

## 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。

5年	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		
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:ディーツボール(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	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		
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:ディーツボール(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。

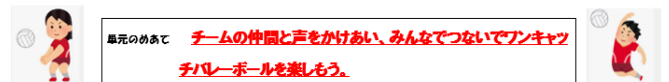
作成した単元計画表は、児童用にも作り、ワークシートに載せたり、授業中に掲示したりして活用した。

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	準備運動	準備運動	準備運動	準備運動	準備運動	準備運動
20分	ドリルゲーム	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1	ドリルゲーム1
30分	ドリルゲーム	ドリルゲーム2	ドリルゲーム2	ドリルゲーム2	ドリルゲーム2	ドリルゲーム2	ドリルゲーム2	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
評価計画	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力	思考力表現力
評価計画	態度・規範	態度・規範	態度・規範	態度・規範	態度・規範	態度・規範	態度・規範	態度・規範

### 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									
	○オリエンテーション ・単元のねらい ・場の作りか ・準備運動、円陣トス	○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) ・サブキャッチゲーム(1分)				・円陣ラリーゲーム(30秒) ・サーブレシーブキャッチゲーム(1分)				ワンキャッチバレーボールクラスマッチ!
	○バレーゲーム ・ルールの確認	○試みのゲーム2				○タスクゲーム2				
	○試みのゲーム1 (ワンキャッチバレーボール)	○タスクゲーム1				○メインゲーム				
	・課題作り	○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)				
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	<b>1 課題をつかむ</b> ○ 共通課題と個別の課題 （めあてと学習課題の確認）	<b>「する」</b> ：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	<b>2 課題解決に向けて活動する</b> ○ 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）	<b>「みる」</b> ：友だちの動きをみる等。 <b>「支える」</b> ：友だちと協力して練習する。話し合う等。
		<b>「する」</b> ：自己の記録に挑戦する。仲間と協働して競い合う等。
終末	<b>3 振り返りをする</b> ○ 学習カードの活用	<b>「知る」</b> ：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

## (エ) 学習カードの工夫

児童が見通しを持って学習に取り組み、楽しみながら最後まで意欲を持って活動できるように1単位時間のめあてを明確にした授業を行った。めあてに沿った学習カードを作成し、毎時間記入していくことで、伸びや学びを実感し、次時の活動へとつながるようにした。

3観点(①知識・技能②思考・判断・表現③主体的に学習に取り組む態度)での振り返りを児童の実態や単元の内容に応じながら取り組むことで、指導と評価に生かすようにした。

みんながたのしめるように、はこのながさをくふうしました。

### とびあそび ちゅうおう小 ジャンプオリンピック がくしゅうカード

1ねん くみ ばん なまえ( )



月日	めあて	がんばったこと・もだちががんばっていたこと できるようになったこと・もってやってみよう
1月 1日	がくしゅうのすめをかたをたしかめ、いろいろなどびかたでとぼよ。(たいいくかん)	がくしゅうのすめかたやルールがわかった。むずかしいところも、たのしくうとうすることができた。
2月 1日	いろいろなランドでとぼよ。(たいいくかん)	いろいろなとびかたで、とびこることができた。むずかしいところも、たのしくうとうすることができた。
3月 1日	じぶんたちのはばとびランドをつくって、おもしろいランドでたのしもう。(たいいくかん)	みんながたのしめるように、このながさをくふうしました。

1年 「走や跳の運動遊び」学習カード

## ウ 授業研究会の工夫による授業改善

研究授業を全職員の授業改善に生かせるよう、授業研究会の内容や方法等について、様々な工夫を行った。構想案の検討や模擬授業については、研究推進委員や学年部を中心に行うことで、限られた研修回数の中で全学年が体育領域の大研を行い、授業づくりに関われる機会を保障した。

研究授業では、様々な実態の児童にも着目できるように、3名の対象児童(運動上位・運動中位・運動下位)を決めて授業記録を取った。事後研究会では、授業記録や授業参観中にメモをしていた付箋をもとに、ワークシopp形式で成果と課題を出し合った。成果や課題を可視化することで、課題を絞ることができ、改善策を話し合い、授業改善につなげることができた。

中研も合わせると、多くの研究授業を実施してきたが、大研のように全職員での参観や研究会の実施は難しい。研究授業を参観した管理職から研究日より(「〇〇先生に学ぶ」)を発行し、授業実践を共有し、研究の方向性を示していくことで、授業改善につなげることができた。

令和3年度 校内研修 「授業記録」 記入者(高田)

(12)月(13)日(月) 第(5)校時 授業者(坂本 直也)  
(2)年(1)組 教科(体育) 単元名(アートを活かした運動遊び)

対象児童 A (くん) ※運動下位

学習過程	発問や児童の反応	主体性 (4・3・2・1)			
		4	3	2	1
導入 1課題をつかむ ①準備運動 ②サーキット運動遊び ③めあて・学習目標の確認	「たのしく遊ぼう」 「まわりの友達と一緒に遊ぼう」 「みんながたのしめるように」 ①2つの(教科)のめあて ②たのしく遊ぼう ③形作り(遊ぶ)	4	3	2	1
展開 2課題の解決に向けて活動する ③チャレンジタイム1	「みんながたのしめるように」 「まわりの友達と一緒に遊ぼう」 「みんながたのしめるように」 ③チャレンジタイム1 ※課題は、みんながたのしめるように	4	3	2	1
②レベルアップ	※課題は、みんながたのしめるように				

授業記録用紙(対象児童バージョン)

### 荒平先生に学ぶ 11.5 文責:成松



#### 体育こそあらおベーシック!

子ども主体の授業が最もやりやすいのは体育ではないでしょうか。通常、オリエンテーションで授業の流れを確認しますが、大体展開は変わりません。変わるのは、時間配分とテクニカルポイントではないでしょうか。つまり、子どもが進めても困ることはありません。今回の荒平先生の授業も子どもが進め、デザイナー操作も子どもが行っていました。教師の出番を明確にして、できるだけ子どもが表舞台に立つ、やってみる価値はありそうです。

#### テンポのある展開が子どもの学びを活性化させる

全ての授業に通じるのが、「テンポのある展開が子どもの学びを活性化させる」ということである。今回の授業は、サーキットトレーニングからテンポのある展開がなされ、子どもたちの動きにとっても躍動感を感じました。きっと楽しかったのだと思います。また、教師の少ない指示(例:『場の準備をして』)でみんなが一言に動き出す。その動きを促める教師。だから子どもは更に頑張る。まさに幸せのサイクルを感じました。誰一人として集団から外れることなくまとまりを感じさせたのは、一人一人が集団としての意識をしっかり持っていた証だと思います。



研究日より「〇〇先生に学ぶ」