

I 研究主題

運動の楽しさやできる喜びを味わい、運動にすすんで関わる児童の育成
～主体的・対話的で深い学びのある授業の工夫・改善を通して～

II 主題設定の理由

現行の学習指導要領において、体育科では、「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育むこと」が目標として示されている。そして、体育科で育成を目指す資質・能力とは「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の3つを指している。この3つ資質を関連付けながら指導を進めていくために、自己の課題に気付いたり、課題の解決に向けて粘り強く取り組んだりする活動を意図的に配置することで、児童の主体的な学びを生み出すための授業改善が求められている。

そのために、串間市小体連では学習過程の中に自らの学習活動を振り返ったり、仲間と思考を深めたりする活動を位置付けることで主体的・対話的で深い学びのある授業を工夫してきた。

令和3年度より、ネット型ゲームにおける「主体的・対話的で深い学びのある授業」はどうかを授業の工夫・改善の視点として、研究を進めてきた。

研究1年目では、学習課題を工夫し、「運動のポイント」を児童が意識できるような工夫やワークシートを工夫をしたことが、児童の主体的な学びにつながった。また、この年度より串間市でも1人1台のタブレットが導入されたため、授業にICTを取り入れることで、自分の動きを振り返ることができるようになり、自己との対話もより促されるようになった。課題としては、単元レベルでの授業改善をどのように行うべきかを考え実践していく必要があることが挙げられた。

また、昨年度、市内の体育主任の協議では、ネット型ゲームを行う上で小規模校の特性として、「1学級当たりの人数が少なく、練習やゲームをチームとして行うことが難しい」という意見が多く出された。

このような実態を踏まえ、児童が進んで運動に親しみ、活動を通して児童が自己の課題に気付く、効果的な練習を通して、技能を身につけたり、自己の課題を解決して運動に親しむ態度を育成することを目指し本主題を設定した。

III 研究の目標

運動の楽しさやできる喜びを味わい、運動に進んで関わる児童を育成する指導の在り方を究明する。

IV 研究の仮説

- 体育科授業において、主体的・対話的で深い学びの視点から、自分やチームの課題と向き合い、運動のポイントを意識できるような工夫を行えば、運動の楽しさを実感し進んで関わるようになるであろう。

V 研究内容

- 1 指導方法の工夫・改善
 - (1) 主体的・対話的で深い学びのある体育科授業の考え方の整理
 - (2) 運動のポイントの整理
- 2 技能の向上を図るための手立てや工夫
 - (1) ICT機器の活用
 - (2) 運動アイデア集の作成

1 指導方法の工夫・改善

(1) 主体的・対話的で深い学びのある体育科授業の考え方の整理

串間市小体連では令和元年度に主体的・対話的で深い学びが達成された児童の姿について以下のようにゴールイメージを設定した。

串間市小体連の目指す児童の姿

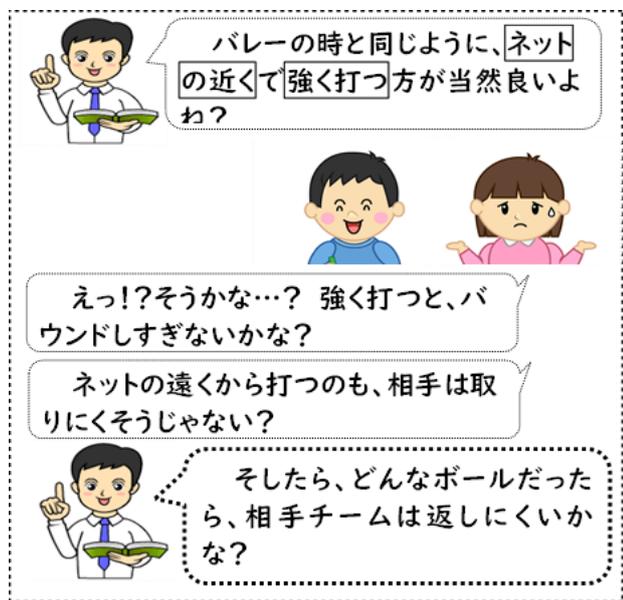
- ① 課題を見つけ、解決に向けて主体的に運動に取り組む児童
- ② 人対人、人対教材などとの対話を通して、課題解決につなげることができる児童
- ③ ①と②の過程を通して、試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決するにはどうすればよいかを考える児童

このゴールイメージ達成のために授業において、重視すべきポイントについて以下のようにまとめた。

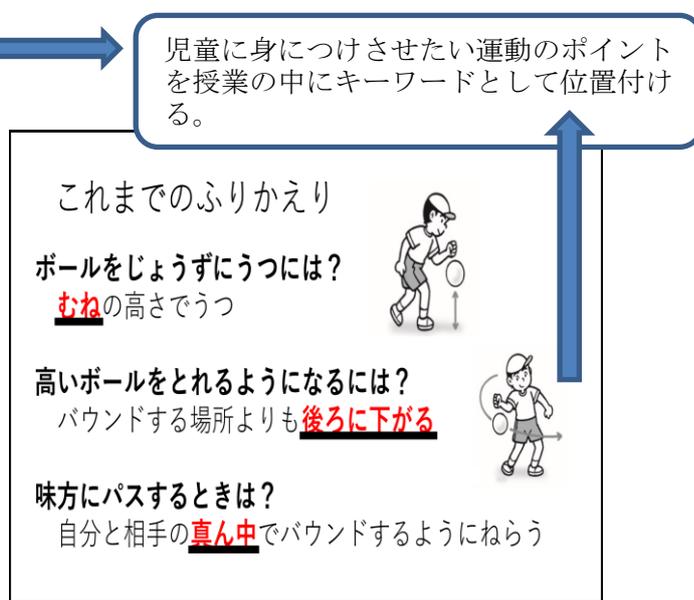
- 児童に「運動のポイント」を意識させるために、一単位時間で児童に身に付けさせたい知識や技能に結びつく課題を設定し、主体的に話し合ったり、運動に参加したりできるようにする。
- タブレットなどの ICT 機器を活用することで振り返りを行うことや、ねらいに沿った動きの発見に役立てるようにする。

(2) 運動のポイントを意識した課題設定

実際の授業で活動を行うにあたって、運動のポイントに結びつく学習課題を設定することで、児童の技能の技能向上を目指すこととした。授業の中の教師との対話やグループの会話の中で運動のポイントにつながるキーワードを意図的に配置することや【図 1】前時までの学習のまとめを掲示物として示すなど【図 2】教師。



【図 1】 運動のポイントを意識した発問例



【図 2】 授業での掲示物の例

2 技能の向上を図るための手立てや工夫

(1) ICT 機器の活用

令和 3 年度より串間市でも 1 人 1 台タブレットが配付され、串間市小体連でも、体育科の授業における。タブレットの活用について検証を行った。

(2) 運動アイデア集の作成

運動のポイントを児童に実感させるうえで、児童数の少ない小規模の学校が多く、ゲームや練習を行って知識や技能の定着を図る場の設定や指導に自信がもてないという課題を多くの教員が抱えていることが分かった。そのために、まず学習指導要領に示される各学年で身に付けるべき資質や能力を明らかにした。これを基に各学年の発達段階の応じた教具の工夫や場の設定など少人数でも技能の定着を図れるような運動例を串間市小体連で作成した。

運動名
バレーピンゴゲーム
人数・・・2人以上（大人数のグループでも可）
準備するもの・・・

☆ねらい☆

技能 相手コートに向けサーブを打ち入れることができる。

写真やイラスト

サーブで9つのエリアをねらう。

ネット

1	2	3
4	5	6
7	8	9

☆やり方☆

- サーブやパスで9つのエリアをねらい、ピンゴゲームや入ったエリアの個数で勝敗を競うゲームを行う。
- 2人やグループで競争する。
- エリアの区分は、ビニールテープやフラフープなどを用いる。

☆気をつけること・運動のポイント☆

- 技能に応じてサーブの位置を調整し、エリアまでの距離を変えて行ってもよい。
- サーブは、アンダーハンドやサイドハンドで行うようにする。
- ボールをコントロールして打つことが難しい時は、ボールを手で投げ入れて行ってもよい。

運動名
かべ当て
人数・・・1人
準備するもの・・・ボール

☆ねらい☆

技能 ボールをはじいたり、打ちつけたりする。



☆やり方☆

- 地面にワンプラントでボールをついて、壁に貼っている動物をねらう。
- 打ち方は、両手フレブルやサイドフレブルで打つ。

☆気をつけること・運動のポイント☆

- 打ちつけ方によって、バウンドの高さや速さが変わること気付かせる。
- 手を握ったサイドフレブルは難易度が高いため、児童の実態に応じて、手を広げてフレブルさせるとよい。
- 跳ね返ったボールが顔面に当たらないように気をつける。
- 強く打つことを意識させるために、的に得点をつけて、一番高いのが最も高い得点になるように設定させてもよい。

☆動物の高さ・・・1m、1m50cm、2m
☆四角の枠・・・壁から1m
☆立ち位置・・・壁から2m

【高学年の例】

【中学年の例】

この運動アイデア集については、「運動のねらい」、「やり方」、「ポイント」というシンプルなつくりとした。これは、教師だけが活用するものではなく、児童が自分たちの課題に応じて練習を選択する、という活用方法もねらいとしている。

運動名
ボールキャッチゲーム
人数・・・1人～
準備するもの・・・ボール・バケツ

☆ねらい☆

技能 ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。



☆やり方☆

- 一人がボールを持ち、床に力強くバウンドさせる。
- もう一人はバウンドしたボールの落ちてくる地点に入り、バケツでキャッチする。

☆気をつけること・運動のポイント☆

- 児童の実態に合わせて、はねにくいボールにしたり、硬さを変えたりする。
- バケツは体の前で受けさせるようにする。一度入ったボールがはねて飛び出さないように、膝を使って衝撃を吸収させるとよい。



【図3】実際の活用場面