



体育授業における 主体的・対話的で深い学び 学びの姿の道標



生涯にわたる健康の保持増進

豊かなスポーツライフ
の実現



主体的な学び



対話的な学び



深い学び

令和6年度中堅体育指導者研修会
(千葉県教育委員会所管事業)

体育授業における「主体的な学び」

	概念	児童生徒の姿	教師の働きかけ	具体的な手立ての例
主体的な学び	興味・関心	興味・関心や意欲をもって取り組む	子どもがワクワクするような教材を提示する	・単元導入時のオリエンテーションや事前学習段階で映像を見せ、イメージをもたせる。
			安全面・ルール等学習の進め方を丁寧にわかりやすくわかりやすく伝える	
			教材・教具を工夫する	〔ボール運動　バレーボール〕 ・ビーチバレーボールを使用する。
				〔陸上運動／陸上競技　ハードル〕 ・50m走とハードル走を比べて得点化し、動機付ける。
				〔陸上運動／陸上競技　走り幅跳び、走り高跳び〕 ・ゴム紐の高さを目安ごとに点数化
				〔ボール運動／球技〕 ・アウトナンバーを生み出すゲームのルールづくりを行う。 ・全員の力が必要になるルールを設定する。
				〔表現運動〕 ・子どもがのりやすい曲調で違う曲を複数用意する。
				・下位教材を選定する。
			場を工夫する	〔ボール運動／球技　サッカー〕 ・一人がボールに関わる時間を増やすために人数やコートを広さを調整する。
		運動の楽しさを見つけている	掲示物・学習カードを作成する	〔陸上運動／陸上競技〕 ・記録の達成率を記録できるカードを作成する。
			簡易化したルールで運動の楽しさや喜び（機能的特性）にふれさせる	〔陸上運動／陸上競技〕 ・低いハードルをリズムカルに跳ばせ、ハードルの楽しさを味わわせる。
	目標設定	なりたい自分をイメージする	運動の模範映像を見せる	・単元の最初に手本となる動きを示し、なりたい姿をイメージさせる。
				・生徒ができそうな場面を映像で見せる。
				・導入時に教員による実演を示す。
		自分のことを理解している	実態を把握する	・アンケート調査を行う。
		自分の特性や能力に応じてめあてを考えている	ゴール像を示す	・単元の1時間目に、学習計画（全体像）と達成目標について説明をする。
				・単元を通して活用できる掲示物を提示する。
				〔器械運動〕 ・技の分解図を準備する。
			自己決定させる	・「する・みる・支える・知る」の観点のうち、どの観点で頑張れそうかを子どもに選択させる。
			学習カードを工夫する	・一人一人に合っためあてや苦手な児童生徒もクリアできそうなめあてを毎時間設定する。
			評価の観点を子どもに提示する	・ループリックを子どもと共有する。
			運動の特性や能力に応じたグループを編成する	・グループ編成を工夫し使い分ける。 等質グループ、異質グループ
		見通しをもち、何をするのか理解して個人・グループ各々で活動が進められる。	見通しのもてる単元計画や板書を提示する	・単元を通して活用できる掲示物
			授業スタイルを統一する	

主体的な学び	課題解決		実態から次時の課題を設定する	・学習カードにめあてをふまえた振り返りを記入させる。
		自分の課題を見つけ、改善や解決に向けて取り組んでいる	自己に合った練習方法を選択させる	〔ボール運動／球技〕 ・班員でリーダーを決め、試合に向けての練習課題を決め、取り組ませる。
		ゴールとコースを自分で決める	スモールステップの場を設定する	〔器械運動〕 ・本時のめあてに合ったスモールステップの場（レベル別）の準備と説明をする。 〔ボール運動〕 ・必要な技能を練習する場を複数用意する
	安全配慮	自己の健康・安全への配慮をしている	安全面を確保する	〔ボール運動／球技　サッカー〕 ・ゴールキーパーにはグローブをつけさせる。
				〔器械運動〕 ・台上前転の場づくりとしてセーフティーマットで痛みや恐怖の軽減を図る。
				〔陸上運動／陸上競技〕 ・事故防止のため目の前を横切らないよう指導する。
	挑戦	自己の記録更新に挑戦している	スモールステップの学習カードや資料を提示する。	〔陸上運動／陸上競技　走り幅跳び、走り高跳び〕 ・前回の自分の記録との競争を促す ・ゴム紐の高さを目安ごとに点数化 ・記録の達成率
		より発展的な技に挑戦している	技能の系統の明示	〔器械運動〕 ・系統図を示し、技の難易度がわかるようにする。
		自分で得た技能を用いて、新しいことに挑戦している	自分の技能をメタ認知させる	・技能・運動チェックシートでできるものを把握する。
	自己調整	目標に向かって、活動を修正している	活動の場を選択させる	〔陸上運動／陸上競技　ハードル走〕 ・3歩のリズムで走るためのインターバルを選択させる
			ルールを工夫させる	・子供たちでゲームのルールを考える。
		技の方法を自分から探る	一人一台端末を活用させる	〔器械運動〕 ・技のポイントや方法を各自で調べさせる
		自分なりに動きを調節したり、練習方法を変えたりしながらよりよい動きを目指している	場の工夫	・子供たちでゲームのルールを考える。
		新たな課題を発見する	比較を通して課題を見出させる	〔ボール運動／球技〕 ・一流選手の動画を見せる。 ・シュート数やパス成功数などを分析させる。 ・リーグ対戦表に結果を記入させる。
				〔表現運動／ダンス〕 ・自分や友達が踊っている様子を撮影する。 ・うまくいったコツやうまくいかなかった原因を振り返り、共有し、助言する。
				〔陸上運動／陸上競技　ハードル走〕 ・踏切と着地の位置を確認させる。 ・最初と最後の記録を測定し、記入させる
				〔陸上競技　長距離走〕 ・効率のよいフォームと比較する
	振り返り	自分の学習を振り返って、次時の課題やめあてを考え決めている	自己の活動を振り返らせる	・めあてー活動ー振り返りが書けるワークシートを用意する。
			既習事項を振り返らせる	・既習事項を振り返らせることによって、次どんなことができるのかを考えさせる。
	習慣化	学校外や授業外でも取り組んでいる	場、用具の貸し出し	

体育授業における「対話的な学び」

	概念	児童生徒の姿	教師の働きかけ	具体的な手立ての例			
対話的な学び	助言	友達や仲間に助言している	動きのポイントがわかる掲示物を示す	・動きの分解図に、「オノマトペ」や「技能のポイント」を明示する。 ・常に掲示物を見られるようにし、それをもとにほめたり、助言したりできるようにする。			
			動画を撮影させる	〔陸上運動／陸上競技〕 ・ハードル走でハードルをまたいでいる様子の動画を撮り、それをもとに対話させる。 〔ボール運動／球技〕 ・自分たちの動きを撮影し、助言をし合う場を設定する。 〔表現運動／ダンス〕 ・自分や友達が踊っている姿を撮影し、動画を見ながら助言し合う場を設定する。			
				グループ間の競争をしかける	・対話が活性化するために、グループ同士による競争をしかける。		
				考えの共有	友達や仲間と意見を共有する	時間を設定する	・課題を共有させ、協働して解決する ・課題や疑問を引き出す ・技やゲームなどの合間や行った後に振り返りの時間を設定する。 ・他のグループのうまくいったところを紹介する。
			意図的にグループを編成する			・目的に応じて対話が生まれやすいグループ（同質・異質）を編成する。	
	話し合いのルールをつくる	・話し合いのルールを設定する。 ・グループ活動の進め方や教え合う時の練習の仕方を提示する。 ・肯定的な言葉かけをさせる。					
		話し合いの視点を明確にする	・話し合いの視点を明確にする。 ・授業内のキーワードを提示する。 ・思考させる場面で焦点化した発問をする。 〔跳び箱運動 台上前転〕 「手をどの位置に着いているかな」				
			話し合いのツールの準備をする			・作戦ボードやグループノートを使わせる。	
	整理・分析		友達や仲間と新しい方法、考えを見出す			自己やグループの動きを分析できる場を設定する	・動画が見られる場を設定する。 〔器械運動〕 ・ICT機器で撮影し、グループ、ペア、個で見えて良いところや改善点に気づかせる。 〔ボール運動／球技 ネット型〕 ・定点カメラを設置し、空間を把握させたり作戦を考えさせたりする。 ・毎回練習をしているところを撮影させ、都度話し合いのもとにする。
		他者の動きを分析できる場を設定する				〔ボール運動／球技 ソフトボール〕 ・点数をとられないために相手の打者の傾向を分析し、チームで守備を工夫する。	
		地域人材の活用				地域にいる人材（外部指導者）を活用する	〔水遊び／浮く・泳ぐ運動／水泳〕 ・地域のマスターズの方やスイミング教室の方に指導してもらう。 〔保健 感染症とその予防〕 ・保健所や保健センターの方に講話をしていただく。 ・校内の専門性の高い先生を紹介する。

体育授業における「深い学び」

	概念	児童生徒の姿	教師の働きかけ	具体的な手立ての例
深い学び	見方・考え方	運動やスポーツの良さを見出している	色々な役割を経験させる	・役割のローテーションの仕方を示す。 ・運動や競技の特性に応じた新たな役割分担を話し合わせる。
	解決方法の思考	自己の課題を知り、解決方法を考えることができる	振り返りの場の場を設定する	・毎時間、振り返りの際に掲示物や学習カードを使って自己の課題と解決方法を考える。
		友達の解決方法を共有し、自分の考えに生かす	各グループの解決方法を共有する	・ICTを使って、手立てや取り組みを共有する。
	創造	新たな考えを生み出す	話し合いの場や時間を設定する	・何がよくなったのか、なぜなのかを考えさせる
		自分達に合った新しいルールを作り出す		・誰もが楽しめるように、自分達の技能に合ったルールを考えさせる。
	深い理解	できる動きの共通点や相違点は何かを考えている	どのように体が動いているのかを観察させる	・動画撮影を通してよい動きができるには何が必要かを考えさせる。
		技や動きを安定してできるようになった理由がわかる	要因を考えさせる	・授業の最後に振り返りの時間をとる。 ・タブレットで自他の動きを撮影し、確認させる。
		技能に隠れている運動を見つけ出している	どのような動き方をしているか考えさせる	・手本（実演）を見せる。 ・タブレットで動きを分析させる。
	領域のつながり	課題解決のために学んだことを他の運動領域と相互に関連付けて生かしている	年間指導計画を見直す	・単元を関連付けられるように年間計画を作成する。
			他領域で学んだ知識を活用させる	・バスケットボールで学んだ「ボールを持っていない時の動き方」をサッカーの学習で想起させる。 ・体の成長を保健分野と体育分野の両面で扱う。 ・体育ノートを複数学年にわたり積み重ねる。
	生活や他教科とのつながり	他教科での学びや実生活とのつながりを相互に考えている。	教科横断カリキュラムの設定	・他教科の年間指導計画と関連付けた年間計画を作成する。
			つながりに気づかせる発問	・「〇〇の運動で学んだことの何が生かせそうですか？」