

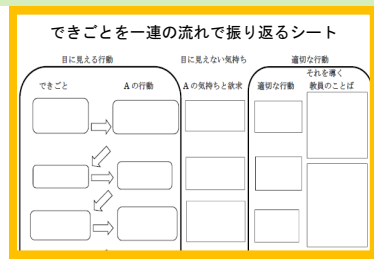
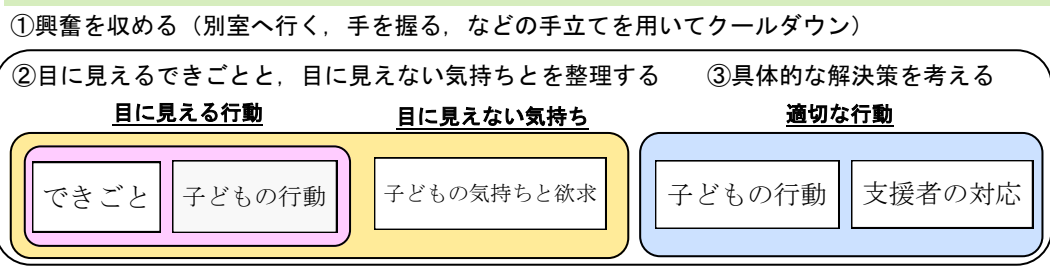
- ◆ 1 ページ
 - ・ 研修紹介 (子どもの理解研修Ⅳ)
 - ・ 学校紹介 (沼田高等学校 (伴東小学校))
- ◆ 2 ページ
 - ・ 授業づくりシリーズ 学ぶ意欲が高まる授業を目指して (小学校体育科編)
 - ・ 情報FLASH 「デジタル教科書」



10月号 ミニレター

研修紹介 感情のコントロールが難しい子ども達への理解と対応

8月19日に、早稲田大学 本田恵子教授をお迎えし、「感情のコントロールが難しい子ども達への理解と対応」というテーマで講義をしていただきました。感情のコントロールが難しい子ども達は、気持ちの整理がつかず、衝動的に行動してしまうことがあります。対応する際には、まず、興奮を収め、できごとを振り返っていく必要があります。指導の際には、目に見えない本当の気持ちを理解し、子どもの気持ちに寄り添った支援を行うことが大切だと教えていただきました。今回は、子どもの気持ちに寄り添ってできごとを振り返るステップと、整理するためのシートについて紹介します。(※「できごとを一連の流れで整理するシート」は内部Webページからダウンロードできます)



学校紹介 沼田高校の専門性を生かした小学校との交流

沼田地区は、小学校から大学までの市立学校が全て揃っている地区です。(小学校5校、中学3校、高校1校、大学1校、計10校)そこで、10の市立学校が連携して「16の会(小学1年生から大学4年生まで16年間の子どもに関わる会という意)」を作り、「それぞれの教育活動に資すること」や「沼田の地域活性に寄与すること」を目的として、各校間で連携・交流した教育活動を行っています。今回は、高校にも小学校にもよい成果が生まれている沼田高と伴東小の水泳指導での交流を紹介します。

沼田高/伴東小

| | | | |
|--|--|--|--|
| 沼田高等学校体育コース水泳専攻による伴東小学校での水泳指導 | | 伴東小学校第5学年での水泳指導 指導者：沼田高教諭1名、高校生4名 | |
| 沼田高等学校 | <p>【沼田高のねらい】</p> <p>沼田高等学校では、地域社会に貢献できる人材の育成を一つの目標として、教育活動を推進しています。中でも、体育コースは、将来、体育・スポーツの指導者として必要な力の育成を視野に入れ、連携・交流しています。</p> | 伴東小学校 | <p>【伴東小のねらい】</p> <p>伴東小学校では、高い専門性をもつ高校生の泳ぎに刺激を受け、泳ぐことへの意欲を高めることを目的として、連携・交流しています。(特にクロール・平泳ぎの泳法を学ぶ高学年にとって有効です。)</p> |
| | <p>師範演技</p> | | <p>師範を示しながらのグループ指導</p> |
| <p>《成果》 沼田高</p> <ul style="list-style-type: none"> 伝えることの難しさを感じながらも、分かりやすい言葉を選んだり、身振り手振りを使って伝えたりすることで、コミュニケーション力が向上した。 小学生に泳ぎ方を伝えることで、自身の知識・技能の確認につながった。 小学生が上達することへの嬉しさを体験したことで、将来への意欲につながった。 | | <p>伴東小</p> <ul style="list-style-type: none"> 専門性の高い高校生の泳ぎに刺激を受け、泳ぐことへの意欲が高まった。 師範を示しながらの指導が分かりやすく、短い時間で技能が上達した。 | |

～子どもの心に
火をつける～



学ぶ意欲が高まる授業を目指して

子どもたちの「学ぶ意欲」を高めるためには、学習過程の「導入場面」「課題認識場面」「課題解決場面」「振り返り場面」の中で、例えば「試行錯誤する活動」や「対話する活動」など、子どもが主体的になれる活動を仕組むことが重要です。今回は、課題解決場面において、「みんなが楽しめるゲーム」をめざして、子ども達が主体的にルールづくりを行うことで、課題解決への見通しを持ち、意欲的に取り組んだ授業の一例を紹介します。

課題解決場面の工夫 誰もが活躍できる体育科の授業づくり～ルールづくりを通して～

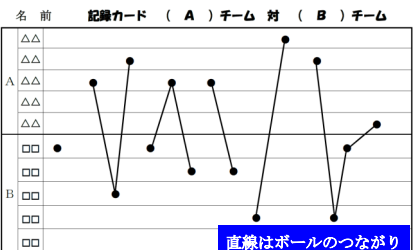
体育科の学習指導要領には「運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決する学習が重要である。」と示されています。体育科の課題解決場面において、みんなが楽しめ、誰もが活躍できるゲームをつくるために①「協力」、②「批判」、③「伝達」の視点を通してルールづくりを行った戸坂小学校の実践です。

小学校 体育科編

第6学年「バレーボールを基にしたゲーム」<戸坂小学校 前田 心平 教諭の実践>

課題
解決
場面

① 実態把握のためにペアチームで「協力」して個人の触球数やパス成功の回数を調べる。
「なかなかラリーが続かない・・・」



② どうすればみんなが楽しめるルールになるのか、よりよい解決策を「批判」的に考える。
「どう改善すればラリーが続くのだろう」



③ 考えたよい点や改善点を「伝達」し合い、グループや全体での合意形成を図る。
「ワンバウンドしてもよいのではないかな」



みんなが楽しめるゲーム

新たなルール：「ワンバウンドまでは有効」「下手投げサーブでの投げ入れ」

児童の
感想

- ・ ワンバウンドありにしたことで、みんながボールに触れる回数が増え、楽しかった。
- ・ サーブを下手投げにしたことでラリーが続くようになった。
- ・ 最初はルールを変えることが難しくゲームもどうなるのかなと思ったけれど、やってみると楽しかった。

教育委員会発！ 情報FLASH

デジタル教科書だからできること

三入中学校

デジタル教科書の主な機能には、次のようなものがあります。

- ① 拡大したり、文字や線を書き込んだりすることで、見せたい部分を焦点化する。
- ② シミュレーション（アニメーション）や動画で、見えにくい部分や、イメージしにくい事象を可視化する。
- ③ 関連した既習事項の内容を、より短時間で効率よく示し、復習する。

中でも②の機能は、視覚化する有効性は分かっているが、実際にシミュレーション教具を作成するには大変な時間や労力がかかるので、非常に便利な機能です。今回は数学科における発展的な内容の文章題で、生徒が場面の状況や関係をイメージしにくい際に、デジタル教科書のアニメーションを見せたことで、場面のイメージ化ができ、生徒の思考が深まった三入中学校の村上大祐教諭の実践を紹介します。

中学校 第2学年 単元名「連立方程式」 章の問題B (P52) より

問題 周囲が3600mの池があります。この池を、Aは自転車で、Bは徒歩でまわります。同じところを出発して、反対の方向にまわると15分後にはじめて出会います。また、同じ方向にまわると、AはBに30分後にはじめて追いつきます。A、Bそれぞれの速さは毎分何mですか。

教師
この文章を読んでどんなことがわかりますか

生徒
・ 池の周囲は3600m
・ 反対の方向にまわると15分後に出会う
・ 同じ方向にまわると、AはBに30分後に追いつく

教師
「はじめて出会う」「はじめて追いつく」とはどのようなことでしょうか

生徒
.....?
(「出会う」や「追いつく」のイメージがつかめない。)

教師
2つの場面をアニメーションで見せる
①出会う場面
②追いつく場面



生徒
「出会う」「追いつく」の意味に気づく

「はじめて出会う」ということは、15分で2人の進んだ距離の和が1周ということだね

「はじめて追いつく」ということは、30分でBがAに周回遅れにされたということだね

生徒
気づいたことをもとに図に表し、方程式を作る

(図) 19分 (等式)

$15x + 15y = 3600$

$30x - 30y = 3600$