

瀬田東小学校2022年度(令和四年度) 校内研究

(1) 研究主題

教科等	研究主題
体育科	主体的・対話的な学習活動を通して、 共に高め合い夢中になっていく体育科学習 ～学びをつなぎ、子どもをつなぐ単元デザイン～

(2) 研究主題概要

昨今、子供の体力低下が言われている。2021年度の本校の体力テストの結果は、低中学年こそ全国平均を下回っている種目が多いが、高学年になるにつれてポイントは上昇し、6年生に至っては、男女各8種目、計16種目のうち、実に10種目において全国平均を上回る結果であった。これは、本校における体育の宿題の成果がある一定の効果を出していると言える。

【2021年度 新体力テストの結果】

種目			握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20mシャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ソフトボール投げ
6年	男子	本校	15.1	20.3	33.2	42.2	43.3	9.2	166	21
		全国平均	16.22	18.89	33.49	40.36	46.85	9.45	151.43	20.58
	女子	本校	14.8	19.1	37.5	40.3	37.9	9.2	160.5	15
		全国平均	16.09	18.07	37.92	38.73	38.16	9.64	145.22	13.3

全国平均を上回っている種目
全国平均を下回っている種目

一方で、国が示した新学習指導要領では、全教科において主体的・対話的で深い学びを目指して教科教育を行うように答申が出されている。子どもたちが将来、正解を簡単には見つけられない世の中を生き抜いていくための術を身に付けるためである。それは体育科においても同じである。

体育科の学習を通して、わかってできる子どもを育てていくことは、生涯にわたって運動やスポーツに親しむ習慣をつくり、生きる力の重要な要素である体力の向上につながっていくものと考えている。

現在滋賀県では、体育科の学習を「豊かなスポーツライフの実現を目指し、発達の段階のまとまりや系統性を踏まえた体育・保健体育学習」と位置づけて研究を進めている。

これを踏まえて滋賀県の小学校体育では、「児童が運動の楽しさを実感でき、主体的・対話的で深い学びを実現する体育科学習～指導と評価の一体化を可視化する単元デザインに基づく授業改善～」として県をあげて授業改善を行っている。

昨年度、本校では全国学校体育研究大会の会場校として、これまで国語科と算数科を中心に行っていた予習型学習を体育科に広げ、ジョイント学習の研究に取り組んだ。予習型学習とは、授業の終わりに次の時間の課題を示し、それぞれが予習をした上で授業にのぞむという学習スタイルである。これまでの研究から予習型学習は、子どもたちの学びの深まりに有効であることが見えてきた。また、子どもの学びを深めていくためには、予習型学習の他にもジョイント学習の視点を持つておくことが大切であることがわかってきた。ジョイント学習の視点は次のように分類できる。

- | | |
|----------------------|----------------|
| ①(単元を通して)授業と授業をつなぐ学習 | ③学校と家庭をつなぐ学習 |
| ②(授業を通して)活動と活動をつなぐ学習 | ④子どもと子どもをつなぐ学習 |

今年度は、予習型学習だけでなく、上で示したようなジョイント学習を単元の中に意図的にデザインしていくことで、子どもたちの学びをさらに深めていきたいと考えている。

このような研究を進めることを通して、本校教育目標に掲げる、新しいものを作りだそうとする子どもの育成につなげ、生涯にわたってスポーツに関わり続ける素地を養っていきたい。

(3) 研究仮説

「子どもの意欲、知識・技能、思考が途切れないように、授業と授業、活動と活動、学校と家庭の接続を意図的に計画し、学びの過程で表現の仕方を追求する子ども同士のつながりをつくれれば、学びが繰り返し深められていくだろう。」

(4) 研究の内容と方法

- ① 体育科において、授業中の子どもの学びをより深めるためには、体育の宿題等をとおして、授業と授業をどのようにつないでいくとよいのかを考え、各学年で実践を行う。また、各学年の実践をもとに、より有効な授業間の学習は何かを明確にしていく。
- ② 体育科において、子どもの意欲を引き出し、知識・技能や思考が途切れないように、子ども同士の学びをつなげていくためには、どのような単元計画を作ればよいのかを考え、各学年で実践を行う。また、各学年の実践をもとに、より有効な単元構想や授業づくりの方法は何かを明確にしていく。
- ③ 体育科において、子ども同士の対話的な学びを深めていくにはどうすればよいのかを考え、各学年で実践を行う。また、各学年の実践をもとに、より有効な子ども同士の対話的な学びを促す手立ては何かを明確にしていく。
- ④ 授業公開において、授業者、授業学年は、実践記録を作成し、その授業の振り返りができるようにする。また、授業参観を通して、学んだこと、考えたことを先生同士で交流し、それぞれの学びを振り返り用紙に記入する。振り返り用紙に書かれたことは、研究通信を通して学校全体に広げていく。
- ⑤ 全授業を通して、学習カードやICTの活用について検討する。

(5) 研究・研修計画

月	校 内 研 究
4	《4月14日(水)》 全体研究会 これまでの研究の振り返りと今年度研究について
5	《5月25日(水)》 わかあゆ学級参観 職員研修
6	《6月1日(水)》 研究会① 5年生 体育科授業と授業研究会 《6月29日(水)》 研究会② 3年生 体育科授業と授業研究会
7 8	《7月27日(水)》 1学期の研究の振り返り 職員研修
9	《9月22日(水)》 研究会③ 1年生 体育科授業と授業研究会
10	
11	《11月11日(金)》 研究会④ 2・4・6年生 授業公開 第61回学体研滋賀大会
12	
1	
2	《2月22日(水)》 全体研究会 今年度研究振り返り
3	研究推進委員会 2022年度研究の振り返りと2023年度研究に向けて

(6) 校内研究体制の概要

全体研究会

(研究主任: 田名後)
(体育主任: 中原)

研究推進計画

(研修担当: 吉田昌)
(食育担当: 伊東)

学年研究会

(各学年主任)
(各研究推進委員)

わかあゆ(学主・宮内)(研推・伊藤)

1年(学主・木村)(研推・永田)

2年(学主・中村)(研推・小林)

3年(学主・熊谷)(研推・植村)

4年(学主・福住)(研推・中原)

5年(学主・今村)(研推・今村)

6年(学主・山下て)(研推・田名後)

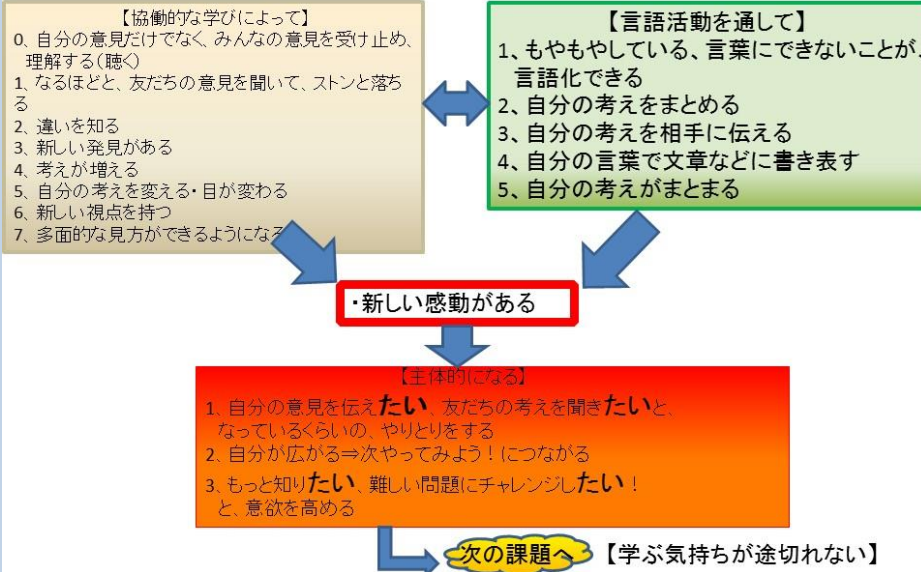
(7) 過去5年間の研究主題

- ・平成29年度(2017年度)
「主体的・協同的な学習活動で考える力をつける教育課程の創造」
～自らの考えを持てる子どもの育成を目指して～
- ・平成30年度(2018年度)
「主体的・協同的な学習活動で考える力をつける教育課程の創造」
～思考を表現する言語活動を通して深める学び～
- ・平成31年度(令和元年度)(2019年度)
「主体的・協働的な学習活動を通して、考えを深めていく授業の創造」
～考えを広げ深めていくための言語活動を軸とした授業づくり～
- ・令和2年度(2020年度)
「主体的・協働的な学習活動を通して、表現する力を磨く授業の創造」
～授業間を効果的につなぐ家庭学習の在り方～
- ・令和3年度(2021年度)
「主体的・対話的な学習活動を通して、共に高め合い夢中になっていく体育科学習」
～学びをつなぎ、子どもをつなぐ単元デザイン～

(8)これまでの研究概要と成果(2018)

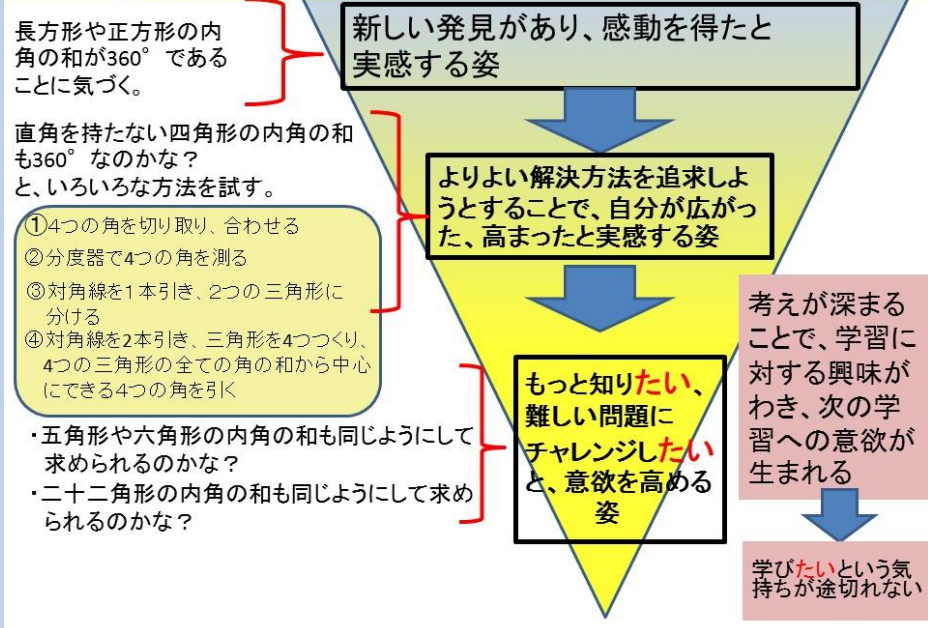
本校教育では、児童の主体性を第一に考え日々の授業に取り組んできている。児童自身が学びに対して主体的に関わり続け、思考を深めることで、本校教育目標である、「新しいものを創り出そうとする子ども」を育むことになると考えるからである。

2018年度研究で明かになった、思考を深める子どもの姿の分類整理



《図1》

2018年度研究で明かになった、子どもの思考が深まっていく具体例 5年生「合同な図形」



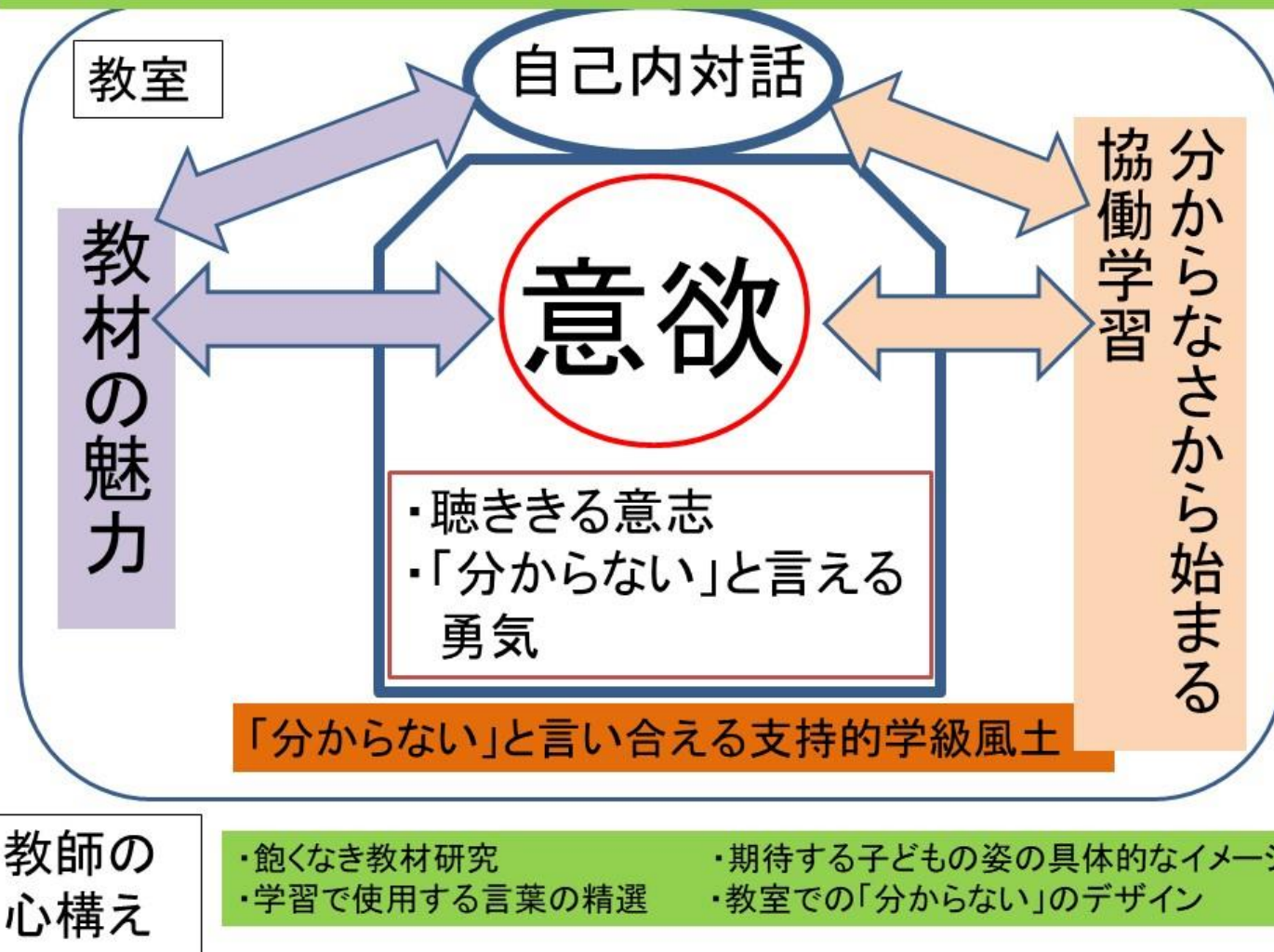
《図2》

2018年度の研究では、思考を深めるためには、子どもたちの“学びたい”という気持ちが途切れることなく継続することで、次の学びへと繋がっていくことが明らかになった。《図1》《図2》

(8)これまでの研究概要と成果(2019)

翌年2019年度の研究では、子どもの“学びたい”という気持ちを高めたり、持続させたりするために必要なことが、以下《図3》のように明らかになった。

2019年度研究で明らかになった、子どもの“たい”を引き出すための学習環境のつながり



これらは全て、個人の学習に対する意欲を引き出すための手立てと、捉えることができる。

この途切れない意欲の連続から生み出される個々の学びによって、子ども達は自ら学びを更新し、広げ深めていくことで、「賢さ」が育まれていく。

《図3》

(8)これまでの研究概要と成果(2020)

2020年度は、新型コロナウイルスの感染拡大により、子どもたちの学習活動が制限された。そのような中でも、十分な学習保障をしていくために「ジョイント学習」に取り組んだ。「ジョイント学習」とは、これまでのオーソドックスな授業時間の使い方ではなく、前時と本時を家庭学習でつなぐ学習スタイルをいう。次の時間の課題を授業の最後に示し、予習を中心とした家庭学習に取り組むことが「ジョイント学習」の特徴である。「ジョイント学習」に取り組んだ2020年度の研究では、以下のことが明らかになった。

- ジョイント学習は、授業と授業をつなぐだけでなく家庭と学校をもつなぐことができる。
- 家庭学習を有効に使うことで、休校中の学習をフォローすることができる。
- 予習型の家庭学習に取り組むことにより、授業内における友達との交流の時間や振り返りの時間を多く確保することができる。
- 家庭学習では、個に応じた学習時間を確保することができるため、一人ひとりが課題に向き合った状態で、授業をはじめることができる。

【ジョイント学習】 単元モデル(例)

《45分×3時間の場合》

これまでの一般的な授業の流れ

単元1時間目	
1: 導入	10分
2: 思考	15分
3: 交流(グループ)	10分
4: 交流(全体)	5分
5: まとめ, 振り返り	5分
6: ドリルなどの 家庭学習(復習)	

単元2時間目	
1: 導入	10分
2: 思考	15分
3: 交流(グループ)	10分
4: 交流(全体)	5分
5: まとめ, 振り返り	5分
6: ドリルなどの 家庭学習(復習)	

単元3時間目	
1: 導入	10分
2: 思考	15分
3: 交流(グループ)	10分
4: 交流(全体)	5分
5: まとめ, 振り返り	5分
6: 予習プリントでの 家庭学習(復習)	

導入
30分

思考
45分

交流
45分

振返
5分

単元1時間目 【ジョイント学習】

1: 導入	10分
2: 思考	15分
3: 交流(グループ)	10分
4: 交流(全体)	5分
5: まとめ, 振り返り	5分
6: 予習プリントでの 家庭学習	

単元2時間目	
1: 導入	5分
2: 交流(グループ)	10分
3: 交流(全体)	20分
4: まとめ, 振り返り	10分
5: 次の課題(次時) への導入	5分
6: ドリルなどの家庭学習(復習) 予習プリントでの家庭学習	

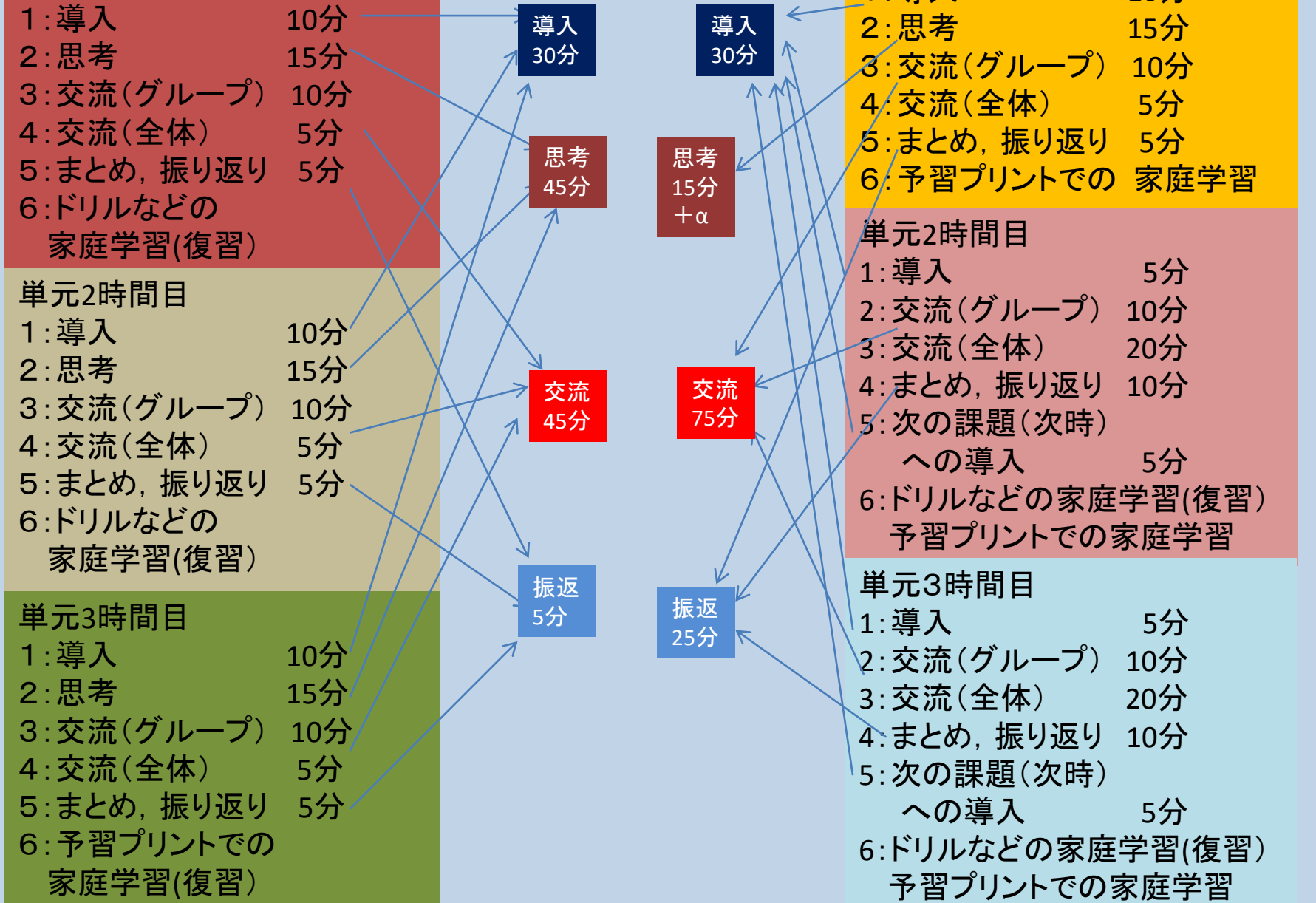
単元3時間目	
1: 導入	5分
2: 交流(グループ)	10分
3: 交流(全体)	20分
4: まとめ, 振り返り	10分
5: 次の課題(次時) への導入	5分
6: ドリルなどの家庭学習(復習) 予習プリントでの家庭学習	

導入
30分

思考
15分
+α

交流
75分

振返
25分



(8) 過去5年間の研究概要と成果(2021)

2021年度は、全国学校体育研究大会滋賀大会の会場校に決まったことを契機に、体育科を中心とした「ジョイント学習」の研究をすすめた。研究を進めるにあたり、単元構想シートを用いて授業と授業のつながりを大切にして単元計画を行った。2021年度の研究で明らかになったことは以下の通りである。

- 単元構想シートを用いて授業と授業の接続を大切にするすることで、子どもたちの意欲や思考はつながり、夢中になって学習に取り組んでいく。
- 授業と授業をつなぐことで、授業内における運動量や友達との交流の時間、課題に対して試行錯誤をする時間を十分に確保することができる。
- 「ジョイント学習」の捉えが拡張し、教師が子どもを深い学びへ誘う視点が増えた。研究を進めていく上で、授業と授業をつなぐだけでなく、授業内での活動のつながりや子ども同士のつながりも意識しておかなければいけないという考えに至った。



(9) 2022年度の研究実践

授業日	学年	運動領域・学習内容
5月19日	特別支援学級	生活単元学習、自立活動など
6月 1日	5年	「SNB 36～スピード・なめらか・バトンパスを36人の仲間で繋ごう～ (C 陸上運動 ア 短距離走・リレー)」
9月 21日	3年	「スローイングボール～ゴールをねらって、レッツチャレンジ！！～ (E ゲーム ア ゴール型ゲーム)」
9月21日	1年	「たくさんお宝ゲットだぜ！ (E ゲーム イ 鬼遊び)」
11月11日	2年	「かわして、はこべ！きびだんご～めざせ！3シャイニング～ (E ゲーム イ ボール運び鬼)」
11月11日	4年	「増やせ技コレクション！目指せ回転名人！！ (B 器械運動 ア マット運動)」
11月11日	6年	「一致団結 瞬トライ！ (E ボール運動 ア ゴール型)」

※ 2、4、6年は、全国学校体育研究大会滋賀大会で発表

(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

5年生「SNB 36～スピード・なめらか・バトンパスを36人の仲間で繋ごう～ (C 陸上運動 ア 短距離走・リレー)」

時間	1	2	3	4	5	6
学習課題	スタートダッシュで加速しよう	ギリギリまで引きつけてからにげよう	スタートのタイミングにこだわろう		スムーズに渡すタイミングを見つけよう	スピードにのってなめらかなバスを極めよう
0	スタート姿勢 後ろ向き、胸組み、前傾姿勢からスタートすること 走り出しやすい姿勢と、走り出しにくい姿勢の違いを知ること 本時学習課題の確認		シャトル追い越し走 全力で走り切ること		シャトルしっぽとり走 追いつかれるスタートのタイミングを見つけること	
	ロケットダッシュ 3秒間走 前傾姿勢で目線を落としてスタートすること 腕を大きく振り全力で走り切ること		シャトルしっぽとり走 スタート位置に来たら前傾姿勢で前を向いて素早くスタートすること		ギリギリロケットダッシュ走 走り出すタイミングが適切か相談しながら活動すること	
			シャトルバトンパス走 録画した動画を併用して課題を見つけること		50mバトンパスペア走 50mを使ったバトンパスの時間を測定し、2人の50m走の平均タイムと比較すること タイムをもとに、バトンパスがスムーズに行われているか友達と相談しながら活動すること タイムを極めるための課題を見つけ、共有すること	
45	学習のまとめ・ふりかえり					
まとめ	前傾姿勢で素早くスタートすることができる	ギリギリまで引きつけてから全力で逃げられるスタートを見つけることができる			トップスピードのまま減速せずにバトンパスができる	受け取り方に気をつけて滑らかなバトンパスができる

- 知識や技能のつながりを意図的に計画した単元計画を作ることができた。
- 毎時間、繰り返しの学習活動を取り入れることで、子どもが主体的に動けるようになり、運動量や学び合う時間を確保することができた。
- ▲子ども同士の対話がさらに生まれるように、学級の中の共通言語を作ったり、個々の課題に合わせた解決方法の提示をする必要があった。

(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

3年生「スローイングボール～ゴールをねらって、レッツチャレンジ!!!～ (Eゲーム アゴール型ゲーム)」

時間	1 10	2 10	3 10	4 10	5 10	6 10	7 10
学習課題	まともなおずようになてみよう	的当てゲームのルールを知ろう	パスをつなげてたくさんシュートしよう	チームにあった作戦を選ぼう	大会をしよう		
0	①場の確認 遊び場などの、自分がすべき教具の準備の仕方を理解し、安全に気を付けて準備できること	①用具の準備 ②予備運動 (タオルストレッチ) ③的当てゲーム 強く、正確に投げる感覚をつかむこと 得点の伸びを意識し、投げる喜びを味わうこと	①用具の準備 ②予備運動 (ランニングパス) ③本時学習課題の確認 ④ゲーム (1) ～試す～ (ハーフコート3対2) 得点につながる場所に動くこと ボール保持者との適切な距離を取ること		④ゲーム (ハーフコート3対2) 得点につながる場所に動くこと ボール保持者との適切な距離を取ること		
	②本時学習課題の確認	④本時学習課題の確認		⑤作戦会議			
	③的当てゲーム 体の向きや足の踏み出し方を意識して投げること 友だちと協力して取り組むこと	⑤ゲーム (ハーフコート3対2) 進んでシュートを狙い、シュートを決める楽しさを味わうこと シュートに向かうまでの課題を見つけ	⑤ゲーム (ハーフコート3対2) チームのメンバーが動きの良いところを見つけ、伝えている 空いている所を探して思い切って動かそうとしていること	⑥ゲーム (2) (ハーフコート3対2) ～確かめる～ 適切な距離、場所を把握すること	⑥ゲーム (2) (ハーフコート3対2) ～確かめる～ 適切な場所、距離に移動すること	⑥ゲーム (2) (ハーフコート3対2) ～確かめる～ チームで協力して作戦を成功させること	⑥ゲーム (ハーフコート3対2) 得点につながる場所に動くこと ボール保持者との適切な距離を取ること
	④学習のまとめ ⑤ふりかえり ⑥用具の片付け	⑥学習のまとめ ⑦ふりかえり ⑧用具の片付け		⑦学習のまとめ ⑧ふりかえり ⑨用具の片付け			
45							
まとめ	ボールを強く投げるには、ステップや腕の振りなどポイントがある。	もっとシュートをするためには、パスをすることが大切である。	作戦をたてるとシュートの数がふえる	作戦の成功には、ボールを持っていない人の動きが大切である。	作戦の成功には、ボールを持っていない人が空いた場所に動くことが大切である。	相手がいなくてもボールを呼び出すことが、得点につながる。	みんなで作戦を成功させて得点すると楽しい。

○子どもの気づきから作戦を共通言語にしたり、励ましの言葉を掲示したりすることで、子ども同士の対話がたくさん生まれた。

○子どものつまづきや困り感を次の時間の課題に設定することで、授業と授業をつなぐことができた。

▲チームの中で、課題解決まで進めるように、振り返りの視点を提示したり、課題を解決するための場所や時間を確保したりすることが必要だった。

(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

1年生「たくさんお宝ゲットだぜ！ (E ゲーム イ 鬼遊び)」

学習課題	1	2	3	4	5	6
	たぐをつかっておにごっこしよう。	たからとりおにをやってみよう。	どんどんせめて、たからをたくさんげっしよう。		れべるあっぶがしたすてーじで、たからをたくさんげっしよう。	
①簡単な鬼遊び		①簡単な鬼遊び				
②オリエンテーション ・鬼の説明		鬼に捕まらないように逃げること				
③本時の学習課題の確認		②本時の学習課題の確認				
④タグ取り遊び 試す(個人)	・友達と仲よくタグ取り遊びができること 主①	・宝取り鬼の行い方を理解すること 主① ルールが分かる	・鬼に捕まらないように駆け回っていること 主② ・鬼に捕まらないように駆け回っていること ・前時で出た動きを試していること 主②	・鬼に捕まらないように駆け回っていること 主② ・鬼に捕まらないように駆け回っていること ・前時で出た動きを試していること 主②	・これまでの動きを使って鬼に捕まらないように駆け回っていること 主② ・これまでの動きを使って鬼に捕まらないように駆け回っていること ・前時で出た動きを試していること 主②	・これまでの動きを使って鬼に捕まらないように駆け回っていること 主② ・これまでの動きを使って鬼に捕まらないように駆け回っていること ・前時で出た動きを試していること 主②
⑤タグ取り鬼	・タグ取り鬼に選んで取り回していること 主① タグを使うと楽しい	・友達と仲よく宝取り鬼ができること 主① 動きの行い方が分かる	④おしえてタイム 主① ・鬼から考えをわけて技術を伝えていること 主① ⑤宝取り鬼(鬼ゾーン1つ) 試す(個人) ・鬼に捕まらないように駆け回っていること 主②	④おしえてタイム 主① ・鬼から考えをわけて技術を伝えていること 主① ⑤宝取り鬼(鬼ゾーン1つ) 試す(個人) ・鬼に捕まらないように駆け回っていること 主② OOでやってみよう OOおもしろそう	④おしえてタイム 主① ・鬼から考えをわけて技術を伝えていること 主① ⑤宝取り鬼(鬼ゾーン2つ) 試す(個人・集団) ・おしえてタイムで出たいろいろな動きで鬼に捕まらないように動くこと 主② OOでやってみよう OOおもしろそう OOおもしろそう OOおもしろそう	④おしえてタイム 主① ・鬼から考えをわけて技術を伝えていること 主① ⑤宝取り鬼(鬼ゾーン2つ) 試す(個人・集団) ・おしえてタイムで出たいろいろな動きで鬼に捕まらないように動くこと 主② OOでやってみよう OOおもしろそう OOおもしろそう OOおもしろそう
⑥学習のまとめ ⑦ふり回り ⑧片付け		④学習のまとめ ⑤ふり回り ⑧片付け	⑥学習のまとめ 主② ⑦ふり回り ⑧片付け ・もっと楽しくなるゲームの工夫を考えていること			
まとめ	タグを使って楽しく鬼遊びができる	宝取り鬼のやり方を理解して楽しく取り回すことができる	宝を取るための身のかかし方一つではないことを知る	いろいろな身のかかし方をする事で宝をたくさん取ることができる	レベルアップしたステージで、いろいろな身のかかし方をする事で宝をたくさん取ることができる	

- 毎時間の始まりを馴染みのある鬼遊びにすることで、遊びながら必要な技能を習得することができた。
- 工夫した教具を使うことで、子どもの伸びが可視化され、さらに意欲が高まった。
- ▲交流タイムで子ども同士をつなげることはできたが、ゲーム中の子どもの気づきを広げることができなかった。



(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

2年生「かわして、はこべ！きびだんご～めざせ！3シャイニング～(E ゲーム イ ボール運び鬼)」

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6
学習目標	ゲームのルールを理解しよう	いい動きをして「きびだんご」を選ぼう	友だちと協力して「きびだんご」を選ぼう	様々な攻め方を使って「きびだんご」を選ぼう	攻め方を工夫して大会をしよう	
0	1. オリエンテーション ・場やルールの確認 ・学習の流れ	4. Let's Try 鬼ヶ島ゲーム(2対2) ①順番やルールを守り、誰とでも仲良くすること 動きの発見(個人) ③ 300	1. 用具の準備 2. 鬼遊び 3. 本時のめあての確認 4. Let's Try 鬼ヶ島ゲーム(4対3) 課題の気づき(集団) 4. Let's Try 鬼ヶ島ゲーム(4対3) 動きの発見(集団)	4. Let's Try 鬼ヶ島ゲーム(4対4) たくさん選ぶための攻め方を選んでみる。 選ぶ(集団)	1. 用具の準備 2. 本時のめあての確認 3. 鬼ヶ島合戦①(4対4)	
	2. 本時のめあての確認	5. 教えてタイム ②よい動きを見付け、伝えている。	5. 教えてタイム ②よい動きを見付け、伝えている。	5. 教えてタイム 上手にできたことを共有すること 次の攻め方を選ぶ・考えること ④ 100		
	3. 鬼ヶ島ゲーム(2対2) ①ゲームの行い方を理解すること ③場や用具の安全に気を付けること 課題の気づき(個人)	6. Let's チャレンジ(練習ゲーム) 7. Let's go 鬼ヶ島(2対2) ②速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすること 試す(個人)	6. Let's チャレンジ(練習ゲーム) 7. Let's go 鬼ヶ島(4対3) 試す(集団) ⑤ 100	6. Let's チャレンジ(練習G) 7. Let's go 鬼ヶ島(4対4) 試す(集団) ⑤ 100	4. 鬼ヶ島合戦②(4対4) ②勝敗を受け入れている 試す(集団) ⑤ 100	
45	4. 学習のまとめ/ふりかえり	6. 用具の片づけ	8. 学習のまとめ/ふりかえり	9. 用具の片づけ	6. 学習のまとめ/ふりかえり 用具の片づけ	
まとめ	ゲームの行い方を理解することができる。	体の動かし方を工夫すると、タグをとられずに「きびだんご」を選ぶことができる。	友達と力を合わせると、多くの「きびだんご」を選ぶことができる。	友達と力を合わせて楽しみながら鬼遊びができる		

○ストーリー性をもたせることで子どもたちが学習に夢中になって取り組めた。

○マネジメントボードに学習のつながりを提示していくことによって、学習の流れを一目で確認することが出来た。

○子どもたちが見つけた技や攻め方をみんなで考えたり、名前をつけたりする中で、クラスの共通言語が育ち、作戦タイムや試合中での子ども同士の対話が広がっていった。また、実際に友達の技を試合で使う姿が見られた。

▲チームで攻めることに少し固執しすぎる事が多く、1人で攻めることができる場面で「1人で攻める」という考えが出にくい状況になった。

(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

4年生「増やせ技コレクション！目指せ回転名人！！（B 器械運動 アマット運動）」

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
学習課題	開脚前転・開脚後転にチャレンジしよう。	首はね起きにチャレンジしよう。	側方倒立回転にチャレンジしよう。	技を組み合わせよう。	発表会をしよう。			
0	1. オリエンテーション ・学習の見通しを持つ。 ・帯域・器具の安全を知る。 ・友達と仲良く運動する。 2. 感覚づくり ・ゆりかご ・大きなゆりかご ・ブリッジ ・かえるの足うち ・ぞうさん ・壁のぼり倒立 ・壁倒立	1. 感覚づくり ・ゆりかご ・大きなゆりかご ・ブリッジ ・かえるの足うち ・ぞうさん ・壁のぼり倒立 ・壁倒立 2. 自分の課題を解決する。 ・開脚前転 試す ・開脚後転 試す ②自分の課題に選んだ技を選んでみる。	1. 感覚づくり ・ゆりかご ・大きなゆりかご ・前転ブリッジ ・川跳び越し ・かえるの足うち ・壁倒立 2. のびのびタイム ・開脚前転 伸ばす ・開脚後転 伸ばす ②空を飛ぶ、手を伸ばして立つことができる。	1. 感覚づくり ・ゆりかご ・大きなゆりかご ・肩倒立から開脚前転 ・肩倒立からブリッジ ・ゆりかごブリッジ ・前転ブリッジ ・川跳び越し ・かえるの足うち ・壁倒立 2. 自分の課題を解決する。 ・首はね起き 試す ②自分の課題に選んだ技を選んでみる。	2. のびのびタイム 首はね起き 伸ばす ②腕と腰を伸ばし、体を後ろながらはね起きることができる。	2. 自分の課題を解決する。 ・側方倒立回転 試す ・ロンダート 試す ②自分の課題に選んだ技を選んでみる。	2. のびのびタイム ・側方倒立回転 伸ばす ・ロンダート 伸ばす ②手、肩、腰、肘、足を一直線にした側方倒立回転ができる。	2. 技を繰り返したり、組み合わせたりする練習をする。 3. 発表会 ②回転系や巧技系基本的な技をすることができる。
45	4. ふりかえり(ICT活用)	3. ふりかえり(ICT活用)	4. ふりかえり(ICT活用)	3. 技のコツを見つける。 ・首はね起き 知る ①マットを押すタイミングや体を反らせるタイミングを知ること。 ③技の運動図や自分の技、友達の指摘から自分の出来栄や課題を見付けている。	3. 技のコツを見つける。 ・側方倒立回転 知る ・ロンダート 知る ①手、肩、腰、肘、足を一直線になる姿勢をとること。 ③技の運動図や自分の技、友達の指摘から自分の出来栄や課題を見付けている。	3. 技のコツを見つける。 ・開脚前転・開脚後転 知る ②手を離し(足や手を離すタイミングなど)、空を飛ぶ、手を伸ばして立つことができる。 ③手の平でマットを押し、空を飛ぶ(ジャンプ)を知ること。 ③技の運動図や自分の技、友達の指摘から自分の出来栄や課題を見付けている。	3. 技を繰り返したり、組み合わせたりする練習をする。 ②空を守り、友達の考えを認め、顔とでも仲良く活動している。	4. ふりかえり
まとの	見つけたコツを試して、腰を伸ばして足を左右に大きく開き、両手を押し開脚立ちすることができる。	見つけたコツを試して前転を行うように回転し、体を反らしながらはね起きることができる。	見つけたコツを試してまっすぐな逆さ姿勢になり、足一手一足が一直線になるように動かすることができる。	学習してきた技を繰り返したり、組み合わせたりすることができる。				

○ICTを活用した学習カードの中で、授業中の自分の演技を動画で見られるようにした。また、技能ポイントのチェック項目からも自分の課題を見つけられるようにした。このことにより、一人ひとりが次の時間の課題を持って授業にのぞむことができた。

○技を見る場所にケンステップを置き、その前に友だちの演技を評価できるカードを置いた。「判断基準」や「どこで何をみるか」を明確にしたことで、子ども同士の対話がたくさん生まれた。

○予備運動の宿題では手本動画を家でも見られるようにし、学校と家庭をつなぐことができた。

▲ICT機器を使う時には、撮影する時間や対話の時間が長くなり、運動量が落ちてしまった。

(10) 2022年度の成果と課題

(成果○・課題▲)

6年生「一致団結 瞬トライ! (Eボール運動 アゴール型)」

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
学習課題	ルールを理解し、前への攻撃を意識しよう	クロスを使ってパスをつなぎ、トライを決めよう			作戦を使ってトライを決めよう		タグラグビー大会をしよう	
0	1. オリエンテーション ・学習の見通しを持つこと ・用具の準備の仕方や扱い方を理解すること	1. ドリルゲーム ランパス・スネーク・クロス 2. 本時の学習課題の確認		3. タスクゲーム① ・クロス (2対1)	3. タスクゲーム (3対3) ・ハーフコートゲーム (攻守分離)	3. タスクゲーム(3対3) ・ハーフコートゲーム (攻守分離)	3. タスクゲーム(3対3) ・ハーフコートゲーム (攻守分離)	3. チーム練習
	2. ドリルゲーム ・王様を守れ! ・ランパス ・スネーク	3. ドリルゲーム① ・2人パスリレー ボールを伸ばしたら前へ送ること パスをもらえたら素早くパスを返すこと	3. ドリルゲーム① ・クロス(ゆっくり) クロス(ななめ)の動きがわかること	4. タスクゲーム② クロスorカラクロ(2対1) (ゲームのクロス) クロスとカラクロを使うこと	3人目がどう動けばよいか考えること	得意な作戦を見つけること ・前進 ・クロス ・カラクロ	チームの課題を意図してゲームに取り組むこと	4. リーグ戦② 作戦を使ってゲームに取り組むこと
	3. 本時の学習課題の確認 ・ゲームの行い方について知ること	4. タスクゲーム(2対1) ・ハーフコートゲーム (攻守分離) タグを取られたらすぐにパスを出すこと	4. ドリルゲーム② ・クロス (スピードを上げて) クロス(ななめ)に乗り換え取り組むこと	4. 共有タイム	4. 共有タイム	4. 共有タイム	4. 共有タイム	4. リーグ戦②
	4. メインゲーム (3対3) ・ゲームに集中して取り組むこと ICT ①②③	5. 共有タイム	6. メインゲーム(3対3) クロス(ななめ)の動きの攻撃 ○クロス ○カラクロ ICT ①②③	5. チーム練習 チームで課題を共有し、どうしたら解決できるかを考えること	5. チーム練習 チームで課題を共有し、どうしたら解決できるかを考えること	5. チーム練習 チームで課題を共有し、どうしたら解決できるかを考えること	5. チーム練習 チームで課題を共有し、どうしたら解決できるかを考えること	4. リーグ戦②
	5. まとめ・ふりかえり	6. メインゲーム (3対3) 前への攻撃 ICT ①②③	6. メインゲーム(3対3) クロス(ななめ)の動きの攻撃 ○クロス ○カラクロ ICT ①②③	6. メインゲーム(3対3) 3人目の動きを試すこと ICT ①②③	6. メインゲーム(3対3) 3人目の動きを試すこと ICT ①②③	6. メインゲーム(3対3) 3人目の動きを試すこと ICT ①②③	6. メインゲーム(3対3) 3人目の動きを試すこと ICT ①②③	5. チーム練習
45	5. まとめ・ふりかえり	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	7. まとめ・ふりかえり ICT ①②③	6. リーグ戦③ 勝敗を受け入れること ICT ①②③
まとめ	前につっこむ動きと後ろをついていく動きができる	クロス(ななめ)の動きがわかる	クロスとカラクロの動きができる	3人目の動きを考えることができる	3つの作戦を使ってトライを決めることができる	3つの作戦を使ってトライを決めることができる	3つの作戦を使ってトライを決めることができる	作戦を使ってゲームをして、タグラグビーを楽しむことができる

○授業の中での子どもたちの反応やようすを見ながら、次時のめあてや発問を積極的に修正した。これにより、子どもの思考が途切れず、「もっとやりたい」という気持ちを最後まで持続させることができた。

○プレーが終わるごとに短い言葉で振り返る習慣をつくり、ハンドサインで次の作戦を確認することで、常にチームで考えを共有することができた。

○振り返りカードの中で、その日の試合の動画が見られるようにした。チームや自分の動きを見ながら振り返りを書くことで、より実感を持って、よかったところや課題をチームで共有することができた。

▲教師が視点をしばって必要な場面を取り上げることで、子ども同士のつながりをさらに生み出すことができた。

(11)2022年度の研究のまとめ

①授業と授業をつなぐ学習

授業の動きにつながる予備運動や授業映像が見られる振り返りカードなど、授業と授業をつなぐ学習は、子どもの学びをつなげていく上で有効であることがわかった。

②学びをつなげる単元デザイン

どの授業においても、子どもの思考が途切れないように丁寧に単元構想を行った。特に、授業の最後の振り返りと次の授業の課題をつながることを大事にした。これにより、子どもの意欲が高まり、夢中になって取り組む子どもの姿が多く見られた。

③対話を促す手立て

子どもの言葉で作る共通言語や学び合うポイントの明確化など、対話を促す有効な手立てが明確になった。

④夢中になっていく体育科学習

子どもたちが夢中になっていく体育学習には学年に応じた要素があることがわかった。低学年では、ストーリー仕立てにするなどの遊びの要素を取り入れること、高学年では、仲間との結びつきを大事にし、貢献感や所属感が持てるようにすることが重要である。また、どの学年においても成長を可視化するしかけを取り入れることで、子どもの意欲は高まっていく。さらに、マット運動など、苦手意識がある児童も多い単元では、感覚づくりを通して安心感を作っていくことも大切である。

体育科において、ジョイント学習を取り入れれば、子どもは夢中になって取り組み、学びはどんどん深まっていく。