

[15] 西臼杵地区小体連
(学校数 12校 児童数 710人)

【研究部のあゆみ】

1 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、表現力等を育む少人数体育学習～

2 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
 - 体育科学習の基礎を育むための土台づくり
- (2) 少人数における学校・学年を超えた運動の機会と学び合い

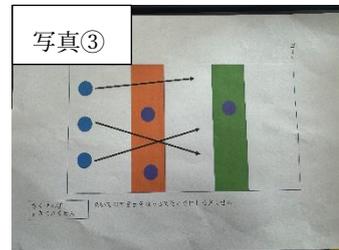
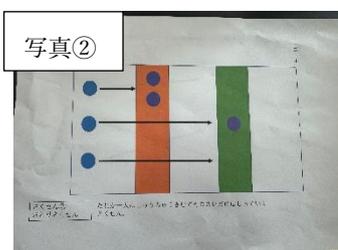
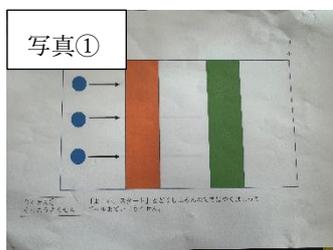
3 研究の実際

- (1) 思考力・判断力・表現力を育むための指導の工夫

ア 協働的な学びを高めるための学習指導

1・2年生「おにあそび」の単元において、「宝取りゲーム」を行った。簡単なゲームから行うことにより、「先生、作戦を立てていいですか？」と児童から声が上がってきた。低学年においても、点数の入り方や勝ち負けを明確化することによって児童が自ら「作戦」というところに目を向け、チーム一丸となって話し合う姿が見られた。

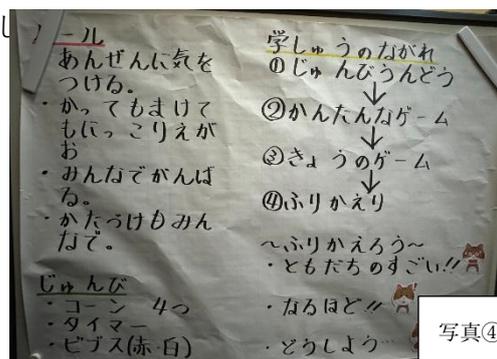
低学年ということもあり、出てくる作戦のパターンが少なかったため教師が作戦のパターンをいくつか作り児童が選択することができるようにした。(写真①～③)



作戦シートを渡し、作戦を説明した。チームの中で話し合い、作戦を組み合わせるチームも現れた。

イ 体育科学習の基礎を育むための土台づくり

体育の見方・考え方にもある、「スポーツをする・みる・支える・知る」の観点より、学習の導入で守っていくルールを確認した。その中で、「勝っても負けても笑顔で」や「みんな」という言葉を強調することにより、見学の児童もできる準備をしたり友達の頑張っている姿を探したりしている姿を見ることができた。ルールや学習の流れを確認することで、児童が安心し



写真④

また、振り返りの視点を示すことで、児童がこの授業でどのようなことを考えたのか言語化することができた。そして、次回の学びへ期待をもって臨むことができるようになった。

(2) 少人数における学校・学年を超えた運動の機会と学び合い

ア 日之影町「町教育の日」における取組

日之影町では、町内の小学校が集まって合同学習が行われる。いつも複式の授業を行っているが、この日は、同学年で学ぶことができ、多様な考えに触れる貴重な機会となっている。

学習活動	
<p>1 めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>友だちと体を楽しく動かそ</p> </div> <p>2 学習の進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 楽しむために <ul style="list-style-type: none"> ・ 笛の合図 (はじめ・おわり・注目・集合) ・ グットボイスとハートボイス ○ 運動に向かう姿勢 <ul style="list-style-type: none"> ・ 『か・つ・どん』 <p>3 アイスブレイキング運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ルックアップ・ダウン・キャッチ <ul style="list-style-type: none"> ①ルックアップで顔を上げる。 ②ダウンで顔を下げる。 ③キャッチで誰かを見る。 ④目が合ったら喜ぶ。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="background-color: yellow; display: inline-block;">みんなで楽しむために</p> <p>笛の合図 ・始めと終わり ・注目 ・集合</p> <p>グットボイス ハートボイス</p> <p>ナイス！ 上手！ すごい！</p> <p>次はできるよ！ 大丈夫！ ドンマイ！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">『かつどん』</p> <p>「か」…考えて 「つ」…伝えて 「どん」…どんどんやろう</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>誰とも目が合わなかったらグループの周りを指定された動き（スキップやサイドステップ等）で一周する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>曲に合わせて、体操をしながらサビの部分で、ペアを替えながらダンスを行う。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>作戦タイムを取ることで他校の友達と交流する場を設け、多様な考えに触れる機会とする。</p> </div>
<p>4 体づくり運動</p> <p>(1) 準備運動ダンス</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ サビの動きを練習する。 ○ 曲に合わせて行う。 <p>(2) 走って〇×ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 簡単な作戦を考え、対戦相手を変えながら行う。 <p>(3) 棒キャッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 時計回り、反時計回りで挑戦する。 ○ 連続チャレンジ 	
<p>5 今日の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ グループで感想を交流する。 ○ 全体で本時の学習を振り返る。 	

4 研究の成果と課題

(1) 成果

- ルールや学習の流れを導入で共有することで児童が学習に見通しをもって臨むことができた。
- 勝ち負けの基準を明確化することで、低学年でも「作戦を考えたい」という気持ちが出てくるようになった。
- 町単位、学校単位で学年、学校をまたぐ活動をするにより、運動に親しむことができる機会を増やすことができた。

(2) 課題

- ICTの利用については学年の実態に応じて使い方を考えなければならない。低学年部では、作戦シートだけ電子化する活用方法がうまくいくのではないかと考えられる。
- 児童が主体的に運動機能を高めるためのICT活用を推進していく。