

## 体育的活動領域部会 実証授業② 学習指導案

### 1 研究主題を受けた部会の考え方

体育的活動は、教師が意図的・計画的に仕組み、子供の「遊びたい」という欲求を充足し、遊びに夢中にさせる中で、体を動かす楽しさや仲間との関わりを楽しさを見いだすことができ、結果として体力の向上につながると考える。様々な運動遊びに子供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」姿であると考えている。

そして、研究主題の「深い学びを実現していく」姿を「日常的に運動に親しむ」姿と捉えている。具体的には、主体的・協働的に夢中になって遊ぶ中で、遊びの行い方や関わり方を工夫したり、遊びそのものを選択したりするなど、自己決定することを繰り返して遊びに取り組む姿を想定している。また、深い学びを実現していく上で、主体的・協働的に取り組む姿が必要不可欠である。

「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」

→ 日常的に運動に親しむ姿（深い学びの実現） → 生涯にわたる豊かなスポーツライフ

### 2 体育的活動領域における学習課題の捉え方

#### (1) 体育的活動領域の特性

- 自分の今もっている力で体を動かすことの楽しさを味わうことができる。
- 日常的に運動遊びに取り組むことで他者と関わることを楽しむことができる。

#### (2) 領域の特性を踏まえた学習課題の捉え方

これまでの体育的活動における課題は、「より楽しく遊ぶ」こととしてきた。しかし、「教師が教える学習から、子供が学ぶ学習への転換」の観点から、いろいろな子供の思いや願いをより大切にすることが重要であると考え。すなわち、子供自身の「こんな遊びがしてみたい」という思いや考えが課題になると考えられる。子供の課題である思いや考えに対して、行い方や関わり方などを自己決定していくことが課題解決につながると考えている。また、「遊びの行い方を工夫すること」も課題として捉えている。

### 3 実証授業①及び夏季合同研究会より

第1回実証活動及び夏季合同研究会を通しての成果は、学習課題である子供の思いや考えを見出すことができたことである。このような成果につながった手立ては3点ある。

- (1) いつでも、どこでも、だれとでも、行うことのできる運動遊びを意図的・計画的に取り扱ったこと
- (2) 効果的な資料の提示
- (3) プレイリーダーの関わり

課題は、教師の役割の明確化や一人一人の思いや願いに寄り添った柔軟な活動過程の検討、言葉がけについてである。

### 4 実証授業②で明らかにしたいこと

- 子供が学習課題を解決するための支援に必要なものは何か。
- 子供が自己決定をすることで、活動により夢中になって取り組むことができたか。

## 5 学習指導案

### (1) 実証授業実施校

江戸川区立東小岩小学校

第4学年1組 子供：31名 指導者：教諭 馬場 達彦

### (2) 単元名

体育的活動 「4の1わくわくタイム！」

### (3) 単元の目標

知識及び運動	運動遊びの行い方を理解し、運動遊びに取り組む力を育む。
思考力、判断力、表現力等	行い方を工夫したり、自分に合った遊びを選んだりする力を育む。
学びに向かう力、人間性等	いろいろな運動遊びや友達との関わりを通して運動の楽しさを実感し、日常的に運動に親しもうとする態度を育む。

### (4) 単元の評価規準

知識・運動	運動遊びを（楽しく）行うための、基本的な行い方を理解し運動遊びを行っている。
思考・判断・表現	運動遊びをより楽しくするために、行い方や関わり方を工夫している。
主体的に学習に取り組む態度	様々な運動遊びにすすんで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく関わって遊ぼうとしている。また、場の安全に気を付けている。

### (5) 子供の実態

#### ① 実証活動校の体育的活動（わくわくタイム）の実態 ※一昨年度

- 活動場所 校庭（約50m×約30m）、体育館
- 活動ペース 毎週火曜日 中休み15分間
- わくわくタイム活動内容
  - ・1週間前までに遊びの種類を知らせ、前日までに自分の遊びたい場を決める。
  - ・時間になったら自分の遊びたい場に行き担当教員の指導のもとで遊ぶ。
  - ・2回1サイクル（2回連続で同じ遊び）で取り組む。
  - ・教員がプレイリーダーとして、遊びに加わり一緒に楽しむ。

**※ 昨年度より感染症予防のため実施できていない。**

#### ② 本学級の子供の遊びとの関わり

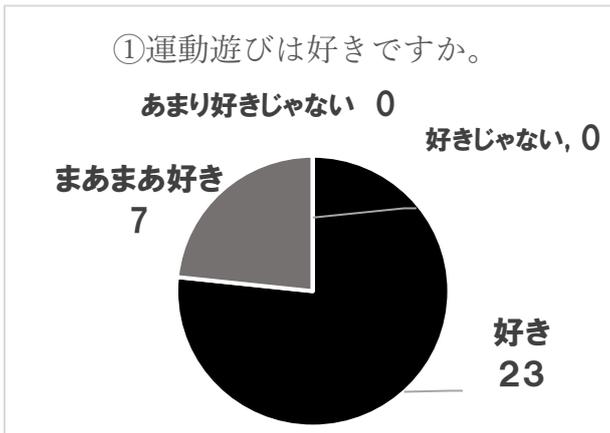
1学期始めの段階では、感染症予防として接触できないことを考え「影踏みおに」や「グリコ」など接触を避けながら取り組める遊びを好んでいる子供が多かった。

しかし、学級での体育的活動（わくわくタイム）を行い、取り組んだ遊びを行ったり、人数や遊び方を工夫して遊んだりしている姿が休み時間中にも見られるようになってきた。また、遊び方を提案したり、中心になって進めようとしていたりしている子供もいる。遊びを知ったことで、遊びの幅が広がってきたので、より遊びこんだり、遊びを工夫したり選択したりできる活動を展開していきたい。

③ 運動遊びアンケート

【実施日】 令和3年 10月8日

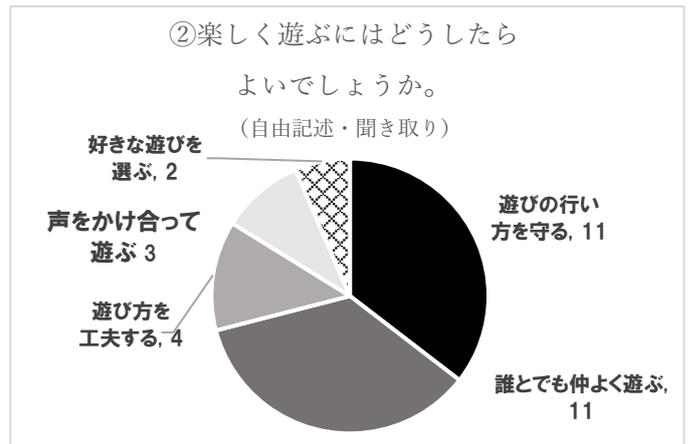
【対象】 江戸川区立東小岩小学校 第4学年1組30名



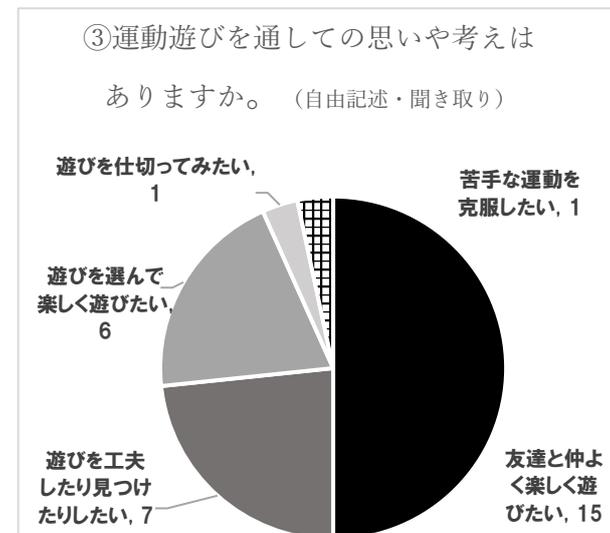
(結果)  
運動遊びについて、全員の子供が肯定的に捉えている。

(理由)

友達と仲よく楽しく遊べるから	17名
いろいろな遊びができるから	10名
遊びを工夫するのが好きだから	1名
普段遊ばない友達とも遊べるから	1名
体育は苦手だけどわくわくタイムが好きだから	1名



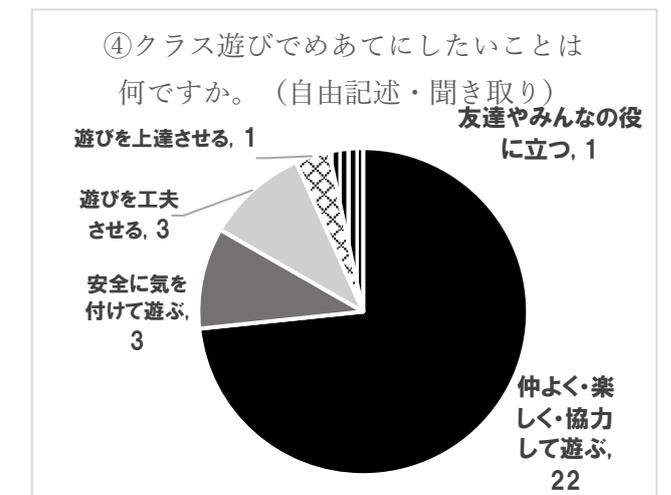
(結果)  
遊びの行い方を守る、誰とでも仲よく遊ぶと楽しく遊べると考える子供を合わせると7割以上いることが分かった。



(結果)

- 友達と楽しく仲よく遊びたいと思う子供が5割程度いる。
- 遊びの工夫、遊びの選択についての記述をする子供がどちらも2割程度いる。

【考察】



(結果)

- 仲よく・楽しく・協力して遊ぶことをめあてにしたいと考える子供が7割程度いる。
- 「みんなの役に立ちたい」と答えた子供は、友達を励ましたり、道具を用意したりしたいという回答であった。

「楽しく遊ぶために」という問いに対して、「行い方を守る」「誰とでも仲良く遊ぶ」と考える子供が多く、行い方が分かりやすい遊びを提案したり、関わり方について肯定的な価値付けをしたりすることが有効な手立てになると考えられる。

「運動遊びを通しての思いや考え」については、運動遊びを通して友達と仲良く遊びたいと考える子供が多い。また、「遊び方を工夫したい」「遊びを選びたい」と考える子供が4割近くいる。遊びの行い方や関わり方を工夫・選択したり、遊びそのもの、もしくは行い方や関わり方を選択したりするなど、自己決定する機会を設定することが大切であり、子供の思いや願いに寄り添った活動過程を展開していきたい。

## (6) 研究主題に迫るための工夫

### ① 一人一人の子供が学習課題を見いだす手立ての工夫 (都小体研の研究の視点)

#### ア 運動との出会い

教師の役割の一つに、意図的・計画的にたくさんの運動遊びを子供たちに出会わせることが必要である。活動に取り組む前に、運動遊び集や体活ハンドブックなどの資料の他、本部会が作成した動画も活用して紹介する。そうすることで、子供自身が取り組む遊びを自己決定する支援になると考える。

#### イ 教師（プレイリーダー）の関わり

プレイリーダーが遊び方の説明をするだけでは、子供の「遊びたい」という意欲は向上しない。教師（プレイリーダー）は、子供たちの中に飛び込んで一緒に遊び、楽しい雰囲気を作ることが重要である。また、遊んでいる子供に対して共感したり、励ましたりするなどの言葉がけや支援をすることも大切である。すなわち、子供が、遊びそのものや行い方を繰り返し自己決定して、夢中になって仲間と一緒に遊ぶ姿を価値付け・称賛することが大切であると考えられる。

#### ウ 支援を要する子供に対する言葉がけ

運動が苦手な子供や運動に意欲的でなく、課題を見だすことに支援が必要な子供に対して自己決定を促すために、言葉がけをする必要がある。「どうしたのかな。」と問い、子供の置かれている状況を言語化させる。自分の内面に意識を向けさせることで、子供自身の思いや願いを引き出したい。ここでは、子供のどんな思いや考えも否定せずに受け止めることが大切である。次に、「どうしたいのかな。」と問い、子供の意思を確認する。思いや考えを実現するための方法を頭の中で考えさせる。あくまでも子供の思いや考えを大切にし、自己決定の機会を子供に与えたい。そして、「先生にできることはあるかな。」と問い、課題解決の手助けをする。どんな支援を受けるのか、もしくは手助けを受けないのかを決定するのは子供である。また教師がサポートする意思を伝えることで、子供は安心して自分の思いや考えを表現することができる。

### ② 各領域部会における学習指導の工夫 (上記①以外の各領域部会の工夫)

#### ア 「やってみる」を大切にした導入

教師がプレイリーダーとなり、魅力ある運動遊びを提案したり、選択肢を与えたりしていくことが大切である。説明が簡単で分かりやすい遊びや、魅力のある用具を使うなど、子供が「楽しそうだな。」「やってみたいな。」と感ずることができるようにしていく必要がある。それが、「主体的な学び」の基盤になるからである。

#### イ 子供が自己決定して取り組むことのできる遊びを整理

これまで本部会では運動遊びに関する資料を作成してきた。そして、昨年度はコロナ禍において取り組むことができる運動遊びも整理した。そのことを生かしながら、学年・学級で比較的取り組みやすい運動遊びを厳選していく。運動遊びを整理していく段階で、簡単で取り組みやすいものという視点で整理してきた。この視点は、子供が主体的に自己決定をする際にも、分かりやすく選びやすいということにもつながると考えている。そのときの視点が「自己決定」である。

子供自身が、今までに取り組んだことのある運動遊びから、やりたい遊びそのものを選択したり、その遊びの行い方を選択・工夫したりして取り組むように促していきたい。

### ③ 活動過程の工夫

#### ア 子供が学習課題を解決していく活動過程の工夫

単元前半では、学習資料を活用したり、実際に遊びをやってみたりして遊びこむ時間を十分に確保するようにした。単元後半では、経験した遊びからもう一度やってみたい遊びや行い方を自己決定して遊ぶ時間を設けた。この活動過程は子供の実態や活動の様子などから柔軟に変更をしていくこととする。子供の「もっと遊びたい!」「やってみたい!」という思いや考えに沿った活動が展開できるようにしたい。

#### イ 活動過程（20分間） 第4学年 体育的活動「4の1わくわくタイム!」

回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 (本時)	12	13	14	...
ねらい	今までの経験や資料から遊びたいものを選ぶ。		遊びを経験し、遊び方を知ったり楽しさを味わったりする。					遊び方を選んだり、行い方や関わり方を工夫したりする楽しさを味わう。					...		
活動内容	1 遊びを選ぶ 今までの経験を話し合ったり、体活ハンドブックや動画を見たりして、遊びたいものを選ぶ。	1 楽しく遊ぶために大切なことを話し合う。  2 次時の遊びを決める。	1 遊び方を確認し、取り組む。 子供から挙げた遊びに取り組む。 (3種類程度の場合を設け、遊びを自己決定する。)					1 選んだ遊びを集まった仲間遊ぶ。 遊び方を選んだり工夫したりして遊ぶ。					...		
			<b>【本学級の子供から挙げた遊び】</b> ナイスシュート しりとび ターゲットスナイパー バウンドしりとり ドッジビーろくむし 天大中小ろくぼくクライミング みんなでキャッチ ビーチバレーラリー 風船ぼうりレー ミラードリブル 転がしドッジ ゴム跳び					2 遊びを振り返る。 「何が楽しかったか。」を聞く。							
教師のかかわり	○資料を提示する。 ○活動場所や学校や子供の実態に応じて紹介する遊びを精選する。	○実態に応じて楽しく遊ぶための大切なことを共有する。 ○今後の活動の見通しをもつ	○1の場面では、掲示資料等を用いながら遊びの行い方を確認する。 プレイヤーとして子供と一緒に遊ぶ。 主に、楽しく遊んでいる姿に称賛、価値付けをする。 課題を見出せない子供に対して支援をする。 ○2の場面では、「楽しかった?」などの答えやすい問いで振り返る。					○1の場面では、遊びの本から楽しく遊べたことや遊びの工夫について紹介する。 遊びたいものを事前に確認し、場の設定をする。 主に、楽しく遊んでいる姿や遊びを工夫したり試行錯誤したりしている姿に称賛、価値付けをする。 ○2の場面では、「何が楽しかった?」「どうして楽しかった?」などの問いで振り返る。							

(7) 本時の活動 (第11時)

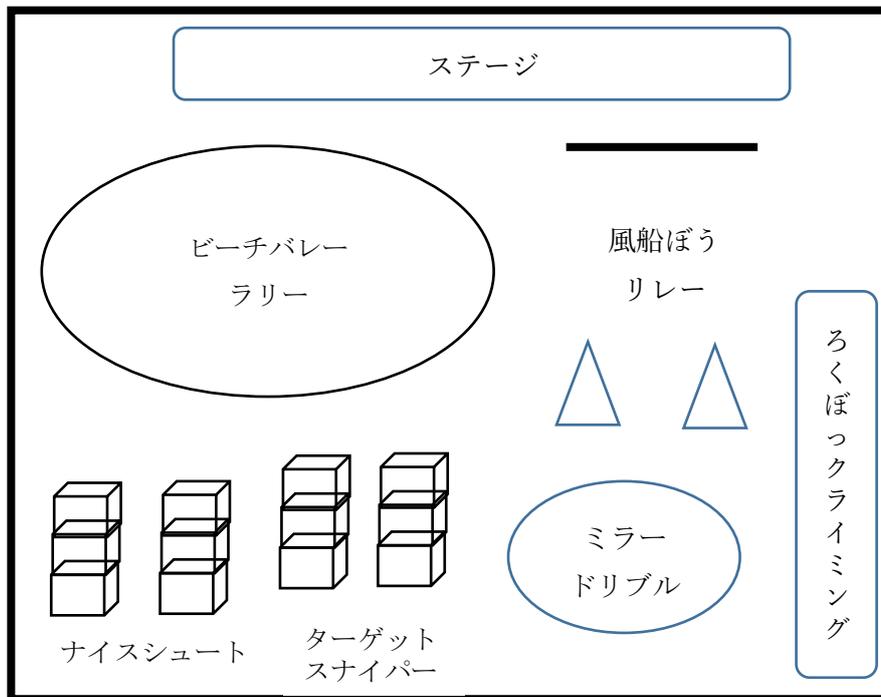
① 本時のねらい

遊びの行い方や関わり方を工夫する楽しさを味わう。

② 本時の展開

活動内容	○教師のかかわり ◎配慮子供への支援	□評価
<p>1 選んだ遊びを集まった仲間遊ぶ。</p> <p>2 遊びを振り返る。 「何が楽しかったか。」を聞く。</p>	<p>○遊びの木を活用し、楽しく遊べたことや工夫して遊んだことを紹介する。</p> <p>○掲示資料を用意し、必要に応じて遊び方の補足などをする。</p> <p>○楽しく遊んでいる子や行い方やかかわり方を工夫している子供を称賛する。</p> <p>○場の安全が確保できているかを確認する。</p> <p>◎楽しく遊べていない子供には、肯定的な言葉かけや一緒になって遊ぶなどをする。</p> <p>○楽しくという観点や、遊びの行い方やかかわり方についての発言に価値付けや称賛をする。</p>	<p>□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。 (思考・判断・表現)</p>

③ 活動の場 (体育館)



## (8) 学習資料

### ① 体活ハンドブック・運動遊び集



教室に置いておき、日常的に目に触れられるようにする。

また、活動時にも持っていき、遊び方を確認したり、工夫例などを見たりして、活用できるようにする。

子供がより楽しく遊ぶために体活ハンドブックを基に、言葉がけを行っていく。

### ② 運動遊び動画



子供用タブレットで見られるようにQRコードやリンクを知らせておき、日常的に遊びに触れさせられるようにする。

また、活動時にも、遊び方を確認したり、工夫例などを見たりして、活用できるようにする。

### ③ 運動遊びマップ



子供から挙げた運動遊びが一覧になっている。活動の前に自分の遊びたいものにシールを貼る。

あらかじめ遊びに対する人数を可視化することができ、子供の遊びの選択や、教師の場の設定などに役立つことができる。

### ④ 遊びの木



学級掲示板上に設置する。『4の1わくわくタイム』で取り組んだ運動遊びだけではなく、休み時間の外遊びや教師が紹介する『お勧めの遊び』について、遊んだ感想などのコメントを掲示する。掲示板を見て、すでに遊んだ運動遊びに対しての振り返りや、これから取り組む運動遊びに対しては、「楽しそうだな」「やってみたいな」と期待の気持ちをもてる場にする。