

III 研究仮説

「運動の特性（楽しさ・おもしろさ）にふれる学びをつくることができれば体育の学
ぶよろこびを感じ、運動好きな十津っ子に伸びていくであろう。」

学習指導要領では実現すべき学びの様相として「主体的・対話的で深い学び」が掲げられている。これらの実現に向けて各教科において身につけるべき資質・能力は何か、その本質を見極めながら日々の実践を積み重ねていく必要がある。体育科における資質・能力、教科の本質とは何か、それは「体育の学ぶよろこび（できる・知る・見る・支える）を感じる」とであると捉えている。そして、それぞれの運動が持つ特性（楽しさ・おもしろさ）にふれていくことで子どもは運動に夢中になり、好きになっていくと考え、上記の仮説を立て研究を進めていくようにした。

IV 授業づくりにおける仮説

「体育の学ぶよろこび（できる・知る・見る・支える）を感じる」授業づくりを目指すうえで、主体的に学んでいるか、仲間と対話的に学んでいるか、運動・スポーツを深く学んでいるかを見取りながら、全体に広げ、返していく教師の働きかけを考え、以下の5点を仮説として授業づくりを考えていく。

- ①子どもの意識の流れに沿う学習過程を組み立てることができれば、運動と出会い、その運動の魅力を
知り、運動とのかかわりを深め主体的な学びを作っていくのではないかな？
- ②心と体のスイッチオンを図る体ほぐしの趣旨を生かした運動を取り入れながら、固定しないペアや
グループでの学習を繰り返すことで肯定的雰囲気や関係性は深まり、子ども自らが、いつでもどこで
もだれとでも支え合い、助け合いかわりを求めながら個々の学びは広がりを見せるのではないかな？
- ③かわり合いの視点（自己目標や挑戦課題の設定・課題解決の場や技、練習の選択等）を価値づけ、
共有化していくことで相互の学びは深まりを見せ、思考力や表現力は高まっていくのではないかな？
- ④やさしい場やさしい動きを導入することで意欲的な個の学びを引き出し、基礎的・基本的な力を
身につけていくのではないかな？
- ⑤自己の伸びに気づくことができる評価活動としてのかかわりの場面を導入することで、達成感や自
己有能感・自己肯定感は高まっていくのではないかな？

V 授業仮説にもとづく授業づくりの視点、活動イメージ

1 単元（教材）デザイン

①子どもの意識の流れに沿った学習過程を組み立てることができれば、運動と出会い、その運動の
魅力を知り、運動とのかかわりを深め主体的な学びを作っていくのではないかな？

子どもたちがどのように運動と出会い、どのようにその運動の魅力を知り、どのようにしてその運動とのかかわりを深めていくのか？それを一定の時間をかけて積み重ねていく学習を構想することが単元デザインであるならば、それをプランニングしていく際に、子どもたちがその単元を通して学習を進めていく道筋、すなわち学習過程を考えなければならない。だから、単元デザインの第一歩として、この教材では何をねらうのか、そのねらいに向けて、どのような課題・場を設定するとよいのか、子どもの疑問を問題意識にどう高め、何を「めあて」とするのか等々の問題をクリアーしておく必要がある。単元全体を見通して予定する活動（運動や学び方）の積み重ねを、共通の目標として設定される学習の「ねらい」と、そこから具体的にそれぞれの子どもの持つ「めあて」に向かう活動を軸に、子どもの意識の流れにそってゆるやかに組み立てていくことこそ学習過程のあり方を考えることになっていく。

そのためには、子どもの思考の自然な流れを教師が意識し、子どもの考えを授業にどう位置づけ、どのように評価し生かしていくのか等のきめ細かい・多様な準備が必要になる。

「子どもの意識の流れに沿う」ための条件として①教材の本質を見抜く力②子どもからの情報を収集する力③情報を処理する力等が必要となる。教材に内在する本質を見抜く力がないと、それに迫る授業は構成できないし、子どもの自然な思考の流れをつくりだすこともできない。また授業における教師の評価の視点を定めるもとになる。子どもの主体的活動を中心に据えれば据えるほど、子どもの問題意識を方向づけるために、子どもから発せられる多くの情報を整理し、収集しておかなければならない。この情報を収集し、整理する基盤が「教師の教材を見抜く力」とあると言える。

子どもが育ってくるにしたがって、子どもから発せられる多くの情報を処理する能力が要求され、子どもの動きの良さがその学習に占める位置を素早く判断し評価していかななくてはならない。それをうまく拾い上げ、全体に広げていくところに、子どもの課題意識や動きの質的な高まりを生み、深く学ぶ子への変容を図る鍵が隠されている。

こうしたことを踏まえた上で子どもの意識の流れに沿った学習過程、単元（教材）デザインを考えていくことは子どもが運動と出会い、その運動の魅力を知り、運動とのかかわりを深め、主体的に学びを作っていくために重要である。

2 仲間同士の関係性（かかわり）デザイン

②心と体のスイッチオンを図る体ほぐしの趣旨を生かした運動を取り入れながら、固定しないペアやグループでの学習を繰り返すことで肯定的雰囲気や関係性は深まり、子ども自らが、いつでもどこでもだれとでも支え合い、助け合いのかかわりを求めながら個々の学びは広がりを見せるのではな

授業の開始にあたっては、主運動につながるやさしい運動で活動をスタートすることで心も体も弾ませて学習へと誘いたい。身につけている感覚や技能の実態に応じて全員が楽しめる教材によって心と体のスイッチオンを図る。一人からペア、グループへと形態変化させたり、じゃんけんや勝敗を競う動きを取り入れたりしながらテンポよく短時間で行うようにする。また、学習の場（運動場・体育館・ゲームのコート・遊具等）の空間認識も意図しながら大きく活動できるようにする。こうした活動を数値化、ゲーム化、集団化、協同、競争、エンカウンターなど変化のある繰り返しとして毎時間位置付けていくことで仲間づくりを大切にしたい体育授業を創っていくことができると考えている。

活動例：○スキップでチャオ ○動物でチャオ ○ぐーすけジャンケン ○動物ぐーすけジャンケン ○だるまさんが転んだ○手押しずもう ○引き相撲 ○足ふみ相撲 ○ドリブル相撲 ○ケンステップで島わたり ○馬とび ○横断馬とび○増えおに ○エンドレス鬼 ○手つなぎ鬼 ○馬とび鬼 ○子取り鬼 ○ドリブル子取り鬼 etc

また、「いつでもどこでもだれとでも」をキーワードとしながらペアづくり（バディ）を基本としたかかわりを活動の前提条件に位置付けながら授業構成していきたい。出席番号順や座席順、背の順、運動会での赤白組等による固定されたかかわりをこえて、毎時間、即座に二者関係を結ぶことのできる集団を目指すことで関係性は深まり、互いに影響を及ぼし合うかかわりへと発展していくであろう。いっしょに活動する相手と互いに「ありがとう」や「また、いっしょにやろうね」といった認容し合う言葉のやりとりから徐々に「おかげでできた」「成長した」「役に立った」と感じたことを伝え合う場面設定が肯定的雰囲気や仲間同士の関係性を深め、必然性のある対話場面や動きを通して伝え合う中で思いや考えを表現する力も高まっていく。

③かかわり合いの視点（自己目標や挑戦課題の設定・課題解決の場や技、練習の選択等）を価値づけ、課題を焦点化していくことで相互の学びは深まりを見せ、思考力や表現力は高まっていくのではないかと

活動場面においては「わかる」と「できる」をつなぐ目標と課題提示、「何を」「どれだけ」「どのようにすればいいか」わかる達成基準や「なにを」「どのように」するのかといった視点を持たせ相互評価できるようにする。また、全体で共有化する前提として、認知的学習場面（みんなで運動のポイントを見つけたり考えを交流したりする、あるいは一人でじっくりと考える時間）をきちんと位置付けていく。共有する情報としては運動の行い方やルール（約束）をはじめ、子どもの困り感、運動のポイント（＝運動課題）などを取り上げ、その運動の持つ特性（楽しさ・おもしろさ）に触れさせていくための運動課題の焦点化を図る問いかけを大切にする。例えば、鬼遊びやボール運動における運動課題（特性）をあげてみる。

例) 鬼遊び・・・

- ①急激な方向転換や緩急をつけて走ること
- ②相手の動きに応じて適切に動くこと
(相手と反対やいっしょの方向に動いてかけひきする)
- ③周りを見ながら動くこと(周辺視野を持つ)

例) ボール運動（ゴール型）・・・

- ①攻撃権を得て（ボールを持って）から最初の判断をする局面。速攻を出すのか、ゆっくり攻めるのか。
- ②相手陣地内のシュートができるところまでボールを運ぶ局面。
- ③得点するために、より可能性の高い場所でシュートをするために動く局面。

「どうすれば逃げられるのか」を考える問いや「〇〇さんはどうして捕まらないで逃げられるのか」動きを着目する問いは鬼遊びの運動課題にせまるための問いになっていく。ボール運動（ゴール型）の局面ごとの動きを考える問いもまた運動課題、つまり運動の特性にせまっていくために焦点化すべき内容と言える。こうした焦点化する内容を意識しながら子どもたちの動きを見取り、問いかけて広げ返すことによって共有化していく。

ただし、低学年においては初めて出合う運動が多く、まさに「習得」の連続である。そのため、教師が動きをきちんと教える必要がある。初めて出合う運動については、発見や問題解決場面を用意するのではなく、動きを教えていく。特に馬とびや逆立ちなどの器械系の運動は、安全面で必要な情報について、特にしっかり伝えていく。

このように自分たちの技能レベルと挑戦課題を捉えながら、「自分たちの今の問題は何か」ということを合意形成していくことが学びを継続させていくのである。自分たちの技能レベルと挑戦課題が釣り合っているか、課題が簡単すぎるか、難しすぎるかという視点と、どの状況が一番面白くなるか、という視点を組み合わせて学習のふり返りをしたり、学習感想を書いたりしていくことで、子どもたちの運動に対する「問い」を表出させたり、つなげたりしながら、「今取り組むこと」を子どもたち自身が合意形成しながら考えていくことこそ運動の持つ特性（楽しさ・おもしろさ）に触れる瞬間と言えるのではないだろうか。

できないことができるようになることだけに終始するのではなく、その運動のおもしろさに触れさせ、できるようになるまでの過程を楽しんでいけるような児童同士のかかわり合いの視点を価値づけながら、みんなでできるようになる喜びを共有していくことが相互の学びを深め、思考力や表現力を高めていくと考える。

3 環境（場や用具）デザイン

④やさいい場ややさしい動き（安全・安心・たのしい・いっしょに・スモールステップ・試行錯誤）を導入することで意欲的な個の学びを引き出し、試行錯誤を繰り返しながら、基礎的・基本的な力を身につけていくのではないかな？

体ほぐしを導入した授業開始から、主運動につなげていく際は、その運動と類似の感覚を持つ動きや下位教材になる動きから取り上げ、実態を見取りながら指導を進めていく。運動経験の違いが大きく、感覚や技能が身につけていない場合はいきなり技に取り組ませたり、ゲームを行ったりすれば、苦手意識や不安感、恐怖心を生むことになりかねない。

子どもたちが「動き出したくなる」教材づくりや学びの「見通し」を持つことのできる場づくりは運動の楽しさに触れるために、その運動の部分となり下位になるものが必要である。身につけさせたい課題が明確なタスクゲームや基礎的な技能を身につけるためのドリルゲームなどがそれである。器械系の運動であれば感覚を身につけるような遊び（条件付けられた運動）や技につながる段階的（スモールステップ）な練習などである。

逆上がりであれば、だんごむしやつばめからお布団、お布団からの起き上がりなど関連性の高い動きを鉄棒じゃんけんのように教材化して行い、感覚を育てながら指導していく。また、鉄棒の下にマットを敷いたり、立ち位置を上げるために台を置いたりしたやさしい場づくりも工夫していく。こうしたスモールステップ（段階的な指導）をふんだ場や動きによって基礎的・基本的な力を身につけながら、みんなが「できる」ことを保障していく。

単純、簡単で手軽に、安全に安心して、しかも楽しく、いっしょに思考錯誤できる内容を工夫し、目の前の子どもたちの実態に応じ活動の内容を組み立てなおすことで意欲的な個の学びを引き出し、動きの意味を理解しながら試行錯誤を繰り返し、基礎的・基本的な力を身につけていくことができるであろう。

4 フィードバック（ふり返りと評価）デザイン

⑤自己の伸び（何が楽しかったのか・何を学んだのか・何が課題となったのか・学習成果）に気づくことができる評価活動としてのかかわりの場面（いいねタイム）を導入することで、体育の見方・考え方を育てていくのではないかな？

子どもが意欲的・主体的に活動し、教師は支援側にまわり、補助的役割を果たし、目標と学習と評価の一体化で子どもの力を伸ばす授業を目指したい。授業おわりにその時間において「自分が何を学

んだのか」をふり返り、自己の伸びに気づかせるとともにそれにかかわる運動や仲間について考えることで「すること」だけでなく「みること」、「支えること」、「知ること」など、自己の適性等に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について実感させる場面を設定していく。こうした実感を積み重ね、蓄えていくことで、運動やスポーツが楽しさや喜びを味わえることや体力の向上につながっていることに気付かせ、体育の見方・考え方を育みながら運動好きな十津っ子を育成していく。

VI 授業の実際

1 単位時間の基本的な流れ

- ①集合、身支度、心構えをして元気に挨拶をする。
(運動に合わせた集合場所、隊形で起立して挨拶する)
(白帽子、あご紐、シャツのズボンイン、靴の紐、かかと等の身支度を整える)
- ②心と体のスイッチオン! ※場の準備を含む。
(体ほぐし・予備的な運動)
- ③課題を確認し、活動の見通しを持つ。
(自己目標・自己課題の設定・課題解決の場や技、練習の選択等)
- ④活動1
(ペア・グループでの協働学習や場のローテーション学習、チームでの練習と対戦・演技づくり等)
認知的学習場面
(集合して情報共有・・・課題解決に向けた進捗状況、運動のポイント、工夫、困り感等)
- 活動2
(認知的学習場面において焦点化・共有化した内容を意識しながら活動する)
- ⑤ふり返りをし、次時の活動の見通しを持ち、元気に挨拶する。 ※場の片付けを含む。
(自己の課題達成状況や運動や仲間とのかかわりについてふり返るとともに次の活動への見通しを持つ)

2 具体的な手立て

- (1) 児童の実態把握 (診断的・総括的授業評価、学級集団意識調査、Q-U、あったかアンケート)
新年度の学級編成後の各学級において児童同士が「どのようなかかわり合いをしながら学習を進めているか」また、「かかわりを深める場面においてどのような話題で対話しているのか」などについて把握しておき、どのようなかかわりを目指して授業づくりをしていくのか実態に応じて目標設定する。
- (2) 資質能力を身につけためざす児童の姿を明確にする
単元終了時におけるめざす児童の姿を3つの資質・能力から設定し、それらを達成していく手立てとして授業づくりの4つの視点 (単元デザイン・仲間同士の関係性デザイン・環境デザイン・フィードバックデザイン) から授業づくりを工夫していく。

