

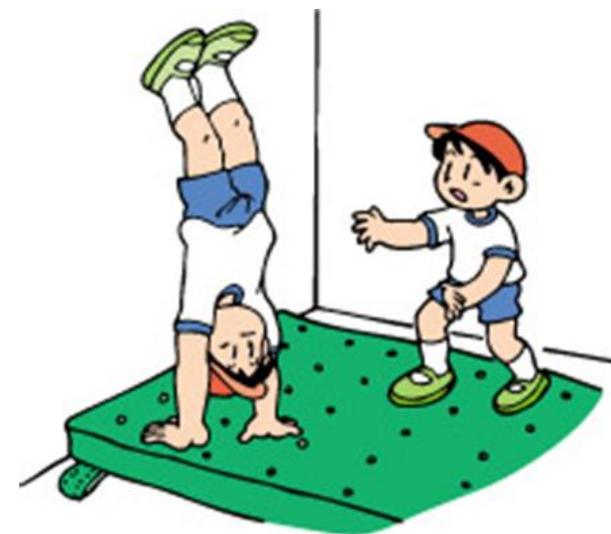
R6校内研究 体育サークル

体育の授業における「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」について



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

1 体育の授業における 研究主題の目指す児童像



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

「試行錯誤しながら」とは トライ & エラー！

①自分（自分たち）の実態を知る。（課題把握）

②友達、先生の意見や技を聞く、見る。

③自分に合った（やってみたい）練習法や場を選ぶ。

④繰り返し取り組む

・技や試合をやってみる

・自分に合っているのかやりながら考える。



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

「粘り強く」とは

- 上手くいかなかったとしても、原因を自分なりに分析する。
- 自分にとって最適な方法を導き出すための考える姿勢
(同じことをやり続けるわけではない。)
- 自分の気持ちをコントロール（制御）しながら
目標に向かって諦めずに。



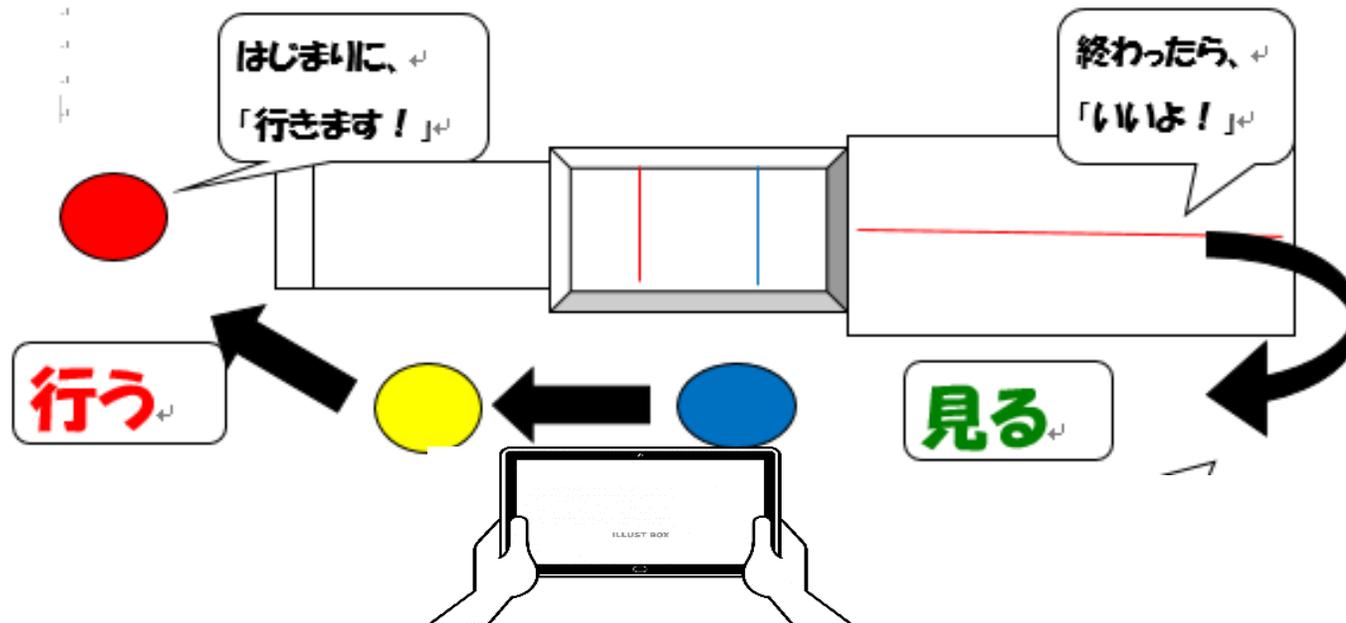
「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

「自分で考える」とは

- ・ 指示を待つのではなく、何が自分に必要か思考すること。
(友達のアドバイスもヒントに。)

「自分で決める」とは

- ・ 自分がこれならやってみられるかも！できるかも！
チャレンジしたい！と思えるものを決めること。



指導の柔軟さ

「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

2 研究授業のまとめ (成果と課題)

「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」

日時：令和6年12月12日（木）第5校時

授業者：片町 太郎

単元名：陸上運動 ハードル走

○成果

- 途中で師範が◎。途中だと児童がやりたくなる。
→ポイントが分かって**試行錯誤**ができる！ 最後に示範は▲もう1回できない。
- 「ゆるやかなICTの活用」 5W1H
- 「個人種目」であるものの「集団種目」とするとやる気アップ！
→ルール「タイムが下がっても1点あげることでやる気上がる。」

●課題

- 課題解決タイムは課題解決だけにせずに、どこかのポイントが終わったら、
もとのハードルに戻ることも大切
→ 課題解決とハードルを繰り返すことで本当の試行錯誤につながる。

【指導者 教育課程指導課主任指導主事 中村先生より】

「よい」体育授業の条件（2010 高橋先生）

・ 基礎的条件

- ① 学習従事**時間**が確保されている
- ② 学習**規律**が確立されている
- ③ 学級の**雰囲気**が明るく肯定的な関わり合いがある

・ 内容的条件

- ① 学習**目標**が明確
- ② **教材・教具**が工夫されている
- ③ 学習の**スタイル**が多様である（等質・異質）
- ④ 教師の**指導性**が明確である

「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」

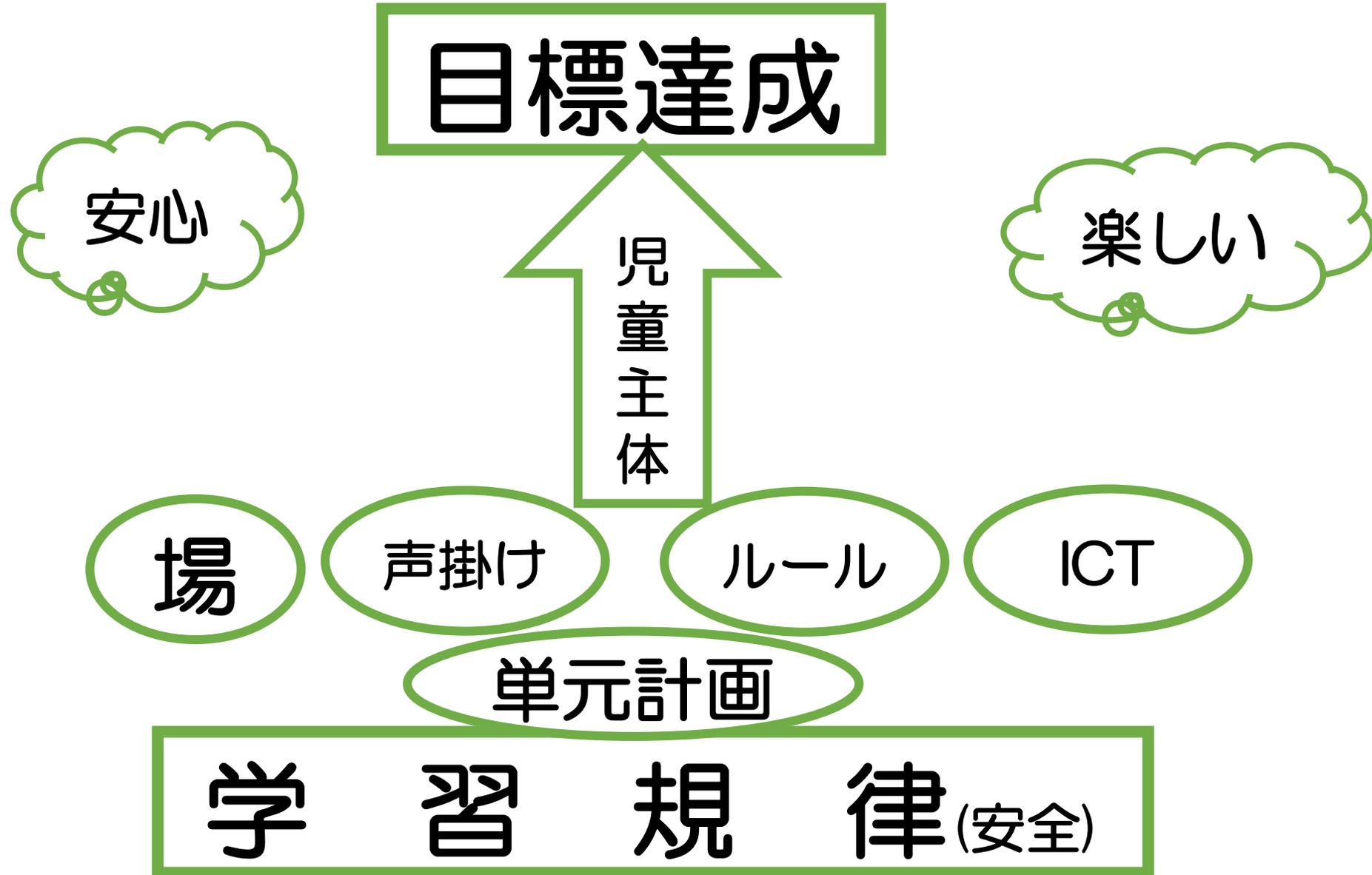
3 体育の授業改善のポイント

「よい体育授業の条件」

浦和大里バージョン



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成
～自分で考え、自分で決める～」



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」

① 単元・指導計画について

- ・ 児童の実態をふまえた上で具体的な目標設定。
- ・ 単元計画作成の際に学習指導要領解説の確認をする。単元目標の設定。

(今回のハードル走においては、ハードル走ではハードルをリズムカルに走り越えること。) 知識・技能

- ・ スモールステップで技能を習得できるような流れを作成する。

時間	1	2	3	4	5
ねらい	ハードル走の大切なポイントを確認して学習計画を立てる。 第1ハードルを決まった足で走り越える。	体のバランスを取りながら走ることが出来る。 第1ハードルを決まった足で走り越える。	自分に合ったインターバルを見つめる。	自分の経験に基づいて、解決する練習方法を選択する。	自分の経験に基づいた練習に取り組み経験を解決する。 今までの学習を基としてハードル走に取り組み。
指導的記	準備・片付け、安全面の確認をする。 はじめの測定をする。 ハードル走の大切なポイントを知る。 学習計画を立てる。 第1ハードルまでにスピードを上げる。 第1ハードルまでの歩	・ 走り上げ足はゆっくり伸ばして走り越える。 ・ 踏み足を早く前に振り出す。 ・ 上げが前後姿勢になるように走り越える。	・ 踏み切る位置を決める。 ・ インターバルの歩数を決める。	・ 軌跡の様子を確認して自分の経験を見つめることができるようにする。 ・ 経験に基づいた練習方法を選択できるようにする。	・ 児童の経験に応じた指導を行う。 ・ 記録会
学習過程	1 集合・あいさつ・服装確認・健康観察・準備体操 2 パワーアップタイム (ハードル体操・イメージトレーニング・踏み足練習) 3 はじめの測定 4 走りエンターテインメント ・ 学習の共通しをもつ。 ・ 準備の仕方やあまりの練習をする。 ・ はじめの測定 ・ ハードルの大切なポイントを知る。				
	3 経験解決学習 1 第1ハードル・ケンスアップ ※スタートから1番目までの距離2m まじめ・振り振り 準備運動・あいさつ・片付け	4 経験解決学習 〔2時間目〕一歩ハードル 練習をたがず練習し続ける。 〔3時間目〕2ハードル・ケンスアップ インターバル4.5m、5.5m、6mの練習コース。	5 経験解決学習 6 記録測定	6 撮影タイム ・ タブレットで軌跡を撮影し自分や友人の経験を自分に見つめる。 7 撮影タイム ・ タブレットで軌跡を撮影し経験が改善されているか相互に確認する。	4 経験解決学習 ・ 経験解決のための場を確保し学習に取り組み。 5 記録解決 ・ 経験解決のための場を確保し学習に取り組み。 6 記録解決

「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」

② 場

- ・ 子どものさまざまな課題に合わせた場を用意する
（皆ができる場・下位教材・スモールステップ）
- ・ それぞれの場がどのような人に合っているのかわかりやすく示す
（掲示物、マグネット等を活用して）
- ・ 子どもからの提案。（これがあったらいいな…）



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成

～自分で考え、自分で決める～」

③ 補助（声掛け）

声かけの種類	一般的	具体的
肯定的	「いいね」「うまいね」	「〇〇さん、足がグッと上がっているね」
矯正的	「こうしなさい」	「〇〇さん、胸まで高くあげてみよう」
否定的	「だめ」「ちがうよ」	「〇〇さん、その上げ方じゃだめだよ」

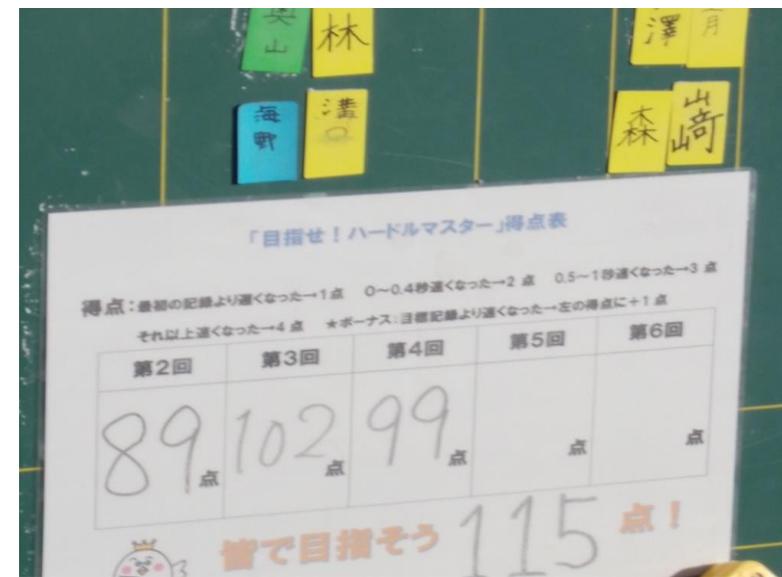
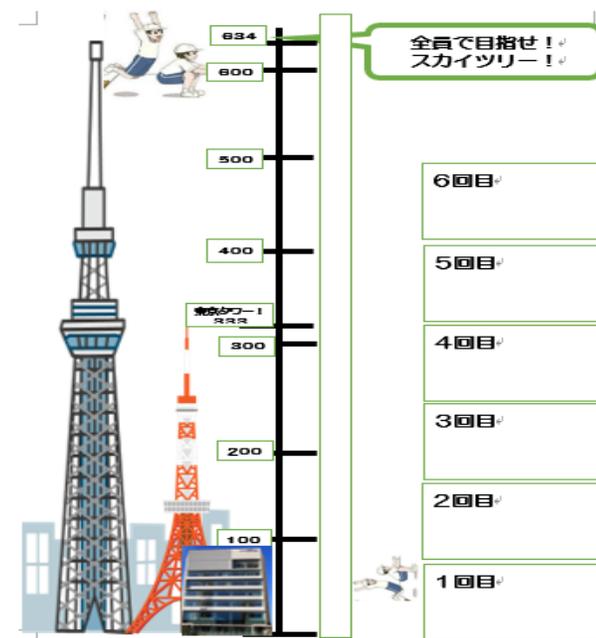
- 肯定的な声かけが多い ⇒ 試行錯誤・粘り強さ・活発さ
（体育の授業の根幹）
- 楽しむ仕掛け、掲示
- 苦手な児童への対応



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」

④ ルール作り

- ・ 「がんばれる」「楽しめる」ルールを自分たちでつくる。
やる気UP！ ルール覚えられる！
- ・ 個人競技→集団達成型に。やる気UP！



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成

～自分で考え、自分で決める～」

⑤ ゆるやかなICTの活用

- ICTは一つの選択肢
「ちょっと見てごらん」
と刺激を与える。
- 自分の技と手本を見比べ
課題を見付ける。



「試行錯誤しながら、粘り強く学習に取り組む児童の育成 ～自分で考え、自分で決める～」

目標達成

安心

楽しい

児童主体

友

友

場

声掛け

ルール

ICT

単元計画

学習規律(安全)

授業者 (教材研究・思い)