

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とおして、リズムに乗ったり題材の特徴を生かしたりして全身で表現する子どもを目指す。具体的には、「体の部位（腕、足、頭など）に着目してその動かし方を考えること」「リズムを意識して動くこと」等の見方・考え方を働かせ、様々な資質・能力を発揮しながら、リズムに乗ったり、題材の特徴を生かした高低差や速さの変化をつけた動きで表現する姿である。

体育科ワーキンググループのまとめでは、豊かなスポーツライフの実現に向けた資質・能力の育成が求められている。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である思考力・判断力・表現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汎用的な力だからである。

私は、低学年の表現リズム遊びにおいても上述の力を育成するように指導してきた。しかし、表現す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ふ子どもの姿が見られた。そのような子どもは、活動を工夫したり他者に伝えたりする思考力・判断力・表現力が育成されていない。原因は、「体の部位に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」等の体育科の見方・考え方を働かせていないために、体の動かし方を具体的に考えられないからである。

その問題を解決するために、私は次のような工夫を行う。①体育科の見方・考え方を働かせるために、他教科等の学習と関連を図り、他教科等でも似たような見方・考え方を働かせる。②タブレット端末を用いて、自分の動きを可視化する。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、自分の動きと手本の動きとを比較したりすることができる。それにより、体育科の見方・考え方を働かせることができるのである。

2 本研究で育成する資質・能力

①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
<ul style="list-style-type: none"> ○運動の行い方に関する知識 ○運動を行うための技能 ○運動観察、課題解決の方法に関する知識 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己の能力に適した課題に気付く力 ○自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動に親しもうとする態度 ○自主的に粘り強く取り組もうとする態度 ○ルールやマナーを守ろうとする態度 ○よい演技を讃えようとする態度

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見方・考え方や資質・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見方・考え方や資質・能力と関連のある見方・考え方や資質・能力を発揮させておく。

表現リズム遊びの単元では、まず教師が示範した動きや友達が考えた動きを真似させる。示範する動きは、教師が子どもに取り入れてほしい動きが含まれるもの、子どもに工夫の余地のあるものである。子どもは、楽しんで表現するとともに、自分だったらもっとこう動くと考える。その後、自分の考えた動きをさせる。この様子をタブレット端末で撮影させておく。このときの映像は教師が評価に使ったり、子どもが情報を得たりするために活用する。子どもは、うまく表現できる動きとうまく表現できない動きがあったり、全身を使わずに動きが小さくなったりしている（C0）。

働き掛け1

ペアやグループでミラーごっこを行わせ、友達の動きのよいところと自分の動きのよくなりたいところを問う。

問いをもたせるための働き掛けである。

示範の動きを基にして自分の動きを考えた子どもに、ペアやグループをつくらせて友達の動きを真似させるミラーごっこを行わせ、その後、友達の動きのよいところを問う。子どもは、「友達の○○の動きがよかった」「○○の動きが面白かった」等と、自分と友達の動きを比較して動きのよかったところを考える。友達の動きのよいところを見つけた子どもに、自分の動きのよくなりたいところを問う。子どもは、「○○の動きをもっとこうしたい」等と、自己の能力に適した課題に気付く力（②思考力・判断力・表現力）を発揮して考える。このように、「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た姿を問いをもった姿とみなす。問いをもった子どもに「よい動きを考えて楽しく踊ろう」等の学習課題を提示する。

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」や題材の映像、自分や友達の映像を提示し、どんな動きを取り入れるかを問う。

課題解決に必要な動き方を収集させ、見通しをもた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」や題材の映像、自分の映像を提示する。「うごきヒントシート」とは、課題解決に必要な動き方を空間・時間・力性の観点で整理したものである。その後、どんな動きを取り入れるかを問う。子どもは**体の部位に着目してその動かし方を考えたり、リズムを意識して動いたり**しながら、「うごきヒントシート」の動き方と自分たちの動き方とを比較したり、手本の映像と自分たちの映像とを比較したりして、表現リズム遊びの動き方を工夫する力**(②思考力・判断力・表現力)**を発揮する。そして、課題解決するための見通しをもつ。

また、このときの子どもは、ペアやグループで話し合ったり役割分担したりしながら活動に励んだり**(「協働性」)**、課題解決に必要な情報を得るためにタブレット端末を使おうと考えたり**(「ツール活用能力」)**する。

見通しをもった子どもは、実際に動いてみたり、再度「うごきヒントシート」や映像を基にした見直しをしながら、自主的に粘り強く表現リズム遊びに取り組み**(③態度)**、表現リズム遊びの動き方を工夫する。工夫を見いだした子どもは、見いだした新たな動き方が妥当かどうかを知りたくなる。

働き掛け3

タブレット端末で撮影できる場を設定し、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。

自分たちの動き方が見たいと考えた子どもに、タブレット端末で撮影できる場を設定する。この場は、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。子どもは、自分たちの動き方を撮影したり、見直したり**(「ツール活用能力」)**しながら動き方を工夫する**(②思考力・判断力・表現力)**。

また、練習を繰り返しているグループを回りながら「前の動きとどこを変えたの」「そこを変えたことで、動きがどんなふうになったのかな」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することが子どもの自覚につながるからである。子どもは様々な資質・能力を発揮したことでうまく表現できたことを実感する。

このように、子どもは**体の部位に着目してその動かし方を考える、リズムを意識して動く**という見方・考え方を働かせながら、タブレット端末を使って自分の動きを見直したり**(「ツール活用能力」)**、表現リズム遊びの動き方を工夫したり**(②思考力・判断力・表現力)**して、繰り返し練習することで、**リズムに乗ったり題材の特徴を生かしたりして全身で表現する子ども**(Cn)になる。そして、動きがよくなった子どもは、みんなに見てもらいたいと考える。

働き掛け4

表現できる時間を設定し、うまく表現できたところとうまくいった理由を問う。

子どもに達成感を味わわせ、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、うまく表現できたところとうまくいった理由を問う。子どもは、「〇〇を△△にしてみました、うまく表現することができました**(①知識・技能)**。タブレット端末で自分の動きを見たり**(「ツール活用能力」)**、どこをどう動かすか考えて工夫したこと**(②思考力・判断力・表現力)**がよかったです」等と、様々な資質・能力を発揮したことで課題が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、想定した見方・考え方を働かせることができたか。
- ③ 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。
- ④ 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、リズムに乗ったり題材の特徴を生かしたりして全身で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、体の部位に着目してその動かし方を考える、リズムを意識して動くという見方・考え方を働かせたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ③ すべての働き掛けにおいて、タブレット端末を使う等の想定した資質・能力を発揮したかどうかを、実際の子どもの発言やワークシート、撮影した映像から判断する。
- ④ 働き掛け4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) 「マリリンピア・ジェスチャーゲーム～表現遊び～」(生活9時間、体育2時間)
- (2) 中間検討会 (9月) 「ダンス&ボディパーカッション『〇〇花火でダンス!』～表現遊び・リズム遊び～」(音楽3時間、体育3時間)
- (3) 初等教育研究会 (2月) 「ミュージカル『スイミー』～表現遊び～」(国語5時間、体育5時間)