当)	リレー	菅野	遊具	田中	ドッジボール	大隅(和田)	大縄	横山	鬼ごっこ	山岸(木村由)	体育館ボール	田島
学級		→ 3-1		→ 3-2		→ 3-3		→ 4-1		→ 4-2		→ 4-3	

(高学年)

遊び	(担当)	固定遊具	富岡	的当て(中)	金子祐	すもう(外)	金子雅	ダンス(ステ)	鈴木厚	ボール(中)	木村菜	ロケット投げ	水澤
学級		→ 5-1		→ 5-2		→ 5-3		→ 6-1		→ 6-2		→ 6-3	

5. 第Ⅱ期スタートに向けて

○第Ⅱ期のねらい

「遊びを工夫する楽しさ」を味わわせる。

遊びを自ら選択し、より主体的に取り組む。

○ブースについて

・ブース数は、15～（副担任、情緒通級の教員含む）とし、再検討する。

・4. 実施上の留意点の「遊びの例」や「30の運動遊び」等を参考に、組み合わせやスペースを考慮し

て設定する。

・第Ⅰ期のブースものを継続しても構わない。

○活動上の留意点

・2回1サイクル制…2週ごとに、児童が遊びのブースを選択する。

・状況を見て、児童と話し合いながら遊びを工夫していけるようにする。 ※ きまり、用具、場など

（慣れてきたら、児童に遊びの工夫を委ねていくようにする。）

・各ブースの児童数が変動するので、参加人数に合わせて実施方法は変更する。

・人数が集まらずに活動不可能な場合、他のブースに参加する。

6. 第Ⅲ期スタートに向けて

○第Ⅲ期のねらい

「する」「みる」「支える」「知る」の視点で

「遊びを創り上げる楽しさ」を味わわせる。

自然発生的な異学年での遊びのコミュニティにおいて、主体的・対話的に遊びを深めていく。

○ブースについて

・上学年ブースの運営を児童に委ね、教員は見守る。

・下学年ブースは教員がプレイリーダーでスタートし、児童の実態に応じて任せる部分を増やしていく。

・2回1サイクル制は継続していく。

○活動上の留意点

・Ⅰ期、Ⅱ期、Ⅲ期の移行は児童の実態に応じて決めていく。

いつでも どこでも だれとでも
運動遊びをあなたの学校に！

東京都小学校体育研究会
体育的活動領域部会
実技研修会のご案内



皆さんの学校や地区の実態に応じた体育的活動の導入について提案します。さらに、ご要望に応じて出前実技研修会を開催します。まずは問い合わせ先までご連絡ください。

どのような相談にもお応えします。さあ、まずは連絡を！

連絡先

東京都小学校体育研究会 体育的活動領域部 部長

杉並区立桃井第三小学校 主任教諭 梅林 うめばやし 伸幸 のぶゆき

電話 03-3399-3135 FAX 03-3399-5386