

研究の概要

学校教育目標

- ・学習指導要領目標
- ・第3期 豊かな学びで未来を拓く埼玉教育
- ・第3期 いきいきとだれもが夢に向かって輝く越谷教育プラン

心豊かで生き生きした子どもの育成
思いやりのある子（豊かな心）
自ら学んでいく子（確かな学力）
たくましい子（健やかな体）

- 社会時代の要請
- 児童の実態
- 家庭・地域の実態
- 保護者・地域の願い
- 教師の願い

研究主題

瞳を輝かせ、自分の良さと体力を育む子の育成

—自己肯定感を育み、体力を高める指導の推進—

目指す児童像

自分の思いを、正しく表現できる子
自分の良さを発見すると共に、自分の良さを認められる子
多様な人との関りを通して、互いの存在の大切さに気づく子

研究の仮説

- ①自分の思いを正しく表現したり自ら選択、決定したりする場を多く設ければ、主体的に学び、体力が高まるであろう。
- ②できなかったことができるようになったり目標を達成したりすると、満足感を感じ、運動への楽しさを感じて体力も高まるであろう。
- ③多様な人との関りを通して互いの良さに気づけば所属感を感じ、運動への意欲が高まり、体力も高まるであろう。

教科内容における研究

- ・自己肯定感・自尊感情の視点を位置づけた年間計画の作成。
- ・分かる喜びを感じ、達成感を味わえる授業づくり。
- ・他教科とのつながり。

指導方法における研究

- ・学習形態の工夫
- ・評価・ほめ方の工夫
- ・教材・教具の工夫
- ・活動内容の検討
(表現・学習方法の選択・決定など)

学年・学級経営における研究

- ・「目指す児童像」を具現化する目標を設定
- ・児童一人一人の良さを認め、伸ばしていく環境づくり
- ・教員と児童の信頼関係、児童相互の望ましい人間関係の構築

主題設定の理由

【社会や時代の要請】

- ・社会の変化に主体的に対応できる能力の育成。
- ・確かな学力・豊かな心・健やかな体の調和を重視する「生きる力」を育むこと。
- ・基礎的・基本的な知識及び技能の確実な定着。
- ・課題解決に必要な思考力・判断力・表現力の育成。
- ・国際化に通じるコミュニケーション能力の育成。
- ・光陽中学校区小中一貫教育の実施。9年間を見通した確かな学力の向上。

【地域・家庭の実態】

- ・レイクタウンと蒲生東町の2つの飛び地から通学。レイクタウン駅周辺の集合住宅、宅地の造成による児童数の急激な増加。
- ・教育に対しては、熱心な保護者が多く、協力的である。
- ・通学路の見守り等、学校に協力的である。
- ・光陽中学校・川柳小学校と隣接している。

【児童の願い】

- ・明るく、元気に学校生活を送りたい。
- ・友達と仲良く過ごしたい。
- ・縦割り班で、上級生としての役割を果たしたり、下級生としての役割を果たしたりして、協力していきたい。
- ・学習や運動ができるようになりたい。
- ・中学校でもいきいきと生活したい。

研究主題

瞳を輝かせ、
自分の良さと
体力を育む子の育成



【保護者の願い】

- ・元気に学校に通学してほしい。
- ・友達と仲良く協力して学校生活を送ってほしい。
- ・あいさつや正しい言葉遣いを身につけてほしい。
- ・基礎基本となる学力をしっかり身につけてほしい。
- ・根気強く、こつこつと学習や運動に取り組んでほしい。
- ・中学校でも自主的に活動してほしい。

【児童の実態】

<学校生活全般>

- ・明るく素直で、元気に学校に通うことができる。
- ・伝統である縦割り活動を通して異学年の児童とも仲良く活動することができる。
- ・言われたことは、そつこなすが、主体的に取り組む活動に支援を要する。

<学習に関する実態>

- ・基礎学力の平均は高い。
- ・学び方や学習規律などは、おおむねできている。
- ・決められたことや与えられた課題には取り組むが、自分から課題を見つけるのが苦手である。
- ・自分の考えや意見を持ち、相手に伝えることは苦手である。

<生活実態の課題>

- ・自己に対する評価が低い。
- ・失敗を極端に恐れる児童が多い。
- ・自ら判断し、行動するよりも、指示を待つ児童が多い。
- ・コミュニケーションに不安のある児童が目立つ。

光陽中学校区小中一貫教育研究テーマ

「義務教育9年間を見通した、確かな学力の向上を目指して」

～小学校で生まれた子どものよさを中学校で更に伸ばすためにできること～

仮説に対する手立て

研究の仮説

- ①自分の思いを正しく表現したり自ら選択、決定したりする場を多く設ければ、主体的に学び、体力が高まるであろう。
- ②できなかったことができるようになったり目標を達成したりすると、満足感を感じ、運動への楽しさを感じて体力も高まるであろう。
- ③多様な人との関りを通して互いの良さに気づけば所属感を感じ、運動への意欲が高まり、体力も高まるであろう。

手立て①

自分の思いを表現する場の設定
自ら選択・決定する場の設定



教職員が体育授業の見直しを
持てるようにする必要



明正メソッドの作成・活用

手立て②

できないことができるようになる
体験や目標を達成する経験



伸びを感じさせる時間の共通設定



**年間指導計画に
伸びの実感場面を明確化**

手立て③

運動場面を工夫する



運動の満足感・楽しさを実感させる



授業力向上の必要性



研究授業の充実

手立て④

運動量の確保
明正小学校重点課題「走力・投力」



業前運動の見直し



ローテーション運動導入

手立て⑤

多様な人との関わりを通し
互いの良さに気づく



所属感の実感・意欲の向上



集団達成による目標設定



明正プロジェクト

手立て⑥

体力向上に対する必要感の醸成



保健内容の確かな理解



専門性の高い授業の提供



保健学習の充実

手立て① 明正メソッド

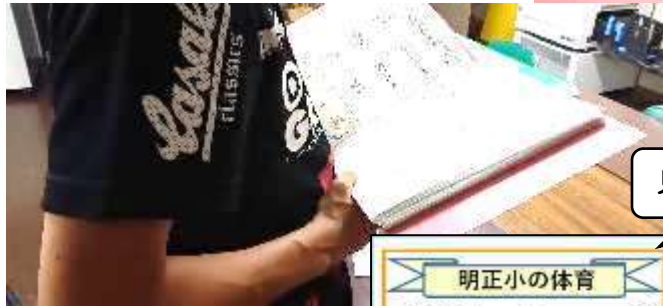
A4 ファイルに体育授業における約束事や服装、整列など共通理解事項をまとめた。また、小1から中3までの9年間の系統、単元計画の例、1時間の流れを見開きにし、一目で見られるようにした。次ページに丸わかりハンドブックを加え、体育授業の見通しを持てるようにした。



一人一冊手元に

【内容】

- ①児童体育の約束
- ②服装
- ③整列
- ④ハンドサイン
- ⑤正しい姿勢
- ⑥各単元9年間の系統図
- ⑦各単元学習過程例
- ⑧各単元1時間の流れ
- ⑨丸わかりハンドブック事例



約束事のページ例

見開きでわかりやすく



鬼遊び・ボールゲーム・ボール運動のページ例

学区光陽中学校での単元の取り組み方も明記9年間での見通しを持たせる

右ページに1時間の流れの例を明示

学習過程の取り扱い例の提示

鬼遊び・ボールゲーム・ボール運動
【6年間系統図】

1年	鬼遊び 見のいない場所に隠れこむ	ボールゲーム 基本動作の習得
2年	鬼遊び 隠れこむ、見つけられず、逃げ遅れさせず	ボールゲーム ボールを操作できる位置に着く
3年	タグラグビー	なし
4年	キックベース	なし
5年	ソフトボール	ソフトボール
6年	ハンドボール	なし
中1	ハンドボール (ハーフコート)	バレーボール 簡易ルール
中2	サッカー	バレーボール 簡易・オフィシャル
中3	バスケットボール (3年時選択)	ソフトボール ソフトボール ソフトボール ソフトボール

【7時間単元の例】

第1時	オリエンテーション	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
		スキルアップゲーム (ボール操作等)					
		トライアルゲーム (チームで作戦の実践)					
		メインゲーム (試合)					大会

【1時間の流れの例】

【挨拶・準備運動】 1分
【場の準備・課題確認】 4分

【スキルアップゲーム】 5分
・ボール操作につながる練習

【トライアルゲーム】 5分
・兄弟チーム等でチームの作戦の実践

【メインゲーム】 15分
・試合の実践 (アウトナンバーゲーム等)

【まとめ・片付け】 10分
・児童の伸びを必ずふりかえらせる

手立て② 年間指導計画に伸びの実感場面を明確化

どの単元でも確実に児童に伸びを実感させる共通点を明確にするために、年間指導計画に明記した。全学年の年間指導計画、すべての単元において、取り組み方を記載した。

1学期 (36時間)												2学期 (42時間)												3学期 (27時間)											
4月⑧			5月⑩			6月⑫			7月⑥			8月⑨			9月⑪			10月⑫			11月⑬			12月⑧			1月⑨			2月⑫			3月⑬		
体ほくし③	体づくり (運動会練習)⑧	走・跳の運動 (体カテスト)⑤	保健 「育ち ゆく体 と私」④	表現運動③	浮く・泳ぐ運動⑧	セストボール⑧	★マット運動⑧	走り高跳び⑤	鉄棒③	★とびばこ 運動⑧	★ネット型ゲーム (ソフトバレー)⑦	長なわ②	短なわ②	ハードル走⑥	ベースボール型 (ハンドバレー)																				

Callout boxes and notes:

- スキルアップタイム 記録の伸び (個人や集団)
 - ・ 作戦を考える
 - ・ 得点を決める
 - ・ チームに貢献する
- 集団達成 個人の成長 チームの記録 (何秒縮まった)
- 集団達成 個人の成長 チームの記録 (何秒縮まった)
- スキルアップタイムの記録の伸び (個人や集団)
- 集団達成 個人の成長
- 個人の記録や 体育プロフィール

手立て③ 研究授業の充実

基本となる授業の充実、授業力向上をねらい、研究授業の充実を図った。研究授業の実践までに、指導案検討⇒事前授業⇒振り返り⇒2回目の指導案検討を行った。分科会は、指導案検討を行っていたグループとは別のグループで行い、視点を増やすことや研究が教職員全体に広まることをねらった。

研究授業終了後にはご指導いただいで終わりにせず、分科会で出された意見や授業者の反省まで含めた振り返りのレポートを作成し、共有化した。



手立て③ 研究授業の充実 2年間の研究授業

令和2年度 1学年授業研究会

1. 単元名 ボール蹴り遊び

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
<p>自己に関するもの</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己評価 自己受容 <p>関係の中での自己</p> <p>自己主張 自己決定</p>	<p>体育に関する内容</p> <ul style="list-style-type: none"> 蹴ることを扱うのははじめて。 体育は好き。 ボールが怖い児童がいる。 ゲームが好き、楽しい。 	<ul style="list-style-type: none"> 楽しさや喜びを感じられる、感覚つくり運動・タスクゲーム・メインゲーム・場の工夫の実現 関わり合い、助け合いを実現できる集団達成を組み込んだ授業展開

3. 小中9年間の取組

学年	教材	目指す動き	取り組み方
第1学年	ボール蹴り遊び	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを蹴る簡単な規則で行われる易しいゲームをすること。 	<ul style="list-style-type: none"> たまごわりサッカー 4対2ドリブルなし
第2学年	ボール蹴り遊び		<ul style="list-style-type: none"> たまごわりサッカー 4対3ドリブルあり
第3学年	タグラグビー	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> 3vs2のローテーション制 パスは横、後方のみ
第4学年	セストボール	<ul style="list-style-type: none"> ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。 	<ul style="list-style-type: none"> 4対4(一人GK) 攻守交代制 試合時間は3分間
第5学年	ハンドボール	<ul style="list-style-type: none"> 近くにいるフリーの味方へのパスをすること。 相手に取られない位置でのドリブルをすること。 得点しやすい場所への移動とパスを受けてからのシュートをすること。 ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動をすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 3対3(一人GK) ドリブルなし 首上パスなし
第6学年	ハンドボール	<ul style="list-style-type: none"> 得点しやすい場所への移動とパスを受けてからのシュートをすること。 ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備をすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 4vs4 ドリブルあり
中1学年	ハンドボール またはサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすること。 マークされていない味方にパスを出すこと。 パスやドリブルなどボールをキープすること。 ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。 パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。 ボールを持っている相手をマークすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 少人数での対戦 ドリブルあり
中2学年	ハンドボール またはサッカー		
中3学年	ハンドボール またはサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ゴールの枠内にシュートをコントロールすること。 味方が操作しやすいパスを送ること。 守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすること。 ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。 ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。 ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ること。 ゴール前の空いている場所をカバーすること。 	<ul style="list-style-type: none"> オフィシャルルール ハンドボールはハーフコート

4. 研究授業の様子

集団達成を取り入れた活動の充実・授業の展開



明正小プロジェクトと連携し「みんなを一つに」をテーマに集団達成を意図した取組を実施した。

集団での目標得点（総合点）を決めてボール蹴りゲームという個人の技能を得点化し、それを積み重ねて高め合っていく流れの構築。

技能の高まりだけでなく、集団としての高まりを実感できるようにした。

認め合いの充実

認め合いの時間を毎回設定。友達の頑張りや輝いていたところを見つけてそれを学級全体の前で伝えて称賛する時間を確保した。

自己肯定感の獲得とともに、友達のよいところに目を向ける視点をもたせることにつながった。さらに意欲的な活動を促進し、体力向上につながった。



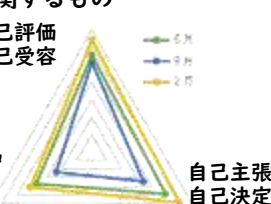
5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が楽しいと感じるのが着地点。また児童のシュートをたくさん打ちたいという願いに沿いつつ、ねらったところに蹴る、相手のいないところをねらうなどの身に付けさせたい力も同時に習得できる授業展開を目指した。 ・具体的には、児童の願いとしてはボールのコースに入るのは求めているが、自然とゲームをしているうちに出来たということを目指した。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> ・けがをした児童も作戦のアドバイスをするなど積極的に参加し、めあてを達成していた。 ・メインゲームのルールや人数などがとても良かった。感覚づくりでは、メインゲームに繋がることを考えると距離をもう少し長くしたり、斜めから蹴る場や、あっち向いてホイ作戦の蹴り方を試したりする場があっても良かった。 ・目の前にボールがあるのに仲間を待って「あの作戦でいこう！」という姿が多くあって素晴らしかった。 ・集団達成など記録の伸びが分かるのは良い。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・スキルアップタイム→止める、蹴る、上手。凄と思ったところ→ハードルを鬼の的にして使っていた。真っ直ぐのラインが引いてあるから、真っ直ぐに蹴ることができていた。 ・ゲームが進んでいくと左右を狙って蹴るなど、基礎的な練習をすると良い。単元の後半なので、的を2個にして左右を狙ってみる。基礎的なものは、単元の後半で変えてみてもよい。 ・振り返りの場面では、なぜその動きを選んだのか、これを聞いていきたい。指導と評価が一致するようにしたい。

令和2年度 2学年授業研究会

1. 単元名 宝運びゲーム

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
自己に関するもの 自己評価 自己受容  関係の中での自己 自己主張 自己決定	体育に関するもの ・宝とり鬼が好き。 ・鬼遊びが好きでない児童は、走ることが苦手。 ・鬼遊びを走ることが中心とらえている。	・ねらいに応じてコートを少しずつ変化させる。 ・二等辺三角形のセーフティゾーンを設けることによって、落ち着いて状況判断ができるようにする。

3. 小中9年間の取組

学年	教材	目指す動き	取り組み方
第1学年	宝とり鬼	<ul style="list-style-type: none"> 逃げたり、身をかわしたりすること。 鬼のいない場所に移動したり駆け込んだりすること。 連携して、鬼をかわしたり、走り抜けたりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> 3グリッド 2分間で何回もチャレンジ
第2学年	宝運びゲーム		<ul style="list-style-type: none"> 3対2 鬼はフリーで動く
第3学年	タグラグビー	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。 ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。 	<ul style="list-style-type: none"> 3vs2 のローテーション制 パスは横、後方のみ
第4学年	セストボール		<ul style="list-style-type: none"> 4対4 (一人GK) 攻守交代制 試合時間は3分間
第5学年	ハンドボール	<ul style="list-style-type: none"> 近くにいるフリーの味方へのパスをすること。 相手に取られない位置でのドリブルをすること。 得点しやすい場所への移動とパスを受けてからのシュートをすること。 ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動をすること。 得点しやすい場所への移動とパスを受けてからのシュートをすること。 ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備をすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 3対3 (一人GK) ドリブルなし 首上パスなし
第6学年	ハンドボール		<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 4 vs 4 ドリブルあり
中1学年	ハンドボール または サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすること。 マークされていない味方にパスを出すこと。 パスやドリブルなどボールをキープすること。 ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。 パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。 ボールを持っている相手をマークすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコート 少人数での対戦 ドリブルあり
中2学年	ハンドボール または サッカー		
中3学年	ハンドボール または サッカー	<ul style="list-style-type: none"> ゴールの枠内にシュートをコントロールすること。 味方が操作しやすいパスを送ること。 守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすること。 ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。 ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。 ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ること。 ゴール前の空いている場所をカバーすること。 	<ul style="list-style-type: none"> オフィシャルルール ハンドボールはハーフコート

4. 研究授業の様子

学習過程の工夫
(思考と運動(ゲーム)の繰り返し)

パワーアップタイム (練習試合)

1 試合目 (作戦の実施)

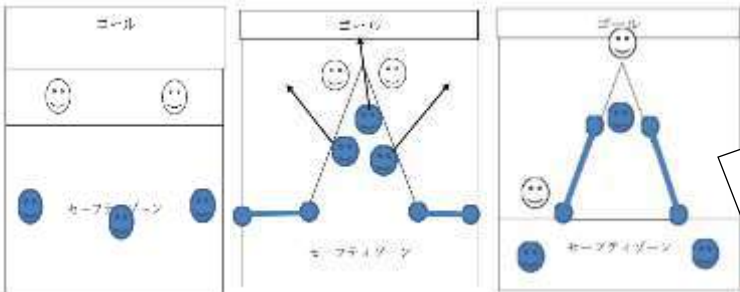
作戦タイム (作戦の修正)

2 試合目 (修正の試し)



パワーアップタイムで作戦の確認を行い、1 試合目で実践にうつすように設定した。
作戦タイムの前に全体でねらいやめあてにあった動きをしていた児童やチームを称賛し、次の作戦タイムを通して動きが全体に広がるようにした。

児童自ら作戦を見つけるコートの工夫



ねらいに応じてコートを少しずつ変化させることで児童自らの手によって作戦を発見させた。第2時ではジグザグ作戦、第3時ではおとり作戦、第4時にはいっせいの作戦を自然と出現できるようにした。
後半は児童が主体的に考えた作戦をもとに作戦を選ばせ、習得した知識を活用していった。

5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> ・課題として、①マネジメント、②課題は作戦を選ぶことなのに、創意工夫に偏ってしまったことである。①に関しては、授業の修正のためにルールの変更が多く、児童が混乱してしまった場面があった。②に関しては、作戦を選んだ理由が体育カードに書かれておらず、評価方法を検討中である。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> ・児童がルールをしっかり把握し、とても生き生きして楽しんで授業に取り組んでいた。今までの学習を活かして作戦を選択していたチームもあった。 ・三角ゾーンを作りコートの工夫が見られたが2年生には少し難しく、ノーマルコートで生かされていなかったようにも見えた。 ・コートを変化させたのは挑戦意欲を掻き立てるためでもあったが、第2時より少しずつコートを変化させたため、混乱を招いてしまった。線の色を変えるなど、工夫が必要だったのではないかと。 ・新しい作戦を生み出してしまった要因として、ホワイトボードにも原因があると考えられる。選択すべき作戦をホワイトボードに載せておいて選べるようにするなど、狙いに応じてホワイトボードを変化させる必要もあるのではないかと。 ・低学年は、ホワイトボードを使って考えるより、自分で動いてみて作戦を立てたほうが考えやすい場合もあるのではないかと。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼ごっこの特性を捉え、頭と身体両方使った授業で素晴らしい。 ・コートの広さは、議論の価値があり、話し合いで丁寧に練り上げる必要がある。 ・既習学習の例示が児童の作戦に生かされており、これが主体的な学びにつながっている。 ・開始後26分の試しの時間の確保が、守備側の意識を高めて良かったのではないかと。 ・今日の学習が、次の学年につながる意識を常に持ち、指導してほしい。 ・鬼ごっこの学習がタグラグビーにつながっていく。

令和2年度 3学年授業研究会

1. 単元名 体のせいけつとけんこう

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
自己に関するもの 自己評価 自己受容 関係の中での自己 自己主張 自己決定	体育に関するもの ・健康な体のために大切なことについて一定の知識を得ている。 ・日常生活習慣が健康につながっていることを意識して行動はできておらず、身近な問題としては認識していない。	・実験などを活用して視覚的にわかりやすくする。 ・体験活動から興味や必要性を持たせ、生活体験を想起させる。 ・ブレインストーミングで共感を得たり自分と違う考えを知ったりすることで、考えを広げる。

3. 小中9年間の取組

学年	教材	学習内容	ゲストティーチャー
第3学年	保健	けんこうな生活 ・けんこうというたからもの・けんこうによい一日の生活 ・体のせいけつとけんこう ・けんこうによいかんきょう	養護教諭
第4学年	保健	体の成長とわたし ・育ちゆくわたしたちの体 ・思春期にあらわれる変化 ・よりよく成長するための生活	養護教諭
第5学年	保健	心の健康 ・心の発達 ・心と体のつながり ・不安やなやみがあるとき けがの防止 ・事故やけがの原因 ・学校や地域でのけがの防止 ・交通事故の防止 ・犯罪被害の防止 ・自然災害によるけがの防止 ・けがの手当て	スクール カウンセラー
第6学年	保健	病気の予防 ・病気の起こり方 ・感染症の予防 ・生活習慣病の予防 ・喫煙の害と健康 ・飲酒の害と健康 ・薬物乱用の害と健康 ・地域の保健活動	栄養教諭
中1学年	保健	心身の発達と心の健康 ・身体機能の発達 ・生殖に関わる機能の成熟 ・精神機能の発達と自己形成 ・欲求やストレスへの対応と心の健康	
中2学年	保健	健康と環境 ・適応能力と至適範囲 ・水などの衛生的管理 ・廃棄物の衛生的管理 傷害の防止 ・障害の発生要因 ・交通事故による傷害 ・自然災害による傷害 ・応急手当	
中3学年	保健	健康な生活と疾病の予防 ・疾病の発生要因 ・生活行動 ・習慣と健康 ・喫煙 ・飲酒 ・薬物 ・感染症の予防 ・医療機関や医薬品の有効利用 ・健康を守る社会の取組	

4. 研究授業の様子

体験的活動の実践



「どうしたら汚れが落ちるのか」「意識して手洗いができるか」を主体的にたしかめたり、実践したりすることができた。

ブレインストーミングの導入



自分で考えた行動を家庭で実践し、生活に変化を感じ、健康な生活を続けることの良さに気付くことができた。

所属感を感じさせる



きれいに手洗いができたコツを伝え合ったり、結果を喜び合ったりすることで、生活に生かしていこうとする意欲につなげることができた。

5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> ・「清潔」「健康」など、児童にとって難しい言葉は辞書を使って意味を調べてから、授業に臨めるようにした。 ・お互いの意見を聞き、所属感を感じられるよう、話し合いの機会を2回設けた。 ・事前授業を行った後には「石鹸で手を洗いたい。」と児童の変容が見られた。 ・手を洗う時間の目安として「ハッピーバースデーの歌」を示すことによって、手洗いが児童にとって楽しく親しみやすいものとなった。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> ・写真やTシャツなどの具体物を見せること、専門的な知識を持つ養護教諭の説明により、目に見えない汚れを実感し、手を洗うことの必要性を感じていた。 ・これまでの学習が教室に分かりやすく掲示してあることで、既習内容を振り返る際のヒントとなっていた。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・学級の雰囲気がよく、意見を伝えやすい環境が普段からできていることが素晴らしい。 ・自力解決の時間をとって自分の考えを持ってから話し合うことが大事である。 ・自分の考えを発表する機会を増やす。 ・めあての設定を疑問形にする。手をなぜ洗わなければならないか、養護教諭から話してもらうことで、児童に「手を洗う」ことの必要感を持たせてより深い学びにする。

令和2年度 4学年授業研究会

1. 単元名 ソフトバレーボール

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
<p>自己に関するもの</p> <p>自己評価 自己受容</p> <p>関係の中での自己</p> <p>自己主張 自己決定</p>	<p>体育に関するもの</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体育が好きな児童がほとんどであり、ボール運動が好きである児童が多い。 ・ソフトバレーについて、知識のある児童は少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・毎時間伸びを実感できるよう、ラリーに関して、チーム内の目標と学級全体の目標を立てさせる。 ・1時間の授業の中で、ローテーション運動やラリーゲームによる集団達成を複数回感じられるようにしていく。

3. 小中9年間の取組

学年	教材	目指す動き	取り組み方
第1学年	的当てゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところに緩やかにボールを転がす、投げる、的に当てること。 ・相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりすること。 ・ボールを捕ったり、止めたりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな的をねらって投げる
第2学年	投げ入れゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな高さのボールを片手、両手を使ってはじいたり、打ちつけたりすること。 ・相手コートから飛んできたボールを片手、両手を使って相手コートに返球すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・守りがいる中での的をねらって投げる
第3学年	プレルボール	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな高さのボールを片手、両手を使ってはじいたり、打ちつけたりすること。 ・相手コートから飛んできたボールを片手、両手を使って相手コートに返球すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・4-4で競う ・1回の攻撃で1人1回までのボールタッチ ・サーブは投げ入れ ・ワンバウンドでつなぐ
第4学年	ソフトバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けて、その方向にすばやく移動すること。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・片手、両手を使って、相手コートにボールを打ち返すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・4-4で競う ・サーブは投げ入れ ・ノーバウンドでつなぐ ・セッターはレシーバーから受けたボールをキャッチ可
第5学年	ソフトバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けて、その方向にすばやく移動すること。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・片手、両手を使って、相手コートにボールを打ち返すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・4-4で競う ・ノーバウンドでつなぐ ・ポジションはローテーション ・コートはバドミントンコート
第6学年	ソフトバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けて、その方向にすばやく移動すること。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・片手、両手を使って、相手コートにボールを打ち返すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・3-3で競う ・サーブは投げ入れ ・ノーバウンドでつなぐ ・ポジションはローテーション ・4回以内のボールタッチで相手コートに打ち返す
中1学年	バレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・サーブでは、ボールやラケットの中心付近で捉えること。 ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・3-3で競う ・サーブは投げ入れだが、できる生徒は打つ ・ボールタッチの回数制限はせず、相手コートに打ち返す ・バドミントンコート ・ネットの高さは2m。
中2学年	バレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・サーブでは、ボールやラケットの中心付近で捉えること。 ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・3-3で競う ・サーブは打つ ・ノーバウンドでつなぐ ・ポジションはローテーション ・3回以内のボールタッチで相手コートに打ち返す ・ブロックあり
中3学年	バレーボール	<ul style="list-style-type: none"> ・サーブでは、ボールをねらった場所に打つこと。 ・ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。 ・攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・3-3で競う ・サーブは打つ ・ノーバウンドでつなぐ ・ポジションはローテーション ・3回以内のボールタッチで相手コートに打ち返す ・ブロックあり

4. 研究授業の様子

課題チェック用一覧表の作成



できるようになりたい技のポイントをチェック表で一覧にした。

児童ができたことや難しいと感じていることをチェックすることで課題が可視化される。さらに課題解決の手立てやねらいを確認できる。

段階を追って達成できたことも確認できるため、自ら伸びを実感することにもつながった。

集団達成課題の設定・認め合いタイム



ローテーションで取り組む各スキルアップゲームの内容をすべて得点化した。また、得点を個人だけでなく集団でも取り上げた。

トライアルゲームとしてラリーゲームを設定し、「つなぐ」意識を醸成した。作戦タイムでは意図的に成功例を中心に話し合いをさせた。

5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が生き生きと取り組んでいる姿が見られ良かった。 ・事前授業を受けて、ラリーから試合に重点を置いた。 ・前時の段階で、集団達成として設定した数値を大きく上回り、数値設定の難しさを感じた。 ・児童と教師とのやり取りを通して、どんなパスが良いか考えた。 ・本時のねらいが曖昧であった。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> ・集団達成を入れるメリット、デメリットを整理して、すべてではなく必要な場所とそうでない場所とで分けていく必要がある。 ・感覚づくりの運動やラリーゲームは、試合につながる動きにするべき。 ・本時のねらいの言葉が抽象的であった。どんな姿になっていけばよいのかがわかる文言にした方が良かった。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろと挑戦して変更していくのが研修。 ・それぞれのねらいに時間をかけていて良い。 ・ワンバウンド制のねらいは達成していた。 ・役割分担（ポジション）、相手コートにボールが入らない。ラリーを続けるのみならず、後半では、相手コートに入れる動きも必要。作戦タイムできちんと話せたチームはできていた。メインゲームで生かしたい。

令和2年度 5 学年授業研究会

1. 単元名 走り幅跳び

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
<p>自己に関するもの</p> <p>自己評価 自己受容</p> <p>関係の中での自己</p> <p>自己主張 自己決定</p>	<p>体育に関する内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体育が好きという児童が多いものの、意欲的でない児童も一定数いる。 ・ 幅跳びが好きな児童が全体の3分の2を占めている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 踏切足や助走の歩数、自分の課題に合った場、記録の目標値等、自ら選択、決定する機会を多く設定する。 ・ 50m走のタイムを基に目標が記された段階表を活用し、目標設定の指標とする。実現可能な目標設定へとつなげる。

3. 小中9年間の取組

学年	教材	目指す動き	取り組み方
第1学年	走の運動遊び 跳の運動遊び かけっこ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 色々な形状の線上等を真っすぐに走ったり、蛇行したりして走ること。 ・ 助走を付けて、片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶこと。 ・ いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越えること。 ・ 片足でいろいろな感覚に並べられた輪等を連続して跳ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 30mのコース ・ コーンを並べてくねくね蛇行 ・ ラインを不規則に引いて走る
第2学年	走の運動遊び 跳の運動遊び かけっこ		<ul style="list-style-type: none"> ・ 40mのコース ・ ケンステップ、フラフープを並べてリズムでジャンプ ・ 様々な障害物走
第3学年	幅跳び	<ul style="list-style-type: none"> ・ 5～7歩程度の助走から、踏切り足を決めて前方に強く踏み切り遠くへ跳ぶこと。 ・ 膝を柔らかく曲げて、両足で着地すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 5歩助走での踏み切り ・ タンタタタターンのリズム
第4学年			
第5学年	走り幅跳び	<ul style="list-style-type: none"> ・ 7～9歩程度のリズミカルな助走をすること。 ・ 幅30～40cm程度の踏切りゾーンで力強く踏切ること。 ・ かがみ跳びから両足で着地すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 基本的に7歩助走で踏み切り ・ 1234タタターンのリズム
第6学年			
中1学年	ハードル走 または 走り高跳び		
中2学年			
中3学年	ハードル走 または 走り高跳び		

4. 研究授業の様子

主体的に学ぶ学習過程(学習カードの工夫)

意図的に、自ら選択、決定する機会を設けた。
 実際に試技を繰り返しながら考え、そこで出た意見をもとにめあてや目標を設定した。
 自分の記録や集団の記録を確認することで、次の新たな目標や課題に気づき、授業に主体的に取り組むことができた。

一人一人に応じた目標の設定



50m走の記録等を参考にし、一人一人に合った目標を設定した。個々の目標を明確化し、その目標に向け努力し、達成することで満足感を味わい、更なる意欲へとつなげている児童の姿が見られた。

5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りに関して、普段めあてに正対した振り返りが書けていない児童も本時では枠からはみ出るくらい書けていた。 ・助走をめあてにしていたのに、指導者の立ち位置が砂場になってしまっていたことが反省点である。 ・児童で自己決定をすることができていたが、誉め言葉や認め合いが少なかった。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の雰囲気良く、記録を伸ばそうという意欲が見られた。何度も試している姿が見られた。教え合いが活発だった。助走のラインが分かりやすかった。 ・学習カードがすばらしい。コツを追加して書く部分が良い。 ・準備、片付けポイントがあることで、協力して取り組んでいた。 ・めあてに即した振り返りポイントなど、知識を重視していることが分かる。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が「よい授業とは何か」について見方を変える。 「遠くに跳ぶにはどうしたらよいか」という課題に対し、必要感を持って、わかって(思考・判断・表現等)できるようにすれば主体的な活動へつながる。どのような考えでゴールに向かうかが大切。 ・授業の流し方は100点だった。児童との関わりがよい。肯定的なかかわりをしていくことが児童の自己肯定感を高めていくことにつながるだろう。

令和2年度 6学年授業研究会

1. 単元名 ハードル走

2. 児童の実態及び指導の手立て

児童の実態		仮説に対する手立て
<p>自己に関するもの</p> <p>自己評価 自己受容</p> <p>自己主張 自己決定</p> <p>関係の中 での自己</p> <p>6月 9月 2月</p>	<p>体育に関する内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ハードルが怖い。 跳び方がわからない。 体育は好きだが、ハードルは嫌い。 リズムよく跳べるようになりたい。 記録をあげたい。 	<ul style="list-style-type: none"> 恐怖心を取り除くため、バーを塩ビ管パイプカバーに変更する。 学び合いの質を高めるために、目標の動きと自己の動きをiPadを用いて比較させる。 学級全体で目標記録を設定し、伸びを学級全体で共有できるようにする。

3. 小中9年間の取組

学年	教材	目指す動き	取り組み方
第1学年	走の運動遊び 跳の運動遊び かけっこ	<ul style="list-style-type: none"> 色々な形状の線上等を真っすぐに走ったり、蛇行したりして走ること。 助走を付けて、片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 30mのコース コーンを並べてくねくね蛇行 ラインを不規則に引いて走る
第2学年	走の運動遊び 跳の運動遊び かけっこ	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越えること。 片足でいろいろな感覚に並べられた輪等を連続して跳ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 40mのコース ケンステップ、フラフープを並べてリズムでジャンプ 様々な障害物走
第3学年	小型ハードル走	<ul style="list-style-type: none"> 一定の間隔に並べられた小型ハードルを一定のリズムで走り越えること。 	<ul style="list-style-type: none"> 40mのコース 段ボール、ミニハードル、倒したコーンを設置したコース インターバル4.0~6.0m
第4学年	なし		
第5学年	なし		
第6学年	ハードル走	<ul style="list-style-type: none"> 第1ハードルを決めた足で踏み切って走り越えること。 インターバルを3歩で走ること。 体のバランスを整えること。 	<ul style="list-style-type: none"> ハードルの高さ60cm バーを塩ビ管カバーに設定 インターバル4.5~7.0m 1台目まで14m
中1学年	ハードル走	<ul style="list-style-type: none"> 抜き足の膝を折りたたみ前に運ぶ動作でハードルを越すこと。 遠くから踏み切り、勢いよくハードルを走り越すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ハードルの高さ60cm 木のバーに毛布をかける インターバル4.5~8.0m 1台目まで13m
中2学年	ハードル走 (選択種目)	<ul style="list-style-type: none"> 抜き足の膝を折りたたみ前に運ぶ動作でハードルを越すこと。 遠くから踏み切り、勢いよくハードルを走り越すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ハードルの高さ0.762m インターバル5.0~9.0m ハードル等カバー無し
中3学年	ハードル走 (選択種目)	<ul style="list-style-type: none"> 遠くから踏み切り、ハードルを低く走り越すこと。 スタートダッシュから1台目のハードルを勢いよく走り越すこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ハードルの高さ0.762m インターバル5.0~9.0m ハードル等カバー無し

4. 研究授業の様子

恐怖心を取り除くための工夫



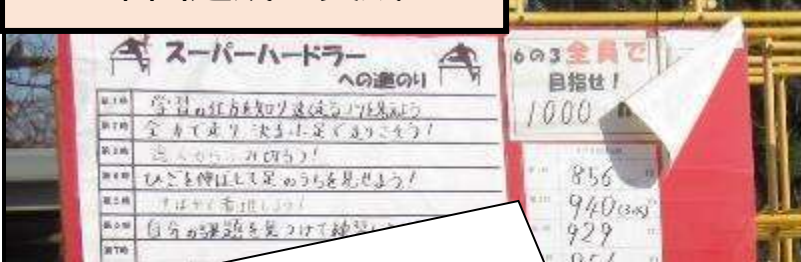
木のバーを外し、塩ビ管カバーを取り付ける。
塩ビ管カバーをカラーガムテープで色分けして取り付ける。準備片付けにも、色分けは利用できた。

iPadの活用



見本の動きと自分の動きを比較する。
iPadに初期設定からあるアプリ、ウゴトルを活用することで、スローモーションで動きを確認することができる。
動きを比較し、自分の課題を確認し、練習内容を選べるようにした。

集団達成の実践



個人の伸び記録を確実に実感させるようにした。さらに、陸上競技では味わいにくいと思われがちな集団達成を、学級目標を設定することで味わせた。
学習の最後に8秒間走を設置し、走れた距離の総合計距離とした。第1時で856mを記録したため、一人5m、時間であらわすと約1秒早くなることを集団のめあてとした。第5時で達成した。最高で1008mまで達成した。
個人では伸び記録が最も大きかったもので9mまで伸びた児童がいた。

5. 研究授業振り返り

授業者反省	<ul style="list-style-type: none"> 課題を「遠くから踏み切る」「足の裏を見せる」「ハードルの近くで着地」に絞った。 抜き足については中学校の目標のため、簡単にしか触れていなかったが、転倒する児童の原因は抜き足だったため、抜き足についても授業内で触れるべきだったのではないかと考える。 本時の学習の中でもタブレットを用いて動画を撮影し自己の変化を確認させたかったが、タブレットの特性上、レーンの端でないと撮影ができないため、本時は書く活動を取り入れた。
協議内容	<ul style="list-style-type: none"> 学級集団達成として7秒間走に取り組んでいたが、小グループごとの目標達成にした方がペアでの伝え合いや、グループでの教え合いがより活発になるのではないか。 感覚づくりの設定で、一番右のレーンを一步跳びにしていたが、窮屈そうな様子が見られた。児童の体格に差があるため、三歩でもよかったのではないか。 大野木教諭が頻繁に伝えていた「3つのポイント」を、もっと児童同士で言わせてもよかったのではないか。
ご指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 対話しながらのめあて作りが良い。 明正小学校の児童は、とても賢く学ぶ姿が素晴らしい。 ICTは、ある部分のみ使用することで効果がある。 自分の映像を友達と共有することで、集団達成意識が高まる。 学習課題が明確なので、児童の変容や上達が目に見えて感じる事ができた。