

# 山形 昭の体育科（第1学年）研究計画

## 1 本研究で目指す子ども

私は、動きを変化させる工夫を通して、題材になりきったりリズムに乗ったりして表現する子どもを目指す。具体的には、「うごきヒントシート」やタブレット端末を用いてツール活用能力を発揮したり、体の部分（腕、足、頭など）とその動かし方を考える見方や考え方を発揮したりしながら、空間（高低、広がり）、時間（速い、ゆっくり）、力性（力強い、弱い）のどれかの観点から動きを変化させて表現する姿である。

体育科ワーキンググループでは、豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力が報告されている。その中でも、私は、自己の能力に適した課題をもち、活動を選んだり工夫したり、他者に伝えたりする力を育成することに注目した。なぜなら、この力は体育科ばかりでなく、他教科等の学習にも必要な力であるからである。

もちろん、低学年の表現リズム遊びにおいても、課題をもち、表現の仕方を選んだり工夫したり、他者に伝えたりする力を育成するように指導してきた。しかし、踊ることに抵抗を示す子どもや全身を使わずに動きが小さくなってしまいう子どもが見られた。課題のもたせ方、工夫のさせ方に問題があるのである。「自由に表現」「即興的に表現」させることを大切にすることが、「○○になってみよう」「○○ダンスをしよう」などと働き掛けるだけであった。子どもは何を目指して表現すればよいのかがはっきりとせず、明確な課題をもてなかったのである。工夫のさせ方についても、「自由に表現」「即興的に表現」させることから子どもがもっている既有的イメージのみで表現させるだけの指導もあった。また、動き方が分からなかったり工夫したりできない子どものために、教師や友達が表現したことを見せても動きを工夫することにはつながらなかったのである。

それらの問題を解決するために、私は次のような工夫を行う。①明確な課題をもたせるために、活動をゲーム化する。ゲーム化することで、子どもは「もっとうまく表現したい。そのためには、どう動けばよいのか」と明確な課題をもち、意欲的に表現する。②イメージを広げさせるための活動を他教科等で学習させる。③タブレット端末を用いて、自分の動きを見えるようにする。自分の動きが見えることで、子どもは今の自分の動きと前の自分の動きとを比較したり、自分と手本の動きを比較したりしてよい動きを見付け、自分の動きに取り入れたり、動きをアレンジしたりして表現の仕方を工夫できるようになる。

上記3点の工夫を図ることで、目指す子どもの姿にせまる。

## 2 本研究で育む資質・能力

①知識や技能	②ツール活用能力	③見方や考え方	④態度
<ul style="list-style-type: none"> <li>○運動の行い方</li> <li>○運動の特性</li> <li>○運動観察、課題解決の方法</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○タブレット端末で自分の動きを撮ったり見たりする</li> <li>○前の自分と今の自分の動きを比較する</li> <li>○自分と手本の動きを比較する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○課題を見付ける、見直す</li> <li>○体の部分に着目してその動かし方を考える改善すべきポイントを見付けることができる</li> <li>○適切な練習方法を選ぶ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○運動に親しむ</li> <li>○自主的に粘り強く取り組み</li> <li>○ルールやマナーを守る</li> <li>○よい演技を讃える</li> <li>○公正、協力、責任、参画、共生の意欲等の高まり</li> </ul>

## 3 主張する働き掛け

まず、表現リズム遊びの単元に入る前に、体育科で発揮させたい資質・能力との関連を考えた他教科等の単元を学習させる。その学習の中で、体育科で発揮させたい資質・能力と関連のある資質・能力を発揮させておく。

表現リズム遊びの単元では、「○○になってみよう」というような、運動することの目的が明確ではない活動を組むのではなく、活動をゲーム化する。

### 働き掛け1

うまく表現できなかった動きを確認し、次に頑張りたいことを問う。

問いをもたせるための働き掛けである。

うまく伝えることができなかつた子どもに、うまく表現できなかった動きを発表させる。発表させる中で「どんな気持ちか」と問う。子どもは「伝わらなくて悔しい」「なぜ伝わらないのか分からない」などと考え、疑問を表出する。その後、次に頑張ることは何かを問う。子どもは「うまく表現できるようになりたい」「もっと動きを工夫したい」と考え、表現することに意欲を高める。このように「なぜ伝わらないのか」や「もっと相手に伝えたい」と考えた姿を問いをもった姿とする。また、伝わらなかつた原因を予想している姿も意欲を高めた姿とみなす。

**働き掛け 2**  
空間、時間、力性の観点で整理した「うごきヒントシート」を提示し、自分たちの動き方を問う。

課題解決に必要な動き方を収集させるための働き掛けである。

問いをもった子どもに、「うごきヒントシート」を提示する。「うごきヒントシート」とは、課題解決に必要な様々な動き方を示したものである。ただ、子どもが動き方の情報を自分たちの動きに活かしやすくするために、空間、時間、力性の観点で整理したものを提示する。そして、自分たちの動き方を問う。子どもはグループで話し合い、「うごきヒントシート」で提示された動きと自分たちの動きとを比較し、**体の部分とその動かし方を考えるという見方や考え方を**発揮する。

また、課題解決に必要な情報を得るために「**動きのヒントになる動画を見たい**」「**自分の動きの映像が見たい**」と、**ツール活用能力**を発揮する。子どもがタブレット端末を欲したら、「何のためにタブレット端末がいるの」と問い、課題解決に必要な使い方であればタブレット端末を見ることを許可する。タブレット端末の中に課題解決に必要な情報を保存しておく。

「うごきヒントシート」や映像を基にして自分たちの動き方を工夫した子どもは、**グループで考えた新たな動き方が妥当かどうか知りたくなり、タブレット端末で撮影したいとツール活用能力**を発揮する。

**働き掛け 3**  
タブレット端末で撮影できる場を開放し、動きの変化と効果を問う。

課題解決に必要な動き方はどれがよいのかを判断させるための働き掛けである。

子どもが自分たちの動き方を見たいと申し出たら、タブレット端末で撮影できる場を開放する。この場合は、三脚に固定したタブレット端末が設置され、自分たちの動きを自由に撮影したり見たりできる場である。

**体の部分とその動かし方を考えるという見方や考え方を**発揮したり**ツール活用能力**を発揮したりしながら繰り返し練習している子どもは、**題材になりきったりリズムに乗ったりして表現する子ども(Cn)**になる。練習を繰り返しているグループを周りながら「前の動きとどこを変えたの」「そこを変えたことで、動きがどんな風になったのかな」と、動きの変化と効果を問う。なぜなら、即時フィードバックが子どもの自覚につながるからである。子どもは動き方を工夫したことでうまく表現できたことを実感する。動きがよくなった子どもは「もう一度、表現したい」と考える。

**自覚のための働き掛け**  
表現した感想とうまくいった理由を問う。

様々な資質・能力を発揮したことで、課題を解決できたことを自覚させるための働き掛けである。

もう一度、表現できる時間を設定する。子どもは、動きを変化させながら題材になりきったりリズムに乗ったりして表現する。そして、前の表現よりもうまくできたことを実感する。最後に、表現した感想とうまくいった理由を問う。子どもは、「楽しく運動ができました。うまく表現できてうれしかったです。タブレット端末で自分の動きを見たり、どこをどう動かすか考えて工夫したことがよかったです」などと、様々な資質・能力を発揮したことで課題を解決できたことを自覚する。

#### 4 検証

##### (1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したCnになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。
- ③ 子どもは発揮した資質・能力を自覚することができたか。

##### (2) 検証の方法

- ① 働き掛け3を受けて、空間、時間、力性の観点から動きを変化させながら題材になりきったりリズムに乗ったりして表現することができたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ② 働き掛け2、3を受けて、タブレット端末を使うなど、想定した資質・能力を発揮したかどうかを、実際の子どもの発言や撮影した映像から判断する。
- ③ 自覚のための働き掛けを受けて、発揮した資質・能力を自覚したかどうかを、発言やワークシートの記述から判断する。

#### 5 年間の授業計画

- (1) 指定研究授業（7月） 「表現遊び」（11時間）
- (2) 中間検討会（9月） 「リズム遊び」（10時間）
- (3) 初等教育研究会（2月） 「用具を用いた表現遊び」（10時間）