

香川大学教育学部附属坂出小学校

第2回

授業づくりラボ

第6回

わくわく授業づくりワークショップ

本ワークショップへのご参加，ありがとうございます。  
ご参加いただくにあたり以下のことに留意してください。

①入室の際は【コース・都道府県・所属・名前】に名前を変更してください。（A体育科 B音楽科 C保健室経営）

（例）【A 香川県 附属坂出小学校 山本健太】

②マイクはOFFにしてください。

③録音・録画はご遠慮ください。

④チャットを使ってご意見・ご質問を受け付けます。

⑤飲食はご自由にどうぞ♪

※開始時刻18:30まで，しばらくお待ちください。

香川大学教育学部附属坂出小学校

第2回

授業づくりラボ

第6回

わくわく授業づくりワークショップ

この後、各教科のブレイクアウトルームを選択して、移動してください☆

①入室の際は【コース・都道府県・所属・名前】に名前を変更してください。(A体育科 B音楽科 C保健室経営)

(例) 【A 香川県 附属坂出小学校 山本健太】

iPadは自分でルームを選択できない場合があります。

こちらでルームに送らせていただきますので、やり方が分からない場合はチャットでお知らせください！

# “誰でも明日からできる” ゴール型ゲーム & コロナ禍の運動会

## 本日の予定

18:40～19:20（40分間）

- ・ 体育の授業に求められているもの
- ・ ゴール型【ボール運動】領域の具体

19:20～19:30（20分間）

- ・ ポストコロナの運動会の在り方

19:30～20:00（10分間）

- ・ 質疑応答，フリータイム

# 授業を変える0段階と 5つの視点

- (0) 全員が学ぶ価値を見出すために
  - 1 知識・技能の習得
  - 2 単元構成等の工夫
  - 3 思考の手がかり
  - 4 対話の促進
  - 5 学習環境のユニバーサルデザイン

# ゼロ段階

全員が学ぶ価値を見出すために  
どうやって  
ゲーム（場やルール）を  
**簡易化**するのか!?

全員にパスが回ったら1点

ゲームを  
易しく・簡易化  
するための理論

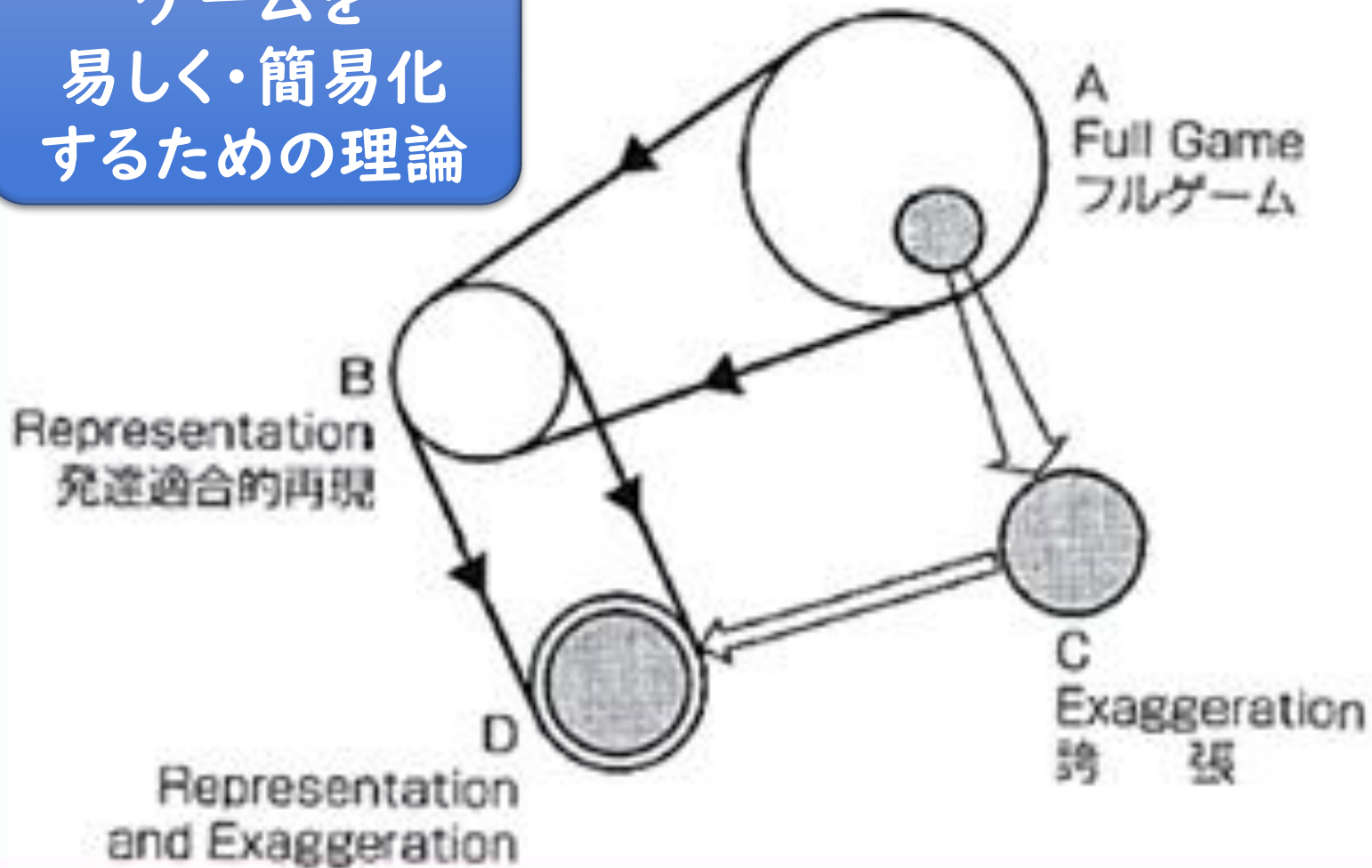


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

## ボール運動の教材づくりを考える際の 一つの有効なモデル

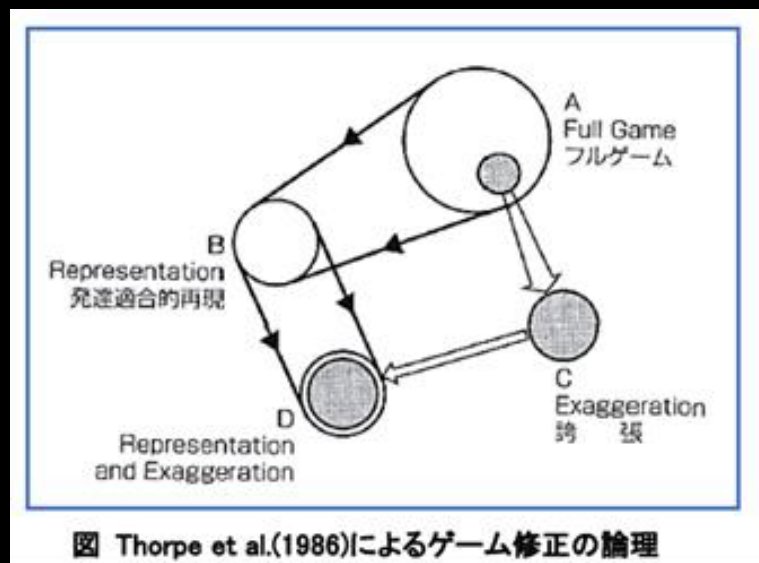


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

TGFU(Teaching Game for Understanding)

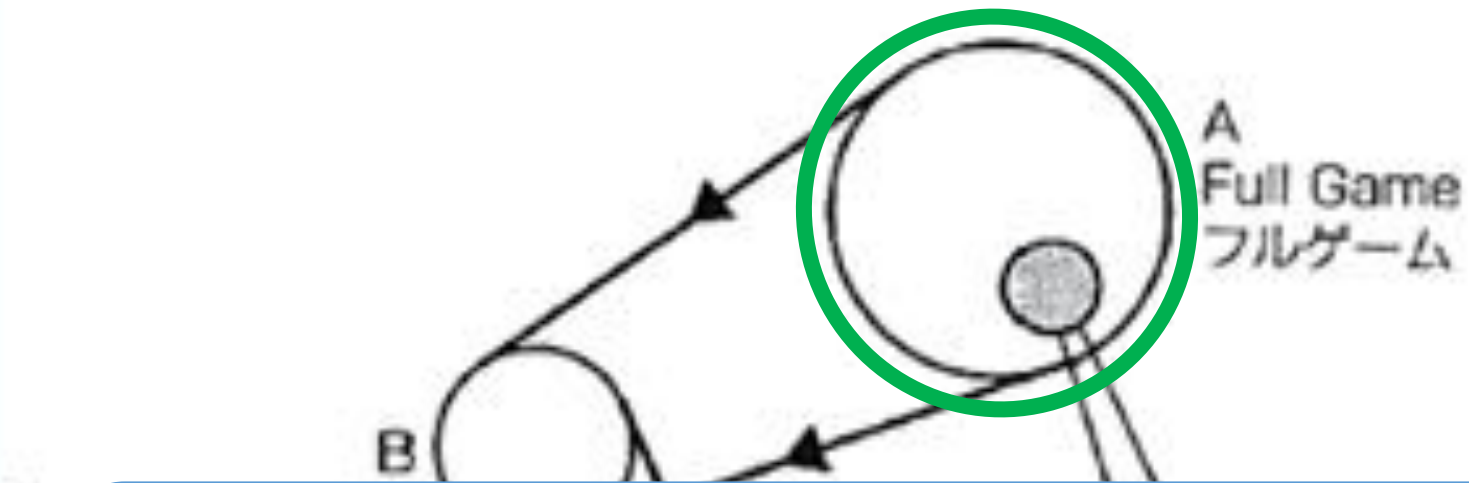
★「ゲームの修正(modification of games)」の理論 ※高橋他(2010)

A:すべての固有な技術や戦術を備えた,大人によってプレーされるゲーム(既存の種目)

A—B:子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減する。コートや用具を工夫し,運動技能を緩和した子ども用の規格のゲーム

A—C:「問題となる戦術的課題を誇張する修正」複雑なゲーム状況の判断の対象を焦点化したり,その選択肢を減少させたりすることを通して課題をクローズアップする。

D:2つの視点からの修正によって,子どもたちに相応しいゲーム形式(ゲームの条件)が創出される。



**A**  
 すべての固有な技術や戦術を備えた,大人によってプレーされるゲーム(既存の種目)

Representation  
 and Exaggeration

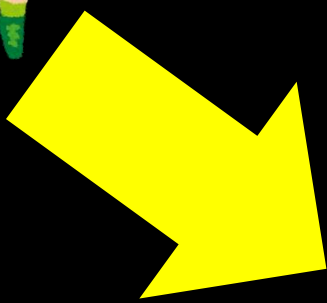
誇張

図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理





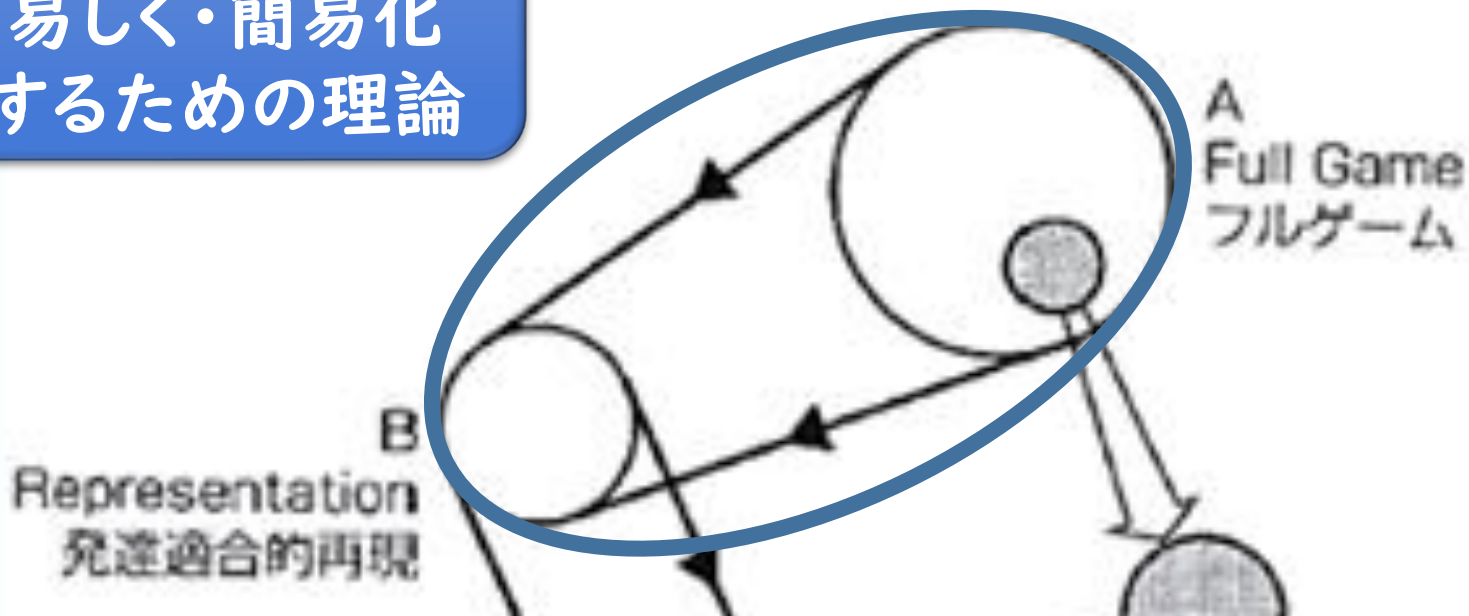
バスケットボール



サッカー



ゲームを  
易しく・簡易化  
するための理論



A—B

子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減する。コートや用具を工夫し、運動技能を緩和した子ども用の規格のゲーム

図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

## 簡易化の要素

- ・ 教具・・・ボールの種類  
ボールの硬さ  
コート of 広さ  
ゴールの高さ  
得点の仕方

ゲームを  
易しく・簡易化  
するための理論

A—C

「問題となる戦術的課題を誇張する修正」複雑なゲーム状況の判断の対象を焦点化したり,その選択肢を減少させたりすることを通して課題をクローズアップする。

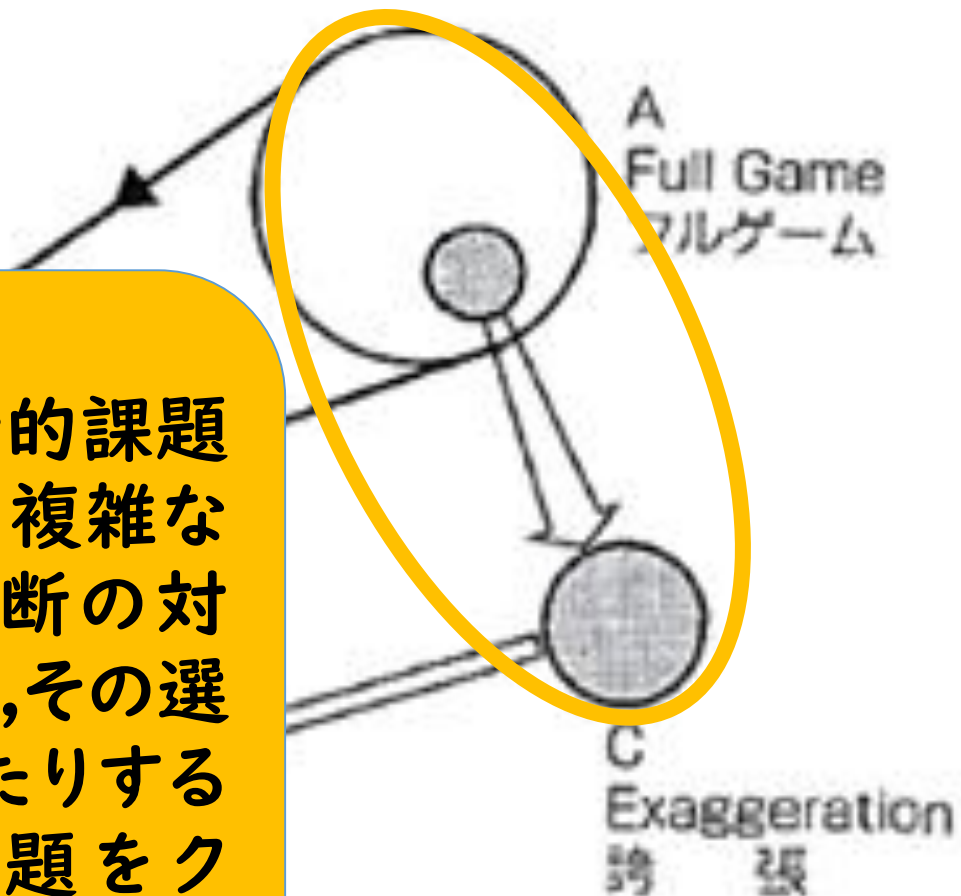


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

ゲームを  
易しく・簡易化  
するための理論

D  
2つの視点からの修正に  
よって,子どもたちに相応  
しいゲーム形式(ゲームの  
条件)が創出される。

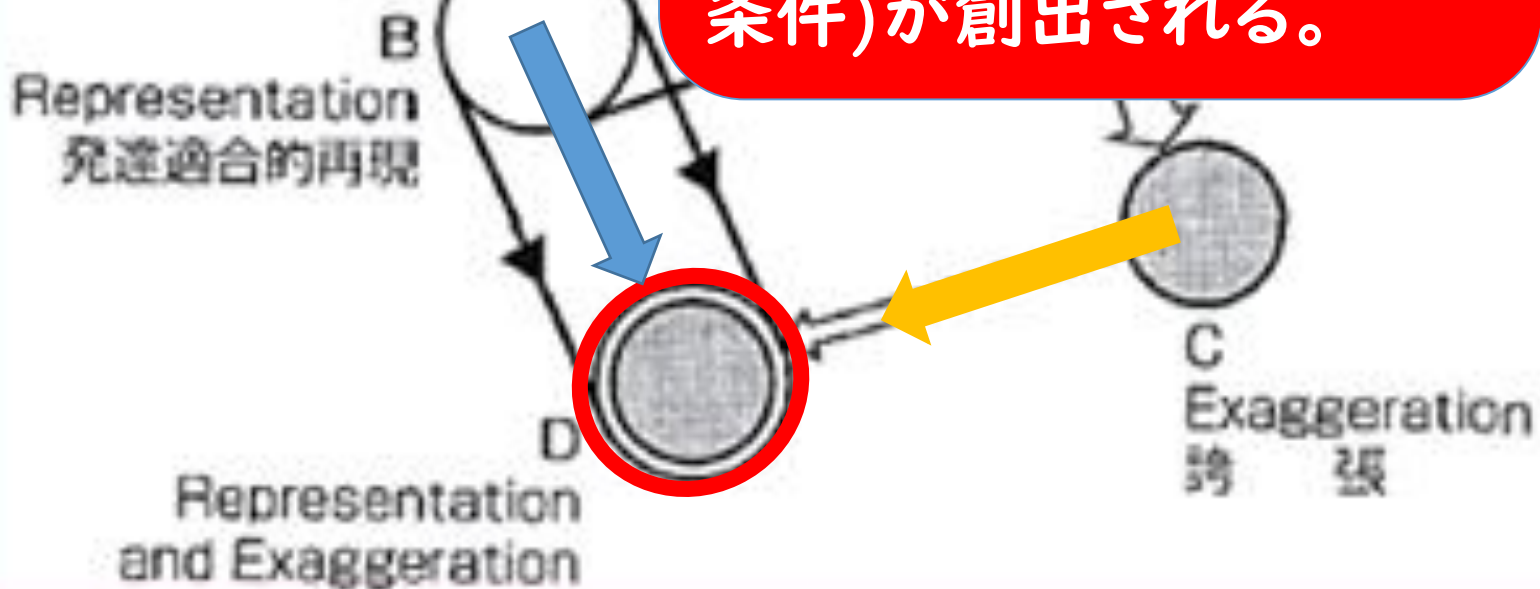


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

# Ⅰ 知識・技能の習得

## ア ゴール型ゲーム（中学年）

ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、**基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって**、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする**易しいゲーム及び陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むなどの易しいゲーム**をすること。

# (1) 知識・技能の習得

## ア ゴール型 (高学年)

ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けるときの動き、ボールを動かすときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること。

## ア ゴール型ゲーム

(中学年)

目的：得点するために、

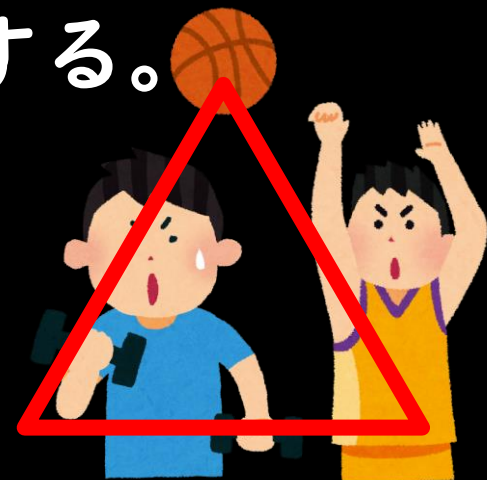
手段：パスができる。

：守りがいない空間へ移動する。

○戦術学習が中心

▲パスやシュートの技能を高めることは、あくまでも手段。

もし手段で躓きがあるなら、  
単元構成、ルールや教具の工夫によって補うことが大切。





# 知識・技能の習得

## いつ知識・技能の習得を行うか（タイミング）

◎速攻→遅攻への気付きを保証。

◎レディネスを揃えながら「できた!」を積み重ねる単元。

⇒詳しくは次の「単元構成の工夫」の視点で

## 2 単元構成の工夫

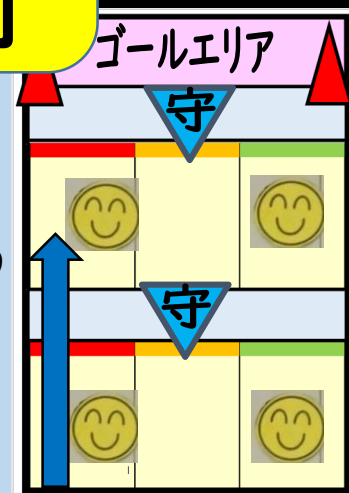
- 単元のはじめは、難易度の低いゲーム（攻撃側が優位）から行う。  
→全員がボールを転がし、得点する楽しさを十分に味わえるように。  
得点する喜びを感じた子供たちは「もっと守りが増えてもできそうだ」  
などと思いをもち

• 難

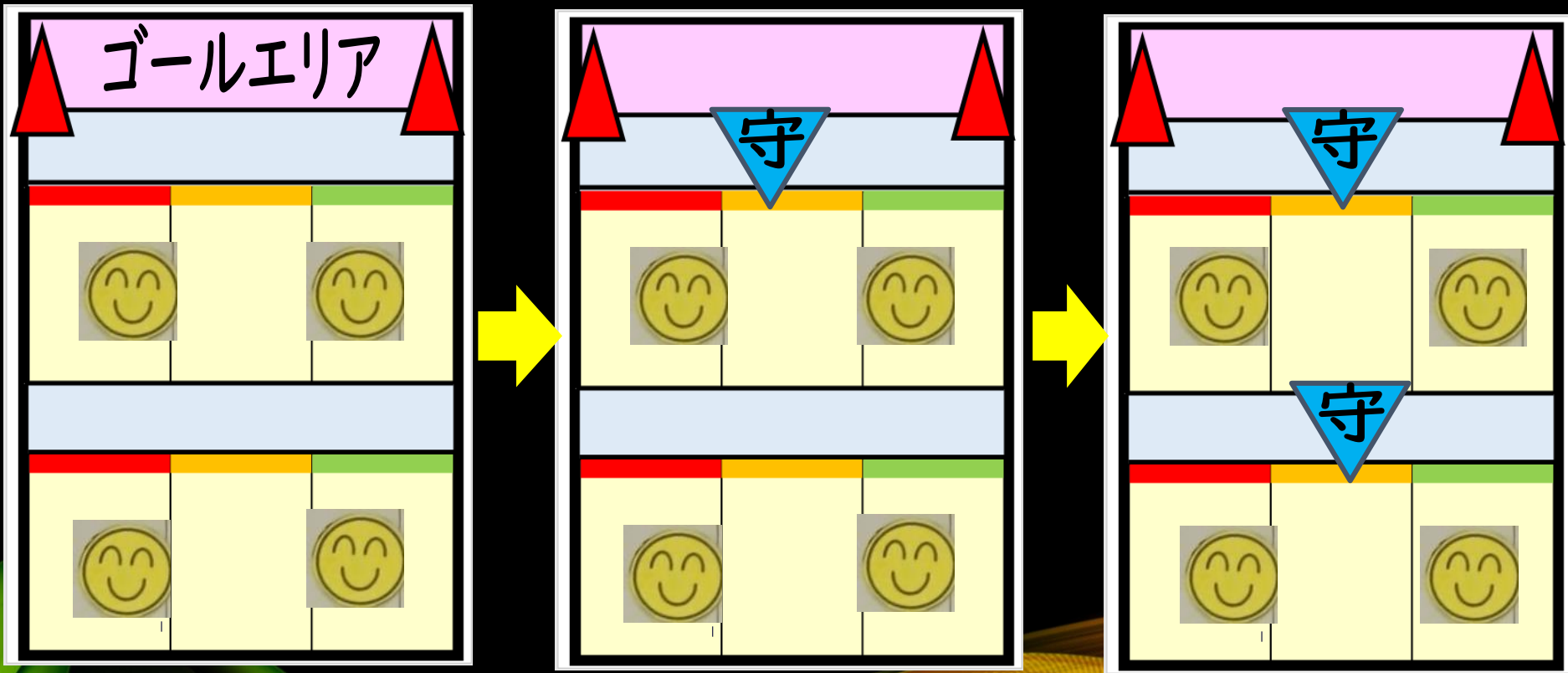
# スモールステップ！

## 「できた」→「もっと」「まだまだ」

- ① ホールをとほして、たくさん点をゲットしよう
- ②③ **守り（一人）**に取られずに点をゲットする攻め方を考えよう
- ④⑤ **守りが二人**に増えても、たくさん点をゲット攻め方を考えよう
- ⑥⑦ もっと点をゲットするための攻め方を見付けよう  
**ボールをわたせる範囲が狭く**なっても、たくさん点をゲットする攻め方を考えよう



# 低学年 ボールゲーム



セストボール 基本のルール

- ① 攻撃は4人
- ② パスのみ ドリブルなし
- ③ 入ったら3点
- ④ リングに当たったら2点
- ⑤ ボールを持ったら歩かない
- ⑥ ラインを出たらスローイン
- ⑦ ラインを踏み越さない限り、  
ボールをキャッチすればインプレー

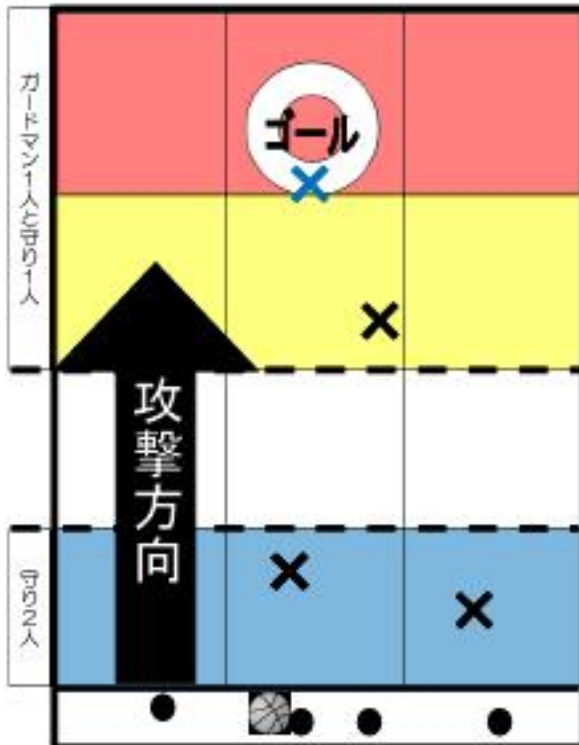


グリッド線で守るエリアが区切られているから、簡単にパスで攻めることができるね!



次のエリアもクリアして、ゴールまで行こう!

グリッドゲーム①



★ 守備の人数や守れる範囲を制限し、  
攻撃優位な状況で学習をスタートしていく!

★ まずは「速攻のよさ」「得点の楽しさ」を  
体感することが大事!



ショートパス(バケツリレー)



スキ間パス(バウンドパス)



頭越えパス(ふわっとパス)



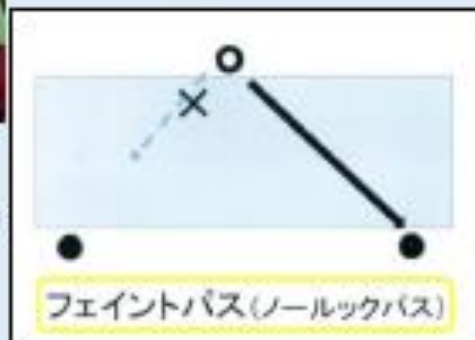
フェイントシュート



右にパスすると見せかけて...



左にパス!



フェイントパス(ノールックパス)

★単元の前半でゲームの行い方を学びながら、シュートやパスの技能を高めていく。

★どうやって攻撃すれば効果的か発見。



こっち!

ロング  
パス



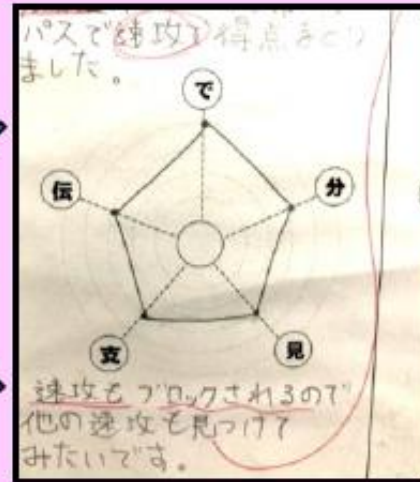
よしっ!

速攻が決まった!



守りが戻って  
パスできない!

~~ロング  
パス~~



パスで速攻で得点を取りました。

速攻もブロックされるので他の速攻も見つけてみたいです。

さらに得点を増やすために  
どんな作戦がいいのだろう

- ★ 速攻していたら、守りだって警戒する。その時にパス回し(遅攻)の必要性が生まれる。
- ★ どうすれば得点できるかさらに思考していく。→思考の手がかりは?

## 2 思考の手がかり

・チームや自己の**特徴（課題）**に応じた作戦を  
考えることが「思考力」

身体的特徴ではないよ♪

△「チームの課題を見つけましょう」

△「作戦を考えましょう」

→この発問だけで思考を促すのは不十分。  
考えるためには

「シュート位置・シュート成功率」

「得点数／攻撃回数＝攻撃成功率」

などの手がかりが最低限必要。

### 3 思考の手がかり

「シュート位置・シュート成功率」

→シュートを打つ位置・精度に課題  
※ボールを持っている人

「得点数／攻撃回数＝攻撃成功率」

→シュートまでのボール運びに課題  
※ボールを持っていない人

⇒思考の手がかりは対話につながる





- 「考えましょう」  
⇒何を考える？
- 「仲間の位置，守りの位置はどこですか」  
⇒考えることが焦点化  
友達と同じ視点で対話できる  
→対話の促進

め もっと点をゲットするための せめ方を見つけよう

なかまのいち  
まもりのいち

タイミング

むき

前のなかまのいち  
まもりのいち  
Iのなかまのいち

自分のがんばり  
友だちのがんばり

さくらさん  
タイム

うさぎ  
どうぞ  
うさぎ

うさぎ  
うさぎ

うさぎ  
うさぎ

うさぎ  
うさぎ

うさぎ  
うさぎ

うさぎ  
うさぎ

	青		黄		赤	
	①	②	①	②	①	②
せめる						
まもる						


# 4 対話の促進

## 話し合う必要感

- ・これまでの学習の中で話し合ったことが成果に結びついているか
- ・一人では解決できない課題が存在しているか


何となく作戦について話し合うのではなく、  
データを基に根拠ある対話を行うようにする！  
先の「**思考の手がかり**」が共有されていることが必須！

# 低学年 ボールゲーム




鬼がいないところになげたらいいんだよ。

鬼が来ていない隅っこ攻撃をしたよ。



〇〇さん、のおかげで目の前には鬼がいない。



鬼がいない。味方が前にいる。



ピンクの象を想像しないでください

# 4 対話の促進

## 話し合う雰囲気・対話の技能

- ・チーム内で互いにどんな言葉かけをするのか
- ・パフォーマンスを上げるための言葉を日常から意識して選択できているか

互いに、

高め合うフィードバックを行う集団に!

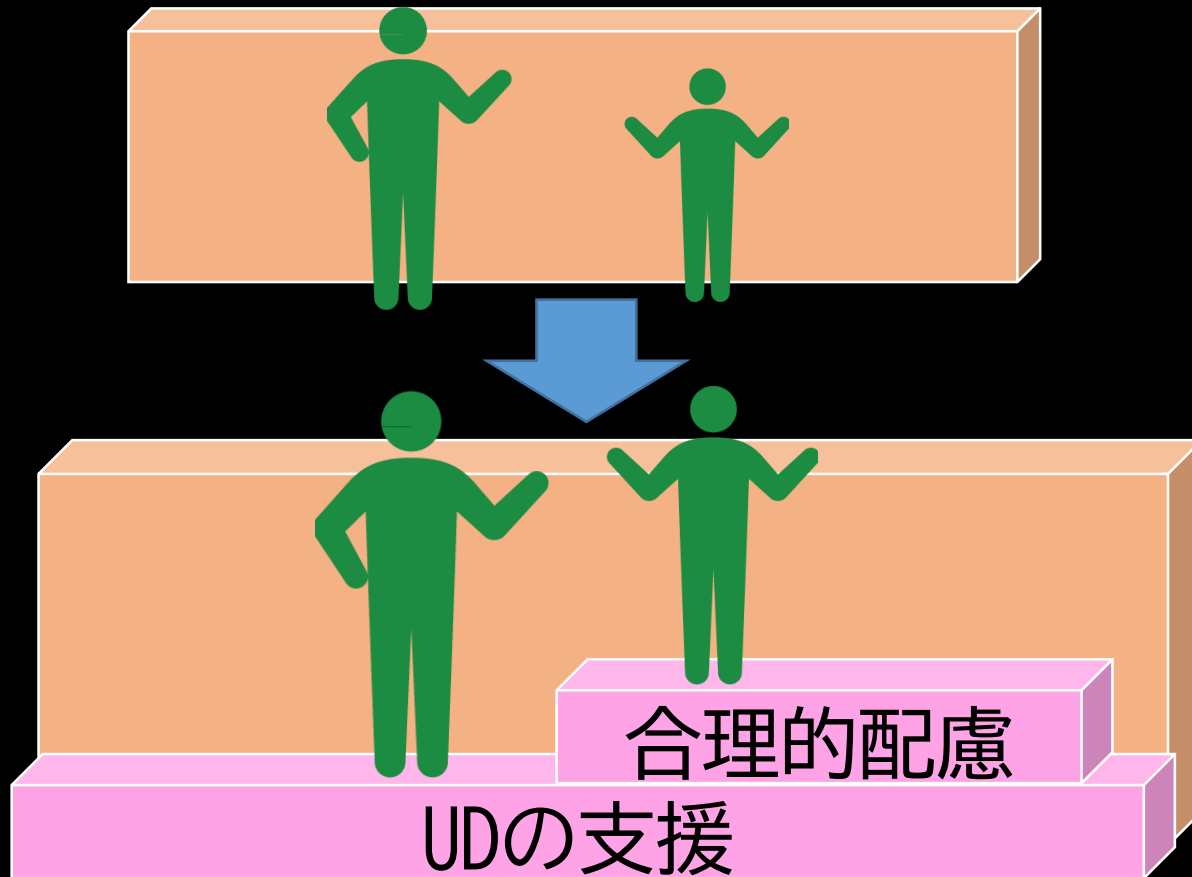
# 5 学習環境の ユニバーサルデザイン 学習環境を整えるために 大切な考えは？



# 学習環境のユニバーサルデザインと合理的配慮

全ての児童にとって

合理的配慮



# 視覚支援の必要性

・『もしもし亀よ…』

「どうしてそんなにのろいのか」の前の歌詞は？

※ワーキングメモリー

もしもし かめよ かめさんよ  
せかいのうちで おまえほど  
あゆみの のろい ものはない  
どうして そんなに のろいのか

なんと おっしゃる うさぎさん  
そんなら おまえと かけくらべ  
むこうの おやまの ふもとまで  
どちらが さきに かけつくか





	青		黄		赤	
	①	②	①	②	①	②
せめる						
まもる ボール						

休憩3分とります!

今のところまでで  
質問ありますか？

チャットに打ち込んでください  
☆



# コロナ禍の運動会

## どんなことに 困りましたか？

- 練習日程，練習方法
- 開催方法
- 準備，計画





図 1. OECD ラーニング・コンパス (学びの羅針盤) 2030

### 3. 2020年代を通じて実現すべき 「令和の日本型学校教育」の姿

## ○ 「協働的な学び」においては、集団の中で個が埋没してしまう授とく間 この業でよ て時間を大にすること、お互いの感性、考え方を十分に刺激し 合うことの重要性について改めて認識する必要がある。人間同士のリアルな関係づくりは社会を形成していく上で不可欠であり、知・徳・体を一体的に育むためには、教師と子供の関わり合いや子供同士の関わり合い、自分の感覚や行為を通して理解する実習・実験、地域社会での体験活動、専門家との交流など、様々な場面でリアルな体験を通じて学ぶことの重要性が、AI技術が高度に発達する Society5.0 時代にこそ一層高まるものである。

ではなぜ、(新)学習指導要領は、  
**自主的**ではなく、**主体的**なのか

## 自主的

あらかじめゴールが決められていて、そこに向かう道を一生懸命に走っている

## 主体的

自らゴールを設定し、そのゴールに向けて道を自ら選びながら問いながら走っている



**主体的な学習の  
前提となるものは？**

## 課題に**価値**を自ら感じているか



櫻井茂男, 「自ら学ぶ子ども」, 図書文化社, 2019年



# 興味価値 = 問いが知的に面白い

## 新奇性

今で考えたこと  
がない。知らな  
かった。



## 多様性

AともBとも考  
えられる。



## 適度な 困難度

出来そうで  
出来ない。



獲得価値  
有用性価値

=自分や社会にとって  
価値がある

課題を解決することが、  
自分を高める

課題を解決することが、  
社会・生活を豊かにする





# 表現ダンス

曲，動き，  
練習計画，  
...



# 表現ダンスを始めるにあたって

## ◆主体は，子供たち

- どんな運動会にしたいか
  - どのように伝えたいか
- ⇒子供たちが目標を見いだす



時代

not lose

Fight, active

負けず、頑張り

打ち破る (力強い演技)

勇気、元気、笑顔

努力、協力、希望

smile & peace

明

前と向い (進んでいく姿) 成長した姿、強い姿 → 未来 解放

演技

おかげで 歌詞、言葉、笑 (マスコ)

打ち破る

世界 (競技種目)

日本人らしく 和風 (キレのある動き)

全体で1つの動き

五輪 (5色) グループ

はた、フーフー輪

円の階型 ワーフ

学年が混在している

力強く、キレのある

変化

笑顔

一致団結 感動を与える

(A) (B)

今お支えてくれたことに

感謝

COV-D-19



外部講師を子供たちが招  
聘





# 表現ダンスをつくる



低

体を動かしリズムを楽しむ

中

動きに変化（対比・対応）を付ける  
友達と関わって

高

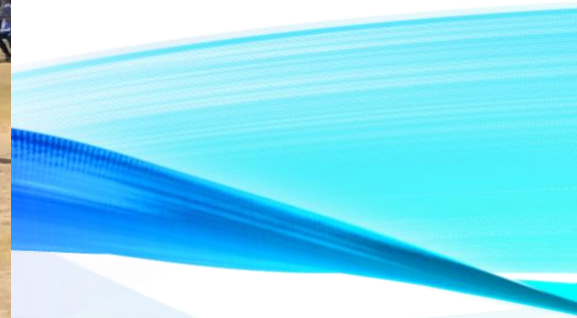
集団（群）で踊る良さ



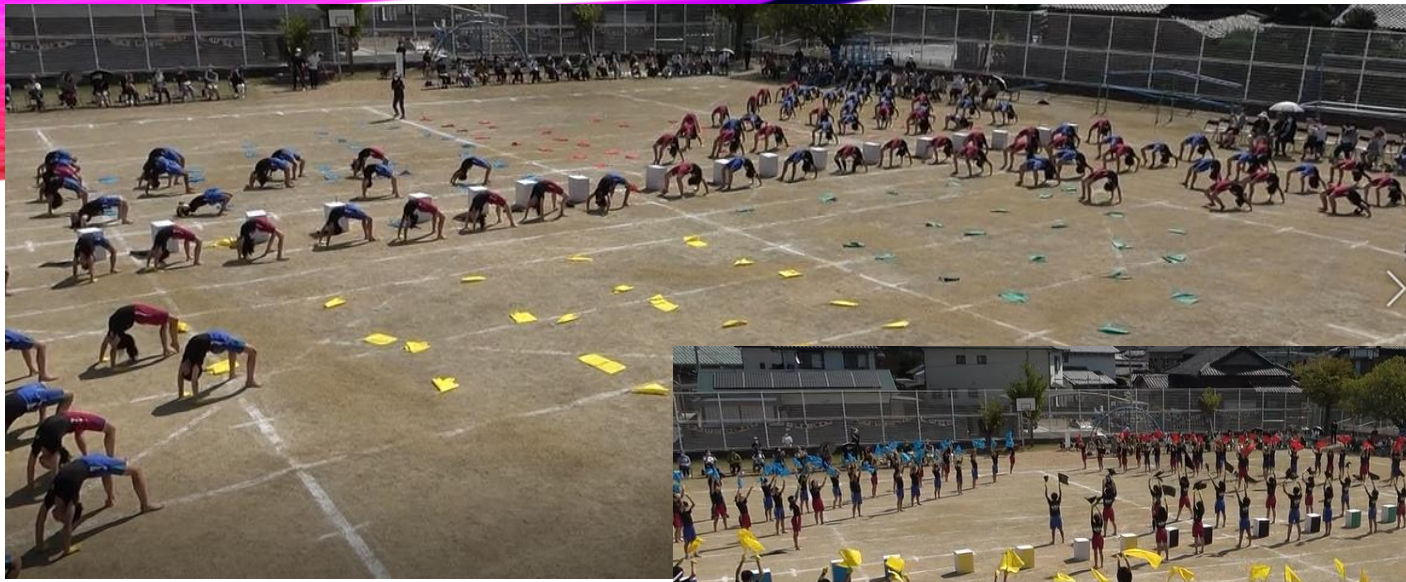
# 低学年



# 中学年



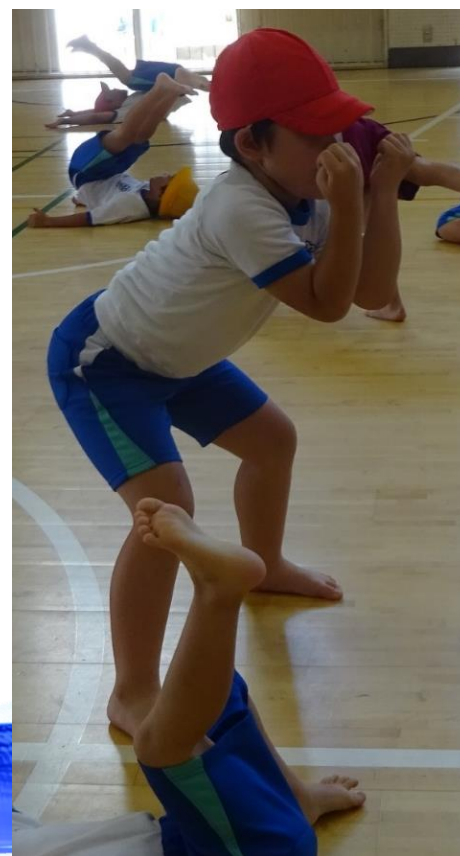
# 高学年



# 表現ダンスをつくる

## ● 昨年の動き

## ● 普段の面白い動き



# 表現ダンスをつくる

## 【4つのエッセンス】

繰り返し …**見せ方**を変える  
(向き, 隊形, 人数)

誇張 …**大げさ**に踊る  
(移動しながら)

組み合わせ…**組み合わせ**を変える  
(AとB, Cをしながら)

変化 …**少し変えて**踊る  
(伸びたり縮んだり,  
小から大, 少から多)

# 表現ダンスをつくる

- 子供たちにまかせるパート
- ダンスリーダー



- 動画を撮って各クラスに配布

# 表現ダンスを伝える

- ◆具体で短く オノマトペで伝える
- ◆動きを 重ねて 自然に繰り返す

例えば…

A) 「右手と左手を下から振りながら右に  
3歩歩いて…」

B) 「列車で、シュツポ シュツポ  
TT兄弟  
鈴 リンリン」

① 頭 張り す ま 30 8

元氣 いいはい くくく〜

② 10は 元氣 かい 8

おこしハート 集めた フィン

③ 0'40 あら 2の 動き 60 8

1.2.3.4 5- スーパーマン

④ 後方 向き 8

ホ-1 2

⑤ 前 向き 8

ホ-1

⑥ 両手 8

カマキリ

⑦ 両手 8

カマキリ

⑧ 両手 8

カマキリ

⑨ 両手 8

カマキリ

⑩ 両手 8

カマキリ

⑪ 両手 8

カマキリ

⑫ 両手 8

カマキリ

⑬ 両手 8

カマキリ

⑭ 両手 8

カマキリ

⑮ 両手 8

カマキリ

⑯ 両手 8

カマキリ

⑰ 両手 8

カマキリ

⑱ 両手 8

カマキリ

⑲ 両手 8

カマキリ

⑳ 両手 8

カマキリ

㉑ 両手 8

カマキリ

㉒ 両手 8

カマキリ

㉓ 両手 8

カマキリ

㉔ 両手 8

カマキリ

㉕ 両手 8

カマキリ

㉖ 両手 8

カマキリ

㉗ 両手 8

カマキリ

㉘ 両手 8

カマキリ

㉙ 両手 8

カマキリ

㉚ 両手 8

カマキリ

㉛ 両手 8

カマキリ

㉜ 両手 8

カマキリ

㉝ 両手 8

カマキリ

㉞ 両手 8

カマキリ

㉟ 両手 8

カマキリ

㊱ 両手 8

カマキリ

㊲ 両手 8

カマキリ

㊳ 両手 8

カマキリ

㊴ 両手 8

カマキリ

㊵ 両手 8

カマキリ

㊶ 両手 8

カマキリ

㊷ 両手 8

カマキリ

㊸ 両手 8

カマキリ

㊹ 両手 8

カマキリ

㊺ 両手 8

カマキリ

㊻ 両手 8

カマキリ

㊼ 両手 8

カマキリ

㊽ 両手 8

カマキリ

㊾ 両手 8

カマキリ

㊿ 両手 8

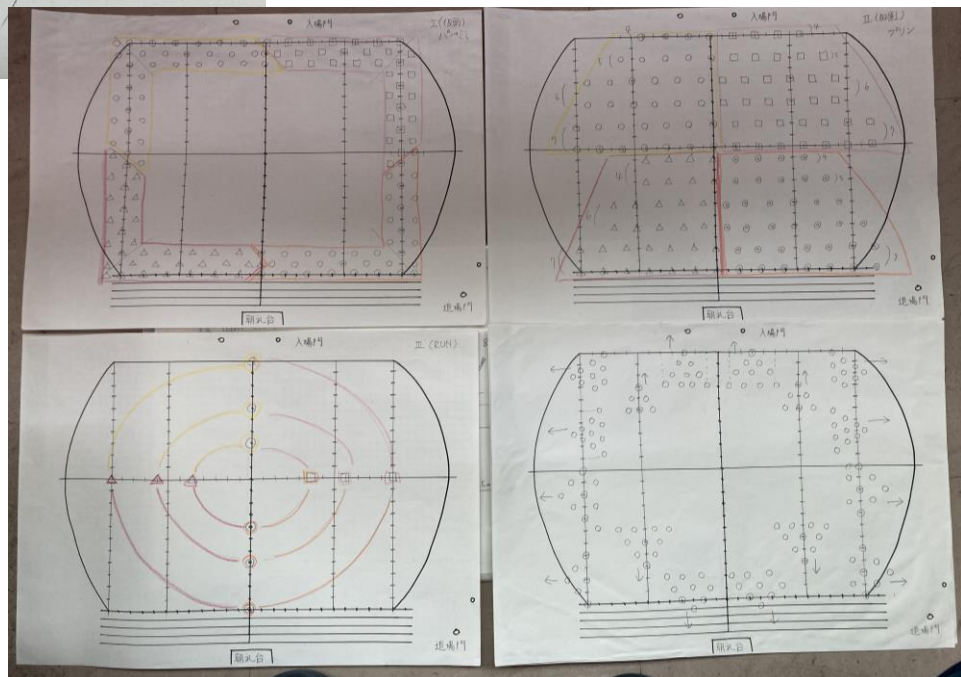
カマキリ

「いほ!」A  
0'20  
5Xは日曜日  
神楽の踊り

X 2  
この練習の  
内容は One more chance

「いほ!」B  
行くぞ カマキリ

- 忘れない
- 次年度の参考に
- ダンスをつくる先生に
- 情報共有で協力可能





# 子供たちの頑張りが 認められる場を



本校HP



本校Facebook



本校Instagram

## 低学年団



## 中学年団



## 高学年団



# さらに深く学びたい方へ

本校研究図書のご案内

全218ページフルカラー



ワークショップご参加特別価格

期間限定特別価格 (令和3年2月28日まで)

~~2000円~~ → 1800円

サンプルページは裏面または本校ホームページよりご覧になれます。お申込用 FAX はこちらから



書籍購入 QR コード

## 授業を変える

香川大学教育学部附属坂出小学校 刊行物案内

5つの視点

### 授業改善の第一歩をこの1冊から

授業づくりで大切なことを5つの視点としてまとめました。それらの視点がなぜ大切なのか、また、それぞれの視点について授業の中でどのように働きかけるのかを、実践事例に沿って具体的に示しています。すぐに授業づくりに活用できるように、すべての実践事例において、単元及び題材計画と板書写真、子供たちの様子が伝わる写真や表現物を掲載しています。さらに、実践事例に加え、元教科調査官(道徳)七條正典先生や香川大学坂井聡先生など大学の先生方から専門的なコメントをいただき掲載しております。より詳しい内容を知りたい方は、本校ホームページよりご覧ください。



本校ホームページ

見やすく  
分かりやすい  
誌面構成

具体的な  
発問

カラー  
アイコン

働きかけの  
詳細

板書記録

その他「各教科のQ&A」「ちょっとひと工夫」など、お役立ち情報をたくさん掲載しています。

UD 事前の質問調査の結果から、友達を「許せる経験」がなかった経験のある人数を棒グラフで表し、視覚的に捉えやすくすることにも、それぞれの理由も表示し、違う立場の友達がいることや、同じ立場でもその理由には多様性があることに気付かされます。

UD 心メーターは、関心心の動きを色の割合で表現できる道具です。

学習活動3 教材文々を読み、ゆきえんを許せるかどうかを再度心メーターに表し、活動2から変化した理由を話し合う。

対話 「許せる」「許せない」の2つの気持ちを対立軸として板書に示します。再度、各自の心メーターに気持ちを表し、心メーターが動いた子どもは板書上の名前磁石を移動させます。こうすることで、互いの考えの異同が明確になり、相互に聞いてみたいという思いを高め、対話が活性化します。

学習活動4 本朝を振り返り、まとめをする。

「相手の気持ちに気付いたら、来た友達に謝ったのだと思います。」

「深くが反省をした時、お母さんは深くを責めなかったよ。(お母さんは、深くの嬉しい気持ちを助けてくれたのだと思います。)」

「相手の気持ちに気付いたら、お互いが笑顔になれる行動をするのです。」



2月25日(金)  
18:30~20:00

## 非認知能力って何だろう？座談会

7



非認知能力という言葉を知ったことがありますか？計算する、漢字を書くなどの認知能力ではなく、社交性や、粘り強さ、自制心など、数値では測りにくい力のことです。

これらの力はこれからの時代を生き抜く子供たちにとって、とても重要な力だと考えています。非認知能力を育てていくために、どのような授業や取組ができるのか一緒に語り合いませんか。

# わくわく 授業づくりワークショップ

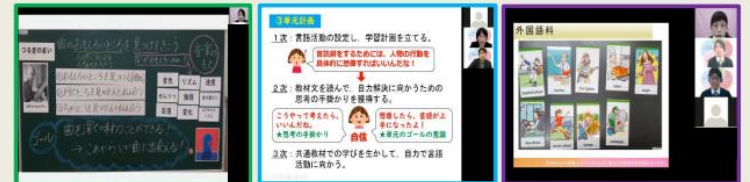
## 申込はHPからできます♪



令和3年度(2021年度)

主催：四国地域教職アライアンス 香川大学センター・香川大学教育学部附属坂出小学校  
共催：香川大学教職大学院・松崎会坂出支部

## わくわく 授業づくりワークショップ



### ● 子供がときめく学びのつくり方を一緒に考えませんか ●

**通算16回**行ってきた本校のワークショップでは、これまでたくさんの方と一緒に、子供が楽しく学ぶための授業づくりについて考えてきました。今年度も、主にオンラインで行います。パソコンやスマートフォンでお気軽にご参加いただけます。

今年度のワークショップは年間**7回**を予定しています。具体的な内容は、開催の**約3週間前**にお知らせいたします。申込は、裏面にあるQRコードから、Googleフォームにてお願いいたします。開催日前日に「入室用IDとパスワード」をお伝えします。「Zoom」の使用法などの詳細は、「オンライン（Zoom）研修会の手引き」を参照してください（本校HPにも掲載しています）。

参加費  
無料

Zoom  
活用

学校単位  
での参加  
歓迎

途中参加  
途中退出  
OK

昨年年度の様子はこちら  
からご覧ください。



香川大学 教授  
本校校長 坂井 聡

©新型コロナウイルス等の影響により、中止または日程を変更する場合があります。

その際は、本校HPにてお知らせいたします。お申し込んだ方には、直接メールいたします。