

体育科における言語能力の整理

体育科における言語能力			
<ul style="list-style-type: none"> ・運動や健康についての自己の課題を見付け、言語化すること。 ・自己の課題に応じて、運動の行い方や解決方法について考えたことを言語化すること。 ・自己の健康課題について習得した知識及び技能を活用し、解決に向けて考えたことを言語化すること。 ・自己の課題について考えたことを、言葉や文章及び動作などで表したり、友達や教師などに理由を添えて伝えたりすること。 			
学年	第1学年及び第2学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年
運動領域	<ul style="list-style-type: none"> ・自己やチームの動きから、課題を見付けること。 ・自己やチームの課題に対して考えたことや、活動や場を工夫したことを書くこと。 ・自己やチームの課題の解決のために考えたことを、言葉や文章及び動作などで表したり、友達や教師などに理由を添えて伝えたりすること。 		<ul style="list-style-type: none"> ・自己やチーム、友達の動きから課題を見付けること。 ・課題に応じて、運動の行い方や解決方法を考え、活動や場を工夫したことを書くこと。 ・自己やチーム、友達の課題解決に向けて考えたことを言葉や文章及び動作で表したり、理由を添えたりして相手に分かりやすく伝えること。
保健領域	<ul style="list-style-type: none"> ・健康な生活について課題を見付け、その解決に向けて考えたことを言語化し、友達や教師などに伝えること。 ・発育・発達について課題を見付け、その解決に向けて考えたことを言語化し、友達や教師などに伝えること。 		<ul style="list-style-type: none"> ・心の健康とけがの防止について課題を発見し、その解決に向けて考えたことを言語化し、友達や教師などに分かりやすく伝えること。 ・病気の予防について課題を発見し、その解決に向けて考えたことを言語化し、友達や教師などに分かりやすく伝えること。

言語能力とその育成方法

	言語能力	育成方法	育成方法の詳細
運動領域	①運動についての自己の課題を見付け、言語化する。	・運動の面白さを児童と共有し、課題に向かって活動できる学習過程にする。	・単元を貫く問いを設定することで、面白さに紐づいた探究的課題を設定することができるようにする。
	②自己の課題に応じて、運動の行い方や解決方法について考えたことを言語化する。	・児童の気付きや思考の流れをイメージマップで構造化していく。	・単元を通して「もっと面白くするためには？」と問い続けることで、児童が自らの運動を見つめ、探究的に学ぶことができるようにする。
	③自己の課題について、友達と話し合いながら解決しようとする。	・友達同士で動きを見せ合い、教え合いながら課題解決に向かうように促す。	・運動の視点を共有した者同士で話し合ったり、異なる視点から考え直したりする場を設ける。
保健領域	①健康に関わる事象や健康情報から課題を見付け、言語化する。	・身近な生活場面から課題を見いだし、解決していく学習過程にする。	・養護教諭と連携した保健室利用のデータや、児童からとったアンケート結果などを授業の中で活用する。
	②自己の健康課題について、解決方法を言語化する。	・習得した知識と自分の状況を関連付けて考えることができるようにする。	・必要に応じてインターネットを用いて調べ学習をしたり、現地調査に向かったりする。
	③自己の課題について考えたことを、友達や教師などに理由を添えて伝える。	・話し合ったり調べたりしたことを、言葉や文章に併せて、表やグラフを用いて伝えるように促す。	・調べたことを互いに交流する活動を取り入れることで、それぞれの考えのよさに気付き、自己の生活に生かすことができるようにする。

小学校第1学年2組 体育科学習指導案

1 単元名 たどりつけるか?!おたからへのみち!～たからとりおに～(E ゲーム イ鬼遊び)

2 単元の構想

(1) この運動(遊び)の面白さ

宝取り鬼は、タグを取られずに宝箱までたどり着けるか、タグを取って宝箱までたどり着かせないかが面白い運動である。

(2) 児童について

これまでの体育科の学習で、「何をめぐる運動遊びか」(以下「コト」とする)を児童とともに共有することで、児童は各々の楽しみ方を見付けることができるようになっており、主体的に遊びに取り組んでいる。運動の視点を手掛かりに自分の課題を設定し、対話により課題解決をしながら自ら運動を面白くすることができつつある状態である。

本学級の児童に対して、事前に「宝取り鬼」に関するアンケートを実施した。本学級の児童は、体育を97%(34名)が好きだと答えている。その理由は「今までの体育が楽しかった(25名)」「体を動かすことが好き(9名)」「汗をかいてすっきりするから(5名)」などであった。5月の体育学習で、いろいろな鬼遊びを4時間経験しており、鬼遊びを「好き」と答えた児童は83%(29名)とおおむね肯定的に捉えている。その一方で、17%(6名)の児童は、鬼遊びに対して嫌いだと答えており、「足が遅いから」「疲れるから」「すぐつかまる」「自分ばかり追いかけてくる」と回答している。実際に、普段から室内遊びが多く、運動から遠ざかっている状況がある。この結果から本単元では、足の速さを競う遊びではなく、どうやってタグを取られずに宝箱までたどり着くかに面白さがあることを児童とともに共有する。そして、コトに紐づいた多様な楽しみ方を広げていくことで、今後の実生活にも生かしていきたい。また、小学校で宝取り鬼の経験がない児童であるが、宝取り鬼がどんな鬼遊びなのかを説明したところ、その活動で「お宝をたくさんゲットしたい」「全力で速く走りたい」「チームで鬼の気をそらして、その間に走り抜きたい」などの思いをもっており、主に攻めに興味がある。その思いを大切に、宝取り鬼のコトに浸りながら、それぞれの楽しみ方を見付けられるような授業展開をしていく。

(3) 指導について

- ・ 宝取り鬼の経験が全くないという児童の実態から、本単元では、宝取り鬼のコトに浸りながら、それぞれの楽しみ方を見付けて遊ぶことを一番のねらいとし、次年度へつなげる。
- ・ 単元の導入時に試しの活動(遊び)を行い、そこで児童が感じた宝取り鬼の面白さを児童の言葉から言語化し、コトの共有を行う。それを基に、単元を貫く問いを形成し、楽しみ方を見付けていくことができるように仕組んでいく。
- ・ 各時間の始めに「しっぽ取り鬼」を準備運動で行うことで、ゲームを安全に行うことができるようにするとともに、主運動である「宝取り鬼」の動きへと自然とつながっていくことをねらいとする。
- ・ 「タイミング」「場所」「リズム」「数」などの運動の視点を手掛かりにすることで、個人やチームの課題を発見しやすくし、楽しみ方を広げていく。また、本単元までに身に付けてきた運動の視点を想起させながら、探究的に運動に関わっていく素地を養っていく。
- ・ 運動の視点に基づいた児童の動きや対話について問いを行うことで価値付けを行い、楽しみ方の広がりへとつなげていく。
- ・ 攻撃側には2つのタグを腰に付けているが、どうしたらタグを取られずに宝箱までたどり着けるかに紐づいた動きが必然的にできるように、1つでも取られたらスタート地点に戻るようにする。
- ・ 走ることに苦手意識をもっている児童がいることから、コトに紐づいた楽しみ方を広げる中で、活躍できる場面があることに気付くことができるように、個やチームに問いかけていく。
- ・ 「どうしたらタグを取られずに宝箱までたどり着けるか/どうしたらタグを取って宝箱までたどり着かせないか」という単元を貫く問いに紐づかせながら、イメージマップを積み重ねていくことで、各々の楽しみ方を見付ける手掛かりとしていく。

3 本時の指導（3／5）

(1) 指導目標

攻守に関する個人やチームの楽しみ方を見付けながら、ゲームをより面白くすることができるようにする。

(2) 評価規準

どうすればもっとゲームを面白くすることができるか積極的に考えようとしている。 【主】

(3) 展開

学習活動と児童の反応 [])					教師の働きかけと形成的評価 (◆)																					
<p>1 場の準備、準備運動を行い、本時の課題をつかむ。(10分)</p> <p>(1) コトを確認する。</p> <p>(2) 前時をふり返る。</p> <p>(3) めあてを確認する。</p> <p>・鬼がいないところを見付けて、そこを走り抜けよう。(目線)</p>					<p>1-(1) 協力して場や用具の準備、場所の確認をするように指導する。</p> <p>1-(2) 前時のふり返りから、空いている空間や向き等に目を向けることで、個人やチームの新たな楽しみ方を見付ける手掛かりとする。</p> <p>1-(3) 達成型にならないように、コトの共有を児童とともにしっかり行い、ゴールを明確にする。</p>																					
<p>2 活動する。(25分)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ゲーム①</th> <th>移動</th> <th>ゲーム②</th> <th>移動</th> <th>ゲーム③</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>前半2.5分</td> <td></td> <td>前半2.5分</td> <td></td> <td>前半2.5分</td> </tr> <tr> <td>入れ替え2分</td> <td>2分</td> <td>入れ替え2分</td> <td>2分</td> <td>入れ替え2分</td> </tr> <tr> <td>後半2.5分</td> <td></td> <td>後半2.5分</td> <td></td> <td>後半2.5分</td> </tr> </tbody> </table> <p>・右が空いていたから、思いっきり走ったらお宝が取れたよ。(場所)</p> <p>・ゆっくり行って、急に本気で走ったら抜けられたよ。(リズム)</p> <p>・〇〇さんのところに鬼が集まっていたから、その間に思いっきり走ったよ。(場所)</p> <p>・ジグザグ作戦で鬼を抜いていったよ。(向き)</p> <p>・真ん中で止まらずにお宝まで一気に走ったよ。(動きの速さ)</p> <p>・バラバラでスタートしたら、お宝までよく行けたよ。(タイミング)</p> <p>・右に行くと思わせて、左に行ったら成功したよ。(向き)</p> <p>・鬼を引き付けるためにおとりになったら、ひっかかってきて楽しかったよ。(場所)</p> <p>・〇〇さんはあっちから。私はこっちから。せーの。(タイミング)(数)</p> <p>・〇人で一緒にせめてみよう。よ〜い、どん。(数)(タイミング)</p> <p>・鬼をしっかり見たら行けたよ。(目線)</p> <p>・鬼が見ていないときに行くよ。(タイミング)</p>					ゲーム①	移動	ゲーム②	移動	ゲーム③	前半2.5分		前半2.5分		前半2.5分	入れ替え2分	2分	入れ替え2分	2分	入れ替え2分	後半2.5分		後半2.5分		後半2.5分	<p>2-(1) どうすればもっとゲームを面白くすることができるか試行錯誤している児童を称賛することで、楽しみ方の広がりをもたせる。</p> <p>2-(2) 向きやタイミング、空いている場所への移動等、上手くいった動きに対して理由を問い称賛することで、楽しみ方を価値付けていく。</p> <p>2-(3) 困り感がある児童には、友達の動きを観察したり、イメージマップを想起したりするように言葉かけを行う。</p> <p>2-(4) 動きに関して友達やチームで対話を始めた場合、児童の必要感に応じて作戦タイムを導入し、連携の動きをより意識できるようにする。</p> <p>2-(5) 負けが続いているチームには、課題を確認し、その解決方法を一緒に考えていく。</p>	
ゲーム①	移動	ゲーム②	移動	ゲーム③																						
前半2.5分		前半2.5分		前半2.5分																						
入れ替え2分	2分	入れ替え2分	2分	入れ替え2分																						
後半2.5分		後半2.5分		後半2.5分																						
<p>3 ふり返りをし、片付けを行う。(10分)</p> <p>・今日は「〇〇作戦」で行うと、たくさんお宝をゲットすることができたよ。</p> <p>・今日はたくさんお宝をゲットすることができたけど、お宝を取られすぎて負けてしまったな。</p> <p>・おとりにつられてしまったから、次の時間のめあては、「相手をよく見る」ことかな。</p> <p>・次の時間は、あのチームがやっていた「〇〇作戦」をしてみると上手くいくかも。</p>					<p>◆ タグを取られずに宝までたどり着く方法を、自分の特徴に合わせて考えようとしているか。(観察)【主】</p> <p>○ タグを取られずに宝までたどり着く方法を考えようとしている。</p> <p>→ タグを取られなかった時の動きをふり返り、友達の動きやイメージマップを活用しながら、解決を促す。</p> <p>3-(1) 学習カードに活動のふり返りをする中で、次時への活動につなげられるようにする。</p> <p>3-(2) 運動の視点を基に全体でイメージマップにまとめて構造化していくことで、新しい楽しみ方を見付けたり、広げたりすることができるようにする。</p> <p>3-(3) 協力して片付けを行うように、言葉かけを行う。</p>																					

授業の実践と考察 ～第1学年「たどりつけるか?! おたからへのみち!」の実践を通して～

(1) 運動についての自己の課題を見付け、言語化する力の育成

本単元の宝取り鬼は、タグを取られずに宝箱までたどり着けるか、タグを取って宝箱までたどり着かせないかが面白い運動である。試しの活動を行ったあと、全体で振り返りを行った。「宝取り鬼のどこが面白かったか」「宝までたどり着くためにどうしたのか」など、様々な問い返しを行うことで、宝取り鬼のコトについて理解を深め、児童とともに単元を貫く問いを設定した。その後、児童は試しの活動を想起しながら、「どうすればタグを取られずに宝箱までたどり着けるか」に紐づいた次時のめあてを立てることができた(図1)。このように、第1時の出会いの場で宝取り鬼の面白さを児童と共有することで、単元全体を通してコトに浸りながら探究的に活動を行うことができるようになる。

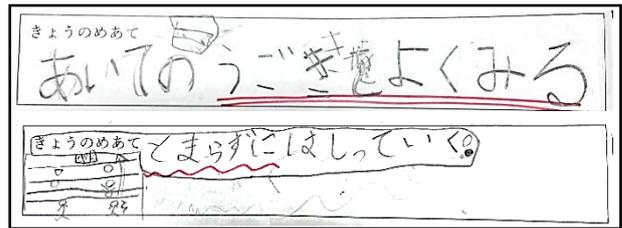


図1 学習カード：めあて

(2) 自己の課題に応じて、運動の行い方や解決方法について考えたことを言語化する力の育成

児童の振り返りから、児童の思考をイメージマップで整理していった(図2)。その際、運動の視点を、時間的・空間的・力動的・共働的の4つの視点に区分し整理していくことで、自分に合っためあてを見付けやすくし、楽しみ方を広げていくことができるようにした。活動中は、児童によって運動の視点が異なり、自分なりのめあてをもって課題解決しようと活動している姿が見られた。活動後、児童は運動の視点を手掛かりに、できたこと・うれしかったこと・こだわったことを学習カードに書き、現在の自分の状況を把握した。その後、宝取り鬼をもっと面白くするためにはどうするのか、それを解決するために次時のめあてはどうかを学習カードに書いた。このように、児童の気付きや思考の流れをイメージマップで構造化して整理し、単元を通して「もっと面白くするためにはどうするのか」を問い続けることで、児童が自らの運動を見つめ、探究的に学ぶことができるようにした。

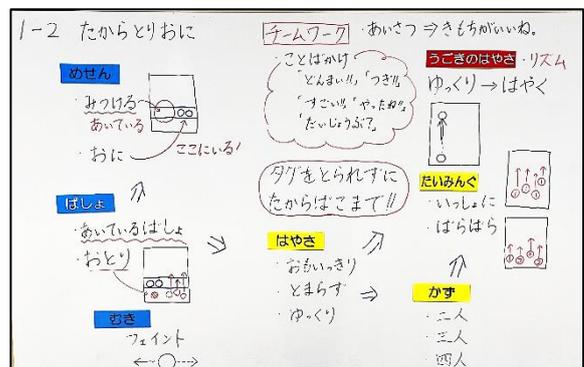


図2 イメージマップ

さらに、運動の視点をどの単元でも統一して提示していくことで、異なる単元でも運動を俯瞰的に見ることができる素地が培われていき、自分の経験や学習してきた内容から課題解決に結びつけられることをねらいとしている(図3)。

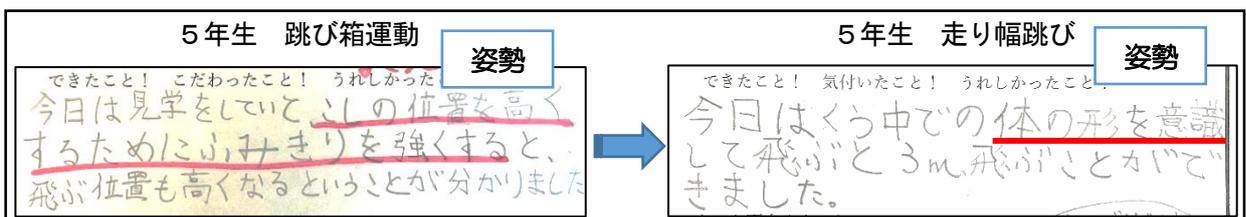


図3 運動を俯瞰的に見ている姿

(3) 自己の課題について、友達と話し合いながら解決しようとする力の育成

教師の問いかけや友達との対話を通して、自分の考えを再構築したり、新しい考えに気付いたりして楽しみ方を広げ、価値を更新することができる。しかし、課題解決に結びつけるには対話の質が重要である。友達や教師等との対話の中でコツの共有を行っても、コツは個人が獲得した技能であることから、相手の課題解決に結びつかない場合が多い。加えて、コツは単なるそのスポーツだけでのコツであることから、単元間のつながりは薄い。そこで、コツを教える対話ではなく、運動の視点を基にしながら相手の立場に立った課題解決に向けた話し合いを行うようにした。すると、「速さはどれくらい?」「場所はどこがいいだろう?」「リズムを変えてみるのはどうだろう。」等、運動の視点を基にして対話を行っていた。そして、対話で得た気付きを活動中に試し、自己調整しながら課題を解決しようとする姿が見られた。