

三鷹市立東台小学校 令和5年度【保健体育科】授業改善推進プラン

	前年度授業改善推進プランの検証	学習状況の現状と課題	指導方法の課題と授業改善策
第1学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 基礎・基本の定着を図ることが多かったため、考えさせる時間が少ないことが多かった。 本格的な試合をするところまでには至らなかった。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業時間の中で、児童を集めてよりよくするためにどうしたらよいか考えさせる時間を増やす。 	<p>(現状)</p> <ul style="list-style-type: none"> 体育の授業規律を身に付け、基本の並び方(2列・4列)が、正しくできるようになった。 様々なコースを走り、楽しく走る運動遊びに取り組むことができた。 水遊びの授業規律を身に付け、安全面に十分注意しながら、至探しなどの遊びを通して水に潜ったり水の中を歩いたりして、水に慣れ親しむことができた。 入学以前より、コロナ禍で体を動かす機会の減少、運動経験の減少により、全体的に運動能力が低いように見受けられる。 興味のある活動では、早く行いたくなり、規律を守ることができない児童がいる。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 活動量の確保を更にする必要がある。 運動が好きな児童にも苦手な児童にも「楽しもう」と意欲が高まるような導入の工夫が必要。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業内容の説明時間を最低限にするため、言葉や発問の味をすることと、視覚的に分かるものの活用を増やす。 児童が集中して話を聞けるように、興味・関心をもてるような場の設定等の工夫をする。
第2学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童それぞれの習熟度に合わせて、意欲的に取り組むことができるような課題の設定が必要である。 苦手な運動に対してもしっかり取り組むことができるよう指導する必要がある。 勝敗だけに目を向けるのではなく、学習の過程や運動を楽しむことに焦点を当てたような指導が必要である。 難易度の異なる課題に取り組むことができるように、活動場所を分ける。 児童が一人ひとりの課題に取り組んだり、お互いの技能を共有したりするための十分な時間を確保する。 	<p>(成果)</p> <ul style="list-style-type: none"> 様々な種類の鬼遊びを行い、運動の特性や目的を児童に伝えることで友達と競い合いながら意欲的に取り組む姿が見られた。 安全面に十分注意しながら、水に潜ったり水の中を歩いたりすることを通して水に慣れ親しむことができた。 チームでの活動に取り組むことで、勝つためにどうしたらよいかなど建設的な話し合いが行われた。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> コロナ禍による体を動かす機会の減少により、運動経験や体力によって技能の差があり、得意な児童の偏りがみられる。 運動の楽しさ以上に、勝敗にこだわり過ぎてしまい気持ちのコントロールができないことがある。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> ルールや決まりを丁寧に確認するあまり、運動量を確保することができなかった。 勝敗だけに目を向けるのではなく、両者の気持ちを理解させ、勝敗を受け止め次時へ学習意欲を高めることができなかった。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 難易度の異なる課題に取り組むことができるように、複数の活動場所を作り、自己の課題を解決できる環境を整える。 毎時間の運動量を確保するために、授業の導入時に走の運動を取り入れていく。
第3学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動が得意である児童とそうでない児童への両立した指導が不十分である。 ICT機器を有効活用した授業の組み立てが不十分である。 振り返り方法が不透明であったので、カードを作成するかICT機器を活用するか検討する。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> どの児童でも楽しく運動できる提案、競技においてクラスの現状にあったルール(誰もが楽しめる)を児童自身で決めていく。 ICT機器の活用を生かした授業展開をする。動画を見たり、動画を撮影したりしながら振り返り、自分たちで改善していける場の設定。 振り返りを明確にする。「できたこと」「できるようになったこと」「学んだこと」「次回の目標」など項目を明確にして提供する。 	<p>(現状)</p> <ul style="list-style-type: none"> 楽しんで体を動かす児童の姿が見られた。 リレーでは、タブレットなどを利用して活動することができた。 水泳学習では、課題別に児童がコースを選択し、自分の課題と向き合いながら技能を向上させることができた。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 集団行動を素早く行うことが難しい。 自分と違う意見を受け入れ、折衷案を考えることが難しい。 学習の振り返りを生かし、次時へつなげようとする意識が低い。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動が得意である児童とそうでない児童への両立した指導が不十分である。 ICT機器を有効活用した授業の組み立てが不十分である。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> チームとして技能を高めている児童たちを模範として取り上げることで、仲間と協力するよさを感じさせる。 振り返りを書かせるだけでなく、次に自分が何を達成したいかまで考えさせるよう指導する。
第4学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 個人の技能を高めたいと児童に動機付ける指導が不十分である。 タブレットをうまく活用することができないような指導が不十分である。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> ICTを用いて、上級生やプロ選手の動画を見せるなどして、児童のモチベーションを高める指導をする。 模範となる児童、困っていることがある児童を取り上げ、その児童の考えを共有し、自分たちで考えそれをまとめる時間を確保する。 タブレットをより有効に活用する方法を考えさせ、その方法を試し、自分の技能の成長を感じられるような指導をする。 	<p>(成果)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動することが好きな児童が多く、意欲的に取り組もうとする児童も多い。 準備、片付けなどを積極的に行う児童が多い。 リレーでは、個の力だけでなく、どのようにしたらチームのタイムが縮まるのかを考えて、バトンパスを工夫することができた。 友達との運動の仕方を見て、良いと思ったものは取り入れて挑戦することができる児童がいる。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 苦手意識がある児童への指導方法。 勝ちにこだわり、負けてふさぎ込んでしまうなど、どのような工夫をしたら次にうまくいくのかを粘り強く考えることが難しい。 タブレットを活用し、自分の動きを撮影するなどして技能を高めようとする児童が少なかった。 自分や友達の問題を見付けることができていない。運動のポイントを押さえ、見る視点をもつ必要がある。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動が得意である児童とそうでない児童への両立した指導が不十分である。 ICT機器を有効活用した授業の組み立てが不十分である。 個人の技能を高めたいと児童に動機付ける指導が不十分である。 運動が課題を見付け、改善案を考えるための時間の確保、声掛けが不十分である。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> タブレットをより有効に活用する方法を考えさせ、その方法を試し、自分の技能の成長を感じられるような指導をする。 競技においてクラスの現状にあったルール(誰もが楽しめる)を児童自身で決めていく。 ICT機器の活用を生かした授業展開をする。動画を見たり、動画を撮影したりしながら振り返り、自分たちで改善していける場の設定。 模範となる児童、困っていることがある児童を取り上げ、その児童の考えを共有し、自分たちで考えそれをまとめる時間を確保する。
第5学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童が課題を見付け、改善案を考えるための時間の確保、声掛けが不十分である。 その時の単元内容を行うだけで精一杯となり、単元を見通した継続的な取組が工夫されていない。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動のポイントを確認し、自己やチームの課題を見付ける時間、課題解決のための取り組みを考える時間を確保する。 授業の導入部分で、5分ほど、主運動につながる補助運動を行う時間を継続的に設け、確実に運動経験を積ませる。そして、運動する際に意識することや何につながるかも声かけしていく。 	<p>(成果)</p> <ul style="list-style-type: none"> 楽しんで運動をする児童が多く、意欲的に取り組むことができた。 ソフトバレーボールの学習では、チームワークを意識して学習に取り組むことができる児童が多く見られた。 友達の良いところなどを見て、自分もやってみようという意欲が見られた。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動に対して苦手意識がある児童がいる。 運動能力の差や偏りがある。 勝敗を受けがたい児童が多く見られ、活動内容より勝敗を意識してしまっていることがある。 ICT機器を活用し、自分の課題を見付けることが難しい。 	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動が苦手な児童でも楽しめるような工夫が必要である。 勝敗を意識するのではなく、内容を意識できるような授業づくりが必要である。 ICT機器を使用した際のポイントを伝える必要がある。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 導入の時間に授業内容に応じた全員が楽しめる運動を行い、苦手意識の減らす。 ICT機器の有効活用を生かした授業展開をする。 他者と豊かなコミュニケーションを図り、自己の課題を解決し、その解決に向けて思考判断すると共に、他者に伝えられる児童を目指す。
第6学年	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童が「もっと考えたい、試してみたい」ような仕掛けが少ない。 技能分析の視点の指導が不十分でない。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> プロスポーツの動画を見せたり、「チャピオス大会」など子どもたちの意欲を高めたような導入を工夫する。 児童が自立して技能分析することを目指し、まずは学習カードの中で教師が視点を示し、着重点を理解させることで、課題解決の見通しを立てたり、課題解決能力を高める。 模範に基づいた場の工夫を児童とつくり、児童が自分にとって必要な場を選択し、目的をもつて学びに向かう力を高める。 	<p>(現状)</p> <ul style="list-style-type: none"> 体を動かすことを楽しむ児童の姿が見られた。 リレーでは、チームの仲間と「タイムを縮める」という目的を共有し、話し合いをして練習方法を工夫しようとする姿が見られた。 水泳学習では、課題別に児童がグループを組み、学び合いながら技能を向上させることができた。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 集団行動を素早く行うことが難しい。 友達と意思疎通を円滑に割りながら、技能を高めたり、勝利を目指したりすることが難しい。 学習の準備を協力して行うこと、ルールを守ってゲームを進めることが難しい面がある。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童が運動をしてみたいような導入の工夫が必要である。 児童が「やればできる」と自己肯定感を高めているようなスモールステップの授業展開の工夫が不十分でない。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 導入では、学習単元のプロ選手の姿やオリンピックで活躍する姿を見せるなど、「憧れ」をもたせられるような資料を提示し、意欲を引き出す。運動やスポーツの楽しさや価値に気付かせる。 主運動に入る前に関連したミニゲームなどを行い、児童が意思疎通を通して課題を解決し、成功を味わう機会を設ける。また、技能面においても向上が実感できるようにする。 模範に基づいた場の工夫をまずは児童と共に考え、児童が自分にとって必要な場を選択し、目的をもって学びに向かう力を高める。単元が進むごとに児童にゆだねる場面を増やせるよう、各単元での振り返りや目的をもつて行い、体育ノートに記録として振り返りしていくよう指導をする。
くすの木	<p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業の導入に学習の必然性や主体的な学びを引き出す工夫が足りない。 ICTの活用が足りない。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動やスポーツの楽しさや健康の意味及びそれらの価値を気付かせ、運動や健康に於いての課題の解決に向けて自ら取り組んだり振り返ったりさせる。 楽しみながら活動できるように、サーキットのような様々な体を動かす場の種類を設定し、いつ、何を、どんな方法で学ぶのかを自分で決めさせる。 自身の動きをタブレット等で撮影し、自分自身や友達と振り返る学習場面を設ける。そこで気付いた点を次の活動に活かす。 	<p>(現状)</p> <ul style="list-style-type: none"> 様々な動きを経験したことで、動きの感覚が高まってきた。 運動に楽しく取り組める児童が8割程度である。 高学年の児童が中学年、低学年の児童をまもったり、支援したりしている。 体育の基本的な規律を守り、安全に運動に取り組むことができた。 <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 身体感覚が乏しく、動きのイメージと体の動きが一致していない児童が8割程度である。 自ら課題を選んだり、課題を解決しようとする工夫が少なかった。 チームや遊びの中で勝敗を受け入れることが難しい児童が3割程度いる。 友達との動きから、自分の動きに取り入れることが難しい。 	<p>(指導方法の課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童一人ひとりの課題に合わせた言葉掛け。 段階別に適した支援や場の工夫。 児童が「やってみよう」と感じることのできる導入の工夫をした活動に必然性をもたせたりすること。 ICT機器を活用し自身の動きを認知できるように促すこと。 <p>(授業改善策)</p> <ul style="list-style-type: none"> 教員間で役割分担や打ち合わせを行い、めざす児童の姿の共有をしたり、一人ひとりの実態を把握したりできるようにする。 段階別にサーキットや補助具を用意し、児童が課題解決に必要な場を用意できるようにする。 単元に必要なスキルを児童と共有するとともに、準備運動から、遊びを取り入れ、遊びながら必要な資質・能力を養うことができるようにする。 動画の撮影機能を授業の中で取り入れ、児童が、自然とICT機器を活用することができるよう業地を養う。