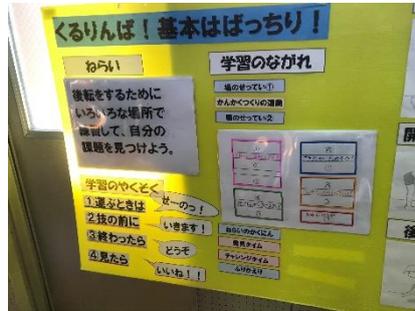


(4) 授業を通して

どの学年も学習の流れを統一することでスムーズに活動することができていた。児童が次の活動を理解し見通しをもって活動しており、活動の時間が多く取られていた。また、どの学年でも各自の目標を立て、積極的に活動する姿が見られた。グループ活動では、声の掛け合いやアドバイス、振り返りなど、児童同士の関わり合いが多く見られた。

その他にも、毎單元ごとに学習の流れや技のポイントを掲示し、児童が確認できるようにしていた。また、技のポイントを短い言葉やオノマトペを使い表すことで、だれもが理解しやすいようになっていた。



①第1学年 「すきまをねらって、おたからゲット！」(ゲーム 鬼遊び)

本時では、ゴール型ゲーム・宝取り鬼として、パワーアップタイム(じゃんけんで勝った方が通り抜ける)を行い、お宝ゲーム(4対2鬼+2鬼)が行われていた。お宝ゲームでは、3分間の攻防後にご自慢タイムが行われ、「どんな動きをしたら鬼の間隙を抜けられたか」を伝える場が設けられていた。攻め方を共有することで、児童が意欲的に話し合うことができ、様々な作戦を立てることにつながっていた。



②第3学年 「くるりんぱ！基本はばっちり！」(器械運動 マット運動)

本時では、マット運動(後転)として、感覚づくりの運動(右の写真)を行い、発見タイムを通して、チャレンジタイムが行われていた。発見タイムでは、グループでいろいろな場所で練習し、自分や友達の課題を自覚できるようにしていた。活動では、児童同士の関わり合いが意欲的に行われ、「手の位置上げて」「腰を上げて」「いい感じ」などの声かけやアドバイスをする声が聞かれた。



③第6学年 「バージョンアップ台上前転！極めろ回転技！」(器械運動 跳び箱運動)

本時では、器械運動・跳び箱運動として、腰上げや肩担ぎ前転を行い、いろいろな場での練習を通して、チャレンジタイムが行われていた。6年生では、「～だから、～場を選んで～な練習する」と三項目を挙げ、具体的根拠をもって練習に取り組んでいた。また、ICTを活用して、ポイントを意識して試行錯誤しながら課題を発見する姿が見られた。児童全員が台上前転ができており、十分な活動時間が取られていた。



4 感想

- 発問を精選することで、児童がねらいや課題を意識して運動できるようになっていた。また、児童同士の関わり合いが意欲的に行われていた。
- オリエンテーションで何を学ぶのか、学習用具の準備や片付けの仕方を具体的に理解させることで、児童が主体的に活動することがわかった。
- 学習カードの活用では、自分が意識した課題を書く欄を設けることで、次時の学習に必要感をもって臨めるようになっていた。