

調査統計部

アンケート結果を集計、分析



タブレット端末内のアプリ「ロイノート」を効果的に活用し、アンケートの集計をしている。

体育の授業や休み時間、放課後等における児童の運動に関する実態を把握するために、「運動に関するアンケート」を実施している。また、朝食の摂取、睡眠時間、放課後の運動習慣等に関する「生活習慣アンケート」を実施している。両者の結果を分析し、協働的な学びの時間を意図的に増やしたり、保健指導を充実させたりするなど、日々の授業改善等に生かしている。

毎日元気！生活チャレンジシートの実施、分析

分析の様子



項目	◎(目標)	○	△	7月(日)	8月(日)	9月(日)	10月(日)	11月(日)	12月(日)
早起きをする	6時半までに起きた	7時までに起きた	7時を過ぎてから起きた	◎	◎	◎	◎	◎	◎
朝ご飯	バランスよく食べた	食べた	食べていない	◎	◎	◎	◎	◎	◎
運動時間	体育の授業以外で15分以上運動した	10分以上運動した	運動しなかった	◎	◎	◎	◎	◎	◎
早く寝る	10時までに寝た	11時までに寝た	11時を過ぎて寝た	◎	◎	◎	◎	◎	◎

生活習慣の改善を図るために「生活チャレンジシート」を実施している。朝食、運動時間、睡眠時間、情報機器使用時間に関して、自己の課題を発見させ、主体的に生活習慣を改善できる児童育成を目的として、記述欄を設けて取り組ませている。特に高学年児童には、課題解決の力を高めさせるために、2回目を実施した。

教科外活動部

フレッシュタイム（業前運動）



児童の基礎体力の向上及び運動の生活化を図るために、様々な内容の運動に取り組んでいる。仲間と共に運動することの楽しさを味わわせるために、本校自作のダンスに取り組んでいる。これらの取り組みにより、運動に親しみ、自ら進んで取り組む児童の育成を目指した。

レッツゴー校庭！外遊び大好き城ノ上っ子

児童が「外遊びが楽しい」「外遊びがしたい」という思いもてるよう、各学年に外遊びアイデア集を掲示した。遊びの引き出しが増えることで、運動が苦手な児童も「楽しく」遊べるようにした。児童が遊びを選択したり、このアイデア集をきっかけに新たな遊びを考えたりできるようにした。



体力向上教室

昼休みに運動委員会が中心となって投力向上キャンペーンを行っている。休み時間にも楽しみながら運動を行うことで、(運動の生活化)運動習慣の確立を目指している。



「毎日元気！生活チャレンジシート」の記述より

1回目 対象：全学年

2回目 対象：5.6年生

項目	◎(目標)	○	△	7月(日)	8月(日)	9月(日)	10月(日)	11月(日)	12月(日)
早起きをする	6時半までに起きた	7時までに起きた	7時を過ぎてから起きた	◎	◎	◎	◎	◎	◎
朝ご飯	バランスよく食べた	食べた	食べていない	◎	◎	◎	◎	◎	◎
運動時間	体育の授業以外で15分以上運動した	10分以上運動した	運動しなかった	◎	◎	◎	◎	◎	◎
早く寝る	10時までに寝た	11時までに寝た	11時を過ぎて寝た	◎	◎	◎	◎	◎	◎

項目	◎(目標)	○	△	7月(日)	8月(日)	9月(日)	10月(日)	11月(日)	12月(日)
早起きをする	6時半までに起きた	7時までに起きた	7時を過ぎてから起きた	◎	◎	◎	◎	◎	◎
朝ご飯	バランスよく食べた	食べた	食べていない	◎	◎	◎	◎	◎	◎
運動時間	体育の授業以外で15分以上運動した	10分以上運動した	運動しなかった	◎	◎	◎	◎	◎	◎
早く寝る	10時までに寝た	11時までに寝た	11時を過ぎて寝た	◎	◎	◎	◎	◎	◎

目標達成

自分で課題を設定し、解決！

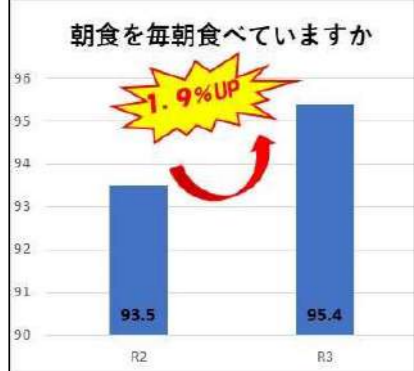
課題解決のための作戦の工夫例！

- 課題解決のための作戦：ゲームをやらないうえタブレットをつかった学習をする。
- 課題解決のための作戦：帰る時(下校時)に工夫して足跡をひきながら帰る。
- 課題解決のための作戦：運動時間を多くして、スマホ時間を減らす。

ふいかえりで新たな課題を発見！

ふいかえり(日曜日に書いて、19日(月)に提出です。)

5日間10時までに寝ることができた。これで行ったことでは、タブレット使用時間の課題を見つけたので、朝ごはんを食べた後と寝る前に運動しよう。

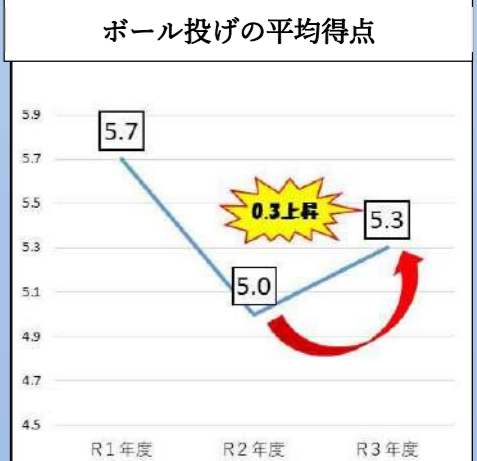
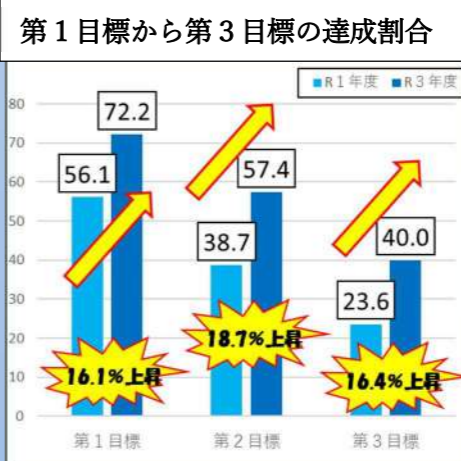
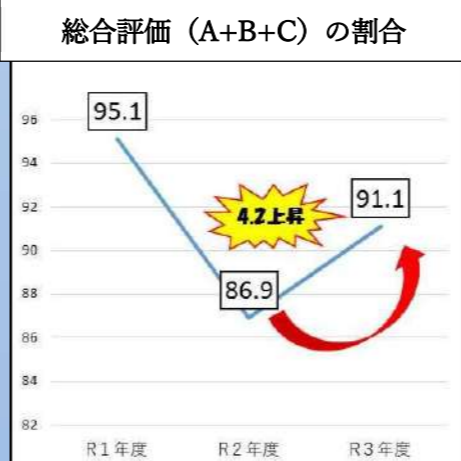


- 生活チャレンジシートの実施により、昨年度に比べると、朝食を毎日食べている児童が1.9ポイント上昇し、全体の95%となった。越谷市児童・生徒体力向上推進委員会の目標値90%以上も達成することができた。
- 高学年で2回目を実施したところ、自分で課題を発見し、解決する活動を通して、課題解決の方法やよさを味わわせることができた。今後は、新体力テストでも課題を設定し、解決する活動を取り入れていきたい。
- 養護教諭や保健便り、保健委員会との連携により生活習慣の見直しを図ることができた。

研究の成果と考察

新体力テストの結果より

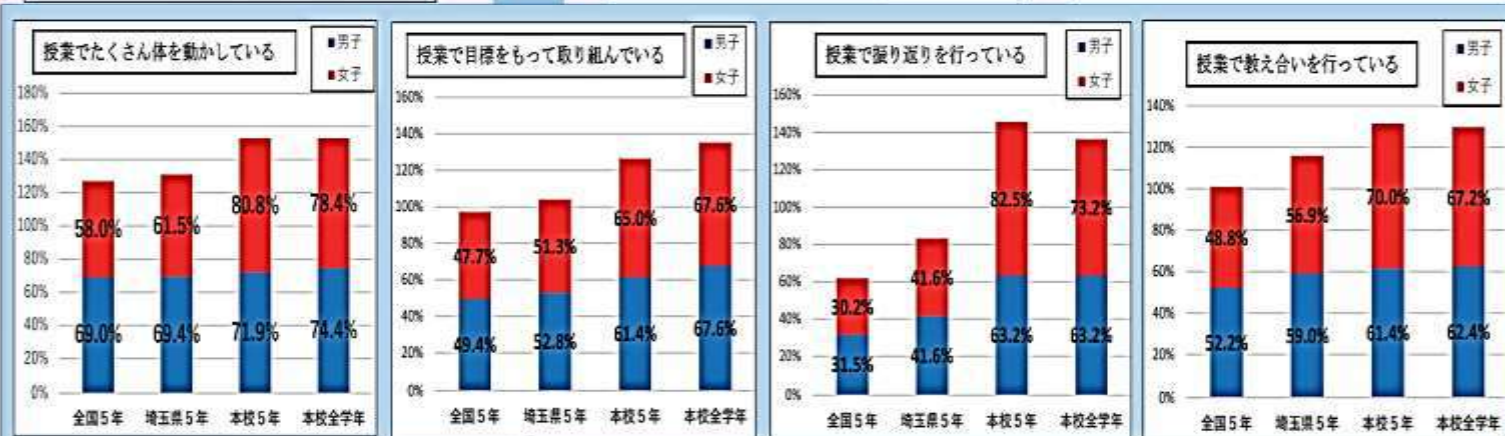
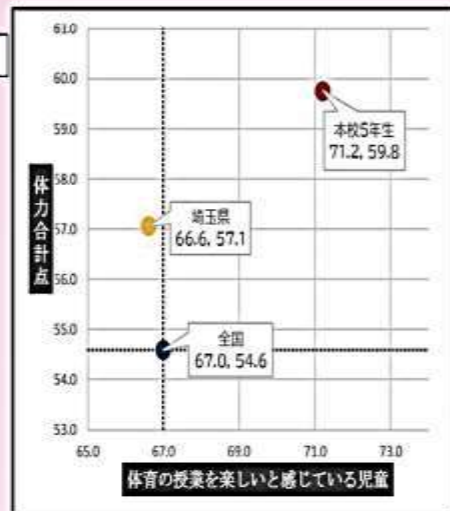
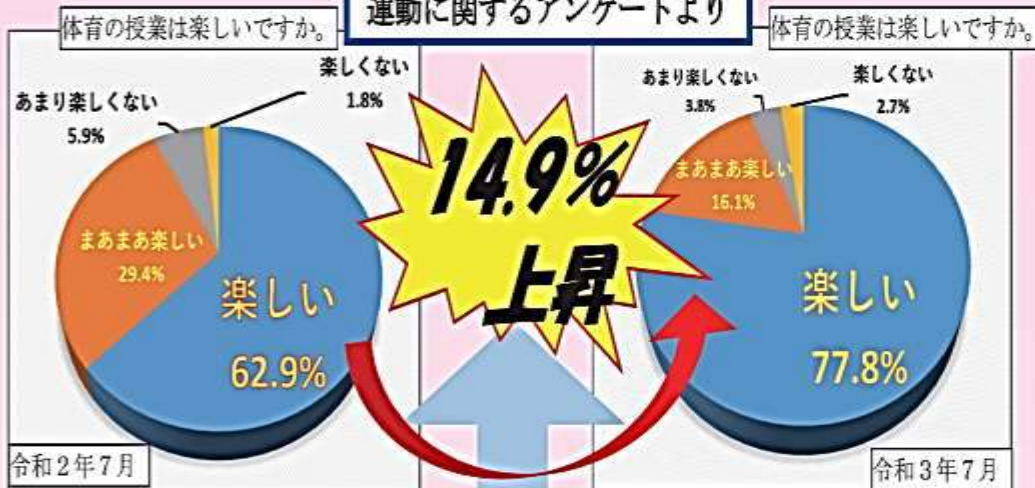
令和元年度～令和3年度の記録の推移



○令和2年度から3年度にかけて、3密を防止した中で、朝の運動(8秒間走)や、フレッシュタイム(屋外と屋内に分かれて)を実施した。体育授業での運動量の確保を行い、新体力テスト総合評価(A+B+C)の児童の割合の向上が見られた。埼玉県目標値である80%も大きく超えることができた。また、第1目標から第3目標の達成割合についても、令和元年度に比べ約20ポイントの上昇が見られた。△コロナ禍前の令和元年度の数値にはまだ及ばないため、継続して3密を防止した中で、工夫して児童が運動できる機会を設けていく。また、さらに質の高い運動の取組を行っていきたい。

○フレッシュタイムでは、新聞紙とカラーガムテープで作ったボールを一人一つ使い、投力向上運動を行った。また、日々の授業では、フォームが安定するように、「セット！指さし！足あげ！ブーン！」を合言葉にシャドウピッチングに取り組んだ。その結果、投力の向上につながった。○ゲーム領域において、児童が楽しみながら繰り返し投動作を行うような運動を取り入れた。得点化等により、楽しみながら思いきり投げることが、投球フォームの定着や投力の向上につながった。今後は、陸上運動系でも「投の運動(遊び)」を組み込んでいきたいと考える。

運動に関するアンケートより



※全国、埼玉県の数値は令和元年度「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」(小学校5年生)の結果を参照

結果

- 「体育の授業は楽しいですか」の質問に対して、令和2年7月(62.9%)から、令和3年7月(77.8%)で14.9%の数値の向上が見られた。
- アンケートの4つの項目を県平均と比べると全ての項目で上回ることができた。特に「振り返りを行っている」が男女と共に大きく上回る結果となった。女子の結果がよかったことも大きな成果である。

考察

○仮説①

教師が一方的に学習過程やめあてを提示するのではなく、児童の考えや思いを基に設定していくことで、児童が学習内容や本時の課題に必要感を感じ、主体的に学習に取り組む姿が多く見られるようになった。

○仮説②

教師が単元全体の繋がりを意識して授業づくりをし、掲示板やICT、対話的な活動を意図的に取り入れた授業が多く見られた。それにより、児童が単元後半に課題解決をする際、単元前半で身に付けた知識・技能を活かすことができるようになってきており、「どうすればできるようになるか」を考える楽しさを味わわせることができた。

○教職員の中で「めあての提示の仕方」「振り返りの活動の充実」「協働的な学び」を授業改善の視点として共通理解を図ることで、学習に対して主体的に学ぶ児童が多くなり、体育の授業の「楽しさ」を味わわせることができた。今後も学校全体で継続して授業改善を進めていくことで、「運動やスポーツが好きな児童」を多く育てていきたい。

△「体育の授業を楽しめない」と考えている児童が2.7%いる。その理由として、運動技能が低位の児童が自己の伸びを実感できていないことが課題だと考えられる。今後も研究を継続し、児童一人一人が自己の伸びを実感できるような授業づくりを行っていく。そして運動を「する」だけでなく「みる、支える」等、多様な魅力を味わわせていきたい。

△体育授業において「課題発見→解決」の取り組みが効果的であることがわかった。また、生活習慣の見直しでも実践することができた。今後は、体育だけでなく様々な教科・領域でも、研究したことを実践していく必要があると考える。