

# 小学校体育研究部

## I 研究主題

『思考力・判断力・表現力を育成するための評価と支援』  
～判定基準の信頼性をより確かなものにするために～

## II 研究の目的

1998年に改訂された学習指導要領以降、体育科・保健体育科の目標に「心と体を一体としてとらえ」という文言が加わった。これは、従来のような脳(精神)が「体」をコントロールする(技能)という心身二元論的な考えからの脱却を意味し、構成主義的な学びへの転換がはかれたことを意味するともいわれる(鈴木, 2008)。そのことにより、構成主義的な学びによる体育科の授業が展開され、提案されるようになってきた。体育における構成主義的な学習を、子どもたちが授業においてかかわりながら、何かを学び合ったり、何かを創造している立場から実践を進めてきたが、振り返ってみると、「かかわり合い」から生まれたものをどのように見取り、広げていくのか、子どもの意思決定が教師の意図しない方へ向かってしまったとき、どのように軌道修正をしていけばよいのかといった、学習評価の機能が十分に果たせていなかったように思われる。そこで、特に思考力・判断力・表現力の育成という側面から評価とその支援の信頼性を実践的に明らかにしていくことが目的である。

## III 研究の内容

### 【研究の仮説】

評価規準をもとにしたより信頼性のある判定基準を設定し、それを活用した具体的な評価と支援を適切に行うことにより、「思考力・判断力・表現力」を確実に身に付けることができるであろう。

### (1) 判定基準を活用した具体的な評価と支援を行い、その信頼性を検証する。

A評価の子どもの姿を予想するとともに、BからA、CからBへと高めていく支援方法を具体的に本時の指導案の中に示し、授業を実践してその信頼性を検証していく。また、思考力・判断力・表現力にとどまらず、それに伴う「具体的な子どもの姿」を技能面においても想定し、同じように具体的な支援方法を指導案の中に示していく。

### (2) かかわり合い(他者・モノ)を大切にしながら、「思考力・判断力・表現力」の育成を図る。

「なっていってほしい子どもの姿」を明確にし、そこから単元計画や場の設定を創造していく。

## IV 実践例

授業実践1 第5学年 マット運動(器械運動) 東所沢小 知名英則



	≪「努力を要する状況」(C)と判断する児童への具体的な手立て≫ ▲学習の援助の具体的な行動を教え、カード等を利用して、アドバイスの仕方を教える。	
	7 「ひがとこマットオリンピック」を行う。	を深めさせる。その際、「ひがとこマットオリンピック」の得点表をもとに、技能の高まりを確かめ合う。
整理 5 分	8 片付けをする。 9 学習のまとめをする。 10 整理運動・次時の予告・あいさつをする。	○協力し合って、安全に片付けを行わせる。 ○学習カードに記入させ、どのような感想や課題を持っているのかをチェックする。 ○全員をほめ、気持ちよく授業が終われるようにする。

<成果と課題>

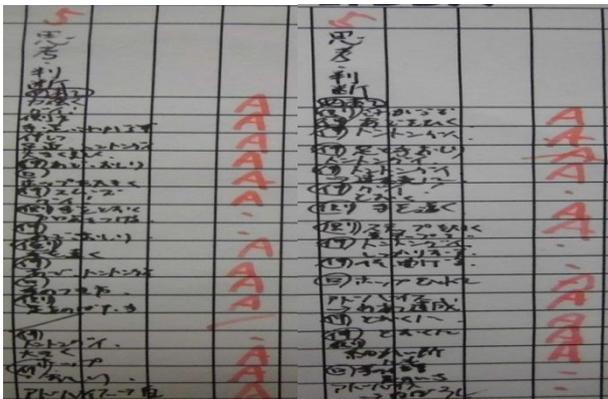
【成果】

・指導と評価の一体化

評価規準に即した判定基準表を用いることによって支援の仕方がより明確になり、研究授業の時にはクラス 32 名全員に関わりながら評価をすることができた。

(A 評価：24 名、B 評価：8 名、C 評価：0 名)

また、学習カードに児童が記入した内容を読み取ることで形成的評価を充実することができ、児童一人一人のめあての設定に大きく役立てることができた。

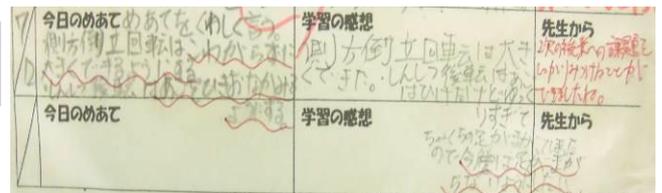
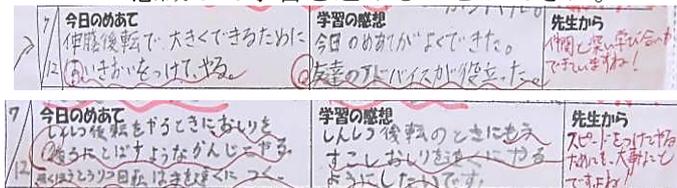


【学び合いを振り返る場面】

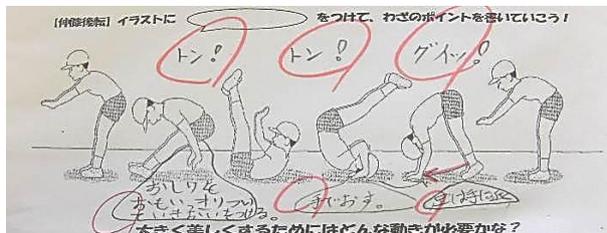
【図 1：本時のめあての見取りと評価】

・めあてをもたせる学習カードの工夫

マット運動の技ができるように、体のどの部分をどうするとといった技能のめあてを具現化したことで、思考力・判断力・表現力の基盤づくりや育成ができ、児童はめあてを意識して学習を進めることができた。



【図 2：毎時間の児童のめあてと学習の感想】



【図3：技の学習カード・イラストへのポイント記入】

【課題】

- ・学習カードや評価規準に即した判定基準表の作成と改善

**授業実践2 第6学年 病気の予防(保健) 北野小 鈴木翠**

○本時の学習と指導（5/8時）

- ねらい 喫煙の害について学んだことを基に、課題や解決の方法を見つけたり、選んだりするなどして、それらを説明できる。（思考・判断）

2 展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導◆評価規準）
導入 7分	1 たばこについてのイメージを話し合い、ホワイトボードに記入。 <予想される反応> ・くさい ・病気になる ・体に悪い ・肺が真っ黒になる ・中毒性がある ・やめられない ・周りの人に迷惑 ・かっこいい ・落ち着く ・気分がよくなる ・リラックスできる 2 出し合ったイメージを分類する。	○グループでブレインストーミングを行い、たばこについてのイメージを膨らませるとともに、学習への意欲を高める。  ○子どもから出てきた、たばこに対する悪いイメージから、本時の学習につなげられるようにする。
展開 31分	3 本時のねらいを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>たばこの害について知り、たばこを吸っている人への声掛けを考えよう</b> </div> 4 たばこの害について知る。(主流煙による害) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         Q1 たばこの害にはどんなものがあるだろうか。                          ・せき・めまい・心臓のドキドキ                          ・写真や映像を見せる                          ・肺がん・心臓病                          ・歯ぐきが黒くなる                     </div> 5 受動喫煙の影響について考える。(副流煙による害) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         Q2 たばこの煙の害にはどんなものがあるだろうか。                          ・写真や映像を見せる                          ・肺がんのリスクが上がること                     </div> 6 たばこの箱の注意文言 7 たばこを吸っている人へのアプローチを考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         Q3 あなたの家族がたばこを吸っています。あなたはどのような言葉がけをしますか。                     </div>	○目に見えたり、すぐに体に現れたりする影響だけでなく、長い間吸うことにより起こる体の変化や病気があることを伝える。 ○早期の喫煙開始は、健康への害も大きいことを伝える。  ○喫煙者だけでなく、喫煙者の周りの人も受動喫煙による害があることを伝える。  ○たばこの箱や広告を見せて、売る側も喫煙や受動喫煙による健康への害があることを忠告していることを知る。 ○未成年の喫煙は法律で禁止されていることを押さえる。 ◆喫煙の害について学んだことを入れて、たばこを吸っている家族に対す

		る言葉がけができる。 【思考・判断】(ワークシート)
	<p>&lt;「十分満足できる」状況(A)と判断する記述例&gt; たばこを吸うと、肺や脳、心臓に害を及ぼすだけでなく、がんや心臓病などの様々な病気の原因になってしまうんだよ。それに、吸っていない周りの人にも害を及ぼすんだよ。だからやめたほうがいいよ。 【判断のポイント】 ・たばこの害について学んだことを基に、喫煙者側、受動者側の健康への害を説明することができる。</p>	
	<p>&lt;「おおむね満足できる」状況(B)と判断する記述例&gt; たばこを吸うと、肺や脳、心臓に害を及ぼすだけでなく、がんや心臓病などの様々な病気の原因になってしまうんだよ。だからやめたほうがいいよ。 【判断のポイント】 ・たばこの害について学んだことをもとに、喫煙者の健康への害を説明することができる。</p>	
	<p>&lt;「努力を要する」状況(C)と判断する児童への具体的な手立て&gt; なぜ、たばこをやめてもらうのかを考えさせ、たばこが人体に与える影響について振り返らせる。</p>	
	<p>・ワークシートに個人で書きこむ。 9 ロールプレイをする。</p>	<p>○見ている児童は、演じている児童の言葉でよい所を見つけながら聞く。</p>
まとめ 7分	10 児童に本時の感想を書かせ、まとめる。	<p>○ロールプレイを見て、友達の考えを聞き、自分の考えと比べたり、考えを深めたりする。</p>

<成果と課題>

【成果】

・判定基準表に基づいた評価

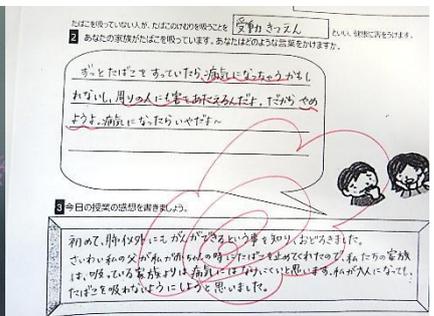
判定基準表に基づき授業中に評価をして、支援の必要がある児童にその場で言葉がけをすることができた。(A評価：24人 B評価：11人 C評価：0人)



(支援の様子)



(ロールプレイの様子)



(ワークシート)

【課題】

・主発問の工夫が必要だった。本時の「あなたの家族がたばこを吸っています。あなたはどのような言葉がけをしますか。」では、自分のこととしてとらえられず、「進められた時に断る」

という発問に変えた方が良かった。

- ・具体的な言葉での支援、言葉かけ。
- ・児童にインパクトを与える、授業に引き込むような資料選び。
- ・ロールプレイの効果的な使用。
- ・家族がたばこを吸っているという児童が、負い目を感じないような工夫が必要だと感じた。

**授業実践3 第2学年 みんなで楽しくおどっちゃえ&海の世界にレッツゴー**  
(表現リズム遊び) 三ヶ島小 澤田秀一

○本時の学習と指導 (5/6時)

- ねらい 題材の特徴や友達のよい動きを見つけ、それに合った動きを選ぶことができる。  
(思考・判断)

2 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導◆評価 ☆A△B▲C 児童への手立て)
導入 15分	1 集合・整列 あいさつ・健康観察	○素早く集合させ、整列をし、あいさつや返事の大きい児童、学習規律がきちんとしている児童を褒める。 ○表情や顔色から健康状態を把握、確認する。
	2 体ほぐし (心身の準備を図る)	○軽快なリズムの音楽を使い、心と体をほぐせるようにする。
展開 25分	3 学習のめあてを確認する。	○掲示物や資料を活用することで、わかりやすく説明し、どういう風に動いたらいいのか、何がポイントなのかを確認させる。 ○児童にめあてを発表させ、全児童にめあてをもたせる。
	【ノリノリタイム】 リズムによって、弾んだり、友達と踊ったりして、リズム遊びを楽しもう。	
	4 ノリノリタイム (リズム遊び) をする	○軽快なリズムの音楽に乗って、楽しく踊れるように教師も一緒になって踊る。 ○ダンスの質を高めるために、ポイントを押さえさせたい。
	【ワクワクタイム】 いろいろな海の生き物になってみよう。	
	5 ワクワクタイム (表現遊び) をする。	○児童にめあてを発表させ、全児童にめあてをもたせる。 ○児童が海の生き物になりきり、楽しく動けるよう支援する。 ○新しい動きを発見した児童やよい動きの児童をモデリングさせ、他の児童にも知らせていく。 ○体全部を使って動けるように、動きの大きい子やおへそが動いている子を認めていく。 ○なりきって動いている児童を認め、全体に広める。 ○個人、ペア、グループで表現し合う。 ○友達のいいところを発表し合う。
◆題材の特徴や友達のよい動きを見つけ、それに合った動きを選んでいる。【思・判】		
<p>《「十分満足できる」状況 (A) と判断する具体例》 ☆海の生き物カルタを見て、自分の考えをもつとともに、友達のよい動きを考えながら、表現しようとしていた。 【判断のポイント】</p>		

	<p>〔判定基準となる技能〕 海の生き物の特徴をイメージし、友達のよい動きをよく観察するとともに、さらに、自分の動きを加えながら、表現することができる。</p>	<p>＝ ＝ ＝ ＝ ＝ 《「おおむね満足できる」状況（B）と判断する具体例》 △海の生き物カルタを見て、友達とよい動きを考えながら、表現しようとしていた。 【判断のポイント】 〔判定基準となる技能〕 海の生き物の特徴をイメージし、友達のよい動きを参考にしながら、表現することができる。</p> <p>..... 《「努力を要する」状況（C）と判断する児童への具体的な手立て》 ▲海の生き物を、表現できない児童がいた。 【支援の手立て】 友達の動きをよく見て、まねをさせてみたり、今までの学習を思い出させるような声かけ、ウェビングマップを見て、参考にさせたりする。</p>
整理 5分	<p>6 体ほぐしを行い、心身のリラックスする。 7 まとめと評価・次回の予告・あいさつをする。</p>	<p>○心と体をリラックスできるようにする。 ○意欲的だった児童を褒め、次時への意欲的な向上を図る。</p>

<成果と課題>

【成果】

- ・全時間の評価計画と、より具体的な判断基準や支援の手だてを作成した。その結果、評価規準を明確化したことで、指導したことに対しての評価を行い、より児童を高めていくための支援ができた。（A評価：15名、B評価：17名、C評価：0名）



【課題】

- ・児童に思考判断させる話し合いの場をもっと増やすことで、児童はどのように体で表現するかやグループでの動き方などについて、考えさせたい。
- ・教師の発問を工夫することで、児童の思考する場を増やしたい。
- ・評価計画は一例を取り上げたが、より具体的に評価するためにも、ありとあらゆる場面の評価例を作ると、もっと信頼性が得られると考えられる。
- ・今回の授業では、児童が友達のよい動きをたくさん見つけることができた。また、自分で考えた動き（回る、跳ぶ、ひねる、ほうなど



の動き)を付け加えながら、表現遊びに取り組むことができた。  
 しかし、海の中の生き物を4時間表現してきたので、動きの幅に  
 限界を感じた。その結果、評価場面において、どの動きが自分で考  
 えた動きなのかを判断することが非常に難しかった。

**授業実践4 第6学年 走り高跳び(陸上運動) 泉小 山田賢吾**

**【研究主題に関連する具体的な内容と方策】**

**1 評価の判定基準の設定**

体育の授業内で指導と評価を同時に行うために、評価の観点を1授業1観点到絞った。  
 誰が評価しても同じ評価ができるよう、判定基準を具体的に設定し、評価場面で使用して  
 いった(図1)。また、努力を要する状況(C)と評価される児童への具体的な手立てを明  
 確にし、さらに、おおむね満足できると判断される状況(B)と評価される児童の力を更に  
 高める具体的な手立てを明確にした(図2)。

A	Bに加えて、下記のいずれかを含んでいる。 ・「できていない」児童に対して、どうしたら課題を解決することができるか具体的に アドバイスしている。 ・「できている」児童に対して、どうしたら更に良くなるか具体的にアドバイスしてい る。
B	出来栄えのポイントをチェックし、「できている」「できていない」をアドバイスして いる。
C	下記のいずれかである。 ・「できている」「できていない」を判断することができない。 ・「できている」「できていない」をアドバイスすることができない。 ・友達の動きを見ていない。

【図1：判定基準】

	形成的評価	支援方法
C	「できている」「できていない」を判断 し、アドバイスすることができない。	◆友達の課題は何なのかを確認させる。 ◆ポイントを絞って見るように助言する。
B	出来栄えのポイントをチェックし、「で できている」「できていない」をアドバ イスしている。	◆走り高跳びのよい動作を掲示資料を用いて 確認させる。 ◆具体的にどこができていて、どこができて いないかを伝えるように助言する。

【図2：形成的評価と支援方法】

**2 思考力を育む学習カードの活用**

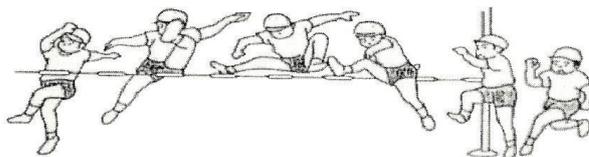
走り高跳びは個人種目であるため、毎時の授業での個々のめあては変わってくる。そこ  
 で毎時のめあてを個々にもたせて授業に臨めるようにする。また、つかんだコツと学習の  
 感想も同時に書かせるようにする(図3)。さらに、動作のイラストをカードに載せて、そ  
 こに吹き出しを使って言葉を書くことで、それぞれの動作でのポイントを確認できるよう  
 にする(図4)。

○今日のめあて・学習の感想

順	科目	今日のめあて	今日つかんだコツ	学習の感想	先生から
①		オリエンテーションでわかったこと・学習の感想			
②					
③					
④					
⑤					

【図3：学習カード①】

○イラストに  をつけて、動作のポイントを書いていこう!



【図4：学習カード②】

### 3 学び合いを取り入れたグループ学習

学び合いの場を多く設けるために、グループ学習の形態をとる。能力の違う児童同士を集めた異質グループを作り、1人が跳ぶ時に2人のアドバイザーをつけ、グループ内での教え合いを重視する。また、授業の後半にグループ間競争の時間を設けることで、グループ内でお互いの記録を伸ばすことが高得点につながるということを意識させる(図5)。身長の高い児童と低い児童、運動の得意な児童と苦手な児童とでは、どちらの場合も後者の方がバーをより高く感じ、抵抗感を感じてしまう。そこで、走り高跳びへの児童の意欲を持続させるために、ノモグラムを活用し児童一人一人に目標の高さを設定させる(図6)。

	記録	点数
増	13cm ~ 15cm	10点
	10cm ~ 12cm	9点
	7cm ~ 9cm	8点
	4cm ~ 6cm	7点
	目標記録 ~ 3cm	6点
目標	目標記録	
減	-1cm ~ -3cm	5点
	-4cm ~ -6cm	4点
	-7cm ~ -9cm	3点
	-10cm ~ -12cm	2点
	-13cm ~ -15cm	1点

$$\boxed{\text{目標記録}} \text{ cm} = \boxed{\text{身長}} \text{ cm} \times 0.5 - 10 \times \boxed{50\text{m走}} \text{ 秒} + 120$$

【図6：ノモグラム】

【図5：チーム対抗得点表】

#### 【本時の学習について】

##### 1 単元の目標

- (1) 自分の能力にあった課題をもって、進んで取り組み、走り高跳びの楽しさや心地よさを味わうことができるようにする。(関心・意欲・態度)
- (2) 走り高跳びの技能のポイントを知り、自分の能力に合った課題を決め、課題解決のために練習の場や方法を工夫することができるようにする。(思考・判断)
- (3) リズミカルな助走から力強い踏み切りで、より高くに跳ぶことができるようにする。(技能)

##### 2 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・競争したり、目標記録に挑戦したりする楽しさや喜びに触れることができるよう、走り高跳びに取り組もうとしている。</li> <li>・約束を守り、友達と助け合って練習や競争をしようとしている。</li> <li>・用具の準備や片付け、計測や記録などで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>・運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決の仕方を知るとともに、自分の課題にあった練習の場や方法を選んでいる。</li> <li>・仲間との競争や自分の記録への挑戦の仕方を知るとともに、自分にあった競争のルールや記録への挑戦の仕方を選んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リズミカルな助走から踏み切って跳ぶことができる。</li> </ul>

##### 3 単元の計画

###### (1) C 陸上運動 走り高跳びの取り上げ方

3年生	4年生	5年生	6年生
高跳び遊び 4時間	高跳び 4時間	走り幅跳び 8時間	走り高跳び 5時間

(2) 学習過程 (5時間扱い) 本時は○印 4 / 5時

1	2	3	④	5
・オリエンテーション ・学習カードの使い方 ・慣れの運動の仕方 ・最初の記録の測定 ・学習カードの記入 ・整理運動 ・まとめ	○集合・整列・あいさつ・準備運動 <span style="float:right">すくすくプログラム</span> 慣れの運動(馬跳び・リズム太鼓・3秒ダッシュ)			○準備運動 ○ふり返りの練習 ○泉オリンピック
	基本学習① 踏み切りまでの動作を身につけよう。	基本学習② 踏み切った後の動作を身につけよう。	発展学習 より高くとべるように、自分の課題にあった場を選択して練習し、記録に挑戦しよう。	
	・助走 ・踏み切り	・振り上げ足 ・抜き足 ・着地	・助走 ・踏み切り ・振り上げ足・抜き足	
	挑戦学習 チームで競争しよう			
○後片付け・学習のまとめ・整理運動・あいさつ				

(3) 評価計画

時	重点観点	学習活動に即した評価規準	評価場面	評価方法
1	関・意・態	・走り高跳びに進んで取り組もうとしている。	オリエンテーション	観察・カード
2	思考・判断	・自分の踏み切り足と、助走位置を見つけている。	基本学習① 挑戦学習	観察・カード
3	運動の技能	・振り上げ足、踏み切り足がむねにつくように振り上げることができる。	基本学習② 挑戦学習	観察・カード
④	思考・判断	・自分の課題に合った場で練習をし、同じ課題をもった子同士でよい動きなどを指摘している。	発展学習 挑戦学習	観察・カード
5	関・意・態	・自己新記録やチームの勝利を目指して、走り高跳びに進んで取り組もうとしている。	ふり返りの練習 泉オリンピック	観察・カード

4 本時の学習と指導 (4 / 5時)

(1) ねらい ・自分の課題に合った場で練習をし、同じ課題をもった子同士でよい動きなどを指摘している。 (思考・判断)

(2) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価 △努力を要する児童への手立て)
導入 15分	1 集合、整列、あいさつをする。 2 健康観察、身仕度の確認をする。 3 準備運動をする。 4 慣れの運動を行う。	○号令をきびきびと行い、元気のよいあいさつで学習がスタートできるようにする。 ○全員の顔色や姿勢などを見て健康観察をし、身支度の乱れがあれば整えさせる。 ○良い動きをしている児童を称賛し、それを全体に広める。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リズム太鼓</li> <li>・3秒ダッシュ</li> </ul> <p>5 学習内容と自分の課題を確認する。</p>	<p>○上手にできない児童には、教師が声かけをする。</p> <p>○効果的、効率的な学習になるように、本時の学習の流れを押さえる。</p>
展開 25 分	6 本時の課題を知る。	
	より高くとべるように、自分の課題にあった場を選択して練習し、記録に挑戦しよう。	
	<p>7 自分の課題を明確にし、練習する場を選択する。 (場の例)</p> <p>①助走(輪、踏切り板) ②踏み切り(踏切り板) ③振り上げ足・抜き足(2連バー)</p>	<p>○同じ課題の児童同士で、声かけをさせながら、課題解決のために練習させる。</p> <p>△課題が明確でない児童には、イラストや他の上手な児童の跳び方を見させ、自分の課題をとらえさせる。</p> <p>○跳躍用ゴムひもを2本にし、奥行きをもたせることで踏み切り足(抜く足)をしっかり上げる事を意識させる。</p> <p>○5歩助走→「イチ・ニ/イチ・ニ・サーン」 7歩助走→「イチ・ニ・サン・シ/イチ・ニ・サーン」</p> <p>○それぞれの場で「リズム」「踏み切り」「振り上げ足」「抜き足」のポイントを絞って見合いをさせ、よい動きの児童を認めるとともに、良い声かけができていない児童も認める。</p>
◆ 自分の課題に合った場で練習をし、同じ課題をもった子同士でよい動きなどを指摘している。		
<p>《「十分満足できる」状況(A)と判断する具体例》</p> <p>☆助走の最後の三歩がリズムアップできていたし、歩数もしっかりあっていたよとアドバイスをした。</p> <p>【判断のポイント】</p> <p>「できている」「できていない」だけでなく、どこができていて、どうしたらさらに良くなるか等の具体的なアドバイスをしている。</p>		
<p>《「おおむね満足できる」状況(B)と判断する具体例》</p> <p>△助走の3歩が上手にできていたよとアドバイスをした。</p> <p>【判断のポイント】</p> <p>出来栄のポイントをチェックし、「できている」「できていない」をアドバイスしている。</p>		
<p>《「努力を要する」状況(C)と判断する児童への具体的な手立て》</p> <p>▲よい動きのポイントを再度確認させ、友達の動きのどこを見ればよいのかを確認し、アドバイスの仕方を教える。</p>		
	8 自分の記録に挑戦し、チーム間で競争する。	<p>○跳躍も必要であることを理解させ、踏み切るときに腕を上方に突き上げるように振り出すよう、助言する。</p> <p>○より高く飛べるよう、児童の気持ちを集中させるために、グループ内で助走のリズムを合わせ掛け声をかけさせる。</p> <p>○自分の課題を意識して、新記録に挑戦する。</p> <p>○本時の記録を学習カードに記入し、振り返る。</p>
	9 学習のまとめをする。	
整理 5 分	10 後片付けをする。	<p>○協力して素早く片付けさせる。</p> <p>○本時の課題に関して、グループ内ではがんばっていた人と良かった点を発表させる。</p>
	11 整理運動をする。	<p>○ゆっくりと行わせ、全身の筋肉がほぐれるようにする。</p> <p>○気持ちよいあいさつで学習を終わらせる。</p>
	12 あいさつをする。	

<成果と課題>

【成果】

- ・評価の観点を1授業1観点到絞ったことにより、1時間の中で全員の評価を行うことができた。また、判定基準をわかりやすく具体的に設定することにより、誰から見てもその児童に対して同じような評価をすることができ、評価の信頼性が得られた。さらに、おおむね満足できる状況（B）の児童と努力を要する状況（C）の児童への支援の手立てを明確化することで、支援を端的かつ的確に行うことができ、児童をより高めていくことができた。

（A評価：18名、B評価：10名、C評価：1名）

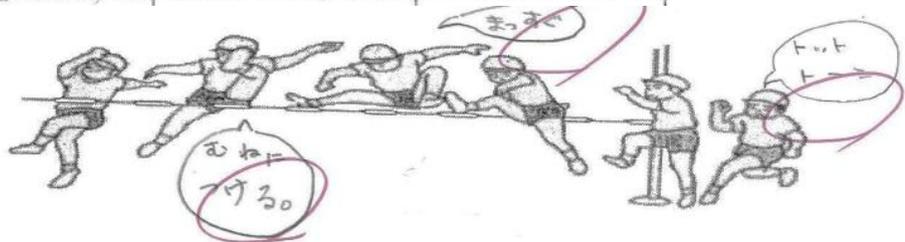
時間	月/日	今日のため	今日つかんだこと	学習の感想
①	11/7	オリエンテーションでわかったこと・学習の感想	さいふのときより	
		じょうの工夫をしたとべた。	かるくとべた	
②	11/9	ふりあげる足を両足 ちゃんとしてあげる	おしほうたいを まげろ	たかくとべた
③	11/12	あとの足をゴムにあて りよぶにあとの足を体 くろける	足のばせは ついに15時間 つなげられた	32より30が あてた

【図7：Aと評価する児童のワークシート例】



時間	月/日	今日のため	今日つかんだこと	学習の感想
①	11/7	オリエンテーションでわかったこと・学習の感想	おたがけのいろいろがわかった	
②	11/9	もたかくとぶ うしろとふみとの足	おんじょう	アドバイス おまかせ
③	11/13	ふみおき足を高くする。 ふり上げ高くする	おんじょう	アドバイス おまかせ
④	11/20	おんじょう	おんじょう	おまかせ おまかせ

【図8：Cと評価する児童のワークシート例】



- ・毎時間個人でめあてを設定することで、児童の段階やつまずきに気づくことができ、次時の指導へと活かした。また、跳ぶ前にグループ内でめあてを言うことで、友達の動きの見るポイントが明確になり、教え合いの活性化へとつながった。さらに、動作のイラストをカードに載せることで、児童から出たわかりやすいポイントを掲示資料にし、全体で共有することができた。

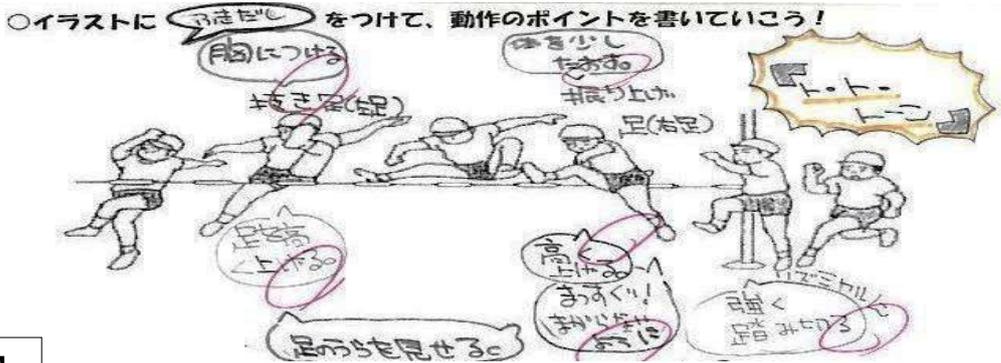
【図9-①：児童の学習カード】

月/日	今日のため	今日つかんだこと	学習の感想	先生から
11/7	オリエンテーションでわかったこと・学習の感想			次回が楽しみだね!
11/9	飛ぶ時に足を高く上げる。			次回はいろいな人も見てコブを飛ばせ!
11/9	上中足逆にした	ゆき足を速く	コブをたくさんつかみたい	次回がんばれ32!
11/13	ゆき足を速くするために足を高く上げたい	飛ぶ時に踏止は足の裏を見せ	今日つかんだコブを次回つかみたい	

今日のめあて	今日つかんだこと	学習の感想	先生から
オリエンテーションでわかったこと・学習の感想 1000mの所で「だー」と思っているんですけど、このこととは何か どうやって走るといいかわからないと思います。	最後の3歩 うまくなる。	今日はあまり高くないので、リズムを崩さずに走りたいです。	行動力をもう少しすればたくさんできるよ
踏み起し足を見せ、走り出し時に高く上げる	リズムを崩さずにつけて足さうまく出す	今日は前と同じ115cmと、115cmしかと	ステップがok! 次回はケレンがほしい
リズムを見おつけ、て自己新記録	おれたかてと、リズムを崩さずにつけて足さうまく出す	115cmしかと	今度は新記録にチャレンジ!
		このこととは何か	いいポイントを覚えていたね!

【図9-②：児童の学習カード】

【図9-③：児童の学習カード】



【図10：実際の掲示】



・異質グループで学習を進めることにより、児童同士の学び合いが活発になり、思考力・判断力・表現力の育成へとつながった。また、授業の後半でグループ間競争を取り入れることにより、グループ内でのアドバイスがよりの確かつ実用的なものになっていき、意欲が高まっていた。さらに、ノモグラムを設定することで、得点が身長差・運動能力差に左右されないことを理解させ、高さだけにこだわらず、自分にあった目標の高さから自己の記録をどれだけ伸ばせるかという目的意識へと変えることができた。



【アドバイスの様子】

【課題】

・アドバイスを形式的に行う児童がおり、必要性を感じて行っていない児童が見られる。

- ・他の単元における評価計画の作成。(判定基準・形成的評価の作成)

## V まとめと課題

- ・それぞれの実践結果から、判定基準の信頼性は得られたといってよい。しかしながら、表現リズム遊びにおいては、その評価を「差」ではなく、「個性（ちがひ）」として認めるという点から曖昧さや難しさを感じた。今後は、児童のアドバイスの内容をより明確化し、判定基準を設定する方法もさらに検討していく。また、他の領域でも実践・検証していく必要がある。
- ・学習カード、ノートのさらなる工夫をしていく。
- ・「なぜ楽しかったのか。」「どうすれば楽しくなるのか。」ということを考えさせることが大切である。「できばえ」ではなく「学びの深まり」が生まれたとき(=変化)を見取ることの大切さを感じた。
- ・子どもの意思決定と教師の意思決定が共鳴したときとずれが生じたときの場面から、教師の言葉かけや場づくりがなされる。その指導や支援が、子どもの動きの広がりや他者・モノとのかかわり合いにどう影響していくのか、授業観察をとおして考察し、実践化を図ることができるようにしていく必要がある。この点が明らかになることによって、豊かなかかわり合いのある「学習と指導と評価が一体」となった授業づくりを行っていく上での明確な指標を得ることができると考える。

### 引用・参考文献

- 北尾倫彦 監修、山森光陽・鈴木秀幸 全体編集、高橋健夫 編集(2011)  
「〔平成23年度版〕観点別学習状況の評価基準と判定基準 小学校体育」 図書文化社
- 文部科学省(2008)「小学校学習指導要領解説体育編」 東洋館出版社
- 鈴木直樹「体育の学びを豊かにする『新しい学習評価』の考え方」大学教育出版(2008)
- 鈴木直樹「関係論に立つ小学校体育の授業づくり」(2008)