

教科等研究会（小学校体育部会）

令和4年度 研究活動のまとめ

1 研究テーマ

『児童一人ひとりがかかわり合い、運動の楽しさや喜びを味わう体育学習』

2 研究経過

第1回			第2回			第3回			第4回		
期日	人数	場所	期日	場所	授業者	期日	場所	授業者	期日	場所	授業者
6月7日	41人	広安小	10月25日	飯野小	宮本宗樂	11月25日	高木小	永嶺良汰	1月26日	甲佐小	石坂栞大

3 研究の概要

(1) 研究の内容

① 研究テーマ設定の理由

小学校は、令和2年度より新学習指導要領が完全実施となり、その中で小学校の体育は、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することを目指している。この目標を達成するために、知識や技能を身に付けることを中心とした学習だけでなく、仲間とかかわり合いながら、児童一人ひとりが運動の楽しさに触れ、生き生きと学習に取り組む体育学習を目指して本研究テーマを設定した。また、児童の実態を把握し、運動が苦手な児童の不安に寄り添いながら、すべての児童が楽しく参加したり、関わり合いを活発にしたりする手立てを中心に研究を進めることにした。

② 研究の実際

ア 研究授業 4年「パッとパスしてゴールを目指そう!!」（ボール運動）

授業者 宮本宗樂 教諭（飯野小学校）

本学級は、体を動かすことが好きな児童が多いが、運動の技術面に対して苦手意識を感じている児童や運動が嫌いだと感じている児童が数名いる。また、勝つことにこだわり過ぎるために自己中心的に活動するところやチームとして動くことが希薄なところもある。そこで、「ゴール型ゲームの行い方を理解し、チームで作戦を立て、協力して運動することの楽しさを感じながらゲームをしたり、友達をほめたり、励ましたりしながら進んでボール運動に取り組む児童」を単元のゴールの姿と定め、グループ活動による学び合いを中心に学習を進めた。

イ 研究授業 3年「ジャンプボックス攻略 クラスの宝を探せ!」（跳び箱運動）

授業者 永嶺良汰 教諭（高木小学校）

本学級は、全員が体育の学習が好きであるが、跳び箱運動に対しては、恐怖心や技能面から苦手意識を感じている児童が数名いる。また、自分のことで精一杯で、「自分さえ楽しければよい」など、仲間意識が低いところがある。さらに、自分の思いを言葉にすることが苦手な児童もいる。そこで、跳び箱運動を通して、自分の課題を克服するために、チームで課題を共有しながら、児童の関わり合いの場を意図的に設定していった。単元の終末には「仲間へのありがとうの会」をすることで仲間づくりをねらって学習を進めていった。

ウ 研究授業 6年「オリジナル工夫で体力アップ」（体の動きを高める運動）

授業者 石坂栞大 教諭（甲佐小学校）

本学級は、ペアやグループでは活発に話し合いを行うことができるが、自分に自信がない児童が多く、意見を全体に発表したり、人前に立ったりすることを苦手としている。また、男子の方がスポーツクラブに所属している児童が多く、運動に対する意欲に男女差が見られる。そこで、児童が自己の体の状態や体力に目を向け、自らの課題を持ち、いろいろな場を選択できるようにした。さらに、その中で自分たちに合わせた工夫を加えることで、運動の楽しさや喜びを味わいながら、主体的に体力の向上が行えるようにして学習が進められた。

(2) 成果と課題

① 成果

- 今年度は、コロナウイルス感染防止対策をしながら、例年通りの3本の授業研究会を行うことができたのがよかった。若手の先生方が意欲的に授業づくりに取り組んでいる姿にたくさんの刺激をもらうことができた。
- 事前研にも全員の参加は見込めなかったが、協力できる先生方が集まり、一緒に体育の授業づくりを行うことができたのがよかった。
- 授業者はもちろん、会場校や地区理事を中心に、その地区の先生方で協力して、授業研究会の運営することができたのが大きな成果だった。

② 課題

- ねらいを明確にし、焦点化した場の設定を考えていく必要があり、そのためには教師自身が児童の実態をしっかり見取ることが大切である。
- どの領域においても、有効なICTの活用方法について、今後も検討していく必要がある。

4 実践事例 3年ジャンプボックス攻略 クラスの宝を探せ！」(跳び箱運動)

授業者 永嶺良汰 教諭(高木小学校)

(1) 授業の概要

【自評】

- 「自分の課題に応じた練習の場を選び、チームで工夫して練習することができる。」をねらいとして、本時を進めたが、達成率は70%程度であった。1つでも多くの場ができるようにと、児童一人一人がこれまでの学習を振り返り、本時のめあてを掲げ、その課題解決に向けて、楽しく安全にチーム学習できたように感じる。その中でも、今日はチームの中で困り感を抱える児童に寄り添うレベルアップタイムに力を入れた。児童が、開脚跳びの「体重移動をする場」で、仲間の言葉掛けや補助を受けながら、あと一息で跳び越えることができたことと学習を振り返ることができていた。また、児童が、「チームの友達に感謝する思い」や「もう少し時間があればできたかもしれない」と、次時に繋がる思いを口にしていたが、これらの気付きや思いは、授業内で、その子に対して手立てが施されず、教師の見取りが不十分であったことによるものと考えられる。

【質疑応答等】

Q1：開脚跳び・台上前転の場づくりの意図やねらいは？

A：「開脚跳び」は、着手からの動きに特化して、手を付いて重心移動する場を設定した。「台上前転」では、恐怖心を抱える児童への配慮として、10cmの高さの台から台の上で回ることにより目的とした練習の場を設定し、スモールステップに沿った場づくりを行った。

Q2：目標やめあてにあるグループの工夫として、どんな工夫がなされていたか？

A：「絶対にできるよ」など仲間がホッとするようなリアクションや仲間のめあてに沿った言葉かけ、手で叩くリズム感、発見ボードにまとめた合言葉、タブレットを置く位置や実際に見る視点を決めるなどの工夫を各チーム取り入れていた。

【グループ協議】

- ・ 児童が、「やりたい！」と思えるような導入の工夫が大事である。
- ・ 教師の肯定的な言葉掛けが素敵だった。
- ・ スモールステップの場があってよかったが、児童が混んでいる場があり、教師が同じ場にいる時間が長いところがあったので、全体を見取れる位置を考えていく必要がある。
- ・ 教師が支援できる時間と場の量の検討が必要である。
- ・ たくさんの場があり、児童も意欲的に取り組んでいたが、場の数を絞ることも必要ではないか。
- ・ 場に応じたポイントやコツを示す掲示板などがあるとよかったのではないかと。

【助言・まとめ】

- 今日は、児童がいきいきと学習に取り組み、温かい雰囲気の中で授業が行われていた。技能習得のためにたくさんの場が準備されていたが、児童の実態を踏まえた単元のデザインからすると、台上前転の触りの部分だけでも、早めに体験させておいてもよいのではないかと思われる。学習において、児童の内発的動機付けは、必要不可欠であり、児童が主体的に運動するような仕掛けを今後も大切にしていきたいと思う。明日からの授業にぜひ生かしていただきたい。

運動の特性	<p>中学年の器械運動「跳び箱運動」は、主に「助走」「踏み切り」「着手」「着地」の一連の動作から成り立つ運動特性をもつ。そのため、見る視点を決め、技のポイントを共有し、仲間と動きを見合いなから、協同的な学びを進めることができる。</p> <p>また、自己の能力に適した切り返し系(開脚跳び)や回転系(台上前転)の技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びに触れることができる運動である。</p>				単元の目標	<p>(1)跳び箱運動の行い方を知るとともに、自己の能力に適した切り返し系や回転系の基本的な技をすることができるようにする。</p> <p>(2)跳び箱運動の自己の能力に適した課題を見付け、切り返し系や回転系の基本的な技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。</p> <p>(3)跳び箱運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲間良く運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。</p>		
評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度					
時間	1	2	3	4	5	6	7(本時)	8
小単元名	<p>開脚跳びの行い方を知り、自己の課題に応じた練習をしよう。</p> <p>『ドン パーン ピタッと着地！』</p> <p>開脚跳び(ファーストステージ)</p> <p>【着手】【助走・踏み切り】</p> <p>○技みがききタイム</p> <p>・どれくらいスピードがいいか？</p> <p>・どんな踏み切りがいいか？</p> <p>・跳び箱にどこに手をついたらいいか？</p> <p>○全体交流</p> <p>○やってみようタイム</p> <p>○スイッチオンタイムをする。</p> <p>開脚跳び【着地】</p> <p>○安全な着地を知る。</p>							
10	オリエンテーション	開脚跳び(ファーストステージ)	開脚跳び	開脚跳び	台上前転(セカンドステージ)	3つのステージから選択する。	○仲間へあり	○仲間へあり
20	○学習の進め方を確認する。	○着手【助走・踏み切り】	【課題別練習】	【課題別練習】	【着地】【踏み切り・着手】	【課題別練習】	○仲間へあり	○仲間へあり
30	○ルールや約束を確認する。	○技みがききタイム	○技みがききタイム	○技みがききタイム	○易しい場で台上前転からの着地する。	○技みがききタイム	○仲間へあり	○仲間へあり
40	○場づくりの役割分担を決める。	○踏み切りが早いかな？	・できる技にさらに磨きをかける。	・高足で着地できる感覚を養う。	・開脚跳びの手の着き方とちがいがいるか？	・できる技にさらに磨きをかける。	○仲間へあり	○仲間へあり
準備物	マット(種類・数) セーフティマット(2)	跳び箱(大きさ・数) 踏切板(数) ロイター版(2) ケンステップ	タブレット	単元計画表	発見ボード(連続図) メニューボード	○今日のスーパーマン発表	○協力して後片付けをする。	○協力して後片付けをする。
知			② (観察・発表)	② (観察・発表)	③ (観察・発表)	① (観察・発表)		
技			③ (観察・学習カード)	② (観察・振り戻りカード)				
思			① (学習カード・発見ボード)	② (観察・振り戻りカード)				③ (観察・タブレット)
判			①・② (観察・振り戻りカード)					④ (観察・カード)
表								
人								
間								
性								

本時の学習（7/8 時間目）
 (1) 目標 自分の課題に応じた練習の場を選び、グループで工夫して練習することができる。(思・判・表)
 (2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図・内容、方法等)	備考
導入	10分	1 準備運動、あいさつ、スイッチオンタイム ◇ さあ 今日もがんばらばぞ! ◇安全に運動を楽しむぞ! 2 本時のめあてと学習の流れを確認する。 ◇ 自分の決めためあてに向けて、チームで頑張っていこう。 【めあて】 ミッションクリアに向けて、チームの仲間と力を合わせて、動きに磨きをかけよう。 3 場づくりをする。 ◇ みんなで協力して、安全な場を作るよ。	○全員で分担し、協力して素早く行えととともに、場の安全を確認する。 ○スイッチオンタイムで、主運動につながる動きや心と体をほぐす活動を取り入れ、楽しく交流できるように声掛けする。 ○個人が掲げるめあてをチーム内で伝え合い、本時の学習への意識化を図る。 ○学習の流れを提示し、児童が本時の見通しを持つことができるようにする。 ○安全に気を付け、きまりや順番を守って取り組むことを確認する。	単元計画表 とび箱・マットなど ホワイトボード
展開	7分 4分 18分	4 課題の解決に向けて活動する。 (1) 技みがきタイム(できることをさらに伸ばす時間) ◇ 馬乗りゾーンで前より少ない回数で移動できた。 ◇ 線からはみ出さずに台上前転することができた。 (2) 全体で共有する。 ◇ 「ドン・パンツ」まで上手くいったけど、ピタツと着地が上手くいかん。 ◇ 頭のテッペンが着かないように台上前転しなきや。 ◇ マット運動で学習した前転のコツ思い出そう。 (3) レベルアップタイム(チームの課題を克服する時間) ◇ 両足でドンと力強く踏み切れることを今日も頑張ろう! ◇ 頭より腰が高い位置にあるか、○○さん見て! 【期待される学びの姿】 自分や仲間の技を磨くために、互いに協力し、技の課題解決に向けて、積極的な関わり合いができる児童の姿。	○一人一人の頑張りに対して積極的に声掛けを行い、児童の活動を認め、褒め、励ますことができるようにする。 ○上手くいったことだけでなく、上手くいかなかったことやさらに頑張りたいことにも注目して、レベルアップタイムにつながるようにする。 ○全体共有では、子ども同士の学び方を示す。その中で、見る側の視点を与えたり、これまでやってきた活動と結び付けたりする時間にする。 ○レベルアップタイムでは、チーム学習(1組3人)を行い、その子に応じた練習の場を選び、言葉掛けに注目した活動をさせる。 <評価基準> (思・判・表) B: 自分の課題に応じた練習の場を選び、グループで工夫して練習することができるとができる。(観察・発話) <B基準に達しない児童への手立て> ○練習の場を見直し、その児童にとって安心して挑戦できる易しい場を一緒に選び、取り組ませる。	発見ボード 補助具 タブレット
終末	6分	5 学習のまとめを行う。 (1) 振り返りを行う。 (2) 今日のスーパーマン紹介を行う。 (3) 後片付けをする。	○本時の振り返りは、体育館で子どもたちとのやりとりを通して行い、教室に帰ってから振り返りカードに記述するようにする。 ○スーパーマンコーナーを設けることで、一人一人の良さに目を向け、次時への意欲付けを行う。 ○安全に気を付けて、役割を明確にして後片付けをさせる。	ホワイトボード