

# 麻生支部研究会だより ～MACHIKO<sup>2</sup>の部屋～

令和5年10月

## 麻生支部授業研究会

10月18日(水)に柿生小学校にて麻生支部授業研究会が行われました。ご多用の中、多くの方々にご参加いただきありがとうございました。今年度の麻生支部の研究領域である「器械運動 マット運動」での授業を通して、マット運動の機能的特性や、アーティスティックマットの活用方法、意義などを考えていきかけとなる授業研究になりました。研究討議では、多くの方から意見や感想をいただき、活発な意見交流ができました。

### 麻生支部研究テーマ

## 自己と仲間のよさや課題を見付け伝え合う体育学習

～考えを共有する活動を通して～

### 手立てとしてのアーティスティックマット

- 楽しさ(する、見る、支える、知る ことの楽しさ)
- 個の意欲を高める(互いに見合い、伝え合うことで、個の技の上達への意欲を高める。)

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力。

### 研究討議

○意見 ★授業者、麻生支部

#### 視点①

#### 着目児や着目児がいるグループの様子。マット運動へ取り組む6年生としての子どもの姿

- 苦手な児童も参加することができていた。苦手な児童を巻き込んで取り組む楽しさを感じられた。
- 温かい雰囲気の中、声を掛け合いながら練習を頑張っていた。
- 子どもの声かけなどの様子から意識が「技をできるようにしたい」などよりも「技をそろえる」「見栄えをよくする」ことに傾いているように感じられた。⇒手立ての方法を考えていく必要。
- できない技があったとき「○○ならできる？」と話し合い、できる技で取り組んでいた。苦手な児童を取り残さない空気がよかった。⇒反面、もう少しでできそうな技に取り組む子が減った。
- グループで話し合い、積極的に活動できていた。休んでいる児童がいなく運動量も確保することができていた。

#### 視点②

#### アーティスティックマットについて。手立ての有効性。関わりや取り組んでいた技、ICTの活用。

- 教師側のねらいは「技のできばえを高める」ことであったが、子どものめあてが「技をそろえる」ことのほうに向かっていた。器械運動の最終的なねらいは「個」ではないか。
- ★自分の個のめあてでいくのか、グループの完成度で行くのか、子どもの中でも2本柱になってしまっていた。⇒アーティスティックマットを手立てとして活用していくことの難しさ。
- 子どもが挑戦したい技を一人一人が選ぶ場面が見られた。一方、得意な児童が苦手な児童に合わせてしまう場面もあった。
- ★発展技も練習したが、アーティスティックマットの場ではやらないという子もいた。

○進行方向によってはぶつかりそうな場面があり危なかった。向きを揃えたり、マットのつなげ方・広さなどを考えたりしていく必要がある。

○動きのパターンがメインの掲示物の影響もあり、技のできばえへの意識が弱かった。単元の前半でポイントをしっかりと学習する必要がある。また、互いに見合うポイントとして技のできばえのチェックリストを渡したり、演技を短時間に区切って技の課題を見つけて取り組んでいったりしてもよいのではないか。学習カードも技のできばえについて意識できるような工夫があるとよかった。

○GIGA 端末をグループで見えていたが、視点は明確であったか。技のできばえよりも全体的な流れを見ていた。



**指導講評：棟居 謙先生（川崎市立小学校体育研究会副会長 川崎市立下作延小学校 校長）**

○個の意欲を高める という点でアーティスティックマットは有効か。

- ・マット運動の特性を考える必要がある。技を合わせるというめあてであったが、現状としてはめあてから離れてしまっていた。アーティスティックマットは慎重に取り扱う必要がある。技のポイントに子ども同士の会話が向くように GIGA 端末を活用できるとよい。取り組んだものを録画し、見て、そこからめあてを考えられると技のできばえに意識がいくのではないか。
- ・アーティスティックマットのための平場だけでなく、技を試す場もほしい。身につけたい動きは丁寧に確実に指導していく必要がある。グループで取り組んだものをもう一度個に戻って練習する場が必要。
- ・授業のはじめの感覚づくりが有効。ゆりかごやアンテナ、カエルの足入れ替えなど。ブリッジの手首の動きは体重を支える感覚を養う上で大切。それぞれの技の動きを教師が理解して、練習の場をつくってあげる必要がある。前転は背中をマットにつけて回るイメージ。後転はまわっているときに腰を持ち上げる補助をすると首や頭の部分で突っかからない。開脚前転はなるべく手は手前へ。目線をどこに持っていくか、マットにテープなどで印をつけてあげると意識しやすい。

○アーティスティックマットの楽しさについて

楽しみ方の1つになる。①できない技ができるようになる楽しさ②よりきれいにする楽しさ③友達と合わせる楽しさ の、3つの楽しみを並列的に扱ってはどうか。マット運動の機能的特性として、「①できない技ができるようになる楽しさ」「②よりきれいにする楽しさ」はきちんと味わわせたい。そのために、今取り組んでいる技のどこに気をつけるのか、教員が声をかけていく必要がある。「③友達と合わせる楽しさ」は全ての技やタイミングを合わせる必要はないのではないかと。一部分のタイミングや動きがそろっていればよいのでは。

○GIGA 端末の活用について

- ・録画して見合い、話し合いの材料とする。その話し合いの中で、互いの考えを知る。
- ・自己を知る。また、その記録を貯めたり、整理したりする。

○個別最適な学びについて

- ・自らの課題を明らかにして、学習計画を立て、自ら学習を進めていく。今できることから、もう少しでできることへの挑戦。運動特性を理解して、動きの楽しさから学ぶことができるように。

担当：堀越 加奈美（千代ヶ丘小） 文責：中島 真知子（柿生小）