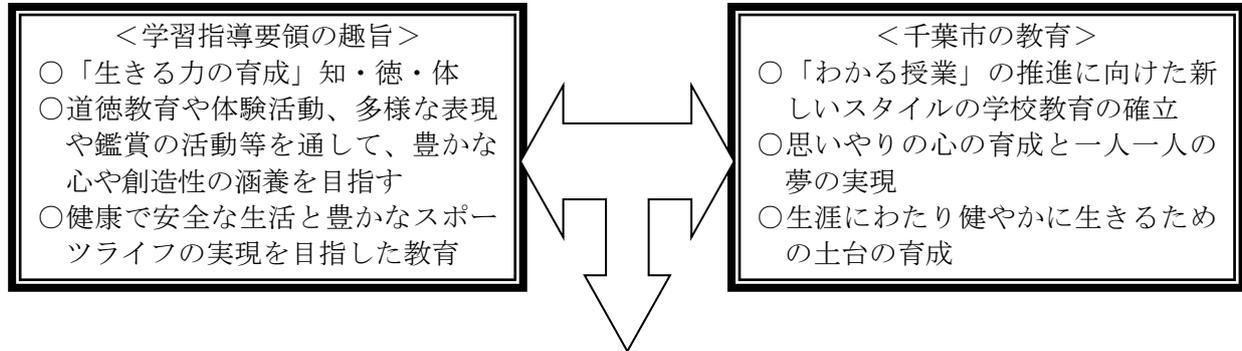


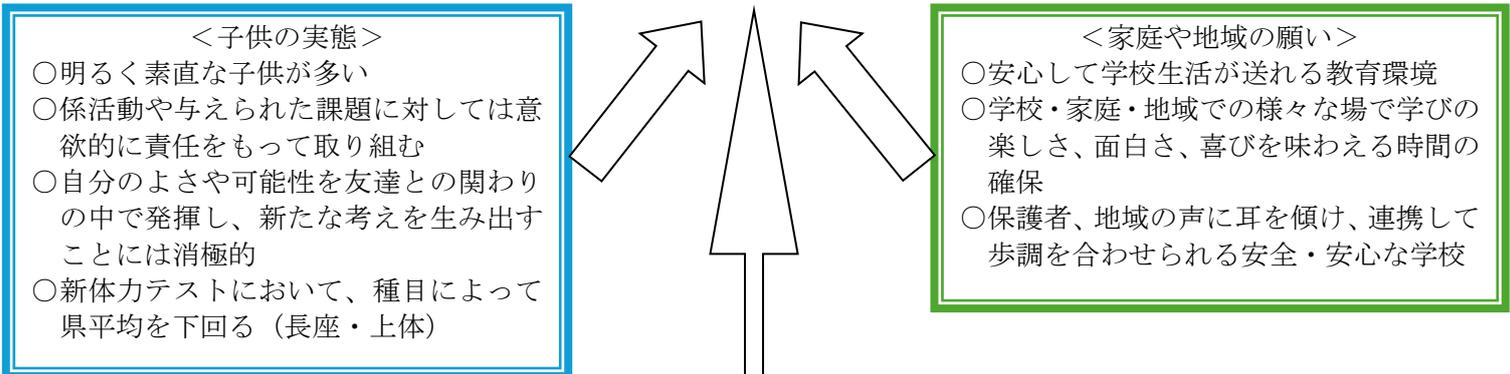
令和7年度 校内研究の概要

研究主任

1 研究主題と研究の全体構想



学校教育目標（研究主題）
創造性豊かな心とたくましい心をもった
あすみっ子の育成



教科体育部会

- 教科体育の充実を図り、夢中になって運動を楽しめるようにする
- 主体的に運動に取り組みながら、なりたい自分の姿に向けて努力することができるようにする

日常体育部会

- 遊びの紹介等を行い、外遊びを好む子とそうでない子の二極化を改善できるようにする
- 児童が体を動かすことに夢中になれるような環境を整備する

研究の視点

視点1 創造性豊かな心とたくましい心を育むための工夫

視点2 児童の心を見取るための評価の工夫

視点3 運動好きが増えるような活動や環境の充実

2 主題設定の理由

(1) 時代の要請から

現代社会は、人工知能（AI）、ビッグデータ、ロボティクス等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられた **Society5.0** 時代が到来しつつあり、社会の在り方そのものがこれまでとは「非連続」であるといえるほど劇的に変わる状況が生じつつある。令和3年に中央教育審議会から出された答申には、「このように急激に変化する時代の中で、我が国の学校教育には、一人一人の児童生徒が、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の作り手となることができるよう、その資質・能力を育成することが求められている。」と示された。小学校学習指導要領（平成29年3月）では、一人一人が主体的・創造的に生き抜いていくために、基礎的・基本的な内容を確実に身に付け、自ら学び自ら考える力を育成することにより、「確かな学力」を育み、「豊かな人間性」や「たくましく生きるための健康や体力」などのように社会が変化しても必要となる「生きる力」が求められている。また、本市の教育施策に明記されている教育目標「自ら考え、自ら学び、自ら行動できる力をはぐくむ」ために、「わかる授業・楽しい教室・夢広がる学校づくり」の充実を図っていく必要がある。

そこで本校では、一人ひとりが自分のよさを認め、友達と関わり合いながら学習に主体的に取り組むことで、創造性豊かな心とたくましい心という「生きる力」をもった児童を育成できると考え本主題を設定した。

(2) 児童の実態から

本校の児童は、明るく素直な児童が多い。進んで挨拶をしたり、係活動に意欲的に取り組んだりする児童も多く見られる。また、高学年になると奉仕活動に取り組んだり、学校をより良いものにしてと委員会活動を精力的に行ったりしており、充実した学校生活を送ることができている。

一方で、自分の思いを素直に言葉にできなかつたり、友達の考えを認めたり受け止めたりすることができず、学校生活に不安を覚えている児童も見られる。また、教師から与えられた課題に対しては意欲的に取り組むことができるが、自分のよさや可能性を友達との関わりの中で発揮し、新たな考えを生み出すことには消極的である。

体力面で見ると、高学年対象の千葉県運動能力証の合格率は高い合格率を得ることができている。しかし、各学年の新体力テスト結果を見ると、種目によって差が大きいことがわかった。柔軟性や力強さ（上体起こし）、走りに課題が残ることがわかった。

体育学習においては、各学年の実態を考慮し、教師が積極的な声かけや指導を行うことで、運動が好きな児童が多い。しかし、休み時間の様子を見ると運動を好む子とそうでない子の二極化が顕著であり、運動経験が不足している児童が多いと言える。

そこで、互いの考えを認めたり、友達と豊かに関わったりする中で自分のよさや可能性を発揮し、新たな考えを生み出したりすることで、創造性豊かな心やたくましい心が育むことができるのではないかと考え、研究を行う。

3 研究主題について

《学校教育目標》
創造性豊かな心とたくましい心を持ったあすみっ子の育成

本校の学校教育目標かつ研究目標は、「創造性豊かな心とたくましい心をもったあすみっ子の育成」である。一人一人の児童が、かけがえのない存在として大切にされ、内在的可能性の開発を日々の教育活動をもって具体的に保証し、一人一人の成長を支援する学校運営・学年経営を進めることとした。

(1) 「創造性豊かな心」「たくましい心」とは

創造性豊かな心とは、相手の考えを共感的に受け止めたり、道徳教育や体験活動、多様な表現や鑑賞の活動等を通して相手の思いや考えを感じたりする心である。また、相手の立場に立ち、人の痛みを考え感じ取れる思いやりの心や、社会の連帯意識をもち、公共のために尽くす心でもあると捉えている。

たくましい心とは、自らの思いをさらによい方向へと価値付ける復元力と捉える。粘り強くやり抜く強靭な意思と行動力を持ち、自ら生活を切り拓く創造力を働かせ、自らの課題を見付け自力解決する力をもった状態であると定義する。また、健康で強い体力を養うことで、何事にも前向きに取り組むことができる心である。

(2) 目指す児童像

上記の「創造性豊かな心」と「たくましい心」をもったあすみっ子とはどのような姿なのか、以下の表にまとめた。

	創造性豊かな心		たくましい心	
目指す児童像	やさしい思いやりのある心をもった子	じっくり考える子	やりぬく子	困難に立ち向かう子
具体例	<ul style="list-style-type: none"> ・命を大切にする心を思いやりの心を持った子 ・「ありがとう」が言える子 ・美しいものに感動する子 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業に集中し、友達の意見に耳を傾けることができる子 ・自分の考えを表現できる子 ・自分の意見を述べることができる子 	<ul style="list-style-type: none"> ・失敗してもすぐに立ち直れる子 ・夢や希望をもち、その実現に向けて努力する子 	<ul style="list-style-type: none"> ・何事にも積極的に挑戦し自分の世界を広げることのできる子 ・できないことを考えるより、どうしたらできるかを考えられる子 ・自分の気持ちを前向きにコントロールできる子

研究の取組の中でも、これらの姿を実現できるように手立てを講じていこうと考えた。

目指す児童像を具体化した姿については、R7年度の研究の中で、より具体的な姿を模索していきたいと考えています。研究を進めていく中で明らかになってきた姿をR8年度に低・中・高学年の姿として細分化していきたいと思えます。

4 視点について

視点1 創造性豊かな心とたくましい心を育むための工夫

児童が創造性豊かな心やたくましい心を育めるように学習過程や活動、友達との関わりを豊かにできるよう工夫をする。

<意図をもった学習過程の設定>

運動がもつ楽しさ（機能的特性）や価値を明らかにし、児童が体育の見方・考え方（運動やスポーツを自己の適性等に応じた『する・見る・支える・知る』の多様な関わり方と関連付ける）を働かせながら学び、創造性豊かな心やたくましい心を育めるように学習過程を工夫する。

○発達段階に応じた柔軟な学習過程の設定

低・中・高学年の2年間のまとまりで捉えた年間指導計画から、ねらいを1つに絞ったり、発展的な学習に繋げたりと、運動がもつ楽しさ（機能的特性）や価値に十分に触れられるよう柔軟に学習過程を設定する。

【例1】 低学年「走の運動遊び」

領域	走の運動遊び	
	1年生	2年生
運動がもつ楽しさ	いろいろな方向へ走ったり、低い障害物を走り越えたり、手でのタッチやバトンの受け渡しをする折り返しリレー遊びをしたりすることが楽しい運動である。	
単元名	低い障害物を用いたかけっこ	低い障害物を用いたリレー
ねらい	いろいろなコースを作って楽しもう	いろいろなコースでリレーをして楽しもう
学習内容	グループで低い障害物を用いたコースを作り、いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすることを楽しむ。	いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越えながら、手でのタッチやバトンの受け渡しをするリレー遊びをして楽しむ。
働かせたい見方・考え方	<p>する (いろいろなコースを走って楽しむ)</p> <p>見る (友達が作ったコースを見て、自分が作るコースの発想を得る)</p>	<p>知る (障害物の置き方によって走り越し方や楽しさが変化することを知る。)</p> <p>支える (走っていないときに、チームの応援をして勝敗を競い合う楽しさを味わう)</p>

※2年間のまとまりの中で、運動に対しての様々なかかわり方を味わうことができるように設定する

【例2】5年生「ハードル走」

めざす自分の姿に近付くために自己の記録を達成する楽しさと競走する楽しさを交互に味わえるようにした学習過程

	1	2	3	4	5	6	
ねらい	自己の記録の伸びや目標とする記録の達成を目指し、ハードルをリズムカルに走り越えたり、ルールを決めて競走したりして楽しむ。						
0 ↓ 45	オリエンテーション	主運動につながる運動 ・第1ハードルリレー（フレキシブルハードル） ・一歩ハードル（ペットボトルハードル）					
		ねらい① 自分の記録に挑戦して楽しむ。 自己の記録の伸びを目指し、練習の仕方を工夫して記録に挑戦する。	ねらい② 競走して楽しむ。 個人対個人の競走をして楽しむ。	ねらい① 競走して感じた課題をさらに練習し記録に挑戦する。	ねらい② 自己の記録を伸ばしてきた成果を出し、競走して楽しむ。		

○単元内自由進度学習の実践

児童が今もっている力をメタ認知し、なりたい姿に向けた学習計画を立て、「方法」「相手」「時間」を自己決定し、自らの力で学習を進めていくようにする。

- ・今もっている力で楽しむ時間と、新しい動きや技に挑戦して楽しむ時間の配分を考える。
- ・自らのなりたい姿を考え、なりたい姿に近付くための「方法」（場や練習方法）を選択する。
- ・課題を解決するために、誰と関わるのか「相手」を自分で選択する。

【例1】6年生「跳び箱運動」

自分になりたい姿に近付くために、見通しをもって活動ができるように、「方法」や「時間」を自己決定する単元内自由進度学習

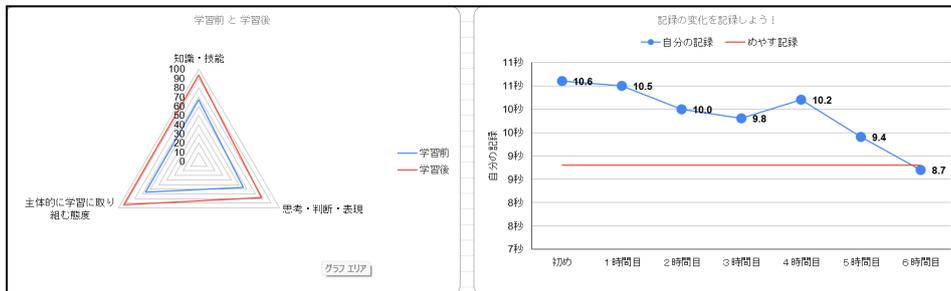
半元の最後に目指す姿。					
設定して大きくできるようになりたい技 台上前転。			新たにできるようになりたい技 首はね跳び。		
挨拶・場の準備・準備体操・主運動につながる運動。					
① 前半 場（ためし） 活動内容 台上前転を設定。	② 前半 場（ためし） 活動内容 台上前転を設定、大きく	③ 前半 場（ためし） 活動内容 台上前転を設定、大きく	④ 前半 場（ためし） 活動内容 伸膝台上前転を設定。	⑤ 前半 場（ためし） 活動内容 伸膝台上前転を設定。	⑥ 前半 場（跳び箱をつなげる） 活動内容 首はね跳びを練習。
後半 場（跳び箱をつなげる） 活動内容 伸膝台上前転の練習。	後半 場（跳び箱をつなげる） 活動内容 伸膝台上前転の練習。	後半 場（跳び箱をつなげる） 活動内容 伸膝台上前転の練習。	後半 場（ためし） 活動内容 伸膝台上前転を設定。	後半 場（ステージの上から） 活動内容 首はね跳びを練習。	後半 場（ためし） 活動内容 首はね跳びを設定。
整理体操・片付け・振り振り・挨拶。					
① 「新たにできるようになりたい技」ができるようになるために、どんな順序で練習していけばよいか、系統表を確認しながら進めましょう！			② ③		
表層的 副合計	表層的 副合計	設定	表層的 副合計	表層的 副合計	設定

- ・技の系統表を参考にしながら、なりたい姿を設定しましょう。
- ・前半、後半の活動ではどのような場どのような活動をやるのかを詳しく記入しましょう。
- ・半元の途中で修正しても大丈夫です。

○児童の学びや心の変容を見取る評価の工夫（総括的評価）

【例1】ICTを効果的に活用した学びや心の可視化

Google スプレッドシートを使い、学習前と学習後の学びの変容をグラフにして可視化することで、どのように成長したのかを実感できるようにする。そうすることで、自らの成長を振り返り易くし、次の学習へのさらなる意欲へとつながるだろう。



【学習前後の学びを可視化する例】

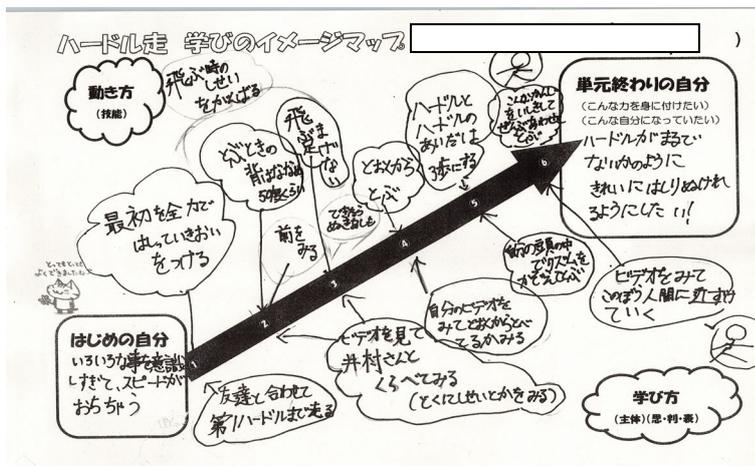
＜児童がどのような成長を思い描いているか見取る工夫＞

○自分のなりたい姿を可視化し、学習を自己調整する手立て

自分が学習を通してどのような姿になりたいのかを思い描くことができなければ、運動や友達とどのように関わっていけばよいのか見通しをもつことができないだろう。そこで、児童自身が単元終わりにどのような姿になっていたか記述し、可視化することで主体的に学習に取り組むことができるようになるだろう。

【例1】イメージマップの活用（中・高学年）

自分のなりたい姿を単元のはじめに記述させ、それに向かってどのように学習を進めていけばよいのかを動き方や学び方の2側面から考えさせる。そうすることで、主体的に学習に取り組むと同時に、学習が進む中で、自らの学びを調整する姿が見られるようになるだろう。



【自分のなりたい姿をもたせる例】

○児童の変容を見取り易くするための評価基準表（ルーブリック）の設定

児童の資質・能力を適切に評価し、よりよい学びになるよう指導・助言するために評価基準表（以下、ルーブリック）を作成する。そうすることで、児童の具体的な姿を見取り易くなり、教師も児童も学習により主体的に取り組むことができるようになるだろう。

思・判・表	自分の走りの課題がなんとなく分かる。	自分の走りの課題が見付けられる。	自分の走りの課題が見付けられ、課題に応じた練習の場を選べる。
	自分の力やチームに応じた競走の仕方が分からない。	自分の力やチームに応じた競走の仕方を選ぶことができる。	自分の力やチームに応じた競走の仕方を工夫することができる。
	自分や友達の動きの変化や伸びがなんとなく分かる。	自分や友達の動きの変化や伸びを見付けられる。	自分や友達の動きの変化や伸びを見付け、考えたことを伝えられる。

【5年ハードル走 思・判・表の例】

なりたい自分になるための学び方		
レベル1	レベル2	レベル3
ハンドベースボールにあまり進んで取り始めない。	ハンドベースボールに進んで取り進むようになっている。	何度も練習したり、友達とほげまじり合ったりして、ハンドベースボールに進んで取り進むようになっている。
ゲームの勝敗を受け入れられない。	ゲームの勝敗を受け入れようとしている。	勝っても負けても相手とたたきあっている。次のゲームに向けて友達とほげまじり合っている。
Show タイムやチームタイムで友達の考えを認められない。	Show タイムやチームタイムで友達の考えを認めようとしている。	友達の考えをほめた後、自分の振り返りカードに友達のよい考えを書いたりして、友達の考えを認めてあげようとしている。

【3年ハンドベースボール 主体性の例】

視点3 運動好きが増えるような活動や環境の充実

本校の児童は外遊びを好む子とそうでない子の二極化が顕著である。そこで、日常的に運動の楽しさに触れられるような工夫を行う。そうすることで、児童が運動に対して肯定的になり、進んで体を動かしたり、他者と関わろうとしたりするだろうと考えた。

<

○委員会活動による運動好きが増えるような活動の実践

【例1】鉄棒週間の設定

【例2】鬼遊び、ドッジボールイベントの実施

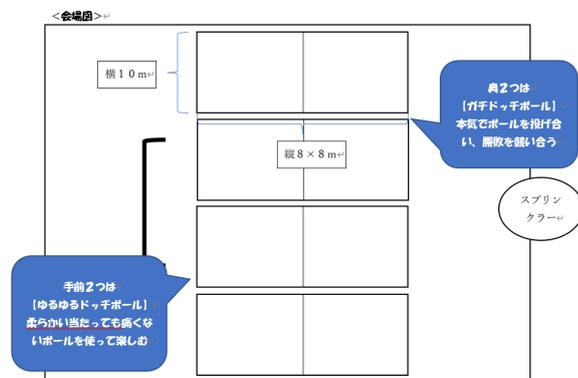
○環境の充実

【例1】あすみっ子ギネスの掲示

【例2】遊びの紹介掲示板の作成

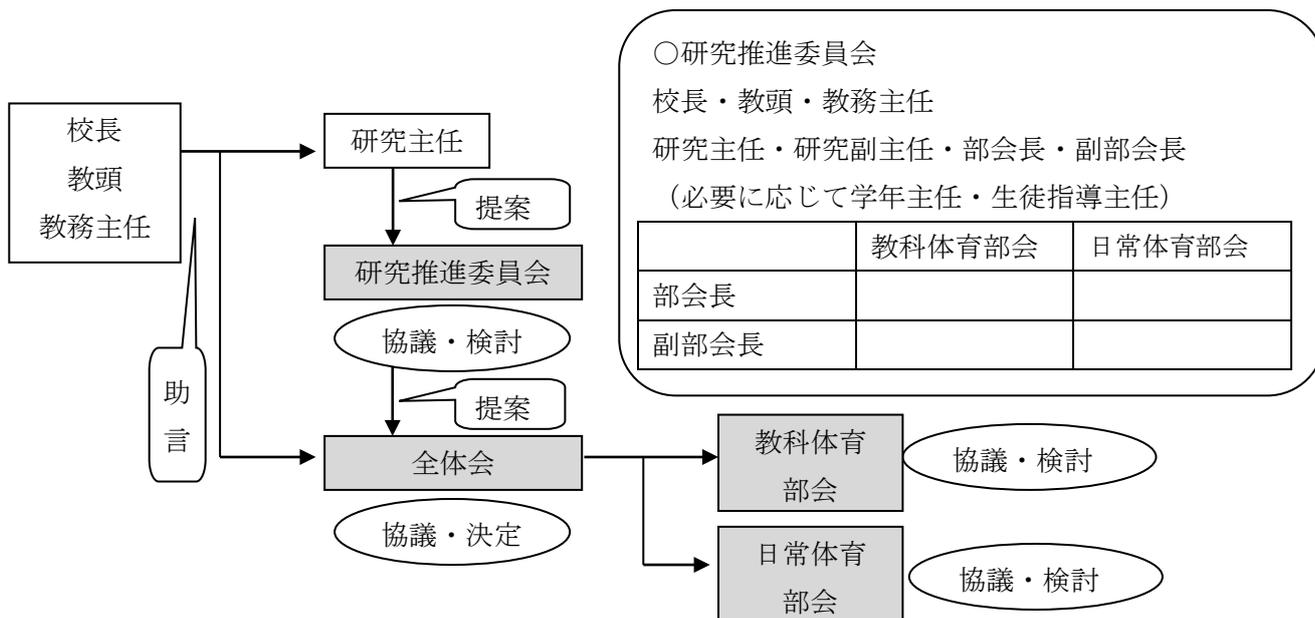
【例3】体育倉庫の貸し出し用具の充実

【例4】教科体育や日常体育で使用できる用具の開発・作成



【委員会活動による活動の場の工夫の例】

5 研究の組織と進め方



(1) 部会は個人が所属したい部会を選択する。

(2) 各部会では相互に協力し合い、部会長を中心として、研究実践の日常化や推進を図る。

(3) 講師招聘の授業展開は教科体育部会で2展開

(4) 日常体育部会は実践記録をまとめ、校内で発表を行う。

※全体会終了後に講師招聘授業をされる先生（立候補）と各部会の部会長・副部会長を決めていただきます。

※部会長と副部会長は同学年で務めることのないようにお願いします。

6 研究日程

月	日	曜	会議名	内容	場所	備考・その他
4	2	水	研究推進委員会 (以下、研推) ①	今年度の研究の方向性についての説明 内容の検討	校長室	
4	16	水	校内研修 (以下、校内研) ① 全体会	今年度の研究について 研究体制・研究日程の検討 指導案執筆者・講師招聘授業の決定	探求ラボ	
5	15	木	校内研② 全体会	【講師招聘】 「体育学習で大切にすること」	探求ラボ	講師 (未定)
5	29	木	救急救命講習 全体会	心肺蘇生法・AED の使い方	アリーナ	橋口担当
6	26	木	校内研③ 全体会→部会	教科・領域や単元がもつ魅力の精査 実態調査の内容検討 単元についての検討	探求ラボ	
7	16	水	研推②	各授業研究単元の確認 部会の進捗状況の確認	校長室	
7	23	水	AM 校内研④ 全体会→部会	部会での指導案・研究内容検討	探求ラボ	
9	25	木	校内研⑤ 全体会または部会	講師招聘授業 (仮)	教室	
10	24	金	校内研⑥ 全体会または部会	指導案検討または活動情報共有 校内職員による研修 講師招聘授業 (仮)	探求ラボ	
11	20	木	校内研⑦ 全体会または部会	指導案検討または活動情報共有 校内職員による研修	探求ラボ	
12	18	木	校内研⑧ 全体会または部会	講師招聘授業 (仮)	教室	
1	7	木	校内研⑨	研究紀要の執筆 (仮)		
2	26	木	校内研⑩	研究紀要のまとめ (仮)		
3						

○R7年度はR6年度と同様の日程で組んでいただいています。この中に、「研修」がほとんどないので、打ち合わせの時間を使わせていただき、「10分ミニ研修」等を組ませてください。