

[5] 都城地区小体連（学校数43校 児童数11,061人）

I 年間事業

月日	曜	時間	会場	会の名称	主な内容	
					研究部	事業部
5月10日	水	14:00 16:30	西小学校	教科主任会	○役員選出 ○研究推進	○水泳記録会の計画
5月30日	火	14:00 16:25	早水文化 センター	第1回 常任理事会	○計画・組織 ○研究の方向性	○水泳記録の提案
6~9月中			各学校	各学校における水泳記録会		
7月25日	火	14:00 16:25	早水文化 センター	第2回 常任理事会	○指導案検討	○水泳記録の集約 ○陸上運動教室計画検討
7月28日	木	9:00 16:00	明和小学校	地区別 講習会	○実技講習会	
9月5日	火	14:00 16:25	沖水小学校	第1回 理事会	○指導案検討	○水泳記録の集約 ○陸上運動教室について
9月12日	火	14:00 16:25	早水文化 センター	第3回 常任理事会	○指導案検討	○陸上運動教室計画確認
10月10日	火	14:00 16:25	西小学校	第2回 理事会	○指導案検討	○陸上運動教室選手名簿確認、前日・当日準備の確認
10月16日	月	15:00 16:25	都城運動公園 陸上競技場	陸上運動教室前日準備		
10月17日	火	8:00 15:30	都城運動公園 陸上競技場	第73回都城市陸上運動教室		
9~11月中			各学校	三股町陸上記録会 各学校における記録測定		
11月29日	水	13:00 16:30	南小学校	都城市・三股町合同教育研究会 領域:ボール運動 (GIGA 参観日と兼ねる)		
2月13日	火	14:00 16:25	早水文化 センター	第4回 常任理事会	○次年度研究の 方向性検討	○事業報告、決算報告準備 ○次年度事業計画検討
2月27日	火	14:00 16:25	早水文化 センター	第3回 理事会	○次年度研究の 方向性提案	○事業経過報告、決算報告 ○次年度事業計画

II 事業部のあゆみ

I 各学校による水泳記録会(6~9月中)

(1) 対象 小学5・6年生

(2) 実施種目 25m(自由形・平泳ぎ)、50m(自由形・平泳ぎ)

※ 実施可能な学校のみ、記録会を行った。

※ 5年生は、50mの種目は行わなくてもよいこととした。

2 第73回都城市陸上運動教室

- (1) 対象 都城市内小学6年生全児童
- (2) 実施種目 ① 選抜種目 100m走、50mハードル、長距離走(男子1000m、女子800m)、ソフトボール投げ、走り高跳び、走り幅跳び
- ② 一般種目 80m走

3 三股町小学校陸上記録会 各学校における記録測定

- (1) 対象 三股町市内小学6年生全児童
- (2) 実施種目 50mハードル、長距離走(男子1000m、女子800m)、ソフトボール投げ、走り高跳び、走り幅跳び

Ⅲ 研究部のあゆみ

1 研究主題・副題

主体的・対話的で深い学びを実現する体育科学習の在り方
～ボール運動における指導の工夫を通して～

2 主題設定の理由

タグラグビー・フライングフットボールが半必修化となり、今年度で4年目となる。都城地区小体連では、タグラグビー・フライングフットボールの指導の充実に向けて、研修を行ったり、研究を重ねたりしてきた。しかし、未だ学校や学年・学級によっては、ルールの複雑さから指導に抵抗がある教師も少なからずおり、指導の実態については差がある。

本研究は、3ヶ年計画の2年目である。一昨年度は中学年の「児童の姿に対する手立ての一体化表(評価基準表)」を作成するとともに、第4学年「タグラグビー」で研究授業を行った。また、昨年度は高学年の「児童の姿に対する手立ての一体化表(評価基準表)」を作成するとともに、第6学年「フライングフットボール」で研究授業を行った。

一昨年度の成果や課題を踏まえ、昨年度から「ゴール型」の研究に取り組んだが、次のような課題が残った。

- 低学年の、中・高学年のボール運動につながる運動について、「児童の姿に対する手立ての一体化表(評価基準表)」の作成をする必要がある。
- ICT 機器は活動に合わせて、どのアプリを使うことが効果的・効率的なのか考えて活用する必要がある。

そこで、今年度は、中・高学年のボール運動につながる「鬼遊び」について指導と評価の計画を作成するとともに、「ゴール型」におけるICTの効果的な活用に焦点を置き、次のように研究を進めた。

3 研究の内容

- (1) 児童が主体的に活動できる指導と評価の計画(低学年・鬼遊び)
- (2) ICT 機器を効果的に活用した「ボール運動」の指導方法の工夫

4 研究の実際

- (1) 児童が主体的に活動できる指導と評価の計画
- 中・高学年の「ゲーム」につながる低学年「鬼遊び」の評価基準表を作成した。各項目について、「十分に満足できる」(A)、「おおむね満足できる」状況(B)、「努力を要する」状況(C)、それぞれに

おける児童の具体的な姿と、C 評価の児童に対する手立てを表に示し、教師が指導・評価しやすいようにした。

小学校体育科 評価基準表 【低学年 ゲーム】						
評価内容		「十分に満足できる」状況 (A)	「おおむね満足できる」状況 (B)	「努力を要する」状況 (C)	Cの評価に対する手立て	担当
知識	行い方	鬼遊びの行い方について理解し、友達に教えることができる。	鬼遊びの行い方について、理解している。	鬼遊びについて理解していない。	グループ分けし手本を見せる。	A 明道・南・東・上長坂
	攻め	相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラッグ)を取られたいしないように、空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりしている。 相手(鬼)の移動する場所を予測し、いない場所に移動したり、駆け込んだりしている。 相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりのために、少人数で連携することができる。	相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラッグ)を取られたいしないように、速く走ったり、身をかわしたりしている。 相手(鬼)がいる場所を把握して、いない場所に移動したり、駆け込んだりしている。 相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりのために、少人数で連携しようとしている。	相手にタッチされたり、マークを取られたいしないようにしている。 相手(鬼)のいる場所を把握せず、動いている。 作戦を理解せず、少人数で連携することができない。	逃げ方の上手な児童をお手本にして、逃げ方のポイントに気づかせる。 場の設定やルールを工夫して、鬼でない児童が逃げやすくする。 安全地帯を設けたり、鬼の人数や鬼でない児童の人数に対し配慮する。 チーム内での役割がわかるように、ロールプレイを行う時間を設定する。 自分の役割を果たせるように、攻めの人数を増やしたり、守りの人数を減らしたりして、人数に配慮する。	B 大王・祝吉・川東 C 五十市・西・明和 D 沖水・志和池・丸野
技能	守り	少人数で連携したり相手の動きに合わせてたりして、逃げる相手にタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を取ったりしている。	逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を取ったりしている。	逃げる相手を捕まえることはできていないが、追いかけてようとしている。	鬼になつてなかなか捕まえない児童には、短い時間で鬼を交代したり、逃げる場所を制限したり、逃げる場所を狭くしたりするなどの配慮を行う。	E 今町・梅北・安久 F 実例に例を示しながら、学年全体で考える場を設ける。
	思考・判断・表現	指定された中から、遊び方や規則を選んで、できる場所を見つけて、遊ぶことができる。 友達の様子を見付け、自分で考えたことを相手や言葉を使って伝える。 順番や規則を守り、誰とも仲良くし、アドバイスや声援を送っている。 勝敗を受け入れ、改善点を話し、次の試合へ活かそうとする。	提示された中から、遊び方や規則を選んで友達の様子を見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。 順番や規則を守り、誰とも仲よくしている。 勝敗を受け入れている。	指定された中から、遊び方や規則を選ぶことができない。 友達の様子を見て、分かったことを伝えていない。 順番や規則を守ることが難しく、特定の友達のみと関わろうとする。 勝敗を受け入れることができない。	見べき動きのポイントを予め示す。 順番や規則を可視化する。ペアやグループで様々な児童との運動を経験させる。 勝敗を受け入れることが大切なことを話したり、安全地帯など場の設定を工夫したりする。 チームのメンバーを変えながら取り組ませる。	G 西谷・吉之元・夏島・御池 H 山之内・藤・高橋 I 高橋・有木・石山 J 山田・中藤島・木川内
主体的に学習に取り組む態度	協力	相手をかわしたり、走り抜けたりのことを動作や言葉で伝えることができる。	用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。	勝敗を受け入れなかったり、友達の原因を押し付けようとする。	役割を受け入れることの大切さを話したり、チームのメンバーを変えながら取り組ませる。	K 高崎・高崎藤・江平・藤瀬・田水
	責任	用具等の準備や片付けの際、周りを確認して、遊び方や片付け方を工夫しながら自分に与えられた役割を果たしている。	用具等の準備や片付け等の際、自分に与えられた役割を果たしている。	指示をしても、準備や片づけに参加しようとしていない。	役割をより明確にする。視覚的に準備や片付けの仕方を指示する教師と一緒に準備や片付けを支援する。	L 三股・藤岡・梶山
	愛好的・参画 共生 健康・安全	鬼遊びに工夫して進んで取り組んでいる。 危険を予測し、安全にゲームができるように友達へ声をかけることができる。 危険物がないか、安全にゲームができるかなど場の安全に気を付けている。	鬼遊びを楽しんで取り組んでいる。	鬼遊びに意欲的に取り組むことができない。 ルールに従わずにゲームを行っており、周りとのコミュニケーションが取れていない。	新しい場を設定する。行い方や課題を絵図で説明したり、活動内容を掲示したりするなどの配慮をする。 ルールを視覚化して提示する。	L 宮村・長田・三股西

評価基準表(低学年・鬼遊び)

(2) ICT 機器を効果的に活用した「ボール運動」の指導方法の工夫

昨年度の「ICT 機器は活動に合わせて、どのアプリを使うことが効果的・効率的なのか考えて活用する必要がある。」という課題を踏まえ、令和5年11月29日(水)に「都城市・三股町合同教育研究会」において、研究授業を行った。

領域	単元名	学年	授業者
ゲーム	ボール運動「フラッグフットボール」	第6学年	都城市立南小学校:大迫 琢朗 教諭

昨年度同様、単元前半に知識・技能、後半に思考力・判断力・表現力等に重点を置いた単元計画を立てることで、児童が主体的に活動できるようにした。単元前半では、大まかに「練習→作戦→ゲーム」という流れをとることで、パスを投げたり、捕ったりする「ボールを持っている時の動き」や、ボールを持っている人を守ったり、ボールを持っているふりをしたりする「ボールを持たない時の動き」を身に付けさせるようにした。また、単元後半では、「ゲーム→作戦→ゲーム」という流れをとることで、チーム毎に作戦を話し合い、ゲームを通して試行錯誤することができるようにした。

研究授業の際には、次のような視点を設定した。

- ① Google のアプリは、チームの特徴に応じた作戦を立てたり、選んだりするのに効果的であったか。
- ② 振り返りシートは、児童が自身の学びを振り返ったり、教師が個々の実態を把握したりするのに効果的であったか。

単元全体を通して、チームで作戦を“立てる”際には、ホワイトボードや Google スライドの中から児童が自分達で話し合う手段を選択できるようにした。また、チームで作戦を“選ぶ”際に、Google サイトを使って話し合わせることで、他のチームの作戦を参考にしたり、自分のチームの作戦や課題を見返したりすることができるようにした。さらに、本時の学習を振り返る活動において、Google フォームを用いて振り返りを書き込ませることで、教師が個々の学びを把握することができるようにした。



Google サイトを使って作戦を選ぶ様子



授業で使用した Google サイト

5 研究の成果と課題

(1) 成果

- 作戦を考えるツールとして、ホワイトボード・Google スライド・Google サイトの中から児童が自分達で選ぶことができるシステムが良かった。
- Google サイトは、これまでの作戦を、動画を通して振り返ったり、他のチームの作戦を参考にしたりできるため、効果的だった。
- 振り返りシート (Google フォーム) は、教師が個々の振り返りを把握することができるため、効果的だった。

(2) 課題

- 低学年の、「ボールゲーム」における評価基準表を作成する必要がある。
- 作戦をタブレット上で確認するだけでなく、実際に作戦の動きをしながら話し合った方が、よりイメージしやすく、運動量の確保にも繋がったかもしれない。

IV まとめ

事業部では、4年ぶりに市内6年生全児童を集めて、陸上運動教室を実施した。運営に当たって、多くの方に御協力をいただき無事に開催することができた。「やってよかった」「一生懸命走ったり、応援したりする姿には感動させられる」といった言葉をいただいた。児童からも、「自分から本気を出せるようになった」「高校生が見せてくれた競技はレベルが高くびっくりした」という声が聞かれ、陸上競技に対する興味関心を高めることができたと考えられる。しかし、大会開催に係る費用の増加、予定時刻の超過等、課題が残るため、次年度は反省を生かしながら、さらに有意義な大会となるようにしたい。

研究部では、陸上教室準備によって時間が限られた中で、前年度の課題であった低学年の「児童の姿に対する手立ての一体化表 (評価基準表)」の作成を行い、「努力を要する児童」へ手立てを考える際の一助になると考えられる。しかし、低学年「鬼遊び」の手立てであるため、ボール操作等の低学年「ボールゲーム」における評価基準表の作成を次年度に行いたい。研究授業では、作戦を考えるツールとして、ホワイトボード・Google スライド・Google サイトの中から児童が自分達で選ぶという、効果的な ICT 活用方法を実践していただき、各学校での体育授業における ICT 活用の参考となった。