

第65回宮崎県学校体育研究発表大会

小学校部会

1 研究主題

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とともに、継続するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習～児童生徒一人一人の思考力、判断力、表現力等を養う授業の創造と展開～

2 日 程

9:00 8:45			9:35 9:10			10:30 9:25			11:30 10:20			13:40 12:30			14:40 14:30			15:40 15:30			16:05 15:55		
受付	開会行事	説明概要	公小開学校業	公中開学校業		講演・解説		昼食・休憩・移動	公特別開別授業支援		公高開等授業校		指導な助が言り(全体)		閉会行事								
	(10分)	(15分)	(45分)	(50分)		(60分)		(70分)	(50分)		(50分)		(15分)		(10分)								
会場：小林市市民体育館												会場：県立小林高等学校											

3 公開授業

種別	学年	単元	発表者
小学校	第4学年	ボール運動 (ネット型：ソフトバレー・ボール)	小林市立南小学校 教諭 坪田啓介

4 授業研究会 (今回は日程内に計画できなかったため、公開授業後に参加者を限定して実施)

部会	役職	氏名			
小学校	指導助言者	南九州大学人間発達学部 宮崎県教育庁スポーツ振興課	教授 指導主事	宮内 孝 財津 吉正	
	司会者	宮崎市立国富小学校	教諭	安藝 良介	
	記録者	延岡市立一ヶ岡小学校 日南市立桜ヶ丘小学校	教諭 教諭	宮田 謙 黒木 大翔	

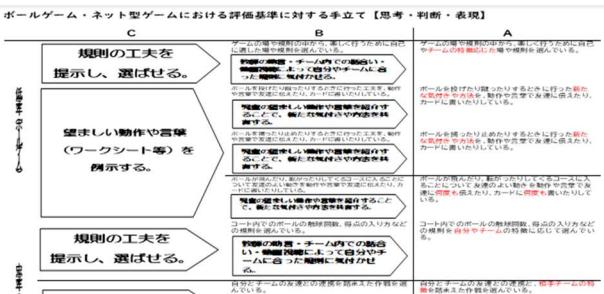
令和6年度 小学校部会視点説明①

小学校部会

研究の内容

- ① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化
- ② 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり
- ③ 共生の視点に立った指導内容の充実

- ① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化



- ① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化



小林市小体連では、令和3年度より3年間、体育科授業における「主体的・対話的で深い学びのある授業」はどうあればよいかを、授業の工夫・改善及びデジタル化とも関連させて、研究を進めてきた。昨年度より全児童にタブレット型パソコンが配付され、それに伴い、ICTを活用した授業はどうあればよいか小体連でも実践を積み重ねてきた。

本研究3年目となる今年度は、ネット型ゲーム「ソフトバレーボール」の単元の学習における指導と評価の一体化、主体的・対話的で深い学びを実現するためのICT活用、共生の視点に立った指導内容の充実について研究を推進することにした。

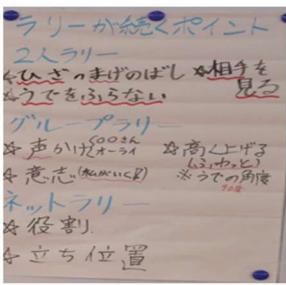
指導改善及び児童の学習意欲向上を図るとともに、個別最適な学びを実現に向けた、指導と評価の一体化を目指し、「ポールゲーム」及び「ネット型ゲーム」「ネット型」における『思考・判断・表現』の学習評価の実現状況を判断する目安を設定した。

目安を明確にすることで、教師側が児童の『思考・判断・表現』を正確に評価することができ、それを基に、単元を通した児童の変化を捉えることができた。

令和6年度 小学校部会視点説明②

<p>① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"></div> </div> <p>参考文献：高田樹成・森良一・細越淳二（2022）『確かな学習状況を見取る小学校の評価基準づくり』大修館書店</p>	<p>本授業においても、学習指導要領の例示を B 評価児童像とした時の 3 段階評価を表した。</p>
<p>① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"> <p>規則の工夫を提示し、選ばせる。</p> <p>いくつかの作戦を提示し、選ばせる。</p> <p>望ましい動作や言葉、絵図（ワークシート等）を例示する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 100px; margin-right: 10px;"></div> </div> <p>参考文献：高田樹成・森良一・細越淳二（2022）『確かな学習状況を見取る小学校の評価基準づくり』大修館書店</p>	<p>児童像が明確になった上で、C 評価児童が B 評価を、B 評価児童が A 評価を目指すための教師側の指導の手立ても明確化することで、児童一人一人に合った指導の在り方を本授業にも生かしている。</p>
<p>② 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり</p> <div style="text-align: center;">  <p>名前 坪田 啓介</p> </div>	<p>「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくりでは、課題解決のための言語活動の充実等の学習活動の質の向上を目指す手段として、デジタル学習カードの作成と活用に取り組んだ。</p>
<p>② 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <p>2時間目：ボールを上手く操作する</p> <p>ポイントは… コレだ！</p> <p>お手本</p>  <p>ポイントをカメラでとってはりつけよう！</p> </div>	<p>①技能の習得</p> <p>タブレット PC を活用し、技能を習得するためのお手本動画を視聴したり、自分の動きを撮影し記録したりする等、技能を習得するためのツールとして活用している。</p>

令和6年度 小学校部会視点説明③

<p>②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり</p>  <p>授業の計画</p> <table border="1"> <tr> <td>①オリエンテーション</td><td>②ボールを上手く操作する</td><td>③ボールを相手コートに送る</td><td>④教える・伝え合い</td><td>⑤ルールの工夫</td><td>⑥作戦を考える</td><td>⑦ラリー・コンテスト</td></tr> </table> <p>技能向上 > 工夫して楽しむ</p>	①オリエンテーション	②ボールを上手く操作する	③ボールを相手コートに送る	④教える・伝え合い	⑤ルールの工夫	⑥作戦を考える	⑦ラリー・コンテスト	<p>②単元の見通し</p> <p>1 単元の内容が盛り込まれているため、児童が見通しをもって学習に取り組むことができる。また、学級や家庭でも内容を確認できることから、児童が次時の学習へ意欲や期待を感じながら学習に参加できる側面もある。</p>	
①オリエンテーション	②ボールを上手く操作する	③ボールを相手コートに送る	④教える・伝え合い	⑤ルールの工夫	⑥作戦を考える	⑦ラリー・コンテスト			
<p>②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり</p> <p>5時間目:みんなが楽しめるようにチームに合ったルールを選ぶ</p> <p>1回目 ラリーが続くようにチームで話し合ってルールを選んでみよう! (描画で書き込んでみよう!)</p> <table border="1"> <tr> <td>〈ボール〉</td><td>①50g</td><td>②100g</td><td></td></tr> <tr> <td>〈技能〉</td><td>①キャッチ</td><td>②ワンパン</td><td>③ノーパン</td></tr> </table> <p>選んだルールのわけを考えながら選ぼう(なぜなら...)</p> <p>【ボール】 軽い・ちょうどいい・重い 【技能】 ①みんなできた・できなかった ②仲間につなげた・つなげなかった</p>	〈ボール〉	①50g	②100g		〈技能〉	①キャッチ	②ワンパン	③ノーパン	<p>③課題解決</p> <p>本授業においても個人やチームの課題解決の際に、話題提示や考えの共有等を行うために活用する。児童同士の言語活動や動きを伴う活動に生かしている。</p>
〈ボール〉	①50g	②100g							
〈技能〉	①キャッチ	②ワンパン	③ノーパン						
<p>③ 共生の視点に立った指導内容の充実</p> <p>5時間目:ラリーが続くように、チームに合ったルールを選ぶ</p>  <p>南小ラリー・コンテストルール決定!</p> <p>コンテストルールをカメラでとってはりぼりよう!</p>	<p>「共生の視点に立った指導内容の充実」については、学級に体力や技能の程度、障がいの有無などの様々な児童がいる中で、みんなが楽しく授業に参加できる手立てとして、ネット型ゲームにおける人数やボールの種類、ボールの接触回数等の規則や得点の工夫を児童と共に行った。</p> <p>本授業のゴールでは、全員でコンテストのルールを考える際に、共生の視点を基に決定していく。</p>								
<p>③ 共生の視点に立った指導内容の充実</p>  <p>スコア・ラリーランク ～ラリーの頂へ～</p> <ul style="list-style-type: none"> 大達人(50回以上) 達人(45回以上) 鉄人(40回以上) 名人(35回以上) 玄人(30回以上) 一人前(25回以上) 修行中(20回以上) 駆け出し(15回以上) 見習い(10回以上) 心者  <p>ラリーが続くポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> 2人ラリー くひざくまづのはしを相手を見つけてきらう グレーラリー ☆声が大きい ☆意志(めいし) ネットラリー ☆役割 ☆立ち位置 	<p>本単元では、前述のような児童が運動やスポーツの楽しさや喜びに触れられるように、単元を通して「ラリーゲーム」によるゲームを行った。単にラリーを続けるだけでなく、ラリー回数を向上させるための手立てを講じ、どの児童も簡易化されたネット型ゲームに楽しく参加できる工夫を行っている。</p>								

ア 事前研究会からの変化

(1) 本時までの指導内容の工夫

- 事前研究会では、本時までに習得した技能が「ラリーを続ける」動きとして上手く活用できていなかった。そのため、第2時の学習で、アンダーハンドでボール操作をする際の「腕の角度」、「ボールを高く浮かせること」の2つの視点で指導し、第3時の学習では、オーバーハンドでのボール操作を「ふんわりと返球すること」に視点を置いて指導した。それらに加えて、チーム内の児童の役割も明確にさせることで、さらに「仲間が受けやすいボールにするためにはどうすればよいか」という視点で児童が考えて学習に取り組ませるようにした。本時では、児童がこれまでの学習を基に、ボールを受けやすい場所に動いたり、学習した言葉を使って声掛けをしたりする様子が見られ、ラリーがよく続いていた。

(2) 記録向上への意欲を高める工夫

- 「ラリーを続ける」楽しさに、より触れさせるために、「ラリーランク」を掲示した。これにより、「記録を伸ばしたい」という意欲の向上だけでなく、自分たちに合った規則を選ぶ際に、目標設定の機会としても活用できた。本時では、選択した規則を使って、全てのチームが設定した目標を超える回数に到達し、次時以降の学習に向けて弾みとなり、自信も付けることができた。

イ 視点に対する最終的な成果

(1) 実現状況を判断する目安の作成は適切で効果的な活用がなされているか。

- 前時の学習において、教師が「ふわふわ」、「次は○○さんの番ね」等、ラリーを続けるための動きや声掛けを例示したことで、児童は自分のチーム内で「私たちも声掛けしよう」とよい声掛けを広めようとし、本時ではそのような姿の児童が多く見られた。
- 本時の指導案において目安が反映されていなかったため、適切な判断ができなかった。しかし、B及びCと判断される児童に対しては、話合いや助言等で、具体的な手立てを効果的に生かすことができた。

(2) 「主体的・対話的で深い学び」を実現するために、デジタル学習カードは効率的で効果的な活用がなされているか。

- デジタル学習カードを活用することで、単元内容を見通すことができたため、児童が毎時間、学習へ意欲的に参加するきっかけとなった。また学習において、児童がすべきことを自分で確認できるツールとしても活用できた。学習カードによって、最低限の指示や発問による効率的な授業が展開でき、教師主導の学習ではなく、主体的に児童が行動するきっかけづくりになった。
- ポートフォリオの役割で毎時間の成果を蓄積することで、話合いの際に、前時までを振り返りながら良かった点や改善点について意見を出し合うことができた。また、個別に支援が必要な児童に

対しては、技能習得に向けた友達や教師からの助言だけでなく、視覚的な支援ができる動画やポイントをまとめたカードを確認できる点で効果的だった。

(3) 共生の視点に立った指導内容は児童にとって効果的であったか。

- 本時の学習において、「楽しかった」と答えた児童は94%を超えており、「ラリーの回数が増えたから」や「キャッチがあって上手くいった」等の回答があった。ボールの触球回数や種類等の規則を工夫し選択させる内容は、体力や技能の程度、障がいの有無に関わらず、児童が積極的にゲームへ参加し、仲間と共に協力して楽しめる点で効果的であった。また、「楽しくなかった」と回答した児童は「他のチームに負けたから」と答えていた。その児童は、単元を進めていく中で、チームで作戦を立てる際に加わり、自ら役割を把握し、チームのために協力して取り組んでいったことで、単元最後のアンケートでは、「ラリー王にはなれなかったけど、みんなでたくさんの回数を続けられたから」という理由で「楽しい」を選んでいた。
- 誰もが参加しやすい易しいネット型ゲームとして「ラリーを続けるためのボールを操作」を中心に行ってきたことで、ボールを受けたり、繋いだりする技能がとても向上し、どのチームも単元ゴール時は本時よりも回数記録が向上した。また、次年度に繋がる内容として急遽、「攻撃的なボール操作」有りのゲームを行ったところ、そのルールが加わってもなおラリーが続くゲームが展開された。

■授業の様子（第4学年 ネット型ゲーム：ソフトバレーボール）



令和6年度 第65回宮崎県学校体育研究発表会

全体会 小学校部会授業研究会の記録

1 授業者の振り返り 【第4学年 ネット型ゲーム】小林市立南小学校 坪田啓介 教諭

- 児童が明るく、活発に動けていて良かった。
- 前時まではワンバウンドのみで取り組み、本時はキャッチ有りにしたこと、予想通りキャッチを取り入れるグループが多かった。今後はワンバウンドやノーバウンドを取り入れるグループが増えることを目指していく。
- 立ち位置等での声掛けができていて、これまでの学習とのつながりが良かった。

2 質疑応答

Q1 評価項目「誰もが楽しくゲームに参加できる規則を選んでいる」をクリアできていればBとなる。しかし、Bの評価とAの評価の基準が同じだったが、A評価につながる様子とはどのような姿なのか。

A1 見分けるポイントは回数の向上だった。自分たちの回数記録の様子からルールを選んでほしいという気持ちがあり、回数が上がったら全員ゲームに参加できると判断した。

児童の様子を見ていると、回数だけでは判断できない表情が窺えたため、それだけで評価するのは難しいと感じた。

Q2 キャッチのチームとワンバウンドのチームの回数が同じレベルとなっている。実態として、ワンバウンド30回の方が上のランクになっていたが、意図があって、同じレベルとしているのか。

A2 あえてキャッチ30回とワンバウンド30回は同じ評価とし、児童の倫理観に任せていた。ワンパンでもよく、ラリーランクの回数が上がることで意欲が高まった。

Q3 ラリーの回数の数え方は意図があったのか。

A3 回数が多い方が児童の意欲が高まると考えたため、コートに返った回数ではなく、タッチした数で評価した。

3 指導講評

指導助言者	内容
南九州大学 人間発達学部 宮内 孝 教授	<ul style="list-style-type: none">○ <u>授業全体について</u><ul style="list-style-type: none">・ 前回の授業から、学習内容の中核的な部分と教師のマネジメントなど周辺的条件から児童へのフィードバックが非常に多く、児童のやる気が高まっていた。フィードバックができていることで、目標の明確化がなされ、視覚的な支援やチーム目標の視覚的な支援によって、児童も分かりやすかった。無駄な時間がなく、児童の集合や学びへ向かう姿勢も良かった。○ <u>本時の評価について</u><ul style="list-style-type: none">・ 中核的な部分では、だれもが楽しいというのは、興味関心、技能、状況判断など状況を読むなど個人差があるので、評価をするのが難しい。・ だれもが楽しんでいるというエビデンスを示す必要があった。もし、7割の子は楽しい3割が楽しくなかったという状況ならば、楽しくなかった3割の子どもの原因を探っていく必要がある。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ バレーボール少年団の子どもも楽しめるようにすることで、だれもが楽しめるようにつながっていくのではないか。 ・ みんなが楽しく、今できる技能で楽しめることが規則の工夫である。みんなはできないが、努力してボール操作を上手にしていったり守り方を工夫したりする学習は、作戦につながっていく。 ・ 規則の工夫はうまくいったため、次は作戦につなげたい。
○ <u>ラリーゲームについて</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の楽しさというのは、連携をしてボールを相手コートに返すことであり、そして、ラリーを続けようと相手（仲間）も返すことであった。その一連の流れに自分も参画しながら、自分は何を考えて、どのように動けばよいかを判断することが必要になる。本時では、目的や判断が共通にされていたか。 ・ ボールが返球された時にどこに返せばいいのかの状況判断、連携の楽しさといった攻守連携型の肝心なところの習得について、注視することが大切である。 ・ ラリーが続いたのはルールを工夫したからではなく、児童の動きが良かったからということを児童に自覚させていくことが必要である。 ・ 今後、中学年での学びを高学年での学びに転移させていく。ラリーが続くのであれば、20回ラリーが続いたら攻撃してもよいというルールに変更していくことも求められる。少年団の児童も満足させるような学習を提供していくことがよいのではないか。 ・ 技能も状況判断も上手なので、さらに上を目指してもよかったですのではないか。

指導助言者	内容
宮崎県教育庁 スポーツ振興課 財津 吉正 指導主事	<p>○ <u>授業全体について</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今日の児童は、前回の児童よりも技能面での高さが際立った。 ・ キャッチなしでもラリーが続いたチームが多かった。 ・ 2回目のゲーム中に練習した青チームは、これまでの単元での取組が自主的に練習をすることで、「ひなたの学び」の視点から、自分で課題を見つけて解決していくこうとする、課題解決に向かっていく姿がよかったです。 ・ ゲーム中の課題を克服することで楽しさを見出そうとしていた。 ・ A評価とB評価の違いについて、評価基準を今日の授業で取り入れるとよかったです。 ・ 自分の地区で作成したものを指導案上にも入れていくことで、教員も児童も理解しやすくなっていく。