

領域	学習者数	校名	お名前(敬称略)	私の見解(特に、本実践の課題に対して)	重点・手だて・工夫
表現系	小5 表現運動	38	田代小 高島義典	<p>主題「学び合いを基に互いに高め合う体育学習」に迫るため、「学び合いの姿勢」を軸に方法的な視点が整理されています。ご実践は、「フォークダンスを仲間と楽しく踊るためには、まず、ステップを覚える必要がある」とのお考えから丁寧な授業を展開をされていると思います。その上で、ご実践の課題にある学び合いが活性化する支援計画について、より一層の充実になるように、そもそも何を学び合っているのかを押さえておきたいです。フォークダンスは「動き方」ではなく、踊りの特徴をとらえた「踊り方」です。「知識及び技能」は「その行い方を理解するとともに、踊りで交流すること」とあります。ご実践の示す「技能」が「動き方」になると、タイミングよく動く・リズムカルに動く(解説 p.118・119)に該当し、体づくり運動の体の動きを高める運動に傾斜します。例えば、ジェンカ・コロブチカ・オクラホマミキサーの3つの踊り方の特徴に着目して、踊りの由来や背景からその違いを大つかみにとらえることが、特に第3時と第5時の「動きのポイントの共通理解」では必要であったと考えます。橙色8と黄色9の「知識・技能」の学習評価では、「動き方ができたか」ではなく、例えば「踊りの違いの具体例を挙げるとともに、その踊りで交流できたか」となることこの動画はぜひ2年後の卒業式に放映していただきたいです。学習指導要領解説の例示もしっかりと踏まえた構成になっていて、第6・7・8時の割合や総得点・自己評価の数値に着目して有効性を示しています。これは第1時から第5時までの学習が足場になっていると考えます。この点を少し掘り下げてみます。手立では、ランプレーとパスプレーを「攻撃」の技能面の支援を施しています。しかし、課題としては「相談タイム→攻撃→守備のサイクルでゲームを進行したため、「攻撃」の振り返りをするチームがほとんど見られなかった」ことが挙げられています。このことは、もしかすると、子供の学びは「攻撃」の学びとして「技能面の支援」としてとらえていなかったのではないかと伺えます。つまり、ランプレーとパスプレーでは「攻撃」を学びながらも「守備」も学んでいたのではないかと伺います。ゲームは常に「攻撃」と「守備」は表裏一体だからです。これは「技能」というよりも「知識及び技能」のパッケージングが妥当だと考えます。「話し合い」の中身には「知識」も含まれると考えるからです。さらに、言語を媒介とすれば「話し合い」ですが、本実践の要項及びプレゼンでは動作や絵図で友達に伝える姿もありました。また、仮に「話し合い」だとしても、それが生きる場はゲームです。これらを総じて「伝え合い」とすれば、相談タイムとゲームが切り替わらずに進行して、本実践の課題を解決・解消する一助になる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学び合いを基に学習を進めるための授業展開の工夫
球技系	小4 ゴール型	34	伊勝小 弓谷孝司	<p>この動画はぜひ2年後の卒業式に放映していただきたいです。学習指導要領解説の例示もしっかりと踏まえた構成になっていて、第6・7・8時の割合や総得点・自己評価の数値に着目して有効性を示しています。これは第1時から第5時までの学習が足場になっていると考えます。この点を少し掘り下げてみます。手立では、ランプレーとパスプレーを「攻撃」の技能面の支援を施しています。しかし、課題としては「相談タイム→攻撃→守備のサイクルでゲームを進行したため、「攻撃」の振り返りをするチームがほとんど見られなかった」ことが挙げられています。このことは、もしかすると、子供の学びは「攻撃」の学びとして「技能面の支援」としてとらえていなかったのではないかと伺えます。つまり、ランプレーとパスプレーでは「攻撃」を学びながらも「守備」も学んでいたのではないかと伺います。ゲームは常に「攻撃」と「守備」は表裏一体だからです。これは「技能」というよりも「知識及び技能」のパッケージングが妥当だと考えます。「話し合い」の中身には「知識」も含まれると考えるからです。さらに、言語を媒介とすれば「話し合い」ですが、本実践の要項及びプレゼンでは動作や絵図で友達に伝える姿もありました。また、仮に「話し合い」だとしても、それが生きる場はゲームです。これらを総じて「伝え合い」とすれば、相談タイムとゲームが切り替わらずに進行して、本実践の課題を解決・解消する一助になる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の役割を果たすことができる技能面の支援 ○ 得点や勝利に向けて、話し合いを活性化させるための思考面の支援
球技系	小6 ネット型	39	上名古屋小 徳重雄紀	<p>主題の「考える」「試す」を楽しむことができること、本実践の課題として挙げていただきました「考えた作戦に執着し、状況に応じた動きができなかった子どももいた」の2点について検討させていただきます。球技系の「考える」「試す」内容は、どのようなゲームを用意しているかで決まると考えます。課題が「状況に応じた動きができなかった」のは、それを学べるゲームに原因を求めることができます。例えば、ゲーム②③はいずれもルールによって必要な動きを導いたとすると、状況に応じた動きかどうかは検討が必要になると考えます。それは、ルールだからそうなる動きなのか、状況判断の合理性による動きなのかは違うと考えるからです。言また、4回以内返球で2打目に着目させる問いは、「ネットの近くから打つ」という相手コートへ落とす場合だけではなく、自コートでつなぐことを選択することも可能です。ここでも返球回数によって「考える」「試す」内容が変わります。これはあえて4回以内で2打目を着目させることで、「つなぐ」or「落とす」の選択を思考の促しとすることも可能であると考えます。その意思決定は、状況に応じることになります。そして、その状況とは自コートでの組み立て状況と、落とす相手の相手の状況の2つになると考えます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 必要な動きや考えに気付くためのゲームの工夫 ○ 思考を促す教師支援
器械系	小3 跳び箱運動	27	平和小 余語政夫	<p>主題の「自ら学びを深める」ことを3つの評価観点で引き取るとしたら、どの観点で引き取りますか。私は①粘り強い取組を行おうとする側面と②自らの学習を調整しようとする側面の2軸で設定された「主体的に学習に取り組む態度」の評価イメージと合致する部分が大きいように思います。1人1人に応じた活動の場の提供と教師支援は、台上前転の「知識及び技能」の習得に結びつく適切な指導といえます。プレゼンを拝見して、着手した姿勢で数回踏み切り動作後に台上へ回転する動きは、本実践で全員に共通する学習内容「回転をコントロール」の学びを保障しているといえます。これは跳び前転と類似性があり、様々な腰の上がり方を絶妙に腕で支持しつつ手前方向に腕を屈曲して回転へとつなげていく動きです。この一連の動きを「止まらずに回る」としているのではないかと映像を拝見して思いました。なお、A児の第1時の様子は合唱台マットで着手の指先が内側になっているため、肘が外に開いています。指先を外側に向けると肘が手前方向にコンパクト屈曲できるだけでなく、様々な腰の上がり方を支持しやすくなると思います。「手応えを感じたときに動画を撮る」のはICT利活用の出番の1つとして示唆的です。なお、「同じ授業内で回転系と切り返し系の両方を指導する場合、回転系を先に取り上げると、切り返し系の学習の際に回転感覚が残っていて事故につながる可能性がありますから、切り返し系を先に取り上げるようにします。」(器械運動の手引きp.16) 本実践は回転系と切り返し系は完全に独立して</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 課題を見付けることができる一人一人に応じた活動の場の提供と教師支援 ○ 学びの見通しをもつことができる動きを視覚化した学びの振り返り

表現系	小6 表現運動	32	白鳥小	鷲見昌彦	<p>主題に一貫性があり、6つの手立てとその単元内での配列も主題へ向かう成果につながったと考えます。1単位時間の導入がジャンプという「動きから始めること」にあり、単元構成が第1-4時まで教師リードで表現運動の「学びの足場をつくること」になっていたのではないかと考えます。いずれも、表現運動系の授業づくりに示唆的です。それは、「どのように動けば良いか分からない」への応対でもあるからです。また、ICT利活用は学校内で完結させず、すでに家庭でテレビやネット等の視聴経験のあるオリ・パラを題材とすることで、イメージの共有化を図っています。しかし、ご発表にありましたように、子供によっては取り扱う題材のイメージには濃淡があるので、いかに授業内でイメージを共有する素地をつくるかが大切です。例えば、綱引きであれば、まずは「実際の綱」で実施して、次に「透明な綱」で実施するという構成であれば、イメージの共有ができるのではないかと考えます。「実際の綱」にも質量があり、「透明な綱」を持ち上げるときからすでに表現のスイッチがオンになることが期待できます。その上で、「綱引き」の一番ハラハラ・ドキドキする一番盛り上がる「クライマックス」を「なか」にして、そこに至る「駆け引き」を「はじめ」、決着後の一喜一憂を「おわり」として、「簡単なひとまとまり」を学ぶ対象にしていきたいと考えます。豊かなご実践の中にある「知識及び技能」をピックアップしていただくと、主題にある「十分に」につながると考えます。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 心をほぐすための「リズムジャンプ」 ○ イメージしやすい題材 ○ 良い動きを明確にするための「4つのくずし」 ○ 表現しやすい雰囲気を作るための「みんなでスポーツ！」 ○ 仲間同士認め合うための「ほめほめヒーローインタビュー」 ○ 発表会の工夫
陸上系	小6 ハードル走	38	中島小	古賀大夢	<p>ハードルレースの運動経験から課題を見付けたいことを求め、手立てを準備して、再びハードルレースへの往還が主題に迫るご実践になっていると考えます。1台ハードルを単元スタートのトップバッターに位置付けたことは、子供の動きをみていると、ハードル走は第1ハードルへのスピードが決め手になるからだと考えます。その後の加速は困難だからです。しかし、インターバルの問題が第4時の新たな課題となり、その設定が指導計画にあり、子供の課題の必然性を教材配列から導いています。ICT利活用も解説例示の具体として、大変参考になる貴重なご実践です。その上で、危惧する点も感じます。例えば、B児の「インターバルを3歩で走る」という課題解決場面で、ご発表には「この後、仲間が撮影したインターバルを3歩でスムーズに走っている動画をみて、自分の課題が解決できたことを実感する姿が見られました（プレゼン7:23）」とあります。自分の動きですから、運動中あるいはその瞬間、即時に解決できたかを実感できる力を育みたいものです。しかし、もし、動画をみて初めて実感することになっているとしたら、子供の学びのリアリティーは目の前にはなく、タブレットの中にあることになり、体育が奪われ学力を奪われ、学びの機会を奪われることになり、子供が育たない。体育が奪われ学力を奪われ、学びの機会を奪われることになり、子供が育たない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 課題を見付けたい競走の工夫 ○ 仲間と共に課題を解決するための学習活動の工夫
器械系	小6 跳び箱運動	40	相原小	一力俊雄	<p>器械運動系の高学年の「知識及び技能」のキーワードは「安定と発展」です。本実践の主題にある「+α」は、この「知識及び技能」との関連を強くもつ、いわば「学習のめあて」と考えます。そして、第1と2時の学習状況から第3-7時の計画立案することで「活動のねらい」を決定しています。つまり、「学習のめあて」（目的）と「活動のねらい」（目標）の2つが一本化されたご実践であると考えます。船乗りも使用する方法で、1つの的だけだと左右に蛇行しますが、1つの的とその手前の目標物が一致するルートをとることで遭難しない方法です。主題の「自分だけの動きをつくる」という点も示唆的です。つまり、自分だけの動きとその学びのプロセスもまたユニーク（独自）という点です。それを支えているのは、特に、第2時における、子供の教材理解をどのようにとらえ、のちの展開で構成することができるかの教師の専門性です。この授業づくりの専門性とは、より高度化というよりはむしろ、いかに単純化できるかにあると考えます。つまり、何を学ぶと跳び箱運動の回転系を学ぶことになるかをシンプルにすることが3つのテーマとして具現化していると考えます。また、第6・7時に至る中には、言葉こそ交わさなくても、自らの試行前後にしっかりと他者の動きを見合うことで他者へ伝えることもあったと推察します。思い込みの脱却は自問自答では出てこないと考えますし、それができるのは対話だと思ふからです。「+α」について、「基となる動き」の学び直しや、「基になる動き」こそ奥が深い。子供が育たない。体育が奪われ学力を奪われ、学びの機会を奪われることになり、子供が育たない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもが自分だけの動きをつくる「発見タイム」「+αタイム」
球技系	小6 ゴール型	22	相生小	鈴木竜玄	<p>球技系のゲームは変数が大きく、子供の学びは常に動的で、そのため、なかなか子供の学習状況をつかみづらいと考えます。ゴール型のゲームにおける特徴も踏まえた2つの手立ては、これに対応しようとするものと考えます。特に、要項資料3は一方向や各項目が切れずにループしている点が特徴的です。つまり、試すだけ、振り返るだけと独立させないで、常に往還していることで手立てそのものも有機的で機能していると考えます。その上で、資料6で「各チームの1ゲームあたりの平均得点」からは「目的をもって取り組み続けることができた」とは言い難いと考えます。むしろ、資料6にあるように、具体的なめあてを立案して、「そのめあてを試そうとする・繰り返して確認しようとする」といった学習状況で評価することが望ましいと考えます。そこで、もう少し深掘りすると、ゴール型「守り」の4つの局面がめまぐるしく変わります。平均得点が上がるということは、失点したチームが多くなったともいえます。つまり、各チームの動きのめあてには、「守り」がなかったのは何か原因があるのでしょうか。また、「攻め→守り」は「攻守のきりかえ」に含まれていると考えてよいのでしょうか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもがめあてを設定しやすくする思考ツールの活用 ○ 動きの改善を図るための学習過程の工夫

球技系	中2 ゴール 型	175	桜田中	<p>主題に迫るための本実践の課題として、「個人の課題を解決する場面とチームの課題を解決する場面を分けて設定し、それぞれの場面で、個々の課題に応じた教師支援をすることが必要だった」とあります。この点について考えてみます。同じ学習教材やゲームから「個人の課題」と「チームの課題」を分けて引き取るうすると、ゲーム理解を経て役割分担が生じる前と後では「個人の課題」が変わると考えます。役割分担が生じない場合はゲームの文脈とは無関係ないわゆるボール操作技能とボールを持たない動きになると考えます。役割分担が生じた後は常にゲームの文脈の中で自分が担う仕事が明確になると「チームの中での自分の課題」となります。これは本実践の「応用した動き」に該当すると思います。また、「自分がチームに貢献できることは何か」はゲーム経験が蓄積されてくると、「シュートをしっかり決めたい・パスをきちんと受けたい」などの個別の課題に向きます。しかし、これはゲーム理解や戦術理解の後に生じる課題です。これは本実践では「基礎となる動き」に該当します。つまり、ゲームの学びという視点から考えると、「応用した動き」「基礎となる動き」という配列が考えられます。なお、第9-11時にオールコートになっています。実践の結果を拝読させていただき、ゲームが大きく変更されたので、改めてゲーム理解に時間がかかったことも要因ではないかと考えます。なお、評価の設定においては、評価Cが否定語で整理されていますが、否定語は学習状況を示すことにはならないので、否定語を使用しない評価Cの学習状況の再設定も主題に迫るための改善策と考えま</p>	○ 課題を把握し、課題に応じた活動を決定するための学習過程の工夫
-----	----------------	-----	-----	--	----------------------------------