

深い学びを実現する体育科の授業づくり ～「楽しくわかる・できる」「認め高め合う」児童の育成を通して～ 三次市立甲奴小学校

全児童生徒数	70名 (男子41名 女子29名)
全クラス数	8クラス(特別支援級2クラス)
TEL	(0847) 62-2100

1 課題と目的

本校は、体育科の研究仮説を「児童の学習意欲の高い体育科を中心に深い学びを実現するための授業改善を行えば、体力の向上のみならず、学力・集団性・自己肯定感等の向上も図れるだろう。」として、授業改善を行っている。その上で、本校は「体育科の授業が好きな児童100%」を目標として、「楽しくわかる・できる」「認め高め合う」児童の育成を目指している。

2 主な取組の内容

「体育科の授業が好きな児童」を100%にするため、運動を苦手な児童に対する取組は以下の5点である。

(1) ファイナルタスクの設定

本校では単元を貫く問いを「ファイナルタスク」と命名し児童と共有している。体育科を中心に全教科の単元初めに児童とファイナルタスクを設定し、児童の問いをもつ力を高めるとともに主体的に学習できるようにした。

(2) ねらいを明確にした準備運動

単元ごとに、本時の運動につながり、楽しさのある準備運動を考えて実施した。

(3) ルールや場づくりの工夫

多様な思考へとつながり、児童同士の関わり合いに発展するルール設定や場の工夫を行った。

(4) ICTの活用

視覚的支援や思考の整理、話し合いの補助等効果的に活用した。本校では、主にロイロノートのアプリケーションを活用している。

(5) 振り返りの活用

授業後の振り返りや単元の終末の自己評価などを活用し、自己理解・他者理解・授業改善にいかし

た。単元の終末には愛好的態度の評価を見取り、次単元への授業改善につなげている。

3 取組で工夫したところ（具体例）

(1) ルールや場づくりの工夫

【2年生 単元名「めざせ! とび柱」】

様々な形状の跳び箱とマットのコースを準備したことで、運動が苦手な児童もわくわくしながら自分なりの跳び方をあみだし意欲的に取り組んでいた。

(2) ICTの活用

【3年生 単元名「シュートゲーム!」】

体育館2階から撮影したプレーの映像を、ハーフタイムに分析することで、全体や自分の動きのイメージが苦手な児童も映像を見ながら、友達と対話して次のプレーに活かすことができていた。

(3) 振り返りの活用

【5年生 単元名「走り高跳び」】

毎時間、本時の「上達度」「満足度」をふりかえることで、上達度や満足度の低い児童をグループでアドバイスや肯定的な声をかけ合う姿が見られ、単元終了後の児童の本単元の肯定的回答率は100%であった。

4 成果と今後の課題

【成果】

今年度実施した児童アンケートにおける「体育の授業は好きですか?」の項目の肯定的回答率が90%と、昨年度より7ポイント向上した。

【課題】

体育科の各領域の特性を活かした授業づくりにおいて課題がある。引き続き、研修等を活用し、領域の特性を理解して授業づくりを行うことで、みんなが体育をより好きになるような深い学びへと繋げていく。

①ルールや場づくりの工夫（2年）



様々な形状の跳び箱を用意し、児童の多様な動きの挑戦を促す。

②ICTの活用（3年）



ICTを活用し自分たちのプレーを俯瞰的に捉え、改善に活かす。

③振り返りの活用（5年）



グループごとに本時の「上達度」「満足度」を振り返り、次時に活かす。