

令和6年度

## 信教全県研究大会開催要項

- 1 期日 令和6年11月27日(水)
- 2 会場 長野市立塩崎小学校  
長野市篠ノ井塩崎333番地
- 3 個人型研究 丑澤颯斗(塩崎小学校)
- 4 共同研究者 信州大学 教授 岩田 靖 先生
- 5 日程

13:00 13:10 13:25 13:45 14:30 14:45 15:40 15:45 16:25 16:35

受付	開会式 (会議室)	休憩	6年西組 公開授業 (体育館)	休憩	授業研究会 (会議室)	休憩	実技 講習会 (体育館)	閉会式 (体育館)
----	--------------	----	-----------------------	----	----------------	----	--------------------	--------------

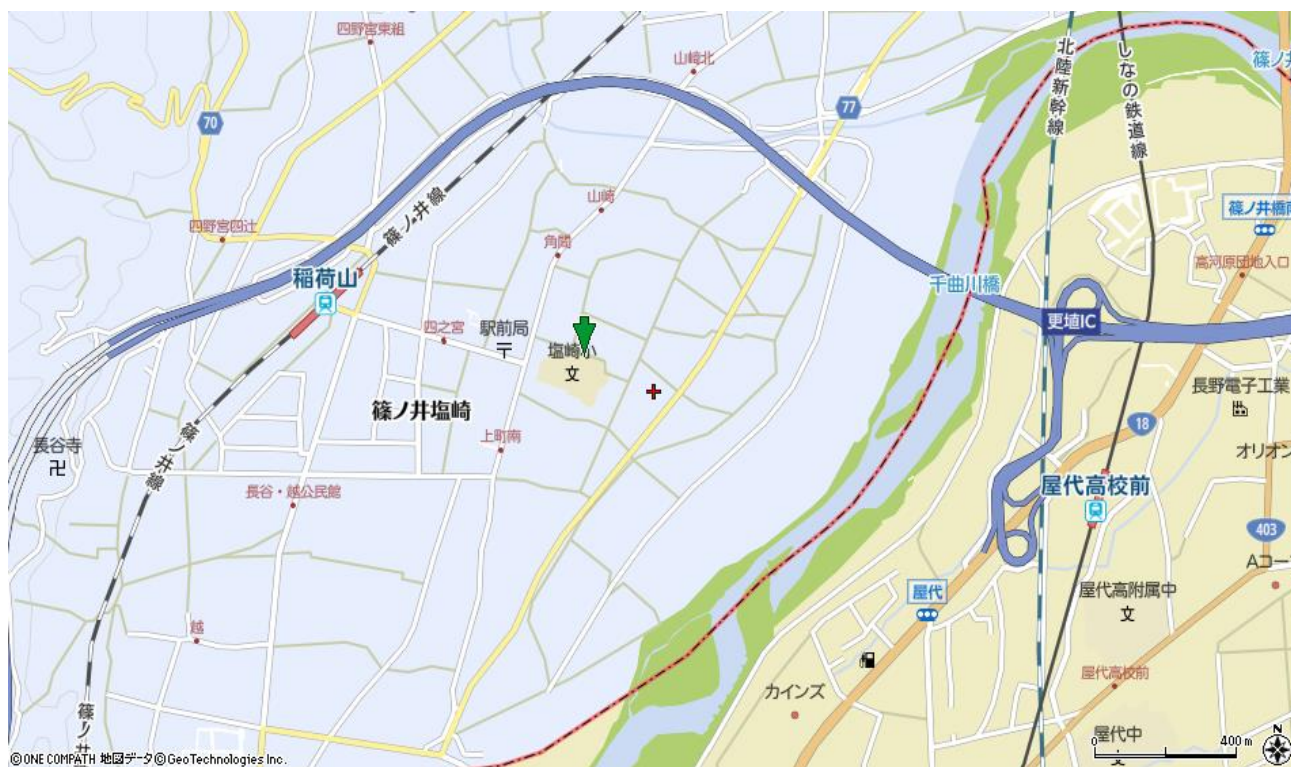
- (1) 受付 13:00~13:10 職員玄関
- (2) 開会式 進行 教頭 13:10~13:25 会議室
  - ①主催者あいさつ 信濃教育会研究調査部部长 和田 敦 様
  - ②研究発表 丑澤 颯斗 教諭
  - ③諸連絡
- (3) 公開授業 13:45~14:30 体育館  
6年西組 25名  
授業者 丑澤 颯斗 教諭  
体育 单元名「3ラダーコートサッカー」
- (4) 授業研究会 14:45~15:40 会議室
  - ①全体会 授業者振り返り 質問
  - ②グループ討議・発表 (進行・発表は本校職員)
  - ③岩田先生からのご指導
- (5) 実技講習会 15:45~16:25 体育館  
講師 岩田 靖 先生
- (6) 閉会式 進行 教頭 16:25~16:35 体育館
  - ①主催者あいさつ 信濃教育会研究調査部部长 和田 敦 様
  - ②会場校校長あいさつ 学校長 塩川 和泉
  - ③諸連絡

### 6 その他

- ・駐車場は、正門を入れて右側に進み、体育館南側の駐車場をご利用ください。
- ・座席表と感想用紙はお帰りの際に受付にお出しください。
- ・運動のできる支度で参加してください。(更衣室はありませんのでご了承ください。)



## 長野市立塩崎小学校へのアクセス



### 【お車の場合】

県道 77 号線 「見六橋」信号を西方向に折れて、道なりに車で約 5 分。大島商店を左折すれば校門。(案内表示あり)

### 【JR 利用の場合】

「稲荷山駅」下車 東へ約 400m 徒歩 5 分

### 【駐車場】

校門を入れて右側に駐車場がございますので、奥から順に詰めてください。

### 【住所・電話番号】

長野市篠ノ井塩崎 3 3 3 3

T E L 026-292-2251

F A X 026-261-1438

# I 学校教育目標と学校のめざす子どもの姿

## 「ふるさと『塩崎』の心をたずね自らひろく子」

～『塩崎』を知り、自分の未来へ向かってすすんでいく子～

「自ら学び 共に育つ ～ウェルビーイングの実現」(しなのきプランII)

○自分で考え表現(行動)できる子 ○目標に向かって粘り強く取り組む子 ○人・もの・コトとのかかわりを大切にできる子

# II 本年度の重点

◇重点1 「自らの学び」・・・すすんで追究し、みんなでつくる授業

◇重点2 「友との学び」・・・認め合い、高め合う、人間関係づくり

◇重点3 「地域からの学び」・・・地域の歴史・産業・人材等から学ぶ活動の充実(地域連携)

# III 本年度の研究のあゆみ

本年度の重点研究テーマ「自ら動き出す 子どもの育成」として、主体的な子どもの姿を育成するために、次の2点について、研究を進めてきた。

① 寛容的に子どもの学びを受け止める教師のまなざし

② 子ども同士の学び合いのための環境づくり、材の見出し

5学年の授業では、担任が日常的に次のようなことを心がけている。

日頃から挙手など形式的なものを排除し、フリートーク的なものを意識している。ポイントは以下の2点。

① 自分の思いを伝え合う子どもたち

② ファシリテーターとしての教師(ときに子どもと共に思いを伝え合う)

休み時間に友だち同士が語り合うときは、好きに話をしていても、相手の話を聞き、合いの手を入れ、タイミングを見計らって(ほぼ無意識で)自分の話をしていくはずである。授業でもそのような雰囲気に対話をしたい。休み時間と授業の境目をなくし、日常全てをシームレスな学びにしたい。

ただし、①思いを伝えられる人が限られたり、②対話の收拾がつかなくなりそうになったりするときもある。

前者①の場合:小グループなど授業形態を変える。小グループになると生き生きと話す子がいる。全体追究で自分の考えとみんなの考えを常に照らし合わせているからこそ、小グループになったときにここぞとばかりに自分の思いを伝えられるのであろう。

後者②の場合:ファシリテーターとして、「○○さんはどう思う?」と振るなど、話の流れを整理することで、子どもたちの思考も整理する。(×話をまとめる)

率直で、建設的なつぶやきが増えたことを実感している。担任として、みんなで語り合いながら授業をつくるのは楽しい。

そして、3学年の授業では、次のような子どもの姿があった。

算数のわり算「あまりのあるわり算」の単元

問:18人の子どもが、長いす1きやくに4人ずつすわります。みんながすわるには、長いすが何きやくいりますか。

問題の捉え方がやや曖昧だったということもあり、S児はすべてのイスに同じ人数で座るものだと考えていた。

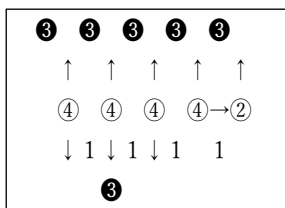
S児「 $18 \div 4 =$ 」と書いたところで手が止まる。

R児「2人余っちゃうかも」

S児「『全員座るには』だよ」とつぶやき、悩む。

...

S児「(表情が明るくなり) こういうことだ!



4人がけのイス3脚から1人ずつ抜けて3人掛けのイス一つ。4人がけのイス1脚から1人あまった2人に加わり、3人掛けにする。すると3人掛けのイス6脚になる。

S児のひらめいた時の表情は、非常に明るいものだった。その後の全体追究の場面では、自分たちの考えと他の班の考えが違うことに気づき、明るい表情が疑問の表情に変わっていった。どうしてそうなるのかわからないような表情であった。

グループ学習の場面で教師はS児の捉えに気づきながらも、その考えを受け止め、「違うよ」「そうじゃないよ」という指摘はしなかった。そうすることで、S児は教師のいうことが正解だと思ってしまったであろう。全体共有の場面で、友が説

明を聞く中で、自分の考えと友のそれとが違うことに気づき、疑問に直面して多面的に問題を考えるきっかけとなった。

問題の捉え方が教師の意図したものとは異なったとはいえ、1時間思考し続けたS児の学びには意味がある。助言することはできたが、それをあえてしなかった教師は、子ども自ら思考する場面、時間を確保し、様々な気づきを促した。

子ども自ら思考する場面、材を見出し、思考する時間を保障し、子どもの学びを寛容的に受け止められる教師のまなざしを大切に、子どもの成長を捉えていきたい。

#### IV 自己テーマ

##### すべての子どもが夢中になり、心ゆくまで運動に親しむ体育学習

#### V 自己テーマをもとに本単元で工夫する支援や留意点

- ①操作性をやさしくするスライドボール、やさしい入り交じりのゲームにするルールの工夫
- ②ゲーム記録をもとにした意見交換
- ③課題解決のための話し合い→練習・ゲームのサイクル（運動の時間の確保）

#### VI 自己テーマよせて

本年度は、共同研究者の信州大学の岩田靖先生とともに、子どもの系統的な運動について共同研究を進めてきた。バレーボールにつながる、やさしいルールの「キャッチセット・アタックプレルボール」などを職員同士で実際に行い、どのようなところにこの種目の楽しさがあり、また子どもが困り感を抱くところがあるか体感した。ボールを触っていない人にも役割があることから、すべての子どもが活躍し、楽しめる場面があるということを教えていただいた。

6年西組の子どもたちは、男女分け隔てなくかかわり、友だちと協力して物事に取り組むことができる。友だちの思いを汲み取って自らの行動を選ぶことができるよさがある。一方で、周りの意見に流されてしまい、自分の考えに自信をもって判断したり、行動したりすることが苦手な子どもも見られる。友だちに気を配ることができるがゆえに、課題自分が本当にやりたいと思ったことを提案したり、実行したりすることに課題がある。

そこで、自分のやりたいことに夢中になって取り組み、心から運動を楽しんでほしいと願い、個人研究テーマ「すべての子どもが夢中になり、心ゆくまで運動に親しむ体育学習」を設定した。

「キャッチセット・アタックプレルボール」の単元では、強いアタックをするためにキャッチ、セット、アタックそれぞれの役割でどのように動けばよいか考えた。それぞれの<sup>手だて①</sup>役割を明確にすることで、ローテーション後にポジションが変わったときに、自分の役割を判断し、自らの行動を決め出すことができると考えた。また、<sup>手だて②</sup>チームで課題や作戦を考える時間もできるだけ確保するようにしてきた。

2班では、バレーボールを習っているR児が中心となって課題や作戦を考える姿があった。ポジションごとの動きを教えたり、アタックを打つ場所を指示したりした。その後の試合で、チームの友だちがレシーブをうまくできず、ボールが遠くに行ってしまった場面では、R児は全力でボールに向かって走り、ラリーを続ける姿があった。一生懸命プレイするR児の姿がある一方で、班の友だちがミスのリカバリーや声かけなどをR児に<sup>課題①</sup>任せきりにしてしまったり、ポジションの<sup>課題②</sup>役割にとらわれるあまり、アタッカーの役割の子の近くにサーブが来たときにレシーブせずに、レシーバーが無理な体勢でレシーブをし、うまく攻撃につなげられなかったりしたこともあった。

そこで本単元では、サッカーよりも<sup>手だて①</sup>操作性をやさしくするスライドボールを扱い、やさしい入り交じりのゲームにするルールの工夫をした。（Ⅲ―②）<sup>手だて②③</sup>チーム内で課題を話し合う時間を毎時間設定し、ゲーム記録をもとにして自分たちの動きの傾向をつかむことで、どんな課題があり、どんな作戦を立てる必要があるか、自分の率直な考えを伝えたり、友だちの考えを聞いて自分の考えを再構築したりすることができるようになると考えた。（Ⅲ―①）

チームの友だちと課題解決のための作戦を考え、その実践を繰り返しながら試行錯誤していくことを通して、自分の判断に自信をもち、より夢中になり、心ゆくまで運動に取り組むことができるだろう。ゲーム記録をもとに話し合い、目指したいプレイをチーム全体で共有しながら練習することによって、ゲームで課題に感じていたところを解決することができたときに、仲間と心から喜び合う姿が見られると考える。



# 体育科学習指導案

教材名	「3コートラダーサッカー」		
日時・授業会場	令和6年11月27日(水)	5校時	
授業学級	6年西組 25名		
授業者	丑澤 颯斗		

## 1 単元の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ①ゲームのおこない方について、言ったり書いたりしている。	○技能 ①味方にパスをする、パスを受けてシュートをするといったボール操作によってゲームをすることができる。 ②ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たない時の動きによってゲームをすることができる。	①自己やチームの特徴に応じた練習方法や作戦を選んでいる。 ②課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①積極的に取り組もうとしている。 ②勝敗を受け入れようとしている。 ③仲間の考えや取り組みを認めようとしている。

## 2 単元展開

### (1) 学習課題の計画

時	学習課題	評価	
1	ゲームの行い方を知り、試しのゲームをしよう	知①	
2	味方から離れてパスをもらったり、相手の位置を確認したりしてパスやシュートをしよう	<b>【単元目標】</b> パスをつないで、チャンスをつくり、シュートを決めよう	主①
3	ダイレクトパスで相手をゆさぶろう		技①
4	前のコートでパスを受ける人はディフェンスと重ならないように動こう(ゲーム記録)		技②
5	ゲーム記録をもとにチームの課題を確認し、シュートを決め		思①
6(本時)	るための練習をしよう	思②	
7		主② 主③	
8			チームの良さを活かして、リーグ戦をしよう
9			

## 3 本時案

### (1) 主眼

シュートを決めるために様々な練習をしてきた子どもたちが、ゲーム記録から見出したチームの課題をもとにより確実にシュートを決めるための方法を話し合い練習することを通して、互いに声かけをしたり、意識して動いたりすることができる。

### (2) 本時の位置 全9時間扱い中の第6時

### (3) 指導上の留意点

- ・練習ではホームコートを準備し、子ども同士が交差しないようにする。
- ・話し合いがしやすいようにチームごとにホワイトボードを用意する。

(4) 展開

段階	学習活動と学習内容	予想される児童の反応	指導・支援 と 評価	
導入	1 準備・準備運動をする	・ダイレクトでも正確にパスができるようにしよう。	・子どもたちとパスの強さやパスの受け方を確認する。	6分
	2 ドリルをする	・練習をしてきたけどうまくいくときとうまくいかないときがある。	・前時の様子や児童の発言から学習問題を設定する。	3分
	3 前時の学習から本時の学習問題を確認すると共に学習課題を設定する。	<p>学習問題：より確実にシュートを決めるためにはどうすればよいだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスがサイドラインから出てしまうことが多かったな。</li> <li>・シュートゾーンまではいくけど、シュートが決まらない。</li> </ul> <p>学習課題：ゲーム記録をもとにチームの課題を確認し、シュートを決めるための練習をしよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時のふり返りから、その課題に合った練習ができていないチームを取り上げて、練習の選び方を確認し、学習課題を設定する。</li> </ul>	
展開	4 前時のゲーム記録からチームの課題を考えて練習方法を決める。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ディフェンスが振り切れていないから、ダイレクトパスの練習がしたい。</li> <li>・シュートのミスが多いからシュート練習をしよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム記録をふり返りながら課題を考える時間をとる。</li> <li>・作戦板を活用する。</li> <li>・練習選びに悩んでいるチームには具体的な場면을提示し、共に考える。</li> </ul>	5分
	5 チーム練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ディフェンスを振り切るためにダイレクトでパスをしよう。</li> <li>・チャンスの時もあせらずにパスをしよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの課題に合った練習になっているか確認しながらゲームを想定した動きになっているか子どもと共に確認する。</li> </ul>	10分
	6 試しのゲームをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縦パスか横パスかディフェンスの動き見て早く判断しよう。</li> <li>・相手がいる時は横パスをしてディフェンスを振り切ろう。</li> <li>・チャンスがくるまではダイレクトパスだ。</li> <li>・縦パスをもらうためにディフェンスがいなくて動こう。</li> <li>・ダイレクトパスができないときは、無理せずにトラップしたいな。</li> <li>・あせらずにシュートしたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・以下のようなチームや個の姿があったら、チームの友だちに伝える。 ◇ディフェンスの動きを見てパスができています。</li> <li>◇チーム全員が声を掛け合いながらゲームをしている。</li> <li>◇ボールを受ける準備をしている。</li> </ul> <p>チームで考えた確実にシュートを決めるための方法を実践するために、互いに声かけをしたり、意識して動いたりすることができる。</p>	13分
終末	7 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで課題を考えて練習したから前よりもシュートにつながれた。</li> <li>・まだうまくできないところがあるからチームで話し合っ練習する必要がある。</li> <li>・たくさん声かけやアドバイスができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとの振り返りで次回の課題決めができるように声かけする。</li> <li>・個別に振り返りをするよう促す。</li> <li>・全体での振り返りでは、つぶやきを大切に、それを全体に広げようにする。</li> </ul>	7分
	8 片付け			1分

## 4 資料

### (1) 【ルールの大要】

#### ■チーム

チーム構成は4～5人で、攻守ともに3人で行なう。攻撃側は、スタートゾーンに2人、エンドラインに1人を配置してスタートする。守備側は、ラインディフェンダーがそれぞれ1人、ゴールキーパー1人とする。

#### ■ボール

スライドボール

#### ■基本的なルール

##### ～攻撃～

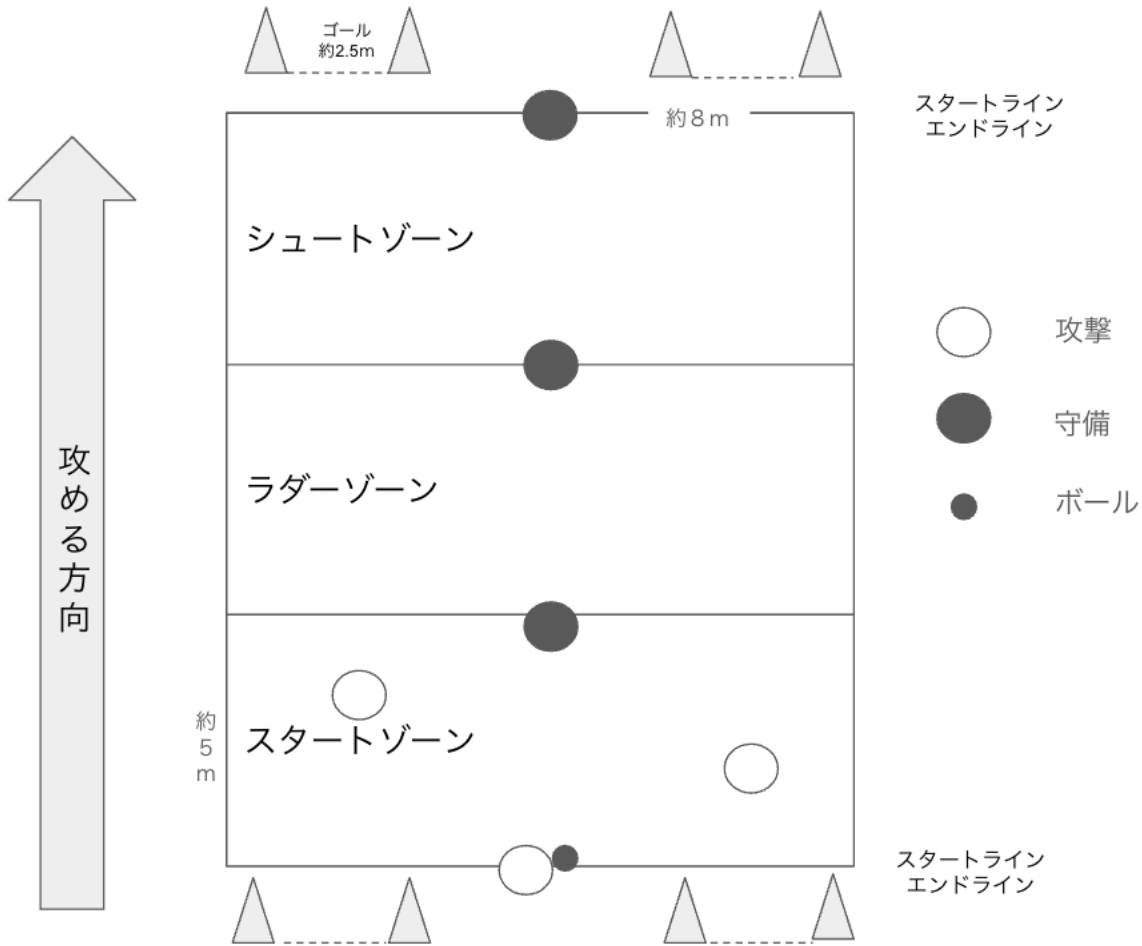
- ・ボールは足で滑らせて操作する。
- ・エンドラインからプレイを開始する。
- ・パスのみでボールをつなぎ、進めていく。スタートゾーンからシュートゾーンへ直接パスはできない。
- ・ボールがコートから大幅に出たり、守備にカットされたり、パスが有効でないゾーンに入ったりした場合は、攻守交代となる。
- ・得点はゴールを通過すると1点が加算される。
- ・次のゾーンにパスが通った場合は次の通りである。
  - パターン① エンドラインからスタートゾーンにパスしたプレイヤーはラダーゾーンに進む。
  - パターン② スタートゾーンにいる2人の内、ラダーゾーンにパスしたプレイヤーはシュートゾーンに進み、もう一方はラダーゾーンに進む。
  - パターン③ ラダーゾーンにいる2人の内、シュートゾーンにパスしたプレイヤーは居残り、もう一方がシュートゾーンに進む。

##### ～守備～

- ・守備2人はスタートゾーンとラダーゾーンの間、ラダーゾーンとシュートゾーンの間ライン上で動き、パスカットをすることができる。
- ・ゴールキーパーはエンドライン上を動き、シュートカットをすることができる。手を使ってもよい。
- ・守備側がボールを上から踏んだら、守備側のボールとみなして、攻守交代となる。
- ・守備側が、カットしたボールが大きくコートを出た場合は、攻撃側のボールとなり、進んでいたゾーンから再スタートする。



(2) 【コート図】



(3) 【ゲーム記録】

＜ゲーム記録カード＞

月 日 ( )

①対戦相手 ( ) チーム 記録者 ( )		②対戦相手 ( ) チーム 記録者 ( )		2試合の合計
↑	△--△ △--△	ゾーンごとの回数	ゾーンごとの回数	ゾーンごとの回数
	シュートゾーン	シュートゾーン	シュートゾーン	シュートゾーン
	ラダーゾーン	ラダーゾーン	ラダーゾーン	ラダーゾーン
	スタートゾーン	スタートゾーン	スタートゾーン	スタートゾーン
※こうげきが終わった最後のパスまたはシュートを記録する		全こうげき回数	全こうげき回数	全こうげき回数

＜よりかえり＞

うまくいったところ

---

うまくいかなかったところ

ゾーン

- コートから出た
- 守備にとられた
- シュートが外れた
- その他 ( )

※用いてはまるものに○

うまくいくための工夫 (みんなの約束)

【話し合いの視点】

「うまくいかなかった理由」

- 相手 (守備) はどんな動きをしていたかな。
- 味方 (3人) はどうだったかな (下の工夫を参考に)

「うまくいくための工夫」

<p>＜ボールを持っている人＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○いつ</li> <li>○どこに (だれに)</li> <li>○どんな</li> </ul>	<p>＜ボールを持っていない人＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○どこでパスをもらうか</li> <li>○どんな体勢でもらうか</li> </ul>
---	---

パス シュート するか