

仲間と協力し合い、意欲的・主体的に取り組む体育学習のあり方

大分県佐伯市立鶴岡小学校

全校児童数	538 名 (男子 283 名 女子 255 名)		
全クラス数	21	教職員数	43 名
体育専科教員訪問学校数			8 校
訪問校	米水津小、下堅田小、東雲小、蒲江翔南小		
	宇目緑豊小、八幡小、上野小、木立小、松浦小		
体育専科教員名			三重野 陽

Plan：取組時の課題と計画

1 取組時の課題

- (1) 県平均に比べ男女とも 50m 走・反復横跳び・握力等が低い傾向にある。
- (2) 低学年のうちに身につけてほしい基礎感覚・用具操作能力の定着が不十分である。
- (3) 協力し合って「教え合う・励まし合う・助け合う活動（話し合い活動）の定着が不十分である。
- (4) 振り返りで、お互いを認め合う・感謝し合う発表が少ない。

2 取組の計画

- (1) 児童実態の把握
- (2) 本校での各領域における指導（1～3 学期）
- (3) 訪問校における体育指導（1～3 学期）
- (4) 児童へのアンケート調査を行い、運動への意欲・興味・関心を検証

Do：実践内容

1 運動量の確保

どの単元の授業においても、一人ひとりの子どもの運動量を意識して授業をくんできた。基本的な流れは以下の通り。

- (1) ウォーミングアップ（準備体操含む）
- (2) 補助運動
- (3) 主運動
- (4) 振り返り

2 場の工夫

以下 4 つの観点を意識して、場を設定してきた。

- (1) 子どもたちが会場に入った瞬間に興味をもてる場
- (2) 子どもたちの実態に合っている
- (3) 子どもたちが安心かつ安全に取り組める
- (4) しっかりとした運動量を確保できる

3 友だちとの関わり

どの単元でも友だちとの関わりを大事にしながら、学習を進めてきた。

- (1) 水泳（水遊び）・・・バディーでのペア学習
- (2) ボール運動・・・チームでの話し合い
- (3) 跳び箱運動（遊び）・・・撮影などグループでの協力
- (4) 体づくり（長なわ）・・・クラスで協力

等

●工夫したこと（&苦労した点）

(1) スモールステップ

どの子どもでもできる易しい運動からスタートして、できる喜びを味わわせつつ、少しずつ難易度を上げ、自ら挑戦してみようと思えるように意識して取り組んできた。子どもたちは安心して取り組むことができ、「やってみたい」「できる気がする」という前向きな気持ちをもつことができたと考える。

(2) 見通しをもたせる

1 時間の授業の見通しをもたせるため、ホワイトボードに流れを提示した。また、運動のコツやポイントを意識させ、取り組ませることができた。

(3) 子ども同士の関わり合い

ペア学習や教え合い、話し合いを取り入れてきた。関わりはもてたが、話し合いや教え合いの質を今後はもっと高めていかなければならない。

(4) 場やルールの工夫

運動量の確保、安全性、子どもたちが楽しめる、等の観点から場をつくってきた。また、既存のルールにとらわれない、学級（学年）の実態に応じたルールづくりを行うことができたと考える。

(5) ICT の環境が整っていないため、アナログでの指導等がどうしても多くなってしまった。体育館に電子黒板 1 台はほしいところである。

Check：取組の成果

- ① 「多様な動きをつくる運動遊び」の学習では、工夫した場の準備に時間を費やすことができたため、場を見たときに目を輝かせ、意欲的・主体的に取り組むことができた。
- ② ボールを使った運動（ポートボール）において、子どもの実態に即した教具（ボールの硬さ）やルールにすることで、子どもがより取り組みやすい学習となった。

Action：今後の課題

- ① ICT の活用をさらに進めていく必要がある。
- ② 子ども同士の関わり合いの質や量を高めていく。

◎体力向上の取組がもたらす波及効果

○安心して活動できる場の工夫やスモールステップで取り組み、できる喜びを味わわせることで、子どもが自信をもち、積極性や自主性が高まるなど他の学習や活動への好影響が考えられる。また、子どもに必要な自尊感情を高めることにもつながると考える。

1. 基礎感覚づくり・補助運動・主運動

(1) 体を動かすことが楽しいと思える導入

苦手意識＝できない、この考えを払拭することが体を動かす楽しさを感じられる大きな一歩だと考える。そのためにスモールステップで簡単にできるラダー（写真左）などを取り入れた。また、子どもたちが興味関心を持ち、安心して楽しくできる活動として風船を使った活動（写真右）を取り入れた。頭や手を使い、協力しながら、安心して取り組んでいた。

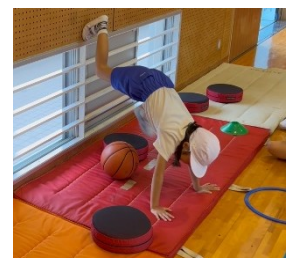


(2) 体を動かすことが楽しいと思える場づくり

体育館やグラウンドに集まったときに、子どもたちに「今日は何をするんだろう」というワクワク感を持たせるために、場づくりは重要であると考え。準備は大変なところもあるが、子どもたちの目の輝きを見た瞬間に次はどのような場にしようかと、こちらの意欲にもつながる。

体育の授業に専念できるため、工夫した場の準備に時間を費やすことができる。

工夫した場＝子どもの意欲喚起につながる。



2. ICTの活用について

(1) ビデオ撮影：マット運動（あそび）、跳び箱運動（あそび）で活用。

練習に取り組む中で上手く後転ができない児童の様子を撮影し、「手の付き方」「腰の位置」などスローにしてゆっくり自分の姿を客観的に見せた。改善すべきところを意識し、練習したことで後転ができるようになった。

(2) アプリ「はなまるフォーム」（遅延再生アプリ）ハードル走で活用。

ハードルの間を同じ歩数で走り越えていくことができているかの確認や、速く走り越えるためには、「低く」ということに気づかせ、実際に走り越えた様子を数秒後に確認することで、自分の記録を更新できるように挑戦した。



3. 環境・整備について

(1) 体育倉庫等を整理し、道具の出し入れをしやすい動線をつくる。

多くの職員が授業で使う道具の数々。何がどこにあるかが、一目瞭然でわかることが大切であると考え。道具の位置が把握できても、出し入れが容易でないと意味がない。そのための動線をつくることが大切である。

整理された倉庫＝道具の出し入れが容易に

＝準備時間の省略



4. 最後に・・・

○上手くいったかどうかは、子どもの反応や成長ぶりを見れば一目瞭然。

「まだやりたい!」「これ楽しい!!」＝大きな喜び

○トライ＆エラーを繰り返しながら今後も研究と修養に努めていきたい。