

体育・保健体育科学習指導研究委員会

研究のまとめ

一 テーマ

「一人一人が運動の楽しさを味わい深めていく体育学習はどうあればいいか」
～運動の特性をもとに、願いを明確にして「かかわる」「わかる」「できる」体育学習を目指して～

二 テーマ設定の理由

子どもたちの体力低下が叫ばれ続けている。しかし、どんなに一週間の運動時間が短い子どもでも、通常、体育の授業だけは必ず運動をしている。その体育の時間をいかに魅力的なものにし、運動の楽しさを味わえるようにしていくのが重要だと考える。運動の持つ特性を明らかにし、子どもたちの実態に応じて学習課題を設定することで、子どもたちが運動を理解し、技能を身につけ、友と学びを追究することを願い、本研究テーマを設定した。

三 研究の経過

- ・第1回 5月18日（月）（於：教育会館）
 - ・係の選出 ・研究テーマ検討 ・研究内容の立案 ・年間計画の作成

- ・第2回 6月30日（水）（於：武石小学校）
 - ・授業参観
（マット運動遊び 2年「ささえて まわって 忍者修行」）

- ・第3回 7月30日（木）（於：教育会館）
 - ・研究協議「武石小学校の研究授業について」

- ・第4回 9月6日（水）（オンラインにて）
 - ・教育課程研究協議会
「武石小学校の研究授業研究会 分科会司会進行」

- ・第5回 10月18日（月） （オンライン）
 - ・研究のまとめ作成について
 - ・研究発表会について
 - ・本年度の反省と次年度の要望について

- ・第6回 11月29日（月）総委員会（オンライン）
 - ・まとめについて
 - ・本年度の反省

- ・第7回 1月18日（木）
 - ・研究発表会（各自オンライン参加）

四 研究の内容

(1) 武石小学校の授業研究会に参加し、教材研究や授業研究に関わり、学び合う。

(2) 委員各校の実践例を持ち寄り、情報交換したり、会員に発信したりする。

新型コロナウイルス感染拡大に伴い、教育課程研究協議会への関わりや、各校での実践が困難になる中、教育課程授業校の武石小学校体育科研究グループとともに授業づくりに参加し、研究を行うことにした。研究授業を参観し、委員それぞれの視点で授業分析を実施し、その分析について協議を行った。

詳しい研究内容は以下のとおりである。

武石小学校 2年敬組 体育科学習指導案

日時:令和3年6月30日(水) 第3校時

上田市立 武石小学校
第2学年敬組 男子11名 女子13名
授業者 山極 美帆



1 単元名 「ささえて まわって 忍者修行」 (マット運動遊び)

2 単元設定の理由

(1) 運動の特性や魅力と年間計画での位置づけ

マットを使った運動遊びでは、マットの上で、いろいろな方向へ回ったり、体を支えて倒立したりする楽しさ触れることができる。回転や支持など基本的な動きを身に着け、マット運動って楽しいなという思いをもって、中学年の器械運動の学習につなげていきたい。

(2) 子どもの実態

○昨年度子どもたちは、動物歩きやカエルの足うちで体を支える感覚や、肋木を使った壁のぼり逆立ちでは逆さになる感覚、ゆりかごや前回り後ろ回りでの回転する感覚を味わってきている。

○楽しんで活動できるが、中には回転する感覚や逆さまの感覚を怖いと感じてしまう子や、自分の体がどう動いているのかボディイメージが持てず、全く違う動きになってしまう子もいた。

(3) 運動の工夫や手立て【研究の方向と対応】

(ア) マットを使った遊びに苦手意識を持っている子もやってみたいと思える課題設定をする。→忍者の修行をして、「今までの自分」よりマットの運動遊びを楽しめる自分になろう。

(イ) さまざまな技や、コースを提案して、「このわざに挑戦したい」「このコースでやってみたい」という思いが持てるようにする。

(ウ) 3人組で活動し、お互いの動きを見てアドバイスをめくったり、良さを伝え合ったりする。

(4) つける力(総括的な目標)

自分のやってみたいと感じる動きにどんどん挑戦し、自分の体が回転する感覚や逆さまになる感覚になじみ、回転や支持する基本的な動きを身につけることができる。

3 単元の目標

- (1) マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり手で支えての体の保持や回転をしたりして遊ぶことができるようにする。(知識・技能)
- (2) マットを使った運動遊びの仕方を、自分で選んだり工夫したりするとともに、考えたことや思ったことを友だちに伝えることができるようにする。(思考・判断・表現)
- (3) マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守り、仲良く運動したり、場の安全に気を付けて練習したりすることができるようにする。(主体的に学習に取り組む態度)

4 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む姿勢
① マットを使った運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりすることができる。 ② マットの上で、色々な方向に転がって遊ぶことができる。 ③ 手や背中で体を支えて、逆立ちをしたり体を反らせたりして遊ぶことができる。	① 様々な技や複数のコースから、自分の挑戦したい技や場を選ぶことができる。 ② 友だちの良い動きを見つけたり、考えたりしたことを友だちに伝えることができる。	① 体を支えたり、転がったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ② 順序やきまりを守り、仲良く運動遊びをしようとしている。 ③ 場の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。 ④ 場の安全に気を付けている。

5 単元展開

時	1	2	3	4 (本時)	5	6	7
0	オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束 ・場の準備や片付けの仕方の確認	ささえて変身の術 ・動物歩き(くま・けがしたくま・あざらし・うさぎ・くも) ・カエルの足うち ・ゆりかご ・だるまころがり いろいろな動きを経験 正しくやることで、どんな技につながっていくかを知る。	全体で柔軟体操 → 場の準備 → 準備体操(ささえて 変身の術)				
			くるくる回転の術		まさか!? さかさまの術		スーパー忍者発表会
			・丸太転がり ・前転がり ・後ろ転がり ・川飛び いろいろな動きを経験 楽しかったり、気持ちよかったりする体の感覚を共有	・自分のもっとやりたい技やコースに挑戦 (太い・細い・ジグザグ・坂道)	・ブリッジ ・ブリッジくぐり ・カエル逆立ち ・背支持倒立 ・肋木を使った壁のぼり逆立ち いろいろな動きを経験 楽しかったり、気持ちよかったりする体の感覚を共有	・自分のもっとやりたい技やコースに挑戦 (レベル分けした肋木・重なりマット)	・自分のがんばって練習できた技を発表しよう。
45			ふりかえり → 片付け				
知		① 観察	② 観察	② 観察	③ 観察	③ 観察	① 観察
思		② カード観察	① カード観察	② カード観察	① カード観察	② カード観察	② 観察
態	③ カード観察	④ カード観察	② カード観察	① カード観察	② カード観察	① カード観察	③ 観察

※知…「知識・技能」、思…「思考・判断・表現」、態…「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時案

(1) 主眼 ささまざまな回転技に触れ、気持ちよさや楽しいと感じてきた子どもたちが、友達と工夫したり、新たなコースを試したりする事を通して、さらに回転する楽しさや心地よさを味わうことができる。

(2) 本時の位置 全7時間中、第4時

前時:さまざまなくるくる回転の術(回転系の技)を試し、楽しく感じる感覚をみんなで共有した。

次時:さまざまなさかさまの術(倒立系の技)を試し、楽しく感じる感覚をみんなで共有する。

(3) 展開

段階	学習活動	予想される子どもの・反応 ○動き	○担任の指導 □つまづきのある子への支援 ◆評価	時間
導入	・柔軟体操 ・場の準備をしよう。 ・変身の術で体の準備をしよう。	○グループで協力してマットを運ぶ。 ○動物歩き、ゆりかご、だるま転がりをする。	○はじめに全体で首・腰・関節等のほぐしを十分に行わせる。 ○3人組でマットを運ばせる。 □マットの配置図をつくる。 ○グループを回りながら一つ一つの動きの大切なところを助言する。	8
展開	・スーパー忍者への道で楽しもう。	「スーパー忍者への道」で、どんな楽しみ方ができるか考えて、もっとくるくる回転の術を楽しもう。 ・うしろまわりをくるくる坂道で、くるっとまわられるようにしたい。 ・ジグザグの道で、まえまわりをれんぞくしてまわりたい。 ・ほそほその道で、おちないようにまわりたい。 ・ふとふとの道で、友達と手をつないで丸太転がりをしてみたい。 ○様々なコースでやってみたいと思う転がり方をして遊ぶ。 ・くるくる坂道で転がると、びゅんとはやくなって、いきおいがついておもしろい。 ・ジグザグの道で、連続して技をすると、進んでいる向きがどんどん変わっておもしろい。 ・ほそほその道は、ほそいから落ちそうでドキドキするけど、まっすぐまわれるとうれしい。 ・ともだちといっしょに手をつないで回ると、じぶんで転がっていないみたいでおもしろい。	○本時のめあてを示す。 ○それぞれの道でどんなことができそうか聞き、イメージを持たせる。「一人で」、「友達と」など、さまざまな視点で考えられるようにする。 ○修行のルールをもう一度確認する。 ○子どもに回ってみて感じたことを聞いていく。 ○前後の間隔や安全な転がり方に留意するよう声をかける。 □後ろに転がる感覚が怖いと感じる児童には補助に入り、回転の補助をする。必要なら変身の技に戻り、ゆりかごやだるまころがり、背中が丸まる感覚を再度味わう。 □体の動かし方が、うまくいかない児童には、同じチームの人にアドバイスしてもらえよう促し、行い方を助言する。必要なら変身の技に戻り、感覚を再度味わう。 ◆マットの上で、色々な方向に転がって遊ぶことができる。 ◆友だちの良い動きを見つけたり、考えたりしたことを友だちに伝えることができる ○楽しい転がり方を聞くと共に、「どんな感じがしたか」を聞いていく。 □うまく言葉にできない子には、見ていてこんな感じがしたよと言葉にしていこう手助けをする。 ○まだやっていないコースにも行ってみたいよう促し、様々な転がり方に触れられるようにする。 ◆体を支えたり、転がったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。	7 9 5 9
整理	・学習をふり返ろう。 ・場の片付けをしよう。	○学習カードへの記入 ・友だちと一緒に転がるのが、一人で転がるより勢いがあって面白かったな。 ○グループで協力してマットを運ぶ。	○楽しかったこと・友だちのいい姿を数人に聞く。 ○安全に気をつけて片付けられるよう声をかける。	4 3

7 各委員の授業分析

(1) 授業校の研究会より

①参観した委員より

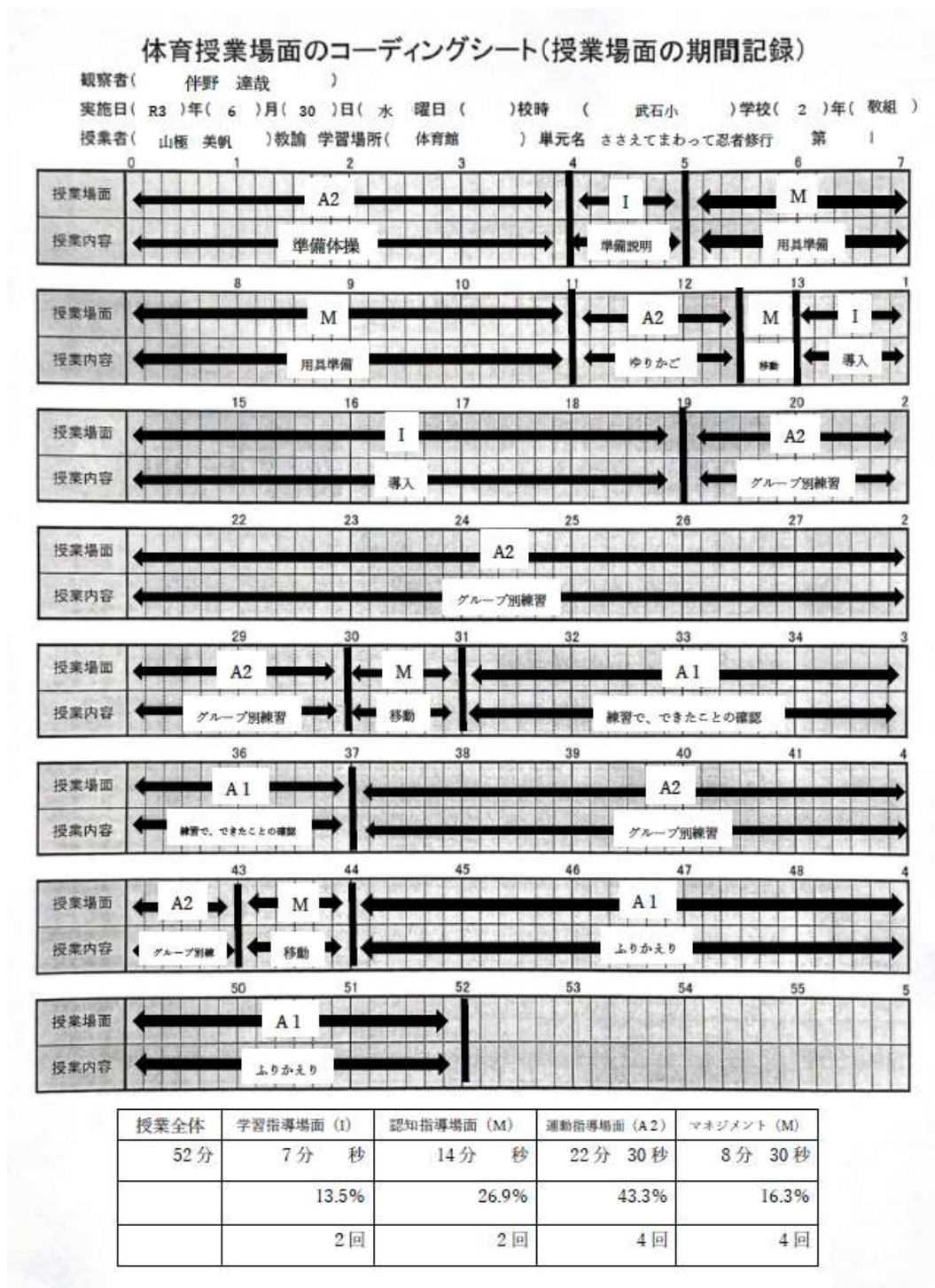
- ・ いろいろなコースが準備されているため、子ども達は意欲的に学習に取り組んでいた。子ども達は、もっとやってみたいという気持ちで楽しんでいる様子だった。加えて、「スーパー忍者」のイメージをどのように持っているかにもかかわってくる。子ども達への動機づけも、子ども達の意欲に大きくかかわってくることと思う。
- ・ 中学生と違い、まずはやってみようという気持ちで、子ども達に取り組んでいた。場づくりと「スーパー忍者」のイメージが子ども達の学習意欲につながっている。
また、今回の運動遊びは、器械運動では、基礎的なものが多い。子ども達の感覚づくりを行っていくには、小学校2年生のこの時期にできることが良いと感じる。
- ・ 基礎的な技がコースごとに設定され、ポイントが明示されているため、学習に取り組みやすい場づくりになっていた。中学校の保健体育の授業でも大切にしていきたい部分である。
- ・ 子ども達の中に（小学2年生だからか）やってみたらできるかとも思える技であることも子ども達のやる気につながっていた。少し頑張ればできる技であったり、普段の遊びの中でできる動きであったりしたことで、繰り返し楽しんで取り組めていたと考える。
- ・ 前転、後転時に、手をつかずに回っている子がいた。小学校2年生の段階で、技能として手のつき方やその他の技能的な事項は、指導しなくてよいのかと感じた。基礎的なことだからこそ、小学生のこの時期に指導したほうが、今後の技能につながると考える。
- ・ 「やってみたい。」という個のめあてで、コースを回っていた。グループで場を選んで、グループの中でめあてやどんなことをやるかを前もって決めて取り組めると、子ども同士でアドバイスができるのではないかと感じた。
- ・ コースごとに子ども達が、モデルとできるような動きを、ICT 機器を用いて、提示できるとよいのではないか。

②菅沼太郎指導主事より（体育科）

- ・ 単元の導入で、研究グループの先生が忍者の姿で登場し、子ども達のイメージづくりを行い、動きのモデルを行っていた。子ども達の中には、そのイメージで動いている子もいたり、自分のめあてで動いたりしている子もいた。単元の導入のイメージづくりや単元を通しての学習の道筋を示すことで子ども達が遊びながら、学習に取り組むことができていた。
- ・ ペアで動いて一緒に運動する様子もあり、お互いに見合うこともできていた。友達の真似をして同じ動きをしたり、一緒に動いたりしていたことから、学び合う子ども達の姿が見られた。
- ・ 小学校1・2年生の「運動遊び」の領域では、遊びの中で学習していく単元である。「手のつき方」の指導の質問があつてが、子ども達が学び合う中で、獲得できるとように、仕組んでいくと一番良い。しかし、時には躓いている子への教師側からのアドバイスとして、うまくできている子を見本として提示することもよいと思う。
- ・ 後転を行う坂の場では、後ろに転がるだけの「後ろ転がり」であった。回転力が足りずに回り切れない子がたくさんいた。うまく回るために、教師が起き上がってくるところで、背中を少し触って押してあげる補助ができると子ども達は、動きを感覚的につかむことができる。
- ・ 多様なコースが設定されていて、子ども達が飽きることなく学習に取り組むための場づくりがなされていた。

6 期間記録

(1) 授業期間記録



(2) 期間記録からの考察

今回の授業では、マネジメントの部分では、子どもたちが協力して準備をしたり、協力して行動したりする姿が見られた。2年生段階での準備時間としては短い時間で行われていた。

また、子どもたちの運動への取り組みも積極的でよかった。それぞれの課題を把握して夢中に取り組んでいた。運動指導場面は約 43 パーセント、認知指導場面が約 27 パーセント となっている。運動指導場面は 50 パーセントを確保したい。認知指導場面も大切になるが、指導のやり方を工夫することで、運動に従事する時間を増やすことができるのではないかと考える。

【期間記録に取り組んで】

期間記録をとり、データとしてみることで授業の改善点などがみつかるということはよいことだと思った。子どもたちの取り組みにも大きく影響してくると思った。また、今回、記録をとってみて、自分の授業でも分析をしてみたが、改善点が自分でもわかり、客観的に自分の授業を見ることができ、授業の修正をすることもできた。

自分の授業の見直しのためにも期間記録をとることはよいことではないかと思った。

以上のような武石小学校の事前授業から、菅沼主事のご指導をいただき

7 授業提案資料

ICT 機器を活用した授業提案

小学校 2 年生 単元 『ゴム跳び遊び』（情報端末を活用して）【iPad 利用】

(1) 準備運動

(2) ゴム跳びのポイントの確認

ポイント ① 踏切足（右足・左足）② 足をあげる（踏切後）③ 抜き足（動かし方）

(3) 練習 1（子どもの姿）

- ・ 2 人一組でペアを作る。（跳ぶ人 動画を撮る人）
- ・ ペアで跳んでいる様子を撮る。
※タブレットを撮る場所を指定しておく
- ・ 撮り終わったらポイントができていないか動画を確認する



(4) 練習 2（比べる）

- ・ 教師がお手本動画を Air Drop でおくる。
- ・ 一人は自分の跳んでいる動画
一人は先生の跳んでいる動画
を並べて飛び方がどうか確認をする。
- ・ 確認後練習をしていく。



(5) 振り返り

成果と課題

- 「自分のできていないところが見られて、練習したらできるようになった。」や「動画を見て、踏み切りの足が逆だったのに気づいたからなおせた。」などの振り返りがあり、跳んでいる姿を撮ることで、ゴム跳びのポイントを客観的にみられ、動きの改善につながった。
- 自分の姿とお手本の姿を比べて、自分の改善点を見つけて意欲的に練習する姿があった。
- 全体指導で教師が見られなかった場面を動画として残しておけるので、後で指導につなげることができたり、次時の時に自分の課題を把握できたりする。
- 動画を見ることに集中してしまい、運動時間が短くなってしまった。

五 研究のまとめと課題

(1) まとめ

- ・コロナ禍で教育課程研究協議会がオンライン開催になり、各校思うように実践を積み上げることができなかったり、会合を開くことが躊躇われたりしたことで、委員会活動が停滞してしまった。その中で、武石小学校研究グループの協力を得て、授業を参観させていただき、実証の観点を軸に委員それぞれの視点で授業の考察を行うことができたことはよかった。
- ・教育課程研究協議会の授業づくりにも、武石小学校の研究グループに協力を得て、参加させていただけ。場づくりを中心に、委員からの意見と低学年の運動遊びについて研究を深めることができた。
- ・期間記録、相互作用行動の記録といった多面的な観察を行ったことで、主観ではなく、事実や数値から授業をより深く分析することができた。
- ・授業を参観する機会が一度しかなかったため、参加できなかった委員は協議しづらかった。また、指導案について審議する時間や、授業後の考察・分析や総括を委員会の中で行う時間が十分にとれなかった。
- ・例年、教育課程研究協議会の実技講習会の運営を行っているが、今年はオンラインのため実施できなかった。

(2) 課題

- ・コロナ禍における体育学習で、学習活動が限られてしまっていることが、委員からも課題としてあげられている。コロナ禍でも十分な運動量と学習内容を網羅できるような学習教材教具等を、今後も提案することが必要である。
- ・
- ・今年度より、一人一端末が導入されたことにより、体育の授業の中での情報端末機器の活用方法も広げていきたい。委員による授業提案をしていくことも課題である。