

[8]えびの市小学校体育連盟

I 年間事業

期 日	曜	内 容	会 場
6月 4日	火	・役員選出・事業計画・水泳及び陸上記録会について・研究計画	加久藤小学校
9月 6日	金	・水泳記録会反省 ・研究推進 ・指導案検討	加久藤小学校
11月 1日	金	・研究授業 ・事後研究会	加久藤小学校
11月26日	火	・陸上記録会反省 ・研究のまとめ ・購入品について	加久藤小学校
2月下旬		・年間活動のまとめ ・会計報告 ・次年度の引き継ぎ資料作成	加久藤小学校

II 事業部のあゆみ

1 水泳大会

- (1) 大会名 令和6年度えびの市小学校水泳大会（記録会）
- (2) 実施期間 令和6年7月
- (3) 会場 えびの市内各小学校プール
- (4) 出場者 えびの市内小学校（5校） 5・6年生選抜選手
- (5) 実施種目 ※すべての種目「飛び込みなし」
 - ・ 25m自由形（5・6年生男女）
 - ・ 50m自由形（6年生男女）
 - ・ 25m平泳ぎ（5・6年生男女）
 - ・ 50m平泳ぎ（6年生男女）
 - ・ 100mリレー（5・6年生男女）
- (6) 日程
各学校で記録会を設定し実施する。
- (7) 表彰
各個人種目、リレー種目5位まで入賞とする。
- (8) 反省
○ 全児童が目標をもって積極的に練習に取り組むことができた。しかし、行事や天候等で練習回数が確保できない学校もあった。また、大会当日は、熱中症指数が高い学校もあったので、実施日や実施方法等の検討が必要である。

2 陸上大会

- (1) 大会名 令和6年度えびの市小学校陸上大会（記録会）
- (2) 実施期間 令和6年6月～11月
- (3) 会場 えびの市内各小学校運動場
- (4) 出場者 えびの市内小学校（5校） 5・6年生
- (5) 実施種目 50mハードル走・・・全員参加
100m走、中距離走、ソフトボール投げ、走り幅跳び、400mリレー・・・選択
- (6) 日程
各学校で記録会を設定し実施する。
- (7) 表彰
各種目3位まで入賞とする。
- (8) 反省
○ 各学校、開催時期や練習期間等が異なったが、全児童が意欲的に取り組むことができた。しかし、各学校の運動場の条件や計測方法、人員等の課題があった。今後、えびの市合同陸上大会も選択肢の一つとして検討をしていく必要がある。

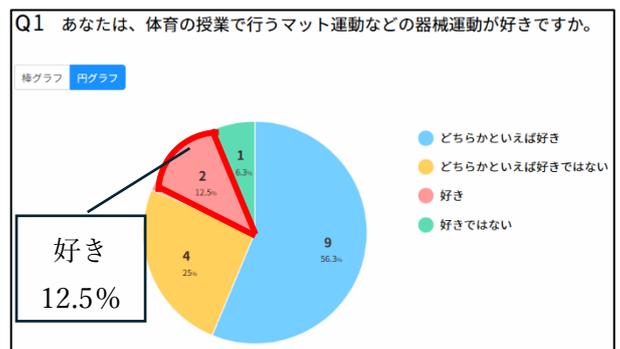
III 研究部のあゆみ

1 研究主題

一人一人が進んで運動に親しみ、その楽しさを味わう体育科学習の在り方
～ICTを活用した主体的・対話的で深い学びのある授業作りを通して～

2 主題設定の理由

令和5年度より、主題を「一人一人が進んで運動に親しみ、その楽しさを味わう体育科学習の在り方」副題を「ICTを活用した主体的・対話的で深い学びのある授業作りを通して」と設定して研究を進めている。令和3年の中教審答申でも、「学習指導要領において示された資質・能力の育成を着実に進めることが重要であり、そのためには新たに学校における基盤的なツールとなるICTも最大限活用しながら、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく育成する『個別最適な学び』と、子どもたちの多様な個性を最大限に生かす『協働的な学び』の一体的な充実が図られることが求められる。」とされている。そこで、児童一人一人の実態に応じて、児童自らが活動を選択したり、友達と対話しながら自己の課題を解決したりしていくなど、一人一人の実態に応じた学習が成立しやすいと考えることから器械運動、マット運動に取り組むこととした。そこで、えびの市の5年生を対象にアンケートを実施したところ、「あなたは、体育で行うマット運動などの器械運動は好きですか。」という質問に、「好き」「どちらかというとき好き」と肯定的な回答した児童は6割程度であった。特に、真幸小学校5年では「好き」と答えた児童はわずか12.5%と、マット運動に楽しさを味わうことができていない児童が多いことが分かった。このことから、令和6年度は、体育科学習における指導の系統化・重点化や単元構成の工夫、児童一人一人の視点に立った授業づくりなどを通して、運動の楽しさや自らの成長を実感できる児童を育成するための体育科学習の在り方について究明するために、真幸小6年（アンケート回答時5年）で指導法の改善及び検証を行い、それをえびの市全体に共有していくこととした。



3 研究の内容

- 6年間を見通した指導内容の充実と重点化
 - ・ 指導内容の系統表の作成
- 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善
 - ・ デジタル学習カードの作成
 - ・ 対話による課題解決
 - ・ 教材・教具や場の工夫

4 研究計画

年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度
研究内容	○アンケートによる実態把握 (対象：2年・3年・5年) ○授業づくりのための実践及び検証	○1年目の実践をもとにした指導法の改善及び検証 (真幸小での研究授業)	○指導方法の共有と実践 (器械運動：マット運動) ○実践発表

5 研究の実際

(1) 6年間を見通した指導内容の充実と重点化

令和5年度にえびの市小体連で実施したアンケートでは、「マット運動でどのようなときに楽しいと思いますか。」と言う設問に、「新しい技ができるようになったとき」「できる技がさらに上手になったとき」等の技能向上に関する回答をした児童が約4割という結果であった。体育の技能向上において、学年間の指導内容を整理して授業を進めていくことは大変重要である。そこで、本年度は、昨年作成した技の系統表に加え、技のクリーニング表を作成し、児童自身が系統性を意識して取り組めるようにした。実際の授業で、倒立前転に困っている児童が、補助倒立に戻って練習をする姿が見られた。

★技のクリーニング表【あれ?と思ったら、一つ前の技に戻ろう!】	
○前転系	・前まわり → 前転 → 大きな前転 → 開脚前転 → 伸膝前転 ・補助倒立前転 → 倒立前転 → 跳び前転
○後転系	・後ろまわり → 開脚後転 → 後転 → 伸膝開脚後転 → 伸膝後転 → 倒立後転
○倒立系	・かえるの足打ち → 補助倒立 → 倒立 → 倒立ブリッジ → 前方倒立回転 → 前方倒立回転跳び ・腕立て横飛び越し → 側方倒立回転 → ロンダート ・三点倒立 → 頭はね起き

【技のクリーニング表】

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善

個人のタブレット端末を活用し、毎時間の学習の様子を記録し、蓄積したり、客観的に自分の姿を確認したりすることで、自分の成長を実感したり、新たな課題を発見したり、具体的にアドバイスし合ったりと、より深い学びにつながるのではないかと考えた。

① デジタル学習カードの作成

技のポイントや技の組み合わせのポイントをまとめたヒントカードや、単元の学習の流れ、毎時間の技のBefore・Afterを記録するための学習カードなどを作成し、活用した。児童は、自分の技が上達していることを実感し、それをふり返りで言語化することで、「わかる」「できる」体育学習の実現につながった。しかし、ヒントカードの活用が難しく、簡単に見られるお手本動画等が必要だと感じた。



【児童に配布した学習カードの一部】

② 対話による課題解決

個々の課題解決に入る前に、「アドバイス名人を見つけてね」と声かけをすることで、個々の課題解決の段階で、グループ内で活発に意見交換をする姿が見られた。また見学の児童も、アドバイスに加わり、タブレットで撮影した友達の姿を見ながら真剣に対話する姿も見られた。さらに、全体で中間指導を行い、困り感を共有することで、質の高いアドバイスをを行うことができるとともに、友達と教え合いながら課題を解決する楽しさを味わえるようにした。

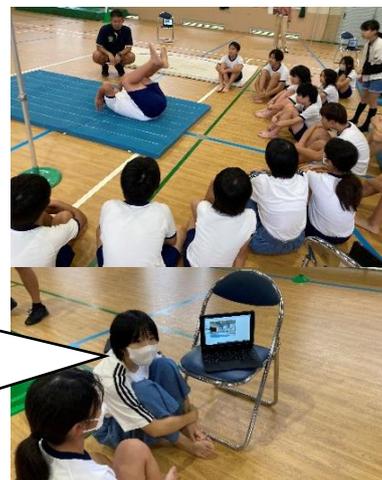
【中間指導の様子】



【改善点を見つけようと、技を見合う様子】

倒立のときの
目線を気をつけると、すぐ倒れないかも

開脚したときに、ひざが曲がってるよ



【見学者がタブレットを活用してアドバイスをする様子】

③ 教材・教具や場の工夫

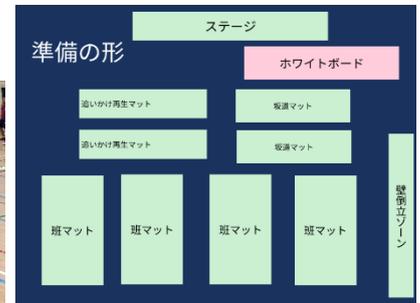
児童が自ら発見した課題を解決していくときに、練習の場を自ら選べるようにいくつかの場を設定した。研究授業時は、「追っかけ再生マット」「坂道マット」「壁倒立ゾーン」を設定したが、それ以外の時間も、実態に応じた場の設定を行った。また、主運動につながる運動を行う際、各班が効率よく活動できるよう、各マットで行う運動を設定した。さらに、側方倒立回転やロンダートを練習するための教具などを作成し、個々の課題解決のために使えるよう準備した。児童は、自分たちで考えて場所を選びながら練習していた。



【側方倒立回転を練習するための教具】



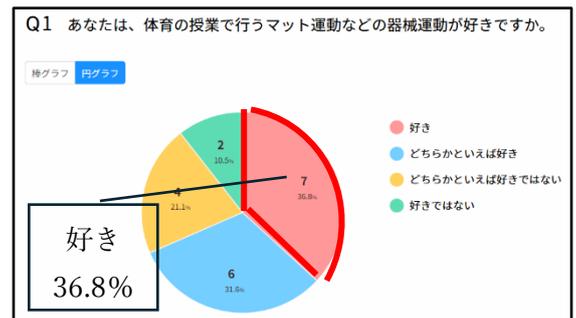
【場の設定の様子】



6 成果と課題

(1) 成果

- マット運動の単元終了後にも同じアンケートを実施したところ、マット運動を好きと答える児童が24.3%上昇した。今回の実践で、できるようになる楽しさや、教え合いながら取り組む楽しさを味わわせることができた。
- デジタル学習カード活用したり、場や教具を工夫したりすることで、個々の課題に応じて解決方法を考えることにつながり主体的に学ぶ児童の姿が見られた。



- 対話による課題解決を促すことで、アドバイスする方もされる方も学びが深まり、意欲の向上が見られるとともに、けが等でできない児童も積極的に授業に参加することができていた。

(2) 課題

- 児童同士の交流だけでは、技能を確実に高めることは難しく、正しいフォームや児童では気付きにくいコツなどをどのように学ばせるか整理する必要がある。例えば、お手本動画を作成し、えびの市全体で使えるように共有すると、何度も見返すことができたり、自分の動きと比べることができたりして、正しいフォームやコツに気付けるのではないかと考える。
- 技のポイントや技のクリーニング表など、活用できている児童が少なかったため、学習カードの活用の仕方についてもさらに検討する必要がある。