

# 体 育 科

島 貫 由 郷  
出 嶋 志津子  
山 下 裕 佳

## 1 体育科における「よりよい未来を志向する子」

運動は生活に潤いや活力を与えてくれる。汗を流す爽快感や目標をもって仲間と打ち込む一体感、目標を成し遂げたときの達成感など、運動を通して経験できるものがある。また、運動やスポーツを行い、様々な国の人々や多様な人々と協働したり競い合ったりすることで、交流を深め、自らの生き方を育んでいくこともできる。しかし、子どもの生活環境、生活スタイルの変化に伴い、運動する子どもとそうではない子どもの二極化傾向がみられ、どの子どもも運動に親しむことが難しいことや基本的な体の使い方がうまくできないことなど、様々な課題をかかえている。

新学習指導要領において体育科では、「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」の育成を重視している。そのために体育の見方・考え方である「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適正に応じた『する・みる・支える・知る』の多様なかかわり方と関連付ける」ことを授業に取り入れていくことが重要となる。

そこで本校体育科では、そのような資質・能力を育むために、子どもが各種の運動の特性を理解し、その魅力にふれることで、自ら目的意識をもって学習に取り組めるようにしていく。そして、その特性に応じた基本的な技能を身に付けるとともに、習得した技能を活用して課題を解決したり、学習したことを相手にわかりやすく伝えたりして、運動と多様なかかわり方ができるようにしていく。学習の最後には学びの過程を自覚させることで、運動を行う楽しさや喜びを味わわせることをめざす。このような学習を行っていくことで、運動やスポーツとの多様なかかわり方を知り、生涯にわたって運動やスポーツに親しむ子どもを育成できるであろう。

以上のことから、体育科における「よりよい未来を志向する子」を次のようにとらえる。

- ・運動の特性を理解し 目的意識をもって学び続ける子
- ・運動を試しながら 友達と思いや考えを伝え 共有し 運動やスポーツの特性に合わせた動きを考える子
- ・運動やスポーツの楽しさを自覚し 生涯にわたって運動やスポーツに親しむ子

## 2 体育科における決める授業デザイン

体育科において、その運動に応じた基本的な技能及び知識を身に付け、運動が「わかった」「できた」という達成感や満足感を味わうことは、運動に主体的に取り組む上で欠かせないことである。そのために、単元の導入時に運動の特性を踏まえた子どもの実態に合う教材と出合わせ、子どもが「できた」という経験をすることで、「もっとやってみたい」という意欲を高め、「こんなことができるようになりたい」という目的意識をもつ（決める）ことができるようにする。目的が決まれば、そこに向かう道筋を見通すことができ、運動を試しながら課題を解決していくことができる。そして、課題が解決できたかを考え、また新たに課題を決めるという学習につながっていく。このような学習過程をくり返すことで、運動に主体的にかかわり、学び続けることができる。

子どもが課題を決めると、課題解決に向かって、様々な動きを試す。そして、試した動きの中から、運動の特性に応じた動きかどうかを考え、めざす動きを共有していく。そのようにして、全体で見つけた動きの中から、自分に適した動きはどれかを考えたり、試したりすることで、自分の課題に適した動きを選択する（決める）ことができる。しかし、そのときに一人で

は一面的なものの考え方しかできず、自分の動きを把握できなかつたり、課題を解決できなかつたりするときもある。自分の課題に適した動きをよりよく選択するには、「できる」と「できない」の間にある違いは何か、その原因・課題を見つけ、解決するためには何をすればよいのかを明らかにしなければならない。そのためには、友達と話し合う場や見合う場を設定し、思いや考えを伝え合わせることで、子どもは見方・考え方を広げ、自分に適した動きを選ぶことができる。

このような学習をくり返していく過程で、どのように決めて、その結果、何が得られたのか考える場面を設定し、子どもが学びを自覚できるようにする。もし思い通りの結果が得られなかった場合でも、なぜうまくいかなかったのか考えたり、うまくいった友達の考えを理解したりすることで、次の学びへの原動力となるであろう。このように、自分の学び方をふり返り、学びの広がりや深まりを見いだすことで、次の学びへと向かうことができる。また、学習の中で、運動との多様なかかわりを経験し、その楽しみも見いだしていくことだろう。これらの経験を積み重ねていくことで、自分なりの運動とのかかわり方を決めることができ、運動への親しみが生まれる。こうして、体育科における「よりよい未来を志向する子」が育まれていく。

### 3 決める授業の手だて

#### (1) 学びへの原動力を形成する「決める」

教材と出会ったときに各種の運動の特性にふれ、「楽しいな」「もっとやりたいな」と思わせることができるか、少し先の自分を想像させて「こんなことができるようになりたいな」という願いや目標をもたせることができるかが重要になる。そのためには、教材との出会わせ方を工夫することが必要である。例えば、教材との出会わせ方の工夫として、ルール・規則を簡易化したゲームにする。子どもの運動技能や経験には差があるため、全ての子どもが「自分にもできそうだ」「やってみたい」と意欲を高められるような教材を準備する。また、ねらっている動きを引き出せるような場を設定したり、今まで知らなかった視点や知識を与えたりする。そうすることで、今までできなかったような運動や経験したことがないような運動ができ、意外な楽しさに気が付くこともあるだろう。

#### (2) 多様な視点から根拠をもって判断する「決める」

子どもは夢中になれる運動と出会ったとき、「この動きはどうか」と動きを決め、試す。その試した動きの中から、運動の特性に合った動きを見つめることができるように、運動を行うポイントを提示し、よい動きを見つけ、共有していく。そして、その中から、自分の課題に適した動きを行っている子どもを紹介し、なぜこの動きにしたのか、決めた根拠を明確にする。そうすると、友達の多様な考えにふれることができ、新しい動きを見つけたり、新たな視点をもったりして動きを決めることができるだろう。さらに、友達と動きを見合い、よい動きや不十分なところを考えたり伝え合ったりすることで、自分の動きをもう一度とらえ直す機会が生まれる。そのときに、考えや伝えることを共有できるように、運動の特性や大切な動きのポイントなど基礎知識を与えたり、見る視点を明らかにしたりする。

#### (3) 今までの学びをふり返り 未来に役立てる「決める」

学習の終わりには、ふりかえりの時間を設ける。まずは、自分が決めたことで、課題が達成できたのか、できなかったのかをふり返らせる。そして、なぜそのような結果になったのか、学習の過程を分析できるようにふり返る視点（友達に教えてもらったのか、友達の真似をしたのか、ICTを使ったのかなど）を与える。そうすることで、「次の学習ではこのように学びたい」や「次はこのようにやってみよう」という思いをもたせる。

さらに、運動の多様なかかわり方として、運動をすることの楽しさや見ることの楽しさ、支えることの楽しさ、知ることの楽しさなどを経験させる。そして、それらのかかわり方を自覚させるために、四つの視点を与えてふり返らせたり、よいかかわり方をしている瞬間をとらえて教師が価値付けたりする。そうして、自分なりの運動とのかかわり方を決め、生涯にわたって運動やスポーツに親しむ素地を育みたい。

## (1) 学びの原動力を形成する「決める」

## 6年「バスケットボール」の実践から

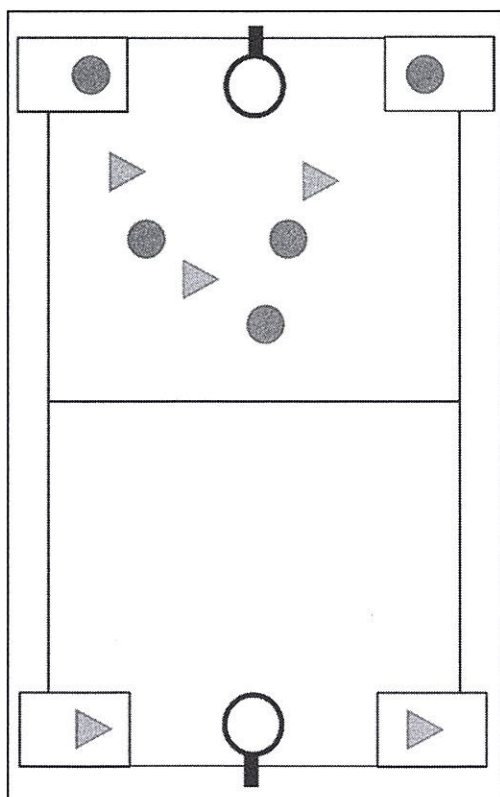
バスケットボールは、攻撃時にはパスでボールをつないでゴールに入れ、守備時にはゴールに入れられないように防ぐという、攻守入り交じりながら得点を競い合うことを楽しむ運動である。この運動で重要となる動きは大きく分けると二つあり、ボールを投げる・捕るなどの基本的なボール操作と、ボールを持たないときのボールを受けるための動き（スペースを見つけて走り込む、フリーの状態になる）である。この二つの動きについて考えさせなければならない。この二つの動きはゲームの中で瞬間瞬間に状況が変わる中、またボールの出し手と受け手という立場が常に変わる中、その状況に応じて行う。そのためどのように動けばよいかを考え行動するのは容易ではない。

本学級の子どもの運動経験や普段の運動状況は様々であり、休み時間になれば常にバスケットボールをして遊んでいる子どももいれば、バスケットボールは昨年度の授業以来したことがないという子どももいる。このように知識・技能面において力の差が大きく開いている状態をルール工夫によって技術的負担を減らすことで、どの子どもにとっても楽しく行えるものにしたいと考えた。楽しく行うことができれば、その子どもなりの目標を決めることができ、それを学びの原動力として単元を通して大切な動きについて学び続けることができると考えた。

まず、通常1チーム5人で行うところを1チーム3人とした。得意な子どもだけでパスを回し、苦手な子どもがゲーム中ほとんどボールに触ることができない、またどこに動けばよいかわからず動くことができないということがある。それではバスケットボールの特性にふれることができず、当然楽しむこともできない。人数を少なくし一人あたりの役割の負担を増すことでボールにかかわる機会を増やした。ボールに多くかかわれば運動の楽しさにふれることができ、ボール操作が上手になりたいという思いをもつようになる。また、一人あたり

りのスペースが広がるため動きの選択肢も増え、ボールを持たないときの動きについて考えられるようになる。これらのことから、子どもはボール操作とボールを持たないときの動きについて自分なりの目標を決められるのではないかと考えた。

得点についても真ん中の通常のゴールに入れられれば5点、コート両角にいる兄弟チームのゴールマンにパスできたら1点という工夫をした（資料1）。ゴールマンを設置することで苦手な子どもでも得点の楽しさを容易に経験できるようになる。そうすることで、どの子どももバスケットボールの楽しさにふれることができ、もっとたくさんゴールを決めたいという思いをもつことができる。また、通常ゴールを5点としバスケットボールでしか経験できない高い場所にあるリングにゴールを決めたいという思いを引き出せるようにした。そうすることによって、上手な子どもも目標をもつことができ、さらに初めは苦手なゴールマンばかりねらっていた子どもも、上達するにつれてリングのゴールを決めたいという思いをもつことができる。そのようにどの子どもも自分なりの目標

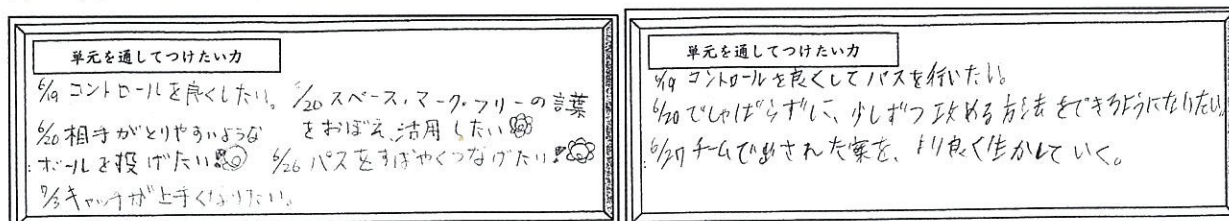


資料1 ゴールマンの設置



を決められるようにした。

第1次では試しのゲームを行い、その後単元を通してどのような力をつけたいかという自分の目標をワークシートに書かせた。試しのゲームでは、人数が少ないためボールを味方にパスすることは比較的容易にできた。また、スペースが広いため味方がボールを持ったときに「敵がいなくて動いて。」などの声かけで、素早く相手の守備がいなくて動き、相手がついてくるとさらにスペースを見つけて動きパスを受けようとする姿が多く見られた。さらに、苦手な子どももゴールマンのルールによる得点を決める姿がよく見られた。その後書かせた目標には、「味方がとりやすいパスをできるようにになりたい」「どんなパスがきてもボールをキャッチできるようにになりたい」などの基本的なボール操作について書かれたものがあった。また、「味方のパスをもらいやすい場所へ行く」というようなボールを持たないときの動きについてや、「シュートをたくさん決められるようにになりたい」「5点のリングに決められるようにになりたい」という得点意欲を高めている内容のものもあった。さらに、単元が進むにつれて目標を新たに更新していく子どもも多く見られた(資料2)。A児は初めに設定した目標が達成できたため新たに目標を決め直していた。B児は個人の動きについて目標を設定していたが、学習が進むにつれてチームの動きについて目標を決め直していた。これらのことから子どもは自分なりの目標を決めることができ、目標を達成しようという目的意識が単元を通して学びの原動力となっていたと考えられる。



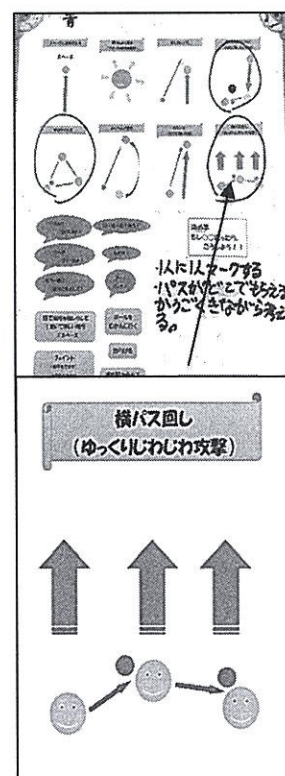
資料2 更新されていく目標例(左:A児, 右:B児)

## (2) 多様な視点から根拠をもって判断する「決める」

### 6年「バスケットボール」の実践から

第2次では、チームの決め事を決めさせた。これまでチームの動きを作戦として考えさせると、ある一定条件が満たされた状況でしか実行できないものが多かった。するとゲーム中にはその状況になる瞬間をとらえられず、その結果考えた作戦を実行できないままゲームが終わってしまうということがあった。また、苦手な子どもにとって実行が困難な内容で動くことができないというような状況も見られた。それは、作戦という言葉とそのとらえ方に原因があると考えた。そこで、もっと広いとらえでチームの動きを考えさせたいと考え、作戦に加え、声の合図や動きのこつも含めて決め事として考えさせた。例えば「『はい』って言ったら走り出してね」などの声による合図や、「前に走りながらパスを受けたい時は、少し円を描くようにふくらんで走るといいよ」などの動き方のこつである。

チームで話し合っ考えさせる前に、まずクラス全体でゲーム中に見つけたよい動きや声の合図などを出し合い共有した。全ての子どもがある一定の知識・技能を身に付けた上で選択・判断できるようにするためである。さらにチームで話し合う際に使うことができるように、よい動きやかけ声等の決め事の一覧表を貼ったミニホワイトボードを持たせ、その場で選択したり組み合わせたりできるようにした(資料3)。



資料3 決め事の一覧表

— 98 —

りかえりにこれまでの学びを順にふり返る様子が読み取れる（資料6）。

私がまず6月19日に初めて決めた目標は「ゴールマンがしっかりキャッチできるようにパスをする」だったけど、パスはできたけどゴールマンが上手くキャッチできるボールじゃなかった。だから、相手をねらってしっかりパスすることを意識して6月20日にやりました。また6月27日は声かけを意識することと、ボールをもらったら周りをよく見ることができました。バスケットボールの授業を通していろいろ知れてよかったです。

#### 資料6 F児のふりかえり

他にも、これまで休み時間に違う遊びをしていた子どもが「これからは休み時間にバスケットをしてみたい」とふり返ったり、「カウンターやディフェンスについてわかったので、この経験を他のスポーツに生かしていきたい」と今後の学習に意欲を高めたりしている子どももいた。1枚のワークシートにふりかえりを書き足していくため、子どもはふりかえりを書く際に前時までの学びを意識しながら書くことができた。また、日付を書き込んでいるため、どの順番でどれだけのことを学んできたかという積み上げを実感することができた。それが、休み時間の運動とのかかわり方について思いをもつことにつながったり、学んだことを違うスポーツにも生かせそうだという自信をもつことにつながったりしたのではないかと考える。

また教師から授業中に見られたよい動きや友達同士のよいかかわりを紹介し価値付けすることをやっていった。例えば、次のようなことがあった。チームで決め事を決める授業で、「兄弟チームはゲーム全体を見渡せるから、コートの外から兄弟チームがフリーになっている人の名前を呼んで教えてあげたらいいね。」と、コートの外から見ることをよさに気付いていた。そして、コートの外からの援助という形でゲームに参加している子どもが見られた。そこで、その様子を全体に紹介すると、コート外から応援したり援助したりするようなかかわり方もあるのだということを全体で共有し価値付けることができた。その後、兄弟チームができる内容を考え決め事に加えるチームが増えた。そして、ふりかえりでも「コートの外から応援をがんばることができた」や、「コートの外から動きをアドバイスすることができた」という内容をふり返る子どもが増えた。

これらのことから、このような経験をくり返していけば自分なりの運動とのかかわり方を決めることができるようになるのではないかと考えられる。

### 成果と課題

ルールの工夫を行い、どの子どもにとっても楽しむことができる教材にすることで、子どもは自分なりの目的意識をもつことができた。そして、それを学びの原動力として単元を通して動きや友達とのかかわりについて考えることができた。しかし、今回のバスケットボールの実践では、ゴールマンによる得点が多く、中学校でバスケットボールをする前段階としては物足りなさを感じた。子どもの発達段階を踏まえた上で、運動の特性や楽しさについて吟味し、どうすれば子どもがそれらを経験できるかということをさらに考えていかなければいけない。

多様な視点から根拠をもって決めるためには、基礎的な知識や見る視点を意識させることが重要である。基礎的な知識や見る視点は子どもが見つけていくとよいが、子どもが見つけられない場合は教師から与えることも必要である。そのために教師はよい動きを見逃さずに広め、その価値を理解させることが大切である。

内容だけでなく学び方についてふり返らせることは、生涯にわたって運動やスポーツに親しむ子どもを育むのに有効である。今後も引き続き「する・みる・支える・知る」の視点で運動とのかかわり方について考えさせていきたい。



## (1) 学びの原動力を形成する「決める」

4年「いざ、魔王城へ 全員でアイテムを集めながら橋を渡り切れ

～体づくり運動 多様な動きをつくる運動～」の実践から

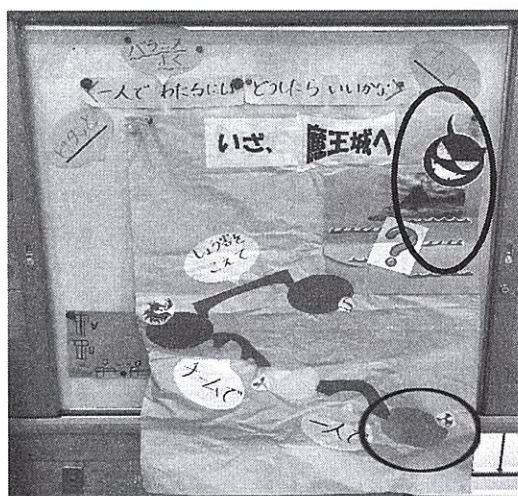
体づくり運動は、手軽な運動を行うことを通して、自己の心と体の状態に気付いたり、みんなでかかわり合ったりしながら、基本的な体の動きの幅を広げていくことができる運動である。今回の実践では、平均台の上で姿勢や方向、人数を変えながら、バランスを保つ運動を行った。平均台は、すべての子どもが成功か失敗かを明確に判断できるという特性がある。そして、「落ちたくない」という思いや、「渡りきった」という達成感を引き出すことができる。このような特性がある平均台を使うことで、子どもが「もっとやってみたい」という意欲を高め、「渡りきるために、バランス力を高めたい」という目的をもつことができると考えた。

運動との出会いである単元のはじめには、平均台を使うことを子どもには伝えず、「ピタッとバランスがとれるかな」「まっすぐ移動できるかな」という課題で授業を進めた。床では、片足立ちやV字バランスなど、バランスをとる静止した動きと、スキップやギャロップなどの移動する動きを経験させた。そして、「床では簡単にできる動きを、平均台の上でもできるかな？」と投げかけた。そうすることで、「できるか試してみたい」「難しそうだけど、やってみたい」という意欲を高めることができた。

平均台の上でも片足立ちでピタッと止まれるように、両手を横に広げたり上に伸ばしたりしながら動きを試す子どもや、飛行機のポーズで友達とバランスを崩して落ち、「難しい。」と言いつつも、友達と一緒に何度も挑戦している子どももいた。A児は、床で試したクマのように四つん這いになって歩く動き（以下、クマ歩きという）や、スキップ、ケンケンで前に進む動きなどを平均台の上でも次々に試していた。資料1は、この授業後に子どもがふり返ったものである。A児は、教師が意図したとおり、平均台の上で今まで経験したことがないような様々な動きを試したことで、平均台の上で多様な動きをすることに対して意欲を高めていることがわかる。B児は、平均台の上でバランスをとることが難しいと感じながら、もっとバランスをとれるようになりたいと、単元の目的を意識している。

- ・いつもは、平均台を使って、ただ歩くだけだったけれど、今日の体育はいつもと違って、平均台の上でバランスをとって、うしろ歩きやスキップをしたので、とても楽しくて、わくわくドキドキしました。もっといろいろな形でバランスをとってみたいです。（A児）
- ・平均台を使ってバランスをとることは意外に難しく、途中で転びかけてしまいました。今度は、もっとバランスをとれるようにしたいです。そして、難しいこともやりたいです。（B児）

資料1 A児とB児のふりかえり



資料2 学習の過程を視覚化した掲示物

全ての子どもがやってみたいと意欲を高められるように、教材との出会わせ方を工夫することで、子どもは、自分が思っていたように動けないことや、経験したことがない動きを経験するという意外な楽しさから、「こんなことができるようになりたい」と、自分なりのめざしたい姿をイメージし、単元の目的意識をもつことができた。

また、1時間目の最後には、単元を通して見通しをもたせるために、「いざ、魔王城へ 全員でアイテムを集めながら橋を渡り切れ」というストーリーを設定した。そして、資料2のような掲示物を提示した。毎時間の課題をクリアするごとにアイテムを貼り、右下のステージから右上の魔王に向かって進



んでいく過程を視覚化した。導入の授業後では、「技をクリアして魔王城へ行きたい」といったふりかえりが見られた。単元の見通しをもたせることで、目的意識をもたせることができた。

単元導入時の授業で「楽しいな」「もっとやってみよう」という意欲を高め、「こんなことができるようになりたい」という目的意識をもたせることができると、一段と難しい課題を設定しても、より「挑戦したい」という意欲を高められると考えた。そこで、チームで平均台を渡らせる授業では、平均台の上に2人の友達（以下、ナイトという）を立たせた。そして、どうすれば落ちずにすれ違い、渡りきれるかという課題を設定した。課題を説明すると、子どもは「え〜!」と言いながらも、教師の話が終わると同時に練習場所へ走り、すぐに練習をする姿が見られた。今までの学習以上に、友達と協力してバランスを保たなければいけないという難しい課題に対しても、子どもは「やってみよう」という思いが高まっていたとわかる。そして、資料3のように平均台の上だけでなく、平均台の横でも夢中になって話し合い、動きを試していた。さらに授業のみならず、休み時間や家庭でも練習する姿が見られた（資料4）。単元のはじめに、運動の特性に十分ふれることで、難しい課題を設定しても運動に主体的にかかわり、学び続けることができた。



資料3 平均台の横で動く姿

- ・今日は、家でバランスの練習をしたので、ナイト（で平均台の上に立っているとき）や、わたりきるときもバランスがとれました。最後には、Aチーム全員がクリアできたので、よかったです。（C児）
- ・授業の前にも〇〇ちゃんと練習して、ついに、2つ目の橋（平均台）を渡ることができました。（D児）

資料4 C児とD児のふりかえり

## (2) 多様な視点から根拠をもって判断する「決める」

### 4年「いざ、魔王城へ 全員でアイテムを集めながら橋を渡り切れ

#### ～体づくり運動 多様な動きをつくる運動～の実践から

運動技能や経験に差がある子どもの中で、全体で見つけた動きから自分に適した動きを選ばせ、全員に「できた」を経験させたいと考えた。そこで、チーム全員が平均台を渡るとステージをクリアし、全チームが平均台を渡るとアイテムをゲットして、次のステージに進むことができるという課題を設定した。そうすることで、子どもは、チーム全員が渡りきる必要感をもち、友達と動きを見合いながら動きを決め、平均台を渡りきることができる考えた。

授業では、友達にアドバイスをする姿が見られた。授業後のふりかえりでも、「〇〇さんが、ゆっくりすればいいよと言ってくれたから、ゆっくり渡ったら渡れました。」と友達にできない原因を見つけてもらい、ゆっくり渡るという動きを選んでいる子どもがいた。また、他チームの動きを見に行く姿も見られた。F児は、他のチームの動きを真似して、ナイトが足で輪をつくり、友達がその中をくぐって渡るという動きを決めることができた（資料5）。これらのことから、個の動きであっても、チームの課題にすることで、友達と動きを見合い、自分に適した動きを選ぶことができたことがわかった。

チームで考えたナイトが少し足を広げて平均台の上に立ち、通る人がクマ歩きをするという方法では、私はどうしても落ちてしまった。それで、他のチームのまねをして、足を大きく広げてその中にできた足の輪をくぐるという方法でうまくできました。みんなで動きを共有して課題を達成することが大事だと思いました。

資料5 F児のふりかえり



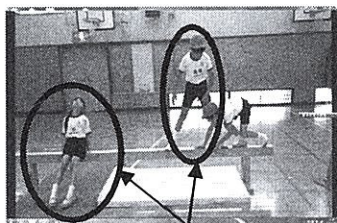
一人で平均台を渡る授業では、運動のポイントを共有し、そのポイントを意識させていくことで、バランス力を高めることができると考えた。加えて、難しい動きを全員の課題として設定することで、交流の必要性を感じ、動きのポイントを全員で見つけ、共有していくようにしようとした。そこで、前時に、難しいと子どもが感じていたクマ歩きをとり上げ、チーム全員がクマ歩きで平均台を渡りきるという課題を設定した（資料6）。子どもは、クマ歩きでよりスムーズに速く動くにはどうすればよいか試していた。その試した動きの中から、自分に適した動きを見つめることができるように、よりスムーズにすばやくクマ歩きで平均台を渡っていた子どもを紹介した。「なぜ、すばやく渡れるのか。」と教師が尋ねると、「目線は下ではなく、前を向く。（平均台の中心にある）白い線に合わせて左右のバランスをとる。」といった動きのポイントを見つけていた。見ていた子どもの中には、「私は右手右足、左手左足で手足を出していたけれど、動きの左右のバランスをとるために、左右の手足を交互に出したらいい」と友達の動きから、自分の動きをもう一度とらえ直している姿も見られた。目線と左右のバランス、手や足の動きを、バランス力を高めるときに必要なポイントと位置付け、常に子どもに意識させた。すると、前時までうまく渡ることができなかったA児が、ポイントとしてあげられた目線を意識したことで、速く渡れるようになったと自覚していた（資料7）。



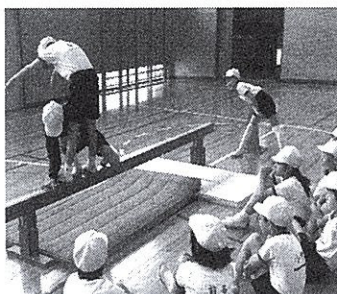
資料6 クマ歩き

私は前まで、くまの動きがスムーズにできなかったけれど、少し前の方を見たら、速くできるようになった。

資料7 A児のふりかえり



資料8 友達（ナイト）とすれ違う課題



資料9 友達と見合う場

バランス力をさらに高めるために、多様な動きを経験させたいと考えた。そこで、子どもが運動の特性に合った動きを多く見つけられる課題を設定した。そうすることで、子どもは友達と思いや考えを伝え合い、見方・考え方を広げることができると考えた。チームで平均台を渡る授業では、平均台の上にいる二人の友達（ナイト）とすれ違う課題を設定した（資料8）。すれ違うという動きには、様々な動きがあると考え、二通りの異なるすれ違い方をしなければいけないという規則を加えた。

子どもは友達と思いや考えを伝え合いながら、動きを試していたが、「（ナイトが）しゃがむと（一人目とのすれ違いは）できるけど、二人目とすれ違うとき、立っていると落ちてしまう。」と、二つのすれ違い方を見つけれない子どもが多く見られた。そこで、新しい視点を与えるために、平均台を渡りきったチームを全体場で紹介した（資料9）。そして、動きのポイントとなる手足の位置や体幹の動きを板書に位置付け、共有した。全体でできた動きを見合い、ポイントを共有したことで、子どもの見方が広が

り、さらに動きを試していた。

子どもは、多くの動きを試していたが、チーム全員が平均台を渡りきることができなかった。そこで、動きを決めた根拠を明らかにさせようと考えた。そのために、立っているナイトに触れないように、クマ歩きで渡りきったチームを全体場で紹介した。このチームに、「なぜ、この動きを選んだの？」と教師が尋ねた。すると、「人と人が接触すると、バランスを崩しやすいですね。だから、ナイトに当たらないように渡ろうと思いました。」と、根拠をもって動きを決めたことを友達に伝えていた。全体場で友達の考えにふれることで、子どもは新しい視点をもって動きを試していた。そして、全員が二通りの動きで、平均台を渡りきることができた。授業後のふりかえりでは、「このチームのナイトが（上手にバランスをとることができて）倒れないから、小さくなって歩いた」「このチームはクマ歩きが得意だか

ら、クマ歩きで歩いた」のようにチームの特徴を根拠に動きを選ぶ姿が見られた。他にも、「通る人が手や足を間に入れることができるように、(ナイトとして)足を広げて立っていた」「大股でまたぐことができるように、(ナイトとして)足を閉じて立っていた」のように友達の動きを根拠に、動きを選ぶ姿もあった。これらのことから、子どもは、試した動きの中から、根拠をもって自他の動きをとらえ直していたと考えられる。また、ナイトとして立っている動きでも、体の前後左右でバランスをとるために、手を横に広げてお尻を後ろにする子どもや、手を前に出して体を丸くする子どもなど、動きのポイントを意識し、自分の課題に適した動きを決めていた。

多様な動きを試すことができる動きを課題に設定し、動きのポイントを見つけ、めざす動きを共有させた。そうすることで、根拠を明らかにしながら、自分の課題に適した動きを決めて、解決させることができた。

### (3) 今までの学びをふり返し 未来に役立てる「決める」

#### 4年「いざ、魔王城へ 全員でアイテムを集めながら橋を渡り切れ

##### ～体づくり運動 多様な動きをつくる運動～」の実践から

学習の終わりには、ふりかえりシートに記入する時間を設けた。どんな動きで平均台を渡ることができたのか、なぜ、そのような動きに決めたのかをふり返らせた。そうすることで、学習で見つけた動きや動きのポイント、そして学習の過程を明確にしようと考えた。ふりかえりには、「〇〇ちゃんに言われ、試したらうまくいった。」「前にこの方法でしていたグループがいたから（やってみた）。実際にやってみると全員ができた。」と、友達から教えてもらったり、友達の真似をしたりしてできたという子どもが多く見られた。そして、友達から教えてもらったことや動きのポイントを、次時のはじめに全体場で紹介した。紹介することで、授業が進むにつれて友達からアドバイスをもらったり、友達の真似をしたりする子どものふりかえりが増えた。ふりかえりで子どもが見つけた学習過程を、全体場でも価値付けることで、次の学習に生かすことができたのではないかと考える。

支えるという運動とのかかわりを経験させるために、平均台の横から友達を支えてもよいことを伝えた。そして、平均台の上に立っているナイトが手や体を使って渡っている友達を支えてもよいという規則も設定した。そうすることで、H児の

コツは一方のナイトのところを渡っているときは、もう片方がサポートして助けることです。めいっばい、力をかけてあげました。

資料 10 H児のふりかえり

ように、支える楽しさを感じる子どもも見られた(資料 10)。また、新しい動きで平均台を渡り切ったときには、「お～」という声や拍手があがり、見ることを楽しんでいる子どももいた。課題に向かってチームで様々な動きを試すときに、支える視点やみる視点を教師が与えることで、子どもは運動と様々なかかわり方をすることができた。

### 成果と課題

子どもが運動と出会ったときに教材との出会わせ方を工夫し、今までとは異なる視点を与えることで、運動の特性にふれ、意欲を高め、目的意識をもつことができた。また、目的意識をもつことができると、運動の特性をふまえた難しい課題を設定しても、子どもはさらに主体的に運動に取り組み、様々な動きを試すことがわかった。自分の課題に適した動きを行っている子どもを全体場で紹介し、動きのポイントを共有し、広げ、決めた根拠を明確にすることは、子どもが動きを決めるために有効な手だてであった。友達と話し合い、見合いながら、運動を試し、思いや考えを伝え合わせることで、子どもは見方・考え方を広げ、自分の課題に適した動きを選んでいった。学習をくり返していく過程で様々な場を設定し、運動の多様なかかわり方を体験させることができた。今後は、学習過程や運動とのかかわり方を分析できるような視点を与え、ふり返らせるとともに、価値付け、全体に広げていきたい。



## (1) 学びの原動力を形成する「決める」

## 1年「〇〇ランドでだいぼうけん！（表現リズム遊び）」の実践から

表現リズム遊びの領域は、身近な題材の特徴をとらえてそのものになりきって全身の動きで表現したり、軽快なリズムの音楽に乗って踊ったりする楽しさにふれることのできる運動遊びである。また、友達と様々な動きを見つけて踊ったり、みんなで調子を合わせて踊ったりする楽しさにふれることのできる運動遊びともいえる。これらの運動の特性にふれ、運動の魅力を感じ、主体的に運動に取り組むことができるように、今回の実践では「〇〇ランドでだいぼうけん！」と題して、リズム遊びと表現遊びを組み合わせた単元計画を考えた。

リズム遊びを単元計画に取り入れたのは、運動会の際に行ったダンスに対して、意欲的に取り組んでいる子どもが多く、運動会が終わった後でも、教室で音楽に乗って踊る様子が見られたからである。リズム遊びを取り入れることで、恥ずかしがらずに心身を解放して、より運動に主体的に取り組むことができると考えた。リズム遊びでは、軽快で弾めるようなややテンポの速い曲である「Everybody Jam!」（スキヤットマン・ジョン）を選曲し、毎時間の授業の初め（1時間目だけ最後）に1曲、止まることなく踊りきるようにした。この曲に

さいごにしたんすは、みんなそれぞれちがったり、いっしょだったり、いろいろなたんすがあつて たのしくなりました。おどるとき きんちょうしました。

資料1 A児のふりかえり

とくに（のりのりダンスのときにやった）ぞうやたこやねこが たのしかったです。いちばん たのしかったのは、たこです。しゅーとう によろよが たのしかったです。

資料2 B児の日記

表現遊びの領域では、恥ずかしいという思いだけでなく、どう動いていいのかわからないという戸惑いから動けない子どももいる。そこで表現遊びの導入では、どの子どもも動きをイメージして楽しく動くことができるように、手遊びを行ってから全身を使った表現遊びへと発展させていくことを考えた。

今回実践した手遊びは「1・2・さんぽ」、「お寺のおしょうさん」、「さようなら こんにちは」の三つである。どれも座って、全員で歌いながら手遊びを何度か行ったあとに、立って全身を使い、その手遊びの動きを表現するという流れで行った。子どもは手を動かすことによって、全身の動きをイメージすることができ、全員が動くことを楽しみ続けることができた。また、教師もいっしょに動き、動き方がわからなかったら真似をするように声かけをした。その中に、教師の声かけによって表現遊びにつながる要素を取り入れた。「お寺のおしょうさん」では、「かぼちゃの種をまきました。芽が出て、膨らんで…」と続くが、その部分を「すいかの種をまきました。つるが伸びて、大きな大きなすいかができて…」と変えたり、教室で育てているあさがおをイメージさせて「小さなあさがおの種をまきました。しばらくして、2枚の葉っぱが出て…きれいな花が咲いたよ。」と変えたりした。その授業のふりかえりから、C児はすいかを、D児はあさがおを表現することを楽しんでいたことがわかる（資料3）。教師の声かけに

おてらのおしょうさんを「すいかばん」でやったのが たのしかったです。あと、1・2・さんぽで いわになったのが たのしかったです。また やりたいなと おもいました。こんにちは、さようならが たのしかったです。

おてらのおしょうさんの あさがおのやつが たのしかったです。またやりたいです。あせを いっぱいかきました。うれしかったです。1・2・さんぽのゲームでは いろいろなポーズをしたり、いろいろななたちもありました。たのしかったです。

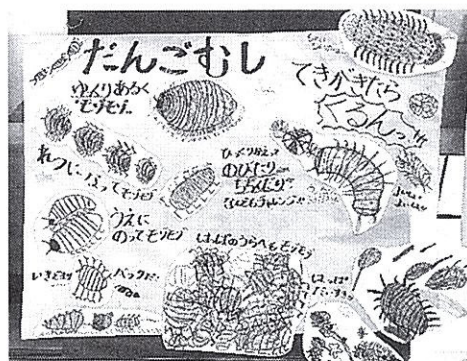
資料3 C児（上）とD児（下）のふりかえり

よって、子どもは自分の頭の中にあるイメージを即興的に体で表現することを楽しんでいた。このように運動との出会わせ方を工夫することで、全身で表現する楽しさにふれることができ、その楽しさを学びの原動力として、単元を通して運動に夢中になって取り組む姿が多く見られた。

## (2) 多様な視点から根拠をもって判断する「決める」

### 1年「〇〇ランドでだいぼうけん！（表現リズム遊び）」の実践から

表現遊びの題材は動物（ぞう、ねこ、たこ）と虫（チョウ、ダンゴムシ、バッタ）の六つの生き物を扱うこととした。これらの題材を選んだのは、題材の特徴に教師がねらう動きが含まれていることや六つの生き物を扱うことで多様な動きを経験させたいという意図からである。これらの六つの生き物のイメージをふくらませ、特徴をとらえることができるように、写真や映像を見せたり、実際に捕まえて観察したりする時間を設定した。さらに、自分が気に入った動きを絵に表し、どのような動きがあったか、どのような動きがお気に入りか共有した（資料4）。授業でその生き物になりきる前に、資料4のような絵を見せた。すると、「こんな動きがあるね。」「この動きをやりたい。」とこれから表現する題材の動きを十分にイメージするとともに、動きのポイントをとらえることができた。資料5は虫になりきった授業のA児のふりかえりである。A児はチョウを表現することは、「うでをおおきくうごかす」とふり返っている。これらのことから、意図的に題材を選び、題材の特徴をとらえてイメージをふくらませることで、動きのポイントをとらえることができ、教師がねらう動きを引き出すことができた。



資料4 子どもがかいた絵

チョウの とぶところがきれいだったから（お気に入りの虫では）チョウを えらびました。とぶところがいいねと いわれました。（こつは）うでをおおきくうごかします。と（友達に）いいました。とても おもしろかったです。とても たいいくをすきになりました。

資料5 A児のふりかえり

さらに、全身を使った多様な動きを経験させるために、教師の声かけを工夫した。「大変、人間につかまりそうだ！ダンゴムシはどうなるかな？」のような場面を急変させる声かけや、「ダンゴムシはどんなふうに歩くかな？もぞもぞ歩いてたよ。」のような動きの手がかりとなる声かけをした。

チョウを表現したとき、教師は資料6のような声かけをした。資料6①の声かけを教師がしたとき、子どもはチョウの羽根を表すために、腕をしっかりと伸ばして、上下に大きく動かしていた。③の「強い風」が吹いたときでも、①と同じように腕をしっかりと伸ばして①よりも速く腕を動かしていた。速く動かしても、その動きは小さくなることなく、腕を伸ばして大きく上下に動かしていた。このように、同じ「飛ぶ」という動きでも場面が急変するような声かけによって、速さを変えた動きを経験させることができた。

また、バッタを表現したとき、教師は資料7のような声かけをした。資料7①の「ピョンピョン」という小さいジャンプをくり返す声かけを教師がしたとき、B児はしゃがんだ状態から、すぐにジャンプするのではなく、一旦、足に力を込める仕草をしてからジャンプしてい

- ①おいしい蜜をさがすよ。
- ②いろいろな花に止まってみよう。
- ③強い風が吹いてきちゃった！
- ④おなかのすいたから、蜜のところに行こうかな。ストローはどうやっておろそうかな。
- ⑤新しい花へ行こう。

資料6 チョウになりきったときの教師の声かけ

- ①バッタに変身して好きなところにお散歩しよう。ピョンピョン。
- ②みんなでポップコーンみたいにはねるぞ！
- ③草を食べよう。
- ④さあ、大人になって羽が生えたよ。次は勢いをつけて大ジャンプだ。

資料7 バッタになりきったときの教師の声かけ



バッタのすきなところはとぶところ  
です。そして、たべることです。  
(友達が見つけてくれた) ○○が  
いい、のところはひざです。たち  
こつ(動きのこつ)は、とぶまえは  
ひざをまげてからとびます。

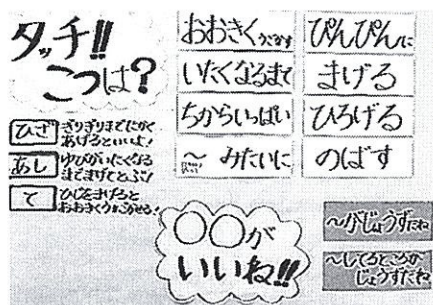
資料8 虫になりきった授業の  
B児のふりかえり

た。B児のふりかえりからも、バッタの動きのポイントを意識していることがわかる(資料8)。④の大ジャンプのところでは、「ジャー——ンブ!」のように長さを変えて声かけをすると、それに合わせてジャンプで移動する距離を変えていた。また「ピョンピョン」というくり返し跳ぶ小さいジャンプでは、手は大きく上に伸ばして前足を表現しており、大ジャンプでは腕をうしろへまっすぐに伸ばして動かし、羽を表現していた。教師の声かけによって、B児がとらえたバッタの跳び方の動きの違いを、足や腕の使い方、跳ぶ距離など多様な視点で考えていたことがわかる。

このような子どもの動きやふりかえりから、教師の声かけによって題材の特徴をとらえた多様な動きを引き出すことができたといえる。また、声かけの仕方を工夫することで、教師がねらう全身を使った動きを引き出すこともできた。これらのことから、教師の声かけを工夫することは有効な手だてであったと考えられる。

それぞれの題材になりきって多様な動きを経験した後は、自分のお気に入りの題材を決め、その題材で表現したい動きを選び、友達と見合う活動を行った。見合うことで、それぞれの題材の動きを広げることができるだろう。さらに、見合った後に、友達のよいところを伝えたり、友達から動きのこつを聞いたりすることで自分の表現に取り入れることができ、動きが深まると考えたからである。

単元を通して、動きを見合うときは何を見るのかが明確になるように、見る友達を一人に



資料9 見合う活動で使った言葉

絞り、動きがよかった体の部分に触れる(タッチする)ことにした。また、何がよかったのかを伝えることができるように「○○がいいね」という合言葉を使うようにさせた。加えて、友達の動きを自分の動きに生かすことができるように、タッチした後に「こつは?」と尋ねるようにさせた。それを「タッチこつは?」という合言葉とした。この見合う活動で、伝え合うときに使った言葉を共有し、積み重ねたものを掲示しておくことで、その中から自分に合う言葉を選んで、どの子どもも伝え合うことができるようにした

(資料9)。見合う活動を通して、E児は友達の動きを自分の表現に生かすことができていた。E児はF児のチョウの表現を見て、「チョウがひらひら飛んでいるみたいでよかったよ。」と伝え、手首に触れ「タッチこつは?」と尋ねた。それに対してF児は、腕を動かしながら「こんなふうに(手首を振って)腕を動かすといいよ。」と伝えていた。するとE児は「そうか! 手首から動かせばいいんだ!」とひらひら跳んでいる感じを表現するには、手首から動かせばいいと、イメージと動きを結び付けて根拠をもって考えることができていた。その後、E児は手首から動かす動きをチョウの表現に取り入れていた。E児のほかにも「○○ちゃんのダンゴムシの真似をしました。背中がよかったです。」や「○○くんのダンゴムシがころがっていておもしろかったので真似しました。」のように、友達のよい動きを自分の表現に生かしている子どもがいた。これらのことから、友達と見合い、よい動きや動きのこつを伝え合う活動を取り入れることで多様な友達の考えにふれることができ、根拠をもって動きを決め、深めることができた。

さらに、「タッチこつは?」という活動では、自分の体の動かし方をとらえることができるという側面もあった。子どもは夢中になると思いのまま動きを決めて試すことが多いが、どのような動かし方のこつがあるのか友達に伝えることで、自分の動きをとらえ直すことができた。単元のはじめは「タッチこつは?」と聞かれたときに「わからない」と答える子どもが多かったが、学習が進むにつれて「痛くなるまで足や手を伸ばすよ。」や「こつは大きく膝

を動かして曲げたり伸ばしたりして、一生懸命に体を動かすこと。」などと答えられる子どもが増えた。自分の体の動かし方をとらえ直していくことは、知識及び技能を身に付けることにつながる。動きのこつを伝え合う活動は、伝える子どもにとっても大きな学びがあった。

### (3) 今までの学びをふりかえり 未来に役立てる「決める」

#### 1年「〇〇ランドでだいぼうけん! (表現リズム遊び)」の実践から

今回の実践では、運動とのかかわり方について、運動を行うだけではなく、みる、教えるという活動を設定し、運動との多様なかかわり方を体験させようとした。虫になりきった授業をふり返る場面では、教師は「どんなお友達の真似をしたのかな?」と尋ねた(資料10)。これらの発言から、友達の動きを自分の表現に取り入れていることがわかり、みることで学習を深めることができたと考えられる。しかし、教師はその子どもの発言を価値付けることなく、授業のまとめをした。ここで「みることで多くのことを学べたね。」という価値付けや、さらに、「みせることで自分だけではなく、友達の動きまで上手にすることができたね。」という価値付けを行うこともできたが、それが不十分であった。他にもK児やL児は教えるという運動とのかかわり方を体験していた。K児は授業後の日記で「ペアが そくてんをおしえて といったから ぼくはおしえてあげたよ。そくてんをおしえて といってくれたこがいて うれしかったよ。」と記述している。L児は「…(中略) ひこうきのうごきと チョウのうごきが おなじだったから、チョウに にていないふうに ひこうきをやりました。チョウも ちがうふうに やりました。ちがうふうにできてうれしかったです。そして、ペアのこにも おしえました。」とふり返っている。これらの記述から、K児もL児も運動をする楽しさだけではなく、運動を教える楽しさを実感していることがわかる。

教師：どんなお友達の真似をしたかな?

B児：〇〇くんの真似をしました。ダンゴムシのもぞもぞ歩くところです。

G児：チョウの羽を大きく動かすところを真似しました。

H児：〇〇さんの真似をしました。バッタでジャンプしたらうちをしました。

I児：〇〇ちゃんのダンゴムシの真似をしました。せなかがよかったです。

J児：〇〇くんのダンゴムシがころがっていておもしろかったので真似しました。

教師：うれしい楽しいむしむしランドにできたかな?

資料10 ふりかえりの場面での授業記録

今回の実践では、運動との多様なかかわりをしている子どもが多くいたが、それを見取り、効果的に価値付けることができなかった。もし価値付けることができていたなら、今後の学習でも見合うことや教え合うことを取り入れていこう、という意識をもたせることができたと考えられる。

### 成果と課題

運動の特性にふれさせるために、子どもの実態を踏まえて、題材を選んだり運動と出合わせたりすることで、子どもは目的を決め、主体的に運動に取り組んでいくことがわかった。

運動に夢中になった子どもは、様々な動きを試していた。その中で教師がねらっている動きに近づけることができるようにポイントを整理したり、声かけをしたりすることはとても有効な手だてであった。また、全体で多様な動きを経験することで、動きが広がり自分に適した動きを選ぶこともできた。そして、友達と動きを見合い、伝え合う活動を取り入れることで、動きをより深めていくことができた。

様々な活動を取り入れることで、運動との多様なかかわりを経験させることができた。しかし、経験するだけでは、次の学習や未来に役立てるとはいえない。次の学習や未来に役立てるためには、多様なかかわり方を体験している様子を見取り、それらのよさを価値付け、子どもとともに共有することが重要となる。今後は今回の実践で足りなかったことを整理し、これからの実践に生かすことで体育科における「よりよい未来を志向する子」を育てていきたい。