

研究紀要(抜粋)

「主体的・対話的で深い学び」をめざした  
子どもがつながる  
授業づくり集団づくり

令和2年度（2020年度）  
豊中市立野畑小学校

# 「どんな子どもにも居場所のある学校」

## ～共生体育実践報告～

豊中市立野畑小学校

- ① のびのび 野畑 合言葉      ② バリアフリーで 笑顔がいっぱい  
③ 体験 楽しい 学びたい      ④ 計画立てて 相談 確認

### 合言葉実現のために

- ① 笑顔であいさつ おとなから
- ② みんなで創る教育計画 カリキュラムマネジメント
- ③ 先生の得意で 子どもが元気 学年に応じた教科担任制の実施
- ④ みんなが見たい聞きたい読みたい 情報発信
- ⑤ 敷居の低い校長室 いつでも だれでも 自由に どうぞ
- ⑥ みんなが集う職員室 笑って 泣いて 弱音もはいて 何でも相談
- ⑦ 垣根のない教室 いつでも だれでも みんなで はぐくむ
- ⑧ 先生だって学びたい どんどん学んで どんどん共有
- ⑨ 子ども同士の小さなトラブル大歓迎 失敗活かして 学ぶ場に
- ⑩ 多様性を大切に できる人が できることを できるときに

## 1. 職員研修

講師 梅澤 秋久（横浜国立大学教育学部教授）

久保田 裕斗（京都大学大学院博士課程 日本学術振興会特別研究員）

### 講話の概要

#### 「多様な子どもたちとともにつくる体育の授業」

体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。

その際、共生の視点を重視して改善を図ること。

成人してからも豊かなスポーツライフを実践するための「運動好き」をつくる「良質の体育」。

- これからの学校での共生体育は「いつでも・どこでも・誰とでも・いつまでも」という生涯スポーツの理念に基づき実践されるもの。
- 体育に限らず、普段の学級における関わり方、その子を受け入れる雰囲気大切。
- ステレオタイプの授業にならないために、これからの良質の体育に五つのUP（ウォーミング、モチベーション、スキル、コミュニケーション、フィットネス）を意識して授業の中に取り入れることを推奨する。
- どの子も楽しむ体育にするために、遊びを中心とした体を動かす運動、遊びと体育をつなげる研究が必要。俊敏な体づくりに、お勧めは「鬼ごっこ」
- ルールの工夫（ハンディをつける、つけない等）は、子ども一人ひとりによって感じ方受け止め方が違うので、都度学級集団の様子を見ながら話し合い、工夫し続けることが必要。
- ルールを変えることが良いのかどうか、その子自身満足しているのか、本当にお互い心から楽しめているのか、気をつけて観察しなければいけない。
- 共生体育という視点で、これまでの野畑で行ってきた教育活動を見直し、職員全体で振り返ることができた。

## 2. 実践

### (1) 共生体育 「多様な子どもたちとともにつくる体育の授業」

通常の体育の授業や運動会の取り組みにおいて、障害の有無、運動格差、年齢・性別・人種のちがい・・・こうした多様性を受容し合う体育の在り方を求めて、全学年研究授業を行った。

## 第1学年 体育科 学習指導案

### 1. 単元名 きんにくアスレチック マッチョの森【体づくりの運動遊び】

#### 2. 単元目標

- (1) 体づくりの運動遊びの楽しさに触れ、その行いを知るとともに、体を動かす心地よさを味わったり、基本的な動きを身に付けるようにする。
  - ア 体ほぐしの運動遊びでは、手軽な運動遊びを行い、心と体の変化に気付いたり、みんなで関わったりすることができるようにする。
  - イ 多様な動きをつくる運動遊びでは、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをすることができるようにする。
- (2) 体づくりの運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝える力を養う。
- (3) 体づくりの運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりする態度を養う。

#### 3. 指導にあたって

##### (1) 児童観

今年の1年生は、感染症による自粛から外に出て遊ぶよりも家で過ごす時間が長く、就学までの期間に体を動かさずにいた児童も多い。その影響か体育の時間では、準備運動で疲れ果ててしまう児童がいたり、目一杯体を動かしたのか、体育が終わった後に不調を訴える児童もいたりした。

しかし、体を動かすことが好きな児童は多い。休み時間には、鬼ごっこや遊具遊びなどをしていたり、運動会の玉入れでダンスを踊った時は、楽しく取り組み、運動会が終わった今も思い出して踊っていたり、積極的に体を動かしている。ただ、遊具はブランコやシーソーなど個人で遊具を楽しんでいる程度で、遊具を十分に活用しているとはいえず、ほとんどの児童が就学前から遊んでいるものしかしていない。

さらに、体の使い方がうまくいかず、自分の足に引っかかって転んだり、着地に失敗して手や足を捻挫したり、怪我をしてしまうことも多々あった。慣れていないものやはじめてのものに対して躊躇しているところも見られ、教えてもらったことや知っていることは取り組めるが、そこから自分で考えて新しいことをやってみようとはなかなかならない。例えば、マットに飛び降りる時に、先生が「後ろ向きに降りてもいいよ。他のとび方を考えてもいいよ。」とやって見せると、みんなそのとび方で降りる等ただひたすらに言われたことに取り組んでいることがあげられる。1学期は、「遊具で遊ぶ・全員集まる・まっすぐ並ぶ」を繰り返して、個人及び集団での遊び方やルールを学んだ。遊具の使い方も「のぼる・おりる・ぶらさがる・すわる・のりこえる」などを、手を添えるなどして、少しでも経験させるようにした。2学期の外

体育では、いろいろな鬼ごっこに取り組んでいる。「転ぶ・ぶつかる」児童が続出しており、体の動かし方には偏りがあり、個々の差も大きいと感じている。

最近の鬼ごっこでは、鬼は一人で追いかけることから、少しずつ鬼同士で協力して逃げている人を捕まえるようになってきている。また、「ケイドロ」では捕まった泥棒が逃げないように何人かで守るように動いたり、守っている人の動きをみたり、追われるのをかわして味方を助けたりするなど、頭と体を働かせて取り組んでいる。

児童 Y は、競争となると 1 番にならないとまわりの子にあたってしまう。競争でなくても、一緒に始めた子が先に行くのと抜かされた、負けたと思い、その子や近くの子にあたったり、泣いてやる気が無くなってしまったりする。そうならないように、体育の授業の始めに走る時は、どこからスタートしてもいいことにしたり、全員がおなじ回数だけとりくんだりするようにして、できるだけ競争にならないようにしている。また、Y は同じことを繰り返すと飽きてしまい、他の子にちょっかいをかけに行くなどする。しかし、好きな事など一度集中できると、終わりまで取り組めるし、やる気がある時は、話を聞いて確認しながら最後まで取り組める。様々なものに挑戦できるサーキット形式だと興味を示し、最後まで楽しく取り組めるのではないかと思っている。

## (2) 教材観

「体づくりの運動遊び」は 1 年生にとって、他の領域—「器械・器具を使ったの運動遊び」「走・跳の運動遊び」「水遊び」「ゲーム」「表現リズム遊び」—につながる入口と考えられる。

1 年生からみると、思いのほか広い運動場であったり、大きな遊具だったりする。また小学校で初めて出会う「器械・器具」や用具・遊具が多く、他の領域での体の動きや活動も、1 年生が挑戦するとき、多少躊躇する様子が見ええる。つまりマットや跳び箱で、すぐに前転や開脚跳びなどに向けて取り組んだり、ボールを使ってドッジボールなどのゲームを行ったりすれば、苦手意識や恐怖心を持たせてしまいかねない。1 年生では「体づくりの運動遊び」を十分に行いながら、その発展として他の領域での運動遊びを念頭に置き、少しずつ馴染んでいかせるのがよいと考えた。

そこで、本単元では、いろいろな体の動きをするためにマットや跳び箱、ボールやフープ、コーンなど、いろいろな器具・用具を使うことと、それらを使った動きを楽しく持続的に取り組めるようにアスレチック形式にすることにした。

## (3) 指導観

今年度は「新型コロナウイルス感染症」の影響で、4 月 5 月は学校休業となった。この 2 カ月にわたる「自粛生活」は児童の体力向上はもとより、体力維持すら危うくしたと考えられる。自粛生活で外出制限が続くなか、保護者が意識的に児童を公園へ連れ出したり、近所を走ったりしたのは、一部である。中には感染に対する恐怖心のため、家の前で体を動かすことすら躊躇する児童もあったと聞く。

6 月に学校が再開されたときも、すぐには遊具が使えなかったし、鬼ごっこですら体に触れる＝ソーシャルディスタンスが守れないことがネックになって、できなかった。外へ出て、個人で直線をダッシュしたり、ジグザクに走ったりするだけだった。

手洗いやマスク着用を徹底するなかで、ようやく遊具を使っての体育ができるようになったときには、夏日が続いた。それでも児童は、20分休みに遊具遊びをするのを楽しみにしていた。

2学期になって鬼ごっこやリレー、ボール投げなどに取り組んだ。

鬼ごっこでは始め、ぶつかったり一人で転んだりすることが目立った。また「リレー」と聞くと、多くの児童がとても意欲を示した。張り切って全力で走ったのだろう、すぐに足や足首がいたいと訴える児童がでてきた。ボール投げは、すぐに壁に当てられる児童もいたが、多くは届かず、なかには手のひらにボールを乗せるのさえ難しい児童もいた。壁に的を貼って、近距離から始め、また徐々に的を高くした。

運動会が近づくと、ボールを玉入れの紅白玉にかえて、バスケットゴールを的にして、運動会種目の玉入れにつなげた。玉入れの順番を待っている間に行う、短いダンスの練習も興味をもって取り組んだ。

運動会後は、マットを使用するというだけで、興味津々だった。マット上での新しい運動にも児童は意欲をもって取り組んだ。様々な動物になって歩くことも楽しんでる。体育館にあるいろいろな器具・用具を使ってのいろいろな体の動かし方をきっと楽しんでくれると思う。また、それらのいろいろな使い方や使いながらの体の動かし方を考え、工夫させたい。

#### 4. 評価規準

- 【技能】 ○多様な動きをつくる運動遊びを通して、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動きなど、多様に体を動かすことができる。
- 【思考・判断】 ○多様な動きをつくる運動遊びを知り、工夫して活動している。  
○友だちのよい動きを見つけている。
- 【態度】 ○運動に進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動することができる。

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目(本時)	6時間目	
目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>多様な動きをつくる運動遊びを通して、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動きなど、多様に体を動かすことができる。【技能】</li> <li>多様な動きをつくる運動遊びを知り、工夫して活動している。【思考・判断】</li> <li>友だちのよい動きを見つけている。【思考・判断】</li> <li>運動に進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動することができる。【態度】</li> </ul>						
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>「どうぶつあるき」【けんば】をする。</li> <li>マットの扱い方を知り、安全に出したり片付けたりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マットで【かえるの足打ち・川渡り・おきあがり】をする。</li> <li>平均台を歩く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを回す。</li> <li>どき箱や内柱を乗り越える。</li> <li>新しい用具の使い方を学ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>用具の準備をする。</li> <li>『アスレチックサーキット』をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>協力して用具を準備する。</li> <li>前回家でとは違った動きを考案する。</li> <li>『アスレチックサーキット』をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>協力して用具を準備する。</li> <li>前回家でとは違った動きを考案する。</li> <li>『アスレチックサーキット』をする。</li> </ul>	
授業展開	導入	準備運動(手首・足首をよく伸ばしておく) 進化ゲーム(たまご・ひまわり・わたり人間) コーアンドストップ(音楽が止まったら片足立ち)から遊ぶ。		準備運動(手首・足首をよく運動) どうぶつあるき(まくも・アザラシ)など			
	展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>①協力して、マットを準備する。 ★マットの扱い方の注意</li> <li>②マットの上を動物になって歩く【くま(くま歩き)かえる】 ★体の特徴から、体をのびたり曲げたりするポイントを確認する。 ★ポイントを確認して体を動かしているか。</li> <li>③マットに座るときは、フローアで『アザラシ』をする。 ★体の特徴を認識して動こうとしているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①マットで新しい動きをする。 【かえるの足打ち・川渡り・おきあがり】 ★体の使い方のコツを伝える。 ★得意な動きの仕方がわかり、また体のバランスを取ろうとしているか。 ②列に座るときはけんばをする。</li> <li>③平均台を歩く 【まっすぐ歩か・かに歩か】 ★体の使い方など、2つの歩き方の違いを伝える。 ★全身を使って、バランスを取ろうとしているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①フープをいろいろな方法で回す。 まわす方法や向きを提示し、他にない工夫をさせる。 ②どき箱・内柱を乗り越える。 ★安全に気を付け、いろいろな方法を考えさせる。 ③全身を使って乗り越えているか。</li> <li>②どき箱・内柱を乗り越える。 ★安全に気を付け、いろいろな方法を考えさせる。 ③全身を使って乗り越えているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①『アスレチックサーキット』に挑戦する。 ★体の動かし方・ルール説明 ★流れやルールがわかっているか。 ★前時までの学習を思い出しながら体を動かしているか。</li> <li>②『アスレチックサーキット』に挑戦する。 ★それぞれのコーナーでの体の動かし方や、ルールを説明 ★流れやルールがわかっているか。 ★前時までの学習を思い出しながら体を動かしているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①用具を準備し、『アスレチックサーキット』を作る。 ★チームごとに動きを準備できるように声をかける。 ★用具の扱い方が正しく出来ているか。</li> <li>②それぞれのコーナーでの動きを確認する。 ★どこに何を貼るかを伝える。 ★動きやルールがわかっているか。 ★途中で発表する時間を作る。 ★友だちと協力して動きを考案しているか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①用具を準備し、『アスレチックサーキット』を作る。 ★チームごとに動きを準備できるように声をかける。 ★用具の扱い方が正しく出来ているか。</li> <li>②前回家で考えた動きを考案し、挑戦する。 ★チームごとに動きを準備する。 ★友だちと協力して動きを考案しているか。</li> </ul>
	まとめ(次時の課題)	<ul style="list-style-type: none"> <li>「どうぶつあるき」や「けんば」とおいて新しい体の動かし方がわかったか。</li> <li>安全に気を付けて片付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな体の動かし方をしようとしたか。</li> <li>簡単な『アスレチックサーキット』を楽しめたか。</li> <li>安全に気を付けて片付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新しい用具の使い方がわかり、新しい動きを自分なりに楽しめたか。</li> <li>③次回から『アスレチックサーキット』をすることを伝える。</li> <li>安全に気を付けて片付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>『アスレチックサーキット』の流れやルールをおぼえて、楽しめたか。</li> <li>安全に気を付けて、協力して片付けをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>上手いところ・いかなったところはどこか。</li> <li>安全に気を付けて、協力して片付けをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分たちで考えた『アスレチックサーキット』を楽しめたか。</li> <li>安全に気を付けて、協力して片付けをする。</li> </ul>

## 第2学年 体育科 学習指導案

### 1. 単元名 「みんなが主役! 頭を使って, コロコロバレー」

#### 2. 単元目標

- ・ボールを強くはじいて, おおよそねらった方向へ転がすことができる。(技能)
- ・ボールが転がってくる方向へ体をすばやく移動できる。(技能)
- ・どうすれば得点になるか, また得点になりやすいかがわかる。(思考・判断)
- ・どう動けば得点されにくいかを考える。(思考・判断)
- ・ルールを守って, チームで楽しく運動する。(態度)
- ・チームで協力して, ゲームに参加する。(態度)

#### 3. 指導にあたって

##### (1) 児童観

本学級の児童は, 体を動かすことが楽しいと思う児童が多く, 20分休憩や昼休憩には, 半数以上の児童が運動場に出て, 増え鬼をして遊んでいる。

マット運動やボール運動などでは, 得意と感じている児童だけでなく, ほとんどの児童が意欲的に取り組んでいる。また, 体育の授業終了後にふりかえりカードを書いているが, そこには「楽しかったからまたやりたい」「もっと上手になりたい」など, 前向きな振り返りが多く見られる。ふりかえりの際, 自分のことだけでなく, 周りの友だちについて気づいたことやアドバイスなどもよく見ている。実際に友だちに声かけをしている場面も見られるようになってきた。本単元を通してチームで協力し, みんなが意見を伝え合うことができるようにしていきたい。

##### (2) 教材観

コロコロバレーは, ボールを手ではじいて, ネットの下を転がし, 点を競い合うユニバーサルデザイン的なゲームである。手ではじくという簡単な操作で競い合う楽しさに触れたり, 友だちと力を合わせる喜びを味わったりすることができるボール運動である。

学習指導要領では, ボール運動系の領域として, 低・中学年を「ゲーム」, 高学年を「ボール運動」で構成している。ここでいうゲームとは, 低学年を「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で内容を構成されている。これらの運動(遊び)は主として集団対集団で, 得点を取るために友だちと協力して攻めたり, 得点されないように友だちと協力して守ったりしながら, 競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動(遊び)である。また, 基礎的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け, ゲームを楽しむことができる運動(遊び)であると記されている。

コロコロバレーは上記の学習指導要領に示された内容にふさわしい教材である。

具体的な学習指導は, 互いに協力し, 役割を分担して練習を行う。先ず初めにボールのはじき方を学ぶ, 次にボールを思い通りに転がすことが出来る操作を学ぶ, さらにボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり, ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。特に運動の苦手な児童には, ボールのはじく感覚を基礎練習で身に付けることで自信を持たせたい。ボールのう返しについては, パスし合い, チームで協力して互いにカバーしながら, よりたくさん得点が取れるように作戦を練り上げて, ゲームを楽しめるようにしたい。

また、ゲームを通して、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにする。

### (3) 指導観

児童はチームでの学習がはじめてである。チームで協力し、進めることの楽しさや難しさを感じてほしい。

ユニバーサルデザインの視点から、一部の児童だけがボールに触れるのではなく、全員がボールを触り、活躍する場を設けていきたい。そのために、1チーム6人を前半後半3人ずつに分け、3対3で試合を行う。さらに、どうすれば得点になるか、どう動けば得点されにくいかを考えながら、チームで作戦を考え、共有しながら動けるようにしていきたい。

2年生では2学期から体育の時間後、必ずふりかえりカードを書いている。気づいたことや作戦をチーム間で共有し、次の時間に活かせるようにしていきたい。

ルールや動きを理解するのに時間のかかる児童もいる。ホワイトボードにルールを掲示し、マグネットを使って動き方を可視化できるようにしておく。

また、ICT機器を活用し、自分たちの動きを見てふりかえることで気づかせたい。そのために、試合中の動画を撮り、どうやったら動きが高まるのかを見つけられるようにする。

## 4. 評価規準

### 【技能】

- ・ボールをアタック、キャッチ、パスすることができる。
- ・得点を取るため・取られないための動きをすることができる。

### 【思考・判断】

- ・得点を取るため・取られないための動きを考え、チームで工夫している。

### 【態度】

- ・進んで運動に取り組み、きまりを守ってチームで協力して、運動することができる。

## 5. 指導計画（全7時間・本時第4時）

	主な学習活動・内容	評価の観点
1	コロコロバレーのルールを知り、オリエンテーションをする。	コロコロバレーについて知り、次時からの活動に関心を示している。
2	基礎的なボールのはじき方を学ぶ。	ねらった方向へボールをはじくことができる。
3	・得点を取るための動き方を知り、実践する。 ・得点を決めるために必要なアタック練習をチームごとに行う。	・コーンの間をねらって、アタックを打つことができる。 ・得点を取るための動きを実践している。
4 (本時)	・より多く得点を取るための動きを考え、実践する。	・より多くの得点を取るための動きを実践している。



5	得点を取られないための動き方を知り、実践する。	得点を取られないための動き方をチームで工夫することができる。
6	前回の反省を活かして、新たな作戦を考え、実践する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで作戦を立て、得点を取る動き方や得点を入れさせない動き方を工夫している。</li> <li>・チームで協力をして、意欲的に取り組もうとしている。</li> </ul>
7	今までの作戦を活かして、コロコロバレー大会を行う。	

### 第3学年 体育科 学習指導案

#### 1. 単元名 シュートゲームを楽しもう

#### 2. 単元目標

- ・基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、ゴール型ゲームをする。(知識・技能)
- ・ゲームの楽しさや難しさから、学級に合ったルールを考えている。(思考・判断・表現)
- ・学級の仲間と協力して、互いのよさを認め合い、助け合って練習できる。(主体的に学習に取り組む態度)

#### 3. 指導にあたって

##### (1) 児童観

本学級の児童は虫や折り紙など夢中になることを見つけると、のめりこむ傾向にある。体育でボール運動を始めた頃から、休み時間はドッジボールをすることが増えている。ドッジボールのために、得意な児童が苦手な児童に投げ方を教えていることがある。そのおかげで、今までドッジボールにあまり参加しなかった児童が参加するようになっている。

また、大人数でひとつのことにのめりこむため、友だちの言動に気に入らないことがあるとケンカやトラブルに発展することもある。体育の時間も同様である。勝ち負けにこだわるあまり、不満を口に、それを聞いて嫌な気持ちになる児童がいる。総合の時間などにみんなでゲームのルールを考えると同時に、困ったことなどを話し合い、楽しい体育の時間を作っていきたい。

今回のボール運動をするにあたって気になる児童が複数いる。体育自体が不得意で参加したがらないA、自信がない学習に前向きに取り組みにくいB、気分がのらないと参加しにくいC、体育は得意だが、目の前の楽しい事に飛びついてしまい授業に集中できなかつたり、周りのプレーに不満があると暴言をはいたりするDなどがある。自分たちで楽しめるゲームを考えることによって、参加しやすい雰囲気を作っていきたい。

##### (2) 教材観

本単元のゴール型ゲームは、味方にパスを出したりボールを持って走ったりしながら相手のコートへボールを運び込み、得点することが中心的な課題である。この課題を軸とし、基本的なボール操作やコートの空いているスペースを意識してボールをパスする動きができることを学習する。

学びを進めていく上では、中学年という発達段階に合った易しいゲームとなることに配慮し、以下の3つのような工夫を子どもと共に組み立てていく。

- ① 基本的なボール操作を提示し、比較的少人数で取り組めるように規則を工夫する。
- ② 中学年児童が片手で持って走れるくらいのボールを使用する。
- ③ シュートゲーム、パスゲームを行い、基本となる動きを学べる運動機会を設定する。

また、学級での話し合いや、チームで話し合い活動を行う中で児童が、ゴール型ゲームの規則を工夫し、チームワークよく動くための方法を自ら考える力をつけていく。

### (3) 指導観

本単元では、ボール運動に親しみ、さまざまなゴール型ゲームに取り組み、学級に合ったよりよいルールを考えてゲームをすることが学習の中心となる。児童がゼロからゲームを考えることは難しいため、例として、ポートボール型ゲーム、フープトライ、ボードバスケの3つのボールゲームを提示する。毎回授業の振り返りを行い、勝ち負けにこだわらず楽しめたかということや、うまくできたところ、問題点を話し合い、学級に合わせたルールを考える。そのルールをもとに次の時間にゲームを行う形式を繰り返していく。話し合いで出た子どもたちの意見を大切に、準備物など柔軟に対応していきたい。

#### ○ポートボール型ゲーム

- ・バスケットボールのハーフコートで行う
- ・ポートボール台の上のペットボトルを倒し、倒れた本数が得点になる
- ・ゲーム開始時はコート外からパスをして始める
- ・パスのみでボールをつなぐ
- ・ボールを持ったら進めない
- ・ボールがコートを出たら、攻撃チームのパスで始める
- ・3人対3人でゲーム
- ・1ゲーム2分
- ・ポートボール台の周りに2重のサークルをかく
- ・攻撃側はサークルの中に入ってはいけない
- ・守備は2重サークルの間に配置する

#### ○フープトライ

- ・ハーフコートで行う
- ・ボールを持って走れるが、守備側にタッチされたら止まってパスをする
- ・コート上の2つのフラフープの中にボールを持って入れば得点になる
- ・ボールがコートを出たり、かっとなされたりしたら、攻撃チームのパスで始める
- ・3人対2人でゲーム
- ・1ゲーム2分

#### ○ボードバスケ

- ・ハーフコートで行う
- ・ボールを持って走れるが、守備側にタッチされたら止まってパスをする
- ・ゴールに入れば得点(2点)、ボードやリング、ネットに当たれば得点(1点)になる
- ・ボールがコートを出たり、カットされたりしたら、攻撃チームのパスで始める
- ・3人対3人でゲーム
- ・1ゲーム2分

## 4. 評価規準

### 【知識・技能】

- 基本的なボール操作ができる。

○ルールを理解し、ボールを持たない時に空いているスペースへ動けている。

**【思考・判断・表現】**

○自分にあつためあてをもち、そのめあてを達成するための方法や活動を工夫している。

○学級にあつたルールを、全員が楽しめるようにそれぞれの得意不得意をふまえて考えている。

**【主体的に学習に取り組む態度】**

○運動に進んで取り組み、約束を守り助け合って運動したり、友達と声をかけ合い、安全に気を配ったりしようとしている。

○全員が楽しめるルールを考えようとしている。

○勝ち負けにこだわらずにゲームに取り組んでいる。

## 第4学年 体育科学習指導案

1. 単元名 みんなのおかげでタッチダウン～フラッグフットボール～

### 2. 単元目標

フラッグフットボールを楽しむために必要な攻め方や守り方などの簡単な技能を身につける。また、ルールを知り、ゲームの場や用具の安全に気を付けることができるようにする。(知識・技能) ゴール型ゲームに応じた簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断・表現)・勝敗にこだわらず、友だちと励まし合いながら、練習やゲームに取り組むことができるようにする。(主体的に取り組む態度)

### 3. 指導にあたって

#### (児童観)

本学級は体を動かすことが好きな児童が多く、体育の授業に積極的・意欲的に取り組む姿が見られる。1学期、クラス遊びで鬼ごっこやドッジボールを行った時など、一部の児童が勝敗にこだわり、相手や仲間を責める様子やそれに追従する様子が見られた。そこで遊び(競技)とルールについて話し合い、勝敗よりも、「今回の遊びは上手くいったか・次につながる工夫は見つかった」に価値を持たせ、より良い遊び方やルールを考えるよう指導してきた。結果にこだわる児童はまだいるが、多くは結果にこだわらず前向きに取り組もうとする姿勢が育ってきた。

#### (教材観)

中学年で学習するゲームの領域には、ゴール型、ネット型、ベースボール型がある。

本単元で学習するフラッグフットボールは、ゴール型である。フラッグフットボールとは、アメリカンフットボールのタックルの代わりに、腰につけたフラッグをとるようにしたゲームのことである。陣地を取り合って得点ゾーンに走りこんで得点したり、それを防いだりする攻防を楽しむために、ボール操作にかかわるプレーを易しくしたゲームである。特別な技術(シュートやドリブル)の必要がなく、だれにでも楽しむことができる。

本学年の児童は、集団(チーム)で協力して取り組むことが苦手だったり、運動に対して苦手意識を持っていたりする子が多い。また、身体的に配慮が必要な児童もいる。よって、どんな児童にも、前向きに、継続的に取り組むことに対して、このフラッグフットボールの学習は有効であると考える。

#### (指導観)

本単元で学習するフラッグフットボールの基本的なルールは以下の通りとする。

1. 最初は自陣のスタートライン上から1回目のオフense(攻撃)がスタート。
2. ディフェンス(守り)はボールを持っている人のフラッグを取れば、その時点でその攻撃が終了する。スタートライン上に戻り、オフense側の2回目の攻撃になります。
3. プレーはランプレー(ボールを持って走るプレー)でも、パスプレー(ボールを投げてキャッチするプレー)でも良い。
4. オフenseが1, 2, 3, 6点ゾーンまでボールを運べば、得点が入る。
5. オフenseはボールを落としたり、サイドラインを出たり、フラッグが落ちたりすれば、その時点でその攻撃は終了。

## 6. 時間内でどちらがたくさん得点を取れるか競い合い、勝敗が決定する。

本単元の学習では、フェイク(隠す)、ランプレー(走る)を主に指導する。フラッグフットボールに初めて取り組む児童が多いことから、視覚的にわかりやすいように、指導者が手本を見せたり、それぞれの動きがわかるように、ボードを使ったりする。

また、各チームで話し合う「作戦タイム」を大切にする。ゲームでは、攻撃側が、ハドルという作戦タイムを毎攻撃ごとに設定して動きを確認する。作戦を成功させるために、各チームがどうやってボールを運び、ゴールまで進めていくのかをしっかりと考えさせたい。こうすることで、チームで作戦を立てる楽しさを味あわせるとともに、運動能力に関わらず、挑戦することで得られる達成感を感じさせたい。

授業の最後に全体で振り返りを行う。本単元の学習では、点数による勝敗ではなく、友だちのよい動きや作戦を見つけることを大切にする。そうしたことを全体に伝えていくことによって、一人ひとりが前向きに取り組む姿勢を育てていきたい。また、児童たちが話し合いの中で見つけた課題を克服するためにどうしていくかを伝え合うことを通して、次へのステップにつなげていきたい。

## 6. 評価規準

### 【知識及び技能】

- ・フラッグフットボールに必要な知識や技能を身につけ、体を動かすことができる。

### 【思考・判断・表現】

- ・チームで作戦をたて、活動することができる。
- ・友だちのいい動きを見つけることができる。

### 【主体的に取り組む態度】

- ・勝敗にこだわらず、友だちと協力して安全に運動することができる

## 第5学年 体育科 学習指導案

### 1. 単元名 「できた！楽しい！マット運動」～3つの技にチャレンジ！～

2. 単元目標
- ・回転系や技巧系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり、組み合わせたりできる。
  - ・自己の体の状態や体力に応じて運動の行い方を工夫するとともに、ICTを活用して自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
  - ・綺麗な技のポイントとは何かを自分から進んで考え、協力して運動できる。
  - ・綺麗な単技と組み合わせ技のポイントが何か理解できる。

### 3. 指導にあたって

#### (1) 児童観

本学級の児童は、学習に対して積極的に取り組むことができる。前単元である「跳び箱運動」では、課題別練習を行った際、それぞれの児童が自分の能力・課題に合わせて練習メニューを選び、積極的に取り組むすがたが見られた。しかし、中には「技のポイントがよくわからない」「失敗を見られることがはずかしい」などの理由から、練習に対して消極的になる児童も少なからずいた。それらの児童は、教師が個別対応を行うことで、取り組むことができるものの、個人練習では自分の練習より他の児童の試技を見学する時間の方が多く見られた。また、運動が得意な児童の中にも、「とりあえず跳べればいい」というように、技のポイントへの意識が希薄で、単純に同じ跳び方をくり返す児童のすがたも見られた。

このように、「できない」「わからない」「はずかしい」ことから生じる苦手意識、技のポイントへの不十分な理解や「なんとなくできる」ことで満足してしまう児童らに、非日常的な運動の楽しさ、正しい技ができたときの達成感、友だちと協力する楽しさを実感させていきたい。

本クラスには、先天的な両下肢痙性麻痺のため、車いすを使用している児童Yがいる。Yは、首にも負担がかからないように注意しなければならないため、今回の「マット運動」の単元でも、Yなりの技や目標を考えさせ、クラス全体に共有したうえで学習に取り組んでいくことで、Yの長期目標である自己肯定感を高めることにもつなげていきたい。

#### (2) 教材観

高学年の器械運動は「マット運動」、「鉄棒運動」及び「跳び箱運動」で構成され、回転したり、支持したり、逆位になったり、懸垂したりするなどの技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

マット運動は、回転系や技巧系などの運動を行う。また、自分の能力に適した目標を持ち、回転系や技巧系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを組み合わせたりする中で、自分のできない技をできるように挑戦・克服し、達成の喜びを味わう個人的な運動である。日常運動からかけ離れ、日常生活で経験できない複雑な姿勢の変化やそれに伴う多様な運動感覚を体験させるものであり、このことが運動の楽しさの一つともいえる。

さらに、「技能の習熟」だけでなく、自己やグループの課題を見つけ、その解決のための活動を工夫するとともに、技のポイントに応じた教え合いの活動やスムーズな3つの組み合わせ技を考え

たり、ICTを用いたりすることで、仲間の考えや取り組みを認めたりすることができるようになる。また、運動が得意な児童やそうでない児童、身体的なハンディキャップを持っている児童もすべてが運動を楽しみ、自分の能力に適した技を身に付けることができる児童を目指したい。

### (3) 指導観

基本となる回転技に取り組み、自己の能力に適した技が安定してできるようにするとともに、発展技にも挑戦できるようにする。その際には、4人グループになり、友達の動きを見て、技のポイントに応じたアドバイスをしたり、伝えあったりしながら、意識して練習できるようにする。

すべての児童が、運動の楽しさを味わいながら、自己の能力に応じた目標をもち、なかまとともにレベルアップする喜びを分かち合えるようにする。そのために、「どうすれば、目標に近づけるか」を考え、練習方法を工夫し、レベルアップにつなげていく。グループで技について気づいたことを体育ファイルに書き込み、自分たちが発見した技のコツを掲示物に書き足していくことで、動きについてのポイントや発見が自分の動きに取り入れやすくなるように支援していきたい。

## 4. 評価規準

- ・回転系や技巧系の基本的な技を安定して行い、その発展技を行う。
- ・それらを繰り返し、連続させた動きがなめらかにできるように運動しようとしている。
- ・自己の体の状態や体力に応じて運動の行い方を工夫するとともに、ICTを活用して自己や仲間の考えたことを他者に伝えようとしている。
- ・綺麗な技のポイントとは何かを自分から進んで考え、協力して運動している。
- ・綺麗な単技と組み合わせ技のポイントが何か考えている。



## 第6学年 体育科 学習指導案

### 1. 単元名 ユニバーサルボール

### 2. 単元目標

#### 【道徳的目標】

- ・ユニバーサルデザインを理解し、広い心で自分とは異なる意見や立場を尊重する(相互理解・寛容)
- ・ユニバーサルデザインを理解し、だれに対しても差別をすることや偏見をもつことなく、公正、公平な態度で接し、正義の実現に努めること(公正・公平・社会主義)

#### 【体育的目標】

- ・ボールを打つ攻撃と、隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをする(知識・技能)
- ・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている(思考力・判断力・表現力)
- ・友だちと助け合って、安全に運動をする(学びに向かう力)

### 3. 指導にあたって

#### (1) 児童観

本学級の児童は、休み時間に「おにごっこ」や「けいドロ」など、外で体を動かす遊びをしている姿がよく見られる。しかし、運動への意識については様々で、体を動かすことが好き・得意という児童は8人、体を動かすことが嫌い・苦手という児童は6人であった(その他15人)。自粛期間もあり、体力が著しく低下している児童も少なくない。

運動会のリレーの練習では、多様なメンバーで協力し合う場面を数多く設定してきた。一緒に走るメンバーの中には運動が苦手な児童だけでなく、支援学級に在籍する児童もいる。チームが勝つために、支援学級在籍児童には、その子に応じた配慮が必要であるということを、皆、肌で感じてきた。排除したり、安易に走る距離を短くしたりするのではなく、話し合いを重ねながら並走すると決めた。

障害の有無にかかわらず、一人一人が気持ちよく、安心して過ごせるように、本単元を通して児童の中にユニバーサルデザインを定着させたい。ユニバーサルデザインについては、「聞いたことない」「バリアフリーとの違いがわからない」など、多くの児童にとってまだあまり馴染みのない言葉のようだった。本単元が、これからの共生社会について考える、一つのきっかけになることをねらいとしている。小学校体育の目的は、生涯に渡ってスポーツに親しむ素地を育てることにある。勝敗だけでなく、一人一人が楽しめるということに価値を見出せるように、指導を進めていきたい。

#### (2) 教材観

本単元では、道徳的要素と体育的要素の二つからなっているといえる。道徳的要素は、性別・年齢・身体的特徴・障害の有無に関わらず、誰もが快適に利用できる設計という意味のユニバーサルデザインが基本的な考え方となる。児童相互の特徴をとらえつつ、それに対する手立てを考えながら、自分たちでルールを築き上げていく。体育的要素は、シンプルなベースボール型ゲームである。攻撃側はボールをトスし、それを手、もしくはバットで打つ。打ったボールの飛距離によって得点が入るというルールになっている。また、守備側は、飛んできたボールの飛距離を判断し、後ろにそらさないように止めることで、最少得点に抑える。この二つの要素を組み合わせたものが「ユニバーサルボール」である。

### (3) 指導観

#### 〈ユニバーサルデザインについて〉

ユニバーサルデザインとは、「障害の有無や年齢、性別、人種などにかかわらず、たくさんの人々が利用しやすいように製品やサービス、環境をデザインする考え方である」ということを指導した。そうした中で、「ユニバーサルデザインの7つの原則」にもふれ、知識を深めた。

#### ユニバーサルデザイン7つの原則

- ・ 公平な利用・利用における柔軟性・単純で直感的・認知できる情報・失敗に対する寛大さ
- ・ 少ない身体的な努力・接近や利用のためのサイズと空間

#### 〈児童同士の関わりをうむ手立て〉

児童が主体的に課題に取り組んでいくため、あえて性別や能力の配慮をせずにチーム分けをおこなう。それにより、各チームで衝突が起こると予測される。児童それぞれが悩み、考える中で、関わる人すべての能力的、性格的長所・短所を把握するだけでなく、それに対しての解決策を提示できるように話し合いを進めていく。また、同じメンバー構成で行い続けるのではなく、何度も構成を変更していくことで、他者への理解を広げていくことができると考える。

#### 〈今後の指導について〉

3学期の社会科では、日本とつながりの深い国を調べたり、国際社会の中での日本の役割について学んだりしていく。今回のユニバーサルボールを通じて学んだ、「多様性への理解」を先進国という立場から全世界に対して、どのような活動を発信していくかを指導していきたいと考える。

#### 4. 評価規準

○自分の特徴にあったボールの打ち方や隊形をとった守り方をしている。【知識・技能】

○誰もが楽しくゲームに参加できるように、自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。

【思考力・判断力・表現力】

○友だちの特徴を理解し、思いやりを持った行動・発言をしている。【学びに向かう力・人間性等】