

令和4年度 東京都小学校体育研究会 実証授業 体育的活動領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

 東京都小学校体育研究会研究主題

「一人一人の子供が自ら深い学びを

実現していく体育学習」



～いつでも どこでも だれとでも～

授業日 令和4年11月29日（火）午後1時30分

会場 江戸川区立平井小学校 校庭（雨天：体育館）

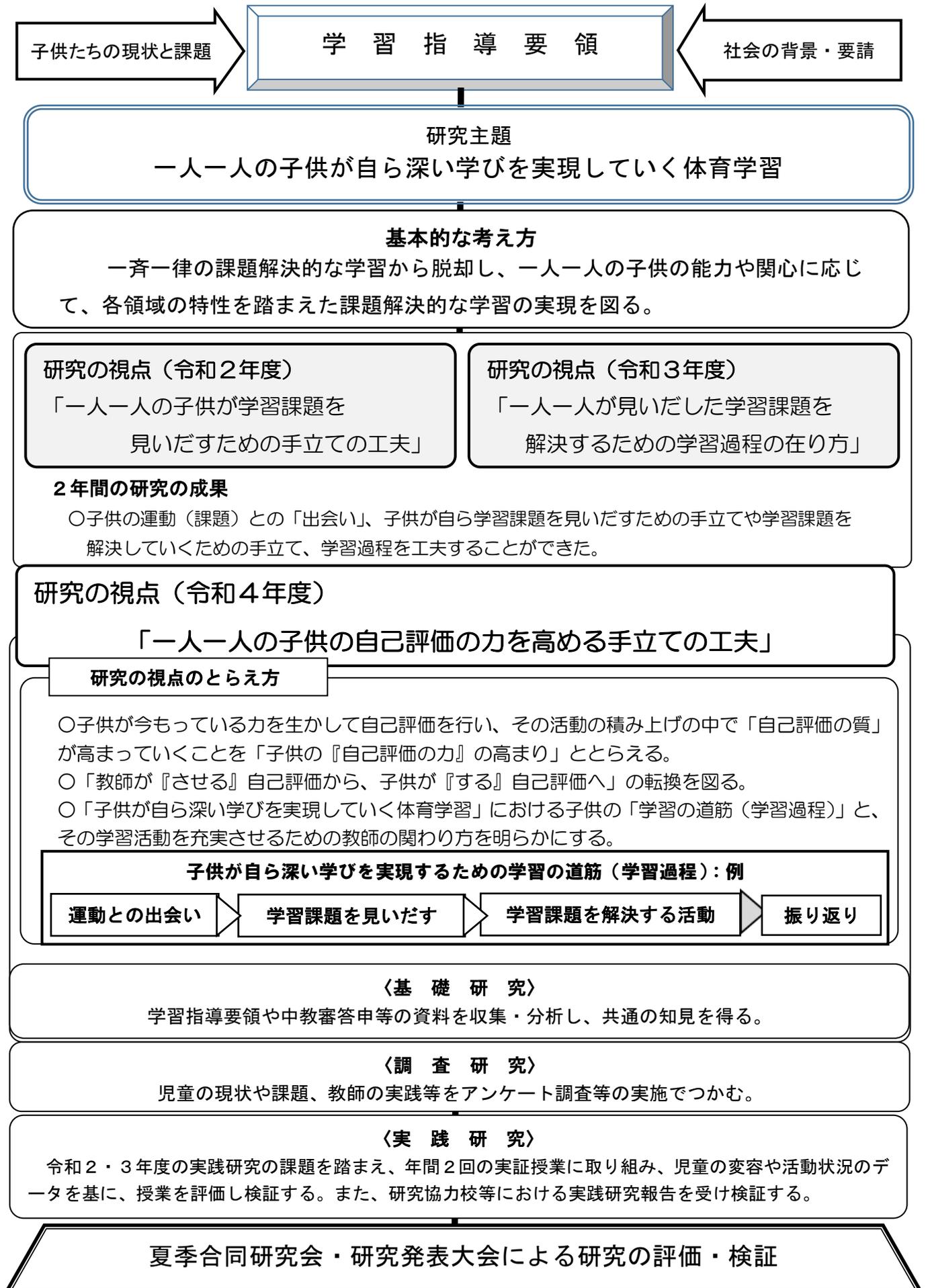
活動名 第3学年 体育的活動「ゆうゆうタイム」

指導者 外山 稜太郎 教諭 多田 愛 教諭

講師 東京都教職員研修センター研修部教育開発課

統括指導主事 佐藤 公 先生

研究の全体構想図



I 研究の概要

1 研究主題

「一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」

2 基本的な考え方

小学校学習指導要領の改訂の趣旨やこれまでの研究経過を踏まえて設定した本研究主題による研究は、今年度で3年目（最終年次）となる。本研究会では、これからの体育科の授業に求められるものは、個々の子供が自ら学びたい、追究したいと思う学習課題を見いだし、試行錯誤を重ねながら課題を解決していくこと、そして、この学びに子供が協働的に、繰り返し取り組むことで、子供自身が深い学びを実現していけるようにすることであると捉えている。このことが、持続可能な社会の創り手に必要な資質・能力を一人一人が身に付けていくことにつながると考えた

研究主題に迫るため、令和2年度には、「一人一人の子供が学習課題を見い出すための手立ての工夫」を、令和3年度には「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」を研究の視点とした。実証授業を通して、子供一人一人が、今もっている力を存分に発揮し、主体的に学ぶ姿が見られる授業への改善を進めることができた。

今年度は、この主体的な学びをさらに充実し、子供が自らの学習をPDCAサイクルに沿ってマネジメントし、深い学びにつなげていけるようにすることを目指して研究を推進し、研究主題の実現に迫る。

3 研究の視点

(1) 本年度の研究の視点

「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

(2) 研究の視点について

これまでの2年間の研究の成果と課題を踏まえ、子供が自ら深い学びを実現していくことができるようにするため、今年度は、子供が自らの学習課題を解決する活動の中で行う「自己評価」に焦点を当て、研究の視点を設定した。学習課題の解決に向けて、子供が自らの学習を振り返り、新たな学習課題を見いだしたり、学習の進め方や課題解決の手立てを工夫したりして学習を調整し、粘り強く課題解決に取り組めるようになるためには、一人一人の自己評価の力を高めることが重要であると捉えた。「自己評価の力」が高まることで、子供たちはさらに主体的に学習に取り組むことができるようになり、PDCAサイクルに沿って自らの学習をマネジメントし、子供自身が自らの力で深い学びを実現していくことができるようになると思う。

(3) 「自己評価の力」の捉え方について

本研究では、子供たちは、どのような発達の段階であっても、学習経験に違いがあっても、運動や学習に取り組む中で、一人一人が「今もっている力で自己評価を行っている」ととらえている。子供は、これまでの学習経験や運動経験の中で身に付けてきた様々な力を生かしたり関連させたりしながら自己評価を行っている。そのため、一人一人の子供がもつ自己評価の力は、これまでの経験によって異なり、自己評価の場面で活用する力も異なっていると考える。この一人一人がもつ自己評価の力を、子供自身が見いだした学習課題を解決する活動を通して高めていく。また、子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で、「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」ととらえている。今年度の研究においては、このような子供一人一人がもつ「自己評価の力」を高めていくための手立てを工夫する。

(4) 研究の経過及び領域部会独自の研究の視点について

① 研究の経過と研究の視点について

本研究会では、研究主題に迫るため、これまでに次の研究の視点を設定して研究を推進して

令和2年度 子供一人一人が自らの学習課題を見いだすための手立ての工夫
令和3年度 子供が見いだした学習課題を解決していく学習過程の在り方

また、これらの視点に基づく研究活動及び実証授業の結果から、子供が自ら深い学びを実現していくためには、次の2点が重要であると考え、各領域部会においてその手立てを具体化し、実証授業を繰り返し行い、研究を進めてきた。

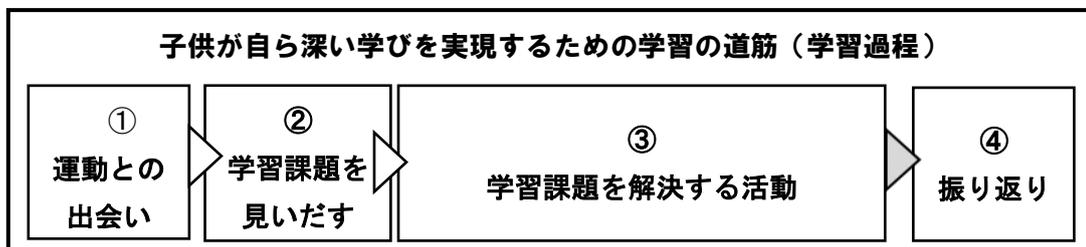
- 子供が見いだした学習課題を解決するための手立ての工夫
- 子供と運動との「出会い」の工夫（保健領域では「子供と課題との『出会い』」）

そして今年度、「子供一人一人の『自己評価の力』を高める手立て」に視点を当てて研究を進め、実証授業を通して手立ての有効性について検証を行う。特に、「教師が『させる』自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図ることを重視している。このことにより、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師のかかわり方を明らかにすることができると考え、研究を進めていく。

② 部会独自の研究の視点について

上記の都小体研の研究の視点以外に、各領域部会がこれまでの研究において、研究課題となっている事項のうち優先順位の高いものを「部会独自の研究の視点」として設定して研究を進める。

図：「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋」（例）



令和2年度の研究の視点は、図中②のための手立ての工夫とした。研究を進めていく中で、図中③の充実を図るための手立てを工夫する必要があることが明らかとなり、実証授業を通してこれらの手立てについて検証を行った。その際、子供が自らの学習課題を見いだせるようにするためには、「運動と子供との『出会い』」が重要であることが明らかになった。

令和3年度は、子供が自ら学習課題を見いだすことにつながる「運動との出会い」の在り方や手立てを工夫した（図中①）。また、前年度の研究の視点に加え、「子供が運動と出会い、学習課題を見だし、それを解決するための活動を行う」という学習の道筋を整理する目的から、「子供が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」に視点を当てて研究を進めた。実証授業を通してこれらの手立ての検証を行った結果、研究主題「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」に迫るためには、子供自身による学習の「振り返り」（図中④）の充実を図ること、学習を振り返ることを通して一人一人の自己評価の力を高めていくことが必要であると考察した。

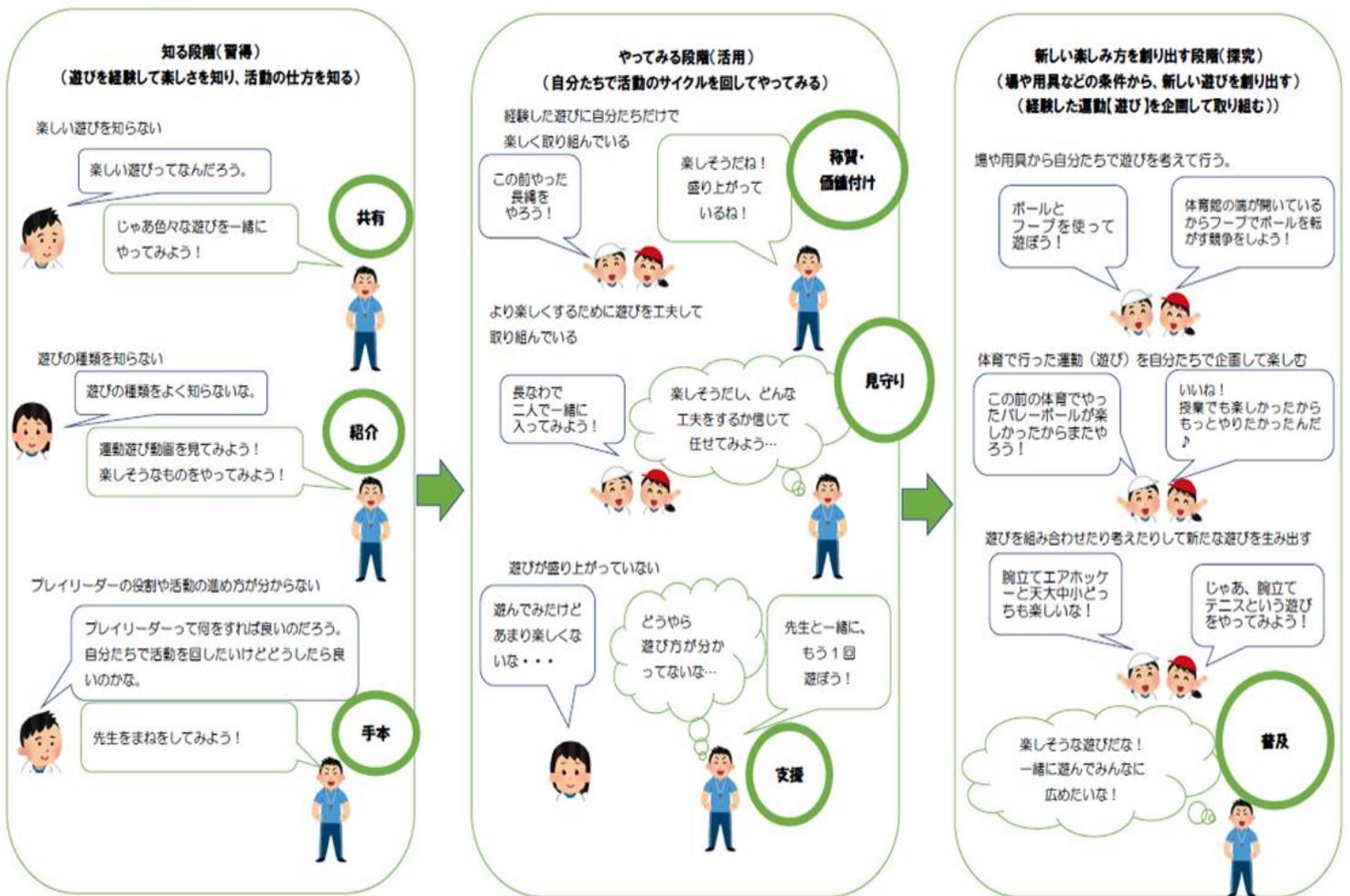
そこで、令和4年度は、一人一人の子供の『自己評価の力』を高める手立ての工夫」を研究の視点とした。また、子供が行う「振り返り」を単元や1時間の終末に行う学習活動に限定して捉えずに研究を進めていくこととした。子供は、学習活動の様々な場面において、自分の動き、運動や学習課題への取り組み方、取り組んだり試したりした結果などを振り返っており、これらを含めて「自己評価」ととらえている。

今年度は、これらを踏まえて実証授業を行い、工夫した手立てについての検証を行った結果を基に、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」の在り方についてまとめていく考えである。

体育的活動領域部会 実証授業②

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

本部会では体育的活動における深い学びの実現に向けて、多くの運動遊びを経験する段階を「子供が運動遊びを知る（習得）」と捉えた。また、経験した運動遊びを自分たちで進めたり、遊び方を工夫したりする段階を「子供がやってみる（活用）」と捉え、教師は活動を見守ったり、称賛したりする。さらに、経験した運動遊びを自分たちで考えて遊んだりする段階を「子供が新しい楽しみ方を創り出す（探究）」と捉えた。このように、子供が習得・活用・探究を繰り返しながら、「いつでも どこでも だれとでも」日常的に運動遊びに取り組む姿を深い学びの姿と捉えた。



2 研究の視点

(1) 自己評価について

本領域における自己評価とは、「より楽しく遊ぶ」ために、活動を振り返ることであると捉える。自己評価の力を高めるには、子供が自らの判断で活動内容を決めることを繰り返しながら一人一人が活動に向き合うことが重要である。そのためには、子供が活動の見通しをもつことやよりよく活動するためのサイクルを教師と共に考える。そして、教師が子供の主体的な活動を信じて任せることや必要に応じて支援をすることで充実した活動になると考える。本部会では、子供がやりたいことを大切にしながら体育的活動を通して、3つの資質・能力を育てていく。本部会では、子供がやりたいことを大切にしながら体育的活動を通して、3つの資質・能力をバランスよく身に付けていくことができると考えた。

3 夏季合同研究会より

(1) 実証授業①の成果と課題

成果	課題
<p>○子供が活動のサイクルを教師と共に考えることで、子供主体の活動を行うことができた。</p> <p>○教師が子供に活動を任せたり活動に対して価値付けしたりすることで、より楽しく活動しようとする子供の姿が見られた。</p>	<p>○より子供主体にさせるために状況に応じた言葉がけを具体化していく。</p> <p>○主体的に活動できる子供にするための手立てを具体化していく。</p>

(2) 実証授業②で明らかにしたいこと

- ・どのような取り組みを重ねていけば、子供主体の活動を行うことができるのかを明らかにする。
- ・教師の評価（価値付けや称賛）や主体的に活動を任せる部分を多くすることで、子供の自己評価の力の高まり方の変化を明らかにする。

4 学習指導案

(1) 実証授業②実施校等

江戸川区立平井小学校

第3学年2組 児童：34名 指導者：教諭 外山 稜太郎

(2) 単元名

体育的活動「ゆうゆうタイム」

(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	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びをより楽しくするために、行い方やかかわり方を工夫している。 ・自己の活動を振り返り、よりよい活動にしようとしている。
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) 児童の実態

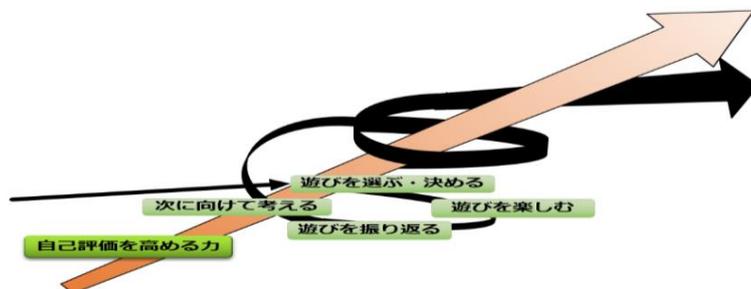
本学級の児童は第1学年より体育的活動に取り組んでいる。第2学年からは朝の時間を活用した体育的活動「ゆうゆうタイム」に取り組み、今年度もよりよい活動にすることを目的に子供が活動を工夫している姿がある。

体育科に限らず、自分たちで授業や活動を作り上げていく楽しさを感じ、学習課題や学習計画を子供自身で考え、自己決定しながら学習を進めている。本単元でも子供の主体性、自己決定を大切にし、子供中心の活動にしていく。

(6) 子供が自ら深い学びを実現していくための手立ての工夫

① よりよい活動にする方法を教師と共に考える

活動を行うために、子供自身が活動のサイクルを知っていること、そして、それらの生かし方を知っていることが大切である。朝の体育的活動の時間や休み時間によりよい活動にするための方法を子供と一緒に考え、子供自身で体育的活動を行えるようにする。



② 教師の関わり

子供が今もっている力に応じて、主体的な活動に任せる部分が多くなればなるほど自己評価の力が高まっていくことを期待している。

体育的活動においては、学級の児童一人一人に対して自己評価の力がより高まるように個別にかかわっていくことも必要である。

教師の評価（価値付けや称賛）が重要であり、そのことによって子供の「楽しい」「もっと楽しくしたい」という思いを引き出すことにより、より主体的な体育的活動が展開されると考えている。

③ ICTの活用

遊びを知るための手立てとして、学校の掲示板に運動遊び動画のQRコードを掲示し、子供たちがいつでも遊びの行い方を確認できるようにしている。

○ゆうゆうタイム掲示板（QRコード資料）



児童がいつでも見ることができる運動遊びの掲示板を用意しておく。

掲示板には、QRコードも掲示しておき、児童が遊びたい動画を視聴できるようにしておく。

遊びをより楽しめるように、子供が自らの判断で活動内容を決めること工夫をしている。

④ Teams (チームス) での情報共有で主体的な学びを繰り返す

児童用タブレットに導入されているアプリ「Teams」を活用し、今まで経験したことや話し合ったことをチームスに入力してストックしておく。そして、活動の計画をする際に、共有された情報を次の活動に役立て、自分たちで主体的な体育的活動を行うことができる。また、「活動前」「活動中」「活動後」にも遊び方を確認したり、工夫例などを共有したりもできる。さらに、「ボイスメモ」を活用することで、その日話し合ったことを記録し、遊びの工夫に役立てるようにしている。



・前のグループで取り組んだこの遊びの工夫は、自分たちの遊びにも使えそうだね。

・そうだね。今度の「ゆうゆうタイム」で試して遊んでみよう。

(7) 学習過程

学習過程 活動時間 (活動15分 振り返り5分)

段階	活動の仕方を知る	活動を楽しむ
子供の活動	<ul style="list-style-type: none"> ・活動をよりよくする方法を教師と考える。 ・たくさんの遊びの中から遊びを選択・決定する。 (タブレットでQRコードを読み取り遊びを確認する。) ・自分で決めた遊びで遊ぶ。 ・遊びを振り返る。 ・次回はどうか考える。 	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center;"> 長なわ しっぽとり 危険な橋をわたれ! </p> <div style="border: 2px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>【子供が自分で選んで行う運動遊び】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レンジでチン ・ピーターパン ・長なわ ・十字鬼 ・障害物リレー ・鬼遊び ・危険な橋をわたれ! ・ビンゴリレー ・つなひき ・だるまさんのボール探し ・ソフトバレーラリー ・リバーシ ・6むし ・取ってうばってうばわれて ・しっぽとり ・ぐるぐるリレー ・ドンじゃん ・おにごえーツ </div>
教師のかかわり	<ul style="list-style-type: none"> ○遊びの紹介をする。 ○子供が楽しいと思える遊びを精選する。 ○一緒に遊ぶ。 ○活動をよりよくするためのサイクルを伝える。 ○自己評価の力がより高まるように個別にかかわっていく。(称賛・価値付けなど) ○子供が自己決定する場を繰り返す。 	

(8) 江戸川区立平井小学校 体育的活動「ゆうゆうタイム」実施方法

① ねらい

○児童が様々な運動遊びを経験し、運動遊びの楽しさを味わい、日常的に運動遊びに取り組む素地を養う。

○運動遊びを通し、児童の主体性や協働性をはぐくむ。

< 1学期～2学期前半 > 学級

時間	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
8:20～8:35 (始業前)	全校朝会	ゆうゆうタイム (1・2年)	ゆうゆうタイム (3・4年)	ゆうゆうタイム (5年)	ゆうゆうタイム (6年)
		読書科 (3・4・5・6年)	読書科 (1・2・5・6年)	読書科 (1・2・3・4・6年)	読書科 (1・2・3・4・5年)

< 2学期後半 > 兄弟学級

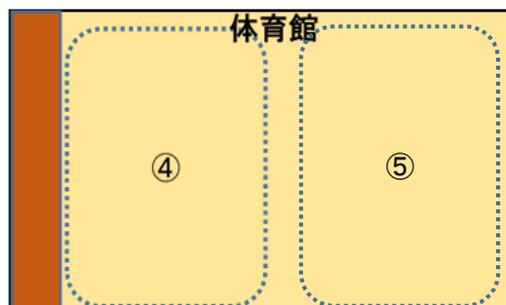
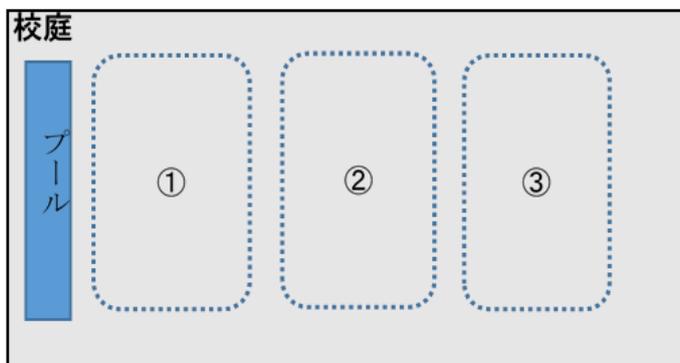
時間	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
8:20～8:35 (始業前)	全校朝会	ゆうゆうタイム (2・4年)	ゆうゆうタイム (1・6年)	ゆうゆうタイム (3・5年)	読書科
		読書科 (1・3・5・6年)	読書科 (2・3・4・5年)	読書科 (1・2・4・6年)	

< 3学期 > 低・中・高グループ

時間	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
8:20～8:35 (始業前)	全校朝会	ゆうゆうタイム (1・2年)	ゆうゆうタイム (3・4年)	ゆうゆうタイム (5・6年)	読書科
		読書科 (3・4・5・6年)	読書科 (1・2・5・6年)	読書科 (1・2・3・4年)	

② 使用する場所

校庭（3学級）、体育館（2学級）、屋上（1学級）ローテーションして使用する。



(9) 本時の学習

① 本時のねらい

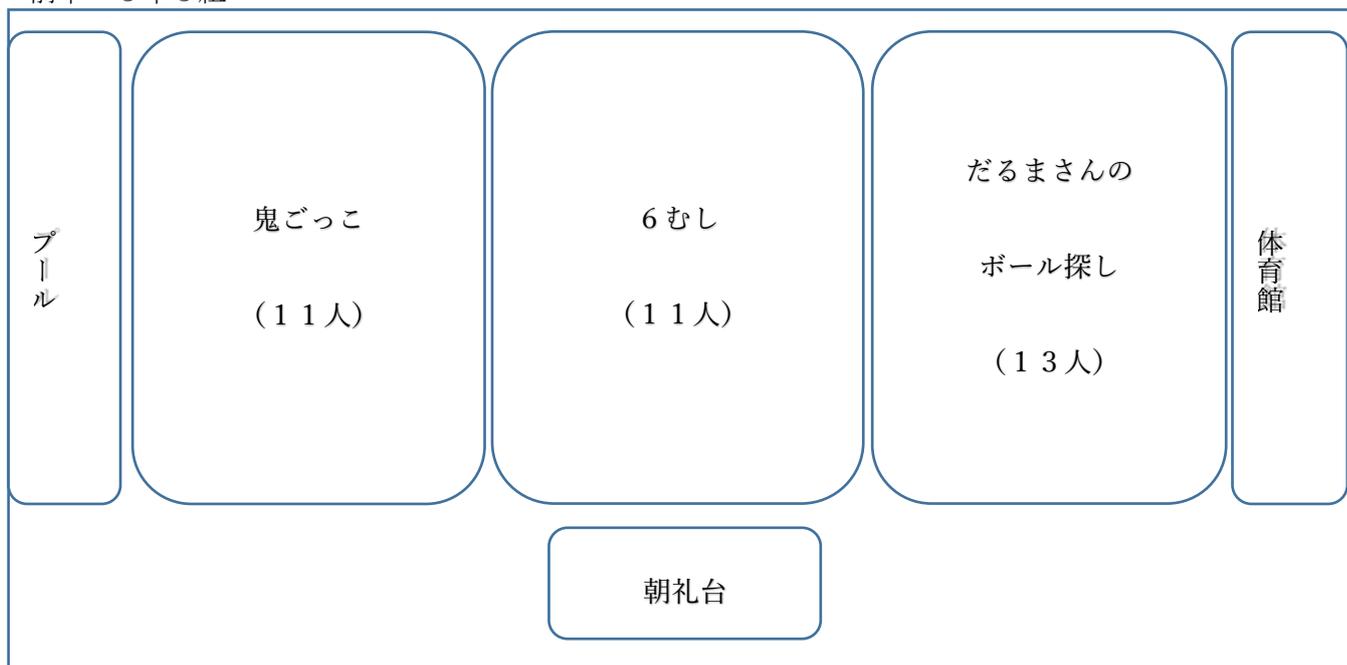
- ・遊びの行い方や関わり方を工夫する楽しさを味わったり、よりよい活動にしようとしたりしている。
(思考力、判断力、表現力等)
- ・いろいろな運動遊びや友達との関わりを通して運動の楽しさを実感している。
(学びに向かう力、人間性等)

② 本時の展開

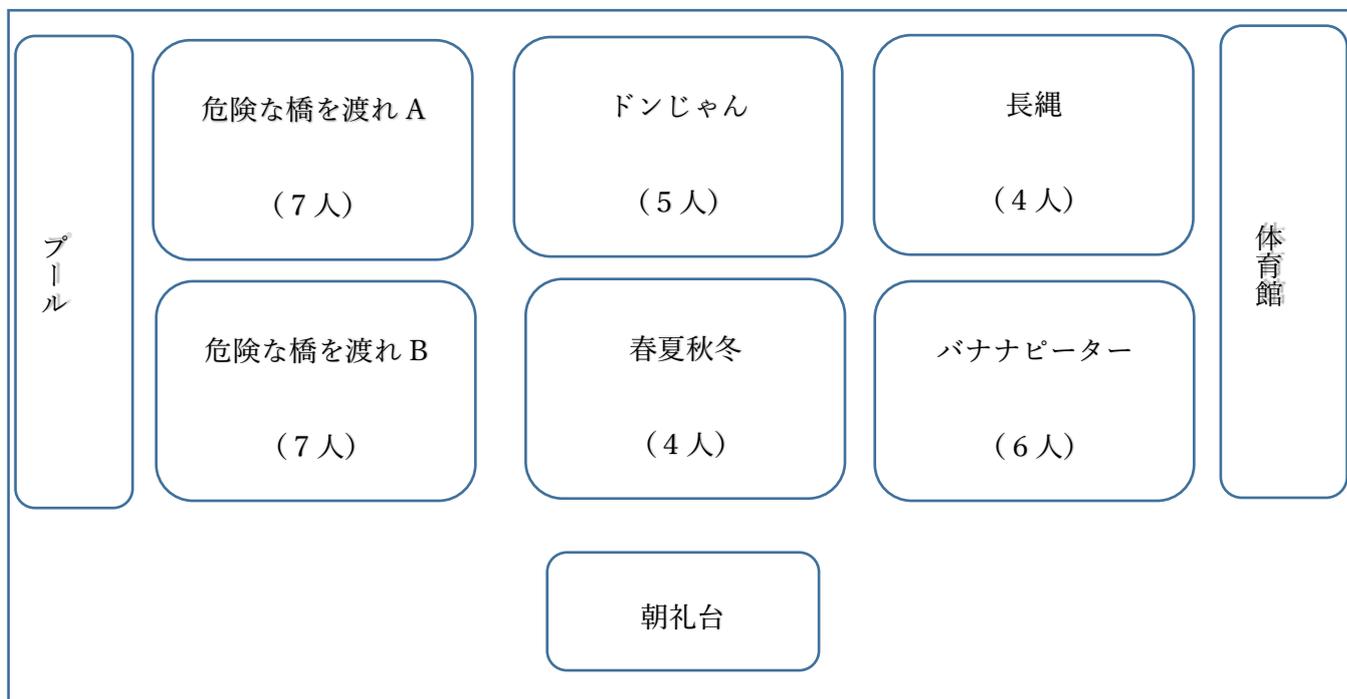
学習内容・活動	○教師の関わり ◎配慮児童への支援	□評価(方法)
<p>1 自分で決めた遊びで遊ぶ。</p> <p>前半〈3年3組〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鬼ごっこ ・6むし ・だるまさんのボール探し <p>後半〈3年2組〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・危険な橋を渡れA ・危険な橋を渡れB ・バナナピーター ・春夏秋冬 ・ドンじゃん ・長縄 	<p>○場の安全が確保できているかを確認する。</p> <p>○状況に応じた関わりをする。 <関わり方・子供の様子の例></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>・教師と一緒に遊び、 楽しさを実感する </p> <p>・遊んでいる様子を見て必要に応じて支援する。</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>夢中になって活動している</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>遊び方を試行 錯誤したり、話し合ったりしている</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>活動が止まっている</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>・称賛 ・価値付け ・見守り</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>・思いを聞き出す ・遊び方を提案する ・一緒に遊ぶ</p> </div> </div> <p>※子供一人一人の資質・能力や習得・活用・探究の段階を踏まえて働きかける。 ◎一緒に遊び、話を聞く。 ◎グループ活動を生かして、友達同士で楽しく活動できるように促す。 ◎支援が必要な子供がいるグループへの称賛を続け、子供が意欲をもつようにする。</p>	<p>□自己の活動を振り返り、よりよい活動にしようとしている。 (観察・ICT)</p>
<p>2 遊んだ友達と活動を振り返る。</p>	<p>○グループ全員で振り返るようにする。</p> <p>◎自分の意見を伝えるのが苦手な子供に支援する。</p>	

③ 活動形態（校庭）

前半 3年3組



〈3年2組〉後半



(10) 学習資料 ゆうゆうタイムで紹介している運動遊び動画 (一部紹介)

おにごーイーツ



<行い方>

- ・攻撃チームと守備チームに分ける。
- ・攻撃チームはスタートラインからボールを1つ持ち、パスをしながらゴールラインまで届ける。
- ・攻撃チームのタグを取るかボールのパスカットをして、スタートラインに戻る。
- ・ゴールラインに届けられたボールの数で競う。

だるまさんのボール探し



<行い方>

- ・鬼を1人決める。
- ・「だるまさんのボール探し」と言ってから、逃げている人の方を見る。
- ・鬼は、ボールを持っている人を探す。

バナナ鬼



<行い方>

- ・鬼を数人決める。
- ・鬼にタッチされたら両手を挙げて、バナナのポーズでその場で止まる。
- ・逃げている人に、2回タッチされたらまた逃げるができる。

線鬼



<行い方>

- ・鬼を2人決める。
- ・線の上を移動し、鬼にタッチされたら鬼になる。
- ・全員が鬼になるか時間まで逃げきるまで行う。

危険な橋を渡れ



<行い方>

- ・攻めと守りに分かれる。
- ・攻めはゴールまで走り抜ける。
- ・守りはフリスビーやボールをゴールまで走ってくる攻めの人に当てる。
- ・当たった攻めの人からはスタートからやり直す。
- ・何回ゴールすることができたかで競う。

ピーターパン



<行い方>

- ・2つのチームに分かれる。
- ・分かれたチームでピーターパン(誰でも助けられる人)を3人決める。
- ・鬼は捕まえたい人をタッチし、じゃんけんをし、負けたらその場でしゃがみ動けない。
- ・ピーターパンが負けたら、誰でも助けられる効果はなくなる。すべてのピーターパンが捕まったらそのチームの負け。