

平成28年11月25日(金) 協議会記録 まとめ

一、教育長あいさつより

実態を踏まえてどのように取り組んでいくか。

スポーツテストより・・・上体起こし、シャトルランは県平均より上

50m走、握力は県平均を下回っている

授業の中で子どもたちの動き・表情はどうだったか。グループ活動の中での表情は？

昔から生活や遊びが変化してきている。そのため、日常的に（遊びなどを通して）つく体力が低下してきている。だから学校生活での体育の授業が重要である。将来につながる基礎になる体育に！楽しい、考える授業を！

二、来賓紹介

三、

四、研究協議会

井筒先生より研究の概要（別紙参照）

授業者より

① 岩橋先生

体づくり運動で4つの中から2つを選んで動物をテーマに取り組んだ。（春にも実践済）

子どもたちの様子 素直で元気、運動が苦手であり遊びがない子も数名いる

スポーツテストでも平均の下

本時では、運動があまり好きでない子も楽しくできるように、関わり合いができるように、指導と評価の一体化を重点的に考えてきた。低学年における体育科では、技能よりも多様な動きができることが大切であると考えた。そのため、思考・判断に重きを置いて単元計画をたて、授業を行ってきた。また、校内で研究授業を参観し、大野小学校で取り組んできたこと、教えていただいたことを取り入れて頑張った。実際の授業では、子どもたちは満足気だった。授業の流し方についてはもう少し踏み込んだ、コツにせまった発見がでるような授業になればいいと思っていた。コツにせまった発見があればと焦ったところもあった。また、子どもたちの発言をもう少しひろってめあてにつながるようにしてあげたかった。単元計画では、3時間の計画より移動と操作を盛り込んでもう一時間ずつあればいいなと思った。いろいろな動きをさせたらいいと思った。実際は体育カードに書かせたり、意見を広げたりということは教室で道徳とからめてやったので。

② 山下先生

学級は男子17人女子17人。男子に関しては休憩時間も17人全員かたまって遊ぶ。女子はグループに分かれて、外よりも教室で遊ぶのが好き。基本みんな真面目で言われたことをきちっとする。

バレーについて、簡易化されたルールの中で三段攻撃を意識した動きができることをめあてに行ってきた。（6年生につなげていけるように）初めは、パスも全然できなかったが、男子が休憩時間にも練習するようになり、女子もするようになってだんだんパスができるようになってきた。みるみるパスがつながるようになった。本時では、説明不足だったかなと思ったが、最後にはセッターを意識できるようになっていた。

③ 質疑応答

BGMがありわくわくしてきた。

運動の視点とコツ→「すごい！」の言葉がけ

輪くぐり うさぎとライオンの運動のポイントは？動きがどうなれば良かったのか

大縄が長かった。一つを8人でやれば、一つを短くするか子どもたちから意見は出なかったのか。

子どもたちがよく動いていてよかった。意欲的だった。認め合いがあり、自然と拍手が起こっていた。

(質) 目標では思考をメインにしているが先生が考える工夫とはどういった工夫か。

先生が考えるズートピアのスターとは。

(答) 3つにきょうつうするポイント この単元では用具や相手に合わせて動くことを考えた。

輪くぐり・・・ころがして入る
なげた輪に入る

これをしてほしかった。

大縄・・・短縄で「工夫してごらん」と問いかけてもあまり飛べなかった。子どもたちからも意見がでなかった。

マット・・・着地があぶないかも？

動いているものに入ればよかった。

ズートピアのスター「すごい！」は全員が達成できること！どこをうまく使えているのか。まで

活動の多さを大事にしている素晴らしい取り組み

(質) 教室体育でどんな事をしたのか。関わり合い、子どもたちの変容は。

グルーピングの工夫は。

(答) 山下先生・・・教師が考えた。技術面や友達関係、運動能力を考慮して。友達関係については、いつもかかわっていない子ともっとかかわってほしいと思考えた。

岩橋先生・・・学習カードの交流を教室でした。運動が苦手な子の名前も出てきたので、楽しいと思えた。掲示物も教室に貼ったり、お互いに行っていることを知らせたりして意欲を高めるような時間をとった。

教室でコツを言っても実際やらないとわからない子もいるのであと一時間実際にやればよかった。

4コート用意し8チームずっと活動できたのがよかった。

(質) ルールについて、はじめのルールと話し合ってきてどう変わってきたか。

セッターの子がキャッチする意図は。

(答) はじめはふつうのルールで取り組んだ。「こんなバレーもあるよ」とバウンドバレー、キャッチバレーを紹介して、試しにやってみた。2回目キャッチすることは子どもたちからでてきた。ブロックはどうするか子どもたちと考えた。ねんざをしかけた子がいたので前にとばないことを決めてブロックありにした。ワンタッチも出てきて、一回に入れないように決めた。いろいろ細かいことが出てくるたびに子どもたちと相談しながら改善している。

(質) 「新技やってもいい？」という子がいたが周りから止められた。思考というところで、上手な動きや工夫をするというほうが思考だと考えるが・・・少し子どもたちの思いとズレていたのでは。また、新技はどこで考えさせようと思っていたか。

(答) 新技を考えることは個人の思考・判断というところで前時(新しい動きと工夫するところで)に一つ入れている。新技は喜んで取り組んでいた。高度な新技は願ったり、かなったり。また、一回目は出てこないが、今回(2回目)は新技が出てきた。子どもたちは新しい動きを求めているので、子どもたちが本来持っているものを目指し単元計画を立てていく必要がある。

パスがつながり上手だった。手をあげないとかできていて、この授業に向かっていた。黄色チームの子はセッターと目を合わせることを意識していた。かけ声もよかった。

(質) オレンジチームは上手だったが、5人でやっていた。4人チームにできなかったのか。セッターがうまくできなかった子に対しては。

(答) 本時はセッターを意識するところ。3段攻撃につながるころ。この1時間でここまでというのは無理だと思う。「前のことも積み重ねて忘れずに覚えておいてよ。」と言っている。スパイクをうつまで三段攻撃ができればいいとおもっている。4時間かけて意識できたら。

5人のチームもグループノートにローテーションを書いている。グループは関わり合い、運動能力を考えて作った。5人のチームはパスも続くようにすごいがんばってやっていた。一番上達した。一人ちがうところについてするとそうまでいかなかった部分がある。また、大会をする時組み直す。

高学年の女子でも声をかけてもらいガッツポーズをしたり、とても意欲が高かった。

(質) めあてについて「セッターは後ろを向ける」ということは難しかったが「レシーブをセッターに返す」ということはできていた。どこまでできたらいいと考えていたのか。

ゼッケンの目をどう意識するか。子どもたちには難しかったし、意識がうすかった。

勝つことに意識がいつてしまっていたのでは。

(質) ゲームの振り返り「ぼーっとしない」言葉だけで振り返っていた。思った振り返りになっていない。ゲーム分析できていればよかったのでは。

(答) セッターを意識するのは思考なのか技能なのかすごく悩んだ。身体の向きを考えさせる授業にしようと思っていたが、体を向けることは教え、意識できたらと思い技能にした。

④ 指導助言 (要旨)

なぜ、この子はずまずいのか、なぜできないかを考えることが大事。

怖さ、苦手なところ その単元だけで解決することもあればそうでないことも多々ある。

高さ、逆さ、自分の身体を支えるなどの未経験さ

幼児期→低学年→スポーツ

大人と同じような動きは10歳(小4)ぐらいでできる。

4年生で多様な動きを身につけさせる

一つ一つの積み重ね→体育でも

スキャモンの発達曲線

場の工夫について

上手になるための場の工夫 子どものこと、運動を知っている先生ならできる。

チームゲームのグループ 異質集団

グループ 能力別に 身体や経験の差は体育の時間だけで逆転することはまずない。→見方をかえる。

子どもたちが楽しいからあんなに準備や片付けなどができる。

言語活動について

ほめる

具体的にこれをセットで！！

矯正

フィードバックできる

なぜ？ どうして？ 問いかけることが大事

(2年生の授業について)

「どんな子がスター？」子どもと一緒に考える。

「上手！」「すごい！」とはどういうこと。

(5年生の授業について)

「セッターがとりやすいボールとは？」高すぎず低すぎず

「セッターからアタッカーへ」内容がつながる。

ボールの下に入る、腕をふりすぎない

→子どもたちには難しかったのでは。

場所ではなく、キャッチした人(2人目)がセッターだとしても良かったかも。

もしくは、3・4年生にボールをはじく運動を入れていくか。

(2年生の授業について)

課題の明確性 フープの課題→頭からいくのは危険→安全にくぐれるにはどうしたら？

「動く」ことを子どもたちに伝えてもよかった。

(5年生の授業について)

3 1/9 9 ←アンダーハンドパスの回数

3割はアンダーハンドパスでできていた。数をかぞえることも子どもたちにはわかりやすい。

7分の試合だったので3分30秒ずつに分けて(試合分析)

活動することは、考えていること 考えていることは、活動していること

授業中は結果から推し量る。この時は思考、この時は技能など分けることはできない。

遊び

受け入れ 反応

↓

発展

↓

飽和

→新しいルール

ルールがかわれば作戦がかわる。ルールを入れ替えると作戦が高まる。

(低) 子どもと一緒にルールをつくる。

(高) 意図的にルールを放り込む。