

【研究の概要】

【研究テーマ】

多様な「観」を愉しむ体育科学習

【問題意識】

昨年度は、「(1)課題や自己の役割を自覚するための手立て」及び「(2)動きや技能を高めるための手立て」について研究を進めた。

(1)については、チームや自己の課題を基に、自分にできそうなことを考え、実行する姿が見られた。一方で、動きや方法（解決方法や練習方法など）、仲間の考えに見られる自己との違いやよさに気づき、自己の考えを広げたり深めたりする姿は一部の子どもにしか見られなかった。このことから、違いやよさに気付いたり、自己の考えを広げたり深めたりするために体育の見方・考え方を働かせる力を育成することが今後の課題であると考ええる。

(2)については、チームや自己の動きや技能を高めるために仲間と協力して練習する姿や、教師が価値付けた動きをしているチームの見学に行く姿が見られた。一方で、1つの解決方法に固執してしまい、課題解決できない子どもが一部見られた。このことから、相手や仲間の動きに目を向け、チームや自己に合った動きや方法を選択し、結果を基に仲間と考えを調整しながらよりよい解決方法を見いだす力を育成することが今後の課題であると考ええる。

【体育科学習でめざす子どもの姿】

感じる段階	- 対象（仲間の動きや方法、考え）の違いやよさに気付く姿 - 自己と対象を比較することを通して、それぞれのよさを根拠に自己に適した方法を選択する姿
調整する段階	「なぜ上手くいくのか。」「どうすればよりよくなるのか。」などの問いをもち、対象に着目しながら、根拠を基に自己の考えを広げたり深めたりする姿 - 仲間と考えを調整しながら、動きや方法をよりよく改善する姿

【研究の視点①】

多様な「観」を子どもから表出させるための手立て

【研究の視点②】

子どもが多様な「観」を愉しむための手立て

【研究内容】

体育科研究部では、子どもが多様な「観」を愉しむ姿について、「体育の見方・考え方を働かせながら、自己と対象を比較することを通して、それぞれのよさを根拠に自己に合った動きや方法を選択し、仲間と考えを調整しながら動きや方法をよりよく改善する姿」だと捉えている。また、体育の見方・考え方について、「運動やスポーツの価値や特性に着目し、自己や仲間の動きや課題を捉えながら、よりよい解決方法を考えること」だと捉えている。

1 子どもが多様な観を愉しむための学習過程の工夫

体育科研究部では、昨年度までの研究を基に、体育科学習における1単位時間の学習過程を見通す段階、遂行する段階、振り返る段階の3つの段階が循環すると捉えている。具体的には、見通す段階では、学びの見通しや、自己やチームの目標及び課題をもつ。遂行段階では、自己やチームの課題解決に向けて、仲間と練習をしたり、時には自己やチームの解決方法などを考え直したりする。振り返る段階では、結果を受け止め、自己やチームが習得した動きや技能、課題を振り返る。この学習過程の中に仲間と協働的に学ぶことができるような手立てを講じることで、子どもが体育の見方・考え方を働かせながら、自己と対象を比較することを通して、それぞれのよさを根拠に自己に合った動きや方法を選択し、仲間と考えを調整しながら動きや方法をよりよく改善する姿をめざしたい。

そこで今年度は、体育の見方・考え方を働かせながら、仲間と考えを調整し、自己の動きや方法をよりよくするための学習過程について追究する。その際、以下の3つの手立てについて研究を進める。

(1) 一人一人の思いや願いを基に、多様な観を表出させるための手立て

見通す段階において、体育の見方・考え方を働かせるきっかけをつくるために、一人一人の思いや願いを明確にするための手立てを講じる。具体的には、1 単位時間の中で、自己やチームの記録を取り、教師が提示した手本動画と、自己や仲間の動きについて子どもが撮影した動画とを見比べる。そうすることで、自己やチームの実態が可視化され、今の姿と目標となる姿との差が明確になり、一人一人が思いや願いをもつ姿をめざす。

(2) 比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤するための手立て

遂行する段階では、自己やチームの課題を解決するために、自己や他者の動きや方法を比較したり、仲間と対話しながら練習や戦術を選択したり、結果を基に自己や仲間の動きや方法、考えを調整することが重要であると考え。そこで、比較・選択・調整を促すための手立てを講じる。具体的には、動きの共通点や相違点に気付かせるために、自己や仲間が運動している動画や教師が撮影した写真や動画を基に、自己やチームの動きと比較することができるようにする。また、動きを獲得するための練習の場を難易度に応じて設定したり、子どもの動きから戦術を引き出したりしながら、自己やチームに合った解決方法を選択できるようにする。これにより、体育の見方・考え方を働かせながら、自己やチームの課題解決を仲間と図り、動きや方法をよりよくする姿をめざす。

(3) 仲間と自己の学びや動きの変容を振り返り、次の学びにつなげるための手立て

振り返る段階では、仲間との対話や自己の振り返りを通して、自己の学びや変容を自覚し、次時の学びへとつなげることが重要であると考え。そこで、学びや変容を自覚し、次時の学びへとつなげるための手立てを講じる。具体的には、自己や仲間の動きを撮影した動画や写真等を活用し、前時の姿と本時の姿を比較できるようにする。その上で「できるようになったこと」「次の時間がんばりたいこと」などを記述する時間を設定する。さらに、記述した内容や動画を互いに見せ合い、認め合ったりアドバイスし合ったりするなどの対話の時間を設定することで、一人一人が自己の学びや変容を自覚することができるようにする。これにより、新たな思いや願いを基に、体育の見方・考え方を働かせることを仲間と共に愉しむ姿をめざす。

手立ての有効性については、抽出した子どもの発話記録や学習プリントの記述を基に検証を行う。

1 単元名

パルクールマスターに私はなる！

2 単元の目標及び評価規準

内容A 体づくり運動 (1)イ、(2)アイ、(3)アイエオ

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
パルクール鬼ごっこの行い方を理解するとともに、自分たちで設定した場において、姿勢や速さ、動きを変えながら移動することができる。	自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを仲間に伝えることができる。	パルクール鬼ごっこに積極的に取り組み、約束を守り助け合ったり、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ようとする。
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
① パルクール鬼ごっこの行い方について、発言したり記述したりしている。 ② コーンやマット、ボックスなどの用具を用いて設定した場において、姿勢や速さを変えながら移動することができる。 ③ コーンやマット、ボックスなどの用具を用いて設定した場において、跳んだり、くぐり抜けたりしながら移動することができる。	① 自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫している。 ② 運動の行い方の工夫について、自己の考えや仲間の考えを言葉や動作で仲間に伝えたり、記述したりしている。	① パルクール鬼ごっこに積極的に取り組もうとしている。 ② パルクール鬼ごっこの約束を守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ パルクール鬼ごっこの行い方について、仲間の気付きや考え、取組のよさを認めようとしている。 ④ パルクール鬼ごっこの場や用具の安全に気を配っている。

3 単元について

本単元は、障害物を設置した場を工夫しながらパルクール鬼ごっこをすることを通して、巧みな動きを高めるとともに、心と体の変化に気付き、自ら心身を健康に保とうとする態度を育成することをねらいとしている。

「パルクール鬼ごっこ」は、コーンやマット、ボックスなどの障害物を置いた場で、20秒の制限時間で行う鬼ごっこである。逃げる、追いかける動きが中心の鬼ごっことは異なり、障害物に応じた多様な動きが生まれる。そのため、単なる足の速さによる勝負ではなく、相手にフェイントをかけるなどの動きを工夫する多様な「観」を基に、駆け引きを楽しむ姿が期待できる。

本単元を学習することは、チームの場や自己や仲間の動きの課題について対話をしながら運動することを通して、より競技性の高い場や動き方を見いだす力を育むことができ、意義がある。

4 子どもについて

子どもは、昼休みに鬼ごっこやケイドロを一度は経験したことがある。しかし、それらの遊びは直線的な速さ勝負になることが多く、得意、不得意がはっきり分かれている。パルクール鬼ごっこは、いくつかの障害物があることで、相手の動きに応じた急な方向転換やジグザグに走るなどの動きが生まれる。それらの動きを身に付けることができれば、障害物を活用した多様な逃げ方や捕まえ方の工夫が生まれ、走力がある子どももない子どももより一層楽しさを味わいながら運動に親しむ姿が期待できる。

抽出児童について

※ 個人情報保護の観点から、省略します。

5 研究内容

本単元における、多様な「観」を愉しむ子どもの姿

仲間の逃げ方、捕まえ方の違いやよさに気付く姿。「どうすれば逃げきったり、早く捕まえたりすることができるのか。」などの問いをもち、根拠を基に自己の考えを広げたり深めたりする姿。

1：子どもが多様な観を愉しむための学習過程の工夫

(1) 一人一人の思いや願いを基に、観を表出させるための手立て

前時までに、自チーム以外の3チームの場でパルクール鬼ごっこを経験し、気付いたことを全体で共有する。

本時では、教師が撮影した動画を基に自己やチームの仲間の動きを比較する時間を設定することで、「障害物を上手にを使って逃げ切りたい。」「鬼のときは、なるべく早く捕まえたい。」などの思いや願いをもつことができるようにする。その後、「そのためには、どうすればよいかな。」と問うことで、素早い方向転換、フェイントなどの多様な動きの工夫を表出することができるようにする。

(2) 比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤するための手立て

本時では、仲間が鬼ごっこをしている様子を見る視点をもたせたり、撮影した動画で動きを確認したり、手本動画と比較したりする振り返りの時間を設定することで、自己や仲間の動きとよい動きとの共通点や相違点に気付くことができるようにする。これにより、「障害物を上手く使っていこう。」「フェイントで相手をだまそう。」などの対話が生まれ、自己や仲間の動きをよりよくしようとする姿に期待する。

(3) 仲間と自己の学びや動きの変容を振り返り、次の学びにつなげるための手立て

本時では、自己や仲間の動きを撮影した動画と前時の動画とを比較する時間を設定し、「できるようになったこと」「次の時間にがんばりたいこと」を記述させる時間を設定することで、一人一人が自己の学びや動きの変容を自覚することができるようにする。

6 単元指導計画（6時間）

段階	主な学習活動及び学習内容	教師の手立て	知・技	情意・態度	態
生み出す (1)	1 鬼ごっこやパルクール鬼ごっこを試して、動きや困り感を共有する。 〈1時間〉 ○ 鬼ごっこ ・ 動きや困り感の共有 ○ パルクール鬼ごっこ ・ 動きや困り感の共有	○ 2つの鬼ごっこを実施した後、「どのような動きがあったかな。」「楽しかったのはどちらかな。」と問うことで、「様々な動きが出る場をつくりたい。」などの思いや願いをもつことができるようにする。	①		②
			行動観察		
挑む (4)	2 チームで運動の場をつくる。 〈1時間〉 ○ 運動の場の修正 ・ 用具の種類、数、配置	○ 「様々な動きが出る場にするためにはどうすればよいかな。」と問うことで、用具の種類や数を増やしたり、用具の配置を変えたりするなどの考えを表出することができるようにする。			③
			行動観察		
	3 他チームの場で、パルクール鬼ごっこをする。 〈2時間〉 ○ パルクール鬼ごっこ ○ アドバイス ・ 鬼側からの視点 ・ 逃げ側からの視点	○ 自チーム以外の場でパルクール鬼ごっこを経験する時間を設定することで、自チームと他チームの場の共通点や相違点、改善点に気付くことができるようにする。			①
			行動観察		
		○ 「何かアドバイスはありますか。」と問うことで、「もう少し障害物を増やしたり、散らばるように配置したりするとよい。」など、自チームでは気付くことができなかったことを共有することができるようにする。		①	
			行動観察 発言分析		
本時 4/4	4 パルクールマスターになるための動きを高める。 〈1時間〉 ○ パルクール鬼ごっこ	○ 「パルクールマスターになるためには、どのような動きを高めるとよいかな。」と問うことで、逃げ切るための動きや早く捕まえるための動きについての多様な観を表出することができるようにする。	②		
			行動観察 発言分析		
生かす (1)	5 パルクールマスターに私はなる。 〈1時間〉 ○ パルクール鬼ごっこ ・ 他チームと対戦 ○ 単元の学びの振り返り	○ 自チームや他チームの場で、仲間と鬼役と逃げ役の役割を交代しながらパルクール鬼ごっこをする時間を設定することで、どのような場や相手でも逃げ切れたり捕まえたりすることに気付くことができるようにする。	③		④
			行動観察 発言分析		

7 本時の目標

コーンやマット、ボックスなどの用具を用いて設定した場において、姿勢や走る速さなどを変えながら移動することができる。

8 本時の指導過程

学習活動及び学習内容（★は評価にかかわるもの）	教師の手立て
1 学習の準備をする。 ○ 場の準備 ○ パルクール鬼ごっこ ・「20 秒逃げ切ろう。」 ・「なるべく早く捕まえよう。」 2 本時の学習課題をつかむ。 ○ 本時の学習課題 パルクールマスターになるためには、どのような動きを高めたらよいかな。 ・「障害物を生かして、素早く切り返したい。」 ・「フェイントを使って、相手をだましたい。」 ・「バーを跳び越して、最短距離で捕まえたい。」 ・「相手を見て、歩幅を調整して捕まえたい。」 3 学習課題の解決に取り組む。（★） ○ パルクール鬼ごっこ① ・「障害物を上手に使うと逃げ切れた。」 ・「歩幅が広いと、方向転換がやりにくい。」 【ルール】 ・ 逃げる人がスタート位置を決める。 ・ 制限時間は 20 秒。 ・ 外側の線から出てはいけない。 ・ 捕まったら、コートの外に出る。 ○ 動きの確認 ・「急に切り返したり、障害物を使って、逃げたりする時は、細かく走るとよかったよ。」 ・「捕まえる時は、相手の視線や体の向きを見ると次の動きが予測しやすいよ。」 ○ パルクール鬼ごっこ② 4 本時の学習を振り返る。 ○ 学びの自覚 ・「小刻みにステップを踏んでおくと、方向転換がしやすかった。」 ・「相手の視線や体の向きを見ると、次の動きが予測できて捕まえやすかった。」 5 次時の学習への見通しをもつ。 ○ パルクール鬼ごっこ大会	○ 教師が撮影した手本動画を基に、自己やチームの仲間の動きを比較する時間を設定することで、「障害物を使って逃げ切りたい。」「なるべく早く捕まえたい。」などの思いや願いをもつことができるようにする。 ○ 「パルクールマスターになるためには、どうすればよいかな。」と問うことで、素早い方向転換をする、フェイントをする、歩幅を調整するなどの動きの工夫を表出することができるようにする。 ○ 「逃げ切れた仲間の動き」や「早く捕まえた仲間の動き」など、仲間が鬼ごっこをしている時の見る視点をもたせることで、よい動きを見付けて、次の自分の動きに生かすことができるようにする。 ○ チームで撮影した動画と手本動画を比較させることで、自己や仲間の動きとよい動きとの共通点や相違点に気付くことができるようにする。 ○ 「パルクールマスターになるためには、どんな動きを高めるとよいかな。」と問いかけることで、逃げ切るための動きや早く捕まえるための動きについての多様な観を表出することができるようにする。 ○ 自己や仲間の動きを撮影した動画と前時の動画とを比較させる時間を設定し、「できるようになったこと」などを記述させることで、自己の学びや動きの変容を自覚することができるようにする。

9 本時の評価規準

コーンやマット、ボックスなどの用具を用いて設定した場において、姿勢や走る速さなどを変えながら逃げたり捕まえたりしている。
（知識・技能②）【行動観察・発言分析】

7/10 (金) 6:30 パル7-ルマスターに私はなる! ⑤

パル7-ルマスターとは?

障害物を使って、よったり、
跳び越えたり、の動きがスムーズで
にげたり、つかまされたりができる人。

パル7-ルマスターになるためには、
どのような動きをすればいいかな?

必要な動き

なれた もう少し まだまだ

5人

25人

0人



ぐるぐる回っている

この時間か合えばいい



ジャンプ、とびこえたり

障害物の上へ使えていない

アイト がくめる

逆方向 逆の動き

動きの予想

車バンの位置

腰が低い

膝が曲がっている

パル7-ル鬼ごっこのルール

- ① 逃げる人がスタート位置を決める。
- ② 鬼は、対角からスタートする。
- ③ 制限時間は20秒
- ④ 外側の線から出てはいけない。
- ⑤ 捕まったら、コートの外にでる。

