

研究全体のまとめ

研究部

令和7年度は、「全ての子どもが、運動の中心のおもしろさを十分に味わいながら、自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育学習～子どもとともにめざす授業のゴールイメージの在り方に焦点を当てて～」を研究テーマに据え、小学校部会「声かけ、笑顔、ナイスパス！全員で楽しむラダーコート・サッカー」、中学校部会「一人一人がめあてをもち選んだ技に挑戦するマット・跳び箱運動」と小学校部会はボール運動ゴール型、中学校部会は器械運動マット運動・跳び箱運動の授業づくりについて、ゴールイメージを中心とした「教材づくり」「授業設計」「教授行為」の3つの視点からアプローチを行った。この研究のまとめでは、その3点並びに、研究テーマにおける「自ら運動の楽しみ方を創り出していく姿」の各種目における具体について、小学校部会・中学校部会それぞれの研究のまとめから成果と課題について考察を述べていくこととする。なお、3点の成果と課題については、互いに関係し合っている部分もあるため、他の視点に関連した内容を書かなければならない点もあるが、より関係している視点に記載することをご容赦いただきたい。

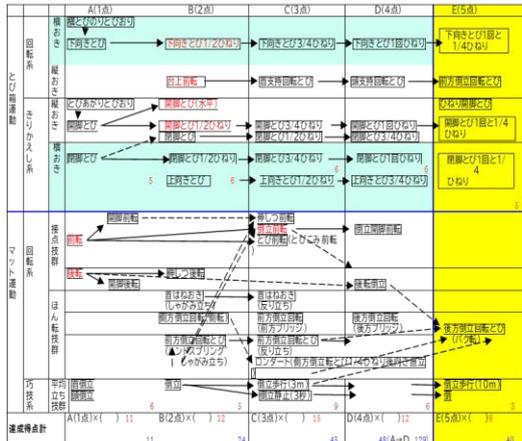
(1) 教材づくりについて

小学校部会では、サッカーを素材にした教材づくりを行った。クラスの実態「連携することの難しさ」「作戦の共有や実行する経験の少なさ」から、「役割をもって課題解決することへの自己有用感」を育んでほしいという願いにより、「戦術的知識を中心に据えたゴール型ゲーム教材」である「ラダーコート・サッカー」をメインの教材に据えた。ボール運動における、状況判断や意思決定の難しさやボール操作の難しさを緩和するとともに、子どもたちが「どこでどんな課題があるのか」をふり返りやすい構造になっている本教材によって、授業記録や、研究会で話題となった子どもたちの姿からも、平等な学習機会が保障されたゲームの中で、技能発揮や意思決定にチャレンジすることにつながっていたと考える。また、後述するゲーム記録と併用することで、戦術的知識と技能を結び付け、思考力・判断力・表現力を発揮する子どもたちの姿も見られたことから、本教材は、伊那小6年生の実態に即した効果的な教材とあってよいのではないだろうか。夏合宿の際には、「ラダーコート・サッカー」の教材経験を通して「もう少し自由度の高いゲームの方がよいのではないか」といった意見も出されている。本教材は、ルールの動きの中にボール運動における動きのセオリー（例えばパスをしたら空いているスペースに動くパス&ゴールの動きなど）が内在されており、そのルールが、経験者にとっては「自由度の低いゲーム」と捉えてしまうのではないかと考える。小学校部会伊藤先生の授業記録の指摘の通り、本教材は、サッカータイプの教材であると共に、ゴール型の教材としても価値があり、そのゴール型のセオリーを学び、その面白さを味わう上でも有効な教材であると捉えたい。

中学校部会では、昨年の本支部の研究の成果を生かしながらも子どもの実態に応じた教材づくりが行われたことが印象的であった。授業者は、「豊富なチャレンジ機会や技の種類の確保」「個別最適に学べるよさ」といった子どもたちの願いに寄り添った結果、多岐にわたる技を扱うことを提案した。部会で昨年の研究の成果と照らし合わせ検討し、扱う技を絞り込むと共に、その系統性を明確にした学習カードの

必要性が導き出された。さらに後述する共通課題による学び方理解を位置づける授業設計を検討することで、子どもたちの願いと、器械運動の学習内容の明確化の融合を試みた教材づくりに取り組むことができた。授業記録における実際の子どもたちの姿からも、活動に取り組まない子は少なく、自身が選んだ技を粘り強く取り組んでいる様子が見られた。授業者のふり返りに示された事後アンケートからも、器械運動領域に対する意識が前向きに変容しており、子どもたちの意欲を促す教材となっていたと言えるだろう。

【マット・跳び箱運動の達成技とその系統】 ・できるようになった技にきれいにマークをしよう。



- 個別最適な学び、自走できる学習を目指す
- 技能差や生徒のねがいに配慮して

技を絞り込み、より子どもたちの実態に合い追究しやすいものを
 • スモールステップの技を盛り込み、より系統的な学習ができるように
 • 共通課題の大切さが生徒にも伝わるように

【マット・跳び箱運動の達成技とその系統】 ・できるようになった技にきれいにマークをしよう。

項目	1級の技	2級の技	3級の技	4級の技	5級の技
基礎系	スロープから転落 跳び箱1段で転落	毎日練習してできるようになる	逆転跳び箱	跳び箱2段	跳び箱3段
キリかえし系	上向きと下向き 下向きと上向き	下向きと上向き 上向きと下向き	下向きと上向き 上向きと下向き	下向きと上向き 上向きと下向き	下向きと上向き 上向きと下向き
マット運動	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転
跳び箱運動	跳び箱1段 跳び箱2段	跳び箱1段 跳び箱2段	跳び箱1段 跳び箱2段	跳び箱1段 跳び箱2段	跳び箱1段 跳び箱2段
巧技系	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転	前転 後転 側転

- 本単元で使用する学習カード

一方で、授業記録や研究会の話題から、本時使用した学習カード記載の技の量でも、子どもたちの追究を支えるための手立てが少なかったり、昨年度の成果として挙げられた感覚（言葉）を意識した追究やコミュニケーションが見られなかったりと、まだまだ扱う技が多く、昨年の研究成果の通り、子どもの実態に応じた「扱う技を絞り込む」必要性が示唆されている。ただし、技を絞り込む上で、本実践におけるマット運動と跳び箱運動を同時に行うという提案を加味できる可能性があるのではないだろうか。本教材づくりで大切にしたい、技の系統性を教材づくりを生かすのであれば、跳び箱運動とマット運動の種目を越えた系統的な技を取り上げて、技の関連した部分を学習内容として明確化することで、技の種類の確保及び、技の絞り込みを一体的にした教材づくりが実現するのではないかと考える。そんな器械運動領域における教材づくりの方向性も本支部で研究していきたい。

(2) 授業設計について

小学校部会・中学校部会にともに、ゴールイメージに向けて、予想される子どもたちの動きを根拠とした授業設計を行った。

小学校部会では、ラダーコート・サッカーに向けて、単元の1・2時間目に「ダブルゴール・サッカー」を扱い、基本となるボール操作やオフザボールの動きの学習を学ぶ学習過程を構想した。これにより、教材研究段階で懸念されていた「ラダーコート・サッカーにおけるスタートエリアからの攻撃方法の理解」も大きな混乱もなく、理解し単元を進めていくことができた。今後、学校全体の年間指導計画レベルで、各教材を配置することで、より段階的にゴール型の学習を積み重ねていくことができるだろう。

また、学習内容に関して、「ボールを持っているときの動き」「ボールを持たないときの動き」「意思決定（何を見るか）」に整理して、学習を進めていったことも、子どもたちが自チームのゲームを分析・追究していく上でも効果的であったといえる。また、本支部で大切にしている「教師が教えるもの」「子どもが考えるもの」の整理の中で、「ボール操作技能などのボールを持っているときの動き」はドリルなどを仕組みながら教師が教え、導入の場では「ボールを持たないときの動き」や「意思決定」に関わる内容を中

ゲーム記録の見方

ボールをもっている人	<ul style="list-style-type: none"> ・味方との距離 ・相手を揺さぶるパス ・シュートをさそうパス 
ボールを持っていない人	<ul style="list-style-type: none"> ・味方との距離 ・横パスと縦パスの体の動かし方 ・パスの合わせたボールをもらう動き  
何を見て何をするか	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の位置によるパスかシュートかの判断 ・相手の位置による縦パスか横パスかの判断   

心的に扱ったことで、子どもたちもチームの練習・追究の中で考えることが明確になっていたと考える。一方で授業記録や研究会から、体のさばき（や簡単なフェイント）を含めたボール操作技能の必要感が話題となった。教材づくりによって明確化された学習内容を、考えやすい授業設計に構想されている本授業づくりによって、「頭ではわかって（きて）いるものの、体現できない」といった“もどかしさ”も見られているように感じた。今回の実践であれば、子どもたち自身も技能習得の必要感を感じているので、ドリルの場面に際しては、より教師が前面に出て積極的かつ意図的にドリル練習を仕組み、ボールに慣れる時間を確保しても良かったと考える。

ICTの活用も含めたゲーム記録の活用についても非常に効果的な提案であった。後述するゲーム記録の使い方や見方の丁寧な指導によって、ゲーム記録をもとに知的で主体的な追究の姿が多く見られた。また、タブレット端末の特徴を活かし、前時との比較も平易に行えることも含めて「話し合いたくなっちゃう学習カード」「見たくなくなっちゃうゲーム記録」として効果的であったと考える。研究会の中では、「課題だけでなく、うまくいったプレイも記録に残すとよい」との意見も出されていた。例えば、単元前半はミスのプレイを記録し、チームの課題と共に抑えたい学習内容の習得を図り、単元後半は成功の記録をとり、チームの強みを生かした作戦を考えていくなどといった活用も構想できるかもしれない、いずれにせよ、ゲーム記録にどの程度の情報を記すかは、学習内容や子どもたちに考えさせたい内容の多さや明確さにも関係してくる。多すぎる情報によって、考えたい内容がぼやけてしまうおそれもあるため、今後も配慮した活用の方法を検討していきたい。また、今回 ICT の共同編集機能の活用により、個の考えがチームの仲間、教師と自然に共有できる仕組みとなっていたことで、チームごとの追究や全体追究がスムーズかつ効率的に行われていた。ふり返りの場面などで、実際の会話が少なかったことが指摘されているが、今後 ICT と実際のコミュニケーションを併用することでより深い追究が期待できる活用の可能性の広がりとして捉えたい。

中学校部会では、授業設計において、共通課題の技を設定しその技の習得する学習を通して、学習カードや学習資料、タブレットなどの使い方、場の工夫や自分の感じを大切にするなどといった学び方を学習する学習過程を構想した。この「はじめ」の時間があつたことで、中の場面でも、継続して共通課題に臨んでいる子の協働的な学びが見られていた。また、夏合宿で検討されたストレッチやドリル練習を位置づけることで、技に取り組むための素地を養いながら学習を進めていくことができた。本時の子どもたちの様子を見てみると、この運動への取り組み方に差が見られたので、「教師が教えるもの」として、

より意図的に指導をしながら位置づけていくとよいと考える。

また、子どもたちの追究を支える補助資料については、倒立前転を追究している子が、資料を投げ所にしなが壁倒立とマットの場を行き来し追究している様子からも効果的であったと考える。一方で系統性を意識した学習カードやICTについては、本時あまり活用が見られなかった。また、倒立前転を練習している子でも資料を参考にしていなかったとの記録も示されている。前述した通り、技が多岐にわたっていたため、自身の追究している技の投げ所になる手立てでなかったか、それらを活用した学び方(感覚を意識した追究も含めて)が十分習得されていなかったかなどが原因として考えられる。発達段階にもよるが、技及び資料を十分に整えることに加えて、子どもたちがそれらの活用の仕方を理解していることも重要になってくるのではないか。特に中学生の器械運動領域の学習の在り方として、本支部が大切にしている「運動の楽しみ方を創り出していく姿」を包括した「器械運動領域における自走した学び方理解」について、その具体像の検討を進めていくとともに、「教師の教えるもの」としてその学び方を単元序盤に扱っていく、または3年間のカリキュラムを通して涵養的に学んでいく環境を整えていく必要があると考える。

倒立前転 段々とできるようにしよう

	A できた・B あと少し(補助あり)・C できない	A	B	C
ステップA	自力で倒立前転をする	A	B	C
ステップB	なめらかに回転加速して立ち上がる	A	B	C
ステップC	後頭部-肩-背中-腰の順に壁に当たる	A	B	C
ステップD	一直線の倒立	A	B	C
ステップE	壁倒立	A	B	C
ステップF	壁倒立①	A	B	C
ステップG	壁倒立②	A	B	C

(3) 教授行為について

教授行為については、特に単元のオリエンテーション時に教師が映像資料を交えながら、どのような発問等の教授行為を行うことで、子どもたちとゴールイメージを共有し、単元の見通しをもてるようにしていくか考えた。また、今年度は単元のオリエンテーションに留まらない、毎時間のインストラクションや追究中の相互作用行動や、ふり返りににおける学習カードの効果的な活用や ICT の動画視聴のみに留まらない活用方法についても視野に入れて研究を進めた。

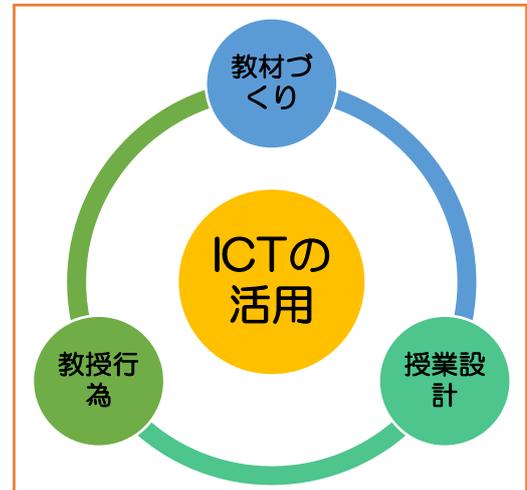
小学校部会では、本時の導入におけるゲーム記録・ICT の活用方法と戦術的知識に関わる課題解決方法の理解を促す導入場面を取り上げたい。本時では、以下の通り、「ゲーム記録の矢印の見方」をもとに「ボールを持っている人」「ボールを持たない人」「意思決定 (何を見るか)」に関わる内容を確認する時間をとった。

<p>ゲーム記録・ICT の活用方法に関わって</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 右側の回数だけに着目するのではなく、失敗したエリアのパスの矢印の長さに着目すること。 ・ 課題解決のためにどうしたらよいか パスコース…線を引いて確認する プレイヤーの動き…コマを動かして確認する
<p>戦術的知識に関わる課題解決方法に関わって</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持たない人の動き

- 同エリア…コートの端まで広がること
- 次エリア…縦方向まで動くこと
- ・ボールを持っている人の動き
- パス…正確に（DFの方にはいかないように）・力加減
- ・意思決定
- DFがないタイミングを確認する
- ・練習方法
- 正確なパス練習



このように、前時の子どもたちがとったゲーム記録を操作しながら確認することで、前述したとおり子どもたちが、自チームの課題を見出し、課題に沿った練習を選択する姿につながっていった。今回の ICT の活用の提案は、本支部の研究内容である「教材づくり」「授業設計」「教授行為」を密接に関連付け、子どもたちの主体的な姿や運動の楽しみ方をつくり出す姿に誘い込むための潤滑油のような存在であったといえるのではないだろうか。今後も、教材づくり・授業設計・教授行為を効果的に働かせるための一助となる ICT の活用について検討していきたいと考える。



**子どもたちの主体的な姿
運動の楽しみ方をつくり出す姿**

中学校部会では、教師が実際に示範をして、子どもたちにイメージを持たせることを大切にされた授業者の姿勢から学びたい。本授業を実施するにあたり、夏合宿より授業者自ら様々な技の習得を図り、示範映像を作成してきた。その習得過程で得たコツや動きのポイントが、個々への教授行為において発揮されていたと推察される。教材研究において、私たちが実際に体を動かすことの大切さを再確認させていただいたとともに、今後授業設計での補助資料も含めて、本実践で作成した動画資料についても、本研究会が中心となり共有できる環境を整えることで、上伊那全体の体育の学習が豊かになっていくのではないだろうか。

(4) 「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体的な姿について

小中学校それぞれの実践から、子どもたちの「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体的な姿について、授業記録や授業分析、授業研究会の発言等から明らかにしていく。

①小学校部会から

- ・(ラダーコート・サッカーは) ゴールだけでなく、パスが通る楽しさ、空いたスペースに行ってチャンスを作り出す楽しさ、いろんな楽しさをみんなが味わうことができやすい。
- ・ラダー②(次エリア)で動いている生徒が相手の裏をかくプレイというのを落とし込めると楽しさが増すと思った。
- ・ボールを持っている子だけでなく、ボールを持っていない子も同じ意識でプレイすることで、縦パスが成功した時に共に喜び合うことができた。ボール運動は、ボールを持っている人に注目しがち

であるが、ボールを持っていない人がいかにゲームを楽しんでいるかが運動の楽しみ方を創り出しているかどうかの目安となりそうだ。

- ・「ボールを持たないときの動き」「スペースを意識すること」を軸に据えて追究していく姿が、ゴール型の運動の楽しみ方を創り出していく姿であるのではないかと考える。
- ・失敗を「失敗した」だけで終わらせず、「考えていなかった」というズレを確認し、それを次への「手や手段」として建設的に捉え直している姿は、ゴール型運動の本質的な楽しさを創り出している象徴的な場面である。

②中学校部会から

- ・自身の「できた」の規準である『倒立の時間を長くする』を達成するために自身の試技を撮影してもらい、分析して前述のように発言する姿や教師からのアドバイスを素直に取り入れる姿、倒立の時間が長くなったら次は滑らかに転がる所へと課題を変えていた姿、何より倒立と倒立前転を合わせて9回も行っていった姿は、技ができるようになる喜びを味わい、楽しみ方を創りだしている姿だと感じた。
- ・「一瞬止まれた」「自分で支えられた」「スムーズに回れた」など、自分なりの「できた」という感覚を味わい、学習カード（系統表）を塗りつぶして達成感を感じていた。
- ・一つの技で行き詰まってしまっても、跳び箱、マットの場と様々な技の選択肢があることで、活動を停滞させずに、次の技に取り組んでいた。

小学校部会では、教材「ラダーコート・サッカー」を、ICTを生かして作成した「話さざるを得ない学習カード」及び話し合い・追究の視点を明確にした教授行為により、子どもたちが自分事として様々なプレイに関わり、ふり返り、次に生かしていくといった仲間と協働的に追究していく姿が見られた。ゴール型に関わっては、過去の実践において、以下のようにまとめられている。

年度	公開授業領域	「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」姿
R 3	小：ゴール型 中：ゴール型	「ゴールを生み出すためのパスに関わるボールを持たない時の動き」に関わる内容を探究していく姿
R 5	中：ゴール型 (陣取りタイプ)	ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスにつながるボールを持たない時の動きの追究する姿

過去の実践についても、「ボールを持たない時の動き」について焦点が当たっているが、本実践の様々な記録からも同様の内容が姿として挙げられている。特に本実践での記述からさらに詳細に見えてきたこととして、ボールを持っていない人の動きについて、その本人の動きはもちろん、ボールを持っている味方や相手（DF）の動きも含めた戦局から意図的、選択的な協同的プレイをチームで共有し、その中の一つの動きとして見る大切になってくるということではないだろうか。この言葉だけを読み取ると、ゴール型の目指す姿に難しさを感じてしまう人もいるかもしれない。だからこそ、本実践のような「教材化」が図られた「分かりやすく」「ふり返りができる」ゴール型のゲームが求められており、そういったゲームが前提での姿であるということもまとめておきたい。以上を踏まえて、「ゴール型における運動の楽しみ方を創り出していく姿」を更新するとしたら、「ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスに関わるボールを持たない時の動きを軸した協同的な追究」としてはどうだろうか。

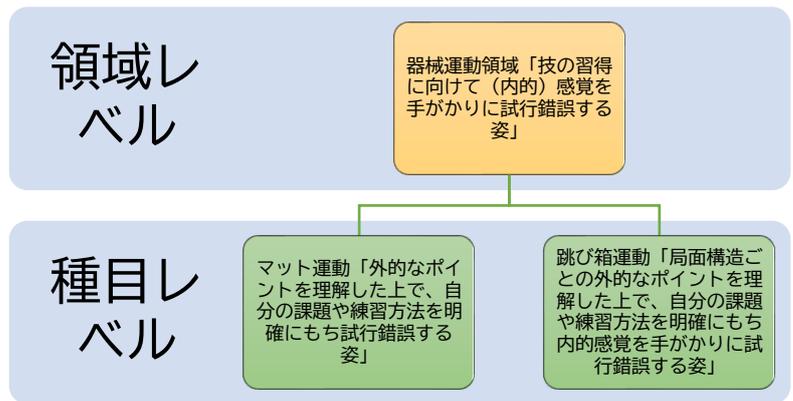
中学校部会では、マット運動と跳び箱運動を同時に行う授業ということで、まさに「マット運動」「跳び箱運動」といった種目を越えた「器械運動領域」における「運動の楽しみ方を作り出している姿」に

ついてを考えるきっかけとなった。マット運動、跳び箱運動それぞれの姿については、過去の実践について以下のように示されている。

年度	公開授業領域	「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」姿
R 4	小：マット運動	外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法を明確にもち試行錯誤する姿
R 6	小中：跳び箱運動	局面構造ごとの外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法を明確にもち内的感覚を手がかりに試行錯誤する姿

本実践についての授業や研究会の記録「できた」といった言葉が多く挙げられている。器械運動は、「新たな動きを発生させる」運動の特性が全面に押し出される運動領域であるため、やはり「技ができるようになる」ことに向かって追究して

いく姿は、器械運動領域のどの種目でも欠かせない大切にしたい姿であるといえるだろう。また「感覚」といった言葉も多く挙げられていた。「自己の(内的)感覚を大切に追究していくこと」は、過去の研究の成果からも見出されているが、本実践については、技の「できた/できない」についても個々の感覚を大切に



授業が構成されていた。「できた/できないの感覚」、「技の習得(できる)に向かって試行錯誤するための感覚」といった、器械運動領域については、習得に向けたそれぞれの段階の中で、自身の身体と内的感覚を媒介として対話していくことが求められていると言えるのではないだろうか。よって、器械運動領域における「運動の楽しみ方を作り出している姿」として、「技の習得に向けて(内的)感覚を手がかりに試行錯誤する姿」とまとめることで、マット運動や跳び箱運動で導き出された姿との「楽しみ方を作り出していく姿」レベルでの系統性やつながりが図られてくるのではないかと考える。

なお、本実践の感想の中で、「『運動の楽しみ方を創り出していく姿』は子どもたちによって違うのではないか」といった意見も出されている。研究部としては、

- ・各運動種目や領域ごとに運動の特性がある。学校体育では、その特性に全ての子が触れられる授業づくりが求められている。
- ・子どもたちの実態を踏まえた上で教材化を図っている際に、運動の特性および「運動の楽しみ方を創り出していく姿」を拠り所にするすることで、全ての子が運動の中心のおもしろさを味わう保障ができるのではないか。
- ・「運動の楽しみ方を創り出していく姿」を先生方で協議することで、授業の方向性及び、授業観が明確になる。さらには、上伊那体研として同じ方向性の元、運動及び運動に取り組む子どもたちの姿が明確にした授業づくりやその分析が可能となる。

といった点からも、「運動の楽しみ方を創り出していく姿」の探究を続けていきたいと考える。こういった議論をすることで、上伊那体研の研究の深化が図られていくだろう。引き続き、多くの先生方から、研究内容や方向性を踏まえたご意見をいただきたいと考える。

(5) 研究のまとめ

本年度の研究では、小学校部会は「ボール運動領域ゴール型」、中学校部会は「器械運動領域マット運動・跳び箱運動」を扱った。小学校部会はゲーム記録・学習カードを含めた授業設計について、中学校部会では種目を超えた系統性を意識した教材づくりといった点からの授業づくりを通して、研究テーマ「すべての子どもが、運動の中心なおもしろさを十分に味わいながら、自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育授業」に向けて実践を積み重ねることができた。成果と課題のまとめについては以下の表として示す。

	小学校部会（ボール運動ゴール型）	中学校部会（マット運動・跳び箱運動）
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・戦術的知識を中心に据えたゴール型ゲーム教材づくり ・ICTの活用も含めたゲーム記録の活用 ・ゲーム記録・ICTの活用方法と戦術的知識に関わる課題解決方法の理解を促す教授行為 	<ul style="list-style-type: none"> ・器械運動の領域を越えて、学習内容の明確化の融合を試みた教材づくり ・子どもたちの追究を支える補助資料 ・教師が実際に示範をして、子どもたちにイメージを持たせることを大切にした教材研究及び教授行為
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・技能習得を促すドリルゲームの位置づけ方 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの実態に応じた「扱う技を絞り込む」必要性
	<ul style="list-style-type: none"> ・「子どもたちが考えるもの」や子どもたちの主体的な追究を支える「教師が教えるもの」の明確化及び位置づけ方 	

本研究で見出した成果ならびに学習カードやゴールイメージ映像については、本研究会で積み重ねていくと共に、上伊那体育の日々の授業が向上されるよう、多くの学校や先生方へ広めていきたい。そして実践していく中で見られた子どもたちの姿から、さらに研究を深めていきたい。

また、令和2年度より本研究テーマを据えて見出されてきた「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」姿について、その具体を以下の表に示す。

年度	公開授業領域	「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」姿
R元	小：ネット型連携プレイタイプ 中：ネット型連携プレイタイプ	自ら運動に向かおうとする姿、自分の力の高まりを実感する姿、友だちの高まりを認めたり、みんなで課題を解決したりする良さを学ぶ姿
R2	小：ネット型連携プレイタイプ	子どもが運動に夢中になって取り組み、「何かもっといい方法があるはずだ」と考える姿
R3	小：ゴール型 中：ゴール型	「ゴールを生み出すためのパスに関わるボールを持たない時の動き」に関わる内容を探究していく姿
R4	小：器械運動マット運動 中：ネット型攻守一体プレイタイプ	→外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法を明確にもち試行錯誤する姿 →「相手を意図的に揺さぶる」ことに向けて追究する姿
R5	小：ベースボール型 中：ゴール型 (陣取りタイプ)	→「少ない失点にするための『どこでアウトをとるか』『そのために何をやるか』の理想のプレイを共有・修正・実現していく姿」 →「ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスにつながるボールを持たない時の動きの追究」
R6	小中：器械運動跳び箱運動	局面構造ごとの外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法

		を明確にもち内的感覚を手がかりに試行錯誤する姿
R 7	小：ゴール型 中：器械運動（マット運動・ 跳び箱運動）	→ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスに関わるボールを 持たない時の動きを軸にした協同的な追究 →技の習得に向けて（内的）感覚を手がかりに試行錯誤する姿

こうした姿を増やしていくことで、生涯にわたって運動に親しみ、その楽しさを味わっていく資質、能力を育むことが期待される。今年度までに見出された「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体の姿について共有し、次年度の学指研の授業はもちろん、日々の体育授業における子どもたちの「ゴールイメージの姿」として参考にし、日々の体育授業の充実に向けて教材研究や授業実践を積み重ねていきたい。