研究主題 様式2-1

## 「わかる」「できる」「楽しい」を 実感しながら、進んで運動に取り組む 児童の育成

## 大分県臼杵市立市浜小学校

| 全校児童数 432 名(男子 233 名 女子 199 名 |    |      |       |  |
|-------------------------------|----|------|-------|--|
| 全クラス数                         | 15 | 教職員数 | 40 名  |  |
| 体育専科教員訪問学校数 4校                |    |      |       |  |
| 訪問校 南野津小・川登小・臼杵南小・下南小         |    |      |       |  |
| 体育専科教員名                       |    |      | 安東 友美 |  |

#### Plan:取組時の課題と計画

#### 1 取組時の課題

#### ◆学校評価の結果より

前年度1学期「運動が好き」と答えた児童は多いが 運動にかかわる態度が2極化している。

外遊びを行う子どもが減少している。

→運動の愛好度を高める。

肥満率が高い。

→生活習慣を改善する。

#### 2 取組の計画

- (1)「わかる」「できる」「楽しい」を実感できる体育学習の充実
- (2) 体育的環境の充実
- (3) 健康な生活を送ろうとする児童の育成
- (4) 市全体に実践を広げる取組

## Do:実践内容

# 1「わかる」「できる」「楽しい」が実感できる体育学習の 充実

#### (1) みんなが活躍できる体育学習に向けた工夫

- ①運動の特性に合わせた場の準備・自分に力に合った 場の選択。
- ②誰でも楽しめるルールの工夫
- ③苦手意識・恐怖感の軽減 →基礎感覚を養う場の設定・柔らかいボールや跳び箱の活用

#### (2)新しい教材の活用

①パックサッカー (フットホッケー) ②ディスクゲーム (アルティメット)

#### (3) 「思考力・表現力・判断力等」の育成

- ①視点を明確にした見合い教え合いの場の設定。
- ②自己の課題解決に向けた練習コーナーの設定。
- ③グループで作戦を立てる場の設定。

### 2 体育的環境の工夫

- (1)外遊びを促すあそびんごの取組
- (2) リレー大会・持久走タイム・なわとびタイムの実施
- (3) ハンドグリップ・レーザービーム・ドッジボールコート・ジャンピングボードの整備

## 3 健康な生活を送ろうとする児童の育成

各家庭におけるゲームやタブレット使用のルール作り・スクリーンタイム・就寝時刻についてのチェック週間を設定し、啓発を図った。

#### 4 校内体育研修

体力テストの測定方法及び指導のポイント研修を実施 した。

## 5 市全体に実践を広げる取組

## (1) 臼杵市体力向上会議及び授業公開

市内教職員を対象に行い、実践交流を行った。

第1回:体力テストのポイント・教具の紹介 第2回:授業公開「(市浜小5年生「走り高跳び」

第3回:食育学習(北中学校) 第4回:まとめ・重点課題への対策

#### (2) 訪問校授業

本年度は6月からの訪問となった。下南小は3・4年生を対象に週2回の訪問,他の3校は全学年を対象に月1回程度訪問した。おすすめの教材を活用したり,指導方法の相談に乗ったりしながら各担任と一緒に授業を進めることができた。

#### ●工夫したこと(&苦労した点)-

- ・新しい教材を扱うにあたり、ルール・補助運動の在り 方を子どもの実態をもとに試行錯誤しながら進めた。
- ・全体的な場でのICT活用は行っているが、一人1台端末を効果的に活用することが難しかった。

## Check:取組の成果

外遊びについての学校評価アンケートでは、1学期よりも2学期には10%ほど上昇した。各担任が「あそびんご」を仲間づくりに生かしてくれたこともあり取り組み後も外遊びを行う子どもが増加した。

体力・運動能力調査については、一昨年度に比べ上昇 している。職員研修や日常的な取組を今後も行っていく。

## Action:今後の課題

- ①運動の愛好度が課題となっている。場の設定を工夫するだけではなく個に応じたポイント指導を行い、子どもが自分の伸びを実感できるような授業の在り方を模索する必要がある。
- ②体幹の弱さがけがに通じているため、対策を講じる必要がある。
- ③スクリーンタイムを含めた生活習慣の見直しは今後も 継続していく。

## ◎体力向上の取組がもたらす波及効果

- ・遊びの取組を学級経営に生かすことができた。
- ・運動を通じて目標に向かって取り組む姿勢や誰とでも協力する態度の育成につながった。

## 自分の力に合った場の工夫



<8秒間走>自分で決めた 位置からスタート



少しずつレベルアップ

## 基礎感覚習得の場



 $\uparrow 1$ 



思考判断を深める活動(課題に応じた解決の場)



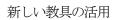
ボードを使って作戦タイム

日日の初でも何か 作らり確認しだら3 ム体をしてでとる!

見合い教え合いの場



ICT の活用





パックサッカー(室内)

外遊びの奨励



ハンドボール

ディスクゲーム(アルティメット)



着衣泳で命を守る学習



リレー大会の実施



あそビンゴカード

