

令和6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 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 全ての子供が学ぶ価値を見出す

- 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 バレーボール



0 全員が学ぶ価値を見出す

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

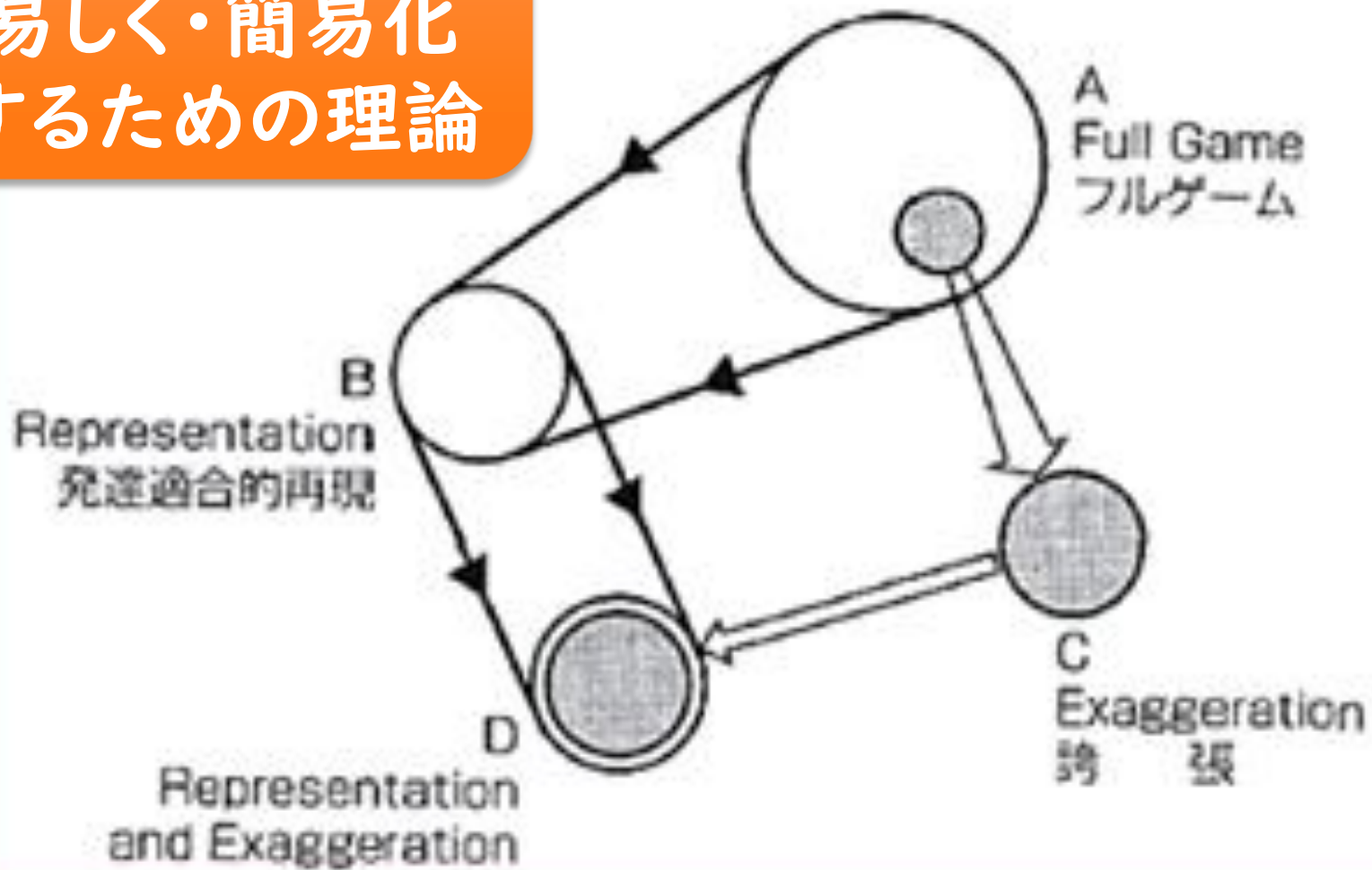


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

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

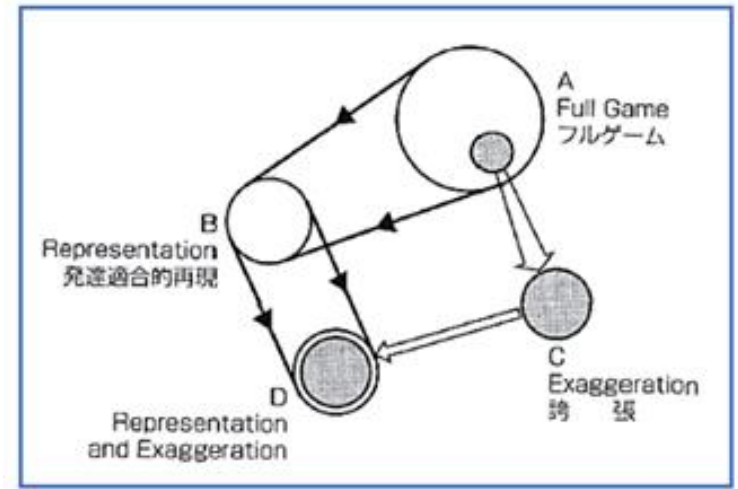


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

TGFU (Teaching Game for Understanding)

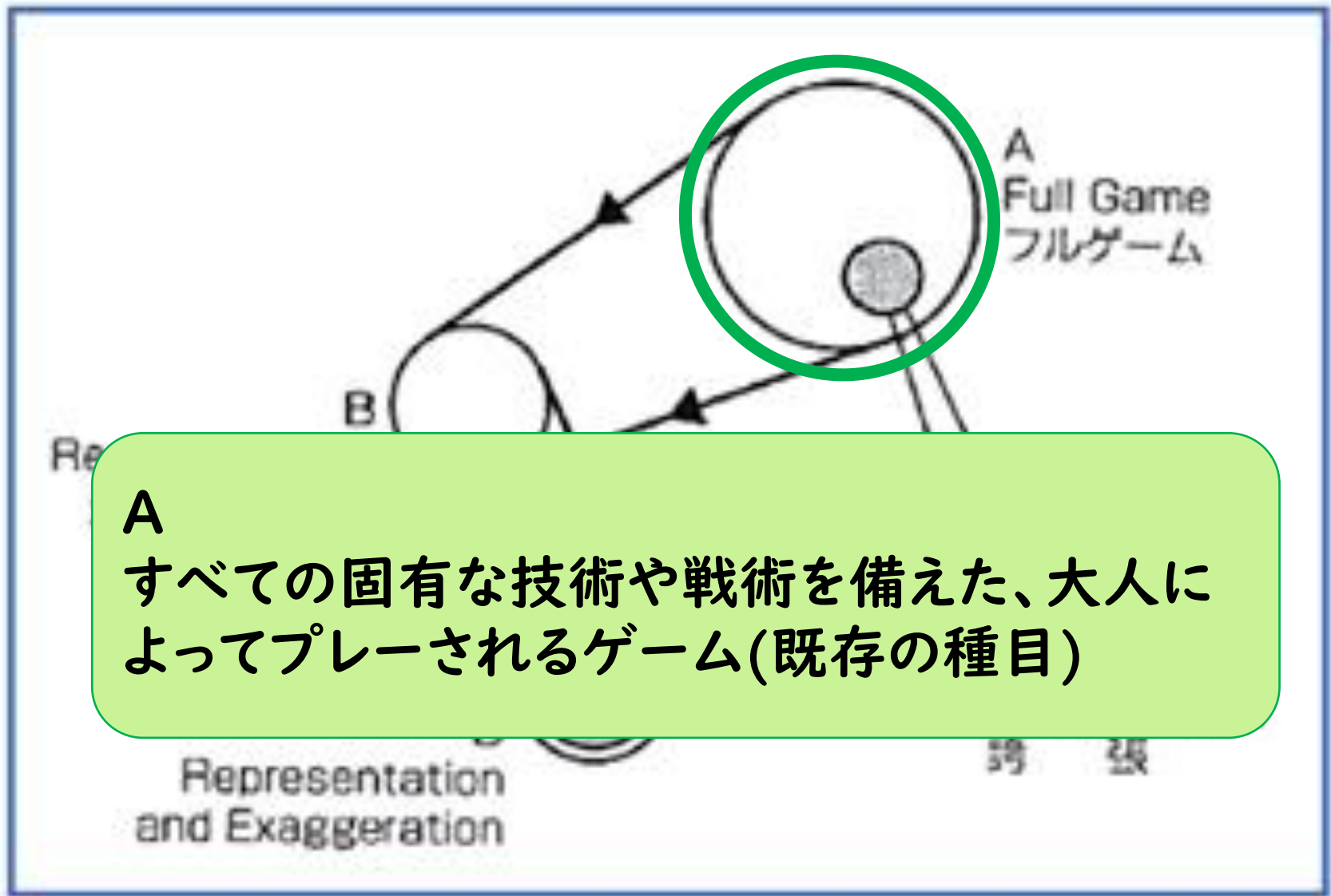
★「ゲームの修正(modification of games)」の理論 ※高橋他(2010)

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。

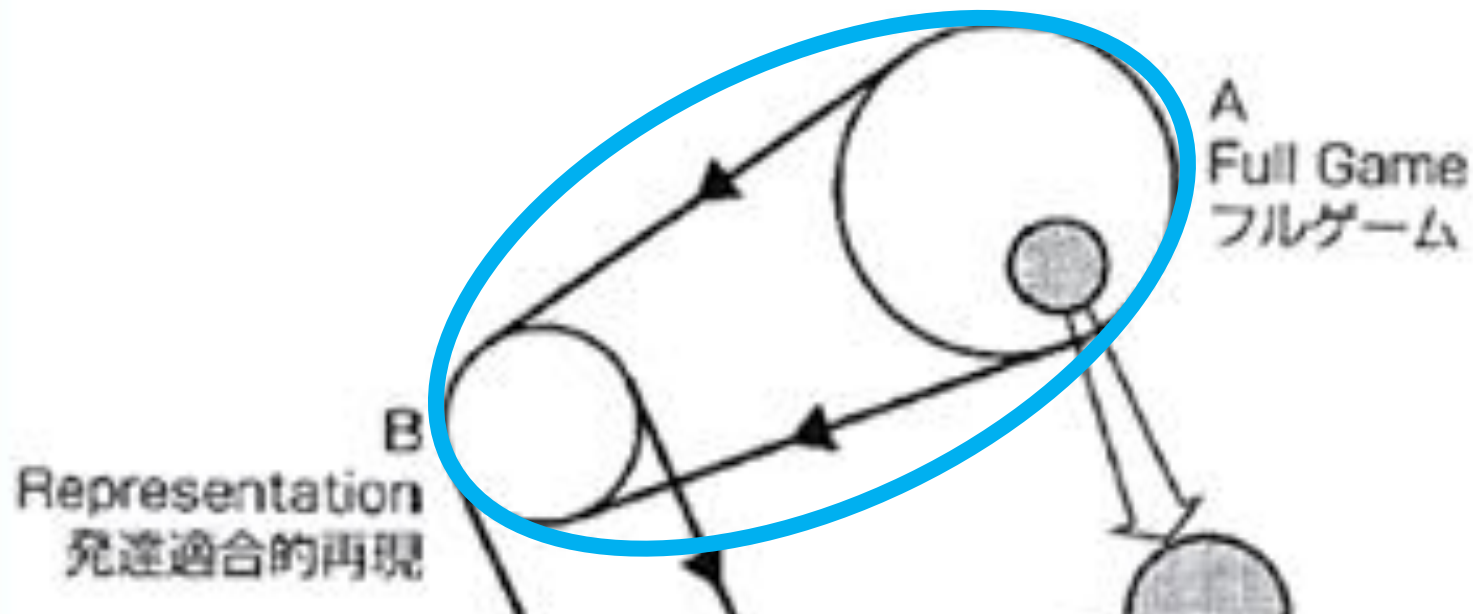
D:2つの視点からの修正によって、子どもたちに相応しいゲーム形式(ゲームの条件)が創出される。



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)

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、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。

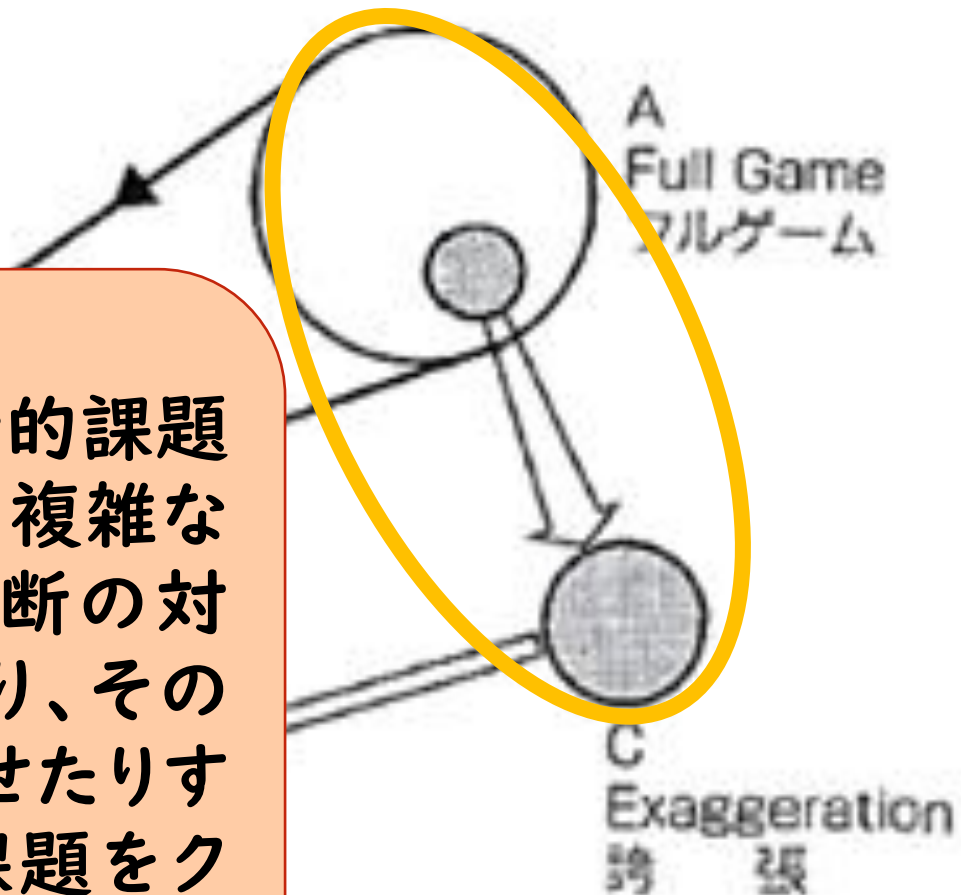


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

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。

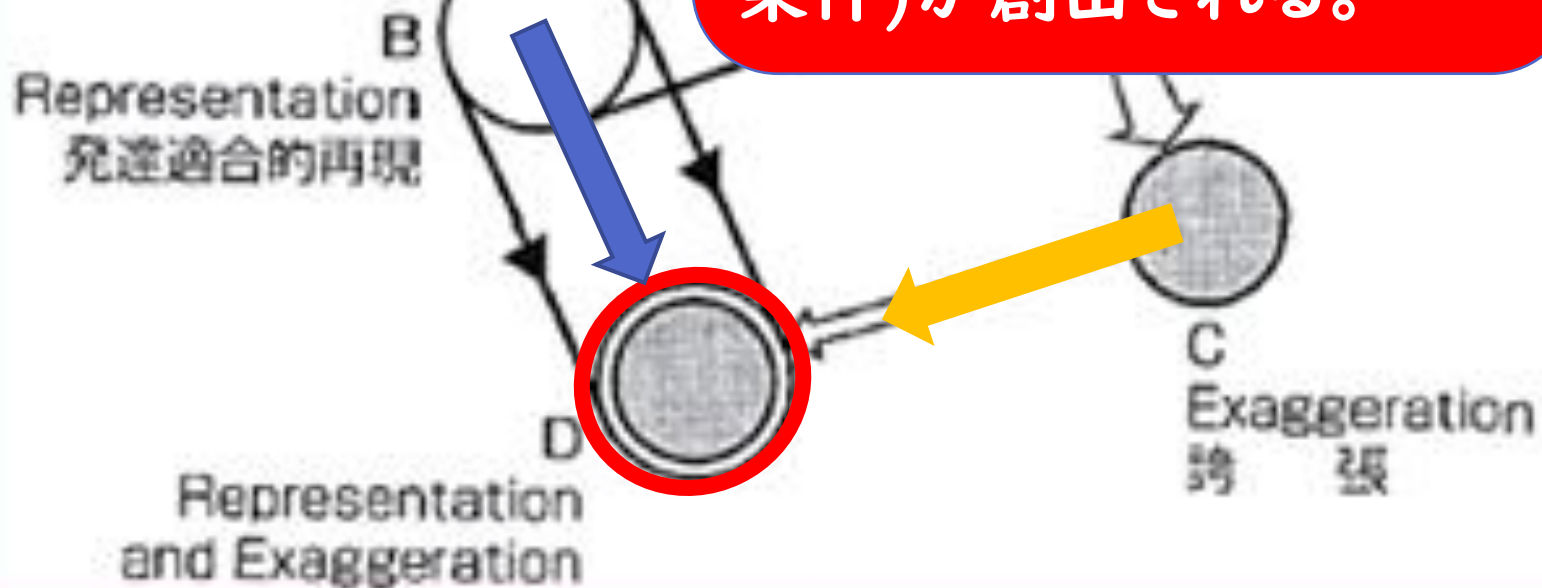


図 Thorpe et al.(1986)によるゲーム修正の論理

実際にやってみましょう。

- ① バスケットボールを
易しく・簡易化してみましょう。
- ② いろいろなゲームを
やってみましょう。







低学年

C 走・跳の運動遊び

低学年の走・跳の運動遊びは、「走の運動遊び」及び「跳の運動遊び」で構成され、いろいろなレーンを走ったりリズムよく跳んだりする楽しさに触れることができる運動遊びである。

低学年では、走・跳の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、いろいろな方向へ走ったり、低い障害物を走り越えたり、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりするなどの基本的な動きを身に付けるようにし、中学年の走・跳の運動の学習につなげていくことが求められる。

また、走・跳の運動遊びを楽しく行うために、簡単な遊び方を工夫するとともに、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることなどができるようにすることも大切である。

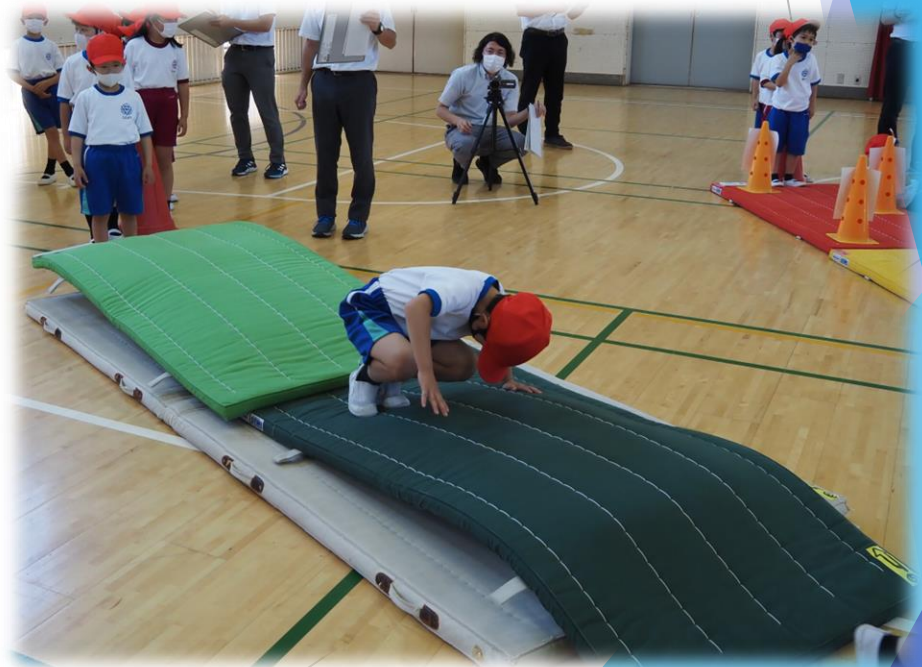
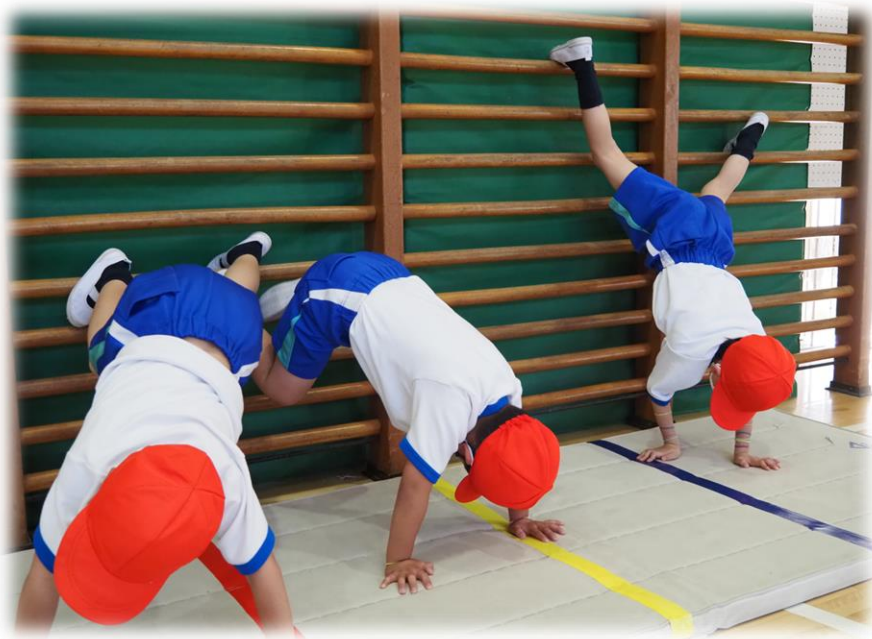


B 器械・器具を使つての運動遊び

低学年の器械・器具を使つての運動遊びは、「固定施設を使った運動遊び」,
「マットを使った運動遊び」,「鉄棒を使った運動遊び」及び「跳び箱を使った運
動遊び」で構成され、様々な動きに挑戦し、それらができる楽しさに触れること
のできる運動遊びである。

低学年では、器械・器具を使つての運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知
るとともに、回転、支持、逆さの姿勢、ぶら下がり、振動、手足での移動などの
基本的な動きや技能を身に付けるようにし、中学年の器械運動の学習につなげて
い[【]ことが求められる。

また、運動遊びを楽しく行うために、簡単な遊び方を工夫するとともに、きま
りを守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたり
することなどができるようにすることが大切である。





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けることの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で補う。



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」

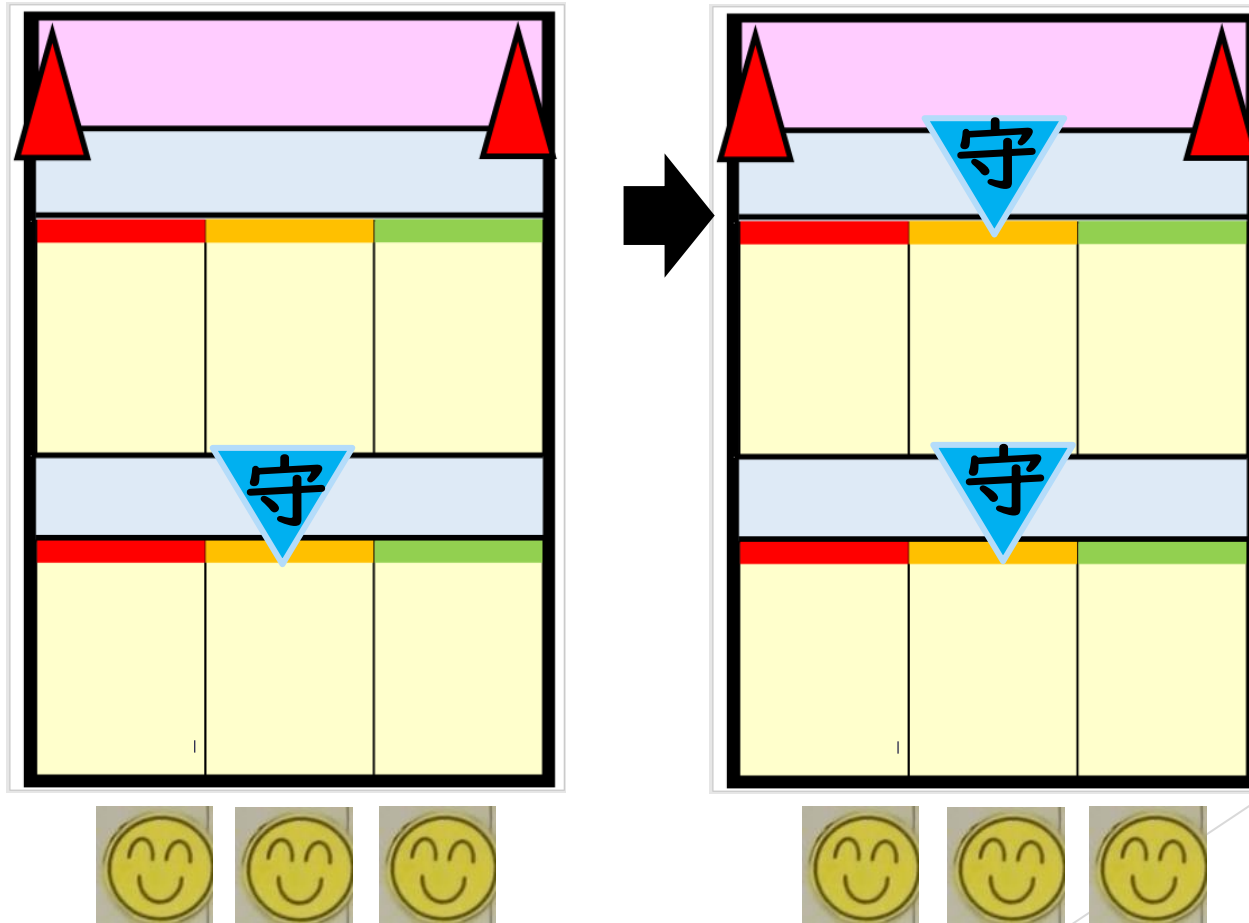
●単元の流れ

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！

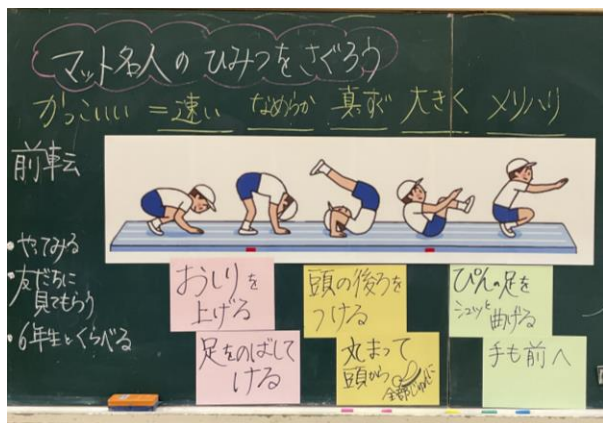
「できた」→「もっと」「まだまだ」

【低学年 ボールゲーム】



【中学年 器械運動】

●単元のはじめ



●単元の流れ



単元後半

自分の課題を設定し

方法を適切に選びながら解決していく。

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」

△「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

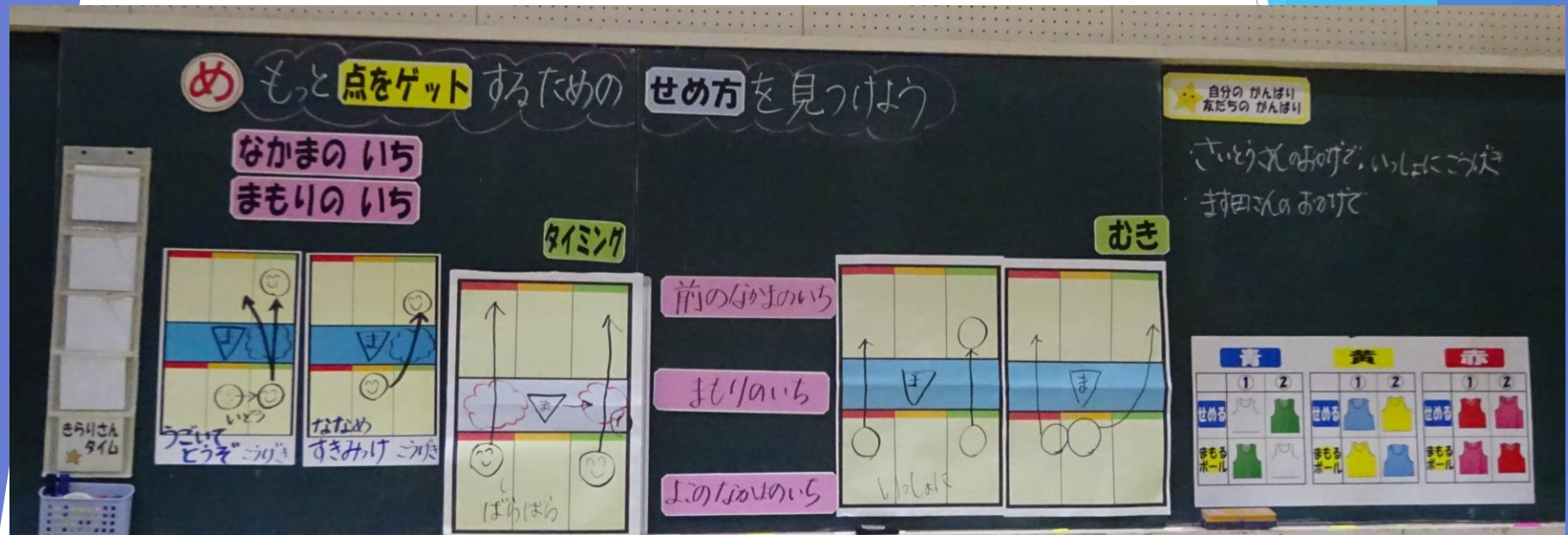
※ボールを持っている人

「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

ばわあぶ

いろいろなはしで たのしく あそべる

めざせ まつとらんどの あそびめいじん!



たのしくあそべる
ぽいんと

かず

むき

すびいど

おおきさ

たかさ

いっしょに

じかん ずっと
がんばり かける

たのしう

ばし

あそびがた

くふう

でこぼこやま

レーザー

にじいろのかわ

おはな リずむ



たかい



とおい



リずむよく

スピード

はやい

つまらず

れんぞく

とびこえる

「ならバかた」

むき
よこむき



ひん

かず
2こ、3こ



ひん ひん

かさねる



もっとむずかしく

たかさ とおさ



もっとじょうずに

ならべる

リずむ

とんとんとん

① キャッチアタックバレーボールを
やってみよう



アタックがうまく
打てないなあ...

アタックで点が
取れるようにな
りたい!



②③ アタックはどうやって打ちやすいのだろう

ネットの近くで打つと
相手のコートに入りやすいね。

打つ人より前からトスを
上げるよ。



打ちやすい!



合言葉

「ネットの近くで ちよいと高く」

前転

⇒ けり
お尻を上げる

⇒ 足をきりあげ
いおきをつける

⇒!



両手を
ぐとく

頭の後ろを
つく
お尻を
丸める

首を
さか
め
こ
じやんにつける

⇒

6年生 みんな
がこい技

- ◎ なめらか
- ⇒ 速い
- ⇒ まず
- ⇒! めりはり
- ◎ 大きい

後転

お尻を
足



お尻を
遠くにつく

うしろ横
むきになる

お尻を
丸める

ひし
く
め
る

⇒!

⇒

⇒

⇒

⇒

開き
後転



お尻を
足

⇒

お尻を
丸める

⇒!

お尻を
遠くにつく

うしろ横
むきになる

お尻を
丸める

ひし
く
め
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

話し合える環境

- ・課題が共通する友達と
- ・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

「思考の手がかり」が共有されていることが必須！



チャレンジボード

チーム名: ヘテルキウス

〈試したい作戦〉

フェイク作戦

ツアタック作戦

縦断アタック作戦

成功○	失敗×
入った	
出した	
△	
△	

成功○	失敗×
	X
	X
	X
	△

成功○	失敗×
○	
△	
X	
X	
△	
X	

成功○	失敗×

成功○	失敗×

成功○	失敗×

〈ふりかえり〉 視点: うまくいった作戦は? 次にしたいことは? など

6月28日

縦断アタック作戦 成功 4/8
フェイク作戦 成功 2/8
ツアタック作戦 成功 1/8

7月1日







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

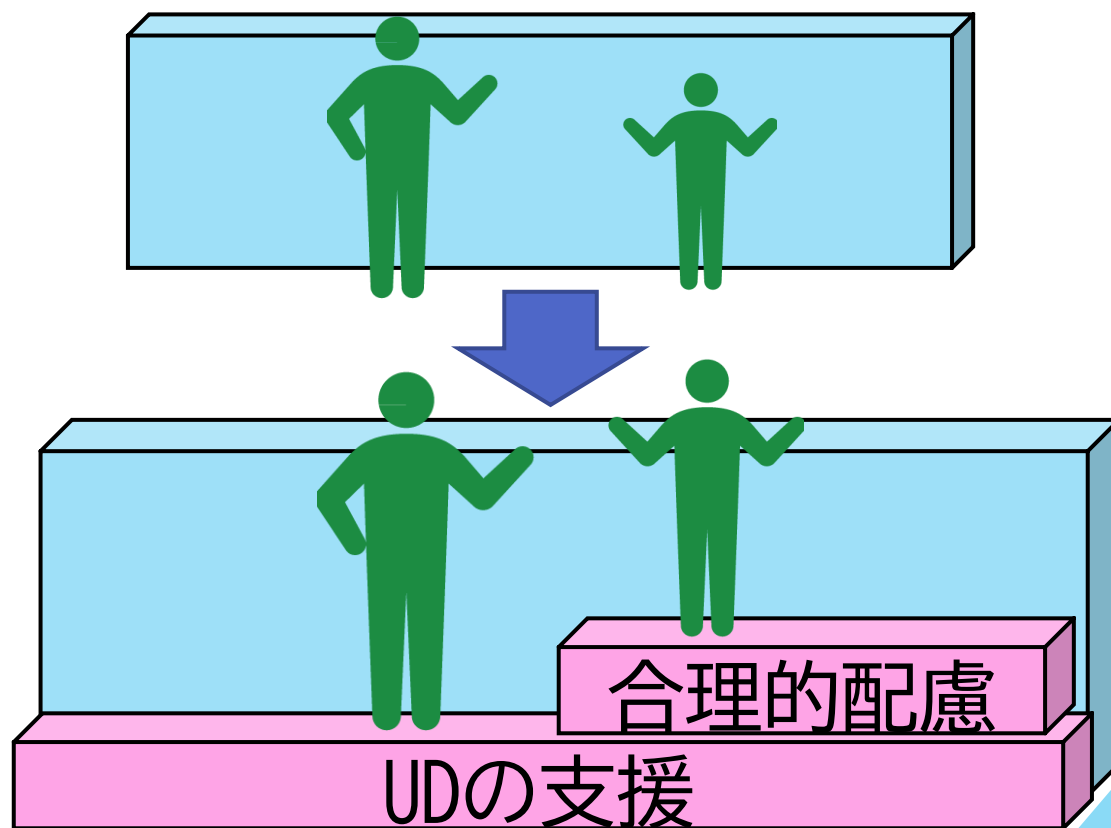
4 対話の促進

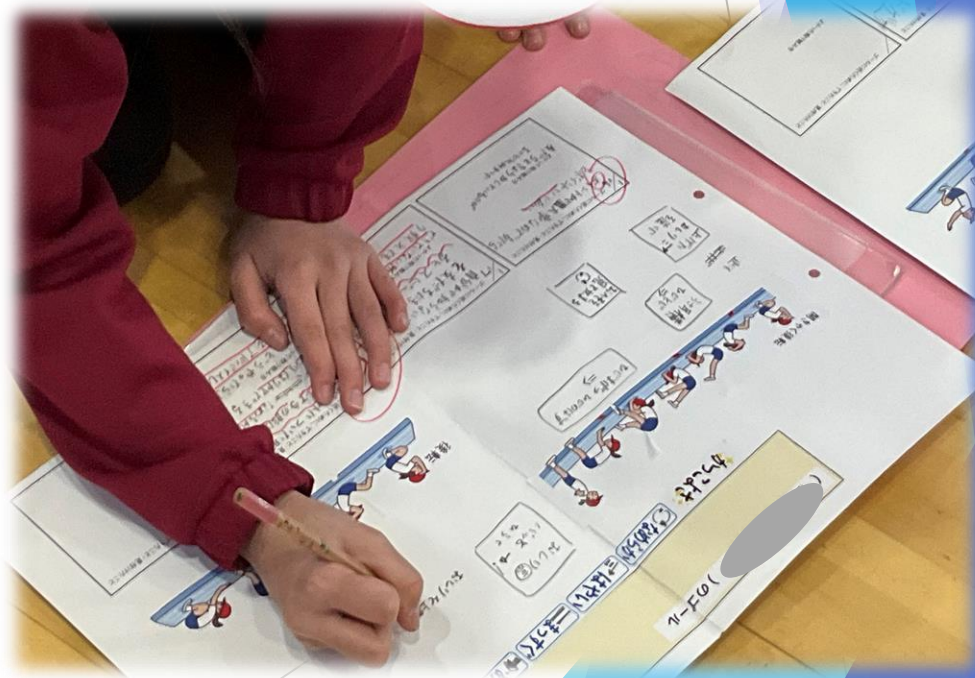
▶ 5 学習環境のユニバーサルデザイン

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
合理的配慮

全ての子供にとって







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。



わくわく授業づくりワークショップのご案内

第4回 家庭&図工&生徒指導

8.2(金)14:00-15:30

家庭、図工を楽しく学びたい！
夏休み明け、いいスタートを切りたい！

そんな先生！申込はこちら

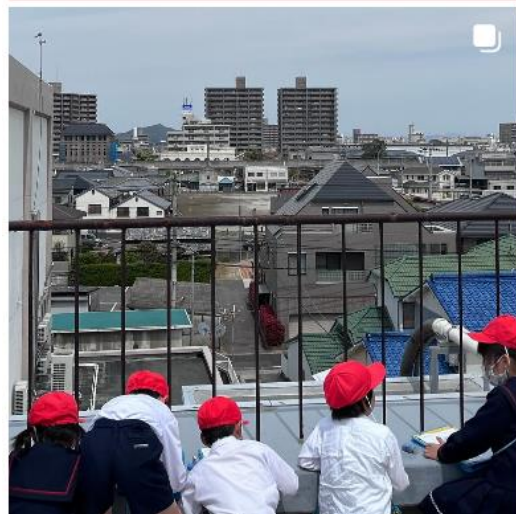
図工実技の様子

対面開催

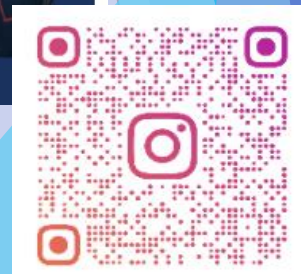


本校HPより申込を受付中です♪

Instagramのご案内



Please Follow Us !





令和6年度

わくわく授業づくり ワークショップ

附属坂出小学校



音楽の授業

こまったこまった



ピアノ

うまく弾けるかな

リコーダー

CDってどうして
こんなに速いの!!

音楽づくり

つくった後、どうやって演奏しようか...

①便利なアプリの紹介

②サイトを活用した音楽づくり

現場ですぐに使える！！

①便利なアプリの紹介



ピアノ

うまく弾けるかな

リコーダー

CDってどうして
こんなに速いの！！

②サイトを活用した音楽づくり

音楽づくり

つくった後、どうやって演奏しようか…



5年生

- ・和音や低音のはたらき

『茶色の小びん』 『こきょうの人々』

- ・和音に合わせて旋律をつくろう



授業中に指定した
実際のルール

ルール

- ①使う音は ド から 高いド まで $C_4 \sim C_5$
- ②各小節の始めの音は和音の音のどれかから始まる
- ③最後の小節の音は ド または 高いド で終わる
- ④右手のせんりつは単音でつくる



第4回

8/2

金



対面開催

第1部 14:00～15:10

家庭科か図画工作科のどちらかを選択してください。



家庭科 ・ 図画工作科

家庭科 簡単にできる
ミシンでの製作を一緒に
行います。

図画工作科 教材作り
や作品の鑑賞を一緒にや
ってみましょう。

第2部 15:10～15:30

1次案内

第104回 教育研究発表会

多様な他者と共に、
自ら学びを進める子供の育成
(2年次)
～ 自己調整力 を育てる学習の展開～



授業実践

国語・社会・算数・理科
生活・音楽・図画工作
家庭・体育・道徳
保健室経営(実践提案)

全16本

トークセッション



木村 明恵先生
桃山学院教育大学



岡田 涼先生
香川大学

令和7年
1月
31日(金)



香川大学教育学部附属坂出小学校