

令和元年度 東京都小学校体育研究会

# 体育的活動

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」



日時：令和元年11月12日（火） 13時40分～

場所：江東区立枝川小学校 校庭・体育館・中庭

活動名：「みんなでスポーツ」全学年による運動遊び

指導者：鈴木 和洋 教諭 他全職員

講師：江東区教育委員会 統括指導主事 金指 大輔 先生

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

子供たちの  
現状と課題

学 習 指 導 要 領

社会の背景・要請

基本的な考え方  
自ら進んで課題を見付け、友達と共にその解決を図る学習過程を通して、  
三つの資質・能力をバランスよく身に付けるようにする。

研究の視点①＝1年次の中心になる視点  
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）

研究の視点②＝2年次の中心になる視点  
三つの資質・能力の関係性と学習過程の在り方

研究の視点③＝3年次の中心になる視点  
三つの資質・能力を育むための指導と評価

研究発表会による実践・評価・検証

（夏季合同研究会・実証授業・多摩地区研究発表大会・区研究発表大会）

〈実践研究〉

分科会ごとに実証授業に取り組み、児童の変容や活動状況のデータを基に、授業を評価し、検証する。

〈調査研究〉

児童の現状や課題、教師の実践等をアンケート調査等の実施でつかむ。

〈基礎研究〉

学習指導要領や中教審答申等の資料を収集・分析し、共通の知見を得る。

令和元年度 東京都小学校体育研究会 体育的活動領域部 ～ 活動案 目次 ～

I	研究の概要	1
1	研究主題	2
2	主題設定の理由	
3	研究の視点	4
4	研究主題の設定理由及び研究の視点を受けた部会の考え方	
II	研究の内容	4
1	実証活動校の概要	2
2	活動内容	
III	活動案	9
1	運動の日常化に向けた活動形態	2
2	活動過程例（本時案）	
3	プレイリーダー役割	

# I 研究の概要

## 1 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」

## 2 主題設定の理由

本研究では、これまでの研究の成果と課題及び新学習指導要領改訂の方向性を踏まえ、児童が体育の学習に取り組む目指すべき姿を「自ら課題解決に取り組む姿」、自ら課題解決に取り組めるようにするために重視する学習活動を「主体的・協働的な学習活動」と捉えた。児童には、運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を自らの生活の中に位置付け、これらに関する課題を自ら解決するために必要な力を育み、自らの生活の向上を図るための三つの資質・能力をバランスよく身に付ける学習が必要である。このような学習を児童の発達段階に応じて積み重ねることにより、児童は生涯にわたって能動的に学び続けることができるようになる。このことが、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現することにつながると考え、本研究主題を設定した。

## 3 研究の視点

新学習指導要領の全面実施までの移行措置期間に当たる時期となるため本研究主題を3か年間継続し、以下の視点によって年次を追って研究を進めて行くこととする。

(1) 研究の視点1 = 1年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況（子供の学びの姿）

(2) 研究の視点2 = 2年次の中心となる視点

- 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 = 3年次の中心となる視点<今年度の重点>

- 三つの資質・能力を育むための指導と評価

## 4 研究主題の設定理由及び研究の視点を受けた部会の考え方

### 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、仲間との関わりに楽しさ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」



日常的に運動に親しむ姿

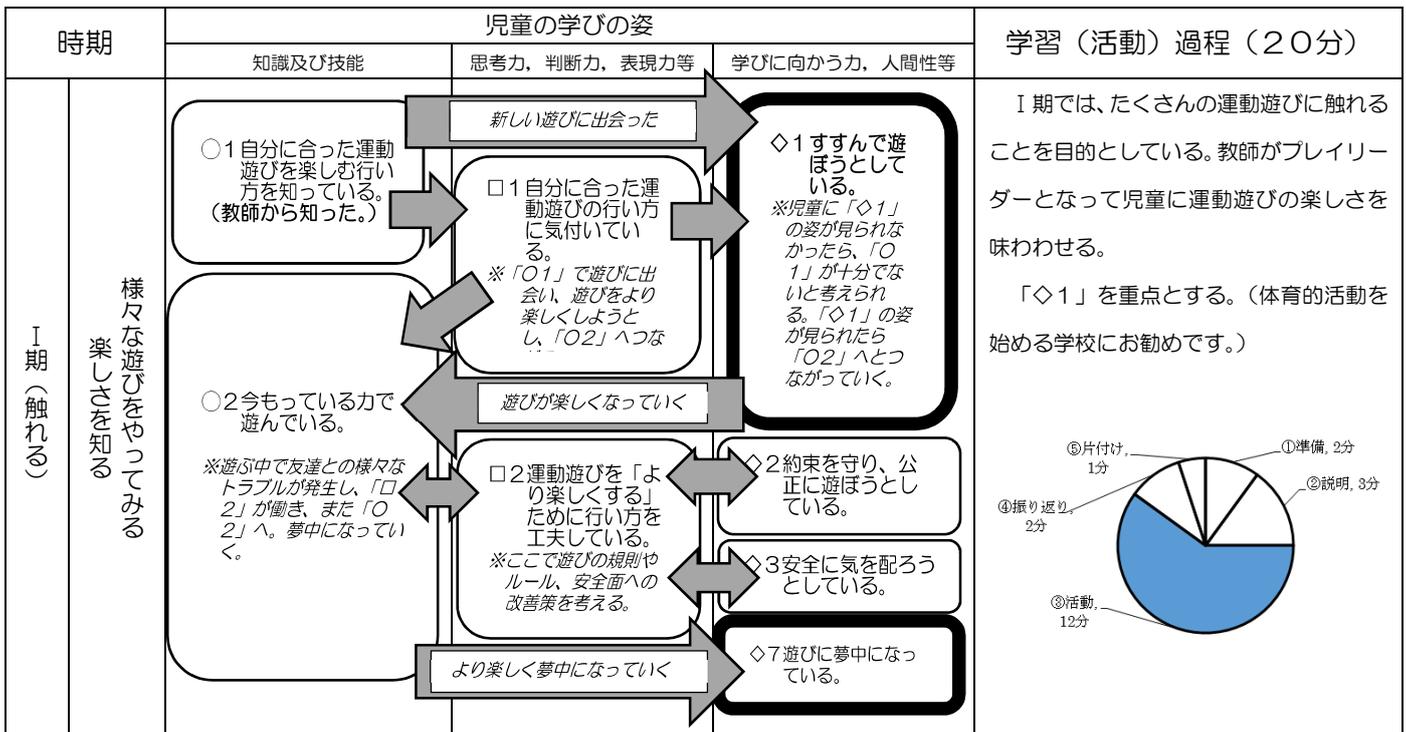


生涯にわたる豊かなスポーツライフ

(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（活動）状況（児童の学びの姿）」

	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 自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている。 ○2 今もっている力で遊んでいる。	□1 自分に合った運動遊びの行い方に気付いている。 □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。 □3 自分に合った運動遊びを選んでいる。 □4 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。	◇1 すずんで遊ぼうとしている。 ◇2 約束を守り、公正に遊ぼうとしている。 ◇3 安全に気を配ろうとしている。 ◇4 友達と協力して遊ぼうとしている。 ◇5 自分の役割を果たそうとしている。 ◇6 友達の考えや取組を認めようとしている。 ◇7 遊びに夢中になっている。
	プレイリーダーの具体的な学習（活動）状況		
	○3 自分に合った運動遊びへの関わり方を知っている。	□5 運動遊びを企画し、実施している。 □6 企画した運動遊びの行い方を友達に伝えている。	◇8 すずんで運動遊びを企画しようとしている。

(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の学習（活動）過程」



(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。しかし、日常的に運動に親しむ児童の育成を目標とし、児童一人一人が「夢中になって仲間と一緒に遊ぶ」という体育的活動のねらいに関する見取りを行い、適切な支援（関わり）を行う必要がある。これが本部会の考える評価であると考えている。体育的活動で一番重視していきたい資質・能力は「学びに向かう力、人間性等」である。活動中に表れる具体的な学習（活動）状況を見取ることによって「主体的に遊びに取り組む態度」を評価し、教師（プレイリーダー）の適切な支援につなげていきたいと考えている。

## ○本部会の考える評価規準と具体的な評価規準

	知識・運動	思考・判断・表現	主体的に遊びに取り組む態度
評価規準	運動遊びを（楽しく）行うための、基本的な行い方を理解している。	運動遊びをより楽しくするために、行い方や友達との関わり方を工夫している。	さまざま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たり、場の安全に気を付けようとしていたりしている。
具体的な評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動遊びのきまりを守って友達と協働し、取り組もうとしている。（協働）</li> <li>・運動遊びをより楽しくするために工夫しようとしている。（粘り強さ）</li> <li>・自分に合った運動遊びの行い方に気付いている。（自己調整）</li> </ul> ※体育的活動は、この三つが欠けてはならない。教師（プレイリーダー）の支援が重要である。		

## ○体育的活動における評価について

体育的活動における課題は、「楽しく遊ぶ」ことであると考え。遊びを楽しんだり、困ったことを解決するために友達と話し合ったりして遊ぶ姿や、遊びをより楽しくするために行い方や関わり方を工夫する姿。他にも自分に合った運動遊びで遊び込む姿などを「夢中になって仲間と一緒に遊ぶ姿」と捉えることができる。

このような姿を引き出すためには、教師（プレイリーダー）の関わり方が最も重要である。プレイリーダーが指示や遊び方の説明をするだけでは、児童の「遊びたい」意欲は向上しない。遊びの様子に対して共感したり、励ましたりといった言葉がけや支援をする必要がある。これが体育的活動における評価であると考え。また、本活動のねらいから「主体的に遊びに取り組む態度」を評価の中心とし、協働・粘り強さ・自己調整を具体的な評価規準として示す。

「協働」とは、児童同士が関わりながら楽しく遊んでいる姿と捉えている。遊びをより楽しくするために友達と行い方について対話をしたり、いろいろなルールで取り組んだ結果、はじめのルールで遊び込んだりするなど、仲間と共に課題を解決することである。また、主体的に遊びに取り組む態度の視点として、「粘り強さ」と「自己調整」が不可欠である。「粘り強さ」は、繰り返し遊ぶ中で、児童が遊びをより楽しくするために工夫しようとする姿と捉えている。「自己調整」は、いろいろな遊びを経験する中で自分に合った行い方に気付いている姿と捉える。

「主体的に遊びに取り組む態度」を中心に評価をするが、児童は遊びをより楽しくするために自然に思考・判断を繰り返している。そういった姿が振り返りや活動中に見られたら、同じように評価する（価値付けする）ことで、遊びの楽しみ方の追求ができる児童の育成も期待できる。

「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ことが大切であると考え。その評価が、活動や運動遊びを見直す判断材料となり、よりよい活動につながっていく。

### （４）学習（活動）を促す手立て

#### ①意図的・計画的な活動の実施

体育的活動は、児童と運動遊びとの出会いを大切に考えて活動を設定する必要がある。各校の実態やねらいに応じた運動遊びを選択し、児童に「楽しい。」と感じさせることが重要である。当初の計画段階において、魅力のある運動遊びを設定する。

#### ②「体活ハンドブック」を活用した指導と支援

教師は遊びを届けるプレイリーダーである。プレイリーダーとして児童のどのような姿を見取り、すすんで運動遊びに取り組めるようにしていくかを定める必要がある。この見取るべき姿を本部会が提案した活動に即した具体的な学習（活動）状況を基に設定したハンドブックを作成する。

#### ③自分と運動遊びとの関わりを振り返る

自分に合った運動遊びを見つめ直すために「運動遊び MAP」を作成した。活動を振り返り、星印に色を塗って自分に合った運動遊びを視覚的に理解できる。また、全体掲示板「枝川小遊びの木」では、楽しかった理由や嬉しかったことなどを書いて貼り、掲示することで思いを共有することができる。そうしたことが、遊びを楽しむための粘り強い取組を行おうとすることや、自分と遊びを調整しようとするにつなげると考える。

## Ⅱ 研究の内容

### 1 実証活動校の概要

#### 江東区立枝川小学校の体育的活動の現状

○児童数 781人

○学級数 24学級

○活動場所 校庭(25m×50m)、体育館

○みんなでスポーツ活動方法

- ・15のブースに分かれた遊びを中休み(20分)にクラスごとにローテーションで行う。

○体育的活動の実践

- ・毎月1回「みんなでスポーツ」を行う。
- ・学期に5回全校で「長縄チャレンジ」を行う。
- ・後期に「短縄」を行う。
- ・毎月1～3回「枝川健康タイム」を行う。

○校内体制

- ・すべて全校で取り組む。 ※活動は、□期：学年単位

○児童の実態

- ・「みんなでスポーツ」では、クラスごとにローテーションで20分間遊んでいる。
- ・「長縄チャレンジ」では児童が通年休み時間に練習を重ね、記録会の際に練習の成果を出している。枝川の最高記録は3分間で347回である。
- ・毎週の「健康タイム」では、体づくり・持久走・縄跳び・体操などを行う。

#### 【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	みんなでスポーツ										
	・集団行動	・運動会練習 ・長縄 ・プール開き			・長縄			・持久走 ・短縄			

## 2 活動内容

活動名 『みんなでスポーツ』（江東区立枝川小学校）

### (1) ねらい

- ◎友達とのかかわりを大切にし、人間関係やコミュニケーション能力を育む。
- ◎学級単位での遊びの経験をさせ、学級で遊ぶ楽しさを味わう。
- 児童の外遊びをする意欲を高め、体力の向上を図る。
- 体育の授業の導入で行う枝川スタンダード（運動編）や取り組みやすい易しい運動に取り組みせ、意欲の向上と運動の日常化へつなげる。

	種目	場所	担当	9月	10月	11月	12月
高学年	つなひき	校庭		6-3	6-1	6-2	5-3
	手押し相撲	4階ホール		5-2	5-3	5-4	6-2
	ボール投げ	体育館		6-1	6-2 仲よし	5-1	6-1
	ジーシャック	芝生（遊具）		6-4	5-2	6-1	5-1
	長縄	校庭		6-2	6-3	5-3	5-2
	しっぽとり鬼	校庭		5-3	6-4	5-2	6-3
	2方向ドンジャン	芝生		5-1	5-4	6-4	5-4
	ハンド卓球	ランチルーム		5-4	5-1	6-3	6-4
中学年	2方向ドンジャン	芝生		3-1	4-1	4-2	3-3
	ダンス（ヨガ）	たんぼぼホール		4-3	3-1	3-3	3-2
	つなひき	校庭		4-1	4-2	4-3	3-4
	リバーシ	体育館・ステージ		3-2	3-4	3-1 仲よし	4-3
	すり抜け鬼	芝生		4-2	3-2	4-1	3-1
	ドッジビー・六むし	校庭		3-3	4-3	3-4	4-2
	しっぽとり鬼	校庭		3-4	3-3	3-2	4-1
低学年	ボール投げ	体育館		1-2	2-2	1-3	1-1
	長縄	校庭		2-3 2-2	1-1 2-1	1-4 1-2	2-3 1-3
	ドンジャン	校庭		1-4 1-1	2-3 1-3	2-1 2-2	1-2 2-4 仲よし
	ターゲットスナイパー	校庭		1-3 仲よし	1-4	2-4	2-2
	ドッジビー	校庭		2-4	1-2	2-3	2-1
	しっぽとり鬼	校庭		2-1	2-4	1-1	1-4

### (2) 体育的活動に取り組む時間・場所・活動形態

時間：中休み（月に一回） 場所：校庭 体育館 ホール 活動形態：学級単位 学年単位

### (3) 活動内容

- \*上記は12月までだが、3月まで学級単位で回れるように、分担する。
- \*担当者は、中学年・高学年・専科の中で希望をとり、決定した。3月まで同じところを担当する。
- 低学年・仲よし（特別支援学級）の教員は、児童と一緒に活動する。
- \*服装は、体育着に着替えずそのままの服装で行う。

(4) 活動の流れ

分	1回目	分	2回目
2	準備	2	準備
3	説明	15	遊ぶ
12	遊ぶ		
2	振り返り	2	振り返り
1	片付け	1	片付け

1回目の活動で、遊び方を知り、きまりを守って楽しく遊ぶ。  
2回目の活動では、さらに遊び方を工夫して取り組む。

(5) 活動における評価の計画

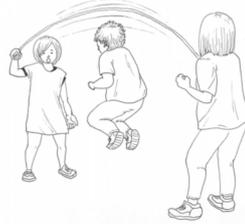
《長なわ跳び》 「体活ハンドブック」を作成し、活動改善につなげるようにした。

(1) 行い方例

～たくさんのなわを用意し、5～8人のグループで行う～

(2) 工夫例

- ・八の字跳び ・郵便屋さん
- ・くぐり抜け ・跳びながらジャンケン
- ・なわの回し方を送りなわから、迎えなわに変える。
- ・跳んだ後、なわに入った方向に出る。 ・ダブルダッチ
- ・しりとりをしながら跳ぶ。(ex.「り・ん・ご→3回」跳んで抜ける) など



体育的活動  
Youtube URL

(3) 活動内容に即した評価規準の具体的な児童の姿と支援例

活動	○楽しめている姿	教師(プレリーダー)の支援例	△楽しめていない姿
1回目	<b>・長なわ跳びのきまりを守って友達と協働し、取り組もうとしている。(協働)</b>		
	○友達となわを回す役を交代しながら遊んでいる。 ○失敗した友達を励ましている。	【称賛の言葉掛け例】 ・「みんなで役割を交代して楽しめているね。」 ・「失敗したときの『ドンマイ!』がいいね!」	
		・一人一人が好きな跳び方ができるようにする。 ・励ます方が、苦手な友達でも上手にできるようになることに気付かせる。	△提示された遊び方に興味をもてない。 △失敗した友達に文句を言っている。
	<b>・長なわ跳びをより楽しくするために工夫しようとしている。(粘り強さ)</b>		
	○自分の思い付いた遊び方を友達に伝えて一緒に遊んでいる。	【称賛の言葉掛け例】 「何度も挑戦していて、いいね。」 「面白い遊び方、思い付いたね!」	
	<b>・自分に合った長なわ跳びを見つめ直している。(気付いている。)(自己調整)</b>		
○いろいろな遊び方に挑戦し、その中のいくつかの遊び方に繰り返し取り組んでいる。	【称賛の言葉掛け例】 「その遊び方、面白そうだね。」 「楽しい遊び方、思い付いたね!」 「友達も楽しそうだね。他の友達にも教えてあげてね。」		
	・跳ぶのが苦手な児童には跳ばない遊びを紹介する。(くぐり抜け、郵便屋さんなど)	△長なわ跳びが得意ではなく、どの跳び方も楽しめていない。	

・長なわ跳びのきまりを守って友達と協働し、取り組もうとしている。(協働)

- 友達に遊び方を伝えようとしている。
- 友達と場所を譲り合って使っている。

【称賛の言葉掛け例】

「その気付き、素晴らしいね！」  
「場所を上手に使えているね。」

・教師と一緒に楽しんで、遊びのよさに気付かせる。

△グループで考えた遊びを楽しめない。

・長なわ跳びをより楽しくするために工夫しようとしている。(粘り強さ)

- 自分の思い付いた遊び方を友達に伝えて、いろいろな遊び方に挑戦している。
- 跳ぶ人数、入る方向・出る方向を様々に変えて、より楽しくしようとしている。

【称賛の言葉掛け例】

「その遊び方、面白そうだね。」  
「よい遊び方を思い付いたね。」  
「みんなで思い付いた遊び方を試すことは、とてもいいね！」

・別の遊び方を紹介し、一緒に遊ぶ。

△1回目の遊び方に飽きてしまい、楽しめない。

・自分に合った長なわ跳びの行い方に気付いている。(自己調整)

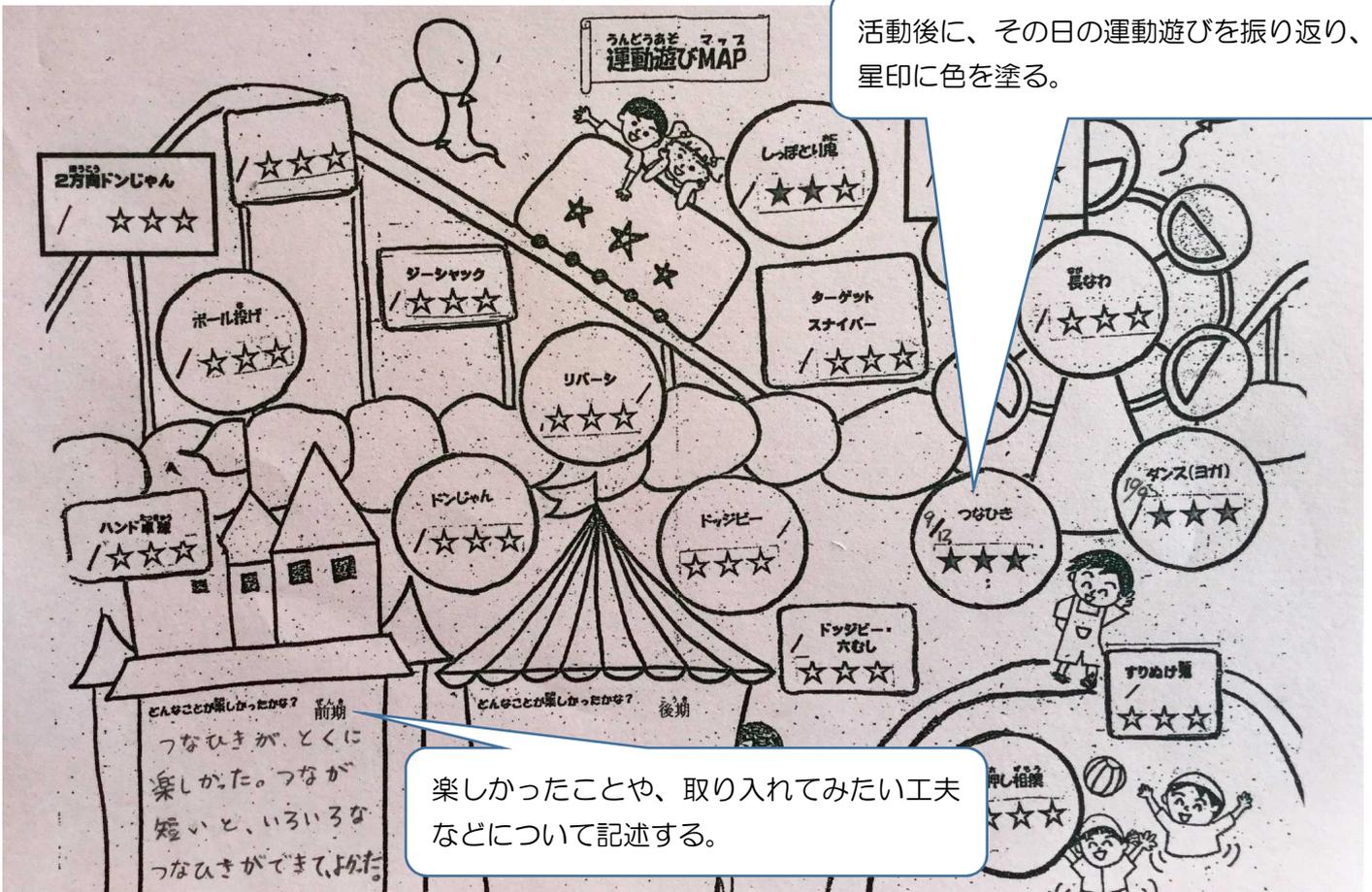
- いろいろな遊び方に挑戦し、その中のいくつかの遊び方に繰り返し取り組んでいる。
- 友達の遊び方を見て、楽しそうな遊びを試している。

【称賛の言葉掛け例】

「何度もチャレンジして素晴らしいね。」  
「いろいろな遊び方にチャレンジしていて、いいね。」

(6) 資料

《運動遊びMAP》



《掲示板「枝川小遊びの木」について》

全校児童が見やすい玄関前の掲示板に設置する。『みんなでスポーツ』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」と期待の気持ちをもてる場にしたいと考えている。



### Ⅲ 活動案

#### 1 運動の日常化に向けた活動形態（学校の実態に応じて様々な運動経験を積み重ねる）

	I 期（触れる）	II 期（選択する）	III 期（工夫する）
時期	○学年ごとに遊び込む時期 ・楽しさを知る ・様々な遊びをやる	○選択した運動遊びで遊び込む時期 ・遊びを選択する ・遊びを工夫する	○児童だけで遊び込む時期 ・遊びを深める ・楽しませる楽しさを知る
ねらい	「遊びそのものの楽しさ」を味わわせる	「遊びを工夫する楽しさ」を味わわせる	「遊びを創り上げる楽しさ」を味わわせる
活動形態 活動内容	・学級単位でローテーション ・1回ずつ全てのブースを回る	・遊びを自ら選択する ・2回サイクルで遊ぶ ※児童に委ねていく	・上学年…児童が運営 ・下学年…教員が運営 ※児童に委ねていく
プレイヤー	教員	教員 / 児童	児童
主な手だて	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

#### 2 活動過程例（本時案）（休み時間【20分間】）

活動回	1	2	3	4	...
運動遊び	ドッジビー六むし		つな引き		...
回数	1回目	2回目	1回目	2回目	...

1つの運動遊びは、2回の活動を1サイクルとし、十分に遊び込むことができるようにする。

活動回	1 回目	2 回目
ねらい	「○○」の遊び方を知り楽しむ。 ・遊び方を知り楽しむことができるようにする。 ・より楽しい遊び方を考えることができるようにする。	行い方を選択して「○○」を楽しむ。 ・前回をもとに行い方を選択し、友達と運動遊びを楽しむことができるようにする。
学習内容・活動	<p>○遊び方を知る。 ・楽しみ方や安全上の配慮事項を知る。</p> <p>○「○○」の遊びを行う。 ・発達の段階に合った運動遊びを楽しむ。</p> <p>○振り返りをする。 ・楽しさを共感し合う。 ・より楽しくするための工夫を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>&lt;指導のポイント&gt; <b>運動遊びの楽しさの実感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなが楽しめるような場とルールの提示。</li> <li>・楽しさを実感することができるようにするための教師のプレイヤーとしての役割。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【振り返り場面】</b></p> <p>「より楽しく」という観点の振り返り活動を行い、次回への意欲引き出す。</p> </div>	<p>○行い方を選択する。 ・前回の振り返りをもとに遊び方を選ぶ。</p> <p>○「○○」の遊びを工夫して楽しむ。 ・選択した行い方で、より楽しく遊ぶ。</p> <p>○選択、工夫した楽しさを振り返る。 ・より楽しく遊べたことを話し合い、次の活動や休み時間の遊びにつなげる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>&lt;指導のポイント&gt; <b>より楽しく工夫できた実感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選択した行い方で活動し、より楽しく遊ぶ。</li> <li>・状況によって『行い方』『かかわり方』の2つの視点で活動を工夫する。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>【振り返り場面】</b></p> <p>「より楽しく」できたことを称賛し、運動遊びの楽しさを次の活動や日常の遊びに広げる。</p> </div>
評価	・自分に合った運動遊びを楽しむ行い方を知っている。 ・今もっている力で夢中になって遊んでいる。	・運動遊びをより楽しく工夫して遊んでいる。（言葉や動作で伝えている） ・今もっている力で夢中になって遊んでいる。
児童の学びの姿を引き出す手立て	<p><b>遊び方の理解と工夫の視点の提示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○魅力ある運動遊びの提示</li> <li>○遊び方の明確化（掲示物等）</li> <li>○分かりやすいルールの提示</li> <li>○運動時間の確保</li> <li>○「より楽しく」する行い方の提示</li> </ul>	<p><b>「より楽しく」工夫する楽しさの実感</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○「より楽しく」する行い方の選択</li> <li>○「行い方」「かかわり方」を工夫するという視点を与える言葉かけ</li> <li>○他の運動遊び、日常化への関連付け</li> </ul>

### 3 プレイリーダーの役割

#### (1) プレイリーダーとしての関わり方

教師は、プレイリーダーです。プレイリーダーとは、マネジメントをするということだけでなく、一緒に遊んだり、思いっきり楽しむというモデルになったりします。また、「楽しんで遊んでいる児童」、「工夫して遊んでいる児童」を称賛します。「その行い方は、楽しいね。」や、「こんな工夫をしている班があるよ。」などと言葉掛けすると全体で工夫の共有もできます。あくまでも授業ではなく、遊びの中のかかわり方なので、「何か技や動きができるかどうか」は気にせず、夢中になって楽しめているかを見取り、子供の笑顔で遊んでいる姿を「それがいいね。」と、肯定的に価値付けてあげてください。逆に夢中になって楽しめていない、また、工夫が広がらない場合は工夫例や視点を示してあげることもかかわりの一つです。

#### (2) 工夫の視点

##### ①遊びの行い方

行い方の工夫例として、走り方（ケンケンなど）や、高さ、コースなどを変えること。他にも縄の回す向きや、体の向きなどがあります。

##### ②友達とのかかわり方

かかわり方の工夫例として、人数を変えたり、手をつないで走ったりすることなどがあります。

#### ※ 発達の段階やこれまでの経験、遊びの内容によって

遊びによっては、「もっと楽しくするには。」と尋ねても、なかなか考えることができないものもあります。そういった場合には、こちらから工夫例を提示することもありますし、無理に工夫させずに2回目も同じルールで取り組んでもいいです。大切なのは「遊び込む」ことです。

学年が上がるにつれ、遊び方を工夫したり、体育授業で規則を工夫したりして取り組んでいる経験から、工夫が出てきます。それを全体で共有して、活動に取り組むと楽しさが広がります。特に高学年は、児童から工夫の意見が出るのが期待できます。そして、Ⅲ期に向けて少しずつ委ねていってもいいでしょう。

また遊びによっては、作戦を工夫して取り組むといいものもあります。「楽しむ」こともそうですが、「勝つためには」などと意識させることもポイントです。

#### (3) 振り返りの行い方

短い時間であること、遊びであり学習ではないことから、振り返りは短く簡単に行います。もちろん活動を行うことで、子供たちの遊びを日常的なものにすることや友達との交流を図ることをねらって「みんなスポーツ」を行っているので、そのねらいにつながっているかを確認するためにも、短くても振り返りは大切にしたいです。

1回目も2回目も、振り返りの始めに「今日、楽しかった人。」と挙手させて、楽しめていたことが何より大切だということを確認します。価値付けとしては、「夢中になって楽しく遊んでいたこと」「友達と仲良く遊んでいたこと」「次々と工夫していたこと」を肯定的に認めます。楽しかったと手を挙げた子には、感想を発表してもらおうとよいでしょう。

また、1回目と2回目はねらいが違うため、1回目の振り返りでは、2回目も同じ遊びに取り組む上で「どんな工夫をするとより楽しくなるか」と投げかけることで、次回への意欲付け、次回までに休み時間などに自らやってみようかなと意識させることにもつながります。2回目の振り返りでは、「工夫がたくさん出たね」「友達と遊ぶことは楽しいね」「普段の遊びにも取り入れられそうだね」という価値付けをして、日常化への投げかけをして終わるとよいでしょう。

(4) 「具体的な学びの姿」を引き出すプレイリーダーとしての関わり例

(「ドッジビー六むし」)

1回目 (知って楽しむ)	2回目 (選択して楽しむ)
<b>活動の準備場面</b>	
 <p>ドッジビー六むしの遊び方は～です。鬼と逃げる方に分かれて、お互いに声を出しながら楽しみましょう。</p>  <p>遊び方がわかりました。</p> <p>楽しそうです。</p>	 <p>今日は、〇〇さんの意見を基に当てられたら鬼になるで遊びましょう。前回よりもっと楽しく遊べそうですね。</p>  <p>前回と同じルールで遊んでもいいですか。</p> <p>いいですよ。今日も楽しく遊べるように、いろいろなルールで取り組みましょう。</p>
<b>活動場面</b>	
 <p>毎回当てられてしまって悔しいです。うまく避けたいです。</p>  <p>それでは、私と一緒に逃げてみましょう。</p> <p>声を掛け合って、一斉に走り出すのもいいかもしれませんね。</p>	 <p>ドッジビーの数を増やしたら少し逃げるのが難しくなったけど、楽しいです。</p>  <p>当てられても鬼として遊べるから、ずっと楽しいです。</p>  <p>楽しく遊べていてよいですね。一斉に走ってねらいを定められないようにするグループがあります。真似をするのも良いですね。</p>
<b>振り返りの場面</b>	
 <p>今日の活動は、楽しかったですか？</p>  <p>とても楽しかったです。</p>  <p>この遊びをもっと楽しくするためにはどんな工夫をすればいいかな？</p>  <p>ドッジビーの数や鬼の人数を変えてみたら、もっと楽しくなると思います。</p> <p>当てられた鬼になるが楽しいと思います。</p>  <p>それでは2回目は、当てられた人は鬼になるという行い方で遊びましょう。ドッジビーの数や、鬼の人数を変えて取り組むことも楽しそうですね。</p>	 <p>今日の活動でどんなことが楽しかったですか？</p>  <p>ドッジビーの数が増えて、逃げている人に当てやすくなって楽しかったです。</p>  <p>友達と声をかけ合って、同じタイミングで出ると当てられませんでした。</p> <p>六むしを八むしにしたら、適度な難しさで楽しかったです。</p>  <p>友達同士で声をかけたり、鬼の人数を変えたりして、より遊びを楽しめるように工夫できましたね。友達と楽しく遊べましたね。</p>  <p>休み時間にも、友達と誘い合ってドッジビー六むしを工夫して楽しみましょう。</p>