

第63回宮崎県学校体育研究発表大会

小 学 校 部 会

1 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを
 実現するための資質・能力の基礎を育む体育科学習の在り方
 ～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

2 日 程

	9:00	9:50	10:45	11:45		13:30	14:30	15:00		16:30
	8:40	9:40	10:35	11:35	12:35		14:20	14:45		16:00
受 付	開 会 行 事 (40分)	視 点 説 明	公 開 授 業 小 学 校 (45分)	公 開 授 業 特 別 支 援 (50分)	公 開 授 業 中 学 校 (50分)	昼 休 食 憩 (55分)	公 開 授 業 高 等 学 校 (50分)	指 導 な が 言 り (全 体) (15分)	授 業 研 究 (4部 会) (60分)	閉 会 行 事

① 公開授業

種 別	学 年	単 元	発 表 者
小 学 校	第3学年	ボ ー ル 運 動 (ゴール型:タグラグビー)	日 向 市 立 細 島 小 学 校 教 諭 甲 斐 誠 進

② ワークショップ型授業研究

部 会	役 職	氏 名
小 学 校	指 導 助 言 者	南九州大学人間発達学部 教 授 宮 内 孝
	司 会 者	宮崎市立宮崎東小学校 教 諭 年 永 健 二
	記 録 者	延岡市立恒富小学校 教 諭 山 本 祐 也
		門川町立門川小学校 教 諭 柳 田 かおり
進 行	日南市立吾田小学校 教 諭 関 師 啓 悟	

ア 事前研究会からの変化

(1) カリキュラム・マネジメントの工夫(第3学年 ゴール型ゲーム:タグラグビー)

- ・ タグラグビーの経験が全くないという児童の実態から、ルールの理解やタグラグビーならではの動きに慣れていなかった。毎時間の練習や指導の工夫によって、ゲームを理解し動くことができるようになった。また、「なぜ、ボール保持者は前に進まないといけないのか。」というように、自分たちのエリアを増やしていくことや、ボールを持っていないときの動きの重要性を考えさせ指導していくことで、得点するために必要な動きについて身に付けさせることができた。
- ・ コートの使い方やルールの簡略化など、ゲームを行う環境を変更した。課題解決のために、より活動しやすく、児童の力を発揮しやすい環境となった。

(2) 指導方法の工夫(ICTの活用)

- ・ 事前研究会では、自分たちの試合をタブレット端末で撮影し試合の後の振り返りとして活用したが、その際どこに焦点を当てて観るかが分からず活かしきれなかった。そこで、作戦の例を示したり、ボールを持っていない人の動きに着目したりするなど、視点を明確にしたことにより、チーム全体での良かった点や改善点が分かりやすくなった。
- ・ 前時の学習での、良い動きをした場面を本時の途中で見せることにより、得点するためにはボールを持っていない人はどのような動きをすればよいのかが明確になった。

イ 視点に対する最終的な成果

(1) 学習内容系統図の作成は適切で効果的な活用がなされているか。

- ・ 3対2や3対3の少人数での活動(ゲーム)は、コート of 広さと人数のバランスがよく、攻撃側の優位性も保たれ、主体的に活動できた。また、導入で毎時間同じ流れの練習を繰り返し行ったことで、児童が見通しをもって活動でき、教師もピンポイントでアドバイスすることができた。
- ・ 試合の途中で一度集合をかけ、めあて達成に近づくためのヒントとなるような発問や前時の動きの確認を行ったことで、本時の目標である相手のいない空間への動きを意識して動けるようになった。
- ・ 教師も、児童のプレーに合わせて一緒に動くことで、動きやルールに慣れない児童に対してもすぐにアドバイスを送ったり、その場で改善点を伝えたりしたことで、より深いルール理解につながった。
- ・ その時間での児童の気付きを、次時の初めに「ベストコメント賞」として称賛することで、前時の復習をスムーズに行うことができ、本時の目標により近づくことができた。

(2) 授業目標を達成するために、授業の展開における効率的で効果的な ICT の活用ができていたか。

- ・ 単元の初めに、NHK for school のラグビーに関する動画を見せ、ラグビーとはどのような競技なのかやラグビーの面白さについて興味をもたせることができた。
- ・ 試合動画を撮影し視聴することで、自分たちの良い点や課題を具体的に考えながら、作戦を立てることができていた。
- ・ 自分たちの姿を確認することで、課題や成果(動きの高まり)を視覚的に把握することができた。
- ・ 他のグループの動きの良い点を紹介したり、課題を共有したりすることで、前時までの動きを振り返ったり、課題解決のために様々な方法を試したりすることにつながった。

■授業の様子（第3学年 ゴール型ゲーム：タグラグビー）



基になる動きの練習
(パス回しからのゲーム)



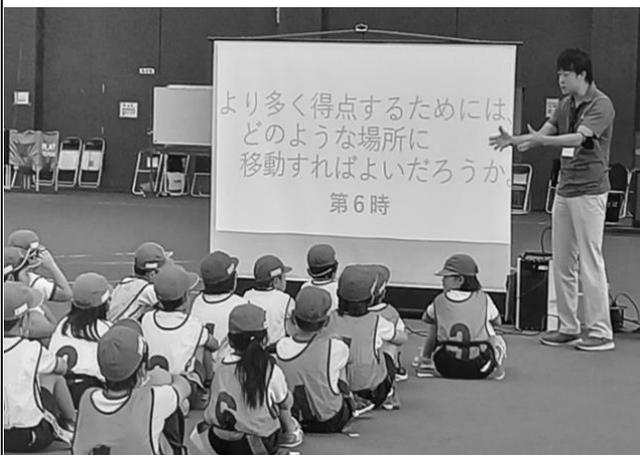
良い動き方の共有
(前時の撮影の場面から)



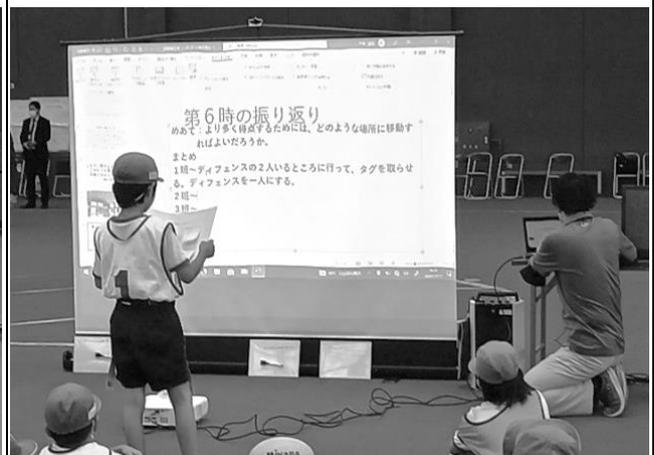
ゲーム(試合)の様子



話し合い
(ボールを持っていない人の動きの確認)



ポイントの確認
(めあてに迫るための視点)



意見の視覚化

ワークショップ型授業研究会について

【小学校部会：タグラグビー】

1 日程 15:00～16:00 (60分)

	時間	内容	授業者	助言者
15:00～	5分	授業者反省 ・ 細島小学校 甲斐 誠進 教諭	着席	着席
15:05～	5分	質疑・応答	着席	着席
15:10～	5分	ワークショップ型授業研究会の説明	着席	着席
15:15～	35分	ワークショップ ★ 小学校部会公開授業 「ゲーム：タグラグビー」 1 カリキュラム・マネジメントの工夫 ○ 学習内容系統図の作成は適切で効果的な活用がなされていたか 2 指導方法の工夫 ○ 授業の目標を達成するために、授業の展開における効率的で効果的なICT活用ができていたか	授業反省	周回
15:50～	10分	指導講評 ・ 南九州大学人間発達学部 宮内 孝 教授	着席	着席

2 授業参観の視点

【小学校部会公開授業「第3学年 ゲーム：タグラグビー」】

- 1 カリキュラム・マネジメントの工夫
 - 学習内容系統図の作成は適切で効果的な活用がなされていたか
- 2 指導方法の工夫
 - 授業の目標を達成するために、授業の展開における効率的で効果的なICT活用ができていたか

3 ワークショップの進め方

※授業開始前に付箋紙を配付する。

○付箋紙へ授業参観の視点で記入をする。（主観を避け、事実を客観的に表現する。）

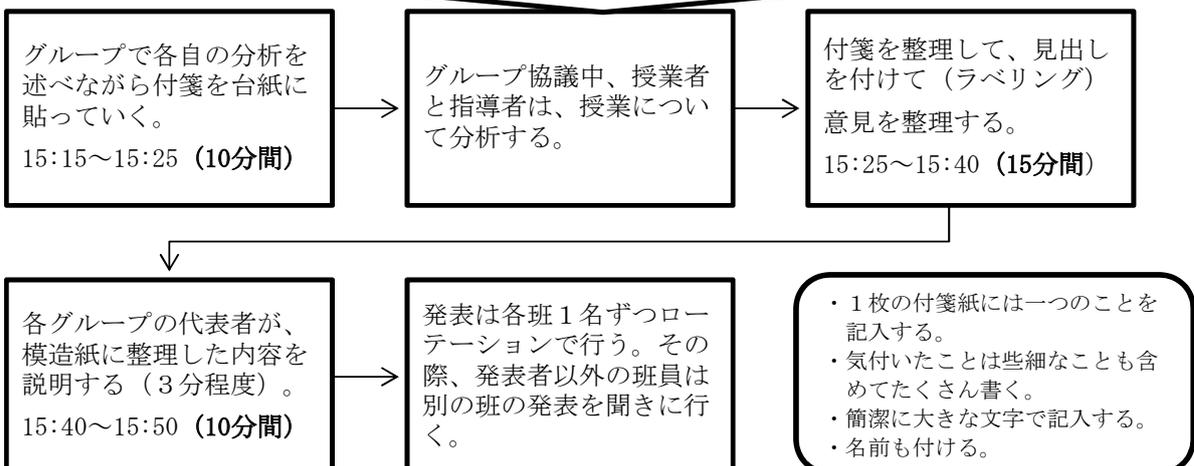
【青色の付箋紙】・・・『児童の良いところ』『教師の良いところ』

【赤色の付箋紙】・・・『児童の改善点』『教師の改善点』

【黄色の付箋紙】・・・『質問したい点』『疑問点』

- ① 授業参観時に、模造紙（学習指導過程拡大）に黄色の付箋紙を貼り付ける。
- ② 研究部で、付箋を整理し、授業研究会までに内容を授業者に伝える。
- ③ 授業者は、その質問に沿って、応答する。

※ ワークショップ時に新たな質問点・疑問点が生じた場合は、黄色の付箋紙を活用する。



令和4年度 第63回宮崎県学校体育研究発表会 全体会 小学校部会授業研究会の記録

授業のふりかえり

【第3学年 ゲーム】日向市立細島小学校 甲斐誠進 教諭

- 会場の雰囲気にもまれ、活気がなかった。
- 前時までは、ボールを持っている人や持っていない人が、それぞれどのように動けばよいかという視点で授業を行ってきたが、本時では個人の動きからチームとして連動した動きも見られるようになり、児童の成長を感じとることができた。
- 技術的にパスを出せない、つながらないことが課題である。残りの授業で技術面の指導も必要である。

グループ協議についての意見

視点1 学習内容系統図の作成は適切で効果的な活用がなされているか。

- ・ 児童の技能の高まりを見ると、この系統表に沿って指導を進めていけば、高学年でさらに高まっていくのではないか。
- ・ つながりの明確化がなされていて良かった。
- ・ 学習指導要領の内容と本時の学習内容が発達段階にあったか。技能の評価が難しい気がする。
- ・ オフェンス側のものしかないが、ディフェンスの空間や作戦については考えなくてもよかったのだろうか。学年や発達段階に応じて「陣地を取り合うゲーム」という観点を意識してルールを変えていくとさらに深まりが見られるのではないか。
- ・ めあてに対する答えを全員で共有する場面が本時の中であるとよかった。
- ・ ルールの掲示があると分かりやすくなった。
- ・ 相手がいない空間に走りこむということの評価が難しい。
- ・ 児童が理解できていたのか分からなかった。めあてを「人がいないところとはどのようなところだろう」というようなものにしてもよかったのではないか。

視点2 授業目標を達成するために授業の展開における効率的で効果的な ICT の活用ができていたか。

- ・ 操作等も含め目的に沿った活用がなされていた。
- ・ めあてに迫るための手立て（前時の動画）や一番考えたいところの焦点化（ゲーム中の動き）を図るために ICT を活用できると良いのではないか。動画を見せながら、児童の発言を引き出したい。
- ・ 自分たちの変容を自分たちで気づくような ICT 活用をしたい。
- ・ 良い動きなどの視点を確認した後、再度自分たちの動画確認をすると効果的に活用できるのではないか。
- ・ 動画撮影の工夫と、とる側の視点、見る視点を明確にする。

- ・ 動画を見ているチームへの教師の関わりがあると良かった。
- ・ 撮影者が多いと、運動量の確保につながらない。
- ・ 本時で撮影した動画を、本時内でスクリーンに映して共有できたらよかった。

【その他】

- ・ コートを2面取れると運動量の確保につながる。3人ずつのチームにするとよかった。
- ・ 勝ち負けがはっきりするようなゲーム性をもたせると「なぜ勝ったのかなぜ負けたのか」を考え動画を見ながらの意見交流が活発になったのではないかと。

指導講評

指導助言者	内容
南九州大学 人間発達学部 宮内 孝 教授	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>授業全体について</u> 前時から比べて、児童も教師も大変よく変容していた。良い授業の条件は、「無駄な時間がないこと」「雰囲気が良いこと」である。マネジメント面での無駄な時間がなかった。児童への肯定的な評価が多く、雰囲気が大変良かった。 ○ <u>ゴール型の特性について</u> ボールを持たない動きは、「団子状態」→「とにかくスペースに動く」→「より得点になりやすいスペースに動く」と進化していく。そのための判断力とそこへ移動する力（突破力）、ボール操作の技能が必要になり、一瞬で3人の判断が一致する必要がある。相手の動きを読む力も必要である。難しい動きを要求しているのがゴール型である。 ○ <u>ゴールイメージについて</u> 3年生の発達段階を考慮してゴールイメージをどこに置くかが重要である。難しいゴール型をどう易しくしていくかが重要である。人数を減らす、ノックオンをなくすなどの仕掛けが本時にはあった。ボール操作を簡単にして状況判断をやさしくしていく。 ○ <u>教師の声かけについて</u> 児童に考えたり動いたりするための情報（知識）を、具現化（言語化）していく必要がある。声かけがあることで、どのように動けばよいかという判断材料になり、動けない児童でも「こう動きたい」という意欲付けにつながる。 ○ <u>ICTの活用について</u> 前時の学習内容の映像から全体で良い動きを教えることで、個別に映像を見て判断できる力を培っていく。まとめの段階で、パワーポイントに入力することで可視化につながった。その際、動画を見せて確認してあげられると更に良かった。また、文字にするだけでなく、動きを付けて見せてあげる。動きに短いキャッチフレーズをつけることで子どもの学びにつながる。

■授業研究会の様子（第3学年 ゴール型ゲーム：タグラグビー）



研究発表（宮崎県の研究）



授業者振り返り



質疑・応答



グループ協議



協議内容の発表（ワールドカフェ方式）



指導講評（宮内教授）

