



# 子供が学びをつくる 体 育

課題設定	<p>体育科の目指す「自らの学びをメタ認知」しながら学び続ける子供 運動の特性に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解する中で、課題を設定したり、調整したりしようとする。そして、共生の視点に立ち、運動やスポーツの多様な楽しみ方を味わい、自己実現に向かう課題を設定しようとする。</p> <p>(1) 運動の特性に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解する中で、課題を設定したり、調整したりしようとする。</p> <p>① 運動によってその特性は様々で、各個人の体力や技能の程度によっても課題は異なる。それぞれの運動が有する特性や魅力に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解し、課題を設定したり、調整したりできるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• これまでの活動や経験、単元での授業の様子を想起しながら、自己やチームの課題を設定しようとする。(単元LV, 1単位時間LV)</li> <li>• 自己やチームに合った課題を追究する中で、新たな課題を見出す。</li> </ul> <p>(2) 共生の視点に立ち、運動やスポーツの多様な楽しみ方を味わい、自己実現に向かう課題を設定しようとする。</p> <p>① 体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず、互いの良さを生かして協働し、多様性を尊重したり、自己の役割を果たしたりする中で、自己やチームに合った課題を設定する。</p> <p>② 映像や資料で本物に触れたり、スポーツの歴史的背景を知ったりすることで、各種の運動で得られる楽しさや喜びを共有し、目指す姿(到達目標)を設定する。</p>
課題追究	<p>課題の解決に向け、試行錯誤を重ねながら考察する。また、自己や他者(教師や仲間)との対話を通して、よりよい解決策を見い出していく。</p> <p>(1) 課題の解決に向け、試行錯誤を重ねながら考察する。</p> <p>① 自己やチームの課題の解決に向けて、試行錯誤を重ねながら、基礎となる各種の運動の基本的な動きや技能を高めたり、思考を深めたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 技能や戦術の高まりが見られたのかをゲームや交流で試していき、課題に合った動きのコツや作戦を見つけ出していく。</li> </ul> <p>② 課題解決へ向けた練習の場や練習方法を選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 個人練習、課題別練習、チーム練習、チーム間(兄弟チーム)練習等</li> </ul> <p>(2) 自己や他者との対話を通して、よりよい解決策を見い出していく。</p> <p>① 自己との対話を通して、自己が今もっている力を理解し、身体操作や動きのズレを修正する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 練習やゲーム、チームでの交流をふり返り、自分ができていること・できていないこと、チームでの役割について考える。</li> <li>• ICTを活用し、情報を捉えて多角的に精査しながら練習に取り組む。</li> </ul> <p>② 他者と協働しながら課題を解決する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分の考えを形成し、チームで思いや考えを伝え合いながら活動することで、自己やチームの成果と課題を明確にする。</li> </ul>
パフォーマンス	<p>練習で取り組んできた成果を基に、ゲームや交流等で表現する。そして、互いに協力したり、自己の役割を果たしたりすることを通して、その運動の楽しさや喜びを味わう。</p> <p>(1) 練習で取り組んできた成果を基に、ゲームや交流等で表現する。</p> <p>① 個人やチームで取り組んで習得した知識・技能を活用し、ゲームや交流を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自己やチームの特徴を把握し、練習通りに技を行ったり、相手に合わせた戦術を使い分けたりする。</li> </ul> <p>② ゲームや交流をもとに、自分自身やチームの学びを追求し、次の学びへつなげる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 全体、チームごとのミニホワイトボード、個人の振り返りシート、iPad等</li> </ul> <p>(2) 互いに協力したり、自己の役割を果たしたりすることを通して、その運動の楽しさや喜びを味わう。</p> <p>① 「する、みる、支える、知る」の視点から運動の楽しさや喜びを味わう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• する(各種運動の動きや技能を身に付ける。運動を通して特性や魅力に触れる)</li> <li>• みる(ゲームや交流を観戦する。資料や動画をもとに自分や相手の姿を見る。)</li> <li>• 支える(ゲームや交流の準備や運営を行う。技の補助を行う。)</li> <li>• 知る(運動と心身の健康について知る。スポーツを通じて心を動かされたり、人と人がつながったりする尊さを知る。)</li> </ul>

体 育

# ～自己を見つめ、学びの主体者となる子供～



## 目指す姿を実現する支援例

【これまでの運動経験や生活経験をもとに、課題設定するよう支援する】

- 運動に親しむことができるように、子供たちの発達段階に即した易しい課題から、徐々に難しい課題に移行するような、実態に寄り添った課題を設定するように促す。

【運動がもつ特性を大切にした課題を設定するよう支援する】

- その運動本来がもつ中心的な面白さと他者やもの（場の工夫や環境など）とを関連付けて考えられるよう、運動がもつ特性や活動の目的を伝えるとともに、オープンエンドのゴールを子供と共有する。
  - 競技やオリ・パラなど本物のスポーツの視聴
  - スポーツの文化や歴史的背景を伝える
  - 技の行い方や初めのルールを提示
  - 単元後も多様な形で運動に関わる
  - 互いの良さを生かして協働できる雰囲気をつくる

【個やチームの課題に応じた支援をする】

- 試行錯誤をくり返す中で、個やチームの課題を見取り、それぞれの課題に応じた適切な支援を行う。
  - 動きのコツを教えたり、確認したりする
  - 良いプレイや行動への価値づけ（評価言）
  - ICTを活用し、可視化を図りながらの支援

【子供が自ら練習やゲームの中で試行錯誤を重ねることのできる、場やルールの工夫、効率的なマネジメント】

- 課題解決に向けたゲームや練習、戦術について試したり、話し合ったりできるように、練習の場を工夫したり、実態に合ったルールを児童と合意形成したりする。加えて、十分な運動量や話し合いの時間を確保する。
  - 明確で簡潔な発問と指示
  - 子供自ら判断・行動できる掲示物
  - プレイの様相の変化や子供の発言から、ルールの更新や練習の場を工夫
  - 適切なタイムマネジメント（単元、一単位時間）
  - ICTを活用できるための環境づくり

【課題追究にむけた成果を、表現できるよう支援する】

- 協働しながら、自己や仲間、相手チームに合わせた戦術や表現の仕方を選択できるように促す。必要に応じて思考を深めるための発問を与えたり、気づいていない視点を提示したりする。

- ゲームや試技を見る時間、運営を通して支える時間も大切に、動きや戦術、学び方の良さを認め合える雰囲気づくりを促す。

【子供が本時の成果、次時に向けての課題へとつながるような振り返りを行う】

- ゲームなどを通して、自分の学びの現状を評価し、次の学びにつなげられるような振り返りの場を設定する。
  - 対戦相手やチームの人たち、ルールや戦術について振り返るよう促す。
  - 自己の成果と課題や、チームでの自己の役割について振り返る。

体育科担当：福山 央・石崎 寿和