

小 学 校

平 成 5 年 度

教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

教育研究員名簿 第38期

第一分科会

地区	学校名	氏名
中央区	久松小	○田邊秀夫
北区	滝野川小	□金子富男
江東区	北砂小	額賀 聡
荒川区	尾久西小	油井喜久
足立区	綾瀬小	山田誠一
足立区	東綾瀬小	青木一信
葛飾区	柴又小	斉藤全彦
江戸川区	西小松川小	和田英一郎
江戸川区	大杉東小	植木清隆

第二分科会

地区	学校名	氏名
新宿区	淀橋第七小	○下島幸泰
品川区	第一日野小	□矢田雅久
大田区	東調布第三小	小山 徹
世田谷区	玉堤小	武田 博
渋谷区	本町小	古江幸一
調布市	富士見台小	大野芳之
町田市	南つくし野小	志村昭男
稲城市	稲城第五小	岩谷文麿
八丈町	檜立小	小林和弥

第三分科会

地区	学校名	氏名
杉並区	西田小	◎畠山保彦
練馬区	田柄第二小	○横澤清治
板橋区	板橋第五小	□桃井博三
中野区	西中野小	遠藤武司
豊島区	高松小	堀江英男
板橋区	板橋第四小	稲葉孝之
練馬区	開進第二小	道山正史
武蔵野市	第五小	渡鍋昌也
小平市	小平第四小	黒羽次夫

第四分科会

地区	学校名	氏名
五日市町	増戸小	○倉持治光
立川市	松中小	□石井武雄
八王子市	元八王子東小	青木富男
八王子市	秋葉台小	辻 泰成
青梅市	第3小	松下静徳
昭島市	拝島第三小	星屋政信
東村山市	富士見小	後藤宏文
武蔵村山	第六小	武下正弘
多摩市	南豊ヶ岡小	奈良佳津志

◎総世話人 ○世話人 □副世話人

担当 教育庁指導部初等教育指導課長	小島 宏
教育庁体育部体育健康指導課長	高田 日呂美
教育庁体育部体育健康指導課指導主事	土屋 十二
教育庁体育部体育健康指導課指導主事	杉山 雅勇
教育庁体育部体育健康指導課指導主事	後藤 一彦

目 次

I 研究主題	2
○ 主題設定の理由	2
II 研究の構想	3
III 研究の内容	4
1 「基本の運動」の特性	4
2 実態調査	5
(1) 調査の目的	5
(2) 調査の方法	5
(3) 調査結果と考察	5
(4) まとめ	8
3 研究の重点課題	9
(1) 学習過程の工夫	9
(2) 自己評価の工夫	10
(3) 支援の工夫	11
4 指導実践例	12
「走・跳の運動」	12
「器械・器具を使っての運動」	14
「模倣の運動」	16
「力試しの運動」	20
IV 研究のまとめ	24

I 研究主題・主題設定の理由

「児童が進んで運動に取り組み、自ら考え・工夫していく体育学習」

—「基本の運動」の楽しさを通して—

今日の学校教育においては、自ら学ぶ意欲と社会の変化に主体的に対応できる能力の育成が求められている。

小学校教育では、生涯体育・スポーツの基礎を培うという観点から、いろいろな運動の経験を通して、生涯にわたって主体的に運動に親しむことのできる児童の育成を目指している。そのためには、新しい学力観にたち、児童が自らの考えに基づいて、これまで経験したこと、学習したこと、自分のよさや可能性などを生かしながら、学習の課題に進んでかかわり、自ら考え、判断したり、試みたり、表現したりする資質や能力を育成していくことが、自己教育力の育成からも必要である。

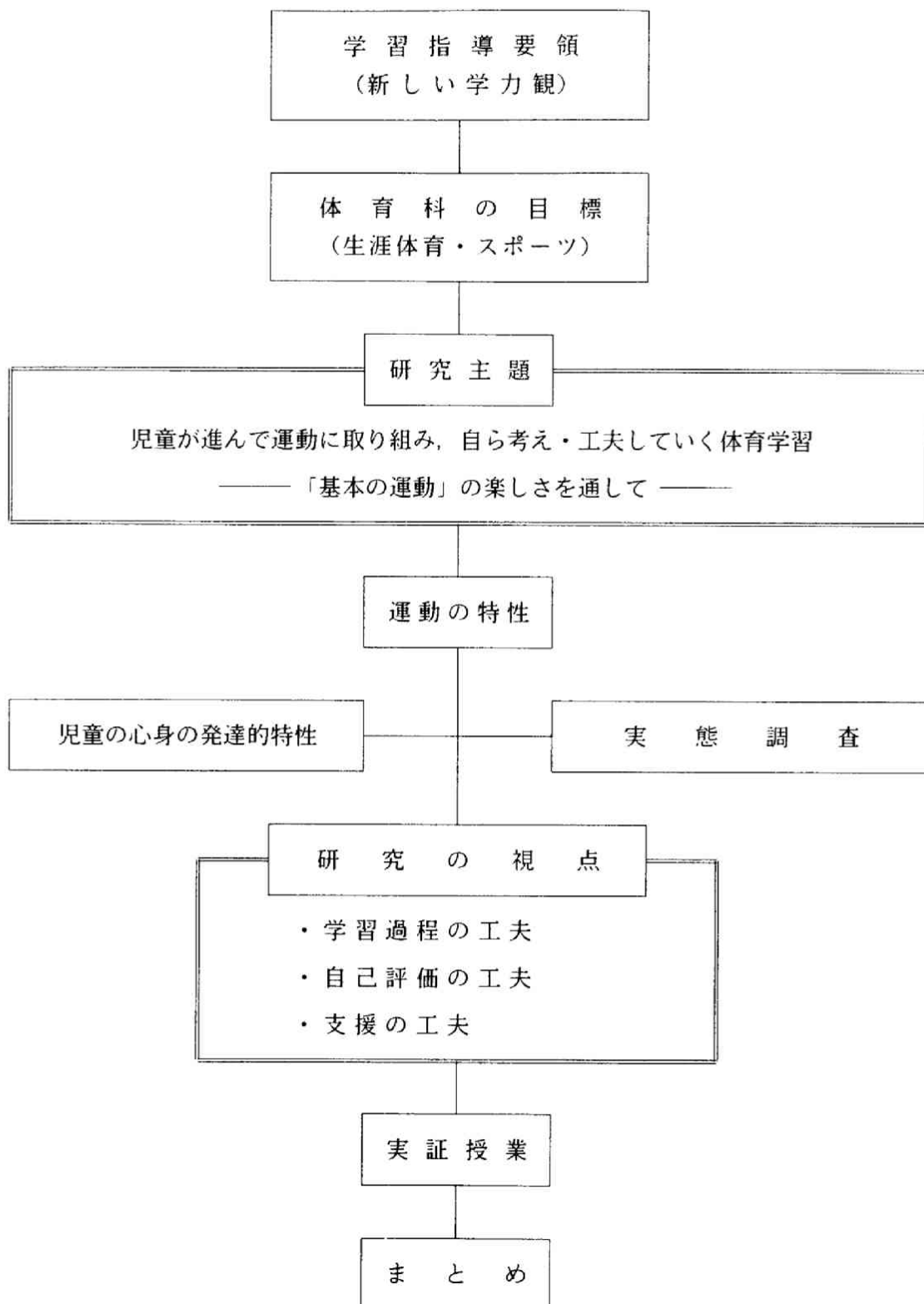
そこで、

- ① 児童が主体的に学習し、その運動固有の楽しさや喜びを十分に味わうことができるように、児童の心身の発達の特性を考慮し、個に応じた学習過程を工夫すること
- ② 主体的な学習態度を培うために、児童自らが課題の達成を目指して思考・判断しながら学習を展開し、自己評価が適切に行われるような力を身に付けること
- ③ 教師が指導観の転換を図り、児童の主体的な活動を共感的に評価し、支援していくことを中心とした指導を工夫していくこと

が重要であると考えます。

このように学習過程、自己評価を中心とした学習形態、それを支える教師の支援を工夫していくことが児童の主体的な学習態度を培っていくことになると考え、「進んで運動に取り組み、自ら考え・工夫していく」ことを主題として研究を進めていくこととした。

Ⅱ 研究の構想



Ⅲ 研究の内容

1 基本の運動の特性

- (1) 基本の運動は、低・中学年の児童がそれぞれの運動について他人との競争やいろいろな課題に取り組むことによって、運動をしたいという欲求を充足し、その運動の機能的特性に触れる楽しさや喜びを味わうことを中心とする運動である。
- (2) 基本の運動の内容は、主に個人で成立する運動に着目して編成されている。また、それぞれの内容は、高学年での各運動領域への発展が予想されることから、体の基本的な動きを身に付けたり、各運動の基礎を培うための運動であることも意図される。
- (3) 基本の運動は、その課題追究に特定の運動技能を用いず、適切な「運動遊び」を選びながら指導することを重視する。
- (4) 各運動種目ごとの中心となる機能的特性 *印は該当学年では扱わない

内 容		運 動 種 目 例	1・2年	3年	4年
走・跳の運動		かけっこ・リレー 障害走 足打ち跳び、手たたき跳び 回転跳び・垂直跳び 川跳び遊び・幅跳び ゴム跳び遊び・高跳び かけ足	競争的 * 達成的 * 達成的・競争的 達成的・競争的 達成的	競争的 競争的 * 達成的 達成的・競争的 達成的・競争的 達成的	
力試しの運動		押し出し遊び、片すもうなど あざらし歩き背負って運ぶなど	競争的・達成的 達成的・競争的	競争的・達成的 達成的・競争的	
器械・器具を使 っての運動	固定施設を使 っての運動	ジャングルジム、雲梯、ろく木登り棒 での登りおり、懸垂移行跳びおり	達成的	*	
	マットを使っ ての運動	いろいろな方向へ、いろいろな形態 でころがる、 横、前、後ろ、側方ころがり	達成的	達成的	4 年 は 器 械 運 動
	鉄棒を使っ ての運動	懸垂振り、足抜き回り 支持で跳び上がり跳びおり 補助逆上がり、だるま回り、 膝かけ振り上がり、膝かけ回り	達成的	達成的	
	跳び箱を使っ ての運動	支持でまたぎ乗り・またぎ越し 支持で跳び上がり・跳びおり、 跳び箱の上で前ころがり	達成的	達成的	
	平均台を使っ ての運動	いろいろな歩行、方向変換 いろいろなポーズ、片足跳び	達成的	達成的	
用具を操作する運動		なわ跳び（短なわ、長なわ） ボールや輪の操作の遊び 竹馬や一輪車など	達成的 達成的 *	達成的 達成的 達成的	
模倣の運動		動物・乗り物などの模倣	模倣・変身的	*	
水遊び、浮く・泳ぐ		水遊び、浮く・泳ぐ	達成的	達成的	*

2 実態調査

(1) 調査の目的 「基本の運動」における児童の意識や生活の実態と教師の指導の様子をつかみ、研究を進めていく手がかりとする。

(2) 調査の方法

① 調査時期 平成5年6月中旬

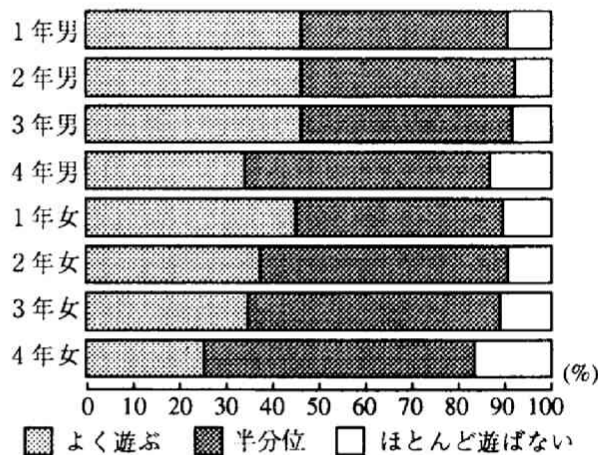
② 調査対象 研究員所属校及び区市町内数校の平成4年度第1～第4学年の児童と担任

	児 童				教 師	
学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	低学年	中学年
人数	3052	2996	3149	3168	554	603

(3) 調査結果と考察

① 基本の運動の経験と関心（児童）

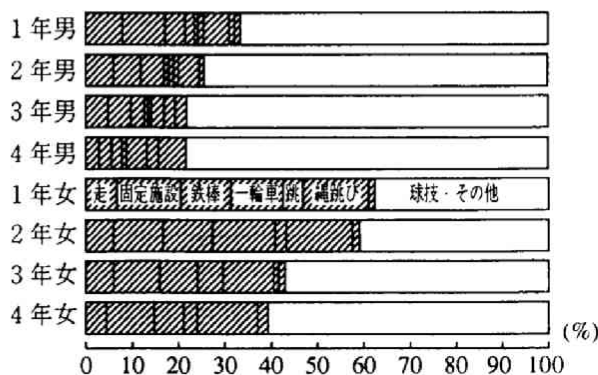
家に帰って、外でどのくらい遊んでいるか。



【考察】 家に帰ってからの外遊びは全体的によく行われている。しかし、「ほとんど遊ばない」児童も1割程おり、4年生になるとその割合も増している。また、女子の方が各学年とも外遊びをしない傾向が見られる。

家に帰って、どんな遊びをしているか。

基本の運動にかわる遊び

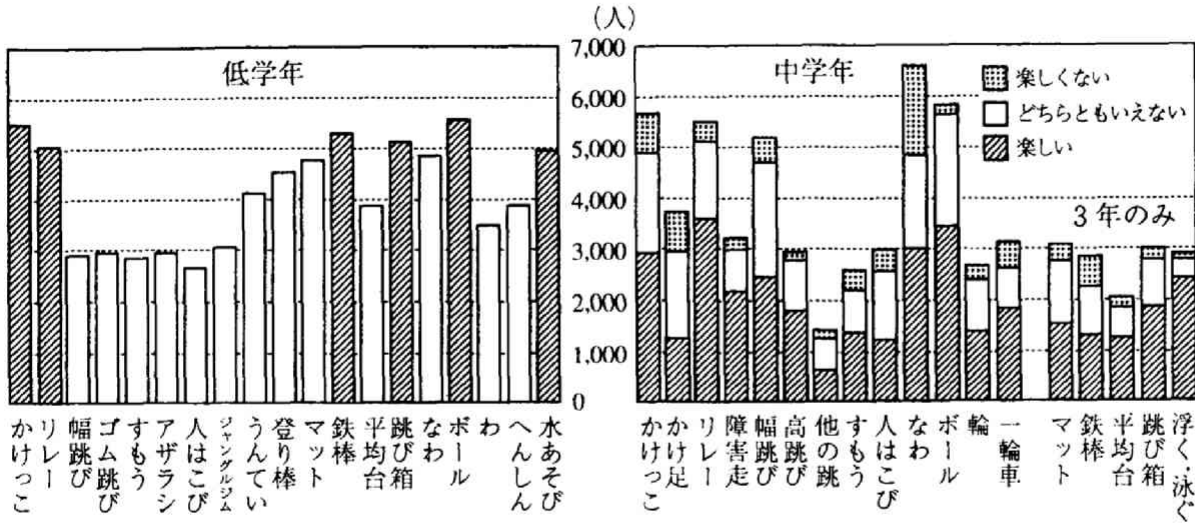


【考察】 学年が進むにつれて、男女とも「基本の運動」にかかわる運動遊びが減ってくる。

男女を比べてみると、男子は球技などのゲームがよく行われており、「基本の運動」にかかわる運動遊びは女子がよく行っている。

体育の時間にどんな運動をしたか。

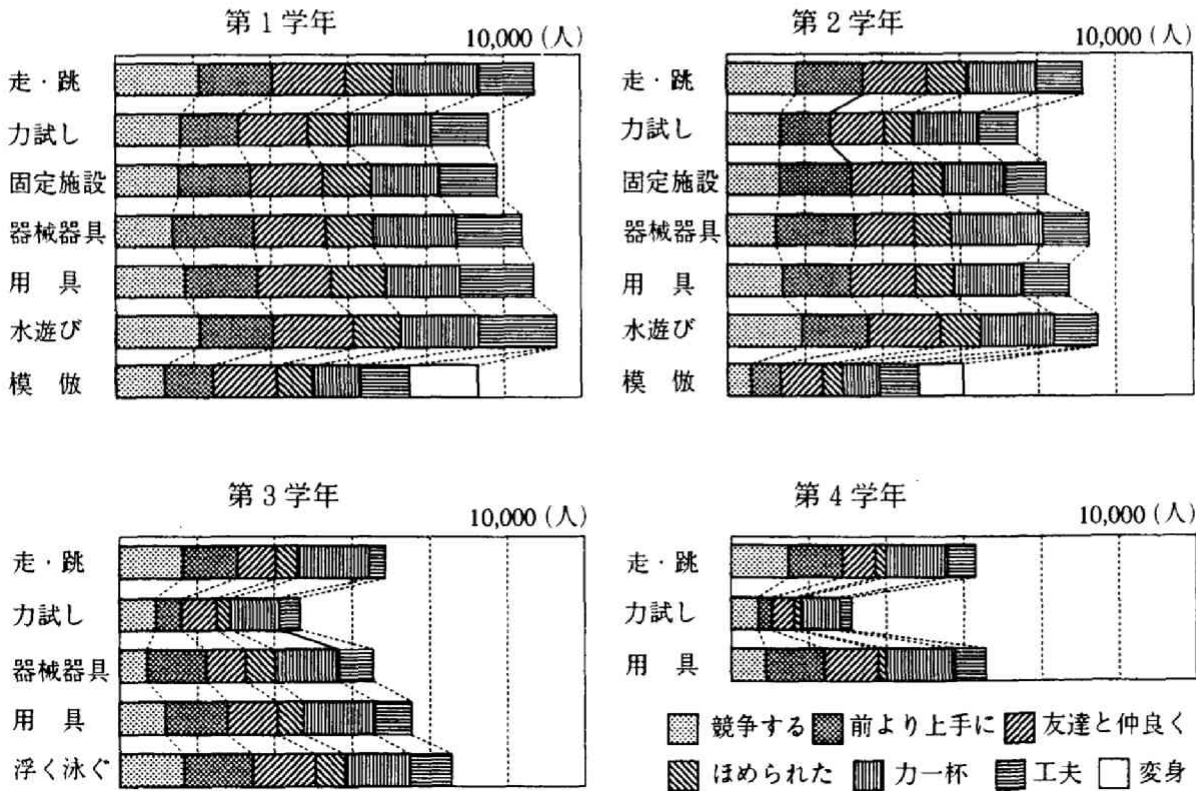
体育の時間にした運動は、楽しかったか。



【考察】 低・中学年とも、「走」「器械・器具を使って」「用具を操作する」「水遊び」の運動の経験や関心の度合いが高く、「跳」や「力試し」の運動は低い。中学年になってくると、運動の関心の差は広がってくる。

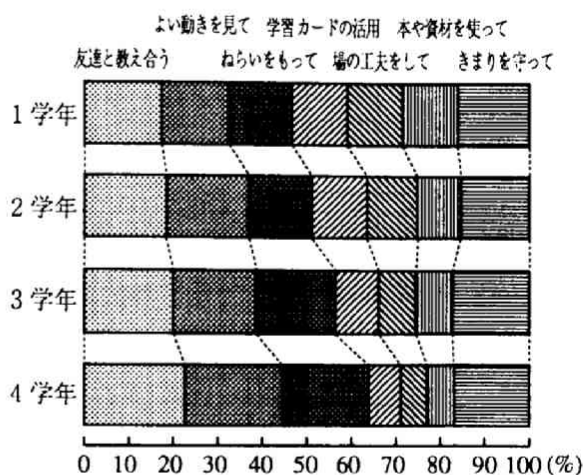
② 基本の運動の楽しさ（児童）

次の運動はどんなところが楽しかったか。（複数回答）



【考察】 児童は、各運動において、活動欲求や共同欲求が満たされることに楽しさを感じている。また、機能的特性と合致した項目の割合が高いことから、特性にふれた楽しさを味わえていると言える。しかし、学び方に関する楽しさは十分とは言えない。

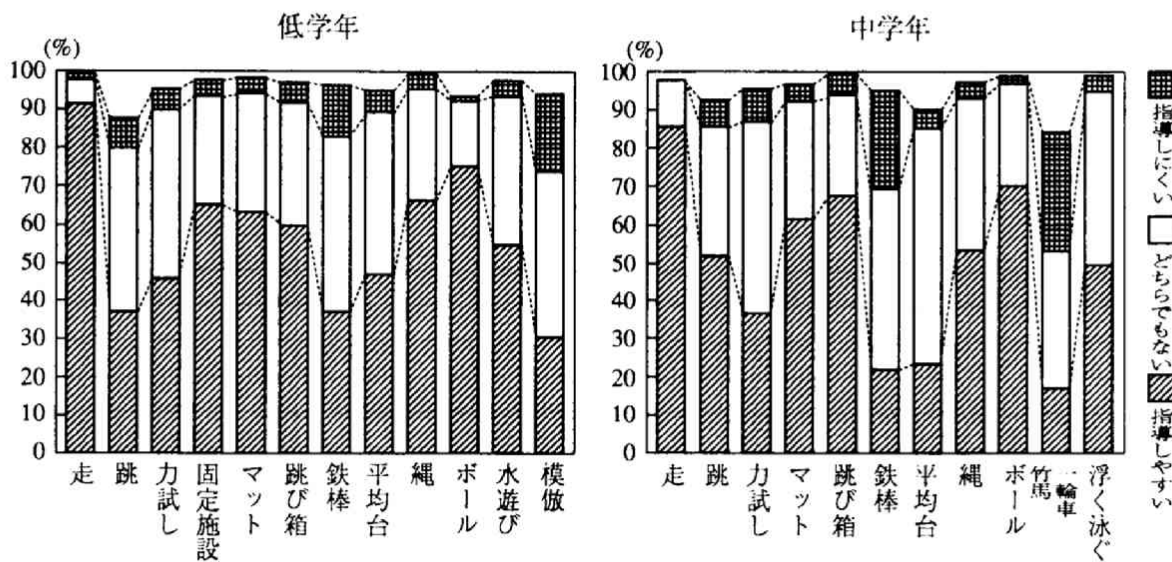
運動を楽しくするためにどんなことをしたいか。



【考察】 「友だちとの教え合い」や、「きまりを守る」といった態度面が、どの学年の児童も運動を楽しくするために大切と考えている。「ねらいをもって」や、「よい動きを見る」は、学年が進むにつれて割合も高くなり、「場の工夫・カードの活用」は低くなっていく。

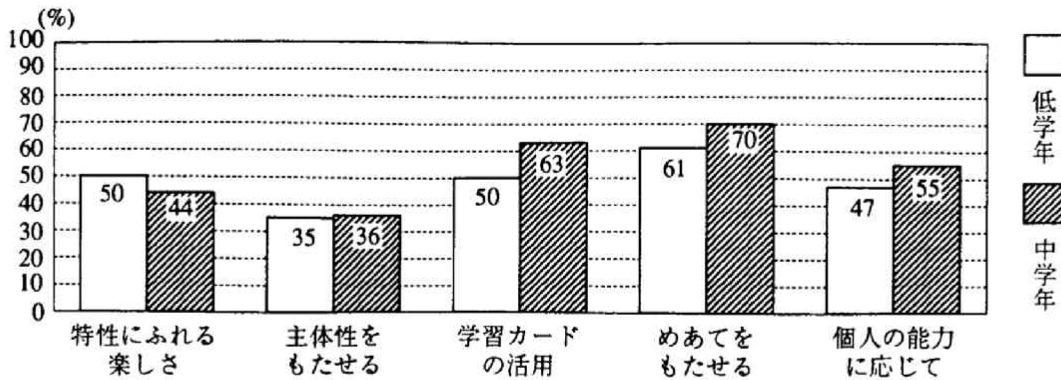
③ 指導の様子（教師）

基本の運動は指導しやすかったか。



【考察】 低・中学年とも、指導しやすいものは、「走」「ボールを操作する」運動である。指導しにくいものは、低学年では「模倣」、中学年では「竹馬・一輪車を使った」運動であり、共通するものとして、「鉄棒」「跳」の運動があげられる。指導のしやすさと児童の関心とは関連があると考えられる。

基本の運動の授業をしたときに、どんなことを考慮したか。



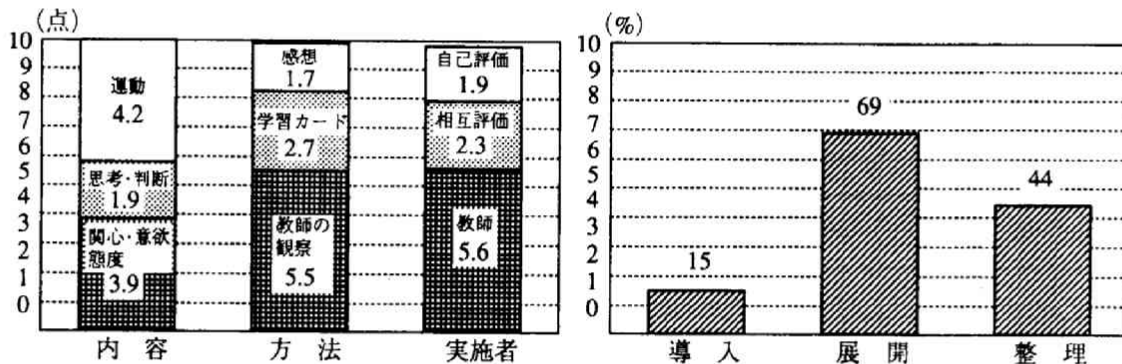
【考察】 低学年では、「めあてをもたせる」や「特性に触れる楽しさ」に重点が置かれ、中学年では、「めあてをもたせる」や「学習カードの活用」に重点が置かれている。

「児童の主体性をもたせる」ことは、あまり重視されていない。

どのような評価を重視したか。

どの段階で評価したか。(複数回答)

評価内容の割合(10点中何点か)



【考察】 動きについて、教師の目による評価が中心であるという傾向がうかがえる。また「基本の運動」として、大切な部分である「関心・意欲・態度」の評価も重視されていることが分かる。さらに、学習中は展開時における割合が高い。

(4) まとめ

調査の結果から、研究の課題を次のように考える。

- ① 児童の関心や欲求、楽しさの味わい方の違いから、運動の特性や発達の特性を明らかにし、児童の関心や欲求に合った学習過程の工夫が求められる。
- ② 児童の運動に対する思いや願いから、新しい学力観で求められている自己教育力を育成するために、自己評価の工夫を考える。
- ③ 教師の指導の様子から、児童の主体的な学習活動を支える支援の在り方を考える。

3 研究の重点課題

(1) 学習過程の工夫

① 学習過程の工夫

学習過程とは、児童が主体的に学習を進めていく道筋ととらえる。児童が主体的に学習を進めるためには、従来行われてきたような、「できない」ことに挑戦し「できる」ようにするという学習でなく、「今できることで楽しさを十分に体験する」ことから、それを支えにして「工夫（新しいことに挑戦）して楽しむ」という道筋で考える。

今もっている力で楽しむ（できる） → 工夫して楽しむ（できない）

しかし、運動内容や児童の発達段階、個々の学習の準備状況によっては、「今もっている力で楽しむ」だけで単元を構成し、運動の特性に応じた児童の欲求を満たす場合もあると考える。

② 学習過程を構成するために

このような学習過程を考えるために、児童一人一人が基本の運動の学習で、どのような楽しさを味わうことができるのか、という機能的特性を明らかにする。また、児童の心身の発達の特性を把握して、児童の発達段階に応じた工夫をしていく。

- その運動固有の楽しさが体験できる単元の組み立て（関心・意欲・態度）
- 学び方を身につける（思考・判断）
- 児童の発達段階を踏まえる ○一人一人の特性に対応
- 「できる」→「できない」への道筋

③ 学習過程のモデルの例

モデルA

単元	1 n
道筋	今もっている力で楽しむ (運動経験を広げる)

モデルB

単元	1 n
道筋	今もっている力で楽しむ ↓ 工夫して楽しむ

モデルC

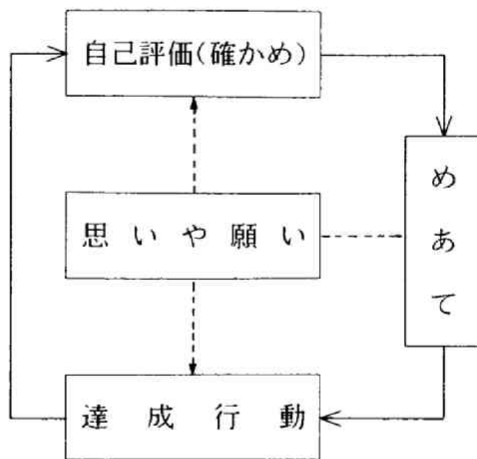
単元	1 n
道筋	今もっている力で楽しむ ↑ 工夫して楽しむ

モデルD

単元	1 n
道筋	今もっている力で楽しむ ↓ 工夫して楽しむ

(2) 自己評価の工夫

新しい学力観に立ち自己教育力を育成していくためには、自己評価が重要であると考えられる。自己評価は、児童が自ら「めあて」をもち、「達成行動」を考え、工夫して行い、結果を「自己評価」という一連の活動のサイクルの中で行われる。



まず、児童は、基本の運動の各運動の学習において、「こんなことがしたい」「こうして楽しみたい」という思いや願いに基づいて、できそうなことをめあてとして設定する。そして、もっためあてを達成するために「こう動いてみよう」「こんな仕方ではじめよう」と動きや仕方をいろいろ考え、工夫して活動する。その結果、児童は「めあてが達成できたか」「めあてをもって、適切に達成行動が

できたか」などの『運動の学び方』と、それらの活動を通し「楽しく運動できたか」という『楽しさ体験』の2観点で自己評価し、「今度は、こうしてみよう」という次のめあてをもつことになる。(『運動』の評価については、『運動の学び方』『楽しさ体験』の中に入れて評価することにした。)このような一連の活動が円滑に行えるようになることが大切であると考えられる。

自己評価は、児童自身が、自分の内面を評価するため、各運動内容ごとの特性や発達段階とともに、児童の実態を踏まえて、自己評価の観点を工夫する。

○自己評価の観点の例

	低 学 年	中 学 年
〈楽しさ体験〉	<ul style="list-style-type: none"> ○ 楽しく運動できた。 ・ 仲よく運動できて楽しかった。 ・ カ一杯運動できて楽しかった。 ・ その運動の楽しさを十分に味わえた。 	
〈運動の学び方〉	<ul style="list-style-type: none"> ○ めあてがもてた。 ○ 工夫して運動ができた。 ○ めあてが達成できた。 ○ 次のめあてがもてた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 適切なめあてがもてた。 ○ 達成の見通しがもてた。 ○ 工夫して運動ができた。 ○ めあてが達成できた。 ○ 次のめあてがもてた。

(3) 支援の工夫

児童の主体的な学習活動を支えるために、次の支援に着目した。

- 児童の側に立って、必要な提案や助言をする。
- 学習の経験や機会を広げる。
- 児童の発想や思考などについて幅広く共感し、認める。

こうした支援が児童の学習意欲を高め、自己教育力を育てるのに効果的である。そこで、教師は、学習に取り組む児童一人一人に対して、それぞれの学習状況を的確に把握し、共感的な評価をしていくことが大切であると考えた。

したがって、教師の評価も重要な支援としてとらえ（支援と評価の一体化）、児童の主体的な学習活動である「めあてをもつ」―「達成行動」―「自己評価」というサイクルの中に絶えずその評価を生かし、一連の学習が円滑に進められるようにしていくことを支援の基本的な在り方と考えた。

① 児童の実態の把握

児童の側に立って、学習内容を吟味し適切な学習過程を組むために、また、共感的な支援を一人一人に行うために、それぞれの児童の特性や、今もっている力を知る必要がある。

次のような観点で児童の実態をつかみ、支援に役立てるようにした。

- ア 運動の特性に触れる楽しさの体験の状況（楽しさ体験）
- イ 運動の特性に応じた楽しみ方に関する学習経験の状況（学び方）
- ウ 運動の学習経験の状況（運動）

② 支援の内容

児童の主体的な学習活動（前述のサイクル）における支援の工夫例

- ア 児童がめあてをもち、意欲的に学習するために
 - ・学習過程の工夫 ・場の工夫 ・学習資料の工夫
- イ 児童がめあてに取り組む、達成していくために
 - ・共感的な評価 ・学習意欲を高める、個に応じた言葉かけ
- ウ 児童が自己評価を行うために
 - ・学習カードの活用 ・相互評価の活用 ・表情やつぶやきなどに応じた言葉かけ
（なお、児童が自己を肯定的に評価していけるように配慮する）
- エ その他
 - ・教師と児童、児童相互の温かい人間関係の確立 ・学習の約束やマナーの確立

4 指導実践例

走・跳の運動（跳の運動について）

(1) 学習過程について

運動の特性、児童の発達の特性及び実態調査を、次のようにとらえた。

	低 学 年	中 学 年
運動の特性	<ul style="list-style-type: none"> ○ 体を巧みに操作しながら跳躍することが楽しい運動である。 ○ 自己の最大能力を発揮して競い合う楽しさや、目指す記録に挑み、それを達成できた喜びを味わうことのできる運動である。 	
発達の特性	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遠くや高く跳ぶことよりも跳ぶこと自体が楽しい。 ○ 跳躍力の発達が十分ではなく、跳べる高さや距離は限られている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ より遠くへ、より高く跳びたいという欲求や競争意識が高くなる。 ○ 助走のスピードや踏み切りのタイミングなどの個人差が大きい。
実態調査	<ul style="list-style-type: none"> ○ 低、中学年ともに「基本の運動」の各運動内容の中で、関心が低い。 ○ 「力一杯運動した」や「競争した」ときに、楽しさを感じている場合が高い。 	

以上のことを踏まえ、次のように学習過程を工夫する。

	低 学 年	中 学 年
学習の道筋	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">今もっている力で楽しむ。</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ いろいろな跳び方で楽しむ。 ○ 踏む方の工夫や競争をして楽しむ。 <p style="text-align: center;">22.5分×6～8回</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">今もっている力で楽しむ。</div> ⇒ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">記録への挑戦や競争を工夫して楽しむ。</div> </div> <p style="text-align: center;"> 達成的 15分×6～8回 達成的・競争的 22.5分×6～8回 </p>
学習の進め方の例	<ul style="list-style-type: none"> ○ 達成的運動と競争的運動を同時に扱い、後半は競争的扱いが増えてくる。 ○ 着地や助走、踏み切りの仕方を考慮した各種の跳び方が経験できる場の設定をする。 ○ 競争の仕方やルールについて、児童の発想を生かすようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 達成的運動と達成的・競争的運動とは別扱いする。 ○ めあてに応じた用具の設置や距離、高さの設定をする。 ○ 誰れでも楽しく競争できるように競争の仕方を考える。 ○ 児童の話し合いやグループの教え合いを取り入れ、楽しく学習する。

(2) 自己評価の工夫

跳の運動の特性や発達段階から、低学年では跳び方や跳ぶ場の選択、中学年では、自分の目安となる距離や高さ、跳び方、動きの工夫、練習の方法などを中心としてめあてを設定する。そのめあての適否やめあての達成行動について、次のような観点から自己評価を行う。

自己評価の観点の例

	低 学 年	中 学 年
楽しさ体験	<ul style="list-style-type: none"> ○ 力一杯跳べて楽しかった。 ○ 約束を守って、仲よく運動できて楽しかった。 ○ いろいろな跳び方ができ楽しかった。 ○ 遠くや高く跳べて楽しかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 力一杯跳べて楽しかった。 ○ 仲よく運動できて楽しかった。 ○ 目指す記録に挑戦できて楽しかった。 ○ めあてが達成でき楽しかった。
学び方	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分のめあてがもてた。 ○ 友達の跳び方をよく見てまねすることができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 適切なめあてをもって取り組めた。 ○ 練習や競争の仕方を工夫できた。

(3) 支援の工夫

低学年では、楽しさ体験や動きの工夫を中心に、中学年では、それらに加えて、場や練習方法の工夫や教え合い・学び合いを中心に、共感的な支援（言葉かけ）や学習環境作りを次のように行う。

	言 葉 か け	学 習 環 境
めあて	<ul style="list-style-type: none"> 低-跳び方や場の選択による助言 中-記録や学び方に関する助言 めあての適否にかかわる助言 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習資料 対戦表 作戦板 ○ ねらいに沿った場の設定 ○ 具体的なめあてがもてるカード
達成行動	<ul style="list-style-type: none"> 低中-活動欲求や競争欲求、協同欲求を充足させる支援 低-多様な跳び方を導く賞賛・承認 中-よい動き（向き、跳び方、リズム、テンポなど）や記録の賞賛、助言 学び方に関する賞賛、助言 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習資料 <ul style="list-style-type: none"> -発達段階に応じて- ・絵図カード ・動きの紹介 ・ポイントカード ○ 作戦、工夫が考えやすい資料
確かめ	<ul style="list-style-type: none"> 低-言葉による自由な表現の重視とその支援 中-相互評価の導入や自由な表現の重視 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード、体育日記の活用

器械・器具を使つての運動

(1) 学習過程の工夫

運動の特性と、児童の発達の特性、また、実態調査の結果を次のようにとらえた。

	低 学 年	中 学 年
運動の特性	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の力に合った動きに挑戦し、できるようになることが楽しい運動である。 ○ 場や動きを工夫して、多様な動きを経験することが楽しい運動である。 ※ 以上の特性をとらえ、達成的な運動として、児童個々の力に応じて動きを広げたり、高めたりすることができるように扱う。 	
発達の特性	<ul style="list-style-type: none"> ○ 回転感覚、逆さ感覚、高所での感覚などが発達し、全身的な運動をする。 ○ 模倣遊びなど、多様な体の動きを経験することを好む。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 体格や気力などが発達し、調整力や体を巧みに操作する力が高まる。 ○ 動きの高まりや、より高度な動きへの挑戦を意識するようになる。
	<ul style="list-style-type: none"> ※ 低学年では動きの経験の広がりや感覚づくりをする。中学年では動きを高める。 	
実態調査	<ul style="list-style-type: none"> ○ マット、跳び箱、鉄棒は、どの学年も児童の関心が高い。 ○ 児童がどんなときに楽しいと感じるかについては、「前よりも上手にできたとき」と答える割合が多く、達成的な運動であることを裏付けている。 	

以上のことを踏まえ、次のように学習過程を工夫する。

	低 学 年	中 学 年
学習の進め方の例	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単元自体を「親しむ段階」ととらえ、運動遊びを十分に行うことがめあてとなる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>45分×5回（鉄棒は22.5分×8）</p> <p>今もっている力で楽しむ （運動経験を広げる）</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 多様な動きの経験や、各種の運動につながる感覚づくりができるようにする。 ○ 動きを広げるために場を工夫する。 ○ 安全や協力など、学び方・楽しみ方が児童のめあてとなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 毎時間の学習が次のようなめあてのもち方の繰り返しとなる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>45分×5回（鉄棒は22.5分×8）</p> <p>今もっていく力で楽しむ ↓ 工夫して楽しむ</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 動きや場を工夫したり、よい動きやよりよい動きを意識したりして、動きの高まりが経験できるようにする。 ○ 個のめあてに応じて場を工夫する。 ○ 学び方などに加えて、動きづくりについてのめあてが多くなってくる。

(2) 自己評価の工夫

器械・器具を使っでの運動の自己評価は、動きそのものがめあてになることが多いので、学習カードなどを使って、発達段階に応じて、次のような観点で取り組めるようにする。

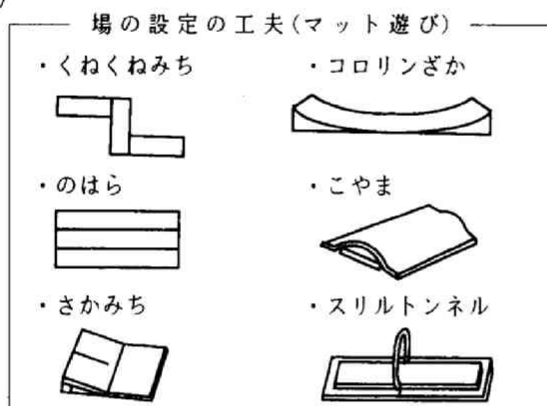
	低 学 年	中 学 年
楽しさ 体験	○ 力一杯動けて楽しかった。 ○ 仲よく運動できて楽しかった。	○ めあてとする動きができて楽しかった。 ○ 調子よくできるようになって楽しかった。
学び方 運動	○ いろいろな動きに挑戦できた。 ○ めあてをもって取り組めた。	○ 動きを工夫することができた。 ○ 友達と教え合っで取り組めた。

(3) 支援の工夫

器械・器具を使っでの運動の特性から、教師の指導の中で、次の支援を重点に考えた。

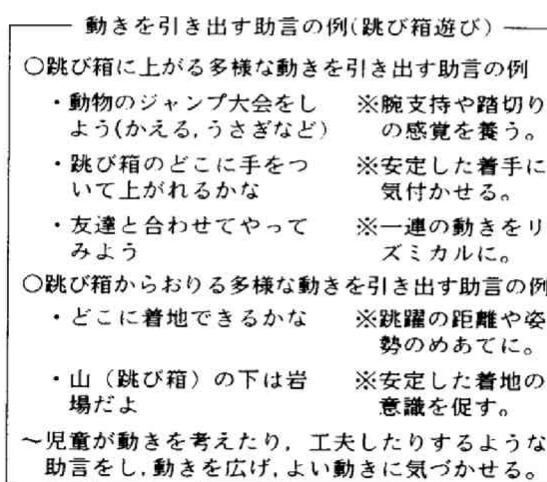
① 場の設定（主にめあてをもつための支援）

主にマット遊びや跳び箱遊びにおいては、多様な場の設定をして、個に応じて多様な動きを経験し、各種の運動の基礎となる動きを身に付けることができるようにする。場を選んで遊ぶことがめあてにつながると考える。また2～3年生では、児童が自ら場を設定・工夫していけるような配慮も必要である。



② 助言(主に達成する行動にかかわる支援)

教師の助言は、多様な動きやよりよい動きを経験させるために、また、つまづいている児童や、調子よく動けるようになりたい児童のために重要な役割をもつ。児童の願いや思いを念頭に、動きとともに表情やつぶやきなどの反応をつかみ、共感しながら助言する。



③ 学習資料(主に自己評価にかかわる支援)

低	○ 学習カード：めあてとする場を選ぶ。楽しさを振り返り、思いが表せる。 ○ 多様な動きのイメージをもてるような絵図カードの掲示。
中	○ 学習カード：動きを選ぶ。楽しさや学び方を振り返り、考えたことが表せる。 ○ 動きの高まりを意識できるような、動きのポイントを示したカードの掲示。

(2) 「模倣の運動」の自己評価の工夫

模倣の運動は、そのものになりきって動くことが楽しい運動である。児童は、いろいろなものになりきって動いて楽しみたいという思いや願いから、なりたいものをめあてとしてもつ。そして、形態や動きの特徴をまねたり、そのものの気持ちになって動いたりという活動を通して達成しようとするものと考えられる。

そこで、模倣の運動の自己評価の観点を次のように考えた。

楽 し さ 体 験	学 び 方
<input type="radio"/> 力一杯動けて楽しかった。 <input type="radio"/> 友だちと仲よく模倣ができて楽しかった。 <input type="radio"/> いろいろなものになれて楽しかった。 <input type="radio"/> なりたいものになりきって動けて楽しかった。	<input type="radio"/> なりたいものを決めることができた。 <input type="radio"/> なりたいものの動きが工夫できた。 <input type="radio"/> 友達の動きをまねしたり、見せ合ったりすることができた。 <input type="radio"/> なりたいものになりきって動けた。

自己評価は、児童の内面で行われるものであるが、それを意識的に行わせていくことが大切である。そのために、教師が言葉かけをし、自己評価させる機会を設定したり、学習カードを活用したりすることが大切であると考えます。

(3) 「模倣の運動」の支援の工夫

① 「模倣の運動」の導入と支援

ア 「宝島へ探検に行こう」「遠足に行こう」などのテーマを設け、それらしい雰囲気を作ることで、模倣に対する意欲付けが図れる。場所や模倣するものなどは、児童の考えを取り入れながら学習の計画を立てることにより、児童の主体的な活動が引き出せる。

イ 導入においては、身近な題材を選んで、教師がいっしょに模倣することにより、児童の心の解放や意欲付けが図れ、楽しさを味わわせることができる。

② 学習活動における支援

めあてをもたせる支援	達成行動における支援	自己評価における支援
<input type="radio"/> 学習資料の提示 ・絵、写真の提示 ・VTRの活用 <input type="radio"/> 学習カード <input type="radio"/> 意欲を喚起する言葉かけ <input type="radio"/> 児童、教師の演示	<input type="radio"/> 多様な動きを引き出す言葉かけ ・姿勢、速さ、方向、リズム <input type="radio"/> 学習形態（グループなど） <input type="radio"/> 学習内容 ・いろいろなものを模倣させる ・場面やお話を工夫させる。	<input type="radio"/> 共感的な評価 <input type="radio"/> 賞賛を中心とした言葉かけ <input type="radio"/> 学習カード <input type="radio"/> 時間の確保 <input type="radio"/> 意識付ける言葉かけ

(4) 指導の実際

ア 第1学年の事例 「模倣の運動」

- 〈ねらい〉 ・動物園の大きな動物の形や動きをまねて、そのものになりきって動くことを楽しむ。
 ・そのものらしい動きをいろいろと工夫したり友達の動きをまねしたりする。
- 〈展開〉 題材「動物園へ遠足に行こう」(22.5分×8回扱いの4回目)

学習内容・活動	自己評価	教師の支援・評価
○今日の行き先を確認する。		○イラストマップの提示
動物園にいる大きな動物に変身して楽しむ。		
①なりたい動物に変身する。 ●いろいろな動物に変身する。	めあて ・大きな動物に変身して遊ぼう。 ・変身してたくさん動こう。 ・友達と仲よく変身して遊ぼう。	○大きな動物の絵を見せて変身する物のイメージをもたせる。
●なった動物からひとつ選んで、その動物が何かしているところをまねする。	達成 めあての例 ・○○になってみよう。 達成行動の例 ・象の鼻は手でこう振ってみよう。 ・象はのっしのっしと歩けばいいかな。 自己評価の例 ・象に変身するのは楽しいな。 ・○○君のキリンもおもしろそうだな。今度は、キリンもやってみよう。	○模倣するものの特徴を具体的に表した言葉かけをしたり、友達の動きに注目させたりする。 ○なりきって動いている児童に共感し、賞賛する。 「○○君の象をみてごらん。のっしのっしと本当の象みたいだね。」
●グループの友達の動きをまねする。	成 行 めあての例 ・ライオンが獲物を捕まえようとしているところにしようかな。 達成行動の例 ・そっと近づいて飛びかかってみようかな。 ・「ガオー。」とほえながら走ってみよう。 ・友達といっしょにやってみようかな。 自己評価の例 ・ライオンになって動くのは楽しいな。 ・じゃれ合うのもおもしろそうだな。 ・友達といっしょにやるとおもしろいな。	○そのものらしい動きや動きの幅が広がるように言葉かけをする。(姿勢、方向、速さ、リズムの変化がでるようにする。) ○進んで友達とかかわりながら、いろいろな場面を工夫して楽しんでる児童に共感し、賞賛する。 「こわそうなライオンだね。獲物を捕まえられるかな。」
③今日の学習を振り返り学習カードに記入する。 ●次時に行く場所を確認しめあてをもつ。	動 自己評価 ・○○君の動きをよく見てまねしよう。 ・まねできるように動作をおおきくしようかな。 達成行動の例 ・手の動かし方はこうするのか。 ・遅くしたり速くしたりしているぞ。 自己評価の例 ・○○君のように動くとおもしろいかな。 ・私も○○君のように熊になれて楽しかった。	○楽しそうに友達の動きをまねしながら動いているグループに共感し、賞賛する。 「いいぞ。その調子だよ。」 「本物の熊みたいだよ熊の家族かな。」 ○自分の学習活動を振り返らせ、学習カードに記入させる。
	自己評価 ・いろいろな動物に変身できて楽しかった。 ・友達といっしょに変身できて楽しかった。 ・たくさん動き回れて楽しかった。 今度は小さな動物のところへ行くんだな。○○に変身したいな。	○児童のがんばりを認め次時への意欲につなげる。 ○掲示資料から次に行く場所を確認し、児童がめあてをもてるように言葉かけをする。

- 〈評価〉 ・動物園の大きな動物の形や動きをまねて、そのものになりきって動くことを楽しめたか。
 ・そのものらしい動きをいろいろと工夫したり友達の動きをまねしたりすることができたか。

イ 指導の工夫

㉞ 単元計画 (22.5分×8回)

- 身近な動物の模倣をする(導入2回扱い)
- 「動物園へ遠足に行こう。」
 - ・大きな動物(2回扱い)
 - ・小さな動物(2回扱い)
 - ・飛ぶ動物(2回扱い)

〈カード作成のポイント〉

- ・児童からでた動物を取り上げ、
絵地図にしてカードを作成する。

㉟ 学習資料の工夫

- 動物の絵、写真、VTRなど
 - ・模倣するものの動きの特徴が分かるもの。

○学習カード(図)

〈作成の配慮事項〉

- ・学習の見通しがもてる。
- ・めあてがもてる。
- ・なりたいものがイメージできる。
- ・自己評価ができる。
- ・低学年でも簡単に記入できる。



㊱ 学習の場の工夫

- 同じ動物ごとのゾーンを作り、お互いに見合わせる。

- 場面や状況の設定を行い、多様な動きを工夫させる。

- ・川 ・池 ・草原 ・森など
- ・昼寝 ・食事 ・風 ・嵐など

㊲ 言葉かけの工夫

- 承認、賞賛の言葉かけを多くする。(自信をもたせ、恥ずかしさを取り除く効果)

- イメージをもたせる言葉かけ

㊳ 児童理解の工夫

- 意識調査
- 観察(共感的な児童理解を中心)
- 毎時間の感想

		へんしんあそび		
		たのしかった	なかよくできた	
1				
	たのしかった ふつう つまらなかった	たのしかった ふつう つまらなかった	たのしかった ふつう つまらなかった	
2				
	たのしかった ふつう つまらなかった	たのしかった ふつう つまらなかった	たのしかった ふつう つまらなかった	

力試しの運動

(1) 学習過程について

運動の特性、児童の発達の特性及び実態調査を踏まえて、次のように学習過程を考えた。

	低 学 年	中 学 年
運動の特性	○ 人や物に向かって自分のもっている、押す・引く・支える・運ぶなどの力を出しきって自分の力を試したり、力比べをしたりして楽しむことができる運動である。 〈競争的・達成的〉	
発達の特性	○ 全身的な基礎運動能力がよく発達する時期なので、いろいろな運動を経験させることが大切である。 ○ 意欲的に運動に取り組むが、集中して学習できる時間は短い。	○ 体格や筋力などが発達し、調整力や体を巧みに操作する力が高まる。 ○ めあてをもった集中的な学習態度を、自発的に形成することができる。
実態調査	○ 低・中ともに「基本の運動」の内容の中で、「力試しの運動」に対する関心は低い。 ○ 「力一杯運動したとき」「友達と仲よく運動したとき」「競争したとき」などに楽しさや喜びを感じている割合が高い。	

以上のことを踏まえ、次のように学習過程を工夫する。

	低 学 年	中 学 年
学習の道筋	<p style="text-align: center;">今もっている力で楽しむ</p> <p>○いろいろな力試しの運動を楽しむ ○動き・作戦を工夫して楽しむ</p> <p style="text-align: center;">22.5分×6回程度</p>	<p style="text-align: center;">今もっている力で楽しむ</p> <p>○いろいろな力試しの運動を楽しむ ○動き・場・作戦・ルールなどを工夫して楽しむ</p> <p style="text-align: center;">22.5分×回程度</p>
学習の進め方の例	○ 低学年は発達の特性から、競争的に学習を進めたほうがよい。 ○ 力一杯運動できる場の進め方を工夫する。 ○ 学習の進め方をよく理解し、学習に取り組む。	○ 運動の内容によって、達成的に学習を進める。 ○ 児童が、動き・場・作戦・ルールなどを工夫して、運動を楽しめるようにする。

(2) 自己評価の工夫

① 自己評価の観点

	低 学 年	中 学 年
楽しさ体験	<input type="radio"/> カ一杯動けて楽しかった。 <input type="radio"/> 友達と競争して楽しかった。 <input type="radio"/> 自分の力を試して楽しかった。	<input type="radio"/> カ一杯動けて楽しかった。 <input type="radio"/> 友達と競争して楽しかった。 <input type="radio"/> 自分の力を試して楽しかった。 <input type="radio"/> めあてを達成して楽しかった。
学び方	<input type="radio"/> いろいろな動きができた。 <input type="radio"/> 応援したり動きを見合ったりできた。 <input type="radio"/> めあてをもって運動できた。	<input type="radio"/> 動き・作戦・場・ルール of 工夫ができた。 <input type="radio"/> 動きを見合ったり、教え合ったりできた。 <input type="radio"/> めあてをもって運動できた。

② 自己評価の方法

- 外発的な自己評価（外発的な自己評価の積み重ねが内発的な自己評価に結びつく）
 - ・発問に対して 挙手する，発言する，うなずく。
 - ・学習ルールとして めあて→達成行動→自己評価の中でのハンドサインや発表。
 - ・学習カード シールや色ぬり，言葉などで記入。
- 内発的な自己評価（評価の方法が身に付くことで学習成果を自分の観点で評価できる）
 - ・ペットボトルを10本運ぼう→背中と両手に持とう→ゆっくりだったけどできた。
 - ・4人引っぱろう→腰を低くして引っぱろう→この次は3人にしてがんばろう。

(3) 支援の工夫

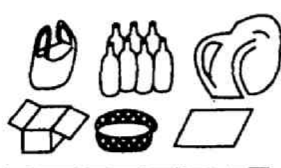
力試しの運動の学習活動中の主な支援を次のように考えた。

	支 援	具 体 的 な 言 葉 か け の 例
めあてをもつ	<input type="radio"/> 学習の道筋，運動の方法がよく分かるように説明する。 <input type="radio"/> 意欲を高める言葉かけを行う。 <input type="radio"/> 学習カード・自己評価カードの提示と説明。 <input type="radio"/> 安全のための約束。	<input type="radio"/> めあてを見付けようとしている児童に対して他の児童のめあてを紹介したり，いくつかの選択肢を示す。 「～君のめあては，少しでも～mに近づくことだね。」 「どこを工夫すれば，たくさん持てるだろうね。」
達成行動	<input type="radio"/> 活発に活動している児童に対して賞賛の言葉かけを行う。 <input type="radio"/> 慎重な児童に対する励まし。 <input type="radio"/> 動きの示範・例示。補助や助言。 <input type="radio"/> 運動の場の安全性の確保。	<input type="radio"/> 進んで運動している児童に対して，「すごく，力がでているね。」「今日はこんなに運べたのかい，すごいね。」 <input type="radio"/> 慎重に運動している児童に対して。教師がいっしょにやってみたり，試しの場を設けて不安を取り除けるようにする。 <input type="radio"/> 自分の力以上のことにがんばって挑戦している児童に対して 意欲を認めながら自分に合った動きに挑戦するように言葉かけをする。「今度は，もう少しゆっくりでよいから姿勢を工夫してごらん。」
自己評価	<input type="radio"/> 自己評価の場・時間の設定，自己評価を促す発問。次時の意欲の喚起。	<input type="radio"/> 学習を振り返っている児童に対して，がんばったところ，工夫したところを聞く。「楽しくできたかな。」「どんなところが工夫できたかな。」

(4) 指導の実際 基本の運動〔力試しの運動〕 第1学年 22.5分×6回

テーマ	カ モ リ モ リ ラ ン ド で 遊 ぼ う		
時	1	2	3
ねらい	○ 今もっている自分の力を精一杯出しきって、ペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きで力試しをして、楽しむことができる。		
学習内容・活動	○ 今もっている力で、ペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きをし、自分の力を試して運動を楽しむ。 ・ 3種類の力試しの方法やルールを知る。 ・ ペットボトル運びをする。 （おつかいランド） 折り返しのコースを各自が水の入ったペットボトルをもてるだけもって、回ってくる。	・ 友達引っぱりをする。 （おたすけランド） 円の中の友達をロープを使って、円の外まで引っぱり出す。	・ 腕立て歩きをする。 （ジャングルランド） 30cm程のロープを広げ、3ヶ所から3人が同時に腕支持した状態で進む。
自己評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ たくさんもって運んでみよう。 ・ 長いひもで引っぱってみよう。 ・ 手と足に力をいれて進んでみよう。 ・ 両脇にペットボトルをはさむとたくさん運べるぞ。 ・ 友達の動きをよく見てみるぞ。 ・ たてに進んだ方が早く行けるぞ。 ・ カ一杯動けて楽しかった。（自己評価） <p style="text-align: right;">（めあて） （達成行動）</p>		
教師の支援・評価	めあて	<ul style="list-style-type: none"> ※ 児童が意欲をもって取り組めるための支援（楽しさ体験） ○ 力試しの方法やルールが分かるように、説明や学習資料を用意する。 ○ 内発的な学習意欲の喚起を促す言葉かけをする。 ○ 意欲的に活動している場面を見付け賞賛する。 	
	達成行動	<ul style="list-style-type: none"> ※ カ一杯力試しを楽しめるための支援（楽しさ体験） ○ 方法やルールが分からない児童に助言をする。 ○ カ一杯運動している児童を賞賛する。 ○ 約束を守り、安全に気を付けて運動ができるようにする。 	
	自己評価	<ul style="list-style-type: none"> ※ 今もっている自分の力を精一杯出しきって、ペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きで力試しをして楽しめたか、振り返るための支援。（楽しさ体験） ○ 学習カード自己評価カードを活用する。 ○ 次時につながる楽しい自己評価が行えるようにする。 	

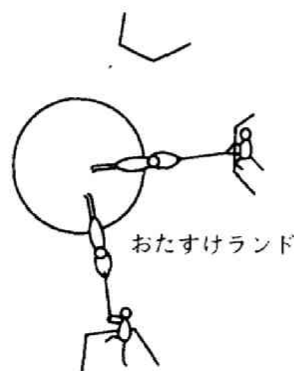
○場の工夫例



おつかいランド



ジャングルランド



おたすけランド

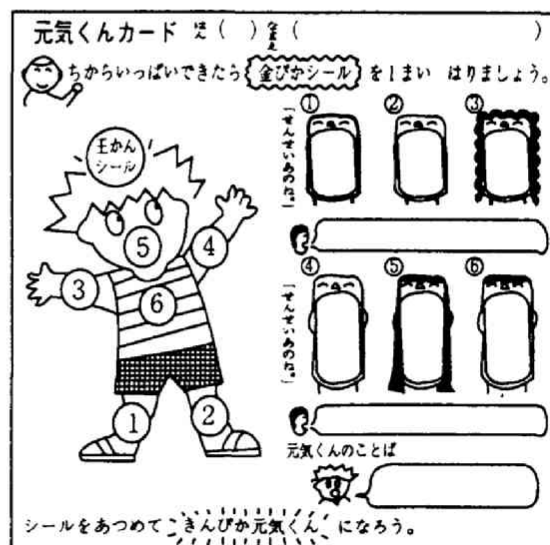
(力 試 し を し よ う)		
4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> ○ 今もっている自分の力を精一杯出しきって、ペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きで力試しをして、楽しむことができる。 ○ 条件に応じ動きを工夫して、楽しむことができる。 		
<ul style="list-style-type: none"> ○ 条件に応じ動きを工夫して、ペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きを今もっている力で行い、自分の力を試す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 3ヵ所の遊び場所で、グループごとにペットボトル運び、友達引っぱり、腕立て歩きを行う。 ・ 達成的に行う場合 <ul style="list-style-type: none"> 30秒間で行うとよい ペットボトル運び⇒何本運べるか。本数を増やしていく。 友達引っぱり⇒何人引っぱり出せるか。 腕立て歩き⇒どこまで進むことができるか。 ・ 競争的に扱う場合 <ul style="list-style-type: none"> 対戦形式にし、対戦が終るごとに作戦を考える。 		
<ul style="list-style-type: none"> ・ 前よりもたくさん運べるように、運び方をかえてみよう。 ・ たくさん引っぱり出せるように、引っぱり方を工夫してみよう。 ・ 前よりもたくさん進めるように、手と足の動きを早くしてみよう。 ・ リュックサックを使う。 ・ 長いひもを使う。 ・ 箱のところでは、手足を一杯伸ばして進むぞ。 ・ 力一杯動けて楽しかった。 ・ 条件に応じて動きを工夫できた。 		
<p>※ めあてをもつための支援（学び方）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 力試しの方法やルールが分かるように、説明や学習資料を用意する。 ○ めあてを確かめるような言葉かけをする。 ○ 動きを示範したり、他の子のめあてを教えたりする。 		
<p>※ めあてをもつための支援（学び方）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 力試しの方法やルールが分かるように、説明や学習資料を用意する。 ○ めあてを確かめるような言葉かけをする。 ○ 動きを示範したり、他の子のめあてを教えたりする。 		
<p>※ 条件に応じ動きを工夫して、運動を楽しむための支援（学び方）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 動きの工夫がよく分からない児童に助言する。 ○ 児童が見付けた新しい動きや工夫を、他の児童に見せ、動きの幅を広げる。 ○ 約束を守り、安全に気を付けて運動ができるように配慮する。 		

- 自己評価カードの例
 - ・ 「せんせいあのね。」の欄
児童が、1単位時間内にながらったこと、工夫したこと、思ったことなどを自由に書く。表現不足の時は、児童に直接聞いてみる。

1単位時間内ごとの、児童一人一人の自己評価が具体的に分かる。

- ・ 先生の返事の欄

返事を書くことにより児童一人一人に即した次時につなげる言葉での支援ができる。



IV 研究のまとめ

1 研究の成果

児童が運動の特性に触れる楽しさの体験を積み重ねることで、進んで運動に取り組み、自ら考え・工夫していくことができる体育の学び方を身に付けていくことができると考え、研究を進めてきた。その結果、次のような成果が得られた。

- (1) 運動の特性や児童の心身の発達特性及び児童とその運動との関係をとらえた実態調査を踏まえ、個に応じた学習過程を工夫した。

学習過程の構成を、「今もっている力で楽しむ」それを基にして「工夫をして楽しむ」という道筋をとらえたことで、児童の運動の特性に触れる楽しさの体験を積み重ねていくことができた。

- (2) 児童のその運動に対する思いや願いを踏まえ、自己評価を重視した。

児童の自己評価を重視することで、児童が自分のよさや可能性に気付くようになった。学習活動の展開の中での自己評価の位置付けを明確にすることで、自己評価したことが次の学習への意欲を引き出した。

- (3) 児童の主体的な学習活動を共感的な立場から支える教師の支援を工夫した。

「めあてをもつ」―「達成行動」―「自己評価」という一連の学習に応じて、場の設定、学習資料の提示、共感的な評価（賞賛）、個に応じた言葉かけ、表情やつぶやきからの児童の情意面の把握などを工夫し、児童の主体的な学習活動を共感的な立場から支えることで、学習への意欲が喚起された。

2 今後の課題

- (1) 運動内容及び低・中学年の発達段階に応じた学習過程の構成の妥当性を検証し、さらに適切なものにする。
- (2) 運動の特性や児童の心身の発達の特性を考慮した自己評価の内容・方法を吟味し、より個に応じたものにする。
- (3) 共感的な児童理解の方法をさらに検討することで、支援がより個に応じたものとなるよう改善していく。