



第46回北海道小学校教育研究大会
令和6年7月26日(金)

I を 磨 く 子 ど も

6 学 年 体 育 科

「ボール運動 ネット型 テニピン」

「エースを決めたい。もっと強く打つ練習をしよう。」

段ボールで作ったラケットを手に装着し、テニスを基にした簡易化されたゲーム【テニピン】を行いました。ネット型の特性である“ラリーを繋ぐ”、“ラリーを断ち切る”という両方の楽しさを味わえるようなゲームを単元の前後半で設定しました。

本時はラリーを断ち切ることが得点になるゲームを行い、「自分がしたいプレイを実現するためにはどの練習をしようかな。」と、個々で必要な練習を選択しました。「エースを決めたい。もっと強く打つために〇〇の練習をしよう。」「前後に打ち分けられるのが苦手だから、守りを高めよう。」など、自分がしたいプレイの実現に向けて練習の取り組み方を考えました。ゲーム①→練習①→ゲーム②→練習②→ゲーム③という展開にすることで、ゲームの結果から自分の学習過程をデザインしていく姿が見られました。

私たちは、よりよい自分を目指し、自分らしさを発揮する「Iを磨く子ども」を育てるために、子ども自身が学びを創ることを大切にしています。「材の吟味」「自己選択・自己決定」「子どもの追究と教師の立ち位置」の3つの学びの要素に着目し、子ども主語の授業の在り方を探っていきます。

体育科 6年「ボール運動 ネット型ゲーム テニピン」より

本単元では、テニスを基にした簡易化されたゲームを行い、ネット型の特性である“ラリーを繋ぐ”、“ラリーを断ち切る”という両方の楽しさを味わいながら、自分が意図したプレイを実現しようとする姿を目指しました。そのために、全員が同時にゲームができるコート数を用意し、ゲームの経験を十分に保障したり、課題に応じた複数の練習の場を用意したりすることで、動きのイメージと技能が結び付くようにしました。

単元前半は、ラリーを続けることが得点になるゲームを行うことで、基本的なラリーを繋ぐ技能を高めるとともに、ラリーを繋ぐ楽しさをどの子も感じることができました。単元後半は、ラリーを断ち切ることが得点になるゲームへと展開していくことで、これまで高めてきたラリーを繋ぐ技能を基に、ラリーを断ち切るためや断ち切らせないために「こうしたい。」という思いをもちながら運動する姿が見られました。



要素2 自己選択・自己決定

単元の初めに子どもの「こうなりたい。」や「こんなところが楽しい。」という思いに寄り添いながら、【強く打つ・狙って打つ・苦手なボールを拾う・どこにきても拾う】という四つの技能を高める練習を設定しました。

本時では、これまでのゲームの結果を根拠に「自分がしたいプレイを実現するためにどの練習が必要なのか。」を考え、練習内容を自己選択しました。また、2回目の練習では、練習したことがゲームで発揮できたかを考え、「強く打つ練習をしたけど、ネットにかかってしまったから、上向きに打つ意識をしよう。」「苦手なところは拾えたから、揺さぶりにも対応できるようにしよう。」など、自分の課題をより焦点化し、学びの過程を自己決定する姿が見られました。



要素1 材の吟味

要素3 子どもの追究と教師の立ち位置

本教材では、用具操作の技能が必要となるため、「こうやって動きたいけど、上手くできない。」という運動を通して内側から湧き出る課題が子どもに生まれました。個々の「こうしたい。」という追究意識を基盤とし、動きのイメージと技能を結び付けていけるように教師の立ち位置を取りました。

ゲームと練習を行き来する授業展開とし、ゲームへの見通しと実施の結果について関わることで、今の自分の力を捉え、「この技能を高めたい。」という思いを引き出せるようにしました。(前方から引き出す関係)

また練習中やゲーム中には、自己決定や自己選択の様子から個人の思いを見取り、動きのよさを価値付けたり、アドバイスをしたりしながら、「できた」という伸びを実感できるように関わりました。(後方から支える関係)



体育科 2年「はらぺこあおむしを救え（鬼遊び）」より

1年生で学習した宝取り鬼を発展させ、「はらぺこあおむし」をモチーフにボール運び鬼を教材化しました。本単元では、鬼にしっぽ（フラッグ）を取られないようにかわしたり走り抜けたりするといった個の技能を高めるとともに、少人数で連携した動きの獲得を狙います。そのため、単元を通して「3人一組でおじゃまむし（鬼）をかわし、あおむしに食べ物（ボール）を届ける」という目的は変えずに、鬼の人数や運べるボールの数を増やすようにすることで、自然と連携した動きに着目できるようにしました。単元前半は鬼の人数を1人から始め、一人一個ボールを持つことで、どの子もボールを運ぶことができたという喜びや達成感を感じることができました。単元後半は、3人で一個のボールを運ぶ展開にすることで、ボールを持たない二人がどのように動くかといかを考え、思考錯誤しながら運動する姿が見られました。



要素2 自己選択・自己決定

鬼遊びを行う中で、子どもはたくさんの「こうやって運んだよ。」を発見します。その発見を毎時間、言葉や文字で言語化させることで、動き方を意識しながらゲームに取り組めるようにしました。子どもから出てきた動きは絵で視覚化し、掲示物として示すようにしました。

本時はこれまでに子どもたち自身が見付けた動き（ボールを運ぶための作戦）の中から、どの作戦を使って運びたいかを選ぶ自己選択を行いました。（二つ以上の作戦を組み合わせた場合は自己決定と捉えるようにした。）自分が「こうやって運びたい。」という思いをもち、その実現に向けてチームで動きを共有することで協働的な学びへとつなげることができました。子どもが選択・決定しやすいように、掲示物（板書）と同じボードをチームで使う手だてが有効でした。



要素1 材の吟味

要素3 子どもの追究と教師の立ち位置

「どうやったら食べ物を届けることができるか。」という子どもの追究意識を単元を通して持続させることができました。その追究を子ども自らが体現できるようにするために、ゲームを行う中で教師の立ち位置を意図的に変えるようにしました。

ゲーム①は、子どもが選択・決定した動きを思い切って挑戦できるように、動き出す前にチームの3人に関わりました（併走の関係）。「どの作戦でいくの？」と問いかけることで、チーム全員が動きのイメージを揃えて動き出すことができました。ゲーム②では、主にコートの中に入り、作戦の意図が現れているよい動きを価値付けたり、こうすればもっとよくなるという動き方をアドバイスしたりしながら関わったことで（後方から支える関係）、チームの全員が運べるよう、粘り強く運動に向き合う姿が見られました。



体育科 1年「ぶったおせ！ツミキング！（ボールゲーム）」より

本単元では、毎時間キャラクターをモチーフに教材化した投の運動遊びをスキルアップとして行いました。基本的な投動作を身に付けるとともに、段ボールを的にした的当てゲームを行い、より得点を取るために、ゲームのルールを選択する姿をねらいました。そこで、単元の初めに「どのような工夫をすると、もっとゲームを楽しめるか。」を問い、「的の形や数、的までの距離を変えたい。」といった子どもの思いを基に単元を展開しました。前半は、的までの距離を3mと設定することで、どの子も的に倒す楽しさに浸ることができました。また、的の形に着目し、より倒しやすい的の形にしようと工夫する子どもの姿が見られました。後半は、的までの距離を遠くすると得点が増えるルールを追加することで、自分が一番得点しやすい的までの距離を考えながら、運動する姿が見られました。



要素2 自己選択・自己決定

単元の初めは的が一つの的当てゲームを行い、子どもの「的の形を変えたい」「的の数を増やしたい」「的の距離を遠くして、得点を変えたい。」という思いを基に、学習を進めました。的の数が増え、形を自由に変えることができるようになった時には、子どもから出てきた的の形を絵で共有し、どの子も試せるようにしました。

本時では、的までの距離を遠くすると得点が増えるというルールを設定し、的までの距離を自己選択できるようにしました。

「自分が一番得点しやすい的までの距離はどこだろう。」と考えながら、自己選択しました。また、子どもが的までの距離と得点を視覚的に捉えやすくするために、床にテープを貼り、得点を記しました。



要素1 材の吟味

要素3 子どもの追究と教師の立ち位置

本単元では、「得点を増やすためには、どうしたらいいのかな。」という単元を通した問題意識を基に学習を進めていきました。

ゲーム①の前には、前方から引き出す関係を取り、「ボール蹴りゲームと同じように距離を変えて得点を増やしたい。」という振り返りカードを提示することで、「的の距離を遠くして、得点を増やすルールを作りたい。」という子どもの思いを引き出しました。ゲーム②では、併走する関係を取り、「なぜ、置く場所を変えたのか。(なぜ、変えなかったのか。)」を問うことで、「もっと遠くても当てられそうだから、遠くして得点アップを狙ったよ。」と、根拠をもって自己選択する姿につながりました。



体育科 5年「表現 Nantuber～5年3組思い出動画～」より

ナンチューバー

本単元では、日常の思い出や行事の成長を動きで表現する活動を通して、即興的に動くという表現運動の楽しさに浸り、全身を使って心情を表現する姿を目指しました。

そのために、準備活動では集団から個へと段階を踏むようにしたり、日常に関する内容のカルタを取り入れたりすることで、安心感をもち、思い切って動けるようにしました。また、毎時間ストーリー性のある活動を行うことで、表現の構成（ひとまとまりの動き）を自然と意識できるようにしました。初めは苦手意識があった子も、思い切って全身で表現することの楽しさを知り、心身を開放して動く姿が多く見られました。そして、構成を意識することにより、場面ごとの違いを明確にしようと、表したいイメージとその動きについて、より深く考えている様子がありました。



要素2 自己選択・自己決定

本単元では、「回る」「跳ぶ」「這う」などの動きの中から、自分たちで作ったストーリーに合う動きを選択し、ホワイトボードに位置付けました。

自己選択・自己決定したことを子どもたち同士で見合えるようにすることで、題材を表すために自分がどのような動きをしているのかが明確になり、話合いが活性化されました。

本時では、はじめ・中・おわりの中からよりよくしたい場面を選択し、ホワイトボードに自分の名前が書かれたマグネットを貼りました。自分やグループの課題を視覚化することで、構成の中でメリハリをつけたい部分が明確になり、より伝わりやすい表現にするには、どのように踊るとよいのかを考えることができました。



要素1 材の吟味

要素3 子どもの追究と教師の立ち位置

本時では、個人やグループが表現したいことを基に、より伝わる動きになるように教師の立ち位置を取りました。

子どもが行った即興的な動きから、何を表現したかったのかを問いました。カルタに書かれた思い出や成長と動きが連動していることを自覚し、表現したいことと動きの特徴に目を向けられるようにしました（前方から引き出す関係）。

また、教師も一緒に体を動かし、子どもが「このような動きもあるんだ。」と客観的に動きを捉えられるようにしたり（併走する関係）、動きを黒板に視覚的に整理し、動きのイメージを膨らみやすくしたり（後方から支える関係）することで、表現したいことがより伝わる動きについて考えられるようにしました。

