

② 発見ボードの活用

3年生の浮く・泳ぐ運動において、児童が直接的指導や練習などで発見した技能のこつやポイントを、「浮く」「け伸び」「面かぶりクロール」「面かぶり平泳ぎ」に分けて、教師が発見ボードにまとめていった。発見ボードに書かれた言葉を参考にして、児童がめあてを立てていった。

【発見ボードを参考に、「自分のめあて」を決める。】

(2) 第6学年「チャレンジ！アレンジ！体力アップ大作戦！！」（体力を高める運動）の実践から

③ 学習カードの活用

6年生の体づくり運動では、本時のめあてを設定する際に、学習カードのふり返しからめあてを設定していった。第3時のふり返しで「なわに入るタイミングが合わなかった。」と書いていた児童は、第4時のめあてに「なわうら（イメージ言葉）のタイミングに間に合うようにする」というめあてを立て学習に取り組んでいた。

自分のめあて (がんばりたいこと・気をつけたいこと)	めあて	楽しむ	発見	教え合い	カー杯	協力	ルール	<ふりかえり> ・わかったこと ・できたこと ・友だちのきりり☆
3	向かいなわでかめはしい、 なわに入るタイミングが あわなかった。	○	○	◎	◎	○	◎	向かいなわでの×39秒のめあては 30秒以内の間に合わせることが あった。
4	かめはしいなわのうら のタイミングに合うように その字を する。	◎	◎	◎	◎	◎	◎	かめはしいなわのうらとひびく はなはなをうらめしたとき はなはなをうらめしたとき

4 【視点4】学び合う場の工夫（言語活動の充実）

【学び合いを活性化させるための手立て】

① 教具やICT機器の効果的な活用

発見ボードやICT機器を効果的に活用し、学び合いを活性化させる。

② 学習過程の中に学び合う場を意図的に設定

- 導入 → ● 「めあての確認をし合う時間」の位置付け
- 展開 → { ● 友だちの動きを見合う場の設定
● グループ（ペア）でのアドバイスタイム
● 直接的指導場面での身に付けさせたい動きの共有化
- まとめ → ● 「きりりタイム（認め合う時間）」の位置付け

(1)第5学年「走り幅跳び」（陸上運動）の実践から

① 教具やICT機器の効果的な活用

5年生の走り幅跳びの実践では、児童の気付きをもとに、技能のこつやポイント等を「発見ボード」にまとめることで、毎時間のイメージ言葉を児童が教え合い・学び合いに、いつでも使えるようにしていた。また、助走・踏み切り・着地といったかかえこみ跳びの一連の動作のつながりをイメージできるように一枚のボードにまとめて提示した。



【こつやポイント等をまとめた発見ボード〈5年 陸上 走り幅跳び〉】

また、直接的指導場面で、ICT機器を活用した学び合いを行った。デジタルカメラ、大型テレビ、ハードディスクレコーダーを用いて、録画された画像が30秒後に再生されるようにし、きれいなフォームで跳んでいる児童の試技の後、画面で跳んでいる姿を見るようにした。自分の動きや友だちの動きを見ることによって、運動のこ






【よい動きの児童の試技を、ビデオ動画で確認】

つやポイントに気付き、みんなで確認していった。その後は「イメージ言葉と動きをつなげる」ところまで共有化していった。

(2)各学年の実践から

② 学習過程の中に学び合う場を意図的に設定

児童が本時のめあてや自分の課題を解決していくため、学習過程の中に学び合う場を意図的に設定した。言語活動の充実を図ることで、児童が発見したよい動きとイメージ言葉を結びつけられるようにしていった。児童同士のかかわり合いが増えたことで、運動に対する意欲を高めることにもつながった。以下は、各過程における学び合う場の様子である。

導 入	<p>「めあての確認をし合う時間」の位置付け</p> <p>個人のめあてをペア等で発表し合い、1時間の学習の中で、お互いにどんなことについてがんばるのかを確認し合う時間を設定した。友だちのめあてにそって動きを見るようにし、具体的なアドバイスを行えるようにした。</p>	 <p>2年</p>
展 開	<p>友だちの動きを見合う場の設定</p> <p>友だちの動きを見てアドバイスをしたり、励ましの言葉をかけたりする場を設定した。運動を行っている友だちへ言葉かけをすることによって意欲を高めるようにした。</p>	 <p>2年</p>
開	<p>グループ（ペア）でのアドバイスタイム</p> <p>課題の解決に向けて話し合うアドバイスの時間を設定した。5年生の「走り幅跳び」の実践では、同じ課題を持つ児童同士が集まり、どのようにしたら遠くまで跳ぶことができるようになるか意見を出させ、話し合わせた。</p>	 <p>5年</p>
	<p>直接的指導場面での身に付けさせたい動きの共有化</p> <p>友だちのよい動きを見て、よい動きをするためのコツやポイントを児童から引き出すようにした。よい動きを「イメージ言葉」と合わせて言うなどして、「イメージ言葉と動きをつなげる」ところまで共有化するようにしていった。</p>	 <p>2年</p>
ま と め	<p>「認め合う時間」を位置付ける</p> <p>1時間のまとめの段階と、単元終末の記録会（大会・発表会等）で「よさ」や「のび」を出し合い、互いを認め・讃え合う場面（きらりタイム）を設定した。</p>	 <p>3年</p>

5 【その他】指導に生かす評価の工夫

【基本的な考え方】

「絶対評価」（学習指導要領に照らしてその実現状況を見る評価）と「個人内評価」（子ども一人一人のよい点や可能性、進歩の状況などを評価）を基本として、以下の3つの視点をもとに行う。

- ① 自己評価→自己評価は子どもにとって自己理解のための活動であり、自己評価力を高めることにより「めあてー実行ー評価ーめあて」のサイクルを確かなものにし、課題解決力を高めることにつなげる。
- ② 相互評価→子ども同士で相互に評価させる相互評価を通して、自己評価をより確かなものとする。
- ③ 教師から→教師からの評価は、毎時間のねらいを明確にした評価基準をもとに正確に評価するとともに、学習中の子どもにその場で言葉かけをし、教師の評価を子どもに伝えることも重要である。

(1) 第6学年「チャレンジ!アレンジ!!体力アップ大作戦」の実践から

① 自己評価

「自己評価」を行う手立てとして、学習カード

を使用した。カードでは、自己評価の観点を明確にし、指導と評価の一体化を図ることで、自己評価力を高められるようにし、課題解決につなげられるようにした。

自分のめあて (がんばりたいこと・気をつけたいこと)		めあて	楽しく	発見	教え合い	カー杯	協力	ルール	<ふりかえり>	
		評価 (◎ ○ △)								
1	体力について、自分の体力の強さを確かめて運動してみよう。	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	・わかったこと、できたこと ・友だちのきりり☆ 自分の体力は強かった。体のつらさの目安が分かった。1周のタイムも1分短縮できた。	
2	たけのこをひきまわす長くー足の双足でたけのこをひく。	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	自分の強さを確かめた。ひきまわすの回数を増やせるようになった。友達と協力してひきまわすことができた。	

② 相互評価

自分のめあて欄

自己評価欄

本時のふり返りを書く欄

「相互評価」については、教え合いの視点をはっきりさせるために、直接的指導場面でイメージ言葉を共有したり、発見ボードを活用して技能のポイントを明確にしたりした。また、1単位時間のめあての確認時に、友だちに自分のめあてを知らせる活動を設けたり、終末に自分や友だちの「よさ」を出し合ったりする場を設けたりした。



③ 教師からの評価

本校では、評価基準を具体的な児童の姿で示した評価計画を作成し、1単位時間の中で、直接的指導を行う場面を設定し、評価してきた。

児童の姿	評価基準	評価	評価	評価	評価	評価	評価
1	1	◎	◎	◎	◎	◎	◎
2	2	△	◎	◎	◎	◎	◎
3	3	◎	◎	◎	◎	◎	◎
4	4	◎	◎	◎	◎	◎	◎
5	5	△	◎	△	◎	◎	◎

実際の評価は観点を絞って行い、主に授業中に見取ったものを教師用カードに記入した。記入したことは、次時の授業で児童のよい動きを紹介する際の参考にした。