

研究主題

「主体的・対話的に体育学習に取り組む児童の育成」

—長南モデル「できる・わかる・かかわる」活動の実践を通して—

1 研究目標

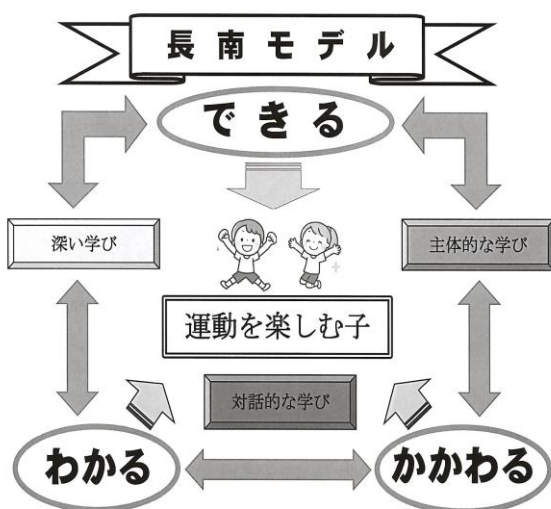
体育科学習において、長南モデルを活用し、主体的・対話的に取り組むことのできる児童を育成するための具体的な指導・支援の在り方を明らかにする。

2 研究仮説

児童の実態に適した課題を設定し、友達と関わ合いながら課題解決できるような学習を展開することで、運動を楽しむ児童を育成することができるだろう。

3 研究実践

(1) 長南モデルについて



「できる・わかる・かかわる」の3つが相互に関わり合う授業実践を通して、児童一人一人が運動する楽しさや喜びを味わい、運動に対する活動意欲や運動技能の向上につながると考えたモデルである。

(2) パフォーマンス課題について

パフォーマンス課題とは、様々な知識やスキルを総合して使いこなすことを求めるような複雑な課題を指す。

長南町立長南小学校

全校児童数 233名

学級数 12学級 教職員数 25名

(3) ルーブリックについて

ルーブリックとは、成功の度合いを示す数レベル程度の尺度と、それぞれのレベルに対応するパフォーマンスの特徴を記した記述語から成る評価基準表である。

4 成果

- (1) 長南モデルを活用しながら、できるため、わかるため、かかわるための手立てを講じたことにより、運動する楽しさや喜びを味わい、運動に対する活動意欲や技能向上を図ることができたと考えられる。
- (2) 児童の実態に応じてパフォーマンス課題を設定したことで、課題解決に向けて、友達と協働し合い、最適な解決策を探りながら活動することができた。
- (3) 評価の見取りとして、ルーブリックを用いたことにより、めざす姿が明確となり、活動意欲の向上を図ることができた。また、学習の習熟度を確認しながら次への学びの目標設定をすることができた。

5 課題

- (1) 児童の実態に応じたパフォーマンス課題の設定や、ルーブリックを用いた評価基準の項目内容を今後吟味していく必要がある。
- (2) 評価については、自己評価と相互評価を併用しながら学習の習熟度を見取っていき、評価の信頼性や妥当性を高めていく必要がある。
- (3) タブレット端末の有効活用を図りながら、学びの蓄積を視覚的に捉えやすくしていくことや、協働的な学びの幅を広げていく必要がある。

【第2学年1組（低学年部会）の実践】

表現リズム遊び 表現遊び



学習活動を3段階（ノリノリタイム・へんしんタイム・ストーリータイム）で構成した。



題材のイメージや動きについて、オノマトペを使いながら掲示資料を作成した。



全員が楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫をしたり、簡単な作戦を選んだりしながら友達と関わり合いの場を設けた。

キャッチバレーボール 自己評価カード

	攻め方	守り方
S	選んだ作戦を友達に伝えたり、ゲーム中やその後に、実行したことを友達に伝えたりしながら、6年生から得点を取ることができ、勝てた。	選んだ作戦を友達に伝えたり、ゲーム中やその後に、実行したことを友達に伝えたりしながら、6年生からのアタックをキャッチすることができ、勝てた。
A	選んだ作戦を友達に伝えたり、ゲーム中やその後に、実行したことを友達に伝えたりしながら、6年生から得点を取ることができた。	選んだ作戦を友達に伝えたり、ゲーム中やその後に、実行したことを友達に伝えたりしながら、6年生からのアタックをキャッチすることができた。
B	攻めの作戦を友達と話し合いながら、6年生とゲームを楽しむことができた。	守り方の作戦を友達と話し合いながら、6年生とゲームを楽しむことができた。
C	攻めの作戦を友達と話し合いながら、6年生とゲームを楽しむことができなかった。	守り方の作戦を友達と話し合いながら、6年生とゲームを楽しむことができなかった。

攻め方と守り方に分けたルーブリック

【第5学年1組（高学年部会）の実践】

陸上運動 短距離走・リレー



単元後には、表現遊びの楽しさを1年生に伝える活動を行った。



単元を通して、サーキット運動や8秒間走を行い、走力の向上を図った。

評価	項目
S	楽しかった題材を選び、体全体を使って表現したり、クイズの出題の仕方を工夫したりしながら、1年生と楽しく関わり合うことができた。
A	楽しかった題材を選び、変身した動きを伝えたり、クイズの出題をしったりしながら、1年生と楽しく関わり合うことができた。
B	楽しかった題材を選び、変身した動きを伝えることができた。
C	楽しかった題材を選ぶことも、変身した動きを伝えることもできなかった。

使用したルーブリック
4段階の評価

※ 評価の見取りについては、教師の観察による。



リレーの場を正方形型とし、走る距離の確保と、バトンの受渡をグループで見合える場とした。

【第4学年1組（中学年部会）の実践】

ネット型ゲーム キャッチバレーボール



基本的なボール操作を身に付けさせるため、毎時間サーキット運動やタスクゲームを行った。

自己評価カード

レベル	内容	自己評価
S	スピードの速かったり、スピードをつないでいるためのポイントを見付けながら走り込んで、友達に紹介することができた。	
A	スピードの速かったり、スピードをつないでいるためのポイントを見付けながら走り込んで、2つ以上紹介することができた。	
B	スピードの速かったり、スピードをつないでいるためのポイントを見付けながら走り込んで、友達に紹介することができた。	
C	スピードの速かったり、スピードをつないでいるためのポイントを見付けながら走り込んで、友達に紹介することができなかった。	



学習の習熟度を確認するためのポイントマップ（左）
使用したルーブリック（右）