

小 学 校

令和5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と研究の目的	1
II	研究構想図	2
III	研究内容	3
	1 基礎研究	3
	2 調査研究	5
	3 研究の視点に基づく指導の工夫	8
IV	検証授業	11
	1 第4学年「ゲーム フラッグフットボール」	11
	2 第5学年「ボール運動 ソフトバレーボール」	13
V	研究のまとめ	15
	1 事後調査	15
	2 成果	15
	3 課題	16

## 研究主題

# 課題解決の学習過程を通して、 運動の楽しさや喜びを味わうボール運動系の学習 ～「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実～

### I 研究主題設定の理由と研究の目的

小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省 平成 29 年 7 月）（以下、「学習指導要領解説」と表記。）には、体育科の究極的な目標として「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」と、資質・能力の三つの柱については、「課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して相互に関連させて高めることが重要である。」と示されている。

また、「TOKYO ACTIVE PLAN for students」（東京都教育委員会 令和 4 年 3 月）には、「体育（保健体育）の授業は楽しいと思う子供は、卒業後の運動への意欲も高い傾向がある。」という分析結果が示されている。しかし、同資料には、「体育（保健体育）の授業は楽しいと思う子供が学年が上がるにつれて減少している。」という課題があり、「運動やスポーツとの多様な関わり方を広めていく必要がある。」と示されている。

このことから、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成するためには、児童が課題解決の学習過程を通して、自ら運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わい、体育が楽しいと思える授業づくりが大切であると考えた。

また、『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）（中央教育審議会 令和 3 年 1 月 26 日）（以下、「中央教育審議会答申（令和 3 年）」と表記。）には、『個別最適な学び』と『協働的な学び』を一体的に充実し、『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善につなげていくことが必要、「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びを実現するためには、学校教育の基盤的なツールとして、ICT は必要不可欠なものである。」と示されている。

学校では、これまでも主体的・対話的で深い学びの視点から、体育科で求められる学びを一層充実することができるよう授業改善を行ってきた。

しかし、「令和 3 年度スポーツ庁委託事業 児童生徒の 1 人 1 台の ICT 端末を活用した体育・保健体育授業の事例集」（児童生徒の 1 人 1 台の ICT 端末を活用した体育・保健体育授業の事例集作成委員会 令和 4 年 3 月）によると、指導者の授業における ICT 活用の取組状況は 6 割に至っていない。中でも、ボール運動系・球技において、「ICT を活用したことがある」の回答は約 3 割以下となっており、他領域に比べて一部の活用にとどまっている。

これらのことを踏まえ、研究主題を「課題解決の学習過程を通して、運動の楽しさや喜びを味わうボール運動系の学習～『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実～」と設定した。本研究主題の下、研究の視点に基づく指導の工夫の有効性について明らかにすることを目的として研究を進めることとした。

## II 研究構想図

### 【今日的な教育課題】

- 課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して資質・能力を高めること。
- 個別最適な学びと協働的な学びを実現するために、学校教育の基盤的なツールとして、デジタルを活用すること。

### 【学校の実態】

- 体育の授業は楽しいと思う児童が、男女ともに、学年が上がるにつれて減少傾向にある。
- 体育科の授業における ICT 活用の取組状況は6割を下回っている。

### 令和5年度東京都教育研究員共通研究テーマ

全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現

#### 小学校体育部会研究主題

課題解決の学習過程を通して、運動の楽しさや喜びを味わうボール運動系の学習  
～「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実～

### 【目指す児童像】

課題を見付け、その解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返り、次の学びにつなげながら、運動の楽しさや喜びを味わう児童

### 【研究仮説】

運動との多様な関わり方を明確にした指導計画、個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用及び学習改善を促す言葉掛けの工夫をする。そうすることにより、児童は、課題を見付け、その解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返り、次の学びにつなげながら、運動の楽しさや喜びを味わうことができるだろう。

### 【研究の視点】

運動との多様な関わり方を  
明確にした指導計画

個別最適な学びと  
協働的な学びの充実を図る  
デジタルの活用

学習改善を促す  
言葉掛け

### 【研究方法】

**基礎研究** 先行研究の調査・分析

**調査研究** 都内公立小学校の児童及び体育科を担当している指導者を対象とした Web アンケートシステムを活用した質問調査と分析

**実践研究** 事前授業、検証授業

### 【評価・検証方法】

- 検証授業における学習の様子や感想の分析
- 共同編集ソフトを活用した学習資料（チームカードやゲーム記録等）の分析
- Web アンケートシステムを活用した事前・事後調査の分析

研究のまとめ 成果と課題

### Ⅲ 研究内容

#### 1 基礎研究

##### (1) 課題解決の学習過程について

学習指導要領解説には、「課題を見付け、その解決に向けた学習過程」について、以下のように示されている。

運動や健康についての興味や関心を高め、運動や健康等に関する課題を見付け、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。

本研究では、このことを参考にし、運動領域における児童の課題解決をPDCAサイクルに基づいて整理した。(図1)

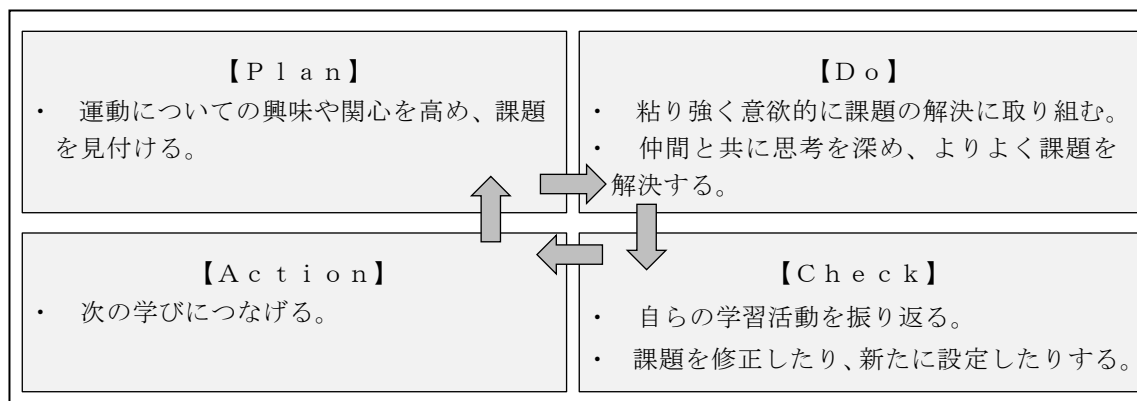


図1 PDCAサイクルに基づいて整理した課題解決

##### (2) ボール運動系の特性と楽しさや喜びについて

学習指導要領解説には、ボール運動系の特性について以下のように示されている。

また、発達段階に応じたボール運動系の特性と楽しさや喜びについて、以下のように整理した(表1)

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。  
 ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成している。

表1 発達段階に応じたボール運動系の特性と楽しさや喜び

	領域	内容
低学年	ゲーム	「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、 <b>個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさ</b> に触れることができる運動遊びである。
中学年		「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として、 <b>規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜び</b> に触れることができる運動である。
高学年	ボール運動	「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、 <b>ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜び</b> を味わうことができる運動である。

(3) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」及び「個に応じた指導」について

中央教育審議会答申(令和3年)に示されている「個別最適な学び」と「協働的な学び」、小学校学習指導要領解説総則編(文部科学省 平成29年7月)に示されている「個に応じた指導」について以下のように整理した。(図2)

び』に生かし、更にその成果を『個別最適な学び』に還元するなど、『個別最適な学び』と『協働的な学び』を一体的に充実し、『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善につなげていくことが必要である。」と示されている。

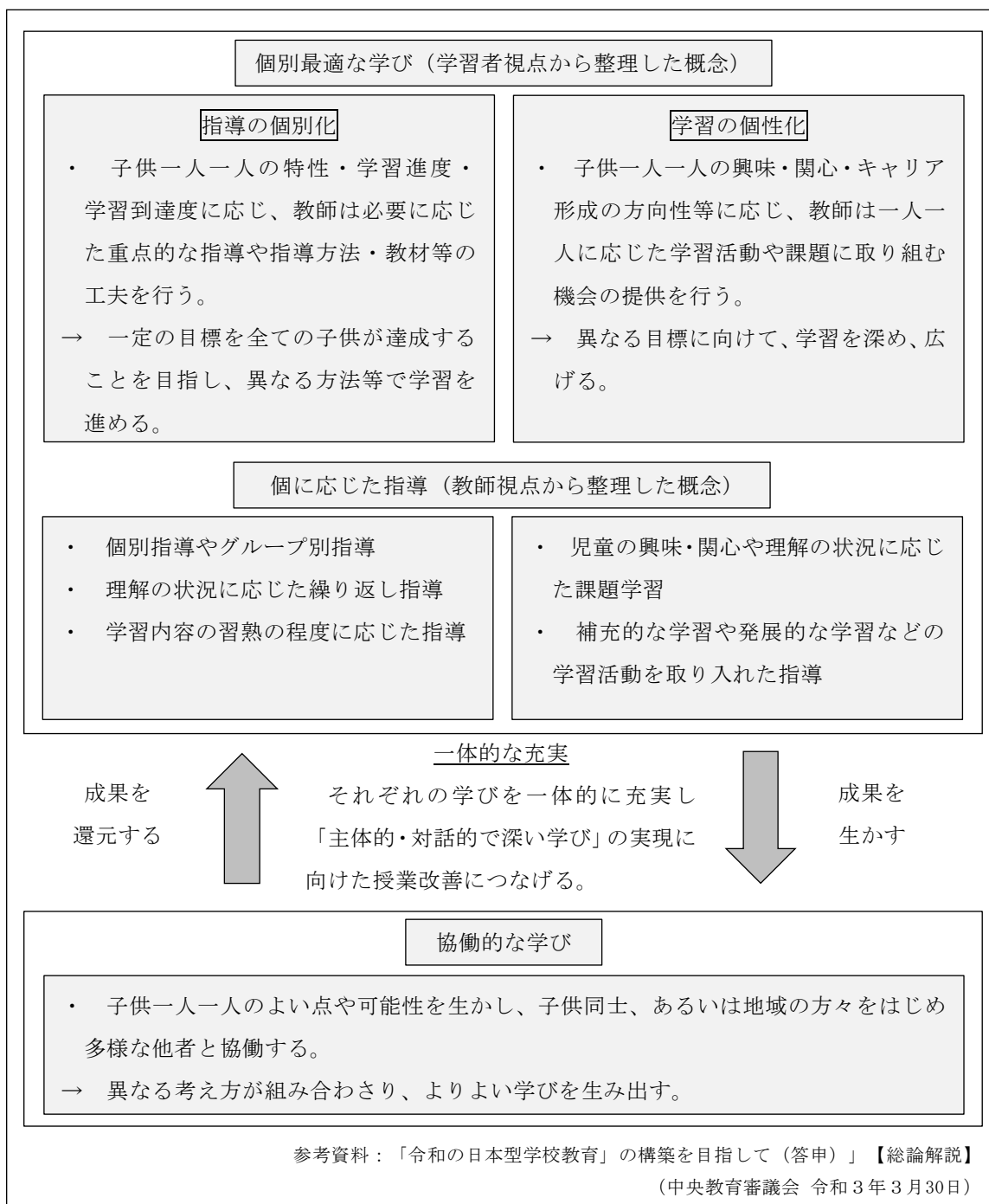


図2 個別最適な学び、協働的な学び及び個に応じた指導

## 2 調査研究

### (1) 調査の目的

ボール運動系の学習における前年度の指導と学習経験について調査・分析し、研究の視点を設定するための基礎資料とするため。

### (2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートシステムを活用した質問調査

時期：令和5年9月

### (3) 調査の対象

- 教育研究員所属校 10 校の体育科の授業を担当している指導者 175 名
- 教育研究員所属校 10 校の第4学年から第6学年までの児童 2,390 名

### (4) 調査の結果と分析

児童に、ボール運動系との多様な関わり方についての意識を調査したところ、「好き」「やや好き」と回答する割合は、「すること」(90%) に比べ、「みること」(82%)、「支えること」(85%)、「知ること」(76%) が低かった。(図3)

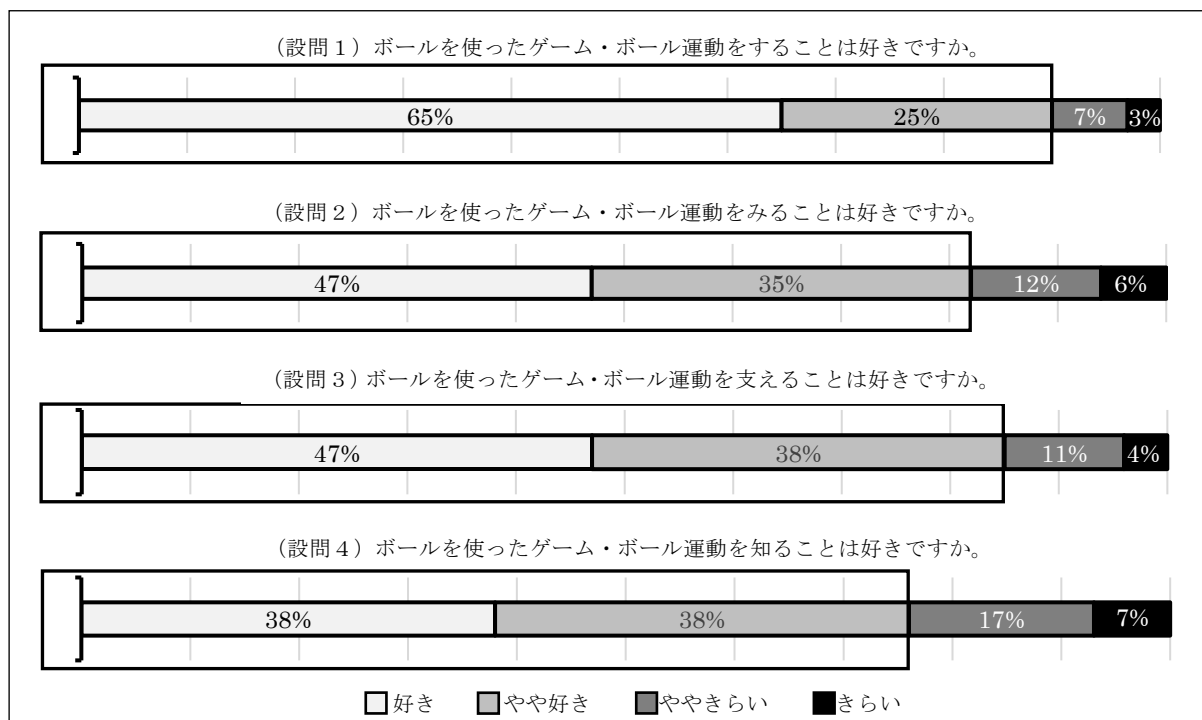


図3 ボール運動系との多様な関わり方(する・みる・支える・知る)に関する意識調査(第4～6学年)

指導者に、ボール運動系の学習で、児童がタブレットを活用できる機会を設定しているかについて調査したところ、「設定している」「ときどき(半分くらい)設定している」(34%)という回答の割合よりも、「あまり(半分より少ない)設定していない」「設定していない」(66%)とする割合が高い結果となった。(図4)

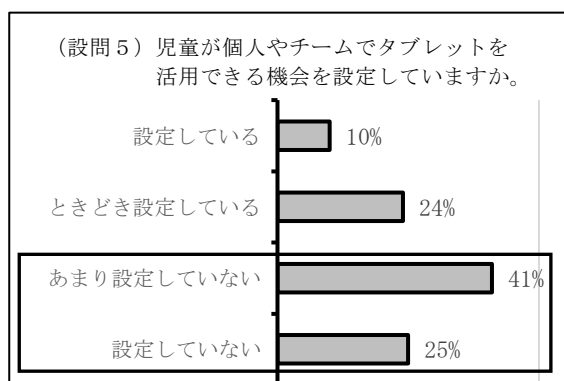


図4 タブレットの活用状況(指導者)

また、「あまり設定していない」「設定していない」と回答した指導者に、その理由を調査したところ、「効果的な活用の仕方が分からない」（63%）と回答した割合が、調査項目の中で最も高い結果となった。（図5）

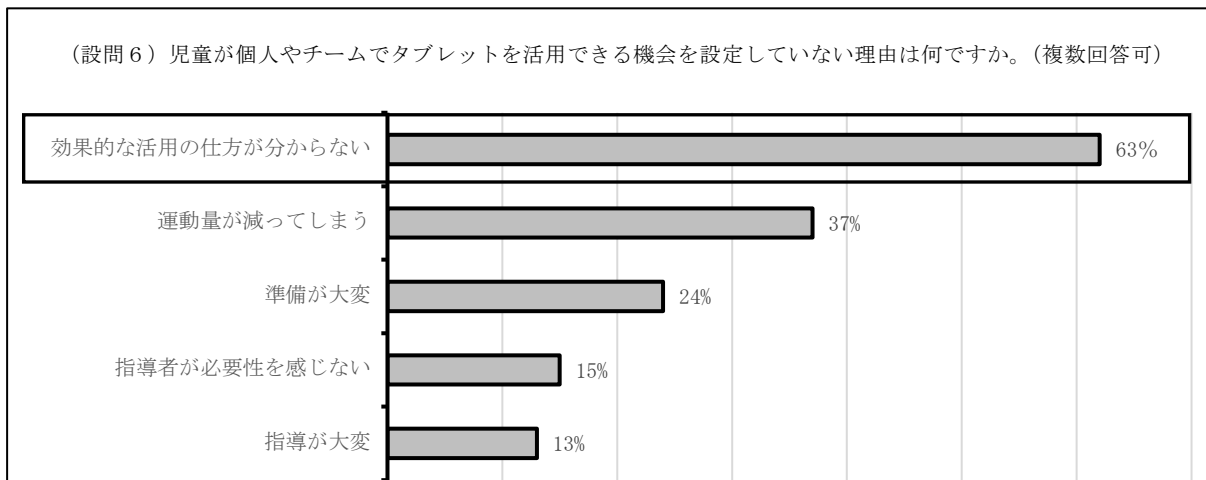


図5 タブレットを活用する機会を設定していない理由（あまり設定していない、設定していないと回答した指導者）

児童に、ボール運動系の学習において、課題を解決するために大切なことについて調査したところ、「学習を振り返り、課題を見直したり、新たに設定したりすること」（36%）と回答した割合が、調査項目の中で最も低い結果となった。（図6）

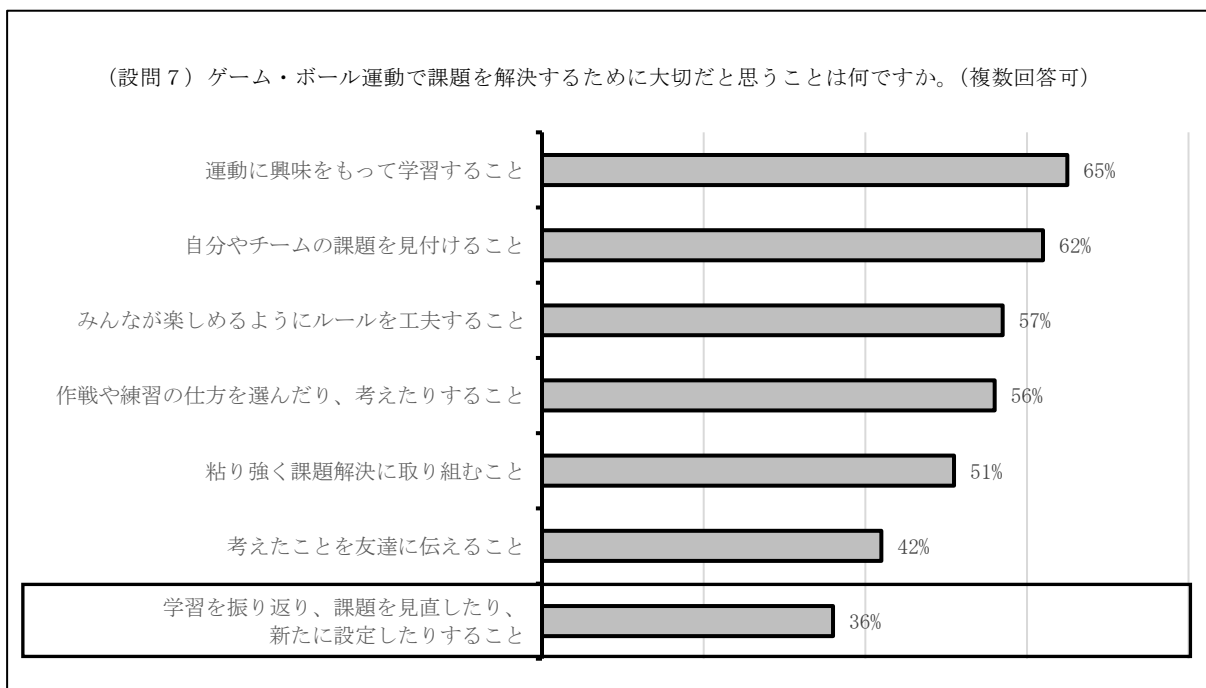


図6 ボール運動系の学習で課題を解決するために大切だと思うこと（第4～6学年）



また、指導者にボール運動系の学習において、課題解決の指導をする際、難しさを感じていることについて調査したところ、「学習を振り返り、課題を見直したり、新たに設定したりすることができるようにすること」(46%)と回答した割合が、調査項目の中で2番目に高い結果となった。(図7)

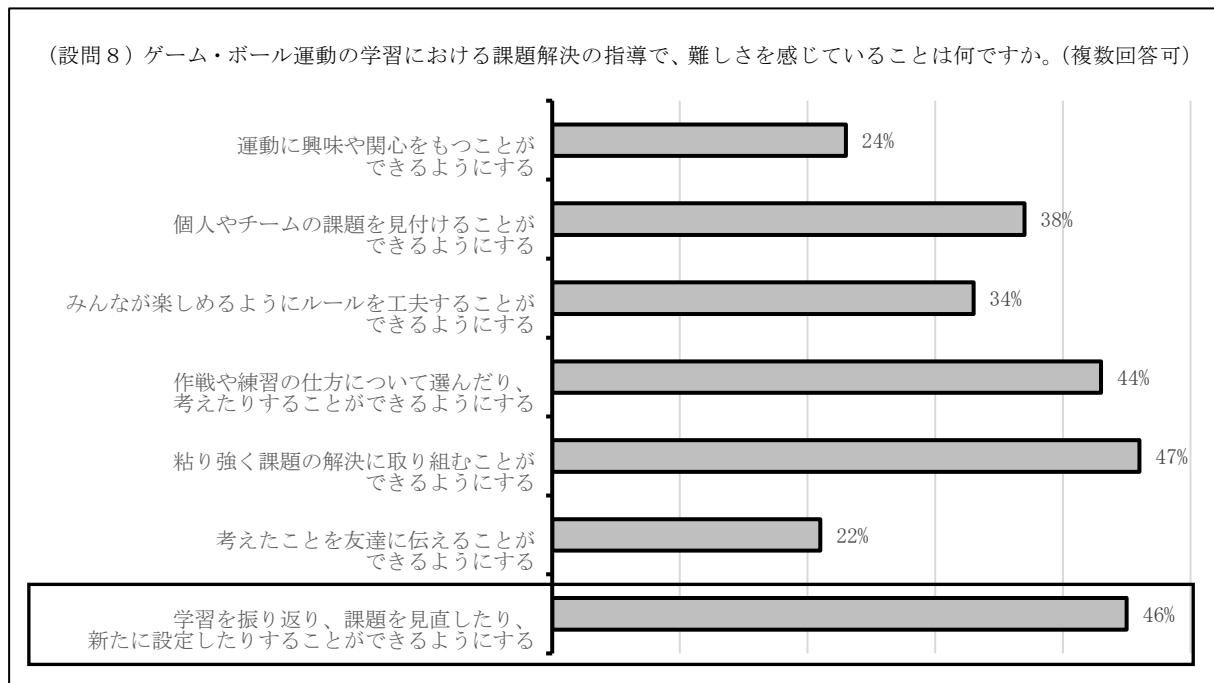


図7 ボール運動系において課題解決を指導する際、難しさを感じていること(指導者)

以上の調査結果から、ボール運動系の学習において、運動との多様な関わり方に関する児童の意識が「する」に偏っているということが分かる。児童が単元の中で自己の適性等に応じて、「する」だけでなく、「みる」「支える」「知る」の楽しさや喜びを味わうことができるよう、指導者が指導計画に運動との多様な関わり方を明確にし、学習中に表れる児童の姿を価値付ける必要があると考えた。(設問1～4)

また、個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用が求められている中、指導者が「ボール運動系の学習での効果的な活用の仕方が分からない」という理由から、児童が活用する機会を設定できていないという実態がある。このことから、効果的なデジタルの活用の仕方を具体的に示す必要があると考えた。(設問5・6)

さらに、課題解決の学習過程において、学習を振り返り、課題を見直したり、新たに設定したりすることが大切だという児童の意識が低い傾向にある。また、指導者もそれに対する有効な手だてが分からないため、児童が自ら学習改善を図りながら運動に取り組むことが困難な状況であることが考えられる。このことから、課題解決の学習過程の中で、指導者が児童の学習改善を促す言葉掛けを工夫する必要があると考えた。(設問7・8)

これらのことから、研究主題に迫るための研究の視点として以下の3点を設定した。

- 【研究の視点1】 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画
- 【研究の視点2】 個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用
- 【研究の視点3】 学習改善を促す言葉掛け

### 3 研究の視点に基づく指導の工夫

#### (1) 【研究の視点1】運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

児童が、運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わうことができるよう、運動との多様な関わり方を明確にした指導計画の工夫をした。(図8)

	する	みる	支える	知る
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをする</li> <li>練習をする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達の動きを見る</li> <li>学習資料を見る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>規則・ルールを工夫する</li> <li>作戦を選ぶ</li> <li>課題を見付けたり、友達に考えを伝えたりする</li> <li>友達を応援する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの特性を知る</li> <li>運動の行い方を知る</li> <li>規則・ルールの工夫を知る</li> <li>作戦を知る</li> </ul>
段階	単元前半		単元後半	
	ゲームと出会う	規則・ルールを工夫する	作戦を選びながら集団対集団で競い合う	
学習活動	④ ゲームにつながる運動		④ チームタイム1	
	④ 試しのゲーム1	④ 規則・ルールを工夫したゲーム1	④ 作戦を選んで取り組むゲーム1	
	④ 振り返り1		④ チームタイム2	
	④ 試しのゲーム2	④ 規則・ルールを工夫したゲーム2	④ 作戦を選んで取り組むゲーム2	
	④ 振り返り2		④ 振り返り	④ 単元の振り返り

図8 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

本指導計画を基に、指導者が学習中に表れた児童の姿を価値付けることで、児童が、自己の適性等に応じた「する」「みる」「支える」「知る」の多様な運動との関わり方に気付き、楽しさや喜びを味わえるようにした。(表2)

表2 運動の楽しさや喜びを引き出す手だてと価値付ける児童の姿

ア 単元前半	主に「する」「知る」ことに重点を置く
	児童が、ボール操作が容易で誰でも得点がしやすい易しいゲームや簡易化されたゲームと出会うことができるよう、指導者は、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイ上の緩和や制限などを修正し、運動の特性を十分味わうことができるように工夫をする。学習を通して、児童が、得点することや競い合うことに楽しさや喜びを味わっている姿や、運動の行い方や規則・ルールの工夫の仕方について興味をもって知ろうとする姿を価値付けていく。
イ 単元後半	主に「みる」「支える」ことに重点を置く
	児童が、自己やチームの課題を見付け、その解決のために活動を工夫することができるよう、一単位時間の中に「チームタイム」と「作戦を選んで取り組むゲーム」を交互に設定する。学習を通して、友達の動きや学習資料(ゲーム記録、課題解決のための活動等)を見ることで、自己やチームのプレイに関心を高め、協力して作戦を選んだり、課題の解決に向けて考えたことを伝え合ったりしながら支え合う姿を価値付けていく。

(2) 【研究の視点2】個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用

児童が、主体的・対話的で深い学びを実現につなげることができるよう、本研究におけるボール運動系の個別最適な学びと協働的な学びを以下のように捉え(表3)、その充実を図るデジタルの活用を工夫した。(表4) これらの手だてを、児童の発達段階や実態、学習場面等に応じて、柔軟に提供した。

表3 本研究におけるボール運動系の個別最適な学びと協働的な学びの捉え

個別最適な学びの姿	協働的な学びの姿
<ul style="list-style-type: none"> <li>一人一人が、自己やチームの課題を見付ける。</li> <li>一人一人が、自己やチームの課題の解決に向けて、めあてや作戦を意識しながら学習を調整する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームで話し合い、課題を見付ける。</li> <li>チームで協力して、ゲームや練習に取り組む。</li> <li>チームや学級全体で学習を振り返り、チームの課題を見付け、解決のための活動に取り組む。</li> </ul>

表4 個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用場面、活用方法及び期待される効果

活用場面 ・活用方法 →期待される効果	イメージ図																																					
<p>ア ゲームの記録を可視化し、課題を見付ける場面</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アタックが決まった位置や、失点した位置を記録したコート図や自動集計によるプレイの成功率を記録する。</li> <li>→ 課題を見付けたり、ゲームの型やチームの特徴に応じた作戦を選んだりする際、参考にしながら考えることができる。</li> </ul>	 <p>ゲーム1 対戦相手 赤</p> <table border="1"> <tr> <td>得点</td> <td>9</td> <td>失点</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>アタック数</td> <td>18</td> <td>ボールがきた数</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>アタック成功率</td> <td>11</td> <td>レシーブ成功率</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>アタック成功率(%)</td> <td>61.1</td> <td>レシーブ成功率(%)</td> <td>62.5</td> </tr> </table>	得点	9	失点	18	アタック数	18	ボールがきた数	32	アタック成功率	11	レシーブ成功率	20	アタック成功率(%)	61.1	レシーブ成功率(%)	62.5																					
得点	9	失点	18																																			
アタック数	18	ボールがきた数	32																																			
アタック成功率	11	レシーブ成功率	20																																			
アタック成功率(%)	61.1	レシーブ成功率(%)	62.5																																			
<p>イ 課題に応じた解決の方法を確認する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>必要に応じて課題解決の方法を動画資料で確認する。</li> <li>→ 自己やチームの課題に応じて解決の方法を選択し、課題解決に取り組むことができる。</li> </ul>	 <p>課題解決方法 ボールがうまくレシーブできない</p>																																					
<p>ウ 作戦を可視化し、共有する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>作戦に応じた役割や動き方を、手描きで書き込んだり、言葉を入力したりしてチームや学級全体で共有する。</li> <li>→ 選んだ作戦を確認したり、考えたことを伝えたりすることができる。</li> </ul>	 <p>チームで考えた動き</p>																																					
<p>エ 振り返りを共有・蓄積し、次の学びにつなげる場面</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習活動の振り返りを入力し、チーム内で共有・蓄積するとともに、指導者はそれに対してフィードバックをする。</li> <li>→ 自己の学習記録を確認したり、友達の学びを自己の学びに生かしたりするとともに、指導者からのフィードバックを時間や場所を選ばずに確認し、次の学びにつなげることができる。</li> </ul>	 <p>フラッグフットボールチームカード 回(月/日) 1回目( / )</p> <table border="1"> <tr> <td>めあて</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>メンバー</td> <td>Aさん</td> <td>Bさん</td> </tr> <tr> <td>自分のめあて</td> <td>ルールをおぼえる</td> <td>楽しくフラッグフットボールをする</td> </tr> <tr> <td>ふり振り返り</td> <td>むずかしいと思ったけど、楽しくフラッグフットボールをすることができた。</td> <td>たくさん点を入れることができて、楽しかった。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点をとることができた</td> <td>3+</td> <td>得点をとることができた</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ルールが分かった</td> <td>4+</td> <td>ルールが分かった</td> <td>4+</td> </tr> <tr> <td></td> <td>チームの友達と協力してゲームをすることができた</td> <td>4+</td> <td>チームの友達と協力してゲームをすることができた</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td></td> <td>楽しく運動することができた</td> <td>3+</td> <td>楽しく運動することができた</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>先生から</td> <td colspan="2">楽しく運動することができていきましたね。次の時間は、○○さんのように、みんなが楽しめるか、ルールを考えていきましょう。</td> <td colspan="2">たくさん得点を取っていましたね。どうしたら得点を取れるか、○○さんの考えをみんなに教えてあげてくださいね。</td> </tr> </table>	めあて			メンバー	Aさん	Bさん	自分のめあて	ルールをおぼえる	楽しくフラッグフットボールをする	ふり振り返り	むずかしいと思ったけど、楽しくフラッグフットボールをすることができた。	たくさん点を入れることができて、楽しかった。		得点をとることができた	3+	得点をとることができた	5+		ルールが分かった	4+	ルールが分かった	4+		チームの友達と協力してゲームをすることができた	4+	チームの友達と協力してゲームをすることができた	3+		楽しく運動することができた	3+	楽しく運動することができた	3+	先生から	楽しく運動することができていきましたね。次の時間は、○○さんのように、みんなが楽しめるか、ルールを考えていきましょう。		たくさん得点を取っていましたね。どうしたら得点を取れるか、○○さんの考えをみんなに教えてあげてくださいね。	
めあて																																						
メンバー	Aさん	Bさん																																				
自分のめあて	ルールをおぼえる	楽しくフラッグフットボールをする																																				
ふり振り返り	むずかしいと思ったけど、楽しくフラッグフットボールをすることができた。	たくさん点を入れることができて、楽しかった。																																				
	得点をとることができた	3+	得点をとることができた	5+																																		
	ルールが分かった	4+	ルールが分かった	4+																																		
	チームの友達と協力してゲームをすることができた	4+	チームの友達と協力してゲームをすることができた	3+																																		
	楽しく運動することができた	3+	楽しく運動することができた	3+																																		
先生から	楽しく運動することができていきましたね。次の時間は、○○さんのように、みんなが楽しめるか、ルールを考えていきましょう。		たくさん得点を取っていましたね。どうしたら得点を取れるか、○○さんの考えをみんなに教えてあげてくださいね。																																			

(3) 【研究の視点3】学習改善を促す言葉掛け

児童が、課題を見付け、その解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返り、次の学びにつなげながら課題解決に取り組み、資質・能力の育成を図れるよう、学習改善を促す言葉掛けを工夫した。(表5) 指導者は、児童が自らの学習を調整しようとする姿を称賛したり、児童の考えを整理する問掛けをしたりすることで、主体的に課題解決に取り組めるよう促した。

表5 学習改善を促す言葉掛けのねらいと期待される効果

言葉掛けのねらい →期待される効果	
ア めあてや作戦を意識できるようにする	指導者は、学習カード等からめあてや作戦を把握した上で、それらについて児童に確認したり、意識している姿を称賛したりする。 ➡ 児童は、めあてや作戦を意識してゲームやチームタイムに取り組むことができる。
イ めあてや作戦を振り返ることができるようにする	指導者は、めあてや作戦と関連させながらゲーム中のプレイに想起させ、自己やチームの成果や課題について問い掛ける。 ➡ 児童は、めあてや作戦を振り返りながらゲームや振り返りに臨むことができる。
ウ 次時のめあてや作戦を考えることができるようにする	指導者は、ゲーム中のよいプレイや作戦などについて想起させ、めあてや作戦の達成について問い掛けたり、称賛したりする。 ➡ 児童は、めあての修正をしたり、新たに設定したりしながら、次時のめあてや作戦を考えることができる。
エ 次時のめあてを具体化できるようにする	指導者は、児童が自己のめあてを具体化できるよう学習カード等を通してフィードバックする。 ➡ 児童は、自己やチームの課題を整理し、次時のめあてを具体化することができる。

【Plan】 主に、本時のめあてを確認する場面	ア めあてや作戦を意識できるようにする	【Do】 主に、ゲームやチームタイムの場面
エ 次時のめあてを具体化できるようにする	資質・能力の育成	
【Action】 主に、全体での振り返りや次時の学習を確認する場面	ウ 次時のめあてや作戦を考えることができるようにする	【Check】 主に、自己やチームで学習を振り返る場面

#### IV 検証授業

##### 1 第4学年「ゲーム フラッグフットボール」

###### (1) 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

単元前半の第1時から第2時では、「する」「知る」ことに重点を置いた。指導者は、一人1個のボールを持たせることでボール操作に関するプレイ上の緩和を行い、誰もが得点できる規則を設定した上で、規則を守りながら、得点したり、競い合ったりする姿を価値付けた。振り返りでは、児童の感想を基に規則の工夫の仕方を伝え、みんなが楽しめるように規則を工夫しようとしている児童を価値付けた。児童は、ゲームの難易度を上げることでより楽しくなると考え、ボールの数を減らすなどの規則の工夫を選んだ。このことにより、個人対個人から集団対集団の競い合いになり、意欲を高めることができた。

単元後半の第3時から第5時では、「みる」ことに重点を置いた。「得点につながるよい動きを見付けよう」とクラスのみあてを設定した上で、児童が、味方や相手のよい動きを見付けている姿を価値付けた。このことにより、児童は、ゲーム中のよい動きをチーム内で共有することで、ゲームに生かそうとすることができた。また、第6時から第8時では、「支える」ことを重点に置いた。児童が、見付けた課題を解決するために、チームタイムで作戦について話し合ったり、励ましやアドバイスをし合ったりする姿を価値付けた。このことにより、児童は、チームで協力しながら作戦を選んだり、考えたことを伝え合ったりすることができた。(表6)

時	第1時	第2時	第3～5時	第6～8時
段階	ゲームと出会う	規則を工夫する	作戦を選びながら集団対集団で競い合う	
学習活動	④ 試しのゲーム1 ・攻め3人、守り2人 ・ボール1人1個 → ・チーム1個 ・パスなし → ・手渡しパス1回 ・守りゾーン2つ → ・守りゾーン1つ	④ 規則を工夫したゲーム	④ ⑤ チームタイム1 よい動きを共有する → 作戦を共有する ⑤ ゲーム1 よい動きを意識して取り組む	⑤ ゲーム1 作戦を選んで取り組む ・攻め3人、守り2人 ・ボール チーム1個 ・手渡しパス、投げパス1回 ・守りゾーン1つ
	④ 振り返り1		⑤ チームタイム2 動きのよさや課題を伝える → 作戦を選び直す、練習をする	
	④ 試しのゲーム2	④ 規則を工夫したゲーム	④ ⑤ ゲーム2 動き方を修正して取り組む	⑤ ゲーム2 作戦を選び直して取り組む
	④ 振り返り2		⑤ 振り返り	
				④ 単元の振り返り

図9 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

表6 児童の単元終了後の感想

児童1	ゲーム中、自分や相手チームの動きを見て、自分でまねしたい動きやチームで試したい作戦を見付けることが楽しかった。自分が見付けた動きや作戦をやってみて、上手くいったときは嬉しかった。 (見ること：事前「やや嫌い」→事後「好き」)
児童2	自分たちで楽しめるように規則を変えたり、チームで作戦を考えたりすることが楽しかった。また、チームで話し合っ、自分では思い付かない動きを知り、そのおかげで得点を取れて嬉しかった。 (支えること：事前「やや嫌い」→事後「好き」)

###### (2) 個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用

チームで1台の端末を活用し、デジタル作戦ボードを使ってチーム内で作戦を確認したり、修正したりすることができるようにした。このことにより、児童は場所や時間に制限

なく必要に応じて作戦を考えたり、修正したりすることができた。さらに、学級内で共有できるようにしたことで、他チームの作戦からも自分のチームの作戦を選ぶことができるようにした。(図 10、表 7)

また、児童は自身の端末を活用し、デジタル学習カードに入力しながら振り返りを行った。このことにより、チーム内でめあてや振り返りの記述を共有しながら、自らの学習を振り返ったり、次時のめあてを設定したりすることができた。(表 7)

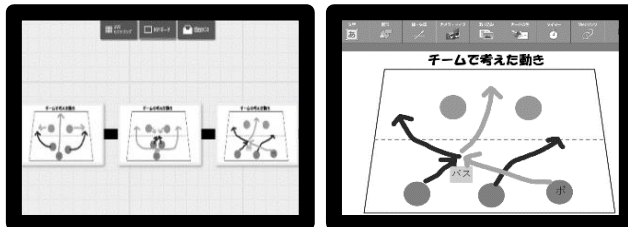


図 10 児童がデジタル作戦ボードに記入した作戦

表 7 児童の単元終了後の感想

児童 1	タブレットで、自分たちで考えた作戦を貯めたり、他の人が考えた作戦を見たりすることができたので、ゲームで作戦を選びやすくなった。
児童 2	タブレットで振り返りをする時、先生からのアドバイスやチームの人の振り返りをいつでも見ることができるので、自分の次のめあてを立てるときの参考にすることができた。

### (3) 学習改善を促す言葉掛け

ア 授業の冒頭に、前時までの学習カードの記述を基に、児童の設定しためあてや作戦の確認をするよう促した。前時で、作戦が上手くいかなかったチームには、「どうしたら、その作戦を成功させられるかな。」と、課題解決の方法について問い掛けた。

イ ゲーム中は、児童が試した動きや作戦を称賛するとともに、チームでめあてや作戦の共有がされていないチームには、「今日のめあて(作戦)は、何だったのかな。」と、自己やチームのめあてや作戦について問い掛けた。ゲームを見ている児童には、「今、得点を取れたのは、どこがよかったかな。」と問い掛けることで、よい動きについて見付けられるよう促した。また、自己やチームでの振り返りの前に、「どんな動きや作戦を試してみたのかな。」と、めあての達成に向けた取組や、「どうして、めあて(作戦)を変えて取り組んだのかな。」と、めあてや作戦を修正した理由について問い掛けた。

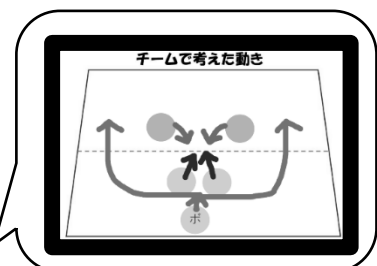
ウ 全体での振り返りでは、自己やチームの成果と課題が明確になっている児童を称賛するとともに、「自分(チーム)のめあては、どのくらい達成できたかな。」と、めあてや作戦の達成やその理由を問い掛け、次時のめあてや作戦を考えるよう促した。

エ 授業後に、学習カードの振り返りの記述に対して、児童が次時のめあてを具体化したり、次時への見通しをもったりできるよう、児童の学習状況に応じたフィードバックを行った。

これらのことから、児童がめあてや作戦を振り返りながら、自らの学習状況を把握し、次時のめあてや作戦を考えたりするなど、自らの学習を調整しながら運動に取り組むことができたと考える。(表 8)

表 8 学習改善を図っている児童の学習カードの記述とデジタル作戦ボード

学習の振り返り	今日のめあてにした「敵をまどわせるような動き」が、相手に見破られてしまったので、次はチームで得点を取るために自分にできそうな動きを考えて取り組む。
指導者のフィードバック	自分のめあてに対する振り返りができていますね。チームで得点を取るために、ボールを持っていない人はどんな動きができるかな？
次時のめあて	ボールを持った人がゴールをできるよう、ボールを持った人と敵の間に立って、守りながら動く。



## 2 第5学年「ボール運動 ソフトバレーボール」

### (1) 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

単元前半の第1時から第2時では、「する」「知る」ことに重点を置いた。指導者は、始めのルールにおいて、ボールをキャッチしてつなぐことを認めたり、サーブは投げ入れにしたりするなど、プレイ上の緩和を行い、チームで協力してボールをつないだり、得点したりする姿を価値付けた。振り返りでは、児童の困り感からルールの工夫例と効果を示し、全員が楽しめるルールの工夫について考えようとする児童の姿を価値付けた。児童は、苦手な仲間も安心してプレイができるようキャッチの回数を2回に増やすこと、チームの特徴を生かせるようキャッチを1回で相手コートに落とした場合は、得点が2点に増えることなどのルールの工夫を選んだ。このことにより、チームの特徴に応じた作戦や連携プレイによる攻撃に必要感が生まれ、チームでの関わりを強くすることができた。

単元後半の第3時から第4時では、「みる」ことに重点を置いた。「チームの特徴に応じた自己の役割を知ろう」をクラスのみあてとし、友達のよい動きを見つけて、様々な役割を試そうとする姿を価値付けた。このことにより、ゲーム中の友達のよい動きや学習資料を参考にして、自己の役割について考えることができた。また、第5時から第7時では、「支える」ことに重点を置いた。「チームの特徴に応じた作戦を選んで、ゲームをしよう」をのみあてとし、ゲーム記録を基に仲間へアドバイスをしたり、応援したりする児童の姿を価値付けた。このことにより、チームタイムでは、チームで協力して課題を見付け、解決のためにすすんで考えたことを伝え合ったり、作戦がうまくいくように自己の役割を確認しながら練習をしたりすることができた。(表9)

時	第1時	第2時	第3～4時	第5～7時
段階	ゲームと出会う	ルールを工夫する	自己の役割やチームの特徴に応じた作戦を選ぶ	
学習活動	⊕ 試しのゲーム1 ・3対3 ・前後半3分 ・キャッチ1回(保持時間無制限) →・2回(保持時間5秒) →・キャッチ1回で返球すると2点	⊕ 知 ルールを工夫したゲーム1	⊕ 支 チームタイム1 チームで課題を共有する → 課題を解決するための動きや作戦を選ぶ ⊕ 知 ゲーム1 動き方を選んで取り組む    ⊕ 支 ゲーム1 作戦を選んで取り組む ・前後半4分 ・キャッチは2回(保持時間3秒以内)	
	知 振り返り1		⊕ 支 チームタイム2 役割や動き方を振り返る → 作戦について考えを伝え合う	
	⊕ 試しのゲーム2	⊕ 知 ルールを工夫したゲーム2	⊕ 知 ゲーム2 選んだ動き方を確認する    ⊕ 支 ゲーム2 作戦を修正して取り組む	
	知 振り返り2		⊕ 支 振り返り	⊕ 知 単元の振り返り

図11 運動との多様な関わり方を明確にした指導計画

表9 児童の単元終了後の感想

児童	みんなと作戦をチームタイムで考えて、ゲームで実行して、それを振り返ることで具体的な課題が見付けられた。何が勝因で、何が敗因かをチームで考えて、練習やゲームで解決していくことが楽しかった。 (支えること：事前「やや嫌い」→事後「好き」)
----	--

(2) 個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用

チームで1台の端末を活用し、デジタル学習カードを使って、チームカードへの記載が、個人カードに反映されるようにした。このことにより、チームで中間のめあてが共有され、仲間の考えがチームのめあてに反映されたり、チームのめあてを参考に自己のめあてを設定したりすることができた。(図12)

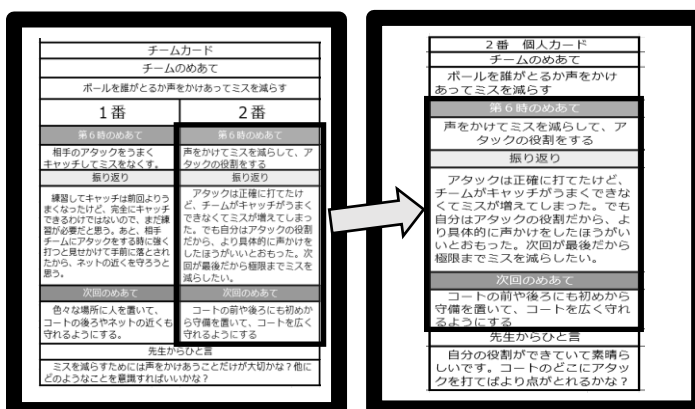


図12 自己やチームの学習の振り返りを共有するためのデジタル学習カード

また、デジタルでゲーム記録(プレイの成功・失敗回数)をとり、結果(プレイの成功率)から課題を見付けたり、作戦を選択したりすることができるようにした。

さらに動画資料を見て、課題に応じた解決の方法を選択し、チームタイムで実行できるようにした。(表10)

表10 効果的にデジタルを活用している児童の記述

児童	チームの振り返りを基に、課題や作戦を考えていたので、ゲームに生かしやすかった。改善点やよかったところなどをみんなでシェアして、よりよいゲームにできた。スライドの方は作戦例やルールなどのことが載っていて、ルールの理解や課題の解決に役立った。
----	---

(3) 学習改善を促す言葉掛け

ア 授業の冒頭に、前時までの学習カードの記述を基に、チームや自己の設定しためあてや作戦の確認をするよう促した。めあての設定や作戦の選択に悩んでいるチームには、「チームの特徴は何か。それを生かすには、どの作戦を選んだらいいかな。」と問い掛けた。

イ チームタイムでは、ゲームを振り返るために、必要に応じてゲームの記録を活用するよう促した。作戦が上手くいかないチームには、作戦を実行しようとしていた姿勢を称賛するとともに、「上手くいくためには何が必要だったのかな。」と問い掛け、チーム内で関わりを促した。

ウ 振り返りでは、成果と課題について、デジタル教材等を活用しチームで関わりながら考えている児童を称賛するとともに「どんな動きや作戦が有効だったか」「次時に向けてどのようなめあてを設定するか」を問い掛け、次時のめあてや作戦を考えるよう促した。

エ 授業後に、学習カードの振り返りの記述に対して、児童が自己やチームのめあてを具体化したり、次時への見通しをもったりできるよう、学習状況に応じたフィードバックを行った。

これらのことから、児童が自己やチームのめあてや作戦を振り返りながら、自らの学習状況を把握し、次時のめあてや作戦を考えたりするなど、自らの学習を調整しながら運動に取り組むことができたと考える。(表11)

表11 学習改善を図っている児童の記述

学習の振り返り	アタッカーを固定する作戦で得点は取れているけど、アタッカーの打ちやすい所にトスを上げることができなかった。それさえできれば、もっと簡単に点が取れると思う。
指導者のコメント	課題をしっかりと捉えていますね。どうすればアタッカーが打ちやすくなるかな？
次時のめあて	ネットから遠くの位置でトスを上げているから、ネットの近くに移動してトスを上げる。



## V 研究のまとめ

### 1 事後調査

#### (1) 目的

検証授業後に事前調査と同項目で事後調査を行い、結果の比較により児童の変容について明らかにすることで、指導の手だての有効性について検証する。

#### (2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートシステムを活用した質問調査

時期：令和5年10・11月

#### (3) 調査の対象

検証授業実施校2校 60名（第4学年32名、第5学年28名）

### 2 成果

#### (1) 【研究の視点1】運動との関わり方を明確にした指導計画

ボール運動系との多様な関わり方についての意識を調査したところ、「好き」「やや好き」と回答する割合は、「すること」（93%→97%）、「みること」（89%→93%）、「支えること」（87%→98%）、「知ること」（89%→95%）の全ての項目で、増加が見られた。（図13）

このことから、児童が単元の中で自己の適性等に応じて、「する」だけではなく、「みる」「支える」「知る」の運動との多様な関わり方に気付き、楽しさや喜びを味わうために、指導者が運動との関わり方を明確にした指導計画を作成し、学習中に表れた児童の姿を価値付けたことは、有効であったと考える。

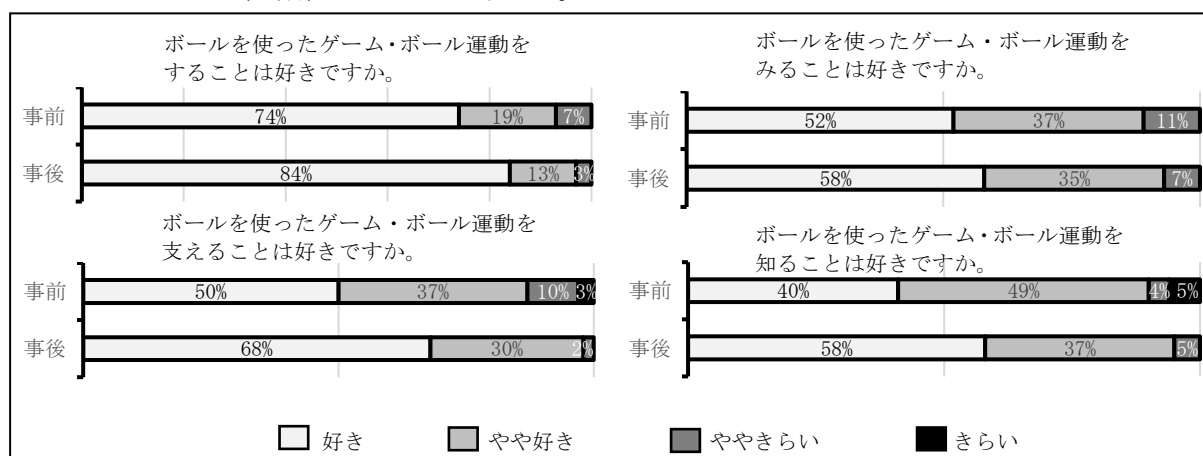


図13 ボール運動系との多様な関わり方（する・みる・支える・知る）に関する意識の変容

#### (2) 【研究の視点2】個別最適な学びと協働的な学びの充実を図るデジタルの活用

できなかったことができるようになるために必要だと思うことについて調査したところ、「自分の学習を振り返り、めあてをもって運動に取り組むこと」（74%→83%）、「自分やチームに合った練習方法を選ぶこと」（66%→83%）、「友達と助け合ったり、教え合ったりすること」（71%→92%）の全ての項目で、増加が見られた。このことから、個別最適な学びや協働的な学びの充実を図ることができたと考える。

さらに、その3項目について「必要だと思う」と回答した児童を対象に、「体育の授業中・授業外にデジタル教材を使うこと」の必要性についてクロス集計をしたところ、全ての項目で「必要だと思う」と回答した割合の増加が見られた。（図14）

このことから、指導者がデジタルの活用を工夫し、児童の発達段階や実態、学習場面等に応じて、柔軟に提供したことは、有効であったと考える。

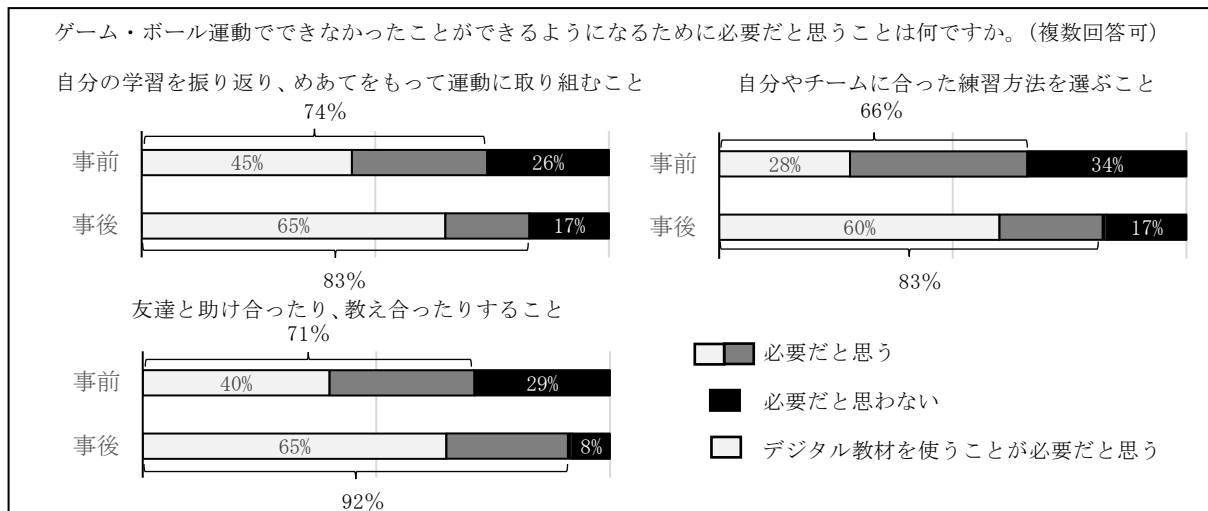


図 14 ボール運動系の学習で課題を解決するために必要だと思うことについての意識の変容

### (3) 【研究の視点 3】学習改善を促す言葉掛けの工夫

課題を解決するために大切だと思うことについて調査したところ、全ての項目で、増加が見られた。特に、「学習を振り返り、課題を見直したり、新たに設定したりすること」(40%→70%)等、児童が主体的に学習改善に取り組もうとすることが分かる項目についての割合に、顕著な増加が見られた。(図 15)

このことから、児童が課題を見付け、その解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返り、次の学びにつなげながら課題解決に取り組むために、指導者が称賛や問掛けなど学習改善を促す言葉掛けをしたことは有効であったと考える。

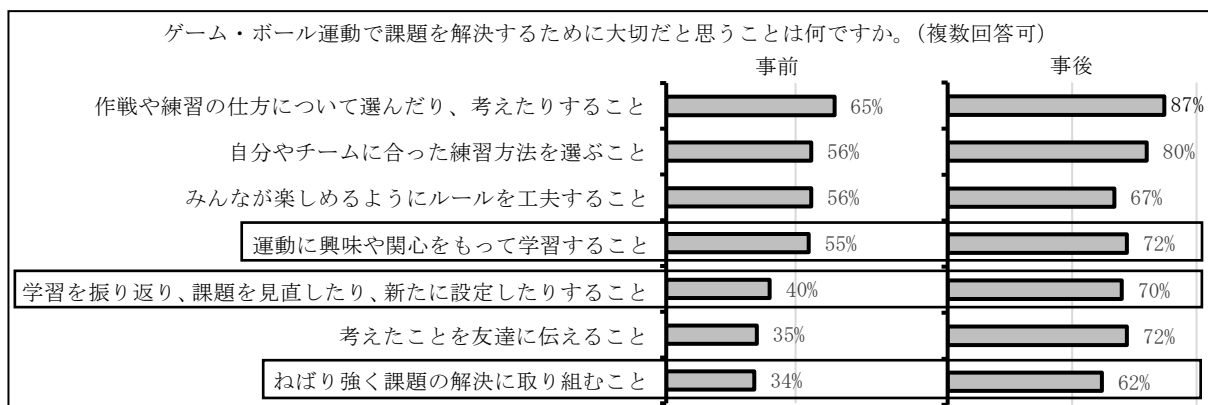


図 15 ボール運動系の学習で課題を解決するために大切だと思うことについての意識の変容

## 3 課題

- (1) 自己の適性等に応じた楽しさや喜びを味わうことができるよう、多様な関わり方を明確にした指導計画と価値付けについて、低学年や他の運動領域でも、研究する必要がある。
- (2) ボール運動系において、個別最適な学びと協働的な学びを更に充実させることができるよう、「ゴール型ゲーム フラッグフットボール」「ネット型 ソフトバレーボール」以外の型や種目でのデジタルの活用について、研究する必要がある。
- (3) 主体的な学習改善を通じて資質・能力を身に付けることができるよう、指導と評価の一体化の観点から指導改善について、研究する必要がある。

# 令和5年度 教育研究員名簿

## 小学校・体育

学 校 名	職 名	氏 名
中学年分科会		
小平市立小平第三小学校	主幹教諭	天田 雄一
文京区立千駄木小学校	主任教諭	島田 弘輝
調布市立北ノ台小学校	主任教諭	○新妻 伸也
調布市立滝坂小学校	主任教諭	○高岡 忠史
八王子市立大和田小学校	主任教諭	杉崎 正浩
高学年分科会		
板橋区立緑小学校	主幹教諭	◎木村 祐輔
杉並区立桃井第四小学校	主任教諭	佐々木 朝子
中野区立みなみの小学校	主任教諭	杉浦 綾子
小金井市立前原小学校	主任教諭	仲田 喜信
東村山市立萩山小学校	主任教諭	○蓑 泰男

◎ 世話人 ○ 副世話人

〔担当〕 東京都教育庁指導部指導企画課

指導主事 菊地 誠

令和5年度  
教育研究員研究報告書  
小学校・体育

令和6年3月

編 集 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