

# 体育科研究部 教科総論

体育科研究部 奥平勝一 渡口士

## 1 体育科における「学びをつなぐ」とは

違い（多様性）をどのように受け止めるか。感覚（コツ）は人それぞれ違うということが分かる。他者との違いを認められるようになり、自分の考えを伝える・聞く・協働して課題を解決する姿。

子供	・領域を越えたコツを発見している（腰を落とす、膝を曲げる、重心など）・他者のいいところを見つけている ・資料や仲間の動きをうまく使って探究している ・その運動のおもしろさが分かる
教師	・ファシリテート（例）「えー！こんなこともできるの?!」「反対の向き（手）でもできるかな？」 ・メディエート（例）「〇〇さんができていたよ。見てみて！」 ・インストラクト（例）「指を開いてマットについてごらん」「頭の後ろをつけてごらん」

## 2 体育科の見方・考え方

体育科は、運動や健康に関する課題を見付け、その課題解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯に渡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を目標としている。体育科で主に扱う文化としての運動(スポーツ)は本来「遊び」である。遊びにはその行為をする人の「～したい」という思いがあり、身体を使って自己目的的に遊ぶことでこそ、体育科が目指す資質・能力が育成されていく。子供が身体を使って遊ぶ体育学習の中で、自分たちが社会を創っていくという実感が持て、自らの課題を見つけ、学びをつなぎ、課題を解決する力を育むことができるのであり、そのような体育学習は学校教育目標の具現化につながると考える。

## 3 体育科における「知識・技能」、「思考力・表現力・判断力等」

「知識・技能」：体育科で扱われるスポーツとの多様な関わり方を含めた運動やスポーツの行い方についての知識と各種の運動の基本的な動きや技能。情報（外観）として分かる。運動の行い方（ポイント・しくみ）を感覚（内観）として分かる、自分なりのコツ。

「思考力・表現力・判断力等」：運動についての自己の課題を見つけ、その解決に向けて思考・判断し、他者に伝える。それぞれの違いを認め、他者がplayしていることに共感し、共通点・相違点を見出せる。

## 4 授業づくりのポイント

- (1) 単元を貫く「本質的な問い」+「条件（遊び方やルール、場、用具、仲間）」で課題設定する  
本質的な問いの形・・・「いかに～できるかどうか」「より～できるかどうか」  
条件・・・・・・・・・・「～しても」「～でも」「～な場で」「～を使って」「～人で」等

運動	条件	本質的な問い
ボール運動 ネット型	ビーチバレーボールを使い、 キャッチしてでも	相手コートにボールを落とせるか・自分のコートにボールを落とさせないことができるかどうか
跳び箱運動	3歩の助走でも開脚跳びで	跳び箱を跳び越えられるかどうか

- (2) 場づくりを委ねることで自己決定を促す

①共通了解された技能の定着に向けた練習の場づくり

例：ハードル走の空中姿勢（足を前に伸ばす等）を意識する場はどのようにしたらよいのだろうか？

②ドキドキワクワクする場づくり

例：体育館にあるものを使い、置き方を工夫して〇〇ランドを創ろう！

- (3) 大切にしたい子供のプロセス（整理表参考）

- ①自分と向き合う姿（自分なりのルートを考えて、やってみる。）  
②自分を高める姿（自分の思いや考えを表現する。）  
③他者とつながる姿（共感・コミュニケーション・協働）

単元名：宝運び鬼 ～鬼をかわしてお宝ゲット！～
運動の面白さ：○どうやったら鬼をかわして逃げ切ることができるか。（攻め） ○どうやったら逃げる相手からマークをとることができるか。（守り） ※ゴール型ボールゲームを元にしたゲームである。 鬼と対峙し、どうやったら交わせるか、止められるかというスリルにドキドキワクワクするところに特性がみられる。
目標：相手やルールに応じた動き方を選んだり考えたりして宝運びゲームをしよう

## 1. 本時授業（9/10）

### （1）導入

- ・これまでの学びの確認
- ・宝運び鬼のルール確認

### （2）展開

- ・チームタイム → 鬼退治1（ゲーム）
- ・チームタイム → 鬼退治2（ゲーム）

### （3）まとめ

- ・振り返り（全体学びシェア）
- ・おかわり鬼退治（ゲーム）

## 2. 育みたい資質・能力

鬼ごっこにおいて子供は、「鬼から最後まで逃げたい」「タッチできたら嬉しい」という願いを持っている。よって本単元では、子供の「逃げる」「マークを取る」という技能が高まり、運動の特性に十分触れることができるように、「宝を取る・宝を運ぶ遊び」を行っていく。また、1年生という発達の段階を考慮し、どのようにすれば技能が高まるか、どのようにすればより楽しく活動できるか（自分を高める力）に、子供が気付いていけるように、活動を振り返る時間を確保し考えながら学習する態度（自分と向き合う力）も身に付けていく。

単元前半では、運動を楽しむためにルールや安全面、順番等に関するきまりを守ることの大切さを、遊びを通して理解できるようにしていく。単元前半の学習を、鬼遊びの行い方の理解やよい動き方の習得を中心に進めたら、単元後半では、ボールを1つにしてチームで連携した攻め方を工夫できるようにする学習を展開する。その際、得点するために工夫した攻め方や子供の気付きを取り上げ共有し、友達と連携して運動する楽しさが増すようにしていく。子供は運動に夢中になると、素直に友達の話を開けなかったり、勝敗を受け入れられなかったりするが、友達と仲よく運動することや、「相手がいてこそゲームができる」「チームメイトと協力したからこそ点が取れた」等の、協働的な学びを通じて他者とつながる力も育んでいく。そのことで一人一人がより楽しんで運動できるようになると考える。

### 3. 授業者より

#### (1) これまでの学び

<p>〈宝取り鬼ルール〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1チーム6人～7人（4チーム編成）※実態によって6チームに変更も有る。</li> <li>・ 1ターン2分で交代✕2回（宝を渡す役は輪番制）</li> <li>・ マークを取った時は、近くの小鬼にわたす。攻撃は戻っている時にとる。</li> </ul> <p>〈宝運び鬼ルール〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ チーム編成は同じ ・1回ずつ攻守交代</li> <li>・ マークを取られたときと運んだ時が同時なら合意のもと「ノーカウント」あり</li> </ul>
---

※本時ではこれまで行ってきたチームを編成して行ってみる。※弱いつながりでどうなるか。

- 「相手をだます，横にふる，戻ってまた動く」のような動きが見られるようになった。
- 「二人でとりにいく，おとりになるから，がんばれ」のような声かけが見られた。
- 「相手をだます，マークを取られない」のような工夫が見られた。

#### (2) 子供の姿を遊びの視点で見とる

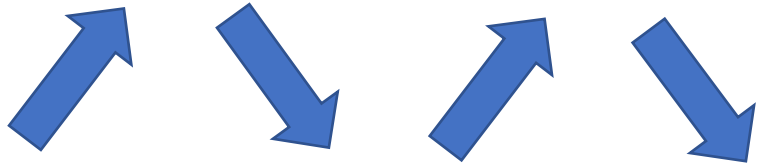
※相手に捕まらないためには，相手を捕まえるためにはという遊びをしていること。

- ・ 相手に捕まらないようにする動きにはどういう動きがあるか見つけている。
- ・ 相手を止めるためにはどういう動きがあるか見つけている。

#### (3) 教師の関わり

- ・ 子供の必要感に応じて仲介やつなぎ役をしていく。・振り返りの視点を共有する。

### 4. 単元計画

やってみて楽しむ	自分やチームで見つけた課題に向かって試行錯誤して楽しむ	
1～3	4～9	10
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 用具準備</li> <li>・ 準備運動（簡単なゲーム）</li> <li>・ 安全について確認する。</li> <li>・ 役割の確認</li> <li>・ ゲーム。</li> <li>・ どのようなことがおもしろい運動か共通了解する。</li> <li>・ 振り返り</li> <li>・ 片付け</li> </ul>	<p>考えた動きやチームの作戦に挑戦する。</p>  <p>どのような動きや作戦を実行したらできる（攻め・守り）かな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 新しいチームでやってみる。</li> <li>・ 学習を振り返る。</li> </ul>
<p><b>【教師の手だて】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 相手をかわす動き，マークの取り方を紹介する，試す場をもうける。</li> <li>・ ゲームをする時間を多く取り，子供が主体的に対話できるようにする。</li> <li>・ 「技」ポイントワークショップ 相手を交わす。相手のマークを取る。 →どうやってやるか。 フェイントや，おとりを使えるか。気づきを大事にする。</li> </ul>		

単元名：表現リズム遊び ～動物ランドで大冒険～
運動の面白さ：○体を使ってリズムやテンポを共創し踊り演じ、「非日常の時空間」を共にすることが面白い遊び。（表現リズム遊び） ○普段は経験しない身体の動きを体験することが面白い遊び。（体ほぐしの遊び）
目標：リズム遊びの面白さを体感し、仲間と共にリズムに乗せて体を動かして踊ることを楽しむ。

1. 本時授業（5/6）

（1）導入

- ・これまでの学びの確認
- ・体ほぐしの遊び

（2）展開

- ・どんな動物がいるかな→・ゴー&ストップゲームで動物になりきる。
- ・好きな動物で友達の真似をしよう→ミラーダンス
- ・全体ミーティング→友達の面白い動き見つけた！
- ・動物ランドで好きな動物になりきって踊ってみよう。

（3）まとめ

- ・振り返り（全体学びシェア）
- ・おかわりダンス

2. 育みたい資質・能力

体育科における表現運動領域は、表現系、リズム系、フォークダンスに大きく分かれている。本単元で扱う表現リズム遊びは、身近な題材の特徴を捉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触れることのできる運動遊びであるとともに、友達とさまざま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触れることのできる運動遊びである。

さらに、子供にとって表現リズム遊びは、自由に空想の世界に入ることができ、変身する楽しさを味わうことができる運動である。しかし、題材の特徴を捉えることができずにどう踊ったらよいか分からなかったり、人前で動くことが恥ずかしかったりするために、楽しさを味わうことができないこともある。そのため、心と体をほぐす遊びをアイスブレイクとして取り入れたり、全身で表現している友達の動きを見合ったりする活動を入れる。また、子供の発達段階を考慮し、どのようにすればより楽しく活動できるか（自分を高める力）に、子供が気づいていけるように、活動を振り返る時間を確保し、考えながら学習する態度（自分と向き合う力）も身につけていけるようにしていく。

単元構成の中心は、子供同士の「対話」を中心に作り上げたいと考えている。音楽科の授業で見たように、子供は他者と体を使って表現する世界を共有することで陶然となりやすいことから、他者と協働し関わり合って踊ることは、他者と繋がる力も育まれると同時に、子供と表現リズム遊びをつなぐ上で有効であると考えられる。

### 3. 授業者より

#### (1) これまでの学び

本学級は、音楽科において「拍」や「リズム」について学習している。自由に踊りながら曲の中にさまざまなリズムがあることを学んできている。その際、リズムに合わせて全身で飛び跳ねて教室中を動き回る子供も多く楽しくリズムを感じているようであった。楽しそうにしている子供の多くは仲間と向き合い同じ踊りをして関わり合っていた。リズム遊びにおいては「他者とつながる力」が発揮されることにより学びを促進されるようである。一方で、棒立ちになり踊れない子も数人いた。本学級の子供は、運動好きな子供が多く、体育の学習だけでなく、外で元気よく遊んでいる。これまでの表現リズム遊びの学習では、「どうやったら体を使って〇〇になりきることができるかな」という単元を貫くテーマに向かって、自分が考えた〇〇になりきって踊ることが楽しい、踊ると体も心も気持ちいいという子供がいる一方で、恥ずかしかったり、リズムに乗って踊ることが難しかったりするために、表現リズム遊びに対して消極的で苦手意識を持っている子供の様子がうかがえる。自由であることが子供にとって難しさを感じさせたり、他者の目が気になったりすることが没頭できない要因だと考える。

- 「友達の動きを真似する」動きが見られるようになった。
  - 「一緒にやろう。ほらこんな動きもあるよ。」のような声かけが見られるようになった。
- ハルさん：自分で考えて動く表現する活動が苦手な様子。体ほぐしは楽しく活動できている。


#### (2) 子供の姿を遊びの視点で見とる

- ※「どうやったら体を使って〇〇になりきれるかな。」という遊びをしていること。
  - ・自分なりの動きで踊ったり、友達の動きを取り入れて踊ったりしている。
  - ・〇〇になりきって踊っている。

#### (3) 教師の関わり

- ・仲間と関わりながら踊る活動を設定し、集団に紛れる安心感を持たせる。
- ・「こんな動きもできるの?」「体の使いかたすごい。」「〇〇さんの踊り面白い」など他者とつなぐ。

### 4. 単元計画

「どうやったら体を使って〇〇になりきれるかな。」に向かって試行錯誤して楽しむ	
1	2～6
<ul style="list-style-type: none"> <li>・体ほぐしゲーム</li> <li>・簡表現リズム遊びって何？話し合い。</li> <li>・やってみよう</li> <li>・面白かった動き共有</li> <li>・どういことがおもしろい遊びか共通理解する。</li> <li>・振り返り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体ミーティング</li> <li>・体ほぐしの遊び</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;">           自分で考えた〇〇を踊る。         </div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;">           友達の真似したり、友達に教えたりして踊る。         </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返り</li> </ul>
<p><b>【振り返りの視点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・〇〇の動きで工夫が見つかったか。</li> <li>・友達に動きの工夫を伝えられたか。</li> <li>・進んで〇〇になれたか。</li> <li>・決まりを守って活動できたか。</li> <li>・友達と仲良く活動できたか。</li> </ul>	