

## [14]西白杵郡小体連(学校数12校 児童数730名)

### ○内容

#### I 年間事業

各町においてスポーツ事業を実施

#### II 事業部のあゆみ

※今年度郡全体および町全体における事業実施はなし。

平成31年度まで実施していた郡陸上教室も実施しない方向で進んでいる。

本来は、児童の体力向上を図るため、児童同士が競い合い高めあう機会は価値が高い。今後は一人ひとりの体力向上を図ることができるような事業を町もしくは学校単位で計画し推し進めていく必要があると考える。

#### III 研究部のあゆみ

##### I 研究主題

生涯にわたる心身の健康と豊かなスポーツライフ支える資質能力の育成を目指して  
～思考力・判断力・表現力を育む少人数体育学習～

#### 2 主題設定の理由

西白杵郡の学校は、12校中、へき地校7校、準へき地校3校であり、1校を除いたすべての学校が複式学級を有する。そのため、児童一人一人の実態が把握しやすく、学級の児童の実態に応じた体育科指導を行うことができる。また、一人の児童に対して多くの時間を割くことができ、個別指導やサポートがしやすい。さらには、運動量を十分に確保することができる。

一方で1クラスが少人数の学校では、多様な意見や考え方に対する機会の減少や人間関係の固定化も見られ、チームやペアでの活動などに少なからず影響を与えることもある。また、運動能力の二極化に加え、発達段階の違いによる運動経験の違いにも課題が見られる。特にゴール型・ネット型・ベースボール型等のある程度の人数やチーム数を要する運動においては、独自の工夫が必要不可欠である。

そこで、本地区では思考力・判断力・表現力を育むための少人数における体育科学習の在り方を研究し、小規模校ならではの異学年での運動に親しむ機会を地区内で共有することで、生涯にわたる心身の健康と豊かなスポーツライフを支える資質能力の育成を目指すこととした。

#### 3 研究の内容

##### (1) 思考力・判断力・表現力を育むための指導の工夫

- 各段階における効果的なICTの活用
- 協働的な学びを高めるための学習指導の手立て
- 学びに向かう人間性等の力を培うための指導方法の工夫

##### (2) 少人数における学年を越えた運動の機会と学び合い

#### 4 研究の実際

##### (1) 思考力・判断力・表現力を育むための指導の工夫

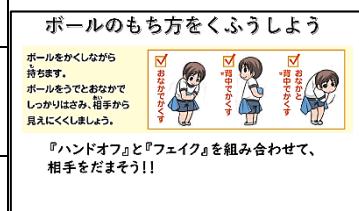
本研究は、日之影町立宮水小学校第3学年及び第4学年の複式学級で実践した「フラッグフットボール」と五ヶ瀬町立坂本小学校第3学年及び第4学年の複式学級で実践した「プレルボール」の実践研究である。

##### ア 各段階における効果的なICTの活用

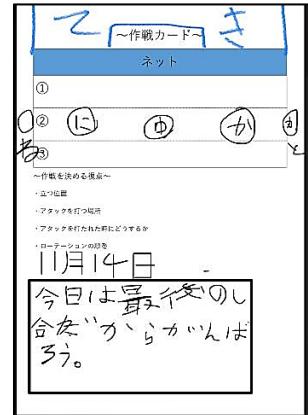
- 目的を明確し、効果的なICTの活用を図るようにした。



活用段階	活用方法
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元導入において、フラッグフットボールやプレルボールの動画を視聴させることでゴールイメージをもたせる。(写真①)</li> <li>○ 手本の動画の動きと自分たちの動きと比べて何が違うのかを考え、課題を自分たちで見付け、改善していくための手がかりとさせた。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時までのゲームの中で、動きがよいチームの動画や課題を見つけてほしい動画を見せることで本時のめあてや学習意欲につなげた。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習の流れやゲームの順番等を大型TVで提示し、見通しを持たせるようした。</li> <li>○ 本時の学習で身につけさせたい技能の行い方や説明をPowerPointを使って作成し、大型テレビで提示した。(写真②)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームとの間の作戦タイムにおいて、自分たちの動きや作戦の効果を振り返らせた。</li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 審判やラインズマン、得点板等の役割以外に、動画を撮影という役割を見ている児童に与えた。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 作戦ボードをデジタル化したため児童が色や矢印を活用し作戦を立てることができた。(写真③)</li> </ul>
終末	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 試合の動画を撮影することで客観的に自分のプレーを分析して、次の試合に反省を生かすことができるようとした。</li> </ul>



【写真②】



【写真③】

#### イ 協働的な学びを高めるための学習指導

- 協働的な学びを高めるために、フラッグフットボールで必要な知識・技能を習得する段階とチームで簡単な作戦を考えて実践・改善する段階とに分けて単元計画を作成した。

##### 5 単元の計画（全8時間 本時7/8）|

段階	知る段階					高める段階				
	ゲームの行い方を知り、基本的な動きを身に付ける。					有効な作戦を考え、実践・改善する。				
学習内容	オリエンテーション	相手をかくす動き フラッグをとる動き	試しのゲーム	フェイク ブロック	パスプレー (投げる・捕る)	多く得点を取るために作戦を考え、実践・改善する。	多くの得点を取るために作戦を考え、実践・改善する。	宮水カップ		
時間	I	2	3	4	5	6	7	8		
	導入10分	I フラッグフットボールについて知る。 ○ ゲームの行い方やセット方法 ○ 学習の場について ○ 基本的な作戦の考え方 ○ 役割	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 めあての確認 4 ドリルゲーム ○ ランゲーム(1対1) ○ しっぽとりゲーム ○ ボール遊び鬼 • 簡単な作戦を考える。 • 作戦を実践する。	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 ドリルゲーム ○ しつぽとりゲーム 4 めあての確認	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 めあての確認 4 ボール渡しリレー 4 めあての確認	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 めあての確認 4 これまでの学習から作戦を考える。	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 めあての確認 4 作戦を選び、動きの確認をする。	I 集合、整列、挨拶 2 準備運動 3 めあての確認 4 作戦を選び、動きの確認をする。		
学習過程	展開25分	2 フラッグの取り付け方と片付け方について知る。 3 チーム分けをする。 ○ チーム名を決める。	5 作戦タイムの進め方を確認する。 ○ 提示した作戦の動き方を練習する。	5 タスクゲーム ○ 作戦タイムの進め方を確認する。 ○ 提示した作戦の動き方を練習する。	5 ドリルゲーム ○ ボール渡しリレー(ハンドオフ) ○ 3対2ランゲーム(ブロック)	5 メインゲーム①(2セッ特攻守交替) ○ チームごとに作戦を試し合う。	5 メインゲーム①(3セッ特攻守交替) ○ ゲーム後にチームで振り返りを行う。	5 メインゲーム①(3セッ特攻守交替) ○ ゲーム後にチームで振り返りを行う。		
	終末10分	4 本時のまとめをする。 ○ 振り返りの仕方を知る。	5 本時のまとめをする。 ○ 仲間との学び ○ 個人での学び	7 本時のまとめをする。 ○ 仲間との学び ○ 個人での学び 【フェアプレーの精神】の取り扱い ③ルールを守ること ④勝敗の受け入れ ⑤励まし合い ⑥助け合い					7 本時のまとめをする。 ○ 仲間との学び ○ 個人での学び	
評価の重点	知	(3) (観察)	(2) (観察)	(1) (観察)	(3) (観察)	(4) (観察)				
	思			(1) (PC)		(2) (観察・PC)	(1)(2) (観察・PC)	(2) (観察・PC)		
	感	(2)(5) (ワークシート・観察)	(1)(ワークシート・観察)		(3)(ワークシート・観察)		(4)(ワークシート・観察)	(3)(ワークシート・観察)		

【表①「単元計画」】

- 作戦カードを用いて、自分たちで簡単な作戦を考えさせた。動きの確認や試合での実践を通して、チームで工夫・改善する時間を設定したことで、チーム内に対話が生まれ、自分たちで主体的に取り組む姿が見られた。また、チーム用のミニホワイトボードの活用を使って、磁石を動かしながら説明したり、確認したりする場面も見られた。(写真④)



【写真④】

フラッグフットボールのゲームの特性でもある攻撃後の作戦タイムの時間は、必然的に話し合う場となった。(写真⑤)

- プレルボールの試合をしていく中で「試合3分→作戦修正3分→試合…」と構成することで、作戦の修正を次の試合でいかすことができるため、児童が積極的に会話をしている場面が見られた。(写真⑥)

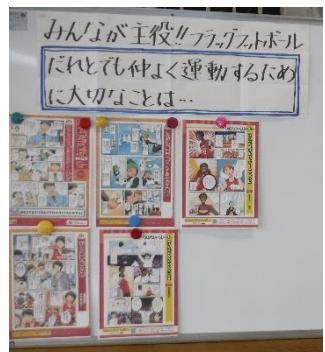


【写真⑤】

【写真⑥】

#### ウ 学びに向かう人間性等の力を培うための工夫

- 単元を貫くめあての設定し、単元計画を作成した。また、各単位時間に日本体育協会が発行しているフェアプレーニュースの記事の中からルールの必要性や勝敗の受け入れ、チームでの励まし合いなどのキーワードを具体的指導する場面を設定した。ルールを守り、相手を尊重することで、より運動やスポーツが楽しくなると考える。本時で扱ったフェアプレーの精神には、正直さ、誠実さ、協調性など、社会で求められる大切な資質を育むため、年度当初に学級経営と関連させて指導することが重要であると考えた。



【写真⑦】

#### (2) 少人数における学年を超えた運動の機会と学び合い

##### ア 縦割り班による体力テストの練習(日之影町立宮水小学校・五ヶ瀬町立坂本小学校)

- 宮水小学校では、体力テスト前に、モジュール学習として異学年による縦割り班を作り、その班で体力テストに向けての練習を行う場を設定している。坂本小学校でも体力テストの練習及び体力テストの課題種目を補う運動行っている。(写真⑧)
- 体力テストの測定種目の練習以外にも、異学年と交流しながらいろいろな運動を行うことで、体を動かす楽しさや友達と関わることの楽しさを味わうことができるようにした。(写真⑨)



【写真⑧】



【写真⑨】

#### イ 運動に触れ合うための設備を作成

- 日之影町立宮水小学校では、「バトンスロー」を体育館に設置し、ソフトボール投げの練習できるようにしてある。(写真⑩)
- 五ヶ瀬町立坂本小学校では、体力アップコーナーとして「たくちゃんホール」と呼ばれるいつでも誰でも自分の現在の体力を確認したり、新たな記録にチャレンジしたりできる場を設けている。(写真⑪)



【写真⑩】



【写真⑪】

### 5 研究の成果と課題

#### (1) 成果

- 作戦カードという共同で思考するものがあることで、動きを確認したり、教え合ったり、改善を加えて新たな作戦を生み出したりするなど協働的な学びにつながった。
- ICT の活用することにより、ホワイトボード（一単位時間残しておきたい資料）と大型 TV（動画や PowerPoint 等での資料提示）との相互のよさを生かしながら、具体的な指示や知識・技能を関わる動画等の視聴など、時間の削減につながり、児童の運動量を確保と話し合う時間を確保することができた。また、一人一台のタブレットではなく、チームで 1 台使用することにより、それを中心として自然な話合いの場となっていた。

#### (2) 課題

- 自分たちのチームによる話し合いだけでなく、ゲームを見ているチームからの意見をもらう場をもうけることで、協働的な学びが学級全体に広がり、それが単元を貫く「だれとでも仲良くするために大切なこと」の「だれとでも」により迫られた。
- 場面によってタブレットを活用するか、ワークシート等を活用するか、より効果的な手立てについて十分教材研究していきたい。

### 6 参考資料

- 日本体育スポーツ協会フェアプレーニュース
- 日本フラッグフットボール協会オフィシャルサイト
- 学習指導要領解説 体育編