

# 九州ネット

九州体育・保健体育ネットワーク研究会

## 佐賀県開催 <佐賀牛 A5 ラウンド>



R3.5.15(土) 各自宅等



今年度もトップバッターとして佐賀で開催が決まり、最初は対面とオンラインのハイブリッドで行おうと画策していましたが、GW明けのコロナの感染拡大により、オンラインのみでの開催となりました。しかし、佐賀の事務局（吉田、兼武）とも威勢はいいものの、ICTに疎く、佐藤先生や梶先生のご助言のもと、何とか開催することができました。また、グループ分け等皆様にもご迷惑おかけしましたが、ご協力のおかげでいろいろな地域の方や異校種の方とグループディスカッションを行うことができました。ありがとうございました。

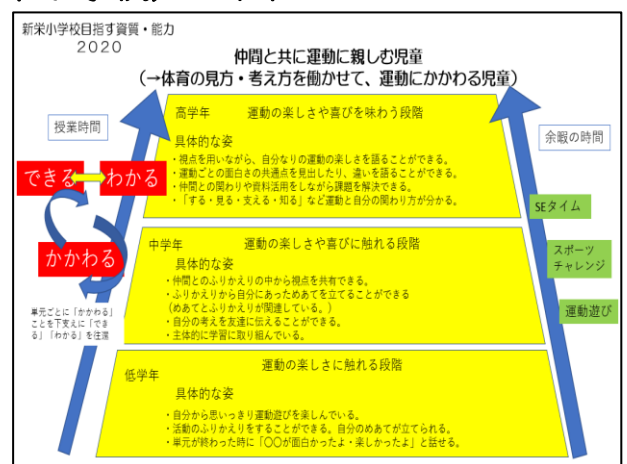
県内から5名、県外から20名、計25名の先生方や学生さんに参加していただきました。佐賀の事務局の電波が途切れ途切れになってしまいましたが、温かい雰囲気の中、オンラインでの有意義な時間を過ごすことができました。

### 1 佐賀県体育・保健体育指定校（佐賀市立新栄小学校）の取組

上記指定校として2年間研究の中心を担ってこられた、佐賀市立本庄小学校（今年度新栄小学校より異動）の田中孝先生から「新栄小学校の挑戦！～児童も教師も体育の学びを楽しんだ5年間」と題して説明していただきました。

「子どもはもちろん、先生も楽しい授業」「シンプルだけど奥深い授業」を目指して取り組まれました。①目指す資質・能力の共有 ②すべきことの焦点化 ③先生方に責任を の3つを特に意識しての実践でした。

子どもだけでなく、教師もチームとして学び合っている姿が印象的でした。そのようにして作成された指導案や教材、ワークシート等が佐賀県のHPにて共有できるようにしています。佐賀県の貴重な実践として足跡を残されていました。



### 2 小学校体育にテニス型学習を取り入れる上での一考察

多久市立東原庫舎西溪校の江口洋平先生から、昨年度の九州学校体育研究発表大会の誌上発表をされた実践の発表をしていただきました。

これまでの体育におけるネット型の学習では、ソフトバレーボールなどの連係プレイタイプの授業を取り扱うことが多かったため、もっとネット型の「返せるか返せないか」の攻防を楽しむためにはどうすれば良いかを考えての実践を模索されていました。そこで、改訂学習指導要領に新たに例示された「バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム」を基にテニスの授業実践を紹介していただきました。



そこで出た成果と課題を受けて、テニスの学習デザインを、中学年・高学年で行う場合に分けて提案していただきました。

**ゲーム説明(普通「天台中小」をもとに)**

- 1グループ5人で、ボールを手ではじき、2バウンド目を自陣に落とされないようにするゲームである。
- 陣地は4つに分かれており1陣地に1人が入る。
- 陣は、順位が高い順から金・銀・銅・黒・白とする。白は点数係(図1)
- 最初はじゃんけんをしてから自陣を決める。
- 自分の陣地に決められた、「泥」が1つつき、泥が2つつくと自の順位まで下がり、その他は順位が1つつ上がる。白に入った人だけ泥は0になる。

**必要な道具:** ラインカー・ドッジボール用ボール

**主なルール**

- 自分の陣地にボールの2バウンド目を落とすと泥1となる。泥が2たまると、順位が白に下がる。・ボールは、手のみを使って操作する。

**単元目標**

- 【**知・技**】基本的なボール操作と、ボールを操作できる位置に体を移動させる動きを身につけ、ゲームを行う。
- 【**思考・判断・表現**】ボールを落とす位置や、ボールの速さなどの考えたことや気づいたことを、言語化する。
- 【**主体的に学習に取り組む態度**】ゲームの規則を守ったり、勝敗を受け入れたりしながらゲームを楽しむ。

**めあてと答えの例**

テーマ: どうしたら2バウンドを落とせたらいいだろう。落とされないうら。

子どものめあて例

- 打ち返されない場所はどこだろう・打ちやすいボールはどんなボールだろう
- 相手がどこにいるか見てから打てるかな・どこで打つと打ちやすいだろう など

課題

その時の状況に合わせて発見するであろう課題例

解答

出ているであろう答えの例

時宜になかっためあてによって 意欲の飽和と不足を繰り返す

★この答えが、問題を解決する上で、身につけた資質・能力に繋がる=ネット型の汎用的な能力に繋がる(活用)

**ゲーム説明(カードボドテニス)**

- 中学年の天大中小を発展させたネット型のゲームである。
- 1人対多数のゲームから1人対1人の局面を切り取り、シングルスでのゲームを行い、今持っている力で楽しむ時間を保証する。
- 負け続けて楽しい子や、勝ち続けて飽きを感じている子がいることに気付かせ、よりみんなが楽しめるような工夫をする(ダブルスでのゲームを行う方向へ導く)。
- 1チーム3人し、ゲームとゲームの間に1分間の作戦タイムを設ける。
- 1時間に6ゲーム行い、同じコートで味方と相手の組み合わせを入れ替えてゲームを楽しむ。

**必要な道具:** ラインカー、ジャンボテニスボール、(段ボールラケット)

**ルール**

- コートは広さはバドミントンコートに近い大きさとして、縦12m横6m(自陣コート縦横6m)とする。
- 打つ順番などは指定しない(実態にあわせて柔軟に対応する)。
- ネットの高さを70cmとする。
- 必ず1バウンドさせてから返すこと。
- 1ゲームを5点先取とする。ただし、4分以内に決着がつかない場合は5点に達していなくてもゲームを終了する。

**単元目標**

- 【**知・技**】強く打ったり、弱く打ったり、ねらって打ったりする打ち方を理解し、身につけ、ゲームを行う。
- 【**思考・判断・表現**】状況に応じて動き方や落とす場所を考え、判断する。
- 【**主体的に学習に取り組む態度**】ゲームの規則を守り、勝敗を受け入れようとしている。

**めあてと答えの例**

テーマ: どうしたら2バウンドを落とせたらいいだろう。落とされないうら。

(子どものめあて例)

- 打ち返されない場所はどこだろう・打ちやすいボールはどんなボールだろう
- 相手がどこにいるか見てから打てるかな・どこで打つと打ちやすいだろう など

課題

その時の状況に合わせて発見するであろう課題例

解答

出ているであろう答えの例

時宜になかっためあてによって 意欲の飽和と不足を繰り返す

★この答えが、問題を解決する上で、身につけた資質・能力に繋がる=ネット型の汎用的な能力に繋がる(活用)

### 3 新しい学習評価を考える!

伊万里市立伊万里小学校の福井宏和先生から、伊万里市・西松浦郡の教育研究会で行われている「新しい学習指導要領を踏まえた授業づくり」について紹介していただきました。

これまでの4観点から3観点に変わったことで現場の先生方の困り感に沿う研究を進められており、R2「新しい学習評価の理解」、R3「『知識・技能』の見取り方の研究」、R4「『知識・技能』の見取り方の方向性の示唆」、R5「佐賀県における評価の見取りの共有」のように見通しをもちながらの研究であり、今後が期待できる内容でした。

### 【〇〇中】4観点→3観点変換ツール Excel

No.	名前	4観点				3観点			3観点 総括点数化				
		知識	技能	態度	評価	知識	技能	態度					
例	伊万里 啓子	a	b	a	b	3	2	4.5	2	6.5	2	3	8
1		0								0.0			
2		0								0.0			
3		0								0.0			
4		0								0.0			
17		0								0.0			
18		0								0.0			

### 4 グループディスカッション

「コロナ禍における体育・保健体育の実践について」「学習評価の現状と課題」等について5つのグループに分かれ、意見交換を行いました。  
※詳細は割愛させていただきます。

### 5 まとめ

桐蔭横浜大学の佐藤豊先生がグループディスカッションでの内容や、1田中先生 2江口先生 3福井先生についての感想や意見を参加者に求めながら、進めていただきました。誰もが何らかの形で参加することができ、充実感のある研修になりました。

最後になりますが、御多忙な中、御参加いただきました先生方、本当にありがとうございます。報告書掲載が遅くなり、申し訳ありませんでした。(報告:保健体育課 吉田・兼武)