

たけのこ分科会

たけのこ学級

ゲーム「たけのこボッチャ」



目指す児童像

- ・集中して、自らの課題の解決に向けて運動する児童
- ・友達のよいところを見つけ、認める児童

運動の特性

- ・集団対集団で、点を取るために友達と協力する運動遊び
- ・基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる運動遊び

インクルーシブ型授業づくりの手だて

主体性を引き出す目標設定

- ・工夫したボッチャのルールによって、一人一人が確実に得点することを目標とする。

ICTの活用

- ・授業後の振り返りをオンラインアンケートで行い、それぞれの児童の思考や感想を共有する。

場の設定の工夫

- ・基本的な動きを身に付けることができるような場と、よい動きを共有する機会を各時間に設定する。

成果 (○) と課題 (△)

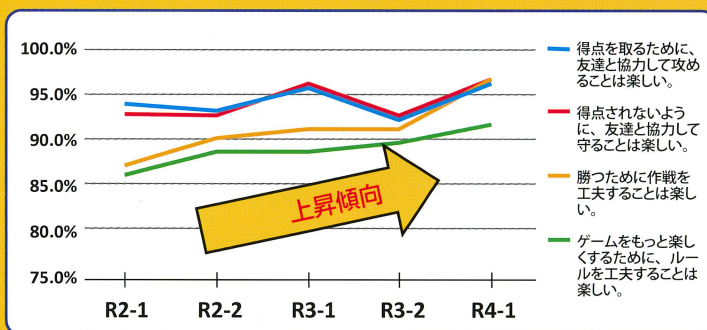
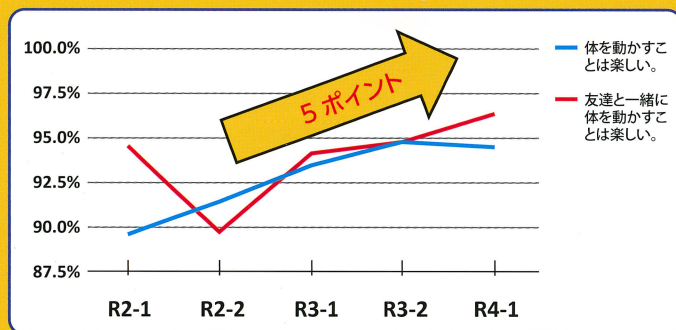
○ルールを簡略化し、得点の機会を保証したことで誰もが楽しめる運動を行うことができた。

○友達の動きから自分の動きに生かしたり、より友達の動きに注目しようとする意識が高まった。

△ゲームに時間がかかり、十分な運動機会を確保することができなかった。

成果と課題

児童向け独自アンケート（年2回実施）の結果より



成果

- ・児童向け独自アンケートの結果より、「体を動かすことは楽しい」と感じている回答及び「友達と一緒に体を動かすことは楽しい」と感じている回答が、令和2年度から約5ポイント上昇している。また、ゲーム領域・ボール運動領域の特性に関する質問に関して、友達と協働することへの肯定的な回答も上昇傾向にあり、研究主題に迫る手立てを取り入れた体育の授業を継続した成果である。
- ・通常の学級と特別支援学級との交流及び共同学習を進める中で、互いの教員が児童の実態を把握する重要性に気が付いたことも今後の授業改善に向けた成果である。

課題

- ・児童向け独自アンケートの結果を見ると、運動領域によって楽しさを感じる児童の割合に大きな差が見られた。肯定的な回答の多いゲーム領域等の授業実践を基に、他の運動領域でも運動の楽しさや協働することへの肯定的な回答の割合を増やしていくことが今後の課題である。