

小 学 校

平成 29 年度

教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の視点	2
III	研究仮説	2
IV	研究方法	2
V	研究構想図	3
VI	研究内容	4
1	基礎研究	4
2	調査研究	7
3	研究の視点に基づいた内容	10
4	実践事例	16
VII	成果と課題	24

研究主題

「児童一人一人が主体的・対話的で深い学びを実現し、 三つの資質・能力を育む体育学習」

～ボール運動系の学習を通して～

I 研究主題設定の理由

平成 23 年度から全面実施となった現行の学習指導要領が改訂された。小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）には、これまでの小学校体育科の成果と課題が示されている。その中で、「運動やスポーツが好きな児童生徒の割合が高まったこと」、「体力の低下傾向に歯止めが掛かったこと」などの成果とともに、「習得した知識や技能を活用して課題解決すること」、「学習したことを相手に分かりやすく伝えること」、「運動する児童とそうでない児童との二極化傾向が見られること」、「子供の体力について、体力水準が高かった昭和 60 年頃と比較すると、依然として低い状況が見られること」、「健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分であること」が課題として指摘されている。

これらの課題を改善すべく、小学校体育科では、運動や健康に関する課題を児童自らが発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を目指す必要がある。小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）には、「心と体を一体として捉え、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する観点から、運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、『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』を育成すること」とこれからの体育学習の目標が示されている。

このような現状を踏まえ、本研究では、小学校体育科の目標を達成するために、まず、「主体的・対話的で深い学び」を実現することを重点として、研究を深めていく。運動が得意であるかどうかに関わらず、全ての児童が主体的・対話的で深い学びを実現できる体育学習を目指し研究を進め、系統性を踏まえた指導の工夫を行い、授業改善を図ることが重要である。そのために、体育科における「主体的・対話的で深い学び」とは何かについて基礎研究を深め、体育科で求められる三つの資質・能力を明らかにし、さらに体育領域や保健領域の見方・考え方についても理解を深めていく必要がある。そして、児童に何を、どのように学ばせていけばよいのかを考え、課題解決的な学習過程を作成し、新学習指導要領の内容を確実に実施していく。

本研究では、研究領域を「ボール運動系（ゴール型）」とした。ボール運動系の学習は、主として集団対集団で行う運動であり、友達と協力して攻めたり、守ったりしながら競い合う楽しさや喜びに触れることができる。つまり、仲間と力を合わせて協力するとともに、集団の中における自分の役割が重要となる運動である。そこには個の主体性や対話的な要素が多く含まれている。指導者がこのような特性を活かした実践をとおして、本研究において追究する主体的・対話的で深い学びに結び付くのではないかと考える。また、ボール運動系の中でも、攻守が入り交じる中で個の動きを把握することが難しい「ゴール型」に絞った。

以上のことから、児童一人一人が体育科において主体的・対話的で深い学びを実現しながら、三つの資質・能力を育む学習を行えるような授業改善を目指し、本研究主題を設定した。

II 研究の視点

本研究では、ボール運動系（ゴール型）の学習において、児童一人一人が主体的・対話的で深い学びを実現し、三つの資質・能力を育む体育学習の指導の在り方を明らかにするために、次の視点から研究を進めた。

1 指導内容の整理

ボール運動系の学習について、系統性を踏まえた指導を行うため、型ごとに指導内容を整理し、単元の配列を明らかにした。

(1) ボール運動系における三つの資質・能力

(2) ボール運動系の指導計画例

2 個に応じた指導・評価

指導者が個に応じた指導と評価を適切に行うため、次の2点を設定した。

(1) 児童のつまずきと支援の具体化

(2) 個に応じた指導と評価の具体例

3 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた課題解決的な学習

ボール運動系の学習における課題解決的な学習を充実させることができるようにするため、学びの過程を明らかにした。

(1) 学習課題の配列

(2) 一単位時間の流れ

(3) 学習の振り返り

III 研究仮説

ボール運動系の学習において、指導内容を整理し、個に応じた指導・評価を工夫するとともに、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた課題解決的な学習を展開することで、体育科における三つの資質・能力を育むことができるであろう。

IV 研究方法

1 基礎研究

「三つの資質・能力」や「主体的・対話的で深い学び」、「ボール運動系の特性・楽しさや喜び」の捉えについて、先行研究を基に研究を行った。

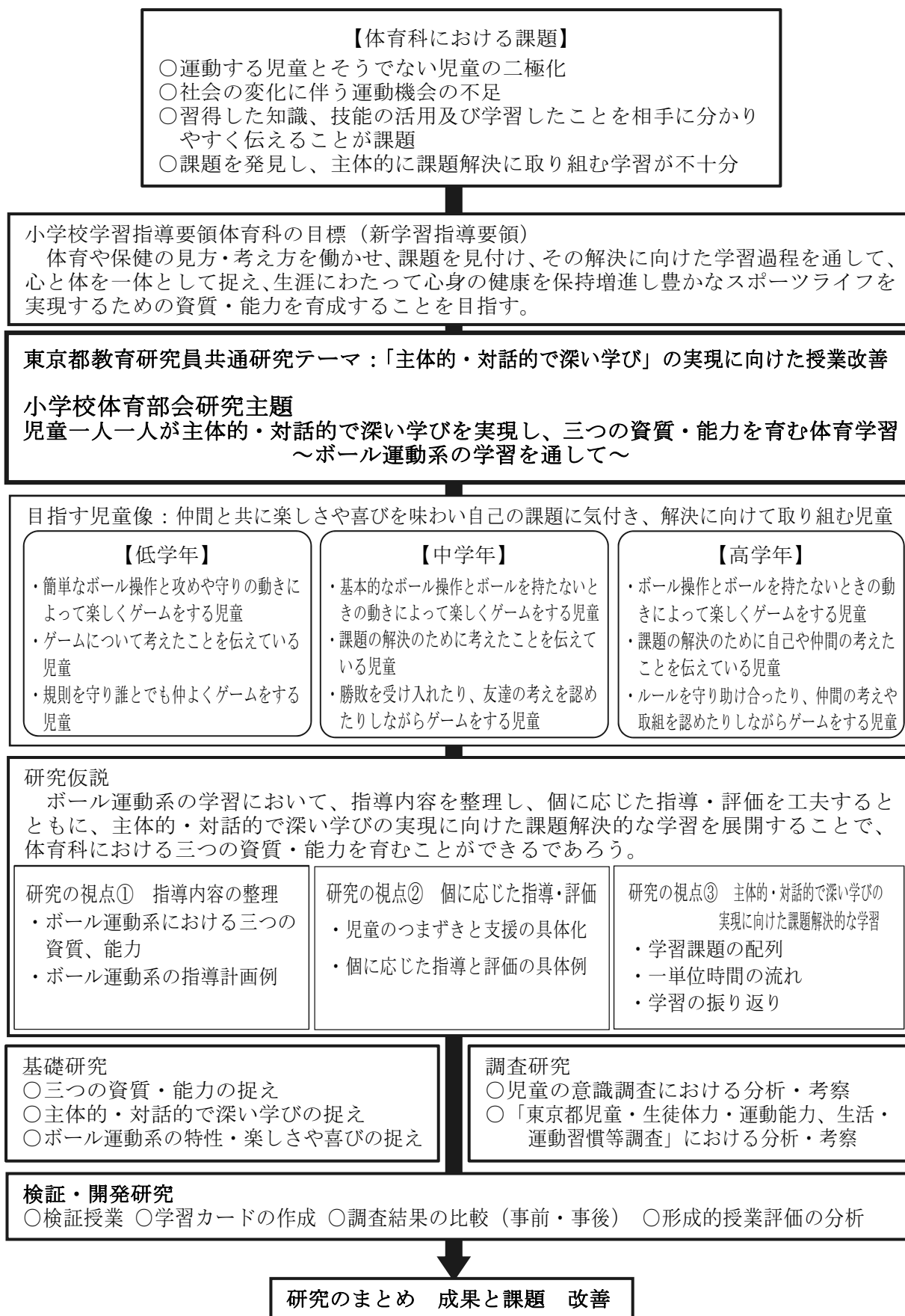
2 調査研究

指導者がより充実した指導を実践できるようにするため、児童への質問紙による調査・分析、「東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査」における分析・考察を行った。

3 実践的研究

基礎研究、調査研究で明らかにした内容を基に、低・中・高学年での授業実践を行い、研究主題に迫るための視点及び手だてが有効であったかを検証した。

V 研究構想図



VI 研究内容

1 基礎研究

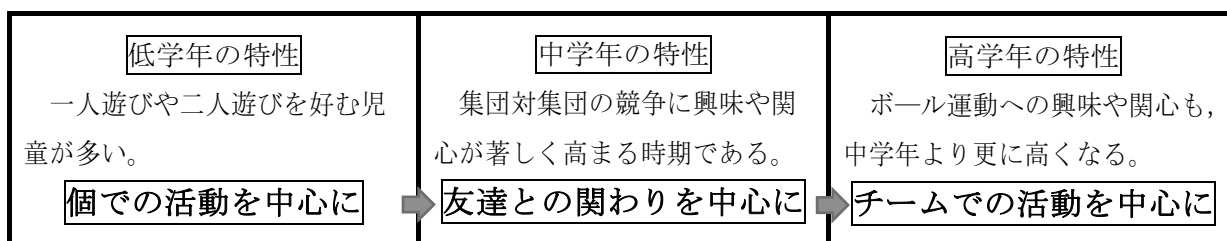
(1) 三つの資質・能力の捉え

新学習指導要領の改訂において、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力が三つの柱に整理された。小学校体育で、育成を目指す資質・能力は以下のように示されている。

小学校 体育	個別の知識や技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
運動 領域	各種の運動が有する特性や魅力に応じた知識や技能 ・各種の運動の行い方に関する基礎的な知識 ・各種の運動を行うための基礎的な技能	自己の能力に適した課題をもち、活動を選んだり工夫したりする思考力・判断力・表現力等 ・自己の能力に適した課題に気付く力 ・自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力 ・思考し判断したことを、言葉や動作等で他者に伝える力	運動の楽しさや喜びを味わい、明るく楽しい生活を営むための態度 ・すすんで学習活動に取り組む。 ・約束を守り、公正に行動する。 ・友達と協力して活動する。 ・自分の役割を果たそうとする。 ・友達の考えや取組を認める。 ・安全に気を配る。

(幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）別添資料 平成 28 年 12 月 21 日中央教育審議会）

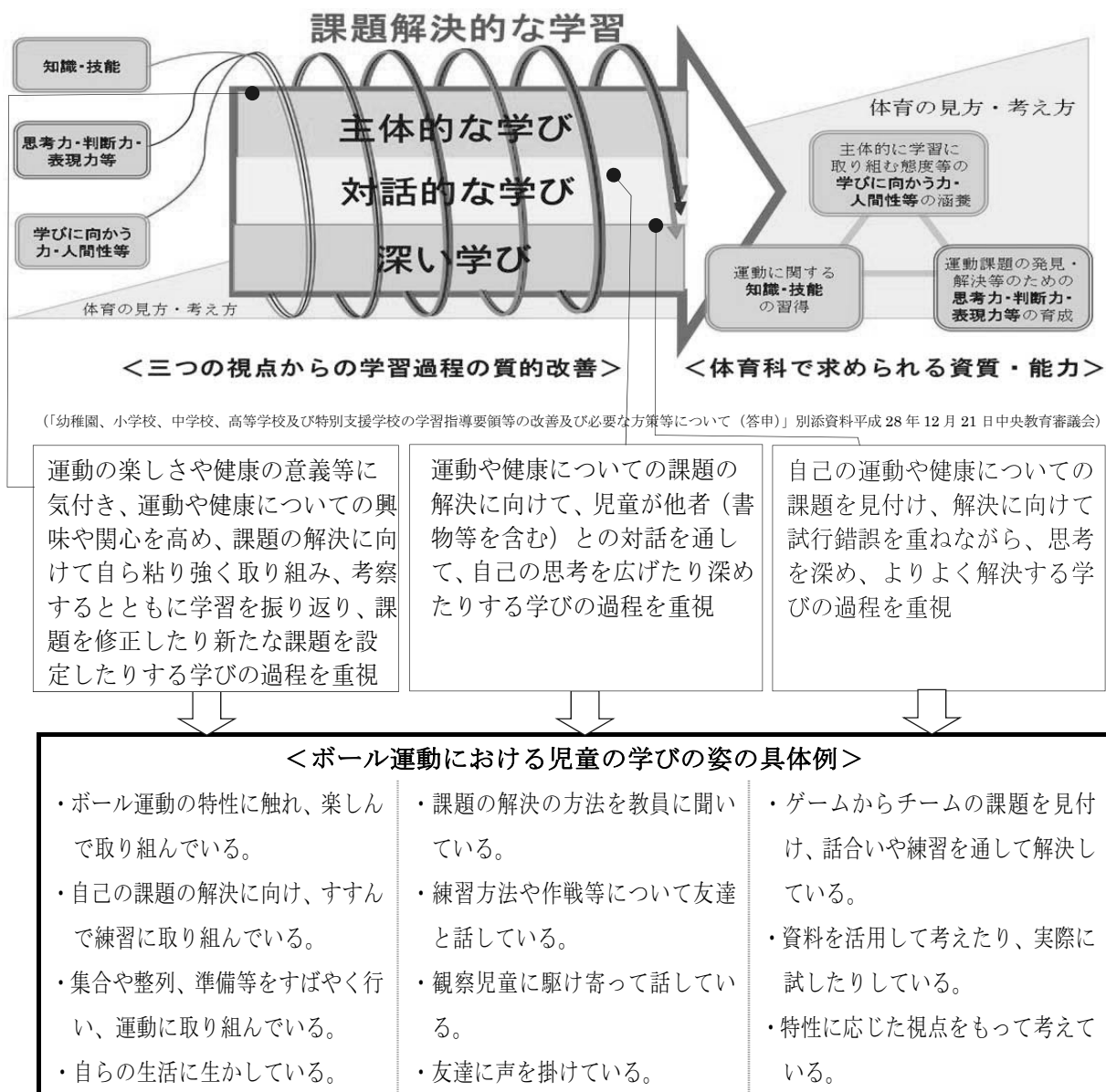
本研究で行うボール運動系の領域における三つの資質・能力は、小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）に細かく明記されている。表記されているボール運動系の「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」を整理していき、それぞれの学年の特性を踏まえていくと、以下のことを中心に指導していくことが重要であると捉えた。



(2) 主体的・対話的で深い学びの捉え

体育科においても、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善を推進することが大切である。三つの視点等を踏まえて授業改善を行うことにより、体育科で求められる資質・能力を育んだり、体育の見方・考え方を更に豊かなものにしたりにつなげる。

三つの学びの過程をそれぞれ独立して取り上げるのではなく、相互に関連を図り、体育科で求められる学びを一層充実する。これら三つの学びの過程は、順序性や階層性を示すものではないことに留意する。よって、本研究ではそれぞれの学びにある共通の過程を「課題解決的な学習」と捉え、それぞれの視点に基づいたボール運動における児童の学びの姿をイメージしながら授業を行う。その際、指導方法を工夫して必要な知識及び技能の習得を図りながら、児童の思考を深めるために発言を促したり、気付いていない視点を提示したりするなど、学びに必要な指導の在り方を追究し、必要な学習環境を積極的に設定していく。



(3) ボール運動系の特性・楽しさや喜びの捉え

ア ボール運動系の特性

- ボール運動系の特性
 - ・ボール運動系は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。
 - ゲーム
 - ・主として集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。また、ボール操作の技能とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる運動である。
 - ボール運動
 - ・ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(小学校学習指導要領解説体育編 平成 29 年 7 月文部科学省)

イ 「型」による特性の捉え

	ネット型	ベースボール型	ゴール型
一般的特性	ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりし、一定の得点に早く達することを競い合うこと。	攻守を規則的に交代し合い、ボール操作とボールを持たないときの動きによって一定の回数内で得点を競い合うこと。	コート内で攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、陣地を取り合って得点しやすい空間に侵入し一定時間内に得点を競い合ったりすること。
児童から見た特性	自陣のコートにきたボールを操作し、連係プレイによる攻撃から、相手が捕りにくいようなボールを打ち返す攻防をすること。	進塁し得点したり、進塁を防ぎ得点を与えないようにしたりする攻防をすること。	相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。

(小学校学習指導要領体育編 平成 29 年 7 月 文部科学省 参考)

ウ ボール運動系の楽しさや喜びの捉え

(ア) 発達段階ごとの楽しさ

	低学年	中学年	高学年
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> 得点を取るために(友達と協力して)攻める。 得点されないように(友達と協力して)守る。 一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 得点を取るために友達と協力して攻める。 得点されないように友達と協力して守る。 	<ul style="list-style-type: none"> 集団対集団の攻防 得点を競い合う。
	「運動の行い方を知る(理解する)」 ・ボール操作、ボールを持たないときの動きのポイントに気付く。		
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> 場や規則を選ぶ。 友達のよい動きを見付ける。 考えたことを友達に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> 規則を工夫する。 簡単な作戦を選ぶ。 課題の解決のために考えたことを友達に伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ルールを工夫する。 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶ。 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> 誰とでも仲よく運動をする。 勝敗を競い合う。 		<ul style="list-style-type: none"> 仲間と助け合って運動をする。 勝敗を競い合う。

(小学校学習指導要領解説体育編 平成 29 年 7 月 文部科学省 参考)

(イ) 発達段階ごとの喜び

小学校 第 1 学年～第 4 学年	小学校 第 5 学年～ 中学校 第 2 学年	中学校 第 3 学年～ 高等学校 第 3 学年
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 得点すること </div>		<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> チームの勝利 </div>

以上のようにボール運動系の特性、ボール運動系の学習における楽しさや喜びを捉えた。

児童が楽しさや喜びを感じるのは、発達に伴って個の達成感からチームへの貢献度が変わっていくと考える。

2 調査研究

研究員所属校の児童に対するアンケート調査の考察を行った。

(1) 調査の目的

ボール運動系における児童の意識を調査し、比較分析を行うことによって、ボール運動系の学習が楽しくないと感じている児童が抱えている課題を明らかにし、課題解決的な学習をどのように進めていくかを考えるための手掛かりとする。

(2) 調査の方法と時期

方法：質問紙法による 時期：平成 29 年 9 月

(3) 調査の対象

研究員所属校 16 校の児童第 2 学年から第 6 学年（※ 1）

（※ 1）第 1 学年児童の調査については調査時期と発達段階から鑑みた場合、まだ学校の授業で経験のない学習も含まれている可能性があり、質問調査を行わないこととした。

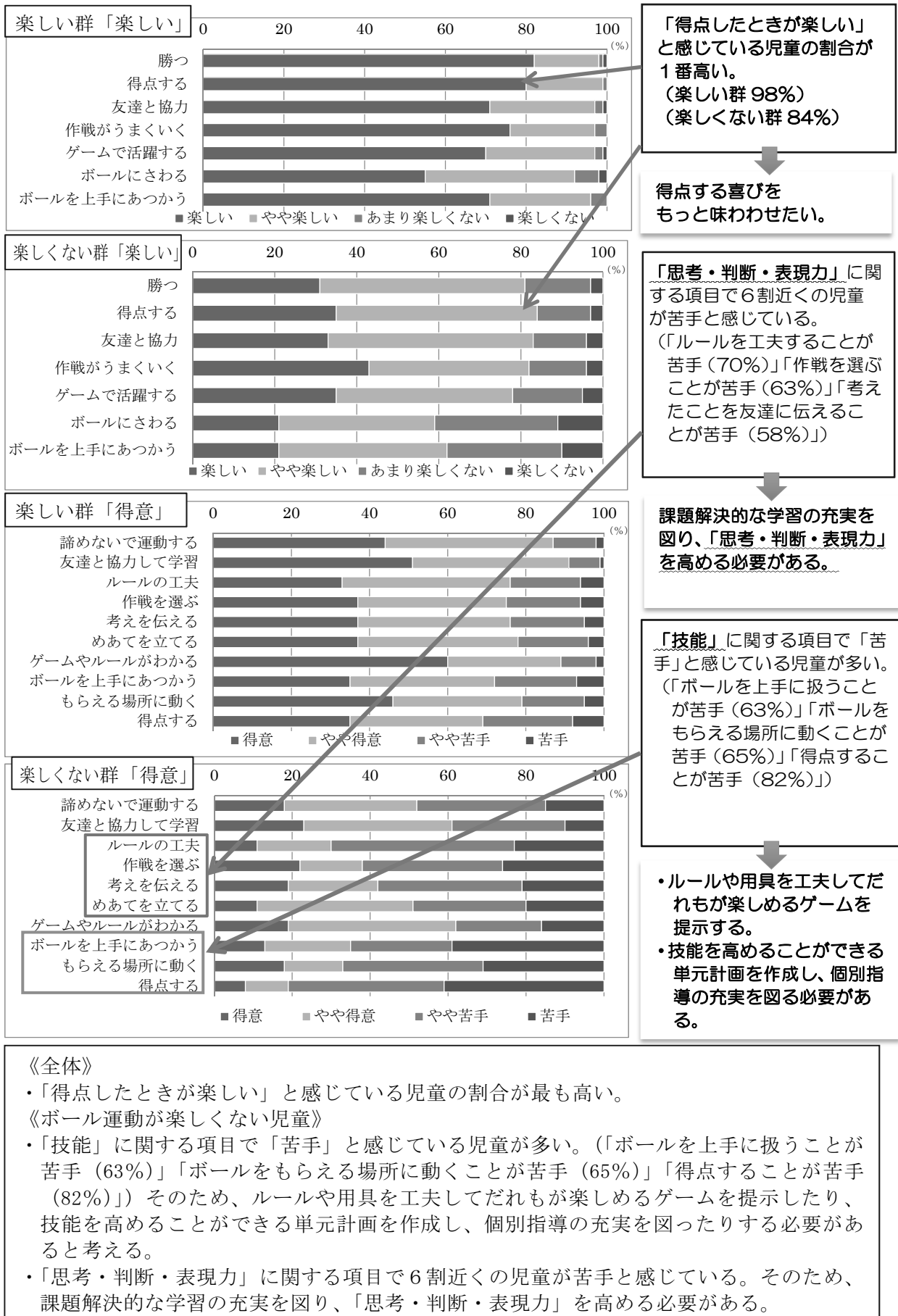
(4) 調査結果の比較と検証

	第 2 学年	第 3 学年	第 4 学年	第 5 学年	第 6 学年
調査児童数（人） （【楽しい群】と【楽しくない群】の総数）	1, 150	1, 230	1, 355	1, 359	1, 210
【楽しい群】（人） （ボール運動系の学習が「楽しい」「やや楽しい」と回答した児童）	1, 065	1, 142	1, 244	1, 259	1, 113
【楽しくない群】（人） （ボール運動系の学習が「あまり楽しくない」「楽しくない」と回答した児童）	85	88	111	100	97
調査児童数における【楽しくない群】の割合（%）	7.39	7.12	8.19	7.36	8.02

まず、児童アンケートを【楽しい群】（ボール運動系の学習が「楽しい」「やや楽しい」と回答した児童）と【楽しくない群】（ボール運動系が「あまり楽しくない」「楽しくない」と回答した児童）に振り分け、ボール運動系の学習に対して苦手意識のある児童の全体に占める割合を調査した。調査の結果は上記の表の通りである。ボール運動系の学習に対して「楽しい」「やや楽しい」と感じていない児童の割合は、全体的におよそ 7～8%であった。

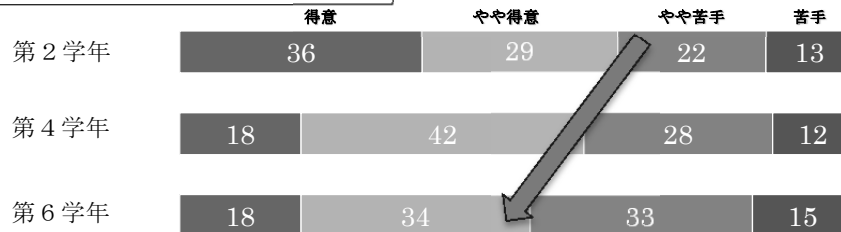
次に、【楽しくない群】の児童はボール運動系の学習についてどのように考えているか、また、学習中どのようなことを「苦手」と感じているかを調査した。【楽しい群】と比較することにより、【楽しくない群】の児童のもつ課題を把握し、課題解決的な学習をより効果的に実践するための手掛かりとした。以下に第 6 学年児童の調査結果をまとめた。表は、第 6 学年を対象とした質問紙調査をグラフ化し、考察したものである。

(5) 第6学年における児童調査結果

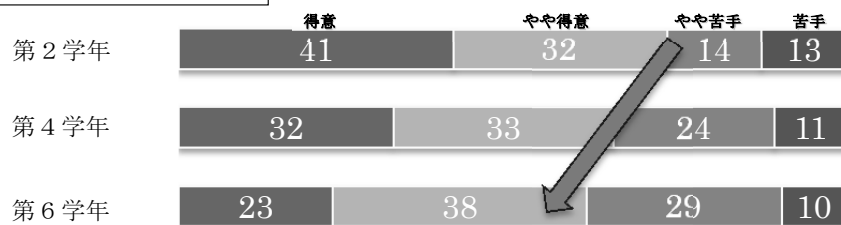


ボール運動系の学習が「楽しくない」と回答している第6学年児童のうち、82%が「得点する」ことが苦手であると感じていることが分かった。これはボール運動系の学習が「楽しい」と回答している第6学年児童のうち、「得点する」ことが苦手だと回答した児童の2倍の結果である。アンケート結果から「楽しくない」と感じている児童の中で以下の4点の項目において「得意」と回答した第2学年、第4学年、第6学年の集計結果を比較した。

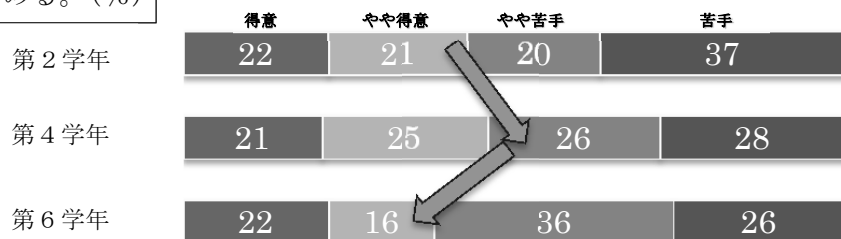
①最後まであきらめないで運動する。(%)



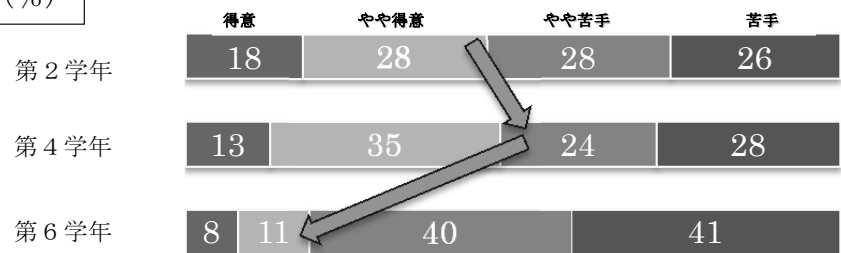
②友達と協力して学習する。(%)



⑥攻め方を決める。(%)



⑩得点する。(%)



①「最後まであきらめないで運動する」と、②「友達と協力して学習する」では、いずれにおいても学年が上がるに連れて「得意」と回答した児童の割合が低い結果となった。また、⑥「攻め方を決める」と、⑩「得点する」では、いずれも中学年で「得意」と回答する割合が高かったものの、高学年では特に低い結果となった。特にボール運動が「楽しくない」と感じている第6学年児童のうち、「得点する」こと自体が「楽しい」と感じている児童の割合が極めて低い結果となった。このことから、ボール運動系の学習が楽しくないと感じている児童の多くが、運動の特性を十分に味わうことができていることが分かった。

3 研究の視点に基づいた内容

(1) 指導内容の整理

ア ボール運動系（ゴール型）における三つの資質・能力

児童に身に付かせていくべき三つの資質・能力とボール運動系（ゴール型）との関係性を明らかにした。

<高学年の例>

	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
資質・能力	・簡易化されたゲームの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。	・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。	・ゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。
学習状況	I 簡易化されたゲームの行い方を理解することができる。 II 味方にボールをパスすることができる。 III ねらった所へシュートすることができる。 IV ボール保持者からパスをもらえる位置に移動したり、シュートする位置に移動したりすることができる。	I 簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 II 自己や自分のチームの特徴に合った作戦を選んでいる。 III 自分のチームの課題を解決するために考えたことを、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えることができる。	I 集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動にすすんで取り組もうとしている。 II ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 III ゲームの勝敗を受け入れ次の活動に生かそうとしている。 IV 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 V 運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。

(※ 小学校学習指導要領解説体育編 平成 29 年 7 月)

イ 二年間におけるボール運動系の年間指導計画

ボール運動系の「型」の特性を考え、二年間における指導の系統性を考えた。「型」における関係性を明確にすることで、指導におけるポイントを意識した授業づくりができると考えた。

<低学年の例>

学 年	第 1 学年			第 2 学年		
テーマ	きまりを守り友達と仲良くゲームをする。			規則を選び、簡単な攻め方を見付ける。		
型	鬼遊び	ボールゲーム	ボールゲーム	鬼遊び	ボールゲーム	ボールゲーム
配当時間	4～6時間	4～6時間	4～6時間	4～6時間	4～6時間	4～6時間
指導の重点	勝敗の結果を受け入れる。	順番や規則を守る。	誰とでも仲良くする。	楽しくゲームができる場や得点の方法などを選ぶ。	運動の工夫を友達に伝える。	運動の工夫を友達に伝える。
キーワード	マナー	公 正	仲良く	ゲームを考える	運動の工夫	運動の工夫

<中学年の例>

学 年	第 3 学年			第 4 学年		
テーマ	集団対集団の競争に興味をもつ。			作戦を選んでゲームに取り組む。		
型	ネット型	ベースボール型	ゴール型	ネット型	ゴール型	ゴール型
配当時間	6～8時間	6～8時間	6～8時間	6～8時間	6～8時間	6～8時間
指導の重点	ゲームに参加し全員で楽しむ。	審判や得点などの役割を決めて取り組む。	相手や味方同士で声を掛けたり握手を交わしたりする。	味方同士のパスのつなぎ方などを選ぶ。	ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶ。	ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶ。
キーワード	認め合い	協 力	集団の楽しさ	仲間と連携	作戦の選択	作戦の選択

<高学年の例>

学 年	第 5 学年			第 6 学年		
テーマ	チームでの学習の仕方を知る。			チームで課題を解決する。		
型	ネット型	ベースボール型	ゴール型	初型・ベースボール型	ゴール型	ゴール型
配当時間	8時間	6時間	8時間	6～8時間	8～10時間	8～10時間
指導の重点	仲間の考えを受け入れる。	自己や仲間の考えたことを他者に伝える。	自己やチームの特徴に応じて作戦を選ぶ。	仲間の考えを受け入れ、自己や仲間の考えたことを他者に伝える。	自己やチームの特徴に応じて作戦を選んだり、チームの課題を解決したりする。	自己やチームの特徴に応じて作戦を選んだり、チームの課題を解決したりする。
キーワード	認め合い	伝え合い	チームでの課題解決	認め合い伝え合い	チームでの課題解決	チームでの課題解決

(2) 個に応じた指導・評価

ア 児童のつまずきと支援の具体化

小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）において、「運動（遊び）が苦手な児童への配慮の例」及び、「運動（遊び）に意欲的でない児童への配慮の例」が示されている。その項目をさらに細分化し、指導の中で生かせるよう、支援例を設定した。

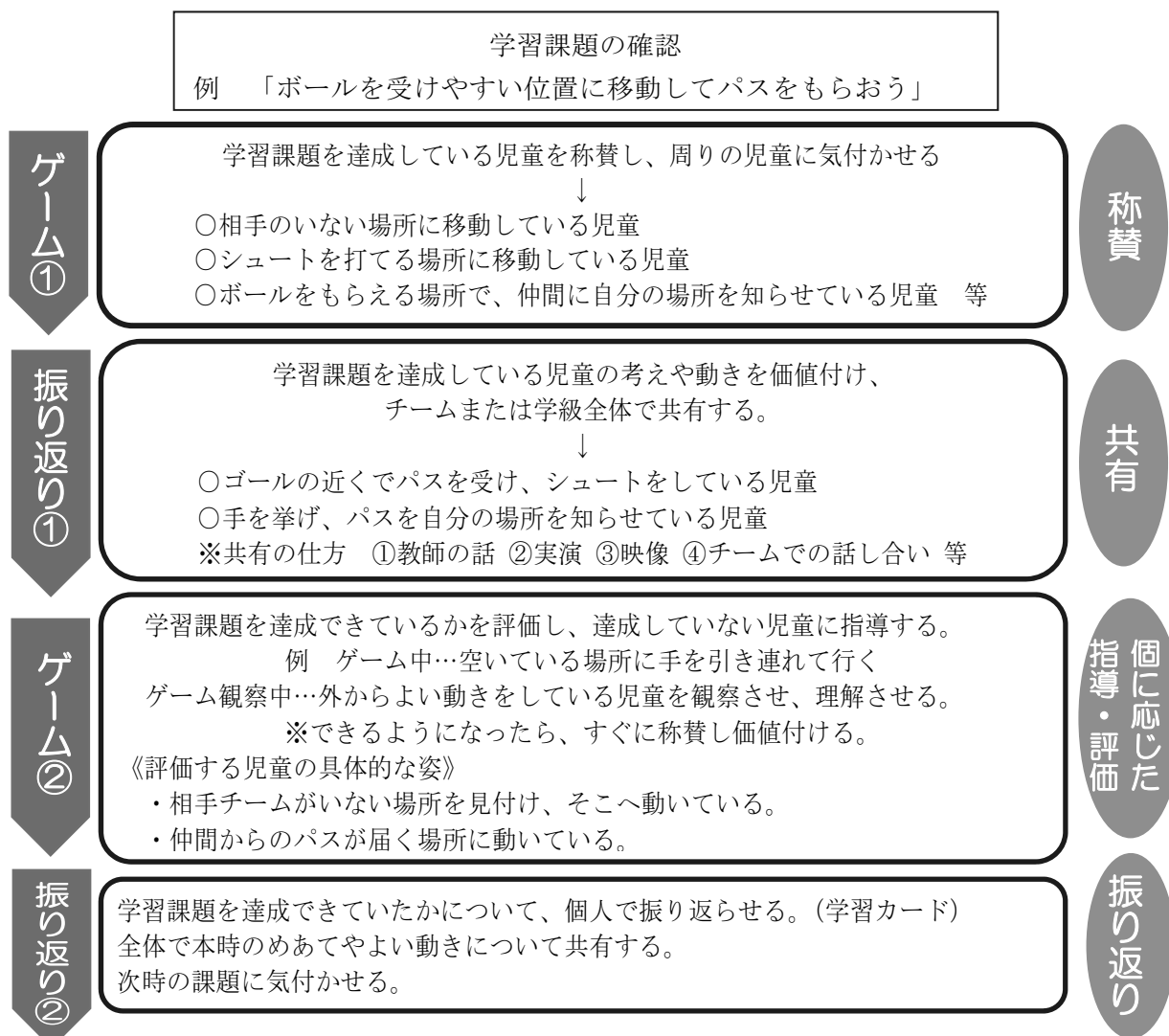
<低学年のボール投げゲームの例>

	つまずきの例	支援例
知識及び技能	① ボールを捕ることが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの正面に体を動かし、指をしっかりと開かせる。 ・ボールを投げるのが上手な児童とペアを組んで練習をさせる。
	② ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・柔らかいボールを使用する。 ・1対1でゴールを守る練習をする。
	③ ボールに対して恐怖心がある。	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの動きをよく見させる。 ・柔らかいボールを使ったり、速度の出にくい軽いボールを使ったりする。 ・ゴールの高さを工夫し、顔の近くにボールが飛ばないような場や規則の工夫をする。
思考力、判断力、表現力等	① 規則を工夫することが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・規則の工夫の視点（得点の方法など）をもたせる。
	② 攻め方を選ぶことが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・攻め方をイラストで示し、視覚的に分かるようにする。
	③ 考えたことを友達に伝えることが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・動きや考えを全体で共有する時間を設定する。 ・動作を交えて友達に伝えさせる。 ・学習カードに書いたことを読ませる。 ・見る視点やポイントをあらかじめ伝えておく。
学びに向かう力、人間性等	① ボールを捕ることや用具を使って打つことに対する恐怖心などで意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・柔らかいボールを使ったり、大きなボールやゆっくりとしたスピードになるボールを用意したりする。 ・ボールを一人に一個ずつ用意し、たくさんボールに触れられるようにする。
	② ゲーム中に何をすればよいのかが分からないなどで意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・行い方や課題を絵図で説明したり、活動内容を掲示したりする。 ・チームでの役割を分担し、自分の役割を明確にさせる。
	③ 場や規則が難しいなどで意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・場の設定や規則を易しくして、児童が取り組みやすいものや、準備しやすい場にする。
	④ 新しく提示した動きやゲームが分からないなどで意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・動きをゆっくり示す。 ・動きを絵図で示す。 ・児童の目に入りやすい場所に掲示しておく。
	⑤ ゲームに勝てなくてボールゲームに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・運動能力に偏りが無いチームを編成し、中心になって取り組める児童を配置する。 ・安全地帯などの場を設定し、得点が多くなるように工夫する。 ・勝敗を受け入れて取り組んでいる児童を称賛し、勝敗を受け入れることの大切さを理解させる。
	⑥ 仲間とうまく関われないためにボールゲームに意欲的に取り組めない。	<ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手を変えたりチーム編成を工夫したりする。 ・仲間へのよい言葉掛け例を示す。

イ 個に応じた指導と評価の具体例

体育の授業において児童の活動を評価し指導する教師の役割として、主に授業中の観察と学習カードの記述の見取りを基に行うことが考えられる。本研究では、ボール運動系ゴール型の授業における個に応じた指導と評価の方法についての具体例を作成した。

(ア) 授業中の観察



(イ) 学習カード

評価に生かすことができるように、書く視点を明確にして指導し、評価していく。

低学年	<p>情意面の記述から、具体的に友達のよい動きや考えたことについて記述できるよう指導し、評価していく。</p> <p>(例) 友達のよいところを見付け、友達からほめられたこと (1年生の前半では、フェイススケールなどを活用)</p>
中学年	<p>自己についての記述から、自分のチームの技能や思考判断について記述できるよう指導し、評価していく。</p> <p>(例) どのようにしたらできるようになったか、どの作戦を選んだか</p>
高学年	<p>自己についての記述から、自己と味方、対戦相手を中心にチームの課題を解決できたかについて記述できるよう指導し、評価していく。</p> <p>(例) 作戦はうまくいったか、自分の役割について</p>

(3) 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた課題解決的な学習の充実

ア 学習課題の配列

一単元を構成する際に、児童が課題解決的な学習に取り組めるように、学習課題の配列について設定した。

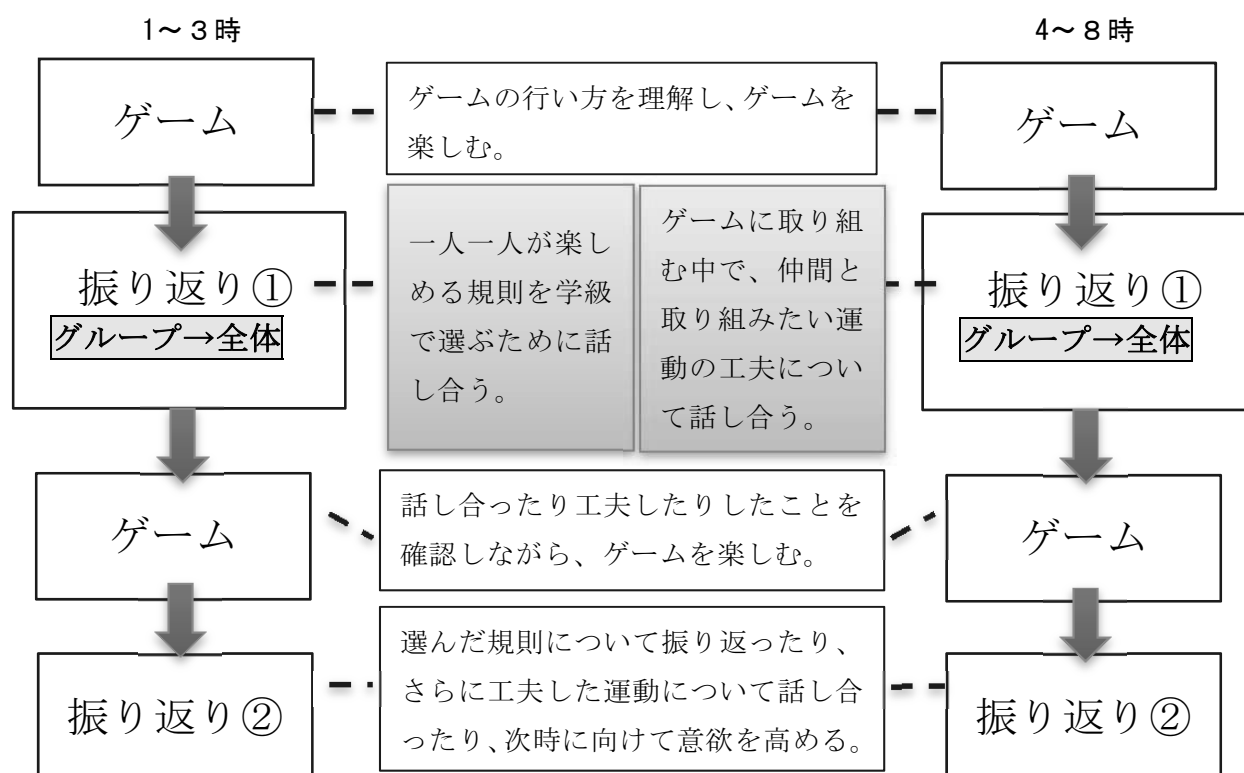
<低学年の例>

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
段 階	得点する喜びを味わう。							
	運動の楽しさを味わう。			攻め方を工夫する。				
学 習 課 題	たくさん得点する							
	規則の工夫		ゲームの提示		ボールの運び方の工夫		攻め方の工夫	

イ 一単位時間の流れ（対話的な活動をとおして、より良く課題を解決することを目指す。）

主体的・対話的で深い学びの実現に向けた課題解決的な学習過程を一つの授業改善の視点としてすすめていくこととした。その解決に向けた学習過程とは「課題を見付け、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、課題を修正したり、新たに設定したりして、仲間と共に思考を深め、よりよく課題を解決し、次の学びにつなげることができるようにすることを示している。」（学習指導要領解説体育編）このことを基に本研究では、一単位時間の授業の流れを考えた。

<低学年の例>



ウ 学習の振り返り

課題解決学習を充実させるためには、振り返りの時間に視点をもって行っていく必要がある。低・中・高学年のそれぞれの学年の発達段階に合わせて、振り返りの方法、内容等について以下のように考えた。

	個の動きについて振り返り	→	集団の動きについて振り返り	→	チームでの課題解決に向けた振り返り
	低学年		中学年		高学年
めあての確認	全体のめあて		全体のめあて 個人のめあて		全体のめあて チームの作戦 個人のめあて
ゲーム①	全体		集団		チーム・全体
振り返り①	めあてについて振り返る ・うまくいった点を発表し、共有する。 ・めあての達成につながる動きを示す。		めあてについて振り返る ・めあてに対して自分が考えたことを伝える。 ・簡単な作戦について考えたことを伝える。		作戦について振り返る ・作戦やチームの動きについてチームカードをもとに話し合う。 ・課題の修正を行い、チームの作戦や練習方法などを確認する。 ・確認した作戦を実際に試す練習を行い、ゲーム②につなげる。
	ペア 自己の状況を伝え合う ・めあてに対して自分ができたか伝える。 ・ゲーム②で頑張りたいことを伝える。		全体 めあてについて振り返る ・伝え合った中で、友達の考えのよさを発表し、共有する。 ・ゲーム②につながる動きや攻め方を示す。		
	低：自己が考えたことを友達に伝える	→	中：集団の中で自己が考えたことを伝える	→	高：チームで自己や仲間が考えたことを話し合う
ゲーム②	個人		個人		チーム
振り返り②	めあてについて振り返る ・学習カードに振り返りを書く。		めあてについて振り返る ・学習カードに振り返りを書く。		作戦について振り返る ・付箋などに考えを書く。 ・各々が考えたことをもとに話し合う。
	全体 本時の学習を振り返る ・めあてや友達のよい動きなど、考えたことを発表し、共有する。 ・動きのよさを価値付けて次時につなげる。		全体 本時の学習を振り返る ・めあてや集団のよい動きなど、考えたことを発表し、共有する。 ・集団の動きのよさを価値付けて次時につなげる。		個人 めあてについて振り返る ・学習カードに振り返りを書く。
					全体 本時の学習を振り返る ・チームの課題解決に向けて考えたことを発表し、共有する。 ・チームの課題解決のよさを価値付けて次時につなげる。

4 実践事例（高学年）

(1) 単元名 ボール運動 ゴール型「ハンドボール」

(2) 単元の目標

知識及び技能	ゲームの行い方を理解するとともに、ボール操作やボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

※小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）に基づく

(3) 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	・ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、すすんで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	・ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合った作戦を立てたりしている。	・簡易化されたゲームで攻防をするためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。
学習活動に即した評価規準	①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動にすすんで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にやっている。 ④運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	①ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①味方にボールをパスすることができる。 ②ねらった所へシュートをすることができる。 ③ボール保持者からパスをもらえる位置に移動したり、得点しやすい場所に移動したりすることができる。

(4) ハンドボールの特性

片手でのボール操作 (※1) とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立て (※2) ながら守備を交わし、シュートのおもしろさと得点する喜び (※3) を味わうこと。

〈特性を十分に味わわせるための工夫〉

ア ボール (※1)

空気を少し抜いた弾み過ぎないボールを使用し、ボール操作の技能を易しくした。

※ソフトタイプの0号球が望ましい。

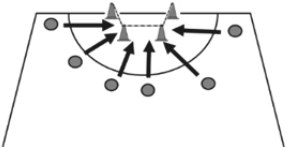
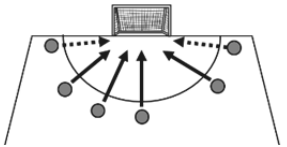
イ プレイヤーの数 (※2)

運動が苦手な児童も活躍できるように、コート内の人数を3人とし、どの児童も必然的に攻防に参加できるようにした。

3人	4人
<p>○プレイの役割が明確になり、運動が苦手な児童が攻防に参加しやすくなる。</p> <p>△ボール保持者がパスを出す味方を選択できる最小の人数のため、攻め方に偏りが出てしまう。</p>	<p>○パスを出せる味方が増えるため、攻め方が多様になる。</p> <p>△運動が苦手な児童が攻防に参加しなくても、ゲームが展開される。</p>

ウ ゴールの工夫 (※3)

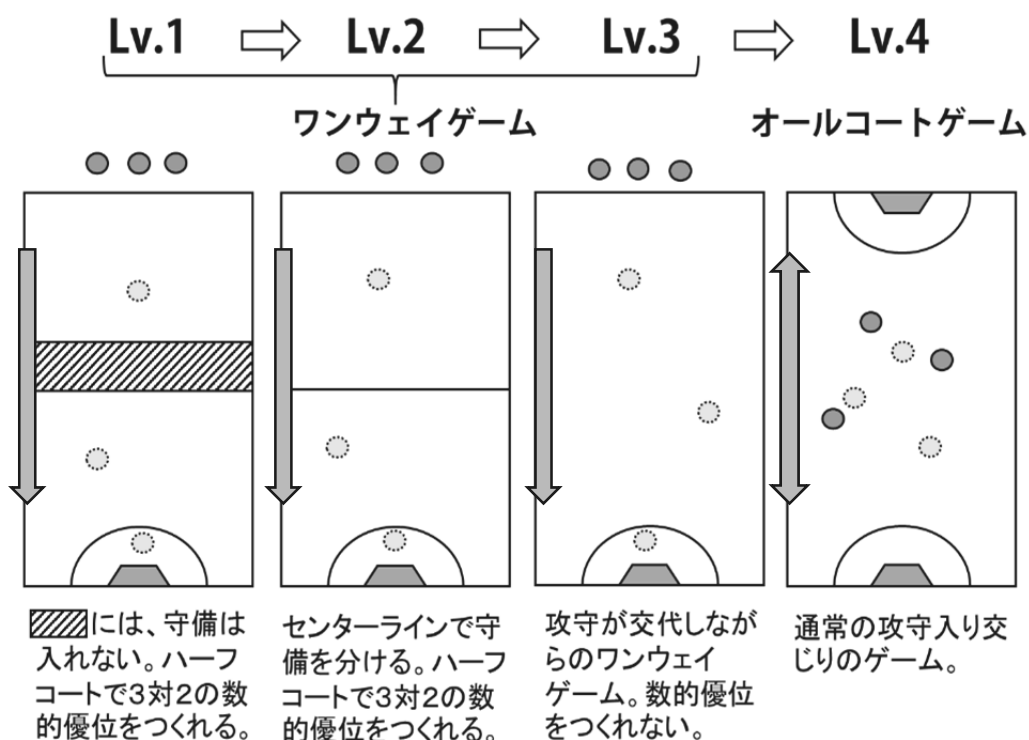
どの位置からでもシュートが狙えるように、コーンとバーを使って台形型のゴールを設定した。このゴールにすることで、ゴール正面からのシュートに偏らず、どの位置からもシュートしやすくなり、シュートのおもしろさを味わうことができると考えた。また、バーから下が得点となるため、シュートが誤って守備児童の顔に当たることもなくなり、恐怖心も取り除けると考えた。そして、得点する喜びを十分に味わうことができるようにゴールキーパーを立てないようにした。

〈台形型ゴール〉	〈通常ゴール〉
 <p>○両サイドからの攻撃を意識させることができる。また、ゴール位置が腰より下にあるため、誤って顔に当たることもなくなり、恐怖心を取り除ける。</p> <p>△ゴールが広がってしまうため、ゴールエリアやコートの広さを十分に確保する必要がある。また、高さが限定されてしまう。</p>	 <p>○力いっぱい投げることができる。ネットにボールが当たる音で十分に得点の喜びを味わうことができる。</p> <p>△守備児童が顔にボールが当たるとはならないかという恐怖心をもってしまう。また、ゴールに平行になればなるほどシュートの技能が必要になる。</p>

エ 一単位時間内ごとにゲームの段階を設定

単元を前半・後半に分け、ゲームにつながるように段階をもたせたゲームを設定した。一方向でゲームを行うことで、攻守がはっきりとし、自己や仲間の動きやチームで選んだ作戦をしっかりと確かめることができると考えた。また、以下のように実態に応じて段階を工夫することも可能である。

単元前半	単元後半
動きの確認をする。(Lv. 3)	チームで選んだ作戦にあった練習をする。(Lv. 3)
ゲーム (Lv. 4)	



はじめのルールは・・・

- 【 人 数 】 1チーム5～6名 3対3でゲーム
- 【 時間・コート 】 4分間・オールコート
- 【 得 点 】 1ゴール1点 得点後はゴールエリアから始める
- 【 フェール 】 おす、たたく など危険なプレイ
- ボールを持って歩く
- ボールを持っている人からうばう(パスカットあり)
- ⇒サイドラインからスタート
- 【 そ の 他 】 キーパーは固定しない
- ドリブルなし
- エンドラインからボールが出たら守備側ゴールエリアから始める

(5) 学習課題の配列

本単元では全児童が主体的・対話的に課題解決していけるよう、学習課題の配列を工夫した。また、必要感をもって活用していけるよう、計画的に資料を提示した。

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
段	運動の楽しさや喜びを味わう。							
階	チームでの課題解決を知る。				チームで課題解決を行う。			
学習課題	ルールの工夫	チームの動きの確認		作戦を考える				
	<p>「あり鳥矢」を提示（第2時）し、チームの動きがどうなっているか考えさせる。</p>		<p>記録表を提示（第3時）し、自分たちの課題は何か気付かせる。</p>		<p>四つの作戦の中からチームの特徴に合った作戦を選ばせたり、課題に合った練習をさせたりする。</p>			

ア 基本となるチームの動き（あり鳥矢）

基本となるチームの動きとして、活用していく資料である。また、チームの動きがよくできているか見取る視点としても活用できるものとなっている。

<p>ありのように</p> <p>動いて動いてパスをつなぐ</p>	<p>どこに動いていいかわからず、チーム全体として動きが少ない状況の時に活用する動き方。 「働きありのようにどんどん動いてごらん。」 「休んでいる人がいないといいね。」</p>
<p>鳥のように</p> <p>広がってチャンスをねらう。</p>	<p>チーム全体で動けてはいるが、ボールに近付いていってしまう状況の時に活用する動き方。 「鳥が羽を広げた時のようにコート全体に広がってみよう。」 「みんなが広がると相手のいないところがたくさんできるよ。」</p>
<p>矢のように</p> <p>ゴールに向かってとんとんシュート</p>	<p>ボールをもらえるようになっているが、ゴールの方向やボールを進める方向を意識できない状況の時に活用する動き方。 「矢のようにゴールに向かって走ってみよう。」 「ボールをもらったら、まずはゴールを見てみよう。」 「ボールをもらったらとんとんシュートにチャレンジしよう。」</p>

イ 観察カード（チームの動きを観察・分析する。）

○動き評価（あり鳥矢ができているか○をつける）

1 試合目				<p>チーム内の出場していない児童が、「あり鳥矢」の動きができているかどうかを評価する。</p>
2 試合目				

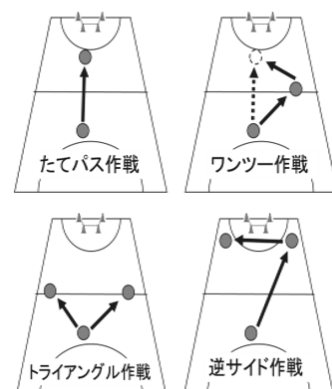
○攻撃回数記録表

攻撃回数	シュートチャンス	得点
正 正	正	下

攻撃回数が少ない理由、シュート回数が少ない理由、得点が少ない理由について考え、解決策をチームで話し合う。

ウ 児童から出された作戦例

第4時まで、児童から出された作戦例を提示し、そこから選ばせるようにした。



(6) 単元の指導と評価の計画（算用数字：現行学習指導要領 ローマ数字：新学習指導要領）

時	1	2	3	4
指導のねらい	運動の楽しさや喜びを味わう		チームでの課題解決を知る	
学習内容・活動	1 学習内容の確認 楽しくゲームをしよう	1 学習内容の確認 チームの動きを確認しよう	1 学習内容の確認	1 学習内容の確認 記録表からチームの動きを確認しよう
	2 ルールの確認 ・ゲームの仕方やはじめのルールについて確認する。	2 準備運動 3 段階をもたせたゲーム (Lv. 3) ・チーム内での3対2 (チーム状況によって3対3)	2 準備運動 3 段階をもたせたゲーム (Lv. 3) ・チーム内での3対2 (チーム状況によって3対3)	2 準備運動 3 段階をもたせたゲーム (Lv. 3) ・チーム内での3対2 (チーム状況によって3対3)
	3 準備運動	Aさん(チーム)の動きを「あり(鳥、矢)」と言います。	4 ゲーム① (Lv. 4) 5 振り返り① 昨日、勝った(負けた)チームの記録表を見てみよう。	4 ゲーム① (Lv. 4) 5 振り返り① 記録表を基に振り返りましょう。
	4 試しのゲーム (Lv. 4) ・ゲームに取り組む。 ※チームは事前に決めておく。	4 ゲーム① (Lv. 4)	6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②	6 ゲーム② 7 整理運動 8 振り返り②
	5 整理運動 6 振り返り	5 整理運動 6 振り返り		
	どんなことが楽しかったですか？	あり鳥矢の動きはできたかな。		記録表から自分のチームはどのようにしているかな。
	・個人→チーム→個人 7 学習のまとめ みんなが楽しめるために考えたルールで次回から進めていこう。	・個人→チーム→個人 7 学習のまとめ Bさん(チーム)の動きは「あり(鳥、矢)」でしたね。他の人(チーム)もやってみよう。	・個人→チーム→個人 9 学習のまとめ 記録表を使うとチームの課題が見えてきそうですね。次回使ってみよう。	・個人→チーム→個人 9 学習のまとめ あり鳥矢全ての動きがそろそろとシュートチャンスが増えますね。意識してゲームをしよう。
評価規準	態 ①・④ I・V 思 知・技	③ IV ① I	② II・III ① I・II	① I ② III
苦手な児童への配慮	例	△ボールを捕ることができない。 △ボールを持った時に何をしたらよいかわからない。 △動きが止まってしまう。	△パスをもらえる場所に移動することが苦手 △ボールの近くに集まる。	△得点しやすい場所に移動することが苦手
	支援	☆ボールを怖がらず、ボールの正面に体を動かし、指をしっかりと開くように言葉掛けをする。 ☆まずは手にボールを当てて落とすようにと助言する。	☆ゴールから遠ければパスを、近ければシュートをするようにと助言する。 ☆あり鳥矢の「あり」を意識させる。	☆パスをする仲間を常に見て、相手よりも動いたり、空いているスペースを指し示したりする。 ☆あり鳥矢の「鳥」を意識させる。
苦手な児童への配慮	例	△ルールが理解できない。 △みんなが楽しめるようなルールの工夫について考えられない。	△狙った所にパスができない。 △チーム内で仲間とうまく関わることができない。	△チームの動きについて考えることができない。 △ゲームに進んで取り組めない。
	支援	☆掲示物を使ってルールを確認させる。	☆友達の意見と同じ場合は手を挙げさせ、自分の考えを必ず発表させる。	☆長い距離のパスではなく、短い距離でパスをするようにチーム全体にアドバイスをする。 ☆チーム内での役割を明らかにする。

5	6 (本時)	7	8
チームで課題解決を行う			
1 学習内容の確認	1 学習内容の確認	1 学習内容の確認	1 学習内容の確認
作戦を考えてゲームをしよう ※第4時までに習得した「あり鳥矢」の動きをもとに作戦を考えさせる。			学んだことを生かしてゲームをしよう
2 準備運動 3 チームタイム (ハーフコート) ・作戦の練習等を行う。	2 準備運動 3 チームタイム (ハーフコート) ・作戦の練習等を行う。	2 準備運動 3 チームタイム (ハーフコート) ・作戦の練習等を行う。	2 準備運動 3 チームタイム (ハーフコート) ・作戦の練習等を行う。
4 総当たり戦 ・ゲーム① 5 振り返り① 6 総当たり戦 ・ゲーム②	4 総当たり戦 ・ゲーム① 5 振り返り① 6 総当たり戦 ・ゲーム②	4 総当たり戦 ・ゲーム① 5 振り返り① 6 総当たり戦 ・ゲーム②	4 対抗戦 ・ゲーム① 5 振り返り① 6 総当たり戦 ・ゲーム②
7 整理運動 8 振り返り②、片付け	7 整理運動 8 振り返り②、片付け	7 整理運動 8 振り返り②、片付け	7 整理運動 8 振り返り②、片付け
作戦はうまくいきましたか。			学んだことを生かしましたか。
・個人→チーム→個人 9 学習のまとめ	・個人→チーム→個人 7 学習のまとめ	・個人→チーム→個人 7 学習のまとめ	・個人→チーム→個人 7 学習のまとめ
青チームは記録表からシュート回数が少ないことが分かり、ありを意識して動くようにしていました。 緑チームは、逆サイド作戦を意識してゲームができました。			単元を通して学んだ事、自分の成長を振り返りましょう。
② II	III		
	③ IV	② III	③ IV
△作戦に合った動きができない。 △狙った所へシュートができない。	△作戦に合った動きができない。 △パスが繋がらない。	△ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備することが苦手	△ボールを持っていないときにどのように動けばよいか分からない。
☆仲間と作戦について確認するように言葉掛けをする。 ☆チーム練習で繰り返し練習させる。	☆仲間と作戦について確認するように言葉掛けをする。 ☆チーム練習で相手を見てパスすることを繰り返させる	☆図や映像を使って自分やゴールの位置を確認させる。	☆チームタイムで動きを確認させたり、空いたスペースに誘導させたりする。
△自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことが苦手。	△勝敗を受け入れることができない。	△チームの勝利のために考えた工夫を伝えるのが苦手。	△「あり鳥矢」を意識して動いていない。
△チームで選んだ作戦が効果的であったかを振り返らせる。	☆次のゲームに勝つために何をすればよいのかと伝え、前向きになれるよう言葉掛けをする。	☆自分の考えを学習カードに書かせ、それを見て言うように助言する。	☆学習カードを活用し、再度「あり鳥矢」の動きを認識させる。

(7) 本時の展開 (第6学年 6 / 8時間目)

ア 本時の目標

- ・ボールがもらえる場所に移動し、近くにいる味方にパスを出したり、パスを受けてシュートしたりすることができる。

【知識及び技能】

- ・自チームや他チームの動き方や作戦について気付いたことを他者に伝えることができる。

【思考力, 判断力, 表現力等】



















- ・互いの動きを見合ったり、話し合ったりするときに仲間の考えや取組を認めている。

【学びに向かう力, 人間性等】

イ 本時の流れ

学習活動	○指導上の留意点 ☆評価
<p>1 学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。 作戦を考えてゲームをしよう <p>2 準備運動</p> <p>3 チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦に合った練習を行う。 <p>4 総当たり戦</p> <p>ゲーム① (前半4分→準備1分半→後半4分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回目のゲームに取り組む。(総当たり戦) <p>5 振り返り①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの立てた作戦について振り返る。 <p>6 総当たり戦</p> <p>ゲーム② (前半4分→準備1分半→後半4分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2回目のゲームに取り組む。(総当たり戦) 	<p>○コート外からも作戦に対する声掛けをすることを伝える。</p> <p>○ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐことを助言する。</p> <p>○チーム内のよい励ましや教え合いを称賛する。</p> <p>○チーム内で教え合うことで、作戦を意識して取り組めるようになることを伝える。</p> <p>○作戦が活かされているかどうか常に考えながらゲームを行うように声をかける。</p> <p>○ゲーム中や作戦タイムに作戦を意識した動きを具体的に助言する。</p> <p>○友達を励ましたり、教え合ったりしている姿を積極的に称賛し、全体に意識を広げるようにする。</p>
<p>予想される児童のつまずき</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦に合った動きができない。 ・パスが繋がらない。 	<p>支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間と作戦について確認するように言葉掛けをする。 ・チーム練習で相手を見てパスすることを繰り返させる。
<p>7 整理運動</p> <p>8 振り返り②、片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを使って振り返る。 (個人→チーム→個人) <p>9 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全体でよい動き、作戦について振り返る。 	<p>○作戦に対する自分の考えをもとにチームで話し合い、作戦の修正を行わせる。</p> <p>☆自チームや他チームの動き方や作戦について気付いたことを他者に伝えることができる。(観察・学習カード)</p>

ウ 本時における課題解決的な学習の流れと教師の役割

課題解決的な学習の充実	教師の役割														
<p>チームタイム ←</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームにつながる運動（ゲーム①につながる） <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦の遂行に向けて、体を動かしながら確認していく時間を設定する。 <p>ゲーム① ←</p> <ul style="list-style-type: none"> ○観察カード（振り返りに生かす） <ul style="list-style-type: none"> ・「攻撃回数、シュート回数、得点数」を記録できるカードを準備し、振り返りの時にチームの作戦の有効性について話し合えるようにする。 ・「スペース、広がり、方向性」に関するチームの動きについて、観察児童が評価できるカードを用意する。 	<p>【観察の視点（思考）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇動かずなんとなくその場にいる児童を支援する。 <p>【観察の視点（技能）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇以下の状況の児童を見付け支援する。 <ul style="list-style-type: none"> ・動けていない。 ・一生懸命走っているがボールに触れられていない。 ・ボールを持った時に、ゴールの位置を確認していない。 														
<p>振り返り ←</p> <ul style="list-style-type: none"> ○課題の確認・作戦の修正（ゲーム②につながる） <ul style="list-style-type: none"> ・以下の視点で、振り返り活動を行えるよう助言する。 ①作戦を確認する。 ②作戦の有効性について意見を交換する。 ③話し合ったり修正したりしたことをもとに練習する。 	<p>【観察の視点（思考）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇観察カードをもとに、チーム課題や作戦の修正について話し合えていないチームを見付け支援する。 ◇話し合いに参加できていない児童を見付け支援する。 														
<p>ゲーム② ←</p> <ul style="list-style-type: none"> ○観察カード（振り返りに生かす） <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題の確認や作戦の修正がどうか振り返る際に活用できるようにするため、ゲーム①で使用した観察カードなどを準備する。 <div data-bbox="213 1272 683 1447" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">攻撃回数</td> <td style="width: 33%;">シュートチャンス</td> <td style="width: 33%;">得点</td> </tr> <tr> <td>正 正</td> <td>正</td> <td>下</td> </tr> </table> <p style="font-size: small;">攻撃回数が少ない理由、シュート回数が少ない理由は、得点が少ない理由について考え、解決策をチームで話し合う。</p> </div> <div data-bbox="416 1458 882 1621" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">1試合目</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td>2試合目</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div>	攻撃回数	シュートチャンス	得点	正 正	正	下	1試合目				2試合目				<p>【観察の視点（思考）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇振り返りで話し合った内容を、実際の動きにつなげようとしている児童を見付け称賛する。 <p>【観察の視点（技能）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇以下の状況の児童を見付け支援する。 <ul style="list-style-type: none"> ・動けていない。 ・一生懸命走っているがボールに触れられていない。 ・ボールを持ったときに、ゴールの位置を確認していない。
攻撃回数	シュートチャンス	得点													
正 正	正	下													
1試合目															
2試合目															
<p>振り返り ←</p> <ul style="list-style-type: none"> ○作戦の振り返り・課題設定（次時につながる） <ul style="list-style-type: none"> ・振り返り活動が充実し、次時への課題設定ができるよう、振り返り活動の時間を以下のように示す。 ①一人一人がめあてや作戦についての考えを書く。（個人） ②各々が考えたことをもとに話し合う。（チーム） ③個人の学習カードに振り返りを書く。（個人） ④学習のまとめを行い、「課題についての振り返り」と「次時の課題の設定」を行う。（学級全体） <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">個人 → チーム → 個人 → 学級全体</p>	<p>【観察の視点（思考）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇作戦について、振り返りを書けていない児童を見付け支援する。 ◇チームの中で発言できていない児童を見付け支援する。 ◇情意面の記述しかない児童を見付け支援する。 														

VII 成果と課題

東京都教育研究員共通テーマ『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善を受け、「児童一人一人が主体的・対話的で深い学びを実現し、三つの資質・能力を育む体育学習～ボール運動系の学習を通して～」という研究主題を設定し、「指導内容の整理」「個に応じた指導・評価」「主体的・対話的で深い学びに向けた課題解決的な学習」の3点を研究の視点として研究を進めてきた。

1 成果

- (1) 次期指導要領におけるボール運動系の3つの資質・能力を明らかにし、低学年・中学年・高学年の系統性を踏まえた授業作りを行うことで、児童一人一人が主体的・対話的で深い学びを行い、ボール運動系の特性を味わう姿が見られた。
- (2) ボール運動系の「運動（遊び）が苦手な児童」及び「運動（遊び）に意欲的でない児童」のつまずきを細分化して考えることで、教師の支援や役割が明確になり児童一人一人の課題に応じた指導と評価を意図的に行うことができた。
- (3) 課題解決的な学習を充実させるために学習課題の配列を工夫し、1単位時間での課題解決の流れや振り返りの段階を学年ごとに系統的に考えることで、教師の役割が明確になり児童一人一人の課題解決を充実させることができた。

2 課題

- (1) 「運動（遊び）が苦手な児童」及び「運動（遊び）に意欲的でない児童」のつまずきを細分化し支援例をさらに具体的にしていく必要がある。
- (2) 児童がボール運動系の特性を更に味わいながら3つの資質・能力を育むことができ、体育を専門としていない教員でも行いやすい教材・ゲームを開発していく必要がある。

平成 29 年度 教育研究員名簿

小学校・体育

学 校 名	職 名	氏 名
【低学年分科会】		
渋谷区立笹塚小学校	主任教諭	下原 政宏
武蔵野市立第五小学校	主幹教諭	◇ 浅川 泰裕
調布市立多摩川小学校	主幹教諭	▣ 齊藤 豪大
町田市立鶴川第四小学校	主任教諭	二宮 健史
東村山市立八坂小学校	主任教諭	▣ 市川 洋一
東村山市立野火止小学校	主任教諭	淵上 裕太
【中学年分科会】		
港区立港南小学校	主幹教諭	▣ 高嶋 佑樹
江東区立枝川小学校	主幹教諭	○ 深谷 元紀
大田区立東六郷小学校	主幹教諭	増田 和弘
杉並区立桃井第四小学校	主任教諭	高井 優
昭島市立玉川小学校	主幹教諭	◇ 山田 一樹
【高学年分科会】		
台東区立黒門小学校	主任教諭	○ 松本 大将
江東区立数矢小学校	主幹教諭	◎ 籠崎 康之
杉並区立新泉和泉小学校	主任教諭	田中 剛司
足立区立千寿第八小学校	主任教諭	杉山 貴
葛飾区立新宿小学校	主任教諭	◇ 奥田 孝司

◎全体世話人 ○全体副世話人 ◇分科会世話人 □各部長
 [担当] 東京都教育庁指導部指導企画課
 指導主事 門田 英朗

平成 29 年度

教育研究員研究報告書

小学校・体育

東京都教育委員会印刷物登録

平成 29 年度第 142 号

平成 30 年 3 月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目 8 番 1 号
電話番号 (03) 5320-6849
印刷会社 康印刷株式会社