

令和5年度

校内研修集録

研究主題

運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成
～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～



南城市立船越小学校

〒901-0618 南城市玉城字船越960番地

電話 (098) 949-7108

FAX (098) 949-7137

はじめに

沖縄県の子どもの体力・運動能力は全国に比べると全国平均に近づいた種目はあるものの依然平均値が低い状況が続いていることが「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」結果から明らかになっています。体力は人が知性を磨き、知力を働かせて活動をしていく源です。子ども達の体力を育むことは、学力の土台を育むことになります。

本校では、令和4年度から令和6年度まで沖縄県教育委員会より指定を受け、「体育・スポーツに関する教育実践校」として日々実践に取り組んでいます。研究テーマに「運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成」を掲げ、サブテーマを「自己決定の場や対話的な活動を取り入れられた体育学習を通して」と設定しました。

体育専科教員を中心に、学級担任との連携を図りながら、試行錯誤の中しながら様々な取り組みにより、本校児童の体力・運動能力の向上、担任の体育科指導力の向上はもちろん、子ども達の学習意欲の向上、生徒指導、特別支援教育支援の課題解決等の成果がでています。計3回の全体授業研に加え11月には、本校2年次研究の成果を公開する研究2年次の報告会を実施することができました。成果として、「体育の授業の流れや場の設定、教具づくりのアイデアがとても勉強になった」等の体育科学習の成果に加え、「学級でも授業をとおして、対話を取り入れた授業展開を意識して実践ができてい」等の他の教科での成果も徐々にではありますが見え始めています。また、12月の全体授業研では、保健領域の授業を4年生で実施し、運動、食事、休養・睡眠の重要性を再確認できました。次年度は、研究最終年次となり今年度の反省を踏まえ、「運動の楽しさ」、「自己や集団の課題に進んで取り組む」テーマに近づけるよう更なる研究を進めて参ります。

結びに研究を進めるにあたり、終始熱心にご指導してくださった、沖縄大学嘉数健悟教授、日本体育大学白旗和也教授、県教育庁保健体育課玉城健指導主事、津波古要指導主事、県教育庁島尻教育事務所上原立誠指導主事、豊崎小学校喜名正人教諭、諸関係者の皆様には、懇切丁寧な指導助言を賜り、厚く御礼申し上げます。

令和6年3月吉日
校長 高島 友幸

目次

◇巻頭に寄せて

校長 高島 友幸

I 研究の概要

1 研究テーマ 2 テーマ設定の理由 1

3 研究仮説 4 研究主題 2

5 年次計画 6 研究の方針 7 研究内容針 4

8 研究構想図 5

9 研究組織と活動内容 6

10 研修計画 7

II 研究実践 9

III 中堅教諭資質向上研修 71

IV その他の研修 77

VI 成果と課題 79

・令和5年度体育アンケート

・成果と課題のまとめ

・小学校体育専科活用成果指標

VII 次年度に向けて 91

◇研究同人

I 研究の概要



令和5年度 校内研修計画

1. 研究テーマ

－運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成－
～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

2. テーマ設定の理由

AIなどの新しい技術の急速な発達による社会の変化、世界各地で起きている異常気象や自然災害等、先行きが不透明で、将来の予測が困難な状態、VUCA時代を迎えている。このような時代において、学校教育では、変化の激しい社会を子ども達が生きていくために必要な資質・能力の育成が求められている。『小学校学習指導要領解説体育編』（平成29年告示、以下『解説体育編』）では、「豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する観点から、運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、『知識・技能』『思考力・判断力・表現力等』、『学びに向かう力・人間性等』を育成することを目標として示す」としている。また、これらの資質・能力を育成するためには、「運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要である」と示されている。体育の学習において、運動の楽しさや喜びを味わう中で、自己や集団の課題を見付け、その解決に向けて取り組む学習過程を通して、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が重要だと考える。

本校では、沖縄県教育委員会より令和4年度から3年間「体育・スポーツ推進校」として指定を受けている。令和4年度は、領域を器械運動系に限定し、教材研究及び研究授業を行ってきた。自分がやってみたい場や自分の力に合った場を子ども達自身で選ぶことのできる「自己決定の機会」を学習活動の中に仕組んだことで、意欲的に学習に参加する児童が増えてきた。また、関わり合いツールの活用やキラリタイム（学びの交流）を設定することで、技のポイントや遊び方の工夫などについて、進んで伝え合う姿が見られた。一方、課題を設定する力や課題解決に向けた児童相互の関わり合い、体育科における言語活動などに課題が見られ、課題解決を通じた成功体験を児童に味わわせるまでには至らなかった。令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査では、「体育の授業はあまり楽しくない・楽しくない」と回答した本校児童は男子3%、女子7%であった。これらの児童を対象に行った「今後どのようなことがあれば、今より体育の授業が楽しくなると思いますか」の質問において、すべての児童が「自分に合った場やルールが用意されていたら」「できなかったことができるようになったら」と回答している。自分の力に応じて課題や練習の場、ルールや用具等を自己決定することやできる喜びを味わわせることで、運動に対する愛好的な態度が育まれると考える。

そこで本研究では、運動の特性に触れる楽しさを味わうことのできる教材や教具の工夫を行う。運動の楽しさを味わい意欲的に活動することで、「もっとできるようになりたい」といった思いを高め、自己や集団の課題形成に繋げる。課題については、自己決定の場や対話的な活動を通して試行錯誤させながら解決へと導き、できる喜びを経験させたい。そうすることで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができると考え、本テーマを設定した。

3. 研究仮説

体育科の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

4. 研究主題について

(1) 運動の楽しさを味わうとは

松田（2009）は運動の楽しさを「運動の特性にふれる喜び」と述べており、運動の特性を「効果的特性」「構造的特性」「機能的特性」（図1）の3つの視点から捉えている。また『解説体育編』では、「豊かなスポーツライフの実現するためには、各種の運動の特性に触れる楽しさや喜びを知り、運動と健康の保持増進との関係を実感することが不可欠である」と示されている。さらに白旗（2019）は「特性に触れる楽しさを重視した導入の工夫が主体性（意欲）に大きく影響する」と述べている。各種の運動の特性をとらえ、その特性に応じた楽しさや喜びを児童に触れさせることで、児童が運動の楽しさを味わい、運動に意欲的に取り組むことができると考える。

本研究では、運動の楽しさを児童が味わえるように、運動の特性を大切に授業づくりを行っていく。各種の運動が持つ特性を明確にし、単元指導計画を立てる。その際、児童の実態を考慮し、易しい運動から始めたり、運動を楽しむための基礎感覚作りを行ったりするなど、「これなら自分でもできそうだ」という気持ちを児童が持てるようにしたい。

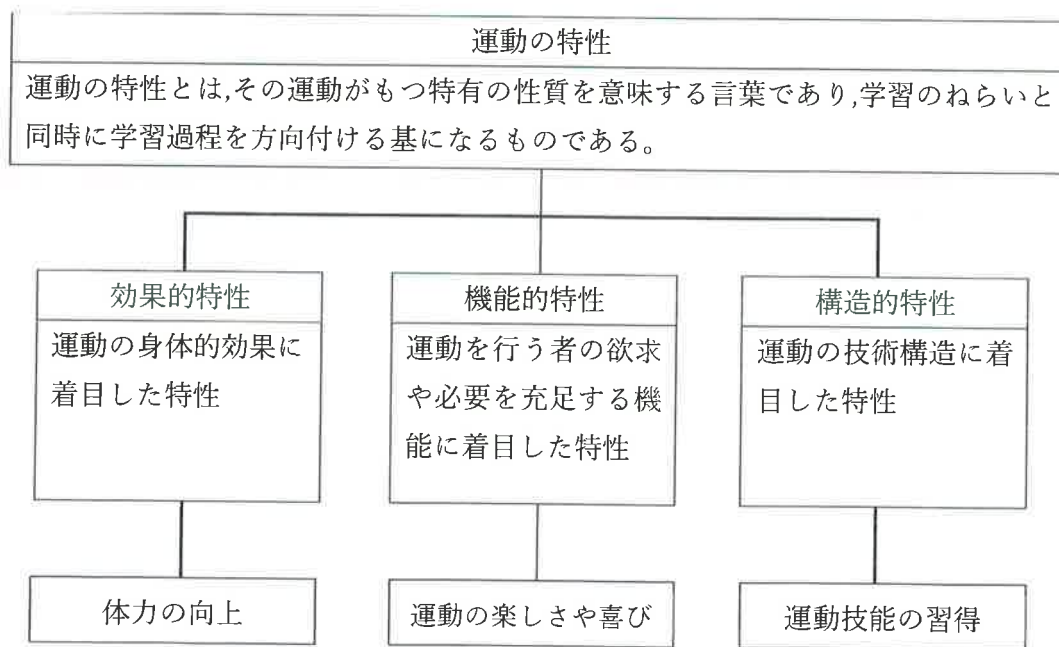


図1 3つの運動の特性（千葉県教育委員会）

(2) 自己や集団の課題に進んで取り組む児童の姿とは

中央教育審議会答申（平成 28 年 6 月）では「習得した知識及び技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある」「健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分」と示されている。また、本校では学校評価全体計画の重点目標として、「目的意識を持ち、様々な人と協働し、課題解決ができる児童の育成」と定めている。自ら課題を形成し、主体的に課題解決に取り組む力を高めることが重要だと考える。白旗（2019）は、課題解決の過程を「目標の設定」「状況の認識」「課題の選択」「活動の決定」と段階で分け示しており、それを基にして、課題解決の過程を（図 2）に整理した。「上手になりたい」「勝ちたい」「もっと〇〇できるようになりたい」といった児童の思いや願いと、自分やチームの状況を比較させることで、課題が明確になり、そこで初めて課題解決に向けた活動を決定することができると思う。

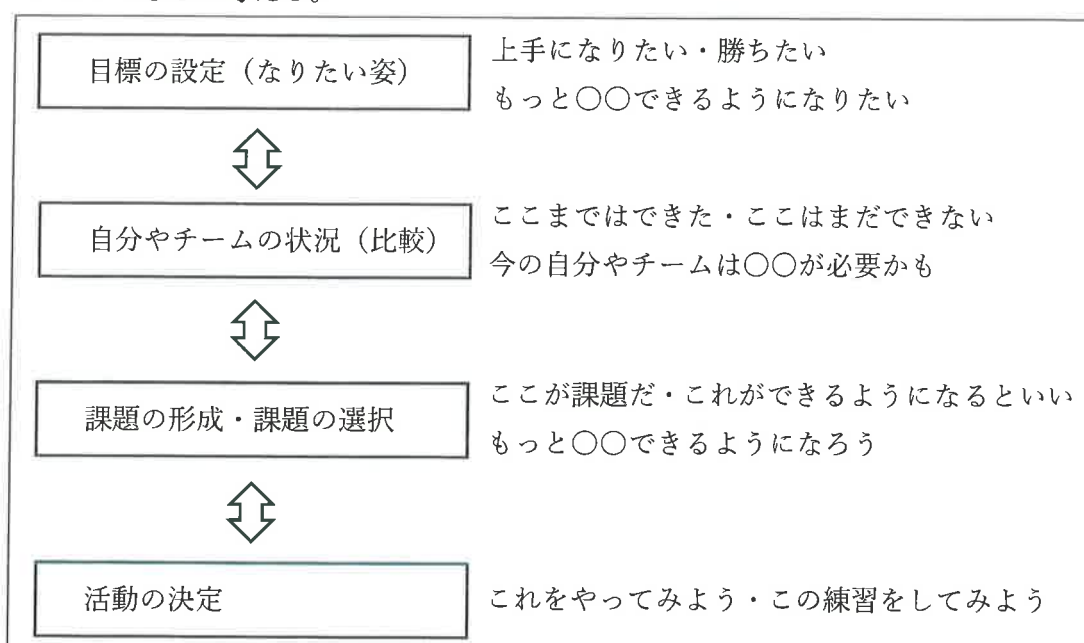


図 2 課題解決の過程

本研究を通して、児童の変容を掴むため、課題解決に取り組む児童の姿を（表 1）のように捉えることとする。

表 1 目指す児童の姿

学年	目指す児童の姿
低学年	運動遊びをする場や練習の仕方などを自らの力に応じて工夫したり、選択したりすることができる。
中学年	自己の運動の課題を見付けることができる。 課題解決に向けて、運動をする場や練習の仕方などを工夫したり、選択したりすることができる。
高学年	自己やグループの運動の課題を見付けることができる。 課題解決に向けて、運動をする場や練習の仕方などを工夫したり、選択したりすることができる。

5. 年次計画

令和4年度（一年次）研究テーマの設定と指導体制の整備（理論研究）

令和5年度（二年次）研究テーマの追求（授業実践）

令和6年度（最終年次）研究発表会（公開授業）

6. 研究の方針

- (1) 研究テーマや研究内容・研究計画については、全職員の共通理解のもとに推進する
- (2) 研修は、校内研修日や年間の計画に沿って行う。（原則として月1回）
- (3) 学年部会（低・中・高学年）を設け、学年担任以外の教諭は、学習環境部会に属するものとする。
- (4) 授業研究会について
研究仮説を意識した研究授業を実施する。
 - ①全体授業研究会（主事招聘授業）を年間2～3回実施する。
（令和4年度主事招聘授業経験者、初任研、2年研、3年研は除く）
 - ②全体授業研以外の学級は、年間1回以上の公開授業を行い、学年メンバーで授業反省会を持つ。尚、他学年の参観も可とし指導案（本時のみ）は全員分用意する。
 - ③校外に向けた全体公開授業を1回実施する。
- (5) 研究テーマに関する教科以外の研修も実施し、教師の指導技術の向上に努める。
- (6) 行政研修、その他校外での研修の機会を多く持ち、全職員の共有化を図る。
- (7) 学びプロジェクト部会（研究推進委員会を兼ねる）を置き、必要な内容を話し合う。
（メンバー…学推主任・研究主任・授業改善リーダー、隣学年1名）
※各学年主任・学習環境部代表は必要に応じて参加する。

7. 研究内容

- (1) 研究テーマや研究内容についての理論研究
- (2) 年間指導計画の実施及び改善（重点化・弾力化・系統化）
- (3) 単元を見通した指導計画の作成
- (4) 運動の特性を生かした教材・教具の研究
- (5) 発問の研究（子どもの中に「問い」が生まれる発問、思考が広がる発問、学びが深まる発問）
- (6) 声かけの研究（肯定的フィードバック、矯正のフィードバック、励まし）
- (7) 対話的な活動についての研究（体育科における言語活動）
- (8) 学習意欲を高めるための学習環境の整備
- (9) 全学年系統性をもった授業スタイルを確立するための研究
- (10) 評価の研究（発言・ノート・ワークシート・ポートフォリオ・パフォーマンス評価・自己評価等）
- (11) 家庭や地域社会との連携を図った学習指導

8. 令和5年度研究構想図

船越小学校教育ビジョン

重点課題：目的意識を持ち、様々な人と協働し、課題解決ができる児童を育成する

【学校教育目標】

- かしこい子（知）
- 心豊かな子（徳）
- たくましい子（体）

【児童の実態】

- 体育の学習が好きな児童90%
- 1日の運動・スポーツ実施時間30分未満の児童30%
- 持久力に課題がある。

目標と児童の実態

目指す児童像

低学年

運動遊びをする場や練習の仕方などを自らの力に応じて工夫したり、選択したりすることができる。

中学年

自己の運動の課題を見付けることができる。
課題解決に向けて、運動をする場や練習の仕方などを工夫したり、選択したりすることができる。

高学年

自己やグループの運動の課題を見付けることができる。
課題解決に向けて、運動をする場や練習の仕方などを工夫したり、選択したりすることができる。

主題設定の理由

- 自己決定することで内発的動機付けを促し、進んで体育学習に取り組むことができるようにするため。
- 対話的な活動を通して、仲間と関わり合いながら課題を解決する力を育むため。
- 苦手意識を克服し、運動に対する愛好的な態度を育むため。

研究主題

運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成
～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

研究仮説

体育科の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

自己決定の場面の設定に向けて

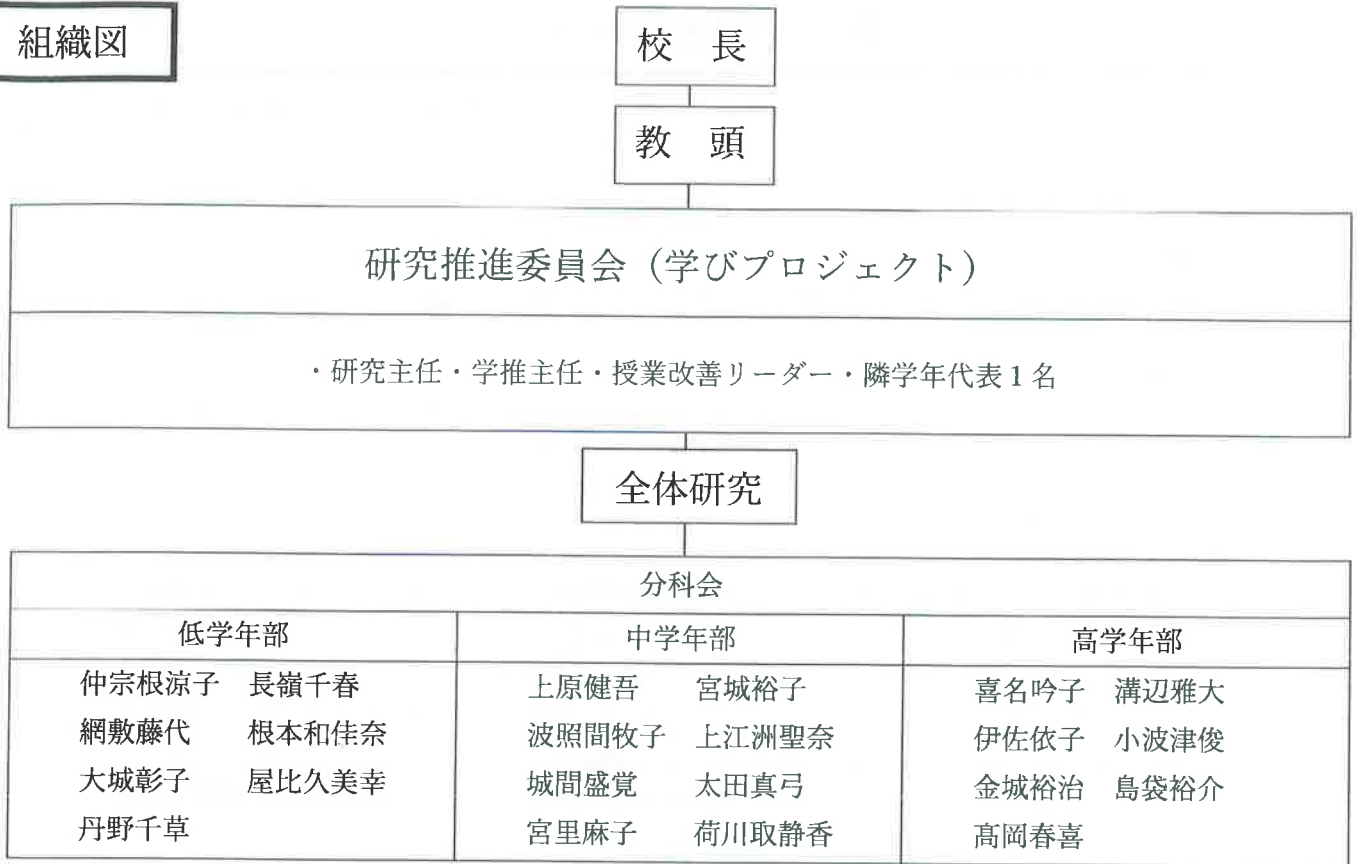
- ①教材・教具の工夫
- ②単元を見通した指導計画の作成
- ③課題形成の支援

対話的な活動の工夫に向けて

- ①発問の工夫
- ②体育科における言語活動の充実
- ③課題解決過程の支援

9 研究組織と活動内容

組織図



活動内容

組織名	活動内容
研究推進委員会 (学びプロジェクト)	<ul style="list-style-type: none"> 研究計画の検討、研究の推進 理論研究、研究内容の検討 本年度の研究の反省及び次年度の研究計画の検討 全体会への提案事項の検討 全体授業研究会の計画検討
研究主任・研究副主任	<ul style="list-style-type: none"> 研究全般についての企画、運営 外部人材との連絡調整 研究推進委員会、全体研修会、全体研究会への提案 授業研究会会場の準備 分科会との連絡調整 資料の収集と提供
全体研究会	<ul style="list-style-type: none"> 研究の計画や研究内容、推進上の諸問題についての研究協議と共通理解 理論研究、実技研修 各種研修会からの伝達講習 全体授業研究会の実施 実践活動の評価
分科会	<ul style="list-style-type: none"> 全体授業研における協力や情報交換 教材研究、指導案作成、資料作成 隣学年授業研究会 (運営・記録・反省) 学年の授業研究の実践及び研究、まとめ 児童の実態把握 教材研究、指導案作成、資料作成 年間指導計画の作成、見直し 教材、教具の開発、準備、保管 児童、保護者、職員の意識調査の実施、集計、分析 校内研修に関する掲示教育、環境の整備 研究授業や日々の活動記録の保管 (ノート記録、写真、動画等)

10.研修計画

	月 日	内 容
一 学 期	4/4 (金)	全体研①「エピペン講習会」
	4/5 (金)	全体研②「今年度の校内研修についての共通理解」
	4/28 (金)	全体研③「理論研修・実技研修」
	5/12 (金)	全体研④「性教育講演会」
	6/2 (金)	全体研⑤「AED講習会」
	6/30 (金)	全体研⑥「研究授業Ⅰ」 5年1組 授業者(研究主任・体育専科)
	7/26 (水)	全体研⑦「理論研修・授業づくり」 豊崎小学校 喜名正人先生
	7/27 (木)	全体研⑧「感情コントロールについて」 オンデマンド研修
	7/28 (金)	全体研⑨「小学校体育実技指導者講習会」日本体育大学教授 白旗和也先生
二 学 期	11/15 (金)	全体研⑩「研究授業Ⅱ」 6年2組 授業者(小波津 俊)
	11/22 (水)	全体研⑪「2年次公開授業」 2年2組 授業者(根本 和佳奈)
	12/15 (金)	全体研⑫「研究授業Ⅲ」 4年1組 授業者(波照間 牧子)
	12/22 (金)	全体研⑬「本年度の校内研修の反省」「研究集録作成」
三 学 期	1/19 (金)	全体研⑭「本年度の成果と課題について」
	1/31 (水)	全体研⑮「体育専科公開授業」5年2組 授業者(研究主任・体育専科)
	2/16 (金)	全体研⑯「次年度の研究テーマについて」

II 研究の実践



第5学年 体育科指導案

日 時：令和5年6月30日（金）

5校時（14：00～14：45）

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：5年1組 33名

授業者：城間 盛覚

共同研究者：嘉数 健悟（沖縄大学教授）

令和5年度 南城市立船越小学校校内研

研究テーマ 「ー運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成ー」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名「落とす！落とさせない！ソフトバレー！」（ボール運動領域 ソフトバレーボール）全8時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

ネット型（ソフトバレーボール）の行い方を理解するとともに、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

(2) 思考力，判断力，表現力等

ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力，人間性等

ネット型（ソフトバレーボール）に積極的に取り組み，ルールを守り助け合って運動をしたり，勝敗を受け入れたり，仲間の考えや取組を認めたり，場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性

①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

- ・コート上でネットをはさんで相対し、仲間との連携で攻め方を組み立て、ボールを相手コートの空いている場所に落とすことが出来た時、楽しさを感じる運動である。
- ・ラリーを続けることができた時は、得失点に関わらず楽しさを感じる事ができる運動である。

②構造的特性【運動の技能的構造に着目】

- ・ボールを落とさないようにボールの落下点に素早く移動してキャッチやレシーブをする動きが必要な運動である。
- ・攻め方を組み立てるために味方が受けやすいパスを出したり相手コートにボールを落とすためにサーブやアタックをしたり等のボール操作が必要な運動である。

③効果的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

- ・相手の打球に応じた動きが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動である。

④運動の本質【運動そのものが持つ面白さに着目】

- ・味方のコートには落とされないようにし、うまくボールをつないで、相手のコートには落とすことが面白い運動。

(2) 児童から見た特性

- 相手コートにボールが落とせると嬉しい。
- 落ちそうなボールをキャッチしたりレシーブしたりできると楽しい。
- 相手チームとのラリーが続くと楽しい。
- ボールが体にぶつかることが怖い。
- ボールを返せなかったり、ミスをしたりするのが不安。

4 児童の実態

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。集計結果は、以下の通りである。

質問事項 (n=49)	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
①体育の学習は好きですか。	98%(48人)	2%(1人) <理由> ・運動が嫌いだから
②バレーボールの試合をテレビや会場で見たことがありますか？	61%(30人)	39%(19人)
③バレーボールのルールが分かりますか？	73%(36人)	27%(13人)
④バレーボール（キャッチやソフトもふくむ）は好きですか？	90%(44人)	10%(5人) <理由> ・協力するのが苦手 ・バレーボールが苦手 ・バレーボールをあまり知ってないから ・ルールがあんまりわからないから ・ボールが苦手
⑤投げられたボールをキャッチすることができますか	90%(44人) <理由> ・部活をしているから ・4年生の時にできるようになった ・友だちとやったりするから ・ボールを追いかけて落下地点に行くと取れた等	10%(5人)
⑥体育の学習の中で、自分の課題を見つけることができますか？	98%(48人)	2%(1人)
⑦体育の学習の中で、チームの課題を見つけることができますか？	90%(44人)	10%(5人) <理由> ・チームのことを見ていないから ・みんなと連携がとれていないから ・話し合いに参加しない人がいるから ・どこができていないかわからない
⑧チームで練習方法や作戦を選んだり、考えたりすることができますか。	82%(40人)	18%(9人)

全体的に肯定的な回答が多いが、質問事項②から4割近くの児童がバレーボールというスポーツを実際に見たことがないことが分かった。質問事項④では、ルールが分からないことやボールが苦手という理由からバレーボールを好きになれない児童がいることが分かった。そこで、今回の単元では第1時において、バレーボールの試合映像とソフトバレーボールの授業映像を見せる。ラリーが続いている様子や楽しみながらソフトバレーボールを行っている様子を見せることで、教材に対する興味を高めたい。また、単元全体を通して1人1個のボールで基礎感覚をつくる時間を設定する。ルールが分からないことでバレーボールに苦手意識を感じている児童には、掲示物やミニゲームを通して、ルールの理解を進める。さらに、チームの課題を見付けたり、練習や作戦を考えたりすることに苦手意識を持つ児童がいることから、課題発見のためのカードや作戦を考える際のツール等を活用する。

「協力することが苦手」「話し合いに参加しない人がある」「連携がとれていない」といった仲間との関わりの中での困り感については、①ゲーム中における役割の提示、②個人やチームにおける困り感に対して全体で取り上げたり個別に助言をしたりする、③協力することや連携することへの価値付けを行う等の手立てを行っていききたい。

5 指導について

(1) 指導観

学習指導要領解説体育編では、高学年のボール運動について、以下のように示されている。

運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることなどをできるようにすることが大切である。

これまでのボール運動領域の授業づくりを振り返ると、技能や経験の差があっても全員が楽しく授業に参加できることを目標にし、用具やルール、場の工夫を重視してきた。また、児童がゲームを楽しむことのできる最低限度の技能を保障するために、サーキット型やタスクゲーム型の基礎感覚づくりを設定してきた。単元を通して、知識や技能の高まりやゲーム及び練習に積極的に取り組む児童の姿が見られた一方、自己やチームの課題を見付け、課題について話し合い、練習を工夫したり作戦を考えたりする児童の姿がほとんど見られなかった。要因として、課題を把握するための情報が不十分だったことや、課題解決を促す工夫がなかったことが考えられる。そこで、本単元では、チームの課題を把握するために、ゲーム中の3つの動き（レシーブ・トス・アタック）をチェックする記録表を使用する。その記録結果から、課題を見付け、それぞれのチームが課題解決に向けて必要な練習を選択する。また、単元の後半では、「どこを守ればボール落とさずにすむのか」「どこを狙えばボールを落とすことができるのか」二つの視点からチームの作戦を考える活動を行う。コート図を書いたカードを活用しながら、「得点が決められた場所」「得点を決めた場所」を全体で分析し、この情報をもとにチームで作戦を考えさせたい。さらに、チームで作戦を考える際は、Jamboard（クラウド上で使えるホワイトボード）を活用することで、思考の見える化を図る。

(2) 研究との関わり

研究仮説

体育科の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

①自己決定の場の設定

(ア) ボールの選択

以前は、図1のようなソフトバレーボールを使用して授業を行ってきた。図アのボールはゴムで作られており、とても柔らかいが、反発力が強いためレシーブやアタックをする際のボール操作が難しい。そこで、今回の単元では、重さや大きさの違う複数のボールを用意した(図2)。それぞれのボールはソフトバレーボールの重量200gより軽く、滞空時間が長いいため、落下地点への移動が容易になる。また、直径が30cm以上になるボールもあるため、ボールをキャッチしたり弾いたりする等のボール操作が簡単になる。児童はパワーアップタイムで扱いやすいボールを選んだり、チームのメンバーに合ったボールを選んだりしてゲームを行うことができる。



(図1)



(図2)

(イ) ルールの選択

基本的なルール

- 4人対4人(第4時までは、3人対3人)
- 必ず3回で返球する
- ブロックあり(第4時以降)
- キャッチ2回までOK(最終的に1回、0回と回数を減らす)
- 前半、後半2分30秒

第4時以降からは、以下の項目についてチームで話し合い選択する。

- サーブ(下から投げ入れ アンダーサーブ どちらでもok)
- キャッチ(なし 1回 2回)
- アタック(投げ入れ 弾く どちらでもok)

キャッチの回数を減らした組み立てがチームにとって優位になるよう「キャッチ2回や1回で決めた得点は2点とする」などのルールについて、全体で話し合う。また、ボールを打ち返したり、弾いたり、味方が受けやすいボールをつないだりすることが苦手な児童には、ボールをキャッチすることを認める配慮を行う。

(ウ) 練習方法の選択

副読本「体育の学習」に掲載されている練習方法の中から、記録カードをもとにチームの課題を見付け、課題に応じた練習方法を選択する。

②対話的な活動の工夫

(ア) 課題を見付けるための手立て

これまでボール運動領域の授業では、ゲーム後に試合内容を振り返り、個人の課題やチームの課題を見付ける活動をよく行ってきた。しかし、児童が設定した課題が個人やチームの実態とずれていたり、課題設定の理由を明確に他者に伝えられなかったりする等、課題形成において問題が見られた。個人やチームにとって本当に必要な課題を見つけることができなければ、その後の「練習を選択する活動」を考えたりする活動も学習効果が期待できない。そこで、本単元では、課題形成に向けて「記録カード」(図3)を活用する。記録カードは、バレーボールの3つの動き(レシーブ、トス、アタック)の連携が上手くいっているかをチェックすることができる。ゲーム後、記録カードをもとにどの動きに課題があるのかチームで確認し、見付けた課題に応じて練習方法を選択する。課題設定に根拠を持つことで、チーム内の対話を促し、円滑に練習方法を選択できると考える。

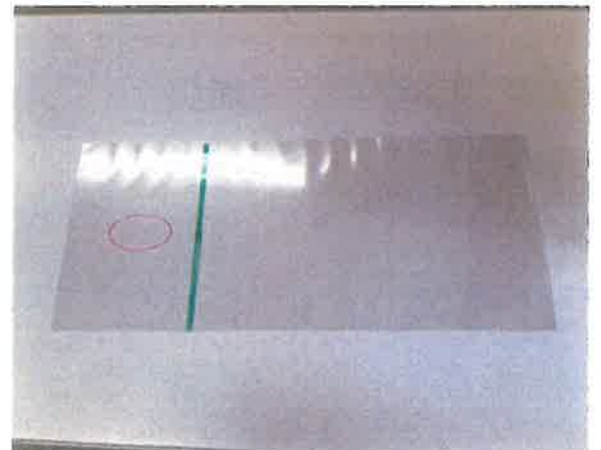
	個人	チーム	課題
1			
2			
3			
4			

	個人	チーム	課題
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

(図3)

(イ) 分析ツールの活用

第6時、第7時では、守り方や攻め方の工夫について、チームで話し合う活動を行う。「ボールを落とさないためには、どのように守ればよいだろうか」「ボールを落とすためには、どのように攻めればよいだろうか」と問いを設定し、対話的な活動へとつなげていく。そこで、児童の対話を促し思考を深めるために分析ツール「クリアシート」(図4)を活用する。クリアシートには、コート図が書かれており、試合中ボールを落とされた場所や落とした場所に×印をつけ記録する。その分析結果を基にして、どこを守ればよいのか、どこにボールを落とせばよいのか、話し合い(チームタイム)を展開する。分析ツールを活用することで、積極的な児童同士の対話が生まれ、思考の深まりにつながると考える。



(図4)

(ウ) 思考の可視化

分析ツール「クリアシート」でボールがよく落とされている場所を把握した後、チームではどこを重点的に守ったり攻めたりしていくのか、「Jamboard(クラウド上で使えるホワイトボード)」を活用し話し合う活動を行う。ミニホワイトボード(水性ペン、黒板消し、マグネットを含む)に比べ、より具体的にコート上の動きをイメージすることができ、必要な用具も各チーム、タブレット端末1つで済む。

各チームで、人物のイラストやボールのイラストを指先で動かしながら、守り方や攻め方の確認し、ゲームにつなげる。また、キラリタイム(学びの共有)の時間では、代表のチームに上手くいった守り方や攻め方を電子黒板で紹介してもらい、全体へ考えの良さを広げていく。

6 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
<p>①ソフトバレーボールの行い方について言ったり、書いたりしている。</p> <p>②軽くて柔らかいボールを片手、両手を使って、操作することができる。</p> <p>③チームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きができる。</p>	<p>①誰もが楽しくゲームに参加できるように、用具の選択やプレイの制限など、ルールを選んでいる</p> <p>②自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。</p> <p>③味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>①ソフトバレーボールのゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。</p> <p>⑥ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。</p>

7 単元指導計画 (別紙)

8 本時の展開（7時／8時間）

ねらい：分析結果をもとにして、チームで攻め方を考えることができる。

時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ （ 10 分）	1. 集合、あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム（基礎感覚づくり） ①サーブ&キャッチ ②1.2.アタック ③タオルアタック ④的あて 4. めあての確認	○ゲームを想定して、一つひとつの動きを丁寧に行うように声をかける。 ◇仲間との間隔を取るよう声をかけ、衝突を防止する。
	めあて：攻め方を工夫して、相手のコートにボールを落とそう。	
なか ① （ 15 分）	5. ゲームⅠ 6. キラリタイムⅠ 7. チームタイムⅠ ・分析結果をもとに、どこの場所を重点的に狙うのかJamboardを操作しながら話し合う。	○ゲームの前に分析ツール「クリアシート」の使い方を確認する。→ボールを落とした場所に×印を記入させる。 ○「クリアシート」を掲示し、どこにボールが落ちて得点になったのか全体で分析する。 ○「クリアシート」を重ねて掲示することで、全チーム共通した得点場所を探る。 ○なぜその場所を狙うのか問いかけることで、理由を明確にさせる。 ◆【思②】自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる（観察・問いかけ）。 ○チームタイムの後に時間があれば、実際に動いて練習してもよいことを伝える。
なか ② （ 15 分）	8. ゲームⅡ 9. キラリタイムⅡ	◆【主④】ゲームの勝敗を受け入れようとしている（観察・学習カード）。 ○チームタイムの話し合いが得点につながったチームを選び、「狙った場所」「その場所を選んだ理由」「デメリット」等を全体で共有し、思考を深める。
おわり （ 5 分）	10. 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。 11. 用具の片付けを行う。	○できるようになったことや次頑張りたいことなど、振り返りの視点を押さえる。 ◇バドミントンの支柱を落とさないように、2人1組で片付けるよう声かけをする。
重点 目標	【思②】自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 【主④】ゲームの勝敗を受け入れようとしている。	

単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
段階	ネット型（ソフトバレーボール）の行い方を理解するとともに、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすることができるようになる。	ネット型（ソフトバレーボール）の特徴に応じた作戦を選んだりするときに、自己や仲間の考えたとを他者に伝えることができるようになる。	ネット型（ソフトバレーボール）に積極的に取り組む、ルールを守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。								
めあて	学習の進め方を確認しよう（オリエンテーション）。										
学習過程	1. 集合・整列・あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム ・サーブキヤッチ ・1・2・アタック ・壁当て ・タオルアタック ・ラリーゲーム 4. めあての確認 5. ポール慣れの運動（個人） 6. チーム決め 7. ポール慣れの運動（チーム） 8. 振り返り	5. ルールについて話し合う 6. ゲーム① ・役割を確認しながらゲームを進める ・2回キヤッチ ・3対3 6. キラリタイム ・他に隠れたルールがないか確認する 7. ゲーム② ・2回キヤッチ ・3対3 8. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲーム前に記録表の使い方を確認する ・2回キヤッチ ・3対3 6. キラリタイム ・記録表の見方を全体で確認する 7. ゲーム② ・2回キヤッチ ・3対3 8. チームタイム② ・記録表をもとに、チームの課題を知る。 8. 振り返り	5. チームタイム① ・チームの課題に合わせて練習を選択し行う 6. ゲーム① ・2回キヤッチ ・3対3 7. キラリタイム ・練習方法を共有する。 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに守り方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り	5. ゲーム① ・ゲームの前に分析ツールの使い方を確認する ・1回キヤッチ ・4対4 6. キラリタイム① ・分析ツールの結果を全体で確認する 7. チームタイム① ・分析結果をもとに攻め方を工夫する 8. ゲーム② ・1回キヤッチ ・4対4 9. キラリタイム② 10. 振り返り
評価計画	知識・技能	①	①	①	①	①	①	③	②	②	③
	思・判・表										
	態度	⑥	②	②	②	⑥	②	⑤	①	④	③
	評価方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
評価	知識・技能	①ソフトバレーボールの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②遅くて柔らかいボールを片手、両手を使って、操作することができる。 ③チームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きができる。	①誰よりも楽しくゲームに参加できるように、用具の選択やプレイの制限など、ルールを選んでいく。 ②自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいく。 ③味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。	①ソフトバレーボールのゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするときに、用具の安全に気を配っている。							
評価	思・判・表										
評価	態度										

日時：令和5年11月10日（金）
5校時（14：00～14：45）
場所：南城市立船越小学校運動場
対象：6年2組 33名
授業者：小波津 俊
共同研究者：伊佐 依子
城間 盛覚

令和5年度 南城市立船越小学校校内研

研究テーマ 「ー運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成ー」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名「打って 走って 得点 GET」（ボール運動領域 教材名ティーボール）全8時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

ベースボール型ゲームの行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとった守備によって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性 例

ティーボールは、攻守を規則的に交代しながら、一定の回数内で得点を競い合う「ベースボール型」のゲームである。攻撃側は、打撃や走塁によって攻め、守備側は、捕球や送球によって攻撃側の走塁を阻止し、ゲームを展開していく。「打つ」「投げる」「捕る」などの基本的なボール操作技能に加え、ゲーム状況に応じた戦術的な行動判断が求められる。様々な状況を判断しながら、技術的・戦術的な対応を迫られる場面が多い運動である。

(2) 児童から見た特性 例

○ボールが柔らかいため、恐怖心が少ない。また、攻撃で使用する用具を選ぶことができるようにすることで、攻撃に関する個人差が緩和される。

○ルールや作戦を考えることが楽しく、そのルールや作戦がゲームで生かされると喜びを感じる。

○友達に励まされたり、褒められたりすると喜びを感じる。

●ボールを投げたり捕ったりすることが不安。

●攻撃や守備などの技能面でのつまずきや、友達からの誹謗中傷などで意欲が低下する。

4 児童の実態

アンケート集計結果と考察

質問事項	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
体育の学習は好きですか	24人……80%	9人……20% 楽しくないから 苦手だから ボールが怖いから 体力がない
体育の授業以外でティーボール（野球・ソフトボールも含む）をしたことがありますか。	13人……43%	17人……57%
野球やソフトボールの試合をテレビや会場で見たことがありますか。	8人……27%	22人……73%
ティーボールのルールが分かりますか。	22人……73%	8人……27%
ティーボール（野球・ソフトボールも含む）は好きですか。	20人……67%	10人……33% ボールを遠くに飛ばせないから ルールがわからないから 楽しくないから キャッチミスとかをするから ボールを使うスポーツが苦手だから 自分に向かってくるボールが怖いから ボールを投げるのが苦手だから
投げられたボールをキャッチすることができますか	20人……67%	10人……33% とるのが、難しい 強い球だったら、怖いから どうキャッチしたらいいかわからないから どこにいたりするかがわからないから
バットで打たれたボール（フライ・ゴロ・ライナーなど）をとることができますか。	11人……37%	19人……63% こわいから はやくとれない 遠くに飛ぶから キャッチの仕方がわからないから
カラーコーンの上に置いたボールをバットで打つことができますか？	23人……77%	7人……23% 難しそうだから 失敗したら恥ずかしいから めったにやらないから 空振ったりすることがある
体育の学習の中で、自分の課題を見つけることができますか？	28人……93%	2人……7% そういうのはあまり得意ではないから どこがまちがっているかわからない
体育の学習の中で、チームの課題を見つけることができますか？	28人……93%	2人……7% 見つけるなど、そういうことは得意ではないから わからない
見つけた課題をもとに、自分のめあてやチームのめあてを考えることができますか。	28人……93%	2人……7% どうやって実行したらいいかわからないから 考えたことがない
自分のめあてやチームのめあてに向かって進んで活動することができますか。	28人……93%	2人……7%

自分で用具（ボール・バットなど）や練習方法を選ぶことができますか。	25人・・・83%	5人・・・17%
チームで練習方法を選んだり、作戦を考えたりすることができますか。（以上でアンケートは終わりです。おつかれさまでした。）	27人・・・90%	3人・・・10%

本学級の児童は、5年生時にティーボールをそれぞれ経験しており、ベースボール型の基本的な技能やルールについて学習している。ティーボールでは、バットで打つことや、小さいボールの投捕も経験してきた。

意識調査では、児童の約67%が「ティーボールが好き・少し好き」と答えている。それに対し、約33%が「あまり好きでない・好きでない」と答えている。楽しさを感じるタイミングについては、「上手に打てたとき」が一番多く、「勝ったとき」や「協力できたとき」などをあげた児童もいた。対して、楽しさを感じないときは、「打てなかったとき」「相手やチームから文句を言われたとき」「ルールが守られなかったとき」などがあげられた。

技能面では、打つ技能に関しては、ティーにボールを乗せた状態から上手に打てる児童が77%、ほとんど打てない児童が23%であった。投捕の技能は、打たれたボールを捕球できる児童が37%、苦手な児童が63%と捕球に対して苦手意識を持っている児童が多いことが分かった。そこで、単元を通して、これらの動きをパワーアップタイム(基礎感覚運動)で取り入れることによって、自己の動きの高まりに繋がったり、チームでの作戦の遂行に繋がったりするよう支援していきたい。

5 指導について

(1) 指導観

高学年のボール運動について、小学校学習指導要領解説「体育編」では、「児童が運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりなどができるようにすることが大切である」と示している。児童は、5年生で「ベースボール型のゲーム（ティーボール）」を経験し、「フルスイングすること」や「コーンを折り返して全力で走る」ことを学習している。しかし、技能面の調査や筆記調査から、ベースボール型のゲームに関する知識はある程度もっているが、技能は十分に身に付いていないこと、特にボールを持たないときの動きに課題があることがわかった。ボール運動領域は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。本単元では、打ち方を工夫して進塁をねらう攻撃側と、隊形を工夫し、協力して進塁を防ぐ守備側の競争を楽しみ、集団的達成の喜びを味わうことができるような授業を目指したい。

(2) 研究との関わり

研究仮説

ベースボール型「ティーボール」の学習において、自分の思いを正しく表現したり、自ら選択、決定したりする場をあたえることで、運動の楽しさを味わい自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

①自己決定の場の設定 ※自己決定場面の手立てを書く

(ア) 教具の選択

			
<p>各自扱いやすいサイズのボールを選択できる。</p>	<p>プラスチックバットにスポンジを巻き、ガムテープで固定した。</p>	<p>アウトにするためのバケツの蓋。グローブ代わりとなり、蓋に当たったらアウトにできる。</p>	<p>ティーの高さを調節するための台。</p>

(イ) ルールの選択

- | |
|---|
| <p>①全員が出塁できたら プラス5点</p> <p>②カラーコーンにバットを入れたら 1点。</p> <p>③スペシャルボールで得点2倍</p> |
|---|

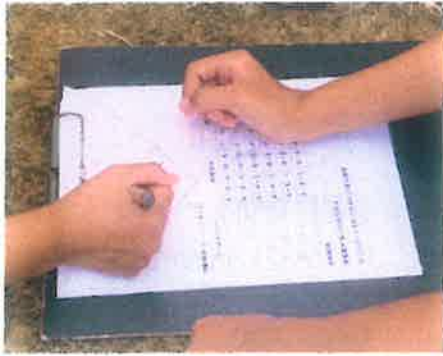
(ウ) 練習方法の選択

キャッチボールチャレンジ	バッティングチャレンジ	スローインベースボール
		
<p>「相手の胸に投げる、ゴロ、フライ」の3つから選択し、キャッチボールをする</p>	<p>ティー（カラーコーン）の上にボールを置き、ネットに向かってバッティングをする。時間内に、できるだけ多く打つ。</p>	<p>コートにボールを投げ入れて行うゲーム形式の練習。攻撃側は、空いているスペースをねらって投げ入れ、ベースを回る。守備側は、ゲームと同様の守備位置をとる。</p>

②対話的な活動の工夫 ※対話的な活動を充実させるための手立てを書く

(ア) 1チーム5人または6人という少ない人数に設定し、自然と自分の考えを伝えやすくする環境づくりをおこなう。

(イ) 分析カードを活用することで、話し合いの視点を明確にする。



(ウ) 作戦ボードを活用し、思考の可視化を図る。

6 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
<p>①ベースボール型の簡易化されたゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。</p> <p>②静止したボールやゆっくりとした速さで投げられたボールを打つ攻撃や、捕球したり送球したりする守備などのボール操作ができる。</p> <p>③チームとして守備の隊形をとったり走塁をしたりするボールを持たないときの動きができる。</p>	<p>①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。</p> <p>②自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。</p> <p>③守備の隊形について工夫したことを他者に伝えている。</p>	<p>①ベースボール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ゲームや練習の中で、仲間の考えや取組を認めようとしている。</p> <p>⑤ゲームや練習の際に、用具を片付けたり場の整備をしたりするなど、安全に気を配っている。</p>

7 単元指導計画 (別紙)

8 本時の展開（7時／8時間）

ねらい：チームの特徴に合った守り方を考えることができるようにする。

時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ (10分)	1. 集合, あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム (基礎感覚づくり) ○キャッチボールチャレンジ ○バッティングチャレンジ ○スローインベースボールチャレンジ 4. めあての確認	○あいさつをし, 服装の確認と健康観察をする。 ◇仲間との間隔を取るよう声掛けをする。 ○今までに学習した技能ポイントや動き方について振り返らせ, めあてをつかませる。
めあて：チームの特徴に合った守り方を考え、ゲームを楽しもう		
なか① (15分)	5. ゲームⅠ フォースプレーゲーム 1回表 (4分) 1回裏 (4分) 6. キラリタイムⅠ ・チームでの守り方や友達の良い動きを認め合う。 7. チームタイムⅠ ・分析結果をもとに、どこの場所を重点的に守るのか作戦ボードを操作しながら話し合う。	○相手のバッターを見て守備位置を変えるように声かけをする。(ボールを持たないときの動き) ○守り方で良いチームの配置や動きを全体で共有し、ゲームⅡに活かすようにさせる。 ◆【思・判・表】 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。
なか② (15分)	8. ゲームⅡ フォースプレーゲーム 2回表 (4分) 2回裏 (4分)	【運動が苦手な児童への配慮】 作戦ボードを活用したり、チームでの守備位置や役割を確認し合ったりするなどの声かけを行う。
おわり (5分)	9. 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。 10. 用具の片付けを行う。	○できるようになったことや次頑張りたいことなど、振り返りの視点を押さえる。
重点 評価	【思・判・表】 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 【態度】 仲間の考えや取り組みを認めようとしている。	

単元の目標	知識及び技能	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
思考力、判断力、表現力等 学びに向かう力、人間性等	ベースボール型ゲーム（ティーパーゲーム）の行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。 ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりすることに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 ベースボール型（ティーパーゲーム）に積極的に取り組む。ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れ、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。	ベースボール型ゲーム（ティーパーゲーム）の行い方を理解するとともに、ボールを打つ攻撃と隊形をとって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。 ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりすることに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	ベースボール型（ティーパーゲーム）に積極的に取り組む。ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れ、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。	ティーパーゲームのルールの特徴について知り、ルールを選んで、ティーパーゲームをしよう。	チームの特徴に合った攻め方を考え、ゲームを楽しもう。	チームの特徴に合った攻め方を考え、ゲームを楽しもう。	チームの特徴に合った攻め方を考え、ゲームを楽しもう。	チームの特徴に合った攻め方を考え、ゲームを楽しもう。	ティーパーゲーム大会を楽しもう。
段階	知識・技能 ①学習のねらいを確認 ②学習の流れを確認 ③学習の約束を確認 ④場や用具の確認 4. チーム決め 5. パワーアップタイムの確認 6. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ 2. パワーアップタイム ・キャッチボールゲーム ・スローインベースボール ・フリーバッティング 3. めあての確認 4. チャレンジタイム① ・試しのゲームをする 5. キラリタイム ・困ったことを出し合う 6. 振り返り	5. ティーパーゲームのルールの特徴を確認する 6. ゲーム ・ルールを確認しながらゲームを進める 7. キラリタイム ・他に興味深いルールがないか確認する 8. 振り返り	5. チームタイム① ・チームで規則を確認する 6. ゲーム 7. キラリタイム ・選んだ規則について考えたことを話し合う 8. 振り返り	5. 分析カードの使い方を教える 6. ゲーム 7. チームタイム① ・分析カードをもとにチームの課題について話し合う 8. チームタイム② ・課題解決に向けて練習や動きの確認をする 9. 振り返り	5. チームタイム① ・攻め方の作戦を選ぶ 6. ゲーム① 7. ゲーム② 8. キラリタイム ・選んだ作戦について考えたことを話し合う 9. 振り返り	5. チームタイム① ・守り方の作戦を選ぶ 6. ゲーム① 7. ゲーム② 8. キラリタイム ・選んだ作戦について考えたことを話し合う 9. 振り返り	5. ゲーム ・必要に応じて作戦を確認する時間を確認する 6. 振り返り	
学習過程	知識・技能 ① 思・判・表 態度 評価方法 観察・学習カード	1 ① ② ③	②	① ②	②	②	② ③ ④ ⑤	③ ④ ⑤	③ ④ ⑤
評価計画	知識・技能 ① ②ボール操作（ボールを打つ攻撃・捕球したり送球したりする守備など）によって、簡易化されたゲームをすることができる。 ③ボールを持たないときの動き（チームとしての守備の隊形をとる、走塁をするなど）によって、簡易化されたゲームをすることができる。 ④ルールを工夫している。 ⑤自己やチームの特徴のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えていく。 ⑥課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えていく。 ⑦ベースボール型ゲーム（ティーパーゲーム）に積極的に取り組もうとしている。 ⑧ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ⑨場の設定や用具の片付けなどで、分擔された役割を果たそうとしている。 ⑩勝敗を受け入れようとしている。 ⑪仲間の考えや取組を確認しようとしている。 ⑫場や用具の安全に気を配っている。	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	②	① ②	②	②	② ③ ④ ⑤	③ ④ ⑤	
評価	知識・技能 ① ②ボール操作（ボールを打つ攻撃・捕球したり送球したりする守備など）によって、簡易化されたゲームをすることができる。 ③ボールを持たないときの動き（チームとしての守備の隊形をとる、走塁をするなど）によって、簡易化されたゲームをすることができる。 ④ルールを工夫している。 ⑤自己やチームの特徴のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えていく。 ⑥課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えていく。 ⑦ベースボール型ゲーム（ティーパーゲーム）に積極的に取り組もうとしている。 ⑧ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ⑨場の設定や用具の片付けなどで、分擔された役割を果たそうとしている。 ⑩勝敗を受け入れようとしている。 ⑪仲間の考えや取組を確認しようとしている。 ⑫場や用具の安全に気を配っている。	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫	②	① ②	②	②	② ③ ④ ⑤	③ ④ ⑤	

研究の成果【○】と課題【△】（6年生）

（1）自己決定の場について

- バットやボールを複数用意し選択させたことで、自分に合った扱いやすい用具で安心して運動を楽しむことができた。
- 特別ルールを学級全体で考え、それぞれのチームの特徴に応じて特別ルールを選択させたことで、技能差に関係なくゲームを楽しむことができた。
- チームの課題に応じた練習を選択させたことで、課題解決に向けて進んで練習に取り組むことができた。
- △バットやボールなど、それぞれの用具の特徴（メリットやデメリット）について、全体で確認する場がなかった。
- △チームの特徴とは具体的にどのような姿なのか、全体で話し合う場がなかった。
- △チームの課題に応じた個人の動き方について選択する手立てがあるとよかった。

（2）対話的な活動の工夫について

- 分析カードを活用することで、攻め方や守り方の作戦についてデータを活用して話し合うことができた。
- キラリタイムを設定することで、動き方や作戦のよさを全体で共有することができた。
- ホワイトボードの作戦ボードを活用することで思考の可視化が図れた。
- △キラリタイムで紹介された動き方のよさを実際のコートで動きながら確認する場面があってもよかった。
- △攻め方や守り方が変化した場面を教師が見取り、価値付けすることができるとよかった。
- △なぜこのように動いたのか、なぜこのように判断したのかなど、児童に対して問い返しの発問が必要。

（3）児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

- 「ティーボールは好きですか」の質問に対して、はい・少し好きと答えた児童が67%から79%に増加していた。その理由として、グラブの代わりにポリバケツの蓋を使用したり、数種類のバットから自分に合ったバットを選択して参加したりする等、自己決定の機会を設定したことで、児童が安心して学習に参加できたことが予想される。
- 「バットで打たれたボール（フライやゴロやライナー）をとることができるようになった」と感じた児童が37%から81%に増加した。また、「投げられたボールをキャッチすることができようになった（ポリバケツのフタを使用した場合も含む）」と感じた児童が67%から91%に増加した。これは、パワーアップタイムで毎時間取り組んだ「基礎感覚づくり」による効果だと考えられる。
- 学習カードの振り返りでは、感想だけではなく、打ち方や守り方のポイントなど、できるようになったことを記述する児童が増えた。

（4）研究授業参加者からの意見や感想

- パワーアップタイムで、それぞれの活動に全員が取り組むことができている。自分達で作戦を立てることで、各々が自分の役割をもって参加することができていたと思います。
- 自分達が多く得点を取られたケースを振り返りながら、作戦を立てることができていた。
- △チーム内で守備位置や打つ方向などのアドバイスは聞かれたが、肯定的な言葉かけはあまり聞こえなかった。
- △ルールの選択を、もっとベースボール型の特色を生かしたものにしてもいいのかなと思います。

（5）今後の授業改善に向けて

- ・児童の変容を捉えるために、授業前と授業後のアンケートの項目は統一させる。
- ・チームの課題をもとに、個人の課題を設定する場面が必要。



日 時：令和5年11月22日（水）

5校時（14：00～14：45）

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：2年2組 30名

授業者：根本 和佳奈

共同研究者：網敷藤代 城間盛覚 嘉数健悟

令和5年度 南城市立船越小学校校内研

研究テーマ 「－運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成－」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名「ボール投げゲーム（流れ星ゲーム）」（ゲーム領域 教材名）全8時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

ボールゲーム「流れ星ゲーム」の行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

ボールゲーム「流れ星ゲーム」の簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

ボールゲーム「流れ星ゲーム」に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性

○攻めと守りが分かれたコートで、相手コートにボールを投げ入れる簡単な規則で行われる易しい運動遊びである。

○ネットを挟んで味方と相手を区別するため、身体接触がなく、楽しく安心して行うことができる運動遊びである。

○ボールを落とさないように、ボールの落下点に素早く移動してキャッチをする動きが必要な運動である。

●ルールの理解が難しい児童にとっては、簡単なボール操作、攻めや守りの動きによる易しいゲーム展開が難しい運動遊びである。

(2) 児童から見た特性

○ボールを「投げる」「捕る」ことに楽しさを感じる運動遊びである。

○相手コートの狙ったところにボールを投げたり、落とせたりすると嬉しい。

○相手が投げるところを予想してキャッチできると嬉しい。

●ボールをキャッチすることが苦手、怖い。

●ボールを狙ったところに投げるができない。投げるのが苦手。

4 児童の実態

今回の授業に向けて、本学級の児童（30人）にアンケートとソフトボール投げの測定を実施した。集計結果は以下の通りである。

質問事項	「とても好き」「好き」 「とてもできる」「できる」	「あまり好きではない」 「好きではない」 「あまりできない」「できない」
①体育の学習は好きですか。	76.7% (23人)	23.3% (7人)
②バレーボールの試合を見たことがありますか。	80% (24人)	20% (6人)
③「ながればしゲーム」をしたことがありますか。	26.7% (8人)	73.3% (22人)
④ボールを使う活動は好きですか。	66.6% (20人)	33.3% (10人)
⑤投げられたボールをキャッチすることは、好きですか。	66.6% (20人)	33.3% (10人)
⑥体育の学習で、自分の苦手なところ、たりていないところ、やるべきところなどを見つけることができますか。	66.6% (20人)	33.3% (10人)
⑦体育の学習で、チームの苦手なところ、たりていないところ、やるべきことなどを見つけることができますか。	60% (18人)	40% (12人)
⑧できていないところをもとに、自分のめあてやチームのめあてを考えることができますか。	73.4% (22人)	26.6% (8人)
⑨自分のめあてやチームのめあてに向かって、すすんで活動することができますか。	83.3% (25人)	16.7% (5人)
⑩チームで練習方法を考えたり、作戦を考えたりすることができますか。	80% (24人)	20% (6人)

ソフトボール投げ (☆は女子児童) (単元開始前)

児童番号	1投目	2投目	児童番号	1投目	2投目	児童番号	1投目	2投目
①☆	7m	6m	⑭☆	5m	5m	⑳	20m	22m
②	11m	14m	⑮☆	4m	6m	㉑☆	10m	10m
③☆	5m	7m	⑯☆	8m	10m	㉒	21m	21m
④	16m	18m	⑰☆	6m	6m	㉓	8m	6m
⑤☆	7m	7m	⑱	8m	16m			
⑥	13m	14m	⑲	16m	18m			
⑦	19m	19m	㉔☆	8m	9m			
⑧	22m	25m	㉕	12m	13m			
⑨☆	7m	10m	㉖☆	8m	9m			
⑩	16m	18m	㉗	15m	11m			
⑪	17m	16m	㉘	17m	16m			
⑫☆	7m	10m	㉙☆	10m	7m			
⑬☆	8m	12m	㉚☆	5m	6m			

本学級の児童は、全体的に体を動かすことが好きな児童が多く、休み時間なども外遊びをして過ごす児童や、学童でドッチボールをして遊んでおり、「投げる」「捕る」いう動きに慣れている児童が多い。しかし、

外遊びは好きだがボール遊びをあまりしない児童や、ボールをキャッチすることに恐怖心を抱いている児童もいることが分かった。今回の学習を通して様々な種類のボールに触れる機会を増やすことで、学級の児童がボールを使った活動を好きになってくれるようにしたい。

5 指導について

(1) 指導観

学習指導要領解説体育編では、低学年のボール運動について、以下のように示されている。

ゲームの学習指導では、友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくり上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また、公正に行動する態度、特に勝敗をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

これまでのゲーム領域の授業を振り返ると、「ボール運び鬼」では、相手（鬼）にタッチされたり、タグを捕られたりしないように空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわすことや、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タグを取ったりするなどを学習してきた。単元を通して、児童同士で楽しくゲームをする場面が見られた一方、チーム内で言い合いをしたり、自己中心的にプレーしてしまう児童がいたり、仲良く協力してゲームを楽しむことができない場面が見られた。

「まとあてゲーム」では、単元の始めに紙鉄砲を作り、投げることについて興味・関心を持たせるようにした。また、ボールに慣れていない児童も活動しやすいように、レジ袋に新聞紙を詰めて作った「ごみごみボール」を使って、一人キャッチ、ペアでキャッチボール、チーム同士でネットを超えてのキャッチボールを行った。ボールを捕る・投げることに苦手意識がある児童も、袋の結び目を持ち、投げることを楽しむ様子が見られた。また、段ボールを積み上げた的を狙ってボールを投げる活動や、攻めと守りに分かれて攻防する簡単なゲームを行った。そして、授業の始めには複数のボールから、投げやすいボールを自ら選択し、的当て練習を行った。本単元でもボール操作の感覚づくりや動きの感覚づくりを養うために、引き続き取り入れていく。

本単元では、自分やチームの課題に気づかせるために、「キラリはっけんシート」「ぶんせきカード」「作戦ボード」を活用する。「キラリはっけんシート」「ぶんせきシート」は、試合に出ていないメンバーが、自分の仲間の試合を見ながら、試合に出ていない同じグループの児童の投げた回数、キャッチした回数を記録させ、「ぶんせきシート」で相手コートのどこにボールを落とせたか、落とされたかをチェックするシートである。試合に出ていない児童に記録をさせ、その結果を全体で分析し、この情報をもとにチームで作戦を考えさせたい。「作戦ボード」は、ホワイトボードにコート図を貼って、チームごとに作戦を立てさせる。マグネットに顔写真を貼り、自分がどの位置にいてどのように動けばいいのかイメージしやすいようにする。全体で分析した情報をもとに、「作戦ボード」を活用してチームで考えさせたい。チームの作戦を通して自分の考えを互いに伝え合ったり、作戦を実践して達成できた時の喜びを味わったりすることによって、ボール運動の楽しさに気づかせたい。

(2) 研究との関わり

研究仮説

体育科の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

①自己決定の場の設定

(ア) ボールの選択

基礎感覚づくりの際に、自分の投げやすいボールで活動する場を設定する。普段からボールに慣れ親しんでいる児童、運動の習慣が少なく、体育の学習でしかボールに触れない児童など様々である。ボールを捕ったり止めたりすることが苦手な児童でも投げやすいように、柔らかいボールや空気を少し抜いて持ちやすいボールを用いたりするなどの配慮を行う。学習の始めのパワーアップタイムで、自分が使いやすいボールを自ら選択し活動させることで、ボールへの恐怖心が減り、進んで活動できる。また、試合の際にも自分たちでボールを選択して、試合に臨むことができるようにすることで、積極的にゲームに参加できると考える。

ばくだんボール	ビーチサッカーボール	ふくろボール
		
球体の発砲スチロールをゴミ袋の中に入れたボール。スピードが速く、落としやすい。持ち手があるため、持ち方によっては遠くまで飛ばすことができる。回転もかかりやすい。	空気を少し抜くことにより、児童の手でも持ちやすい。軽くて滞空時間が長いのでキャッチしやすい。軽くてふわふわと落ちるため、狙った場所に落とすにくい。	ゴムボールをレジ袋に入れて、持ち手を縛ったボール。大きさがある程度あり、低学年でも投げやすく、取りやすい。また、持ち手があるため、強く握って力強く投げることができる。

②対話的な活動の工夫

(ア) 課題を見付けるための手立て

これまでボール運動領域の授業では、ゲーム後に試合内容を振り返り、個人の課題を見付ける活動を行ってきた。しかし、児童が自分やチームの課題に気付くことができずに、課題が明確にならない場面が多くあった。そこで、本単元では、課題形成に向けて「キラリはっけんシート」(図1)を活用する。自分のチームのメンバーがどれだけ投げて、キャッチできたのか記録させることで、個人とチームの課題を見付ける手立てになると考える。ゲーム終了後に、「キラリはっけんシート」をもとに、課題は何かチームで確認し、次のゲームに向けて作戦を立てさせて、実践に繋げさせたい。

キラリはっけんシート

キラリはっけんシート

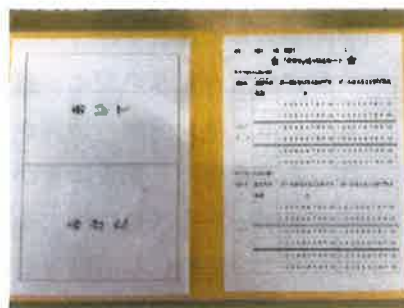
日	友だちの名前	ボールをなげることができた	ボールをとることができた
11月	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

日	友だちの名前	ボールをなげることができた	ボールをとることができた
11月	1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(図1) 「キラリはっけんシート」

(イ) 分析ツールの活用

単元の後半からは、守り方や攻め方の工夫について、チームで伝え合う時間を設ける。「ボールを落とさないためには、どのように守ればよいか」「ボールを落とすためにはどのように攻めればよいか」などと問いかけ、対話的な活動へと繋げていく。そこで、児童の対話を促し思考を深めるために分析ツール「ぶんせきシート」を活用する。「ぶんせきシート」にはコート図が描かれており、試合中にボールを落とされた場所に×、落とせた場所に○を付けて記録させる。その分析結果を基にして、「どこを守ればよいか」「どこにボールを落とせばよいか」話し合い（作戦タイム）を設定する。分析ツールを活用することで、積極的な児童同士の対話うまれ、思考の深まりに繋がると考える。



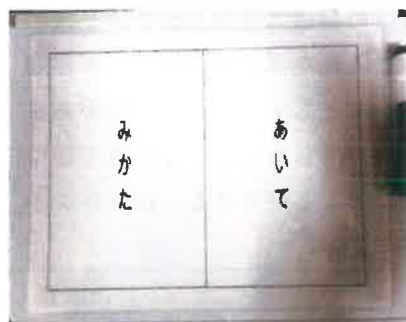
(図2) 「ぶんせきシート」



(図3) 顔写真付きマグネット

(ウ) 思考の可視化

分析ツール「ぶんせきシート」でボールがよく落とされている場所を把握した後、チームではどこを重点的に守ったり攻めたりしていくのか「作戦ボード（ホワイトボード）」(図4)を活用し、話し合う活動を行う。発達段階に合わせて、マグネットに顔写真(図3)を貼り付けた。自分がコート内のどこにいるか、どのように動けばいいのかイメージがしやすい。空間認知能力が低い低学年でも、自分の位置を把握しやすいようにした。



(図4) 作戦ボード

6 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
<p>①流れ星ゲームの<u>規則や攻め方、守り方</u>などの特徴を詳しく言ったり書いたりしている。</p> <p>②ねらった的やコースに緩やかなボールや<u>力強いボール</u>を投げることができる。</p> <p>③<u>相手が投げた</u>ボールを、捕ることができる。</p>	<p>①ゲームの規則の中から、楽しく行うために自己や<u>チームの特徴に応じた規則</u>を選んでいる。</p> <p>②ボールを投げるときに行った<u>新たな気付きや方法</u>を、動作や言葉で友だちに伝えたり、カードに書いたりしている。</p> <p>③ボールを捕るときに行った<u>新たな気付きや方法</u>を、動作や言葉で友だちに伝えたり、カードに書いたりしている。</p> <p>④ボールが飛んでくるコースに入ることについて、友だちのよい動きを動作や言葉で友だちに<u>何度も</u>伝えたり、カードに<u>何度も</u>書いたりしている。</p>	<p>①流れ星ゲームに進んで取り組むとともに、<u>何度でもゲームをしよう</u>としている。</p> <p>②規則や順番を<u>常に</u>守り、ゲームをしようとしている。</p> <p>③誰とでも<u>いつでも</u>仲よくゲームをしようとしている。</p> <p>④<u>負けた際にも、投げやりな態度にならずに気持ちよく挨拶を交わそう</u>としている。</p> <p>⑤友だちの模範となって準備や片付けをしたり、<u>友だちに声をかけながら用具を運んだり</u>しようとしている。</p> <p>⑥<u>身体接触に留意したり</u>、コートの支柱にぶつからないようにしたりするなどの安全に気を付けている。</p>

7 単元指導計画 (別紙)

8 本時の展開（5時／8時間）

ねらい：相手にボールを触られないように、攻め方の作戦を考えることができる。

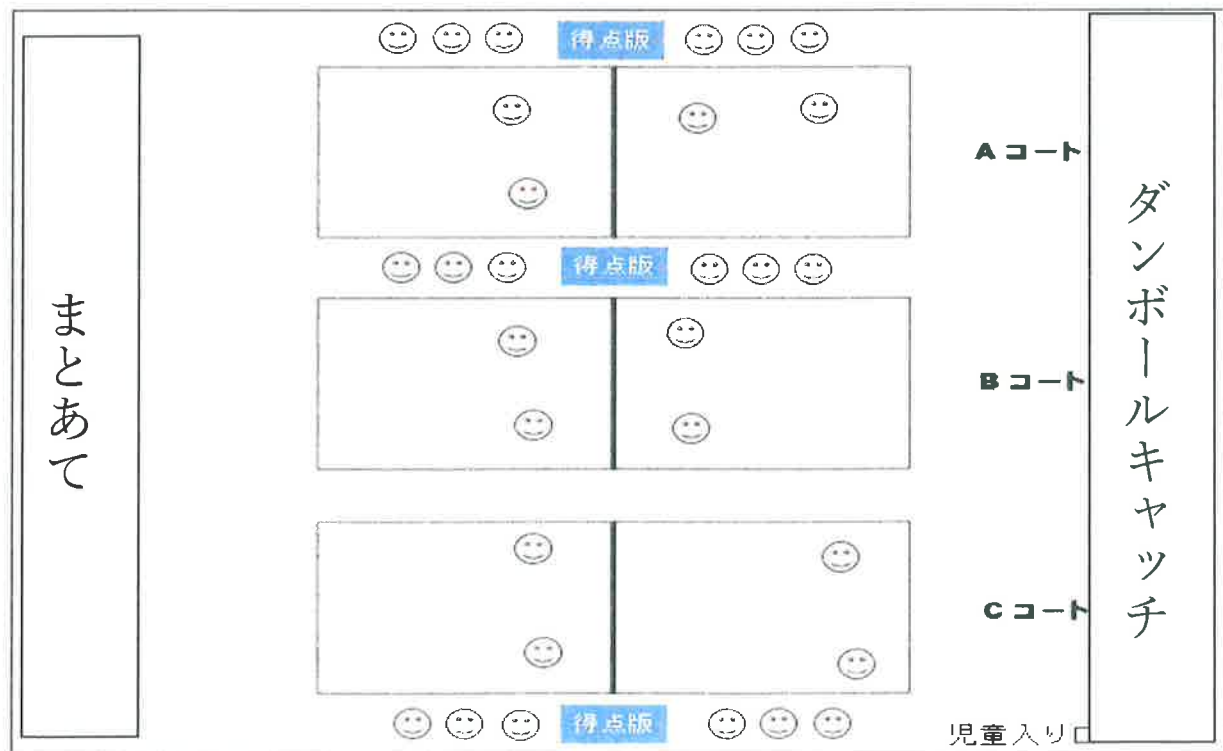
時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ (10分)	1. 集合、あいさつ 2. パワーアップタイム（基礎感覚づくり） ・まと当て（2分） ・チームパス（2分） ・ダンボールキャッチ（2分） 3. めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">めあて：相手にボールを触られないように、攻め方の作戦を考えよう。</div>	○ゲームを想定して、一つひとつの動きを丁寧に 行うように声かけする。 ○投げ方のポイントを意識しながら投げるよう 声掛けを行う。 ◇仲間との間隔を取るように声をかけ、衝突を防 止する。
なか ① (15分)	4. ゲームⅠ（2分×3セット） ・2人ずつ試合をし、残りの児童は記録と 得点にまわる。 （キラリ発見シート、ぶんせきカード活用） 5. キラリタイム ・「ぶんせきシート」、「キラリ発見シート」に 記入したことをもとに、どこにボールが落 ちているかを全体で分析する。 ・分析結果をもとに、どこにボールを落とし た時に得点になりやすいのか考える。 6. チームタイム ・相手にボールを触られないように、攻め方 の作戦を考える。（2人～3人） （予想される児童の考え） ・遠くに投げる ・ネットの近くに投げる ・ラインの近くに投げる	○簡単なボール操作と攻めの動きを意識して、 ゲームを行わせる。 ○友だちのいいところや、上手な投げ方をしてい る人を見付けるよう声かけをする。 ○「ぶんせきシート」にボールを落とした場所は ○印、相手にボールを落とされた場所に×印を 記入したものをもとに、全体で分析を行う。 ○どこにボールを落として得点できたか、どこに 落とせば相手を取りにくいのか、全体で分析す る。 ○なぜその場所を狙うのか問いかけることで、理 由を明確にさせる。 ○チームタイムの後に時間があれば、実際に動い て練習してもよいことを伝える。 ○相手にボールを触られないよう、分析した結果 をもとに、攻め方の作戦を考えさせる。 ○なかなか作戦を立てられないチームには、教師 が助言する。 ◆【思②】ボールを投げる時に行った新たな気付 きや方法を、動作や言葉で友だちに伝えたり、 カードに書いたりしている。（観察・カード）

<p>なか② (10分)</p>	<p>7. ゲームⅡ (2分×3セット)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームタイムで立てた作戦を活かして、試合を行う。 ・試合に出ない間は、記録・得点・応援をし、チーム全体で参加する。 	<p>◆【主④】負けた際にも、投げやりな態度にならずに気持ちよく挨拶を交わそうとしている。</p> <p>○チームで考えた攻め方の作戦を意識して、相手のコートにボールを投げているか確認する。</p>
<p>おわり (10分)</p>	<p>8. 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「楽しかったこと」「できたこと」「頑張ったこと」「友だちのいいところ」を発表する。 <p>9. 片付けを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスやボールなど、児童で片付けられるものはチームで協力して片付ける。 	<p>○チームタイムの話し合いが得点につながったチームを選び、「狙った場所」「その場所を選んだ理由」「弱点」等を全体で共有して、思考を深める。</p> <p>(jamboard を活用し、画面で共有する。)</p> <p>○できるようになったことや次の学習で頑張りたいこと等、ふり返りの視点を押さえる。</p> <p>(掲示物)</p> <p>◇ビブスや作戦ボードなど、グループで協力して片付けるよう声かけをする。</p>
<p>重点評価</p>	<p>【思②】 ボールを投げる時に行った<u>新たな気付きや方法</u>を、動作や言葉で友だちに伝えたり、カードに書いたりしている。</p> <p>【主④】 <u>負けた際にも、投げやりな態度にならずに気持ちよく挨拶を交わそうとしている。</u></p>	

9 場の設定

<コート図>

ステージ



パワーアップタイムの順番

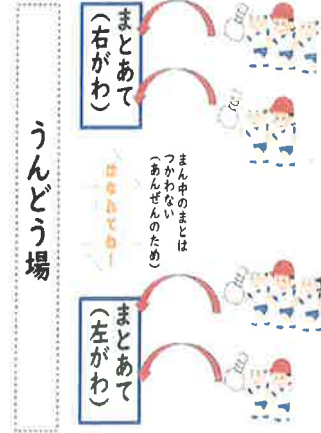
- 赤・青チーム ①的当て → ②チームパス → 段ボールキャッチ
 ピンク・黒チーム ①チームパス → ②段ボールキャッチ → 的当て
 黄色・白チーム ①段ボールキャッチ → ②的当て → チームパス

ダンボールキャッチのやり方
(2チームずつ)

- ①はこを持つ人は1人。
- ②のこり4人は1れつにならぶ。
- ③1回ずつ「はこ」にボールをなげる。
- ④1回なげたら、後ろにならぶ。
- ⑤全いんおわたたら「はこ」をもつ人をチェンジ。

※時間は2分しかないので、とれなくても
 どんどんすすんでね!!
 ※全員ができるようにしよう!!

「ばくだんボール黒」をつかう



まと当てるのやり方
(2チームずつ)

- ①右がわと左がわにわかれる (チームごとに)
 - ②じゅんばんにまとをねらってボールをなげる (いつものまと当てと同じです)
- ※まとに当てた人は、モンスターにも当ててみよう!!
 ※時間は2分しかないので、みんなたくさんげられるようになかよくやろう!!

「ばくだんボール白」をつかう

うんどう場

Aコート

Bコート

AコートとBコートを
つかおう!

Cコートは
つかわない

「チームパス」のやり方 (2チームずつ)

(れい: 赤チームと青チームがやる時のばあい)

- ①ボールを選ぶ
- ②チームで2人と3人に分かれる
- ③ネットをはさんで、パスをし合う。(サーブはなしで、パスだけ)

※時間は2分しかないので、みんなたくさんげられるようになかよくやろう!!

☆ボールは3つのうち1つえらぶ
 ☆チームでなかよく、サツときめる

校しや

2年2組「ながればしゲーム」の規則

(1セット2分×3 2対2で2分ごとにメンバーチェンジ)

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ① しっかり「あいさつ」 | ② サーブは「やさしく」「名前をよんで」 |
| ③ サーブはしっばいしたら「もう1回」 | ④ フェイントあり |
| (ネット・アウトになった時) | |
| ⑤ 文句は言わない・けんかしない | ⑥ 移動は「すばやく」 |
| ⑦ 交互に投げる | ⑧ 試合に出ない人は応援をがんばる |

(1) 自己決定の場について

- ボールの選択をさせたことで、自分に合ったボールを使って活動できた。
- 作戦（攻め方、守り方）を自分たちで選択させた。
- やくそくを自分たちで見直し、学級にあったやり方を考えることで、スムーズにプレーできるようになった。
- △「的当て」、「ダンボールキャッチ」、「チームパス」を時間を決めてさせていたが、単元終わりにパワーアップタイムの選択をさせて、自分の苦手な活動を中心にさせても良かった。

(2) 対話的活動の工夫について

- ペアでの話し合いで、作戦を立てていた。
- 作戦ボードを有効に活用していた。
- 各チームの話し合いを抜粋して、全体で紹介していた。
- 友だちの良いところを見つけて、伝え合う時間があった。
- △ペアでの話し合いができていないグループとそうでないグループがあった。

(3) 児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

- 単元前と単元後のソフトボール投げを行い、投力が伸びている児童が多く見られた。
- 始めは、どのように投げていいか分からずに、ただ投げる児童が多かったが、パワーアップタイムで「的当て」、「ダンボールキャッチ」、「チームパス」を何度も練習させたことで、ねらいを定めて投げるのできる児童や、力強く投げることができるようになった児童が増えた。
- ボール投げを楽しそうに取り組む子が増えた。喧嘩が減った。勝ちにこだわりすぎることが減った。
- 単元の後半に「チームタイム」を設定し、チームで試合の練習をすることで、チームでの動きを確認して試合に臨むことができた。
- コートの高さを少し高めに設定したことで、ボールを高く上に投げることを意識する児童が増えた。
- △コツを掴めず、ただ投げるだけの児童もいたため、ボールを投げたり、捕ったりすることが苦手な児童の手立てをもう少し考える必要がある。
- △「けんかをしない」「文句を言わない」というルールを決めて守れる児童が多くなってきたが、最後まで気持ちの切り替えができずに、けんかをする児童がいた。

(4) 研究授業参加者からの意見や感想

- 子ども達がいきいきと活動していて良かった。
- 顔写真をマグネットに貼り付けて作戦に使っていたのが良かった。
- プレーをする上での適当な人数が設定されていた。
- △投げる場所だけではなく、投げ方の工夫も考えさせると良かった。
- △タイムマネジメントが上手くできず、ふりかえりの時間に余裕があったため、学習カードにふりかえりを記入させる時間を設定しても良かった。

(5) 次年度の授業改善に向けて

- ・ボールの投げ方や、取り方の練習をもう少し時間をとって行う。
- ・三角コーンを活用し、コート内のぎりぎりを狙う練習を取り入れても良かった。



日時：令和5年12月15日（金） 5校時

場所：4年1組教室

対象：4年1組 30名

授業者：波照間 牧子

共同研究者：上江洲 聖奈 城間 盛寛

上原 健吾 宮城 裕子

令和5年度 南城市船越小学校校内研修

研究テーマ「—運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成—」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名 「体の発育と健康」

2 単元の目標

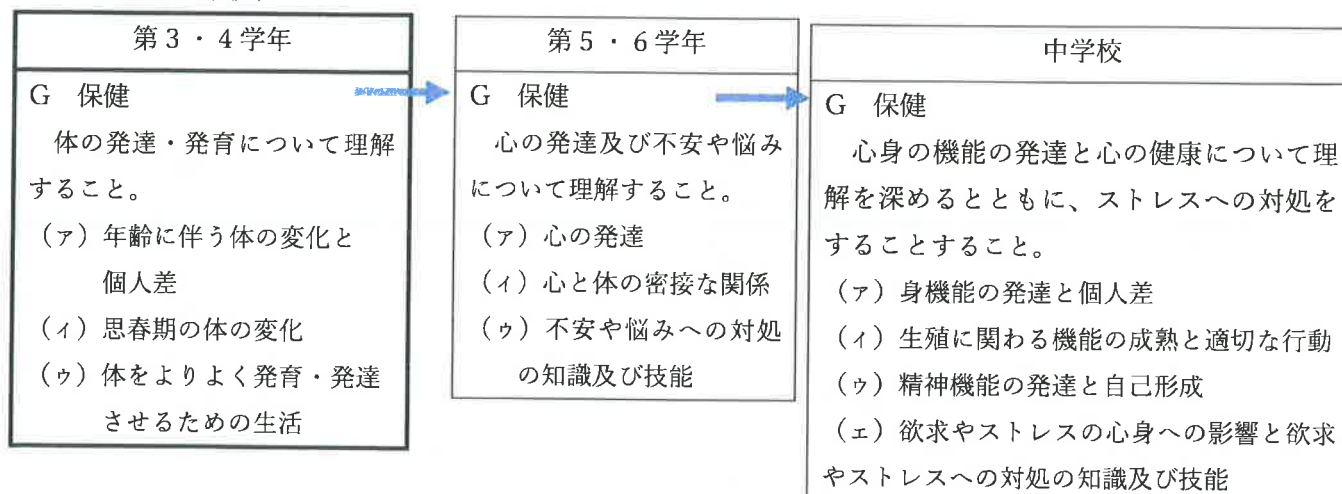
- (1) 体の発育・発達について、課題の解決に役立つ基礎的な事項を理解できるようにする。(知識及び技能)
- (2) 体がよりよく発育・発達するために、課題を見つけ、その解決に向けて考え、それを表現できるようにする。(思考力、判断力、表現力)
- (3) 体の発育・発達について関心を持ち、進んで学習に取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性)

3 単元について

本単元は、体の年齢に伴う変化や個人差、思春期の体や心の変化について理解すること、体をよりよく発育・発達させるための生活について理解できるようになることをねらいとしている。体の発育・発達には適切な運動、食事、休養及び睡眠が必要であることなどの知識を自己の生活課題解決に向け、実行しようとする意欲につなげる。

この学習は、中学校の保健分野の「心身の機能に発達と心の健康について理解を深める」学習内容へとつながる単元である。 ※単元計画の裏面参照(学習指導要領 体育編 指導計画の作成と内容の取扱い G保健)

学習内容の系統性



4 児童の実態（アンケートの結果より）

質問	はい・少し	あまり・いいえ
① 保健の授業は好きですか。	60%	40%
② 健康は大切だと思いますか。	98%	2%
③ 自分の体のことについて知りたいことはありますか。	60%	40%
④ 自分の体が成長して、大人に近づいてきたと思うことはありますか。	61%	39%
⑤ 自分の体の成長について考えたり、悩んだり、不安に思ったりすることはありますか。	20%	80%
⑥ お家の人（兄弟・姉妹を含む）と自分の体の成長について話をしたことがありますか。	50%	50%
⑦ 男女で意見が合わないと思うことはありますか。	70%	30%
⑧ 異性のうわさ話をしたり、わざと気にしていないふりをすることがありますか。	30%	70%
⑨ 男子と女子はお互いの体のことを理解する必要があると思いますか。	45%	55%
⑩ 自分の体の成長について理解することは大切だと思いますか。	85%	15%

アンケートの結果より「保健の授業は好きではない」と答える児童が40%いることがわかった。その理由として「体の勉強は難しいから、たまにしかやらないから、動かないから」と挙げている。一方、「好き」と答える60%の児童は「健康のことが知れるから、体は大事だから、健康になれると思えば楽しいから」と答えている。『健康は大切だと思いますか。』の問いには、98%の児童が「はい」と答えた。理由として、「健康じゃないと病気になるから、病気になりたくないから、元気だと毎日楽しく過ごせるから」と挙げている。このことから、保健の授業（内容）としては難しいと感じている児童も、健康の大切さには気づいていることがわかった。『自分の体について知りたいと思いますか』の質問には60%の児童が「はい」と答え、理由に「体の臓器について知りたい、骨格や体の仕組みについて知りたい、健康状態を知りたい」との答えが多かった。加えて、骨、歯、身長、体重など、児童が日常生活の中で身近に感じる自分の体の部位や成長に関する興味を挙げた児童も多くいた。また、『自分の体が大人へ近づいたと思うこと』の質問に対しては、思春期特有の体の変化よりも、身長や体重の伸び、体力等を挙げる児童が多く、他にも、体の成長に関する不安や悩みは「なし」と80%の児童が答えている。このことから、多くの児童は、本単元で扱う「思春期の体の変化」への興味はあっても、これらの成長過程を自分事として捉えていない可能性があると考えられる。そこで本単元では、児童自身と関連が深いデータの活用（身体測定記録等）や対話的な活動を工夫することで、自己の体の変化についても関心を高められるようにしたい。

5 指導について

(1) 指導観

体育科の目標に「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す」とあり、その資質・能力として、「身近な生活における健康・安全について理解する」とある。理解は、単に知識を記憶としてとどめるだけではなく、児童が身近な生活における学習課題を見つけ、それを解決する過程を通して健康に関する課題解決に役立つことを目指している。

児童の実態から、体の発育は年齢に伴って変化することや思春期の体や心の変化を自分にも起こる知識として受け止めさせると共に、体のよりよい発育のために運動、食事、睡眠や休養が必要であることを理解させたい。その理解が毎日の生活を見直したり、実践、継続する必要性を考える場としたい。

(2) 研究との関わり

研究仮説

保健単元「体の発育と健康」において、知っていることや得た知識を使って個々の考えをグループ、学級全体で対話する活動を取り入れることにより、よりよい考えの自己決定の場とすることで、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるだろう。

学習活動（全4時間）	①対話的な活動の工夫	②自己決定の場の設定
第1時：変化していく体	学習カードの活用	
第2時：思春期の体の変化① ～体の外にあらわれる変化	付箋・ホワイトボード 思考ツールの活用	お悩み相談アドバイス
第3時：思春期の体の変化② ～体の中にあらわれる変化	学習カードの活用	お悩み相談アドバイス
第4時：よりよい発育のために	付箋・ホワイトボード 思考ツールの活用	ミッション（目標）の設定

6 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①身長や体重など年齢に伴う体の変化と個人差について、理解したことを言ったり、書いたりしている。</p> <p>②思春期には、体つきに変化が起こり、人によって違いがあるものの、男女の特徴が現れることについて、理解したことを言ったり、書いたりしている。</p> <p>③ 思春期には、初経、精通、変声、発毛が起こり、異性への関心も芽生える。これらは、個人差があるものの、大人の体に近づく現象であることについて、理解したことを言ったり、書いたりしている。</p> <p>④ 体をよりよく発育・発達させるための生活の仕方には、体の発育・発達によい運送バランスのとれた食事、適切な休養及び睡眠などが必要であることについて、理解したことを言ったり書いたりしている。</p>	<p>① 体の発育・発達について、身長や体重などの年齢に伴う体の発達や思春期の体の変化、体の発育・発達に関わる生活の仕方から課題を見つけている。</p> <p>② 体の発育・発達について、自分の生活と関連付けたり、比べたりするなどして、体をよりよく発達させるための方法を考えているとともに、考えたことを学習カードなどに書いたり、発表したり、友達に伝えたりしている。</p>	<p>①体の発育・発達について、課題の解決に向けての話し合いや発表などの学習、教科書や資料などを調べたり、自分の生活を振り返ったりするなどの学習に進んで取り組もうとしている。</p>

7 単元指導計画（別紙参照）

第1～3時の指導案・学習カード

変化していく体（1/4）

(1) わらい

- ・体は年齢とともに発達し変化すること、発育には個人差があることを理解できるようにする。(知識・技能)
- ・発育のしかたには個人差があることをグラフなどの資料から読み取り、説明できるようにする。(思考・判断・表現)
- ・これまでにこれからの自分達の体の変化のしかたに関心をもち、個人差があることも含めて肯定的に捉えることができるようにする。(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 資料および準備するもの

並び順クイズ 身長ぴのびのびテープ 学習カード 保健教科書資料 赤ちゃんの履-靴

(3) 展開

時間	学習内容・活動	○教師の指導・支援 ◆評価基準 ◎研究との関わり
導入 (10分)	1. 並び順クイズ1をする。 (1年生の時の身長順) 2. 並び順クイズ2をする。 (1～4年生の身長の伸び順) 3. 自分の身長ぴのびのびテープを受け取り、友達と比べ、気づいたことを話し合う。	◎関心を高めるための教具の工夫 ○テープ長さを整理するのではなく、ひとりひとりが違うことに注目させる声掛けをする。
展開 (30分)	4. 学習課題を確認する。 学習カード：わたしたちの体は、年れいとちもどのように変化するのでしょうか。 5. 自分の身長ぴのびのびテープを1年ごとに切り、学習カードに貼ってグラフを作る。自分のグラフを見て気づいたことを書く。 6. 友達のグラフと比べて気づいたことを話し合い学習カードに書く。 7. 全体発表で伝え合う。 ☆身長が伸びる時期や変化する量はひとりひとり違うことを知る。 8. 発育のさかんな時期が2回ある。心や体が子どもから子どもへと変化していく時期を「思春期」ということを知る。 9. 身長が伸びるほかに、大きく変わったことを知る手がかりとして、赤ちゃんの履のサイズ、歯や骨の成長(教科書資料)を紹介する。	◆思考・判断・表現① 学習カード ◆主体的に取り組む態度① 話し合い活動の観察 ◎対話を促す学習カードの活用 ○デジタル教科書資料 指示資料 ○資料の履・教科書資料提示 ◆知識・理解② 学習カード
まとめ (5分)	10. 学習のまとめ ○体は年れいとちも発達し、変化する。 ○発育や変化の仕方には、個人差がある。 11. ふりかえり	

保健1 変化していく体 4年 組 名前()

学習カード： _____

○自分の身長ぴのびのびテープを1年ごとに切って、グラフを作ろう。

1年生	_____ cm
2年生	_____ cm
3年生	_____ cm
4年生	_____ cm

1年生～4年生(9月)までの「のび」

○自分のグラフを見て気づいたことや友達のグラフと比べて気づいたこと、友達と話し合ったことを書こう。

1年生～2年生 2年生～3年生 3年生～4年生

☆学習のまとめ☆

○わたしたちの体は、()とともに発達し、変化する。

○わたしたちの体は、発育や変化のしかたに()がある。

ふりかえり _____

思春期の体の変化①～体の外にあらわれる変化～(2/4)

(1) わらい

- ・思春期には体つきの変化や発毛など、体に変化が現れること、それらには男女差や個人差があることを理解できるようにする。(知識・技能)
- ・思春期にあらわれる男女の体の変化について、学習したことを自分の体の発育・発達と結び付けて考えることができるようにする。(思考・判断・表現)
- ・思春期の体の変化に関心をもち、歴史的に振り返りして、変化することや個人差があることを肯定的に捉えることができるようにする。(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 資料および準備するもの

学習カード 保健教科書資料 男女どっち?クイズ ホワイトボード 付箋紙

(3) 展開

時間	学習内容・活動	○教師の指導・支援 ◆評価基準 ◎研究との関わり
導入	1. 男女どっち?クイズをする。 赤ちゃんの履、体模を覗いている時はわからないけど、大人になるとわかる? 2. 「思春期」「個人差」の言葉を言い出す。 これから全員が経験することを確認する。	○本時の展開へ興味を持たせる工夫
展開	3. 学習課題を確認する。 学習カード：思春期には、体つきなどにどんな変化があらわれるのでしょうか。 4. 心構えを確認する。 「大人になるため、命について大切なことを知るための学習なので、○ふざけた雰囲気を作らないよう素直に真摯に学習する。」 5. 思春期には、男子と女子の体には、どんな変化が起きるのかを付箋紙(1枚に1つ)に書く。※一人2枚程度 6. グループでメンバーの付箋紙を「男子の変化」「女子の変化」「両方の変化」に分けてホワイトボードに整理する。 7. グループでまとめたことを全体で共有し、確認する。 8. いっしょに体の変化があらわれた教科書資料を見る。 ☆個人差があることを知る。 9. 「お悩み相談」に答える。 体の発育・発達のことで悩んでいる人に安心できるアドバイスを考える。 10. グループで交流し、考えたアドバイスを全体で共有する。	○ふざけた雰囲気を作らないよう にする。 ◆主体的に取り組む態度① 話し合い活動の観察 ◎対話を促すための学習カード
まとめ	11. 学習のまとめ ○思春期には、体つきが変わる、毛が生える、声が変わるなどの体の変化があらわれ始める。 ○変化は男女によって違う。 ○変化の始まる時期や変化のあらわれ方には、個人差がある。 12. ふりかえり	◆知識・理解② 学習カード

保健2 思春期の体の変化①～体の外にあらわれる変化～ 4年 組 名前()

学習カード： _____

女子 () 体つき 男子 () 体つき

○お悩み相談アドバイス

かけてあげる
言葉

☆学習のまとめ☆

○()には、体つきが変わる、毛が生える、声が変わるなどの()があらわれ始める。

○変化は()によって違う。

○変化の始まる時期や変化のあらわれ方には、()がある。

ふりかえり 一人分の成長の結びつけて考えたこと、学んだことを書こう。一

思春期の体の変化② 一体の中にあられる変化～ (3/4)

(1) ねらい

- ・思春期になると、初経・閉経が起り異性への関心も高まること、これらは個人差があるものの誰にでも起ることであり、大人に近づいていく現象であることを理解できるようにする。(知識・技能)
- ・思春期の体や心の変化について学習したことを、肯定的に捉え、表現することができるようにする。(思考・判断・表現)
- ・新しい生命を生み出す準備として自身の体が変化することについて受け止め、進んで学習活動に取り組むことができるようにする。(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 資料および準備するもの
学習カード 保健教科書資料 パワーポイント資料 (クイズなど)

(3) 展開

時間	学習内容・活動	○教師の指導・支援 ◆評価基準
導入	1. 前時までのふりかえりをする。 ☆思春期は体の変化が現れる・個人差がある。	○研究との関わり ○パワーポイント資料を効果的に活用する。
展開	2. 「初経」「閉経」という言葉を知らる。男女どちらの変化かを考える。 3. 学習課題を確認する。 学習カード：思春期には、体の中や心どんな変化がおこるのでしょうか。 4. 「女子の体におこる変化」について知る。 5. 「男子の体におこる変化」について知る。 6. 教科の語や教科書資料から用語を学習カードにまとめる。 7. 思春期には、性の違いに気づきやすくなることを知る。 ☆「体の変化」と「心の変化」は関連する。 ☆体の性との性が合わない悩み等⇒ホットライン 9. 「右欄み相談」に答える。 体と心の変化のことで悩んでいる人に安心できるアドバイスを考える。 10. グループで交流し、考えたアドバイスを全体で共有する。	○教科書を調べ学習資料として使う。 ○自己決定の場 ○主体的に取り組む態度① 話し合い期間の観察 ◆対話を促すための学習カード
まとめ	11. 学習のまとめ ○思春期には、女子は初経、男子は閉経が起り、異性への関心も高まる。 これらは、大人に近づいているから起る変化で、時期や起り方には、個人差がある。 12. ふりかえり	◆知識・理解③ 学習カード

保健3 思春期の体の変化② 一体の中にあられる変化～

4年 組 名前()

学習カード：

◇おなやみ相談アドバイス○
かけてあげる言葉

☆学習のまとめ☆
思春期には、女子は()、男子は()が起り、()への関心も高まる。これらは、大人に近づいているから起る変化で、時期や起り方には、()がある。

ふりかえり ー自分の成長の結びつけて考えたこと、学んだことを書こう。ー

第4時の学習カード

授業後の「ミッションIチャレンジカード」

ミッションIにチャレンジ週間 4年 組 名前()

わたしへのミッションI

日(曜日) 12. () 12. () 12. () 12. () 12. ()

大成功
学習成果達成...
得意なこと
達成した目標や心
経験
達成できなかった理由

ミッションIチャレンジの感想・反省

保健4 よりよい発育のために

4年 組 名前()

学習カード：

毎日の生活で、 運動	◇できていること	◇できていないこと
食事		運動
休養・すいみん		食事
		休養・すいみん

自分の体をよりよく発育させるために、これからの生活でどのようなことに気をつけたらよいのか考えよう。
ミッションI
(すぐできること)

ミッションII
(これからの目標)

☆学習のまとめ☆
よりよい発育のためには、適切な()、多くの種類の食品を()とる食事、十分な休養・()が毎日の生活に必要である。

ふりかえり ー自分の生活と自分のよりよい発育を結びつけて考えたこと、学んだことを書こう。ー

8 本時の学習 よりよい発育のために（4/4）

(1) ねらい

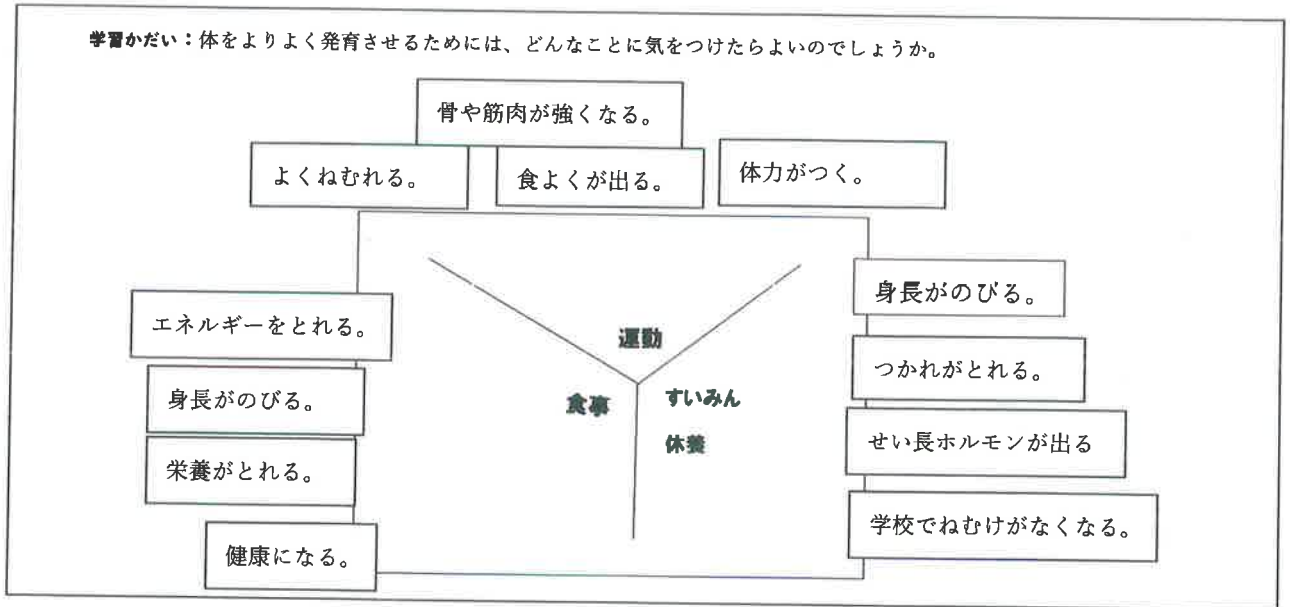
- ・よりよい発達のためには、適切な運動、調和のとれた食事、休養および睡眠が必要であることを理解できるようにする。(知識・技能)
- ・よりよい発達のためには、運動、食事、休養・睡眠などにおいて、どのようなところに気をつけたらよいのか、自らの生活を振り返りながら考え、説明できるようにする。(思考・判断・表現)
- ・主体的に取り組む態度：よりよい発達のための運動、食事、休養・睡眠について考え、実行に移すことができるようにする。(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 資料および準備するもの 学習カード 保健教科書資料 ホワイトボード 付箋紙

(3) 展開

	学習内容・活動	○教師の指導・支援 ◆評価基準 ◎研究との関わり
導入 (5分)	1, 前時までのふりかえりをする。 (思春期は、体と心に変化があらわれる・個人差がある) 2, 発育・発達度チェック! 運動・食事・睡眠についての質問から毎日の生活をふり返る。	◎関心を持たせるための教具の工夫
展開 (33分)	3, 学習課題を確認する。 学習かだい ：体をよりよく発育させるためには、どんなことに気をつけたらよいのでしょうか。 4, 「運動」「食事」「睡眠」の3つの視点から体をよりよく発育させるために必要だと思うこと(生活)を考え、付箋紙(1枚に1つ)に書く。※一人3枚程度 5, グループでメンバーの付箋紙を「運動」「食事」「睡眠」に分けてホワイトボードに整理する。 6, 「運動」「食事」「睡眠」は、よりよい発育のためにどのような効果があるかをグループで考える。 7, 他のグループのまとめた効果を知るため、全体確認を行う。 8, 「運動」「食事」「睡眠」の効果を全体で知る。 ※1週間の児童の実践結果からも考える。 9, 「運動」「食事」「睡眠」の視点から、自分の体をよりよく発育させるためにできていること、できていないことを考える。 10, 「できていないこと」の中から、まず一番に見直してみたいことを赤ペンで囲み、どのような生活をすれば自分の体をよりよく発育させることができるか、取り組むミッションを考える。 11, 考えたミッションを交流する。 12, 全体で共有する。	◆主体的に取り組む態度① 話し合い活動の観察 ◎対話を促す工夫 (ホワイトボード・思考ツール) ◆思考・判断・表現④ 学習カード ◎自己決定の場
終末 (7分)	13, 学習のまとめ よりよい発育のためには、適切な運動、多くの種類の食品をバランスよくとる食事、十分な休養・すいみんが毎日の生活に必要なである。 14, ふりかえり ※これからの生活に運動、食事、睡眠・休養を意識する必要性	◆知識・理解① 学習カード

(4) 板書計画



研究の成果【○】と課題【△】（4年生）

（1）自己決定の場について

- 自分の生活を見直し、自分事として捉えさせることができた。
- 自分の課題を知り今後の生活について、自分の体をより良く発育・発達させるためのミッションを考えさせることができた。
- 思考ツールを活用することにより友達の意見を知り、自己決定のヒントになった。
- △自己決定したミッションを継続して取り組むことができなかった。
- △自己決定したことを実践につなげるのは難しいと感じた。

（2）対話的な活動の工夫について

- 付箋紙を活用することで発言の少ない児童でも意見を出すことができる。
- 思考ツールの（Y字）活用により、友達と確認しながら意見のカテゴリー分けを行うことができた。
- 個人の考えをグループでまとめ、効果を考えさせることができた。
- 1人が出した意見を、他のメンバーに確認しながら考えをまとめていました。
- △考えていたが、似ている意見が多く、そのグループ内では深めることが難しいと感じた。

（3）児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

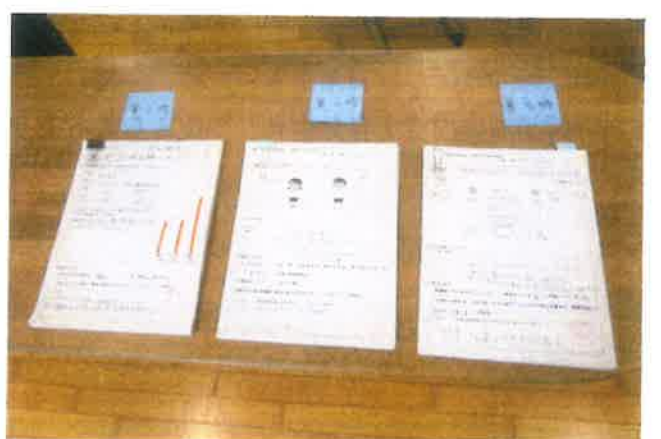
- 全時間を通して、個人差（身長・体の外や内の変化）を肯定的に受け止めることができるようになった。
- 自分の生活を見直すきっかけにはなった。
- 学習以前は性の成長をふざけてとらえる児童もいたが、授業後は見られなくなった。
- △学習したことの日常的な実践の継続は難しいと感じる。

（4）研究授業参加者からの意見や感想

- ・自分事としてとらえることができるように自分に置き換えて（身長テープなど）考えられる手立てはとても良かったと思います。
- ・視覚資料の提示の仕方、説明のわかりやすさ、話すテンポが良かった。
- ・何のために今日の学習をしたのかを最後に振り返らせるなど、適格な指導であったと思います。
- ・性のことを指導していくには、もっと研究していかないといけないなと感じました。
- ・低学年でも少しずつ自分の体に関心を持たせるような心がけや取り組みがひつようだと思いました。

（5）今後の授業改善に向けて

- ・今回考えた運動・睡眠・食事を深掘りする時間があっても良い。
- ・第三時の時間の情報量が多いため、分割しての指導が必要。
- ・保健領域の内容を自分事として捉えられるような授業作りが必要。そのためには教材研究が必要。



日 時：令和6年1月31日（水）

5校時（14：00～14：45）

場 所：南城市立船越小学校運動場

対 象：5年2組 男子22名 女子11名

授業者：城間 盛覚

共同研究者：溝辺 雅大

令和5年度 沖縄県教育委員会指定「体育・スポーツ推進校」 2年次

研究テーマ 「一運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む児童の育成一」

サブテーマ ～自己決定の場や対話的な活動を取り入れた体育学習を通して～

1 単元名「スペースを見つけて、ゴールをねらおう」（ボール運動領域 ゴール型 フニーニョ）全8時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

ゴール型（フニーニョ）の行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

ゴール型（フニーニョ）のルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

ゴール型（フニーニョ）に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性

①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

・コート内の攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たない動きによって、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

②構造的特性【運動の技能的構造に着目】

・ドリブルやパス、シュートなどのボール操作と、空間に走り込む、味方をサポートするなどのボール操作に至るための動きからなる運動である。

③効果的的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

・攻守が入り交じって、時には身体接触を伴いながらゲームを展開するので、ボールをコントロールすることはもちろん、相手や味方の動きを把握し、それらに対応した素早い身のこなしが必要となるため、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高めることができる運動である。

④運動の本質【運動そのものが持つ面白さに着目】

・ボール操作ができるスペースを見つけ、パスやドリブルでボールを保持し、相手ゴールにシュートを行うことが面白い運動。

(2) 児童から見た特性

○相手ゴールにシュートを決めると嬉しい。

- ドリブルで相手をかまし、ボールをゴール前に運べると楽しい。
- パスが通り、得点につながると嬉しい。
- ボールが体にぶつかったり、相手と身体接触したりすることが怖い。
- ボールを奪われたり、ミスをしたたりするのが不安。

4 児童の実態

本学級の児童は、男子 22 名、女子 11 名と男子児童が多い学級である。ボール運動の領域になるとチーム構成上、女子 1 人になるチームもあるが、互いに協力しながら学習活動を行うことができる。また多くの児童が、休み時間に外遊びを楽しみ、運動に親しんでいる。

11 月に実施したベースボール型「ティーボール」の単元では、ルールや用具の選択、攻め方や守り方の工夫を通して、技能差に関わらずゲームを楽しむことができた。

以下は、単元前に 5 年生全体に実施した体育の授業及びサッカーに関するアンケートの結果である。

質問事項 (n = 46)	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
①体育の学習は好きですか。	93%(43 人)	7%(3 人) <理由> ・運動するのが嫌 ・体を動かすのが好きではない
②体育の授業以外でサッカーをしたことがありますか。	76%(35 人)	24%(11 人)
③サッカーのルールが分かりますか？	74%(34 人)	26%(12 人)
④サッカーは好きですか？	69%(32 人)	31%(14 人) <理由> ・ルールがわからない ・やったことがない ・興味が無い ・喧嘩になりそう ・文句を言われそう
⑤近くにいる仲間にボールを蹴ってパスを出すことができますか。	76%(35 人)	24%(11 人) <理由> ・ねらいが定まらない ・まっすぐ蹴れない ・蹴るのが苦手 ・変なところに飛んでいく ・コントロールが難しい

質問事項 (n=46)	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
⑥相手にとられない場所にドリブルで移動することができますか。	48%(22人)	52%(24人) <理由> ・やったことがない ・やりかたがわからない ・相手にとられない場所がない
⑦仲間からパスをもらうために、相手のいない場所を見つけて移動することができますか。	67%(31人)	33%(15人) <理由> ・あまり練習したことがない ・どこにいればいいかわからない ・パスされない
⑧ゴールに向かってシュートをすることができますか。	60%(28人)	40%(18人)
⑨サッカーの学習で楽しみなことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールをきめること ・チームで協力すること ・ボールをけること ・練習すること 	
⑩サッカーの学習で不安なことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> ・喧嘩 ・体当たり ・勝敗 ・みんなの声 ・ボールが当たらないか ・けが ・足手まといにならないか ・味方へのパス 	
⑪休み時間や体育の授業のサッカーで、シュートをしてゴールを決めたことがありますか。	57%(26人)	43%(20人)

(質問事項④)

ルールがわからないことで、サッカーが好きになれない児童がいることが分かった。単元の導入場面では、映像やイラスト等を活用しながら、丁寧にルールを確認したい。ルールについては、複雑なルールではなく、児童の実態に合った最低限のルールのみとし、必要に応じて変更を行う。

(質問事項⑤～⑧)

「ゲームを楽しむための基本的な技能」の習得状況を確認するための質問である。「足でボールを操作する技能の高さ」やこれまでの「運動経験の差」により、3割～5割の児童がボール操作やボールを持たないときの動きに自信が無いことが分かった。児童が安心して学習に参加できるように、単元前半では一人ひとり十分にボールに触れる時間(ボール慣れの時間)を設定する。扱うボールも操作しやすく柔らかいもの(新聞紙ボール)を使用する。また、ボールを持たないときの動きについては、下位教材を通じて楽しみながら習得させたい。

(質問事項⑩)

多くの児童がゲーム中のトラブルやけがなどについて不安に感じていることがわかった。そこで、第1時オリエンテーションにおいて、体育で行う運動は「休み時間やスポーツクラブで行う運動とは状況が異なること」「みんなが楽しめることが体育では大切」ということを必ずおさえる。接触プレーについては、故意に体をぶつけることやスライディング等、けがにつながるような動きを制限する。また、仲間のミスや相手のファール、勝手なルール変更や一方的なジャッジにより、児童同士の衝突が起きる可能性がある。「仲間のミスを責めないこと」「少しの接触であればプレーを続けること」「ルールはみんなで決めること」「インプレー・アウトオブプレーの判断に時間をかけないこと」を全体で確認し、安心して学習できる雰囲気を作る。

5 指導について

(1) 指導観

学習指導要領解説体育編（平成 29 年告示）では、高学年のボール運動について以下のように示されている。

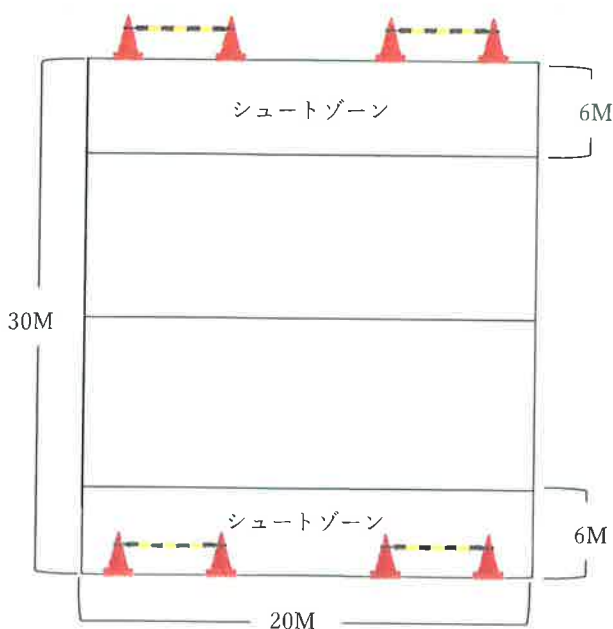
集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。

運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることなどをできるようにする。

これまでボール運動領域ゴール型「サッカーを基にした簡易化されたゲーム」の学習では、基礎感覚づくりとしてボールに慣れるためにサーキット（個人でボールを操作しながら運動場を周回する）を設定したり、柔らかいボールを用意したり、ゴールの数を増やしたり等、サッカーが苦手な児童もゲームを楽しめるような場や教具の工夫を行ってきた。しかし、全員がゴール型の特性の面白さを味わうまでには至らず、ゲーム中コート内で立ち尽くす児童の姿やボールが転がってきて避ける児童の姿が見られた。要因として、メインゲームにつながる運動を十分に行わなかったこと、ボールを持たないときの動きやゲーム中に起きる状況判断の場面を丁寧に取り上げなかったことが考えられる。また、チームの課題を把握する場面や、チームの特徴に応じた作戦を立てる場面への手立てが不十分であり、チームや個人に目標を持たせてゲームに参加させることができなかったことが要因だと考えられる。そこで本単元では、メインゲームにつながる運動を十分に行い、全ての児童がゲームを楽しめるようにする。また、ボールを持たないときの動きやゲーム中に起きる状況判断について考える場面を設定し、そこで習得した知識や技能をメインゲームで活用できるようにする。さらに、チームの課題把握や作戦タイムにおいて、様々なツールを活用したり支援を行ったりすることで、集団や個としての課題や目標を持たせ、意欲的にメインゲームに参加できるようにする。

なお本単元では「サッカーを基にした簡易化されたゲーム」として、「フニーニョ」を扱う。「フニーニョ」とは、4ゴールの3人制サッカーであり、少人数で行うことからボールに触れる機会も多く、ゴールが4ヶ所あるため、シュートチャンスが多いゲームである。

【コート図】



【一般的なフニーニョのルール】

※本単元では児童の実態に合わせてルールを修正する

- 3対3のゴールキーパー無し
- シュートはシュートゾーンからしか打てない
- タッチラインからボールがでたらキックイン or ドリブルイン
- エンドラインからボールがでたらゴールキック or コーナーキック
- 得点を決めたら控え選手と交代
- 2点差ついたら負けているチームに1人追加。4対3。

(2) 研究との関わり

研究仮説

体育科の学習において、自己決定の場面を設定し対話的な活動を工夫することで、運動の楽しさを味わい、自己や集団の課題に進んで取り組む力を育むことができるであろう。

①自己決定の場の設定

(ア) 練習の選択

第5時は、チームの課題を見つけ、課題解決に向けた練習に取り組む時間を設定している。課題＝できない動きとして捉えさせるのではなく、できるようになるとよりゲームが楽しめる動きとして捉えさせ、前向きな気持ちで練習に取り組めるようにする。練習方法は、タスクゲーム（下位教材）で行う「パスゲーム」「シュートゲーム」「デンジャラスゾーン突破ゲーム」等から選択できるようにする。

(イ) 作戦の選択

第7時は、チームの特徴に応じた作戦を選ぶ活動を行う。作戦内容は、複雑な戦術を提示するのではなく、「スペースを見つけたらドリブルしてゴールに近づく」「ゴールの近くにスペースがあったらボールを転がす」「大きく広がったり、動いたりしてパスをつなぐ」「空いているゴールを見つけて、ドリブルやパスでシュートチャンスをつくる」「得点しやすい場所でパスをもらってゴールをねらう」等、攻守が入り交じりゲームが連続的に進む中でも成功しやすい作戦を提示する。自身で作戦を考えた児童ができれば称賛し、再現可能な作戦となっているかチーム全体で判断するよう促す。

(ウ) 個の動きの選択

チームで作戦を選択した後、選択した作戦を成功させるためには、どのような個の動きが必要となるかを考えさせ、児童が自身の力に応じた動き方を選択することができる場を設定する。個の動きは、児童一人ひとりの力に応じて選択することができるよう難易度の幅を広くする。ゲーム中に選択した動きができていないかを見取り、できている児童にはその場で称賛し、どのように動けばいいのか困っている児童には矯正的フィードバックを行い、楽しくゲームに参加できるように支援する。





②対話的な活動の工夫

(ア) チームの課題発見カードの活用

ネット型「ソフトバレーボール」の单元において、キャッチ・パス・アタックの成功回数を記録し、その記録をもとにチームの課題について話し合う活動を行った。しかし、フニーニョのような攻守混合型のゲームでは試合展開が速く、ドリブル・パス・サポート・シュートの成功回数を細かくチェックし記録することは難しいと考える。そこで、見取る場面を5つに分けて、イラストで提示し、メインゲームの中で出現した回数に○をつける形とした。ゲーム展開が速いフニーニョでも、容易に記録ができると考える。この記録をもとに、チームとしてもっとできるようになりたい動きをチーム課題として設定し、その後のチーム練習の選択へとつなげていく。

チームの課題発見シート () チーム

イラストのような場面が見られたら○をつけよう！

ボールを持っている相手の動き	ボールを持っていない相手の動き
空いているところ（スペース）をみつけてドリブルをしている	空いているところ（スペース）をみつけて、移動している
	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
相手にじやまされていなくてパスを出している	ゴールの近くでパスをもらっている
	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
ゴールの近くでシュートしている	ゲームを楽しむためにチームで練習したい動き
	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	

(イ) チームの特徴発見カードの活用

第6時は、チームの特徴について話し合う活動を行う。「チームの特徴は何ですか?」と児童に質問すると「仲が良い」「元気がある」「盛り上がる」といったチームの雰囲気の特徴として捉えることが予想される。そこで、本単元では、チームの特徴をチームの動き方の良さと定義する。ボール操作やボールを持たないときの動きから5つの場面を設定し、ゲーム中に見取った回数を記録していく。その記録をもとに、チームの特徴を見つけ、作戦タイムへとつなげる。プレー以外でのチームのよさや個のよさ(励まし合うことができる、協力して準備・片付けをすることができる、一生懸命ゲームの記録をとることができる等)については、単元全体を通して見取り価値づけ、技能以外の「できる」も必ず評価を行い、多様な関わり方や「できる姿」があることに気付かせる。



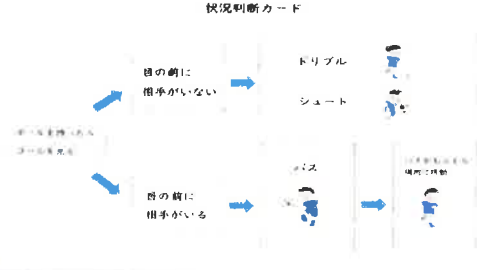
チームの特徴発見シート () チーム

イラストのような場面が見られたら○をつけよう!

<p>①スペース(空いているところ)を見つけてドリブルをしている</p> 	<p>④空いているゴールの方にドリブルしたり、パスを出したりしている</p> 
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
<p>②ゴールの近くのスペース(空いているところ)を見つけてボールを転がしている</p> 	<p>⑤ゴールしやすい場所に移動して、パスをもらおうとしている</p> 
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
<p>③フリーの場所(相手にじゃまされない)にパスをよく出している</p> 	<p>チームでいちばん多く見られた場面は何番ですか? 記録をもとにチームの特徴をまとめよう!</p>
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	

6 運動が苦手な児童への手立て

(1) 教具の工夫

新聞紙ボール	バンド付きのカスタネット
	
新聞紙を丸め、レジ袋で包み、ガムテープで周りを巻いたボール。柔らかく当たっても痛くない。また、あまり転がらず跳ねにくいので、足でのボール操作が苦手な児童も扱いやすい。	マジックテープのバンドとカスタネットで作成。足の内側に装着することで、インサイドキックを行う際の目印となり、ボールを当てる位置が把握しやすくなる。(単元前半ボール慣れの運動で使用する)
2色ゴール	状況判断カード
	
左右のゴールを黄色のコーンと赤色のコーンで色分けをした。ゴールの色を分けることで、仲間からの指示が伝わりやすくなる。例:「黄色ゴールは守りがいないから黄色側に攻めて」	ボールを持った時の動き方をチャートで表したカード。状況に応じた動き方の判断をチャートで行うことができる。また、ゲーム中、コートサイドからカードを活用しながら味方に指示を出すことができる。

(2) メインゲームにつながる運動の設定

2対1パスゲーム	360° シュートゲーム
相手とのずれをつくって、パスを受ける運動。パスを受けるには、どれくらいのずれをつくれればいいのか考えながら、ボール保持者と自己との間に守備者が入らないように移動する動きを高めることができる。	ゴールを守る人は、ゴールに沿って移動できる。ただし、前への移動やゴールから大きく離れてボールを取りに行くことはできない。攻める人は、味方とパスをつなぎながらシュートチャンスをつくる。近くにいるフリーの味方にパスを出す動きを高めることができる。
ころころシュート	デンジャラスゾーン突破ゲーム
シュートゾーンに向かってボールを転がし、ボールを追いかけながらシュートを行う運動。ボールは自分で前に転がしたり、仲間に転がしてもらったりする2つのパターンがある。得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをする動きを高めることができる。	ハーフラインとゴール側シュートゾーンの各ラインに守備者を2人程度配置する（デンジャラスゾーン）。守備者はライン上しか移動することはできない。攻めは、2～3人のグループでパスをつなぎながらゴールを目指す。デンジャラスゾーンはパスでしか通過することはできない。空いているスペースに移動する動き、ボール保持者と自己との間に守備者が入らないように移動する動きを高めることができる。

7 単元の評価規準（太文字アンダーラインは十分満足できる姿）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①ゴール型（フニーニョ）の行い方について、<u>詳しく</u>言ったり書いたりしている。</p> <p>②ボールを蹴る（パスやシュート）、止める（トラップ）、運ぶ（ドリブル）といったボール操作が<u>正確</u>にできる。</p> <p>③ボール保持者からパスを受けることのできる場所に<u>素早く</u>動くなどのボールを持たないときの動きができる。</p>	<p>①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選ぶとともに、<u>新たなルールを提案</u>している。</p> <p>②チームの特徴に応じた作戦や自己の動き方を選び、自己や<u>仲間の役割を確認</u>している。</p> <p>③味方が受けやすいようにボールをパスすることについて考えたことを<u>詳しく</u>他者に伝えている。</p>	<p>①ゴール型（フニーニョ）や練習に積極的に取り組むとともに、<u>繰り返しゲームをしよう</u>としている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合い、<u>励まそう</u>としている。</p> <p>③ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たすとともに、<u>友だちの援助をしよう</u>としている。</p> <p>④ゲームの勝敗を<u>常に</u>受け入れようとしている。</p> <p>⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認め、<u>称賛しよう</u>としている。</p> <p>⑥ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配り、<u>自他の安全を確保</u>している。</p>

8 単元の指導と評価の計画（別紙参照）

9 本時の展開（7/8時間）

本時のねらい：チームの特徴に応じた作戦や自己の動き方を選択し、自己の役割を確認することができる。

時間	学習内容	○教師の指導及び支援 ◆評価（太字アンダーラインは十分満足できる姿）
導入 10分	1.集合、あいさつ 2.準備運動（ドリブルリレー・パスリレー） 3.パワーアップタイム（川渡りドリブル） 4.めあての確認 めあて：チームの特徴に合った作戦を選び、ゲームを楽しもう！	○健康観察、服装チェック ○体が温まる程度に動くことを伝える ○壁をすり抜けられない児童がいたら、チームの仲間から空いているスペースを教えるよう声をかける
展開 27分	5.チームタイム① ・チームの特徴に合った作戦や自己の動き方を選択する ・必要であればホワイトボードを活用したり、ホームコートで実際に動いたりしながら、作戦を確かめる 6.ゲーム① ・3対3のゲームを行う 7.キラリタイム ・上手くいった作戦のよさや仲間の動き方のよさについて、全体で共有する 8.チームタイム② ・ゲーム②に向けてチームの作戦や自己の動き方を見直す 9.ゲーム② ・3対3のゲームを行う	○前時までに見つけたチームの特徴をもとに、作戦を選択することを確認する ◆チームの特徴に応じた作戦や自己の動き方を選び、自己や 仲間の役割を確認している【思考・判断・表現】 ○チームの作戦や自己の動き方を選択できない場面が見られたら、チームの特徴を教師が具体的に伝え、作戦や自己の動きの選択につなげられるように支援する ○ゲームに積極的に参加できない児童の姿が見られたら、チームの仲間を通して、優しく状況判断をサポートするように促す ○選択した作戦や自己の動き方ができている場面を見取り、その場で称賛する ○他チームの作戦のよさや仲間の動き方のよさをゲーム②に活かすよう促す ○作戦や自己の動き方を選択した理由を問い、目的意識をもって選択していることを称賛する。 ○作戦や自己の動き方に見直しがあった場合は、なぜ見直したのか理由を尋ね、学習を調整することのよさを価値付ける。
まとめ 8分	10.ふりかえり・片付け	○本時のまとめを行う ◆ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配り、 自他の安全を確保している。【主体的に学習に取り組む態度】

10 参考文献・参考 WEB サイト

<参考文献>

高田彬成・森良一・細越淳二 編著 2023 『これからの体育科教育はどうあるべきか』 東洋館出版社

鈴木直樹 編著 2023 『小学校体育 ゲームボール運動 アイデア大全』 明治図書

高田彬成・森良一・細越淳二 編著 2022 『確かな学習状況を見取る小学校体育の評価規準づくり』
大修館書店

文部科学省 2019 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東洋館出版社

日本サッカー協会 2019 『小学校体育 全学年対応 新・サッカー指導の教科書』 2019 東洋館出版社





<参考 WEB サイト>

東京都体育研究会 2022 『令和5年度ボール運動領域部会 互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習』
<https://www.3.schoolweb.ne.jp/swas/index.php?id=1350006> (最終閲覧 2024 年 1 月)

鈴木朋也 2016 『児童の運動有能感を高めるためのゴール型サッカーの学習プログラムに関する研究』
https://www.waseda.jp/tokorozawa/kg/doc/50_ronbun/2016/5015A024.pdf (最終閲覧 2024 年 1 月)

11 動画資料

※令和6年2月2日（金）には掲載動画のデータを削除します。閲覧のみ、保存・録画はご遠慮下さい。

2対1パスゲーム	360°シュートゲーム
	
ころころシュート	デンジャラスゾーン突破ゲーム
	

単元の目標	知識及び技能		思考力、判断力、表現力		学びに向かう力、人間性等			
	ゴール型（フォーニニヨ）のルールを理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようになる。	ゴール型（フォーニニヨ）のルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようになる。	ゴール型（フォーニニヨ）に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようになる。	ゴール型（フォーニニヨ）のルールを知って、ゲームを楽しもう。	シュートチャンスを作って、ゴールを阻もう。	チームの課題を見つけよう。	チームの特徴に合った作戦を選んで、「リレー」を楽しもう！	
段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時（本時）	第8時
学習過程	1. 集合・整列・あいさつ 2. めあての確認 3. オリエンテーショ ①学習のねらいを確認 ②学習の流れを確認 ③学習の約束を確認 ④場や用具の確認 4. 準備運動の確認 ・パスリレー ・ドリブル 5. ポール慣れの運動 ・ドリブル集ごっこ ・フリートシュー ・カスネットキック 6. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. めあての確認 3. ポール慣れの運動 ・ドリブル集ごっこ ・フリートシュー ・カスネットキック 4. 2対1パスゲーム 5. 振り返り ・ドリブル、パス、シュートのポイントを確認する 7. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. めあての確認 3. シュートゲーム 4. ゲーム① 5. キョリタイム ・選抜ルールがないか確認する 6. パワーアップタイムの確認 7. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. めあての確認 3. キョリタイム ・シュートチャンスの作り方について全体で考える 4. ゲーム② 5. キョリタイム ・シュートチャンスの作り方について全体で考える 6. キョリタイム ・シュートチャンスの作り方について全体で考える 7. ゲーム③ 8. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. パワーアップタイム 3. めあての確認 4. ゲーム① 5. キョリタイム ・チームや仲間の動き方のよさについて全体で共有する 6. ゲーム② 7. キョリタイム ・特徴発見カードをもとにゲームの作戦について話し合う 8. キョリタイム ・特徴発見カードをもとにゲームの作戦を共有する 9. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. めあての確認 3. キョリタイム ・チームの特徴をもとに作戦を選択する 4. ゲーム① 5. キョリタイム ・作戦のよさについて全体で共有する 6. キョリタイム ・作戦のよさについて全体で共有する 7. キョリタイム ・チームの作戦を共有する 8. ゲーム② 9. 振り返り	4. チームタイム 5. ゲーム ・必要に応じて作戦を確認する時間確保する 6. 振り返り	
	知識・技能	①	①	①	①	①	①	③
思考・判断		①	①	③	③	⑤	②	
態度		③	③	②	⑤	④	⑥	①
評価方法	観察	観察	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察
評価規準	知識・技能	①ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	②ボールを蹴る（パスやシュート）、止める（ドリブル）といったボール操作が正確にできる。	③ボール保持者からパスを受けることのできる場所に選ばず動くなどのボールを持たないときの動きができる。	④ゴール型（フォーニニヨ）や練習に積極的に取り組むとともに、互いの動きを認め、お互いの安全を確保している。	⑤ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑥ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑦ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。
	思考・判断	①誰かが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート の 広 さ、プレイヤーの制限、得点の仕方などのルールを選び、とくに新たなルールを提案している。	②チームの特徴に応じた作戦や自己の動き方を選び、自己や仲間の役割を確認している。	③味方が受けやすいようにボールをパスすることについて考えたことを詳しく他者に伝えている。	④ゴール型（フォーニニヨ）や練習に積極的に取り組むとともに、互いの動きを認め、お互いの安全を確保している。	⑤ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑥ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑦ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。
	態度	①ゴール型（フォーニニヨ）や練習に積極的に取り組むとともに、互いの動きを認め、お互いの安全を確保している。	②ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	③ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	④ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑤ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑥ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。	⑦ゴール型（フォーニニヨ）の行い方について詳しく言ったり書いたりしている。

本学アンダーラインは「十分満足できる姿」

第2学年 体育科学習指導案

令和5年11月20日(月)5校時

男子14名 女子18名 計32名

授業者 網敷藤代

共同研究者 根本和佳奈 城間盛寛

1 単元名：ながればしゲーム

2 本時の学習(5/8時間)

(1) ねらい：攻め方の作戦を考えて、ねらった的やコースにボールをなげよう。【知識・技能】

(2) 準備：支柱とネット(バドミントン用)、ビブス(6チーム)、ボール(袋ボール、白バクダンボール、黒バクダンボール、ビーチボール、ガムテープボール)、ファイル(キラリはっけんシート、とくてんシート、振り返りシート)、タイマー

(3) 本時の展開

時間	学習活動	○教師の指導・留意点等 【】評価
は じ め 15 分	1. 集合・あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム ① 的当て(白バクダンボール) 運動場側 ② チームパス(袋ボール) コート ③ ダンボールキャッチ(黒バクダンボール) 校舎側 4. めあて	○教師の指導・留意点等 【】評価 ○児童が自分に合ったボールを選択できるよう、いろいろなボールを用意する。 ○パワーアップタイムやゲームがスムーズにできるよう、事前に場の設定をする。(支柱・ネット・ビブス等) ○ボールの投げ方の確認をし、攻め方に活かせるようにする。
せめかたのさくせんを考えて、あいてのコートにボールをおとそう！		
な か ① 15 分	5. ゲーム① ・ボールを投げたり受けとめたりし、ゲームを行う。 ・5～6人1チームとする。2人で2分間のゲームを行い、残り2人はキラリ発見シートと得点シートに書き込む。1～2人は得点係とし、チーム皆でゲームに参加する。 6. チームタイム ・キラリ発見シートと得点シートの結果をもとに、相手コートの中の場所を狙い、どんなボールを投げるか等作戦をたてる。	○簡単なボール操作と攻めの動きを意識して、ゲームを行わせる。 【知識・技能②】 攻め方の作戦を考えて、ねらった的やコースにボールをなげている。(観察・学習カード) ○相手にボールを触られないよう、キラリ発見シートや作戦シートを活用し、攻め方の作戦を考えるよう声かけする。 ○なかなか作戦を立てられないチームには、教師が助言する。
な か ②	7. ゲーム② ・チームで考えた攻め方で、ゲームを行う。	○チームで考えた攻め方の作戦を意識して、相手のコートにボールをおとそうと意識しているか確認する。

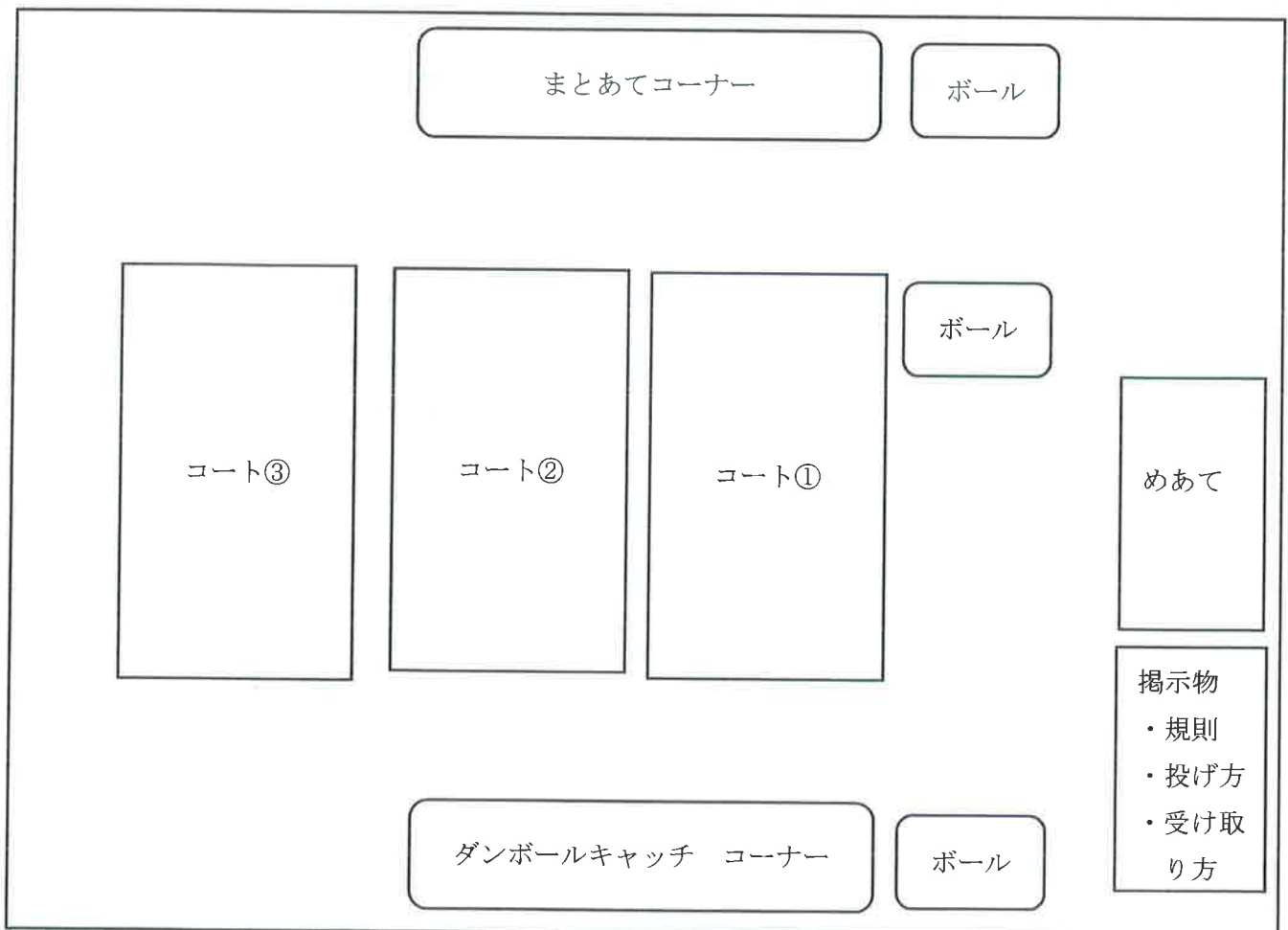
10分		8. ○ゲーム②も相手にボールを触られないよう、キラリ発見シートや作戦シートに記入するよう声かけする。 【態度④】 負けた際にも、投げやりな態度にならずに気持ち良く挨拶を交わそうとしている。(観察)
お わ り 5分	9. 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。 ・今日のキラリさんを考えて理由も書く。 9. 用具の片付けを行う。	○せめかたをくふうして、あいてのコートにボールをおとすことができたか、めあてを振り替えさせる。 ○楽しかったこと、できたこと、頑張ったこと、友だちの良かったことを発表する。

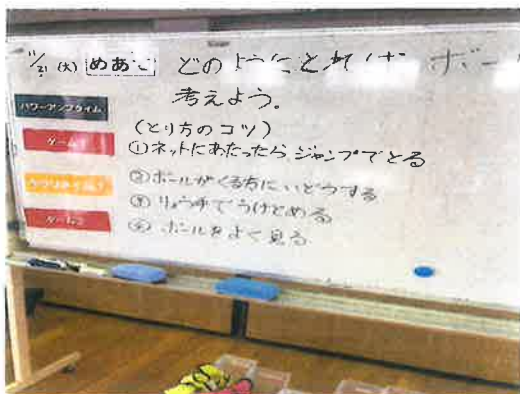
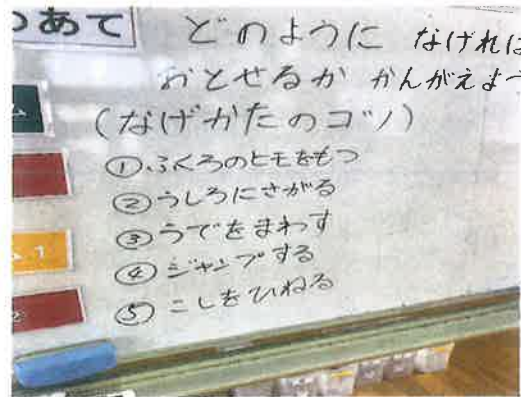
3 評価

【知識・技能②】 攻め方の作戦を考えて、ねらった的やコースにボールをなげている。(観察)

【態度④】 負けた際にも、投げやりな態度にならずに気持ち良く挨拶を交わそうとしている。(観察)

4 場の設定





第5学年 体育科指導案

日 時：令和5年12月14日（木）

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：5年1組 34名

授業者：T1 喜名 吟子 T2 城間 盛覚

共同研究者：溝辺 雅大

本時の展開（6時／7時間）

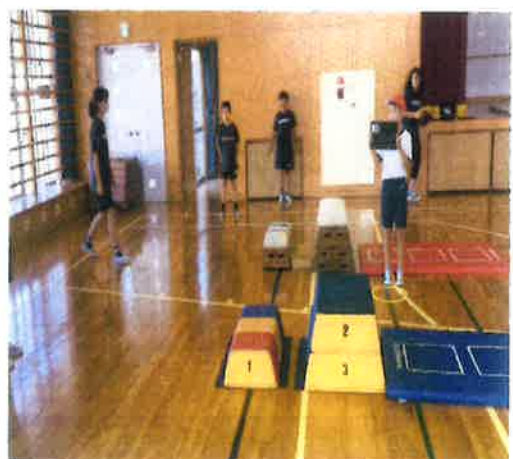
単元名：美しく、安定したとびこし方とぼう！【器械運動領域】

ねらい：跳び箱運動の行い方を理解するとともに、切り返し系の基本的な技（開脚跳び）を安定して行ったり、その発展技を行ったりすることができるようにする。

時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ （ 10 分）	1. 集合・整列・あいさつ 2. パワーアップタイム（基礎感覚づくり） ①アザラシ②クマ歩き③クモ歩き ④かえる跳び⑤うさぎ跳び 3. めあての確認	○楽しく活動できるように声を出して基礎感覚づくり運動を行う。 ○首、手首、足首を丁寧にほぐす。
めあて：自分の課題に合った場で練習に取り組もう。		
なか ① （ 15 分）	4. チャレンジタイム I ・自分の課題に合った場所でグループで練習に取り組む。 （かかえこみ跳び、屈伸跳び） ・友達の技を見合って、ポイントを伝え合ったり、お互いにアドバイスし合ったりして、学び合いながら練習を進める ○マット3枚でうさぎとび ○跳び箱1段でうさぎとび ○1段→3段でかかえこみとび ○舞台からかかえこみとび ○補助かかえこみとび 5. キラリタイム I 友達の良い動きを認め合い、技のポイントやうまくできるコツ等を全体で共有する。	○児童1人ひとりの課題を事前に把握し、課題習得に応じた練習場所を設定する。 ○踏み切り、手の位置、着地を確認する。 ○技を見合う際の視点(ポイント)を全体で確認する。 ◇衝突しないように、間隔を十分にとらせる。 ◆自分の課題にあった場で技に挑戦している。

なか ② (15 分)	6. チャレンジタイムⅡ ・キラリタイムで見つけたポイントを押さえて、動きや技の質を高める。 ・ペアで試技の撮影をする。	◇試技の撮影の際は、跳び箱から十分に距離を取らせる。 ○試技の撮影だけで終わらないように声掛けをする。
おわり (5 分)	7. 振り返り ・学習の振り返りを書く。(ICT活用) ・上手くいった点や難しかったか点について発表する。 8. 用具の片付けを行う。	○前時より技の完成度が上がった児童を全体で称賛する。 ○グループで協力して、片付けをするように声かけを行う。

重点 評価	<p>【思・判・表】グループの中で互いに役割を決めて観察し合ったり、学習カードやICT機器を活用したりして、つまづいていた技のコツやできていたことを文字や図で書いたり、映像を活用して発表するなどして、仲間やグループに伝える。</p> <p>【態度】互いの役割を決めて観察しあう等、学習の仕方や約束を守り、仲間と助け合おうとしている。</p>
----------	--



第5学年 体育科学習指導案

日 時：令和5年12月18日（月）4校時

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：5年2組 33名

授業者：T1 溝辺 雅大 T2 城間 盛覚

共同研究者：喜名 吟子

本時の指導（7/7時間）

（1）目標

グループでICT機器を活用しながら互いの技や動きを撮影し、コツや分かったことを仲間や他者に伝えることができる。

（2）指導の工夫

- ・自分の力に合った技ができるように場を設定する。
- ・ICT機器を活用し、学習の成果に気付かせる。

（3）本時の展開

過程	学習活動	指導上の留意点・評価規準
は じ め 10 分	1 集合・整列・あいさつ 2 パワーアップタイム（基礎感覚づくり運動） ①あざらし②クマ歩き③クモ歩き ④かえる跳び⑤うさぎ跳び 3 本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> めあて：跳び箱図鑑を作成しよう。 </div>	○太鼓や音楽を使って、楽しい場を作って運動を行う。 ○手首、足首を丁寧にほぐす。
な か ① 15 分	4 チャレンジタイム① ・自分の力に合った技の場所で取り組む。 （大きな開脚跳び・かかえこみ跳び） 5 キラリタイム ・友だちの良い動きを認め合い、技のポイントやうまくできるコツ等を全体で共有する。	○児童一人一人の跳び方を確認し、上達が見られた子を見取る。 ○自信が湧くような声掛けを行う。 ○技を見せ合う際の視点（ポイント）を全体で確認する。

な か ② 10 分	6 チャレンジタイム② ・キラリタイムで見つけたポイントを押さえて、動きや技の質を高める。 ・ペアで技を撮影し合い、跳び箱図鑑を作成する。	○撮影の際は、跳び箱から十分に距離を取らせる。 ○クロームブックを床に置かせない。
ま と め 10 分	8 振り返り・あいさつ・片付け ・振り返りシート（ICT）に記入する。 ・できるようになったことや苦勞したことを発表する。	○発表者の話を聞き、称賛する 前時より技の完成度が高まった児童を全体で称賛する。 ○グループで協力して片付けするように声掛けを行う。



第4学年 体育科学習指導案

日時：令和5年11月21日(火)2校時

場所：船越小学校 運動場

対象：男子12名 女子18名 計30名

授業者 上江洲 聖奈 印

校内指導教員 波照間 牧子 印

指導教員 瑞慶村 哲秀 印

1. 単元名 「リズムカルに遠くまでジャンプ！」（走・跳の運動領域 教材名：幅跳び 全5時間）

2. 単元の目標

- (1) 幅跳びの行い方を知るとともに、短い助走から踏み切って遠くへ跳ぶことができるようにする。
- (2) 自己の能力に適した課題を見つけ、動きを身につけるための活動や記録への挑戦の仕方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) 幅跳びに進んで取り組み、決まりを守って誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

3. 単元の評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
①走り幅跳びの行い方を知り、短い助走から強く踏み切って遠くへ跳ぶことができる。	①自己の能力に適した課題を見つけ、その解決の活動を選んでいる。 ②記録の挑戦の仕方を選んでいる。 ③友達の良い動きを見つれたり、考えたことを友達に伝えている。	①幅跳びに進んで取り組もうとしている。 ②決まりを守って誰とでも仲よく運動し励まし合おうとしている。 ③場や用具の安全に気をつけたりしようとしている。

4. 単元について

(1) 教材観

「走り幅跳び」は、短い助走から片足で踏み切り、どれだけ遠くに跳べるかを目指した運動であり、調子よく走ったり跳んだりする心地よさを味わうことができる運動である。本教材においては①自分に合った短い助走から片足で調子よく踏み切る②膝を柔らかく曲げて両足で着地すること(“ん”の字での着地)を中心に行いながら自己の課題を見つけ学習していく。

個々によって課題が異なるため個々に応じた課題を克服していくためには、場の設定に工夫が必要である。フォームの改善などは自分では客観的には見られないため、グループの友だちと助言し合ったり、励まし合ったりするなど協力して運動を行っていく必要がある。また、跳ぶ運動は他の運動より着地時の足への負担が大きいいため、安全面で十分に配慮する必要がある。

(2) 児童観

本学級の児童は、体育の学習に意欲的に取り組んだり、休み時間に運動場や体育館で走り回ったり球技をしたりする姿が見られる。しかし、それは児童のほんの3割程度であり、中には運動が苦手な児童や、体育の学習に消極的であったり、休み時間も教室内で過ごしたりしている児童もいる。体育の授業では、走・跳運動として、小型ハードルとリレー運動を行っている。リレーでは、運動会に向けて、チームで勝つために、友達同士アドバイスをし合ったり、走ることが苦手な児童を補う走順や走距離を考えたりする様子が見られた。

一方で、走運動に楽しみを見いだせない児童もおり、全力で取り組まずにただ時間を過ごしている様子も見られた。自己の課題を見いだすために、様々な場の工夫や活動内容の工夫によって運動に消極的な児童でも、楽しみながら活動出来るようにしたい。

体育や走・跳運動に関するアンケートを行ったところ、以下のような結果が見られた。

表 体育や走・跳運動に関するアンケート (27人に実施)

	はい	いいえ
①体育の授業は好きですか。	70% (19人)	30% (8人)
②走ることは好きですか。	44% (12人)	56% (15人)
③走り幅跳びは楽しみですか。	52% (14人)	48% (13人)
④友達と教え合って、出来なかったことを成功させた経験はありますか。	63% (17人)	37% (10人)
⑤不安なことはありますか。	・着地が怖い ・怪我をしそう ・遠くにとべるかが心配 ・足が痛くなりそう ・助走の時に止まりそう	

体育の授業が好きな児童はやや多かったが、走ること・幅跳び運動に絞ると、走ることに好きな児童は半数より少ないことが分かった。さらに、友達と教え合って技を成功させた経験のある児童は半数いることも分かった。その彼らの強みである教え合い学習をさらに伸ばせるように、場の設定などの工夫も考えていきたい。

不安なことについての理由として、「着地が怖い」「足が痛くなりそう」等怪我への不安が多く見られた。毎時間の準備体操とパワーアップタイムの意味を考えさせたり、砂場で着地を行うことで、不安を軽減させられるようにしたい。また、「助走の時に止まりそう」という意見も多々あり、児童がリズムカルに助走が出来るように、場作りや声かけを行うことが大切だと思った。ある教え合い学習をさらに伸ばせるように、場の設定などの工夫も考えていきたい。

(3) 指導観

本単元は、跳ぶ時の踏切の仕方や、助走の付け方、着地、跳ぶ際の空中姿勢がポイントとなっ

てくる。走り幅跳びを行う為の基礎感覚作り(パワーアップタイム)を行い、川跳び(ブルーシート)遊びを通して①自分に合った短い助走から片足で調子よく踏み切ること②膝を柔らかく曲げて両足で着地することを考えながら4時目と5時目の砂で行う走り幅跳びに繋げて生きたい。指導に当たっては、個人の伸びしろを目標とするため、単元の最初と最後で記録を図る。児童が自分の力に合った場に挑戦できるように指導をしていく。様々な場を設定し、スモールステップになるよう、「できた」と感じられるような手だてや声かけを行い、苦手な児童でも挑戦する意欲を与える。さらに、児童同士で教え合っ練習をすることができるようにするために、体力テスト50m走の結果からグループ編成を行い、全員が自分の記録を伸ばせるようにする。

また、本単元では安全面についても児童に考えさせる。運動を行う際の怪我防止についての安全面である。授業の初めの準備運動・パワーアップタイム(基礎感覚作り)運動の時間を十分に確保し、怪我が無いよう注意する。また、児童同士の接触事故を起こさないよう、跳ぶ時の周りへの配慮や、順番を守ることや砂場には4人以外入らないようにする。

5. 単元の指導計画(全時間)

別紙を参照

6. 本時の学習(5/6時間目)

(1) 本時の目標

- ・自分の課題にあった場を選び、積極的に走り幅跳びに取り組む事が出来る。

(2) 準備物

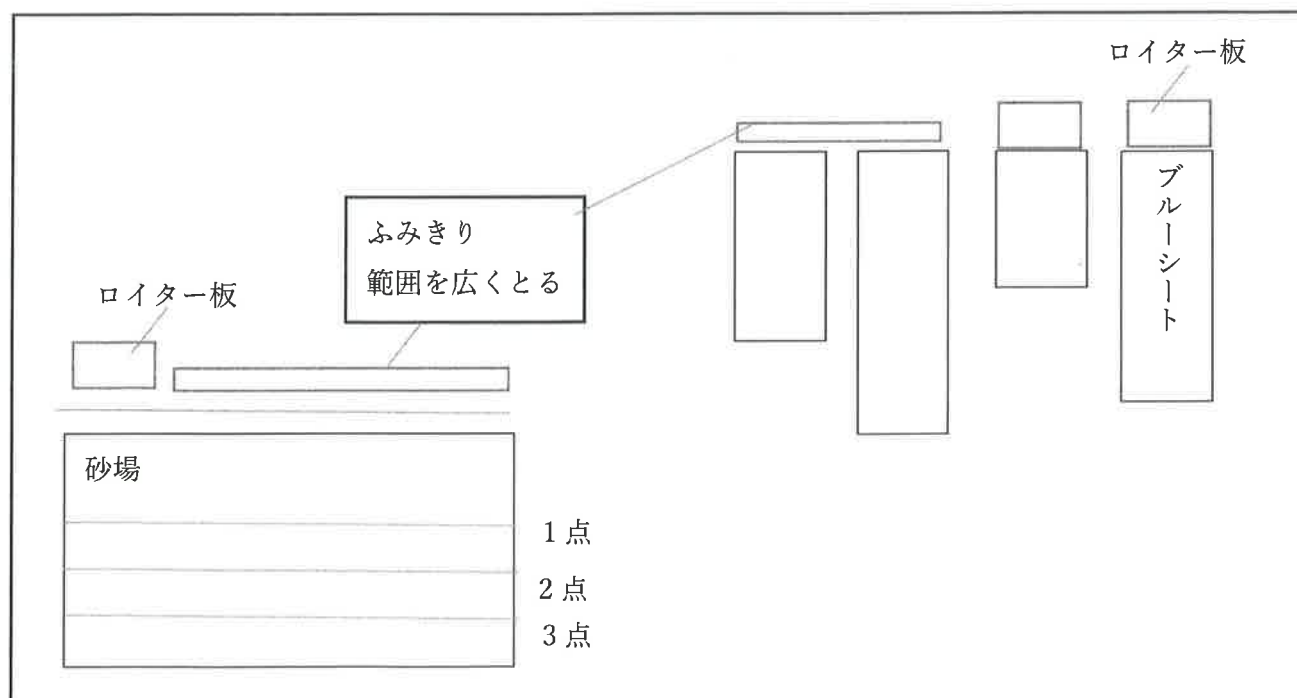
- ・ブルーシート ・ロイター板 ・得点ひも ・旗立台 ・コーン
- ・体育ファイル(記録・振り返りシート)

(3) 本時の展開

	学習内容と活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法
導入 8分	1. 場の準備 2. 整列・号令・準備運動 3. パワーアップタイム ・スキップ走 ・グリコ 4. めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">リズムカルに遠くへ飛ぼう!</div>	・安全に気をつけて素早く場を作るよう指示する。 ・怪我防止のためにしっかり体操を行うよう指示する。 ・前時までのコツを確認し、さらに遠くへ跳ぶための方法を考えることができるように助言する。	【態度】行動観察 進んで用具の準備や片付けをしたり、安全に気をつけたりしようとしている。

<p>展開 25分</p>	<p>5. 活動① ・ チームで教え合いながら自己の課題にあわせた練習場を選択し活動する。 (タイム入れ替え) 川跳び/砂場</p> <p>6. きらりタイム(3分) ・ 遠くへ跳ぶためのポイントを再確認する</p> <p>7. 活動② ・ チームでお互いの飛び方を確認し、再度自己の課題に挑戦</p>	<p>・ 遠くへ跳ぶポイント【助走・踏切り・空中姿勢・着地】を確認しながら活動を行わせる。</p> <p>・ きまりや順番を守りながら活動を行わせる。</p> <p>・ 自分に必要なポイントを選ぶ。</p> <p>・ きらりタイムで友達から聞いたポイントや、自己で見つけたポイントを基に遠くへとべるよう助言する。</p>	<p>【思・判・表】 自己の能力に適した課題を見つけ、その解決の活動を選んでいる。</p>
<p>まとめ 7分</p>	<p>8. 振り返り ・ ワークシートに振り返りを記入する。 ・ 振り返りを数名に発表してもらう。</p> <p>9. 片付け</p>	<p>・ 振り返りの視点をいくつかあげ、具体的に書けるようにする。</p>	<p>【態度】行動観察 進んで用具の準備や片付けをしている。</p>

(4) 場の設定



第4学年 単元指導計画【単元名：走り幅跳び C走・跳領域 全6時間】

		南城市立船越小学校				
単元目標	知識及び技能	幅跳びの行い方を知るとともに、短い助走から踏み切って遠くへ跳ぶことができるようにする。				
	思考力、判断力、表現力 学びに向かう力、人間性等	自己の能力に適した課題を見つけ、動きを身につけるための活動や記録への挑戦の仕方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることが出来るようにする。 幅跳びに進んで取り組む、決まりを守って誰とでも仲よく運動したり、友達のことを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることが出来るようにする。				
段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時(本時)	第6時
	学習の進め方を確認しよう (オリエンテーション)	幅跳びの行い方を知り、記録に挑戦しよう！	全力で水たまりを飛びこそう！	リズムミカルに遠くへ飛ぼう！	リズムミカルに遠くへ飛ぼう！	幅跳び大会をしよう！
学習過程	1.オリエンテーション ①学習の進め方を確認 ②単元の流れを確認 ③学習の約束を確認 ④安全面の確認等 チームを確認 ※教室でスライドを使って行う	1.集合・整列・あいさつ 2.準備運動 3.めあての確認 4.パワーアップタイム ・けんけんパー ・スキップ走×2 ・ウサギ跳び ・グリコ 5.記録測定 グループ毎に記録を測定する(ワークシートに記入) 6.振り返り	1. 集合・整列・あいさつ 【パワーアップタイム】スキップ走×2・グリコ 5.活動① ・川を飛び越そう① ・着地 ・空中姿勢 ・助走(グリコ三歩) ・踏切の仕方 ※踏切足を決める 6.キラリタイム ・動きのポイント ・友達の良いところ 7.川を飛び越そう② ・2回キヤッチ ・3対3 8.振り返り	1. 集合・整列・パワーアップタイム 4.めあての確認 5.活動① ・グループごとに川跳びと砂場に分かれる(タイム) ・自分の課題にあった場を選り、遠くまで飛ぶ練習をする。 (ワークシート) 6.キラリタイム ・動きのポイント確認 7.活動② ・グループでお互いの飛び方を確認し、再度自己の課題に挑戦 8.振り返り	5.活動① ・4つのポイントを確認 ・グループごとに川跳びと砂場に分かれる(タイム) 6.キラリタイム ・動きのポイント確認 7.活動② ・グループでお互いの飛び方を確認し、再度自己の課題に挑戦 8.測定 9.振り返り	5.活動① ・チームで教え合いながら自己の課題に合わせて練習を選択し行う。 6.キラリタイム ・飛び方の方法を確認 7.測定練習 ・川跳びを思い出し遠くへ飛ぶ練習をする 8.測定 9.振り返り
	知識・技能	①	②	③	①	①
思・判・表		②	③	①	①	
態度	①	③	②	①	①	
評価方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード



III 中堅教諭資質向上研修(国語)



第3学年 国語科学習指導案

令和5年11月8日（水）

南城市立船越小学校 3年2組

男子20名 女子16名計36名

授業者 宮城 裕子

- 1 単元名 「想ぞうしたことをつたえ合おう」
- 2 教材名 「モチモチの木」 （斎藤 隆介 文）
- 3 単元の目標 「文章を読んで中心人物の性格を想像して、感じたことや考えたことを共有することができる。」

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学びに向かう態度
・様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、話や文章の中で使っている。 …（1）オ	・「読むこと」において、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像している。 …C（1）エ ◎「読むこと」において、文章を読んで理解したことに基づいて、感想を持っている。…C（1）オ ・「書くこと」において、自分の考えとそれを支える理由との関係を明確にして、書き表し方を工夫している。 …B（1）ウ	・学習の見通しを持って、文章を読んで理解したことに基づいて感想を持ち、考えたことなどを伝え合おうとしている。

5 単元について

（1）教材観

本教材は、中心人物である「豆太」の成長が描かれている。「全く、豆太ほどおくびょうなやつはいない。」という冒頭の語り口も巧みであり、「豆太とは、どのような人物なのか」と読み手の興味を引きながら、物語の世界に一気に誘っていく。また、豆太の子供らしい感覚や行動がいきいきと描かれており、豊かに想像を広げながら共感的に読みとることができる作品である。場面の変化も明確であり、中心人物の心情の変化を捉えやすい構成となっている。場面の移り変わりと結び付け、登場人物の人物像を想像する学習に適した教材である。

（2）児童観

本学級の児童は、国語の学習に意欲的に取り組む児童が比較的多い。しかし、音読がただ楽しい児童がいたり、自分の考えを書くことはできても、発表の場では、発言する児童に偏りがあったりする。伝え合う活動では、ほとんどのグループで自分の考えを話すだけの場になってしまい、友達の考えに賛同はしても、友達の発言で考えが変わったり深まったりすることはなく、他者との交流「伝え合う」活動には至らず、深い学び合いには達していない。

そこで本時は、読み取ったことをまとめやすくさせるために、話形を提示して自分の考えをまとめさせていきたい。そして、他者との交流「伝え合う」場面では、友達の考えを受容する態度を促し、「なるほどな!」「私には気づかなかった考えだ」など、友達の考えから、さらに深い読みができることを目指したい。

(3) 指導観

本単元の重点指導事項は、学習指導要領における〔思考力・判断力・表現力等〕の「C読むこと」(1)オ「文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えを持つこと。」である。その際、(1)エ「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像すること。」を生かした読みの展開を意図している。

中心人物の行動描写や会話文に着目し、情景を具体的に想像しながら読んだり、中心人物の気持ちの変化や性格をより明確に捉えながら読んだりするためには、〔知識及び技能〕の(1)オ「様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増し、語彙を豊かにすること。」も必要となる。意味を理解し使える語彙を増やし、根拠となる叙述を明確にして自分の解釈を表現させていくことで、想像を広げながら人物像を読みとることができるようにしていきたい。

本単元では、「物語を読み、考えたことなどを伝え合う」という言語活動を設定した。これは、物語で描かれている情景や中心人物がどのような人物なのかということ想像し、他者との交流を通して、読みを深めていくことを意図したものである。自分が想像したことを伝えるためには、どの叙述からどのように想像したのか、その理由と根拠を明確に示しながら自分の解釈を表現することが必要である。また、同じ叙述を根拠に読みとって、異なる解釈が生まれることがある。そのように、叙述を根拠にしながら想像したことを伝え合うことによって、物語を深く読むことができる。場面ごとの読み取りを行う段階から互いの考えを交流させ、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

6 学習の系統性

本単元は、「物語を読んで感想や考えを持つ力」を身につける系統に位置づけられる。二年の同系統の単元「お手紙」では、登場人物を自分と比べながら気持ちを想像する学習をしている。また、三年九月の「サーカスのライオン」では、物語全体を通して、気持ちやその変化が詳しく書かれている中心人物を見つけ、その人物がどのような人物かを想像する学習を行っている。これらを踏まえ、教科書P40の「おぼえているかな」では、「サーカスのライオン」で学習した「言葉の力」を提示している。既習事項を想起させながら、身につけた力を本単元での学習にも活用していきたい。



7 指導計画 (11 時間)

時		主な学習内容	評価規準と評価方法
1 5 4	つかむ	<p>①範読を聞く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わからない言葉をチェックし、表ワークシートに書き出す。 ・1人読みをする。 ・言葉の意味調べをする。 <p>②学習の流れの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習課題の確認をする。 ・ペア読みをする。 ・言葉の意味調べをする。 <p>③共通の土俵作りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時・場所、登場人物、中心人物、語り手、出来事、大きく変わったことを確認する。 	<p>【主】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発言、ノート
5 5 10	取り組む	<p>※一の場面から五の場面のそれぞれの場面において④と⑤を行う。</p> <p>④豆太の性格を想像する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・豆太の行動や会話、様子が分かる言葉や文を場面ごとに整理し、豆太の気持ちを想像する。 <p>⑤豆太について想像したことを友達と伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・想像した豆太の性格について、そのように想像した根拠となる叙述や理由とともに、友達と伝え合う。 	<p>【知・技】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(1)オ 発言・ノート②③ <p>【思・判・表】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C(1)エ 発言・ノート③ ◎C(1)オ 発言・ノート③ ・B(1)ウ ノート③
11	振り返る	<p>④単元の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と伝え合う中で気づいたことを確かめるとともに、単元の学習を振り返る。 	<p>【主】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発言・ノート

8 本時の指導（時間）

（1）目標

中心人物の様子や性格を読みとり、友達と交流を通して読みを深めることができる。

（2）指導の工夫

- ・自分の考えをまとめる場面では、話形を提示し、書く時間を設ける。
- ・グループで児童同士考えを伝えあった後、友達の考えから気づかされたことなどをまとめる時間を設ける。

（3）本時の展開（5 / 11 時間）

過程	学習活動	○指導上の留意点 【】 評価規準 （ ） 評価方法
導入 (7分)	1. 前時の学習を振り返る。 2. 二の場面を音読する。 3. 本時のめあてを確認する。 豆太はどのような男の子かを考え、友達に伝え合おう。	○一の場面の豆太の性格を振り返る。 ○豆太の様子を想像しながら音読するように指示する。 ○児童から「めあて」を導き出す。
展開 (31分)	4. モチモチの木に対する豆太の昼と夜の違いを読みとる。(15分) 5. 豆太はどのような男の子だと思うか、考えをまとめノートに書く。(6分) ・文章にある言葉をもとに、書かせる。 6. グループで考えを伝え合う。(10分) ・友達の考えを、自分の考えと比べながら聞く。	○昼間と夜の豆太の行動や会話が書かれていた箇所に、線を引かせ、豆太の様子や気持ちを想像したことを、ノートに書かせる。 ○叙述を根拠にさせながら、考えをまとめさせる。 「わたしは、豆太の～な行動(会話)から、豆太は、○○な男の子だと思います。」 【思・判・表】 ・C(1)エ発言・ノート③ ○友達の考えを、肯定的に受容して聞くようにさせ、新しい気づきがあれば、メモさせる。
まとめ (7分)	7. 本時の学習を振り返る。 ・ノートに振り返りを書き、発表をする。 8. 次時の学習の確認をする。	○視点を与える。 ・わかったこと。 ・友達の考えを聞いて、変わったこと。 ・気づかされたこと。 ・友達の考えのよかったところ。

(4) 板書計画

モチモチの木

めあて

豆太がどんなせいにかくかを考え、友達に伝え合おう。

モチモチの木と豆太の様子を
比べた表

○豆太の行動や様子から、豆太のせいかくを考えよう。

自分の考え

「わたしは、豆太のくくな行動(会話)から、
豆太は、○○な男の子だと思います。」

IV その他の研修



4月4日 エピペン講習



5月12日 性教育講演会



7月25日 理論研修(体育授業づくりの講話)



7月27日 感情コントロールの講話



7月28日 小学校体育実技指導者講習会



11月10日・22日 体育実技研修会

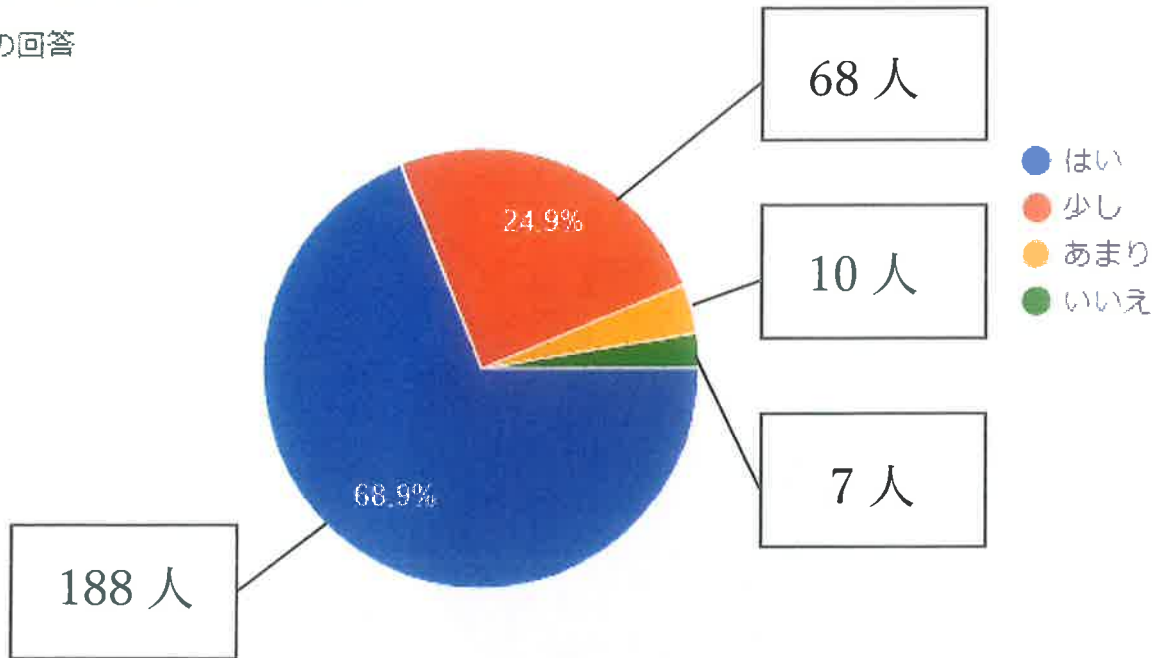


V 成果と課題



①体育の学習が好きですか。

273 件の回答

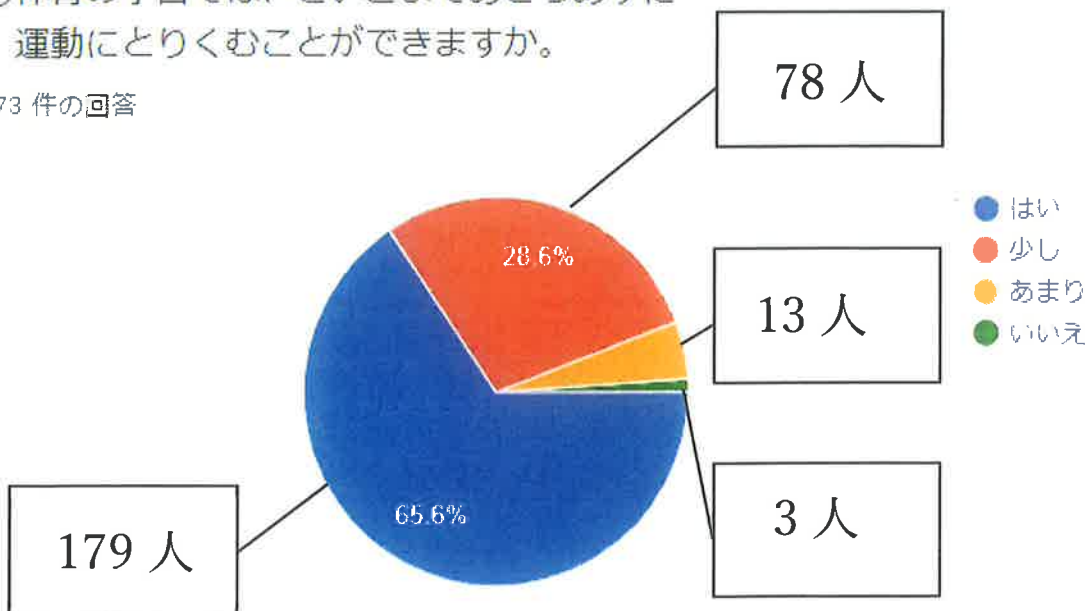


【「あまり」「いいえ」と回答した理由】

- 走りたくないから
- マスクをはずさないといけないから
- チームで喧嘩する人がいるから
- つかれるから
- 運動が得意じゃないから
- 運動神経が悪いから
- 動きたくない
- 運動があまり好きじゃないから
- チームが、対戦する敵を応援するから
- からだをうごかすのがきつい
- たのしくない
- スポーツするのが嫌い

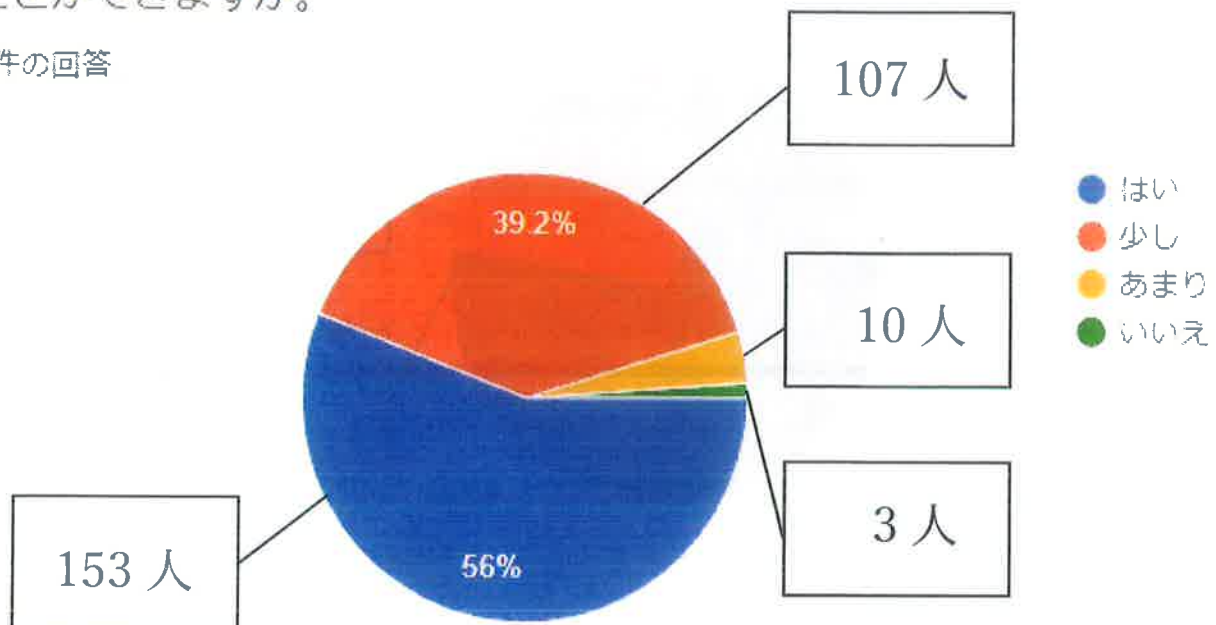
②体育の学習では、さいごまであきらめずに運動にとりくむことができますか。

273 件の回答



③体育の学習では、ちょうせんしたい動きに合わせて、運動する場所やあそびをえらぶことができますか。

273 件の回答

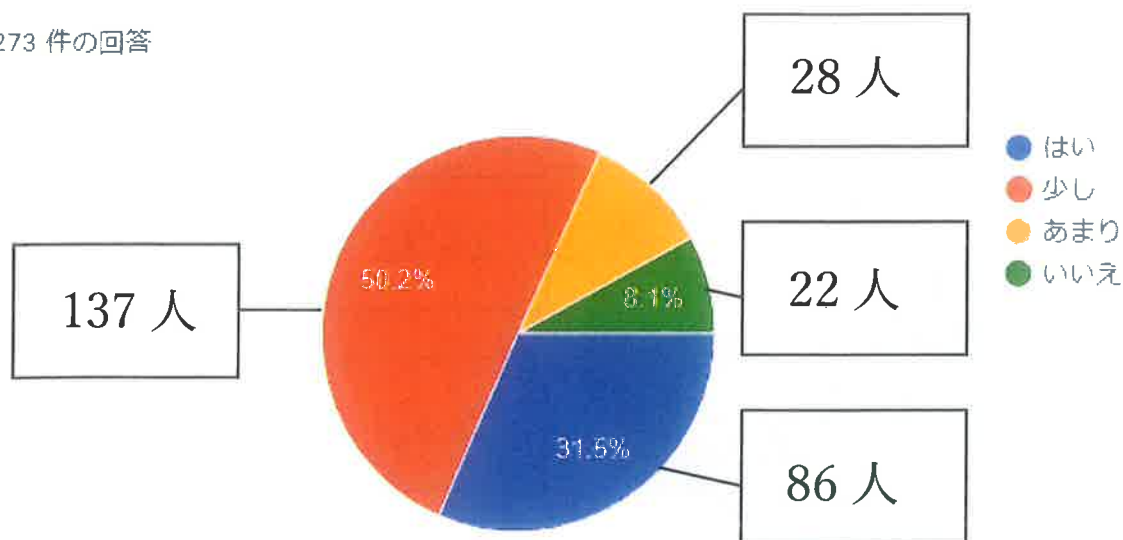


【「あまり」「いいえ」と回答した理由】

- 運動が好きじゃないから
- 苦手だから
- つかれるから
- 友達が「あそこに行こう」というので、いけなかった
- おこられないかふあんだから
- わからないから
- できないから
- 運動が苦手だから

④体育の学習では、動きのこつや新しいあそび方などを友だちや先生に伝えることができますか。

273 件の回答

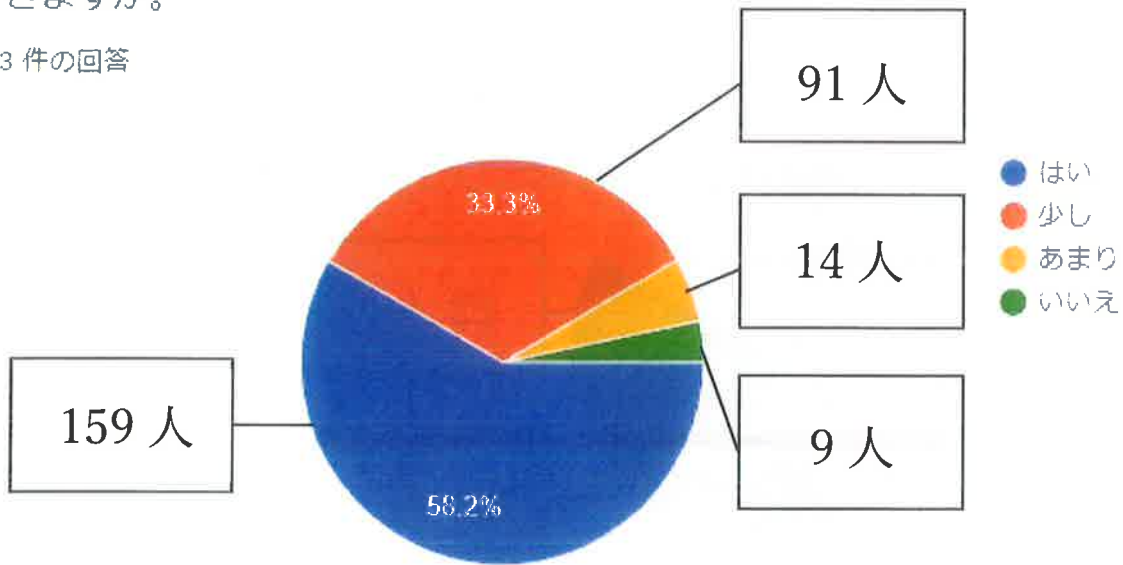


【「あまり」「いいえ」と回答した理由】

- 恥ずかしいから
- 教えてもらう側だから
- 教えるのがうまくできない
- 伝えるのが難しい
- みんなの前で発表するのが恥ずかしいから
- 発表するのがあまり得意じゃないから
- 動きのコツが見つけれないから
- 上手じゃないから
- 苦手だから
- 体育があまり得意じゃない
- 教えるほど上手じゃないから
- 語彙力がないから
- どうやって伝えればいいかが、分からない。
- 発表が少しだけ苦手だからです
- じしんがないから
- 思いつかないから
- どういう動きをするかよく分からないから
- あまり上手く伝えられてない
- 教えるのが苦手だから
- たいいくがすきじゃないから
- 間違えてそうだから
- 自信がないから。
- 遊び方のコツなどを見つけることがあまりできないから
- 体育の時間に発表するのが苦手だから
- 人々に教えるぐらいうまくない
- みんなの前で発表するのが苦手
- コツを発見したことがないから。
- あまり伝えるのは得意じゃないから
- はずかしかしいからはっぴょうできません。

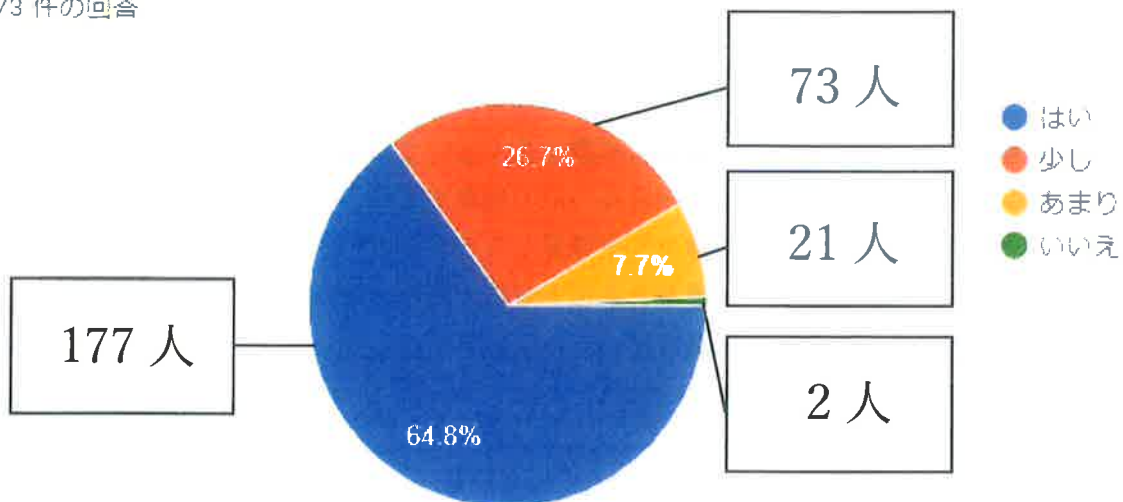
⑤ 体育の学習では、友だちのじょうずな動きやまねしてみたい動きを見つけることができますか。

273 件の回答



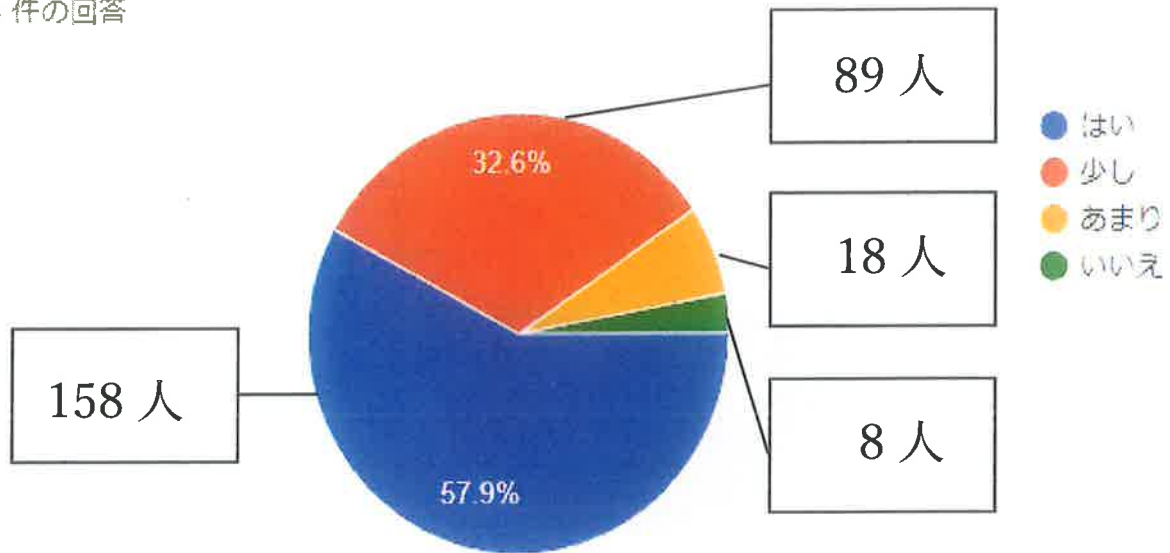
⑥ 体育の学習では、動き方やあそび方を理解して（知って・分かって）活動することができますか。

273 件の回答



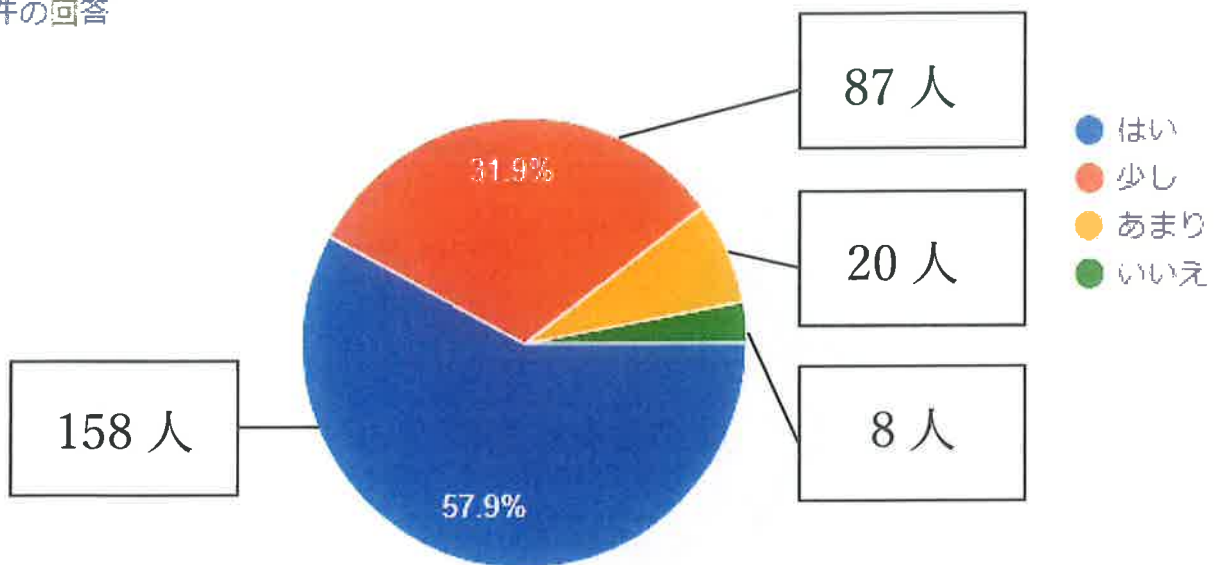
⑦体育の学習の中で、友だちからおうえんされたり、こまったときに助けてもらったりしたことがありますか。

273 件の回答



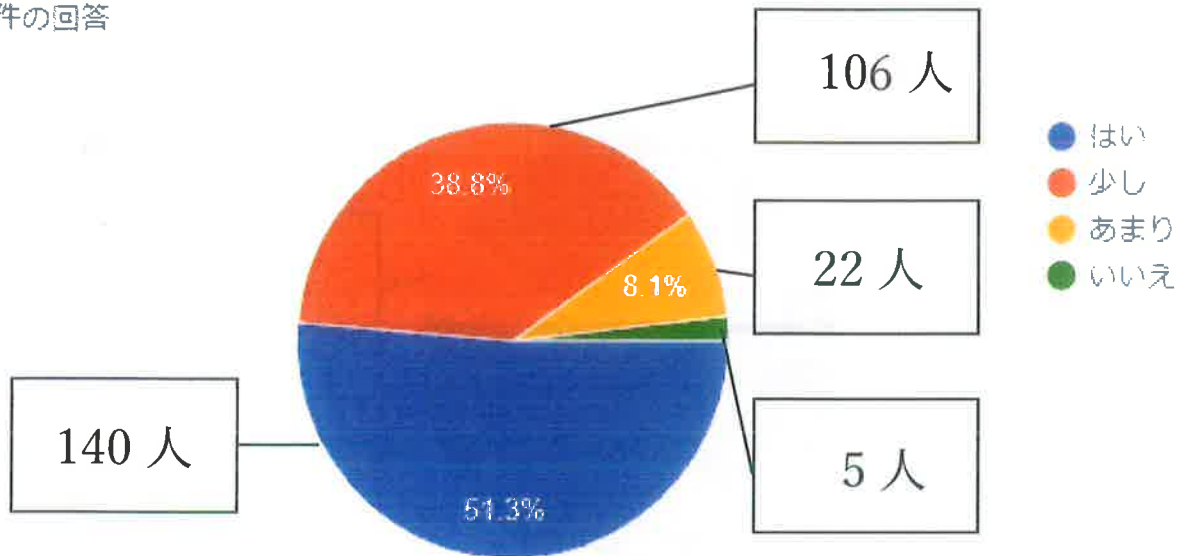
⑧体育の学習の中で、友だちをおうえんしたり、こまっている友だちを助けたりすることができますか。

273 件の回答



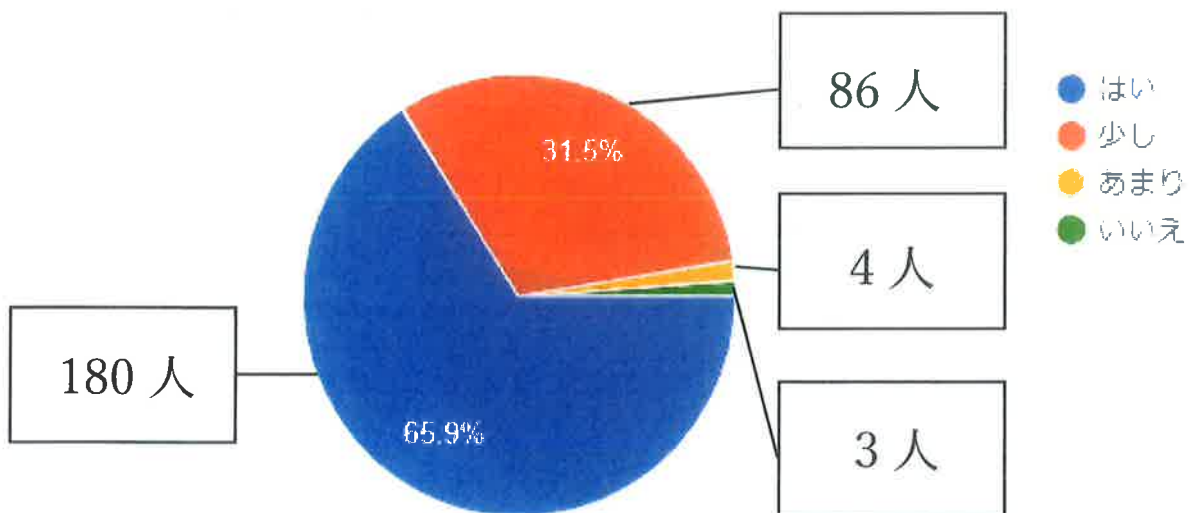
⑨まだできない動きやむずかしい動きでも失敗をこわがらないでちょうせんすることができますか。

273 件の回答



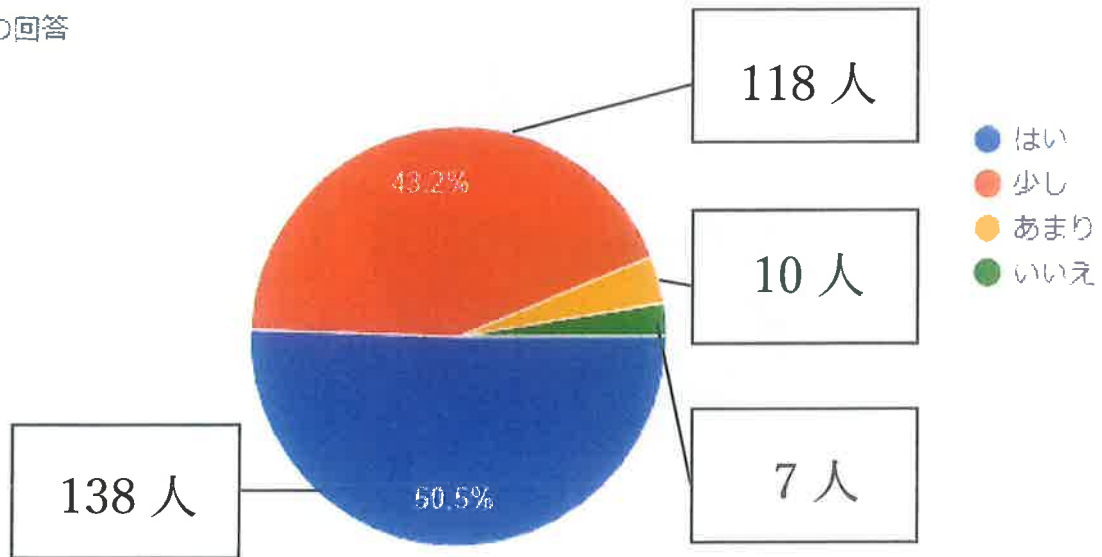
⑩体育の学習の中で、自分のかだい（にがてなことやがんばりたいこと）を見つけることができますか。

273 件の回答



⑪体育の学習の中で、チームのかだい（チームがまだできていないところや弱点）を見つけることができますか。

273 件の回答

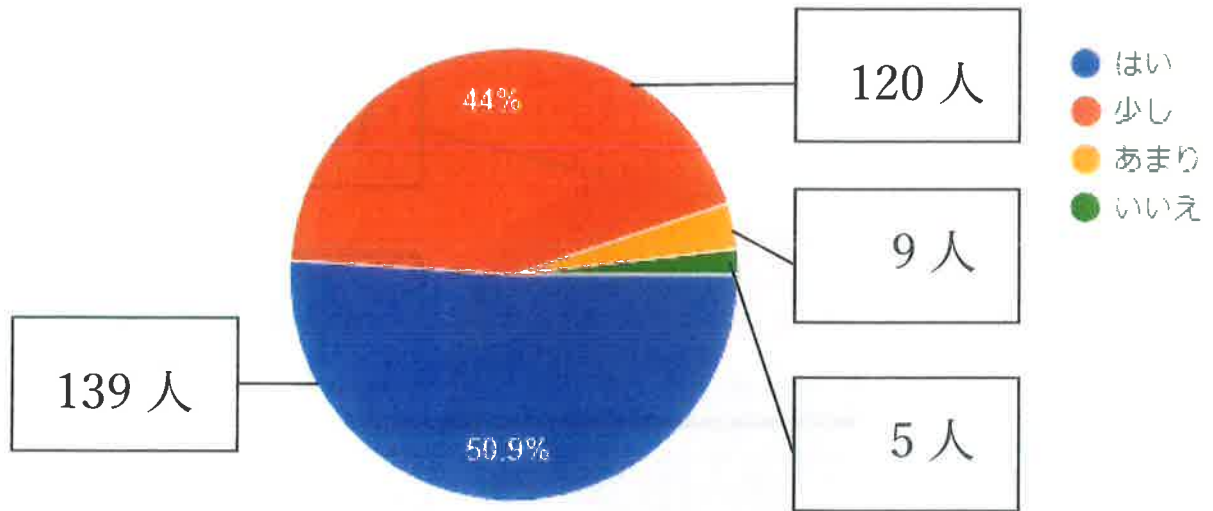


【「あまり」「いいえ」と回答した理由】

- 難しいから
- グループ活動が好きじゃないから
- 得意じゃないから
- はずかしいから
- あまりみんなをみていないから
- 楽し過ぎて気付かない
- 友だちに教えるのが苦手だから
- 課題を見つけられないから
- 自分もみんなと行動していてわからない
- あまりそういうのを気にしていないから
- 観察力が少ないから

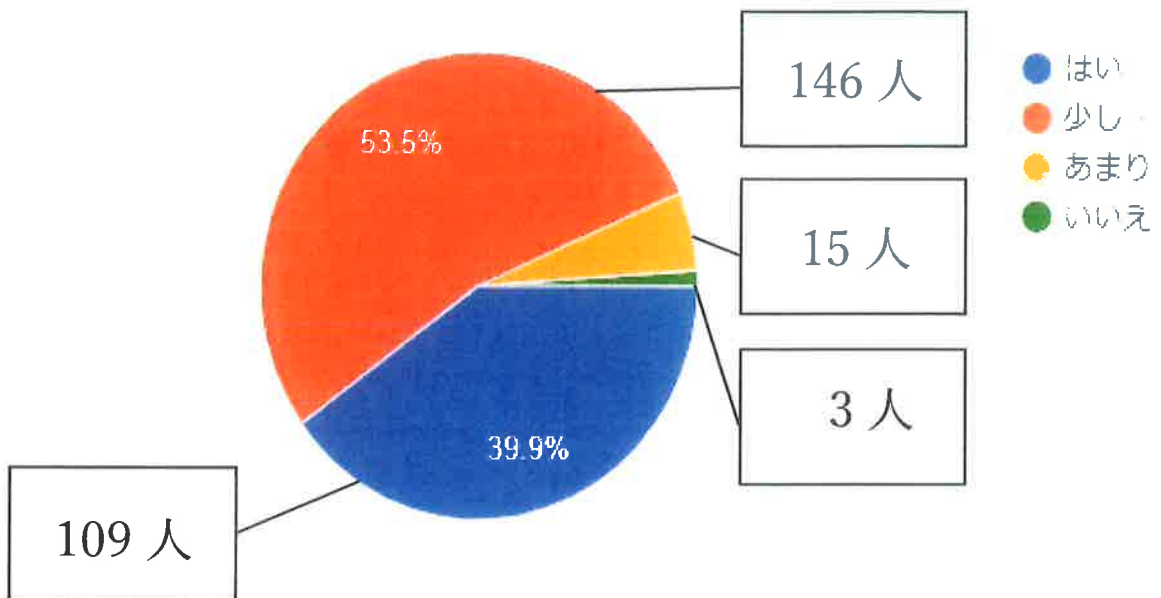
⑫ 体育の学習の中で、自分のめあてをかんがえることができますか。

273 件の回答



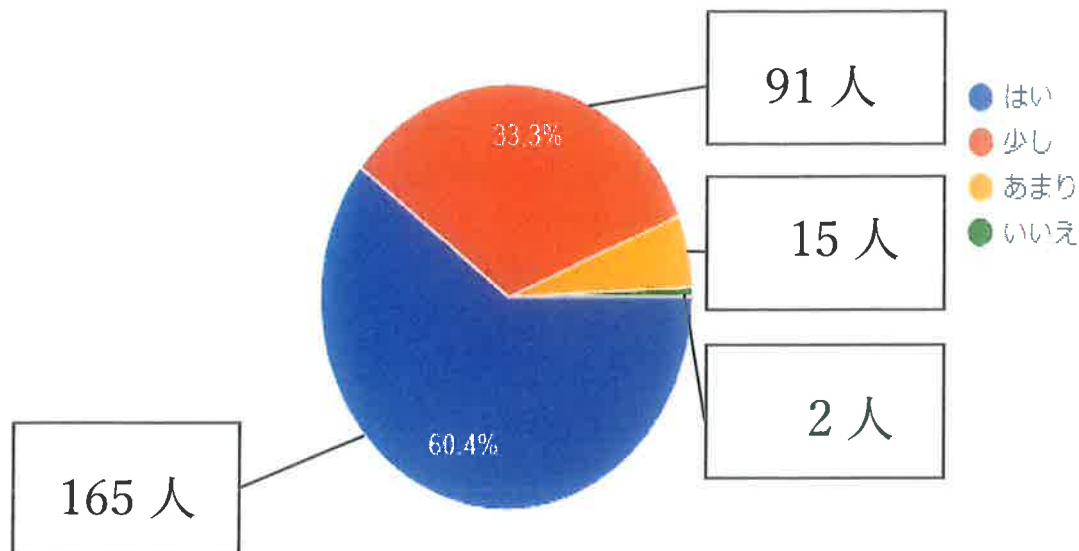
⑬ 体育の学習の中で、チームのめあてをかんがえることができますか。

273 件の回答



⑭チームで練習方法（れんしゅうほうほう）をえらんだり、作戦（さくせん）をかんがえたりすることができますか。※さいごのしつもんです。

273 件の回答



アンケート結果より

どの質問事項も肯定的に回答している児童が多いことが分かった。しかし、④「体育の学習では、動きのこつや新しい遊び方などを友だちや先生に伝えることができますか」という質問に対して、20%近くの児童が否定的な回答をしており、「伝える」という活動に苦手意識をもっている。「恥ずかしい」「自信がない」「間違えていそう」といった心理的な理由や「伝えるのが難しい」「伝え方が分からない」といった技術的な課題から伝えるという活動に対して否定的な捉え方をしており、「表現する活動」を全ての児童に保障することが重要だと考える。また「する・みる・支える・知る」といった体育の学習場面において、約10%の児童が困り感を抱いており、それぞれの児童に対して個別に対応する必要がある。さらに各質問事項に対して否定的な回答をしている児童の理由を見ると「体育が苦手」「体育が嫌い」「体育ができない」「つかれる」といった言葉が何度もあげられており、体育に対する否定的な感情が消極的な活動につながっていることが考えられる。「苦手な児童でも楽しめる運動やゲームを設定する」「失敗した人を笑わない責めない雰囲気作り」「技能以外への価値付け」など、体育に対するマイナス要素をひとつずつ取り除き、全ての児童が安心して活動できる空間を作ることが大切だと考える。

今年度の成果（○）と課題（●）

- 学習のはじめに授業の流れを書いて確認してからスタートすることができた。
- 授業の流れが身についた。（児童も子どもも）
- 4月の子ども達の様子と比べて、おとなしい子たちも、体育の時はいきいきと活動しているように感じる。座学の授業では見られない一面をたくさん見ることができた。また、運動能力が上がった。（特に投力や走力）
- 「ながればしゲーム」の研究授業をすることで、子どもたちが楽しくボール遊びに親しみ、ボールを投げたり受けたりすることに抵抗が少なくなり、体育の好きな児童が多くなった。
- 研究授業から得た指導法を取り入れることができた。
- 体育専科のおかげで教具の工夫ができた。道具が豊富だと子どもの意欲も高まる。
- 保健領域の単元計画を見直し実践することができた。
- パワーアップタイムを設定することができた。
- いろいろな教具や授業スタイルなど、勉強になった。
- 子ども達の技能や個人差に合わせた教具の作り方が学べた。
- 自立活動等で子どもたちがのびのびと身体を動かす児童が増えてきた。
- 体育の授業の流れや場の設定、教具づくりのアイデアがとても勉強になった。
- 体育の見方・考え方を働かせながら振り返りを行う児童が増えた。
- 「する」だけではなく、「しる」「みる」「ささえる」場面で活躍する児童の姿が見られた。
- 様々な活動を設定すること。
- 子どもたちへの声かけの仕方、動かし方、評価の仕方。
- 学習の規律や体育着忘れの児童がいたのが課題である。
- 道具の工夫。
- 単元別の評価の仕方。
- アイデアが出ず、児童がやらされていることがあること。
- 教材研究不足で時間をうまく使えないこと。
- 子ども達1人1人をしっかりみとる（評価）ことができない単元もあった。
- 規律の徹底と場の設定。
- 話し合いの場での確な発問や考えを出させる工夫が必要。
- 集団の課題から個人の課題を形成するための手立て。
- 他者に自分の考えを伝えるための手立て。
- 保健領域と関連を図った指導。
- 日常的な運動習慣の形成を目指した取り組み。

小学校体育専科活用成果指標

学校名	南城市立船越小学校		校長名	高島 友幸						
学 校 所在地	〒 901-0618 南城市玉城字船越 9 6 0 番地		体育専科 教員名	城間 盛覚						
体力・ 運動能力	□令和 5 年度における自校の体力テストの結果と全国平均との比較									
		握 力	上体起	体前屈	反復横	シャトルラン	50m 走	立幅跳	ソフト投げ	
	男	1 年	△ 48.6	△ 49.1	◎ 57.0	◎ 51.4	◎ 53.3	△ 45.7	◎ 59.9	◎ 59.7
		2 年	△ 48.9	◎ 50.9	◎ 63.3	△ 49.6	△ 49.9	△ 44.1	◎ 55.9	◎ 59.0
		3 年	△ 47.4	◎ 50.7	◎ 52.8	△ 40.3	△ 46.8	△ 45.5	◎ 54.4	◎ 55.2
	子	4 年	△ 46.3	△ 45.0	◎ 55.1	△ 49.7	◎ 50.9	△ 40.9	◎ 54.3	○ 50.0
		5 年	△ 43.5	△ 49.1	◎ 55.3	◎ 51.8	◎ 50.3	△ 45.1	◎ 51.0	◎ 54.1
		6 年	△ 43.6	△ 49.6	△ 49.2	△ 47.4	△ 48.4	△ 47.7	◎ 53.6	△ 49.7
	女	1 年	△ 45.0	△ 48.7	△ 51.3	△ 49.1	△ 54.7	△ 40.0	◎ 56.4	◎ 52.9
		2 年	△ 45.7	△ 47.1	◎ 52.0	◎ 51.0	△ 49.7	△ 43.1	◎ 54.0	◎ 52.9
3 年		△ 44.1	△ 46.7	◎ 52.4	△ 42.4	△ 43.3	△ 40.8	◎ 52.6	◎ 51.0	
子	4 年	△ 45.8	◎ 50.1	◎ 50.4	△ 47.2	◎ 51.7	△ 45.3	◎ 55.8	◎ 51.3	
	5 年	△ 48.2	△ 49.2	◎ 52.4	△ 49.9	◎ 52.8	△ 40.0	◎ 55.0	◎ 53.0	
	6 年	△ 46.0	◎ 51.4	◎ 51.6	△ 48.6	△ 49.7	△ 47.5	◎ 55.4	△ 49.6	
◎全国平均より上、○平均同値、△平均未満										
□全国平均以上の項目数 ※全 9 6 項目（8 種目×6 学年×2 性別）										
年 度		R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
項 目 数		25	27	23	44					
達 成 率		26 %	28 %	24 %	46 %					
□全国体力、運動能力調査体力合計得点（小学 5 年生） T 得点(銅趾)										
年 度		R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
男 子		45.3	48.0	46.1	49.8					
女 子		42.1	44.8	47.4	49.6					
運動 習慣等	□小学校 5 年生（全国体力・運動能力、運動習慣等調査より）									
	年 度	R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
	運動時間 男子	50 %	25 %	29 %	10 %					
	60 分未満 女子	56 %	48 %	51 %	14 %					
	運動が好き 男子	データなし	93 %	89 %	91 %					
	(やや好き含) 女子	データなし	90 %	78 %	94 %					
	運動が嫌い 男子	データなし	4 %	0 %	5 %					
(嫌いのみ) 女子	データなし	0 %	7 %	6 %						
肥満 傾向 出現率	□小学校 5 年生（経年比較） <small>小数点以下第一位</small>									
	年 度	R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
	5 年生男子	2.5 %	4.7 %	6.7 %	11.1 %					
	(該当者/総数)	(1 / 40)	(2 / 43)	(3 / 45)	(5 / 45)					
	5 年生女子	4.8 %	9.5 %	14.2 %	9.5 %					
(該当者/総数)	(1 / 21)	(2 / 21)	(3 / 21)	(2 / 21)						
関連 事項	□全国学力・学習状況調査 標準化得点（6 年生）									
	年 度	R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
	国語 A	95	94	99	89					
	国語 B									
	算数 A	96	104	95	86					
	算数 B									
	理 科			104						
	□不登校児童数（その年度の 2 月末の暫定値を記入）									
	年 度	R 1 年度	R 3 年度	R 4 年度	R 5 年度					
	不登校児童数									
※欠席 30 日以上	3	4	7	5						

VI 次年度に向けて



次年度校内研修(体育)で取り上げて欲しい内容について(職員アンケートより)

- 走・跳の運動について
- 授業事例の紹介
- 評価方法について具体的に教えてほしい。
- いつも評価をする際に悩んでいる。(ワークシートでの振り返りや行動観察等のバランス)どの領域でも押さえておくと評価の際に困らない方法があれば知りたい。
- 単元別のパワーアップタイムの内容を詳しく知りたい。
- 単元別の場作りの仕方について。
- 単元別の評価がうまく出来ない場合があるので、評価の仕方を学びたい。
- 準備がなくても取り組めるパワーアップタイムの事例(各単元のたびに悩む)
- 授業事例や教具の紹介

次年度校内研修(体育以外)で取り上げて欲しい内容について(職員アンケートより)

- 特別支援・児童理解
- ICT の活用(iPad の効率的な活用方法)
- 学級経営(学活)やICT機器の研修ができたらうれしい。
- ICTソフトの活用(スプレッドシートやドキュメント等)について
- 子供の語彙力を上げる方法
- 絵の描かせ方
- 教科毎に使えるICTの活用
- メンタルヘルス
- 感想画の描き方
- 児童に身につけさせたい ICT スキルの確認や研修
- ICT 機器の使い方
- 読書指導
- クロームブックにいろいろなアプリ?が入っているようなので活用できるように研修を入れてほしい。
- プログラミング学習の研修
- 自立活動について

研究同人

校長 高島 友幸

教頭 今井 一義

教務 金城 裕治

〈1 学年〉

仲宗根 涼子

長嶺 千春

〈2 学年〉

網敷 藤代

根本 和佳奈

〈3 学年〉

上原 健吾

宮城 裕子

〈4 学年〉

波照間 牧子

上江洲 聖奈

〈5 学年〉

喜名 吟子

溝辺 雅大

〈6 学年〉

伊佐 依子

小波津 俊

〈特別支援学級担任〉

屋比久 美幸

太田 真弓

高岡 春喜

島袋 裕介

〈音楽専科〉

丹野 千草

〈養護教諭〉

宮里 麻子

荷川取 静

〈体育専科〉

城間 盛寛

〈通級指導教室担当〉

丹野 千草

〈自立支援教室担当〉

森田 依子

〈図書館司書〉

島袋 ちひろ・平良 美夏子・大城 理香

〈県費事務〉

與那嶺 江利奈

〈市費事務〉

玉城 まゆみ

〈PTA 事務〉

當山 アヤ乃

〈学習支援員〉

新垣 鈴乃

〈ALT〉

草川 真代・ジャスミン・エイミー

〈SSS〉

一ノ宮 尚美

〈特別教育支援員〉

上田 貞夫・喜納 宏美・知念 かよこ・漢那 侑大

村吉 理沙

