

体育の授業を通して運動に 親しむ児童の育成 ～担任の体育に対する困り感の解消～

本務校名：久米南町立誕生寺小学校
兼務校名：久米南町立弓削小学校
久米南町立神目小学校

配置教員名	木村 航大
担当学年	1. 久米南町立誕生寺小学校 全学年 2. 久米南町立弓削小学校 全学年 3. 久米南町立神目小学校 全学年

Plan：取組時の課題と目標

1 取組時の課題

- (1) 児童の実態に応じた授業づくり
 - ・器械運動やハードル走への苦手意識（一部児童）
 - ・リズム感が悪い。
- (2) 運動への親しみ、関心の向上
 - ・運動機会が少ない。（メディア時間増加等のため）
- (3) 教職員の指導力の向上
 - ・体育の授業でICTを活用する教職員が少ない。

2 取組の目標

- (1) 児童の実態に応じた授業づくりを行い、苦手なことに挑戦できる子どもを育てる。
- (2) 運動への親しみや関心を高め、主体的に取り組もうとする子どもを育てる。
- (3) ICTを有効活用し、教職員自らの実践につなげる。

Do：取組の内容

- (1) 児童の実態に応じた授業づくり
 - ・ICTの活用（動画での提示、振り返りの共有）
 - ・児童が自分で選択し挑戦できる多様な場づくり
 - ・授業導入でのリズムジャンプ
- (2) 運動への親しみ、関心の向上
 - ・遊びを活かし、取り組みたくなる場の設置
 - ・既存の取組を整理・統合しながら、各校の実態に応じた取組の提案
 - ・アンケート結果を活かした授業改善・授業力向上
 - ・家庭で取り組む運動カードの作成と活用
- (3) 教職員の指導力向上
 - ・自分自身の積極的なICT端末活用による授業実践と教職員への活用方法の共有

●工夫したこと

- (1) 児童の実態に応じた授業づくり
 - ①体育授業でのICT活用
 - ・低学年では、教師が撮影した動画を児童に提示し、良いところや違いを見つけさせる活動を行った。
 - ・3～6年生では、自分で撮影した動画を見比べて良いところを見つけたり、振り返りを記入したりした。



見た感じの木村先生がしていること
①とぶ②ハードルを飛びこえたらすぐ着地する
③楽まで走る(ゴールはゴールの線より後ろだと感じて走る) ④リズムよくくり返す。

頭があまり動いていないこと
(とんでるときと走っているとき)
足をすべて(かかとまで)地面につけていない。
うでを大きくふっっている

とぶときの足と手はどちらも反対(右足を高く上げているときは左足を高く上げている。左足を高く上げているときはみぎ足を高く上げている。

ゴールを過ったらすぐ走るのをやめるのではなくだんだんスピードを落とされている。

②スモールステップでの場づくり

- ・特に苦手意識のある運動の場づくりを工夫した。
- ・器械運動では、跳び箱の台上前転で、恐怖心やけがのリスクを軽減させるため、段数を下げたり、跳び箱の横にスポンジの跳び箱を設置したりした。
- ・ハードル走では、複数の高さやコースを用意し、自分に合ったコースを探し、レベルアップしていけるようにした。

③リズムジャンプの導入

- ・運動に対するリズム感が悪い児童が多くいるため、今年度より、授業の導入でリズムジャンプを取り入れた。異なるリズムや動きを用意し、飽きることなく短時間で集中できるようにした。



使用曲
・ひゅるらばっば
(BPM175)
・plazma
(BPM173)
・Baby
(BPM130)
その他BPM120～
130程度

(2) 運動への親しみ、関心の向上

- ①取り組みたくなる特設コーナーの設置
 - ・これまでの「握力計」や「ジャンプ」に加え、遊びを活かして「紙鉄砲」や「竹馬」のコーナーを児童玄関等に設置し、いつでも取り組めるようにした。
- ②3小学校が学校として実施できる取組の提案
 - ・3小学校の各取組について、見直しや導入等、実態に応じた提案を行った。
- ③アンケートの実施（年3回）を活用した授業改善
 - ・「運動が好き」「体育の授業は楽しい」の2項目と、授業での頑張りを記述で回答する内容とした。自分自身の実践を振り返り、楽しく技能を身につけられる授業づくりを目指して改善を図っている。
- ④家庭で取り組む運動カードの作成（夏冬の2回）
 - ・長期休業中も楽しく継続できる運動ビンゴを作成した。特に冬休みは寒さで運動量が減少するため、室内で簡単にできる運動を取り入れた。家族での取組も取り入れ、保護者のコメント欄も設けた。

(3) 教職員の指導力向上

- ①率先してICTを活用した授業に挑戦
 - ・動画の撮影や提示、Canvaを活用する姿を見せ、体育授業でのICT活用の活路を見出した。

Check : 取組の成果

(1) 児童の実態に応じた授業づくり

- ・ICT 活用の効果を感じた。特に動画は速さや静止により、視覚的にポイント等の理解につながりやすく、高学年になると自分たちで操作でき、気付きを得やすかった。
- ・スモールステップで選んで挑戦できる場づくりは、選ぶ楽しさや自分のレベルに合ったものへの挑戦が可能となり、挑戦回数が増加した。
- ・リズムジャンプを授業の導入に取り入れ、楽しくリズムに親しませることができた。複数の曲を用意し、年間通じて飽きずに取り組んでいる。

(2) 運動への親しみ、関心の向上

- ・遊びを活かした特設コーナーは、児童にとって身近な運動機会となっている。ただ、3小学校共通の取組には至っていない。
- ・3小学校が学校として実施できる取組自体は提案できたが、浸透させるには工夫が必要と考えている。
- ・アンケートの回答では、「体育の授業は楽しい」に対する回答は依然高い。低学年児童は初めて挑戦した跳び箱が跳べて嬉しい等の記述回答があり、達成感を味わえたようだ。学年が上がるにつれ、運動に対する苦手意識を抱く女子児童の割合が増えた。取り組もうとする姿を認める言葉掛けや、少しでも挑戦できそうなスモールステップの場づくりに努め、運動回数を確保できた。
- ・長期休暇中に取り組むよう作成した家庭でできる運動カードは好評だった。児童からは「親子対決で負けて悔しかった」「家族で挑戦できて楽しかった」等があり、保護者からも「冬休みに少しでも運動できてよかった」「忙しい家族とも交流できた」等、寒くても運動を楽しむ機会につながった。



(3) 教職員の指導力向上

- ・自分自身、ICT 活用への不安があった。使ってみると児童の運動への理解や技能の向上につながることを実感した。

Action : 今後の課題

(1) 児童の実態に応じた授業づくり

○ICT を活用した授業づくり

- ・チーム内での作戦の共有や活動記録等、チームで活動する場面での活用方法を研究する。
- ・児童が、指示がない場合でも自分たちで動画を撮って見返す等、主体的に活用できる場の設定をする。

○スモールステップを意識した授業づくり

- ・跳び箱では、恐怖心やけがのリスクを軽減する工夫はしたが、挑戦できにくい児童が一定数いた。跳び箱を跳ぶ前段階で、馬とび等の「手をついてお尻を浮かせる遊び」を取り入れ、感覚を掴ませる。
- リズムジャンプを取り入れたウォーミングアップ
 - ・学習活動の内容につながるリズムや跳び方を意識したジャンプを取り入れる。

(2) 運動への親しみ、関心の向上



- 休み時間に取り組むようになる特設コーナーの設置
 - ・紙鉄砲など本務校で実験的に取り組んだものを兼務校にも広めていく。
- 3小学校が学校として実践できる取組づくり
 - ・児童の強みや弱み等について各校の教職員と共有することから始め、課題の克服や意欲を喚起しながら取り組める内容を一緒に考える。
- 定期的なアンケートの実施
 - ・児童の運動に対する意識の変化をとらえ、取組の改善につなげる。また、アンケートの中身をより児童に合ったものに改善し、振り返りの質を高める。
- 家庭でできる運動カードの作成と活用
 - ・時期に応じた運動や家族で取り組む多様な運動の提示等、内容を工夫する。また、目標を自分で決めたり内容を増やしたりする等、自分に合った内容で意欲を継続できるようにする。

③教職員の指導力向上

○ICT を活用する姿を見せる

- ・今後も自分が使ってみる。授業の振り返りや学習カード等、自身の授業ですぐに活用できるものを紹介、教職員の活用を広げていく。

◎体育授業の充実がもたらす波及効果

(1) どんな児童にも活躍の場が生まれる

- 運動が苦手な児童でも、動画を見て動きのポイントを見つけるといった場面で活躍することができた。また、自分に合った場で力を発揮し自信をつけた児童もあり、運動そのものへの意欲につながった。

(2) 友だち同士認め合う力の育成

- ICT を活用するようになり、より自分以外の動きを見る機会が増え、互いのよさを見つけて褒め合う場面が多く見られ、良好な人間関係につながった。

(3) 自分の気持ちに打ち勝つ力の育成

- 失敗経験が多い運動への挑戦は腰が引けるが、そこで思い切って挑戦し成功した児童が複数いた。児童も「思い切ってやってみてよかった」と笑顔で話し、挑戦の大切さの実感につながった。