

はばプラⅡ 体育・保健体育科 「つかむ」過程の基本的な流れ

学びを深める指導・支援の重要ポイント

【主体的な学びに向け】

○単元の学習内容や学習の進め方を、掲示物や学習カード等にし、単元を通して、児童生徒に次に取り組むことをイメージさせる。

【学習意欲を高める】

○児童生徒が単元の学習内容に関心や期待感をもてる活動を設定する。

<例>

- ◆主運動で活用する動きを簡単にゲーム化した運動。
- ◆体ほぐしの運動や身近な遊びと関連付けた運動。
- ◆身近な健康探しゲーム。等

【「課題」の設定】

○児童生徒一人一人が、能力に応じて意欲的に取り組める「課題」の設定に向け、複数の能力別の活動を設定する。

<例>

- ◆補助有りの頭つき壁倒立→頭つき壁倒立→補助有り壁倒立→壁倒立。等

【単元全体を見通した振り返り】

○学習カード等に記入した内容について、学習カードをファイルさせ、毎時間確認できるようにしたり、毎時間の「めあて」を掲示して、随時確認できるようにしたりする。等

○「まとめる」過程で、学習成果を実感しやすいように、単元前半の取組の様子を残しておく。

<例>

- ◆写真や映像に記録。
- ◆シュート回数や動きの特徴を記録。
- ◆生活記録や単元前の事前アンケートを表にして保存。等

基本的な流れ

1 本時のめあてをつかむ。

- 学習活動そのものではなく、活動を通して、どのような課題を解決するのかを明確にしためあてを設定する。
- これまでの学習を振り返り、本単元で活用できる運動に関する知識や技術等を意識させる。
- 動画や写真、図等を効果的に活用し、短時間で児童生徒が単元の学習内容や学習の進め方をつかめるようにする。

【めあて】

<運動領域・体育分野>

2-① (活動1)
本単元の運動につながる予備的な運動を行う。

2-② (活動2)
試しの活動を行う。
※領域によっては、試しの活動を踏まえたグループ構想をする。

<グループ構想の仕方>
グループ間等質、グループ内等質、兄弟グループ、親子グループ、男女別グループ等

<保健領域・保健分野>

2 身近な日常生活の体験、事例等を用いた話し合い、ブレインストーミング等を行う。

- 児童生徒が自分自身のこと置き換えやすいように身近な事例や体験活動を取り入れる。

3 学習を振り返り、単元の課題をつかむ。

- 学習カード等に、試しの活動を通して分かったことや、今後の学習においてできるようになりたいこと等を記入させる。

【単元の課題】

<単元の目標を達成するための学習内容>

- 個人やグループの「課題」を仲間と共有し合う場を設定する。

単位時間の振り返り (個人)

個別最適な学びに関わる学習活動

協働的な学びに関わる学習活動

1人1台端末の活用

3分〜5分

<例>

- ・これから取り組む運動を表示する。
- ・今まで取り組んできた運動の様子を表示する。
- ・学習に関わるデータを表やグラフで表示する。等

35分〜40分 (小:30分〜35分)

【調査活動】

○インターネットやデジタル実技用図書等を用いて情報を収集する。
⇒種目の特性や成り立ち、技術の名称や行い方等について調べる。

【アンケート機能の活用】

○アンケート機能を活用し、児童生徒の多様な考えや生活行動等を共有する。
⇒他者の考えや行動と自分自身を比較し、自分ごととしてめあてをつかむことができる。

【記録】

○自己の動きや他者の動きを見て思考した内容を端末等に記録する。
⇒自己の動きが正しいか確認し、動きを比較することで、課題発見等につなげる。

【協働での記録】

○分担や役割を決め、視点に沿った動き等の写真・動画を撮影する。
⇒自己の動きを客観的に見ることができ、他者の動きと比較することができる。

3分〜5分

【個に応じた学習】

○活動の様子や自己の課題、自己評価等を端末に記録する。

- ・映像資料の活用により、振り返る時間を短縮するとともに、次時への課題を明確にもてるようにする。

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

- ・既習事項（前時）や本時の学習に関わる画像や動画などを各端末に表示する。

- ・教員用端末に送信された回答を大型提示装置に表示する。

- ・基本的な技能の正しい動き、作戦の例示などの画像や動画を大型提示装置や各端末に表示する。

- ※大型提示装置の活用は、活動量を確保するため必要最低限におさえる。

はばプラⅡ 体育・保健体育科「追究する」過程の基本的な流れ

学びを深める指導・支援の重要ポイント

【「めあて」の設定】

- 小学校では、児童一人一人が能力に応じた「めあて」を設定できるように、段階的な課題を提示する。
 <例>
 ◆ゆっくりできる→早くできる。
 ◆1回できる→2回続けてできる。 等
- 中学校では、生徒一人一人が自らの体力・運動能力の実態を正確に捉え「めあて」を設定できるように、正確な判断ができる具体的な資料を提示する。
 <例>
 ◆出来映えを得点化したチェックシート。 等

【活動意欲を高める】

- 「少しかんばればできそう」と思える活動を設定する。
 <例>
 ◆課題をスモールステップ化した練習。
 ◆ねらいが明確な「ドリルゲーム」や「タスクゲーム」。 等

【対話で学びを深める】

- めあてに応じた話し合いができるように、基本的な進め方（話し合いの手順など）を示しながら、話し合いに必要な材料（技能ポイントカード、作戦盤、作戦カード等）を準備する。
- 喜びや感動のある楽しい授業展開になるように、友達同士で教え合ったり、協力し合ったりする場面を工夫することで、「作戦が成功した」「教えてもらったポイントを意識したらできるようになった」等の発言を児童生徒から引き出す。

【「振り返り」について】

- 「めあて」が達成できたかを実感できるように、学習カード等を効果的に活用し、具体的な規準に基づいて確認する。
 <例>
 ◆具体的な規準を写真や図で明確に示す。 等

基本的な流れ

- ### 1 本時のめあてをつかむ。
- 動画や写真等を効果的に活用し、前時までの学習内容を振り返らせる。
 - 児童生徒一人一人が自分に合った「めあて」を設定できるように促す。
 ※5分程度で行いましょう。

【めあて】

- ### 2-①（活動1） 知識や技能を習得する活動を行う。

- <器械運動系や陸上運動系等>
 - 各運動の技（前転や台上前転等）や運動局面（助走、踏切等）に焦点を当てた練習を設定する。
- <ボール運動系>
 - 課題解決につながるドリルゲーム、タスクゲームを設定する。等

- ### 2-②（活動2） 習得した知識や技能を活用する活動を行う。

- 小学校低学年では、児童が自分で動きを変えたり、考えたりする活動を設定する。
- 小学校中学年から中学校では、児童生徒が自分に合った練習を選んだり、練習を工夫したりすることができるような発展的な活動を設定する。
- 友達同士が交流しながら課題解決する活動を設定する。
 ※メインの運動は、児童生徒の実態に応じて内容やルールを簡易化し、習得した技能や知識を活用しやすくする。
 ※活動1と活動2の組み合わせ例
 「ドリルゲーム」と「タスクゲーム」
 「ドリルゲーム」と「メインゲーム」
 「タスクゲーム」と「メインゲーム」等

- ### 3 学習したことを振り返る。

- 学習カード等に学習を通して分かったことやできるようになったことを記入させたり、動きを確認させたりする。
 ※5分程度で行いましょう。

単位時間の振り返り（個人）

個別最適な学びに関わる学習活動

協働的な学びに関わる学習活動

1人1台端末の活用

3分〜5分

- #### 【学習の振り返り】
- 学習者用端末やクラウドサービスに保存した自己のポートフォリオを確認する。
 ⇒ポートフォリオに入力した前時までの学習内容や動画に記録した自己の動きを振り返る。

- #### 【話し合い】
- 学習者用端末に、課題に対する自分の考えを書き込んで話し合ったり、学習の成果を発表したりする。

- #### 【個に応じた学習】
- 学習者用端末のデジタル教材を活用する。
 ⇒デジタル実技用図書等により、各自のペースで理解しながら学習を進める。

- #### 【協働での撮影】
- 学習者用端末を活用して、写真・動画等をグループで分担したり役割を決めたりして撮影する。
 ⇒自己の動きの確認や正しい動きとの比較、課題発見等につなげる。

- #### 【調査活動・記録】
- インターネットやデジタル実技用図書等を用いた情報収集する。
 ⇒技術や練習内容について調べる。

- #### 【協働での意見整理】
- 学習者用端末を用いて、記録した画像や映像等を繰り返し再生し話し合う。
 ⇒課題解決に向けて、意見や考えを共有し、話し合いを通じて思考を深める。

- #### 【思考を深める学習】
- 学習者用端末に記録した写真や動画をスロー再生して見たり、繰り返し見たりする。
 ⇒学習課題について繰り返し思考することで、気づきや考えを深める。

- #### 【協働での意見整理】
- 学習者用端末に、クラウドサービスを活用して、グループ内での意見や考えを書き込んだスライドやデジタル教材を映す。
 ⇒視覚的に共有し、話し合い活動を活発にする。

35分〜40分（小…30分〜35分）

- #### 【学習データの蓄積】
- 学習者用端末やクラウドサービス等へ個人の学習カードやポートフォリオ、グループ内での意見交流の内容を記録
 ⇒思考を整理し学びを深めたり、学習を再確認したりする。

3分〜5分

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

- ・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒着目させたい課題の焦点化や課題の共有化

- ・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒自己や仲間の動きを客観的に理解したり、課題を見付けたりする。

- ・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒児童・生徒の動きや意見・考えを書き込み、共有する。

- ※大型提示装置の活用は、活動量を確保するため必要最低限におさえる。

- ・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒児童・生徒の動きや意見・考えを書き込み、共有し、次時の活動で生かすことができるようにする。

はばプラⅡ 体育・保健体育科「まとめる」過程の基本的な流れ

学びを深める指導・支援の重要ポイント

【「めあて」の設定】

○児童生徒一人一人が単元を通じた学習成果を実感できるようにめあてになるように、児童生徒の成長の様子を具体的に判断できる資料を準備する。
 <例>
 ◆試しの運動の様子と前時の学習の様子を短時間のVTRにまとめ紹介する。等

【声かけについて】

○仲間からの称賛や助言が新たな発見や学習意欲につながるように、声かけの仕方やポイントを明確にする。
 ○成績を付けるための評価のみにならないよう留意する。
 ○児童生徒と積極的に対話し、児童生徒の意識の変化等を見取り、児童生徒一人一人の学習成果を複数の視点で、具体的に伝える。
 <例>
 ◆「○○さん、膝を伸ばして壁倒立ができるようになったね。お腹に力を入れると体がまっすぐになるよ。」等

【話し合う際】

○思考が深まる意見交流になるように必要に応じて、教師から児童生徒へも発問する。
 <例>
 ◆「○○ができるようになったきっかけは何ですか。」
 ◆「どんなアドバイスが参考になりましたか。」等

【単元全体の振り返り】

○単元の「課題」の達成度合いを実感できるように、具体的な判断材料（単元前半の写真や映像等）を準備する。
 ○グループやクラス全体での学習成果についての意見交流をすることで、個人では気付けない学習成果にも着目させる。

基本的な流れ

1 本時のめあてをつかむ。

- 学習カードの記録等を活用し、単元の課題と前時までの学習成果を比較し、本時のめあてを設定させる。
- 児童生徒のめあてが、勝敗や記録の伸びのみにならないよう促す。
 ※5分程度で行いましょう。

【めあて】

2-①（活動1） 学習の成果を発表する準備をする。

- 学習成果を具体的に伝え、発表への自信と意欲を高めさせる。

2-②（活動2）学習の成果を発表する。

- | <運動領域・体育分野> | <保健領域・保健分野> |
|---|--|
| ●課題別の小集団での発表など「学習成果を発表したい」と思えるような場の設定や雰囲気作りをする。 | ●学発表の際、児童生徒の課題解決に向けた思考の流れを、理由を添えて説明できるような声かけをする。 |

3 学習したことを振り返り、単元のまとめをする。

- 児童生徒から「こうやったらできた。」「作戦が成功した。」「○○さんのアドバイスでうまくできた。」「家族にも伝えて、家で実践したい。」「部活動の練習にも取り入れたい。」等の意見を引き出し、学習成果を実感させると共に、学習成果を今後の生活や学習に生かせるよう促す。

単元で学習した技能のポイントや学び方のコツ等を共有する ※学級全体

- 単元全体の学習を通じた振り返りをさせる。

単元全体の振り返り（個人）

- 学習カード等で、上手に振り返りができない児童生徒には、仲間や教師との対話など、実感をもって学習の振り返りができるように配慮する。
 ※5分程度で行いましょう。

個別最適な学びに関する学習活動

協働的な学びに関する学習活動

1人1台端末の活用

3分
5分

⇒はじめの動きと本時の動きを比較して見せることで、学習の成果について共有する

【発表や話し合い】
 ・学習者用端末を用いて、考えを整理して伝え合ったり、記録・共有したりする。

【発表や話し合い】
 ・学習者用端末に、課題に対する自分の考えを書き込んで話し合ったり、学習の成果を発表したりする。

【個に応じた学習】
 ○学習者用端末のデジタル教材を活用する。
 ⇒デジタル実技用図書等により、各自のペースで理解しながら学習を進める。

【協働での意見整理】
 ○学習者用端末に、クラウドサービスを活用して、グループ内での意見や考えを書き込んだスライドやデジタル教材を映す。
 ⇒視覚的に共有し、話し合い活動を活発にする。

35分
40分
（小）
30分
35分

【単元の振り返り】
 ○学習者用端末やクラウドサービスに保存した自己のポートフォリオを確認する。
 ⇒ポートフォリオに入力した前時までの学習内容や動画に記録した自己の動きを振り返り、学習成果を確認する。

【家庭学習を行う場合】
 ○自己や仲間の動画やデジタル実技用図書等を用いて復習を行う。
 ⇒家庭で画像や動画を見て、より詳しく分析したり、学ぶ。
 ⇒インターネットを通じて、実施した種目について、調べたり、大会を見たりする。

3分
5分

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒課題の焦点化や課題の共有化

※大型提示装置の活用は、活動量を確保するため必要最低限におさえる。

・大型提示装置や学習者用端末に画像や動画などを表示する。

⇒個人の感想やまとめの言葉を映し出し、全体で共有