

令和4年度

第3回わくわく授業づくりワークショップ

体育科の授業における
単元構成や教材・教具について

どんな体育の授業を
目指していますか？

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

バスケットボール



0 全員が 学ぶ価値を見出すために

どうやって
ゲームを簡易化するのか
(ゲーム, ボール運動)

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

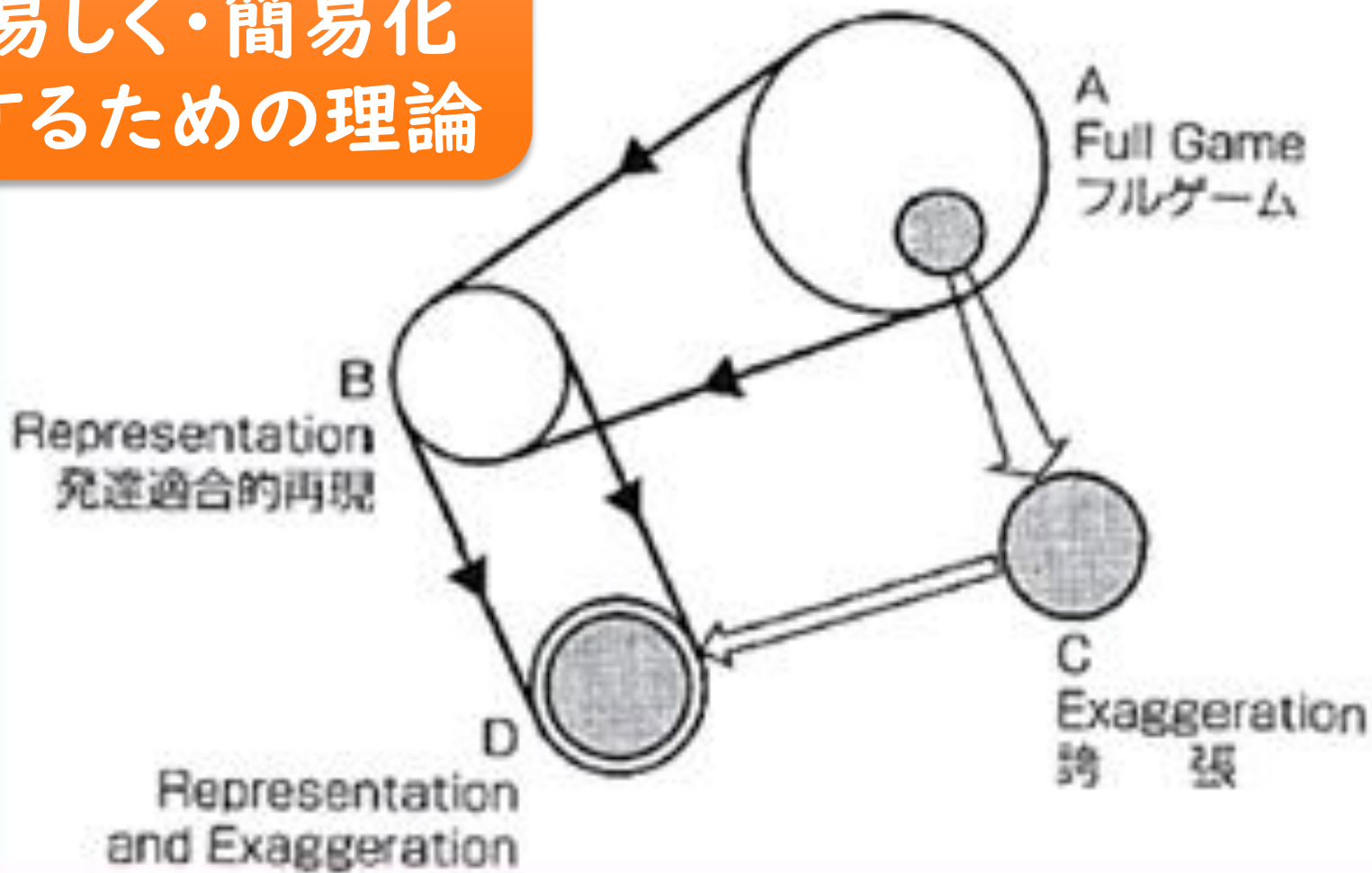


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

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

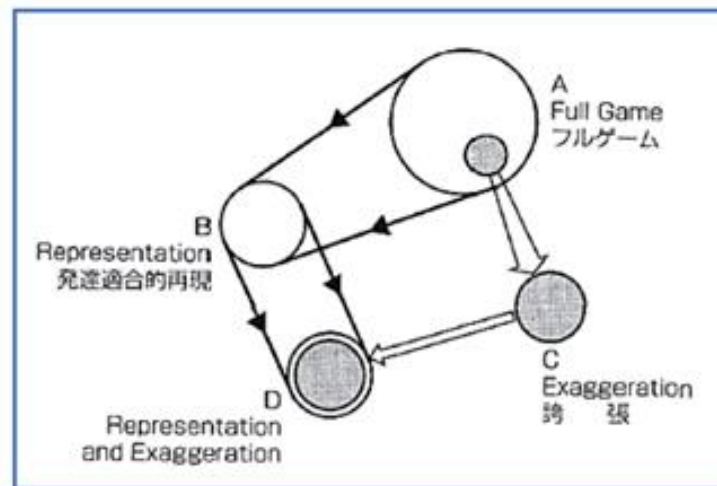


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

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。

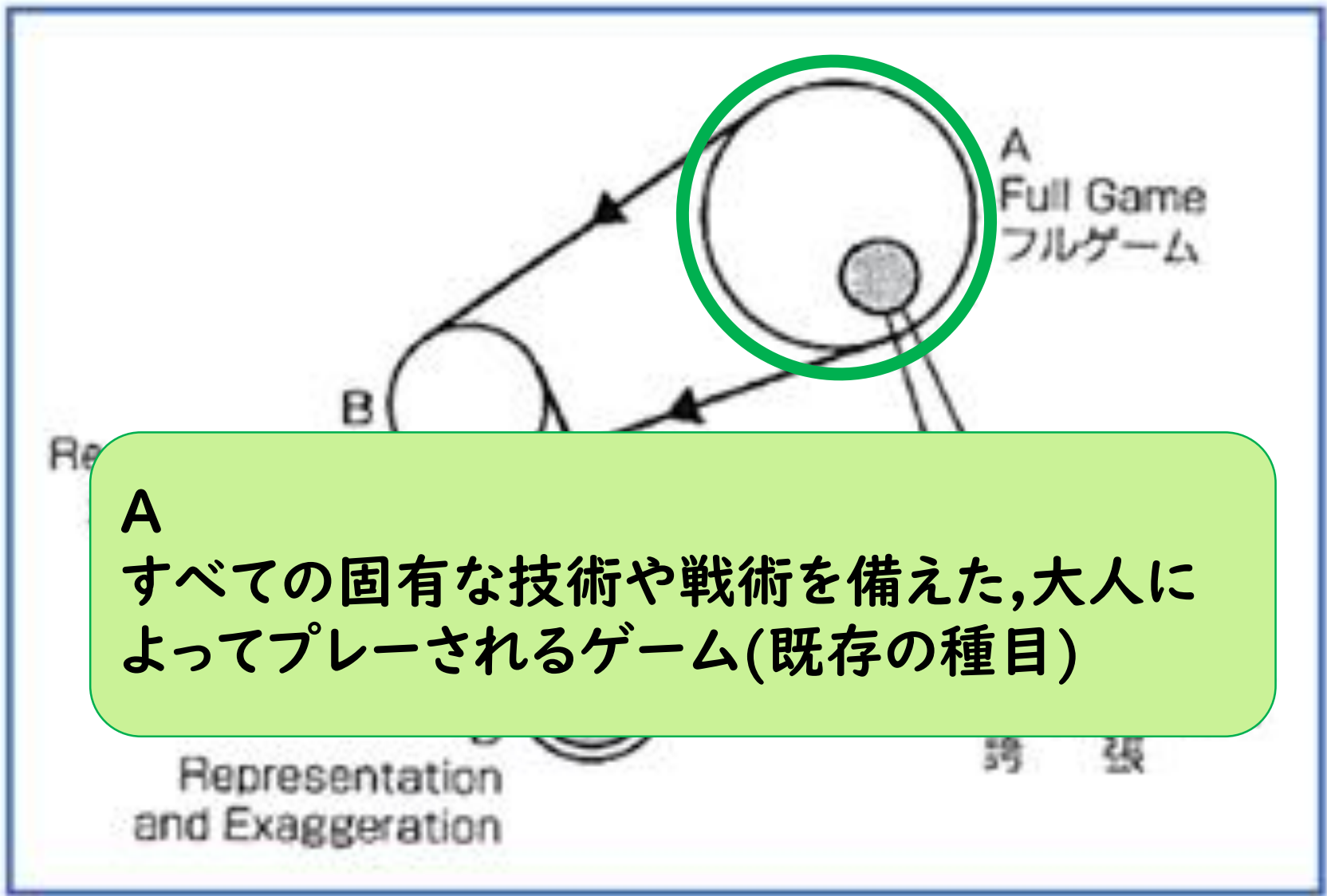
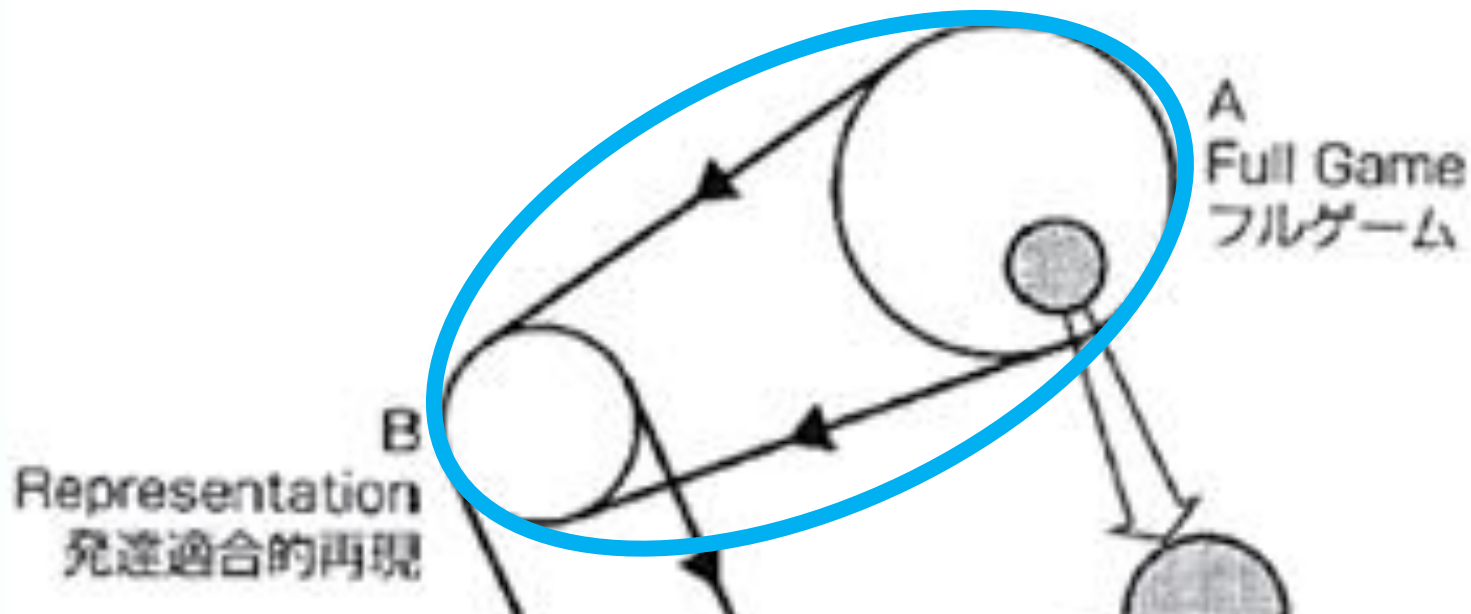


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理



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

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。

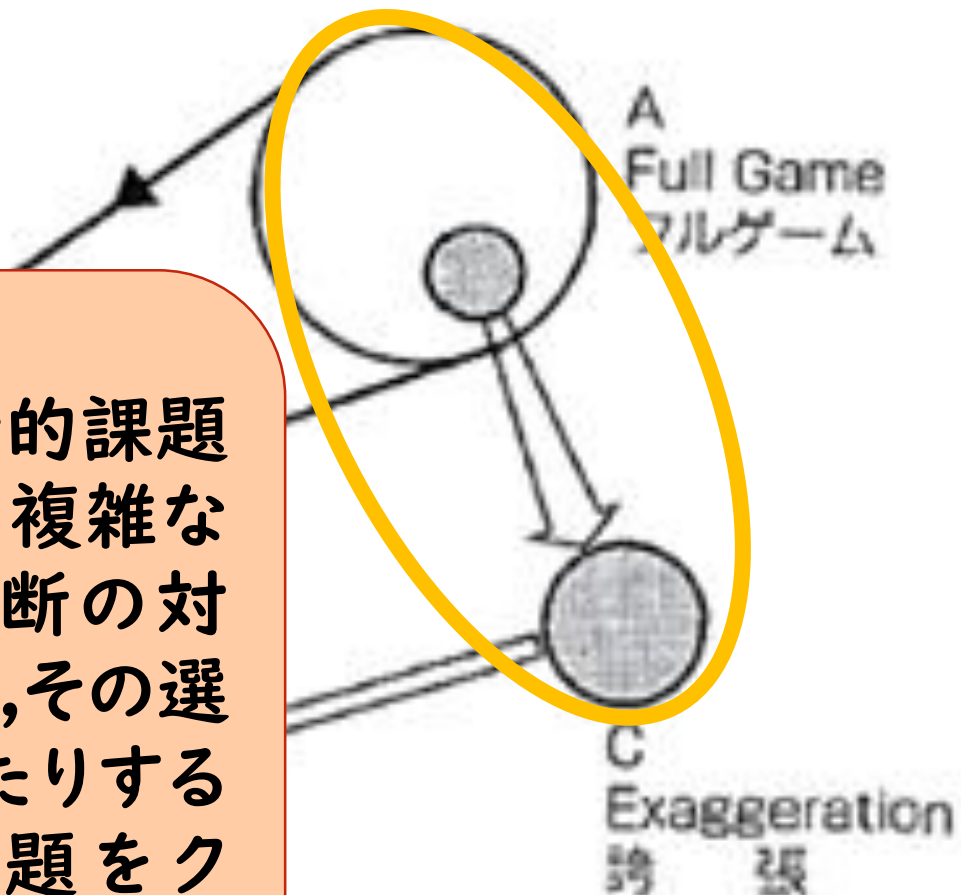


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

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。

B
Representation
発達適合的再現

D
Representation
and Exaggeration

C
Exaggeration
誇張

図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

実際にやってみましょう。

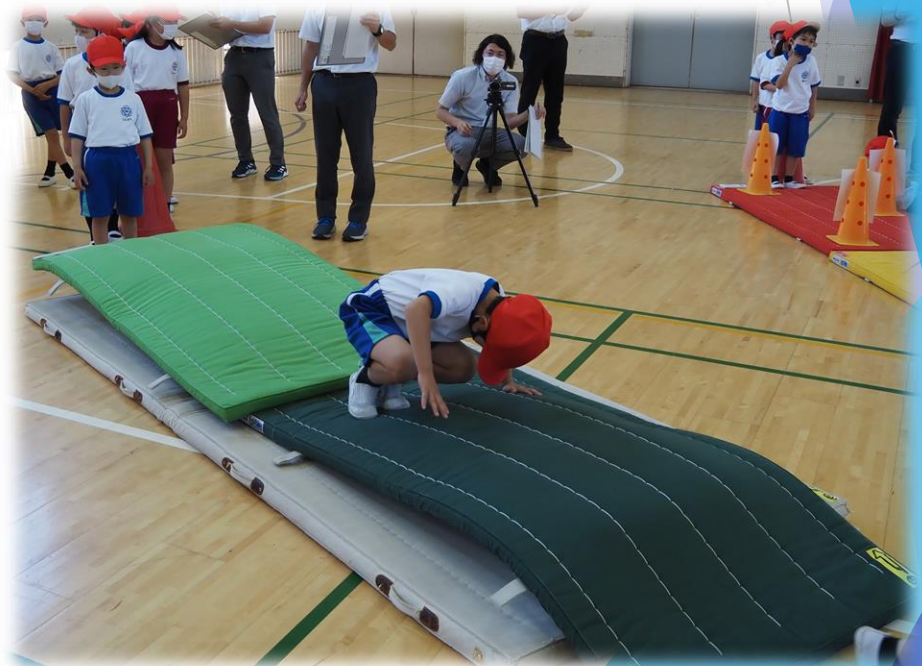
- ① バasketボールを
易しく・簡易化していく。
- ② いろいろなゲームを
やってみる。





イ マットを使った運動遊び（低学年）

マットを使った運動遊びでは、その行い方を知るとともに、マットに背中や腹などをつけているいろいろな方向に転がったり、手や背中で逆立ちをしたり、体を反らせたりすること。





0 全員が学ぶ価値を見出すために



1 知識・技能の習得

(ゲーム領域, ボール運動領域)

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

(中学年)

ア ゴール型ゲーム

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。

(高学年)

ア ゴール型

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取ることでできる場所に動くななどのボールを持たない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。

【中学年 ゴール型ゲーム】

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。



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。



- 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

【低学年 ボールゲーム】

●単元のはじめ

難易度の低いゲーム（攻撃側が優位）から行う。

→全員がボールを操作し、

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の意識は、

「もっと守りが増えてもできそうだ」

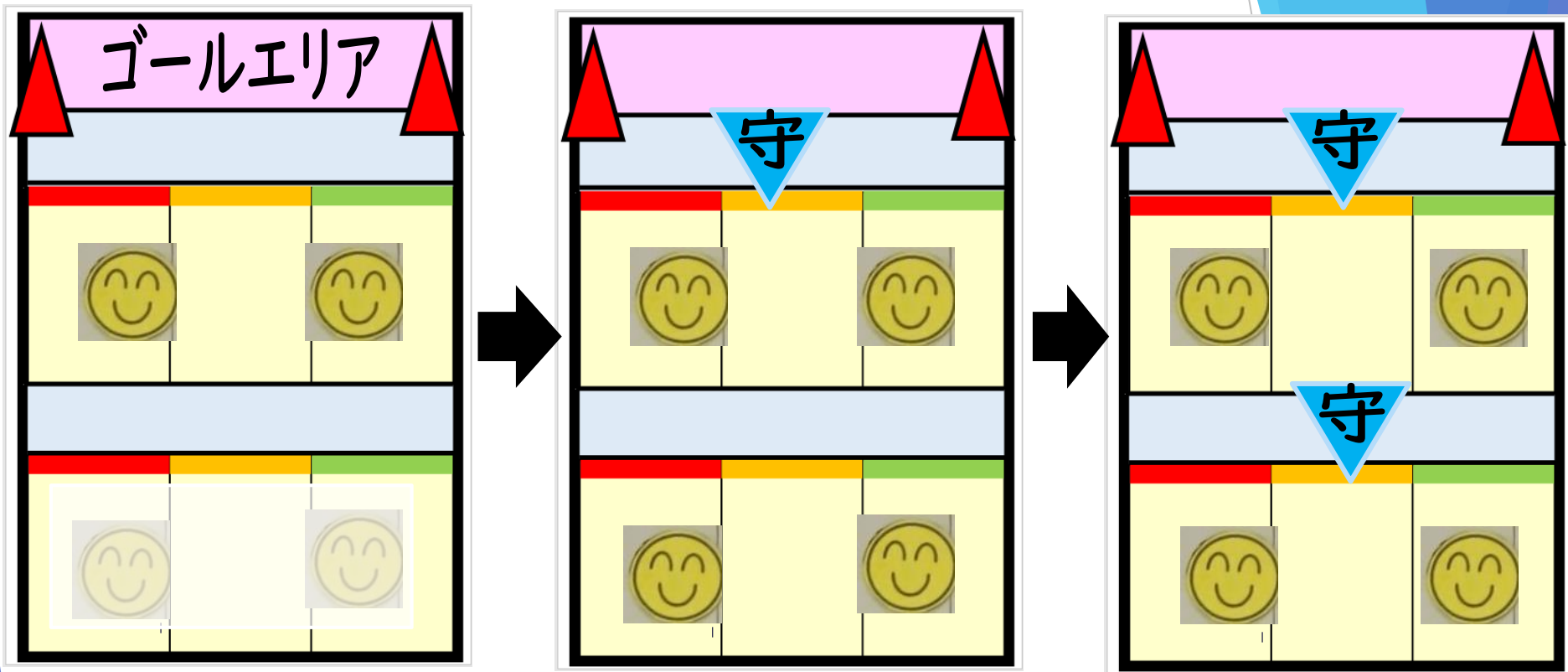
●単元の流れ

難易度を上げながらゲーム（リーグ戦）を繰り返し、課題解決の意欲を高める。

スモールステップ！

「できた」→「もっと」「まだまだ」

【低学年 ボールゲーム】



- ① ボールを投げて,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

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



やった！シュートが決まって3点だ！

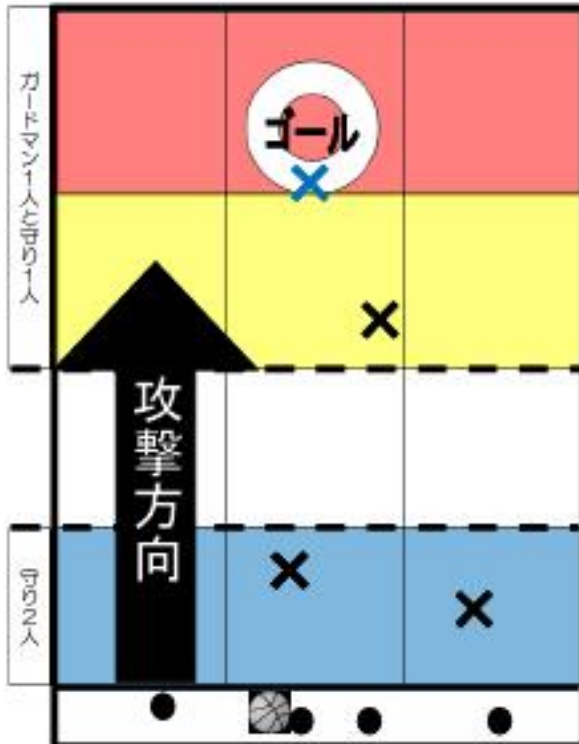
僕らが攻撃の時にシュートを決めたいな！

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

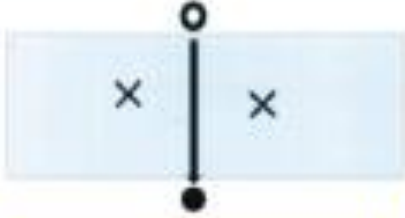


★ 守備の人数や守れる範囲を制限し、
攻撃優位な状況で学習をスタートしていく！

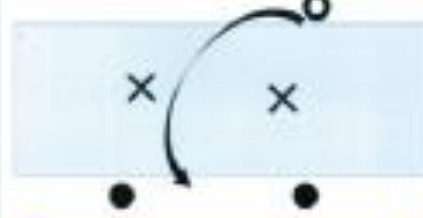
★ まずは「速攻のよさ」「得点の楽しさ」を
体感することが大事！



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)



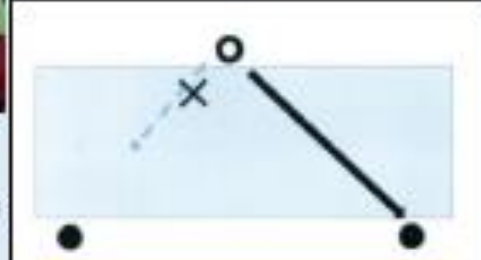
フェイントシュート



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。



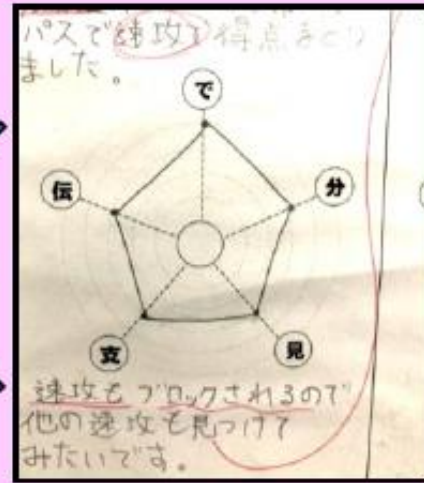
ロング
パス



速攻が決まった!



~~ロング
パス~~




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?

実際にやってみましょう。



- 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

・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。

「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」

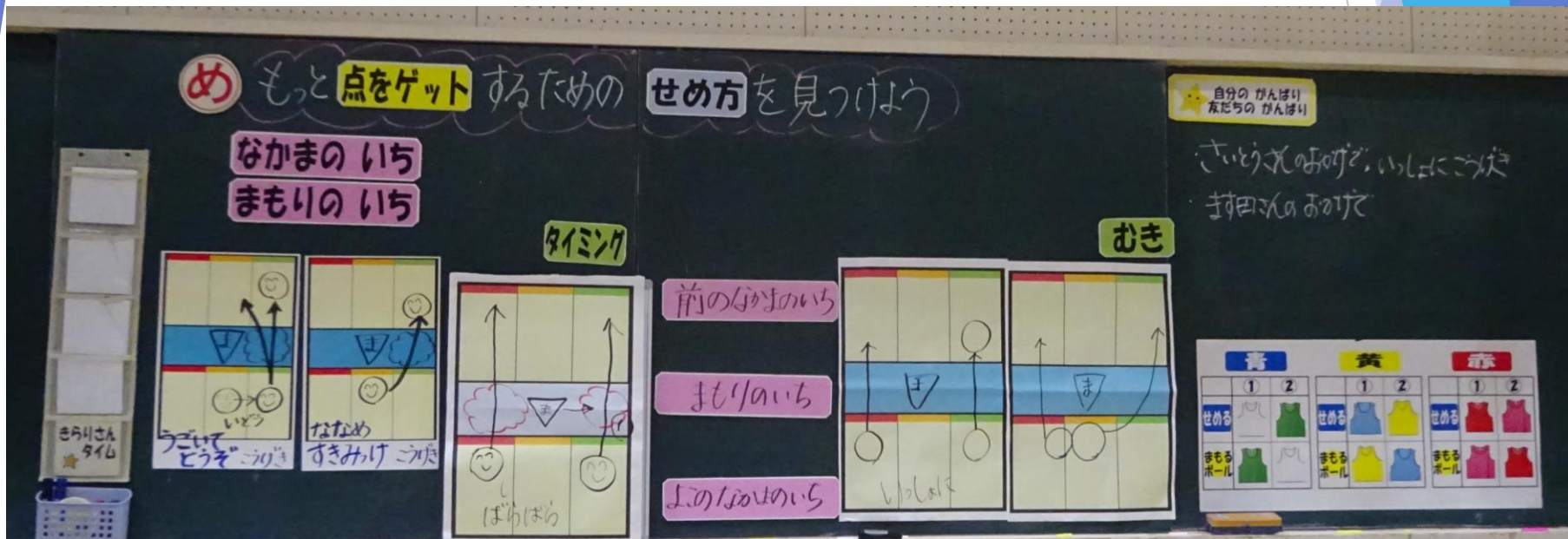
→シュートまでのボール運びに課題

※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




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。

いろいろなはしで たのしく あそべる

はわ-あぷ

めざせ まつとらんどのおそびめいじん!

うまくいく
こつ

は

あ

おい↑

あし↑

あたまの

うしろ

まるまる

たのしくあそべる
ぽいんと

かず

むき

すぴいど

おおきさ

たかさ

いっしょに

はわ-あぷ
まつとらんど

くまの さかだち

びたっと
ぼうず

ころりん
ころころ
ころころ

びょん
びょん



たのしくあそべる ばしょを もと みつけよう



すぴいど

ころんっ

かず

ころんっころんっ

ころんころんころんころん



いっしょに

せーの



おおきさ

たかさ


たのしくあそべる
ほいんと

いろいろと
くりかえす

ともだちと

みる、きく、はなす、いっしょにする



- 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

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
- ・一人では解決できない課題が存在している

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！
「思考の手がかり」が共有されていることが必須！



- 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

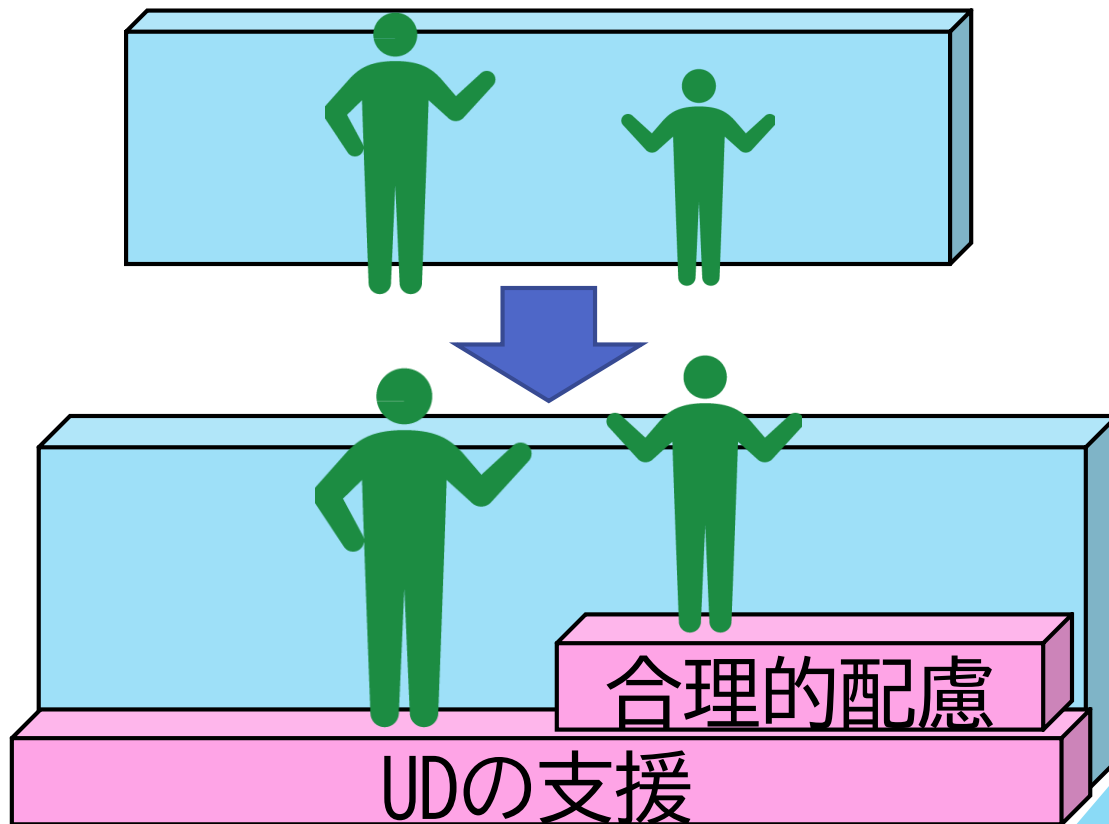


学習環境を整えるために大切な考え

学習環境のユニバーサルデザイン と

全ての子供にとって

合理的配慮



実際に見てみましょう。



アンケートのお願い

ご参加いただいた皆様の声を基に、今後のワークショップをより充実させていきたいと考えております。
アンケートにご協力ください。忌憚のないご意見をどうぞよろしくお願いいたします。



さらに深く学びたい方へ

本校研究図書のご案内

香川大学教育学部附属坂出小学校 刊行物案内

全218ページフルカラー

授業を変えよう
5つの視点

ワークショップご参加特別価格
期間限定特別価格 (令和5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 単元の資料研读書の結果から、友達を「許せぬ情」で許せぬ情のある人達をクラスで話し、積極的に受けやすくとともに、それぞれの個性を尊重し、違う立場の友達がいることや、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。

対話 「許せる」「許せぬ」の2つの発問形を対立軸として構築します。両端、各自の心メーターに感情を書き、心メーターが動いた子どもには板書上の発問カードを動かします。こうすることで、互いの考えの対立関係を可視化し、相互に気づくきっかけを作ります。対話が促進されます。

学習活動4 本時学習の振り返り、まとめをする

「朝顔を思いやる」とはどういうことですか。

「思いやりのある行動」とはどういう行動ですか。

朝顔を思いやるために、朝顔の成長に必要な条件を挙げてみます。

さらに深く学びたい方へ

道徳の参考図書のご案内



第1章

道徳科の授業づくり基礎・基本

- 1 「道徳教育の目標」と「道徳科の目標」を確かめよう
- 2 道徳科で大切にしたい学習を理解しよう
- 3 内容項目を深く理解しよう
- 4 教材を読み込み、中心的な発問と基本発問を考えよう
- 5 学習指導案を作成しよう
- 6 指導方法を工夫しよう
- 7 評価について理解しよう
- 8 家庭や地域に発信しよう



第2章

さらなる充実をみざして

- 1 若手教員に向けてのメッセージ
- 2 子どもたちの問いから始まる授業
- 3 子どもへの自己評価や相互評価を、教師が行う評価に生かす
- 4 若年研修の在り方・授業研究の工夫
- 5 メタ認知を促す授業づくり
- 6 道徳科の授業を支える学級経営



第3章

「特別の教科 道徳」の授業事例 (小学校)

- | | |
|-------|-----------------------|
| 【低学年】 | 1 およげないりすさん |
| | 2 ないた赤おに |
| | 3 黄色いベンチ |
| 【中学年】 | 4 絵巻書と切手 |
| | 5 心と心のあくしゅ |
| 【高学年】 | 6 スランコ乗りとピエロ |
| | 7 ロレンソの友達 |
| | 8 顔のしよく台 |
| | 9 道子さんに出したバス |
| | 10 のりづけされた詩 |
| | 11 友香のために (モラルジレンマ教材) |



わくわく授業づくりワークショップのご案内

香川大学教育学部附属坂出小学校

令和4年度 わくわく授業づくり ワークショップ

共催：香川大学教職大学院・松橋会坂出支部

子供がときめく学びを
一緒に考えましょう！

参加費 無料
対面研修 オンライン併用
学校単位での参加 歓迎
途中参加 途中退出 OK

本校では、平成30年度から計23回にわたって授業づくりワークショップを行ってきました。





今年度は、年間5回、対面での研修会（第1・4回はオンライン併用）を行いたいと思います。各回の具体的な内容は、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。オンラインで参加される場合は、開催日前日までに「入室用IDとパスワード」をお伝えします。

昨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

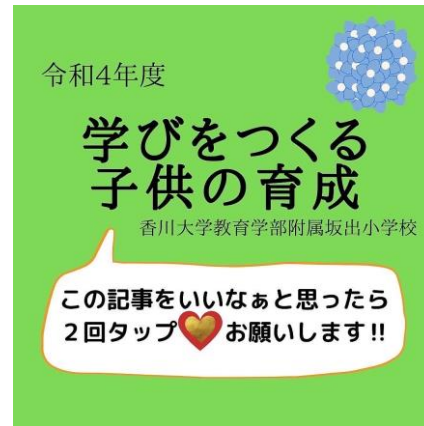
©新型コロナウイルス等の影響により、中止または変更する場合があります。その際は、本校HPにてお知らせいたします。お申し込いただいた方には、直接メールいたします。

<p>4</p> <p>10月7日(金) 18:30~20:00</p>  <p>オンライン併用</p>	<p>「さ・ぬ・き力」(非認知能力)を育てる環境づくりについて part2</p>  <p>本校の実践を例に挙げながら、各教科の授業の中で非認知能力を発揮させる働きかけを紹介します。複数の実践例を基に、どのような働きかけが有効であるかをみなさんと一緒に考えていきたいと思います。また、大学の先生をお招きして、非認知能力に関するご講演も予定しています。</p> <p>*主催は四国地域教職アライアンス 香川大学センターです。</p>
<p>5</p> <p>2月10日(金) 15:00~16:30</p>  <p>対面のみ</p>	<p>A：道徳科 B：理科 C：保健室経営</p>  <p>授業のねらいに迫る中心発問と一緒に考えましょう。</p> <p>子供が夢中になって取り組める教具を使って、実験してみましょう。</p> <p>子供がよりよく生きるスキルについて一緒に考えましょう。</p>

申込はHPからできます→



本校Instagramのご案内



Please
Follow
Us !

