

4 公開授業について

児童生徒の体力向上を図るため、体育・保健体育の公開授業を小学校1校、中学校1校で実施し、体力向上推進委員による授業の視察及び指導、助言を行うとともに、体力向上推進委員会による提言の周知・啓発活動を併せて行いました。

(1) 小学校における公開授業（芦北町立内野小学校における実践：R1. 11. 12）

① 領域 第2学年「ゲーム」～鬼遊び～

② 本時の授業

- 目標 相手を引きついたり、友達が引きつけたスペースを見つけて走り抜いたりすることができる。

<体力向上のための取組との関連>…みんなで楽しくできる鬼遊びの学習を通して、自分たちでも場やルール、作戦等を工夫しながら、休み時間も進んで運動遊びに親しもうとする姿が期待できます。

○ 展開等

過程	学習活動	指導上の留意点	授業の様子等	
導入	1 集合・整列、あいさつ	○ 自分のペースでパワーアッププログラムを進めさせる。 ○ 本時の学習への意欲付けとともに学習の見通しを持たせる。	ランニングや柔軟運動等音楽に合わせ、いろいろな動きで体を温めます。 	
	2 準備運動「内野小パワーアッププログラム」			
課題解決	3 めあてと学習の流れの確認	○ 安全と協力についてチームで確認する。 ○ 前時までに見つけた動きを本時の学習に生かすようにする。 ○ ゲーム前の円陣等で、チームとして意識を高める。 ○ 作戦ボードを用い、作戦を立てられるようにする。 ○ 実際に出てきた意見を試し、動きのイメージを持たせる。	おとりを使って鬼ゾーンを抜ける作戦にしよう！ 	
	鬼がふえても、走り抜けるためにはどうしたらよいか考えよう。			
	4 スキルアップゲーム			
	(1) しっぽ取り鬼（チーム対抗）			
	(2) じゃんけんしっぽ取り			
5 宝取り鬼	○ 学習カードに振り返りを記入させ、学習の足跡を見せる。	このスキに、サイドを走り抜けるぞ。作戦成功！ 		
鬼ゾーンに守りを1人と2人でゲームを行う。				
(1) 作戦タイム・前半のゲーム				
整理	(2) 全体交流			
	(3) 作戦タイム・後半のゲーム			
6 学習の振り返り				
7 整理運動、片付け				

③ 成果と課題（◎：成果、▲：課題）

◎ 準備運動「内野小パワーアッププログラム」は、子供たちがBGMに合わせて学校の課題を取り入れた「静」（身体を伸ばす動き等）や「動」（縦横への素早い動き等）の動きを楽しみながら行えるものとなっていた。

◎ ゲームや場は、子供の実態に応じた易しい動きが取り入れられ、夢中になって何回も挑戦できるよう仕掛けられていた。このことは、日常の遊びにも十分つながっていくものだった。（共生の教育にもつながるものだった。）

▲ 前時の学び（作戦となる動き）を活用し、活動できたが、そのことができたかの判断がゲーム中なされていなかった。低学年においては、教師の丁寧な価値付けが必要である。そのことが「わかる・できる」につながっていく。

▲ 説明活動が一部の子供のみになっていた。一人一人が自分の言葉でまずは作戦板などを活用し説明できるようにしていく必要がある。（カリキュラム・マネジメントや主体的・対話的で深い学びの視点につながる。）

(2) 中学校における公開授業（八代市立第一中学校における実践：R1, 11, 1）

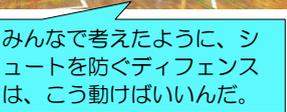
① 領域 第2学年「球技」～ハンドボール～

② 本時の授業

- 目標 自己やチームの課題に応じたディフェンスパターンを工夫することができる。

＜体力向上のための取組との関連＞…ハンドボール競技の特性に触れる中で、ボールを持たない時の動き方等を学習し、みんなが参加できるゲームの楽しさを味わうことのできる授業でした。このことにより、生徒会等で「生徒会主催のハンドボール大会を開こう」といった意欲の向上にもつながることが期待されます。

○ 展開等

過程	学習活動	指導上の留意点	授業の様子等
導入	1 健康観察 2 スキルウォームアップ等 3 本時のめあてを知り、活動内容を確認 ディフェンスパターンを工夫して相手のゴールを防ごう	<ul style="list-style-type: none"> ○ 生徒の健康状態を確認する。 ○ けが防止のため十分なウォームアップを行う。 ○ 仲間との正確なパス等、連携した動きを意識する。 	タイマー等を用い、流れるようなスキルウォームアップを生徒自身で行います。 
展開	4 課題解決学習 ・ チームと課題の練習方法の確認 ・ チーム別の練習 5 ミニゲーム ・ 4対4（3分間）	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2対2の場面でのディフェンスパターンを工夫して練習する。（ホワイトボード等の活用） ○ チーム練習の成果を生かしながら、みんなが楽しめるゲーム作りを行う。 ○ 出場していない生徒もゲーム観察や審判等の役割分担を与える。 	 
まとめ	6 本時の学習の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の課題等を、次時の学習につなげるような意識付けをする。 	みんなで考えたように、シュートを防ぐディフェンスは、こう動けばいいんだ。 

③ 成果と課題（◎：成果、▲：課題）

- ◎ 男女共修の授業や各活動の運動量が十分確保されており、男女ともに主体的に汗を流すことができていた。生徒会主催の『ハンドボール大会』を企画していることは、授業での学びを生かす場や意欲につながっている。
- ◎ ディフェンスにおいて、「ボールを持たないときの動き」について、2対2等、少ない人数のゲームを取り入れることで誰もが分かるように工夫し、「空いた所」を意識して動くことの重要性を身に付けさせようとしていた。そのことで、意見交換も活発になされていた。
- ▲ 生徒の側に立った課題設定—活動—振り返りをより丁寧に行っていくことが大切である。（「運動に生徒を合わせる」のではなく「生徒に運動を合わせる」視点を教師がしっかりと把握すること。）また、「生徒にとって必然性のある課題であったか」「何をどのように振り返るのか」等、指導と評価が一体となる流れにしていくようにする。
- ▲ ゲーム場面で空いた所に入り込むディフェンスを行っていたかどうかをその場でリアルタイムに評価できる場の工夫を今後、行っていくことが本人の自信になり、更にはチームで攻防の楽しさを味わうことにつながっていく。