

5 研究の実際

(1) 仮説1に関して～授業研究部の取組～

ア 見方・考え方を働かせる学習過程

(ア) 各学年の系統を考えた年間カリキュラム

授業研究部では、各学年の系統を意識した年間カリキュラムの作成を行った。縦と横のつながりを意識し、全学年を見通すことで系統を考えることができるカリキュラムとした。5・6年のボール運動においては、AとB隔年で運動の内容を同じにすることで、準備と片付けの時間短縮を行い、効率よく授業を進める手立ての一つとした。さらに同じ理由で、「マット運動」や「跳び箱運動」は可能な限り同じ時期に位置づけた。

時間	4月(6時間)						5月(9時間)						6月(10時間)												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
5年	領域・種目		体ほぐしの運動③			短距離走・リレー④			激しく〇〇する(表現)⑧						A:ソフトバレーボール(ネット型) B:ディールボール(ベースボール型)⑦										
	保健学習期間 ・体づくり運動11(ほぐし③+体の動き⑧) / 器械17(マット⑥+鉄棒⑤+跳)																								
6年	領域・種目		体ほぐしの運動③			短距離走・リレー④			フォークダンス(日本の踊り(ソーラン節))⑧						A:ソフトバレーボール(ネット型) B:ディールボール(ベースボール型)⑦										
	保健学習期間 ・体づくり運動11(ほぐし③+体の動き⑧) / 器械17(マット⑥+鉄棒⑤+跳)																								

運動会などの行事も考慮し、4・5月には表現運動や陸上運動を入れ、暑い9月には、保健や体育館でできる運動を入れるようにした。

(イ) 各学年の単元指導計画

各学年、各領域において単元計画表を作成した。単元計画表には指導内容と、1時間の流れ、評価計画を記載し、授業者が、指導内容を明確にするとともに、単元に見通しを持って指導に当たれるようにした。

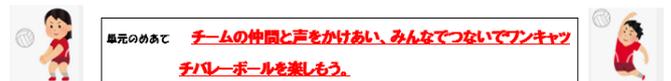
作成した単元計画表は、児童用にも作り、ワークシートに載せたり、授業中に掲示したりして活用した。

単元計画を作成するにあたり、児童の実態をもとに学習内容を設定したり、単元のゴールを設定したりして、児童の課題にそって単元のゴールを意識しながら、意欲的に学び続けられるようにした。

③みんなで1, 2, 3! ワンキャッチバレーボール(ネット型) 単元指導計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0分	あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ
10分	オリエンテーション(単元の見直し)	準備運動						
20分	ドリルゲーム	ドリルゲーム1						
30分	ドリルゲーム	ドリルゲーム2						
40分	試みのゲーム1	試みのゲーム2	試みのゲーム1	試みのゲーム1	試みのゲーム1	試みのゲーム1	試みのゲーム1	試みのゲーム1
45分	整理運動	整理運動	整理運動	整理運動	整理運動	整理運動	整理運動	整理運動
評価計画	知識・技能	知識・技能	知識・技能	知識・技能	知識・技能	知識・技能	知識・技能	知識・技能
思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力	思考力・判断力・表現力
学習態度	学習態度	学習態度	学習態度	学習態度	学習態度	学習態度	学習態度	学習態度

みんなで1, 2, 3! ワンキャッチバレーボール! 学習計画表



時間	1	2	3	4	5	6	7	8
学習活動	学習の準備、準備運動、円陣トス&レシーブ							
	○ドリルゲーム ・円陣ラリーゲーム(30秒×2) ・対面ラリーゲーム(30秒×4) ・サーブキャッチゲーム(1分)		○タスクゲーム1		○タスクゲーム2		ワンキャッチバレーボールクラスマッチ!	
	○試みのゲーム2 (ワンキャッチバレーボール)		○メインゲーム		○メインゲーム (ワンキャッチバレーボールゲーム)			
	・課題作り							
学習のまとめ・片付け								

児童用単元計画表

イ 見方・考え方を働かせる学習活動

(ア) 1 単位時間の授業構成

児童が運動の楽しさに触れ、自己の適性に応じて、運動やスポーツに対して多様な関わり（する・みる・支える・知る）ができるよう、1 単位時間の主な学習活動の流れについて共通理解を図った。

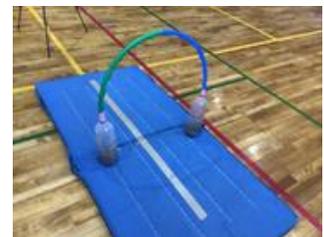
過程	主な学習活動の流れ	運動やスポーツとの多様な関わり（例）
導入	1 課題をつかむ ○ 共通課題と個別の課題 （めあてと学習課題の確認）	「する」 ：本時の学習に関わる準備運動やサーキットトレーニング等。
展開	2 課題解決に向けて活動する ○ 課題解決場面の設定 （タスクゲーム等） ○ 学び合い活動 （ICT の活用、言語活動の充実） ○ めあて達成を意識した学習活動 （メインゲーム等）	「みる」 ：友だちの動きをみる等。 「支える」 ：友だちと協力して練習する。話し合う等。
		「する」 ：自己の記録に挑戦する。仲間と協働して競い合う等。
終末	3 振り返りをする ○ 学習カードの活用	「知る」 ：動き方を知る。自己の伸びや課題を確認する等。

(イ) 場づくりと教材開発

児童が主体的に体育の活動に取り組む手立ての1つとして、各単元で場づくりの工夫や教材開発を行った。

2年生「マットを使った運動遊び」では、児童の運動量の確保や安全面の確認を行いながら、1 単位時間の中で児童が意欲的に様々な身体の使い方ができるように場を増やしていった。

教材開発においては、児童が楽しみながらも知識・技能を身に付ける活動ができる教材を考えていった。右の写真の「前転がり用教材」のように小さくまわったり、まっすぐまわったりできるような教材等を作成し、活用した。



前転がり用教材

(ウ) 学び合いの工夫

ICT やホワイトボード等を活用して、自分達の課題を視覚的に捉えやすくした学び合いの工夫をした。

5年生「マット運動」では、集団マットを単元のゴールとし、一人一人の技を組み合わせた演技の発表会に向け、グループで学び合いながら練習をした。タブレット端末で撮影した練習の様子を見合いながら、手足の伸び等の個人の課題やタイミングを揃えるといったグループの課題を、児童自身が発見し解決していく活動が展開された。児童らは、動画を静止させたりスロー再生したり映像を拡大したりしながら気づきを具体的に指し示し、課題解決に向けて主体的な活動をしていくことができた。



映像をもとに学び合う様子

