

ご挨拶

本校は、令和4年度より「体育・スポーツ推進校」として沖縄県教育委員会の指定を受け、「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～を研究テーマとし研究と実践を進め、今年度最終研究年度を迎えることができました。1年次は、理論研究を中心に、2年次研究は領域をゲーム・ボール運動に限定し、教材研究及び研究授業を実践してきました。運動の特性でもあります、面白さに着目した授業づくりや教具の工夫や学習活動に児童自身で選択することができる「自己決定の機会」を設定することで意欲的に学習できる児童が増えた成果が見られました。最終の3年次は、2年間配置されていた体育専科を体育科指導コーディネーターとして配置換えをし、学級担任と連携しながら学年・学級の実態に合った教材研究や授業づくりを進め、児童が課題解決に向けて挑戦したい動きに合わせての場や練習の仕方を児童が選択することができる授業展開が2年次より多く見られることができました。

また、これまで運動領域の技能面が重点におかれていましたが、保健体育科学習にも2年次より研究を推進してきました。心も体も一体としての必要性、重要性を改めて確認することができました。

これまでの研究の成果を本校のこども達の健康・体力の保持増進と、より豊かなスポーツライフが実現されていくことを期待するとともに、私たちが取組んできた沖縄県の目指した体育科・保健体育科学習についての本校の研究から得られた知見と本日お集りいただいた皆様からのご意見等を合わせまして、島尻地区内さらには県内における体育科・保健体育科学習の授業の充実に寄与することができればと考えております。

また、公務多忙の中、元Jリーグプレーヤー、上里一将氏には特別講演を賜りますことに、心より感謝申し上げます。本日参加されています先生方には多くの示唆が得られるものと確信しております。

結びに、本校研究にあたり、ご指導・ご支援を賜りました沖縄県教育委員会、島尻教育事務所、南城市教育委員会をはじめ、これまでの授業研究会での指導助言を頂きました多くの先生方に深く感謝申し上げますとともに、本日お集りいただきました皆様に衷心より感謝申し上げます挨拶とさせていただきます。

令和6年12月 南城市立船越小学校 校長 高島 友幸

◇ご挨拶	校長 高島 友幸
I 研究の概要	
1 研究テーマ	1
2 テーマ設定の理由	1
3 研究仮説	2
4 研究主題について	2
5 研究の手立てについて	5
6 年次計画	7
7 研究の方針	7
8 研究内容	7
9 研究構想図	8
10 研究組織と活動内容	9
11 研修計画	10
II 共通実践	
1 船越小学校体育学習の進め方	11
2 体育の約束	13
3 ふなっこビンゴチャレンジ	14
III 各学年の実践	
1 第1学年「跳び箱を使った運動遊び」	15
2 第2学年「ながれぼしゲーム」	27
3 第3学年「跳び箱運動」	41
4 第4学年「セストボール」	51
5 第5学年「心の健康」	71
6 第6学年「ソフトバレーボール」	83
IV 成果と課題	
1 校内アンケートの結果及び考察	97
2 体力テストの結果	107
3 研究の成果と課題	110
V 体育&研究通信	
1 体育&研究通信	111
VI 研究協力者	
1 外部講師の皆様	133
2 研究に携わった職員	134
◇おわりに	教頭 城田 聡
参考文献	

I 研究の概要

- 1.研究テーマ
- 2.テーマ設定の理由
- 3.研究仮説
- 4.研究主題について
- 5.研究の手立てについて
- 6.年次計画
- 7.研究の方針
- 8.研究内容
- 9.研究構想図
- 10.研究組織と活動内容
- 11.研修計画

令和 6 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、体育の研究を行っている。令和 4 年度は器械運動領域、令和 5 年度からは器械運動領域に加えて、ゲーム・ボール運動領域、保健領域の指導の在り方について研究を進めている。これまでの取り組みとして、「運動の特性を踏まえた授業づくり」「自己決定の機会の設定（用具やルールの選択、課題や場の選択など）」「対話的な活動の工夫（分析カード及び思考ツールの活用）」を行ってきた。その結果、運動に意欲的に取り組む児童、個や集団の課題に向けて何度も挑戦している児童の姿が見られるようになった。一方、自身で考えたことや意見、発見したことや気付いたことなどを他者に伝える場面になると、消極的になる児童の姿があり、表現するための支援が課題である。また、第 5 学年を対象に実施された令和 5 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」と男子 5 %、女子 7 % の児童が回答している。第 2 学年から第 6 学年対象に実施した校内アンケートでは、10 % の児童が体育の学習が好きではないと回答をしている。体育に対して否定的な思いを持っている児童に対しての支援も重要な課題だと考える。

これらの実態から、最終年次の本研究においても引き続き、運動の特性を踏まえた授業づくりを進め、運動がもつ面白さや価値に児童が気付くことができるようにする。自己決定の機会の設定及び対話的な活動についても更なる改善を図り、児童の運動意欲の向上及び主体的な学習を促していく。また、運動が苦手、体育が嫌いな児童でも安心して学習に取り組むことができるように、授業中における肯定的な言葉かけや態度を価値付け、学習環境を整える。さらに、児童の小さな成長を見取り、称賛することで自己肯定感を高めていく。

そうすることで、児童が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

杉原 (2014) は「運動には様々な楽しさがあり、そのうち、内発的動機づけが満足される楽しさだけが遊びの楽しさということになる。」と述べている。つまり、自分自身の内側から湧き上がる興味・関心や向上心がきっかけとなり、「やってみたい!」という運動や遊びの中でこそ、本当の楽しさを味わうことができると考える。また、白旗 (2020・2019) は「体育の授業では、子どもを運動の特性にふれさせることで、喜びや楽しさを味わうことができるようにすることが大切」「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。このことから、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。そこで、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 (図 1) をきちんと捉え、授業づくりを行っていく。その際、児童から見た運動の特性 (プラス面・マイナス面) も捉えながら、運動が苦手な児童や運動に意欲的ではない児童への配慮を行い、すべての児童が安心して楽しく学べる体育の授業を目指す。

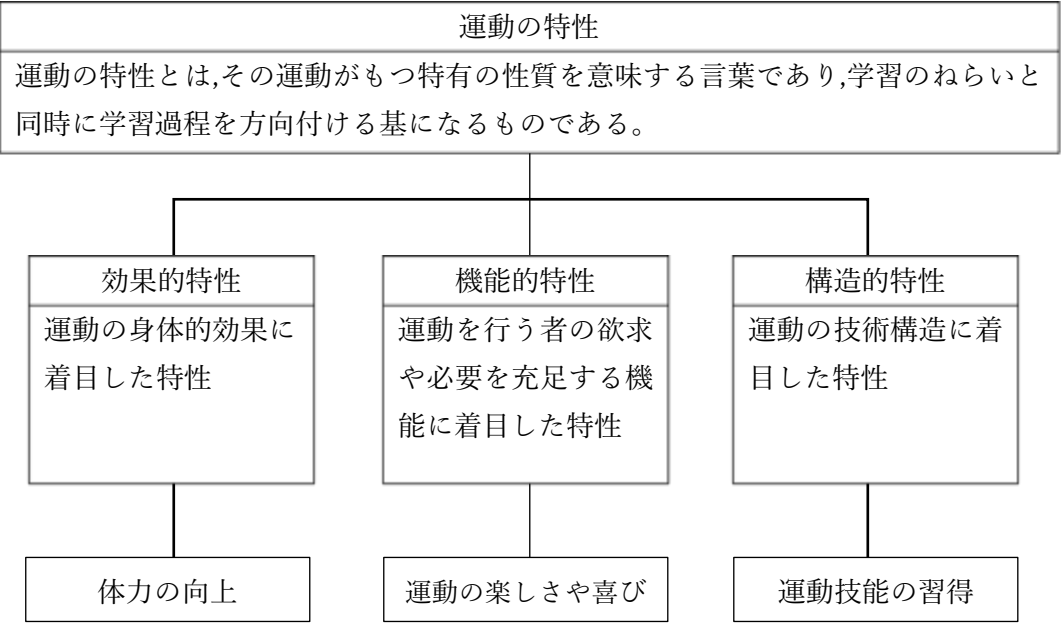


図1 3つの運動の特性

(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「健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習」に課題があることが示されている。令和 5 年に 2 年生～ 6 年生を対象に実施した体育の授業に関するアンケートでは、9 割以上の児童が自分やチームの課題を見つけることができる」と回答している。また、同じく 9 割以上の児童が「最後まであきらめずに運動に取り組むことができる」「(課題解決に向けて) チームで練習を選んだり作戦を考えたりすることができる」と肯定的に回答をしている。しかし、このアンケート結果からいくつかの問題が浮かび上がった。一つ目は、児童が見つけた課題が自身やチームの実態に合っていないこと、二つ目は、児童自身が選んだ課題の正当性や理由を十分に説明できないこと、三つ目は、課題解決の方法について集団で検討することが難しい点である。

本校の学校評価全体計画の重点目標でもある「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」を育成するためには、児童がより実態に即した課題を設定し、その根拠を明確に説明すること、また集団で課題解決の方法を考えることを通して、多様な視点から物事を捉えることが重要だと考える。そこで本研究では、児童が個や集団の実態に即した課題を設定し、その根拠を説明できるように、課題分析シートや思考可視化ツール (ホワイトボードやアプリ) を活用する。また、以下の 2 つの学習サイクルのプロセス (図 2) (図 3) を通じて、課題解決の学習を進めていく。

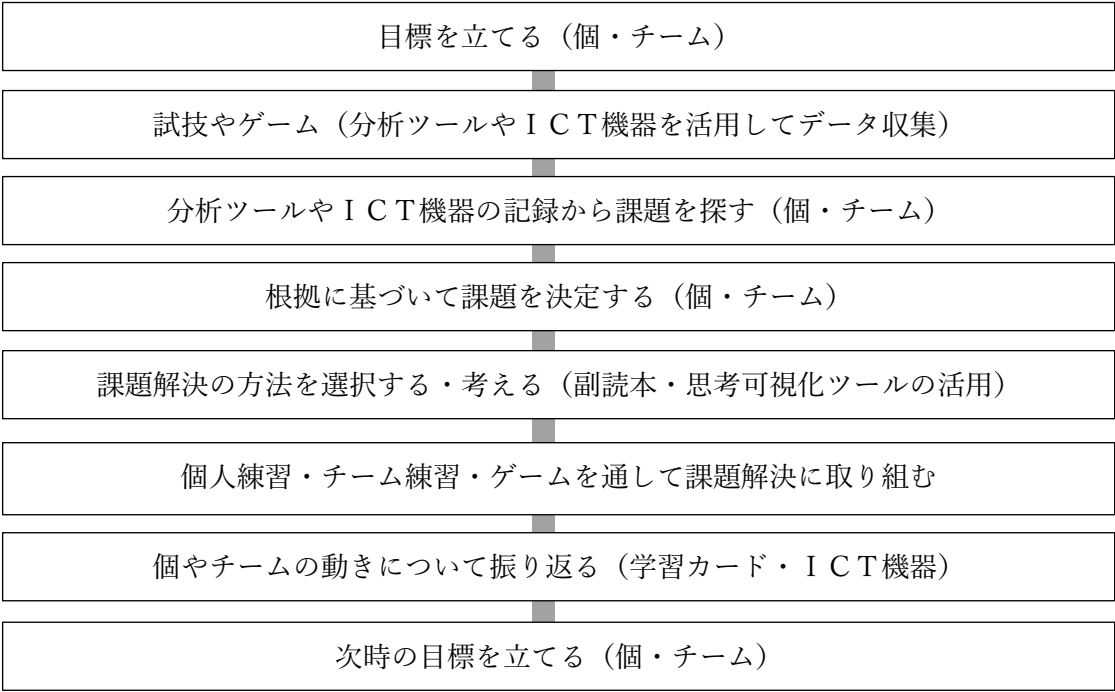


図2 課題分析型の学習サイクル

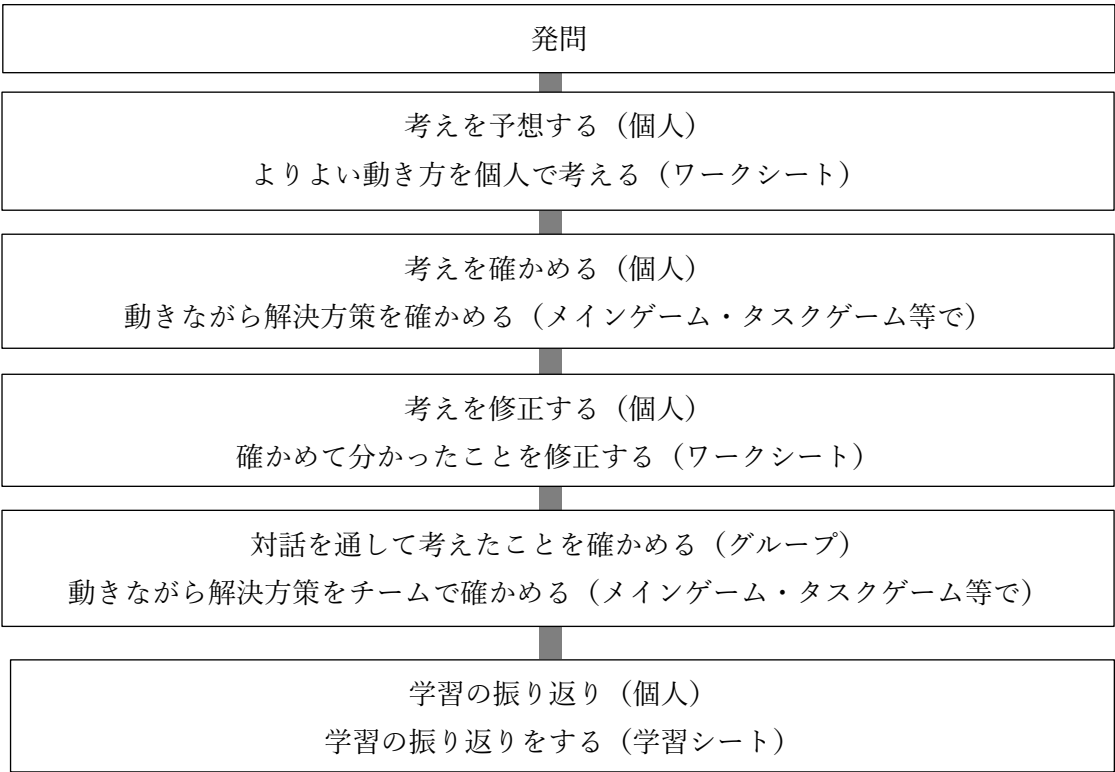


図3 仮説検証型の学習サイクル

また、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。

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。

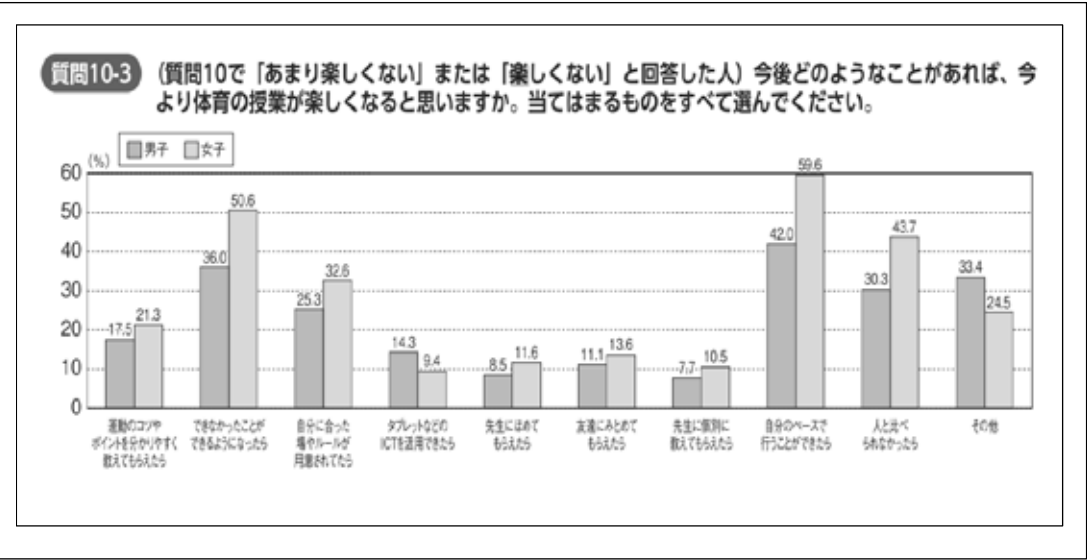
表1 目指す児童の姿

5. 研究の手立てについて

(1) 自己決定の機会の設定

令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査において、体育の授業が「あまり楽しくない」「楽しくない」と回答した児童に、「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。」と質問したところ「自分のペースで行うことができれば」「自分に合った場やルールが用意されていたら」と多くの児童が回答していることが分かった。自分の力に応じて運動を選択したり、自分に合った場やルール、用具を選択したりすることが、運動への意欲を高め、体育の授業に対する愛好的な態度を育む要因になると考える。また、杉原（2014）は「運動を自己決定的に行わせるということが運動指導の基本指針ということになる。」と述べている。このことを踏まえ本研究では、以下の自己決定の機会を設定する。

自己決定の機会	選択内容
①用具の選択	(例)「数種類のボールから扱いやすいボールを選ぶ」 「遊びに必要な用具を選ぶ」
②場の選択	(例)「ネットの高さでコートを選ぶ」 「遊びたい場を選ぶ」
③規則の選択 ルールの選択	(例)「みんなが楽しめる規則を選ぶ」 「チームの特徴に応じてルールを選ぶ」
④練習の選択	(例)「個の課題に応じて練習方法を選択する」 「チームの課題に応じて練習方法を選択する」
⑤学習形態の選択	(例)「1人で活動」 「ペアやチームで活動」 「先生にサポートしてもらいながら活動」



（２）対話的活動の工夫

令和６年２月に第２学年から第６学年対象に実施した「体育の授業に関するアンケート」において、「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」の質問に対し、１８％の児童が否定的な回答している。理由として、「どうやって伝えればいいかが分からない」「みんなの前で発表するのが苦手」「人に教えるほど上手ではない」「コツを見つけられない」という声が挙げられた。また、研究授業に向けた単元前のアンケートから、自分の考えや意見を伝える活動に対して、全学年の約２割から３割近くの児童が苦手意識を持っていることが分かった。そこで、本研究では以下の取り組みを通じて、児童が自分の考えや意見をより自信を持って伝えられるようにすることを目指す。

対話的活動における工夫	具体的な内容
①発言者を大切にする。	・話を聞く姿勢を整える。 ・発言を遮ったりすぐに否定したりしない。 ・発言したことに対して称賛する。
②対話をする意味を見出す。	・遊び方を工夫するために対話をする。 ・動きの質を高めるために対話をする。 ・ゲームに勝つために対話をする。 ・課題を解決するために対話をする。
③対話の視点を明確にする。	・頑張ったことや発見したことを共有する。 ・課題解決について意見を伝える。 ・チームで作戦を考える。
④自身の考えや意見が持てるようにサポートする。	・問いに対して自身の考えを持つ時間を設定する。 ・視覚的な資料を活用して考えを表現する。 ・教師の問いかけにより考えを引き出す。
⑤発言する機会を１人ひとり保障する。	・少人数グループで話し合いを行う。
⑥他教科でも話し合いのスタイルを共通して実施する。	・話し合いを進行する児童や話し合いの目的を確認する児童など、話し合い活動における役割を決める。
⑦様々な意思伝達方法があることを伝える。	・アイコンタクトやジェスチャー、事実を伝える行動も対話の一つとして価値付ける。
⑧思考を視覚化できるツールを活用する。	・ワークシートの活用。 ・ホワイトボードの活用。 ・ICT 機器の活用。

６．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）研究報告会（公開授業及び研究報告）

７．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）分科会（低・中・高学年）を設け、学年担任以外の教諭は、各分科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・講師招聘授業）を年間６回実施する。
（初任研対象者は除く）
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の振り返りを行う。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全県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・分科会代表は必要に応じて参加する。

８．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、修正的フィードバック、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

9.令和6年度研究構想図



10 研究組織と活動内容



1 1 .研修計画

	月 日	内 容
一 学 期	4 / 3 (水)	全体研①「今年度の校内研修についての共通理解」「スクリーニング」
	4 / 5 (金)	全体研②「エビペン講習会」
	4 / 2 6 (金)	全体研③「理論研修」 講師：沖縄大学 嘉数健悟先生
	5 / 3 1 (金)	全体研④「研究授業 1」 授業者 (研究主任) 4 年
	6 / 2 8 (金)	全体研⑤「ロイロノート研修」
	7 / 8 (月)	全体研⑥「体育主任研修会 研究授業 2」 授業者 (小波津 俊) 6 年
	7 / 2 9 (月)	全体研⑦「夏季ダンス実技研修会」沖縄県立武道館
	7 / 3 0 (火)	全体研⑧「ベースボール 5 実技研修」
	7 / 3 1 (水)	全体研⑨「南城市教職員研修会」シュガーホール
二 学 期	9 / 2 7 (金)	全体研⑩「研究授業 3」 運動領域 授業者 (波照間 牧子) 1 年
	1 0 / 1 1 (金)	全体研⑪「研究授業 4」 保健領域 授業者 (大城 位公) 5 年※主事招聘
	1 1 / 2 9 (金)	全体研⑫「研究授業 5」 運動領域 授業者 (渡口 友理恵) 2 年
	1 2 / 2 0 (金)	全体研⑬「県指定研究校実践報告会」 運動領域 授業者 (上江洲 聖奈) 3 年 保健領域 授業者 (宮城 裕子) 6 年
三 学 期	1 / 3 1 (金)	全体研⑭「本年度の成果と課題について」
	2 / 2 8 (金)	全体研⑮「次年度の研究テーマについて」
	3 / 未定 ()	全体研⑯「次年度の研究計画について」

Ⅱ 共通実践

- 1 . 船越小学校体育学習の進め方
- 2 . 体育の約束
- 3 . ふなっこビンゴチャレンジ



1 体育学習で目指すこと

- 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の実現を目指す。→そのために、身体を動かすことの価値に気付かせ、運動に対する愛好的態度を育む。

2 指導にあたって（活気ある体育学習にするために）

（1）学習の雰囲気・テンポを作り出す工夫

①教師の指示、言葉かけは明るく短く

→「教師の動き」「表情」「言葉かけ」で雰囲気を作る

②児童に「学習の見通し」をもたせる

→何のための活動？動き？等、「問い」を持たせながら授業を進める

③BGM の活動

→気持ちを高める、リズム、タイムマネジメント

④肯定的な言葉かけ（称賛、承認、励まし）

→その子なりの変容を見つける、価値づけ



（2）体育の服装や見学する児童について

①体育着、赤白帽着用の徹底（ユニフォーム）

②「体育着の上着はズボンに入れる」

「帽子はきちんとかぶる」→けがの防止、物を大切にする

役割の視覚化、到達状況の把握

③体育着、赤白帽を忘れたことを理由に見学させることはしない

→学習機会の保障

（ただし、忘れた理由は必ず教師に伝える）

※家庭の事情等による場合は、運動に適した服装でも可とする

※家庭の協力を得られない場合はレンタル



(3) ベル合図の約束

ピッ！

(1回)

活動の開始

ピピッ！

(2回)

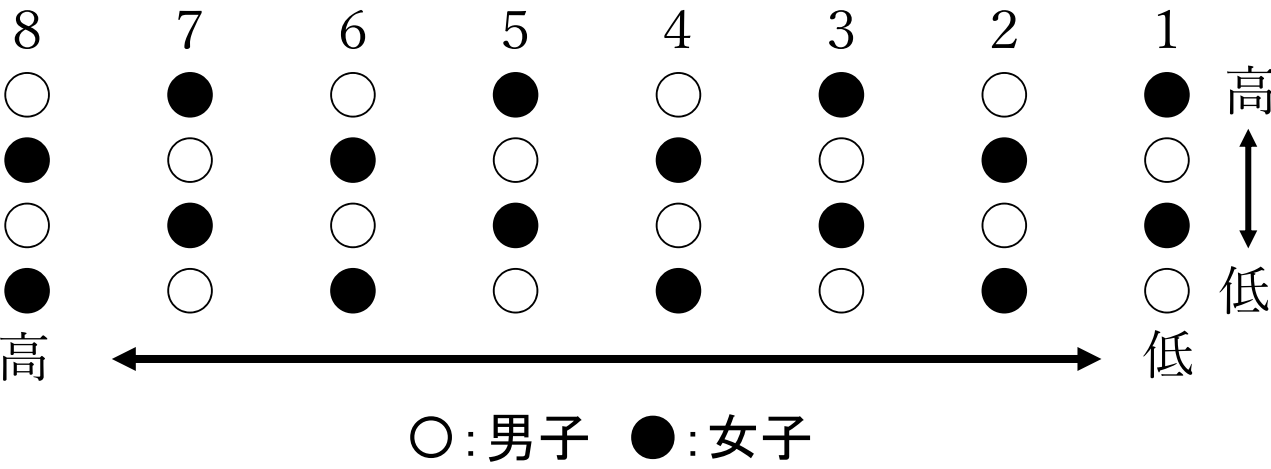
活動をやめ、その場に座って先生に注目し、「はい」の返事をする

ピッピッピッー！

(3回)

活動をやめ、先生の所へ集合する

(4) 整列の仕方



(5) 1時間の授業の流れ

	授業内容
	1. サーキット・集合整列・あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム ※運動の特性に応じた基礎感覚づくり 4. めあての確認
	5. チャレンジタイムⅠ(活動Ⅰ) ・器械運動、体づくり etc → 基本の技に挑戦 ・ゲーム、陸上運動 etc → 簡易的なゲーム 6. キラリタイム(学びの共有) ・友だちの良いところを認め、友だちの動きや試技から「動きのポイント」等を共有する時間 ・教師による「つまずきポイント」の共有もOK ※めあて達成のためには不可欠です！ 7. チャレンジタイムⅡ(活動Ⅱ) ・器械運動、体づくり etc → 発展技に挑戦 ・ゲーム、陸上運動 etc → レベルアップしたゲーム
	8. 振り返り ・めあてを振り返り、自分や友だちの成長したところ、チームで達成したことを発表する ・達成できた理由、達成にいたった経験を掘り下げる ・友だちやチームとの関わりの中から生まれたことを大切に！ ※全体、グループ、ペアを活用し効果的な振り返りを行う

ふなっ子 体育のやくそく！

ふく 服そうについて

- たいいくぎ

あかしろぼう

じゅぎょう
- ①体育着・赤白帽をきちんとそろえて授業に参加する。
- たいいくぎ

わす

かなら

せんせい

わす

りゅう

はな
- ②体育着忘れば必ず先生に忘れた理由を話す。
- たいいくぎ

うわぎ

なか
- ③体育着の上着はズボンの中に入れる。
- あかしろぼう

たいいくかん
- ④赤白帽をきちんとかぶる(体育館でもかぶる)。

じゅぎょうまえ 授業前について

- きょうしつ

なら

たいいくかん

うんどうじょう

いどう
- ①教室から並んで体育館や運動場に移動する。
- じゅぎょう

まえ
- ②授業の前にトイレをすませる。
- まえ

じゅぎょう

なら
- ③ベルがなる前に授業がスタートできるように並ぶ。
- しゅうごう

すばや

こうどう
- ④集合するときは素早く行動する。

じゅぎょうちゅう 授業中について

- がっきゅう

きょうりよく

たす

あ
- ①学級みんなで協力し、助け合う。
- がっきゅう

なかま

うれ

き

も

えがお

ことば

つか
- ②学級の仲間が嬉しい気持ちや笑顔になる言葉を使う。
- あんしん

かつどう

うま
- ③みんなが安心して活動できるように、上手いかななくても、
- せ

わら

もんく

い
- 責めない・笑わない・文句を言わない。
- あんぜん

き

つ
- ④ケガをしないように安全に気を付ける。

ふなっ子ビンゴチャレンジカード

ふなっ子ビンゴチャレンジ（第一弾） だいいちだん

3れつビンゴでクリア！

① 月 日	② 月 日	③ 月 日	④ 月 日	⑤ 月 日
⑥ 月 日	⑦ 月 日	⑧ 月 日	⑨ 月 日	⑩ 月 日
⑪ 月 日	⑫ 月 日	⑬ 月 日	⑭ 月 日	⑮ 月 日
⑯ 月 日	⑰ 月 日	⑱ 月 日	⑲ 月 日	⑳ 月 日
㉑ 月 日	㉒ 月 日	㉓ 月 日	㉔ 月 日	㉕ 月 日

★チャレンジできるのは1日1回。
★チャレンジしたマスに○をつけて、チャレンジした日を書いてね。
★3れつビンゴした人は、もりさと先生に提出（ていしゅつ）してね。
★クリアした人は校長先生と記念撮影（きねんさつえい）ができるよ。
※記念撮影の日には、月1回もりさと先生が放送（ほうそう）でお知らせします。

チャレンジメニュー

（学校メニュー）

- ①おにごっこ
- ②こおりおに
- ③だるまさんがころんだ
- ④ケンパー
- ⑤ておしずもう
- ⑥ドッジボール
- ⑦てつぼうあそび
- ⑧うんていあそび
- ⑨のぼりぼうあそび
- ⑩アティック
- ⑪ホッピング
- ⑫かくれんぼ
- ⑬なわとび
- ⑭たけうま
- ⑮グリコじゃんけん

（お家メニュー）

- ⑯せすじをのばして宿題
- ⑰好き嫌いなく食べる
- ⑱早寝早起
- ⑲お風呂上がりにストレッチ
- ⑳ラジオ体操
- ㉑スマホやゲームお休み
- ㉒肩もみ（10分）
- ㉓家族と外遊び
- ㉔うわばきを手洗いする
- ㉕運動やスポーツの本を読む



ビンゴして
校長先生と
写真を撮るなん

ねん 年
くみ 組

名前

Ⅲ 各学年の実践



ふなっ子ビンゴチャレンジ（第二弾） だいにだん

3れつビンゴでクリア！

① 月 日	② 月 日	③ 月 日	④ 月 日	⑤ 月 日
⑥ 月 日	⑦ 月 日	⑧ 月 日	⑨ 月 日	⑩ 月 日
⑪ 月 日	⑫ 月 日	⑬ 月 日	⑭ 月 日	⑮ 月 日
⑯ 月 日	⑰ 月 日	⑱ 月 日	⑲ 月 日	⑳ 月 日
㉑ 月 日	㉒ 月 日	㉓ 月 日	㉔ 月 日	㉕ 月 日

★チャレンジできるのは1日3回。体育の時間や休み時間に挑戦してね。
★チャレンジしたマスに○をつけて、チャレンジした日を書いてね。
★3れつビンゴした人は、もりさと先生に提出（ていしゅつ）してね。
★クリアした人は校長先生と記念撮影（きねんさつえい）ができるよ。
※記念撮影の日には、もりさと先生が担任の先生にお知らせします。

チャレンジメニュー

（学校メニュー）

- ①ボールあそび
- ②運動場で好きな遊び
- ③体育館で好きな遊び
- ④ケンパー
- ⑤なわとびあそび
- ⑥てつぼうあそび
- ⑦うんていあそび
- ⑧のぼりぼうあそび
- ⑨ぞうきんしぼり
- ⑩先生とあそぶ
- ⑪ちがう学年の子とあそぶ
- ⑫深呼吸3回してリラックス
- ⑬おにごっこ
- ⑭かけっこ・リレー（運動会の練習でもOK!）
- ⑮ダンス（運動会や出し物の練習でもOK!）

（お家メニュー）

- ⑯せすじをのばして宿題
- ⑰好き嫌いなく食べる
- ⑱早寝早起
- ⑲お風呂上がりにストレッチ
- ⑳歩いて登校
- ㉑ブリッジ5秒
- ㉒かた足バランス10秒
- ㉓運動やスポーツの本を読む
- ㉔うわばきを手洗いする
- ㉕お家の人に肩もみ5分

ビンゴして 校長先生と
写真を撮るなん

ねん 年
くみ 組

名前



研究授業 第1学年

「はしって とんで とびこえて

パルクールに チャレンジ」

B 器械・器具を使っの運動遊び

エ 跳び箱を使った運動遊び



日 時：令和 6 年 9 月 2 7 日（金）
5 校時（13：35～14：20）
場 所：南城市立船越小学校体育館
対 象：1 年 1 組 男子 1 8 名 女子 1 3 名
授業者：波照間 牧子 城間 盛寛
共同研究者：川満 睦子 下地 利恵子
溝辺 雅大 渡口 友理恵

令和 6 年度 沖縄県教育委員会指定「体育・スポーツ推進校」 3 年次
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「はしって とんで とびこえて パルクールに チャレンジ」
（器械運動領域 跳び箱を使った運動遊び）全 8 時間

2 単元の目標

- (1) 知識及び技能
跳び箱を使った運動遊びの行い方を知るとともに、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをして遊ぶことができるようにする。
- (2) 思考力，判断力，表現力等
跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫するとともに、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
跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場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
- 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】
・様々な動きに楽しく取り組み、基本的な動きや知識を身に付けたときに喜びを感じる運動である。また、できるようになった動きを使って、遊び方を工夫したり、動きや遊び方を友だちに伝えたりすることが楽しい運動である。
 - ②構造的特性【運動の技能的構造に着目】
・「助走」「片足や両足での踏切」「体を前に投げ出す」「腕支持（着手）」「体重の移動」「高所からの跳び下り」「膝を使った力の吸収（着地）」等の動きが必要とされる運動である。
 - 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】
・腕支持、体重の移動、高所からの跳び下りなど、普段経験しない動きを経験することにより、様々な運動感覚を身につけ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】
・様々な跳び方で跳び箱を跳びこせるかどうかが楽しい運動である。

(2) 児童から見た特性

- 跳び箱を跳んだときの「ふわっ」とする感覚が楽しい。
- 様々な跳び方で跳び箱を跳び越えることができると嬉しい。
- 跳び箱を使って遊びの場を作ることが楽しい。
- 跳び箱に体をぶつけることが怖い。
- 跳び箱を跳び越えることができるかが心配。
- ケガをしないかが心配。

4 児童の実態

以下は、単元前に 1 年生全体に実施したアンケートの結果である。

質問事項（n =61）	「はい」	「いいえ」
(1) たいいくのがくしゅうはすきです。	91%(59 人)	9%(6 人)
(2) とびばこを したことがあります。	79%(48 人)	21%(13 人)
(3) とびばこあそびは すきです。	80%(49 人)	20%(12 人)
(4) じぶんでやりたい あそびをきめると やるきがでます。	90%(55 人)	10%(6 人)
(5) じぶんでやりたい めあてをきめると やるきがでます。	49%(30 人)	51%(31 人)
(6) じぶんの きもちやかんがえたことを みんなにつたえることが できます。	61%(37 人)	39%(24 人)
(7) ともだちと はなしあうときやそうだんするとき じぶんの いけんやかんがえを いいます。	66%(40 人)	34%（21 人）
(8)ともだちに ききたいことがあるとき しつもんすることが できます。	82%（50 人）	18%(11 人)

アンケート結果を集約すると以下のことが分かった。

- ① 約 8 0 %の児童が跳び箱を経験したことがある。そして好きだと感じている。
- ② 約 9 0 %の児童が自分で遊びを決めるとやる気が出ると感じているが、学習めあてになると約 5 0 %の児童がやる気にはつながっていない。

- ③ 約 6 0 %の児童が話し合いの場で自分の考えを伝えることに苦手意識を持っている。
 - ④ 約 8 0 %の児童が、友達に質問することができると答えている。
- 本学年の児童は、 8 0 %の児童が保育園や幼稚園で跳び箱あそびを経験している。「とびばこが好き」と答える児童がいる一方で「とべないから嫌だ」という声もある。小学校入学後、跳び箱の学習は本単元が初めてとなる。跳び箱の高さを目標にするのではなく、「跳ぶことが楽しい」「もっとやってみたい」という経験となる学習にしたい。そのために、遊びがメインとなる学習内容とする。また、体を動かす遊びが好きな児童も多く、自分で遊びを決めるとやる気も出ると答えている。しかし、「学習のめあて」になると難しく捉えてしまい、多くの児童がやる気にはならないと回答していることが分かった。『学習のめあて』を決めるということは、自分がやってみたいことを選ぶことや、チャレンジしたいことを選ぶことと同じだよ」と児童に伝え、遊び方も学び方も自己決定することができる喜びを感じさせたい。

質問事項（6）（7）の結果から、本学年の児童の中には、自分の意見を表現することが苦手な子が多いことが分かった。そのため、全員が安心して意見を述べるができる環境を整えることが重要だと考える。授業の初めに「友だちの発表をきちんと聞く」というルールを明確にし、お互いの意見を肯定的に受け止めることで、発表者を大切にする環境を整えていきたい。また、全員が発言する機会を保障するために、少人数でのふり回り場面を設定する。

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、低学年 B 器械・器具を使つての運動遊びについて以下のよう

低学年では,器械・器具を使つての運動遊びの楽しさに触れ,その行い方を知るとともに,回転,支持,逆さの姿勢,ぶら下がり,振動,手足での移動などの基本的な動きや技能を身に付けるようにし,中学年の学習につなげていくことが求められる。

また,運動遊びを楽しく行うために,簡単な遊び方を工夫するとともに,きまりを守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり,場や器械・器具の安全に気を付けたりすることなどができるようにすることが大切である。

また、針谷（2021）は、小学校低学年授業作りの視点として「学習のなかでは、子どもが『やってみたい』と思うような易しい運動やチャレンジ性の高い遊びを通して、器械運動の学習に必要な『基礎となる力や感覚』が習得されるように意味のある運動遊びを経験させることが大切である。」と述べている。

本単元では、単元のゴールとして「パルクール遊び」をすることを位置づけた。パルクールとは、都市環境や自然環境の中で効率的かつスムーズに障害物を乗り越え、移動することを目的とした身体活動やスポーツのことである。パルクールの基本動作には、ジャンプ、クライミング、ランニング、バランス取り、ロール（転がり）などが含まれる。安全面を考慮して、本単元では低学年で行うマット遊びや跳び箱遊びで学習する動きに限定する。跳び箱やマット、平均台等を障害物とし、様々な動きで乗り越えたり移動したりする「パルクール遊び」を単元のゴールとすることで、児童の期待が高まり意欲的に学習に取り組むと考える。

授業の導入では、跳び箱を跳び越えるための動きに必要な基礎感覚を身に付けるため、準備運動後に 5 つの動物歩きの遊びと馬跳び遊びを設定する。動物歩きでは、腕支持の感覚を高める「くま歩き」「アザラシ歩き」「くも歩き」や、体重移動の感覚を高める「かえる跳び」「うさぎ跳び」を行う。馬跳びは、2 人 1 組で行い、助走なしで馬役の背中に手を着いたまま跳び越える。助走をとらないことで、跳ぶ児童と馬役の児童が衝突することを防ぐ。馬役を跳ぶ際に怖くて手を離す児童には、「片足ずつで大丈夫だよ」と声をかけたり、教師が補助を行ったりする等、恐怖感を取り除く工夫をする。

単元前半（第 3 時～第 5 時）は、跳び箱を跳び越える一連の動きを「体の投げ出し」「支持での体重移動」「着

地」の３つの局面に絞り、遊びを通してそれぞれの感覚を養う。セーフティマットに飛び込む遊びや舞台からセーフティマットに向かって跳び下りる遊びを通して、体の投げ出し及び着地の感覚を高める。また、連結した跳び箱や平均台にまたがって、腕支持で移動する遊びを行うことで、跳び箱で着手した後の体重移動の動きにつなげたい。児童が様々な運動遊びを夢中で行った結果、跳び箱を跳び越える際に必要な力が高まることをねらいとする。

第６時は、跳び箱の跳び方を全体で確認した後、好きな跳び方で遊ぶ活動を行う。跳び箱の跳び方は、教師側から「ふみこし跳び」「支持での跳び乗り・跳び下り」「またぎ乗り・下り」の３つを提示する。児童１人ひとりが好きな跳び方を選択し、繰り返し遊ぶことができるようにする。ただし、両手を揃えて着手することや、足裏から着地することを安全上の留意点として確実におさえる。また、着地の仕方や遊び方に工夫が見られた場合は、全体で取り上げ、学びを広げていく。

単元後半（第７時～第８時）は、跳び箱、マット、平均台でサーキット状のコースを作り、パルクール遊びを行う。児童が自分たちの進歩を実感できるように、簡単な発表会を設ける。かっこいいコースの周り方や真似してみたい友だちの動き等を見つける活動を行うことで、さまざまな動き方や遊び方があることに気付かせたい。また、マットの場を設定することで、既習事項の活用が期待でき、単元と単元のつながりを実感させることができると考える。さらに、コース作りについて、児童からアイディアが出た際は、安全面に配慮した上で、場の工夫にも挑戦させたい。

(2) 研究との関わり

研究仮説
体育の学習において、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

動きの選択

パルクール遊びでは、跳び箱を跳び越える動き、マットを転がる動き、マットに着地する動き、平均台を渡る動きが求められる。その際、児童が自分の力に合った動きやチャレンジしたい動きを選択し、遊びを楽しむようにする。児童の実態から、それぞれの場で以下のような動きが発生すると予想する。

(ア) 跳び箱を跳び越える動き

- ・踏み越し跳び
- ・支持での跳び乗り、跳び下り
- ・またぎ乗り、またぎ下り
- ・開脚跳び

(イ) マットを転がる動き

- ・丸太転がり
 - ・前転がり
 - ・後ろ転がり
 - ・側方倒立回転
 - ・後方ブリッジ回転
- ※安全面の配慮から前方倒立回転のような転がり方は制限する。

(ウ) マットに着地する動き

- ・高くジャンプして着地
- ・手足を広げながら着地
- ・回転しながら着地
- ・手を叩いて着地

(エ) 平均台を渡る動き

- ・前向きで渡る
 - ・横向きで渡る
 - ・またぎながら腕支持で渡る
- ※安全面の配慮から後ろ向きでの渡り方は、教師が補助できる場合だけとする。

②対話的な活動の工夫

ふり返り場面の工夫

１学期「マットを使った運動遊び」の単元では、自分の工夫した動きを紹介する場、友だちの良い動きを紹介する場、今日頑張ったことやできるようになったことを発表する場など、考えたことや発見したことを授業中盤や後半において学級全体に伝える時間を設定した。しかし、時間の都合上、発表できる人数が限られ、

発言したいという児童の願いを叶えることができなかった。そこで本単元では、ふり返りの場面において以下の工夫を取り入れる。

(ア) 小グループでのふり返り

クラス全体での発表の代わりに、３人組の小グループに分かれて発表する時間を設け、より多くの児童が自分の考えや発見を共有できるようにする。これにより、児童１人ひとりの発表の機会が保障され、個の学びを大切にすることにつながり、児童の学習意欲を高めることができると考える。

(イ) ふり返りの視点を提示する

ふり返りの時間では、楽しかったことを述べるだけではなく、遊びを通してどのような学びがあったのか、発見があったのか等、自身の進歩に気付かせる時間としたい。上手くいったことや難しかったこと、友だちの動きの良いところをふり返りの視点として取り入れ、自分自身の成長が感じられたり、友だちのよさが感じられたりすることができるふり返りとする。

(ウ) 安心して発言できる空間作り

発表の際、あいづちをうちながら聞いている姿や発表の際に困っている児童に優しく声をかけている姿などを見取り、安心して発表ができる雰囲気を作っている姿勢を称賛し、価値付ける。また、発表することに抵抗のある児童には、教師との対話や文章を通して考えを表現させる等の支援を行い、表現する活動に対しての不安に寄り添う。

7 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり，実際に動いたりしている。 ②跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。	①いろいろな跳び乗り方を選んでいる。 ②いろいろな着地の仕方を選んでいる。 ③友だちのよい動きを見付けたり，自分で考えたりしたことを友だちに伝えたり書いたりしている。	①跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。 ③場の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。

8 指導と評価の計画（別紙）

9 本時の展開（6/8時間）

本時のねらい：友だちのよい動きを見つれたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えることができる。

時間	学習内容 ◆評価	○教師の指導及び支援
導入 10分	1.集合、整列、あいさつ、準備運動（リズム体操） 2.パワーアップタイム ・くま歩き ・あざらし歩き ・くも歩き ・かえる跳び ・うさぎ跳び 3.めあての確認 めあて：とびばこをこえてみよう。	○健康観察、服装チェック ○準備運動の際の間隔を十分に取らせる ○動き方の質の高まりを称賛する
展開 25分	4.跳び箱の跳び越え方を知る。 ・踏み越し跳び ・支持でまたぎ乗り・またぎ下り ・支持で跳び乗り・跳び下り 5.チャレンジタイム① 跳び箱の跳び越えに挑戦する。 6.キラリタイム 友だちの動きから「ピタッ」（着地）「ビヨーン」（体の投げ出し）「パツ・シューッ」（腕支持での体重移動）の中で真似したい動きを見つける。 7.チャレンジタイム② パルクール遊びを楽しむ。	○実際にお手本を見せながら、跳び越え方を確認する。 ○安全面の観点から踏み切り、着手、着地の仕方についてきちんと指導する。 ○慌てずに活動することを確認する。 ○順番を待っている間も友だちのよい動きを見つけるように声をかける。 ○全ての跳び方にチャレンジできるように場を2分でローテーションする。 ○「ふみきりの足」「体を支える時の手」「着地の足」など、見て欲しい視点を絞る。 ○前の人との感覚を十分に取りよう注意喚起をする。
終末 10分	8.振り返り 3人グループを作り、ふり返しを行う。 ◆友達の良い動きを見つけたり、自分で考えたりしたことを伝えている。（観察）	○発表することに戸惑っている児童がいれば教師がグループに入り、対話を通して学習のふり返しをサポートする。

10 参考文献

<参考文献>

高田彬成・森良一・細越淳二 編著 2017

大修館書店

岡出美則・友添秀則・岩田靖 編著 201

文部科学省 2019 『小学校学習指導要

1 年 体育の学習 指導と評価の計画【単元名：はしって とんで とびこえて パルクールにチャレンジ！（領域：跳び箱を使った運動遊び） 全 8 時間】		南城市立船越小学校							
単元 の 目 標	知識及び技能	跳び箱を使った運動遊びの行い方を知るとともに、跳び乗りや跳び下り、手を離してのまたぎ乗りやまたぎ下りをして遊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	跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫することともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。							
段階	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時	第 5 時	第 6 時	第 7 時	第 8 時	
	オリエンテーションをしよう。 うまとびであそぼう		「ピタッ」のうごきにチャレン ジしよう	「ピヨーン」のうごきにチャレ ンジしよう	「パッ・シュー」のうごきに チャレンジしよう	とびばこをこえてみよう	「パルクール」にチャレンジし よう	「パルクール」を楽しもう	
学 習 過 程	1. 集合・整列・あいさつ 2. めあての確認 3. オリエンテーション ①学習内容について ②学習の進め方について ③学習のままりについて ④準備や片付けについて 4. 基礎感覚づくりの運動に 挑戦する (フロア) ①くま歩き ②アザラン ③くも歩き ④かえる ⑤うまとび 5. ふり返り	5. 馬跳びの行い方を知る ・「1」の馬 ・「2」の馬 6. チャレンジタイム 1 うまとびに挑戦する	5. 「ピタッ」(着地)の行い 方を知る 6. チャレンジタイム 1 「ピタッ」(着地)に挑戦す る ・高さのあるところから マットに跳び下りる	5. 「ピヨーン」(体の投げ出 し)の行い方を知る 6. チャレンジタイム 1 「ピヨーン」(体の投げ出 し)に挑戦する ・セーフティマットに飛び込 む	5. 「パッ・シュー」(脚支 持)の行い方を知る 6. チャレンジタイム 1 「パッ・シュー」(脚支持) に挑戦する ・跳び箱をつなげて ・平均台で	5. 跳び箱の跳び越え方を知る ・踏み越し跳び ・支持でまたぎ下り ・支持でまたぎ下り ・支持で跳び乗り ・支持で跳び下り 6. チャレンジタイム 1 跳び箱の跳び越えに挑戦する	5. パルクールの行い方を知る 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する ・チャレンジタイム 1 跳び箱の跳び越えに挑戦する	5. パルクールの行い方を知る 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する ・チャレンジタイム 1 跳び箱の跳び越えに挑戦する	5. パルクールの行い方を知る 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する 6. チャレンジタイム 1 跳び箱コースに挑戦する ・チャレンジタイム 1 跳び箱の跳び越えに挑戦する
	知識・技能								
	思・判・表			②			③	①	
態度				②	③	④		①	
評価方法			観察・学習カード	観察	観察	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	
評 価 規 準	知識・技能	①跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。							
	思・判・表	①いろいろな跳び乗り方を選んでいる。 ②いろいろな着地の仕方を選んでいる。 ③友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えたり書いたりしている。							
	態度	①跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り誰とも仲よく運動遊びをしようとしている。 ③場の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。							

研究の成果【○】と課題【▲】（1 年生）

(1) 自己決定の場について

○跳び箱では異なる高さや置き方、ミニハードル等で選択できる場を作ることによって挑戦する意欲を高めることができた。

○単元を通して、毎時間の活動に選択する場が設定されていることで、児童が「自分で決める」ことに慣れ、スムーズに動くことができた。

▲自分でき決めたことだから何をやってもよいわけではなく、安全面や一緒に活動する友達の気持ちも考えさせる必要がある。

(2) 対話的な活動の工夫について

○ふりかえりでは、最初に 3～4 人の少人数で行うことにより全員が発言する機会が得られ、自分の話を相手に受け入れてもらうことができた。その後、全体場で自信を持って伝えることができた。

○話し手、聞き手が近い距離にいるので、授業者は児童のやり取りを効果的にサポートできた。

○キラリタイムで友達のよさを見つけて言葉にすることで、賞賛された児童だけでなく、伝えた側の児童にも心地よい様子が見られた。

▲児童の語彙力の不足から、楽しかったことのみをふりかえりの言葉にする子が多かった。また、教師の意図とする指示を受け取れず、めあてに沿わない発言もあった。「今日の学習のめあてから学んだこと」等、具体的な言葉で授業のめあてと児童のふりかえりが一致していくことを目指したい。

(3) 児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

○アンケートより、自分でめあてを決めるとやる気がでると答えた児童が 4 9 %から 7 5 %に増えたことから、パルクールの場の選択や跳び方を自己決定したことが意欲につながったと予想できる。

○アンケートより、「自分の気持ちや考えたことをみんなに伝えることができる」の質問に対して 6 1 %から 8 4 %に増えた。毎時間のふりかえりの場を設定したことにより伝える喜びを感じたと予想する。また、児童の学習のふりかえりからも「楽しいこと（うれしいこと・がんばったこと）が伝えられてうれしかった。」「自分の話をみんなが聞いた時、いい気持ち。」「みんなが聞いてくれるからうれしかった。」とあったことから、満足感を得られたと考えられる。

(4) 授業参観者からの意見や感想

○跳び箱の段数など、場の設定が工夫されていた。選択の場（自己決定の場）があるのがよい。

○既習の「マット運動」の学習をいかせる場が設定されていたのがよい。

○3 人でのふりかえりがよかった。発表の後に「グッジョブ!」の声があったのもよい。

▲動きとの関連で、見るポイントを児童に伝えてからキラリタイムで発言させていく。

▲並んでいる待ち時間を利用して、「馬跳び」をやってみるのもよい。

(5) 今後の授業改善に向けて

・跳び箱では、動きを切り取るのではなく「またぐ→跳ぶ」のように連続にしていけることを大切にする。

・「パルクール」のようなテーマパーク型の授業では、目的と仕掛けがあることを意識すること。

・同じ場（例：跳び箱）であっても、何を意識させて取り組ませるかを考えること。

①めあての確認



②感覚作り運動（動物歩き）



③4つの場で跳び箱遊び



④キラリタイムで友だちの動きを観察



⑤パルクール遊び1（舞台に横転がり）



⑥パルクール遊び2（障害物を跳び越えよう）



⑦パルクール遊び3（好きな転がり方で連続回転）



⑧グループで振り返り



とびばこを つかった うんどう あそび がくしゅうカード

！ねん くみ ばん なまえ（ ）

○「がんばったこと」「できるようになったこと」「おずかしかったこと」

「ともだちのまねしたいいうごき」についてふりかえろう！

月 日 ()
めあて

研究授業 第2学年

「ボールなげゲーム（ながれぼしゲーム）」

E ゲーム

ア ボールゲーム



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 城間盛寛 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 「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「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。
 - ルールを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「ながれぼしゲーム」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」と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む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

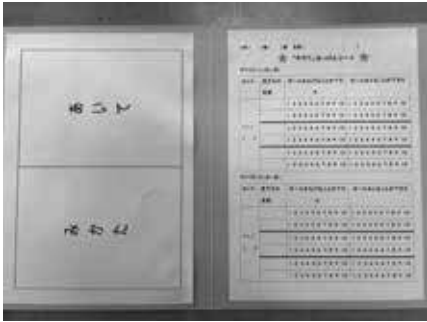
これまでボール運動領域の授業では、ゲーム後に試合内容を振り返り、個人の課題を見付ける活動を行ってきた。しかし、児童が自分やチームの課題に気付くことができずに、課題が明確にならない場面が多くあった。そこで、本単元では、課題形成に向けて「キラリはっけんシート」(図1)を活用する。自分のチームのメンバーがどれだけ投げて、キャッチできたのか記録させることで、個人とチームの課題を見付ける手立てになると考える。ゲーム終了後に、「キラリはっけんシート」をもとに、課題は何かチームで確認し、次のゲームに向けて作戦を立てさせて、実践に繋げさせたい。

2年()組()番 本朝()			
★「キラリ」はっけんシート★			
キラリ①(1しあい目)			
投にち	友だちの名前	ボールを上げることができた。	ボールをとることができた。
11/ ()	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
キラリ②(2しあい目)			
投にち	友だちの名前	ボールを上げることができた。	ボールをとることができた。
11/ ()	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(図1)「きらりはっけんシート」

(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が出来、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
①流れ星ゲームの <u>規則や攻め方、守り方などの</u> 特徴を詳しく言ったり書いたりしている。 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。 ③ <u>相手が投げた</u> ボールを、捕ることができる。	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</u> 規則を選んでいる。 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。 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。 ④ボールが飛んでくるコースに入ることに、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。	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。 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。 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。 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</u> 挨拶を交わそうとしている。 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</u> 用具を運んだりしようとしている。 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。

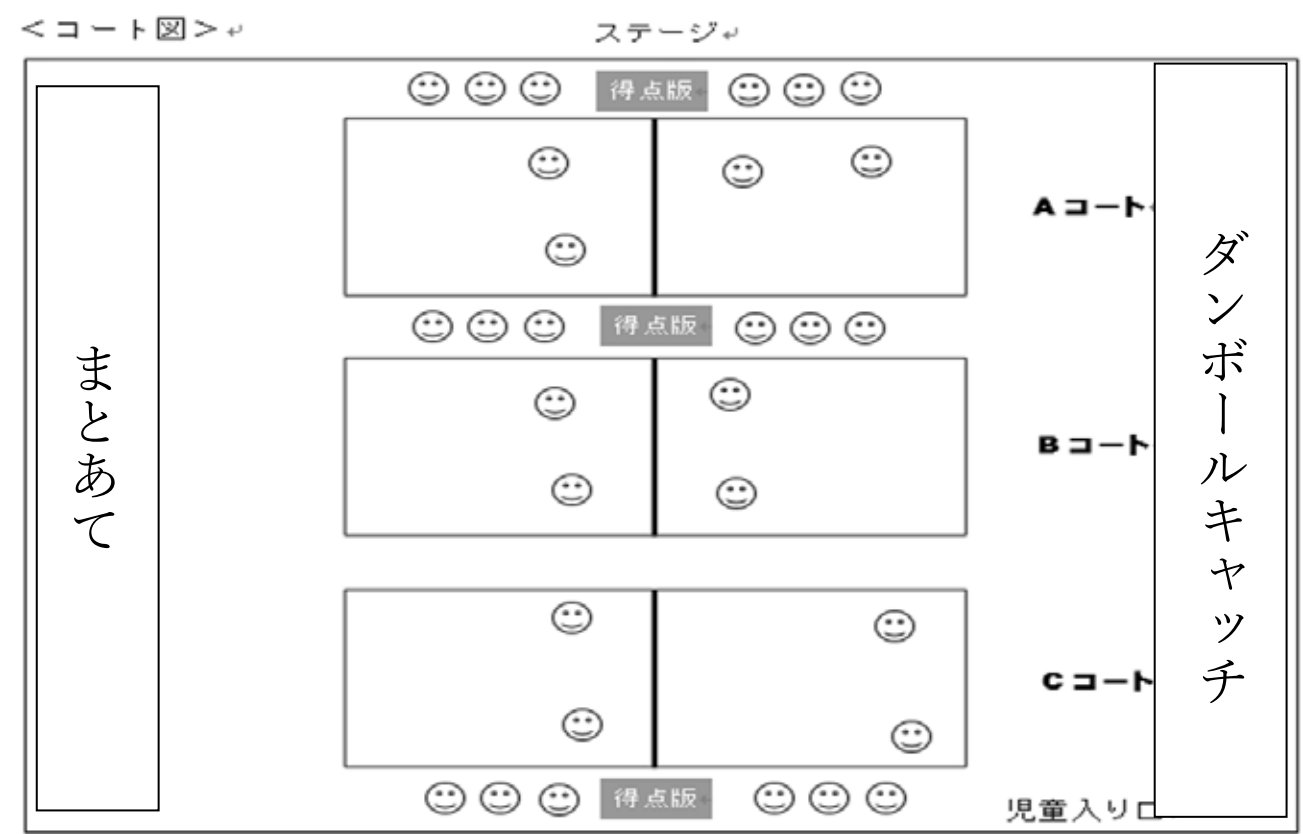
7 単元指導計画 (別紙)

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	○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。
	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。	
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」、「きらり発見シート」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。	○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。
	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	○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）

なか ② （ 10分）	7. ゲームⅡ（2分×3セット） ・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。	◆【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。 ○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。
おわり （ 10分）	8. 振り返り ・「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。 9. 片付けを行う。 ・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。	○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。 （jamboardを活用し、画面で共有する。） ○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。 （掲示物） ◇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。
重点 評価	【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。 【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>	

9 場の設定



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全いんおわったら「はこ」をもつ人をチェンジ。

※時間は2分しかないの、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

はこで
キャッチ

はこで
キャッチ

校しや

うんどう場

まどあて
(右がわ)

まどあて
(左がわ)

まどあてのやり方
(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じゅんばんにまどをねらって
ボールをなげる
(いつものまど当てと同じです)
※まどに当てれた人は、
モンスターにも当ててみよう!!
※時間は2分しかないの、
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

まどあて
(右がわ)

まどあて
(左がわ)

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、
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 サーブはしっぱいしたら「もう1回」 (ネット・アウトになった時)	④ フェイントあり
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

2年 体育の学習 指導と評価の計画【単元名：流れ星ゲーム ゲーム領域 全8時間】		南城市立船越小学校 体育館						
単元の目標	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、易しいゲームをすることができるようになる。						
	思考力、判断力、表現力	ボールゲーム「流れ星ゲーム」の簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、簡単なボール操作と攻めや守りの動きに伝えることができるようになる。						
	学びに向かう力、人間性等	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なる。						
		ボールゲーム「流れ星ゲーム」に進んで取り組む、規則を守り誰と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。						
段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
めあて	学習することや約束を確認しよう。	試しのゲームをしよう	みんなが楽しめるような規則を考えよう	どのように投げればボールが落とせるか考えよう	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	どのようにすればボールを落とさないか考えよう	相手からのボールを落とさないように、守り方の作戦を考えよう	流れ星ゲームの大会を楽しもう
	1. 集合・整列・あいさつ 2. めあての確認 3. オリエンテーション ①学習のゴールを確認 ②時間の学習の流れを確認 ③学習の約束を確認 4. キャラリーボール投げ ・投げ方のコツを確認する 5. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ 2. めあての確認 3. 試しのゲームをする ①場と用具の確認 ②規則の確認 ③ゲームの進め方の確認 4. キャラリタイム ・どのような動きや力が必要か全体で考える 5. パワーアップタイムの確認	5. ゲーム① 6. キャラリタイム ・ゲーム中に困ったことはないか出し合いが、みんなが楽しめるような規則について話し合う。 7. 振り返り ・「楽しかったこと」「頑張ったこと」について共有する。	5. ゲーム① 6. キャラリタイム ・どのように投げればボールが落とせるか話し合う。(予想される反応) ・速くは投げる ・強く投げる 7. ゲーム② 8. 振り返り ・「楽しかったこと」「できたこと」「頑張ったこと」について共有する。	5. ゲーム① 6. チームタイム ・相手にボールを触れられないように、攻め方の作戦を考える。(予想される反応) ・速くは投げる ・ネットの近くに投げる ・ライオンの近くに投げる 7. ゲーム② 8. 振り返り ・「楽しかったこと」「できたこと」「頑張ったこと」について共有する。	5. ゲーム① 6. キャラリタイム ・どのようにすればボールを落とさないか話し合う。(予想される反応) ・よく見てとる ・両手でとる ・ボールの下でとる 7. ゲーム② 8. 振り返り ・「楽しかったこと」「できたこと」「頑張ったこと」について共有する。	5. ゲーム① 6. チームタイム ・相手からのボールを落とさないように守り方の作戦を考える。(予想される反応) ・よく見てとる ・たてにならぶ 7. ゲーム② 8. 振り返り ・「楽しかったこと」「できたこと」「頑張ったこと」について共有する。	
学習過程								
評価計画	知識・技能	①			②			③
	思・判・表			①		②		④
	態度			②	③	④	⑤	⑥
評価方法			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・学習カード	観察
評価規準	知識・技能	①流れ星ゲームの規則や攻め方、守り方などの特徴を詳しく言ったり書いたりしている。 ②ねらった的やコースに正確なボールを、力強いボールを投げるができる。 ③相手が投げたボールを、捕ることができる。						
	思・判・表	①ゲームの規則の中から、楽しく行うために自己やチームの特徴に応じた規則を選んでいいる。 ②ボールを投げる時に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、カードに書いてたりしている。 ③ボールを捕るとき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、カードに書いてたりしている。 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何度も伝えたり、カードに何度も書いてたりしている。						
	態度	①流れ星ゲームに進んで取り組むとともに、何度でもゲームをしようとしている。 ②規則や順番を常に守り、ゲームをしようとしている。 ③誰とでも仲よくゲームをしようとしている。 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。 ⑤友だちの規範となつて準備や片付けをしたり、友だちに声をかけながら用具を運んだりしようとしている。 ⑥身体接触に留意したり、コート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。						
「下線部は十分に満足できる姿」								

（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、学級に合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る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ことができる児童や、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。けんかが減った。勝ちにこだわりすぎるものが減った。
- 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、最後まで自分の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）研究授業参観者からの感想や意見

- 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、取り方の練習の時間を十分に確保する。
- ・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。

①めあての確認



②段ボールキャッチ（落下地点に素早く移動）



③チームでパスゲーム



④ゲームⅠ



⑤作戦タイム



⑥得点係（ゲームを見る・支える）



⑦ゲームⅡ



⑧振り返り



2年（ ）組（ ）番 名前（ ）

★「キラリ」はっけんシート★

キラリ①（1しあい目）

日にち	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／ ()		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

キラリ②（2しあい目）

日にち	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／ ()		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

★「ながれぼしゲーム」ふりかえりシート★

2年（ ）組（ ）番 名前（ ）

日づけ	ふりかえり	◎・○・△	きょうのキラリさん
11／ ()	ボールをたくさんとったり、なげたりできた。		()さん なぜなら、
	せめ方を考えたり、上手なうごきをはっけんし たりした。		
	友だちとなかよく、力いっぱいうんどうできた。		
11／ ()	ボールをたくさんとったり、なげたりできた。		()さん なぜなら、
	せめ方を考えたり、上手なうごきをはっけんし たりした。		
	友だちとなかよく、力いっぱいうんどうできた。		
11／ ()	ボールをたくさんとったり、なげたりできた。		()さん なぜなら、
	せめ方を考えたり、上手なうごきをはっけんし たりした。		
	友だちとなかよく、力いっぱいうんどうできた。		

見つけた なげるうごきの ポイント

なげる方を見る

目

頭の後ろから
「ビュン」とふる

体

うで

体はよこむき

ひじ

ひじを高く上げる

ふみこみ足

手とはんたいの足を出す

つま先はまっすぐ

研究授業 第3学年

「みんなで挑戦！ 跳び箱運動」

B 器械運動

ウ 跳び箱運動



自ら運動に親しむ児童の育成
～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～

第3学年 体育科学習指導案

日時： 令和6年10月3日(木)5校時
場所：船越小学校 体育館
対象：男子15名 女子17名 計32名
授業者 上江洲 聖奈 印

1. 単元名 「みんなで挑戦！跳び箱運動」 （器械運動領域 教材名：跳び箱 全8時間）
2. 単元の目標

（1） 繰り返し系やその発展技の行い方を知るとともに、その技を身に付ける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付け、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。

（3） 跳び箱運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、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。

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 繰り返し系やその発展技（開脚跳びや抱え込み跳び）の行い方を知るとともに、その技を身に付けることができる。 ② 友だちと技を繰り返したり組み合わせたりすることができる。	①自己の能力に適した課題を見つけ、その解決のための練習の場を選んでいる。 ②友達の良い動きを見つれたり、技のポイントやコツについて考えたりしたことを友達に伝えている。	①跳び箱運動に進んで取り組みようとしている。 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付けてようとしている。

4. 学習指導要領との関連

B 器械運動
（1）知識及び技能 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を知るとともに、その技を身に付けること。 ウ 跳び箱運動では、繰り返し系や回転系の基本的な技をすること。
（2）思考力・判断力・表現力 自己の能力に適した課題を見付け、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。
（3）学びに向かう力・人間性 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、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。

5. 単元について

(1) 運動の特性

跳び箱運動は、主に「踏み切り」「着手」「空間動作」「着地」の4つの場面から成り立つ運動であり、跳び箱上に着手して飛び越して着地するまでを、一連の動きとした非日常性の独特の運動である。そして、いろいろな高さや向きの跳び箱をより上手に跳び越したり、新しい跳び方に挑戦したりと、自己の能力に適した技に挑戦することができる。いろいろな技ができるようになることが楽しく、成功したときに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。また、跳び箱を「跳べた」「跳べなかった」、技が「できた」「できなかった」が分かりやすい運動でもある。

(2) 児童からみた特性

跳び箱運動は跳べた時の喜びは大きい。しっかりとポイントを押さえ自らの課題を繰り返し練習することで技ができるようになる運動である。何度も挑戦し成功した時の喜びは大きく、そこに運動の楽しさを感じられる児童も多いだろう。

一方で、跳び箱は高さが恐怖心につながりやすく、できる・できないがはっきりしている運動なので、できないときは意欲が低下してしまうこともある。一度の失敗で「できない」と思い込みやすく、失敗したときの痛みや恐怖心から、児童が苦手意識を持ちやすい運動でもある。

(3) 児童の実態

本学級の児童は、体育を苦手としている児童もいるが、男女共に運動が好きな児童が多い。休み時間になると、サッカーやドッジボール、鬼ごっこをして遊ぶことが多い。

学級の合言葉「挑戦」をもとに、年度初めに比べると少しずつ自己表現の場や、発表に積極的になっている児童が増えつつある。一方で、話し合い活動を通して物事を決めたり解決したりするといったことが苦手に見える。グループ活動においても、お互いに意見を述べ比べることに課題があり、一部の児童の意見が優先され、友だちの意見の良さや交流の楽しさを十分に感じられていないと考える。各教科での話し合い活動や数回の学級会の振り返りにおいて、伝え合う大切さやお互いの意見を聞く良さを感じた児童も多く、自分たちの課題が見えてきているところである。

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。(実施日 9 月 13 日 32 名) 質問事項の回答は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」を肯定的な回答、「あまり」「いいえ」を否定的な回答と捉える。集計結果は以下の通りである。

表 体育の授業に関するアンケート (32 人に実施)

	はい・少し	あまり・いいえ
①体育の授業は好きですか。	97% (31 人)	3% (1 人)
②体育では自分の目標や課題に向かって練習することができますか。	100% (32 人)	0% (0 人)
③ 友だちと協力したり、教え合ったりして、学習する事は好きですか。	94% (30 名)	6% (2 人) 間違えたら嫌だから教えるのが苦手だから
④体育の授業で友だちを応援したり、友だちの成功を喜んだりすることはできますか。	97% (31 人)	3% (1 人)
⑤体育の授業では、友だちから応援されたり、うれしくなるような言葉をかけられたりすることがありますか。	94% (30 名)	6% (2 人)
⑥体育の授業では、自分の考えや感想などを伝えることができますか。(発表だけではなく、学習カードのふりかえりも ok)	87% (28 人)	13% (4 人) 恥ずかしいから

⑦体育の学習で、自分の課題（できていないこと）を見つけることができますか。	97% (31 人)	3% (1 人)
⑧見つけた課題（できていないこと）をもとに、自分の目標を考えることができますか。	94% (30 名)	6% (2 人) 面倒くさいから
⑨自分で用具や練習場所、練習方法を選ぶことができますか。	94% (30 名)	6% (2 人)
⑩とび箱運動の学習は好きですか。	94% (30 名)	6% (2 人)

以上の集計結果から、「④体育の授業で友だちを応援したり、友だちの成功を喜んだりすることはできますか。」「⑤体育の授業では、友だちから応援されたり、うれしくなるような言葉をかけられたりすることがありますか。」の質問に対し、90%以上の児童が肯定的な回答をしていることが分かった。しかし、「⑥体育の授業では、自分の考えや感想などを伝えることができますか。」の質問に対し、13%の児童が否定的な回答をしている。その理由に「恥ずかしいから」と挙げていることが分かった。

このような児童の実態から、グループ活動の中で進んで自分の考えが言えるように、対話的な活動を取り入れていきたい。また、仲間と共に活動する楽しさや喜び、跳び箱運動の楽しさを感じさせられるようにしたい。

(4) 指導について

①すべての児童が楽しめる場作り

これまでの体育の学習を振り返ると、意欲的に取り組むことのできない児童の姿も見られた。その要因として、それぞれの運動を楽しむための基礎感覚が身についていないことや、自己の課題を把握できていないことが考えられる。そこで、跳び箱運動を楽しむための基礎感覚を習得する場として、毎時間の始めパワーアップタイムでの「動物動き」を設定する。いきなり跳び箱を行うのではなく、基礎感覚運動で「動物歩き」を取り入れることで、恐怖心を取り除くと同時に、跳び箱運動へつながる動きが身につくと考え。また、段階的にスモールステップが踏めるように、高さの違う跳び箱を用意したり、マットを使つての動作確認ができる場を設定したりする。跳び箱運動に恐怖心を抱いている児童でも、挑戦しやすいように、手の置く位置をテープで示したり、ICT を活用してポイントを伝え合ったりすることにより自己の課題に合った練習を行いやすくする。

②対話的な活動の中で「伝え合う力」と「楽しさ」

対話を行いながら課題解決に取り組むことで、協力する楽しさと運動する楽しさ両面を味わうことができると考え、グループで行う「シンクロ跳び箱」の活動を設定する。「シンクロ跳び箱」は、友だちとタイミングを合わせて跳んだり回転したりして、動きを合わせることでできる活動である。また、グループを4人という少人数で設定することで、演技の構成を考える際にも意見が言いやすくなると考える。シンクロ跳び箱の発表会を単元のゴールとして設定することで、児童が仲間と協力して意欲的に技の練習に取り組むことができ、運動の楽しさを味わうことができると考える。また、技の達成には友達との関わりが大切になるので、補助してもらったときや、声をかけてもらったときなどに楽しさを感じることができると考える。

6. 単元の指導計画 (全時間) 別紙

7. 本時の学習（7/8 時間目）

(1) 本時の目標

自分の課題に合った場所で練習に取り組み、グループでタイミングを合わせて跳ぶことができる。

(2) 準備物

教師：ホイッスル、スピーカー、掲示物、ホワイトボード、

児童：体育ファイル、水筒、縄跳び、タブレット

(3) 本時の展開

	学習内容と活動	教師の指導上の留意点	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 4. めあての確認	・体育 co の協力を得て前もって場づくりを行う。 ・怪我や体調不良はすぐ知らせるよう伝える。 ・衝突のないよう十分に間隔を取らせる。	
	めあて：グループで協力して、発表会に向けて練習しよう。		
展開 ① 15分	5. チャレンジタイム①(10分) ・グループで技をシンクロさせて楽しむ。 ・自分のできる技を選び、同じグループの友だちとシンクロさせて楽しく練習する。 ※グループごとに、BGMの活用 ※グループボードの活用 6. キラリタイム(5分) ・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。	○前時までの跳ぶポイントを確認し自分の課題を確認しながら活動させる。 ○活動のルールを守らせる。 ・マットに誰もいないことを確認して跳び箱を跳ぶ。 ・跳び終わったときの導線を守る。 ○こまめに給水もさせる。 ○ポジティブな声掛けや、拍手をし合っているグループがあれば称賛する。	【態度】 跳び箱運動に進んで取り組もうとしている。 (観察)
展開 ② 15分	7. チャレンジタイム② ・グループで技をシンクロさせて楽しむ。 ※グループごとに、BGMの活用 ※グループボードの活用	○必要に応じて動画を撮影させ、演技を振り返らせる。 ○グループボードで演技の構成を考えさせる。(少人数での対話的な活動)	【知識・技能】 友だちと技を繰り返したり、組み合わせたりすることができる。(観察・学習カード)
まとめ 7分	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。 9. 片付け	○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。	

【2分ぐらい・1人4回は技をやる】

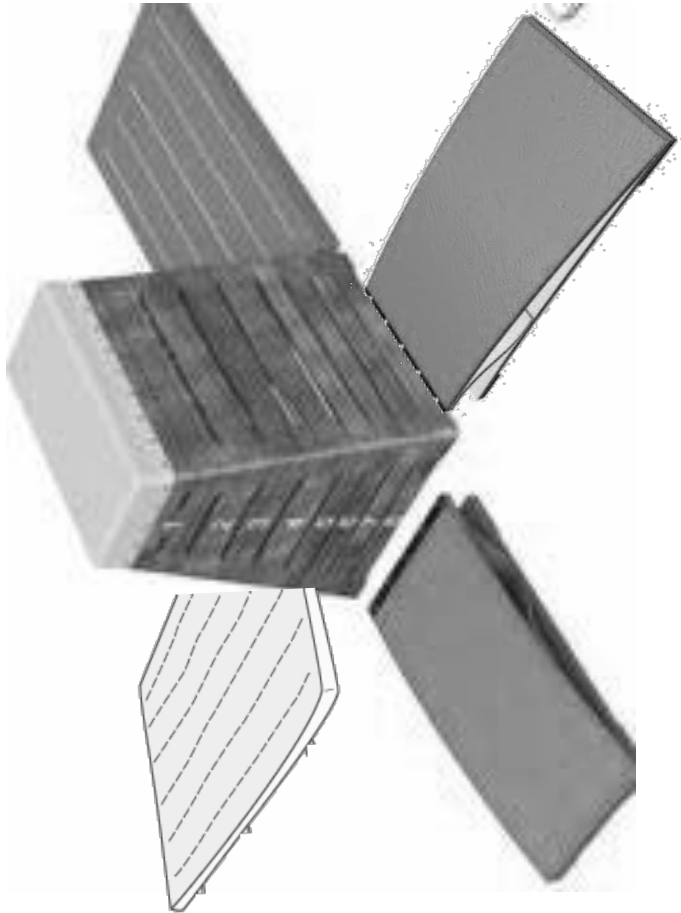
演技の流れ

①

②

③

】グループ



単 元 の 目 標	知識及び技能	切り返し系やその発展技の行い方を知るとともに、その技を身に付けることができるようにする。								南城市立船越小学校
	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付け、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。 跳び箱運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲よく運動をしたり、友達のことを認めたり、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。								
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		
	跳び箱運動の進め方を知ろう。 (オリエンテーション)	開脚跳びに挑戦し、自分の課題を見つかけよう。	抱え込み跳びに挑戦し、自分の課題を見つかけよう。	技のポイントを見付け、開脚跳び・抱え込み跳びに挑戦しよう。	自分のできる技を使ってシンクロ演技に挑戦することができよう。	自分のできる技を使ってシンクロ演技に挑戦することができよう。	自分のできる技を使ってシンクロ演技に挑戦することができよう。	できる技のではえを上げ、グループでシンクロさせて楽しもう。		
め あ て	1. 集合・整列・あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイム 4. めあての確認									
	5. チャレンジタイム① 【切り返し系に挑戦する。】 ・指示物をもとに、開脚跳び・抱え込み跳びの「技のポイント」「上手にとべるコツ」を見つながらグループで楽しく練習する。 ○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				4. チャレンジタイム① ・グループで技をシンクロさせて楽しむ。 ・自分のできる技を選び、同じグループの友だちとシンクロさせて楽しく練習をする。 ※グループごとに、BGMの活用 ※グループボードを活用し、演技の構成を考える。		5. チャレンジ① ・自分のできる技に取り組む。 ・グループで作った演技をシンクロさせて楽しむ。 ・友だちの技・動きを見て楽しむ。			
学 習 過 程	6. キラリタイム ・友だちの良い動きを認め合い、技のポイントをうまくできるコツ等を全体で共有する。				5. キラリタイム ・友だちの良い動きを認め合い、技のポイントをうまくできるコツ等を全体で共有する。		6. 振り返り			
	7. チャレンジタイム② ・自分の課題にあった場所、練習に取り組む。 ・グループでポイントを伝え合い協力しながら練習をする。 ※タプレットの活用		7. チャレンジタイム① ・「自分の課題にあった場」を選択し、グループで学びあいながら練習する。 ・グループで技を混ぜ合ったり、アドバタイズをし合ったりする。 ※タプレットの活用							
評 価 計 画	知識・技能	8. 振り返り	8. 振り返り	8. 振り返り	8. 振り返り				②	
	思・判・表 態度	①	②	①	②	②	①	①		
評 価 規 準	評価方法	学習カード	観察・学習カード	観察	学習カード・ICT	観察	観察・学習カード	観察・学習カード		
	知識・技能	①切り返し系やその発展技(開脚跳びや抱え込み跳び)の行い方を知るとともに、その技を身に付けることができる。 ②友達と技を繰り返したり、組み合わせたたりすることができる。								
評 価 規 準	思・判・表 態度	①自己の能力に適した課題を見つけ、その解決のための練習の場を選んでいる。 ②友達の良い動きを見つたり、技のポイントやコツについて考えたりしたことを友達に伝えている。								
	態度	①跳び箱運動に進んで取り組もうとしている。 ②決まりを守って誰と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付けて活動し、準備や片付けを運んで行っている。								

研究の成果【○】と課題【▲】（3年生）

(1) 自己決定の場について

○開脚跳びと抱え込み跳びに挑戦できる場を複数設定(8 台の跳び箱とマット)することで、グループで交流しながら、跳び箱運動に親しむ姿があった。

○曲決めや演技全般をグループで決めることで、これまで他教科や他単元の運動に消極的だった児童も活動に積極的に参加していた。

▲シンクロ跳び箱発表会の際に、練習では行わなかった技をやる児童がいた。マット演技を追加することは事前に許可していたが、跳び箱演技の許容範囲をあらかじめ体育 co と相談するべきであった。

（２）対話的な活動の工夫について

○単元を通して、1 時目からグループでの教え合いや対話の時間を設けることで、本時でのグループ演技を活発に行うことができた。

○チームタイム(キラリタイム)で、グループでの演技構成を考えることができた。普段の授業では、対話が得意でない児童でも、4 名チームという少人数の中では発言があった。

▲跳び箱の個数上、途中でチーム編成をしてしまったため、5 時目まで(8 グループ)のチームでの対話をシンクロ跳び箱(6 グループ)で深める事ができなかった。

(3) 児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

- 最初は怖くて跳べなかったけど、友だちのアドバイスで跳べるようになった。(ふり返しカードより)
- 開脚跳びと抱え込み跳びの練習の時から、グループの人と一緒に練習したので仲良くなることができた。(ふり返しカードより)
- チームの人の良いところと見つけて、技を教えて合ったりまねし合ったりする様子があった。(観察より)
- 単元当初は恐怖心からか、跳ぶことに対して躊躇し譲り合いしていた児童が、自ら場を見つけ跳びに行

(4) 授業参観者からの意見や感想

○チームタイムを取ることで、演技を考える時間(対話の時間)を確保していたのが良かった。運動に消極的だった児童もチーム活動に積極的に参加している様子があった。

▲練習では行わなかった技を発表本番に行う児童がいて、怪我に繋がってしまった。本時で扱った跳び方ではなくても児童の興味・関心があるので、単元始めに「安全に気を付けること」「やりたい技は練習を必ず行う」ことを共通確認するべきであった。

○基本的に準備運動は必要だが、午後の授業の際は体が起きているため基礎感覚運動(パワーアップタイム)のみで十分である。

(5) 今後の授業改善に向けて

○これまでの授業では「自ら運動に親しむ児童の育成」のため自己決定の場や対話活動を取り入れることで、児童アンケートからも運動に対しての苦手意識が少しずつ減っているように感じた。本研究の課題であった対話活動では、少人数グループにすることにより、互いの意見を認め合う様子が見られるようになった。自己の課題を把握した上で場を選択するため、レベルに応じた様々な場が必要である。これから行う他単元の授業において、児童の実態に応じた場の設定や対話活動を行うことで、「できたときの達成感」と「運動の楽しさ」を味わうことができるようにしていく。

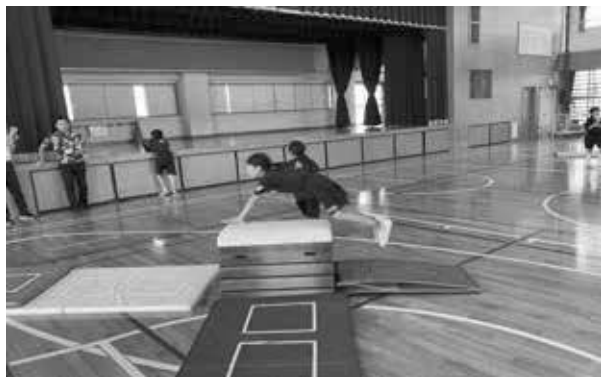
①パワーアップタイム



②めあての確認



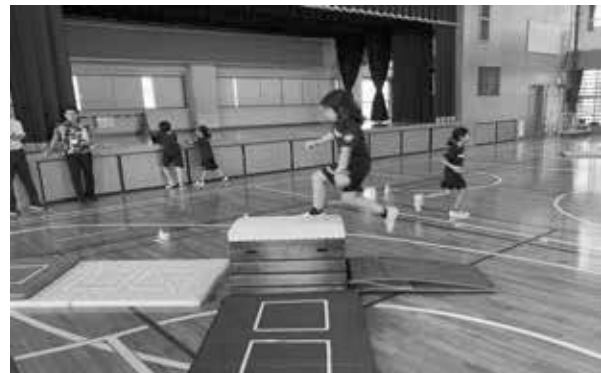
③チャレンジタイムⅠ



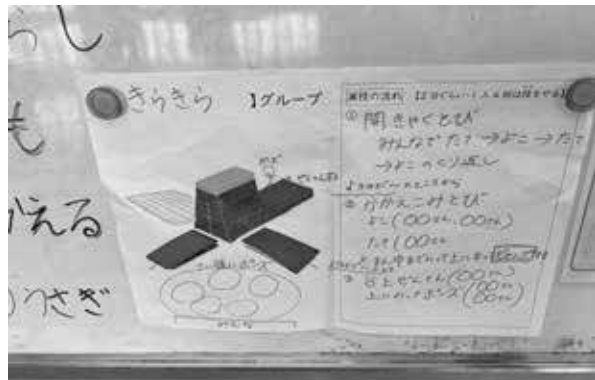
④ チームタイム



⑤チャレンジタイムⅡ



⑥演技の流れ



⑦シンクロ跳び箱



⑦ロイロノートで振り返り



【2分ぐらい・1人4回は技をやる】

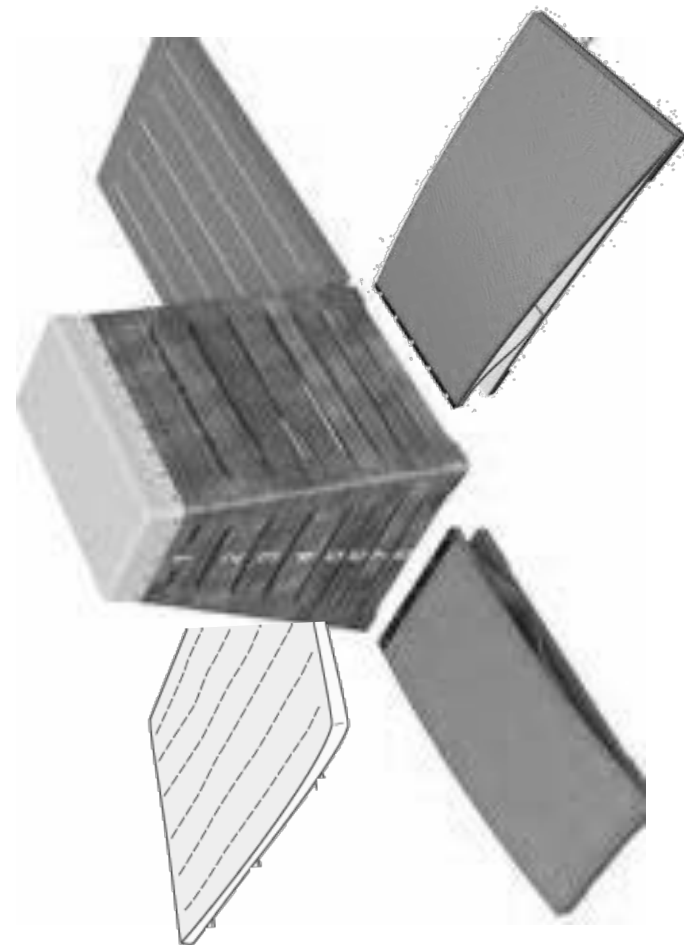
演技の流れ

①

②

③

【グループ



】

研究授業 第4学年

「パスをつないでシュートをねえ！」

E ゲーム

ア ゴール型ゲーム（セストボール）



日 時：令和6年5月31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：4年1組 男子21名 女子16名
授業者：城間 盛覚 伊佐 依子
共同研究者：與那嶺 恵太
島尻地区小学校体育研究会
島尻地区小学校体育専科チーム

令和6年度 沖縄県教育委員会指定「体育・スポーツ推進校」 3年次
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「パスをつないでシュートをねええ！」（ゲーム領域 ゴール型ゲーム セストボール）全8時間

2 単元の目標

- (1) 知識及び技能
- ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、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
- ゴール型ゲームの規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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
- ゴール型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、友だちの考えを認めたり、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
- 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】
- ・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】
- ・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】
- ・パス、シュートなどのボール操作や、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に移動し、そこでパスを受け、ゴールにシュートをすることが面白い運動。

(2) 児童から見た特性

- シュートが決まると嬉しい。
- 味方からパスをもらい、相手にじゃまされずにシュートができると楽しい。
- 味方にパスがわたって、得点につながると嬉しい。
- ボールが体にぶつかることが怖い。友だちとぶつかるのが怖い。
- シュートを外したり、ミスをしたりするのが不安。文句を言われないう不安。
- ゲーム中にどのように動けばいいかわからない。パスを誰に出せばいいのか、パスをどこでもらえばいいのか、シュートしていいかわからない。

4 児童の実態

本学級の児童は、第2学年でボール運び鬼（ボールゲーム）、第3学年でタグラグビー（ゴール型ゲーム）を学習しており、味方に「ボールを手渡す動き」「ゴールにボールを持ち込む動き」について経験している。しかし、攻守入り交じって行うゴール型ゲームの学習は、本単元が初めてとなる。サッカーやバスケットボールのクラブチームに在籍する児童もいるが、「味方にパスをする」「シュートする」動きについて、未経験の児童も多い。以下は、単元前に4年生全体に実施したアンケートの結果である。

質問事項（n＝66）	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
(1) 体育の学習は好きですか。	98%(65 人)	2%(1 人) <理由> ・骨折したし、汗をかくのが嫌い
(2) バスケットボールをしたことがありますか。	48%(32 人)	52%(34 人)
(3) セストボールをしたことがありますか。	3%(2 人)	97%(64 人)
(4) ボールを持ったときにサッカーゴールやバスケットリングに体を向けることができますか。	85%(56 人)	15%(10 人) <理由> ・むずかしい ・ボールが怖い
(5) 手を使って味方にボールをパスすることができますか。	83%(55 人)	17%(11 人) <理由> ・ボールをなげたことがあまりない ・味方がとりやすいようにあげられない
(6) 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。	64%(42 人)	36%(24 人) <理由> ・やったことがない ・どこに動けばいいかわからない

質問事項（n＝66）	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
(7) バスケットリングに向かってシュートをすることができますか。	74%(49 人)	26%(17 人) <理由> ・やったことがない ・高さが高くて投げても入らない
(8) 体育の学習で不安なことは何ですか。	・けが ・ボール運動	・周囲の声 ・とび箱
(9) 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。	83%(55 人)	17%(11 人)
(10) 体育の授業の中で、自分の考えや意見、発見したことや気付いたことなどを仲間や先生に伝えることができますか。（発表だけではなく、学習カードなどの文章でも OK）	77%（51 人）	23%（15 人） <理由> ・はずかしい ・声が出ない ・発表するのが苦手

アンケート結果を集約すると以下のことが分かった。

- ①約50％の児童がバスケットボールをしたことがない。
- ②約30％の児童がボールを持っていないときの動きに不安を感じている。
- ③約20％の児童が目線より高い位置にあるリングにシュートすることを不安に感じている。
- ④約20％の児童が「伝える活動」に対して苦手意識を持っている。

休み時間、4年生以下の児童がボールを使って遊んでいる様子を見ると、サッカーや個人戦のドッジボール、簡単なボール操作をするなどの遊びが多く、複数でバスケットボールを楽しむ児童の姿はほとんど見られない。約50％の児童がバスケットボール未経験者のため、その系統であるセストボールの行い方について丁寧に説明する必要があると考える。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きに不安を感じている児童に対して、パワーアップタイム（基礎感覚づくり）やタスクゲーム（個人及び集団の技能的・戦術的能力の育成を目的とした課題の明確なゲーム。本単元ではスリーサークルゲームを行う。）を設定し、メインゲームで必要となる動きを高めていきたい。「伝える力」は、全ての教育活動を通して高めていく力だと考えている。個人の考えを他者に伝えることで、チームや集団のめあてが形成されたり課題に気付いたり、学級全体の学びが深まったりするなど、体育学習のねらいに迫ることができる。そのことから体育の授業においても、1人ひとりの考えを伝える時間を保障していきたい。

5 指導について

(1) 指導観

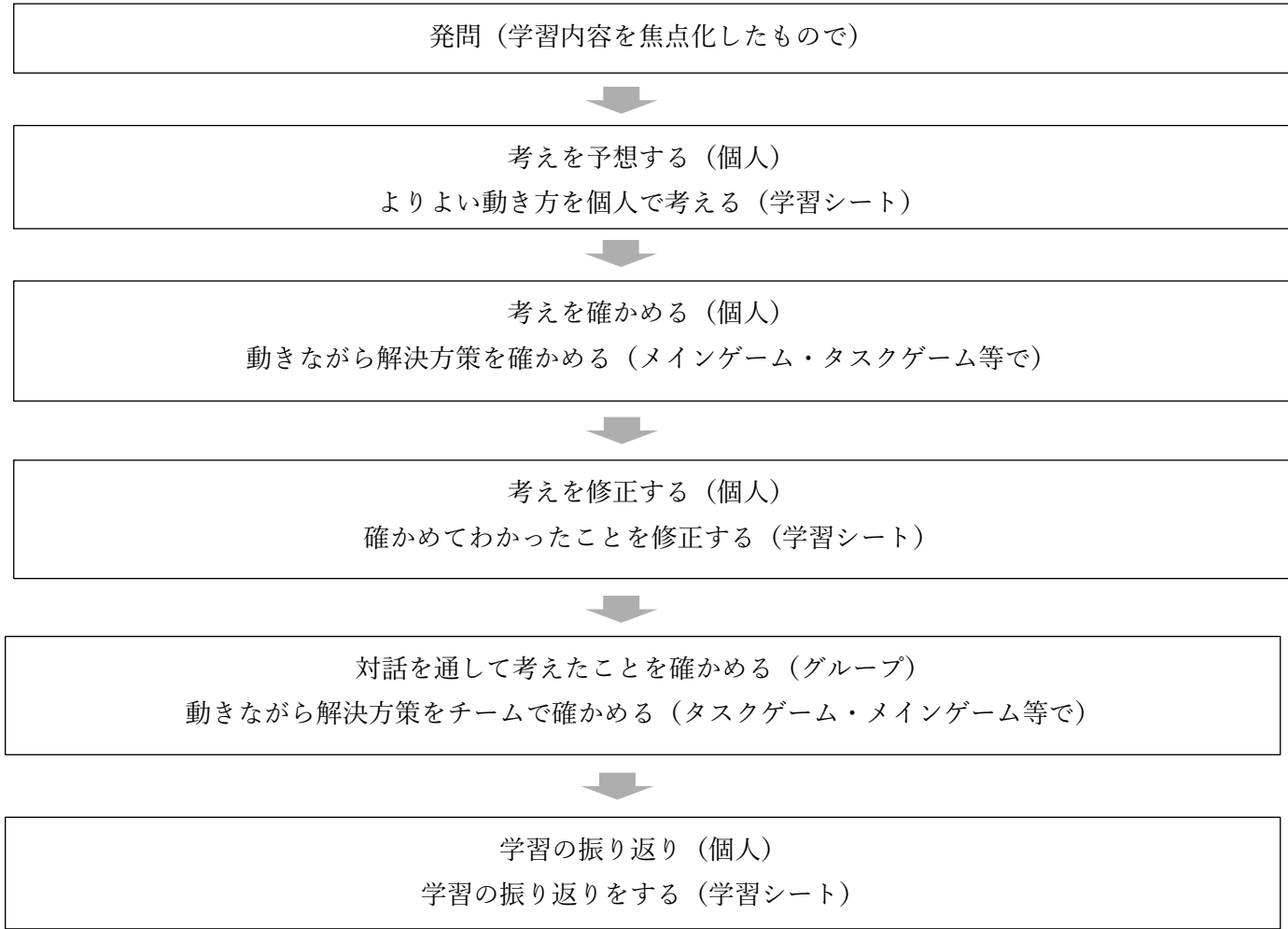
学習指導要領解説体育編（平成29年告示）では、中学年Eゲームについて以下のように示されている。

低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付け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。

本単元では、基本的なボール操作として、ボールのキャッチ（正面のボール・低いボール・高いボール）、パス（両手で胸から・片手で肩から・片手で腰の横から・両手でバウンズパス）、シュートを取り上げ、パワーアップタイムの中でこれらの技能を高めていく。ボールを持たないときの動きについては、スリーサークルゲーム（タスクゲーム）を行い、ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間へと移動する判断力を高めていく。また、ボールの触球回数、シュートやパス及びパスをもらうために移動する等の判断する機会、運動量を増やすため、コートはハーフコートの4面とし、8チーム（1チーム辺り4人～5人程度）が一斉にセストボールのゲームをできるようにする。またゲーム中の動き方のヒントとなるように海外で行われているセストボールの試合映像を街頭ビジョンのようなイメージで授業が始まる前まで流す。

これまでのゲーム領域やボール運動領域の授業では、課題解決の場面においてグループで集まりゲームの記録をもとに話し合う活動を設定してきた。しかし、個人で課題解決の方法を考え、個人の意見を持ち、その意見を友だちに伝えたり、個人で考えた事を振り返ったりするといった活動については、ほとんど行ってこなかった。それにより、チームでの話し合いでは、発言力がある児童の意見だけが取り上げられ、考えたことを友だちや他者に伝える機会を児童全員に保障することができなかった。

佐藤（2018）は「まずは個人で意見をしっかり持った上でグループ学習を行い、自分の考えでよかったのか否か振り返ることが大切になる。個人の意見をしっかり持つことで、始めの考えとみんなと話し合いながらプレーして明らかになったことが比較でき、個人での振り返りが可能になるのである。」と述べている。そこで本単元では、今関・熊本菊池体育サークル（2014）が開発した個人での振り返りを大切にした学習プロセス（図1）を参考にし、個で課題解決に取り組む活動を重視する。取り上げる学習内容については、事前に児童の困り感を想定し教師側で設定するが、児童の様子を観察しながら適宜修正する。また、児童のふり返りに記述されている課題はテキストマイニングを用いて分析し、学級全体の傾向を把握しながら、より児童のニーズに沿った学習内容を設定したい。



個人での振り返りを大切にした学習プロセス（図1）

(2) 研究との関わり

研究仮説

体育の学習において、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) 用具の選択

ボールの種類：大きさ、重量、硬さの違うボールを用意する。扱いやすいボールを選択することで児童が安心して活動に参加することができると考える。ゲームで使用するボールについては、チームで選択する若しくはコートによって使用するボールを定める。

ゴールの高さ：児童のニーズをもとに、さまざまな高さのゴールを用意する。シュートが得意な児童、シュート経験があまりない児童も同じように楽しめるようにしたい。

(イ) 練習の選択

個やチームの力及び課題に合わせて、単元前半では個人の練習内容の選択、単元後半ではチームの練習内容の選択ができるようにする。練習内容を選択する際に戸惑っている児童がいれば、選択をサポートするチャート表を活用する。

(ウ) 課題解決方法の選択

ゲーム記録をもとに課題を形成し、チームで課題解決の方法（練習）を選択できるようにする。またチームで選択した課題解決方法の中で、どう動いていくのか何を頑張りたいのか、個人でめあてを選択できるようにする。

(エ) 作戦の選択

簡単な作戦イラストを提示し、チームで挑戦したい作戦を選択できるようにする。

②対話的な活動の工夫

(ア) 学習カードの活用

問いに対する個人の考え及び検証してわかったことを学習カードに記入できるようにする。チームタイムの前にきちんと個人の意見を持つ時間を保障し、対話的な活動につなげる。発問に対して見通しが立てられない児童がいることも想定して、選択肢を提示する。

(イ) 話し合い活動の役割を決める

チームタイムでは、他教科で行っている話し合いの流れを用いる。話し合う内容を確かめる人、司会をする人、発言に対してほめる人、チームの意見をまとめて発言する人など役割を決め、スムーズに話し合いが行われるようにする。司会は、チーム全員を順番に指名し、一人ひとりが必ず発言できるようにする。

(ウ) 発問の焦点化

パスをもらうための動きについて考える際、「アイコンタクトをおくる」「手を上げる」「声を出す」といったコミュニケーションの視点で考える児童や「相手にじゃまされない場所」「相手が少ない場所」「仲間の近く」といったスペースの視点で考える児童が混同することが想定される。本時では、スペースの視点から考えを引き出すことをねらいとし発問を設定する。

(エ) ICT 機器の活用

動画撮影：ゲーム中の児童の様子を撮影する。ボールを持っている人がどのような判断（パスやシュート）をしたのか、ボールを持っていない人がどこに動いているのかなど、映像を使って確認しながら、キラリタイム（学びの共有）において、言語活動（動き方の言語化）をサポートできるようにする。

6 運動が苦手な児童への手立て

(ア) 教具の工夫

ボール	ゴール
	
ボールは素材、大きさ、重量、デザインの違う4種類のボールを用意する。サーキット及び準備運動、個人練習では自身でボールを選択することができる。パワーアップタイム及びチーム練習では、チームで使用するボールを選択する。ゲームで使用するボール(試合球)については、事前にアンケートを実施し、児童の希望に応じて最大4種類のボールを使用する。	セストボールのゴールは、バスケットボールのリングと違ってバックボードがないため、跳ね返りを利用したシュートが打てない。そこで、旗立て台とボールを使った補助具を用意し、シュートの難易度を下げる。使用するかどうかは、各チームの判断に委ねる。

(イ) 規則の工夫

はじめから提示する規則	児童の声・困り感・必要感に応じて教師が提案する規則
・ハーフコート ・攻め3人、守り2人 ・6分(前半3分・後半3分) ・得点したら交代 (交代するメンバーがいなければ、同一人物が連続したシュートを不可とする) ・シュートが入ったら1点 ・ドリブルなし、パスでボール運ぶ ・ボールを持ったら動けない(1～2歩以内はOK) ・ボールを持っている人からボールを奪えない (パスカット、リバウンドのみ) ・ボールがコートの外に出たらサイドラインからスタートする ・相手との接触プレーは禁止 ・ゴールのある円には誰も入ってはいけない	○得点できない児童がいる。 →シュートが入ったら2点、リングに当たったら1点 ○パスを出せず困っている児童がいる。 →ボールを持っている人から大股1歩離れて守る ○特定の児童だけシュートチャンスが多い。 →全員得点したらボーナス点(10点) ○守りのプレイヤーを気にしてシュートを打てずに困っている児童がいる。 →守りが邪魔できないフリーゾーンの設置 →守る範囲を制限する ○特定のチームだけ負けが続いている →ボールの種類やゴールの高さ、規則など1試合目のゲームで負けているチームが2試合目に選択できるようにする。

(ウ) 声かけの工夫(オノマトペ)

動き	「声かけ」
胸からのパス	「おにぎり、片足、ちょうちょ」 →両手で三角形を作り、リードフットと両腕を同時に前に出す。手首はちょうちょの羽のように外側に返す。
シュート	「おでこおにぎり、膝曲げ、ちょうちょ」 →おでこの前で三角形を作り、膝を曲げる。膝と両腕を伸ばす。手首はちょうちょの羽のように外側に返す。
高いボールをキャッチ	「おでこおにぎり」 →おでこの前で両手三角形を作り、ボールを受ける。
正面のボールをキャッチ	「おにぎりキャッチ」 →胸の前で両手三角形を作り、ボールを受ける。
低いボールをキャッチ	「バナナキャッチ」 →腹部より下で、両手指先を下に向け、ボールを受ける

(3) 本時のねらいに迫るための手立て

①予想を立てる時間を十分に確保する

前時、終末場面において、次時に取り上げる学習課題を予告することで、児童が余裕を持って考えることができる時間を確保する。

②パスの価値について考えを共有

パスをすることよりもシュートすることの方が児童にとって楽しさや喜びを感じやすいと考える。パスをすることの価値を見出せずにいるとシュートだけのゲーム展開となり、児童がパスをもらうための動きに対して必要性を感じることができないと考える。そこでパスをすることの価値として「ゴールに近づくことができ、得点する可能性が高まる」「みんながシュートする機会が増える(みんなが楽しめる)」「信頼関係とチームワークを築くことができる」ということに気付かせたい。

7 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①セストボールの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②味方にパスをしたり、ゴールにシュートしたりすることができる。 ③空いている場所に動いたり、パスを受けたりすることができる。	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、コートの広さ、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選んでいる。 ②攻めの際の工夫について考えたことを友だちに伝えている。	①セストボールに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームや練習の際に、友だちの考えを認めようとしている。 ⑥ゲームや練習の際に、周囲を見て場や用具の安全に気を配っている。

8 指導と評価の計画（別紙）

9 本時の展開

本時のねらい：パスをもらうための動きについて考え、友だちに伝えることができる。（6/8時間）

時間	学習内容 ◆評価	○教師の指導及び支援
導入	1.集合、整列、あいさつ、準備運動（ボールキャッチ・ハンドリング） 2.パワーアップタイム ・ふり向きシュート ・うらパスシュート ・パス＆ラン ・ボール鬼ごっこ 3.めあての確認	○健康観察、服装チェック ○準備運動の際の間隔を十分にとらせる。 ○動き方の質の高まりを称賛する。
10分	めあて：パスをもらうための動きについて考えよう	
展開	発問：仲間からパスをもらうとき、どんな場所に動けばいいでしょうか？	
27分	4.1人タイム ・個人の予想を立てる 【考えを予想する（個人）】 （予想される反応） ・空いている場所 ・相手がいない場所 ・仲間の近く ・ゴールの近く ・わからない 5.メインゲーム①を行う 【考えを確かめる（個人）】 ・3対2のゲームを行う 6.キラリタイム 【考えを修正する（個人）】 ・予想した結果を整理する 【対話を通して考えたことを確かめる（グループ）】 ・ゲームをして分かったことをチームで共有する ・チームで話し合ったことを全体で共有する ◆攻めの際の工夫について考えたことを友だちに伝えている。（観察・学習カード） 7.メインゲーム②を行う ・3対2のゲームを行う	○真上から撮影した画像や映像を活用し発問する。 ○予想が立てられない児童には、考えの選択肢を提示する。 ○ボールをもらえる場所に移動している児童を見取り、称賛する。 ○パスをもらうためにどこへ動けば良いのか困っている児童の姿があれば、状況判断のサポートを行う。 ○話し合いが停滞しているチームがいれば、進行役のサポートを行う。 ○学級全体で話し合った「パスをもらうための動き方」について、児童に実演してもらい、実際にコート上を動きながら確かめられるようにする。
終末 8分	8.振り返り・片付け 【学習の振り返り（個人）】 ◆ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。（観察）	○本時のまとめを行う。

10 参考文献

＜参考文献＞

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

齋藤直人 2021 『対話でつなぐ体育授業 51』 東洋館出版社

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

佐藤政臣 富永泰寛 編著 2018「資質・能力」を育むボール運動の授業作り 全員参加を保障する体育学習

をめざして 大修館書店

R 6 4 年 体育の学習 指導と評価の計画【単元名：セストボール ゲーム領域 ゲーム型ゲーム 全8時間】									南城市立船越小学校 体育館	
単元の目標	知識及び技能		セストボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようになる。 セストボールの規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりすることに、考えたことを友だちに伝えることができるようになる。 セストボールに進んで取り組み、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、友だちの考えを認めたり、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。							
	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時（本時）	第7時	第8時		
		シュートゲームを楽しもう	スリーサークルゲームを楽しもう	規則について話し合おう	パスの出し方を工夫しよう	パスをもろうための動きについて考えよう	課題を見つけて、チームで練習方法を選ぼう	作戦を選んでゲームを楽しもう		
学習過程			1. 集合・整列・あいさつ・準備運動 2. パワーアップタイム（5分） 3. めあての確認（2分）							
		1. 集合・整列・あいさつ 準備運動 2. めあての確認 3. オリエンテーション ・ふり向きシュート ・うらパスシュート ・パス＆ラン ・ボール鬼ごっこ 4. 準備運動の確認 ・パスキャッチ ・拍手キャッチ ・前足拍手キャッチ ・太もも裏拍手キャッチ ・ハウンドキャッチ ・ハンドリング 5. 試しのゲーム ・3 on 1 6. 振り返り	4. バスゲーム 5. キラリタイム 6. スリーサークルゲーム 7. 振り返り	4. スリーサークルゲーム 5. メインゲーム① 5. キラリタイム 6. メインゲーム② 7. 振り返り	4. 1人タイム（自分の予想を立てる） 5. メインゲーム① 6. キラリタイム 7. メインゲーム② 8. 振り返り	4. 1人タイム（自分の予想を立てる） 5. メインゲーム① 6. キラリタイム 7. メインゲーム② 8. 振り返り	4. メインゲーム① 5. キラリタイム 6. チームタイム 7. メインゲーム② 8. 振り返り	4. チームタイム 5. メインゲーム① 6. メインゲーム② 7. メインゲーム③		
評価計画	知識・技能	①						②	③	
	思・判・表				①			②		
	態度			⑥	④	②	③	⑤	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	観察	
評価規準	知識・技能	①易しいゴール型ゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②味方にパスをしたり、ゴールにシュートしたりすることができる。 ③空いている場所に動いたり、パスを受けたりすることができる。 ④誰も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、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選んでい る。 ⑤セストボールに進んで取り組もうとしている。 ⑥ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくゲームしようとしている。								
	思・判・表	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 の 広 さ、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選んでい る。 ②攻めの際の工夫について考えたことを友だちに伝えている。								
		①セストボールに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくゲームしようとしている。 ③ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームや練習の際に、友だちの考えを認めようとしている。 ⑥ゲームや練習の際に、周囲を見て場や用具の安全に気を配っている。								
	態度	①セストボールに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくゲームしようとしている。 ③ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームや練習の際に、友だちの考えを認めようとしている。 ⑥ゲームや練習の際に、周囲を見て場や用具の安全に気を配っている。								

研究の成果【○】と課題【▲】（4年生）

（1）自己決定の場について

- いくつかの種類のボールを用意し、扱いやすいボールを選択させたことで、ボールに苦手意識のある児童も安心して活動することができた。
○様々な高さのゴールを用意したことで、シュートが得意な児童も苦手な児童もゲームを楽しむことができた。
○個人の課題やチームの課題に応じて練習内容を選択させたことで、進んで活動に取り組むことができた。
▲学級全体で選択した規則を丁寧に確認する必要がある（理解が曖昧で困っていた児童がいた）。
▲課題として選択した根拠や理由を、個人やチームに問いかけることができなかった。

（2）対話的な活動の工夫について

- 自分の考えを持たせて、グループの話し合いに参加させたことで、普段は積極的に発言しない児童も自分の考えをしっかりと伝えることができた。
○他教科でも実施されている話し合いのスタイルを活用することで、対話的な活動が円滑に進行された。
○オノマトペを活用したことで、児童の動きの質が向上した。
▲児童が、より相手に自分の考えを伝えることができるように、表現ツール（作戦ボードやミニホワイトボード）の活用が必要だった。

（3）児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

- 「話し合うときに意見を言います」という質問に対して、「はい」と回答した児童の割合は、単元前の46%から単元後には77%に増加した。この変化の理由として、話し合い活動の前に、きちんと自分の考えを持つ時間を確保し、また一人ひとりが発言する機会を保障したからだと考える。
○「安心して学習することができましたか？」という質問に対して、単元終了後には100%の児童が「はい」と回答した。これは、児童が抱える不安の要因を毎時間Googleフォームを活用して把握し、適切に対応した結果だと考えられる。

（4）授業参観者からの意見や感想

- 効果的にICT機器を活用していた。
○教師の肯定的な声かけが多かった。
▲ゴールを囲む円をもう少し広くすることで、守りの児童の動きも大きくなると思う。
▲話し合いの際には、ミニホワイトボードや作戦ボードが手元にあった方が良い。

（5）今後の授業改善に向けて

- ・場の設定が児童の動きにどのような変化を与えるのか、よく吟味する。
・引き続き、ICT機器の効果的な活用方法を模索する。
・わかったことや、できるようになったことなどについて、もっと丁寧に全体で共有する。

①映像見ながら準備運動 	②チームでパワーアップタイム 
③自分の予想を立てる 	④整列してあいさつ 
⑤ゲームⅠ 	⑥キラリタイム（ナイスプレーを紹介） 
⑦ゲームⅡ 	⑧振り返り 

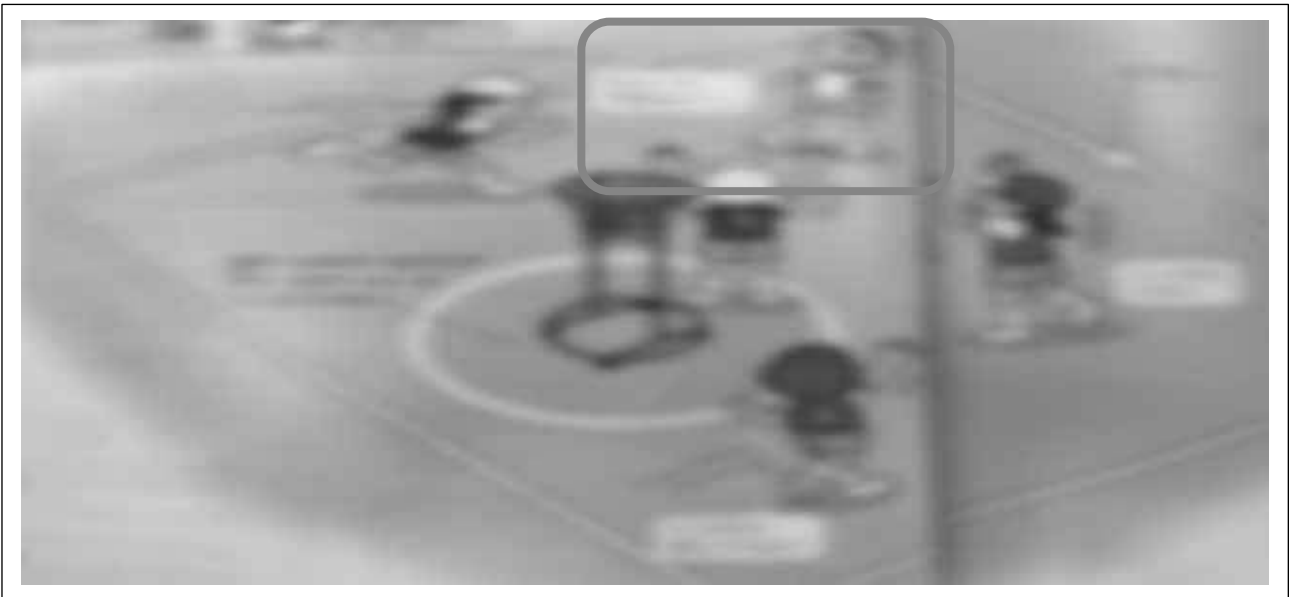
4年 セストボール 学習カード 第5時

組 番 氏名（ ）

①どんな工夫をすれば味方にパスを通すことができますか？

【自分の考え】

イラストに○や矢印を書いて予想してもいいよ！



②チームタイムで自分の意見を伝えましょう。

【自分の意見】

○○すればいいと思います。

※理由も言えると素晴らしい！

組 番 氏名 ()

①仲間からパスをもらうとき、どんな場所に動けばいいでしょうか？

【予想】

イラストに○や矢印を書いて予想してもいいよ！



②チームタイムで自分の意見を発表しましょう。

【自分の意見】

○○に動けばいいと思います。

理由も言えるとすばらしい！

チームの色 ()

①パスとシュートの記録をつけよう。 成功したら○ 失敗したら×

※シュートはリングに当たれば成功。

パス								
シュート								

パス								
シュート								

②結果を見てチームの課題を選択しよう。

- A パスの○が多くてシュートの×が多い → シュート練習
- B パスの×が多くてシュートの○が多い → パス練習
- C パスの○と×の記録が少ない → パス練習
- D シュートの○と×の記録が少ない → ゴール前までボールを運ぶ練習
- E パスもシュートも記録が少ない → ゴール前までボールを運ぶ練習

③課題にあった練習方法を選択しよう。

【練習方法】

A が課題

- 1.ふり向きシュート
- 2.うらパスシュート（いろんな位置でパスをもらう）
- 3.フリーシュート（個人）

B、C が課題

- 1.パス&ラン
- 2.ボール鬼ごっこ

D、E が課題

- 1.うらパスシュート（守り入れていろんな位置でパスをもらう）

ふり返りカード 年 組 番 氏名（ ）

単元名 「セストボール」 ゴール型ゲーム				
	今日のめあて	オリエンテーションをしよう（第1時）		
月 日 ()	セストボールはどんなゲームですか？ ゲームを楽しむためにどんな動きが必要ですか？		項目	自己評価
			やる気	A・B・C
			聞き方	A・B・C
			気付き・学び	A・B・C
			協力	A・B・C
	今日のめあて	きそくについて話し合おう（第4時）		
月 日 ()	きそくについて話し合ったことを書きましょう。		項目	自己評価
			やる気	A・B・C
			聞き方	A・B・C
			気付き・学び	A・B・C
			協力	A・B・C
	今日のめあて	パスをもらうための動きについて考えよう☑第6時）		
月 日 ()	パスをもらうための動きについて考えたことを書きましょう。		項目	自己評価
			やる気	A・B・C
			聞き方	A・B・C
			気付き・学び	A・B・C
			協力	A・B・C
単元のふり返り（できるようになったこと・難しかったこと・次に頑張りたいこと等）				先生から
				□もっと書こう
				□丁寧に書こう
				□O K
				□いいね！
(最後の行まで書きます)				□すばらしい！！

シュートの合い言葉

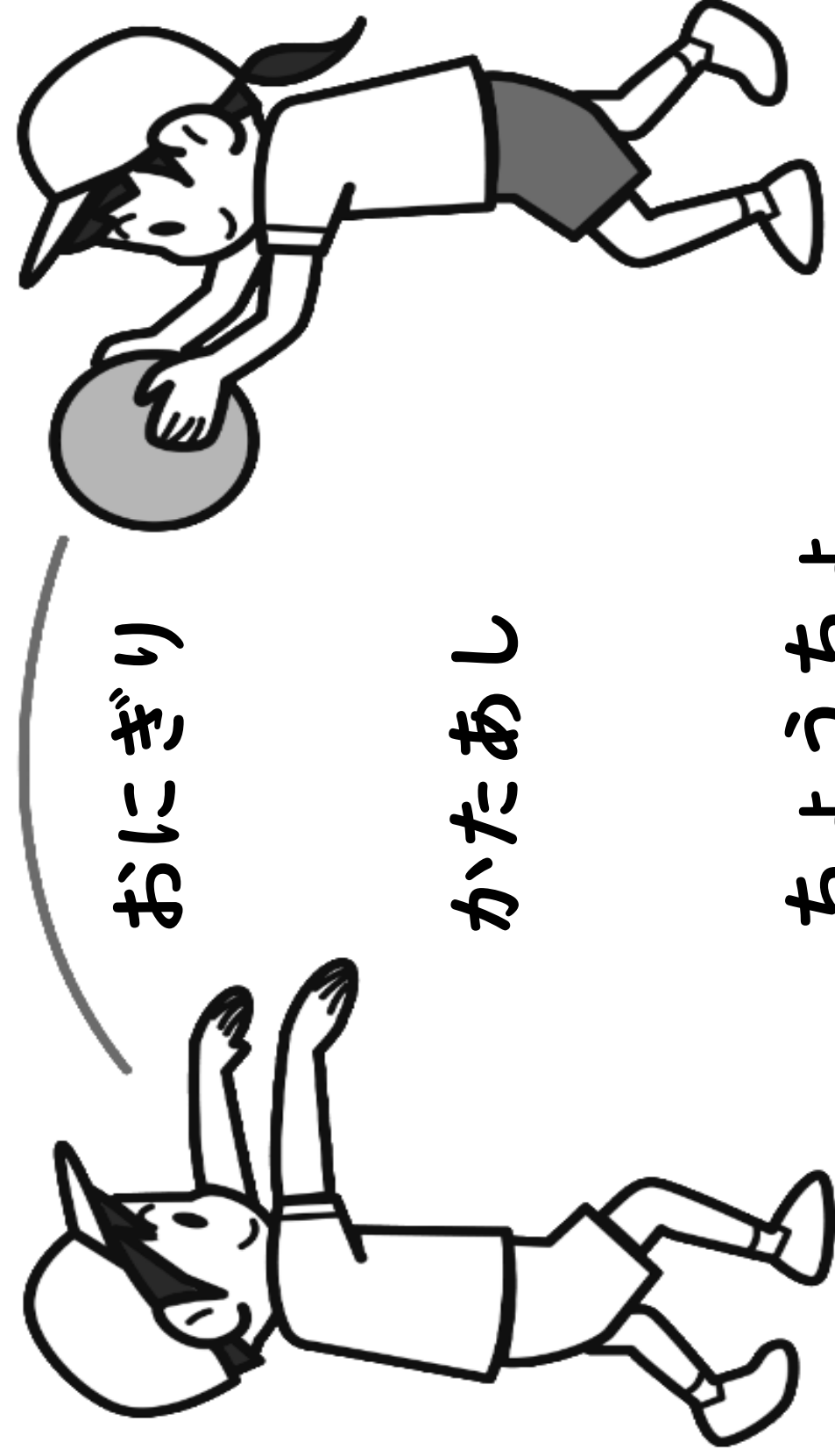


おにぎり

ひざまげ

ちようちよ

パスの合い言葉



おにぎり

かたあし

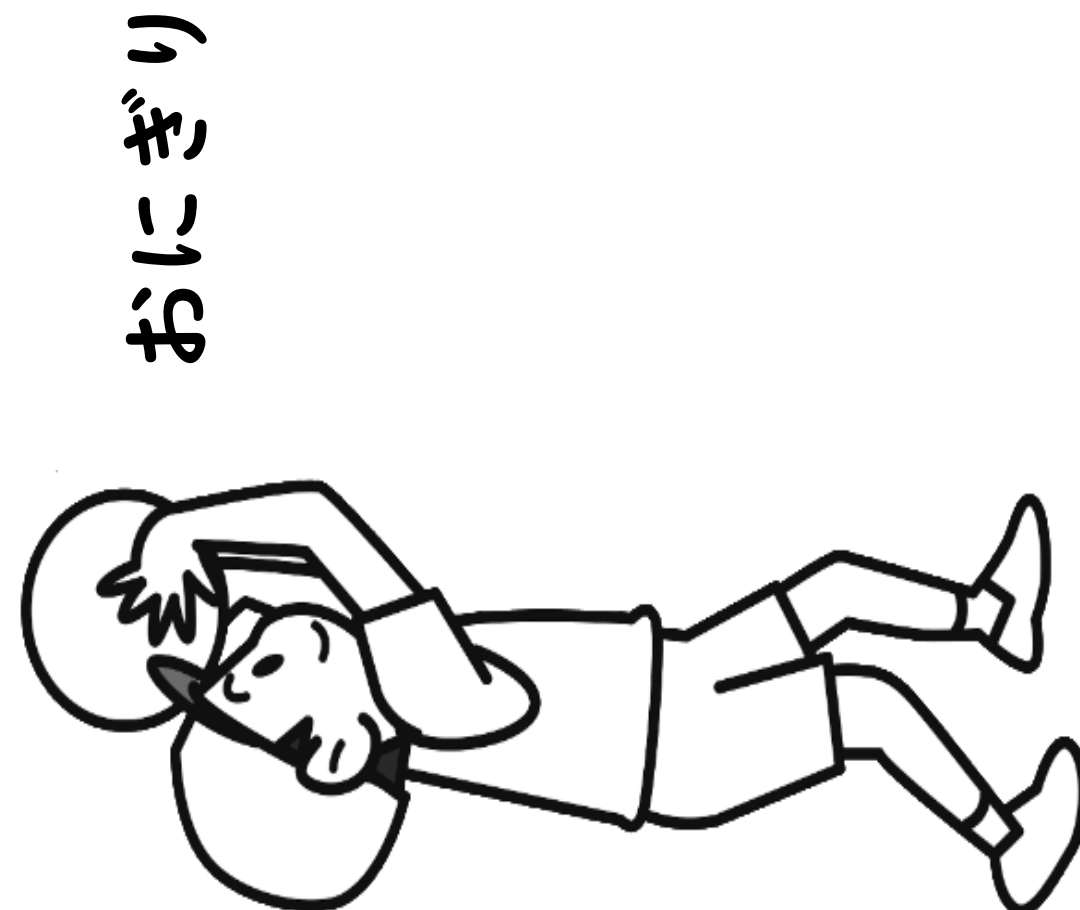
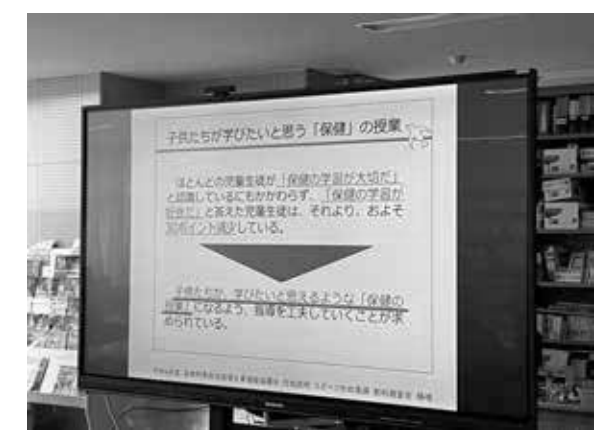
ちようちよ

研究授業 第5学年

「心の健康」

G 保健

(1) 心の健康



キャッチの合い言葉

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～

第5学年2組 体育科(保健領域)学習指導案

令和6年 10月11日(金)5校時

5年2組 男子13名 女子18名

授業者 大城 位公

共同研究者 喜名 吟子

城間 盛覚

1 単元名「心の健康」

2 単元について

現代社会は、急速な変化を迎えており、予測困難な時代となっている。子どもたちを取り巻く環境も大きく変わり、現代社会特有の不安や悩みが出てきている。また小学校 5 年生は思春期を迎え始める時期でもあり、人間関係や容姿・体型などで悩み始める時期でもある。

そのため、感情、社会性、思考力など、様々な働きの総体として捉えることができる心が、様々な生活経験を通して年齢に伴って発達すること、また、心と体は深く影響し合っていること、不安や悩みは誰もが経験すること、それらへの対処にはいろいろな方法があることなどの知識及び不安や悩みへの対処の技能、心の健康に関する課題を解決するための思考力、判断力、表現力等を身に付けさせる必要がある。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

ミニテストや本時の内容の確かめなど、学んだことをすぐに答えられる児童が多い。体験を通して学んだことや日常生活と結びつく内容に関して、普段からその知識を活用しようとする児童も見られる。一方で、知識がよく身についている児童とそうでない児童の学力の差が大きい。

(2) 思考力、判断力、表現力等

自分の考えを持ち、発表できる児童もいるが、自分の考えを言葉や図などを使って表現することが苦手な児童や、発表することに対して苦手意識の強い児童もいる。全体的に既存の知識から思考を通して、新たな知識を獲得する力に課題がある。

(3) 学びに向かう力、人間性等

簡単な発問に対して、たくさんの意見が飛び交い、授業が活発に進むことが多い。また、体を動かすことが好きな児童が多く、体育の授業では苦手な技でも粘り強く練習に取り組む児童が増えてきた。一方で、集中力のなさや既習事項が身についていないため、授業中に手遊びや落書きなど、授業とは関係のない行動をする児童もいる。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

獲得した知識及び技能を日常生活の場面と結びつけたり、実際に体験する活動を取り入れ
れたりして、その場のみの知識及び技能にとどまらず、活用できる知識及び技能にしてい
く。また、机間指導や友達同士の教え合いなどを取り入れ、お互いに学び合える授業を展開して
いく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

前時の学習の振り返りを授業前に読み、前時の学習を本時の学習に活かせるようにしてい
く。また現在、悩みや不安のない児童に対しては、将来起こり得る悩みや不安について考え
させ、不安や悩みに直面した場合にどのように対処していくか、考える活動を取り入れていく。
また、グループでの発表を取り入れ、より多くの児童の考えを聞き、自分の考えと比べさせ
たり、自分の考えにより合った対処法などについて考えさせたりする活動を取り入れていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

授業の導入で児童の身近な話題や簡単な発問を取り入れ、児童が授業に入りやすくなる
ようにする。また、教師の話や説明を短くし、児童の活動時間を多く確保できるようにする。

5 単元の目標

- (1) 心の発達、心と体との密接な関係、不安や悩みへの対処について、理解することができ
るようにするとともに、不安や悩みへの対処についての技能を身に付けることができるよう
にする。〈知識及び技能〉
- (2) 心の健康について、課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、それらを
表現することができるようにする。〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 心の健康について、健康や安全の大切さに気付き、自己の健康の保持増進や回復に進
んで取り組もうとすることができるようにする。〈学びに向かう力、人間性等〉

6 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
① 心は、様々な生活経験や学習を通 して、年齢に伴って発達すること について、理解したことを言ったり書 いたりしている。 ② 心と体は、深く影響し合っているこ とについて、理解したことを言ったり 書いたりしている。 ③ 不安や悩みへの対処には、気持 ちを楽にしたり、気分を変えたり するなど様々な方法があり、自分 に合った適切な方法で対処でき 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。 ④ 不安や悩みの対処として、体ほぐ しの運動や深呼吸を取り入れた 呼吸法などについて、理解したこ とを言ったり書いたりしていると ともに、それらの対処ができる。	① 心の発達に関する事柄 から、心の健康に関わ る課題を見付けている。 ② 不安や悩みへの対処 について、自分の経 験、学習したこと、友達 との話し合いをもとに 自分の対処法につい て考えることができる。	① 心の健康につい て、課題の解決に 向けての話し合い や発表などの学習 や、教科書やイン ターネットで調べ 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。

7 単元の指導と評価計画(全5時間) 本時は○印

時	学習のねらい・学習活動	知	思	態	評価方法
1	I ねらい ・心は、様々な生活経験や学習を通して、年齢に伴 って発達することについて、理解できるようにする。 ・心の発達に関する事柄から、心の健康に関わる課 題を見付けることができるようにする。 II 学習活動 1 自分の行動や感じ方で、小さいころと変わったな と思うことについて話し合う。 2 心が小さいころの自分と今の自分を比べてどのよ うに発達してきたのか考える。	①	①		

	主たる学習内容(知識) ・心は、多くの人との関わりや自然との触れ合いなど、様々な生活経験や学習を通して、年齢とともに発達する。 3 心がよりよく発達していくために、これからどのようなことをしてみたいか考える。				
2	I ねらい ・心と体は、深く影響し合っていることについて、理解できるようにする。 II 学習活動 1 心と体が影響し合っている場面について考える。 2 様々な心の状態の時、体の状態がどのように変化するのか考える。 主たる学習内容(知識) ・心と体は互いに深く影響し合っている。 3 日常生活で生かせそうな事柄について考える。	②			
3	I ねらい ・不安や悩みへの対処には、気持ちを楽にしたり、気分を変えたりするなど様々な方法があり、自分に合った適切な方法で対処できることについて理解できるようにする。 II 学習活動 1 クラスメイトや小学生が抱える悩みや不安について知る。 2 悩みと不安の違いについて考える。 3 4つ事例を挙げ、A、B、C、Dの心を元気にする方法を選択して考える。 A 試合の前で緊張している B 友だちとけんかをして学校に行きづらい C 勉強で行き詰まってしまった D だるくて、やる気が出ない	③			

	主たる学習内容(知識) ・悩みや不安がある時には、自分の不安や悩みに合った、適切な方法を見つけて対処することが大切である。				
④	I ねらい ・不安や悩みへの対処について、自分の経験と学習したことを関連付けて考えたり、選んだりした方法がなぜ適切なのか、理由をあげて書いたり、友達に伝えたりすることができるようにする。 II 学習活動 1 前時の学習を振り返る。 2 自分に合った不安や悩みへの対処法とその効果について調べる。 3 グループや学級全体で対処法を共有する。	②			
5	I ねらい ・不安や悩みの対処として、体ほぐしの運動や深呼吸を取り入れた呼吸法などについて、理解できるようにし、それらの対処ができるようにする。 II 学習活動 1 前時であがった対処方法を実際に試してみて、自分の感じたことをまとめる。 2 これまで学習した内容をまとめた単元テストを行う。	④	①		

※「主体的に学習に取り組む態度」については、単元全体で評価していくため破線(――)で示している。

8 本時の学習内容と指導(4/5)

(1)ねらい

・不安や悩みへの対処について、自分の経験と学習したことを関連付けて考えたり、選んだりした方法がなぜ適切なのか、理由をあげて書いたり、友達に伝えたりすることができるようにする。

(2)準備…タブレット(ロイロノート)

(3)展開

時間	学習内容・活動	指導上の留意点(○指導 ◆評価規準)
導入 3分	1. 前時の振り返りを確認する。	○自分に合った不安や悩みへの対処法があることを確認する。
展開 37分	2. 本時のめあてを確認する。	
	【めあて】 自分に合った悩みや不安への対処法を調べ、ロイロノートにまとめよう。	
	3. 自分に合った悩みや不安への対処法を調べる。 4. 調べた内容についてロイロノートにまとめる。 5. 調べた内容をグループのメンバーに発表する。	○調べる方法について確認する。 (・人に聞く・インターネットで調べる・教科書で調べる・自分の経験から考える) ○「自分に合った対処法→対処法をすることによる効果」をカードに入力してまとめることを確認する。 ◆不安や悩みへの対処について、自分の経験、学習したこと、友達との話し合いをもとに自分の対処法について考えることができる。 (観察・ロイロノート)【思考・判断・表現】 ○「悩みや不安への対処法」→「対処法をすることによる効果」を発表させる。
まとめ 5分	6. 本時の学習を振り返る。	○対処法を調べてみてどう感じたか、友達のと対処法を聞いてどう感じたか、これからの生活でどんなふうに生かせそうかを振り返らせる。

研究の成果【○】と課題【△】(5年生)

(1) 自己決定の場について

- 4つの事例でそれぞれの悩みを解決するためのアドバイスをする活動では、自分でアドバイスをする友だちを決めることにより、自分事としてアドバイスをする児童が多かった。
- 自分が不安や悩みを抱えたときに、どんな対処法をするか調べる活動では、本や教科書、インターネットから自分に合ったものを選択することができた。
- ▲自分で決定した対処法をすぐに実践できないものもあり、児童が日常生活で実践できるのか課題が残った。

(2) 対話的な活動の工夫について

- 児童同士の対話だけでなく、書物やインターネット、保護者に言われたこと、自分の経験などから自分の不安や悩みへの対処法を探すことができた。
- ロイロノートを活用することにより、自分の考えを友だちに伝える活動へスムーズに入ることができた。

(3) 児童の変容(観察、学習カード、アンケート等から)

- 「心と体がつながっているという事を実感した」や「自分には思いつかない対処法に知り、これから悩みが出たときにはやってみたい」と振り返りに書いている児童がいた。
- 自分の考えと違うことにも気づけていた。人それぞれ対処方法が違うことに気づけている児童もいた。
- 「保健の学習をすれば、生活に役立つ」という質問に「そう思わない・どちらかといえばそう思わない」と答えた児童が授業前は12.3%いたが、授業後は4.3%へ減少した。

(4) 授業参観者からの意見や感想

- 自分の対処法以外でもグループや学級全体での対処法を知ることができていた。
- 子ども達が自分のことを自分の視点で考え、活動している様子が見受けられた。
- 調べ方に迷っている児童に対して、教科書の内容を見せたり、声かけを行ってサポートしていた。
- ▲対処法を調べるとき、ある程度の検索キーワードを表示したり、参考サイト等を示しておく、低い児童でも検索しやすかったと思う。
- ▲「いろいろな対処法があることがわかった。」などの振り返りの児童は、内容が頭からとんでいると思うので、教科書で確認する、板書をするなど、情報がいくつか残るような手立てがあるとよかった。

(5) 今後の授業改善に向けて

- ・ロイロノート活用して自分の考えや自己決定をした内容を発表する流れは良かったが、インターネットの情報が多かったので、ヒントカードを提示したり、既習事項を黒板やロイロノートで見える化する手立てを行っていきたい。

①図書資料の準備



②めあての確認



③教科書や本、インターネットを活用して調べ学習



④調べたことをロイロノートに整理する



⑤グループ発表



⑥全体で本時の振り返り



⑦個人で振り返り



⑧個人の振り返りを発表



保健「心の健康」

①心の発達

5 年 組 名前

めあて

3 才～4 才のころ	5 年生のころ
	➡
	➡

心はどのように発達する？

まとめ

ふりかえり

5年組 名前

○これまでの経験から、心と体がえいきょうし合っていると感じたことは？

心（緊張、嬉しい、悲しいなど）	体の状態
	体の状態の例 ・笑顔になる ・食欲がなくなる ・手や足が震える ・目を大きく開く ・顔色が赤くなる ・体に力が入る ・なみだが出る ・自然と体がはずむ ・つかれをわすれる ・心臓がドキドキする ・あせをかく ・おなかが痛くなる

体（寝不足、運動後、体調が良い）	心の状態
	心の状態の例 ・集中できない ・気分がスッキリする ・やる気が出ない ・悲しくなる ・楽しくなる ・落ち込んだ気持ちになる ・やる気が出る ・うれしくなる ・優しい気持ちになる ・イライラする

まとめ

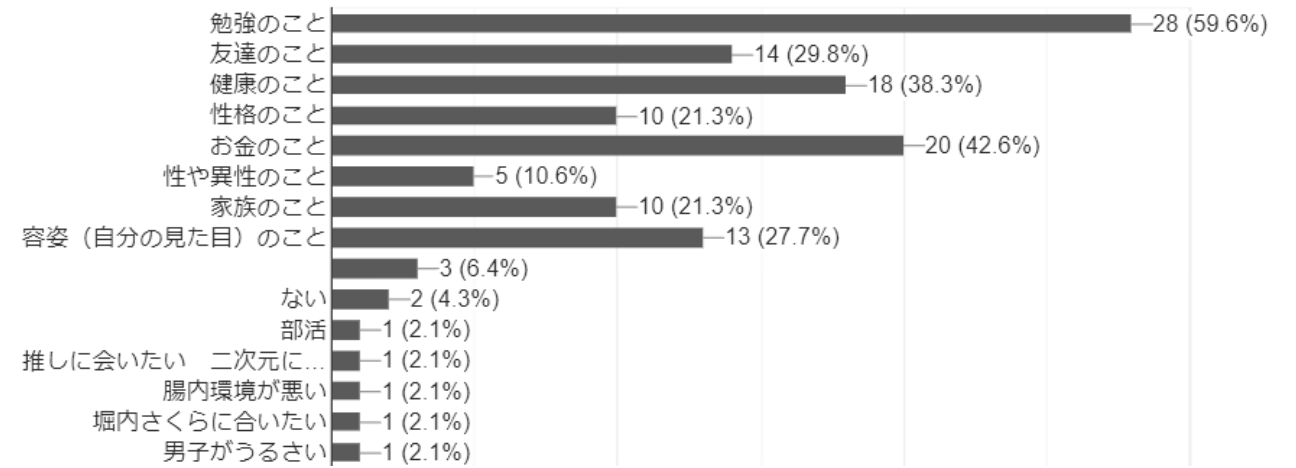
ふり返り

5年組 名前

○船越小学校5年生の悩みや不安

今かかえている不安や悩みについて当てはまるものを全て教えてください。（いくつでもOK）

47 件の回答



めあて

まとめ

ふり返り

研究授業 第6学年

「落とす！落とさせない！ソフトバレー！」

E ボール運動

イ ネット型



日 時：令和 6 年 7 月 8 日（月）
5 校時（14：00～14：45）
場 所：南城市立船越小学校体育館
対 象：6 年 2 組 34 名
授業者：小波津 俊
共同研究者：宮城 裕子 城間 盛覚

令和 6 年度 沖縄県教育委員会指定「体育・スポーツ推進校」 3 年次
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「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】
- ・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＝51）	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
①体育の学習は好きですか。	93%(47 人)	7%(4 人) ＜理由＞ ・運動が苦手だから ・動くのが好きじゃないから ・体育がただ嫌いだから ・体育してもおもしろくない
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？	71%(36 人)	29%(15 人)
③バレーボール（キャッチやソフトもふくむ）は好きですか？	76%(39 人)	24%(12 人) ＜理由＞ ・手が痛くなるから ・ボールがかたそう ・ルールがわからない ・良さがわからないから ・いみがわからないから ・興味がないから ・むずかしいから ・運動が嫌いだから ・同じ人ばかり投げたりする人がいる ・興味ないから ・同じ人ばかり投げる
④仲間がもらいやすいように、キャッチしたボールをパスしたり、直接ボールを弾いたりすることができますか。	68%(35 人) ＜理由＞ ・5年生の頃の体育の学習 ・上にボールを弾くようにした ・家族と公園などで練習したからです。 ・相手がどこにいるか見て相手にどう渡せばいいか考えられるようになったから ・名前を呼んで近くに来てもらう ・先生の動きをみて分かった	32%(16 人) ＜理由＞ ・バランスが難しいから ・相手にとどかないから ・タイミングがあわない ・ボールの当てる位置がよくわからない ・ボールをうまく弾くことができないから ・ボールの落下点のところで弾いても仲間がいなかったらコートに落ちるから
⑤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？	98%(48 人)	2%(3 人)

⑥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？	94%(48 人)	6%(3 人) ＜理由＞ ・見つけられないから ・わからない ・課題を見つけることが苦手
⑦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。	91%(46 人)	9%(5 人)

ほとんどの児童が体育の学習に対して愛好的である。しかし、否定的な意見もあり「あまり」「いいえ」と回答した児童の理由として「動くのが好きじゃない」「運動が苦手」「運動が嫌い」といった理由が多く見受けられた。これに対して、体育を楽しんでいる児童は「楽しいから」「仲間と一緒にできるから」などの理由を挙げている。バレーボールに關しての質問では、多くの児童が「少しできる」または「できる」と回答している。特にサーブやキャッチなどの基本的な技術については、家庭での練習や過去の体育の授業で習ったことが役立っているという意見があった。ただし、「あまりできない」「できない」と回答した児童も少なくなく、その理由としては「難しいから」「力が足りない」「タイミングが合わない」といった技術的な課題が挙げられている。バレーボールの試合については、「見たことがある」「やったことがある」と回答した児童が多いものの、「あまり見ない」「興味がない」といった意見も一定数ある。バレーボールが好きではないという理由として挙げられた「顔にボールが当たるのが怖い」「ボールが硬そう」「よさがわからない」「ルールがわからない」といった不安要因からバレーボールに対するネガティブな態度につながっていることが分かった。

他にも「自分のせいでミスしないか」「足手まといにならないか」等、チームスポーツに対して不安を抱えている児童がおり、アンケート結果から個々のスキルや経験、チームスポーツに対する意識に大きな差があることが分かった。児童が楽しみながらもスキルを向上させられるような指導方法を工夫し、特に技術的な課題を克服するための具体的なサポートを行う必要がある。また、チームワークを向上させるための活動やコミュニケーションの促進も重要な課題だと考える。

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。

本学級は、昨年6月に「ソフトバレーボール」を学習している。児童がゲームを楽しむことのできる最低限度の技能（サーブ、キャッチ、アタック）を保障するために、4種類の場を設定しローテーションしながら基礎感覚づくりを行った。また、チームの課題を把握するために、ゲーム中の3つの局面（キャッチ・トス・アタック）をチェックする記録表を使用し、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活動を設定した。さらに、分析シートを活用し、ボールが落下した場所に印をつけ「得点が決められた場所」「得点を決めた場所」について全体で考察した。単元後半では、知識・技能の高まりが見られ、ゲーム及び練習に意欲的に取り組む児童の姿が見られた。また、分析シートを活用し、その情報をもとに「どこを狙えばボールを落とすことができるのか」「どこを守ればボールを落とさずに済むのか」という2つの視点からチームで作戦を考えることができた。一方で、ボールキャッチの回数が3回で固定されてしまい、オーバーハンドパス、アンダーハンドパスといったボールをパスで仲間につな

ぐ動きに発展させることができず、それにより、テンポよくボールをつないで攻撃する楽しさを味わわせることができなかった。作戦を考える場面では、ネット際、サイドライン、エンドライン付近にボールを落とすことだけにとどまり、クイック攻撃やフェイント攻撃などの多様な攻め方のよさに気付かせることができなかった。そこで本単元では、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスでボールを弾いてパスをつなげたり、アタックで相手コートに返したりする楽しさを味わえるよう基礎感覚作りやタスクゲームの内容を工夫する。また、ボールを落とさずにつなぐための動きや工夫（落下地点に素早く移動する、パスをする相手の名前を呼ぶ）を児童から引き出し、価値付けを行う。作戦を考える場面では、オープン攻撃だけではなく、クイック攻撃や移動攻撃、バックアタックなど、多様な考えが出るように守備側のブロックを推奨し、単調な攻撃ではアタックが決まりにくい状況をつくる。

(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



児童が自身の好みに応じて用具が選択できるように重さや大きさの違う複数のボールを用意する。それぞれのボールはゴム素材のソフトバレーボールの重量 200 g より軽く、50g～100g 程度である。滞空時間が長いと、落下地点への移動が容易になり、また、柔らかいためボールに対する恐怖心も低減させることが可能である。

準備運動及び個人練習の際は、自身で扱うボールを選択し、パワーアップタイム、チーム練習の際は、メンバーで話し合って選択する。試合球については、コートごとに使用するボールを決め、児童一人ひとりが扱い慣れたボールでゲームができるようにしたい。

(イ) 練習の選択

個やチームの力及び課題に合わせて、単元前半では個人の練習内容の選択、単元後半ではチームの練習内容の選択ができるようにする。練習内容を選択する際に戸惑っている児童がいれば、選択をサポートするチャート表を活用する。

(ウ) 課題解決方法の選択

ゲーム記録をもとに課題を形成し、チームで課題解決の方法（練習）を選択できるようにする。またチームで選択した課題解決方法の中で、どう動いていくのか何を頑張りたいのか、個人でめあてを選択できるようにする。

(エ) 作戦の選択

副読本に掲載されている簡単な作戦イラストを提示し、チームで挑戦したい作戦を選択できるようにする。

(オ) 場の選択

ネットの高さは、2 0 0 c m ・ 1 9 0 c m ・ 1 8 0 c m ・ 1 7 0 c m の 4 段階の高さを用意し、児童の希望に応じて、それぞれのコートでネットの高さ調整を行う。

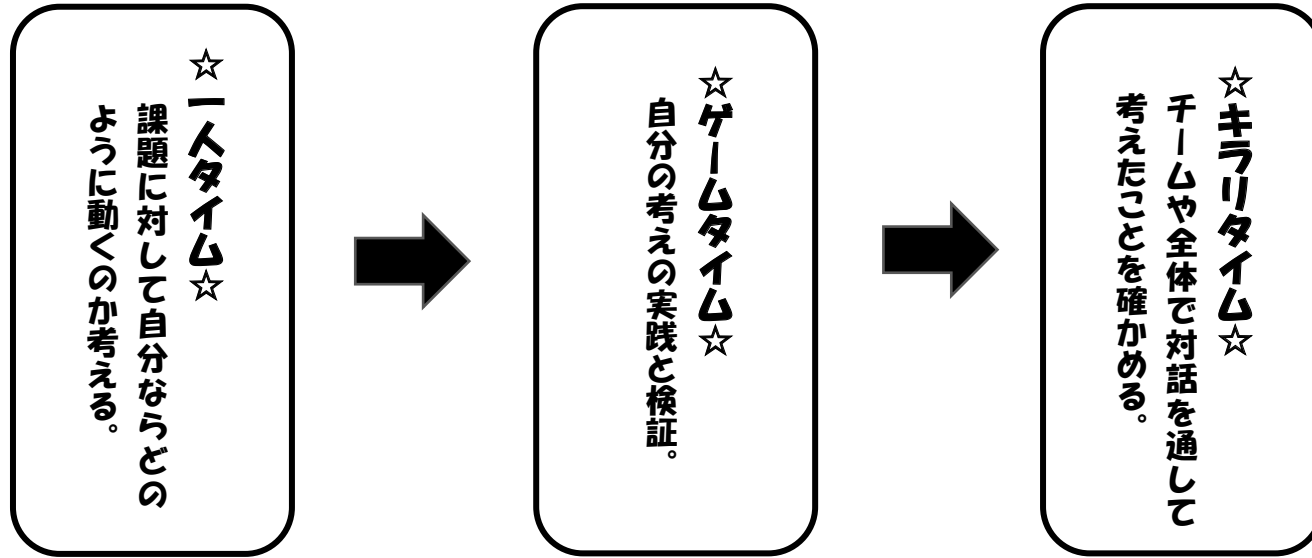
②対話的な活動の工夫

(ア) 課題を見付けるための手立て

本単元では、前年度に引き続き、課題形成に向けて「記録カード」(図1)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、みつけた課題に応じて練習方法を選択することができる。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。

(イ) 話し合いの流れの明確化

本単元では、話し合いの流れを明確化し、一人一人が主体的にグループ学習のなかで発言できるようにする。チームで話し合い活動を行う前に司会などの役割分担を行う。司会はゲームでの内容がどうだったかメンバー一人一人に尋ね互いの考えを共有する。問題解決の学習過程を大切にし、見出した問題をいかに自分事にするかということや、一人一人の意見がしっかりと反映されるようにする。司会を決めて、一人一人が発言できるようにすることで、チームでの攻め方の工夫を共有する。



(ウ) 思考の可視化

「ミニホワイトボード」に考えを伝える際の補助具として活用する。また、チームで攻め方や守り方を考える際に活用し、思考の可視化を図る。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紹介してもらい、全体へ考えの良さを広げていく。

キック・ソフトバレーボール ゲーム記録カード				
記録時間	キック1人目 (レシーブ) ボールを キックする 動き	キック2人目 (トス) 相手に渡す ボールを パスする動き	キック3人目 (アタック) 相手に 渡すボールを 打つ・はじく動き	
1	○	○	○	→アタックが得意な人に出す○=○
2	○	○	×	→アタック(3人目)が得意な人に出す
3	○	×		→トス(2人目)が得意な人に出す
4	×			→レシーブ(1人目)が得意な人に出す
() 話し合い				
	キック1人目 (レシーブ) ボールをキックする動き	キック2人目 (トス) 相手に渡すボールを パスする動き	キック3人目 (アタック) 相手に渡すボールを 打つ・はじく動き	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

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
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。 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。 ②自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 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ともに，用具の安全に気を配っている。

7 単元指導計画（別紙）

8 本時の展開（6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&パワーアップタイム（基礎感覚づくり） ①サーブプレシーブ ②トス&アタック ③対面パス ④サークルパス 3. 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。	
15なか①（30分）	発問：ブロックをかわして相手のコートにボールを落とすためには自分だったらどうしますか？	
	4. 1人タイム 5. ゲームⅠ 6. キラリタイムⅠ ・チームのふり返り→チームでの作戦会議 ※ミニホワイトボードはリーダーが取る。 【対話を通して考えたことを確かめる(グループ)】 ・ゲームをして分かったことをチームで共有する。 ・チームで話し合ったことを全体で共有する。 7. ゲームⅡ	○ワークシートに自分の考えを記入させる。 ○予想ができない児童に対しては対話を通して考えを引き出す。 ○アタックが相手コートに返らないチームには、トスの高さを調整したり、高い位置でボールをたたいたり、ネットに近い位置でアタックを打つたり、するなどの助言をする。 ○発言ができない児童には、自分の考えが上手くいったのか、いかなかったのかを始めに伝えるように声掛けをする。 ◆【思②】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。(観察・学習カード)。
おわり（5分）	8. 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。 9. 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。 ◇コート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。

6年 体育の学習 指導と評価の計画【単元名：ソフトバレーボール ボール運動領域 全8時間】										南城市立船越小学校	
単元の目標	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なる。								
	思考力、判断力、表現力		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。								
	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。								
段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時（本時）	第7時	第8時			
めあて	学習の進め方を確認しよう（オリエンテーション）。	バスゲームを楽しもう。	アタックゲームを楽しもう。	ルールについて話し合おう。	チームの課題に合わせて、練習を工夫しよう。	攻め方を工夫して、相手のコートにボールを落とそう。	守り方を工夫して、ボールを落とさせないようにしよう。	ソフトバレーボール大会を楽しもう！			
	1. 集合・整列・あいさつ 2. めあての確認 3. オリエンテーション 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. 準備運動（ボール慣れ） ・ボールコントロール ・クラップキャッチ ・半回転キャッチ ・アタックキャッチ ・直上トス ・直上レシーブ 5. 試しのゲーム 高さ190 3回は強く 6. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ 2. 準備運動 3. パワーアップタイムの確認 ・レシーブ&キャッチ ・トス&アタック ・対面パス ・サークルパス 4. めあての確認 5. ゲーム① ・風船サークルパス 6. ゲーム② ・バスバストラダーゲーム 7. キラリタイム ・アタックのポイントを出し合う 8. 振り返り	5. ゲーム① ・フリーアタックゲーム 6. ゲーム② ・アタックゲーム（攻守交代型） 7. キラリタイム ・アタックのポイントを出し合う 8. 振り返り	1. 集合・整列・あいさつ 5. ルールについて話し合う 6. メインゲーム① ・ルールを確認しながらゲームを進める 7. キラリタイム ・他に興味なルールがないか確認する 8. メインゲーム② 9. 振り返り	5. 記録要素の使い方を確認する 6. メインゲーム① 7. キラリタイム ・練習方法を共有する 8. チームタイム ・チームの課題に合わせて練習をする 9. 振り返り	5. 予想タイム 6. メインゲーム① 7. チームタイム ・攻め方の工夫について話し合う 8. メインゲーム② 9. 振り返り	5. 予想タイム 6. メインゲーム① 7. チームタイム ・攻め方の工夫について話し合う 8. メインゲーム② 9. 振り返り	5. チームタイム ・作戦を選択する 6. メインゲーム ・終当たり贈 ・必要に応じて作戦を確認する時間を確保する 7. 振り返り			
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 4. めあての確認										
評価計画	知識・技能	①							③	②	
	思・判・表				①		②				
	態度			③	②	⑤		④	①		
	評価方法	学習カード		観察	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード		
評価規準	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味方のボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりするボール操作によってゲームをすることができ。 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。									
	思・判・表	①ルールを工夫している。 ②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	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ともに、用具の安全に気を配っている。									

研究の成果【○】と課題【▲】（6年生）

（1）自己決定の場について

- プレイ中にキャッチするのかトスをあげるのか、個人のレベルに応じて判断できるようにルール決めを行ったことでゲームを楽しむことができた。
- ボールの種類やネットの高さを選択できるようにしたことで学習意欲が上がった。
- 一人タイムでチームや個人の課題を考え、練習方法を選択し実践と検証を行うことで個人技能の習得につながった。
- ▲個人の課題として練習していたことがゲームにいかせていなかった。

（2）対話的な活動の工夫について

- 話し合い活動ではチーム一人ひとりに役割を与えることで話し合いがスムーズにできた。
- キラリタイムを設定することでチームの課題であるスパイクのタイミングやブロックの仕方など動きを確認する場面が見られた。
- 前時の授業のふり返りから皆が楽しくゲームができるようにルール決めに児童と相談しながら
- ミニボードを使って作戦を立てることで視覚的に共有できていた。
- ▲自分の考えを学習カードに記入した後にチームで共有しても良かった。
- ▲チーム課題の話し合いの時間を短くして、ゲームの時間を長く確保した方が良かった。
- ▲キラリタイムで上手な児童を手本として全員でポイントを考えさせても良かった。

（3）児童の変容（観察、学習カード、アンケート等から）

- 全体的に、体育授業に前向きに取り組む児童が増えた。特に運動への苦手意識が強かった女子児童に変容が見られ、ふりかえりでは肯定的な感想が見られるようになった。
- 「ソフトバレーボールの授業は楽しかったですか」の質問に対して、はいと答えた児童が77%から86%に増加しており、いいえと答えた児童は0%になった。
- 「今日の授業でがんばったことやできるようになったこと、わかったこと」の質問では、「スパイクを打つとき相手に当てて点を取ることができた」「ブロックされることを予想してカバーについた」など具体的な内容でふりかえりを書ける児童が増えた。

（4）授業参観者からの意見や感想

- 基礎感覚運動を常時入れることでボールゲームへ入る基盤作りが徹底され技能が高まっている動きを見て感じた。ICTを効果的に活用し児童が分かりやすい授業展開がなされていてとても参考になった。
- 体育が苦手な児童に対しての手立てや、一人ひとりに役割を与える事によって、一緒になって学ぶ事、楽しむ事の手立てや工夫が参考になった。
- 児童の実態に応じた活動の工夫や児童の意見を組み込んだルールの取り決めなど、教師主導ではなく児童と一緒に授業を組み立てており、授業が活発で児童が生き生きとしていた。

（5）今後の授業改善に向けて

- 動きの記録やまとめはクロムブックを積極的に使わせて主体的に話し合いができるように工夫していきたい。
- ソフトバレーボールからバレーボールにつながるような授業づくりをしていきたい。
- 話し合い活動の時間も必要だが、十分なゲーム時間の確保もできるようにタイムマネジメントを意識していきたい。

①のぼり用ポールでコート設営



②壁の的を狙ってサーブ練習



③チームでサークルパス



④自分の予想を記入



⑤ゲームⅠ



⑥チームタイム



⑦ゲームⅡ



⑧振り返り



6年 ソフトバレーボール 学習カード 第6時

組 番 氏名 ()

①どんな工夫をすればブロックをかわして、アタックをうつことができますか？

【自分の考え】

イラストに○や矢印を書いて予想してもいいよ！



②チームタイムで自分の意見を伝えましょう。

【自分の意見】

○○すればいいと思います。

※理由も言えると素晴らしい！

ふり返しカード

年組番氏名（ ）

単元名「ソフトバレーボール」ネット型ゲーム

今日のめあて

ルールについて話し合おう（第4時）

月

日

（ ）

ルールについて話し合ったことを書きましょう。

項目

自己評価

やる気

A・B・C

聞き方

A・B・C

気付き・学び

A・B・C

協力

A・B・C

今日のめあて

攻め方の工夫について考えよう（第6時）

月

日

（ ）

攻め方の工夫について考えたことを書きましょう。

項目

自己評価

やる気

A・B・C

聞き方

A・B・C

気付き・学び

A・B・C

協力

A・B・C

今日のめあて

守り方の工夫について考えよう第7時

月

日

（ ）

守り方の工夫について考えたことを書きましょう。

項目

自己評価

やる気

A・B・C

聞き方

A・B・C

気付き・学び

A・B・C

協力

A・B・C

単元のふり返し（できるようになったこと・難しかったこと・次に頑張りたいこと等）

先生から

□もっと書こう

□丁寧に書こう

□OK

□いいね！

（最後の行まで書きます）

□すばらしい！！

（ ）チーム

4の1

4の2

5の1

5の2

6の1

6の2

キャッチ・ソフトバレーボールゲーム記録カード

【記入例】

キャッチ1人目
（レシーブ）
ボールを
キャッチする
動き

キャッチ2人目
（トス）
味方に優しい
ボールを
パスする動き

キャッチ3人目
（アタック）
相手に
速いボールを
投げる・はじく動き

1

○

○

○

←アタックが決まった場合は○→◎

2

○

○

×

←アタック（3人目）が失敗した場合

3

○

×

←トス（2人目）が失敗した場合

4

×

←レシーブ（1人目）が失敗した場合

（ ）試合目

キャッチ1人目
（レシーブ）
ボールをキャッチする動き

キャッチ2人目
（トス）
味方に優しいボールを
パスする動き

キャッチ3人目
（アタック）
相手に速いボールを
投げる・はじく動き

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

成功

失敗

IV 成果と課題

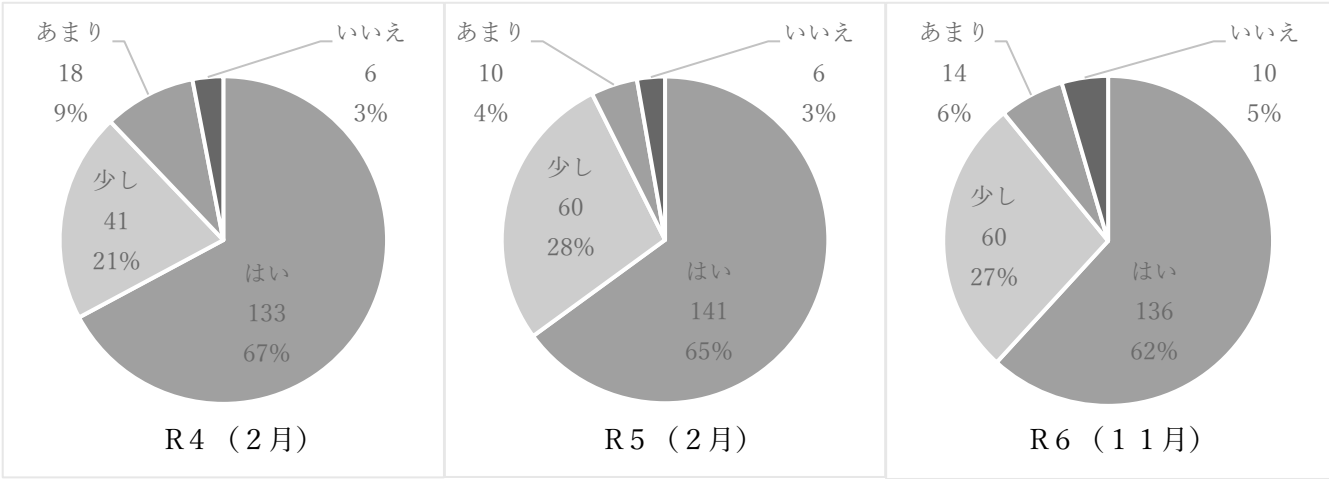
1. 校内アンケートの結果及び考察
2. 体力テストの結果
3. 研究の成果と課題



船越小学校体育授業アンケート結果及び考察

本校では、令和４年度（２月）、令和５年度（２月）、令和６年度（１１月）に体育の授業に関する校内独自のアンケート調査を実施した。令和４年度は第３学年以上、令和５年度・６年度は第２学年以上でアンケートを実施したため、第３学年以上の回答に基づいて整理した。選択肢は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の４件法とし、「はい」「少し」の回答を肯定的な回答と捉える。

①体育の学習は好きですか。



選択肢	R4（2月）	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	88％（174）	93％（201）	89％（196）

（校内アンケート 対象：第３学年～第６学年）

選択肢	R4（7月）	R5（7月）	R6（6月）
「楽しい」「やや楽しい」	質問項目なし	94％	94％

（新体カテスト 第一学習社 対象：第１学年～第６学年）

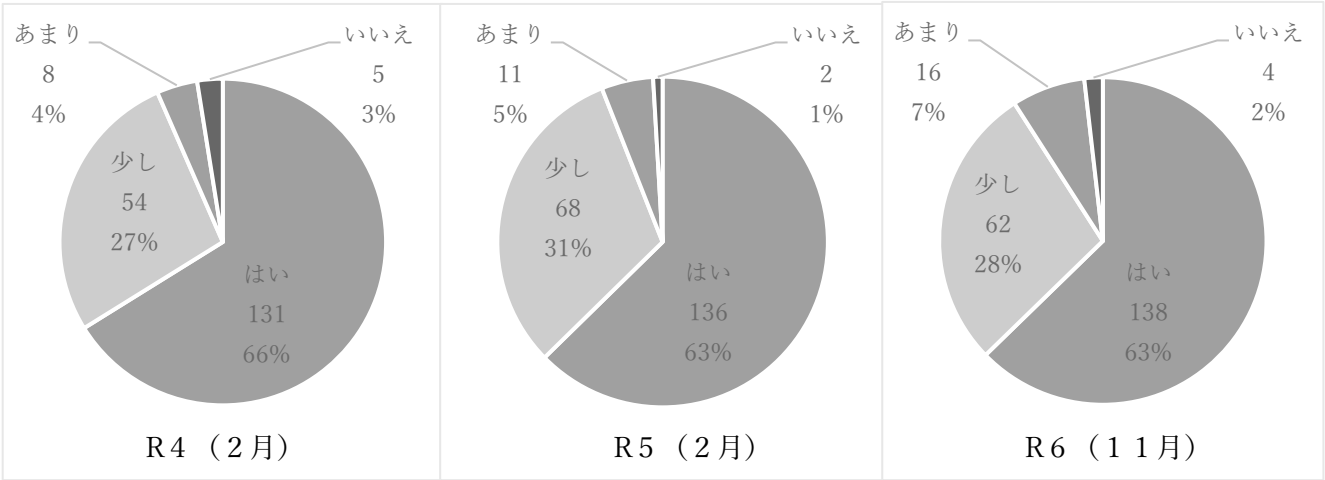
※新体カテストの質問項目は「体育の授業は楽しいですか」となっている。

- 校内アンケート、新体カテスト共に、ほとんどの児童が体育の学習に対して肯定的な回答をしている。しかし、「あまり」「いいえ」と回答をしている児童もあり、その理由を尋ねると以下のような回答があった。
- ・鉄棒が苦手（キャッチバレーボールは好き）。
 - ・サッカーが苦手（水泳は好き）。
 - ・走ることが苦手（ジャンプ、転がることは好き）。

- ・サッカー、跳び箱、ボール投げ、走ること、どれも難しい。
- ・みんなの前で上手く出来なかったりミスをしたりが怖いし、恥ずかしい。
- ・自分の考えをもつことが少し苦手。グループの友だちに強い言葉の人がいると話がまとまらなくて困る。
- ・先生の言うことを聞かない人がいる。
- ・汗をかくから。マスクを外さないといけないから。
- ・夏は暑いし、冬は寒いから。

それぞれの理由を分類すると、「苦手な運動やスポーツの存在」「心理的・社会的要因」「環境的要因」となる。「苦手な運動やスポーツの存在」を理由としている児童には、それぞれの運動やスポーツがもつ特性の面白さを十分に味わわせることや、運動が「できる・できない」の視点だけではなく、「仲間の運動を見る」「仲間の運動を支える」「運動の行い方や楽しみ方を知る」等の多様な関わり方の中にある楽しさや価値に気付かせる手立てが必要である。また、「心理的・社会的要因」を抱えている児童には、小さな成功体験を称賛し自信を持たせることや、安心して学習ができる集団の雰囲気づくりが重要だと考える。「環境的要因」を抱えている児童には、適切な水分補給や休憩時間を取り入れたり、自分のペースで活動できる時間を設定したりするなど、児童がもつ不快感を軽減させる必要があると考える。

②体育の学習では、最後まであきらめずに運動に取り組むことができますか。

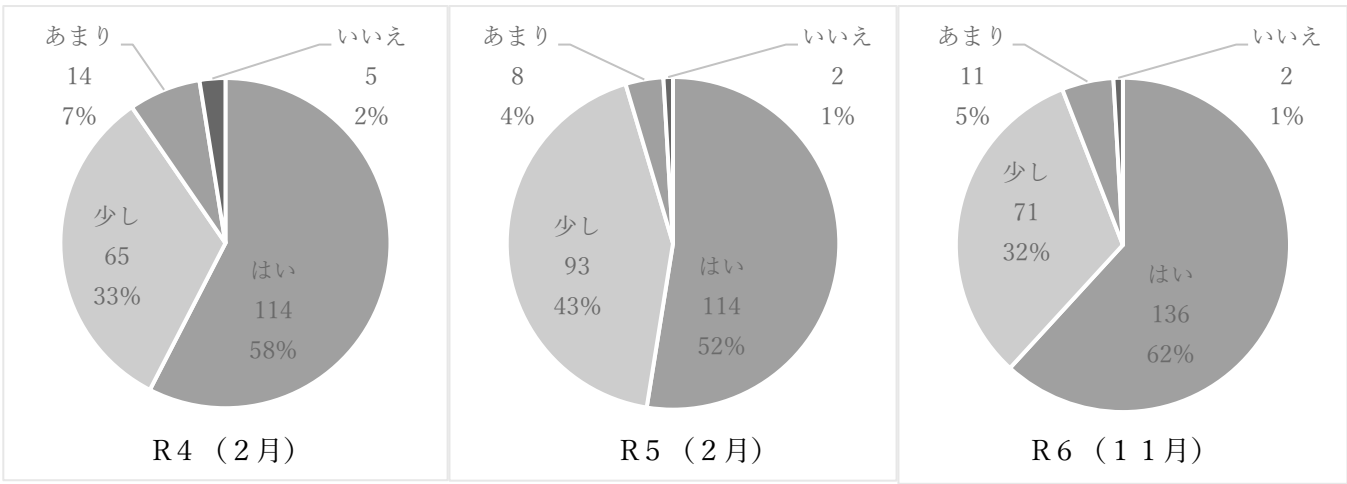


選択肢	R4 (2月)	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	93% (185)	94% (204)	91% (200)

全ての年度で90%以上の児童が肯定的な回答をしている。この結果を本校の実践と関連づけ考察すると、自己決定の機会を提供したことで内発的な動機付けが促進され、また仲

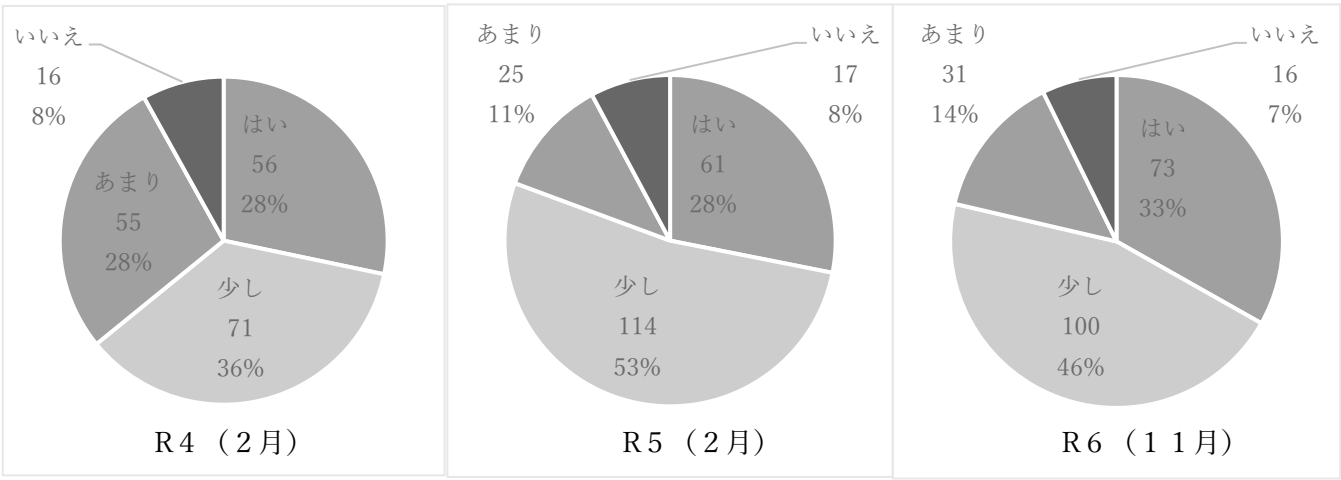
間や教師からの肯定的な言葉やサポートによって運動への意欲が維持されたため、最後まであきらめずに運動に取り組むことができたと考える。

③体育の学習では、挑戦したい動きに合わせて、運動する場所や遊びを選ぶことができますか。



選択肢	R4 (2月)	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	88% (179)	95% (207)	94% (207)

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。

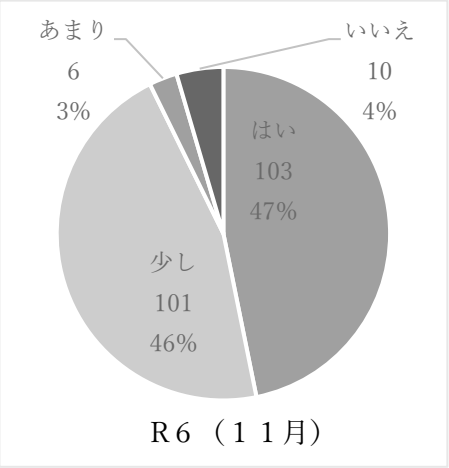


選択肢	R4 (2月)	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	64% (127)	81% (175)	79% (173)

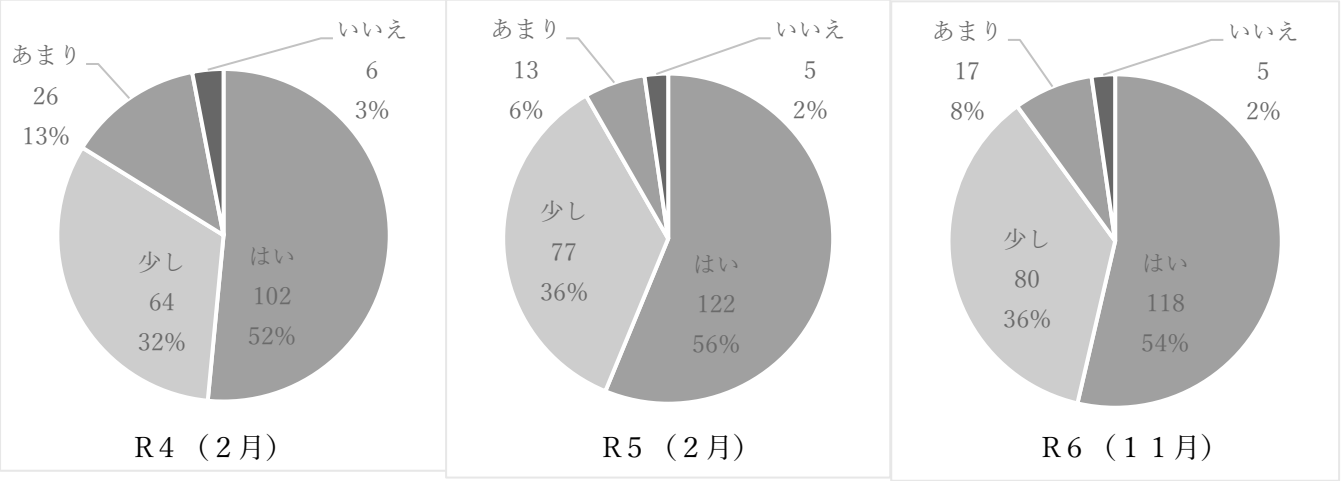
質問事項③および④の結果から、本校の実践の基盤である「自己決定の場の設定」と「対話

的な活動の工夫」が成果を上げていることが明らかになった。質問事項③に関しては、すべての年度で肯定的な回答が約90%を占めており、ほとんどの児童が自らの力や課題、興味に基づいて活動の場や内容を選択できていることが示されている。質問事項④では、令和4年度と比較して、令和5年度及び6年度において肯定的な回答が15%以上増えている。また、令和6年度のみ設定した質問事項「体育の授業では、自分の考えや意見、発見したことや気付いたことなどを仲間や先生に伝えることができますか。」については、90%以上の児童が肯定的な回答をしている。これらの結果から、本校で実施した対話的な活動の工夫が児童の表現する力の向上に効果があったと考える。

「体育の授業では、自分の考えや意見、発見したことや気付いたことなどを仲間や先生に伝えることができますか。」



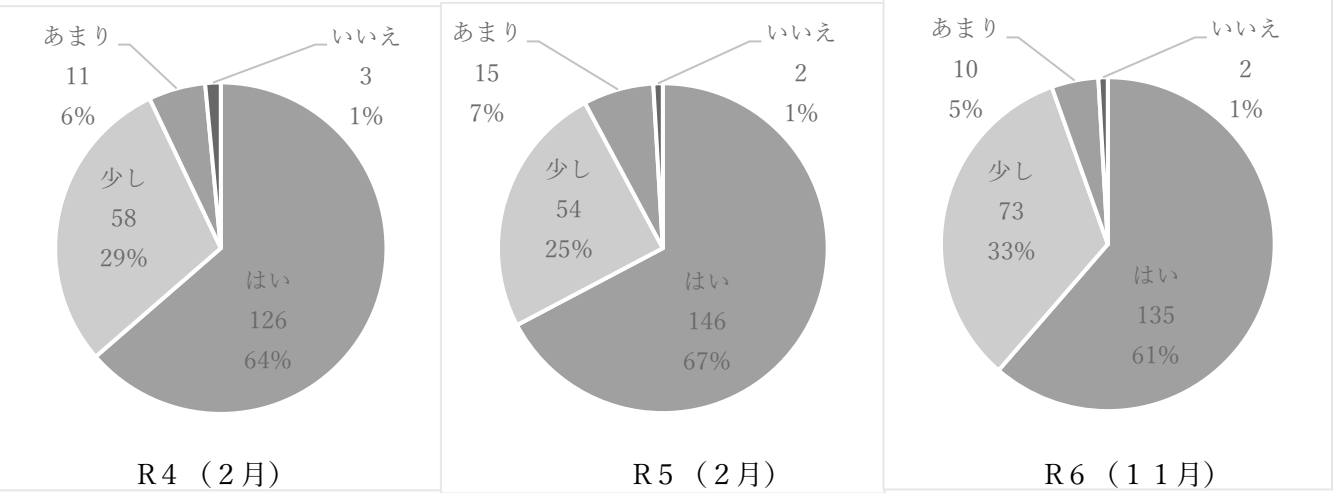
⑤体育の学習では、友だちのじょうずな動きやまねしてみたい動きを見つけることができますか。



選択肢	R4（2月）	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	84%（166）	89%（199）	90%（198）

令和5年度及び6年度では、約90%の児童が肯定的な回答をしており、児童が友だちの動きを見て、自身の学びに役立てたいという意欲が高まっていることがわかる。また、振り返りの際に、友だちのよさを発表する機会を設けており、そこで紹介したいという気持ちから、友だちの動きをよく観察することにつながったと考える。

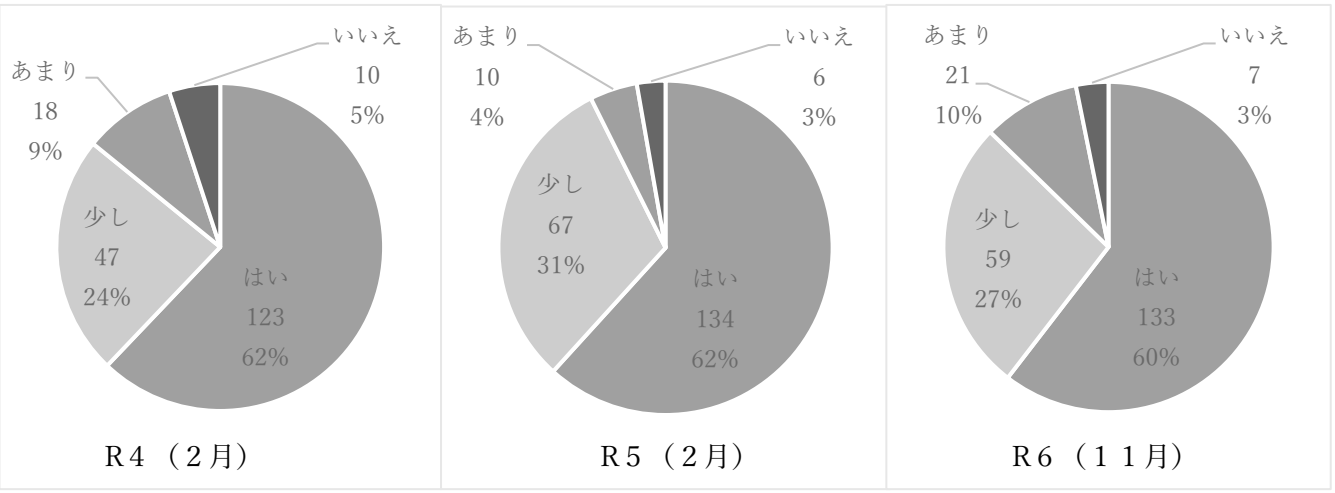
⑥体育の学習では、動き方や遊び方を理解して（知って・分かって）活動することができますか。



選択肢	R4（2月）	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	93%（155）	92%（200）	94%（208）

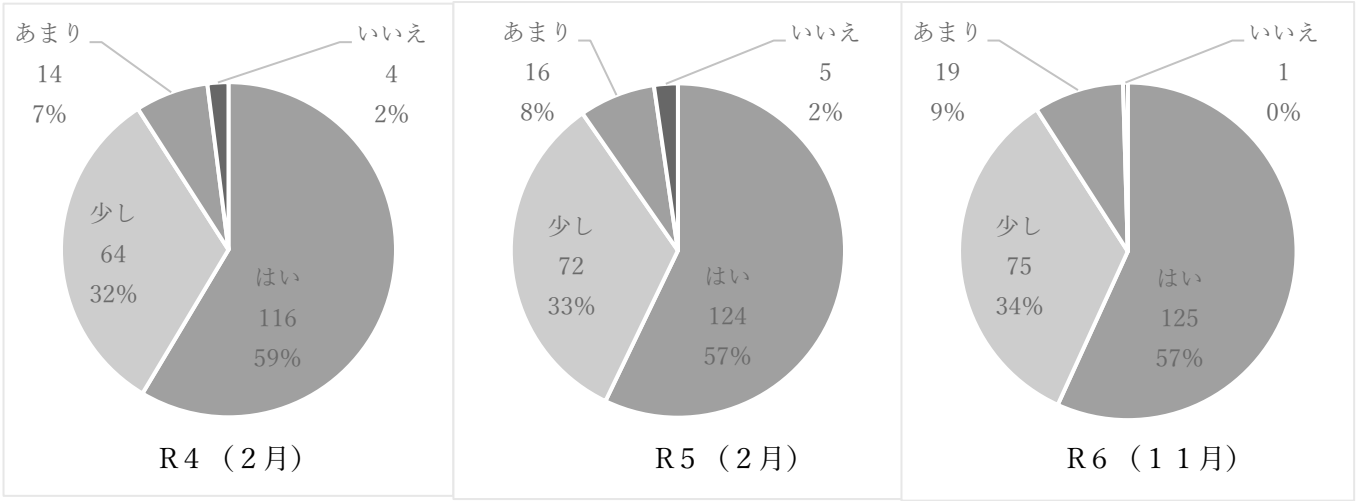
質問事項⑥の結果から、動き方や遊び方に対する児童の理解が深まっていることが分かった。本校の取り組みとして、何かを説明する際には、視覚的に理解しやすい方法で行ってきた。ホワイトボード、掲示物やスライド、動画、副読本、児童による実演など、様々な方法で説明を工夫したことにより、児童の理解が促進されたと考える。

⑦体育の学習の中で、友だちから応援されたり、困ったときに助けてもらったりしたことがありますか。



選択肢	R4（2月）	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	86%（170）	93%（201）	87%（197）

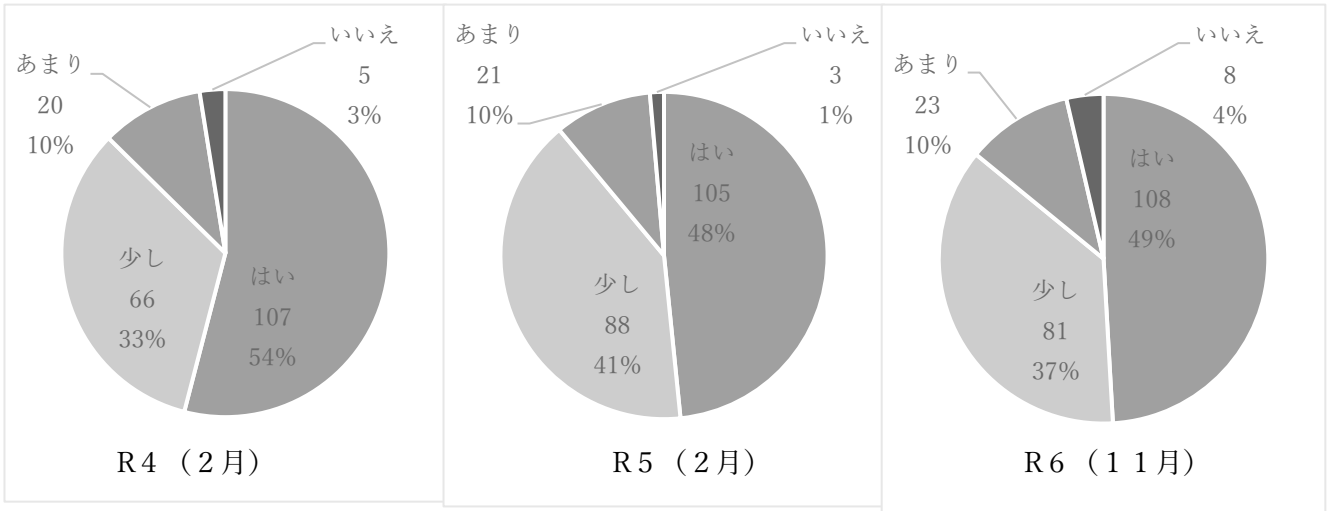
⑧体育の学習の中で、友だちを応援したり、困っている友だちを助けたりすることができますか。



選択肢	R4 (2月)	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	91% (180)	90% (194)	91% (200)

質問事項⑦の結果より、令和5年度においては90%以上の肯定的な回答があったものの、全ての年度を通して、友だちからの応援や支援を感じることができなかった児童が一定数いることが分かった。これらの児童が友だちからの応援や支援を感じとることができるように、例えば、体づくり運動の領域でペアや少人数グループで協力して行う活動を多く取り入れたり、器械運動の領域で互いに補助を行う場を設定したりするなど、児童が他者と交流する機会を増やし、応援や支援を自然に感じられるようにする必要があると考える。質問事項⑧の結果についても、友だちを応援したり支援したりする経験を重ねることで、肯定的な回答をする児童が増えたと予想される。

⑨まだできない動きや難しい動きでも失敗を怖がらないで挑戦することができますか。

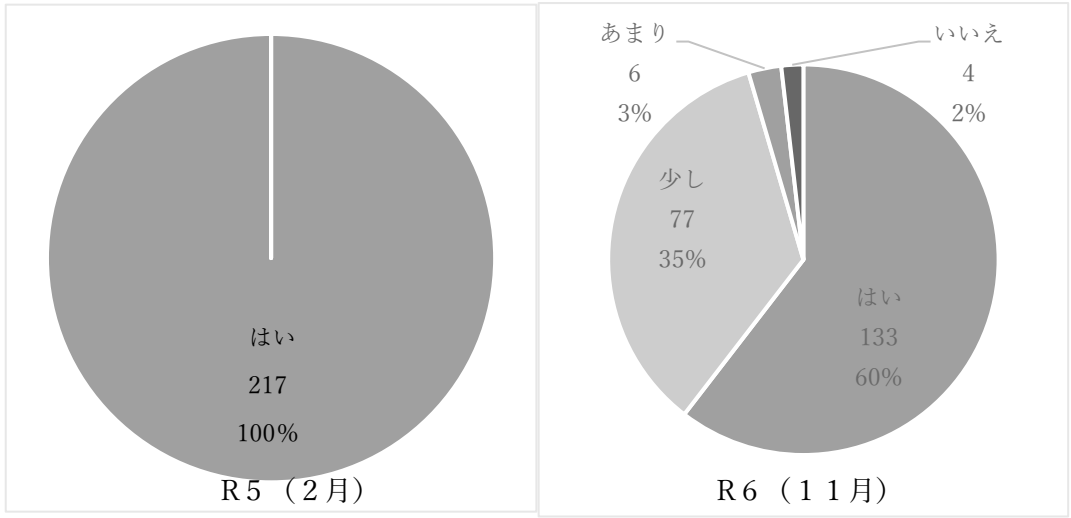


選択肢	R4 (2月)	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	87% (173)	89% (193)	86% (189)

質問事項⑨では、すべての年度を通して、肯定的な回答が90%を下回る結果となった。単元前に実施するアンケートにおいても、これから実施する単元について「できるか不安」「ケガしないか心配」「怖い」という回答が全体の10%～20%占める。しかしながら、本校の実践の一つである「パワーアップタイム（基礎感覚づくり）」を単元通して行うことで、単元中盤に入った頃から各種運動に意欲的に活動に取り組む児童が増え、技能の高まりが見られた。また、ゲーム・ボール運動の領域では、柔らかいボールを準備することや児童同士が接触しないルールの設定、さらに器械運動領域では、安全面に配慮した場やスモールステップの場を設定したことで、自身の力に応じて進んで活動に取り組む児童の姿が見られた。令和6年5月に実施した4年「セストボール」の授業では、児童に行った形成的評価アンケートより、単元が進むに連れ「安心して活動できた」という回答が増える結果となった。

⑩体育の学習の中で、自分の課題（苦手なことや頑張りたいこと）を見つけることができますか。

※質問事項⑩～⑭については、令和5年度より新たに追加した質問事項となるため、2年間の結果のみ掲載している。

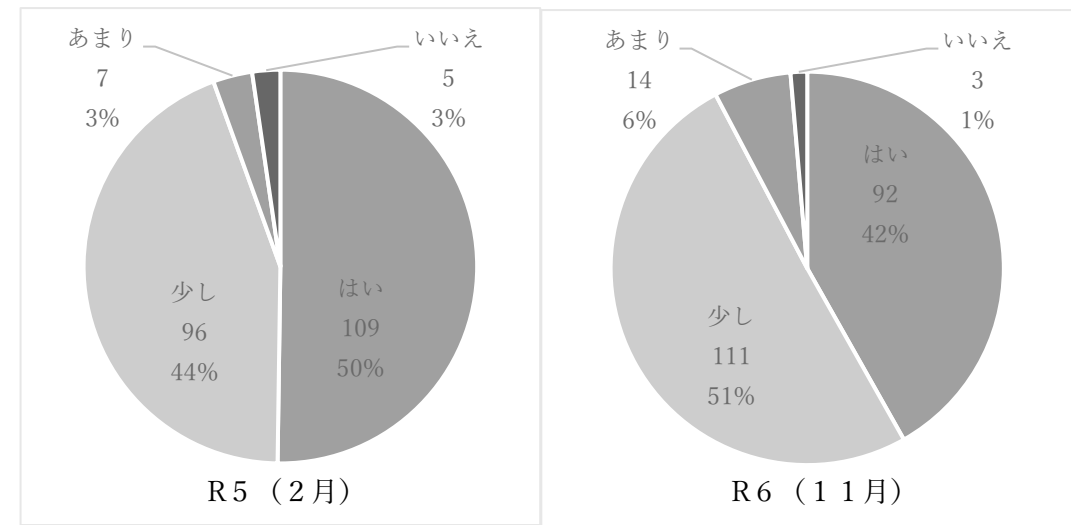


選択肢	R5 (2月)	R6 (11月)
「はい」「少し」	100% (217)	85% (210)

令和5年度では、すべての児童が「はい」を選択しているが、令和6年度では「はい」と回答した児童の割合が60%という結果となった。減少した要因を裏付けるデータや児

童の記述回答等はないが、令和5年度と令和6年度の実践を振り返った結果、器械領域「跳び箱運動」の実践が影響しているのではないかと考えられる。令和5年度の実践では、Google フォームを活用して「自身の課題」「課題としてあげた理由」「課題解決に取り組む場」を児童に選択及び記述してもらい、回答結果を電子黒板に映し出した。その回答結果をもとに、教師が児童一人ひとりの課題を把握し、課題解決に取り組む児童に向けて声かけや支援を行った。また、課題が見つけれない児童に対して、課題発見チャートを作成し、課題を形成する手立てを行った。しかし、令和6年度は、ゲーム・ボール運動領域の授業づくりを校内研究で重点的に取り組んでいたため、令和5年度に器械運動領域で実施した手立てを全体にきちんと共有することができなかった。そのことが、肯定的な回答の割合が下がった要因の一つになったのではないかと考える。

⑪体育の学習の中で、チームの課題（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。

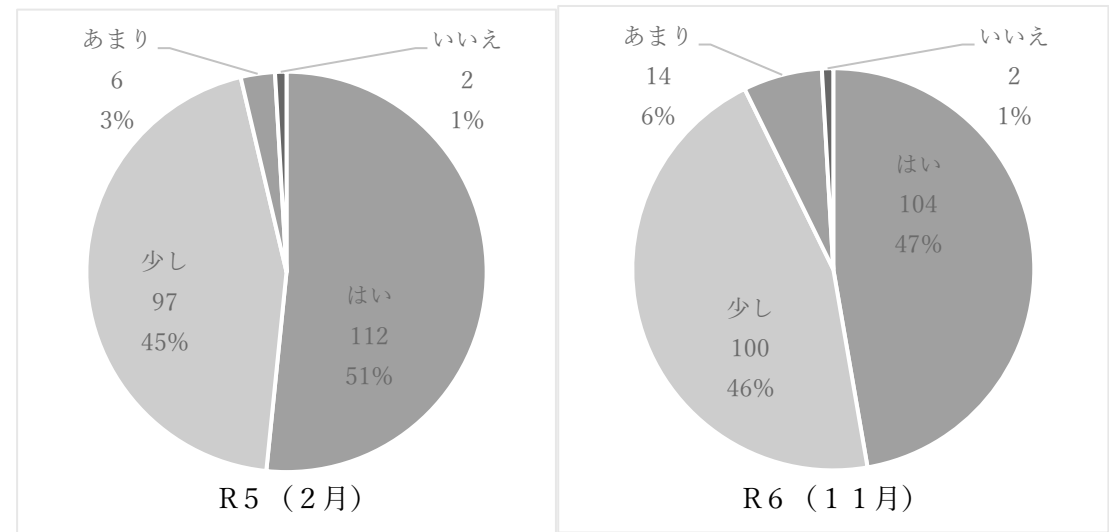


選択肢	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	94%（205）	93%（203）

質問事項⑪では、令和5年度、令和6年度共に肯定的な回答が90%以上という結果となった。令和5年度では、ゲーム・ボール運動領域において、分析カードを活用し、チームの課題を見つける活動を設定したことが肯定的な回答につながったと考える。ネット型の授業では、ボールを落とされた場所に×印を付け、よくボールを落とされている場所を把握した上で、守り方の工夫を考える活動を行った。また、ベースボール型の授業では、進塁や得点につながった打球の位置を記録し、記録した結果を用いて守備隊形を考える活動を行った。チームタイム（作戦会議）では、記録したデータをもとに、根拠を明確にしながら、作

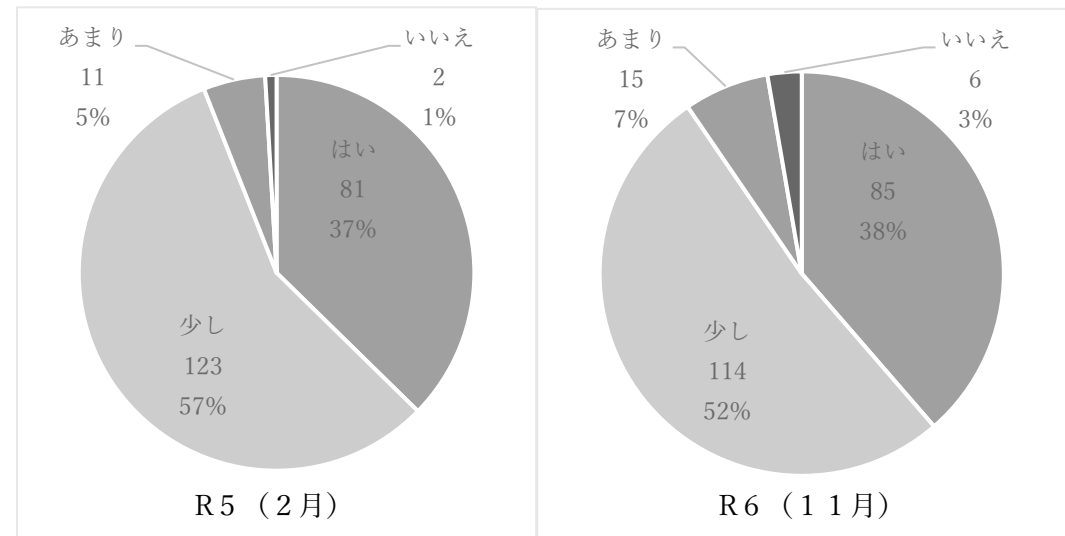
戦を考える児童の姿が見られた。

⑫体育の学習の中で、自分のめあてを考えることができますか。



選択肢	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	96%（209）	93%（204）

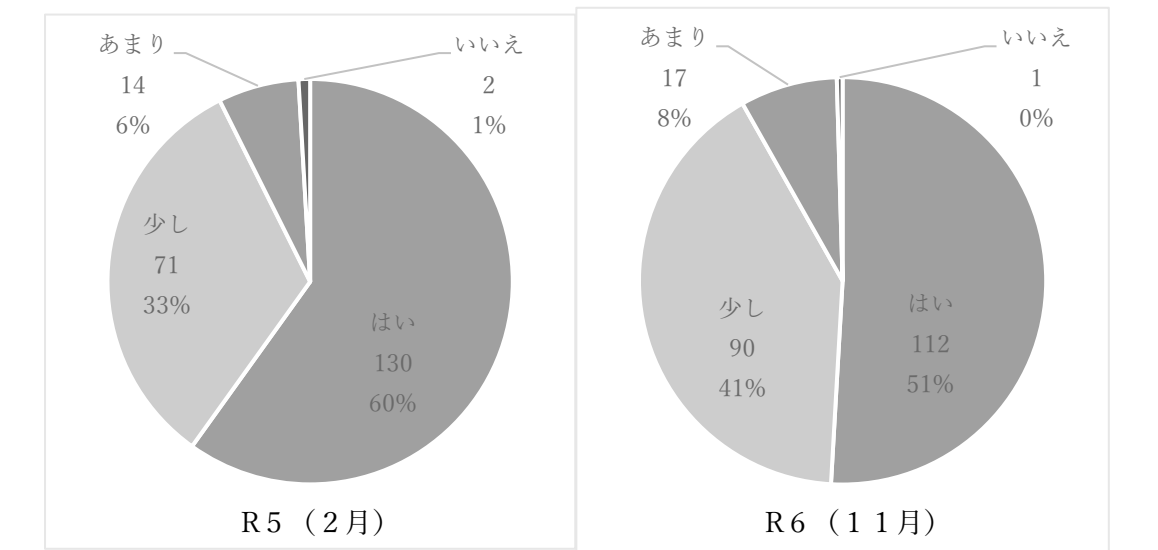
⑬体育の学習の中で、チームのめあてを考えることができますか。



選択肢	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	94%（204）	90%（199）

質問事項⑫⑬共に、令和５年度・令和６年度で肯定的な回答９０％以上という結果になった。しかし、２年間の実践を振り返ると、一部の児童の振り返りから学級のめあてを設定する機会が多く、個人のめあてやチームのめあてについて、考えたり話し合ったりする機会が少なかった。学習カードや ICT 機器を活用し、個人のめあてやチームのめあてについてもしっかりと考える時間を確保することが課題となる。

⑭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。



選択肢	R5（2月）	R6（11月）
「はい」「少し」	93％（201）	92％（202）

令和５年度、令和６年度共に肯定的な回答が９０％以上となった。チーム練習については、副読本の練習例や単元前半で行ったドリルゲーム（メインゲームを楽しむためのスキルを高める時間）及びタスクゲーム（個人及び集団の技能的・戦術的能力の育成を目的とした課題の明確なゲーム）の中から選択したり、単元で取り扱ったスポーツを経験している児童が中心となって考案したりする姿が見られた。また、チームの作戦については、分析シートでゲームの記録を取ったり、作戦ボード（ホワイトボードとマグネット、アプリ）を活用したりすることで、活発にチーム内で話し合う様子が見られた。しかし、教材によっては、チームで考えた作戦をゲームの中で再現することや、作戦を成功させることができない場面もあった。話し合ったことが生かされ、児童の成功体験につなげるためには、チームで実際に動きながら作戦を確認する時間を設けたり、ゲーム後に作戦内容について振り返る時間を確保したりする必要があると考える。

令和６年度 体力テストの結果と全国平均の比較

（◎全国平均より上、○平均同値、△平均未満）

	学年	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
男子	1 年	△48.8	△49.9	◎57.0	△48.7	◎51.1	△47.8	◎56.7	◎58.2
	2 年	△48.2	◎57.7	◎62.9	◎51.5	◎51.7	△42.2	◎58.8	◎58.7
	3 年	△46.4	◎57.7	◎62.9	◎51.5	◎51.7	△42.2	◎58.8	◎58.7
	4 年	◎50.6	◎55.0	◎57.3	◎55.4	△49.6	△44.7	◎57.7	◎57.4
	5 年	△45.3	◎52.6	◎56.3	◎54.7	◎53.1	△43.6	◎50.4	◎51.9
	6 年	△45.2	△48.9	◎53.2	△47.8	◎50.9	△48.4	◎53.0	◎52.7
女子	1 年	△49.6	△47.1	◎55.4	△47.3	◎52.4	△46.5	◎56.1	◎58.9
	2 年	△44.1	△45.1	◎58.1	△46.4	◎50.3	△33.8	△49.2	◎52.1
	3 年	△42.7	△49.3	◎57.7	△47.5	◎54.7	△37.6	◎53.4	◎54.0
	4 年	◎52.8	◎51.1	◎56.1	◎54.3	△45.5	△40.0	◎54.2	◎51.8
	5 年	△45.8	◎55.6	◎53.0	◎51.8	◎55.2	△43.6	◎51.9	◎51.5
	6 年	△49.3	◎52.7	△48.5	◎53.0	◎50.7	△48.4	◎52.4	◎53.6

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	令和３年度	令和４年度	令和５年度	令和６年度
項目数	2 7	2 3	4 4	5 8
達成率	2 8 %	2 4 %	4 6 %	6 0 %

○ソフトボール投げの種目において、全学年男女全て全国平均を上回っている。

○男女共に 2 0 M シャトルランで全国平均を上回る学年が多い。

令和４年度 男女共に 0 学年
令和５年度 男子 3 学年 女子 3 学年
令和６年度 男子 5 学年 女子 5 学年

○全国平均以上の項目数が、令和６年度では令和３年度に比べ、2 倍以上増えている。

△5 0 M 走において、男女共に全ての学年で全国平均を下回っている。

△ほとんどの学年において、握力の数値が全国平均を下回っている。

男子

▼Tスコアは全国平均・都道府県平均をそれぞれ50としたときの、学校平均の偏差値。学校欄のTスコアの下段項目には、種目別実施人数を表示。

	1 年 生		2 年 生		3 年 生		4 年 生		5 年 生		6 年 生	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
体 格	身長 cm	117.14 4.83	122.60 5.22	128.78 5.41	133.56 5.80	138.76 6.04	146.47 6.21	153.76 6.36	159.76 6.50	166.47 6.71	173.76 6.88	180.76 7.04
	体重 kg	21.56 2.81	23.86 3.34	27.22 4.14	30.54 4.78	34.67 5.21	38.76 5.64	42.86 6.07	46.96 6.50	51.06 6.93	55.16 7.36	59.26 7.79
新 体 力	座高 cm	51.07 5.02	52.01 5.22	53.01 5.42	54.01 5.62	55.01 5.82	56.01 6.02	57.01 6.22	58.01 6.42	59.01 6.62	60.01 6.82	61.01 7.02
	握力 kg	11.82 1.05	12.91 1.25	14.01 1.45	15.11 1.65	16.21 1.85	17.31 2.05	18.41 2.25	19.51 2.45	20.61 2.65	21.71 2.85	22.81 3.05
テ ス ト	上体起こし 回	10.53 1.75	12.91 2.15	15.29 2.55	17.67 2.95	20.05 3.35	22.43 3.75	24.81 4.15	27.19 4.55	29.57 4.95	31.95 5.35	34.33 5.75
	長座体前屈 cm	25.56 6.90	28.15 7.30	30.74 7.70	33.33 8.10	35.92 8.50	38.51 8.90	41.10 9.30	43.69 9.70	46.28 10.10	48.87 10.50	51.46 10.90
ス ト	反復横とび 点	27.36 5.07	31.10 6.21	34.84 7.35	38.58 8.50	42.32 9.64	46.06 10.78	49.70 11.92	53.34 13.06	56.98 14.20	60.62 15.34	64.26 16.48
	20m シャトルラン 回	18.11 1.95	20.70 2.35	23.29 2.75	25.88 3.15	28.47 3.55	31.06 3.95	33.65 4.35	36.24 4.75	38.83 5.15	41.42 5.55	44.01 5.95
力	50m走 秒	11.47 1.06	10.59 1.26	9.71 1.46	8.83 1.66	7.95 1.86	7.07 2.06	6.19 2.26	5.31 2.46	4.43 2.66	3.55 2.86	2.67 3.06
	立ち幅とび cm	115.98 15.09	127.41 16.44	138.84 17.79	150.27 19.14	161.70 20.49	173.13 21.84	184.56 23.19	195.99 24.54	207.42 25.89	218.85 27.24	230.28 28.59
ト	ソフトボール 投げ m	8.27 0.22	11.36 1.36	14.45 1.45	17.54 1.54	20.63 1.63	23.72 1.72	26.81 1.82	29.90 1.92	32.99 2.02	36.08 2.12	39.17 2.22
	体力合計点 点	30.73 6.20	37.99 6.79	45.25 7.38	52.51 7.97	59.77 8.56	67.03 9.15	74.29 9.74	81.55 10.33	88.81 10.92	96.07 11.51	103.33 12.10

女子

▼Tスコアは全国平均・都道府県平均をそれぞれ50としたときの、学校平均の偏差値。学校欄のTスコアの下段項目には、種目別実施人数を表示。

	1 年 生		2 年 生		3 年 生		4 年 生		5 年 生		6 年 生	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
体 格	身長 cm	116.03 4.82	121.86 5.06	127.07 5.22	132.28 5.38	137.49 5.54	142.70 5.69	147.91 5.85	153.12 6.01	158.33 6.17	163.54 6.33	168.75 6.49
	体重 kg	21.02 2.81	23.60 3.37	26.18 3.93	28.76 4.49	31.34 5.05	33.92 5.61	36.50 6.17	39.08 6.73	41.66 7.29	44.24 7.85	46.82 8.41
新 体 力	座高 cm	51.07 5.02	52.01 5.22	53.01 5.42	54.01 5.62	55.01 5.82	56.01 6.02	57.01 6.22	58.01 6.42	59.01 6.62	60.01 6.82	61.01 7.02
	握力 kg	11.82 1.05	12.91 1.25	14.01 1.45	15.11 1.65	16.21 1.85	17.31 2.05	18.41 2.25	19.51 2.45	20.61 2.65	21.71 2.85	22.81 3.05
テ ス ト	上体起こし 回	10.53 1.75	12.91 2.15	15.29 2.55	17.67 2.95	20.05 3.35	22.43 3.75	24.81 4.15	27.19 4.55	29.57 4.95	31.95 5.35	34.33 5.75
	長座体前屈 cm	25.56 6.90	28.15 7.30	30.74 7.70	33.33 8.10	35.92 8.50	38.51 8.90	41.10 9.30	43.69 9.70	46.28 10.10	48.87 10.50	51.46 10.90
ス ト	反復横とび 点	27.36 5.07	31.10 6.21	34.84 7.35	38.58 8.50	42.32 9.64	46.06 10.78	49.70 11.92	53.34 13.06	56.98 14.20	60.62 15.34	64.26 16.48
	20m シャトルラン 回	18.11 1.95	20.70 2.35	23.29 2.75	25.88 3.15	28.47 3.55	31.06 3.95	33.65 4.35	36.24 4.75	38.83 5.15	41.42 5.55	44.01 5.95
力	50m走 秒	11.47 1.06	10.59 1.26	9.71 1.46	8.83 1.66	7.95 1.86	7.07 2.06	6.19 2.26	5.31 2.46	4.43 2.66	3.55 2.86	2.67 3.06
	立ち幅とび cm	115.98 15.09	127.41 16.44	138.84 17.79	150.27 19.14	161.70 20.49	173.13 21.84	184.56 23.19	195.99 24.54	207.42 25.89	218.85 27.24	230.28 28.59
ト	ソフトボール 投げ m	8.27 0.22	11.36 1.36	14.45 1.45	17.54 1.54	20.63 1.63	23.72 1.72	26.81 1.82	29.90 1.92	32.99 2.02	36.08 2.12	39.17 2.22
	体力合計点 点	30.73 6.20	37.99 6.79	45.25 7.38	52.51 7.97	59.77 8.56	67.03 9.15	74.29 9.74	81.55 10.33	88.81 10.92	96.07 11.51	103.33 12.10

令和6年度（12月現在）の成果○と課題▲

（1）教師の視点から

- 単元指導計画（指導と評価の計画）を作成し、各学年間で共有することにより、見通しを持って授業を行うことができた。
- 公開授業及び隣学年研を通して、学習内容の系統性を踏まえた授業づくりについて共有することができた。
- 児童1人ひとりの考えや意見を発言する機会を保障することができた（国語や道徳等で行っている話し合いのスタイルを体育の学習でも活用した）。
- キラリタイムや振り返りの場面において、形式的に児童に発問をするのではなく、めあてに沿った発問や児童の発言に対し問い返しをすることで、本時の学習課題に焦点を当てることができた。
- 運動領域保健領域共に、ICT（Google フォーム、ロイロノート）を活用することで、双方向の学習活動を展開することができた。
- 単元を通して丁寧に児童の変容を見取ることで、児童に対する肯定的なフィードバックや励ましの声かけを積極的に行うことができた。
- 体育での活用をきっかけに他教科でもロイロノートの活用が広がった。
- ▲「主体的に学習に取り組む態度」をどのように高めていくのか、その手立てが不十分であった。→具体的な児童の姿を共通理解し、その姿を見取り価値づける。
- ▲ゲーム・ボール運動の領域（主にゴール型）において、チームで成功を体験し、達成感や成就感を得るための工夫が不十分だった。→チームでの役割分担を明確にする。映像からゲームの様子を振り返る機会を設ける。状況判断（特にボールを持たないときの動きやパスを受けてからの動き）をサポートする手立てを行う。

（2）児童の変容から

- ゲームやボール運動の学習において、チームメンバーと協力しながら活動（課題解決のための練習等）を選ぶことで、意欲的に取り組む姿が見られた。
- 自分の考えや意見を相手に伝えることのできる児童が増えた。また、積極的に話し合い活動に参加する児童の姿が多く見られた。
- 場や用具の準備や片付けを自ら積極的に行う児童が増えた。
- 友だちの良さや友だちの姿に注目し、真似したいポイントを見つける児童が増えた。
- 振り返りの視点を明確にすることで、めあてに沿った振り返りの記述が多くなった。
- ▲ゲーム中、勝負にこだわるあまり、言い争いに発展する場面があった。→単元前半で「みんな楽しく活動すること」をめあてとした時間を設定し、困った場面などについてきちんと話し合う。兄弟チームの合計得点で競う規則やルールの設定。学級の実態に応じて、得点板をあえて使用しないことを検討し、活動そのものの楽しさに着目させる等。

V 体育&研究通信





体育 & 研究通信



令和5年4月19日（水） 体育専科 第1号

新年度がスタートして、間もなく2週間が経ちます。子ども達も新しく赴任された先生方も少しずつ慣れてきた頃でしょうか。さて「体育 & 研究通信」では、体育や校内研に関する情報を中心に発信していきます。情報量を少なくし、発行回数を増やすことを目指しています。1年間宜しくお願いします！

1 「おすすめフリー素材」

学年便りや自作プリント等でイラストを使う機会が多いと思います。ここで注意！そのイラストは著作権フリーでしょうか？学校現場でもイラストの無断使用で訴えられるケースを最近よく聞きます。安心して使えるフリー素材を紹介しますので、もしよかったら活用してみてください。

- ☒ shigureni
- ☒ LinuStock
- ☒ いらすとや
- ☒ ちょうどいいイラスト
- ☒ ダ鳥獣戯画
- ☒ ジャパクリップ
- ☒ P E N T A



2 「お礼」

体育ファイルの準備ありがとうございました！副読本「体育の学習」も配布されていると思いますので、穴を開けて体育ファイルに綴らせてください。学習プリントは表紙裏にペラ貼りさせてください。共通実践よろしくお願いします。※副読本の穴開けまだなら、専科の授業の際に空けますね。



体育 & 研究通信



令和5年4月26日（水） 体育専科 第2号

4月も最終週に入りました。今月は、4学年～6学年の授業を受け持っていますが、どの学年も楽しそうに「体ほぐしの運動」に取り組んでいます。体ほぐしの運動では、よく手をつないで行う運動があるのですが、学年が上がるに連れて、抵抗を感じる児童が増えると思います。

そこで…

「身体接触の量を調整する」

身体接触が少ない運動からスタートすることで、接触することのハードルを下げる可以考虑。以下が身体接触の少ない運動遊びです。

☒ 手押し相撲

☒ ケンケン相撲

☒ 大根抜き

☒ ケンケン列車

☒ 新聞たたみ

☒ 手のひら外し



特に、手押し相撲と大根抜きはオススメです。「副読本」にも掲載されていると思いますので、チェックしてみてください。

「お知らせ」

5月2日（火）の校内研の内容は以下の2点です。

①分科会について

②体力テストの諸注意

時間が20分程度しかありませんので、時間厳守をお願いします。

参考書籍：「体育あそび101」 三好真央 学陽書房



体育 & 研究通信



令和5年5月16日（火） 体育専科 第3号

体力テスト1日目の協力ありがとうございます。5年生のリードのおかげで時間内に全種目を無事終えることができました。明後日18日（木）は体力テスト2日目（1・3・6年生）です。天気が心配ですが、何か変更があれば明日17日（水）連絡します。

「体育・保健体育指導力向上研修①」

京都府で行われた令和5年度体育・保健体育指導力向上研修に参加しました。そこで学んできた事を数回に渡って、お伝えしたいと思います。

「R4全国体力・運動能力、運動習慣等調査」結果より

中学校に進んだら（中学を卒業しても）「自主的に運動やスポーツする時間もちたい」と回答した児童生徒のほとんどが「体育の授業は楽しい」と回答しています。体育の授業が楽しいと感じることで、豊かなスポーツライフに繋がると考えられます。

☒ 「体育の授業が楽しい」→「これからも運動やスポーツをしたい」



ちなみに「令和4年度スポーツの実施状況等に関する世論調査」の結果によると

☒ 20歳以上の週1日以上運動・スポーツ実施率は52.3%

多いと思いましたが？それとも少ないと思いましたが？（スポーツ庁は70%を目標にしています。）



体育 & 研究通信



令和5年6月2日（金） 体育専科 第4号

延期していた体力テスト（1年・3年・6年）も無事終わることができました。先生方、ご協力ありがとうございました。6年生が真剣になってボールの投げ方を1年生に教えていました。体力テストを通して、このような場面がたくさん見ることができ、とても嬉しい気持ちになりました。

「体育・保健体育指導力向上研修②」

京都府で行われた令和5年度体育・保健体育指導力向上研修に参加しました。そこで学んできた事を数回に渡って、お伝えしたいと思います。

～文部科学省スポーツ庁政策課 教科調査官 関伸夫先生より～

「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」の視点から、授業中に児童から以下のようなつぶやきが出てくるといいですね！

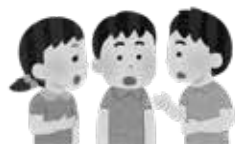
- ☒ 「もう1回やってみたい」「それどうやったらできるの？」「別のやり方も考えよう」



- ☒ 「その考えいいね！」「私の考えどう思う？」「なるほど！」



- ☒ 「〇〇で学んだ事と関連しているよね」等



体育 & 研究通信



令和5年8月8日（火） 体育専科 第5号

7月25日（火）・27日（木）・28日（金）夏季休業中における校内研修の取り組み、ありがとうございました！1学期に行った実践及び校内研修の振り返りをまとめます。

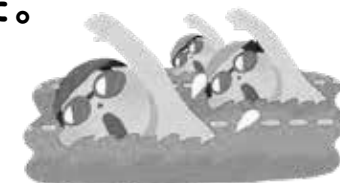
「水泳学習（5月～7月）」

- ☒ 「エビカニクス」を踊って水慣れの運動
水に慣れることをねらいとして、水中で「エビカニクス」を踊りました。ほどよく水しぶきが上がったり、「エビ！」の歌詞で顔をつけたり、音楽に合わせて楽しく水と触れ合うことができました。



- ☒ 世界水泳のテーマ曲をBGMに「スイム駅伝」

- ① 3人グループをつくります。
- ② 泳ぐ順番を決めます。
- ③ プールを横に使い、スタート地点に移動します。
- ④ 反対側のプルーサイド（12M程度）まで泳ぎ、次の泳者にタッチ。
- ⑤ BGMが流れている間、1→2→3→1→2→3・・・と順番に泳ぎます。
- ⑥ 泳ぎ方や移動の仕方は、自己決定！自分の力に応じて、一生懸命泳いだり、水中移動したりする姿が見られました。





体育 & 研究通信



令和5年8月10日（木） 体育専科 第6号

水泳学習に引き続き、今回は校内研代表授業で行った「ソフトバレーボール」の振り返りです。課題としてあげられた点について考察します。

「ソフトバレーボール（6月）」

☑課題「キャッチをした際、ボールを保持する時間が長かった」

前年度の高学年でソフトバレーボールを実践した際は、ボールを弾く児童が多かったりキャッチした場合でもすぐに仲間にパスしたりするなど、ボールを保持する時間に関しては、それほど気になることはありませんでした。

そこで、前年度頻繁に行って、今年度あまり行わなかった活動として「円陣パス（サークルパス）」が真っ先に思い浮かびました。



円陣パスを通して、ボールを弾いてラリーを続ける楽しさを十分に味わうことで、ゲーム中もボールを弾いたり、テンポ良くパスを回したりする場面が見られたのではないかと考えます。



体育 & 研究通信



令和5年8月14日（月） 体育専科 第7号

今回の通信も夏季休業中の研修会のリフレクションです。

「幼稚園・小学校運動実技指導者講習会（7月27日）」

「小学校2年生までに苦手意識を持つ」



運動に関する調査で、「運動が苦手だと感じたのはいつ頃でしたか？」と質問したところ、ほとんどの児童生徒が小学校2年生までに苦手意識を持っていたことが分かったそうです。

そこで、低学年では特に、以下のことを大切にして授業を行っていきたいですね。

☑様々な運動遊びを通して、体を動かす楽しさを感じられる授業

☑様々な運動遊びを通して、色々な感覚や動き等、身体活動の土壌が耕される授業

☑少しでも上手になったことや工夫して頑張ったこと等を仲間や教師に称賛される授業



体育 & 研究通信



令和5年8月28日（月） 体育専科 第8号

明日から2学期がスタートします。心も身体も少しずつ、子ども達が学校生活に戻れるようにサポートしていきたいですね。

「令和5年度新体力テスト結果」

全国平均以上の項目 R4（24%） → R5（46%）



過去5年の結果を見ると全ての学年において「20Mシャトルラン」の平均が全国平均を下回る結果でした。しかし、今年度は、男子で4つ、女子で5つの学年が全国平均を上回る結果となりました。その要因として考えられることを以下にまとめます。

☒ 3月・4月のろくおし（伝承遊び）の実施

☒ 測定時におけるペース配分のアドバイス

詳しい分析は、部会等で今後進めていきますが、シンプルにたくさん遊んだ結果→体力の向上がつながることを目指していきたいです。



体育 & 研究通信



令和5年9月4日（月） 体育専科 第9号

ふなっ子体育大作戦



夏季休業中に、体育主任・副主任及び健康安全部会で2学期の取り組みについて作戦会議を行いました。以下に内容をまとめます。

☒ 朝の取り組み（7：57～8：00） 3分間

月 【ラジオ体操】
火・水 【動的ストレッチ（ふなっ子体操）】
→ みんなが覚えるまでは、ラジオ体操。
木・金 【長なわ or 短なわ】

☒ 中休みの取り組み（10：25～10：35） 10分間
体育委員会を中心に、外遊びを実施する。遊びの内容は、2週間に1回変更する。※学級で外遊びの推奨お願いします。

月 【低学年】
火 【中学年】
水 【高学年】
中休みの取り組みについては、校舎エアコンの修繕が完了してから、スタートしたいと考えています。



体育 & 研究通信



令和5年11月6日(木) 体育専科 第10号

走者が早いか、ボールが早いか



今、4年生～6年生までの体育は、ベースボール型ゲームを行っています。11月10日(金)には、6年2組で「ソフトボール」の研究授業が予定されています。そこで今回は、ベースボール型のゲームの面白さと難しさをまとめました。「子ども達にその運動が持つ面白さを味わわせること」、「その運動が持つ難しさを低減させること」が授業づくりの大事な視点だと考えています。

☒ ベースボール型ゲームの面白さ

- ・ 打者(走者)が早いか守備側の協働的な捕球や送球が早いかを競い合うこと
- ・ 守備がないところへねらって打ったり、守備の頭上を越える打球を飛ばしたりすること
- ・ 連携した守備で打者(走者)を少しでも前の塁でアウトにすること

☒ ベースボール型ゲームの難しさ

- ・ 主に守備側のゲーム中の意思決定(判断)の難しさ
→ 打球状況や進塁(走者)状況によって守り方を判断しなければならない
- ・ ルールの複雑さ

参考文献「体育科教育学入門[三訂版]」



体育 & 研究通信



令和5年11月27日(月) 体育専科 第11号

2本の研究授業を終えて



11月10日(金)、22日(水)と立て続けに行われた研究授業。2年次の授業実践を通して、また児童の様子や先生方の声から今後本校が目指していく授業の姿がはっきり見えてきたと感じています。改めて、授業者の俊先生、和佳奈先生、そして周りでサポートしていただいた先生方、本当にありがとうございました！各授業のフィードバックの一覧は、別紙にまとめて共有します。次回は、12月15日(金)の牧子先生による保健領域の研究授業となります。保健領域の研究については、本校で初挑戦になります。全体に学ぶ機会を与えてくれた牧子先生に感謝です。

☒ これまでの保健領域

児童が健康・安全に関する基礎的な内容について理解することが重視されてきた。

☒ 学習指導要領改訂(平成29年)では

現在及び将来の生活において、健康に関する課題に対して、保健で学んだ知識及び技能を活用して、自己の健康を保持増進するために的確に思考し判断するとともに、それらを表現することができるような資質・能力を育成することが重視された。

参考文献「確かな学習状況を見取る小学校体育の評価規準づくり」



体育 & 研究通信



令和5年12月22日（金） 体育専科 第12号



牧子先生の研究授業、そして照屋保先生（体育科指導コーディネーター）の講話を受け、保健領域の重要性を改めて感じました。また運動領域と保健領域を関連させながら、体育の研究を進めていくことが大切だと思いました。保健領域の学習をきっかけに子ども達が自身のヘルスリテラシーを高めて欲しいですね。

【ヘルスリテラシー】

健康や医療に関する正しい情報を入手し、理解して活用する能力。

子ども達の変容の中で、特に印象に残った場面（2学期）

- ☒ 体育の見方・考え方を働かせ、振り返りを書く児童が増えた
- ☒ 授業が終わってもチームで作戦を確認したり、技の練習に取り組んだりしている児童の姿が見えた
- ☒ 自分から進んで友だちの運動をサポートしたり、活動の場を整えたり、練習の場を工夫したりする児童の姿が見えた

このような姿をその場で価値付けられるようにしていきましょう！



体育 & 研究通信



令和6年4月16日（火） 体育C 第1号

今年度より「体育 & 研究通信」をPDFデータで配信します。日頃の体育についての情報や研究授業に関する情報など、この通信を通して発信していきますので、ミライムを開いた際は確認よろしくお願いいたします。



「体育関連おすすめサイト」の紹介

- ① [小学校体育（運動領域）指導の手引 ～楽しく身に付く体育の授業～：スポーツ庁（mext.go.jp）](https://mext.go.jp/sports/)
- ② [東京都小学校体育研究会のトップページ（schoolweb.ne.jp）](https://schoolweb.ne.jp/)
- ③ [小学校体育指導ハンドブック（R3.3月佐賀県教委作成）完成！！ / キッズサイトTOP / 佐賀県（saga.lg.jp）](https://saga.lg.jp/)
- ④ [小学校体育指導の手引・熊本県ホームページ（pref.kumamoto.jp）](https://pref.kumamoto.jp/)
- ⑤ [福岡県体育研究所（taiikukenyusho.ed.jp）](https://taiikukenyusho.ed.jp/)
- ⑥ [「体力向上運動プログラム」（小学生・中学生向け） - 愛知県（pref.aichi.jp）](https://pref.aichi.jp/)
- ⑦ [syo-jhb.pdf（pen-kanagawa.ed.jp）](https://pen-kanagawa.ed.jp/syo-jhb.pdf)
- ⑧ [岩手県・岩手っ子体力アップ運動 小学校体育科指導資料ハンドブック（pref.iwate.jp）](https://pref.iwate.jp/)

クリックするとサイトに移動すると思います。貴重な資料がたくさん掲載されていますので、是非ご活用下さい。本校HPにも紹介されている

[子供の運動あそび応援サイト：スポーツ庁（mext.go.jp）](https://mext.go.jp/sports/)

こちらのサイトもおすすめです！教室や家庭でもできるような運動遊びが動画で紹介されていますよ。



体育 & 研究通信



令和6年5月21日（火） 体育C 第2号

日曜授業参観日も終わり、あっという間に1学期も折り返し地点ですね。これから梅雨の時期に入り、運動場の学習が上手く進まないと思いますが、なわとび、リズムジャンプ、動物歩きなど、地域連携室などの限られたスペースでも可能な運動遊びもありますので、何か困ったことがあれば体育Cに声かけをお願いします。

「5月31日の公開授業について」

ざっくりではありますが、今回の授業の中で提案したいこと以下にまとめます。

- ☒ 「セストボール」の規則の工夫、教具の工夫
- ☒ サーキット、準備運動、パワーアップタイムでボールに触れる時間をたくさん設ける
- ☒ 個人の考えを持つ時間を確保する
- ☒ 話し合いの流れを簡易化する
- ☒ ICTの活用
(定点カメラ・テキストマイニング・Googleフォーム)

わくわく・ドキドキしながら、依子先生&恵太先生と共に頑張ります！サポートよろしくお願いします。



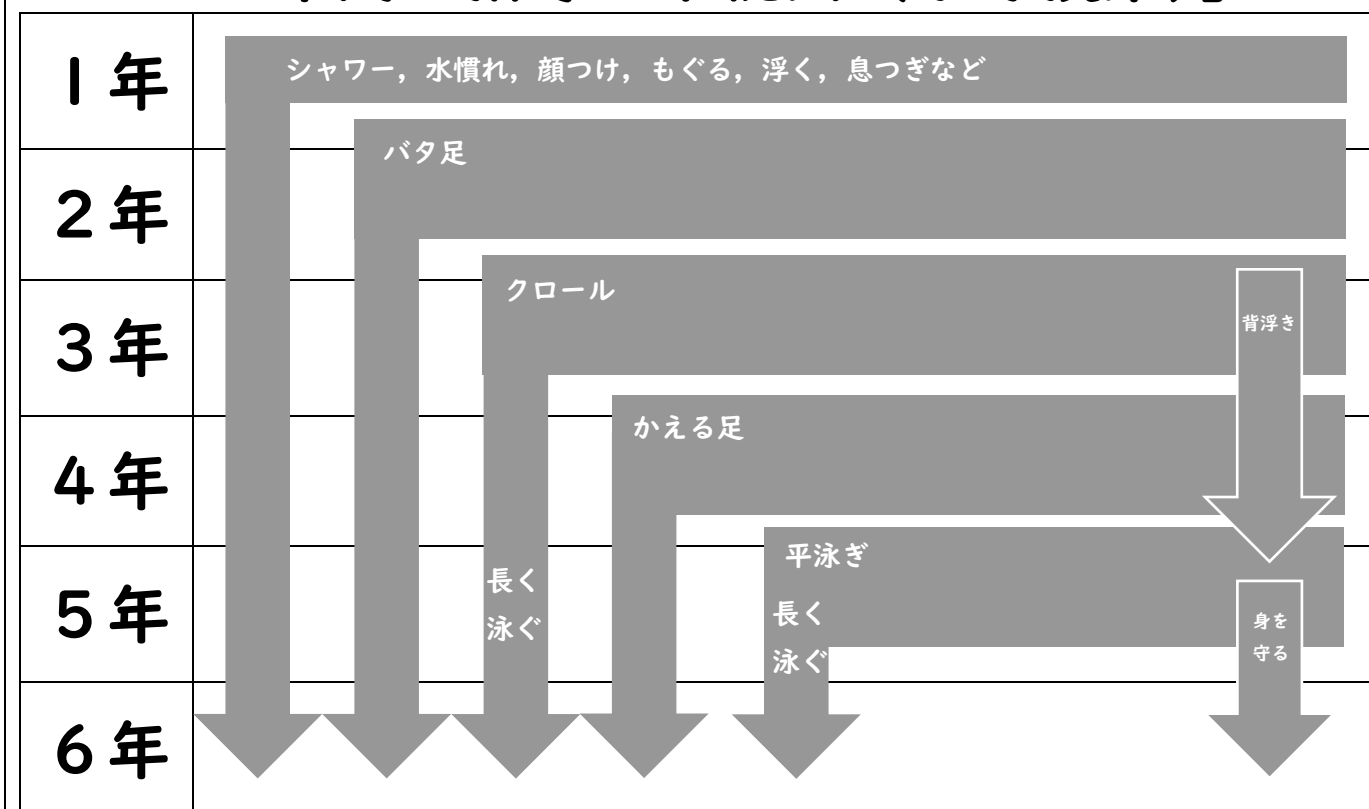
体育 & 研究通信



令和6年6月3日（月） 体育C 第3号

公開授業、無事に終えることができました。依子先生、恵太先生、教材研究やアンケートの協力ありがとうございました。そして、船越小の先生方、当日の会場設営や受付、湯茶の対応等、ありがとうございました。参加者から、船越小職員全員にお礼を伝えて欲しいとありました。次は、小波津俊先生の研究授業となります。引き続き、よろしくお願いします。

「6年間の指導の系統図（水泳授業）」



こちらの図を参考に指導内容の確認よろしくお願いします！

【引用・参考文献】平川謙（2024）『楽しい体育の授業 2024年6月号』P5（明治図書）



体育 & 研究通信



令和6年6月14日（金） 体育CO 第4号

連日の大雨の中、タイミングを見計らっての水泳指導ありがとうございます。まだ、コンディションがよくありませんが、子ども達の元気な声がプールから聞こえてきます。プール入り口のベンチに掲示物を置いています。移動させても大丈夫なので、ぜひ活用して下さい。



パークールというスポーツをご存じですか？簡単に言うと走る・跳ぶ・登るなどの移動動作で競い合うスポーツです。パリオリンピックで紹介されるみたいです（正式競技ではありません）。そのパークールに見立てて、好きな転がり方でマット上を移動する活動をしました（マットは1mほど間隔をあけて横に6枚設置）。前転や側方倒立回転、アクションスターのような横ころがり、児童それぞれ自分の力に合った転がり方で友だちとの競争を楽しむことができました。



体育 & 研究通信



令和6年7月3日（水） 体育CO 第5号

暑い日が続いていますね。熱中症に気を付けながら、6年の先生達と共に島尻地区中学校体育主任研に向けて取り組みを進めています。



6年生は、前年度「ソフトバレーボール」の研究授業を行っています。その時の課題をもとに授業の工夫をしています。

- コート増設。→3コートを4コートにして運動量を確保。
- キャッチは2人目だけ（キャッチ1回）。→オーバーハンドパスやアンダーハンドパス、アタックの動きが必要となる。
- ブロックあり。→攻め方の工夫が必要になる。
- パスゲーム、アタックゲームの設定。→簡易的なゲームを行うことで、メインゲームに必要なスキルを高める。
- ソフトバレーボールを通して、コミュニケーションの重要性に気付かせる。→互いに動き方を確認しながら、よりよいゲームを展開する。



体育 & 研究通信



令和6年7月19日（金） 体育CO 第6号



先生方、1学期間おつかれまでした！日々の授業や研究授業の取り組み、ありがとうございました。子ども達、笑顔で下校していましたね。

さて、いくつか報告したいことがありますので、3回に分けてお知らせします。1回目は「R6新体力テスト」の結果です。

全国平均以上の項目数 ※全96項目（8種目×6学年×2性別）

	R1	R3	R4	R5	R6
項目数	25	27	23	44	59
達成率	26%	28%	24%	46%	61%

【成果】半分以上の項目で全国平均以上の記録が出ている。

【課題】筋力（握力）、スピード（50M走）の体力要素に課題が見られる。

※私が担当したのですが、「Taiku It Easy」7月号に各体力要素を高める遊びを紹介しています。



体育 & 研究通信



令和6年8月2日（金） 体育CO 第7号

先週金曜日に実施した友理恵先生の「水泳実技研修」に始まり、「フラッグを使った集団演技」「ダンス」「ベースボール5」と校内研修へのご協力ありがとうございました！笑顔が見られたり笑い声が聞こえたりと、改めて体育・スポーツの魅力を感じることができました。

「セストボール（5/31）単元前後のアンケート結果」

	質問事項	第1時	第8時
1	私は目標を自分で決めるとがんばれます。	2.73	2.74
2	私は仲の良い友だちと一緒にがんばれます。	2.85	2.69
3	私は自分で活動を選べるとやる気ができます。	2.76	2.80
4	私は話し合うときに、意見を言います。	2.39	2.66
5	私はふりかえりの時間に友だちに質問したいです。	2.12	2.49
6	私はゲームで使うボールや用具は自分で選びたいです。	2.64	2.66
7	私はルールを自分たちで決めたいです。	2.52	2.66
8	私は一人よりグループで決めたいです。	2.67	2.77

4月26日の校内研修で作成した「自己決定意識尺度」を使用して、単元前後にアンケートを実施しました。上の表が結果です。詳しい考察は研究集録に掲載しますが、「対話的な活動の工夫」により質問事項4と5の数値が高くなったと考えています。俊先生の授業でも同じようにアンケートを実施していますので、これから結果を分析していきたいと思っています。



体育 & 研究通信



令和6年8月6日（火） 体育CO 第8号

若い世代がオリンピックで大活躍していますね。「スケートボード」「BMX」「ブレイキング」など、ストリートでも気軽に楽しめるスポーツや遊びの魅力を感じました。さて、今回は7月に実施した第6学年「ソフトバレーボール」のアンケート結果について報告します。

「ソフトバレーボール単元前後のアンケート結果」

	質問事項	第1時	第8時
1	私は目標を自分で決めるとがんばれます。	2.77	2.94
2	私は仲の良い友だちと一緒にがんばれます。	2.92	2.97
3	私は自分で活動を選べるとやる気ができます。	2.48	2.67
4	私は話し合うときに、意見を言います。	2.46	2.79
5	私はふりかえりの時間に友だちに質問したいです。	2.23	2.61
6	私はゲームで使うボールや用具は自分で選びたいです。	2.35	2.52
7	私はルールを自分たちで決めたいです。	2.21	2.52
8	私は一人よりグループで決めたいです。	2.77	2.85

第7号で報告した「セストボール」のアンケート結果と同様に、「4」「5」の質問事項の数値が大きく向上しています。チームタイムの中で一人ひとりが発言する機会を保障したことや自分の考えと仲間の考えを比較する機会を設けたことが効果的だったと感じています。また、裕子先生、俊先生の肯定的なフィードバックにより、子ども達が意欲的に活動に取り組むようになったと考えています。



体育 & 研究通信



令和6年8月23日（金） 体育CO 第9号

夏季休業中にいくつか体育関連の研修に参加させていただきました。そこで学んだ事を忘れないように今回は整理したいと思います。



「指導の個別化と学びの個性化について」

「個別最適な学び」という言葉を聞いたことがあると思います。より具体的に「指導の個別化」「学びの個性化」と説明されています。マット運動の内容と関連づけて具体例を整理しました。

※教師視点で作成しています。

【指導の個別化】 基本的な知識・技能を習得するための重点的な指導、指導方法・教具の工夫	基礎感覚作り 個別指導 感覚の言語化 オノマトペ セーフティマット・手形・ラインテープ・バランスボール・跳び箱・ロイター板・ゴムひも等の活用
【学びの個性化】 一人ひとりに応じた課題解決の場や学習機会の提供	課題に応じた練習の場づくり 表現方法の選択（発表会、動画撮影、パルクール）



体育 & 研究通信



令和6年9月26日(木) 体育CO 第10号

明日は、第1学年「跳び箱を使った運動遊び」の研究授業です。1年生の授業の中で、どのように自己決定の場を設定するのか、対話的な活動をどう工夫するのかなど、牧子先生・睦子先生と一緒に考えながら授業づくりをすすめてきました。以下に考えた工夫についてまとめます。



- 跳び箱だけではなく、他の用具（マット、平均台）も活用して「パルクール遊び」とする。
- 跳び箱を跳ぶために必要な動きを遊びの中から身に付けられるようにする。
- 友だちの動きをグループで観察する場面を設定する。
- 遊び方（跳び方、着地、転がり方）を選択できるようにする。
- 踏み切り、着手、着地の仕方も安全面の観点から指導する。
- 全員が考えを発表できるように、ふり返りを少人数で行う。

VI 研究協力者

1. 外部講師の皆様

2. 研究に携わった職員



ご指導頂いた外部講師の皆様（役職は令和6年12月現在）

嘉数 健悟 先生（沖縄大学人文学部 福祉文化学科 健康スポーツ福祉専攻 教授）

喜屋武 亨 先生（琉球大学医学部 保健学科 准教授）

江藤 真生子 先生（琉球大学 教育学部 保健体育講座 准教授）

玉城 健 先生（沖縄県教育委員会 保健体育課 指導主事）

上原 立誠 先生（島尻教育事務所 指導主事）

喜名 正人 先生（豊見城市立豊崎小学校 体育専科）

宮國 智士 先生（宮古島市立下地小学校 体育専科）

照屋 保 先生（中城村立中城小学校 体育科指導コーディネーター）

岩崎 敬 先生（大分県日田市立高瀬小学校 体育専科）

FC 琉球 様（プロサッカーチーム）

琉球 SEAHORSE 様（ベースボール5チーム）

島尻地区小学校体育研究会

特別講演講師

上里 一将 様（株式会社ヴェインテ代表・FC 琉球ロールモデルコーチ）

研究に携わった教職員

令和4年度（1年次） 船越小学校職員

校長	天久 三千代	特別支援学級	馬上 加代子
教頭	今井 一義		高岡 春喜
教務	金城 裕治		宮城 望
1 学年	丹野 千草		伊差川 徳美
	太田 真弓		神里 里奈
2 学年	網敷 藤代	通級指導教室担当	崎間 泉
	仲宗根 涼子	自立支援教室担当	森田 依子
3 学年	當山 園代	県費事務	與那嶺 江利奈
	津波古 淳	図書館司書	大城 理香
4 学年	伊佐 依子	市費事務	玉城 まゆみ
	島袋 裕介	PTA 事務	當山 アヤ乃
	普天間 竜二	ALT	ジェーン
5 学年	喜名 吟子	JTE	上原 瞳子
	比屋根 貴也	SSS	一ノ宮 尚美
6 学年	波照間 牧子	学習支援員	新垣 鈴乃
	根間 愛姫	特別支援員	上田 貞夫
音楽専科	宮城 佳華		後藤 潤司
	花生 千尋		山川 立子
体育専科	城間 盛覚		新崎 ひとみ
養護教諭	富山 智子		喜納 広美
			読谷山 洋子

令和5年度（2年次） 船越小学校職員

校長	高島 友幸	特別支援学級	屋比久 美幸
教頭	今井 一義		太田 真弓
教務	金城 裕治		高岡 春喜
1 学年	仲宗根 涼子		島袋 裕介
	長嶺 千春	通級指導教室担当	丹野 千草
2 学年	網敷 藤代	自立支援教室担当	森田 依子
	根本 和佳奈	事務主任	與那嶺 江利奈
3 学年	上原 健吾	図書館司書	島袋 ちひろ
	宮城 裕子		平良 美夏子
4 学年	波照間 牧子		大城 理香
	上江洲 聖奈	市費事務	玉城 まゆみ
5 学年	喜名 吟子	PTA 事務	當山 アヤ乃
	溝辺 雅大	ALT	草川 真代
6 学年	伊佐 依子		ジャスミン
	小波津 俊		エイミー
音楽専科	丹野 千草	SSS	一ノ宮 尚美
体育専科	城間 盛覚	学習支援員	新垣 鈴乃
養護教諭	宮里 麻子	特別支援員	上田 貞夫
	荷川取 静		知念 かよこ
			漢那 侑大
			喜納 広美
			村吉 理沙

おわりに

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、研究主題・サブテーマを、1年次は「すべての子どもがいきいきと活動し、伝え・認め合う体育学習～仲間とともに活動し、楽しさや喜びを共感できる授業を通して～」、2年次は「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～」とし、体育科の授業研究を中心に据えた授業改善を進めてきました。

今年度は、2年次の研究主題・サブテーマを継続しつつ、自分の力に応じて運動を選択する「自己決定の機会の設定」や自分と他者の考えを共有し、新たな発見や気付いたことに繋げる「対話的な活動の工夫」に重点を置き、研究テーマに迫った取組を行ってきました。

1学年では、跳び箱を使った運動遊びの単元で、パルークール遊びの要素を取り入れた場の設定を行うことで、自分で決めた場や跳び方を楽しんで行っていたことから、自己決定することによる学習意欲の向上に繋がりました。2学年では、ボールけりゲーム（ドーナツサッカー）の単元で、教材・教具の工夫を行うことで、児童が使いやすい4種類のボールから使用ボールを選択し、自分の考えを出しやすい学習カードやお顔マグネットを取り入れた作戦ボードを活用した作戦タイムを行いながら、自分と他者の考えを出し合った作戦を使っている様子が見られるなど、積極的に運動に取り組むことができました。3学年では、ベースボール型ゲームの単元で、ベースボール5（バットやグローブを使用せず、自分でトスしたゴムボールを手で打って走り得点を競うスポーツ）を取り入れ、進塁や攻守交代のルールを簡易化し、教材・教具の工夫を行いながら運動に取り組みやすくしました。4学年では、ゴール型ゲームの単元でセストボールを行い、用具（ボール）・練習方法・作戦を選択させたり、チーム作戦会議では学習カードの活用・話し合いチームリーダー決め・ICT機器の活用を行い、自己決定の場や対話的な活動の工夫を行うことにより、積極的にシュートしたり、パスを意識した動きができるようになってきました。5学年では、保健領域の心の健康の単元を行い、自分の考えや他者の考えをICT機器（ロイロノート）を活用して、他者の悩みなどに対して自分事として自分のアドバイスを発信することにより、より自分の考えを振り返ることができました。6学年では、保健領域の病気の予防の単元を行い、ICT機器等を活用しながら自分の考えと他者の考えの相違を認め交流を交わすことにより、どのようにしたらより健康な身体や心や生活を送っていくかを考えていきます。試行錯誤しながら研究・授業実践を積み重ねてきたことを通して、教師と児童の絆が深まり、豊かな学びにつながっていったことを実感しています。今後もさらなる授業改善に向けて、邁進していきたいと思いをします。

最後になりますが、本研究を推進するにあたり、適切なご指導・ご助言を賜りました沖縄大学健康スポーツ福祉数健悟教授、県教育庁保健体育課玉城健指導主事、県教育庁島尻教育事務所上原立誠指導主事の先生方をはじめ、関係各位の皆様方に感謝の意を表すと共に、引き続きご指導・ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げ、おわりにといたします。

令和6年12月 南城市立船越小学校 教頭 城田聡

令和6年度（最終年次） 船越小学校職員

校長	高島 友幸	特別支援学級	太田 真弓
教頭	城田 聡		上原 健吾
教務	金城 裕治		長嶺 克
	大城 憲政		宮里 あいり
1学年	波照間 牧子		神里 里奈
	川満 睦子		島袋 裕介
2学年	下地 利恵子	通級指導教室担当	屋比久 美幸
	溝辺 雅大	自立支援教室担当	森田 依子
	渡口 友理恵	事務主任	與那嶺 江利奈
3学年	根本 和佳奈	図書館司書	喜瀬 美奈
	上江洲 聖奈	市費事務	吉田 はるか
4学年	伊佐 依子	PTA 事務	當山 アヤ乃
	與那嶺 恵太	ALT	エイミー
5学年	喜名 吟子		アンディー
	大城 位公	SSS	一ノ宮 尚美
6学年	宮城 裕子	学習支援員	城間 遼匠
	小波津 俊	特別支援員	知念 かよこ
音楽専科	丹野 千草		漢那 侑大
体育CO	城間 盛覚		村吉 理沙
養護教諭	宮城 克枝		村吉 千尋



【参考文献】

- 大貝浩蔵 2024 『ロイロノート版 体育 ICT 活用 BOOK』 明治図書
- 鈴木直樹 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 2023 『これからの体育科教育はどうあるべきか』 東洋館出版
- 森田哲史・佐藤哲史・柳田信也 2023 『毎時間の取り組みでどの子も伸びる 魔法の「動作感覚づくりの運動」』 明治図書
- 坂本拓弥 2023 『体育がきらい』 ちくまプリマ-新書
- 高田彬成・森良一・細越淳二 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
- 五代考輔 2022 『「わかった」「できた」を味わえる！体育教具アイデア 100』 明治図書
- 鈴木直樹・藤本拓矢・石井幸司・工藤悠仁 2022 『5つの場面で協働的な学びをつくる！体育授業の1人1台端末活用アイデア 60』 明治図書
- 三好真史 2022 『写真と動画で丸わかり！跳び箱運動のすべて全学年対応！』 東洋館出版社
- 山崎功一 2021 『体をどんどん動かしたくなる運動あそび 111』 明治図書
- 岡出美則・友添秀則・岩田靖 2021『体育科教育学入門【三訂版】』 大修館書店
- 齋藤直人 2021 『対話でつなぐ体育授業 51』 東洋館出版社
- 今井茂樹 2021 『小学校体育 全員参加の指導テクニック』 明治図書
- 白旗和也 2020 『7日間で授業のつくり方をマスター！体育指導超入門』 明治図書
- 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
- 清水由 2019 『体育授業のユニバーサルデザイン』 東洋館出版社
- 三好真史 2019 『運動嫌いの子も楽しめる！体力アップに効果絶大！体育あそび 101』 学陽書房
- 白旗和也 2019 『小学校 これだけは知っておきたい「体育授業」の基本』 東洋館出版
- 松田恵示・鈴木聡・眞砂野裕 2019 『子どもが喜ぶ！体育授業レシピ 運動の面白さにドキドキ・ワクワクする授業づくり』 教育出版
- 夏刈崇嗣 2019 『この1冊でまるごとわかる！小学1年生の体育授業』 明治図書
- 佐藤政臣・富永泰寛 2018 『「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり 全員参加を保障する体育学習をめざして』 大修館書店
- 平川 譲 2018 『体育授業に大切な3つの力 主体的・対話的で深い学びを実現する教師像』 東洋館出版
- 三好真史 2018 『体育が苦手な教師でも必ずうまくいく！マット・鉄棒・跳び箱指導の教科書 学陽書房

- 阿部利彦・清水由・川上康則 2017 『気になる子もいっしょに 体育ではじめる学級づくり ソーシャルスキルのつまずきを学級経営に生かす応援プラン 109』 学研
- 鈴木直樹・成家篤史・石塚諭・阿部隆行 2017 『子どもの未来を創造する体育の「主体的・対話的で深い学び」』 創文企画
- 岩田靖 2016 『ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求』 大修館書店
- 杉原隆・川邊貴子 2014 『幼児期における 運動発達と運動遊びの指導 遊びのなかで子どもは育つ』 ミネルヴァ書房
- 岩田靖 2012 『体育の教材を創る 運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて』 大修館書店

