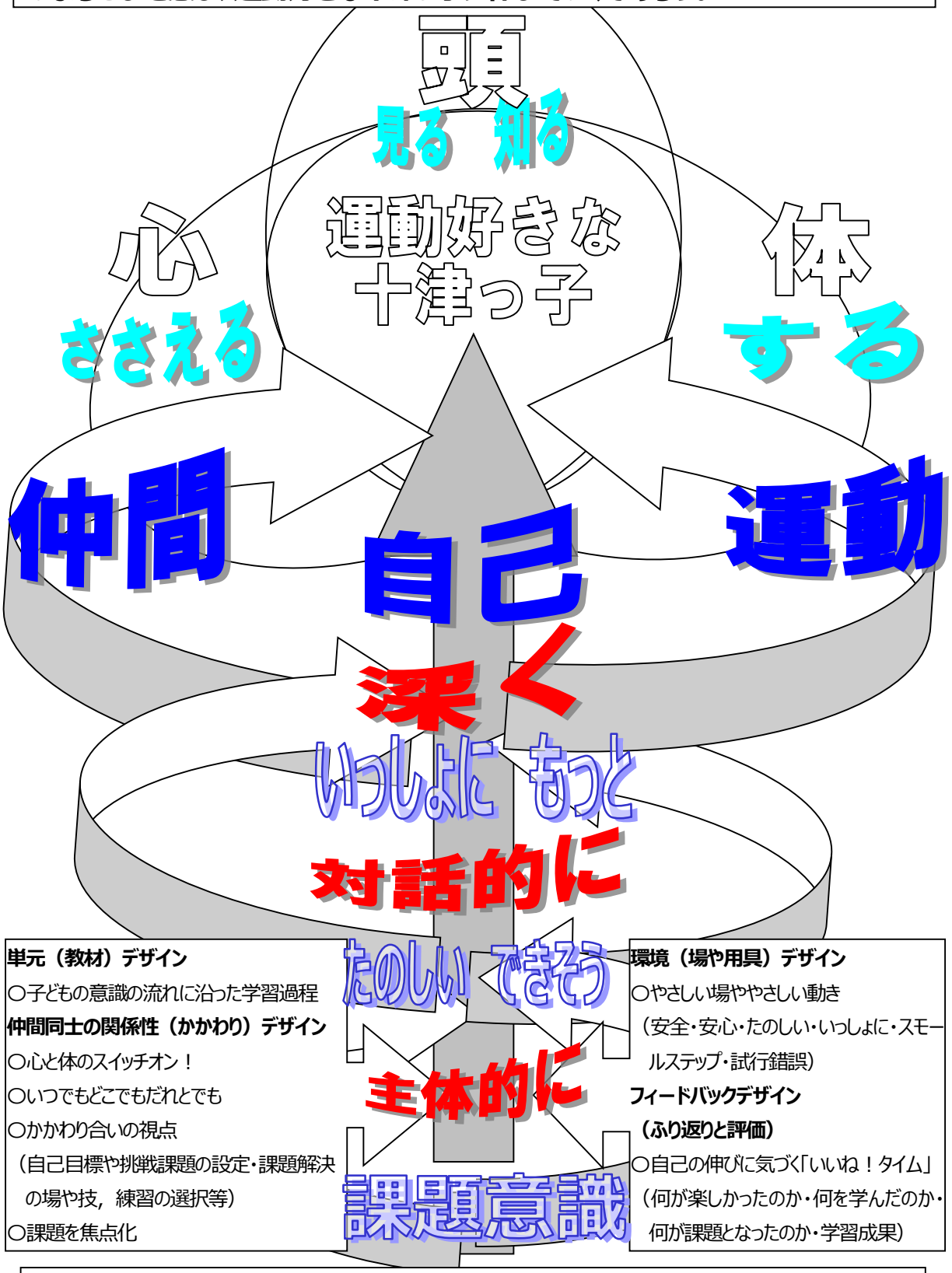
Ⅶ　研究構造図

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。



単元（教材）デザイン
○子どもの意識の流れに沿った学習過程

仲間同士の関係性（かかわり）デザイン
○心と体のスイッチオン！
○いつでもどこでもだれとでも
○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）
○課題を焦点化

環境（場や用具）デザイン
○やさし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）

フィードバックデザイン
（ふり返りと評価）
○自己の伸びに気づく「いいね！タイム」
（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）

○他者とのかかわりを重視した体育　　○子どもの思考を重視した体育