

本年度の研究授業を振り返って

新浜小学校 研究推進部

器械器具運動(マット運動)

(ア)基礎的・基本的な知識(思考・判断)・技能を習得させる。(○成果 ●課題)

- 技(動き)のポイントを明確に抑え、掲示物(動画等)や学習カードを作ったことで、児童がめあてをもって取り組むことができた。(2・4・6年)
- 手足跳びなど「腕を支える感覚」が倒立の学習につながった。(4・6年)
- 器械・器具を使った遊びへの不安感を取り除いたり、回転感覚を養ったりするために、模倣遊びやゲームを毎行行ったことが良かった。(2年)
- 達人・マスター像があいまいで、具体的に、どのポイントをおさえればマスターしたことになるのか、何ができればマスターになれるのかを明確に児童に示していなかった。(2年)



○技のポイントを明確に抑え、掲示物や学習カードを作るなど学習環境を整えることが大切
○低学年から腕支持や回転感覚などを養うために、**遊びやゲーム性があるドリル学習**を行うと良い

(イ)学び合う学習を工夫する。(○成果 ●課題)

- 技のポイントを掲示物や動画などを使い、明確にすることで児童の技能向上へつながった。
また、教え合う活動を活発にすることへとつながった。(2・4・6年)
- 動きのポイントを“言語化”することで、動きをイメージしやすくなったり、教え合いが活発になったりした。(4年)
- シンクロマットを取り組んだことで友達同士の話し合う機会が増えた。技能に差があっても楽しんで取り組むことができた。(4年)
- 学習形態を異質グループにしたことで、具体的なアドバイスを活発に行うことができた。(6年)
- ゲーム性やストーリー性のある動きが少なかったため、アドバイスが技能面に関するものに偏った。
ゲーム性や明確な目標(ラインの上をまっすぐ転がる、や、このラインに手をついたら○点、のようなもの)があれば、「もう少し!」「頑張れ!」のような関わり合い、声の掛け合いも生まれたのかもしれない。(2年)
- シンクロマットでは、マットの数や置き方など場の設定に課題があった。(4年)



○技のポイントを抑え、動きを言語化することでアドバイスを活発に行うことができる
○学習形態を工夫すること(異質グループ・シンクロマット等)
●技能面に関するアドバイスだけにならないように、ゲーム性やストーリー性ももてるような学習形態も取り入れた方がよいのではないか。

ボール運動

(ア)基礎的・基本的な知識（思考・判断）・技能を習得させる。（○成果 ●課題）

- ドリルゲームを毎時行うことによって基礎的・基本的な技能を習得させることができた。（3年）
- ドリル→タスク→本ゲームの順で学習に取り組み、毎時の流れがわかり、短い時間でその運動に必要な動きの練習をすることができた。（3年）技能が向上するにつれ、ゲームが盛り上がっていった。（3年）
- 掲示物を取り入れたことで、注意するポイントを意識しながら取り組める児童が増えた。（3年）
- キーワード（動きの言語化）で攻撃の仕方や基本的な動き身に付くことができた。（1・5年）
- 作戦を考えることで課題を解決するために話し合い、考えることができた。（1・5年）
- 本ゲーム自体のルールに加え、ドリルゲームやタスクゲームのルールなど、覚えるべきことが複数あり、その度に動きの説明が必要になってしまい、単元前半数時間が大変になってしまった。（3年）
- 3年生にちょうどよいドリル・タスクの質や量が手さぐりでよくわからなかった。（3年）
- ゲームの時間を確保するために、ドリル学習を簡易的なものにしたため（しっぽとりゲーム中心に）、投げる、受ける力が身についていない児童もいた。（5年）



- ドリルを毎時行ったことで基礎的・基本的な技能を習得できた。
- ドリル→タスク→本ゲームの順で学習したことで技能が向上したが、ルールなど覚えることが多く、時間を取られてしまった。
- 動きを言語化(短い言葉で)することで基本的な動きを身に付くことができた。

(イ)学び合う学習を工夫する。（○成果 ●課題）

- ほめ合い、声かけをすることで、チームワークよく動くことができた。（3・5年）
- 学び合いの中で声かけを重点的に行い、同じ兄弟チームの人同士でポイントを教え合うことができた。（3年）
- ドリルゲームの点数を毎時記録していくことにより、チーム内で自然と「伸びている」「もっとこうしようよ」などの会話が生まれ、学び合う学習につながるのではないかと感じた。（3年）
- うまくいった作戦をクラスで共有したことで、学び合いにつながった。（5年）
- みんなが楽しめるようなルールを考え、実践したことで運動が得意でない児童も活躍することができた。（5年）
- 学年で大会を開催した。学級全体で話し合おうという気持ちになれた。（5年）
- 時間的な余裕が少なく、学び合いの時間を確保することが難しかった。（3年）
- もっと体を動かす場面を増やす必要があった。言葉だけにこだわらず体や動きでのコミュニケーションを重視すると良かった。（3年）
- 状況に合わせた作戦が必要になってくる。しかし、教室で作戦を考える時間を確保しすぎたため、試合中に話すことが少ないように感じた。（5年）
- 学級ではルールの話し合いをしたが、学年大会の時には、話し合いをしなかった。そのため、細かい部分が浮き彫りとなり、トラブルが起きた。最初から学年で話す必要があった。（5年）



- ほめ合い、声かけをすることでチームワークがよくなり、動くことができた
- ドリルゲームの点数を毎時記録していくことで、チーム内で自然と「伸びている」「もっとこうしようよ」などの会話が生まれ、学び合う学習につながった。
- 言葉だけの学び合いではなく、動いてコミュニケーションを重視しても良かった。
- ルールを作ったら、残して、他の人が活用できるようにしておく必要があると感じた。

それ以外（○成果 ●課題）

器械器具運動（マット運動）

- 低学年の体育は通常、2クラス同時展開で、使用できる場所や用具の数が制限されるため、それを基本とした授業展開を研究していく必要がある。（そもそも、マット、跳び箱等、低学年用の用具の絶対量が少ない。）
- 研究のために移動した用具などが戻されていない、跳び箱が白い線に揃えられていない、踏切板のワゴンが壊れていて危険、等

○●系統立てた学習の積み重ねの大切さを感じた。

⇒できていないと、学び合い以前の問題。学年に応じた指導が困難になる。

- 安全面に配慮した指導方法を学校として統一したほうがよい。（マット、跳び箱の運び方など）
- 体育の教科書が欲しい。

ボール運動

- 学習内容を多く盛り込みすぎてしまい、授業時間中に終わらないことが多々あった。3年生にふさわしい学習内容を精選する必要があった。
- 日々の授業に生かせるように、事前準備を簡単にし、効率よく学習を進められる環境づくりが必要であると感じた。

総括

○体育は、系統性が大事であること

低学年から基礎的・基本的な技能を身に付けさせること（**児童の具体的な姿**の表参照）

マット運動では、低学年から腕支持力や回転感覚を養うこと

○動きを言語化(短い言葉で)することで基本的な動きを身に付けることができる

○ボール運動では、ドリル学習（記録を載せる・ゲーム性・ストーリー性）で基礎的・基本的な技能を身に付けさせる。ドリル→タスク→ゲームで行うことで技能が身に付きやすい

○誉め合い、声かけすることで雰囲気はよくなる。

来年度の研究について（案）

・系統性が大事であることが分かった。ただ、学年での授業で終わってしまった。体育は2年計画である。よって低・中・高での単元計画（系統性）を作る必要があるのではないかと。学年でボール運動・器械運動に分かれて（2人ずつ）、単元指導計画（2年）を立てることが目標。冬休み前までに低・中・高で系統性を踏まえた研究授業を行い、その後、ボール領域、マット領域に分かれて、系統性を作る。系統性を踏まえた単元計画を具体的に作ることがねらいである。

今後の予定

大学の講師

講義内容 体育に求められていること、何のために体育をするのか、ボール運動や器械運動を通しての児童像

<別紙>

【児童の具体的な姿】 学習指導要領から抜粋

		低学年	中学年	高学年
ボール運動（ゴール型）	基礎・基本的な技能	○簡単なボール操作 ボールをつく。 転がす。 投げる。 当てる。 捕る。 蹴る。 止める。 ○動き方を知り、攻め方を見つける。 知識(思考・判断)	○基本的なボール操作 (味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。) ○ボールを持たない時の動き (ボール保持者と自分の間に守備がいないように移動する。) ○ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。 知識(思考・判断)	○ボール操作 (近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。) (相手にとられない位置でドリブルをすること。) ○ボールを受けるための動き (ボール保持者と自分と間に守備を入れないように立つ。) (得点しやすい場所へ移動) ○チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。 知識(思考・判断)
	学び合い	○基礎的・基本的な技能をもとに、友だちのよい動き(投げ方や受け取り方のポイント)に気づき、まねしようとしている。	○新しい技やこれまでの経験をもとに、よい動き(投げ方や受け取り方のポイント)を見付け、改善している(課題を選ぶ)。 ○ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てる。	○習得した新しい知識や経験をもとに、課題解決の方法を選んだり工夫したりしている。 ○チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てる。
	26年度	1年生 「ボールゲーム」	3年生 「セストボール」	5年生 「フラッグフットボール」
	27年度	2年生	4年生	6年生

マット運動	基礎・基本的な技能	(マットに背中や腹などを順番に接触して、いろいろな方向に転がる)  回る感覚をつかむ。 (手や背中で体を支えているいろいろな逆立ちをする)  腕支持力をつける。 ○運動遊びの行い方を知る。 知識(思考・判断)	○基本的な回転技や倒立技に取り組み、自己の能力に適した技ができるようにする。 回転系 (前転、後転) 倒立系 (壁倒立、腕立て横跳び越し) ○回転系や倒立系のポイントを知る。練習方法を知る。 知識(思考・判断)	○基本的な回転技や倒立技に安定して行うとともに、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりする。 回転系 (大きな前転、開脚前転、開脚後転) 倒立系 (補助倒立、頭倒立、ブリッジ、側方倒立回転) (技の組み合わせ方) ○回転系や倒立系のポイントを知る。技のつなぎ方を知る。 知識(思考・判断)
		○基礎・基本的な技能をもとに友だちのよい動き(技のポイント)に気づき、まねをしようとしている。	○新しい技やこれまでの経験をもとに、よい動き(回転系・倒立系の技のポイント)を見付け、改善している(課題を選ぶ)。	○習得した技や経験をもとに、課題解決の方法を選んだり工夫したりしている。
	26年度	2年生 「マットを使った遊び」	4年生 「マット運動」	6年生 「マット運動」
	27年度	1年生	3年生	5年生