

[7] 小林市小体連

I 年間事業

回	期 日	時 間	会 名	内 容	会 場
1	5月 7日(火)	15:30～16:30	理事会	本年度の役員選出と事業計画検討等	南小
2	6月 7日(金)	15:00～16:30	理事会	陸上大会について、学体研に向けて	南小
3	6月 28日(水)	13:50～16:30	理事会	学体研に向けて研究授業	栗須小
4	9月 6日(金)	14:30～16:30	理事会	陸上大会について、学体研に向けて	南小
5	10月 17日(木)	13:30～16:30	理事会	陸上大会前日準備	南小 市運動公園
6	10月 18日(金)	8:30～16:30	大 会	小体連陸上大会・陸上大会反省	市運動公園
7	12月 6日(金)	15:00～16:30	理事会	陸上大会反省等	南小
8	2月 27日(木)	15:00～16:30	理事会	年間反省、次年度に向けて	南小

※ 6月28日（水）の第3回では、栗須小学校において、山下教諭によるソフトバーボールの研究授業を行った。

※ 上記以外に、必要に応じて「学体研に向けた検討会」や「陸上大会に向けた検討会」を隨時行った。

II 事業部のあゆみ

1 陸上大会

- (1) 大会名 令和6年度小林市小学校体育連盟第65回陸上大会
- (2) 実施日 令和6年10月18日（金）
- (3) 会 場 小林市運動公園
- (4) 出場者 小林市内小学校（12校） 6年生
- (5) 実施種目 100m走、50mハードル走
長距離走（男子1000m・女子800m）
ソフトボール投げ、走り幅跳び、学校対抗リレー

(6) 競技方法

- 競技は全てタイムレースとする。
- 種目については、一人一種目までとする。ただし、学校対抗リレーは除く。
- その他細部については、小林市小学校体育連盟による競技規則を適用する。

(7) 表彰

- 各種目8位までを入賞とする。
- 学校対抗リレーは3位までを入賞とする。
- 全児童に記録賞を渡す。

III 研究部のあゆみ

1 研究主題

生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる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 主題設定の理由

小林市小体連では、令和元年度より3年間、体育科授業における「主体的・対話的で深い学びのある授業」はどうあればよいかを、授業の工夫・改善及びデジタル化とも関連させて、研究を進めてきた。昨年度より全児童にタブレット型パソコンが配付され、それに伴い、ICTを活用した授業はどうあればよいか小体連でも実践を積み重ねてきた。体育科におけるICT機器の有用な活用法として、的確な動きをとらえたり、自分の動きを客観的にとらえたりすることができることがあると分かった。

本研究3年目となる今年度は、令和6年度県学校体育研究発表大会での授業発表に向けて、ネット型ゲーム「ソフトバレーボール」の単元の学習における指導と評価の一体化、主体的・対話的で深い学びを実現するためのICT活用、共生の視点に立った指導内容の充実について研究を推進することにした。

3 研究の内容

- (1) 指導と評価の一体化
 - (2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり【デジタル学習カード活用】
 - (3) 共生の視点に立った指導内容の充実

4 研究の実際

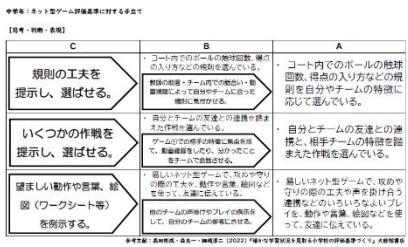
（1） 指導と評価の一体化

○ 研究方法

小学校体育科における思考力、判断力、表現力等について、実現状況を判断する目安に対する、C・B評価の児童に対応する教師側の手立てを設定することで、指導と評価の一体化を図った。

○ 考察

実現状況を判断する目安に対応した手立てを作成することで、児童の学習における実現状況を把握し、課題解決が必要な児童への手立てを講じることができた。



【中学年：ネット型ゲームでの手立て】

【教師からの助言で、規則を再検討した場合】

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり【デジタル学習カード活用】

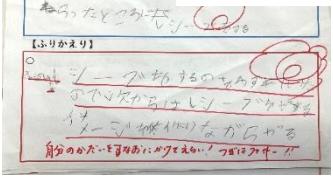
○ 研究方法

デジタル学習カードは、PowerPoint や発表ノートを用いて、全 7 時間分（ソフトバレーボール）を作成しており、基本的に、1 単位時間分を視聴覚教材、動画記録、振り返りシートなどで構成している。

自分やチームのプレーを動画で記録したり、ねらいに応じた振り返りやまとめを行ったりすることを通して、児童が自分の課題に気付いたり、成長を実感したりして、運動における主体性がより高まっていくことを意図している。

また、各チームでの話し合い活動においては、ポジショニングと役割について簡単な作戦を立てて、各チームが実行する形で活動を行なう。

てたり、動き方を視覚的に伝え合ったりできるように、作戦ボードや思考ツールを活用している。

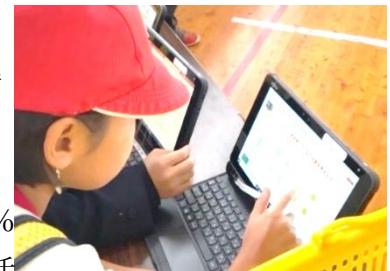
<p>4時間目 ねらったところにレシーブする。</p>  <p>1 (ひざ)を曲げて、かまえる。 ○ ボールが来たら… 2 ねらったところへ(体)を向ける。</p>	<p>動画を記録する</p> 	<p>○時間目 【めあて】</p>  <p>【ふりかえり】</p> <p>● ねらったところにレシーブするの、ちゃんとできる ● かまえるのが、うまくできない ● ボールが、来たら、どうするか、決めておこう ● ねらったところへ、(体)を向けるのが、できる ● 自分で、めあてに、めぐでかい、つぎに、かまう</p>
視聴覚教材	動画記録	振り返りシート

【デジタル学習カード内の実際】

○ 考察（単元後の意識調査より）

「デジタル学習カードの活用を通して、ソフトバレーボールの技能のポイントが分かり、自分の成長や課題を実感することができた。」と、約95%の児童が回答しており、課題づくりや問題解決に対する主体性を育むことに役立った。

「デジタル学習カードは、チームの作戦(ポジショニングや動き方の工夫)を考えたり、選んだりするヒントになった。」と約90%の児童が回答しており、各チームでの話し合いにおいて、効果的な活用が図られた。



【ポジショニングを確認する場面】

(3) 共生の視点に立った指導内容の充実

○ 研究方法

単元テーマを「みんなでできる、みんなで楽しむソフトバレーボール」と立て、合計得点の中に「得点者数」を含む得点方法を、ルールとして設定した。

また、ゲームを行う上で、規則の工夫をさせたり、選ばせたりすることで、児童にみんなでできるようになる必然性を持たせ、互いに関わり合い、一人一人が得点する楽しさを味わわせるようにした。

○ 考察

テーマや得点方法の工夫から、運動が得意な児童が、苦手な児童に対してコツや動き方について伝えたり、得点できていない児童にボールを集めたりするなど、技能差や障がいの有無等に関係なく、全員が意欲的にソフトバレーボールに親しむことができた。

また、ゲームにおける規則の工夫や選択を行うことで、児童が単元で積み重ねてきた技能を振り返り、自分自身の能力に合った規則でゲームに参加することができた。それにより、児童の振り返りシートには「最初は、キャッチでやってみたけど、2回目はレシーブに変えてみてうまくいった。」等、技能の程度に合った規則の選択ができた児童が約92%だった。その他の児童は、

「レシーブに挑戦したけど、ミスが多かったので、次回はもっと練習をしてできるようになりたい。」等と規則の選択を通して、自分の技能段階に気付き、次時の学習へ前向きに取り組もうとする意欲が見られた。



【単元のテーマ設定】



アタック前に「前に移動して！」と仲間から指示



【得点をしていない児童にアドバイス】

【自分に合った規則を選択する】

5 令和6年度の県学校体育研究発表大会

(1) 実現状況を判断する目安の作成は適切で効果的な活用がなされているか。

- 前時の学習において、教師が「ふわふわ」、「次は○○さんの番ね」等、ラリーを続けるための動きや声掛けを例示したことで、参考にした児童は自分のチーム内で「私たちも声掛けしよう」とよい例示を広めようとし、本時ではそのような姿の児童が多く見られた。
- 本時の指導案において目安が反映されていなかったため、適切な判断ができなかった。しかし、B、C児童に対しては、今回の学習に共通する具体的な手立てが明記されていたことで、本時では各チームで規則を選択する際の話合いや、児童の考えに対する教師からの助言等で効果的に生かすことができた。

(2) 「主体的・対話的で深い学び」を実現するために、デジタル学習カードは効率的で効果的な活用がなされているか。

- デジタル学習カードの活用は、単元内容を見通すことができたため、児童が毎時間、学習へ意欲的に参加するきっかけとなった。また、児童自身が何をすべきなのか自分で確認できるツールとして活用でき、教師主導の学習ではなく、主体的に児童が考えて行動できるため、最低限の指示や発問による効率的な授業が展開できた。
- ポートフォリオの役割で毎時間の成果を蓄積できたことで、話合いの際に、前時までを振り返りながら良かった点や改善点について意見を出し合うことができた。また、児童の実態によって、デジタル学習カードの使用頻度は異なり、個別に支援が必要な児童に対しては、技能習得のために友達や教師からの助言を行う際に言葉だけでなく、視覚的な支援ができる点で効果的だった。

(3) 共生の視点に立った指導内容は児童にとって効果的であったか。

- 本時の学習において、「楽しかった」と答えた児童は94%を超えており、「ラリーの回数が増えたから」や「キャッチがあって上手くいった」等の回答から、運動能力や性別、障がいの差異に関わらず、児童がゲームに参加し、仲間と共に協力して楽しめる点で、ボールの触球回数や種類等の規則を工夫し、選択させる内容は効果的であった。
- 誰もが参加しやすい易しいネット型ゲームとして「ラリーを続けるためのボールを操作」を中心に行ってきたことで、ボールを受けたり、繋いだりする技能がとても向上し、どのチームも単元ゴール時は本時よりも回数記録が向上した。また、次年度に繋がる内容として急遽、「攻撃的なボール操作」有りのゲームを行ったところ、そのルールが加わってもなおラリーが続くゲーム展開がなされた。

6 研究の成果と課題

(1) 成果

- 実現状況を判断する目安に対応した手立てを作成することで、児童の学習における実現状況を把握し、指導の手立てを明確にできた。
- 共生の視点で、児童一人一人が主体的に活動できる「ラリーランク」の設定や「ルールの工夫・選択」を授業で扱ったことで、単元を通してどの児童も意欲的に学習に取り組むことができた。

(2) 課題

- 普段から小中高特が連携を図り、つながりのある学習を展開していくようにしていく必要であるが、PowerPointによるデジタル学習カードは、教師と児童が相互にやり取りをする上では向きであるため、単元に応じて活用していく必要がある。