



朝日

大田区立松仙小学校
令和4年 10月28日(金)
裏研究推進だより 第11号

体育話題提供授業 協議会記録

成果

◎補助運動

- ・ピッチングタイムがよかった。どの子も上手だった。フォームがよくなり、子供の技能向上につながっていた。
- ・壁に当たる音でも強さが分かる。

◎教師の言葉がけ

- ・教師の言葉がけが良かった。
- ・教師が褒めることによって、子供が楽しみながら動くことができていた。

◎ゲーム(作戦ボード、場の工夫)

- ・コーンの数が適切で場の設定が良かった。
- ・作戦ボードが分かりやすく、子供たちが活用して話す場面が見られた。
- ・作戦を理解して運動できていた。
- ・的を当てたり倒したりする中で子供がスペースを見つけて投げていた。

◎まとめ⇒振り返りの流れ

- ・教師が本時の授業を振り返り、子供が学習カードを書いているときに机間指導していた。

課題&疑問

◎準備運動・補助運動

- ・目的意識をもってねらいを定められるとよかった。
- ・ゲーム性を取り入れてもよかったのではないかな。

◎動きの取り上げ方と教師の手立て

- ・「腕・手の動きがいいね！」など、子供の動きに対して、具体的に賞賛していけると良かった。

◎ゲーム中の教師の関わり

- ・作戦ボードを活用できていないチームがあった。
- ・全体共有する際、実際にお手本の動きを見せてもよかった。
- ・子供たちの作戦をどのように評価していけばよいのか。

◎振り返り・学習カード

- ・学習カードを書いてからではなく、全体でまとめてから振り返りを書かせるとよい。
- ・作戦で投げない子は◎をつけられないので、学習カードの文言を精査していく。

導入

展開

終末

<授業者自評>

- ・事前授業で時間内に終わることがなかったが、ほぼ終わることができた。
- ・ビデオに撮って残したり、人に見てもらったりすることによって自分の勉強になった。

☆「勉強になった！」ポイント☆

ゲーム領域は事前準備が多いですが、しっかりと準備することで子供たちの技能向上に必ずつながると感じました。ピッチングタイムでは、的を2種類用意し、子供が飽きずに主体的に運動に取り組むことができると思います。また、講師の先生のお話から、ゲーム性をもたせてピンゴや時間内に何回当てられたかなど、楽しみながら取り組める活動があると盛り上がると思いました。

指導・講評

＜ここをおさえて！低学年のゲーム領域＞

- ・準備運動は心と体のスイッチオンである。
- ・ピッチングタイムでは、おもいきり壁に当ててよい。
- ・1分間の中で、合計で何点だったか、何回当てられたのか、投げるラインがあって得点を変えていくなどのゲーム性があるとよかった。
- ・壁に縄跳びのジャンピングボードに向かって投げて跳ね返ってきたボールを捕るなどの工夫の仕方があったのではないか。
- ・低学年、中学年は、ゲームにつながるに越したことはないが、いろいろな経験を積むことが大切である。
- ・小学校段階のボール投げはどんどん点が入る形にしていくとよい。30点、40点入る形でもよい。
- ・ポートボールの上にコーンを置いて、ピッチングタイムとゲームの高さをあわせてもよい。
- ・ゲームなので、ぐるぐるしたことによってほかの子が点を決めることができただなど声掛けができていくとよい。
- ・ゲームでは、試合前のファイトコールがあるとチームの団結や盛り上がりにつながる。

☆桃太郎鬼退治大作戦

今回の授業を通して、何かテーマ性をもってゲームができないかなと考えてみました。講師の先生にご指導いただいたことや協議会から自分なりに考えてみました。名付けて「桃太郎鬼退治大作戦！」です。研究授業の内容を2年生で行い、1年生のボールゲームとして系統立てて実践していけないかなと思っております。簡単なルールを説明します。複数の鬼の絵がプリントされている段ボールをポートボール台の上に積み上げ、ボールを投げて落とすゲームです。キャプテンが桃太郎、チームのメンバーがサル・キジ・イヌとなり、鬼退治として段ボールを落としていきます。小学校段階のボール投げはどんどん点が入る形にしていくとよいということから、鬼の色によって点数を変えます。点数が高いものは水の入ったペットボトルにして難易度を高くします。ゲームの時間を3分だとすると残りの1分で得点板や応援をしていた人がサル・キジ・イヌとなって全員で参加して段ボールを倒していきます。みんなで倒すことでチーム全員が協力し、協働的な学びが活発になるようにしていきます。攻撃と守備の人数は？どうしましょうか。思いついた方、教えてください。

キラリと光る付箋

＜場の設定＞

- ・円の大きさやコーンまでの距離が良かった。
- ・コーンは上の方を当てて倒すため、ボールが低くなりすぎず、よく狙えていた。

＜ピッチングタイム＞

- ・壁でやることで、音の強さでも投げ方の違いに気付くことができていた。
- ・回数も確保でき、技能の向上につながる。円や得点といったやる気がUPするような楽しい工夫がすてき。

＜作戦タイム・作戦ボード＞

- ・作戦ボードがあったため、攻め方を選ぶことにつながった。
- ・選ぶ作戦ボードはシンプルで、ボードをもとにして話合うことができていた。

＜声掛け＞

- ・「もっと腕を振って。」→「いいね。」「さっきよりもうまくなっている」など、子供を見て具体的にできたところをほめる声掛けをしていた。

準備運動やピッチングタイムなどを活用して、子供の心の準備を行うことや主運動につなげる技能を高めることを今後の話題提供授業でも取り入れてほしいと感じました。話題提供授業に向けてではなく、日々の体育の授業に生かしていきたいと思えます。