

# 小学校部会 視点説明

## えびの市小体連の取組

運動の楽しさに触れ、自ら身体能力を身に付けようとする児童の育成

～「できる・楽しい」を実感させる  
ボール運動の指導方法の工夫を通して～

身体能力を身に付ける とは

体力向上させる  
運動技能を身に付ける

## 研究の目標

「ゲーム」「ボール運動」において「わかる」「かかわる」ことを結びつけながら、児童自らが身体能力を身に付けようとする「できる、楽しい」を実感させる指導方法や学習資料の工夫・改善について追及する。

## 「できる」ための4つのキーワード

- 4つの「できる」
- ①わかって「できる」
  - ②かかわって「できる」
  - ③できることを実感「できる」  
↓
  - ④楽しむことが「できる」

## 「わかってできる」とは…

- ・体の動かし方
- ・ルールやゲームの進め方
- ・運動の行い方
- ・練習の方法  
…がわかってできる。

## 「かかわってできる」とは…

- ・アドバイス
- ・チームプレー
- ・声のかけ合い
- ・協力して練習、ゲーム  
…でかかわってできる。

## 「できることを実感できる」

- ・体の動かし方
- ・運動の行い方
- ・チームプレー、協力  
…実感できる  
↓
- 「楽しむことができる」

## 研究の内容

### 1 指導方法の工夫・改善

- (1) 指導内容の明確化
- (2) 単元全体・一単位時間の授業の流れの工夫
- (3) できる・楽しいを実感できる指導方法の工夫

### 2 学習資料の工夫

- (1) KOETAカード（学習カードの活用）  
K O 小林市  
E えびの市  
T A 高原町
- (2) わかる・できる・かかわるためのICTの活用

研究主題を「運動の楽しさに触れ、自ら身体能力を身に付けようとする児童の育成」副題を～「できる・楽しい」を実感させるボール運動の指導方法の工夫を通して～とし、県指定の体力向上研究校「真幸小学校」の3カ年の研究とあわせて、「できる」を中心とした研究をすすめてきた。

身体能力を身に付けるとは「体力を向上させる、運動技能を身に付ける」と位置づけた。

研究の目標は「ゲーム」「ボール運動」において「わかる」「かかわる」ことを結びつけながら、児童自らが身体能力を身につけようとする「できる、楽しい」を実感させる指導方法や学習資料の工夫・改善について追及するである。

「できる」ためのキーワードとして①わかって「できる」 ②かかわって「できる」 ③できることを実感「できる」④楽しむことが「できる」の4つを考えた。

研究の内容は1指導方法の工夫改善、2学習視力の工夫について取り組んだ。KOETAカード（学習カードの活用）とICTの活用については小中高特が連携して取り組んだ。

**(1) 指導内容の明確化**

① 小中9 ヶ年を見通した領域別系統表の活用

中学校への発展を見通すことでじっくり楽しみながら基礎に取り組める

**② 身に付けさせる技能の明確化**

(例) 3年生 ボール運動(ネット型 プレールボール)

身に付けたい力	運動のポイント
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ボールを両手または片手で打ちつける。</li> <li>○ ボールを両手または片手で下から跳ね上げる。</li> <li>○ ボールの方向に体を向ける。</li> <li>○ ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動する。</li> <li>○ 相手の不利なスペースを早めに判断し、パスや送球の組み立てをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめは「肩の高さ」からだんだん「強く打つ」ことを目標に取り込む。</li> <li>・打点しやすい位置に移動し、「フワッ」と上にあがることを意識させる。</li> <li>・トスを落下させる位置や声かけが重要である。</li> <li>・ボールを持っていないときの動きや併走に沿った声かけを大切にす。</li> </ul>

↓

KOETAカード、運動、ゲームの工夫

**③ 2 学年を見通した評価の工夫**

(例) 第2学年 ゲーム(ボールゲーム)における単元の評価規準  
 ●第1学年の評価規準 ○第2学年の評価規準 ○第1・2学年共通

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ゲームに楽しんで取り組もうとしている。</li> <li>● 運動の順番やまわりを守り、周囲の言葉をまかされて、友達と仲よく運動をしようとしている。</li> <li>○ 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>○ ゲームを行う準備(服装)の扱い及むの友だちに気を付けようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ボールゲームの行い方を知らずとも、得意の状況でのゲームを楽しんでいる。</li> <li>○ ボールゲームの動きを知る。</li> <li>○ 決められた動きを見つかりようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前に送るゲームやめど守りのあるゲームにおいて、簡単なボールゲームやボールを落とさないなどの動きができる。</li> <li>○ 前に送るゲームやめど守りのあるゲームにおいて、簡単なボールゲームやボールを落とさないなどの動きができる。</li> </ul>

↓

教えるべき内容が明確化

**指導内容と評価機会**

**(2) 単元全体・一単位時間の授業の流れの工夫**

**単元全体の流れの工夫**

- ① はじめ オリエンテーション
- ② ステップ1 基礎作りのゲーム
- ③ ステップ2 簡単なゲーム
- ④ おわり まとめのゲーム

**単元全体の流れのイメージ**

運動の習慣化

まとめ

- ゲームやボール、方法を運んで行う。
- 身に付けた能力や技術の確認や仲間と楽しむ大会を行う。

ステップ②

- ルールを簡易化したゲームを行う。
- 自分の得意技、仲間とのかわり、ポジション取りも考えさせる。

ステップ①

- 主運動につながる準備動作や体の動きを身に付ける。
- 主運動に必要な技術や運動能力を高める。

はじめ

- 単元全体のめあての確認
- 「出会いのゲーム」児童の能力、課題と指導の方向性の確認

**② 一単位時間の授業の流れ**

- 1 はじめ
  - ・ 準備運動
  - ・ 継続した体力を高める運動(サーキット運動)
  - ・ 主運動につながる運動、練習
- 2 なか
  - ・ めあての確認
  - ・ 本時のゲームにつながる練習
  - ・ 技能を高めるゲーム1
  - ・ 相手と競うことを楽しみながら技能を高めるゲーム2
- 3 おわり
  - ・ 振り返り
  - ・ 次時の予告



指導内容の明確化では、技能系統表の活用により 中学校への発展を見通すことでじっくり楽しみながら基礎に取り組むことができるようにした。

身に付けさせる技能が明確になったことで、身に付けたい力や運動のポイントを洗い出すことができた。そのことをもとにしてKOETAカードの作成や、運動、ゲームの工夫を行った。また、2 学年を見通した評価の工夫により教えるべき内容がより明確化にできた。

本日の授業においては技能、思考・判断に関する学習内容について、練習やゲーム 体験の積み重ねによる高まりを評価する意味で評価機会をずらしている。

単元全体の流れの工夫では① はじめ 出会いのゲームで児童の実態を把握し、指導の方向性を明確にし ② ステップ1で 基礎作りのゲーム ③ ステップ2で ルールを簡易化したゲーム ④ おわりではまとめのゲームとしてミニ大会を行うようにした。

一単位時間の授業の流れは、はじめの段階は「準備運動、継続した体力を高める運動(サーキット運動)、主運動につながる運動」、なかの段階で「めあての確認、本時のゲームにつながる練習、技能を高めるゲーム 相手と競うことを楽しみながら技能を高めるゲーム」、おわりの段階で「振り返り、次時の予告」を行っている。

③できる・楽しいを実感できる指導方法の工夫

(ステップ1)

・主に技能を身に付けてできることを実感させるゲームの工夫



(ステップ2)

・主に仲間と協力する楽しさやチームとして競う楽しさを実感させるゲームの工夫



できる・楽しいを実感



2 学習資料の工夫

(1) KOETAカードの活用

KOETAカード ソフトボール（アンダーハンドパス）

6年 名題

<p>① どの足で蹴るのか</p> <p>② 蹴る場所</p> <p>③ 蹴る姿勢</p>	<p>④ 蹴るスピード</p> <p>⑤ 蹴る高さ</p> <p>⑥ 蹴る方向</p>	<p>⑦ 蹴る回数</p> <p>⑧ 蹴る回数</p> <p>⑨ 蹴る回数</p>
-----------------------------------------------	---------------------------------------------	-------------------------------------------

「できる」ためのポイント写真を写真とシンプルな言葉で示した。

ポイントが理解できたかのチェックを行う。

技能の習得の難しい児童へのアドバイスを書き加えた。

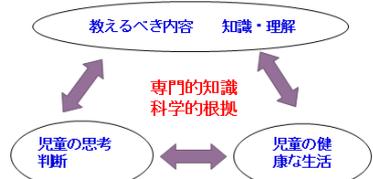
技能の習得ができたかを自己評価できるようにした。

(2) わかる・できる・かかわるためのICTの活用

単元の学習計画の中ではじめ・・・ゲーム全体のイメージをもたせる中・・・体の動かし方のイメージをつかませる。上手な児童の紹介（称賛、体の動かし方のポイントの確認）を行う。体の動かし方をつかめない児童やチームに対して映像で確認させる。おわり・・・ゲームのふりかえりを行う。

3 保健学習について

保健学習のイメージ



保健学習を深めるための工夫

- 教えるべき内容を明確にする (とくに毎時間の知識・理解の内容)
- 専門的知識を活かす (養護教諭との連携)
- 児童の健康的な生活を結びつける (児童の実態、生活の場面の視覚化) (生活の場面の活用問題)

VII 成果と課題

- 「わかる」「かかわる」「できる」を密接に関連させた授業を行うことで、基本的な体の動かし方やボール操作をしっかりと身に付けさせ、児童にできる喜びを感じさせることができた。
- KOETAカードやICTを活用することにより児童が「できる」ポイントがわかり、仲間とのかかり合いの中で技能を高めることができた。
- 身体みに進んでボール運動に取り組み等の姿が見られるようになった。
- 保健学習については児童が科学的根拠をもとに健康の大切さを理解したうえで、健康により生活に取り組みの様子が見られるようになってきた。

- えびの市の各学校をはじめ、西諸県地区とも協力しながら本研究を改善し広めていく必要がある。
- ボール運動だけでなく他の領域においても「楽しむ・できる」授業づくりを行っていく必要がある。
- 保健学習については、各学校で研修を行い、各学年の系統性を確かめながら保健学習の完全実施に努めていく必要がある。

学習資料の工夫について、KOETAカードの活用では、できるためのポイントをシンプルに示し、ポイントのチェック、技能の習得の難しい児童へのアドバイスを書き加え、自己評価のできる欄を設けた。個人で、またペアやチームで学び合いながら取り組めるようにした。

わかる・できる・かかわるためのICTの活用では、ゲーム全体や体の動かし方のイメージをもたせる。上手な児童の紹介、体の動かし方をつかめない児童やチームに対して映像で確認等を行った。

保健学習のイメージとしては「教えるべき内容である知識を明確にすること、専門的知識・科学的根拠が知識・理解、思考判断、児童の健康な生活を支えていく」と考えた。

保健学習を深めるための工夫では「毎時間の教えるべき内容を明確にする。養護教諭との連携など専門的知識を活かす。児童の生活の場面の視覚化や活用問題に取り組むことで児童の健康的な生活を結びつける。」ことを行った。

研究を通して「わかる」「かかわる」「できる」を密接に関連させた授業を行うことで、基本的な体の動かし方やボール操作をしっかりと身に付けさせ、児童にできる喜びを感じさせることができた。

今後、えびの市の各学校をはじめ、西諸県地区とも協力しながら本研究を改善し広めていきたい。

## 授業の視点

- 学習資料の意図的・計画的な活用について
- 「できる」を意識した授業展開について

### ア 事前研究会からの変化

- KOETAカードの内容を指導や教え合いの場面でもっと活かすようにした。特に初めの教師の指導の際は言葉だけでなく児童の動く場面も取り入れて行うようにした。
- 保健の授業では、養護教諭の専門的知識を活かす場を増やすとともに、児童同士が意見を交換を行う場を取り入れた。
- 授業研究会においてグループ協議の時間を確保するために、研究授業会場にグループごとに授業の視点に関わる意見等を書くコーナーを設置し、グループメンバーの顔合わせの時間の設定を行った。

### イ 視点に対する最終的な成果

- KOETAカードやICTを活用することにより児童が「できる」ポイントがわかり、仲間とのかかわり合いの中で技能を高めることができた。
- 「わかる」「かかわる」「できる」を密接に関連させた授業を行うことで、基本的な体の動かし方やボール操作をしっかりと身に付けさせ、児童にできる喜びを感じさせることができた。
- 保健学習については児童が科学的根拠をもとに健康の大切さを理解したうえで、健康によい生活に取り組む様子が見られるようになってきた。



【動作を入れてフォームの確認】



【児童同士の意見交換の場】



【質問等を貼るための拡大指導案】



【授業研究会グループごとに意見を貼る】