

令和6年度前期 函館支部活動報告

1 研究構造について

<函館支部 研究主題>

運動に魅力を感じ、自ら学び、高め合う体育活動の創造
～豊かなスポーツライフの実現を目指した授業づくりの実践を通して～

<目指す子ども像>

「かかわり合いの中で主体的、協働的に運動に取り組む子」

○自ら課題をもって解決する子 ○仲間と創意工夫しながら学び合う子 ○運動に夢中で取り組み、挑戦し続ける子

① 「目指す子ども像」と「研究仮説」については、昨年度の反省を踏まえ、学習指導要領の資質・能力の3つの柱を意識したものに文言を精査した。

② 研究の視点については、次の2点の視点で行うこととした。

- ・「場やルールを選択したり、決定したりする学習場面の設定」
- ・「学びを実感し、次の学びにつなげる振り返りと適切な評価場面の設定」

<今年度の重点活動>

- ① 体育授業の実践（会員一人一実践）
- ② 小中連携の推進
- ③ 渡島支部及び北海道体育連盟との交流

2 授業実践報告

・公開授業① 令和6年7月24日（水）
第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び

「宝をゲット！～めざせ、トレジャーハンター～」 授業者 附属函館小学校 教諭 住吉 太一

表1のように、視点1の関連において、個人またチーム内で攻め方を選択したり決定したりできるよう、段階的な場を意図的に設定した。

・公開授業② 令和6年10月10日（木）
第6学年 B 器械運動 ア マット運動
「マット運動競技会」

授業者 附属函館小学校 教諭 石崎 寿和

今後は、小学校のカリキュラムや小中の連携を意識した授業を行う予定。

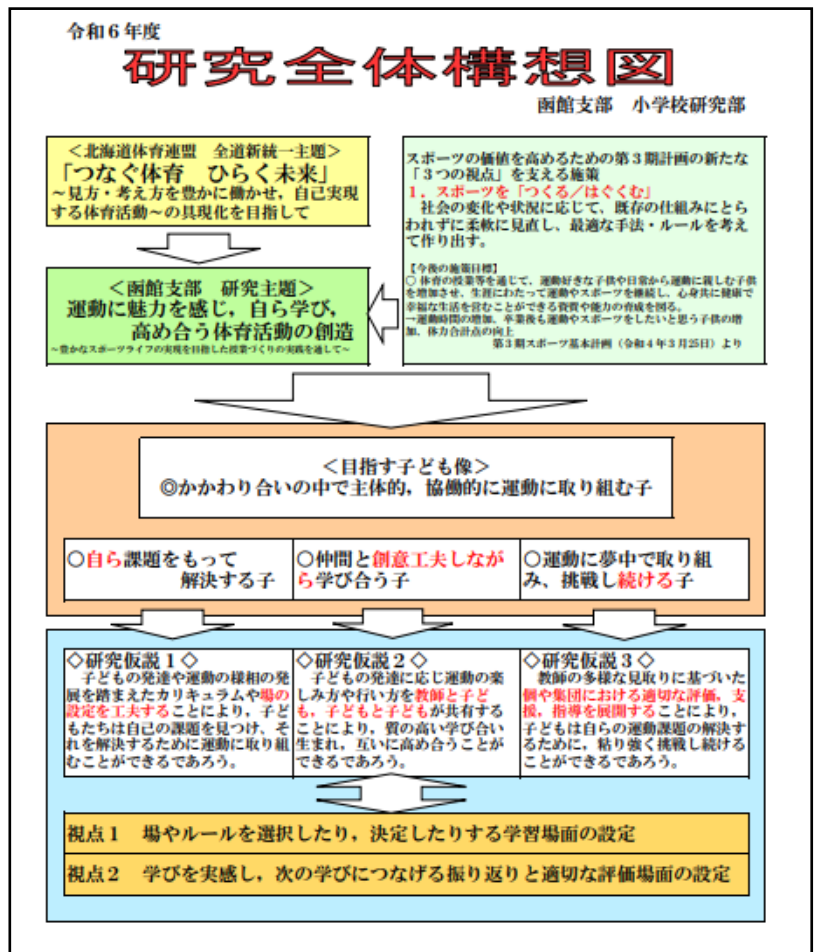


表1 「段階的な3つの場の設定」

段階	場の条件	獲得させたい技術や戦術等	子供が想定する状況
1	・簡単な規則 ・4対2 ・鬼ゾーンの制限	・勝つことができるおもしろさを感じる ・走り抜けたり、かわしたりする基本的な動きや技能	・自分が攻めた場合の2人の鬼の動き ・走り抜けたり、かわしたりするための自分の動き方
2	・鬼の抜き方、かわし方に重点 ・4対4 ・鬼ゾーンの追加	・鬼の動きを踏まえた自分と友達の攻め方	・自分と友達が進めた場合の4人の鬼の動き ・自分と友達との攻め方
3	・これまで獲得してきた攻め方の活用 ・鬼ゾーンの拡大 ・宝ゾーンの設置	・鬼の動きを踏まえた、友達とチームの攻め方 ・考えたことや選んだことを友達や教師に伝える力	・自分と友達の動きの変化と、それに対する鬼の動き ・チームの攻め方