

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習
～自己有用感の向上を目指して～

目次

1	主題設定の理由	1
(1)	学習指導要領から	1
(2)	児童の実態から	1
2	研究の概要について	2
(1)	研究主題について	2
(2)	研究の視点及び構想	2
3	研究の実際	2
	単元「器械運動：マット運動」	
(1)	視点1 単元デザインの工夫	2
(2)	視点2 教材，場づくり・教具の工夫	3
(3)	視点3 課題解決学習の工夫	4
(4)	視点4 学び合う場の工夫	5
(5)	取組の検証	6
4	児童の変容とまとめ	7
(1)	児童の変容	7
(2)	まとめ	7
	参考文献	7

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習

～ 5 年生 走り高跳びの実践を通して～

1 主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

学習指導要領等の枠組が見直され、求められる資質・能力として「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」の育成が重視されている。これらは、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上での柱である。体育科改定の要点では、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点が重視されている。また、体験的な活動を重視し、「する・みる・支える・知る」といったスポーツとの多様な関わり方や保健の技能について内容が改善されている。また、体力や技能の程度、年齢や性別及び障がいの有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方が共有できるよう配慮されている。

体育科においては、課題解決的な学習過程を充実させることが大切にされている。また、その際には、単元や題材などのまとまりを意識すること、深い学びの実現に向けて、見方・考え方を働かせることが求められている。

これらのことを鑑み、本研究では、「単元や題材など内容や時間のまとまりを意識すること(単元デザイン)」、「『見方・考え方』を働かせること」に重点を置くこととした。

(2) 児童の実態から(本学級 第5学年 男子21人 女子21人 計42人)

※特別支援学級交流児童含む

実践前に実施した実態調査によると、本学級においては、8割以上の児童が体育の学習を肯定的にとらえており、楽しく学習している一方で、高跳びに対する好意度については約半数の児童が否定的な回答を示した(資料1)。主な理由としては、ひもが痛い、引っかかって転ぶと痛い、着地が怖い等があげられた。これまでの学習状況としては、3年時に高跳びの学習は経験しているものの、事前調査(資料2)の結果、3歩の助走からゴム紐を跳び越えることは概ねできているが、数名の児童については助走の足の運びやはさみ跳びの足の動きに課題が見られた。このコロナ禍の影響で、運動習慣や運動経験は全体的に減っている。運動全般に苦手意識をもっている児童や粘り強く課題解決に取り組むことが苦手な児童もいるため、苦手意識や恐怖心を和らげる教材や教具を用意しておくことや、個別の対応が必要であると考えた。また、主体的・対話的で深い学びの視点から学びの状況を見ると、自分の課題や興味に応じて運動の場を選ぶなど、主体的な姿がある一方で、友達のよい動きを見付けたり、考えを伝えたりすることについてはあまりできていない。対話や交流の場面を多く設定し、協働的な学習の喜び等を実感させる活動が必要であると考えた。

2 研究の概要

(1) 研究主題について

【研究主題】

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習
～5年生 走り高跳びの実践を通して～

(2) 研究の視点及び構想（資料3）

新学習指導要領では、体育の見方・考え方を働かせ、生涯にわたる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を目標としている。「運動の楽しさや喜び」については、高田典衛氏（元横浜国立大教授）の「楽しさ4原則」をもとに、下記の4つをとらえている。その上で、学習指導要領解説で明確にされた学習内容を整理し、「いつ」「何を」「どのように」指導するのか、学習計画・評価計画の中に明記することで、指導者が確実にその内容を指導するようになり、児童の学習内容の定着へつながると考える。つまり、児童が運動の特性により深く触れ、主体的な課題解決学習に取り組み、豊かに関わり合うことで、運動が「できる」という楽しさや喜びだけでなく、「運動の行い方が分かる」「仲間と関わる」など、運動を通した様々な楽しさや喜びがあることに気付く姿だととらえる。

分かる楽しさ

こつ・ポイント

できる楽しさ

動きの高まり・記録の伸び

体を動かす楽しさ

心地よさ

ふれあう楽しさ

仲間との関わり

3 研究の実際

(1) 視点1 単元デザインの工夫

目の前の児童の実態に即して、指導者が意図やねらいをもって、ひとまとまりの学習を生み出す授業づくりのことを「単元デザイン」ととらえる。

【手順】

① 3つの視点を出発点とした単元のゴールの姿の設定

「児童の実態」「教師の願い」「教材の特性」の3つの視点から単元の構想を始める。

② 身に付けさせたい学習内容の明確化と学習課題の設定

小学校学習指導要領解説体育編の例示から、当該学年で指導する3つの資質・能力を整理し、まとめることで、単元の中心的な学習課題を設定し、児童の能動的な学びを実現するようにする。

③ 単元全体を見通した学習の過程（指導計画・評価計画）の構想

身に付けさせたい学習内容と児童の実態から、本単元で指導する「技能のこつやポイント」（「技能の視点」）等をより具体的に書き出し、単元の中で「いつ」「何を」「どのように」指導するのかを考えて、学習過程を構想する。

④ 単元計画表の作成

児童自身が、単元における自らの学びの姿をイメージし、共有できるようにするために、単元計画表を作成する。

上記の手順で単元デザインを考え、本単元では、資料4の単元計画を児童に提示し、学習を行った。単元を通した学習課題として「いろいろな練習の場にチャレンジし、より高く跳ぶためのポイントを見付け、〇〇〇〇ンピックを楽しもう」という課題を提示することで、学習する目的を明確にするとともに、単元を通して児童がモチベーションを持続できるようにした。

単元前半では、高跳びの局面（「助走」「跳躍動作」「着地」）に絞ってこつやポイントを見付けさせ、グループで課題を解決するための練習の場を設定した。単元後半では、個人の課題に応じて場を選び活動できるようにした。

技能の定着を図るとともに、記録の変容を確かめるために、毎時間「測定タイム（記録測定）」を設けた。毎時間の跳んだ高さを測定することで伸びを数値化し、より主体的な課題解決学習を展開できるようにした。また、45分の中の比較的早い時間に指導場面を位置付けることで、発見した運動のこつやポイントを生かして、児童同士が関わり合いながら学習をより深めていくことができるようにした。

（2）視点2 教材、場づくり・教具の工夫

〔教材、場づくり・教具のポイント〕

運動の特性、児童の実態、身に付けさせたい学習内容から、その学習内容をより効果的に身に付けさせることができるような、必然性のある教材、場づくり・教具を工夫する。また、運動に対して苦手意識をもっている児童に十分に配慮し、意欲的に運動に取り組めるような教材、場づくり・教具を工夫する。

- ① 「スイッチオンタイム」の設定
- ② 自分の課題に応じた場の選択
- ③ どの子も安心して楽しめる場や教具の工夫

① 「スイッチオンタイム」の設定

「スイッチオンタイム」で行う運動は、「体ほぐしの運動」の趣旨に沿った運動であり、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことにより、自分や仲間の体の状態に気付き、体の調子を整えたり、仲間と交流したりする運動である。「心も体もスイッチオン」を合言葉に、主運動に入る前に運動の心地よさを体感させ、苦手意識をもつ児童を運動に引き込むための手段とするとともに、和やかな雰囲気をつくり、活発な主運動へとつなげていくことを目的に設定している。本単元でも毎時間の授業の初めに位置付け、誰にでもでき、主運動につながるような易しい運動の場を6つ用意した。スイッチオンタイムに取り組みせることで、走り高跳びの動きづくりにもつなげていった（資料5）。

② 自分の課題に応じた場の選択

単元前半では、6つのチームごとに練習の場を用意した。技のこつやポイントを見つけ、自己の課題を解決するために、少人数でくり返し練習できる場を設定した。単元後半では、自分の課題に応じて場や教具を選び、課題解決に取り組むことがで

きるようにした。同じ課題をもった仲間と学び合いながら学びを深める場を設定した（資料6）。

③ どの子も安心して楽しめる場や教具の工夫

本單元では、運動が得意な児童もそうでない児童も意欲的に学習に参加できるようにするために、異質グループでチームを編成した。練習の場の中に「アドバイスする人が立つ位置」を設け、アドバイスする視点と場を明確にすることで、関わり合いの活性化を図り、楽しく学び合えるようにした。

また、走り高跳びに対して苦手意識の強い児童が安心して練習に取り組むことができるよう、実態に合った教具作りを行った。少人数グループで同時に学習を進められる場を保障し、運動量を確保するとともに、活動場面だけでなく、準備や片付けも安全に行えるよう配慮した（資料7）。

（3）視点3 課題解決学習の工夫

① 児童の「なぜ」「おそらく」（疑問や予想）が生まれる導入の工夫

課題解決に向けて、児童が主体的に学びに向かうことができるよう、児童が発する疑問や困り、つぶやきを拾い、それを生かして学習を方向付けながら本時の学習課題を設定する。

② 児童の「分かった」「やってみよう」（納得や挑戦）が生まれる指導場面の設定

教師から児童に学習内容にかかわる情報を伝える行動ではあるが、教師側からの一方的な伝達（※いわゆる直接指導）ではなく、課題解決学習の中の児童と関わり合う場面（双方向からの情報交流）で、児童から運動のこつやポイントを引き出し、全体で共有していく指導である。

③ 児童の「分かった」「できた」「もっと」（達成感や更なる意欲）を生み出す学習カードの活用

授業の終末に学習のまとめやふり返りの場面を設定し、学習カードに記録させる。本時の学習で「何ができるようになったか」「何ができなかったか」を児童自身に自覚させることで、次時に向けての新たな問いや課題を明確にしていく。

① 児童の「なぜ」「おそらく」（疑問や予想）が生まれる導入の工夫

児童が「問い」をもって、主体的に学習に取り組めるようにするため、導入場面で児童の知的好奇心や興味・関心を高めていく（資料8）。そのため、前時までの児童の姿や学習カードの記述等を参考にし、児童の実態に合った学習課題を設定していった。第4時では、「振り上げ足はひもを越えても、その後の足が引っかかってしまう」という児童のつぶやきを拾い、「踏み切った足は空中でどのように動かせばいいだろう」という学習課題を設定した。その際、ペアやチームで考え（予想）を出し合わせることで、児童が問いを自分ごととしてとらえ、より主体的・意欲的に学習へ取り組めるように促した。

② 児童の「分かった」「やってみよう」（納得や挑戦）が生まれる指導場面の設定

第3時では、「リズムカルな助走」について学習を深めていった。指導場面（資料9）では、教師が一方的に教え込むのではなく、児童の気付きやつぶやきからこつやポイントを引き出し、学級全体で共有することを大切にした。児童は助走の歩幅

やスピードに着目し、力強い踏み切りにつなげるための効果的な助走の仕方について考えた。「歩幅」「スピードの変化」に焦点を当てることで、見ていた児童からは、「力強く踏み切るために『初めの2歩は大幅でゆっくり』『最後の3歩は小さな歩幅で』タイミングを合わせる」という気付きが出てきた。

このように、児童が抱える疑問や困りの状況を教師が把握し、1単位時間の学習過程の早い段階で指導場面を設定することで、課題の焦点化・可視化・共有化を図った。そこから児童の「分かった」「やってみよう」を生み出し、児童が主体的に課題の解決に取り組めるようにした。

③ 児童の「分かった」「できた」「もっと」（達成感や更なる意欲）を生み出す学習カードの活用

学習カード（資料10）の活用では、自分の運動課題からめあてを考えもつようにした。学習のふり返りでは、「分かったこと・できたこと」に加え、「困っていること・自分の課題」を記入させることで、次時のめあての設定につながるようにし、児童の課題解決力を高めていった。また、教師も学習カードに目を通し、認め・励ますことで、次の学習の意欲へとつながるようにした。

（4）視点4 学び合う場の工夫

① 学習過程の中に学び合う場を意図的に設定する

導入 → (ア) 「めあての確認をし合う時間」の設定（課題の共有）

展開 { (イ) 指導場面における伝え合う視点の焦点化・可視化・共有化
(ICTやイメージ言葉、発見ボードの活用)
(ウ) 「伝え合い」を意図したグループ学習の展開

整理 → (エ) できたことや次時への課題を整理する「ふり返りタイム」の設定

② イメージ言葉・発見ボードの活用

③ ICTの効果的活用

① 学習過程の中に学び合う場を意図的に設定する

児童が自分の課題解決や本時のめあてを解決していく手立てとして、1単位時間の学習過程の中に学び合う場を意図的に設定した（資料11）。児童同士の関わり合いや言語活動の充実を図ることで、運動への意欲を高め、児童自らが運動のこつやポイントに気付くことができるようにした。

② イメージ言葉・発見ボードの活用

〔イメージ言葉（イメージしやすい言葉・音等）の活用〕

技能のこつやポイントについて、児童が気付いた動きの様子を表す言葉を「イメージ言葉」として学級全体で共有した。「イメージ言葉」とは、動きのこつやポイント等を児童同士がアドバイスし合う場面で活用しやすいよう、オノマトペ等を用いながら短く分かりやすくまとめた言葉のことである。授業の中で気付いた「初めの2歩は大幅でゆっくり」「最後の3歩は小さな歩幅で」という動きの様子に対して、児童は「いーちにー、いちにっさん!」「足裏バンッ」という短い言葉（イメージ言葉）で共有し、グループでの練習や学び合いに活用していた。

〔発見ボードの活用〕

児童が気付いた技能のこつやポイントを「発見ボード」（資料12）にまとめて

いき、いつでも共有できるようにした。児童から引き出したイメージ言葉を可視化し、提示することにより、児童は学習中に確認したり、学び合いの中で指し示しながら活用したりすることができた。

③ ICTの効果的活用

学び合いを活性化し、児童一人一人の「深い学び」につなげるために、ICTを効果的に活用する。活用場面については、児童の発達段階や目的を考えて以下のように設定し、豊かな関わり合いの充実を図る。

- (ア) よい動きのこつやポイントを全体で焦点化・共有化するためのツール
- (イ) 自分自身の動きを確認するためのツール

(ア) よい動きのこつやポイントを全体で焦点化・共有化するためのツール

指導場面において、ICTを活用した。「スロー再生」や「コマ送り再生」でくり返し動きを見ることで、よい動きのこつやポイントを焦点化し、視覚的に共有しやすくした（資料13）。陸上運動では、模範試技だけでは一瞬の動きをとらえることが難しいため、これらの再生機能を使うことで、手の付き方や足を開くタイミング等、細かい部分まで確認していった。その際、引き出されたこつやポイントは「イメージ言葉」に整理し「発見ボード」に提示することで、その後の学び合いで積極的に活用できるようにした。

(イ) 自分自身の動きを確認するためのツール

グループ学習において、タブレット型PCの「追っかけ再生」を活用して自分たちの動きを確認し合う時間と場の設定を行った（資料13）。撮影した動きが遅れて再生される機能を用いて、運動に取り組んだ後、自分自身の動きを即座に確認し、改善点を知り、再度挑戦できるようにした。

(5) 取組の検証

【成果】

- ・児童の実態を出発点に授業づくりに取り組んだことで、児童のつまずきや願い等を予想することができ、効果的で必然性のある教材や教具・場づくりの準備をすることができた。
- ・一人一人の課題解決の場を保障したり、学習カードを活用して毎時間個人のめあてを設定させたりしたことで、児童の課題解決欲求が高まり、主体的な活動につながった。また、学習過程の中に児童同士が互いに学び合える場を意図的に設定し、ICTを効果的に活用したことで対話も広がり、児童一人一人の「分かった」「できた」につながった。

【課題】

- ・一人一人の課題解決に適した場や教具の準備についてはまだまだ改善すべき点が多かった。
- ・運動に夢中になるあまり、児童同士のアドバイスが疎かになる場面もあった。対話の必然性のある場やルールの工夫が必要だった。

7 児童の変容とまとめ

(1) 児童の変容

資料14は、本実践前に計測した「初めの記録」と実践中の「最高記録」を比較したものである。平均値は75.7cmから86.2cmに上昇していた。また、児童の記録の伸び幅の割合を示した資料15からも分かるように、90%以上の児童に記録の伸びが見られた。

資料16は、本実践の前後で実施した「体育授業アンケート」の結果を比較したものである。「②」や「③」の結果から、実践後は実践前の数値を上回り、90%以上の児童がめあてをもって学習に取り組み、「こうすればできる・やりかたが分かった」という学びの経験をすることができている。つまり、児童の実態に即した単元デザインを構想し、必要な教材、場づくり・教具の工夫をするとともに、児童が主体的に取り組める課題解決学習を工夫することにより、より多くの児童が「分かる喜び」や「できる喜び」を味わうことができていると推察される。

また、「④」「⑤」「⑥」「⑦」の項目においても、実践後は実践前の数値を大きく上回る結果となり、実践前に比べて児童同士の学び合いが活発に行われ、それが役立つと感じている児童が多くなっていることが分かる。つまり、学習過程の中に意図的に学び合う場を設定したり、学習形態を工夫したりしたことで、児童同士の学び合いが活性化し、その有用性を実感する児童が増えていると推察される。

「①」の項目に着目すると、走り高跳びに対する好意度は実践前に比べて大幅に増加し、90%に達している。これは、「②」～「⑦」の項目の数値の変化に表れているように、4つの視点に基づいて体育の授業づくりを行ったことで、より多くの児童が運動の楽しさや喜びを味わうことができていると考えられる。

(2) まとめ

運動が苦手な児童が体育の授業を楽しんで取り組めるよう日々の授業実践に励んでいる。アンケート結果からも児童の意識面の変容が見て取れ、効果のあった取組は今後も継続して行い、生涯スポーツへとつなげていきたい。

また、仲間とともに協働的に課題解決学習に取り組む機会を意図的に設定することで、たくさんの「分かった」「できた」を児童に経験させることができ、運動そのものを楽しむ素地が培われていることが実感できた。今後も、一人でも多くの児童が運動の楽しさや喜びに触れられるよう、授業改善に励んでいきたい。

参考文献

- ・小学校学習指導要領・体育編（2017，文部科学省）
- ・小学校体育「まるわかりハンドブック」（文部科学省：HPより）
- ・小学校体育指導の手引（2020，熊本県教育委員会）
- ・体育授業を観察評価する（2003，高橋健夫，明和出版）
- ・評価と学習カード 体育科（2003，渡邊彰・細江文利・池田延行，小学館）
- ・評価基準の作成，評価方法等の工夫改善のための参考資料（2011，文部科学省 国立教育政策研究所）
- ・体育の教材を創る－運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて－（2012，大修館書店）
- ・小学校体育 これだけは知っておきたい 新「体育授業」の基本（2019，白旗和也）

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習
～自己有用感の向上を目指して～

資料編

目次

資料 1	実態調査の結果（本単元の学習に関する意識の状況）	1
資料 2	実態調査の結果（本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況）	1
資料 3	研究の視点及び構想	2
資料 4	児童へ提示した単元計画表	3
資料 5	スイッチオンタイムの6つの場	4
資料 6	単元後半の課題別学習の様子	4
資料 7	児童の実態と安全面に配慮した教具	5
資料 8	導入場面の様子	5
資料 9	1 単位時間における指導場面の設定	6
資料 10	児童の学習カード	7
資料 11	学び合いを活性化させる意図的な時間と場の設定	7
資料 12	本実践で活用した発見ボード	8
資料 13	ICT の効果的活用例	8
資料 14	児童の記録の変容	9
資料 15	記録の伸び幅の割合	9
資料 16	児童の変容（アンケート調査より）	9

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習
～ 5 年生走り高跳びの実践を通して～

資料編

資料 1

実態調査の結果（本単元の学習の関する意識の状況）

■本単元の学習に関する意識の状況

（在籍 42 人中 40 人回答）

調査内容		はい	いいえ	
高跳びは好きですか。		21 人	19 人	
はいに対する理由	いいえに対する理由			
・跳ぶことが好き ・なわとびが好き ・体育が好き ・新記録が出たら嬉しい ・コツをつかむのが楽しい	・跳ぶことが苦手 ・体育が嫌い ・ひもが痛い ・引っかかって転ぶと痛い ・着地がこわい			
調査内容	よく	まあまあ	あまり	ない
いろいろな場から、自分の課題に合った場を選ぶことができていると思う。	18	19	3	0
友達のよい動きを見付けたり、考えたことを伝えたりすることができていると思う。	9	26	4	1
「こうすればできる!」とか、「やりかたがわかった!!」と思ったことがある。	23	14	2	1

資料 2

実態調査の結果（本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況）

■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況

（在籍 42 人中 40 人を調査）

・走り高跳びの学習状況として、3 年時に高跳びの学習は経験している。本年度の体力テストの結果から、走力や跳力の個人差は大きく、自在に体を動かせない児童もいる。

調査内容	概ね(6 割～8 割程度)	十分(8 割以上)
踏み切り足を決めて、3 歩で調子よく助走することができる。	7 人	22 人
踏み切った後、振り上げ足を高く上げて高く跳ぶことができる。	22 人	13 人
膝を柔らかく曲げて、足から着地することができる。	10 人	30 人

資料 3

研究の視点及び構想

研究構想図

学校教育目標

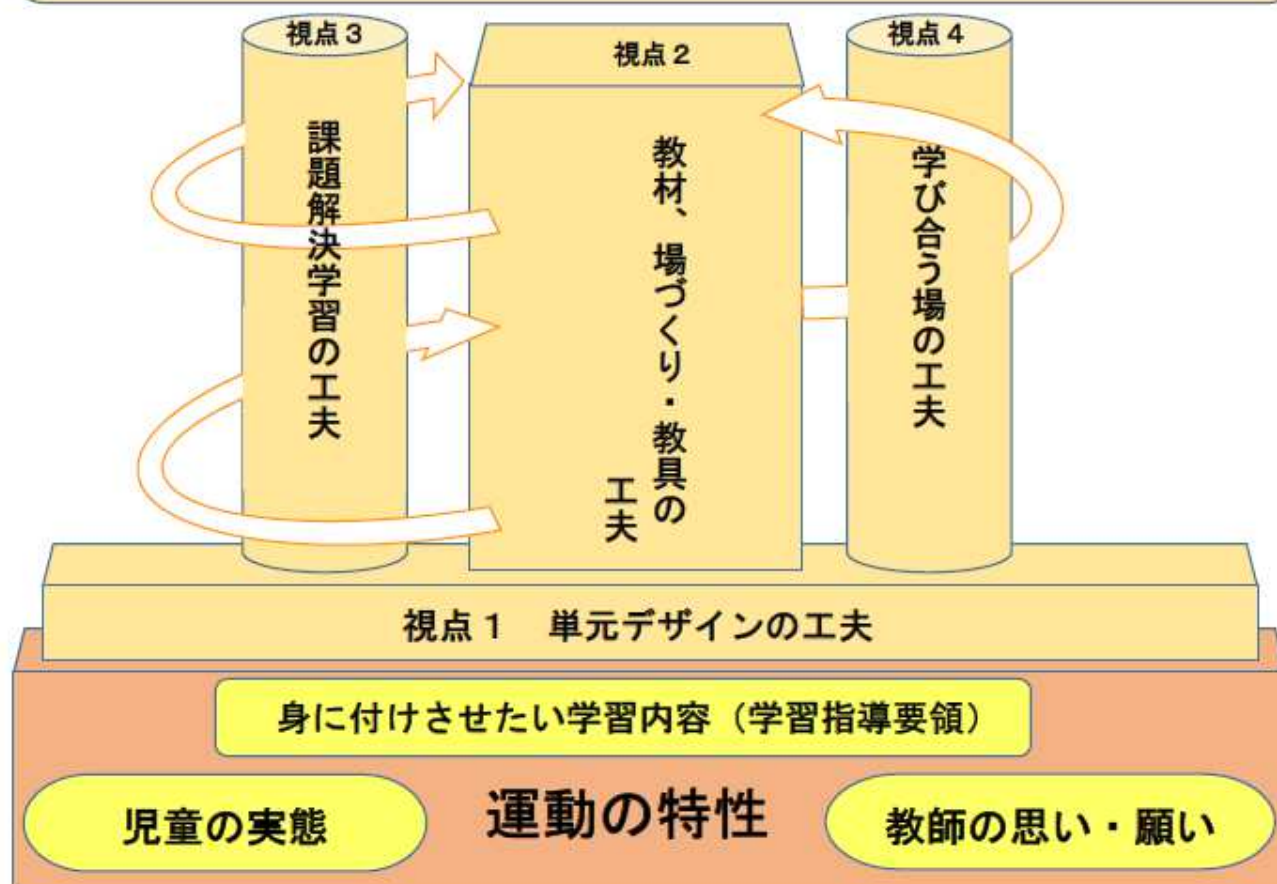
自他を認め、主体的に学びに向かう心豊かな松高っ子の育成
～いいね！がいっぱい 笑顔かがやき 自分をのばす～

研究主題

すべての児童が 運動の楽しさや喜びを味わう 体育学習
～5年生 走り高跳びの実践を通して～

研究の仮説：教科体育の充実

身に付けさせたい学習内容を明確にし、研究の視点を中心とした指導・評価の工夫を行えば、児童は仲間とともにより運動の特性に触れた楽しさや喜びを味わうことができるであろう。



資料 4

児童へ提示した単元計画表

チームでジャンプ！マツタカンピック2022

学習の
めあて

リズミカルな助走からふみ切って、より高くとぶため
には、どうすればよいのだろうか。

やく
そく

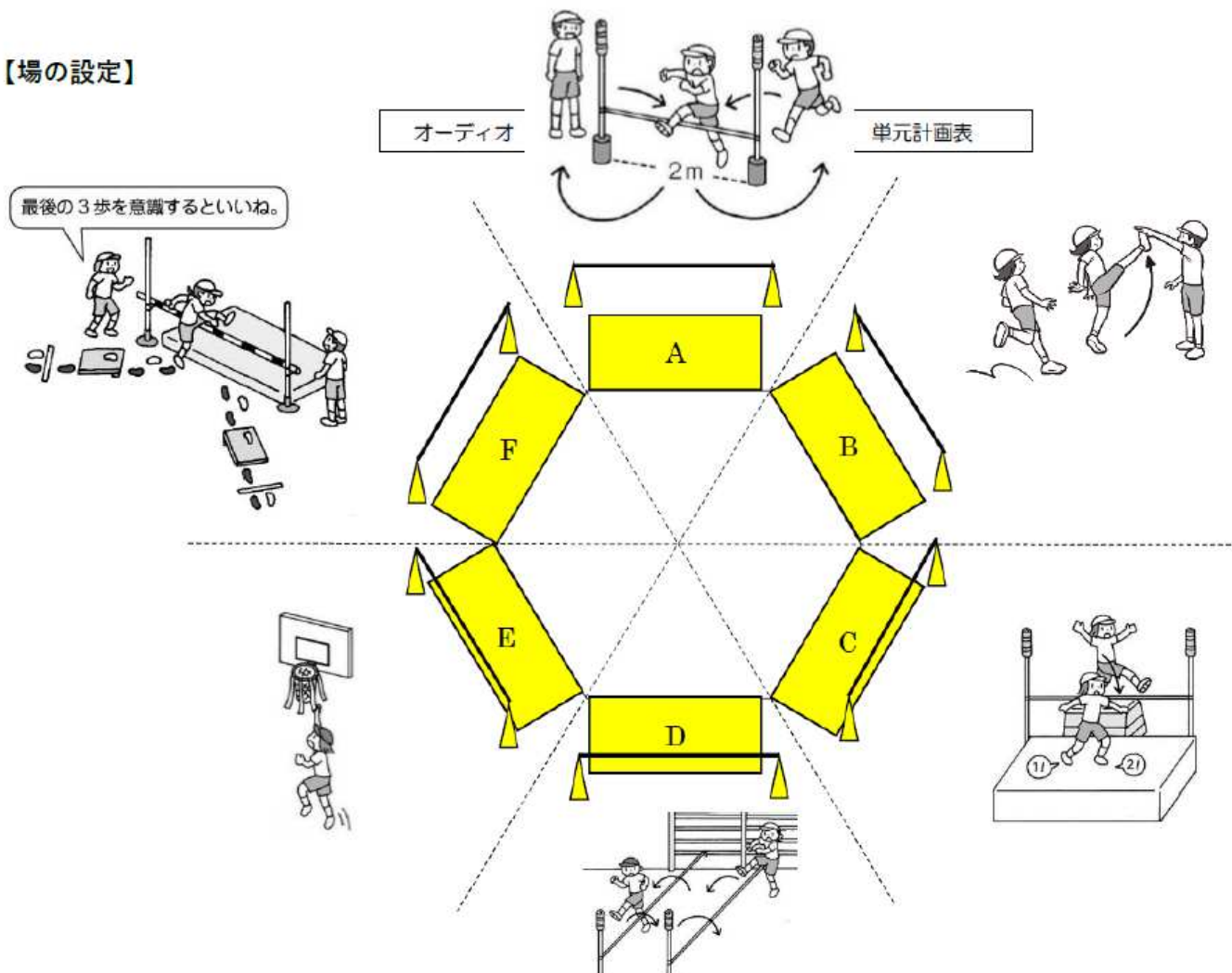
- 集中・きびきび行動。
- みんなで決めたルールを守る。
- 安全を確かめて運動。
- 「あったか言葉」「イメージ言葉」で伝え合い。

時 間	1	2	3	4	5	6	7
10	オリエンテーション	○あいさつ	スイッチオンタイム	○場づくり	○めあての確認		
20	○あいさつ ○この学習で大事に したい走り高跳び の視点を知る。	チャレンジタイム より高くとぶための動きのこつやポイントを見つけよ	② 助走	レベルアップタイム 自分の課題に合った場で 練習しよう！			最終記録会 「マツタカンピック」
30	○スイッチオンタイム の行い方を知る。	① 着地	③ 姿勢				
40	○初めの記録会	測定タイム					
		○ふり回りタイム	○学習のまとめ	○整理運動	○後かたづけ		

資料 5

スイッチオンタイム6つの場

【場の設定】



資料 6

単元後半の課題別学習の様子



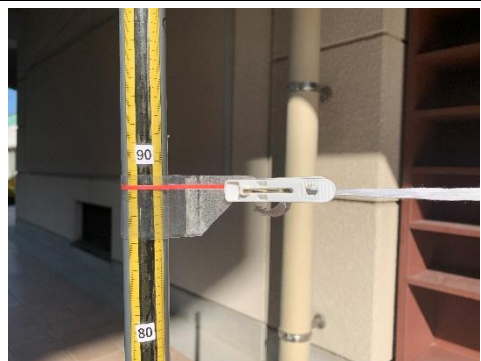
振り上げ足の課題解決の場

踏み切り足の課題解決の場



資料 7

児童の実態と安全面に配慮した教具



引っかかった際に、転んでしまったり支柱が倒れたりすることに対する恐怖感を軽減するため、左の写真のような教具を作成した。摩擦を最小限にとどめ、外れやすい材質のものを選んだ。

また、目盛りを読みやすくし、上下する教具（ラミネートで作ったもの）に赤色の目印を入れたことで、どの学年の児童にも使いやすい教具になるよう工夫した。



土台の上下にはウレタンマットを貼り付け、児童が万が一ぶつかった際にもけがをしないよう配慮した。また、持ち運び用の取っ手を備え付けたことで、より安全に準備や片付けができるよう工夫した。さらに、支柱と土台は取り外しが可能になるよう作成した。児童の実態に応じて支柱の長さを変えることができ、劣化した場合には支柱だけを取り替えるだけで済むようにデザインを工夫した。

資料 8

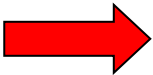
どのような助走をすれば、力強く踏み切ることができるのかな。



歩幅は同じでいいのかな。
スピードは上げた方がいいかな。

資料 9

1 単位時間における指導場面の設定

過程	学 習 活 動	教師の指導・支援
導入	1 あいさつ・準備運動 2 場や用具の準備 3 スイッチオンタイム 4 自分のめあての確認	「学び方」について知らせる。 ・安全面 ・楽しく交流すること ・めあての確認 など
	5 学習課題をつかむ 6 チーム毎に練習する	力強い踏み切りにつながる助走のこつやポイントを見つけよう
展開	★指導場面 	課題解決の情報（技能のこつ・ポイント等）を児童から引き出し、共有化する。 ※児童がつまづいている課題について、授業の終末で解決の情報を伝えるのではなく、展開の早い段階に情報を共有する場面を設定した。
	・模範試技をする児童の様子をみんなで見える。 ・「助走の歩幅・走るスピードの変化」という見る視点を与え、「<u>技能のこつやポイント</u>」を、見ていた児童から引き出し、共有化する。 歩幅や助走のスピードの変わり方に注目してみよう。 イメージ言葉 「いーちにー、いちにっさん！」 「足裏バンッ」	
整理	7 見つけたこつやポイントを試す 8 記録測定 9 ふり返しタイム 10 整理運動 11 後片付け	友達からのよいアドバイスを紹介したり、友達の困りを一緒に解決したりして学びを共有する。

資料 10

児童の学習カード

		自分のめあて ()の時、(体の部分)を ()する。	はじめの記録く(5点)								めあて 楽しく 発見 教え合い 力一杯 協力 ルール	<ふりかえり>		
			61	66	71	76	81	86	91	96	評価(◎ ○ △)		・わかったこと ・できたこと	・自分の課題 ・こまっていること
			3	4	5	6	7	8	9	10				
1	10/18	【オリエンテーション】 学習の進め方を知り、はじめの 記録を測定する。			● 71						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎	1. 2. 123 と みんな で言う。飛びやす い。	飛ぶ前にケガをしない が心配になっ てしまう。	
2	10/24	ふみ切りをもっと にできるようにが はる。			● 74						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎	ひものまんなかて飛 ぶ。⑧片足ジャンプ足 5歩。P. 前に	1. 2. 123 がたまに 1. 2. 1234 になっ てしまう。	
3	10/26	1. 2. 123 を体で覚える。 助走のヒミツを知ろう。			● 75						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ △ ◎	75cm 飛べた。 1. 2. 1. 2. 3. 大また スキップ 7	飛ぶ時に片足が ひかかてしまう。 これを解決しよう!	
4	11/1	片足がひかからないように 空中にせいのカンペキに			● 79						◎ ◎ ◎ △ ◎ ◎ ◎	79cm 飛べた。 空中にせいのカンペキに あしをひきあげろ。	ひきをきめてひ きあげておかない	
5	11/8	ひきあげを意識して。 片足は、ひかからないよう にしよう。			● 82						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎	77cm 飛べた。 空中にせいのカンペキに あしをひきあげろ。	ひきをきめてひ きあげておかない	
6	11/10	大またを意識して。 歩数を5歩にむこう			● 87						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ △ ◎ ◎	77cm 飛べた。 空中にせいのカンペキに あしをひきあげろ。	ひきをきめてひ きあげておかない	
7	11/19	もっと足を上げれるように して、もっと、高くとぶ			● 90						◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎ ◎	77cm 飛べた。 空中にせいのカンペキに あしをひきあげろ。	ひきをきめてひ きあげておかない	

本時の学習で分かったことや自分の課題を整理し、次時のめあてを設定することで、更なる意欲を生み出す。

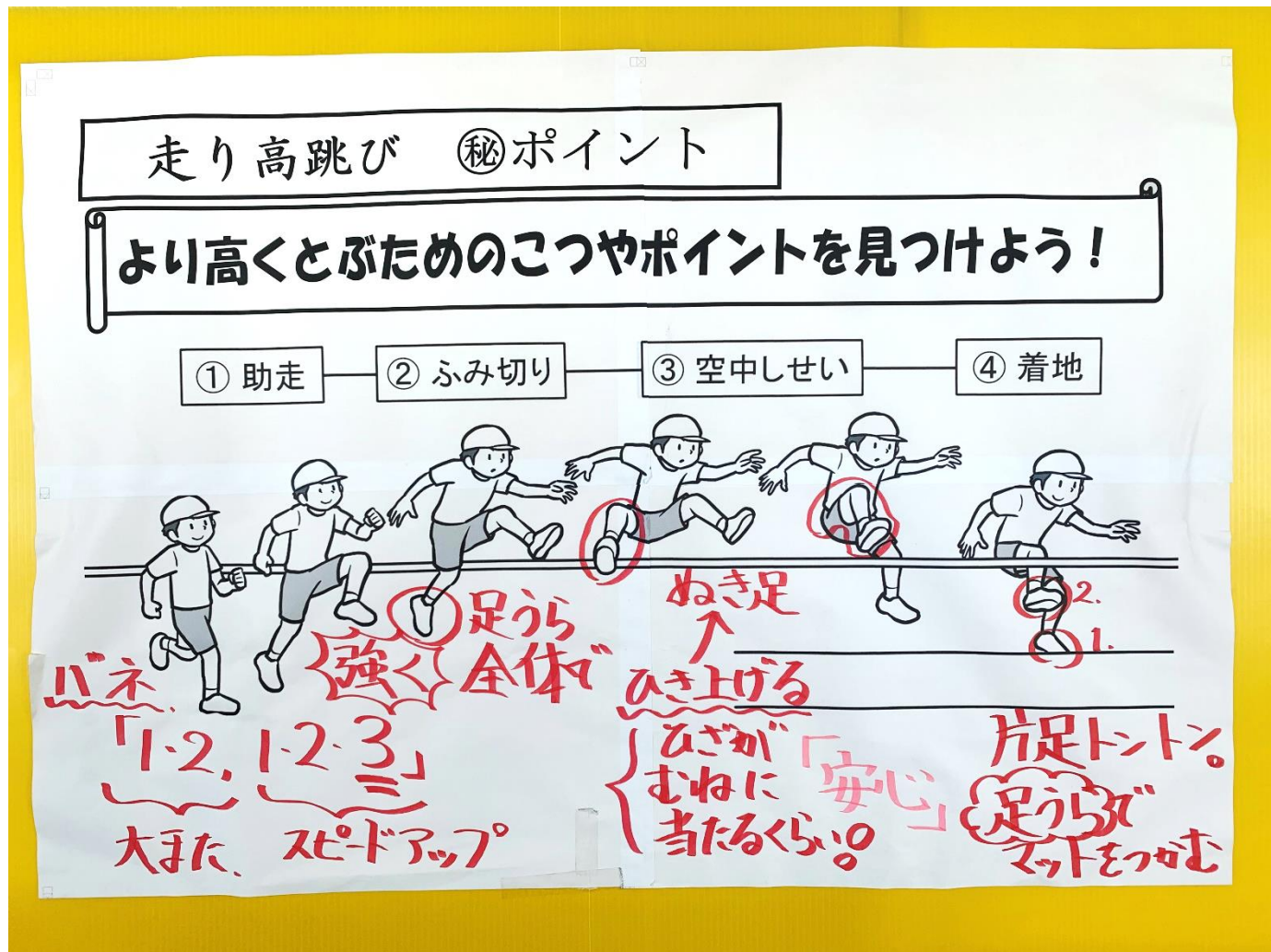
資料 11

学び合いを活性化させる意図的な時間と場の設定

学習過程	意図的な時間と場の設定	学び合い活性化の手立て
導入	(ア)「めあてを確認し合う時間」の設定(課題の共有)	・個人の課題を共有 ・本時のめあての提示
展開	(イ)指導場面における伝え合う視点の焦点化・可視化・共有化 (ウ)「伝え合い」を意図したグループ学習の展開	・ICTの活用 ・発見ボードの活用 ・イメージ言葉の活用
整理	(エ)できたことや次時への課題を整理する「ふり振り返りタイム」の設定	・学習カードの活用

資料 1 2

本実践で活用した発見ボード

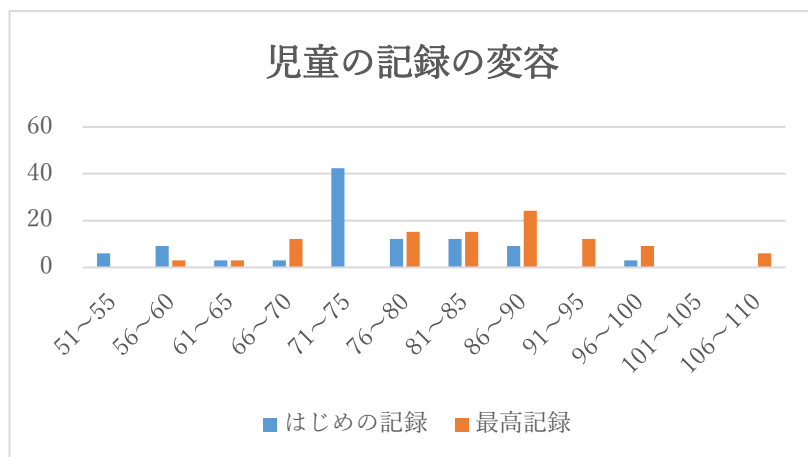


資料 1 3

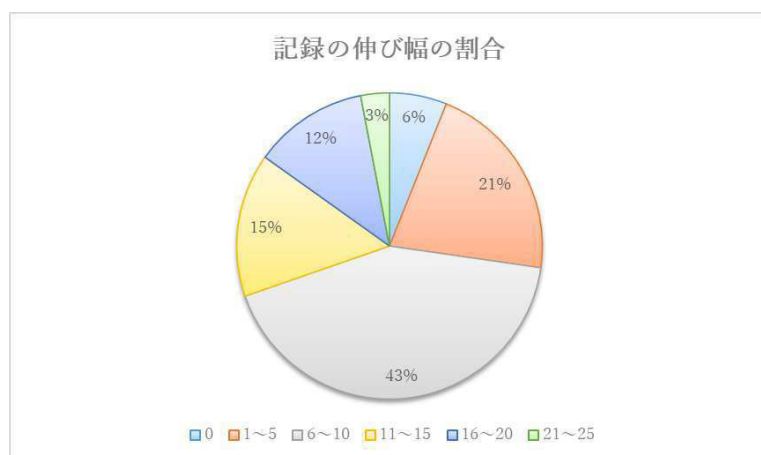
ICT の効果的活用例

よい動きの焦点化・共有化	自分自身の動きの確認
	

資料 1 4



資料 1 5



資料 1 6

児童の変容(アンケート調査より)

