



2月29日
2020



小学校に「あそび」の
授業科目を導入しよう



アップ研究会

アップ研究会



2016年2月設立

○メンバー

都内小学校教員

大学・短大・専門学校教員

民間団体

行政職員

30名が在籍

月に1回、研究会を開催

これまでのスポーツ庁 パブコン実績

第1回パブコン

あそび庁発足

ユーモア賞

第2回パブコン

学校をあそび・アスレチック化

計画事業

優秀賞

第3回パブコン

「あそび」の授業科目を導入

???

今回提案のキーワード

- スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営む
- 「Sport in Life」の実現
- からだを動かすことが好きになる

「楽しむ力」

「あそび」

身体活動・
健康状態の
持ち越し効果

Boreham and Riddoch, 2001

「楽しい」体験・
「あそび」の魅力の
実感

学習指導要領で育む3つの資質・能力

思考力,
判断力,
表現力等

学びに
向かう力,
人間性

知識・
技能

主体性

あそび
楽しむ力

動き・
体力

社会性

自己
有能感

協調性

3つの資質・能力を含んだたくさんのことが育まれる!!



なぜ今「あそび」の授業？



- 1：昔は、地域で世代交流があり、「あそび」の魅力（「あそび」や「あそびの大切さ」）が伝承されていた（例えばガキ大将等）
- 2：公園や学校等で様々な「あそび」の制限事項が増えた
- 3：大人も子どもも「あそび」の魅力を知らない



「あそび」のもつ魅力を今の子どもたちに伝えたい！！

「あそび」の授業

「あそび」の授業は？



「あそび」の授業って？



・「あそび」の授業は3年生と5年生が効果的

- ・3年生は、ギャングエイジといわれ好奇心が旺盛な時期
- ・5年生は、6年時にリーダーシップを発揮するための準備（異学年交流、地域交流、学校行事等）

・3年生の授業は、「あそび」の魅力の実感から「楽しむ力」へ

- ・「あそび込んだ」後、楽しかったことをグループで共有

・5年生の授業は、「楽しむ力」から「伝える力」へ

- ・学んだ「あそび」の魅力を下級生や親世代に伝えるプレイリーダーとしての役割

3年生

1～9回
「あそび込む」体験
「あそび」の
魅力の実感

10～12回
「あそび」を
アレンジ

5年生

1～4回
「あそび込む」
体験
「あそび」の
魅力の実感

5～9回
「あそび」を
リード

10～12回
プレイリーダー
体験

「あそび」の授業を 実際に行うには？



いつやるの？

総合的な学習の
時間、体育的活動、
余剰時間等

誰が行うの？

教員、または
外部講師等
(レクリエーション指導者・プレイ
リーダー・スポーツ指導員・
教員を目指す学生)

実施回数は？

学校の実態に
応じて変更可

- ・次年度都内数か所でモデル授業を実施
- ・2021年度以降全国へ普及

→ 次の改訂で 「あそび」の授業科目を導入！！

5年生「あそび」の授業例 (1～4回の授業)



1～4回
「あそび込む」
体験
「あそび」の
魅力の実感

「あそび」の魅力の実感から「楽しむ力」へ

- ・「あそび込む」→楽しさの共有→さらに「あそび込む」→振り返る
まずは「あそび込む」、その後「あそび」がどうして楽しかったのか？
をみんなで考えてリスト化 (次頁：あそびのたし算・楽しさのかけ算)
リスト化を踏まえて、さらに「あそび込む」
この一連の流れを体験し、「あそび」の魅力を実感することで

↓

「楽しむ力」が育まれる

「あそび」の魅力

「あそび」のたし算・ 楽しさのかけ算

楽しさが**数**倍増!!

「あそび」の楽しさ（夢中になること）

競争 (かち・まけ)	できた・ うまくなった	ひっかけ (フェイント)
まねをする	待たない・ すぐにできる	あたらしい 体験
みんなで 一緒に	道具がある	偶然
テンポ	役割がある	気付き



「あそび」の工夫・アレンジ

リズム	ゆっくり	はやく
距離	近く	遠く
高さ	低く	高く
動き	易しい	難しい
人数 (個数)	1人	2人~
場所 (部位)	座る 足	立つ 手
もの	小さく	大きく
あそび×〇〇	他のあそびやスポーツの要素を合わせる	

※みんなで考え、気付いたことをどんどんリスト化するので自分たち事になりやすい

「あそび」の魅力の実感 あそんでみよう！！



プレゼン当日
ここで1～4回の授業イメージを会場の
皆さんに一部体感していただく予定でした。

会場の皆さんも一緒に

1～4回
「あそび込む」
体験
「あそび」の
魅力の実感



「あそび」体験後、「あそび」がどうして楽しかったのか？
を会場の皆さんと振り返り、リスト化する予定でした。

※さらにアップ研究会では、こんなことも考えています。
この1～4回の授業は、「あそび」がどうして楽しかったのか？どうしてうまくできたのか？
をみんなで考え、試してみる授業なので、論理的に考えていく力を育む授業としても可能性があるのでは？と
●「あそび」「スポーツ」を活用したプログラミング教育 等

「あそび」のたし算・楽しさのかけ算 をリスト化した後の子どもたちの様子



実際にこんな工夫も (ドッジボールをもとにして)

- 動きを変化：ひたすら逃げる・ボールを転がす
- 個数を変化：ボールを2～3個
- 人を変化：手をつないで2人ペアで動く
- ものを変化：ボールの代わりにフラフープ
- 場所を変化：座る 等



子どもたちが、休み時間に
どんな風にあそぶか検討中

さらにこんな工夫も生まれました!!

異学年（3年生と5年生の対戦）で
あそぶ際に、投力等の違いを踏まえて
ドッジボールのコートのサイズを変える工夫も



5年生「あそび」の授業例 (5～9回の授業)

1～4回
「あそび込む」
体験
「あそび」の
魅力の実感

5～9回
「あそび」を
リード

10～12回
プレイリーダー
体験

5～9回
「あそび」を
リード

「楽しむ力」から「伝える力」へ

・「あそび込む」→「あそび」の伝え方を共有→伝え方を意識してさらに「あそび込む」→振り返る

・シナリオをみながら、友達同士で「あそび」をリード→友達が楽しむ姿に喜びを覚え、伝える楽しさを実感

プレイリーダー進行シナリオ

A: タコ・タイゲーム

①隊形づくり

- [1] 「今からタコ・タイゲームを楽しみます」
- [2] 「まずは2人組になってください。」
- [3] 「2人で相談してタコ役・タイ役を決めてください」

②役割確認

- [4] 役割を確認します「タコ役の人」と手を挙げさせる
- [5] 「タイ役の人」と手を挙げさせる

③ゲームの説明

- [6] ゲームの説明をします
お互いに右手を前に出してくださいー見本をみせ
- [7] 私が今から「タタタタ・・・」と言ってタコかタイどちらかを言います。
「あそび込むは、あそびます！」



5年生「あそび」の授業例 (10～12回の授業)

1～4回
「あそび込む」
体験
「あそび」の
魅力の実感

5～9回
「あそび」を
リード

10～12回
プレイリーダー
体験

10～12回
プレイリーダー
体験

「伝える力」を身に付けて実践へ

- ・異学年交流（下級生）や地域交流（親子あそび）等の「あそび」を計画
- ・実際にプレイリード
→「伝え方」を振り返る
→工夫・改善して再び実践
→プレイリードへの自信を深める



プレイリーダーの役割



5・6年生
プレイ
リーダー

- 「あそび」の魅力を伝承
- オリンピック・パラリンピック教育で受けた「あそび」「スポーツ」「文化活動」を伝承

さらには!!

今は、大人から子どもにアプローチしているが、子どもから大人にアプローチする

親世代にも
アプローチ!!
親世代の運動
実施率にも貢献



下級生に
「あそび」を実施



オリンピック・パラリンピックのレガシーにもなる

子どもから大人に
アプローチする



子どもから、こんなこと言われたら
皆さんならどうしますか？



お父さん!!
学校でメンコ
覚えて来たんだけど
一緒にやろーよ



皆さんならどうしますか？

私たちの願い（夢）

- スポーツを通じて幸福で豊かな生活を営む
- 「Sport in Life」の実現
- からだを動かすことが好きになる

「楽しむ力」

世界に発信できる
日本の教育

小学校に「あそび」の授業の導入



ご清聴
ありがとうございました

アップ研究会