

令和 7年 1月 30日

福岡県教育委員会教育長 殿

所属校名 糸島市立怡土小学校
職・氏名 教諭 重 正 将
指導者名 教諭 古 賀 晃

研 修 最 終 報 告 書

このたび、長期派遣研修員として、下記のとおり研修をしましたので報告いたします。

記

- 1 研修種別 C 福岡教育大学附属福岡小学校研修員
- 2 研修場所及び所在地 福岡教育大学附属福岡小学校
〒810-0061 福岡市中央区西公園 12 番 1 号
TEL (092) 741-4731
FAX (092) 741-4744

3 研究主題及び副題

運動の楽しさを追究する第6学年ボール運動領域の学習
～3つの評価活動を位置付けた単元構成を通して～

4 研究主題及び副題についての説明

(1) 主題設定の理由

ア 社会の情勢から

令和4年3月にスポーツ庁より出された「第3期スポーツ基本計画」では、国民のスポーツ実施率が向上し、日々の生活の中で一人一人が運動の価値を享受できる社会を構築するために、「『楽しさ』や『喜び』といった運動の価値を認識できる人を増やすことを目指す」とされた。これは学習指導要領における体育科の目標である「豊かなスポーツライフの実現」のためには、1人1人に応じた運動の楽しみ方を学ぶ必要性をより重要視することが求められることを表していると考ええる。

イ 体育科学習の課題から

全国体力・運動能力、運動習慣等調査で行われるアンケート結果から、未だ運動に対する二極化の問題が解決できていない現状がある。この課題を受け、文部科学省も現行学習指導要領の成果と課題を踏まえた体育科の目標の在り方として、「児童・生徒の興味や関心を高め、技能指導に偏ることのない指導が大切である」と述べている。特に体育科においては、従前より態度を指導内容として定めていたことを踏まえ、現行学習指導要領でも運動領域（A～F領域）に学びに向かう力、人間性等が指導内容として示されている。このことから、3つの資質・能力をバランスよく育むことができる学習を構築していくことで、自己の運動の楽しさを追究できるようにすることは重要であると考ええる。

ウ 体育科ゲーム及びボール運動領域の課題から

E領域（ゲーム及びボール運動領域）は、多くの人が生涯を通して行う割合が高い運動である。しかし、既存のスポーツに系統的につなげるために「各スポーツに必要な技能、思考力等」を指導しており、苦手な子供が「チームに迷惑をかける」「得意な友達ばかりが活躍する」との理由で嫌いとなり、二極化が生じている。そこで、本研究ではE領域に焦点化し、3つの資質・能力をバランスよく育みながら、「各ゲームやボール運動をするための力ではなく、1人1人がゲームに親しむための資質・能力を重視して」集団で行う運動に対しても個の楽しさを見いだし、追究できるようにしていく。

(2) 主題の意味

運動の楽しさとは、運動がもつ本質的な特性を指す。本質的な特性は図1に示すように3つに区分され、運動の楽しさを充足するものは「機能的特性」と定義される。さらに、機能的特性は、運動そのものの中心的な楽しさを味わうことができるように図1の下部に示す4つの型によって区分されている。本研究で行うE領域は競争型の楽しさを味わうものである。

運動の楽しさを追究するとは、E領域の本質的な楽しさである「勝敗を競い合う楽しさ」を自分なりに見いだすことである。勝敗を競い合う楽しさは3つある。1つは知識及び技能を高めることで、どんな動きをすると得点できるか分かったり目指す動きができるようになったりすることである(できる・わかる楽しさ)。2つは思考力、判断力、表現力等を高めることで、ルールや道具、作戦を工夫して思考したことを動きとして具現化することである(考える・伝える楽しさ)。3つは積極的に運動に取り組む中で(愛好的態度)、ルールを守り勝敗を受け入れたり(公正・

協力)、友達と助け合ったり(参画・責任)、仲間の意見を受け入れたり(共生)、場や用具の安全に気を付けて運動したりする(健康・安全)といった学びに向かう力、人間性等に関わる態度を高めることである(人との関わり方で味わう楽しさ)。本研究で扱うゲーム及びボール運動領域において5つの要素の中でも特に、公正・協力、責任・参画、共生の3つの要素が高まることで、楽しさを味わうことを重要視する。また、これらの3つを高めることで「多く得点できたのは、お互いが走り出す作戦をゲームの中で成功させることができたからである(知識及び技能)。また、作戦を成功させるためには動きを話し合ったり(思考力、判断力、表現力等)、仲間の意見を受け入れながら作戦を組み立てたりすることで楽しさが高まった(学びに向かう力、人間性等)」というように3つの資質・能力とゲームを通して感じた楽しさを関連付ける自分なりの楽しさを見いだせるようにしたい(図2)。そのため、本研究では3つの資質・能力に関わる楽しさを高めることで、それらが関連付いていることを実感し、「勝敗を競い合う中で見つけた自分なりの楽しさ」を味わっていくことが自覚できるようにしていく。このことから運動の楽しさを追究する子供の姿を以下のように設定した。

- 運動の楽しさを追究するために約束を守り、助け合って運動したり、仲間の考えを認めたりして運動しようとする子供 (学びに向かう力、人間性等)
- 運動の楽しさを追究するために、運動に必要な知識(どのような動きを使えば得点できるか)や技能(ボール操作やボールを持たない時の動き)をゲームで発揮できる子供 (知識及び技能)
- 運動の楽しさを追究するために仲間のよさを生かして勝つことのできるルールや用具、作戦を工夫したり、考えを伝えたりすることのできる子供 (思考力、判断力、表現力等)

機能的特性	効果的特性	構造的特性
運動を行う人が欲求(楽しさ)や必要感を充足する機能に着目	運動が成り立っている技術的構造に着目	運動から期待されている身体的効果に着目
以下の4つの型によって運動そのものの中心的な面白さを味わうことができるようにする。		
競争型	個人対個人、集団対集団で競い合うことが楽しい運動である。	
克服型	自然や人工的に作られた障害へ挑戦し、それを動き(技)で克服することが楽しい運動である。	
達成型	概念的な基準(記録やフォーム)を達成することが楽しい運動である。	
表現型	何かになりきったり、テーマを決めて表現したりすることが楽しい運動である。	

図1 3つの運動の特性

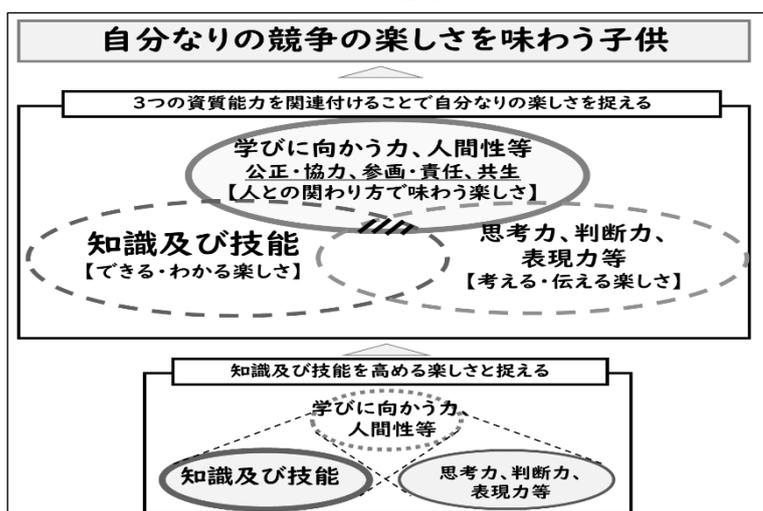


図2 運動の楽しさを追究する姿

本研究では、知識及び技能に偏ることなく、思考力、判断力、表現力等や学びに向かう力、人間性等をバランスよく高めることができるようにするために、①取り扱う知識や技能を簡易化、焦点化すること、②子供がルールや作戦、活動を思考し、操作できるようにすることの2点に留意して教材化を図る。そうすることで、全ての子供が単元を通して、知識及び技能や思考力、判断力、表現力等を高めることができるようにする。2つの資質・能力が高まることで、自分の考えをもち、他者に考えを伝えながら協働することができ、学びに向かう力、人間性等が高まると考える。

(3) 副題の意味

評価活動とは、図3で示すように子供が、①自己の理解や技能の身に付き方（知識及び技能）、②作戦や用具選択等の工夫（思考力、判断力、表現力等）、③友達との役割分担や認め合い等（学びに向かう力、人間性等）の状況を振り返り、自己の楽しさを自覚する活動のことである。具体的には、単元で高まった資質・能力を数値化し、自己評価することで、運動が楽しくなった理由を子供が「運動が楽しくなったのは、友達が自分の意見を受け入れてくれて、作戦を考えてくれたことがうまくいったから」というように関連付けて捉え、自覚することができるようにする。

3つの評価活動を位置付けた単元構成とは、単元の展開段階前半に「できる評価活動」、展開段階後半に「高める評価活動」、終末段階に「自覚する評価活動」の3つの評価活動を位置付けることである（図4）。

具体的には、展開前段では、知識及び技能と思考力、判断力、表現力等の高まりに重点をおいて自己評価する。ここでは、全ての子供がゲームに親しむことができるように、基本的な知識や技能、思考力、判断力を高めながら、子供が資質・能力の高まりから「できる・わかる・考える楽しさ」を味わうことができるようにする。

展開後段では、学びに向かう力、人間性等の高まりに重点をおいて自己評価する。目標を共有し、チームで互いに意見を伝え合い、受け入れ合いながら、「仲間との関わり方で味わう楽しさ」を展開前半に味わった楽しさに加えながら、自分なりの競争の楽しさを見いだすことができるようにする。

終末段階では、知識及び技能、思考力、判断力、表現力等、学びに向かう力、人間性等の単元を通して高めてきた3つの資質・能力を振り返る。ここでは、3つの資質・能力の高まりと自分が味わってきた楽しさを関連付けることで、

「自分はどんな資質・能力を高めることができたから、競争する楽しさを味わうことができたのか」を言語化していく（図5）。そうすることで、自分なりの競争の楽しさを自覚することができるようにするとともに、この先さらに運動の楽しさを味わうために高めていきたい資質・能力を自覚することができるようにする。

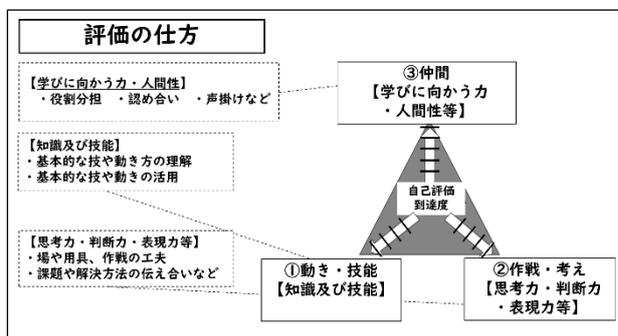


図3 評価活動について

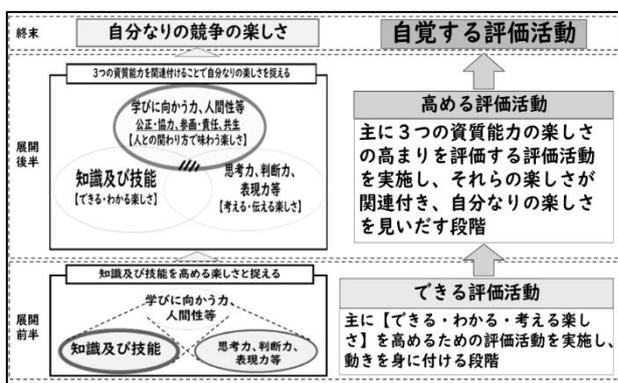


図4 3つの評価活動と楽しさの関係

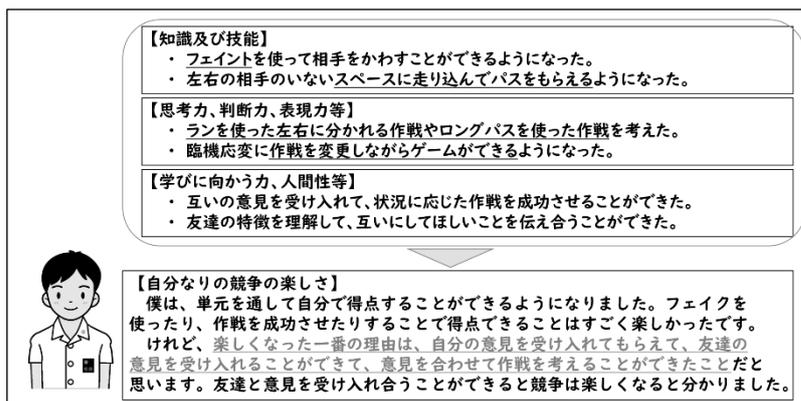


図5 自覚する評価活動

(4) 仮説実証のための着眼

ア 3つの評価活動を位置付けた単元構成

単元の展開段階と終末段階に3つの評価活動を位置付ける。展開前段の「できる評価活動」では、主に知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を高めることで感じた楽しさ、展開後段の「高める評価活動」では、学びに向かう力、人間性等を高めることで感じた楽しさを評価できるようにする。終末段階の「自覚する評価活動」では、これまでに蓄積した学びを振り返り、自分なりの運動の楽しさを自覚する評価をし、次の目標を設定するための話し合いの場を設定する(図6)。

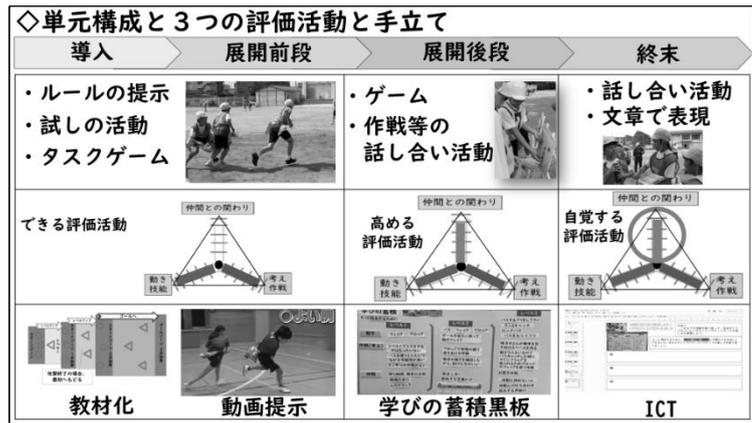


図6 3つの評価活動

イ 運動の楽しさを追究するための教材化

自分なりの運動の楽しさを見いだすことができるように、①複数の技能を身に付けなくても運動を楽しむことができるように、必要な技能を焦点化すること、②1人1人が身に付けた知識や技能を発揮することができるように、全員が得点することで得ることができるボーナス点の設定等のルールの工夫をしたり、チームに合った用具を選択できたりするといった2つの条件で教材化する。

ウ 個の楽しさを実感するためのツールの活用

(7) 個の楽しさを蓄積し振り返ることができる「Google スライド」

「課題を解決するための見通し」や「活動を通して感じた楽しさや喜び」、「次の学習でできるようになりたいこと」を記入して学びを蓄積できるようにする。また、子供の求めに応じて作戦図や動き方のポイントを共有できるようにするために「Google スライド」を使った振り返り活動を設定する。

(4) 個の楽しさを可視化し共有する「楽しさ評価シート」や「学びの蓄積黒板」

図3で示すように3つの資質・能力の高まりを数値化して自己評価する「楽しさ評価シート」を展開段階と終末段階で活用する。自己評価する際、知識及び技能や思考力、判断力、表現力等、学びに向かう力、人間性等の3つの資質・能力は「何が身に付いたり、できるようになったりしたから高まったのか」を自覚できるように「学びの蓄積黒板」を活用する。毎時間、できるようになったことや身に付いたこと子供と共有し、1枚の黒板にまとめていく。学びの蓄積黒板を見ながら、子供は楽しさ評価シートに3つの資質・能力の高まりを数値化して振り返り、単元の終末段階において言語化することで自分なりの運動の楽しさを自覚できるようにする。

(5) 研究のねらい

第6学年ボール運動領域の学習において自分なりの運動の楽しさを追究できる子供を育てるために3つの評価活動を位置付けた単元構成を通して、その有効性を究明する。

(6) 研究の仮説

第6学年ボール運動領域の学習において、3つの評価活動を単元に位置付け、教材化の工夫と楽しさを実感するツールを活用することで自分なりの運動の楽しさを追究する子供が育つであろう。

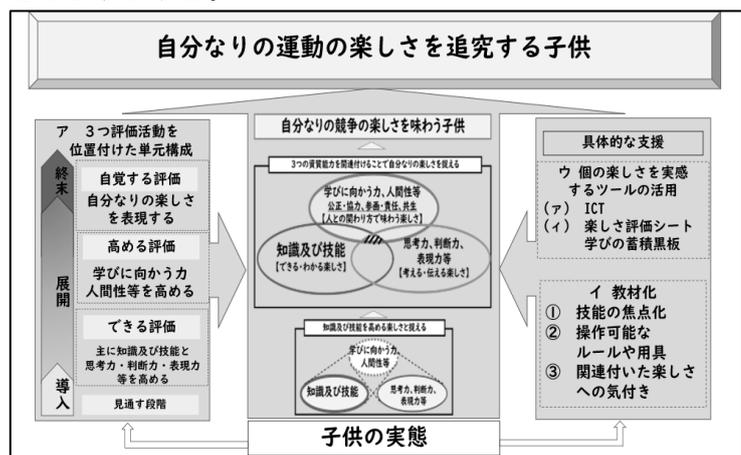


図7 研究構想図

備考 ○ 在籍校と電話番号 糸島市立怡土小学校

TEL (092)322-7809

5 指導の実際（10月実証）

(1) 単元名 第6学年 「仲間と共に多く得点しよう！レベルアップフラッグフットボール」

(2) 単元の目標

- 仲間の意見を受け入れたり、相互に助言し合ったりしながら運動しようとする。
(学びに向かう力、人間性等)
- 必要な知識である空間を活用した位置取りを捉えたり、主な技能であるフェイクやパスの仕方を身に付けたりすることができる。
(知識及び技能)
- 課題を解決するためにチームに応じた作戦を考え、仲間に伝えることができる。
(思考力、判断力、表現力等)

(3) 計画（8時間）

- ア ルールを確認したり、試しの活動をしたりして活動の見通しについて話し合う。——— 2時間
- イ 運動を楽しむために必要な技能を高めたり、課題解決に向けて、ルールや用具、作戦を工夫したり、態度を高めたりしながら、フラッグフットボールを行う。——— 5時間
- ウ フラッグフットボール大会をした上で、運動の楽しさについて話し合う。——— 1時間

(4) 単元の仮説

第6学年単元「仲間と共に多く得点しよう！レベルアップフラッグフットボール」の学習において次のような手立てを行えば、運動の楽しさを追究する子供が育つであろう。

○ 3つの評価活動を位置付ける単元構成【着眼ア】

「できる評価活動」では、知識及び技能や思考力、判断力、表現力等に関わる楽しさを数値化し、「高める評価活動」では、学びに向かう力、人間性等に関わる楽しさを数値と文章で表現し、「自覚する評価活動」では、「楽しさ評価シート」や「学びの蓄積黒板」を活用して「スライド」に自分なりの楽しさを言語化して見いだす活動を位置付ける。

○ 運動の楽しさを追究するための教材化【着眼イ】

①空間に走りこむ動きに焦点化すること②用具を選択することでボール操作を簡易化すること③共生や協力の必要性に気付けることの3つの条件で教材化を図る。

○ 運動の楽しさを広げるツールの活用【着眼ウ】

「楽しさ評価シート」や「学びの蓄積黒板」を活用し、身に付いたことをゲームで使える楽しさを評価する。「スライド」で振り返る時間の設定をし、自分なりの楽しさを自覚できるようにする。

(5) 指導の実際

ア 導入段階～展開前段（1～5／8時）

導入段階では、誰もが空間に走りこみ、得点することができることをねらいとした。そのために、教材化を行い、ルールの提示をした【着眼イ】。以下が大まかなルールと場である。

～ルール～

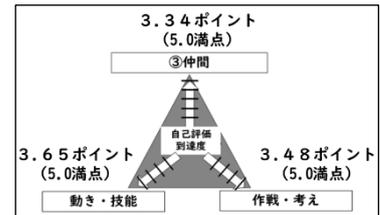
- ① 3人1組で5分間の攻撃
- ② スタートゾーン内のみパスが可能
- ③ レベルアップしていくごとに得点が加算
→ レベル1突破で+1点、レベル2突破で+2点
- ④ 3人全員が得点したらボーナス点
→ 全員が得点したら10点
- ⑤ 攻撃が終了したら最初から再スタート
- ⑥ 3分間経ったら、攻守を交代する

資料1 フラッグフットボールの大まかなルールと場

展開前段では、モデル動画【着眼ウ】を活用し、基本となる空間への走り込み方を理解し、タスクゲームの中でその技能を習得することをねらいとした。

考察 1

導入、展開前段を通して、空間ができる場所を捉えたり、空間を活用する動きを身に付けたりすることができていた。その根拠は資料 2 に示すように、動きや技能が 3.65 ポイント、作戦や考えが 3.48 ポイントと高く、高まりを実感できていた。これはゲームの中で空間を活用する動きをゲームで表出したり、作戦カードに作戦を書いたりしたことを実践することができていたからである。このことからモデル動画の活用やタスクゲームが有効であったと考える [着眼ウ]。



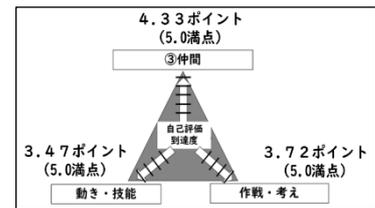
資料 2 できる評価活動

イ 展開後段 (6～7 / 8 時において)

展開後段では、チームに応じた作戦を考えたり、ゲームの中で身に付けた動きを発揮したりするために仲間と協力したり仲間の意見を受け入れたりする態度の高まりに重点を置いてねらいを設定した。

考察 2

さらに得点することを目指し、チームや個人に応じた課題を解決するために仲間の考えを認め合ったり、意見を受け入れたりする学びに向かう力、人間性等に関わる楽しさを感じることができた。その根拠は資料 3 に示すように、仲間が 4.33 と高く、高まりを実感できていた。



資料 3 高める評価活動

このことから、展開前段において動きや作戦の高まりを自覚できたこと [着眼ア] が、ゲームで動きや作戦を発揮することにつながり、意見をもって友達と考えを伝え合ったり、受け入れ合ったりしながら作戦を練ることや自分なりの楽しさを見いだすことができたと考える。これは、「学びの蓄積黒板」を用いて、仲間とどのような関わり方をするより得点できるのかを共有できたことが子供の姿の表出につながったと考える。

ウ 終末段階 (8 / 8 時)

終末段階では、蓄積した「スライド」や「学びの蓄積黒板」を活用して学習を振り返り、3つの資質・能力の高まりの中から自分なりの運動の楽しさ見だし、自覚することをねらいとした。そのために、スライドを活用して自分なりの運動する楽しさを言語化する場面を設定した。

考察 3

単元終末段階において、子供は以下のような記述を残した (資料 4)。

レベル 3 は突破できませんでした。しかし、仲間との関わり方が前回よりもうまくなりました。声を掛け合い、仲間と協力することで作戦も成功することができました。もっと得点するには、試合中の声掛けも大事だけど、事前に仲間と話してパスする方向やキャッチする位置をもっと話し合うことが大切だと思いました。だから、仲間との関わりを強くすることが大切だと思いました。

資料 4 終末段階における児童の振り返り

子供はさらに得点するためには、仲間との関わり方が重要

	楽しさ	関わり合う	できる・わかる	考える・伝える
延べ人数 (N=38 人)		24 人	16 人	14 人

資料 5 自覚する評価活動の結果

であると捉えていた。このように、仲間との関わり方を高めることで、自分なりの楽しさを見いだした子供が最も多く見られた (資料 5)。これは、「できる、わかる」、「考える、伝える」という知識及び技能や思考力、判断力、表現力等のみではない「友達と関わる」という運動の楽しさも資質・能力をバランスよく高められる教材化を図ったことが子供の姿の表出につながったと考える。

(6) 全体考察

単元を通して、3つの資質・能力を高め、資質・能力の高まりから味わうことができた楽しさの中から自分なりに一番楽しいと感じることを、単元後に Google スライドに記述させた。その結果、子供が最も楽しいと感じたのは、「友達と関わり合う」ことに関する記述であった。3つの評価活動を位置付けた単元構成により、3つの資質・能力を高めることで、自分なりの意見を持ち、運動をしながら意見を伝え合ったり、受け入れ合ったりしながら関わり合うことができたと考える。