［１１］東臼杵郡小体連
（学校数１３校　児童数１，３５８人）

Ⅰ　年間事業

| 期　日 | 内　容 | 会　場 |
|---|---|---|
| ６月 | 第１回東臼杵地区小体連理事会・評議員会 | ※　書面決済 |
| ７月 | 美郷町小学校水泳記録会<br>諸塚村小体連水泳記録会 | 各学校で実施 |
| １０月２７日（水） | 椎葉村小体連陸上大会 | 椎葉村総合運動公園 |
| １１月２５日（木） | 東臼杵地区小体連授業研究会 | 椎葉小学校 |
| １２月７日（火） | 門川町小学校陸上記録会 | 門川町海浜総合運動公園 |
| 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】　美郷町、諸塚村・・・５・６年児童

【 実施種目 】　２５ｍ（自由形、平泳ぎ）　５０ｍ（自由形、平泳ぎ）　１００ｍ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

【 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
資質や能力の基礎をはぐくむ体育科学習
～「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

現在日本は、グローバル化や少子高齢化による生産年齢人口の減少、人間関係の希薄化、コロナウイルスによる影響など多くの問題を抱えている。その社会の変化の中で、様々な問題に対して長期的な見通しをもって、主体的に社会にかかわり、解決に臨むことが求められている。

そんな中、IT や AI といった急速に発展してきた情報化によって生活が便利になる一方で、児童の体力低下、人間関係の希薄化などの課題があがっている。

このような課題を受けて、児童の体力向上はもちろん、多様な変化の中で直面する問題に主体的にかかわり、自分一人だけの意見だけでなく他者と話合いを通して、より良い生活を送ったり新たな価値を創造したりする力が求められている。

東臼杵地区は、門川町、美郷町、諸塚村、椎葉村の４つの小学校体育連盟が集まって構成されている。多くの小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。その一方で、近くに公園や運動施設がなかったり、バスや車の登下校で日常的に運動不足に陥ったりしている。また、スポーツ少年団などの活動も各校でばらつきがあり、特にスポーツ少年団がない山村地域の小学校では、学校以外での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、運動能力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。人間形成において重要な時期である小学校段階に、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た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。

東臼杵地区では、研究主題を「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や能力の基礎をはぐくむ体育科学習」とし、４つの町村それぞれの小学校で児童や学校、地域の実態に応じて副題を設定し、研究に取り組んできた。

そこで、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かかわり、対話的で深い学びを実現するための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、本主題を設定した。

### ３　研究目標

主体的に運動にかかわり、課題解決のための対話的な授業展開の工夫をすることで、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あり方を研究する。

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む工夫をすることで、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 話合い活動の設定やICT機器の活用など、友達と関わって学ぶ工夫をすることで、対話的な活動を充実させることができるであろう。
③ 学習カードなど、児童の思考力を高める工夫をすることで、深い学びを実現することができるであろう。

5　研究内容

① 児童が進んで運動に取り組む工夫
② 友達とかかわって学ぶ工夫
③ 児童の思考力を高める工夫

6　研究の実際

令和３年１１月２５日（木）に授業研究会を実施し、研究仮説の検証を行った。

| 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５学年 | 椎葉小学校：兒島　一馬　教諭 |

（1）単元の学習計画の工夫

本単元は、８時間で計画され、６時間目の授業を研究授業として設定した。「ねらい１」から「ねらい２」において、スキルゲーム→チーム内練習→ゲーム→振り返りと同じ流れで授業を展開することで、児童が見通しをもって主体的に授業に取り組めるようにした。本時では、教師の必要最低限の指示で児童が主体的に活動する場面が多くみられた。

| 時間 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6（本時） | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指導内容 | 知・技 | フラッグフットボールの行い方を理解する。 | | | | パスを出したり、ボールを運んだりする。 | | | チームの作戦に応じた動き方をする。 |
| | 思・判・表 | | | ルールを工夫している。 | 作戦を選ぶ。 | 作戦を選ぶ。 | 作戦の工夫を仲間に伝える。 | 作戦の工夫を仲間に伝える。 | |
| | 学・人 | 場や用具の安全を確かめる。 | 運動に進んで取り組む。 | ルールを守り、仲間と助け合って運動する。 | | | | 仲間の考えや取組を認めようとする。 | ルールを守り、仲間と助け合って運動する。 |
| 学習活動 | | オリエンテーション<br>1　準備運動<br>2　学習の進め方の確認<br>○　グループ編成<br>○　ルールの確認<br>○　振り返りの仕方<br>○　スキルゲームの説明<br>○　学習の約束<br>3　スキルゲーム<br>○　しっぽ取りゲーム<br>4　試しのゲーム<br>5　振り返り<br>○　学習カード記入<br>6　片付け | ねらい１<br>チーム練習やゲームを行いながら、基礎的な技能を身に付け、作戦を作ろう。<br>1　準備運動<br>2　スキルゲーム<br>3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>・　ラン<br>4　チーム内練習<br>○　作戦立案<br>○　作戦試行<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | 3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>・　ブロック<br>4　チーム内練習<br>○　作戦立案<br>○　作戦試行<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | 3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>・　ロングパス<br>4　チーム内練習<br>○　作戦立案<br>○　作戦試行<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | 3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>・　ラン<br>・　ブロック<br>・　ロングパス<br>4　チーム内練習<br>○　作戦立案<br>○　作戦試行<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | ねらい2<br>たくさん得点するための作戦を工夫し、ゲームを楽しもう。<br>1　準備運動<br>2　スキルゲーム<br>3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>4　チーム内練習<br>○　作戦選択<br>○　選択した動き<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | 3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>4　チーム内練習<br>○　作戦選択<br>○　選択した動き<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け | 3　本時の学習内容の確認<br>○　めあての確認<br>○　動きの確認<br>4　チーム内練習<br>○　作戦選択<br>○　選択した動き<br>5　ゲーム<br>○　３対２のゲーム<br>6　振り返り<br>7　片付け |
| 評価の重点 | 知 | ①（観察） | | | | ②（観察） | | | ③（観察） |
| | 思 | | | ①（観察・ワークシート） | ②（観察・ワークシート） | ②（観察・ワークシート） | ③（観察・ワークシート） | ③（観察・ワークシート） | |
| | 態 | ④（観察） | ①（観察） | ②（観察） | | | | ③（観察） | ②（観察） |

（２）作戦の積み重ね

基本的な作戦（ラン・ブロック・ロングパス）に加えて、授業の中で児童が考案した作戦を積み重ねていくことで、ゲーム前の作戦立案の場面で主体的に作戦立案を行わせるようにした。本時では、ゲームごとにチームで作戦を選択し、ゲームに臨んでいた。また、１回のプレーごとの「ハドル（作戦タイム）」を設けることで、活発な話合いが見られた。

ハドル中の児童の様子

（３）ICT 機器の活用

ロイロノート上に作戦カードを配付し、児童が自分たちの考案した作戦を図示できるようにした。ロイロノートを活用することで学習の足跡を残すことができ修正し易くなった。そして、ゲームの際には、タブレットを使って動画を撮影し、個人やチームの動きを分析させ、作戦の成果や課題を見つけることができるようにした。

タブレットを活用する児童の様子

7　研究の成果（〇）と課題（●）

〇　単元の学習計画の工夫によって、児童が主体的に学習に取り組むことができる授業を構築することができた。

〇　ICT 機器を活用することで、データとして作戦や映像が残るため、話合い活動や振り返りに活用することができた。

●　動画撮影にあたっては、児童の動きが俯瞰で見えるカメラアングルなどを工夫する必要がある。

●　今後も児童が主体的・対話的に運動に取り組むことができる授業づくりを継続して行う必要がある。