

小 学 校

令和6年度

教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由と研究の目的	1
II	研究構想図	2
III	研究内容	3
	1 基礎研究	3
	2 調査研究	5
	3 研究の視点に基づく指導の工夫	7
IV	検証授業	11
	1 第3学年 表現 空想の世界の題材「桃花忍術学園」	11
	2 第5学年 表現 激しい感じの題材「大変だ！○○」	13
V	研究のまとめ	15
	1 事後調査	15
	2 成果	15
	3 課題	16

研究主題

表現運動系領域での個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実

～習得・活用・探究の学習過程と指導の工夫～

I 研究主題設定の理由と研究の目的

『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～(答申) (中央教育審議会 令和3年1月26日)には、『個別最適な学び』と『協働的な学び』を一体的に充実し、『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善につなげていくことが重要であることが示されている。

また、「東京都教育施策大綱」(東京都教育委員会 令和3年3月)には「教員がファシリテーターとして、子供たち一人ひとりの意欲を引き出し、探究的・主体的な学びを導き、教育の質を向上させていきます」と、教師の役割と指導の工夫についての視点が示されている。

さらに、「TOKYO ACTIVE PLAN for students」(東京都教育委員会 令和4年3月)には、「教員自身が習得・活用・探究という学びの過程全体を見渡し、子供たちの変化を踏まえつつ教師自らの指導方法を常に見直し、改善していくことが求められている」ことが示されている。

学校は、これまでも「小学校学習指導要領」(文部科学省平成29年告示)に基づき、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けて、「個別最適な学び」と「協働的な学び」が一体的に充実するよう、授業改善を行ってきた。

しかし、「東京都教育ビジョン(第5次)」(東京都教育委員会 令和5年3月)には、学び方についての「児童・生徒」と「教員」の認識の比較が示されており、児童・生徒よりも教員の方が「自分で考え、自分から取り組む」「話し合い等で自分の考えを深めたり、広げたりする」ことができているという認識が高いという現状が課題として挙げられている。このことから、教員が感じているほど児童・生徒に「自分で考え、自分から取り組む」等の学び方について伝わっていないと捉えることができ、より一層の授業改善が必要である。

これらのことから、習得・活用・探究という学びの過程において、より一層「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させていくための授業デザインと、その学びに導くためのファシリテーターとしての教員の役割を明確にしていくことが必要だと考えた。

なお、本研究では、研究領域を「表現運動系領域」とした。表現運動系領域は、創造的な学習であり、本研究で追及していく、習得・活用・探究の学習過程を示しやすいと考えたからである。また、「令和5年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査」(スポーツ庁 令和5年12月)の学校質問紙調査によると、「(小学校)体育の授業で課題に感じていること」という質問において、運動領域の中で「表現運動系の指導」について課題意識が高いことが示されており、指導方法改善の研究の必要性が高いとも考えた。

以上のことを踏まえ、本部会では、研究主題を「表現運動系領域での個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実～習得・活用・探究の学習過程と指導の工夫～」と設定し研究の視点に基づく指導の工夫の有用性について明らかにすることを目的として研究を進めることとした。

II 研究構想図

【今日的な教育課題】

- 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に向けて、習得・活用・探究の学習過程における授業改善をすること。
- 教師がファシリテーションし、一人一人の学習意欲を引き出すこと。

【学校の実態】

- 教師が感じているほど、児童・生徒に「自分で考え、自分から取り組む」等の学び方について伝わっていない。「東京都教育ビジョン第5次」（東京都教育委員会 令和5年3月）
- 教師にとって、運動領域の中で、「表現運動系の指導」について課題意識が高い。「令和5年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」（スポーツ庁 令和5年12月）

令和6年度教育研究員共通研究テーマ

全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現

研究主題

表現運動系領域での個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実
～習得・活用・探究の学習過程と指導の工夫～

【目指す児童像】

表現運動系の楽しさや喜びを味わうことで課題を見だし、様々な学習活動の中で学び方を工夫しながら、仲間と共に解決し続ける児童

【研究仮説】

教師が習得・活用・探究の学習過程を基に授業をデザインし、特性を味わわせることができるようにファシリテーションし、学びを支えるようにICTを効果的に活用することで、児童は、表現運動系の楽しさや喜びを味わうことで課題を見だし、様々な学習活動の中で学び方を工夫しながら、仲間と共に解決し続けることができるだろう。

【研究の視点】

習得・活用・探究の学習過程

習得の学習活動における教師のファシリテーション

学びを支えるICTの効果的な活用

【研究方法】

基礎研究 先行研究の調査・分析

調査研究 教育研究員所属校の児童及び体育科を担当している教師を対象としたWebアンケートを活用した質問調査と分析

実践研究 事前授業、検証授業

【評価・検証方法】

- 検証授業における学習の様子や感想の分析
- Webアンケートを活用した事前・事後調査の分析
- 共同編集ソフトを活用した学習資料の分析

Ⅲ 研究内容

1 基礎研究

(1) 表現運動系の特性

小学校学習指導要領解説体育編では、表現運動系領域について以下のように示されている。

表現運動系は、自己の心身を解放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。…中略…これらの「表現」と「リズムダンス」は、内容は異なるものの、学習の進め方としては、いずれも自由に動きを工夫して楽しむ創造的な学習で進められるところに共通の特徴がある。

また、学校体育実技指導資料第9集「表現運動系及びダンス指導の手引」（文部科学省 平成25年3月）（以下「表現運動系及びダンス指導の手引」という。）には、以下のように示されている。

例えば、リズムに乗って全身を動かし心身を解放して楽しく踊ることは、多様な身体能力の向上とともに心身のほぐし（癒し）の機能をもたらす。また、イメージやリズムにふさわしい動きを見つけた作品を創作・鑑賞したりするには、仲間との話し合いや互いのよさを生かし合ってダンスを工夫していく活動が頻繁に行われます。このように、ダンス系領域の学習は、「いま・ここ」で感じた身体感覚や発想を手掛かりに課題解決的な学習を展開します。…中略…①運動種目ごとのダンス（以下、「三つのダンス」という）の特性など「ダンス系」領域は、「表現系ダンス」「リズム系ダンス」「フォークダンス」の「三つのダンス」で構成され、小学校から高等学校へのつながりと発展性を持つようにしています。これらの「三つのダンス」の特性は、それぞれ「イメージをとらえたり深めたりして表現する」、「リズムの特徴をとらえてリズムに乗って全身で踊る」、「伝承されてきた踊りを踊って交流する」ことです。表現系とリズム系のダンスがいずれも自由に動きを工夫する創造的な学習で進められるのが特徴であるのに対して、フォークダンスは伝承された踊りを再現して踊る定形の学習で進められるところに違いがあります。

これらのことから、表現運動系は、心と体を一体と捉え、それらを解放して取り組むことを大切にすることや、イメージやリズムの世界に没入して踊ることそのものが楽しい運動であるが、仲間と交流して踊ることも楽しい運動であると捉えた。

また、表現系ダンスとリズム系ダンスは創造的な学習であり、他領域のような決まった技術や形を身に付けていく学習ではなく、「いま・ここ」で見いだした感じやイメージを動きにするところから始まって、新たな動きを生み出していく学習であると考えた。

(2) 表現運動系領域における習得・活用・探究の学習過程について

「表現運動系及びダンス指導の手引」には、「学習のねらいを達成するための学習の進め方（学習過程）を工夫する」の中で、以下のように示されている。

「ダンス系」領域の学習は、「踊る－創る－見る」活動を毎時間取り入れ、いわゆる習得を重視した学習活動と活用を図る学習活動とを相互に往還しながら学びを深め、探究の学習へとつなげていきやすい領域ととらえることができます。このような領域の特性を踏まえ、単元の学習過程の作成にあたっては、「何を身に付けるのか」、そして「それらをどのように身に付けるのか」を両輪としつつ、運動の楽しさが十分味わえるよう学習の道すじを適切に構成することが求められます。

このことを参考にし、表現運動系領域における習得・活用・探究の学習過程について、以下のように捉えた。(図1)

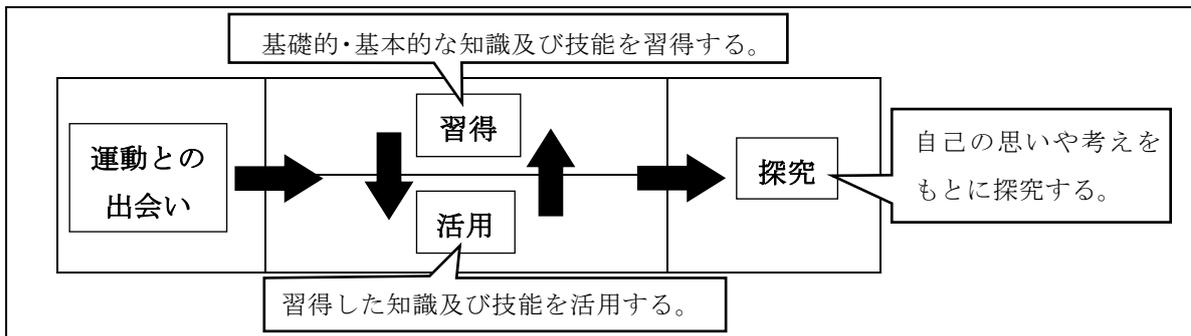


図1 表現運動系領域における習得・活用・探究の学習過程

(3) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」について

本研究では、『令和の日本型教育』の構築を目指して(答申)【総論解説】(中央教育審議会答申 令和3年3月)及び「学習指導要領の趣旨の実現に向けた個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に関する参考資料」(文部科学省初等中等教育局教育課程課 令和3年3月版)に示されている「個別最適な学び」と「協働的な学び」について整理した。(図2)

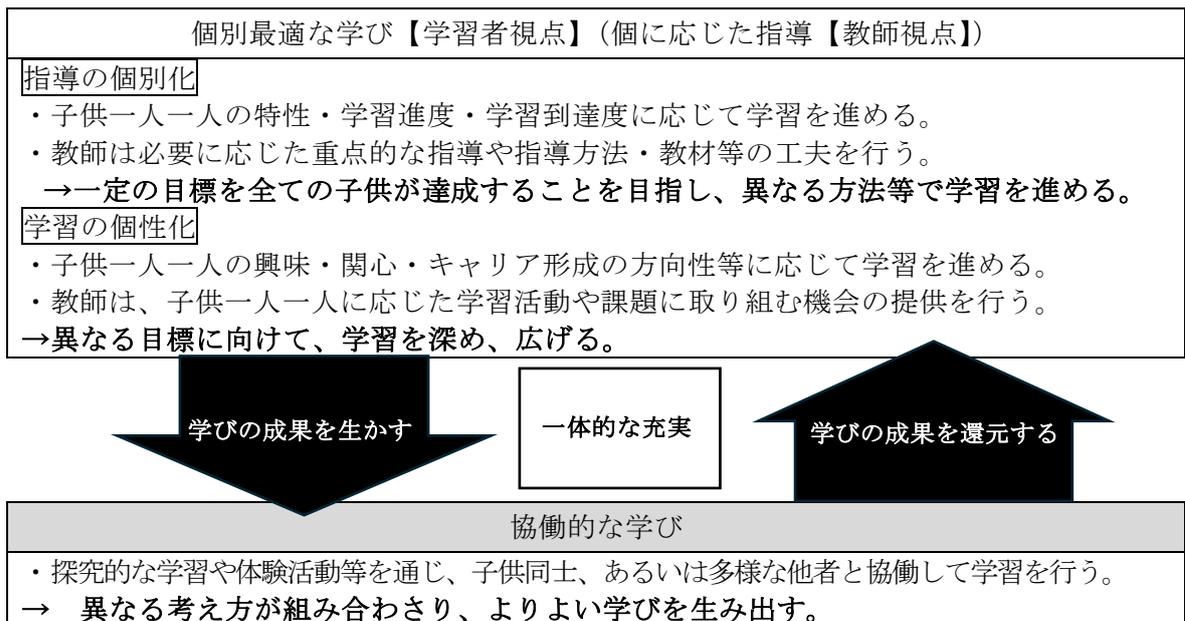


図2 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の整理

これらのことを参考に、表現運動系領域における個別最適な学びと協働的な学びについて以下のように捉えた。

- 個別最適な学び
 - ・教師や仲間の動き、掲示物等を参考にして、表現運動の行い方を理解する。
 - ・興味・関心を基に題材を選択し、互いに見合ったり、新しい動きに気付いたりする。
- 協働的な学び
 - ・友達の動きを取り入れる。友達と一緒に踊る。自分の考えを伝える。互いの動きや工夫を撮影、共有し、自分の動きや工夫をよりよいものにする。

2 調査研究

(1) 調査の目的

表現運動系領域の学習における前年度の指導と学習経験について調査・分析し、研究の視点を設定するための基礎資料とするため。

(2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートを活用した質問調査

時期：令和6年9月

(3) 調査対象

○教育研究員所属校 10 校の体育科の授業を担当している教師 165 人

○教育研究員所属校 10 校の体育科の第2学年から第6学年までの児童 4,154 人

(4) 調査の結果と分析

児童に表現運動系領域の学習についての意識を調査したところ、「どちらかといえば楽しくない」「楽しくない」(合計 10%) に比べ、「楽しい」「どちらかといえば楽しい」(合計 90%) と回答する割合が高かった。しかし、「表現の学習を楽しむために、大切だと思うことは何ですか。」(自由記述) の回答を見ていくと、技能に関する回答をした児童は約 3% という結果となった。(図3)

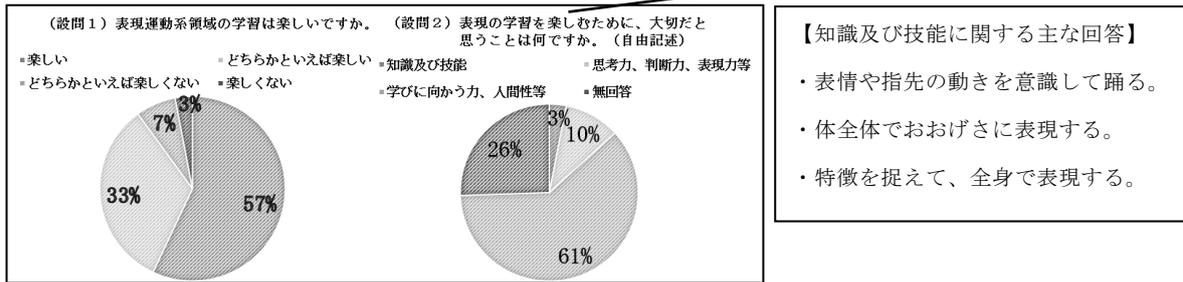


図3 表現運動系領域の学習に対する意識調査(児童)

また、教師への質問項目「表現運動系領域の授業で課題だと思うことは何ですか。」の回答を見ると、「心と体の解放」(55%)「題材の設定」(41%)など、基本的な表現運動系の授業づくりについて、課題と捉えている教師が多いという結果となった。一方で「個に応じた指導・支援」(19%)「よい動き」(14%)などの技能に着目する回答は少ない結果となった。(図4)

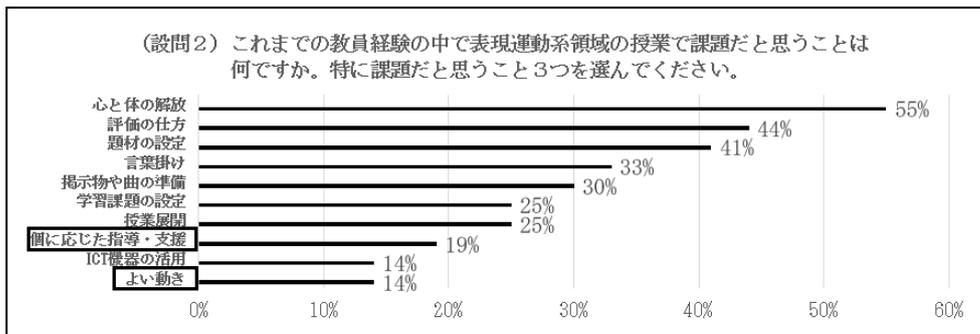


図4 表現運動系領域の指導における課題への意識調査(教師)

表現運動系領域の学習では、習得・活用・探究の学習過程の中で深い学びを実現するために基礎的・基本的な「知識及び技能」を身に付けるための指導の工夫が必要である。

設問3「表現の学習であなたはどのようにやって学びたいですか。」によると、「タブレットを使う」(24%)が一番低い結果となった。(図5) また、設問4「ICTをどのように活用しましたか。」によると、児童や教師が動きを見るために活用していると回答した割合が高く、児童が題材のイメージを広げたり、児童が考えを共有したりすることに活用していると回答した割合が低い結果となった。(図6)

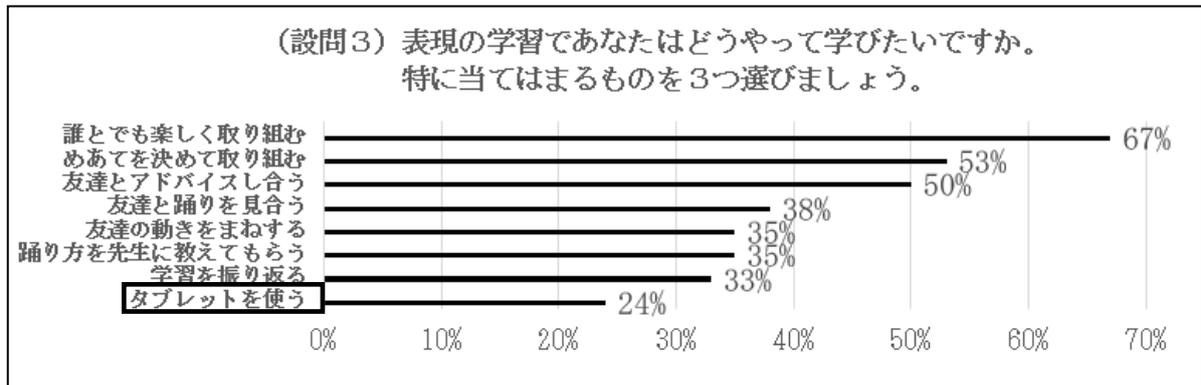


図5 表現運動系領域の学び方に関する意識調査(児童)

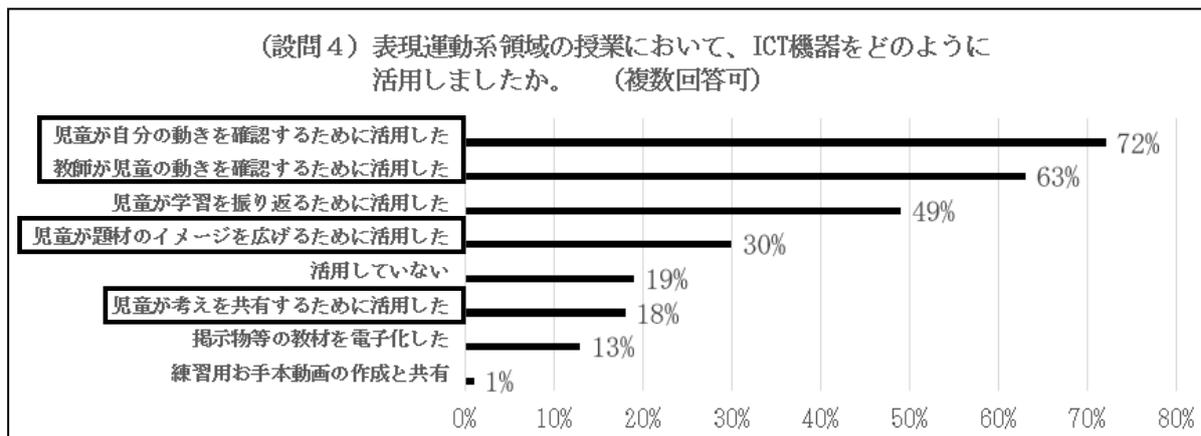


図6 表現運動系領域の指導におけるICT機器活用に関する意識調査(教師)

以上の調査結果から、児童が基礎的・基本的な知識及び技能を身に付け、それを生かすことができる学習過程の工夫が必要であると考えた。

また、教師が「よい動き」を価値付けたり、共有したりすることを通して、児童に技能の大切さに気付かせたり、技能を身に付けさせたりすることが必要だと考えた。

さらに、児童や教師が動きを見るためにICTを活用することのみならず、考えを広げたり、共有したりするためのツールとしても活用することが必要であると考えた。

これらのことから、研究主題に迫るための研究の視点として以下の3点を設定した。

【研究の視点1】習得・活用・探究の学習過程

【研究の視点2】習得の学習活動における教師のファシリテーション

【研究の視点3】学びを支えるICTの効果的な活用

3 研究の視点に基づく指導の工夫

(1) 【研究の視点1】「習得・活用・探究の学習過程」を基にした授業デザイン

個別最適な学びと協働的な学びが一体的に充実するように、学習過程を工夫した。

低学年の活用では、習得で身に付けた知識及び技能を生かし、グループの友達と即興的に踊ること、急変の場面を入れて続けて踊ることができるようにする。(表1)

表1 低学年の学習過程

時間	1	2・3・4・5	6
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<p>運動との出会い</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ○教師の言葉掛けに合わせて踊る 	<p>習得</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット (小テーマ) ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱 <p>活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○なりきって踊る ・イメージかるた・急変かるた 	<p>探究</p> <ul style="list-style-type: none"> ○なりきって踊る ・小テーマを選ぶ ・イメージを選ぶ ・グループを自由

中学年の活用では、異なる動きや急変の場面を入れてメリハリ（緩急・強弱）のあるひと流れの動きにして踊る。探究では、イメージを3つ選んだり、イメージボードを活用したりして、高学年のひとまとまりの動きにして踊る活動につなげる。(表2)

表2 中学年の学習過程

時間	1	2・3・4	5・6
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<p>運動との出会い</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット(テーマ) <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ○教師の言葉掛けに合わせて踊る 	<p>習得</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット (小テーマ) ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱 <p>活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひと流れの動きにして踊る ・イメージかるた 	<p>探究</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひと流れの動きにして踊る ・小テーマを選ぶ ・イメージ3つ選ぶ ・グループを固定 (5時) 自由 (6時) ・イメージボードを書く

高学年の活用では、イメージを選ぶようにすることで自己決定する経験を積み、探究につなげる。探究では、ひとまとまりの動きにして踊る際に、学習状況に応じて活動を自由に選び、解決していけるようにする。(表3)

表3 高学年の学習過程

時間	1	2・3・4	5・6・7
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<p>運動との出会い</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット(テーマ) <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ○教師の言葉掛けに合わせて踊る 	<p>習得</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット (小テーマ) ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱 <p>活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひと流れの動きにして踊る ・イメージを自由に選ぶ 	<p>探究</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひとまとまりの行い方を知る ○ひとまとまりの動きにして踊る ○活動を自由に選んで取り組む ・イメージボードを書く ・踊る ・ICT ・見合い

習得・活用・探究の学習過程における「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」を以下の図に整理した。(図7)

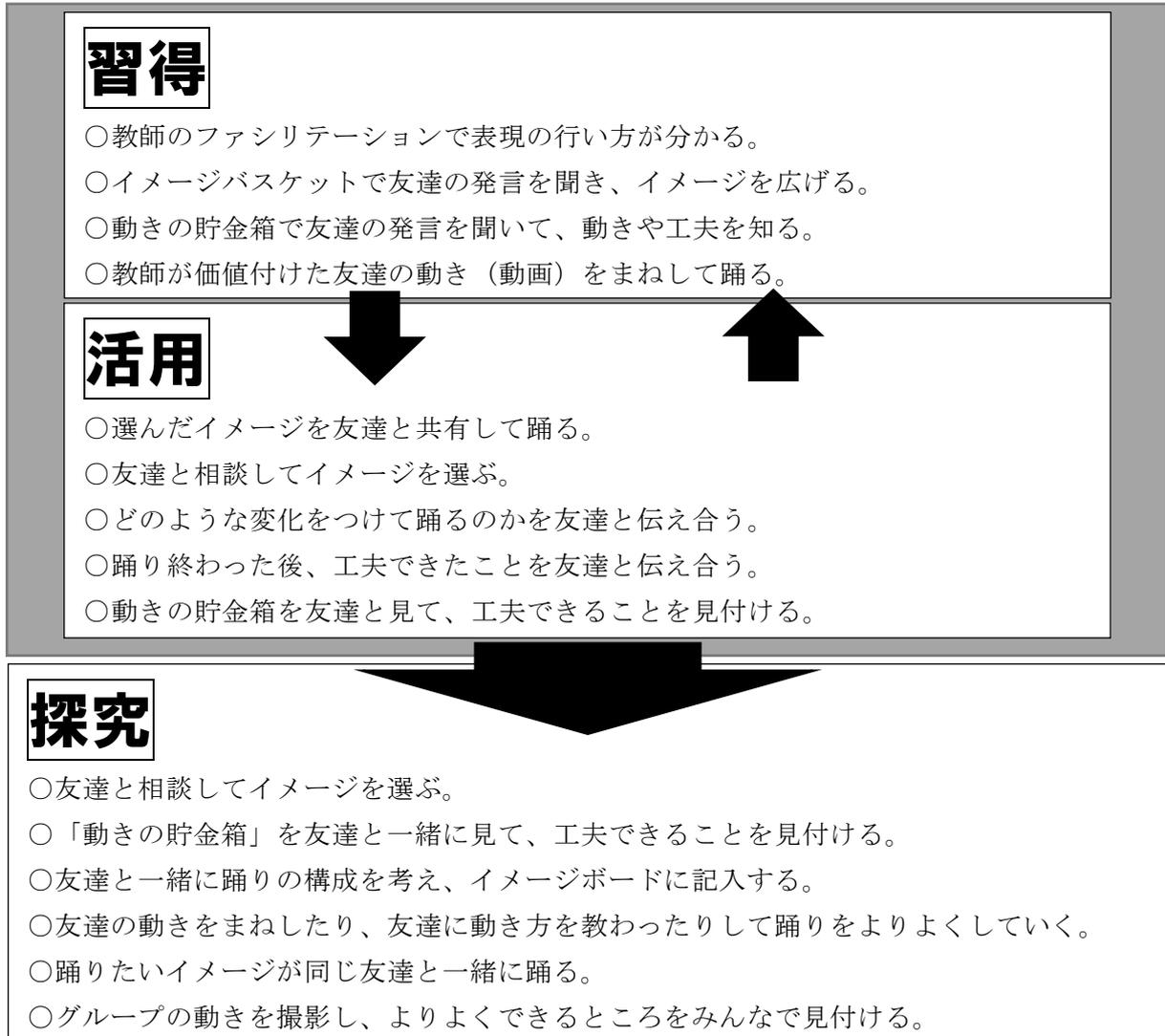


図7 習得・活用・探究の学習過程における「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」

(2) 【研究の視点2】習得の学習活動における教師のファシリテーション

基礎研究から、本研究では、表現運動における技能を以下のように分析した。(表4)

表4 表現運動における具体的な技能

	「何を」(イメージの捉え方)	「どのように表すか」(表現の仕方)
具体的な技能	様々な観点(動き、音、質感、感情など)について経験や知識を基に考えを広げ、表したい感じやイメージを選ぶこと。	<ul style="list-style-type: none"> ・ イメージにふさわしい動きを見付けること。 ・ 全身を使って、イメージを「強調」「変形」させて誇張すること。 ・ 差のある動きを組み合わせ、「緩急」「強弱」「大小・高低」「個と群」の変化を付けること。 ・ いくつかの場面を組み合わせ、動きを繰り返したり変化させたり、起伏をつけたりして、気持ちを途切れさせずに踊ること。 ・ 感じを込めて踊ること。

習得の学習活動において、児童が自らの表現を通してこれらの基礎的・基本的な知識及び技能を身に付けることで、表現運動の特性を味わうことができ、活用や探究の学習活動への意欲が高まると考えた。そのため、習得の学習活動において、『『児童が考える場面』でイメージや動きを引き出すために教師がどのようなファシリテーションを行うか』と『教師が教える場面』で教師が何を価値付けるか』を研究した。

「イメージを捉える」ために必要な観点や、「表現の仕方」を工夫するための観点を児童から引き出したり、示したりすることで、児童は実感を伴って知識や技能を身に付けることができると思った。そのために教師は、以下のようなファシリテーションを行うことが必要だと考えた。(表5)

表5 教師のファシリテーション

<ul style="list-style-type: none"> ・考えや動きを引き出すための発問をする。 ・ある意見や考えを教師が取り上げたり、ある動きを他の児童に促したりすることによって児童同士をつなげる。 ・掲示物を活用し、既習事項を確認したり、見方や考え方を価値付けたりする。

そこで、習得の学習活動では、教師のファシリテーションを以下のように組み立てた。(表6)

表6 習得の学習活動における教師のファシリテーション

ア イメージバスケット	イ 教師の言葉掛けに合わせて踊る	ウ 動きの貯金箱 (よい動きの共有)
① 題材からイメージするものを発問する。 ② 思考ツール (ウェビングマップ、X・Y チャート) を使って、児童の考えを観点 (動き、音、感じ、気持ちなど) ごとに分類してまとめることで、児童のイメージを全体に共有する。 ※ 「動き→音→感じ→ (気持ち)」と一連の流れになるよう分類する。	① イメージバスケットで「動き」に分類したイメージから、児童に表現させたいイメージを一つ選び提示する。 ② どのように動くかを児童に問う。 ③ 工夫された児童の動きを取り上げて、価値付けて共有する。 ④ 価値付けた動きに取り組むよう言葉掛けをする。 ⑤ 「音」「感じ」「気持ち」や他の「動き」等、違うイメージを与える。 ※ 上記の流れを繰り返して行う。	① 全体の中で、工夫した動きについて発表させる。(必要に応じて指名する) ② 言葉や動きで説明させる。 ③ 友達の工夫した動きを真似させる。 ④ キーワードに短くまとめ、「動き」「リズム」「空間」「関わり」の工夫の観点ごとに分類して掲示する。

教師の意識調査から、特に「心と体の解放」や「評価の仕方」、「題材の設定」について、課題があるため、「教師の言葉掛けに合わせて踊る」での「発問・価値付け・共有」の流れを明確にした。(表7)

表7 「発問・価値付け・共有」の流れ

①イメージを提示して動きを引き出す発問をする。 ②「味わわせたい動き」をしている児童を取り上げる。 ③「身に付けたい動きの工夫」を価値付け、他の児童も味わうことができるよう促す。※①～③を繰り返す。	➔	④「身に付けたい動きの工夫」を組み合わせて、ひと流れの動きにして踊ることができるよう言葉掛けをする。
---	---	--

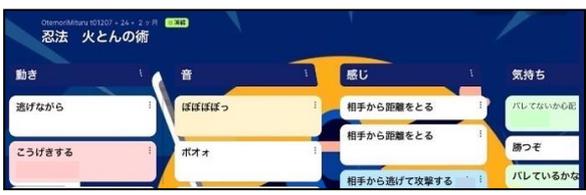
(3) 【研究の視点3】学びを支える ICT の効果的な活用

児童や教師の端末には、掲示板機能、共同編集機能、動画撮影機能等の様々なアプリケーションが設定されている。これらのアプリケーションを活用することで、以下の5点の効果が生まれると考えた。

- A 全ての児童が考えを出すことができる。
- B 学級の児童一人一人の意見を即時に共有できる。
- C 学びを蓄積し、児童が必要だと思ったときにいつでもどこでも振り返ることができる。
- D 教師が広げたい動きを視覚的に示すことができる。
- E 児童が動きを確認できる。

習得・活用・探究のそれぞれの活動で、「どのアプリケーション」を「どのように活用できるか」を以下のように整理し、児童の発達の段階や実態、学習状況に応じて、柔軟に提供する。(図8)

図8 学習段階におけるアプリケーションの活用場面(例)

<p>Web 掲示板アプリ (イメージバスケット)</p>  <p>A 全ての児童が考えを出すことができる。 B 学級の児童一人一人の意見を即時に共有できる。</p>		<p>ホワイトボードアプリ (動きの貯金箱)</p>  <p>A 全ての児童が考えを出すことができる。 B 学級の児童一人一人の意見を即時に共有できる。 C 学びを蓄積し、児童が必要だと思ったときにいつでもどこでも振り返ることができる。</p>	
時間	1	2・3・4	5・6・7
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<p>運動との出会い</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット(テーマ) <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ○教師の言葉掛けに合わせて踊る 	<p>習得</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット(小テーマ) ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱 <p>活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひと流れの動きにして踊る ・イメージを自由に選ぶ 	<p>探究</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ひとまとまりの行い方を知る ○ひとまとまりの動きにして踊る ○活動を自由に選んで取り組む ・イメージボードを書く ・踊る ・ICT ・見合い
<p>ホワイトボードアプリ (ひとまとまりの動きの構成)</p>  <p>B 学級の児童一人一人の意見を即時に共有できる。 C 学びを蓄積し、児童が必要だと思ったときにいつでもどこでも振り返ることができる。 E 児童が動きを確認できる。</p>		<p>ホワイトボードアプリ (ひとまとまりの動きの構成)</p>  <p>B 学級の児童一人一人の意見を即時に共有できる。 C 学びを蓄積し、児童が必要だと思ったときにいつでもどこでも振り返ることができる。 E 児童が動きを確認できる。</p>	

IV 検証授業

1 第3学年 表現 空想の世界の題材「桃花忍術学園」

(1) 習得・活用・探究の学習過程

単元の最初に「運動との出会い」を設定し、心と体を解放し表現運動の楽しさを味わうことで意欲をもたせ、単元を通した学習課題が設定できるようにした。習得で身に付ける「身に付けたい動きの工夫」を活用で生かすことで技能の高まりを実感することができるように、第2時から第4時まで習得と活用の学習活動を組み合わせた学習過程を設定した。中学年での活用の学習活動では、イメージかるたに合う動きを選んだり工夫したりすることを通して、個別最適な学びにつながる自己決定する経験を積み、探究の学習活動につなげることができるようにした。探究の学習活動では、ひと流れの動きにして踊る際に、今まで取り扱ったイメージかるたから学習状況に応じて活動を自由に選び、協働的に解決していけるようにした。(表8)

表8 中学年の学習活動

時間	1	2・3・4	5・6
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ○イメージバスケット「忍者」からイメージしたこと ○教師の言葉掛けに合わせて踊る。 ○イメージバスケットの内容を小テーマごとに整理する。 ○単元の見通しをもつ。 	<p>習得</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱  <p>活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○イメージかるたに合う動きを選んだり、工夫したりする。 ○ペアでひと流れの動きにして踊る。 ・題材を変えて繰り返し行う 	<p>探究</p> <ul style="list-style-type: none"> ○今まで扱ったイメージかるたから、3つ選ぶ。 ○ひと流れの動きにして踊る。 ・学習状況に応じて活動を選んで取り組む。「踊る」「話し合う」「ICT」 ○表現したいイメージごとにグループを組みひと流れの動きにして踊る。  

単元前半では、児童は習得の学習活動で基礎的・基本的な知識及び技能を身に付け、運動の特性を味わうことで、表したいイメージを選ぶ際や、どのように表現するかを話し合う際に「腕を揺らしてメラメラと燃える炎を表したい」等の学習課題を見いだす姿が見られた。また、習得の学習活動において、学級全体で「イメージバスケット」「動きの貯金箱」を行うことで、自分以外の考えや動きに触れることで協働的な学びが充実し、児童一人一人の技能が高まる姿が見られた。

単元後半では、第4時までに身に付けた技能を生かして、児童一人一人の意見や踊りを基に話し合い、ペアでひと流れの動きにして踊る協働的な姿が見られた。「話し合い」での活動では、ペアではもちろん、他のペアとも協働的に学びを深めている様子が見られた。

(2) 習得の学習活動における教師のファシリテーション

「教師の言葉掛けに合わせて踊る」では、教師のファシリテーションに合わせて児童は次々に動きが引き出され、踊りが変容していく様子が見られた。本時では、「『対応・対立』の変化を付けて踊る」「感じを込めて踊る」を「身に付けたい動きの工夫」として設定した。そのために「味わわせたい動き」を引き出しやすいイメージを教師が提示し、以下の流れでファシリテーションしたことで、児童の動きを引き出すことができた。(表9)

表9 ファシリテーションの流れ

ファシリテーションの内容	実際の言葉掛け
①イメージを提示して動きを引き出す発問をする。 ↓ ↑	「みんなで火通（かとん）の術をかけてみよう！どうやってかける？」
②「味わわせたい動き」をしている児童を取り上げる。 ↓ ↑	「見て！（全体を止める）〇〇さんは腕を揺らして、メラメラ燃える炎表現しているね！」
③「身に付けたい動きの工夫」を価値付け、他の児童も味わうことができるよう促す。 ↓	「ペアで対応して動くと、火の熱い感じが伝わるね！みんなも相手の術に合わせて表現できる？」
④「動きの工夫」を組み合わせると流れの動きにして踊ることができるよう言葉掛けをする。	「最初は相手に合わせたり途中から対立したりと関わりをくずしてひと流れの動きにして踊ってみよう！」

その後の活用の学習活動では、習得の学習活動で身に付けた「『対応・対立』の変化を付けて踊る」「感じを込めて踊る」を取り入れて踊る姿が多く見られ、教師のファシリテーションによって特性を味わうこと

で課題を見いだしていたことが伺えた。毎時間の学習カードの記述内容を分析すると、習得の学習活動で教師のファシリテーションに重点を置いた結果、「知識及び技能」に関する内容を書いた児童が多いことが分かった。また、探究の学習活動では、自身の学びを基に、学習状況に応じ用意されたテーマの中から活動を選び、協力しながら解決していく活動に取り組んだ。その結果、「思考力、判断力、表現力等」や「学びに向かう力、人間性等」に関する内容も多くなった。

このことから、習得の学習活動を通して基本的な技能を身に付けることができたと考えられることができる。また、活用・探究の学びを深めることにつながった。（表10）

(3) 学びを支えるICTの効果的な活用

ICTを活用することで、同時編集が可能になり、互いの意見を即時共有することができた。その結果、友達の意見を反映させて自分の考えを深める様子が見られた。また、動きの貯金箱を1枚のシートにして情報を一元化することで、児童が活用しやすくなり、これまで以上に動きを工夫したり、自分の考えを伝えたりする姿が見られた。（表11）

表11 学びを支えるICTの効果的な活用

活動	イメージバスケット（イメージの共有）	動きの貯金箱（よい動きの共有）
アプリ	Web掲示板アプリ	ホワイトボードアプリ
効果	全員が考えを出すことができ、題材のイメージを深めることができた。	一人一人の意見を素早く共有することで、よい動きを広げることができた。
活用の様子		

表10 毎時間の学習カードの記述人数（人）

授業時間	1	2	3	4	5	6
知識及び技能	8	17	16	26	16	14
思考力、判断力、表現力等	0	1	5	0	8	5
学びに向かう力、人間性等	19	8	4	1	3	7

2 第5学年 表現 激しい感じの題材「大変だ！○○」

(1) 習得・活用・探究の学習過程

中学年と同様に単元の最初に「運動との出会い」を設定し、第2時から第4時まで習得・活用の学習活動を取り入れた学習過程を設定した。高学年の活用では、個別最適な学びにつながるようにイメージを選ぶ等の自己決定する経験を積み、探究につなげることができるようにした。探究では、グループでひとまとまりの動きにして踊る際に、学習状況に応じて動きを自由に選び、仲間と協働的に解決できるようにした。(表 12)

表 12 高学年の学習活動

時間	1	2・3・4	5・6
段階	運動との出会い	習得・活用	探究
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ○イメージバスケット ・「大変だ！○○」からイメージしたこと ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○イメージバスケットの内容を小テーマごとに整理する ○単元の見通しをもつ 	<div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> 習得 <ul style="list-style-type: none"> ○イメージバスケット ○教師の言葉掛けに合わせて踊る ○動きの貯金箱 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 活用 <ul style="list-style-type: none"> ○好きなイメージを選ぶ ○ひと流れの動きにして踊る ・題材を変えて繰り返し行う </div> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> 探究 <ul style="list-style-type: none"> ○表現したい題材ごとにグループを組む ○ひとまとまりの動きにして踊る ・学習状況に応じて活動を選んで取り組む </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> 「イメージボードを書く」 「踊る」 「ICT」 「見合い」 </div> </div>

単元前半では、児童は習得の学習活動で基礎的・基本的な知識及び技能を身に付け、特性を味わうことで、活用での表したいイメージを選ぶ際やどのように表現するかの話合いで「こう動いて○○を表現したい。」等の課題を見いだす姿が見られた。また、習得の学習活動において、学級全体で「イメージバスケット」「動きの貯金箱」を行うことで、自分以外の考えや動きに触れ、協働的な学びが充実し、児童一人一人の表現が一層深まった。

単元後半の探究では、第4時までに身に付けた技能を生かして、児童一人一人の意見や踊りを基に話し合い、グループの表現を創り上げる協働的な姿が見られた。「踊ってみる」「話し合い」「撮影」「見合い」など学習活動を自由に選ぶことができるようにした。もっといろいろな動きを共有したい時には、「踊ってみる」時間で「見合い」を行う等、選択の幅を広げることで、各グループで工夫しながら学習を進める姿が見られた。

(2) 習得における教師のファシリテーション

「教師の言葉掛けに合わせて踊る」では、教師のファシリテーションに合わせて児童はどんどん動きが引き出され、踊りの変容が見られた。本時では、「『個と群』の変化を付けて踊る」「感じを込めて踊る」を「身に付けたい動きの工夫」として設定した。そのために「味わわせたい動き」を引き出しやすいイメージを教師が提示し、以下のような流れでファシリテーションすることで、児童の動きを引き出すことができた。(表 13)

表 13 ファシリテーションの流れ

ファシリテーションの内容	実際の言葉掛け
①イメージを提示して動きを引き出す発問をする。 ↓ ↑	「すべてを吹き飛ばす台風はどう動く？」 「みんなで1つの台風になって表現してみよう！」
②「味わわせたい動き」をしている児童を取り上げる。 ↓ ↑	「見て！（全体を止める）このグループは近づいたり離れたりして表現しているね！」
③「身に付けたい動きの工夫」を価値付け、他の児童も味わうことができるよう促す。 ↓	「みんなで対応して動くと、台風の吹き飛ばす風の強さが伝わるね！みんなも近づいたり離れたりして表現できる？」
④「動きの工夫」を組み合わせるとひと流れの動きにして踊ることができるよう言葉掛けをする。	「最初一人で途中からみんなと関わりをくずして変化をつけてひと流れの動きにして踊ってみよう！」

活用の学習活動では、習得で身に付けた『個と群』の変化を付けて踊る「感じを込めて踊る」を取り入れて踊る姿が多く見られ、教師のファシリテーションにより特性を味わうこと

表 14 毎時間の学習カードの記述人数（人）

授業時間	1	2	3	4	5	6	7
知識及び技能	15	19	20	14	12	7	10
思考力、判断力、表現力等	1	5	6	8	15	13	1
学びに向かう力、人間性等	10	2	1	5	2	2	12

ことで課題を見いだしていたことが伺えた。毎時間の学習カードの記述内容を分析すると、習得の学習活動で教師のファシリテーションに重点を置いた結果、「知識及び技能」に関する内容を書いた児童が多いことが分かった。また、第5時以降の探究の時間では、自身の学びを基に、学習状況に応じて個別最適に活動を選び、仲間と協働しながら解決していくことができた。その結果、「思考力、判断力、表現力等」に関する内容が多くなった。

このことから、習得を通して基本的な技能を身に付けることができたと考えられることができる。また、活用・探究の学びを深めることにつながった。（表 14）

(3) 学びを支える ICT の効果的な活用

動きの貯金箱や実際に動いている動画などを1枚のシートに情報を一元化することで、児童が活用しやすくなり、これまで以上に動きを工夫したり、自分の考えを伝えたりする姿が見られた。（表 15）

表 15 学びを支える ICT の効果的な活用

活動	イメージバスケット（イメージの共有）	動きの貯金箱（よい動きの共有）	イメージボード（表現を創る）
アプリ	Web 掲示板アプリ	ホワイトボードアプリ・動画撮影アプリ	ホワイトボードアプリ・動画撮影アプリ
効果	全員が考えを出すことができ、題材のイメージを深めることができた。	一人一人の意見を素早く共有することで、よい動きを広げることができた。	蓄積した学びを、いつでもどこでも振り返ることで、思考や動きを高めることができた。
活用の様子			

V 研究のまとめ

1 事後調査

(1) 目的

検証授業後に事前調査と同項目で事後調査を行い、結果の比較により児童の変容について明らかにすることで、指導の手だての有効性について検証するため。

(2) 調査の方法と時期

方法：Web アンケートを活用した質問調査

時期：令和6年9・10月

(3) 調査の対象

検証授業実施校2校 60人（第3学年29人、第5学年31人）

2 成果

(1) 【研究の視点1】習得・活用・探究の学習過程

- 習得の学習活動と活用の学習活動を往還させ、探究の学習活動へと導くことができるように学習過程を設定した。また、その中で個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図ることができるように、1単位時間の活動の順序や児童の考えの共有の仕方などを工夫した。

その結果、探究の学習活動では、仲間と共に解決し続ける児童の姿が見られた。事前調査と事後調査の比較では、「友達とアドバイスし合う」（40%→**56%**）、「友達と踊りを見合う」（32%→**50%**）、「タブレットを使う」（32%→**42%**）などの項目で、増加が見られたことから有効であったと考える。（図9）

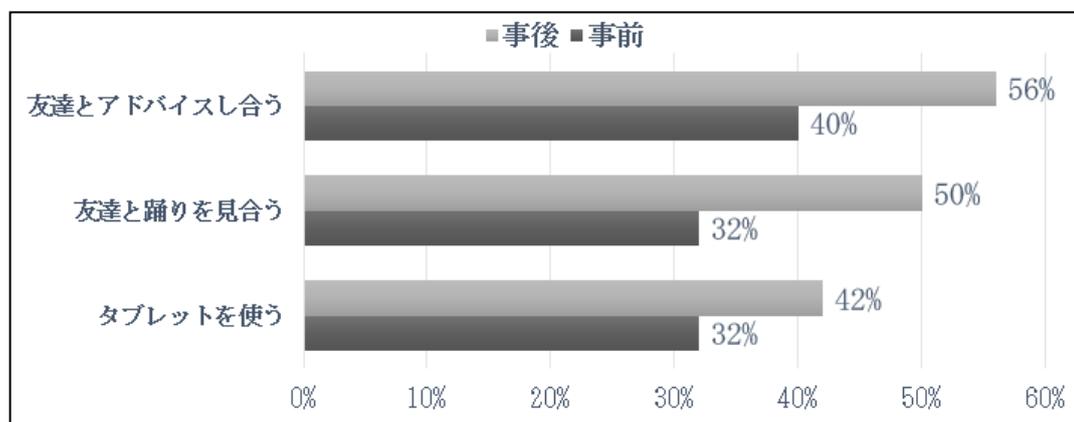


図9 表現運動系領域の学び方に関する意識の変容

(2) 【研究の視点2】習得における教師のファシリテーション

- 習得の学習活動において教師のファシリテーションを行い、活用の学習活動や探究の学習活動へとつなげていった。

その結果、児童は表現運動に必要な技能を身に付け、課題を見だし、工夫をしながら動きを広げていくことができた。

事前調査「表現の学習を楽しむために必要だと思うことは何ですか（自由記述）」の回答では、「知識及び技能」に関する回答をした児童は2%という結果だった。しかし、事後調査では同様の質問に対する回答が**47%**と増加した。また、「思考力、判断力、表現

力等」に関する回答も増加するとともに、「学びに向かう力、人間性等」「思考力、判断力、表現力等」の記述の質の高まりも見られた。表現の学習を楽しむために、大切だと思うことについて、「4つの崩しが大切」など技能に関する記述が大幅に増加した。また、イメージを広げて踊ることの大切さに気付く記述も増加した。(図10)

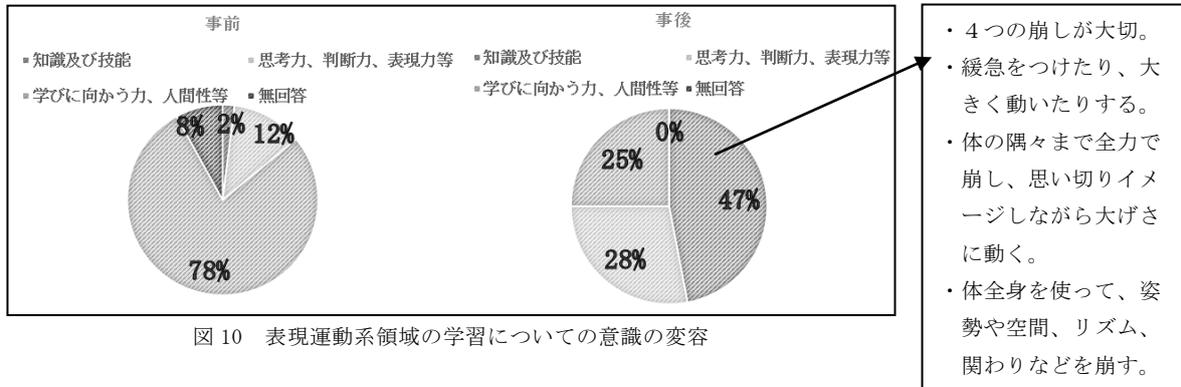


図10 表現運動系領域の学習についての意識の変容

(3) 【研究の視点3】学びを支えるICTの効果的な活用

○ 「どのアプリケーションをどのように活用できるか」を整理し、児童の発達の段階や実態、学習状況に応じて、柔軟に提供した。

その結果、児童一人一人が自分の考えを出すことにつながった。また、意見を出すだけにとどまらず、自分のめあてをもつことにつながった。

事前調査では、「タブレットを使う」の回答は32%であったのに対して、事後調査では42%と増加した。(図9)「なぜそのように学びたいと思ったのか」(自由記述)では、「動画で振り返る」ということに加え、「どんな動きが使えるのかを考えるのが楽しかった」や「タブレットを使うことで、めあてを決めやすいから」「タブレットを使うと学習がスムーズになったから」などの回答が見られた。

3 課題

- (1) 自立した学習者の育成に向けて、学習過程における習得と活用の時間を児童の実態や学習状況に合わせて十分に確保し、児童の学習状況に応じてどのように授業改善していくか今後も研究を深めていく必要がある。
- (2) 習得における教師のファシリテーションについては、教師自身が教材に対する理解をより一層深め、児童の実態に応じた言葉掛けを行い、一人一人の表現する力を高め、活用や探究の学習活動で、児童一人一人がイメージによりふさわしい動きができるようにする必要がある。
- (3) ICTを活用した学習資料やアプリケーションを、校内や自地区で共有するとともに、都内に研究の成果を幅広く広めていく必要がある。
- (4) 本研究では、表現運動系領域での個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を実現するために、習得・活用・探究の学習過程と指導の工夫についてモデルを示した。今後も本領域での実践を積み重ねていくとともに、他領域においても更に研究を進め、子供たちの自立した学習者としての資質・能力を育てていく必要がある。

令和6年度 教育研究員名簿

小学校・体育

学 校 名	職 名	氏 名
低・中学年分科会		
千代田区立番町小学校	主任教諭	安喰 雄太郎
中野区立桃花小学校	主任教諭	小手森 光
江戸川区立南小岩小学校	主幹教諭	照沼 純
武蔵村山市立第二小学校	主任教諭	池田 康人
多摩市立貝取小学校	主幹教諭	水野 太喜
高学年分科会		
江東区立毛利小学校	主任教諭	笹部 透
中野区立鷺の杜小学校	主任教諭	設楽 和輝
三鷹市立北野小学校	主幹教諭	前田 章宏
調布市立第二小学校	主幹教諭	◎重田 公爾朗
調布市立若葉小学校	主任教諭	福田 浩希

◎世話人

〔担当〕 東京都教育庁指導部義務教育指導課
指導主事 寺坂 俊一

令和6年度
教育研究員研究報告書
小学校・体育

令和7年3月

編 集 東京都教育庁指導部指導企画課
所 在 地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6849