

令和4年度 体育科 授業改善推進プラン

大田区立雪谷小学校

1 昨年度の授業改善推進プランの検証

(1) 成果

【低学年】

- ・単元を通して学習カードを活用し、めあてに対する振り返りをすぐに行うことで、運動意欲向上へ繋げることができた。
- ・学習カードを活用することで、友達のよいところや自分のよいところを認識することができた。
- ・授業の導入として運動遊びを取り入れることで、運動の楽しさを感じさせることができた。
- ・年間を通して、どの単元も様々な運動遊びに取り組みさせることができた。
- ・どの単元も学習カードを活用しその時間のめあてを立てて、取り組ませることができた。めあてや振り返りを書かせる経験をさせていくことで、習慣化することにもつながった。
- ・「おにごっこ」を年間通して取り組んだことによる、児童の体力の向上を図ることができた。
- ・学習カードに友達の良かったところや、出来るようになるために教えたところなどを記入させ、意欲の向上を図ることができた。

【中学年】

- ・ICT機器や教師、友達を通して、手本となる動きや中学年の実態に応じた動きについて知ることができた。
- ・授業の始めに、主運動につながる動きを取り入れた遊びやゲームを取り入れ主運動への動きのコツを身に着けることができた。
- ・児童一人一人に応じた「めあて」を立たせることができ、主体的な学習ができた。
- ・単元を通して、学習カードを活用したことで、授業での振り返りや次時の「めあて」を立たせることができ、深い学びにつなげることができた。
- ・感染症予防に気をつけながら運動の楽しさを味わわせることができた。
- ・ICTの有効活用（自分たちの運動の様子を撮影する、練習方法を調べるなど）し、子供たちの運動の技能や表現力が高まっていくような授業展開ができた。
- ・グループやチームでの活動を多く取り入れ、子供たちで問題を見付け解決することができた。
- ・役割を意識した運動を取り入れることで、運動が苦手な子供でも活躍できる場を作ることができた。

【高学年】

- ・一人一人が自分の課題に合わせて、活動の場、練習方法を選ぶことで、技能を高めることができた。
- ・学習の中で学習カードを活用しながら、個々の技能を高めることで対話的な取り組みができた。
- ・ICTを活用して自分の運動する姿を客観視でき、振り返る時間を設定したことで、運動だけでなく問題解決的な体育の授業を行うことができた。また、体育の実技の時間以外にも、タブレットや学習シートに記入する時間を設けたことで、児童各自の課題を把握して目標を設定できたり、児童主体で各自の課題に沿った練習方法を考えたりすることができた。

(2) 課題

【低学年】

- ・ICTを活用して手本となる動きや児童の実際の動きを見せ、課題把握や修正を行わせることは難しかった。
- ・勝敗を受け入れられない児童が一部見られた。このようなご時世による運動経験不足（ゲームや試合の経験不足）が原因となっているようにも感じられる。
- ・ICTを活用しながら、学習を進めることはなかなかできなかった。
- ・ペアなど密になるような学習は避けた。
- ・勝敗を受け入れることは、なかなかできず、ゲームで負けたチームや負けそうな時に暴言等が現れることがあり、仲良く運動することに対しては課題が残った。

【中学年】

- ・45分間の授業で、児童に十分な体力の向上を図るまでの運動量の確保が人数の多さもありできなかった。
- ・動画の提示などをして、動きのイメージをすることができているが、自分の動きの良しあしをイメージすることは難しかった。
- ・コロナ禍の中で運動量や距離を制限されることにより、授業によっては十分な運動時間の確保が難しかった。
- ・技のポイントの示し合いでは、運動が得意な児童は友達に伝えられるが、苦手な児童は、なかなか伝えられない場面が見られた。

【高学年】

- ・ソーシャルディスタンスの制限があるので、各運動自体の楽しさは感じさせるのは難しかった。
- ・コロナ渦とあって、日常で運動する機会が減ったこともあり、児童の体力の低下が著しい。

2 令和4年度授業改善のポイント（観点別）

(1) 低学年

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none">・一人一人の児童に運動技能を確実に身に付けるために、友達とポイントを教え合ったり、技を見合ったりする時間を設定する。 (授業構成)・運動技能が発達できるように運動量を確保し、年間を通して鬼ごっこ遊び等を取り入れたり、様々な運動が出来る工夫をしたりする。(指導計画・授業構成)・運動経験を積むことができるように運動量を確保し、年間を通して運動遊びを取り入れたり、様々な運動が出来る場を設定したり	<ul style="list-style-type: none">・友達のおよところや自分のがんばり、運動のコツなどを見つけられるように、学習カードを使って交流する。(授業構成)・体育カードやICTを活用して、学習の振り返りや次時への学習課題の修正や意欲付けができるようにする。(授業形態)	<ul style="list-style-type: none">・順番やきまりを守ったり、勝敗をつけたりするなど、誰とでも楽しく運動できるように、ペアやグループでの活動を積極的に取り入れる。(学習形態)・運動の楽しさを感じることができるよう、鬼ごっこ遊びの運動遊びを多く取り入れる。(授業構成)・児童の運動意欲を高められるように、学習カードにめあてや振り返りを記入し、児童の励みになるようなコメント等をできる限りフィードバックする。 (授業構成)

する。(指導計画・授業構成)		
----------------	--	--

(2) 中学年

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・技能を身に付けさせるために、個の実態に応じたスモールステップで、運動を行い、多様な運動につながるように指導する。(指導計画・授業構成) ・ICT機器や教師、友達を通して、手本となる動きや中学年の実態に応じた動きのコツを伝える。(授業構成) ・一人一人の児童に、運動技能を確実に身に付けさせるために、ねらいとする動きを全体のめあてとして提示したり、技のポイントを示したり、教え合いを通じて動きのコツを体得したりすることができるようにする。(授業構成) 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己の運動の課題を見つけ、解決のための活動を工夫させるために、動き方や練習の仕方の工夫や練習する場を選択させる。(授業形態) ・活動を振り返ることができる『学習カード』を活用する。○を付けるだけのものや一言で振り返ることのできるカードなどを活用する。(授業構成) ・自己だけでなく、チームやグループ活動の中の課題を見つけ、課題を解決するための方法や活動を工夫しながら考えたり、互いの動きの良さについて見つけ、考えたことを伝えたりする活動を取り入れる。(授業構成) 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動の楽しさや喜びに触れることができるよう対話的な活動やICTによる動画を活用する。(授業形態) ・運動の仕方や技能のコツを掴ませ、できる喜びを味わわせ、運動の楽しさを実感させていく。(授業構成) ・自らが主体的に課題解決的な学習に取り組めるようにするために、友達と運動する楽しさやできる喜びを味わえたり、学習の見通しをもてたりする指導計画を立てる。(指導計画)

(3) 高学年

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・運動器具や用具の正しい使い方を理解し、運動の効果的な行い方を児童が理解できるようにする。(授業形態) ・見本動画を確認し、正しい動きを身に付ける上でのヒントになるようにする。(指導計画) ・児童一人一人にあった学習課題を設定できるようにし、技能を身に付けることができることを目指す。(授業形態) 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達との教え合いの中で、動きのコツやポイントを理解し合い、動きの幅を広げられるようにする。(授業構成) ・学び合いの中で時にはICTを活用し、動きを客観的に理解できるようにし、その後の動きの改善に役立てる。(教材・教具) ・学習カードを活用し、自分やチームでの活動を振り返ることができるようにする。(授業構成) 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの活用により、自己の願いや課題を整理し、達成するための道筋や方法をイメージできるようにする。(授業構成・教材・教具) ・個のレベルに応じた場の設定をし、それぞれの目標に応じて、必要な動きの練習を取り入れられるようにする。(授業構成) ・課題解決的な学習の学び方を身に付けるために、学習カードを活用し、学びを振り返る。

3 今年度の授業改善推進プランの検証

(1) 成果

【低学年】

- ・どの単元も学習カードを活用しその時間のめあてを立てて、取り組ませることができた。めあてや振り返りを書かせる経験を重ねていけたので、習慣化することにもつながった。
- ・単元を通して学習カードを活用し、めあてに対する振り返りを行ったので、運動意欲向上へ繋げることができた。
- ・学習カードに出来るようになったことや、がんばったことを記入して、活用したことで、意欲の向上を図ることができた。
- ・授業の中で運動遊びを取り入れることで、運動の楽しさを感じさせることができた。
- ・年間を通して、どの単元も様々な運動遊びに取り組ませることができた。
- ・単元を通して学習カードを活用し、めあてに対する振り返りをすぐに行うことで、運動意欲向上へ繋げることができた。
- ・学習カードを活用することで、友達のよいところや自分のよいところを認識することができた。
- ・「おにごっこ」を年間通して取り組んだことによる、児童の体力の向上を図ることができた。
- ・学習カードに友達の良かったところや、出来るようになるために教えたところなどを記入させ、意欲の向上を図ることができた。

【中学年】

- ・学習カードを活用して、自己の学びや活動を振り返ることができた。
- ・友達のよい言動を見つけたり、伝えたりする活動を取り入れて、高め合うことができるようになってきた。
- ・器械運動では、お手本動画を撮影し、児童に共有した。
- ・体育ノートを活用した。チームや個人の学習課題の修正と解決に役立てた。
- ・運動の楽しさや喜びに触れることができるよう対話的活動や ICT 機器による動画撮影を活用した。

【高学年】

- ・活動の場、練習方法を選ぶことで、一人一人が自分の課題に合わせて技能を高めることができた。
- ・学習の中で学習カードを活用しながら、個々の技能を高めることで対話的な取り組みができた。
- ・作戦ボードとしてタブレットを活用し、チームで作戦を共有することができた。
- ・見本の動画だけではなく、児童自身の動きを撮影することで、自分の運動を客観的に見ることができ、技能定着に役立った。
- ・ICTを使い、課題解決的な学習を進めることができた。

(2) 課題

【低学年】

- ・ICTを活用して手本となる動きや児童の実際の動きを見せ、課題把握や修正を行わせることは難しかった。

- ・勝敗を受け入れられない児童が少し見られた。
- ・感染対策を意識し、ペアなど密になるような運動は、行わなかった
- ・勝敗を受け入れることは、なかなかできず、ゲームで負けたチームや負けそうな時に暴言等が現れることがあり、仲良く運動することに対しては課題が残った。
- ・マットやマラソンの運動では、けがをした児童もいた。安全面に考慮していたが、さらなる考慮をしていく。
- ・勝敗を受け入れることは、なかなかできず、ゲームで負けたチームや負けそうな時に暴言等が現れることがあり、仲良く運動することに対しては課題が残った。
- ・ICTを活用して手本となる動きや児童の実際の動きを見せ、課題把握や修正を行わせることは難しかった。

【中学年】

- ・勝ち負けを受け入れられない児童がまだ数名いるため、「チーム力」を意識させることが必要である。

【高学年】

- ・体育の授業での学びや運動に対する楽しさなどを、日常の生活に結び付けて活動する児童の育成に課題が残った。
- ・運動の得意不得意の二極化が開いているように感じる。跳び箱や鉄棒などで怪我をしてしまう児童がいたので、指導面で考慮を加えていく。