

学年	第1学年1組	授業者	石島 将也
単元名	みんなで「いいね!」ともだちのいろいろごき“みいつけた!”(体づくりの運動遊び)		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
13%	44%	17%	26%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
16回	5回	27回	16回	10回	2回	6回	6回

内容

◆運動遊びを通して経験させる多様な動き

基本的な体の動きを楽しく経験させることにより、動きの幅を広げた。他領域で扱いにくい動きを引き出す様々な場を設定し、結果として体力の向上を意図した教材を工夫した。



「リズムに乗って、心が弾むような動作で運動遊び」



「体のバランスを保つ動きで構成される運動遊び」



「這う、歩く、走るなどの動きで構成される運動遊び」



「用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、転がすなどの動きで構成される運動遊び」

◆運動遊びが苦手な児童への支援

友達の行い方の真似をしたり、友達の後に付いて行ったりするなど体の動かし方が分かるよう配慮した。また、友達とハイタッチや拍手で喜びを共有する場面を意図的に設定し、楽しい雰囲気を実感できるようにした。

◆友達のよい動きを見付ける活動の工夫

多様な動きの獲得をねらい、友達の動きから見付けた良い動きや、やってみて楽しいと感じた運動遊びの行い方について、友達に伝え共有する活動を取り入れた。

「いいねカード」を友達に渡す活動を設定し、思考面での一人一人の学びを保障した。

◆「きまりを守り誰とでも仲よく運動」することへの価値づけ

体育学習はもちろん、1年間の学級経営を見通し、「きまりを守り誰とでも仲良く」することの価値づけを行った。きまりを守るからこそ、自分自身も友達も楽しく学習できるという成功経験を積み重ねた。



成果と課題

○「いいね」「みいつけた」と全員で声を揃える機会を多く設定した。肯定的な雰囲気が生まれるだけでなく、めあてから逸れずに学習することができた。

△内容をもっとシンプルに、軽重をつけるべきだった。マネジメント場面を減らす工夫をしたい。

△運動量を確保しつつ、安全面や規律面の指導を丁寧に行いたい。

学年	第1学年3組	授業者	岩川 祐樹
単元名	<b>どうぶつランドへ出発だ！（表現リズム遊び）</b>		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
44%	38%	16%	2%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
45回	51回	60回	0回	0回	0回	0回	2回

内容

◆領域の「楽しさ」を実感できる活動の工夫

心と体を解放することをねらいとし、導入から音楽を流したり慣れの運動を円形で行ったりした。児童が特徴を捉えやすい身近な題材（跳ぶ、回る、素早く走るなど）を取り上げ、お話に沿った動きを考え踊らせた。また、急変する場面を取り入れることで、動きにも変化を出させ、全身で踊る楽しさや身近な題材を様々な方法で表現する喜びや楽しさを実感できるようにした。

◆意図的なグルーピングによる協働的な学び

様々な題材になりきって踊る楽しさを感じられるよう、活動はペア、班、全体で行い、友達と考え協働的に活動する場面を意図的に設定した。ペアや班の活動を取り入れることで、苦手な児童も友達の真似をして踊ったり、動物同士で協力する動きを考えたりすることで意欲向上を図った。



◆テンプレートから脱却する授業の流れ

そのものになりきって全身の動きで表現する楽しさを味わうことが本単元での学びと考えた。「前へならえ」等の集団行動についての学習は一切行わず、終始表現の世界に浸らせることを意識した。その結果、一人一人が動物の動きを考えて表現することができた。



成果と課題

○認知学習が多めだが、グループごとに話し合いをしながら動物の動きや、場面の物語を考えさせたため、運動量を確保することができた。

△今回「はう動物」をワニに限定してしまったため、全体的に似ている動きをするグループが多かった。全体で確認し、違う種類のこの動物を考えさせる等して動きを広げる視点を大切にしたい。

学年	第1学年4組	授業者	豎山 円
単元名	<b>マットでコロコロしてあそぼう(マットを使った運動遊び)</b>		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
7%	58%	7%	28%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
4回	8回	42回	6回	4回	0回	0回	1回

内容

◆運動量の確保

様々な運動遊びの行い方について、「動物に変身」というテーマで一貫して指導することで具体的なイメージをもたせるとともに、意欲的に取り組めるようにした。繰り返し取り組む児童が多く、高い運動量を確保することができた。1時間ずつ「前転がり」「後ろ転がり」「川とび」「丸太転がり」(本時)「肋木のぼり逆立ち」を経験させることで一つの運動の楽しさを十分味わいながら、それを広げていくように学習過程を工夫した。



◆友達と教えあう活動の工夫

川とびや丸太転がりの活動では、友達のよい動きを見付けたり考えたりしたことを友達に伝える活動を行った。グループでの活動を取り入れたことで教え合いも活性化し協働的に学ぶことができていた。

◆児童が課題を見つける工夫

単元の後半において、マット運動遊びを工夫する活動を行った。前転がり・後ろ転がり・川とび・丸太転がり等既習の運動の中から、遊びの場や遊び方を選びなかよしゴロゴロの技に挑戦した。遊びの中から動きが広がるよう意図的に活動を設定した。

成果と課題

○児童の運動量を確保することができた。

○慣れの運動の工夫(どうぶつさんになろう)、場の設定で児童が楽しく取り組むことができた。

△場づくり(マットの準備、片付け)に時間がかかる。体育館への移動や体育館履きへの履き替えなども5分休みだけでは難しい。

△本時は初めての肋木だったため、安全確保のため教師が張り付いて安全確認と使い方を指導した。

それにより他の場の指導、評価が行き届かなかった。

学年	第2学年1組	授業者	千葉 美保				
単元名	マットランドでコロコロ名人(マットを使った運動遊び)						
●期間記録							
認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント				
17%	64%	7%	12%				
●言葉かけ回数							
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
23回	8回	46回	33回	0回	5回	0回	2回

内容

◆楽しさを味わわせるための工夫

一人一人にマット運動遊びの楽しさを十分味わわせたいと考え、場の数やグループの人数を工夫した。その結果運動量は増え、様々な運動遊びに取り組むことができ、「できた」や「楽しい」を増やすことができた。

児童の実態から、後ろ転がりに重きを置いて学習した。慣れの運動を吟味し、主運動へ向かってつながりがでるよう実践を行った。

◆個に応じた指導の工夫

後ろ転がりのポイントを確認後、児童ができる喜びを味わえるようにするために、手の着き方やマットを手で押すタイミングなど、声を掛けるだけでなく、直接補助をし一人一人に対しての個に応じた指導を行った。

◆友達と学び合う活動の工夫

グループ学習に取り組み、それぞれの動きを見合い、よさを見つけたり、アドバイスをしたりする活動を設定し、協力しながら運動に取り組める環境を確保した。見合う活動においてはよい動きの児童に模範を示させ、よい動きや動きのポイントを考えさせた。次年度以降のマット運動に向け、運動の見る視点を学ばせることができた。



成果と課題

○「後ろころがりをしよう」という技能面のねらいだったため、運動時間が十分の確保された、汗をかく体育授業になっていた。

○教師が声を掛け、補助することで、児童一人一人へ個に応じた支援ができた。

○活動の途中で全員が集合し、よい児童の動きを見合うことで、ポイントを全体で理解することができた。

△グループ活動の中で教え合うことが難しかったため、見合う際に○や△のジェスチャーで伝え合う活動にする等工夫の余地があった。

△児童が技のポイントをさらに理解できるように、教師がより具体的に説明する必要がある。

△児童の意欲を向上させるためにも、補助をしながら励ましの声をたくさん掛けることが必要であった。

学年	第2学年2組	授業者	小島 雅貴
単元名	マットランドでコロコロ名人(マットを使った運動遊び)		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
27%	37%	20%	16%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
5回	6回	37回	29回	4回	0回	0回	13回

内容

◆場の工夫と、動きのイメージの言語化、共有

マット運動遊びの楽しさを味わわせるのはもちろん、個に応じた指導に重点を置いた学習過程を工夫した。回るときに体をうまく使えていない児童に対して、分かりやすい例えで伝えることで児童へ成功へのイメージをもたせることができた。(「ダンゴムシのように体を丸くする」など)



◆グルーピングの工夫

技能面でグルーピングを意図的に行った。得意な児童も苦手な児童も互いに見合い、よい動きを伝え合うことができた。単元終末では、グループの友達と協働しながら「マットランド」として運動遊びの場を選び、遊び方を工夫する児童が多く見られた。

◆ポイントを分けたスモールステップでの学習

児童の実態から後ろ転がりを学習する場面を多く設定した。技能面の向上を図りたいと考え活動時間を十分確保した。その際には、両手のつく位置、回転時の視線、などのポイントを提示し児童がスモールステップでめあて設定ができるようにした。また、振り返りを毎回行うことで、一つ一つの活動が学びにつながるよう意識して指導した。



成果と課題

- 教師の安全と規律を終始指導することで、児童同士も確認し合い安全に取り組めた。
- 転がるポイントのどの部分ができたかを認知、理解させることで児童の成功体験へ近づけられた。
- △児童の十分な運動量を確保するために1グループの人数を減らし、マット数を増やす必要がある
- △低位の児童に対して、段階を考慮した場づくりができていなかった。

学年	第2学年3組	授業者	中橋 文子
単元名	<b>レッツ、トレジャーハント！</b> <b>宝島から宝をとってかけぬけろ！！(鬼遊び)</b>		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
11%	54%	7%	28%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
15回	15回	62回	0回	2回	0回	0回	35回

内容

◆学習の場の設定の工夫

単元を通して「海賊とトレジャーハントの物語」という本を読み進める形で展開した。児童自身がトレジャーハンターになったつもりで、課題に対し意欲的に活動できるようにした。

グループ編成は、技能や個性を考慮し、楽しく活発に活動できるようにした。また、コートには「海賊ゾーン」を設け、海賊(鬼)の動きを限定してより多くの児童が鬼から逃げ切る楽しさ、得点する喜びを味わえるようにした。

◆慣れの運動の工夫

慣れの運動に、相手をかかわす感覚を身に付けられるような運動を取り入れた。相手をかかわす動きの工夫や鬼の隙間を素早く走り抜ける動きなどを称賛し、得点のコツがつかめるようにした。

◆児童が互いに学び合う工夫

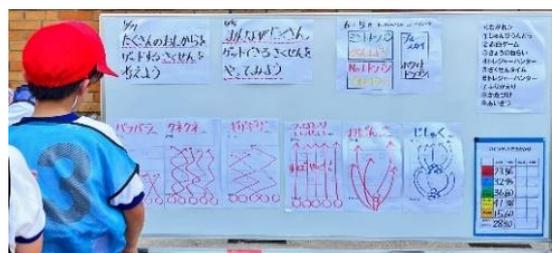
主運動で2回の作戦タイムを設け、チームでより良い動きを考える時間を確保した。得点が伸びないチームには、「相手がいらないところはどこかな?」「何回もチャレンジするにはどうしたらいいかな?」など意図的な発問をし、児童の思考を促した。

単元の中盤では、既に実践した作戦やこれから試してみたい作戦、現在各チームが困っている点についてクラス全体で共有した。同時に、解決策について全体で話し合い、各チームが攻め方の工夫に活用できるようにした。



成果と課題

- 準備や片づけの分担を明確にし、児童同士が協力しながら自分の役割を果たすことができた。
- 解決策を話し合う中で、新しい作戦を試したり複数の作戦を混合したりするなど、児童の主体的な活動が多く見られ、意欲を高めることができた。
- △ゲーム中はBGM使って時間を知らせると良かった。
- △獲得した宝を数えるのに時間がかかってしまった。  
宝を入れる箱に数字を書いておく等など、一目でわかる工夫が必要であった。



学年	第2学年4組	授業者	野中 麻衣
単元名	マットランドでコロコロ名人(マットを使った運動遊び)		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
21%	56%	6%	17%

●言葉かけ回数

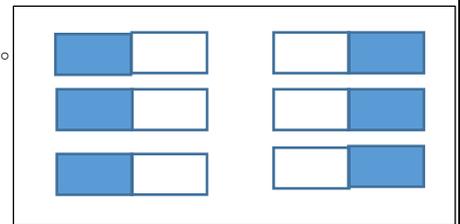
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
7回	12回	45回	3回	0回	0回	0回	21回

内容

◆学習の場の設定の工夫

本学級には、体を動かすことが苦手で運動嫌いな児童もいる。マット運動遊びにおいても、「できる」を味わわせ成功する喜びから運動好きに育てたいと考えた。そこで、①場の工夫②運動のポイントの提示に取り組んだ。マットの中に踏み切り板を入れた場を設定することで、勢いを簡単につけられるようにした。また、活動中、教師は個別の支援を増やし、一人でも多く「回ることができた」と成功体験を積めるようにした。転がるポイント「へそを見る」「手を耳の後ろ」「勢いをつける」の3つに絞り、その視点から自分自身を振り返られるようにした。

色付き…踏切板あり



◆児童一人ひとりのめあての設定

目的意識をもった活動ができるよう、児童一人一人に自分でめあてを設定させた。よい動きの児童の試技からそれぞれのポイントを見つけさせたり、自分自身の動きを振り返らせたりし、設定しためあては学習カードに記述させた。グループの活動では、試技者や観察役など役割を明確にし、観察する場所を絞ったことでより目的意識をもった活動を行うことができた。



成果と課題

- 今まで後ろ転がりができないと言っていた児童も、坂道を使うことでできるようになっていた。
- 自分で練習する時間が多く取れたことで、試行錯誤を繰り返すことができ、汗をかく体育授業になっていた。
- 教師が前向きな言葉かけを多くすることができていた。
- △怪我につながりそうな転がり方をしている児童がいたため、安全のために気を付けるポイントは試技の前に話しておくべきだった。
- △どうしたらよく転がれるかを考えずに、ただ転がっている児童がいたため、児童同士で見合い、アドバイスをする時間を取ることで、自分の課題を把握する時間をもっと取れたらよかった。

学年	第3学年2組	授業者	堀江 祐来				
単元名	コロコロ、シャキ！技の最後を美しく！（マット運動）						
●期間記録							
認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント				
4%	66%	14%	16%				
●言葉かけ回数							
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
8回	20回	84回	22回	4回	0回	0回	39回

内容

◆タブレットを活用した個別最適化

自己の能力に適した課題を見付ける手段として、タブレットを活用した。一人一人の動画を撮影し、自分の体の動きを客観的にとらえることができるようにした。また、模範動画を用意し、それと自分の動きを比較させることで、どこを直したらよいか、明確に示した。特に技の「静」と「動」を意識して学習に臨めるよう声かけを工夫した。

◆友達と教え合う活動の工夫

タブレットはグループで一つ使うこととした。あえて複数人で1台の端末を使うことで、自分が動くだけでなく友達の動きを見たり、考えたことを友達に伝える場面を設定することができた。アドバイスや良かったところを伝え、苦手な児童に対しては「足をどこで開いていた？」など具体的に発問した。動画を見ながらやることで、相手に伝わりやすくなり、意欲向上にも繋がった。

◆めあての明確化

毎時間の導入場面では示範動画の視聴を行った。視聴する際には開脚後転のポイント(足を開くタイミング)などに焦点を絞った。本時での学習内容を明確にしてから活動を始めることができた。



◆運動量の確保

毎時間の慣れの運動の精選をした。主運動へのつながりを考え必要な運動に絞ることで運動量を確保した。

成果と課題

- 児童の運動量を確保することができた。できた時は共に喜び、できない時は、励ましの声掛けを行うことができた。
- 準備や片付けなど、安全にスムーズに行うことができた。
- タブレットを活用することで課題を自ら見つけ、主体的に主運動に取り組むことができた。
- △マットの数を2枚にすれば、より児童の運動量を増やすことができた。
- △低位の児童のための場の工夫(坂道など)が必要であった。
- △板書の工夫(ポイントや運動の流れの掲示)が必要であった。



学年	第3学年3組	授業者	藤澤 史子
単元名	いろいろな技にチャレンジ！（マット運動）		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
10%	56%	15%	19%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
6回	46回	50回	15回	3回	0回	0回	23回

内容

◆児童が課題を見つける工夫

本単元では、軽重をつけながらも様々な技に取り組みさせることとした。児童が様々な技に取り組むことで、今まで取り組んできた技が更に上手になる喜びや新しい技に挑戦する楽しさを感じられると考えた。単元後半には学習の個性化をねらいとし、坂道マット等様々な場を設定した。児童が自分の能力に適した課題を見つけ、それを解決するための活動を選択し、楽しく学習ができるようにした。

◆協働的な学びの工夫

協働的な学びを充実させるために「ミニコーチになって、友達のよい動きを伝え合おう。」という課題を設定し、誰もが進んで、よい動きを伝えられるようにした。また、「友達にアドバイスできたら1点」とミニコーチのアドバイスを点数制にすることで、児童自身が伝え合いを振り返られるようにした。

◆ICTの活用

授業導入においてモデルの映像を提示することで、児童がイメージをもてるようにした。提示した映像から分かった動きのポイントを全員で確認し、友達へのアドバイスに生かせるようにした。



成果と課題

- 「ミニコーチ」という課題設定により、児童が意欲的にグループでの伝え合いに参加することができた。点数制にすることで、評価にも生かすことができた。
- 場の設定の工夫により、自信のない児童も、練習に進んで取り組むことができた。
- △「よい動き」についてのポイントをカードなどを用いて児童に明確に提示した方が、アドバイスがしやすかったのではないかと感じた。
- △マット上に目印をつけて、「踏切」「着手」「着地」など具体的に示すことで、視点が明確になり、練習に生かすことができたと思う。

学年	第3学年4組	授業者	広瀬 元輝
単元名	コロコロ、シャキ！技の最後を美しく！（マット運動）		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
13%	49%	18%	20%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
15回	35回	25回	31回	2回	0回	0回	6回

内容

◆課題の明確化

単元後半には学習の定着に大きな差が生まれ共通課題で学習するのは難しい面も見られた。課題を解決するための活動の工夫例を示し、誰もが自分の課題に向き合って技の質を高められる場づくりをした。



◆タブレットを活用した個別最適化

技のポイントを学習する授業では、タブレットで模範演技を視聴した。児童の気づきをもとに、ポイントを一つ一つ全体で確認した。全員が技のポイントを意識しながら、練習に取り組むことができた。

◆友達と交流活動の工夫

グループでの交流場面では、撮影した動画を見合い良かったところや改善点を伝え合う活動を毎時間取り入れた。毎時間設定されていることで、その前後の活動中にも自然と友達の動きに興味をもち声をかける様子も見られた。



◆学びを促す声掛け

学習の個性化を図る場面では、児童がなぜその場を選んだのか、自分の選んだ活動は、課題解決に向け適しているかどうか声掛けを行い、児童の学びを促すようにした。

成果と課題

- 友達からの励ましや称賛の言葉かけを受け、意欲的に、また安心して練習に取り組んでいる様子とつぶやきを見聞きすることができた。
- 友達と話し合うことで、自分では気付かない課題を見つけることができていた。
- 場の工夫により、課題発見や課題に向かって練習に取り組む姿勢、技の質を高めることにつながった。
- △児童同士の声掛けのパターンが少ないので、課題に応じた型をカードやタブレット等で確認しながら活動できるようにする必要があると感じた。
- △ICTを活用することが、運動量が減ってしまう要因になっていると感じた。両立させる手立てが必要。

学年	第3学年5組	授業者	前園 亘史
单元名	<b>まわって、止まって、カッコよく!(マット運動)</b>		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
20%	55%	11%	14%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
7回	53回	57回	0回	0回	0回	0回	27回

内容

◆学習の場の設定の工夫

習熟度に応じた学習の場を設定し、誰もが自分の課題に向き合っ  
て練習できる環境を確保した。グループ毎に学習に取り組み、それ  
ぞれ、見る場所を決めて、お互いに練習を見合い、技のポイントを  
意識してできていたかどうか、励ましや称賛の言葉かけをする場面  
を設定した。



◆ICTの活用

タブレットで模範演技を見せ、ポイントの一つ一つ全体で確認し、全員が技のポイントを意識しなが  
ら、練習に取り組めるようにした。

◆慣れの運動の工夫

慣れの運動では、お互いに体を支え合ったり、補助してあげたりしながら、全員が助け合いながら運動  
に取り組める環境を確保した。主運動の繋がりを意識し、慣れの運動への価値づけも行った。

◆学習の振り返りの工夫

学習を振り返る場面では、その日の気づきを発表し、全体に周知させた。また、技のポイントを押さえ  
た演技ができていた児童を児童同士で選ばせ、みんなで称賛する場面を設定した。

成果と課題

- 児童が自ら積極的に練習場所を選んで、繰り返し練習に取り組み、目標を達成できた児童が多かった。
- 模範演技を自由に見られる環境を整えたことで、技のポイントを理解し、積極的に練習に取り組める児童が多かった。
- 友達からの励ましや称賛の言葉かけを聞き、やる気を出して練習に取り組み、満足感をもって学習に参加することができた。
- お互いに助け合って学習に取り組む中で、クラスの雰囲気も良くなった。
- △マットの長さが短く、交代で慣れの運動に取り組まなければならない環境だったので、必要に応じた用具が準備できればよかった。
- △児童のアドバイスの語彙を増やすために、アドバイスカードのようなものを準備して、色々な言葉かけができる環境を整えてあげればよかった。



学年	第4学年1組	授業者	宅野 麻美				
単元名	<b>目指せ！回転マスター(マット運動)</b>						
●期間記録							
認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント				
10%	55%	15%	20%				
●言葉かけ回数							
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
37回	15回	46回	15回	15回	0回	0回	1回

内容

◆授業モデルの確立と運動量の確保

毎時間同じ慣れの運動にしたり、音楽の使用や掲示物を常掲したりすることで、教師が指示を出さずに児童が運動できるようにし、展開中の集合を1回のみにするにより、運動量を確保した。



◆個別最適な学びのための場の設定

マットを2枚続けて並べ、踏切板を出し入れできるようにすることにより、易しい場で練習できる回数を増やした。個人の課題練習の時間では、「坂道マット」の他に「玉入れの場」、「細マットの場」等を作ってレベル別に練習ができるようにした。



◆活発な関わり合いの促進を実現するための教師行動の工夫

中学年児童にとって、言葉でアドバイスし合うのは高度なため、相互評価ができるよう手でサインを送り合うようにした。(完璧だったら「グッドマーク」、惜しかったら「チョキ」) また、友達から「グッドマーク」をもらったら赤帽子を被らせ、関わりがあったか分かるようにした。児童の意欲の向上も図った。また、友達に声をかけられない児童には、「今のどうだった？」等と意図的に教師が問うことで、児童の思考を促すようにした。



◆伝え合いのモデルの共有

導入で、技のポイントや「こんな声掛けができるといいね。」と全体で確認したりすることにより、児童が具体的な言葉で伝え合いができるようにした。また、終末で伝え合いができたか、どんな言葉掛けができたか全体でめあてに対する振り返りを行った。

成果と課題

- 児童の運動量を確保することができた。児童が一つ一つの動きを丁寧に行うことができた。
- 安全指導を確実に行うことができ、安全に準備や片づけができた。
- 慣れの運動や場の工夫、友達との関わりにより、児童一人一人の技能を高めることができた。特に低位の児童の技能を上げることができた。
- △児童からアドバイスの声掛けがなかなか出てこなかった。声掛けの具体的な例を示しておく必要があると感じた。教え合いの場面でICTも活用できればよかった。
- △児童の見る位置が徹底されていなかったため、ケンステップを置く等して示すとよかった。

学年	第4学年2組	授業者	布施 伊澄
単元名	<b>ボールをよく見て、かっとばせ！（三角ベースボール）</b>		

●期間記録

認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
12%	39%	36%	13%

●言葉かけ回数

発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
8回	21回	26回	14回	2回	0回	0回	4回

内容

◆運動時間の確保

授業時に行う慣れの運動を、本単元に必要な運動に絞ることで、主運動を行う時間を多く確保できるようにした。

◆共通理解の促進

本授業は単元の1時間目であり、初めてつまずいてしまうと苦手意識をもってしまおうと考えたため、コートでの準備の仕方、三角ベースボールのルールを全員が理解できるよう、いくつかのグループを使い、モデルを提示しながらルール等を説明した。



◆前向きな言葉

教師が率先して「ナイスバッティング!」「ドンマイ!」などと声をかけることで、練習中、児童だけでもチーム内での声掛けが増えるようにした。

場の設定の際、チームごとで準備をするようにし、準備の段階からチーム内でお互いに声を掛け合えるようにした。

成果と課題

○安全指導を確実にを行い、児童が安全に準備・主運動・片づけをできた。

○友達への声の掛け方を積極的に具体的に提示したことで、明るい雰囲気、笑顔で楽しみながら運動することができた。

○安全性を重視し、紙のボールにする教具の工夫をしたことで、けが人0で授業を行うことができた。

△野球ならではの「飛ぶ楽しさ」を児童が感じられるように、スポンジボールのようなよく飛ぶものでもよかった。

△マネジメントに時間をかけすぎてしまったため、チームごとに学習カードをまとめておいたり、用具の分担を決めておいたりして、時間短縮を図るべきだった。

学年	第4学年4組	授業者	永岡 勇也				
単元名	<b>目指せ！回転マスター(マット運動)</b>						
●期間記録							
認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント				
18%	45%	15%	22%				
●言葉かけ回数							
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
21回	29回	40回	9回	1回	0回	0回	3回

内容

◆授業の流れと、場の工夫

慣れの運動では動きの流れを最初の授業で提示し、自分たちで動けるようにすることで、運動量の確保に努めた。また、踏切版をマットの下に入れて身体が起きやすくなる場を設定し、技をしやすくすることで回転する感覚を養うようにした。

◆協働的な場面の意図的な設定

技を試した後は、児童同士でアドバイスをする時間を設けた。また、ICT機器を使ったり、友達の成功例などの見本を見せ、どの点が良かったかや、ポイントなど周知することにより、児童がアドバイスをしやすいようにした。



◆思考を促すための教師行動

アドバイスをする際に悩んでいる児童には、「足の開き方はどうだった？」など、具体的な声掛けをすることで、児童の思考を促した。



成果と課題

- 学習の流れを統一することにより、運動の時間を確保できた。
- 第1時に安全指導を徹底したことにより、児童も安全に気を付けて準備や片付けができた。
- ICTを活用して、成功例を見せることにより、児童自身が理解しやすくなった。
- △児童が友達の技を見る場所が固定されていなかったため、用具を使い固定できるとよかった。

学年	第4学年5組	授業者	中山 美奈
単元名	<b>ワープ1・2・3!(小型ハードル)</b>		

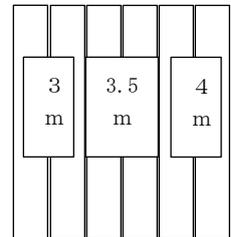
●期間記録			
認知学習	運動学習	学習指導	マネジメント
12%	63%	15%	10%

●言葉かけ回数							
発問	肯定的		矯正的		否定的		励まし
	具体的	一般的	具体的	一般的	具体的	一般的	
8回	20回	64回	13回	5回	0回	0回	4回

内容

◆個別最適な学びの場

小型ハードル走では、「小型ハードルを調子よく走り越えること」が必要である。インターバルの異なる複数のレーンを用意することで、自分に合った場所を選んで学習できるようにした。



◆動きを思考させる発問

「調子よくとぶためには、どんなことが必要な」「どうしたら3歩か5歩で次のハードルを越えられるかな」などと問うことで、小型ハードルを調子よく走り越えるために必要な動きを考えさせた。

**教師** どうしたら、もっと調子よく走り越えられるかな。



**児童** 今は4歩で越えていたから、3歩で越えられるようにするために、遠くから踏み切ろうかな。

◆児童の言葉で動きに「適応」させる

児童と話し合い、掛け声を決めた。「ワープ1・2・3!」と声掛けをし合うことで、調子よく走り越えられるようにした。

◆ICTを活用したい協働的な学び

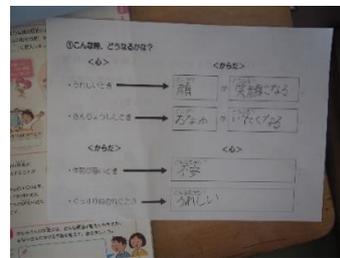
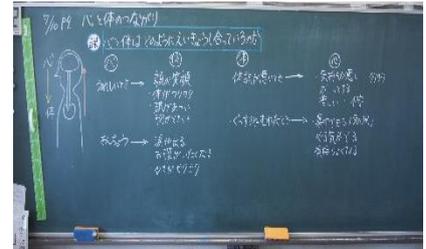
調子よく走り越えるためのポイントを見合い、教え合うことで技能の向上を図った。また、自分の動きを振り返るために、ICTを活用したことで、自分の動きにどのような課題があるのかを把握したり、どのようにしたら調子よく走り越えられるかを話し合ったりした。



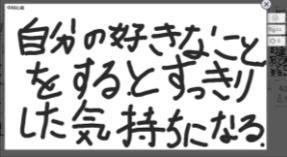
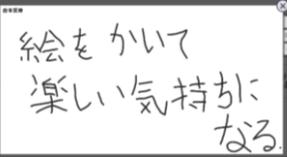
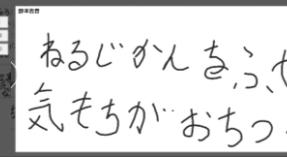
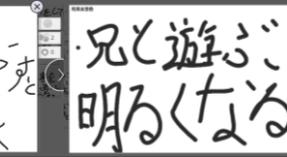
成果と課題

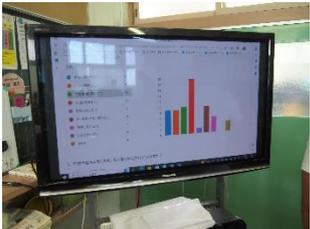
- 本時の課題に振り返る教師の声掛けを多くすることで、児童が課題解決のために学習をすることができていた。
- 友達と話し合うことで、自分では気付かない課題を見付けることができていた。
- △上に跳ぶ児童がいた。高学年の小型ハードル走につなげるためにも、具体的かつ矯正的な声掛けをしたり、自分の出来を見合えるような場を設定したりすることで、前傾姿勢にすることを意識させる必要がある。
- △ICTを活用することで運動量が減ってしまう時間もあった。両立が必要である。

学年	第5学年2組	授業者	田崎 慎
単元名	<b>心の発達(保健)</b>		
●期間記録			
児童同士の関わり合い		児童が個人で思考する時間	
36%		22%	
<p>内容</p> <p><b>◆心の構造を理解する</b></p> <p>心とはどこにあるのかをイメージさせる。どのような働きをしているのか、生活の中でどのように関わっていくのかを確認し、人間の心と体の関係を確認した。</p> <p><b>◆日常生活の中で心と体の関係性を理解する</b></p> <p>※人前で話すときに心と体はどうなるのか？</p> <p>運動したときに気分はどうなるのか？</p> <p><b>◆ワークシートを使用して自分の考えと全体共有</b></p> <p>心と体が密接につながっていることを自分の体験を通して捉えられるようにした。友達と共有し、その後全体でも共有した。</p> <p>※人前では話すときに心はどうなるか？</p> <p>胸がドキドキする。汗をかく。喉が渇く。早口言葉になるなど。</p> <p>※運動をすると体はどうなるのか？</p> <p>汗をかいてすっきりする。気分がよくなる。</p> <p><b>◆ICTを使い同じ場面でも感じ方に個人差があることを理解する</b></p> <p>※肝試しの直前の時どうなる</p> <p>バスに乗って社会科見学の時どうなる など</p>			
<p>成果と課題</p> <p>○ペアやグループ活動で自分の考えを伝え合う機会を多く設定することで、多様な視点で心と体の関係を知ることができた。</p> <p>○緊張したときにどうするのか？それぞれ個人のルーティーンをイメージすることができた。今後、そのようなことがあったら実践してみたいという声があがり、自分の生活の中で置き換えて考えることができた。</p> <p>△子供同士の交流の場をもっと増やした活動があったほうが良かった。</p>			



学年	第5学年3組	授業者	八木 菜々美
単元名	<b>心の健康(保健)</b>		
●期間記録			
児童同士の関わり合い		児童が個人で思考する時間	
26%		17%	
内容			
<p><b>◆児童個人の悩みの共有</b></p> <p>「不安や悩みについてのアンケート」を学年で実施し、結果を確認することで、学習内容に興味をもたせ、自分事として捉えられるようにした。ここでは、アンケート結果の全項目ではなく「どんな不安や悩みですか。」という質問項目を取り上げることで、誰もが不安や悩みをもっているがその種類は人それぞれであることを押さえた。さらに、不安や悩みは自分との関わりや他者との関わりの中で生まれていくことも確認した。</p>			
<p><b>◆ブレインストーミングを用いて、不安や悩みに対する対処法を考え学級全体で共有</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p>付箋を使用し、個人で不安や悩みに対する対処法を考えた後、学級全体で分類を行った。似た対処法を分類することで、共感したり新たな対処法を得たりすることができた。</p> </div> <div style="width: 45%;">  </div> </div>			
<p><b>◆対処法の一つである「呼吸法」の実践</b></p> <p>体と心は影響し合っている、という前時の学習内容と呼吸法を絡めた。心と体を一体として捉え、心身の健康保持と豊かなスポーツライフに対する意識を高める。</p>			
<p><b>◆ICT(ムーブノート)を活用し、学びのある学習活動の設定</b></p> <p>ミライシードのムーブノート機能を活用し、不安や悩みがあるときの解決方法を個人で考え、学級全体で共有した。</p> <div style="text-align: right;">  </div>			
成果と課題			
<p>○養護教諭をT2にしたことで、対処法に対する、より多様な視点を獲得する機会に繋がった。</p> <p>○各児童が書いた付箋を学級全体で分類していくことで、解決方法に個人差があることを児童が確実に理解することができた。自分では思いつかなかった対処法を知り得ることができた。</p> <p>△演習問題で児童から実際に出た悩みを取り入れることができれば、より意欲的な学習になった。</p> <p>△内容の精選を行ったが、授業時間内ですべての活動を行うには時間が足りなかった。</p>			

学年	第5学年4組	授業者	岡部 友紀
単元名	<b>心の健康(保健)</b>		
●期間記録			
児童同士の関わり合い		児童が個人で思考する時間	
36%		19%	
<p>内容</p> <p><b>◆腹式呼吸や筋弛緩等のリラックス法を実践する</b></p> <p>養護教諭から短時間で簡単に行うことができるリラックス法について学び、実践する時間を設けた。個々に応じた適度な運動を行うことでリラックス状態になり、心と体に良い影響を与えることを実感できるようにした。</p> <p><b>◆ブレインストーミングを用いて演習問題に取り組む</b></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="width: 600px;"> <p>3つの不安や悩みを想定し（友人関係、緊張、不眠）、自分ならそれぞれどのように対処するか考えさせた。前段階で行ったリラックス法やムーブノートにクラス全員が作成したカードを参考にすることで、一つの不安や悩みに対して様々な方法で対処できることに気づかせることができた。</p> </div> </div> <p><b>◆ムーブノートを活用し、不安や悩みへの対処法を多く知る</b></p> <p>不安や悩みの対処法として普段行っていることをムーブノートで共有した。対処法が人によって異なること、対処法の多様性だけでなく得られる効果も様々であることに気づかせることができた。また不安や悩みは「直接取り除く」ばかりでなく、「軽減・緩和」することも心をより良い状態に保つために効果的であることを学ぶことができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">     </div> <p>成果と課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○事前に実施したアンケート結果を提示したことで不安や悩みの取り除き方を知らない児童が多いことに気づき、児童が必要感をもって学習に取り組むことができた。</li> <li>○養護教諭や友達を通して様々な対処法とその効果を知ったことで、多くの児童に不安や悩みに合わせて適切な方法を考えたり選んだりしようとする気持ちをもたせることができた。</li> <li>△不安や悩みへの対処法として心と体、それぞれへのアプローチの仕方があることを押さえることができれば、さらに多くの対処法を児童から引き出すことができた。</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>			

学年	第5学年5組	授業者	大田 俊平
単元名	<b>心の健康(保健)</b>		
●期間記録			
児童同士の関わり合い		児童が個人で思考する時間	
20%		26%	
内容			
<p><b>◆不安や悩みやその対処法には個人によって違いがあることを理解する</b></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>事前に不安や悩みについて学級でアンケートを実施し、結果を確認することで、本時の学習内容を捉え、自分事として捉えられるようにした。アンケート結果から学年全体の傾向が見えるが、ここではあくまで個人によって不安や悩みが異なることが肝要であり、児童にも個人差があることを確認した。</p> </div> </div>			
<p><b>◆不安や悩みの対処法をグループで考え、全体で共有する</b></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>「ブレインストーミング」を行い、不安や悩み（今回は友人関係で不安や悩みがあることを想定）の対処法を個人で考え、グループ・全体で共有し、対処法にも個人差があることを確認した。より多くの意見を認め、自分に合った対処法は何か考えさせることで、自主的・実践的な態度の育成につながった。</p> </div> </div>			
<p><b>◆ICT(ミライシード)を活用し、演習を行う、学びのある学習活動の設定</b></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>ミライシードのオクリンク機能を活用し、不安や悩みがある時の解決法を個人で考え、タブレット端末に入力し全体で共有する。今回は3つの場面を想定し、それぞれの解決方法について考えた。また、解決方法のよいところや効果がありそうな理由も考え、同じ不安や悩みでも人によって感じ方も解決方法も異なることを確認した。</p> </div> </div>			
<p>成果と課題</p> <p>○演習を取り入れることで、より意欲的な学習につながった。</p> <p>○ICTの活用により、不安や悩みの解決方法に個人差があることを児童が確実に理解することができた。</p> <p>△活動内容が多く、一つ一つの活動が深まらなかった。授業時間との兼ね合い、内容の精選を行えばさらに良くなる。</p>			

学年	第6学年	授業者	大原雅也、高橋栄美、松川奈美子
単元名	<b>着衣泳(水泳運動)</b>		
<p>内容</p> <p>【大原教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆服を着させて水の中を歩かせたり、得意な泳ぎで泳がせたりしたことで水の中に入る感覚や動きづらさを体感させた。</li> </ul> <p>【高橋教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆まず、水難事故から自分の身を守るために、「浮いて待つ」ことが大切であることを押さえ、着衣したままペットボトルを使用して長く浮く方法を児童自身に自由に考えさせ、実践させた。</li> </ul> <p>【松川教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆水の中で服を脱ぐことの困難さを味わわせ、溺れた時には、身を軽くすることを考えるより、「浮いて待つ」ことの大切さを体感させた。</li> <li>◆意図的に流れが急な川の設定し、流れがある中では、身動きが取りづらい状況を体感させた。</li> </ul> <p>【大原教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆服を着たまま水の中を歩かせたり、泳がせたりしたことで水着のときよりも体に負担がかかることを実感させた。その際、児童はどのような体勢をとればよいか考えさせた。</li> </ul> <p>【高橋教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆長く浮く方法を実践させる際、友達の実践方法を見て真似たり、試してみてどうだったかを全体で交流したりする場面を設けた。また、代表児童に良い実践方法を全体の前で行わせ、紹介した。</li> </ul> <p>【松川教諭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆着脱の際に、水の中では着脱しにくい様子を友達同士で話し合いながら体感させた。</li> <li>◆急な流れを作った際には、子供達同士でどうやってプールサイドまでたどり着けるかを考えながら活動する様子が見られた。お互いに助け合っていた様子も見られた。</li> </ul>			
<p>成果と課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○水泳学習の一環として、衣服をつけたまま水に入り、その抵抗を体験させることができた。</li> <li>○児童に着衣泳の経験をさせたことにより、水難事故の怖さを体感させ、防止を図ることができた。</li> <li>○急な流れを想定した場を設定したことで、実際の川や海の流れに近い状態で着衣泳を行い、水の中では自分たちが思っているよりも流れが速く、危険なことに気づくことができた。</li> <li>△今回は自分が水難事故に巻き込まれてしまったときの行動を学習させたが、水の中で溺れている人を見つけた場合はどのような行動をとればよいか考えさせると、より実際の川や海を想定した着衣泳を行うことができたかもしれない。</li> </ul>			

