

## 児童が運動のたのしさやできた喜びを 味わうことができる体育授業の構築

### 大分県津久見市立津久見小学校

全校児童数	227名(男子 107名 女子 120名)		
全クラス数	11	教職員数	26名
体育専科教員訪問学校数			3校
訪問校	堅徳小・青江小・千怒小		
体育専科教員名		川野 祐二	

#### Plan：取組時の課題と計画

##### 1 取組時の課題

###### ◆R 4 体力運動能力調査結果から

- ・本校では、「握力」「立ち幅跳び」「上体起こし」に課題。
- ・学年間や、同学年でも男女間で大きな格差が見られる。

###### ◆体育指導における工夫改善から

- ・めあてに対し、「わかったこと」「できたこと」の視点でのふり返りと次時のめあてへのつながりが十分でない場合が多い。

##### 2 取組の計画

- ① 1校1実践授業開始直後の「5分間タイム」の実施
- ② 多様な運動経験の積み重ねと運動量の確保
- ③ 「ふり返り」での取組の工夫や達成度合いの交流
- ④ 自身で選択でき伸びを実感できる場づくりの工夫
- ⑤ 動きを高める重要なポイントをT1 T2で共有
- ⑥ 児童が自ら考え工夫する体育学習の推進

\*各学期末に児童による授業評価を4校で実施する。

#### Do：実践内容

##### 1 1校1実践「5分間タイム」

- ① 授業開始直後の5分間に短時間で楽しく取り組める運動遊び(おに遊び等)を実施。
- ② 低・中・高学年ごとに年間計画に沿った実践の継続で体力向上を図る。年間計画は職員室に掲示。

##### 2 多様な運動経験と運動量の確保

- ① 様々な運動経験を積み重ねることを重視し、意欲的に取り組める多様な運動を意図的に取り入れる。
- ② 活動の指示や動きのポイントの確認などは的確に行い、テンポよく授業を進め運動量を確保する。
- ③ ゲームでは、運動能力に関係なくだれもが同じように運動量を確保できるようルールを工夫する。

##### 3 児童間の交流を図る「ふり返り」

- ① めあてに対し「できるようになったこと」「うまくできなかったこと」、各自が工夫した取り組みや達成度合いなどをふり返りで互いに交流する。

##### 4 自身の伸びを実感できる場づくりの工夫

- ① 個の力に応じて選択でき、自身の伸びを実感できるよう、可能な限りスモールステップを意識した場づくりを行う。
- ② 「前よりも上手になった」「できなかったことができるようになった」実感こそが「運動好きな子の育成」につながることを大切にする。

##### 5 重要なポイントをT1 T2で共有

- ① 各授業の中で、児童の動きを高める重要なポイント

となる点やその際の言葉かけをT1 T2で押さえながら共有し、指導方法の工夫改善を図る。

##### 6 自ら考え工夫する体育学習の推進

- ① 相互に動きを見合ったり、教え合ったり、称え合ったりする場を積極的に設け、意欲の向上を図りながら、自ら考え工夫する体育学習を推進する。

##### ●工夫したこと(&苦労したこと)

- ① 依然泳力が低下している現状の中で、いかに水慣れと平行しながら少しでも長い距離を泳げるようにするか、苦慮する指導となった。
- ② 訪問校は週1回の授業であるため、できるだけ同じ単元が長くないようにと心がけながらも、ティーボール・跳び箱・マット運動など、3週に及ぶ指導となることがあった。

##### Check：取組の成果

- ① 運動の楽しさやできた喜びを味わうことができる体育学習を目指し、児童376名にアンケートを実施。「体育の学習が楽しい」と肯定的な回答の割合が、1学期末は99.4%、2学期末は94.7%であった。
- ② 「体力が向上してきた」と肯定的な回答の割合が、1学期末は96.8%、2学期末は97.3%であった。
- ③ ティーボールでは講師を招聘し、本務校と訪問校の4校すべての3・4年生で2時間ずつGTとして入っていた。今年度で3年目。来年度も予定。

##### Action：今後の課題

- ① 市内の全学年が2年間水泳指導未実施だった空白から2年目の指導であったが、これまでと比べ中・高学年の泳力が以前より低下した状況で、これからも一年ごとの指導を地道に積み重ねながら、泳力の回復を図っていかねばならない。
- ② 各校の1校1実践が日常的に実践され、「体力の向上」「運動好きな子の育成」に繋がっているのか、検証と改善を働きかけていく。
- ③ 今年度も体育専科教員がT1・担任がT2として授業を進めたが、担任の先生方の指導力の向上を図っていく上では、担任がT1・体育専科がT2として授業後にアドバイスを与えられる機会を設定する。

#### ◎体力向上の取組がもたらす波及効果

##### 【児童】

- ・様々な運動にチャレンジしようとする意欲の高揚
- ・「他を思いやるやさしさ」「仲間と協力する心」の涵養

##### 【教職員】

- ・動きを高める有効な指導方法の獲得と指導力の向上

◇授業開始直後の5分間を使って児童が喜んで取り組み、心拍数をあげる「鬼遊び」

① ふやし鬼

- 鬼は最低2人以上
- タイマーをセットし、1分間逃げ切った人の勝ち
- 最後の10秒はカウントダウン

② こおり鬼

- 3グループに分け、順に鬼が交替し、3回実施
- 鬼は1分間で全員タッチをめざす
- 「助けて」の声出し

③ パナナ鬼

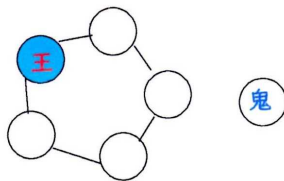
- 3グループに分け、順に鬼が交替し、3回実施
- 鬼は1分間で全員タッチをめざす
- パナナは、腕を真上に

④ しっぽ取り鬼

- しっぽは、後ろに1本か、左右の腰に1本ずつ
- しっぽを取られても取り続けてOK、取ったしっぽを自分につけてもOK

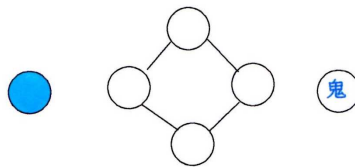
⑤ 王様タッチ

- 1グループは、4～7人くらいが適
- 1人が鬼で、5人は手をつなぎ円に
- 赤帽子にした王様を、鬼がタッチしたら勝ち
- 最初にグループ内で1～6番までの番号を決めておき、1番が鬼・2番が王様から始め、2番が鬼・3番が王様と順に交替
- 20秒ずつ実施し、交替していく



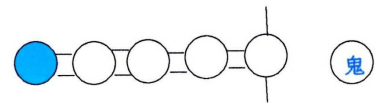
⑥ 守り鬼

- 1グループは、5～7人くらいが適
- 1人が鬼、1人が逃げる、残りの4人は手をつなぎ円になり、鬼が逃げる人をタッチするのを防ぐ
- 最初にグループ内で1～6番までの番号を決めておき、1番が鬼・2番が逃げるから始め、2番が鬼・3番が逃げると順に交替
- 20秒ずつ実施し、交替していく



⑦ むかでしっぽ取り鬼

- 1グループは、4～7人くらいが適
- 1人が鬼、5人は前の人の両肩に手をのせて一列につながる
- 鬼は一番後ろの人がつけたしっぽを取ることができたら勝ち
- 先頭の人は、両手を広げて鬼がしっぽを取るのを防ぐ
- 鬼を終えた人は一番後ろに、先頭の人は鬼に、順に交替
- 20秒ずつ実施し、交替していく



◇ポートボール・バスケットボールのローテーション表

①ポートボール

ポートボール ローテーション表  
5人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	ブ	ゴ	ガ
②	ゴ	ブ	ガ
③	ブ	ガ	ゴ
④	ガ	ブ	ゴ
⑤	ブ	ゴ	ガ

ブ:プレーヤー ゴ:ゴールマン ガ:ガードマン

ポートボール ローテーション表  
6人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	ブ	ゴ	ガ
②	ゴ	ブ	ガ
③	ブ	ガ	ゴ
④	ガ	ブ	ゴ
⑤	ブ	ゴ	ガ
⑥	ゴ	ブ	ガ

ブ:プレーヤー ゴ:ゴールマン ガ:ガードマン 得:得点

ポートボール ローテーション表  
7人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	ブ	ゴ	ガ
②	ゴ	ブ	ガ
③	ブ	ガ	ゴ
④	ガ	ブ	ゴ
⑤	ブ	ゴ	ガ
⑥	ゴ	ブ	ガ
⑦	ブ	ガ	ゴ

ブ:プレーヤー ゴ:ゴールマン ガ:ガードマン 得:得点

○学級の児童数にもよるが、1チーム5～7人で編成  
○パスゲームを楽しむために、プレーヤーは3名  
○スムーズにゲームが進行できるよう、また均等に出場機会が得られ、さらにポジションが偏らないようにローテーション表を活用  
○出場機会をより増やすために、ガードマンを2名にしたゲームもおもしろい(人数の足りないチームは他チームからの応援をお願いする)

②バスケットボール

バスケットボール ローテーション表  
4人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	○	○	○
②	○	○	○
③	○	○	○
④	○	○	○

バスケットボール ローテーション表  
5人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	○	○	○
②	○	○	○
③	○	○	○
④	○	○	○
⑤	○	○	○

バスケットボール ローテーション表  
6人チーム用 (年組 チーム)

名前	第一試合 前半	第二試合 前半	第三試合 前半
①	○	○	○
②	○	○	○
③	○	○	○
④	○	○	○
⑤	○	○	○
⑥	○	○	○

○学級の児童数にもよるが、1チーム4～6人で編成  
○パスゲームを楽しむために、出場は3名ずつ  
○スムーズにゲームが進行できるよう、また均等に出場機会が得られるようローテーション表を活用  
○出場していない児童がパスなどの指示を出し合うことでゲームを見ながら攻め方や守り方を学習  
○応援の声を出し合うことで、よりチームに一体感が生まれる