

1. 今年度の研究主題・副主題

主題	自ら運動の楽しさを味わう子どもを育てる体育科学習
副主題	ICT機器の活用の工夫を通して

<主題設定の理由>

- 教育的動向から
 - ・新学習指導要領
 - 「知識・技能の習得」
 - 「思考力・判断力・表現力等の育成」
 - 「学びに向かう力・人間性等の涵養」
 - 「主体的・対話的で深い学び」を通して3つの資質・能力の育成を目指す。
 - ・GIGAスクール構想
 - 「一人一台端末を活用した個別最適な学びと共同的な学びの充実」
 - ・福岡市学校教育指導の重点項目
 - 「ICTを活用した新しい学習スタイルの確立」

- 本校の教育目標から

「はじめに子どもありき」を基本に、21世紀をたくましく生きる
健康で思いやりをもった個性豊かな子どもの育成

- ・学ぶ楽しさを実感し進んで学ぼうとする子(意欲的な学び)

↑

「互いによく聞き、考える学習活動の工夫(交流活動の工夫)」
「ICT機器等を活用した学習の工夫」

- これまでの研究から

昨年度	
主題	自ら主体的に運動に取り組む子どもが育つ体育科学習
副主題	ウイルス感染防止策を講じた中での各学年の目指す姿に応じた5項目 (学習過程, グルーピング, 資料, 場・用具, 規則)の工夫を通して

- ・成果

5項目を工夫することによって、自ら主体的に運動する姿が多く見られた。

- ・課題

子ども自らが考え、伝える必要性をもたせる。
課題解決のための交流を促すための手立ての検討。
ICT機器の活用

2. 主題・副主題の意味

- 「運動の楽しさを味わう」とは
運動の機能的特性に触れた楽しさを味わうことである。

運動の特性	機能的特性	運動の欲求や必要を充足する機能 →運動の楽しさにつながる	欲求の充足	記録が伸びる、技ができる楽しさ(達成型)
	効果的 特性	運動が心身の発達に与える影響 →体力の向上につながる		自然的・人工的な障害物に挑戦し、克服する楽しさ (克服型)
	構造的 特性	運動の形式や技術の仕組み →技能の習得につながる		他者やチームに挑戦し、勝ち負けを競い合う楽しさ (競争型)
		他のものになりきって表現する楽しさ(模倣・変身型)		
			必要の充足	身体が良くなる楽しさ

○ 「ICT機器の活用の工夫」とは

ICT機器を用いて、お互いの姿を撮影して客観的に動きを見て課題を見付けさせたり、課題やポイントなどを視覚化させたりするなどして、課題解決の仕方を工夫することである。

3. 研究の目標

自ら運動の楽しさを味わう子どもを育てるために、ICT機器を活用の工夫を行う。

4. 研究の仮説

ICT機器の活用工夫を行えば、自ら運動の楽しさを味わう子どもが育つであろう。

5. めざす子どもの姿

ICT機器を活用しながら、よさや課題などを見つけたり、見つけた課題を解決したりして、自ら運動の楽しさを味わうことができる。

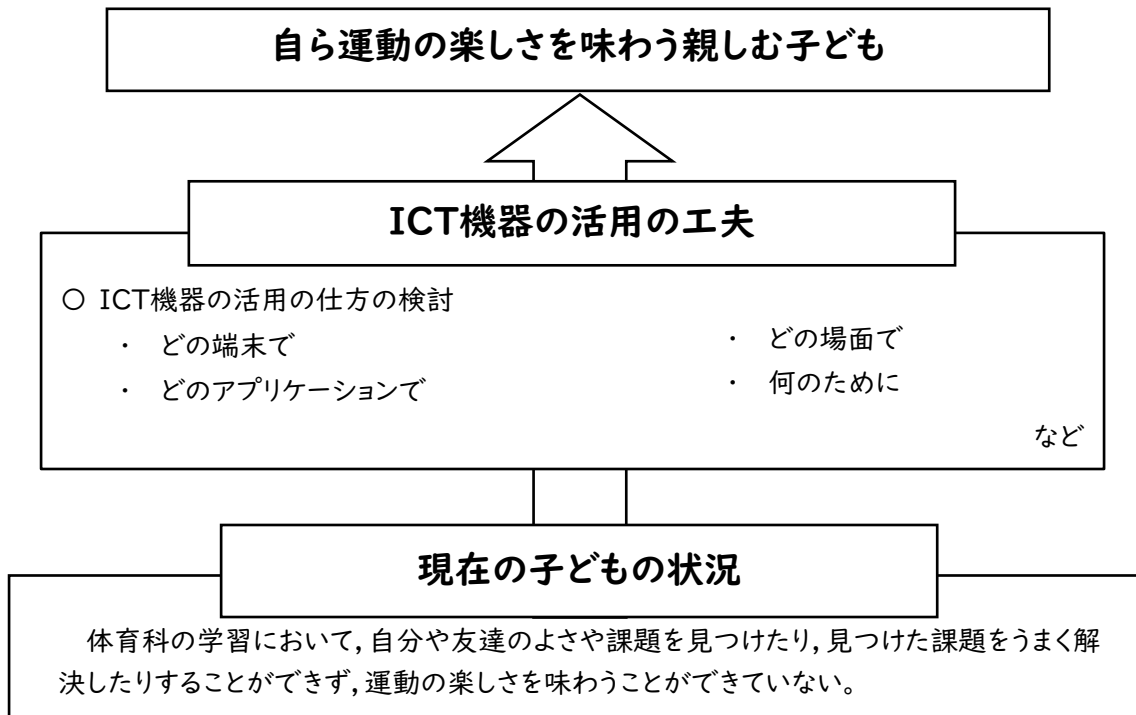
○ 各学年のめざす姿

低学年	ICT機器を活用しながら、様々な動きや遊びを見つけて特性に触れた楽しさを味わっている。
中・高学年	ICT機器を活用しながら、よさや課題などを見つけたり、見つけた課題を解決したりして、特性に触れた楽しさを味わっている。

6. 研究の内容

- ICT機器の活用の仕方の検討
 - ・ どの端末で
 - ・ どのアプリケーションで
- 交流活動の方法や内容の検討
 - ・ 何人で(グルーピング)
 - ・ どの場面で
 - ・ 何のために

7. 研究構想図



8. 授業研の計画

・ テーマ研究部を中心とした学年全員での授業計画、授業実践を行う。

※ 同じ日に時間をずらして全クラスで行う。

<提案授業(6年), 全研(2年, 3年)>

- ・ 全学年が分散して参観する。授業参観は基本、同じ組のみ。
- ・ 協議会はクラスごとに分散して行い、参観したクラスの協議会に参加する。専科は希望のクラスを参観。(Meet等を活用した全体での指導助言等も行う予定)

<部研(1年, 4年, 5年)>

- ・ 学年部(低・中・高)の同じ組, テーマ部(分散して), 希望者, 管理職のみ参観する。
- ・ 協議会は学年部(低・中・高), テーマ部, 希望者, 管理職で, 学年等ごとに分散してMeetで行う。