［１１］東臼杵地区小体連

（学校数１３校　児童数１，３２６人）

Ⅰ　年間事業

| 期　日 | 内　容 | 会　場 |
|---|---|---|
| ６月１６日（木） | 第１回東臼杵地区小体連理事会・評議員会 | 諸塚村中央公民館 |
| ７月 | 諸塚村小学校水泳記録会<br>美郷町小学校水泳記録会 | 各学校で実施<br>各学校で実施 |
| １０月１４日（金） | 椎葉村小体連陸上大会 | 椎葉村総合運動公園 |
| １１月１１日（金） | 門川町小学校陸上記録会 | 門川海浜総合公園 |
| １１月２５日（金） | 東臼杵地区小体連授業研究会<br>〇研究授業<br>五十鈴小学校　第５学年<br>単元：ソフトバレーボール（ネット型）<br>授業者：佐藤　雄一教諭<br>〇事後研究会<br>〇研究のまとめとその方向性検討 | 門川町立五十鈴小学校 |
| ２月下旬～３月上旬 | 第２回東臼杵地区小体連理事会・評議員会 | 諸塚村中央公民館 |

※　その他、各町村で体育主任会を実施している。

Ⅱ　事業部のあゆみ

１　水泳記録会

【出 場 者】　諸塚村、美郷町・・・５・６年児童（７３名）

【実施種目】　２５ｍ（自由形、平泳ぎ）　５０ｍ（自由形、平泳ぎ）　２５ｍ×４リレー

２　陸上大会・記録会

【出 場 者】　門川町６年児童、椎葉村５・６年児童、　（２２０名）

【実施種目】　１００ｍ走　　８００ｍ走　　１０００ｍ走　　５０ｍハードル走

４００ｍリレー　　走り幅跳び　　走り高跳び　　ソフトボール投げ

※　地区によって実施しない種目あり

## Ⅲ　研究部のあゆみ

### 1　研究主題・副題

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
～「ゲーム・ボール運動」における主体的・対話的な授業の展開～

### 2　主題設定の理由

東臼杵地区は、門川町、諸塚村、椎葉村、美郷町の４つの小学校体育連盟が集まって構成されている。各地区小体連の実態は様々ではあるが、多くの学校が小規模校であり、自然に囲まれ、児童は温かい人間関係の中で育ってきている。一方で、近くに公園や運動施設がなかったり、バスや車での登下校により日常的に運動不足に陥ったりしている児童も多い。児童数の減少とともに、学習形態の工夫も考えていく必要がある。また、スポーツ少年団等の放課後の活動も各校でばらつきが見られ、特にスポーツ少年団のない山間地域の小学校では、学校以外で運動をする機会がほとんどないのが実情である。そのため、運動の二極化が児童間で広がっている地区もあり、運動の機会が極端に少ないまま大人になってしまう可能性もある。人間形成を図る上で重要な時期である小学校段階において、運動に親しむ資質や能力の基礎を形成することは、生涯にわってスポーツに親しみ、健康な生活を送る上で大変重要である。

そこで、研究主題を「生涯にわたって心身の健康保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む体育科学習の在り方」とし、４つの町村それぞれの地区・小学校で児童や学校、地域の実態に応じて副題を設定し、研究に取り組むことにした。

特に本地区では、これまでの各地区・各学校での取組を継続させながら、児童がより主体的に運動に関わり、対話的な学びを実現するための具体的な手立てを講じることができれば、健やかな心と体を育み、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ことにつながるのではないかと考えた。

### 3　研究目標

児童に運動の楽しさを実感させ、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を究明する。

### 4　研究の仮説

（１）学習指導過程や場の設定など、児童が進んで運動に取り組めるような工夫をすることで、主体的に運動にかかわる態度を引き出すことができるであろう。
（２）ＩＣＴ機器を効果的に活用することで、児童の思考力を深めたり、対話的な活動を充実させたりすることにつながり、深い学びを実現することができるであろう。

### 5　研究の内容

（１）主体的に運動に関わるための手立て
　★　学習過程（単元指導計画）の工夫
　・　場の工夫
（２）対話的な授業展開の工夫
　★　ＩＣＴ機器の活用
　・　視点の共有

**※「６　研究の実際」には、紙面の都合上、★印の内容に絞って掲載**

6　研究の実際

令和４年１１月２５日（金）に授業研究会を実施し、研究の仮説検証を行った。

| 領域 | 単元名 | 学年 | 授業者 |
|---|---|---|---|
| ボール運動 | ネット型「ソフトバレーボール」 | 第５学年 | 五十鈴小学校：佐藤　雄一　教諭 |

（1）主体的に運動に関わるための手立て

児童が主体的に運動に関わるためには、児童自身が学習の流れをしっかりと把握し、見通しをもって学習を進めることが大切である。そこで、本研究では、単元の学習過程及び１単位時間の学習指導過程を以下のように設定し、学習の見通しがもてるようにした。

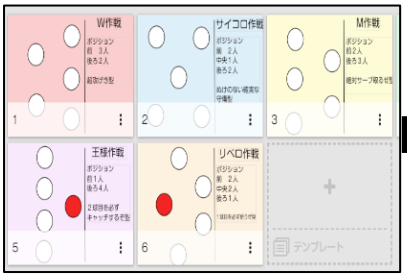
○　単元の学習過程・・・「ねらい１」（技能を身に付ける）　→　「ねらい２」（作戦を考える）
○　１単位時間の学習指導過程・・・ゲーム①　→　話合い　→　ゲーム②

<table>
<tr><td colspan="2"></td><td>オリエンテーション</td><td colspan="3">ねらい１</td><td colspan="3">ねらい２</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">時間</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7（本時）</td><td>8</td></tr>
<tr><td rowspan="4">学習過程</td><td>8分</td><td colspan="8">1　主運動につながる準備運動<br>2　個人練習　課題となる運動パスチェック（オーバーハンドパス・アンダーハンドパス）<br>3　チームでウォームアップ（ラリーゲーム）<br>4　集合、整列、挨拶</td></tr>
<tr><td rowspan="2">30分</td><td rowspan="2">○オリエンテーション<br>○基本的なマナーやルール<br>○チーム編成<br>○はじめのゲーム<br>○課題の共有</td><td colspan="7">4　本時のねらいの確認<br>「○○するためには、どうすればよいだろうか」<br>5　易しいゲームをする。（第2～第7時）</td></tr>
<tr><td colspan="3">○課題解決に向けた練習をする。<br>「守備をみがき、ラリーを楽しもう」<br><br>○メインゲーム<br>「キャッチバレー①」<br>○ゲーム分析（タブレットで録画）<br>○作戦タイム<br>○メインゲーム<br>「キャッチバレー②」</td><td>○課題解決に向けた練習をする。<br>○ゲーム①<br>○ルールを改変<br>○ゲーム②</td><td>○課題解決に向けた練習をする。<br>○作戦の選択<br>○ゲーム①<br>○作戦の選択<br>○ゲーム②</td><td>○課題解決に向けた練習をする。<br>○作戦の選択<br>○ゲーム①<br>○作戦の選択<br>○ゲーム②</td><td>○５年ソフトバレーボール大会をする。<br><br>6　本時のまとめ（学習カードの記入、振り返り、成果の確認、単元のまとめ）</td></tr>
<tr><td>7分</td><td colspan="7">6　本時のまとめ（学習カードの記入、振り返り、成果及び次時の課題の確認）<br>【課題解決】「○○するためには、○○すればよい。<br><br>運動量確保のため、８チームを編成し、４コートを設定する。</td></tr>
<tr><td colspan="9">7　整理運動、片付け、挨拶</td></tr>
</table>

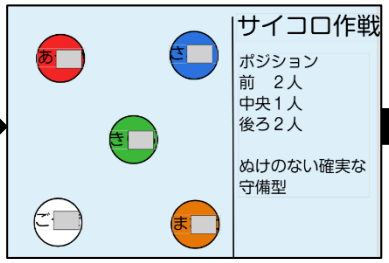
（2）対話的な授業展開の工夫

児童同士の対話を大切にした授業を構成するために、本研究では特に、作戦を決定する話合いの場面と、作戦がうまくいってたか振り返る場面においてＩＣＴを活用するようにした。その目的や効果は、以下のとおりである。

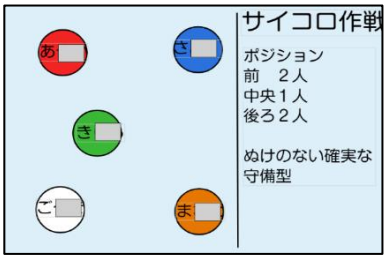
| 【ＩＣＴの活用例①】<br>「デジタルノートで作戦例を配付」 | 【ＩＣＴの活用例②】<br>「ビデオ機能でゲームの様子を撮影」 |
|---|---|
| 目的<br>・チームの課題や目標達成のために必要な作戦の決定 | 目的<br>・作戦どおりのポジショニングができているかの確認 |
| 狙った効果<br>・複数の作戦例を基に、児童同士の対話的な学びを生み出す。<br>・チームの作戦に応じて、作戦を簡単に短時間で変更することができる。<br>・話合いを短時間で済ませることで、運動量の確保につなげる。 | 狙った効果<br>・場面を繰り返し再生したり、停止したりできるため、個人の動きやポジショニングについて具体的な言葉を使った話合いができる。<br>・視覚的に振り返ることができるため、客観的・俯瞰的な目で自分たちのチームを評価することができる。 |




【図１　作戦ボード（5つの作戦例）】




【図２　ゲーム①（選択した作戦）】




【図３　ゲーム②（再構築した作戦）】

＜　図１～３の流れ　＞

【図１】予め教師が作戦ボードを作成し、児童が選択できるように児童用タブレットＰＣに配付する。

【図２】ゲーム①の前に、チームで作戦を選択し、誰がどのポジションに入るのがいいか話し合い、ポジションに名前を入力する。　→　図では「サイコロ作戦」を選択

【図３】ゲーム①の反省をもとに、作戦を再構築（変更または修正）する。

→　図では「サイコロ作戦」は変えずに中央にいた児童の位置を後方へ移動

7　研究の成果（○）と課題（●）

（１）仮説（１）について

○　単元の学習過程や１単位時間の学習指導過程をパターン化したことで、児童が次に何をすればよいのかが分かり、主体的に学ぼうとする姿がたくさん見られた。

●　作戦の再構築後に、それがうまくいくか実際に試してみる時間が確保できるとよかった。

（２）仮説（２）について

○　ICT 活用を「作戦を選ぶ」段階で活用したことで、児童は作戦ボードを基に具体的に話合いを進め、対話的に学ぶ児童の姿が見られた。また、作戦を選択できるようにしたため、短時間に効率のよい話合いができ、運動量の確保にもつながった。

○　作戦ボードに記録や作戦の足跡を残すことで、児童は個人やチームの課題・伸びを視覚的に実感することができ、教師の評価や指導・助言等にもつなげることができた。

●　ゲーム後の動画を使った振り返りの場面では、「作戦どおりのポジションが取れているか」という視点を与えて見るように指示をしたが、それが確認できるような撮り方ができなかった。戦術を確認させるためには、アングル（真上からゲームの様子を撮るなど）を工夫する必要があり、動画での確認は難しいことが分かった。

→　ビデオ機能の活用は、導入時の「個人の技能を高める段階」や「前時のふり返りの段階」等での動画確認の方が効果は大きいのかもしれない。

●　撮影したゲームの全てを動画視聴させたことで、作戦を再構築する時間が長くかかってしまった。運動量を確保するためにも、動画視聴の場面を焦点化させられるようにしていく必要がある。

Ⅳ　まとめ

今年度は、２年ぶりに東臼杵地区授業研究会を実施することができた。授業研究会を通して、改めて教材・教具を工夫することの大切さや、ICT を活用することが目的ではなく主体的・対話的な授業をするための手段として活用することの共通理解ができた。

次年度以降についても、本地区小体連としては、体育主任を中心として、「主体的に運動に関わるための手立て」や「対話的な授業展開の工夫」を柱とした研究をさらに進めていきたい。