

平成 20 年度  
体育センター一長期研修  
研究報告書

---

---

体をスムーズに動かすことを目指した  
低学年の体育学習

— 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを通して —

---

---



神奈川県立体育センター  
長期研究員

愛川町立中津小学校 阿部 幸弘

# 目次

## 第1章 研究を進めるにあって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

## 第2章 理論の研究

1	低学年における適切な運動	4
2	低学年の体育に必要な要素	5
3	低学年における運動の広げ方、深め方	8
4	小学校における運動のつながり	9
5	動きの向上	9
6	学習指導要領における低学年の体育学習	10

## 第3章 検証授業

1	研究の仮説	12
2	検証の方法	12
3	学習指導計画	13
4	指導の工夫	17
5	授業の実際	24
6	検証授業の結果と考察	32
7	学習指導における課題と改善	41
8	検証授業全体をふり返って	45

## 第4章 研究のまとめ

1	研究の成果	48
2	今後の展望	48

<引用・参考文献>

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

### 体をスムーズに動かすことを目指した

### 低学年の体育学習

#### — 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを通して —

## 2 主題設定の理由

現在、子どもたちの体力・運動能力の低下傾向が長年にわたって続き、子どもたちの動きのぎこちなさや、ある種目においては力を発揮するが、他の種目になると力が発揮できないといった運動能力の偏りについても指摘されている。<sup>1)</sup>これは、幼児期や小学校低学年の時期に遊びの中で自然と身に付いていた「とぶ・わたる・まわる」などといった数多くの基本的動作が、時間・空間・仲間の欠如などによる子どもたちの遊びの減少によって、十分に身に付けられなくなったことに原因があると推測される。

本校においても、子どもたちの動きのぎこちなさや運動能力の偏りについては、体育の授業や休み時間の遊びの様子を通して感じられることである。

一方、発育発達の段階において、低学年の時期は、神経系の発達が著しい時期であることから、より多くの動きを経験し、神経を刺激していくことによって、将来にわたって運動に親しんでいくための基礎となる体をつくっていく時期であるといわれている。<sup>2)</sup>

これらのことから、本来は遊びの中で自然と身に付けてきたものを、意図的に身に付けさせていくことが必要であり、低学年の体育学習においては、遊びを中心に、多くの動きを経験し、神経系を発達させていくことが重要であると考えられる。

しかし、小学校の体育では、子どもたちに好きな運動遊びをさせているだけで、経験させる動きについてはねらいが明確に設定されていないために、子どもたちが多くの動きを経験できていないといった現状や、低学年の段階から一般的な運動種目に取り組みせ、種目に必要な動きのみに経験が偏っているといった現状も見られる。実際、私自身も低学年の体育学習においては、具体的にどのような運動を行い、どのような力を伸ばしていけばよいのか、その難しさを感じながら授業を行ってきた。

今回の授業では、多くの基本的動作を取り入れた運動遊びによって、低学年までに身に付けさせるべき動きをまんべんなく経験させていきたいと考えた。

そこで、本研究では、このような授業を行うことによって、子どもたちから多様な動きが引き出されるとともに、神経系が刺激され、子どもたちの動きがスムーズになると考え、本主題を設定した。

## 3 研究の目的

子どもたちが体をスムーズに動かせるようにするために、多くの基本的動作を取り入れた運動遊びの効果を明らかにし、授業改善に資する。

#### 4 研究の仮説

主題設定の理由にもとづいて、本研究の仮説を次のように設定した。

多くの基本的動作を取り入れた運動遊びの授業を行うことによって、多様な動きをひき出すことができ、子どもたちは体をスムーズに動かすことができるようになるであろう。

#### 5 研究の内容と方法

##### (1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料をもとに行う。

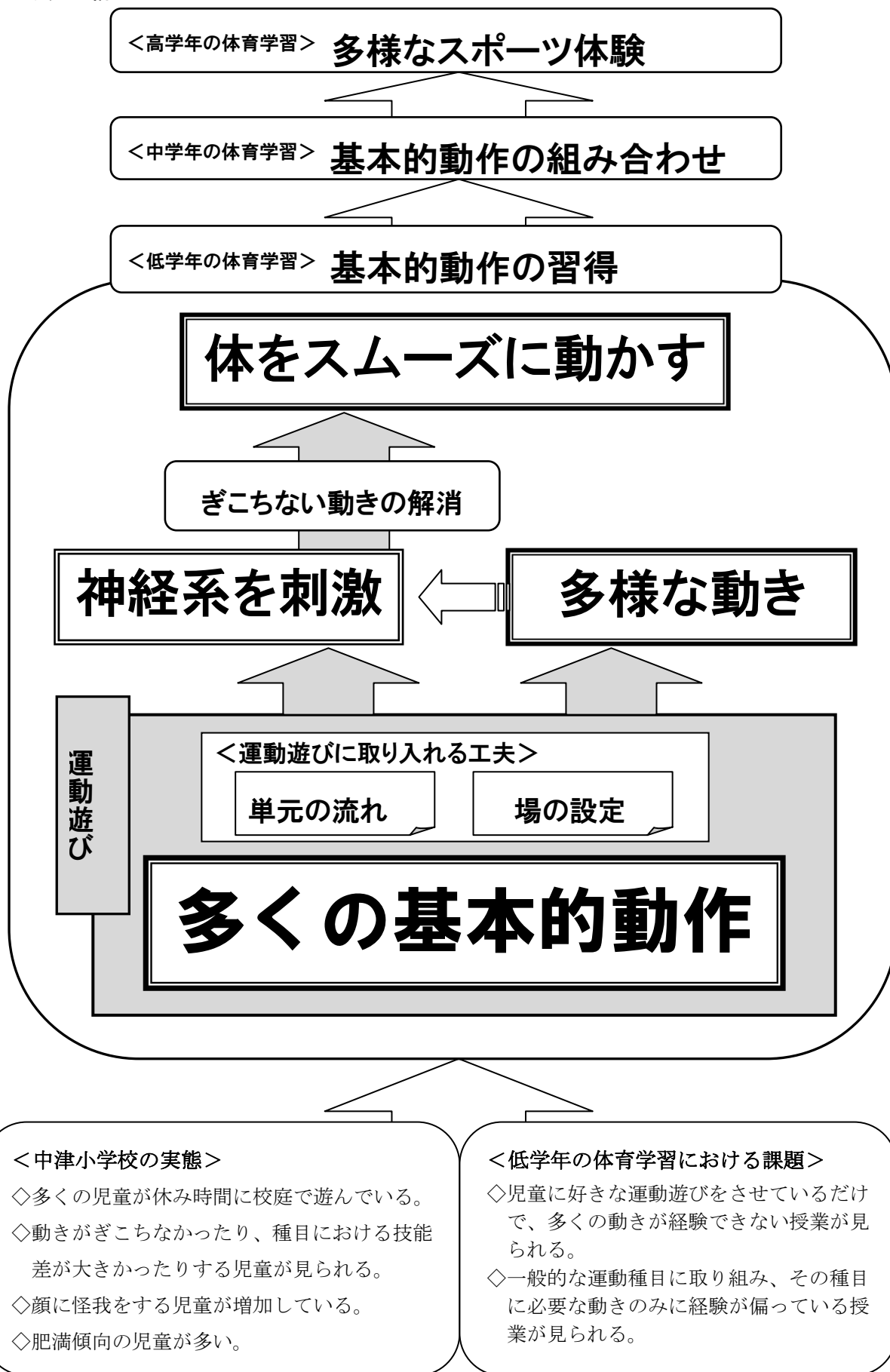
- ア 低学年における適切な運動
  - (ア) 子どもの発育
  - (イ) 子どもの運動
- イ 低学年の体育に必要な要素
  - (ア) 身に付けるべき基本的動作
  - (イ) 遊び
- ウ 低学年における運動の広げ方、深め方
  - (ア) モノ・仲間・自己
  - (イ) 多様性練習効果
- エ 小学校における運動のつながり
- オ 動きの向上
  - (ア) 動きのもと
  - (イ) スムーズな動き
- カ 学習指導要領における低学年の体育学習

##### (2) 理論研究をもとに学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証する。

- ア 単元学習指導計画立案
- イ 実態調査
- ウ 授業実践
- エ 結果の分析

##### (3) 以上の理論研究と実践研究をもとに研究のまとめを行う。

6 研究の構想図



## 第2章 理論の研究

### 1 低学年における適切な運動

#### (1) 子どもの発育

スキヤモンは発育のパターンを4種類に分類し、**図2-1**のような模式図に示している。それぞれの曲線は上からリンパ型、神経型、一般型、生殖型とよばれている。**図2-1**には出生時から20歳までの発育増加量を100として、各年齢までの増加量がその百分比で示されている。<sup>3)</sup>

ここで注目すべき点は、神経系の発達が8歳までに大人の90%水準以上にまで著しく発達するという点である。

つまり、神経系の発達が著しい小学校低学年の時期においては、神経系を刺激していくことが大切であるといえる。

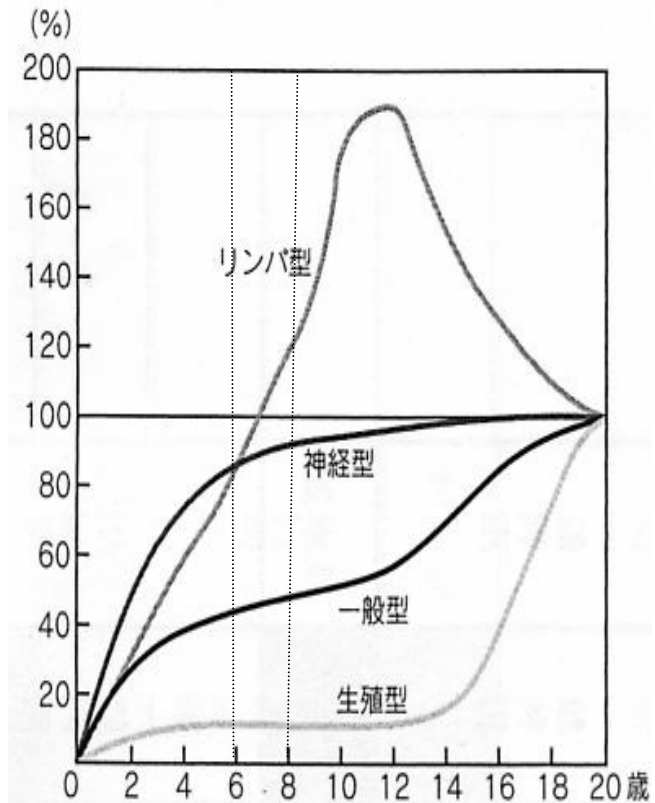


図2-1 スキヤモンの発育曲線

#### (2) 子どもの運動

Gallahue による運動発達の段階 (**図2-2**) から見ると、2歳から7歳までは基礎的な運動の段階に位置し、基礎的な運動技能を習得するために多様で豊富な運動経験が重要となる段階である。そして、この段階における運動経験が少ない場合や偏った場合には、その後の新たな運動の習得が困難であったり、習得するのにより多くの時間を必要としたりする。<sup>2)</sup>

また宮下は、人の体力・運動能力としての動作習得、ねばり強さ、力強さを取り上げ、それぞれの年間発達量のピーク時期が体力・運動能力によって異なることを示し、(**図2-3**) 神経系に依存する体力・運動能力は7~8歳、呼吸・循環器系は12~13歳、筋系は15~16歳に、それぞれの年間発達量のピークがあると述べている。<sup>4)</sup> このことから、小学校の低学年段階にお

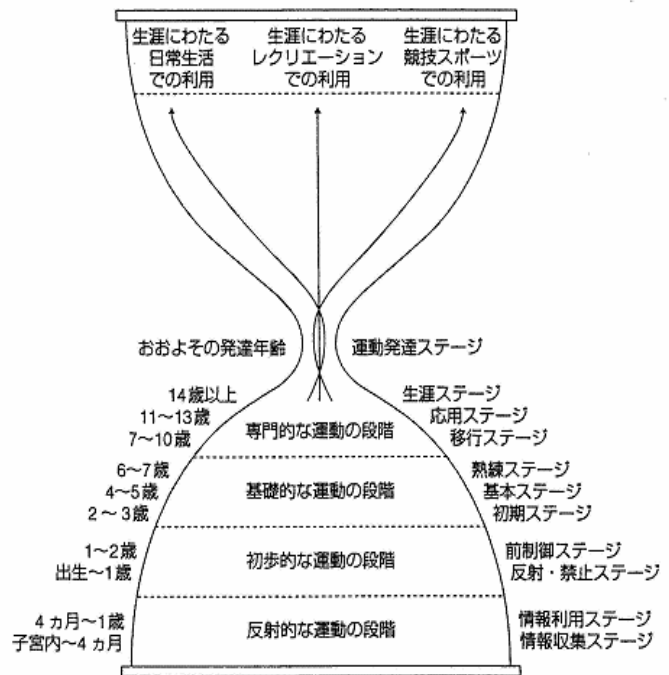


図2-2 Gallahueによる運動発達の段階

いては、神経系に依存する運動能力（動作習得）を向上させていくことが大切であることがわかる。

これらのことから、小学校の低学年は、神経系の発達が著しい時期であり、神経系を刺激するために、多くの動作習得に関わる運動が大切であるといえる。

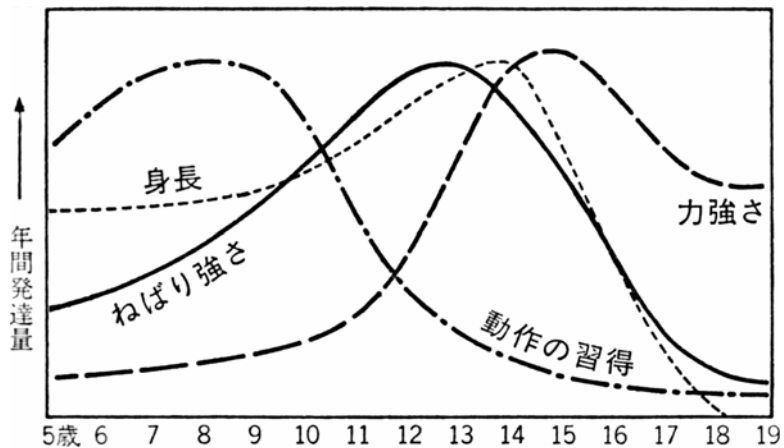


図2-3 発育発達パターン

動作の習得は、音がしたらすばやくボタンを押すという動作の反応時間で代表させた。

## 2 低学年の体育に必要な要素

### (1) 身に付けるべき基本的動作

小学校低学年の時期には、「多くの動作の習得」に取り組んでいく必要があることは前述の通りである。

そこで問題となってくるのは、「多くの動作」とは具体的にどのようなものであるかということである。

体育科学センターは、動作に関わる動詞の分析と幼稚園、保育所で見られる子どもの動作をもとに、表2-1の84の動作を基本的動作としてまとめている。

本来、これらの基本的動作は、幼児期までに身に付けておくべき動作であると考えられていたが、現代においては、生活環境や家庭環境、幼稚園環境といった様々な要因から考えて、小学校低学年まで、その習得時期をずらす必要があると考えられる。

表2-1 84の基本的動作

カテゴリ	動作の内容	個々の動作
安定性	姿勢変化 平衡動作	たつ たちあがる かがむ シューズ ねむ ねころむ あそぶ おもちゃあがる つかつかあがる くも のりまわす まわす ころがる さかたからする わたる あそぶわたる ぶらぶらする うく
	上下動作	のぼる あがる とびあがる とびつく とびあがる はいる ぶしめる おちる とびおちる まへりおちる とびこす
移動動作	水平動作	はう およぶ はしる かける かけっこする スリッパ スリッパする キョロップする あそぶ ふく すべる おう おくかける とどろ 2ステップ フルンする
	回避動作	かわす かわれる くぐる くぐりぬける もぐる にげる にげまわる とどまる はいる はずここ
操作動作	荷重動作	かつく ささえる ほこる ほこりおける こく おこす ひっぱりおこす おす おしたす おさえる おさえつける もつ もちあげる あげる うごかす つきおとす なげおとす おごる おごる
	投擲動作	おろす つかえておろす うかべる おひる もたれる もたれかかす
	捕捉動作	つかむ つかまえる あてる なげあてる ふつめる おける つかとめる おたす つか つかあがる まわす ころがす おさる うける つかとめる おたす つか つかあがる まわす ころがす おさる ぶりまわす
攻撃動作	たたく うつ うちあがる うちこぼす つく わる なげる なげあける くさす しぼる しぼりつける たたく おしておす すもうをとる ける けりこぼす ひく ひくおる ふりおとす おさる つかおる	

表2-2は、体育科学センターがまとめた84の基本的動作を中村がさらに36の基本的動作としてまとめたものである。<sup>6)</sup>

今回の研究においては、表2-1表2-2をもとに、体育の授業に取り入れやすくすることを考慮し表2-3を作成した。そして、ここに示す動作を本研究における基本的動作とした。

なお、今回の基本の運動「器械・器具を使った運動遊び」の授業においては、これらの基本的動作の中から平衡系移動系動作を中心に取り入れていくこととする。

表2-2 36の基本的動作

動作の系統	基本的動作	
平衡系動作	たつ	(たつ・たちあがる・かがむ・しゃがむ・すわる)
	おきる	(ねる・ねころぶ・おきる・おきあがる)
	まわる	(まわる・まわす・ころがる・ころがす)
	くむ	(つみかさなる・くむ・おんぶする)
	わたる	(わたる・とんでわたる・あるいてわたる・はしってわたる)
	ぶらさがる	
	さかだちする	(さかだちする)
	のる	(のる・のりまわす)
	うく	
移動系動作	あるく	(あるく・ふむ→とまる)
	はしる	(はしる・かける・おいかける・にげる→とまる)
	はねる	(はねる・スキップする・ホップする・ギャロップする・2ステップする)
	すべる	
	とぶ	(とぶ・とびつく・とびあがる・とびこす)
	のぼる	(のぼる・はいのぼる・よじのぼる・とびのる→おりる・すべりおりる・とびおりる)
	はう	
	くぐる	(くぐる・くぐりぬける・はいる・はいりこむ)
	およぐ	
操作系動作	もつ	(かつぐ・もつ・あげる・もちあげる→おろす)
	ささえる	
	はこぶ	(はこぶ・うごかす)
	おす	(たおす・つきおとす・おす・おしだす)
	おさえる	(おさえる・おさえつける・もたれる・もたれかかる)
	こぐ	
	つかむ	(つかむ・つかまえる)
	あてる	(あてる・あたる・ぶつける・ぶつかる)
	とる	(とる・とめる・うける・うけとめる)
	わたす	
	つむ	(つむ・つみあげる→くずす)
	ほる	(ほる・けずる)
	ふる	(ふる・ふりまわす)
	なげる	(なげる・なげあげる・あてる・ぶつける)
	うつ	(うつ・うちあげる・うちとばす・たたく)
	ける	(ける・けりあげる・けりとばす)
	ひく	(おこす・ひっぱりおこす・ひく・ひっぱり)
	たおす	(たおす・おしたおす)



表 2-3 本研究における基本的動作の分類 (阿部)

動作の系統	基本的動作					
平衡系 移動系 動作	<b>まわる</b>	ころがる	さかだちする			
	<b>くむ</b>	つみかさなる				
	<b>ぶらさがる</b>					
	<b>ホップする</b>	スキップする	ワルツする	ギャロップする	ツーステップする	
	<b>くぐる</b>	くぐりぬける	はいる	はいりこむ		
	<b>およぐ</b>	うく	もぐる			
	<b>たつ</b>	たちあがる おきる	かがむ おきあがる	しゃがむ ねころぶ	ねる	
	<b>わたる</b>	あるきわたる				
	<b>あるく</b>	ふむ	とまる			
	<b>はしる</b>	かける	かけっこする	とまる		
	<b>のる</b>	のりまわす				
	<b>すべる</b>					
	<b>とぶ</b>	とびつく	とびあがる	とびこす	とびのる	とびおりる
	<b>のぼる</b>	はいのぼる	よじのぼる	とびのる		
	<b>ほう</b>					
	<b>おりる</b>	おりる	すべりおりる	とびおりる		
	<b>おう</b>	おいかける	にげる	にげまわる		
	<b>かくれる</b>					
	<b>かわす</b>					
	操作系 動作	<b>おす</b>	たおす	つきおとす	おしだす	おしたおす
<b>おさえる</b>		おさえつける	もたれる	もたれかかる	おぶう	おぶさる
<b>うつ</b>		うちあげる	うちとばす	たたく	わる	
<b>ける</b>		けりとばす				
<b>ひく</b>		おこす	ひっぱる	ひっぱりおこす		
<b>しばる</b>		しばりつける				
<b>つく</b>		たたく				
<b>ほこぶ</b>		うごかす もちあげる	ほこびいれる あげる	かつぐ おろす	ささえ かかえておろす	もつ
<b>こぐ</b>						
<b>あたる</b>		ぶつける	ぶつかる	すもうをとる	つかまえる	つかむ
<b>うける</b>		とめる	うけとめる			
<b>つむ</b>		つみあげる	くずす			
<b>わたす</b>						
<b>ほる</b>						
<b>なげる</b>		なげあげる ころがす	あてる いれる	ぶつける	なげおとす	
<b>ふる</b>		ふりまわす	ふりおとす			
<b>つかべる</b>						
<b>まわす</b>	ふりまわす					

## (2) 遊び

小学校学習指導要領では、低学年における基本の運動の内容を、運動遊びで構成している。これは、低学年における体育が、子どもたちにとっては遊びとして捉えられるべきものであることを強調している。つまり低学年の体育においては、子どもたちが遊んでいると感じる授業を展開していく必要があり、これも低学年の授業に必要な要素の1つである。

高橋は、遊びの特徴と機能を、主として心理的機能の側面から表2-4のように挙げている。そして、マニュアル化された学習よりも遊びのような学習、つまり、イマジネーションや夢中になる要因を含んだ内容によって感性が育まれると指摘している。<sup>7)</sup>

表2-4 遊びの特徴と機能

遊びの特徴	遊びの機能
○ 自由で自発的な活動	○ 身体的・運動的発達
○ おもしろさ・楽しさを追求する活動	○ 社会性の発達
○ その活動自体が目的である活動	○ 情緒安定化
○ 遊び手の積極的なかわりの活動 (熱中し、没頭する活動)	○ 自発性・自主性の獲得
○ 他の日常性から分離され、隔離された活動	○ 知的能力の開発
○ 他の非遊び的な活動に対して、一定の系統的な関係を有する活動	

このように遊びには様々な機能があり、子どもたちの成長にとって、遊ぶことはとても重要である。とくに、現在の子どもの体を動かす日常的な遊びは、3間(時間・空間・仲間)の減少によって危機的状況にあり、そういった観点からも、体育の授業において、体を思いきり動かし、友だちと夢中になって遊ぶ経験は重要であるといえる。

### 3 低学年における運動の広げ方、深め方

#### (1) モノ・仲間・自己

子どもたちの「運動の世界」を広げ深める窓口として、松田は3つの要素「モノ」「仲間」「自己」を挙げ、具体的に「モノの質の変化=場の工夫」「仲間の質の変化=ルールや行い方の工夫」「自己の向上=技能の工夫」といった工夫が必要であると述べている。そして、それぞれの窓口から何らかの工夫をすると「運動の世界」は新しく活性化すると述べている。(図2-4)

また、「自己と向き合い、自己をコントロールする」といった自己意識の確立がまだ難しい低学年の児童においては、

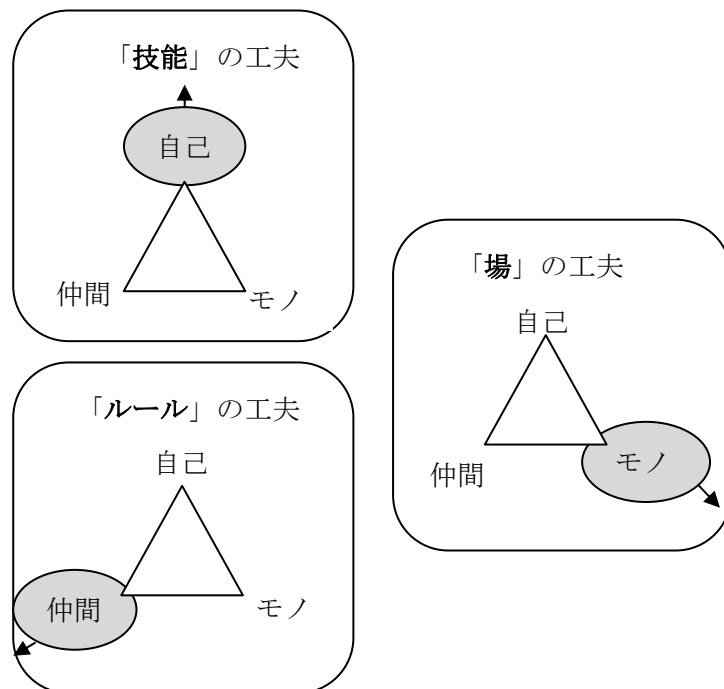


図2-4 「運動の世界」の広げ方、深め方

「モノ（場の工夫）」との関わりから学習を考えていく必要があるとも述べている。<sup>8)</sup>

同様に、細江は、低学年で行う運動やはじめて出会う運動では、いきなり運動の特性に触れることが難しいことがあり、特性を前提としたスタイルから学習に入るのではなく、モノとの出会い、仲間との出会いを通して学習内容や活動をつくっていくことが考えられると述べている。<sup>9)</sup>

つまり、低学年の授業を行っていく上では、まずは場の工夫から運動を広げ、深めていくことが有効であるといえる。

## (2) 多様性練習効果

杉原は、幼児から小学校低学年までの時期の発達段階にとっては、経験する運動の多様性が非常に重要であり、同じ動きを繰り返すよりも、いろいろ変化をつけた動きを経験する方が学習効果は高くなると述べている。<sup>10)</sup>

また、厨は、きまりきった動きをきまりきった方法で行わせて技能と体力の高まりを期待するような取り扱いを避け、遊びやゲームに熱中する場면을工夫することによって、その楽しい活動の結果として技能や体力が身につくことが望ましいと述べている。<sup>11)</sup>

つまり、低学年においては、同じ動きを繰り返して動きの向上を図るよりも、いろいろな動きを楽しみながら経験していくことが大切であるといえる。

## 4 小学校における運動のつながり<sup>12)</sup>

表2-5は小学校における理想的な運動の発展段階を示したものである。小学校においては、低学年では基本的動作を習得し、中学年では、低学年で身に付けた基本的動作を組み合わせる必要がある。基本的動作の組み合わせ方としては、基本的動作を連続して行ったり、基本的動作を同時に行ったりといった組み合わせ方があり、これらの組み合わせが、高学年における多様なスポーツ体験へとつながっていく。

表2-5 理想的な運動の発展段階

学年	主なねらい
低学年	基本的動作の習得 = 動作の多様化
中学年	基本的動作の組み合わせ = 動作の洗練化
高学年	多様なスポーツ体験

## 5 動きの向上

### (1) 動きのもと<sup>13)</sup>

新しい動きを習得するには、無意識にせよ、この動きはこんな感じでやるのかな、あんな感じでやるのかなというように、過去の経験から類似の動きの感じを呼び起こして行う試行錯誤や、こうすればできるような気がするといった感覚が必要であり、その際に利用される類似の感じが「動きのもと」である。そして、この「動きのもと」として使える運動経験をたくさん持っていることが、動きの習得や向上につながってくるのである。

### (2) スムーズな動き<sup>14)</sup>

初めて行う動作では、1つ1つの動作に意識が関与し、円滑さを欠き、ぎこちない動きとなる。そのようなぎこちない動きが、過去の経験によって培われた動きのもとをたよりに徐々に自動化され、無意識に円滑にかつ効率的になされるようになる。

図2-5は、スムーズな動きの構成をイメージ図として示したものである。

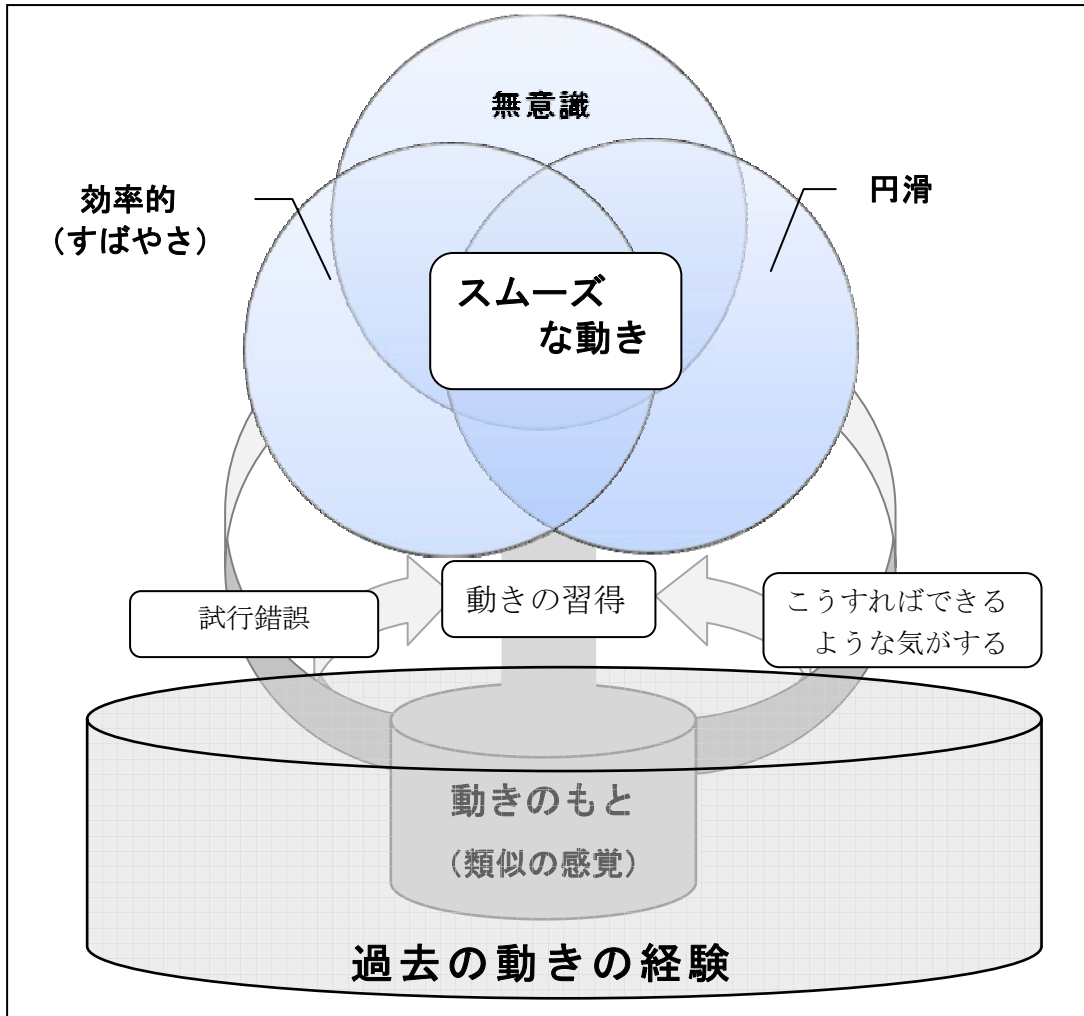


図2-5 スムーズな動きのイメージ図 (阿部)

つまり、動きの向上とは、動きのもとをたよりに試行錯誤を重ねることによって習得した動きが、さらに無意識に円滑に効率的になされるようになり、スムーズな動きへと近づいていくことであると考えられる。

## 6 学習指導要領における低学年の体育学習

学習指導要領及び学習指導要領解説においては、以下のように記述されている。<sup>15)</sup>

【小学校学習指導要領】第9節 体育

第1 目標

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

【小学校学習指導要領解説 体育編】

- ・「適切な運動の経験」とは、児童が心身の発達の特性に合った運動を実践することによって、運動の楽しさや喜びを味わうことである。

### 【小学校学習指導要領】

## 第2 各学年の目標及び内容 [第1学年・第2学年]

### 1 目標

- (1) 基本の運動及びゲームを簡単なきまりや活動を工夫して楽しくできるようにするとともに、体力を養う。

### 2 内容

#### A 基本の運動

- (1) 走・跳の運動遊び、力試しの運動遊び、器械・器具を使つての運動遊び、用具を操作する運動遊び、水遊び及び表現リズム遊びについて、仲間との競争、いろいろな課題への取組などを楽しく行うとともに、体の基本的な動きや各種の運動の基礎となる動きができるようにする。

### 【小学校学習指導要領解説 体育編】

- ・「楽しくできるようにする」は、教科の目標に示している「運動に親しむ資質や能力を育てる」を踏まえたねらいであり、児童にとって易しい運動遊びを通して運動の楽しさや喜びを味わわせることを目指し、生涯にわたって運動に親しみ、運動を実践していくための基礎的・基本的な資質や能力を育てることにつながっているものである。
- ・低学年、中学年の運動領域を従前と同様に主として「基本の運動」と「ゲーム」領域で構成したのは、体育科の目標に掲げられている「適切な運動の経験」を通して「運動に親しむための資質や能力を育てる」ということから考えて、一般的な運動種目が、この発達段階の児童にとって適切な運動としてはなじまないことから、児童の日常生活における楽しい「運動遊び」を中心に上げるとしたためである。
- ・基本の運動は、低学年及び中学年の児童が各種の易しい運動について仲間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、その楽しさや喜びを味わい運動好きにすることができる運動（遊び）である。
- ・特に、低学年は、「運動遊び」となっているが、これは児童が易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わう遊びであることを強調しているものである。
- ・基本の運動は、低学年及び中学年の児童が運動好きになるとともに、体の基本的な動きを身に付け、各種の運動の基礎を培うために重要な運動（遊び）である。
- ・基本の運動は、低学年及び中学年では、心身の発達の状況から見て各種の運動の課題を追求するために特定の運動技能を手段として用いることが困難であるということから、それにふさわしい内容について課題を追求することや競い合うことそのものの楽しさを見いだすように考えられたものである。

※理論研究に関連する文言について、下線を筆者加筆。

以上のことから、低学年の体育学習については、以下のことを意識しながら授業を考えていくことが大切であると考え。

- 心身の発達の特性に合った運動を実践していくこと。
- 低学年においては一般的な運動種目が適切な運動としてはなじまないことから、運動遊びを中心に上げること。
- 体の基本的な動きを身に付け、各種の運動の基礎を培うこと。

## 第3章 検証授業

### 1 研究の仮説

多くの基本的動作を取り入れた運動遊びの授業を行うことによって、多様な動きをひき出すことができ、子どもたちは体をスムーズに動かすことができるようになるであろう。

### 2 検証の方法

- (1) 期間           平成 20 年 9 月 30 日～10 月 23 日       8 時間扱い
- (2) 場所           愛川町立中津小学校 体育館
- (3) 対象           第 2 学年 1 組 (33 名)
- (4) 単元名        基本の運動「忍者にへんしん！」(器械・器具を使つての運動遊び)
- (5) 方法
  - ア 単元学習指導計画立案
  - イ 実態調査と分析
    - (ア) 予備アンケートによる実態調査
    - (イ) 事前アンケート
    - (ウ) 単元終了時アンケート
    - (エ) 事後アンケート
  - ウ 授業実践
  - エ 学習カードの分析
  - オ VTR の分析
    - (ア) 基本動作のチェック
  - カ 結果の分析

**表 3-1 分析の視点と方法**

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
(1) 多様な動きをひき出すことができたか。	ア 多様な動きの発現 (ア) 単元後半 (6・7 時間目) に発現した多様な動きの分析 (VTR)
(2) 体をスムーズに動かすことができるようになったか。	ア 1 時間目と 8 時間目の基本的動作の比較 (ア) 円滑さの分析 (VTR) (イ) すばやさ (効率的) の分析 (VTR) (ウ) 立ち幅跳び動作の分析 (VTR) イ 自己評価の分析 (ア) 学習カードによる自己評価の分析 (イ) 単元終了後アンケートによる自己評価の分析

### 3 学習指導計画

#### (1) 単元の目標

- ア いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。また、順番やきまりを守って仲よく遊んだり、遊ぶ場所や器械・器具の安全に気を付けながら遊んだりしようとする。(関心・意欲・態度)
- イ いろいろな運動遊びの行い方を知るとともに、運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫することができる。(思考・判断)
- ウ いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。(技能)

#### (2) 評価規準

ア 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
基本の運動としてのいろいろな運動遊びに進んで楽しく取り組もうとする。また、順番やきまりを守って仲よく遊んだり、遊ぶ場所や器械・器具の安全に気を付けながら遊んだりしようとする。	いろいろな運動遊びの行い方を知るとともに、運動遊びをより楽しくするための工夫をしている。	いろいろな運動遊びを楽しく行うための体の基本的な動きや各種の運動の基礎となる動きを身に付けている。

イ 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。また、順番やきまりを守って仲よく遊んだり、遊ぶ場所や器械・器具の安全に気を付けながら遊んだりしようとする。	いろいろな運動遊びの行い方を知るとともに、運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫している。	いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。

ウ 学習場面における評価規準と具体の学びの姿及びCの児童への手立て

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
十分満足できる	<p>①率先していろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。</p> <p>②常に順番やきまりを守って仲よく遊ぼうとする。</p> <p>③常に安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。</p>	<p>①いろいろな運動遊びの行い方を十分に知っている。</p> <p>②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを十分に工夫している。</p>	<p>①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作がスムーズにできる。</p>
おおむね満足できる	<p>①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。</p> <p>②順番やきまりを守って仲よく遊ぼうとする。</p> <p>③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。</p>	<p>①いろいろな運動遊びの行い方を知っている。</p> <p>②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫している。</p>	<p>①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。</p>
努力を要する	<p>①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとしないときがある。</p> <p>②順番やきまりを守って仲よく遊ぼうとしないときがある。</p> <p>③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとするときがある。</p>	<p>①いろいろな運動遊びの行い方がわからない。</p> <p>②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫できないでいる。</p>	<p>①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができない。</p>
手立てを要すると判断される児童への	<p>①なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。</p> <p>②順番やきまりを守ることの大切さや周りの友だちの気持ちについて一緒に考える。</p> <p>③安全な遊び方や準備の仕方、片付けの仕方を再度教え、その大切を伝える。</p>	<p>①運動遊びの行い方を再確認するため、友だちの様子を見せたり、一緒に行ったりする。</p> <p>②今までの取組から、動きづくりや場づくりのアイデアを一緒に出し合い、その中から取り組んでみたいものを選ばせる。</p>	<p>①友だちの動きを参考にさせたり、動きのポイントをアドバイスしたりする。</p>



(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における具体の評価規準			評価方法
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
はじめ (1時間)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">                     ねらい1                      多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。                 </div> 1 オリエンテーション ・単元のめあての確認 ・学習時の約束の確認 ・場の準備 2 基本動作のチェック 3 本時のめあての確認 4 忍者の修行・その1 5 みんなでチャレンジタイム 6 学習カードの記入、学習のふり返り 7 挨拶、片付け	①			【関心・意欲・態度】 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。
なか1 (2〜3時間)	1 集合・場の準備 2 忍者の修行・準備編 3 本時のめあての確認 4 忍者の修行・その2〜その3 5 みんなでチャレンジタイム 6 学習カードの記入、学習のふり返り 7 挨拶、片付け	③  ①	①		【関心・意欲・態度】 ③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 【思考・判断】 ①いろいろな運動遊びの行い方を知っている。
なか2 (4〜5時間)	1 集合・場の準備 2 忍者の修行・準備編 3 本時のめあての確認 4 忍者の修行・その4〜その5 5 忍者の修行・パワーアップ編 6 学習カードの記入、学習のふり返り 7 挨拶、片付け	① ②		①	【関心・意欲・態度】 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 ②順番やきまりを守って仲よく遊ぼうとする。 【運動の技能】 ①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。
なか3 (6〜7時間)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">                     ねらい2                      児童主体のグループ活動を行い自分たちで運動遊びをより楽しく工夫する。                 </div> 1 集合・場の準備 2 忍者の修行・準備編 3 本時のめあての確認 4 忍者の修行・その5〜その6 5 忍者の修行・パワーアップ編2 6 学習カードの記入、学習のふり返り 7 挨拶、片付け	③	②		【関心・意欲・態度】 ③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。 【思考・判断】 ②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫している。
まとめ 8時間	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">                     ねらい3                      身に付けた基本的動作や経験した多くの動きをいかす。                 </div> 1 集合・場の準備 2 忍者の修行・準備編 3 本時のめあての確認 4 忍者の修行・卒業編 5 学習カードの記入、学習のふり返り 6 挨拶、片付け	①		①	【関心・意欲・態度】 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 【運動の技能】 ①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。

(4) 単元計画 (45分×8時間)

時	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。					ねらい2 児童主体のグループ活動を行い、自分たちで運動遊びをより楽しく工夫する。		ねらい3 身に付けた基本的動作や経験した多くの動きをいかす。
10	1 オリエンテーション ・単元のめあての確認 ・学習時の約束の確認	1 集合・挨拶・健康観察・場の準備						
	2 忍者テスト ・基本的動作チェック	2 忍者の修行・準備編 ・準備運動を含めた主運動につながる簡単な運動に取り組む。					2 本時のめあての確認	
20	3 本時のめあての確認	3 本時のめあての確認					3 忍者テスト ・基本的動作チェック	
	4 忍者の修行・その1 ・多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。	4 忍者の修行・その2～その7 ・多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			5 忍者の修行・パワーアップ編2 ・グループで話し合い、より楽しい修行方法を考える。		4 忍者の修行・卒業編 ・今までに身に付けた基本的動作をいかし、最後の修行に取り組む。	
35	5 みんなでチャレンジタイム ・忍者さんがころんだ ・陣取りゲーム ・宝物運びゲーム		5 忍者の修行・パワーアップ編 ・グループの仲間と協力し合いながら、自分の取り組みたい動きに挑戦する。					
	6 学習カードの記入・学習の振り返り							
	7 挨拶・片付け							

#### 4 指導の工夫

##### (1) 多くの基本的動作を取り入れる

低学年では、1つの動作を繰り返し行うよりも、いろいろな動作を経験する方が学習効果を高める（多様性練習効果）ことから、あくまでも児童にとって楽しい遊びとなることを絶対条件としながら、無理のない範囲でいろいろな基本的動作を取り入れていくことが理想である。

今回の検証授業では、表2-3より「器械・器具を使った運動遊び」に相当であると考えられる13種類の基本的動作（表3-2）を単元前半（5時間目まで）に準備から片付けまでを含めた活動を通してすべての児童が経験できるようにする。（表3-3）

表3-2 本単元で取り入れる基本的動作

動作の系統	基本的動作					
平衡系 移動系 動作	1	まわる	ころがる	さかだちする		
	2	ぶらさがる				
	3	くぐる	くぐりぬける	はいる	はいりこむ	
	4	たつ	たちあがる おきる	かがむ おきあがる	しゃがむ ねころぶ	ねる
	5	わたる	あるきわたる			
	6	あるく	ふむ	とまる		
	7	はしる	かける	かけっこする	とまる	
	8	とぶ	とびつく とびのる	とびあがる とびおる	とびこす	
	9	のぼる	はいのぼる	よじのぼる	とびのる	
	10	はう				
	11	おりる	おりる	すべりおりる	とびおりる	
操作系 動作	12	はこぶ	うごかす ささえ あげる	はこびいれる もつ おろす	かつぐ もちあげる かかえておろす	
	13	あたる	ぶつける つかまえる	ぶつかる つかむ	すもうをとる	

表3-3 各時間に取り入れる基本的動作

時間	1	2	3	4	5
基本的動作	あるく				まわる
	はしる				はこぶ
	わたる	わたる		のぼる	はしる
	たつ	とぶ	ぶらさがる	おりる	あるく
	おりる	のぼる	はう	つかむ	とぶ
	とぶ	おりる	くぐる	とぶ	ぶらさがる
	のぼる	はしる	はこぶ	はこぶ	くぐる
	はう	あるく	とぶ	なげる	わたる
	はこぶ	はこぶ	はしる	ぶらさがる	ねる
種類数	9	7	6	7	9

## (2) 遊びの特徴をいかす

今回の授業では、児童の遊び感覚を大切に、単元全体を通して以下のようなことを留意しながら、児童が夢中になって運動できるようにする。

### ア ごっこ遊び

児童は何かになりきって遊ぶごっこ遊びを好む。今回の授業では、単元名を「忍者にへんしん!」とし、単元全体を通して児童を忍者の世界へひき込み、忍者になりきらせることによって、遊びの特徴である「日常性から分離した活動」「熱中し没頭する活動」「おもしろさ・楽しさを追求する活動」となるようにする。

### イ モノとの関わり

低学年の児童は、体験したことのない新しいことを好む。また、モノとの関わりから運動の世界を広げていくことが有効である。今回の授業では、児童が日常生活では体験できない動きを体験できるように場（モノ）を設定することによって、遊びの特徴である「熱中し没頭する活動」「おもしろさ・楽しさを追求する活動」となるようにする。

### ウ 児童中心のグループ活動

児童は、自由に考え自由に思いきり体を動かすことを好む。今回の授業では、児童がさらに取り組みたい活動に挑戦したり、自分たちで自由に遊び場や遊び方を考えて活動に挑戦したりする時間を確保することによって、遊びの特徴である「自由で自発的な活動」「おもしろさや・楽しさを追求する活動」「遊び手の積極的なかわりの活動」となるようにする。

## (3) 場の設定

### ア 使用する用具

低学年の児童の発達段階では用具との関わりから運動を広げていくことが有効であることから、多くの用具を使用する。

表 3-4 各時間に使用する用具

時間	使用する用具		
1	マット	跳び箱	平均台
2	マット	ケンステップ	跳び箱
	平均台	紅白玉	
3	ペットボトルハードル	フラフープ	板
	平均台	高跳びセット	S字フック
	セーフティーマット	紅白玉	
4	ろくぼく	ロープ	跳び箱
	平均台	ペットボトル	ケンステップ
	ドッジビー	セーフティーマット	マット
5	跳び箱	マット	踏み切り板
	ペットボトルハードル	紅白玉	平均台
	ペットボトル	棒	

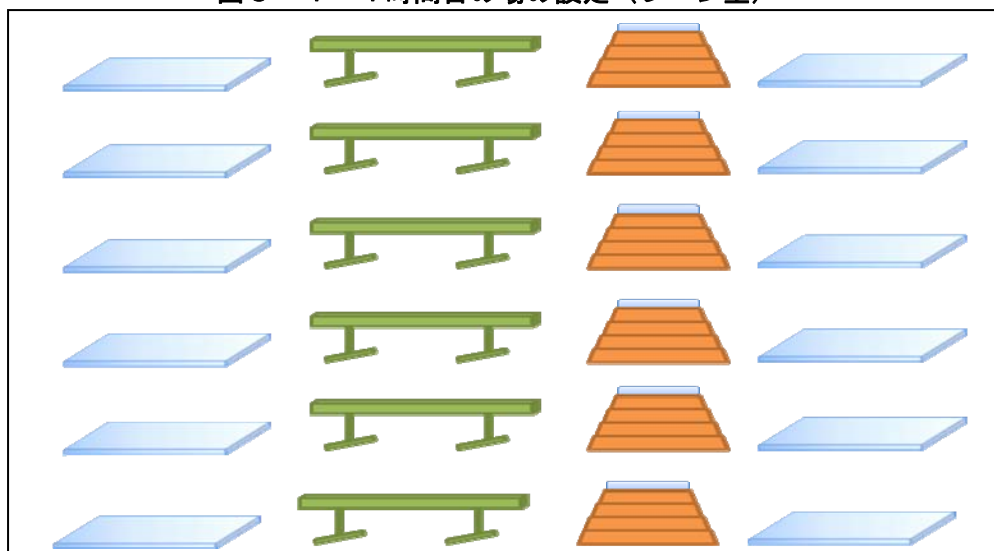
6・7時間目については、5時間目にまで使用したものから、児童が使用したい用具を使用する。また、8時間目は、7時間目までの活動の様子から使用する用具を考えることとする。



イ 用具の配置

児童の運動量を確保するため、1グループ（5～6名）に1セットずつ用意する。また、1時間の授業の中で、用具を移動する必要が極力ないように配置するとともに、児童の興味をひき出したり、児童の動きの多様さをひき出したりするように心がける。

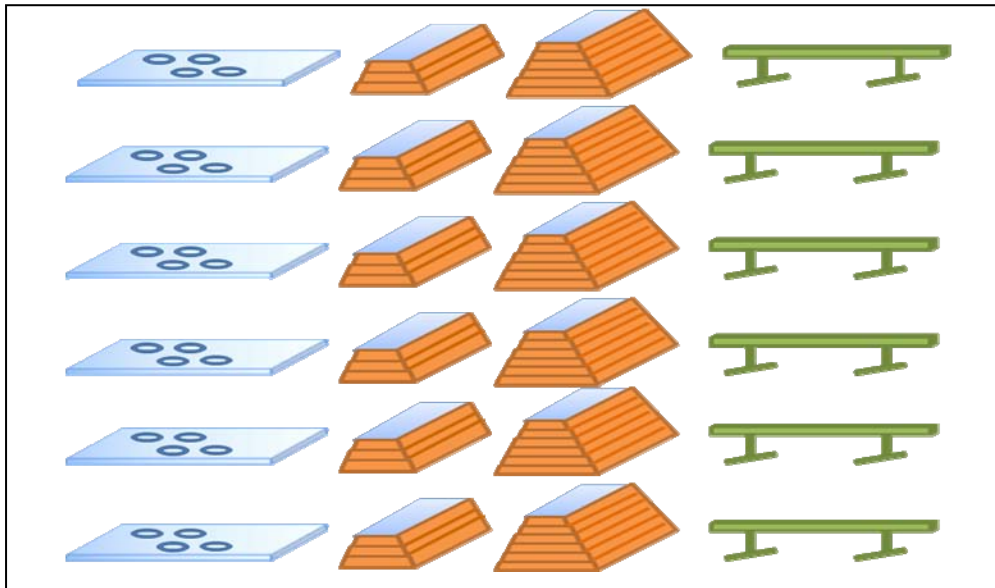
図3-1 1時間目の場の設定（レーン型）



<取り入れる基本的動作>

あるく はしる わたる たつ おりる とぶ のぼる  
はう はこぶ

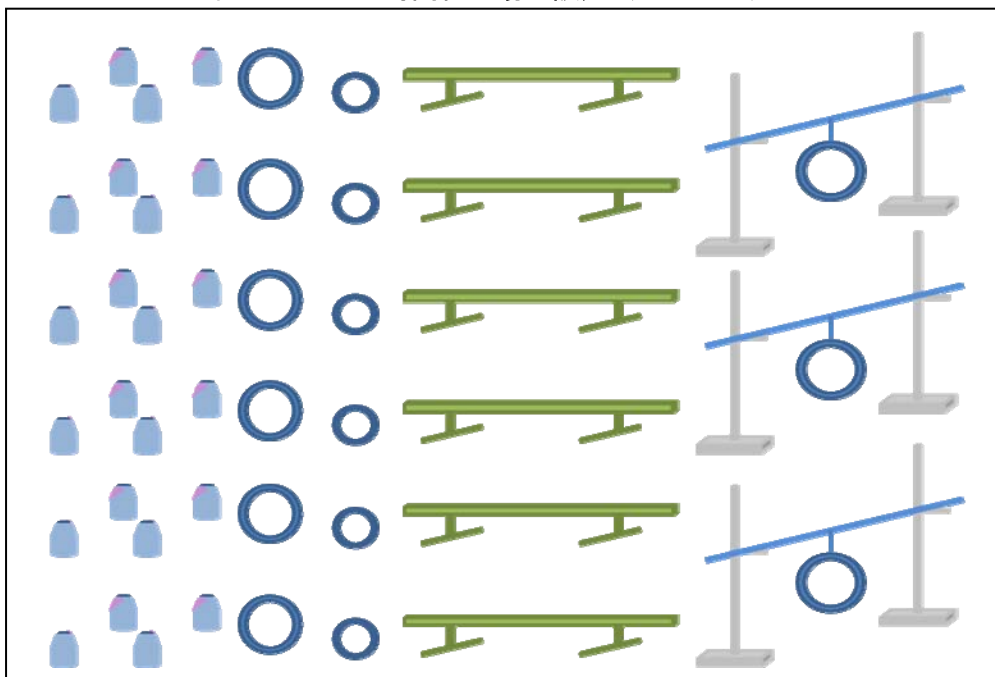
図3-2 2時間目の場の設定（レーン型）



<取り入れる基本的動作>

あるく はしる とぶ のぼる おりる わたる  
はこぶ

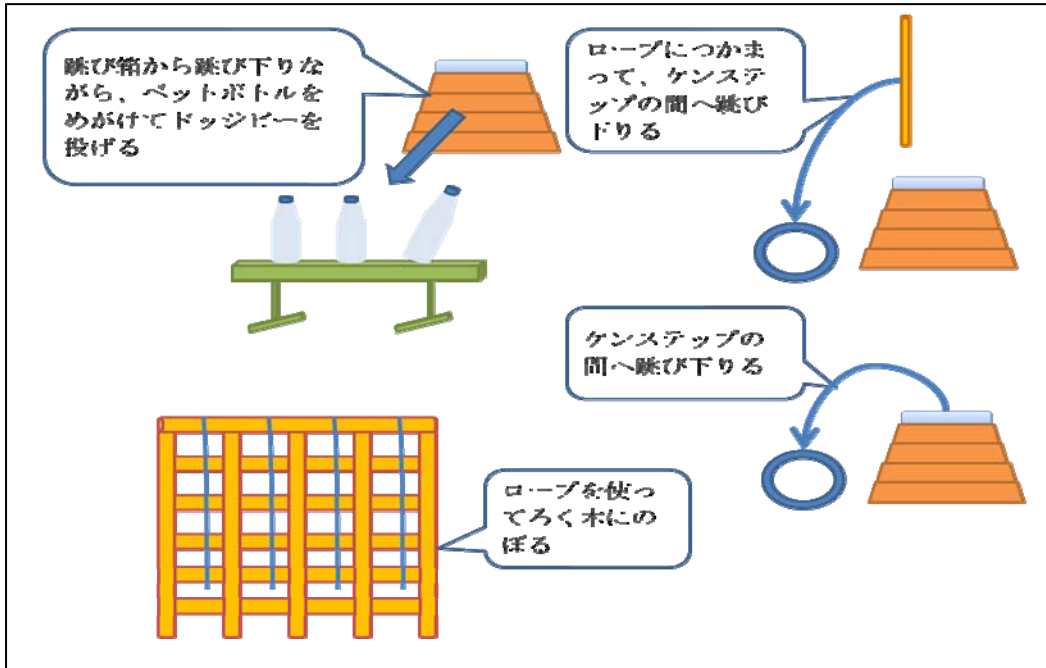
図3-3 3時間目の場の設定（レーン型）



<取り入れる基本的動作>

くぐる はう とぶ ぶらさがる はしる はこぶ

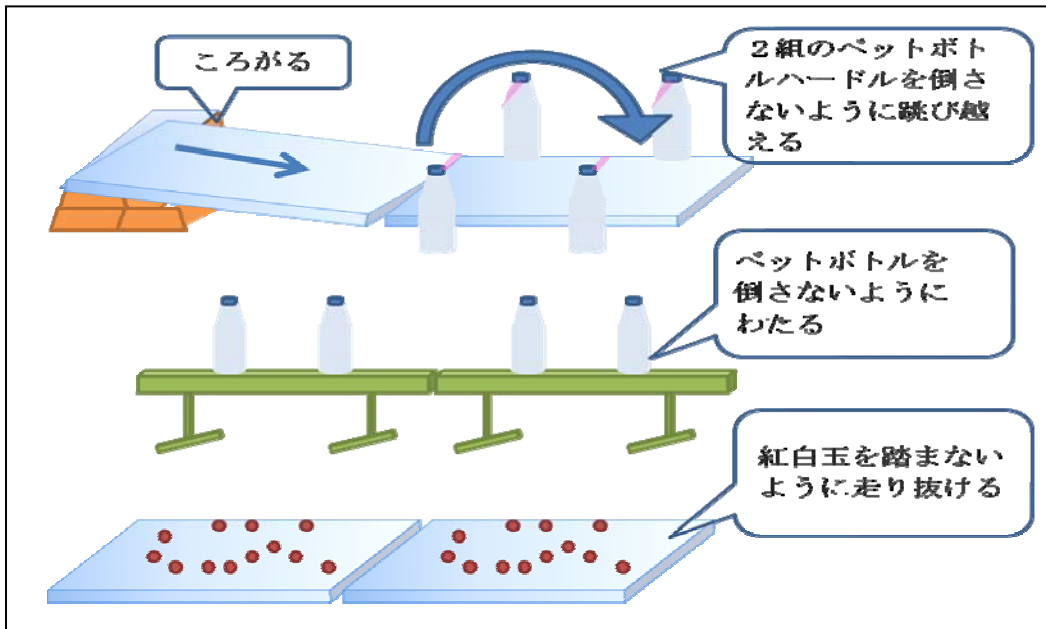
図3-4 4時間目の場の設定（サーキット型）



<取り入れる基本的動作>

のぼる おりる つかむ とぶ なげる ぶらさがる  
はこぶ

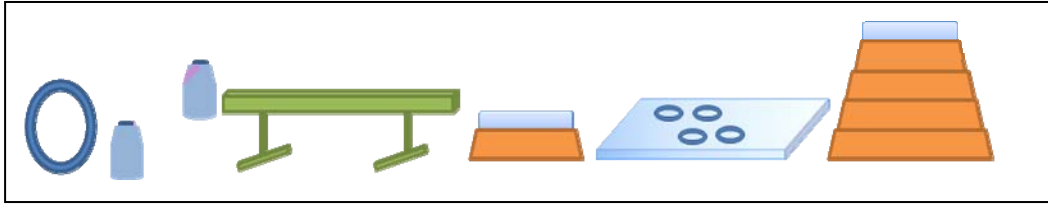
図3-5 5時間目の場の設定（サーキット型）



<取り入れる基本的動作>

まわる とぶ くぐる わたる ねる ぶらさがる  
はしる あるく はこぶ

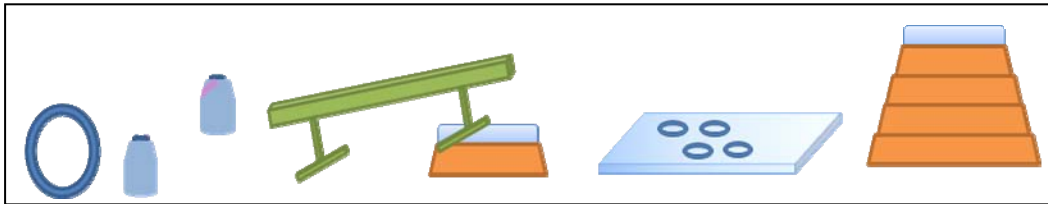
図3-6 6時間目の場の設定（教師設定の場）



<取り入れる基本的動作>

くぐる とぶ はう わたる あるく はしる  
 のぼる おりる はこぶ

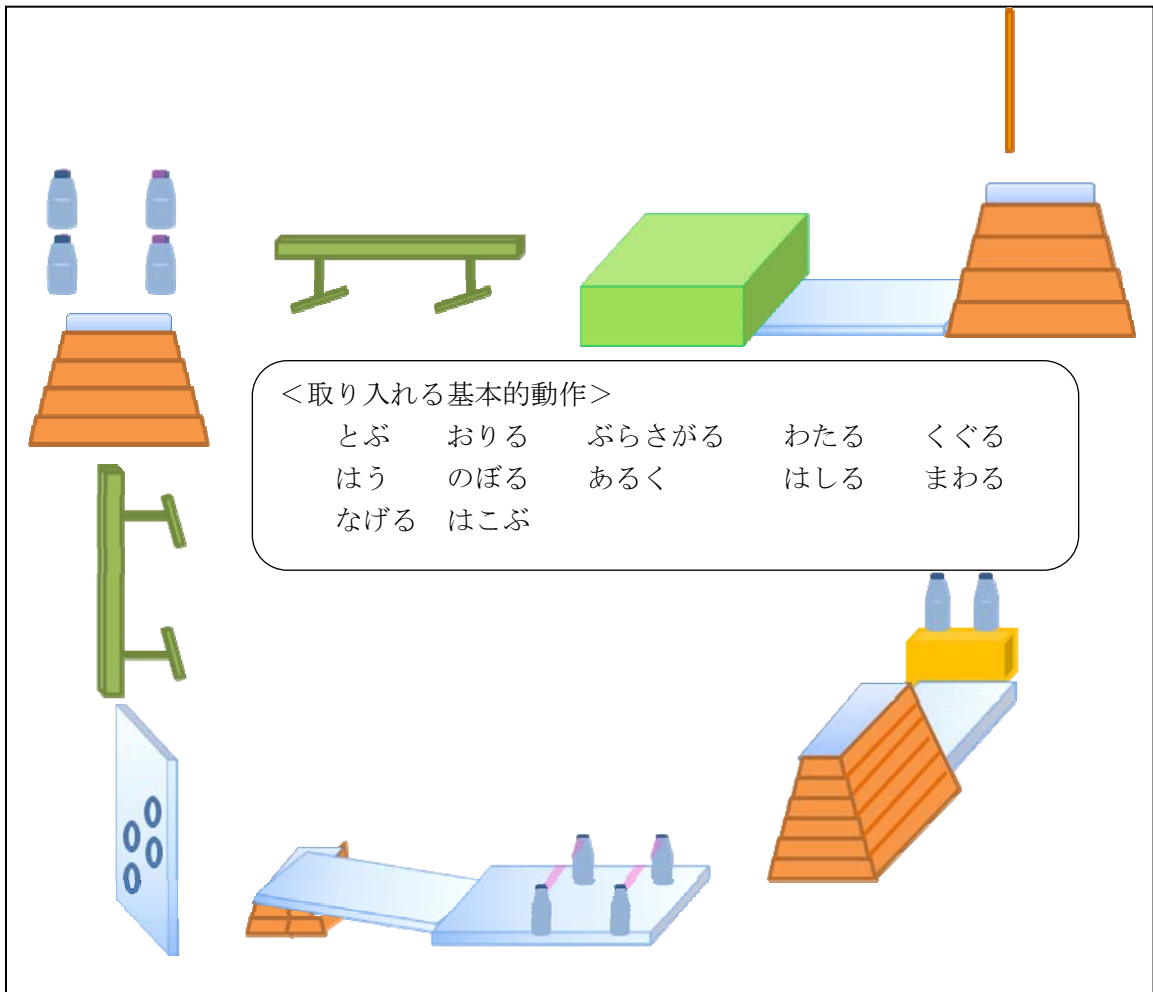
図3-7 7時間目の場の設定（教師設定の場）



<取り入れる基本的動作>

くぐる とぶ はう わたる あるく はしる  
 のぼる おりる はこぶ

図3-8 8時間目の場の設定（忍者の修行・卒業編）



<取り入れる基本的動作>

とぶ おりる ぶらさがる わたる くぐる  
 はう のぼる あるく はしる まわる  
 なげる はこぶ



#### (4) 学習カード

低学年の児童には、短時間で多くの項目に答たり、コメントを多く書いたりすることは難いため、項目数を減らすことやコメント欄を簡単書けるようにし、文字だけでなくイラストを入れることによって、短時間で楽しく自己評価ができる学習カードを使用する。

また、各場（モノ）における楽しさやこわさ評価から、児童がどの場（モノ）に楽しさやこわさを感じているのかを把握しながら、次時の場定の参考としていくこととする。

		9月 日 名前				
①活動ファスト	朝	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1	
	夜	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1	
②活動のしびよう	へいせん会	朝	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1
		夜	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1
	その他	朝	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1
		夜	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1
③活動さんがあそんだ	朝	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1	
	夜	😊 4	😬 3	😞 2	😡 1	
④大くさん笑いながらお話を聞きましたか？		朝 4	3	2	朝 1	
⑤友だちと楽しく活動にへんしん！		朝 4	3	2	朝 1	
⑥家で遊べましたか？		朝 4	3	2	朝 1	
⑦お話をたいていよく聞いてましたか？		朝 4	3	2	朝 1	
⑧今日の「活動ファスト」は？ <朝> <夜> <その他> <名前>						

えいにれきのわ設

図3-9 学習カード



#### (5) 単元の流れ

大きく3つのまとまりとして、単元を構成していく。単元前半の3時間については、基本的動作を経験するとともに、クラス全体での集団遊びを行い、雰囲気づくりに重点を置くこととする。単元の中盤に当たる4・5時間目は、基本的動作を経験しながら、一人ひとりがさらに取り組んでみたい動きに挑戦する活動を行い、単元後半の6・7時間目には、グループでオリジナルの修行場をつくるといった活動に重点を置く単元構成とする。また、教師主体から、児童主体へといった流れを大切にする。

表3-5 単元の流れ



1～3時間	4・5時間	6・7時間	8時間
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">基本的動作の経験</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">集団遊び</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">基本的動作の経験</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">一人ひとりがさらに取り組んでみたい動きに取り組む</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">基本的動作の経験</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">グループによるオリジナルの修行場づくり</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">まとめ</div>
教師主体	→	児童主体	

## 5 授業の実際

8時間扱いの第1時間目 平成20年9月30日(火) 11:35~12:20			
ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			
本時のねらい (1) 学習の進め方を知る。 (2) あるく・はしる・わたる・たつ・おる・とぶ・のぼる・はう・はこぶといった基本的動作を取り入れた運動遊びを楽しむ。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 15分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○単元のめあてを確認する。 忍者のようにいろいろな動きを身に付けよう!</li> <li>○学習時の約束を確認する。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者テストに取り組む。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・健康状態を把握する。</li> <li>・単元のめあてを確認し、学習のイメージをつかめるようにする。</li> <li>・学習時の約束を確認し、みんなで楽しく活動することを意識できるようにする。 安全 合図 思いやり</li> <li>・準備する用具や置く場所を掲示し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・安全な用具の運び方や置き方について確認する。</li> <li>・「とぶ」「平均台をわたる」「跳び箱をのり越える」「はしる」といった基本的動作のチェックを行う。</li> </ul>	
なか 20分	<p>学習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ねらいとする基本的動作を習得するために、様々な条件での動作を経験すること。</li> <li>○本時のめあてを確認する。 静かに忍び込む術を身に付けよう</li> <li>○忍者の修行・その1 ・マット、平均台、跳び箱の上を静かに歩く。 ・マット、平均台、跳び箱の上でバランスよく立つ。 ・平均台をわたる。</li> <li>○みんなでチャレンジタイム ・みんなで「忍者さんがころんだ」に取り組む。</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、音を立てないように「そおーと」動くことを意識するように促す。</li> <li>・簡単な動きから徐々に動きに変化を加える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールの確認を行い、みんなで楽しく安全に行えるような雰囲気大切に作る。</li> </ul> 	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 (行動観察) (学習カード)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの記入とふり返しを行う。</li> <li>○片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入の仕方を確認し、記入方法のわからない児童には、個別に説明する。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	


### <授業のふり返し>

- ・単元全体を通してのめあてと約束について確認を行った。子どもたちは話をしっかりと聞き、聞いたことを意識して活動に取り組んでいた。
- ・基本的動作のチェックにおいては、立ち幅跳びの動作にとまどう児童が多く、片足踏み切りになったり、片足から着地したりする児童が多く見られた。
- ・授業の最後に、全員で「忍者さんがころんだ」を行い、楽しい雰囲気ですべてを終えることができた。
- ・最初の授業ということで、1つ1つの活動の説明をゆっくりと行ったため、全体的に予定よりやや時間がかかってしまった。

8時間扱いの第2時間目 平成20年10月2日(木) 9:35~10:20			
ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			
本時のねらい (1) あるく・はしる・おる・のぼる・とぶ・わたる・はこぶといった基本的動作を取り入れた運動遊びを楽しむ。 (2) 安全に気を付けて準備や後片付けができる。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編 ・ケンステップ間を跳ぶ等。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備する用具や置く場所を掲示し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・安全な用具の運び方や置き方について再度確認する。</li> <li>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 安全な遊び方や準備の仕方、片付けの仕方を再度教え、その大切を伝える。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。(行動観察)</p>
なか 25分	<p>学習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ねらいとする基本的動作を習得するために、様々な条件での動作を経験すること。</li> <li>○本時のめあてを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">すばやく忍び込む術を身に付けよう</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・その2 <ul style="list-style-type: none"> <li>・平均台をバランスよくわたる。</li> <li>・ケンステップ間を片足で跳んだり、低い跳び箱を跳び越えたりする。</li> <li>・高い跳び箱によじ登る。</li> </ul> </li> <li>○みんなでチャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで、陣取りゲームを楽しむ。</li> </ul> </li> </ul> 	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、すばやく「さきっと」動くことを意識するように促す。</li> <li>・簡単な動きから徐々に動きに変化を加えていく。</li> <li>・徐々にすばやく動くことを意識させていくが、安全第一であることは再度確認する。</li> <li>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。</li> <li>・ルールの確認を行い、みんなで楽しく安全に行えるような雰囲気を大切にする。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。(行動観察)(学習カード)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの記入とふり返りを行う。</li> <li>○片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入の仕方を確認し、記入方法のわからない児童には、個別に説明する。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。(行動観察)</p>

<授業のふり返り>

- ・用具の準備に時間がかかり、活動時間が短くなってしまった。次時からは、見本の列をあらかじめ用意しておくか、準備を担当制で行うといった手立てを取っていくこととした。
- ・子どもたちは、準備にも活動にも意欲的に取り組み、忍者ごっこを楽しんでいた。
- ・「陣取りゲーム」では、ルールの確認が不十分であったため、途中で再度ルールの確認を行った。もう少し簡素なルールにする必要があった。

8時間扱いの第3時間目 平成20年10月7日(火) 11:35~12:20			
ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			
本時のねらい (1) はしる・とぶ・くぐる・はう・ぶらさがる・はこぶといった基本的動作を取り入れた運動遊びを楽しむ。 (2) ルールを理解して運動遊びを行うことができる。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペットボトルハードルを跳び越えたり、はってくぐったりする。</li> <li>・フラフープの間をフラフープに触れずにくぐる等。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本とする場をあらかじめ用意し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・安全な用具の運び方や置き方をするように声をかける。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	
なか 25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">           学習内容            ○ねらいとする基本的動作を習得するために、様々な条件での動作を経験すること。         </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時のめあてを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">           せまいところへ忍び込む術を身に付けよう         </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・その3 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペットボトルハードルの下をはってくぐる。</li> <li>・平均台の下に両手両足を使ってぶら下がる。</li> <li>・紅白玉を落とさないように運ぶ。</li> </ul> </li> <li>○みんなでチャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで、宝物運びゲームに取り組む。</li> </ul> </li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、自分の体の大きさや姿勢を意識するように促す。</li> <li>・簡単な動きから徐々に動きに変化を加える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールの確認を行い、みんなで楽しく安全に行えるような雰囲気大切に作る。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 運動遊びの行い方を再確認するため、友だちの様子を見せたり、一緒に行ったりする。</p>	<p>【関心・意欲・態度】 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 (行動観察) (学習カード)</p> <p>【思考・判断】 ①いろいろな運動遊びの行い方を知っている。 (行動観察)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>7 学習カードの記入とふり返しを行う。</li> <li>8 片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の感想を聞き、肯定的な声かけを行う。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	

<授業のふり返し>

- ・用具の準備に関しては、前時の反省をいかし、見本の列をあらかじめ用意しておいたため、スムーズに行うことができた。
- ・接触して倒れた用具を直すのに時間がかかり、活動の流れを止めてしまう場面が見られた。
- ・用具にぶつからないようにくぐったり、はったりすることがめあてであることを伝えたが、活動自体に夢中になったり、速く動くことへの意識が強く見られたりすることなどから、用具に接触する場面が多く見られた。

8時間扱いの第4時間目 平成20年10月9日(木) 9:35~10:20			
ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			
本時のねらい (1) のぼる・おる・つかむ・とぶ・なげる・ぶらさがる・はこぶといった基本的動作を取り入れた運動遊びを楽しむ。 (2) 順番やきまりを守って仲よく遊ぶことができる。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ろくぼく登り</li> <li>・ろくぼくからの跳び下り等</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本とする場をあらかじめ用意し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・用具の運び方や置き方に目を配り、危険な時や危険が予想される時には声をかける。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	
なか 25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>学習内容</p> <p>○ねらいとする基本的動作を習得するために、様々な条件での動作を経験すること。</p> </div> <p>○本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <p>高いところへ忍び込む術を身に付けよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・その4 <ul style="list-style-type: none"> <li>・跳び箱から跳び下りながらドッジビーを的に当てる。</li> <li>・ロープにつかまって跳び箱の上からケンステップの間に跳び下りる。</li> </ul> </li> <li>○忍者の修行・パワーアップ編 <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がさらに取り組みたい動きに挑戦する。</li> </ul> </li> </ul>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、着地の動きを意識するように促す。</li> <li>・簡単な動きから徐々に動きに変化を加える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。</p> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 順番やきまりを守ることの大切さや周りの友だちの気持ちについて一緒に考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで行動し、安全に十分気を付けて活動するように促す。</li> <li>・自分が得意な動きをさらにパワーアップさせていくように声をかける。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>① いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 (行動観察) (学習カード)</p> <p>【関心・意欲・態度】</p> <p>② 順番やきまりを守って仲よく遊ぼうとする。 (行動観察)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの記入とふり返しを行う。</li> <li>○片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の感想を聞き、肯定的な声かけを行う。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	

<授業のふり返し>

- ・忍者のような動きを意識して活動に取り組み、跳び箱から跳び下りながらドッジビーを投げる取組においても、着地姿勢を意識するように声をかけると、意識を高めて活動することができていた。
- ・活動に夢中になって取り組み、まだまだ挑戦したいといった様子であった。
- ・授業後半のグループ活動では、1つのグループが途中から2つに分かれて活動していたが、他の5グループは協力して活動している様子が見られた。

8時間扱いの第5時間目 平成20年10月14日（火） 11:35～12:20			
ねらい1 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行い、基本的動作を身に付ける。			
本時のねらい (1) あるく・はしる・まわる・とぶ・ぶらさがる・くぐる・わたる・ねる・はこぶといった基本的動作を取り入れた運動遊びを楽しむ。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペットボトルハードルをまたぎ越して走る。</li> <li>・横転がりでペットボトルハードルの下をくぐる 等。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本とする場をあらかじめ用意し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・用具の運び方や置き方に目を配り、危険な時や危険が予想される時には声をかける。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	
なか 25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>学習内容</p> <p>○ねらいとする基本的動作を習得するために、様々な条件での動作を経験すること。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時のめあてを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>にげる術を身に付けよう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・その5 <ul style="list-style-type: none"> <li>・マット上にまいた紅白玉をふまないように走る。</li> <li>・2つのペットボトルハードル間を跳び越える。</li> <li>・坂マットを転がりながらまわる。</li> <li>・人がぶら下がった棒を2人で持って、運ぶ。</li> </ul> </li> <li>○忍者の修行・パワーアップ編 <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の取り組みたい動きに挑戦する。</li> </ul> </li> </ul> 	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、バランスを取りながらすばやく動くことを意識するように促す。</li> <li>・簡単な動きから徐々に動きに変化を加える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 友だちの動きを参考にさせたり、動きのポイントをアドバイスしたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで行動し、安全に十分気を付けて活動するように促す。</li> <li>・自分が難しいと感じる動きをパワーアップさせていくように声をかける。</li> </ul>	<p><b>【技能】</b> ①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。 (行動観察)</p>
まとめ 10分	<p>7 学習カードの記入とふり返りを行う。</p> <p>8 片付けを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の感想を聞き、肯定的な声かけを行う。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	

<授業のふり返り>

- ・活動には夢中になって取り組んでいたが、平均台の上にあるペットボトルを、後方の足で倒す児童が多く見られた。視界の外にある障害物への予測が不十分なのではないかと考えられた。
- ・単元の前半で経験している動作については、動作の上達が見られてきた。
- ・授業後半のグループ活動は、取り組みたい動きの選択方法が十分に伝わっていなかったため、動きを選択せずすべての動きに取り組むグループが多く見られた。

8時間扱いの第6時間目 平成20年10月16日(木) 9:35~10:20			
ねらい2 児童主体のグループ活動を行い、自分たちで運動遊びをより楽しく工夫する。			
本時のねらい (1) グループで話し合い、場づくりや動きづくりを工夫しながら自分たちで修行場づくりを行い、運動遊びを楽しむ。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 15分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編               <ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組でマットの上をまっすぐに歩く。</li> <li>・2人組で平均台をわたる等。</li> </ul> </li> <li>○忍者の修行・その6               <ul style="list-style-type: none"> <li>・上り坂の平均台をバランスよくわたる。</li> <li>・高い跳び箱に跳び乗ったり、高い跳び箱から跳び下りたりする。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本とする場をあらかじめ用意し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・用具の運び方や置き方に目を配り、危険な時や危険が予想される時には声をかける。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	
なか 20分	<p>学習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○運動遊びをより楽しくするためには、みんなで意見を出し合うことが大切であること。</li> </ul> <p>○本時のめあてを確認する。</p> <p>楽しくパワーアップするための修行方法を考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・パワーアップ編2               <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで話し合い、さらに楽しい修行方法を考える。</li> </ul> </li> </ul> 	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、みんなで意見を出し合い、楽しい修行方法を考えるように促す。</li> <li>・安全に十分気を付けて活動するように促す。</li> <li>・動きを変化させたり、場を変化させたりしながら、修行方法を工夫するように伝える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 安全な遊び方や準備の仕方、片付けの仕方を再度教え、その大切を伝える。</p> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt; 今までの取り組みから、動きづくりや場づくりのアイデアを一緒に出し合い、その中から取り組んでみたいものを選ばせる。</p>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>③安全に気を付けて遊んだり、準備や片付けをしたりしようとする。(行動観察)</p> <p>【思考・判断】</p> <p>②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫している。(行動観察)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの記入とふり返しを行う。</li> <li>○片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の感想を聞き、肯定的な声かけを行う。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	

<授業のふり返し>

- ・グループで話し合い、用具を動かしたり、動きに変化を加えたりしながらオリジナルの修行の場をつくるといった活動に新たに取り組んだが、予想以上にしっかりと話し合いをし、アイデアあふれる活動が見られた。
- ・修行の場をつくる活動では、話し合いのみの時間を設定し、その後に用具を動かす時間を設定したが、話し合いをしながら用具を動かし、動きを試してみるという方法でも活動できたのではないかと考えられた。次時は、話し合いをしながら用具を動かしてみることとした。
- ・跳び箱の上り下りや平均台をわたるといった動作が上達している児童が多く見られた。

8時間扱いの第7時間目 平成20年10月21日（火） 11:25～12:10			
ねらい2 児童主体のグループ活動を行い、自分たちで運動遊びをより楽しく工夫する。			
本時のねらい (1) グループで話し合い、場づくりや動きづくりを工夫しながら自分たちで修行場づくりを行い、運動遊びを楽しむ。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 15分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、挨拶、健康観察を行う。</li> <li>○場の準備を行う。</li> <li>○忍者の修行・準備編               <ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組で跳び箱を跳び越す。</li> <li>・2人組ケンステップやペットボトルハードルを跳ぶ 等。</li> </ul> </li> <li>○忍者の修行・その7               <ul style="list-style-type: none"> <li>・下り坂の平均台をバランスよくわたる。</li> <li>・ケンステップやペットボトルハードルを両足跳びで跳ぶ。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本とする場をあらかじめ用意し、速やかに準備が行えるようにする。</li> <li>・用具の運び方や置き方に目を配り、危険な時や危険が予想される時には声をかける。</li> <li>・ストレッチを途中に入れ、徐々に体の準備をしていくことを意識できるようにする。</li> </ul>	
なか 25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">           学習内容            ○運動遊びをより楽しくするためには、みんなで意見を出し合うことが大切であること。         </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時のめあてを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">           楽しくパワーアップするための修行方法を考えよう         </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○忍者の修行・パワーアップ編2               <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで話し合い、さらに楽しい修行方法を考える。</li> </ul> </li> </ul>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認し、みんなで意見を出し合い、楽しい修行方法を考えるように促す。</li> <li>・安全に十分気を付けて活動するように促す。</li> <li>・動きを変化させたり、場を変化させたりしながら、修行方法を工夫するように伝える。</li> </ul> <p>&lt;努力を要する児童への手立て&gt;        今までの取組から、動きづくりや場づくりのアイデアを一緒に出し合い、その中から取り組んでみたいものを選ばせる。</p>	<p><b>【思考・判断】</b>        ②運動遊びをより楽しくするための動きづくりや場づくりを工夫している。        (行動観察)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの記入とふり返りを行う。</li> <li>○片付けを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の感想を聞き、肯定的な声かけを行う。</li> <li>・安全に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。</li> </ul>	

<授業のふり返り>

- ・前時を受け、話し合いながら用具を動かし、オリジナルの修行の場をつくることとしたが自分の思いだけで用具を動かす児童も見られたため、しっかりと全員で話し合うことを確認した。
- ・前時と同様、子どもたちは意欲的に活動に取り組み、アイデアあふれる活動が見られた。
- ・自分たちのつくった修行の場で、止まることなく活発に動きまわっていた。
- ・跳び箱の上り下りや平均台をわたるといった動作が上達している児童が多く見られた。



8時間扱いの第8時間目 平成20年10月23日(木) 9:35~10:20			
ねらい3 身に付けた基本的動作や経験した多くの動きをいかす。			
本時のねらい (1) 身に付けた基本的動作や経験した多くの動きをいかし、運動遊びを楽しむ。			
	学習内容と学習活動	教師の指導・支援	評価
はじめ 15分	○集合、挨拶、健康観察を行う。 ○忍者テストに取り組む。  ○場の準備を行う。	・「とぶ」「平均台をわたる」「跳び箱をのり越える」「はしる」といった基本的動作のチェックを行う。 <努力を要する児童への手立て> 友だちの動きを参考にさせたり、動きのポイントをアドバイスしたりする。 ・準備する用具や置く場所を確認し、速やかに準備が行えるようにする。 ・用具の運び方や置き方に目を配り、危険な時や危険が予想される時には声をかける。	【技能】 ①いろいろな運動遊びを行うための基本的動作ができる。 (行動観察)
なか 15分	学習内容 ○身に付けた基本的動作や経験した多くの動きをいかすために、様々な条件での動作を経験すること。  ○本時のめあてを確認する。  これまで身に付けた技をいかして、忍者の卒業試験に挑戦しよう	  ・今までの修行の成果をいかし、忍者のように、音を立てないように動くことやすばやく動くことを意識するように促す。  <努力を要する児童への手立て> なぜ楽しく取り組めないのかを明らかにし、楽しむ方法を一緒に探る。	【関心・意欲・態度】 ①いろいろな運動遊びに楽しく取り組もうとする。 (行動観察) (学習カード)
まとめ 15分	5 片付けを行う。  6 アンケートの記入を行う。  7 単元のふり返りを行う。	・安全面に気を付けながら、片付けに取り組むように促す。  ・単元全体をふり返り、肯定的な声かけを行うとともに、今後も意識して行ってほしいことを伝える。	

<授業のふり返り>  
 ・基本的動作のチェックでは、動作の上達が見られた。  
 ・子どもたちは、最後の修行コースに夢中になって取り組んでいた。  
 ・動きにスピード感があるとともに、動きと動きにつながりが感じられた。  
 ・準備や片付けも、話をしっかりと聞き、協力してすばやく行うことができた。  
 ・跳び箱の上り下りや平均台をわたるといった動作が上達している児童が多く見られた。

## 6 検証授業の結果と考察

研究主題にせまるため、検証授業から得られたデータをもとに、分析の視点に沿って分析し、多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行うことによって、多様な動きをひき出せたか、体をスムーズに動かすことができるようになったかを考察していくこととする。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の児童数については、**表3-6**の通りである。

**表3-6 毎時間の出席児童数**

時間 (時)	1	2	3	4	5	6	7	8
児童数 (人)	31	32	33	32	31	31	33	30

### (1) 多様な動きをひき出すことができたか

#### ア 多様な動きの発現

今回の授業では、教師から児童に対しては「平均台をそおとわたる」というような指示のみで、「両腕を広げてバランスを取る」や「できるだけ前を見て」というような技能的な指示を行わなかった。その結果、課題となる基本的動作に対して児童がそれぞれに多様な動きをしながら取り組む様子が見られた。

このような授業の中から単元後半（6・7時間目）の授業に着目し、発現した動きをVTRより確認した。

また、単元後半（6・7時間目）には、教師の設定した場において活動を行った後、グループで話し合い、自分たちで場や動きを変化させながらオリジナルの修行場をつくるグループ活動（運動遊び）を行い、そこで新たに出現した動きについてもVTRより確認を行った。

#### (ア) 単元後半（6・7時間目）に発現した多様な動きの分析

**表3-7**は6時間目における教師が設定した場において発現した動きと、児童主体によるグループ活動において新たに発現した動きについて示したものである。

左の欄から「6時間目に取り入れたもしくは発現した基本的動作」「基本的動作が見られた場」「教師設定の場において発現した動き」「グループ活動において新たに発現した動き」を表している。

表 3-7 教師が設定した場において発現した動きと  
児童主体のグループ活動時に新たに発現した動き（6時間目）

基本的動作	場	教師設定の場において発現した動き		グループ活動において新たに発現した動き
わたる	平均台	あるいて 横あるきで	2人組で(前後) 全員で1列になって	はしって
おりる	跳び箱	とびおりる 前向きで	後ろ向きで 両手両足で	
とぶ	跳び箱	とびのる とびおりる	両足で 片足で	とびこす 両手両足で
	ペットボトルハードル	両足で	片足で	連続で
	ケンステップ	両足で	片足で	連続で 方向を変えながら
	フラフープ			両足で 片足で 高く
はしる	床			2人組で(前後) 全員で1列になって ペットボトルハードルをまたぎながら
あるく	平均台	2人組で(前後)	全員で1列になって	すばやく
	跳び箱	2人組で(前後)	全員で1列になって	
	ケンステップ			方向を変えながら
のぼる	跳び箱	よじのぼる	とびのる	
	平均台	とびのる		
くぐる	フラフープ	頭から しゃがんで	片足ずつ	
	ペットボトルハードル	うつ伏せで		仰向けで
ぶらさがる	平均台の下			両手両足で
はう	ペットボトルハードルの下			
	平均台の上			
はこぶ	跳び箱			
	平均台			
	マット			
	ペットボトルハードル			
	フラフープ			
		うごかす ささえる もつ あげる おろす		

表3-8は7時間目における教師が設定した場において発現した動きと、児童主体によるグループ活動において新たに発現した動きについて示したものである。

表3-8 教師が設定した場において発現した動きと  
児童主体のグループ活動時に新たに発現した動き（7時間目）

基本的動作	場	教師設定の場において発現した動き	グループ活動において新たに発現した動き
わたる	平均台	あるいて 2人組で手をつないで	はしって
	坂の平均台	あるいて 横あるきで	
おりる	跳び箱	とびおりる 後ろ向きで 前向きで	
	平均台	とびおりる	
とぶ	跳び箱	とびのる 片足で とびおりる 両足で とびこす 2人組で手をつないで	両手両足で
	ペットボトルハードル	とびこす 2人組で手をつないで 両足で	片足で 連続で
	ケンステップ	両足で 2人組で手をつないで	片足で 連続で 方向を変えながら
	フラフープ		両足で 片足で 高く
はしる あるく	床	2人組で手をつないで	すばやく
	平均台	2人組で手をつないで	すばやく
	跳び箱		
	ケンステップ		方向を変えながら
のぼる	跳び箱	よじのぼる とびのる	
くぐる	フラフープ	しゃがんで 片足ずつ 頭から	
	ペットボトルハードル		うつ伏せで 仰向けで
ぶらさがる	平均台の下		両手両足で
はう	ペットボトルハードルの下		両手で 両手両足で
	平均台の上		両手で
まわる	跳び箱+マット		前まわり 横ころがり
はこぶ	跳び箱 平均台 マット ペットボトルハードル フラフープ	うごかす ささえる もつ あげる おろす	

表3-7、表3-8から教師の設定した場において発現した動きに加えて、児童主体によるグループ活動においては、さらに新たな動きが発現したことがわかる。

(1) 「ア 多様な動きの発現」についての考察

今回の授業では、児童が体を思いきり動かし、友だちと夢中になって遊ぶことができるように授業を工夫するとともに、運動遊びの中に多くの基本的動作（今回の授業においては13種類の基本的動作）を取り入れた。

表3-7や表3-8から、単元後半（6・7時間目）の教師設定の場において、課題となる基本的動作に対してそれぞれに多様な動きが発現したことがわかる。

これは、単元前半（5時間目まで）において、すべての児童が多くの基本的動作をまんべんなく経験するとともに、課題となる基本的動作に対してそれぞれに多様な動きをしながら取り組んできたからであると考えられる。

また、単元後半（6・7時間目）の児童主体のグループ活動においては、自分たちで話し合っって自由に場を変化させたり、自由に動きを変化させたりといった遊びの中で見られる児童の姿を見ることができた。

そして、この児童主体のグループ活動によってさらに遊びの要素を増したことが、児童の自由な発想をひき出し、その自由な発想によってつくられた場での運動遊びによって、表3-7や表3-8にある「はしってわたる」「連続でとぶ」といったより難しい動きや「仰向けでペットボトルハードルをくぐる」といった新たな動きが発現したと考えられる。

(1) まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○基本的動作の経験（習得）の場において、多様な動きが発現した。

○児童主体のグループ活動において、新たな動きが発現した。

これらのことから**多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行うことによって、多様な動きをひき出すことができた**と考えることができる。

## (2) 体をスムーズに動かすことができるようになったか。

### ア 1時間目と8時間目の基本的動作の比較

今回の検証授業では、1時間目と8時間目の児童の動きを比較するため同じ条件設定で、立ち幅跳び動作（障害物を跳び越える）→平均台をわたる動作→跳び箱をのり越える動作→走る動作といった一連の動きに取り組み、一人ひとりの動きをVTRで録画した。その後、作成した評価項目に沿って、複数人でVTRを見ながら評価を行い、理論5（動きの向上）にもとづき、以下のように分析を行った。

なお、本研究では理論5にあるスムーズな動きを構成する「円滑さ」と「すばやさ」のいずれかにでも向上が見られれば「動きがよりスムーズになった」と判断した。

#### (ア) 円滑さの分析

##### a 平均台をわたる歩数

図3-10は、1時間目と8時間目の平均台をわたるのに要した歩数の平均、図3-11は、その歩数が増減した人数の割合を示したものである。1時間目は、平均で約9.3歩要していたが、8時間目には、約7.9歩へ減少している。また、1時間目より歩数を減少させた児童は67%であった。

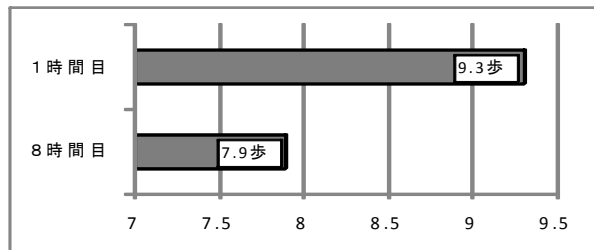


図3-10 平均台をわたる歩数

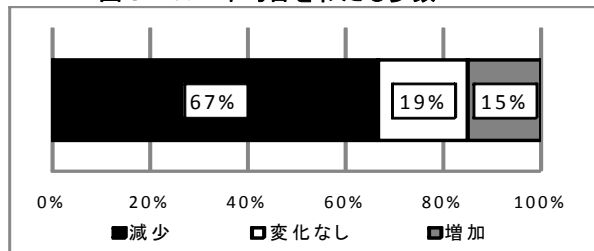


図3-11 平均台をわたる歩数の変化人数

##### b 平均台をわたる視線の分析

図3-12は、平均台をわたる際に前方を見ている児童と足元を見ている児童の人数の割合を示したものである。1時間目には、すべての児童が平均台をわたり終えるまで足元を見ていたが、8時間目には27%の児童が、視線を前方に向けている。

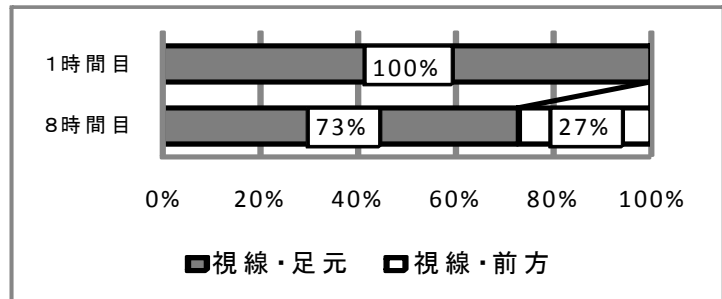


図3-12 平均台わたりにおける視線

##### c 立ち幅跳びにおける踏み切り動作の分析

図3-13は、立ち幅跳びの踏み切り動作における両足踏み切りと片足踏み切りの人数の割合を示したものである。1時間目には両足による踏み切り動作ができている児童が61%であったが8

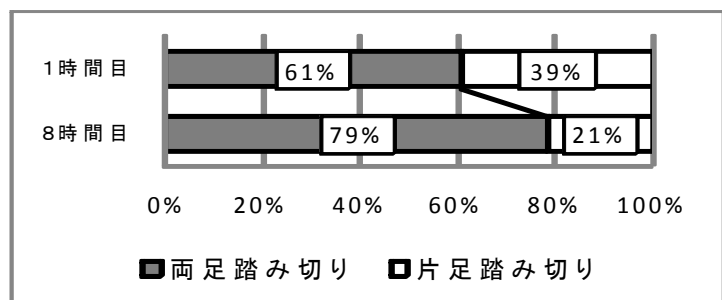


図3-13 立ち幅跳びにおける踏み切り動作

時間目には 79%に増加している。

d 立ち幅跳びにおける着地動作の分析

図3-14は、立ち幅跳びの着地動作における両足着地と片足着地の人数の割合について示したものである。1時間目には両足による着地動作ができていた児童が54%であったが8時間目には61%に増加している。

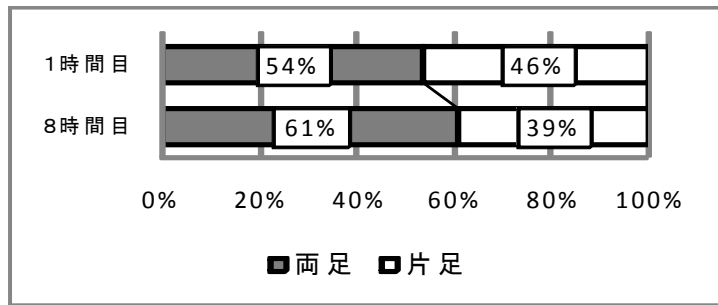


図3-14 立ち幅跳びにおける着地動作

e 立ち幅跳びにおける腕ふり予備動作の分析

図3-15は、立ち幅跳びの腕ふり動作において腕を体の後ろまでひく予備動作が見られた人数の割合を示したものである。1時間目には、予備動作が見られる児童が39%であったが、8時間目には54%に増加している。

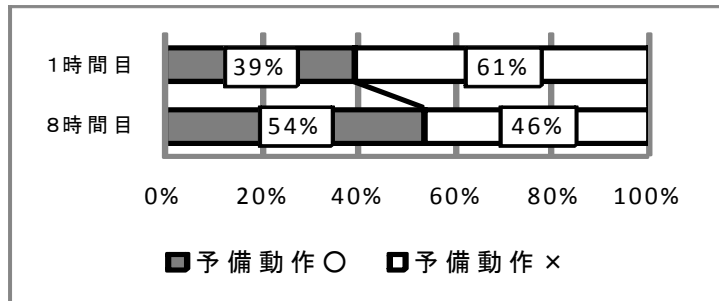


図3-15 立ち幅跳びにおける腕ふり予備動作



腕が体側にピッタリとくっついていて、腕ふりの予備動作が見られない。



腕が後方に大きく振り上げられ、腕ふりの予備動作が見られる。

f 立ち幅跳びにおける腕のふり上げ動作の分析

図3-16は、立ち幅跳びの腕ふり動作において体をひき上げるための腕のふり上げ動作が見られた人数の割合を示したものである。

1時間目には腕のふり上げ動作が見られる児童が61%であったが8時間目には71%に増加している。

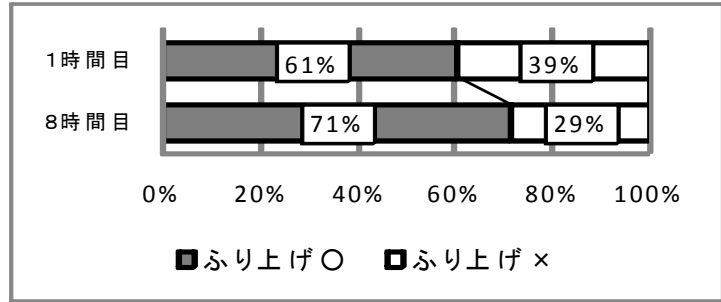


図3-16 立ち幅跳びにおける腕のふり上げ動作

(イ) すばやさ (効率的) の分析

a 平均台をわたるすばやさの分析

図3-17は、1時間目と8時間目の平均台をわたるのに要した時間の平均、図3-18は、その時間が変化した人数の割合を示したものである。1時間目は、平均台をわたるのに約5.5秒要していたが、8時間目には、約3.6秒に短縮している。

また、1時間目より時間を短縮させた児童は81%であった。

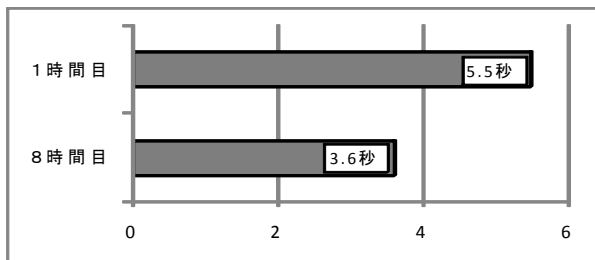


図3-17 平均台をわたるのに要した秒数

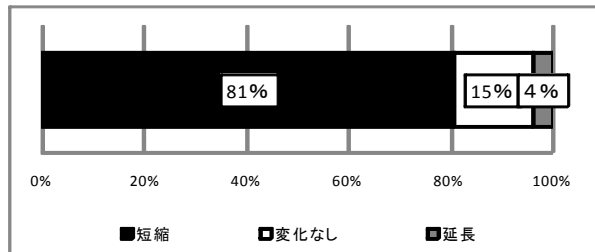


図3-18 平均台をわたる時間の変化人数

b 跳び箱をのり越えるすばやさの分析

図3-19は、1時間目と8時間目の跳び箱をのり越えるのに要した時間の平均、図3-20は、その時間が変化した人数の割合を示したものである。1時間目は、跳び箱をのり越えるのに約2.4秒要していたが、8時間目には、約1.6秒に短縮している。

また、1時間目より時間を短縮させた児童は55%であった。

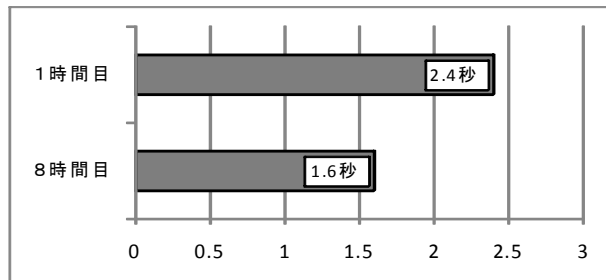


図3-19 跳び箱をのり越えるのに要した秒数

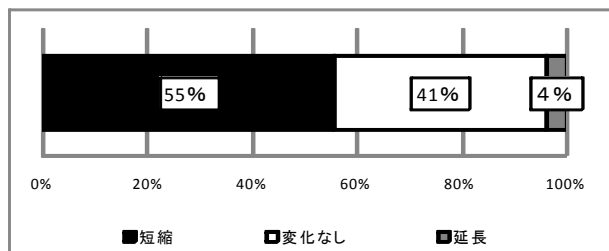


図3-20 跳び箱をのり越える時間の変化人数



## (2) 「ア 1時間目と8時間目の基本的動作の比較」についての考察

今回の検証授業では、1つの動作に特化した練習を行うことや特定の運動に必要な技能の向上を目指すのではなく、あくまでも運動遊びを通してより多くの動作を経験することによって、自然と多くの基本的動作を身に付け、動きを向上させることを目指した。この動作の向上について、1時間目と8時間目の基本的動作（忍者テスト）の比較から以下のことを考察した。

<円滑さについて>

平均台をわたる動作は、平均台という不安定な場を「あるく」動作であることから、平均台の上においても日常的な「あるく」動作に近づくことを円滑さの向上の目安とした。

**図3-10**や**図3-11**から、8時間目には多くの児童が平均台を1時間目よりも少ない歩数でわたっている。これは、1時間目には歩幅を狭くしてバランスを取っていた児童が、8時間目には日常的な「あるく」動作に近い歩幅でもバランスが取れるようになったと考えられる。また、**図3-12**から平均台をわたるときの視線についても日常的な「あるく」動作に近い状態へと動きが向上していることがわかる。

立ち幅跳びについても、**図3-13**、**図3-14**、**図3-15**、**図3-16**から、1時間目よりも両足踏み切り、両足着地、腕ふり予備動作、腕のふり上げ動作を身に付けていることがわかる。

これらのことから、1時間目よりも円滑に体を動かせるようになったと考えられる。

<すばやさ（効率的）について>

**図3-17**や**図3-18**からは、多くの児童が平均台をわたる時間を短縮している。また、**図3-19**や**図3-20**からは、半数以上の児童が跳び箱を越えるのに要した時間を短縮している。これは、1時間目よりも余分な動きが減少し、すばやく（効率的に）体を動かせるようになったからであると考えられる。VTRによる動作の分析にあたった複数人からも、全体印象として余分な動きが減少し動きがよくなっているといった感想が挙げられていた。

なお、理論5にあるスムーズな動きを構成する「無意識」な動きについては今回の検証から見取ることは難しかったのでとくに考察しなかった。

## イ 自己評価の分析

### (ア) 学習カードにおける自己評価

図3-21は、1時間目から7時間目までの学習カードにおける、動きのめあてに関する自己評価の変容を示したものであり、表3-9は、学習カードにおける動きのめあてに関する項目内容である。すべての時間において85%以上の児童がめあての達成に対して「とてもできた」「少しできた」と回答している。

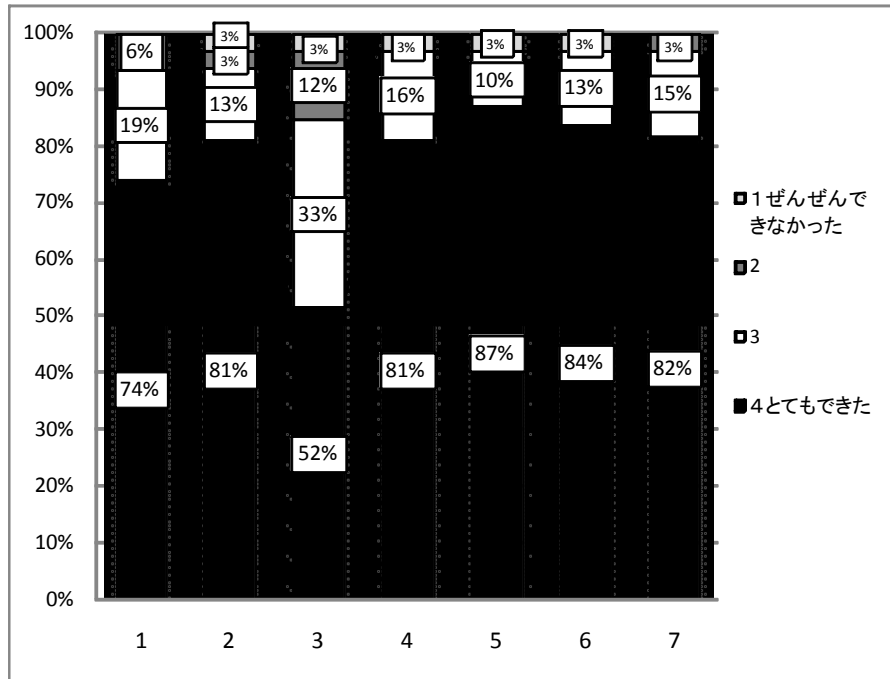


図3-21 動きのめあてに関する自己評価

表3-9 学習カードにおける動きのめあての項目内容

時間	項目内容
1	音をたてないように「そおーと」動くことができましたか？
2	すばやく「ささっと」動くことができましたか？
3	せまいところでもぶつからないように動くことができましたか？
4	とくいな動きが、もっととくいになりましたか？
5	むずかしい動きでも、できるようになりましたか？
6	自分の動きをパワーアップさせることができましたか？
7	自分の動きをパワーアップさせることができましたか？

### (イ) 単元終了後アンケートにおける自己評価

図3-22は、単元終了時に行ったアンケート項目「最後の忍者テストでは、最初よりも上手に動けたと思いますか」についての結果を示したものである。97%の児童が「とても思う」「少し思う」と回答している。

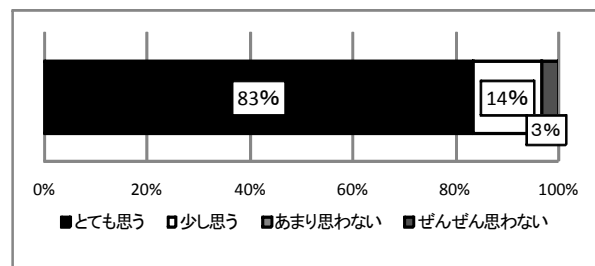


図3-22 「最初よりも上手に動けたと思いますか」

## (2) 「イ 自己評価の分析」についての考察

毎時間の学習カードから、児童は自分の動きに対して安定して高い評価を示している。また、単元終了時のアンケートからも、単元全体を通して自分の動きがよくなったと感じていることがわかる。これらのことから、多くの基本的動作を取り入れた授業によって、児童が動きの向上をより実感できる効果があったことがわかる。

なお、3時間目において自己評価が低くなっているのは、板で挟んだフラフープを倒さずにくぐり抜けるといった課題に対し、フラフープを倒してしまった児童が、上手にできなかったと感じ、自己評価が低くなったからであると考えられる。

## (2) まとめ

以上のように分析した結果、次のようなことが明らかになった。

○多くの児童の動きの円滑さやすばやさが増している。

○多くの児童が、自分の動きが向上したと感じている。

これらのことから、**多くの児童が体をスムーズに動かすことができるようになった**と考えることができる。

## 7 学習指導における課題と改善

### (1) 指導の工夫と効果

ア 多くの基本的動作を取り入れる

検証授業の結果からもわかるように、多くの基本的動作を取り入れた運動遊びにより、児童から多様な動きをひき出すことができ、体をよりスムーズに動かすことができるようになった。

また、授業を行う上で、取り入れる基本的動作を教師が意識することによって、児童の動きを観察する視点が明確になるとともに、動きをひき出すための場の設定が容易となった。

イ 遊びの特徴をいかす

(ア) ごっこ遊び

今回の授業では、「忍者のようにそおーと動こう」「忍者のようにすばやく動こう」などの声かけを行ったり、「川を跳び越える」「塀をのり越える」などと障害物を表現したりすることによって、児童を忍者ごっこの世界へとひき込むことができたと考える。また、「敵に見つからないように忍びこみ、宝を持ってこよう」などとストーリー性を持たせることも効果的であったと考える。このような工夫により、児童たちは忍者になりきり、休むことなく楽しみながら運動に取り組み、多くの動きに挑戦することができたと考える。

(イ) モノとの関わり

今回の授業では、ロープにぶら下がったり、ろくぼくによじ登って跳び下りたりといった日頃はあまり体験できない動きに児童が楽しみながら取り組んでいる姿が見られた。このような姿から今回の授業における場（モノ）の設定が効果的であったと考える。また、平均台やマットといった児童が今までに使用したことのあるものであっても、平均台の上に置いたペットボトルを倒さないようにわたったり、マット上にまいた紅白玉をふまないように走り抜けたりといったように工夫を加えることによって、児童の挑戦意

欲を高めることができたと考える。

(ウ) 児童中心のグループ活動

4時間目5時間目には自分がさらに取り組みたい修行に取り組む時間を確保したことにより、児童は自分がさらに取り組んでみたかった場に行き、楽しみながら活動している姿が見られた。また、6・7時間目には、自分たちで遊ぶ場所（場の設定）や遊び方（動き方）を考える時間を確保したことにより、自分たちで話し合い、楽しさを追求しながら活動に取り組む姿が見られた。このような姿から、児童中心の活動を取り入れることが、児童の自発性や積極性を引き出すことに有効であると感じた。

ウ 場の設定

今回の授業においては、モノとの関わりから運動を広げることが有効である低学年の発達段階を考慮し、多くのモノを使用した。1つ1つのモノとの関わり（跳び箱や平均台など）、同じモノであっても配置の仕方によって変化するモノとの関わり（平均台と跳び箱の位置を変えるなど）、向きや高さなどによって変化するモノとの関わり（跳び箱の向きや高さを変えるなど）を児童たちは楽しんでいた。

また、1グループ（5～6名）に1セットを用意したため、一人ひとりの運動量を確保することができた。

さらに、グループ活動においては、グループで話し合い、自分たちの思い思いの場を設定することによって、新たな動きが見られるとともに、運動量を増やすこともできた。

図3-23 図3-24は6・7時間目のグループ活動において、児童たちによってつくられたオリジナルの修行場の例である。

図3-23 6時間目の場の設定（グループ活動でつくられたオリジナルの修行場）

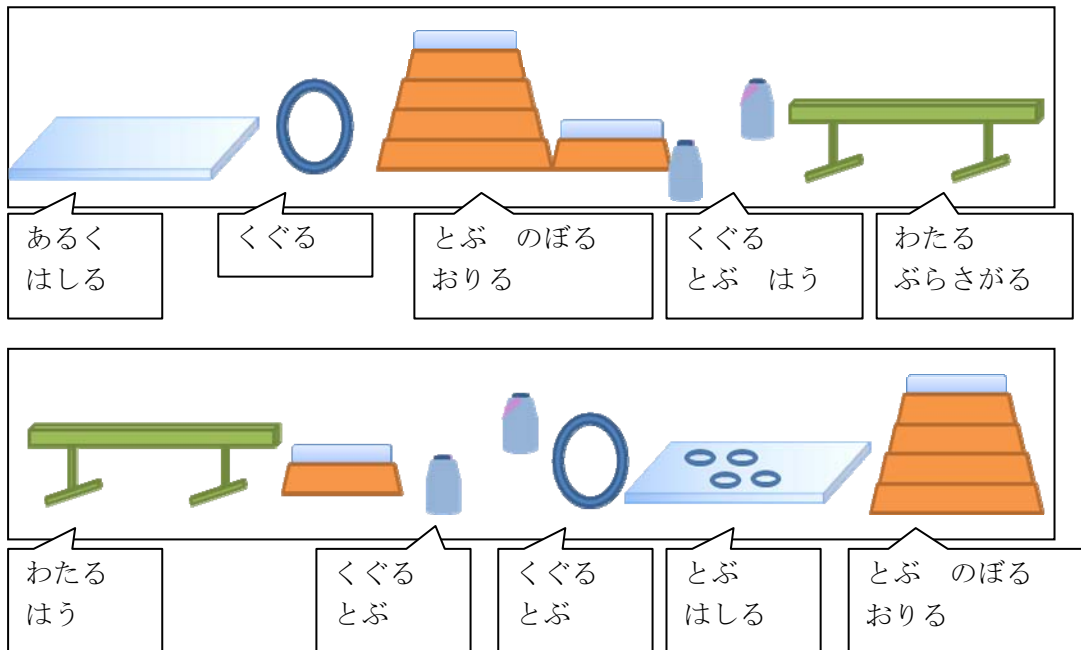
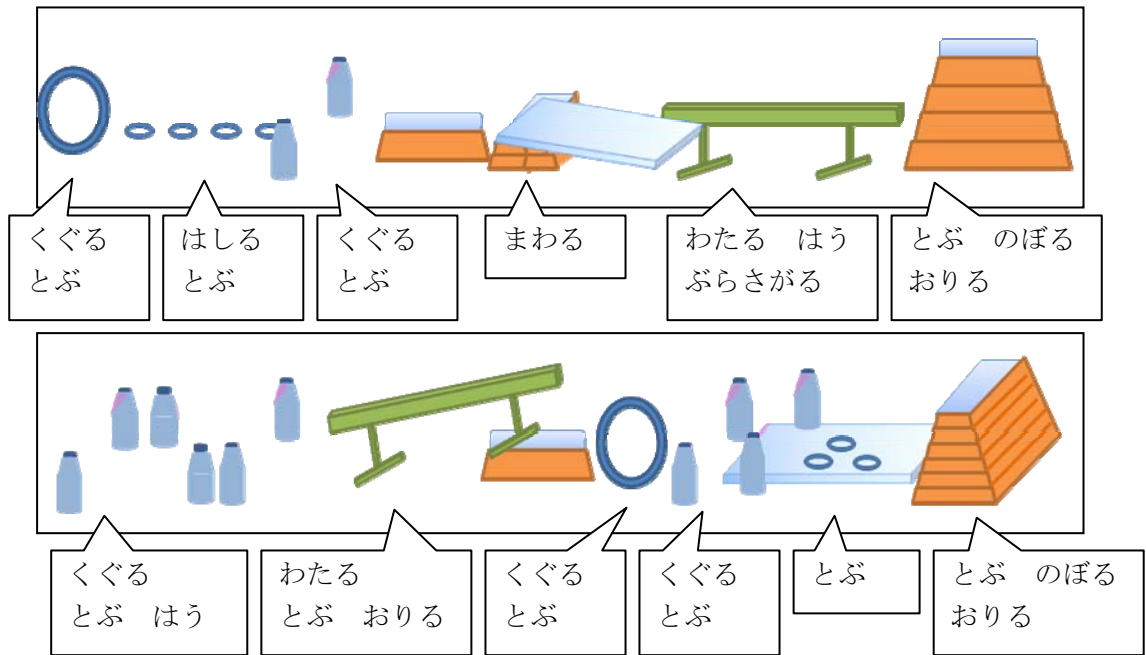


図3-24 7時間目の場の設定（グループ活動でつくられたオリジナルの修行場）



エ 学習カード

項目数を少なくし、コメント欄も簡単に書けるように工夫したことにより、低学年の児童でも短い時間で記入することができた。また、各場（モノ）における楽しさやこわさを評価することによって、児童がどの場楽しさやこわさを感じているかを把握することができ、次時の授業づくりや場の設定にいかすことができた。加えて、「友だちと楽しくできましたか？」という項目は、グループ活動の話し合いや取組の様子を見る際に役立った。

オ 単元の流れ

教師主体から児童主体の遊びへと主体が移行する単元の流れの工夫により、単元後半の自分たちで修行場をつくるといった活動においては、自分たちで話し合い、場（モノ）を工夫したり、動きを工夫したりといった自由で自発的な遊びの姿が見られた。

このような様子やアンケート結果からも今回の授業が遊びとして児童たちに自然と受け入れられていったと考えられる。

(2) 課題と改善案

ア 多くの基本的動作をすべての単元（領域）で取り入れる

今回の単元においては、13種類の基本的動作を取り入れたが、さらに多様な動きをひき出し、体をスムーズに動かせるようにするためには、年間を通して単元ごとに多くの基本的動作を取り入れていくことが大切である。

よって、各単元（領域）において取り入れることができる基本的動作を考え、年間計画を作成することが求められる。基本的動作の領域計画と年間計画案については、第4章で提示する。

イ 場の設定と時間配分

1単位時間（45分）の授業で、準備から片付けまでを含め、児童の活動時間を十分に確保するためには、場の設定と設定方法について入念に計画を立てておく必要がある。今回

の授業においては、単元当初はカード(図3-25)を使用して場の設定を確認していたが、準備に費やす時間が多くなり、活動時間が短くなってしまった。そこで、より効率的に準備を行うため、実際に見本となるレーンを用意し、役割分担を明確にすることによって、毎時間10分弱の時間で準備を行うことができるようになった。表3-10は、今回の授業を参考にした時間配分案である。

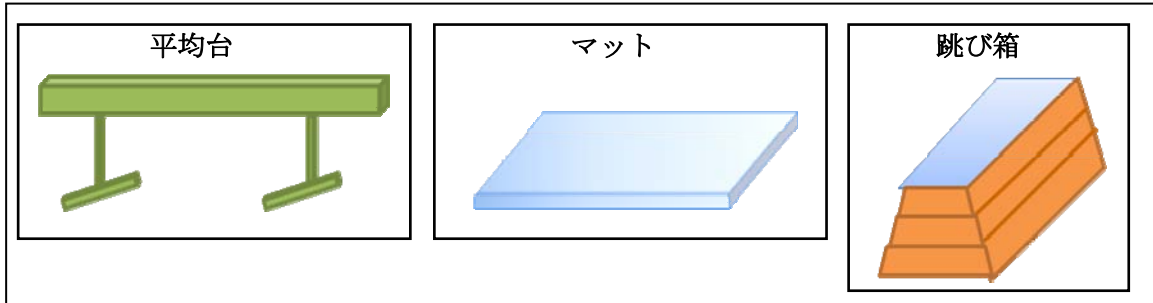


図3-25 用具カード

表3-10 時間配分案

時間配分	学習の流れ
10分	挨拶、健康観察、場の準備、本時の学習のねらい
23分	忍者の修行1 (準備運動を含んだ易しい運動) 忍者の修行2 (本時の主運動)
5分	学習カードの記入、学習のふり返り
7分	場の片付け

また、学年で体育館配当を続きにするによって、児童の活動時間を確保するといった手立ても考えられる。

例えば、3学級ある学年では1時間目から3時間目を体育館配当とし、1時間目の学級が準備を行い、3時間目の学級が片付けを行うようにすることによって活動時間を確保する。この場合、週ごとに1時間目から3時間目の時間配当をローテーションすることによって、すべてのクラスを同じ条件にすることができる。

#### ウ 立ち幅跳びについて

検証結果から、立ち幅跳びについても8時間目においては1時間目より動作の向上が見られた。しかし、動作の向上が見られた児童数の割合は、他の動作に比べると低い。また、図3-26からわかるように立ち幅跳びの距離についても、あまり伸びが見られない。このことは、立ち幅跳びの動作向上や記録の向上には立ち幅跳び特有の技能を向上させる指導や反復練習が必要であり、今回の授業では、技能向上に主眼を置いた指導や練習を行っていないため、動作の向上した児童の割合が他の動作に比べると低かったり、記録の向上が見られなかったりしたと考えられる。

つまり、立ち幅跳びについては、立ち幅跳び特有の技能を向上させる指導や1つ1つの技能を組み合わせるための反復練習が必要であり、中学年の「走・跳の運動」において扱う内容であり、低学年においては、両足で跳ぶ

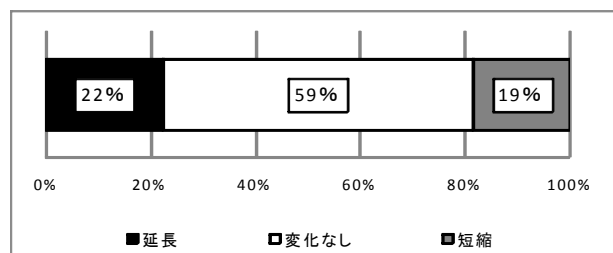


図3-26 立ち幅跳びの距離の変化

といった動きを運動遊びの中で経験しておくことが必要であると感じた。

#### エ 保護者との連携

今回の授業では、児童の幼児期の遊びや日頃の遊びの様子について保護者を対象に事前アンケートを実施した。これは、児童の今までの運動経験や日頃の運動状況を把握するとともに、保護者に児童の遊びや運動の状況について関心を高めてもらうことをねらいとして行った。また、授業後に保護者へ通信を発行し、児童の授業の様子や取組内容、そして保護者にお願いしたいことを発信した。

小学生においては、保護者の意識や考え方が児童にも大きく影響してくるため、児童だけでなく保護者にも子どもが運動することの大切さについて関心を持ってもらうことが、児童の体力・運動能力を向上させていく重要な取組の1つである。

### 8 検証授業全体をふり返って

ここまで、今回の検証授業について、分析の視点に沿ってふり返ってきたが、ここでは、検証授業全体をふり返っていきたい。やはり、低学年の授業においては、児童が運動（遊び）を楽しむということが絶対条件であり、この条件が満たされていなければよい授業とはいえない。ここでは、今回の検証授業が児童にどのように受け入れられ、児童に変化をもたらしたかについて見ていきたい。

#### (1) 楽しさについて

##### ア 単元について

図3-27は、「忍者にへんしんはどうでしたか」について、単元終了後に行ったアンケートの結果を示したものである。90%の児童が「とても楽しかった」と回答している。また、図3-28は「忍者にへんしんにまた挑戦してみたいですか」についての結果を示したものであるが、同様に90%の児童が「とても挑戦してみたい」と回答している。このことから、多くの児童が今回の学習を楽しみ、さらに取り組んでみたいと思っているということがわかる。

図3-29は、「あなたは、体育がすきですか、すきではありませんか」について、事前と事後のアンケート結果を示したものである。事前アンケートでは、「とてもすき」と回答した児童が52%であったが、事後アンケートでは82%に増加している。

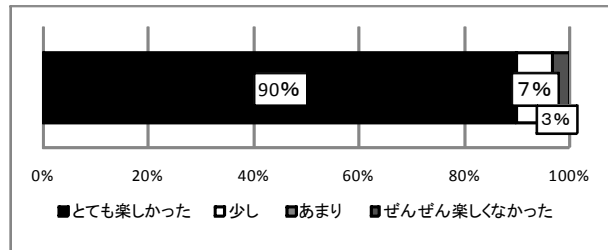


図3-27 「忍者にへんしんはどうでしたか」

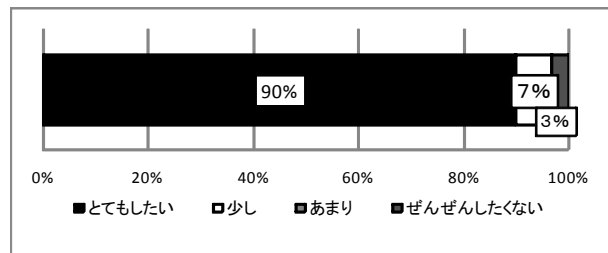


図3-28 「忍者にへんしんにまた挑戦してみたいですか」

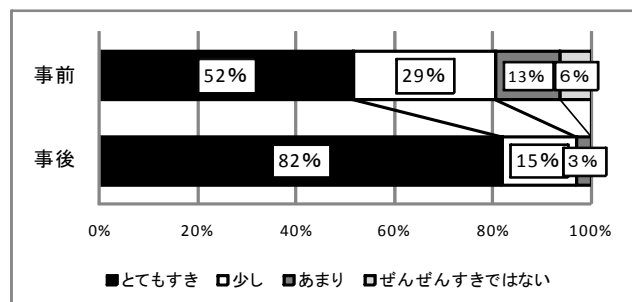


図3-29

「あなたは、体育はすきですか、すきではありませんか」

イ モノとの関わりについて

図3-30は、1時間目から7時間目に設定したそれぞれの場（モノ）の楽しさについて、学習カードに4段階で記入した評価の平均の変容を示したものである。設定した場（モノ）は時間によって異なるが、すべての時間において80%以上の児童が「4とても楽しかった」と回答している。

このことから、多くの児童が場（モノ）との関わりを楽しんでいることがわかる。

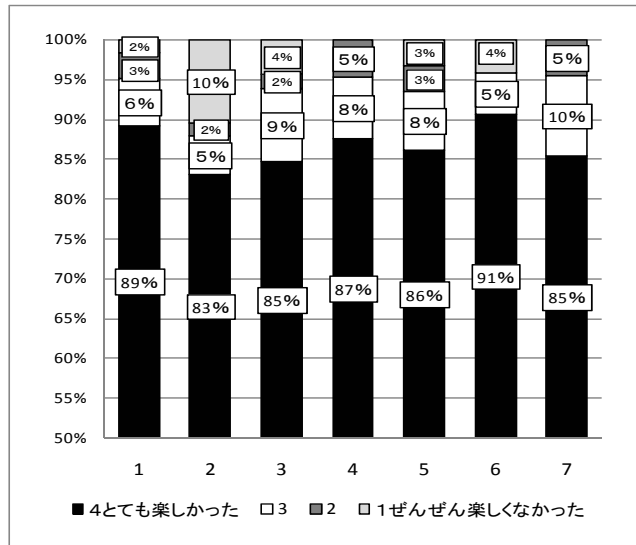


図3-30 場（モノ）の楽しさ

ウ 仲間との関わりについて

図3-31は、「友だちと楽しく忍者にへんしんができましたか」について1時間目から7時間目までの学習カードに4段階で記入した評価の変容を示したものである。すべての時間において、85%以上の児童が「4とてもたのしかった」もしくは「3」と回答している。

また、図3-32は、「友だちと楽しく忍者にへんしんができましたか、できませんでしたか」について、単元終了時に行ったアンケートの結果を示したものである。93%の児童が「とてもできた」「少しできた」と回答している。

さらに図3-33は、「あなたは、体育の時間に、友だちと楽しく運動できますか、できませんか」について、事前と事後のアンケート結果を示したものである。事前アンケートで「とてもできる」と回答した児童が58%であったが、事後アンケートでは73%に増加している。

このことから、多くの児童が仲間との関わりを楽しんでいたことがわ

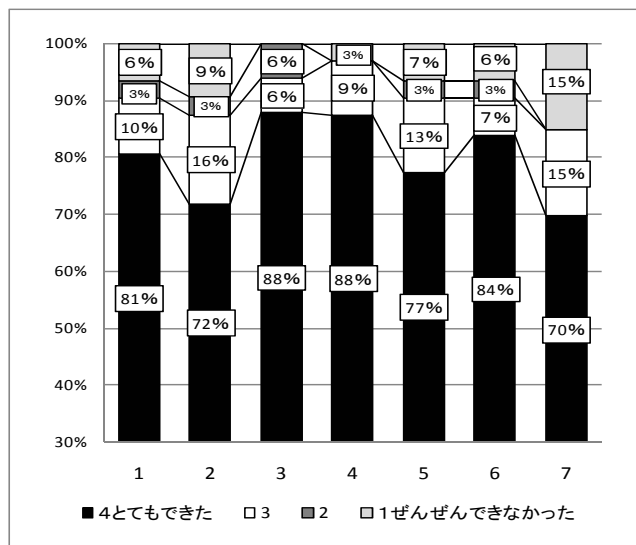


図3-31 「友だちと楽しく忍者にへんしんができましたか」

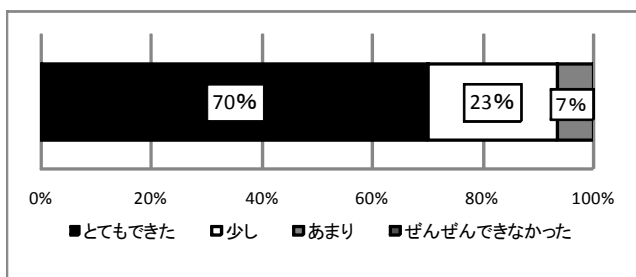


図3-32 「友だちと楽しく忍者にへんしんができましたか、できませんでしたか」



かる。

今回の授業をふり返り、児童が忍者ごっこを楽しみながら、体をよりスムーズに動かせるようになっていったことは教師としてとても嬉しいことであった。

また、多くの用具を一緒に準備したり片付けたりする中で、友だちと協力し合いながら重い用具を運ぶ様子が見られたり、友だちが倒したフラフープを直してあげる児童の思いやりが見られたりしたことも、とても嬉しいことであった。

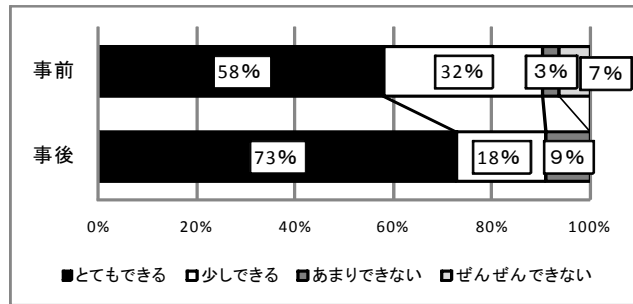


図3-33 「あなたは、体育の時間に、友だちと楽しく運動できますか、できませんか」

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果

本研究では、体をスムーズに動かせるようになるために、多くの基本的動作を取り入れた運動遊びの効果を明らかにすることを目指した。

その結果、次のことが明らかになった。

多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行うことによって、多様な動きをひき出すことができる。  
 多くの基本的動作を取り入れた運動遊びを行うことによって体をスムーズに動かすことができるようになる。

### 2 今後の展望

#### (1) 動きの多様さ

児童は多様な動きを経験することによって、さらに動きを向上させ、また動きの多様さが児童の興味をひき出したり、持続させたりする。教師としては、どのような場でどのような動きをひき出すかアイデアを持ち、意図を持って場を設定し、動きの多様さをひき出していく必要がある。

表4-1は、今回の授業において、児童から多くの動きをひき出し、楽しく忍者ごっこに取り組ませるために作成したものである。

**表4-1 基本的動作と多様な動き**

基本的動作	場		多様さ
あるく はしる	床	まっすぐな線の上	姿勢よく
		ジグザグな線の上	横向きで
	マット	ガムテープ等でひいた線上	後ろ向きで
		マットの下にテニスボールなどを入れたでこぼこマット上	しゃがんで
		玉入れの玉をたくさんまいたマット上	つま先で
	セーフティーマット		かかとで
	平均台	片側を跳び箱等の上ののせた上り坂平均台	ゆっくりと
片側を跳び箱等の上ののせた下り坂平均台		速く	
跳び箱		片手を抑えながら	
はこぶ	棒	2人で棒を担ぎ、その棒に1人がぶら下がる	担いで
	玉入れの玉		抱えて
なげる	ドッチビー	平均台の上に並べたペットボトルを的にして	右手で
	ケンステップ		左手で
			横から
			下から
			跳び下りながら
わたる	床	床から へ	歩いて
	マット	マットから へ	跳んで
	平均台	平均台から へ	走って
	跳び箱	跳び箱から へ	大腿で
	ケンステップ	ケンステップから へ	両手両足で
	ステージ	ステージから へ	

たつ	床	まっすぐな線の上	両足で	
	マット	踏み切り板を下に入れた坂マット	片足で	
	セーフティーマット		つま先で	
	平均台	片側を跳び箱等の上へのせた上り坂平均台		かかとで
		片側を跳び箱等の上へのせた下り坂平均台		中腰で
	跳び箱		うつ伏せから	
			仰向けから	
		速く		
		ゆっくりと		
とぶ	床		跳び越す	
	マット	マットの下にテニスボールなどを入れたでこぼこマット上	両足で	
	平均台		片足で	
	跳び箱		高く	
	ステージ		遠くへ	
	ロープ		跳びつく	
	ペットボトルハードル	ペットボトル2本にゴムを張る	跳び上がる	
のぼる	平均台		跳びのる	
	跳び箱		下りる	
	ステージ		跳び下りる	
	ロープ		両足で	
	るくぼく		片足で	
			よじ登る	
			両手両足で	
		両手で		
はう	床		ほふく前進で	
	マット		仰向けで	
	平均台			
くぐる	ペットボトルハードル		頭から	
	フラフープ	板で両脇を挟んで立てる	足から	
		高跳びバー等にぶら下げる	跳んで	
	平均台		回転して	
		はって		
ぶらさがる	平均台		両手両足で	
	棒	2人で棒を担ぐ	両手で	
	るくぼく		片手で	
	ロープ		両足で	
		逆さまに		
まわる	マット	踏切板や跳び箱を下に入れ坂にする	手を上へのばして横転がり	
	フラフープ		手を体につけて横転がり	
			前まわり	

(2) 新学習指導要領における基本的動作の領域計画

今回の研究では、2年生の基本の運動「器械・器具を使った運動遊び」において、13種類の基本的動作を取り入れたが、さらに多様な動きをひき出し、体をスムーズに動かせるようにするためには、年間を通して単元ごとに多くの基本的動作を取り入れていくことが大切である。

この考え方は、新学習指導要領においても同様にいかせるものであると考える。

そこで、今回の授業を参考にしながら新学習指導要領における各領域にて取り入れることが期待される基本的動作について、第2学年を想定して整理した。(表4-2)

表4-2 新学習指導要領における基本的動作の領域計画

運動・技能の内容		期待される基本的動作			
体づくり運動 (多様な動きをつくる運動遊び)	体のバランスをとる運動遊び	まわる	ころがる	さかだちする	
		たつ	しゃがむ	ねる	おきる
		おさえる	もたれる	おぶう	おぶさる
		おす	たおす	つきおとす	おしだす
	ひく	ひっぱる	おこす		
	わたる				
	体を移動する運動遊び	ほう			
		あるく	ふむ	とまる	
		はしる	かけっこする	とまる	
		とぶ	とびつく	とびこす	とびのる
			とびおりる	スキップする	ギャロップする
		のぼる	よじのぼる	とびのる	
		おりる	とびおりる	すべりおりる	
	用具を操作する運動遊び	はこぶ	うごかす	かつぐ	ささえる
			もつ	あげる	おろす
		まわす			
		なげる	なげあげる	あてる	ころがす
			いれる		
		あたる	ぶつける	ぶつかる	すもうをとる
			つかむ	つかまえる	
		くぐる	はいる	くぐりぬける	
		うける	とめる	うけとめる	
		のる	のりまわす		
		とぶ	とびつく	とびこす	とびのる
			とびおりる	スキップする	ギャロップする
		わたす			
		ふる	ふりまわす	ふりおとす	
	力試しの運動遊び	おす	たおす	つきおとす	おしだす
		ひく	ひっぱる	おこす	
		はこぶ	うごかす	かつぐ	ささえる
			もつ	あげる	おろす
		あたる	ぶつける	ぶつかる	すもうをとる
			つかむ	つかまえる	
		くむ	つみかさなる		
		おさえる	もたれる	おぶう	おぶさる
		ほう			

器械・器具を 使ったの 運動遊び		<input type="text" value="まわる"/>	ころがる	さかだちする	
		<input type="text" value="ぶらさがる"/>			
		<input type="text" value="たつ"/>	しゃがむ	ねる	おきる
		<input type="text" value="わたる"/>			
		<input type="text" value="あるく"/>	ふむ	とまる	
		<input type="text" value="はしる"/>	かけっこする	とまる	
		<input type="text" value="とぶ"/>	とびつく とびおりる	とびこす スキップする	とびのる ギャロップする
		<input type="text" value="のぼる"/>	よじのぼる	とびのる	
		<input type="text" value="おりる"/>	とびおりる	すべりおりる	
		<input type="text" value="はこぶ"/>	うごかす もつ	かつぐ あげる	ささえる おろす
		<input type="text" value="あたる"/>	ぶつける つかむ	ぶつかる つかまえる	すもうをとる
走・跳の 運動遊び		<input type="text" value="はしる"/>	かけっこする	とまる	
		<input type="text" value="あるく"/>	ふむ	とまる	
		<input type="text" value="とぶ"/>	とびつく とびおりる	とびこす スキップする	とびのる ギャロップする
		<input type="text" value="わたす"/>			
水遊び		<input type="text" value="くぐる"/>	はいる	くぐりぬける	
		<input type="text" value="およぐ"/>	うく	もぐる	
		<input type="text" value="たつ"/>	しゃがむ	ねる	おきる
		<input type="text" value="あるく"/>	ふむ	とまる	
		<input type="text" value="はしる"/>	かけっこする	とまる	
		<input type="text" value="すべる"/>			
		<input type="text" value="のぼる"/>	よじのぼる	とびのる	
		<input type="text" value="おう"/>	おいかける	にげる	
		<input type="text" value="あたる"/>	ぶつける つかむ	ぶつかる つかまえる	すもうをとる
		<input type="text" value="とぶ"/>	とびつく とびおりる	とびこす スキップする	とびのる ギャロップする
ゲーム	ボールゲーム	<input type="text" value="はしる"/>	かけっこする	とまる	
	<input type="text" value="はこぶ"/>	うごかす もつ	かつぐ あげる	ささえる おろす	
		<input type="text" value="かわす"/>			
		<input type="text" value="ける"/>	けりとばす		
		<input type="text" value="つく"/>	たたく		
		<input type="text" value="うける"/>	とめる	うけとめる	
		<input type="text" value="わたす"/>			
		<input type="text" value="なげる"/>	なげあげる なげおとす	あてる ころがす	ぶつける いれる
鬼遊び		<input type="text" value="おう"/>	おいかける	にげる	にげまわる
		<input type="text" value="はしる"/>	かける	とまる	かけっこする
		<input type="text" value="かくれる"/>			
		<input type="text" value="かわす"/>			
		<input type="text" value="はこぶ"/>	うごかす もつ	かつぐ あげる	ささえる おろす
		<input type="text" value="あたる"/>	ぶつける つかむ	ぶつかる つかまえる	すもうをとる

表現リズム遊び	<input type="checkbox"/> まわる	ころがる	さかだちする	
	<input type="checkbox"/> たつ	しゃがむ	ねる おきる	
	<input type="checkbox"/> あるく	ふむ	とまる	
	<input type="checkbox"/> はしる	かけっこする	とまる	
	<input type="checkbox"/> とぶ	とびつく とびおりる	とびこす スキップする	とびのる ギャロップする
	<input type="checkbox"/> はう			

期待されにくいと予想される動作	動作が期待される場面	
<input type="checkbox"/> うつ	うちはあげる うちとばす たたく わる	ベースボール型ゲーム
<input type="checkbox"/> しぼる	しばりつける	図工
<input type="checkbox"/> こぐ		用具を操作する運動
<input type="checkbox"/> つむ	つみあげる くずす	図工
<input type="checkbox"/> ほる		生活科
<input type="checkbox"/> うかべる		水遊び

### (3) 年間計画

年間計画作成においては、各領域を学校行事や主な体育的行事との関連性を図りながら、バランスよく配当し、体育の時間だけでなく、休み時間や放課後等にも体を動かすことが広がっていくことも視野に入れ、各学校の実態や児童の実態に合わせて取り組む順序や内容を考える必要がある。

ここでは、それらのことをふまえ、本校の第2学年を想定した年間計画案(表4-3)を示す。

表4-3 年間計画案

1学期(計45時間)				
月	4月	5月	6月	7月
校庭	走・跳の運動遊び(6時間) 走の運動遊び かけっこ 折り返しリレー <input type="checkbox"/> はしる わたす <input type="checkbox"/> あるく	表現リズム遊び(10時間)	器械・器具を使つての運動遊び(6時間) 固定施設を使った運動遊び 鉄棒を使った運動遊び <input type="checkbox"/> まわる ぶらさがる <input type="checkbox"/> わたる のぼる <input type="checkbox"/> おりる あたる	水遊び(12時間) 水に慣れる遊び 浮く・もぐる遊び <input type="checkbox"/> くぐる およぐ たつ <input type="checkbox"/> あるく はしる すべる <input type="checkbox"/> のぼる おう あたる <input type="checkbox"/> とぶ
体育館	ゲーム(6時間) ボールゲーム ボール遊び ボール投げゲーム 鬼遊び <input type="checkbox"/> なげる かわす うける <input type="checkbox"/> おう はしる あたる		体づくり運動(5時間) 体ほぐしの運動 多様な動きをつくる運動遊び 体のバランスをとる運動遊び 力試しの運動遊び <input type="checkbox"/> まわる たつ おさえる おす はう <input type="checkbox"/> はこぶ ひく あたる くむ	
主な体育行事		運動会		すもう大会

ボール遊びや鬼遊びといった休み時間にもできる運動遊びを、学年はじめに体育で扱うことによって、休み時間の遊びを活発にする。

運動会に向けて

固定施設を使った運動遊びによって、休み時間の遊びを活発にする。また、すもう大会に向け、力試しの運動遊びに取り組む、意欲を高める。

2学期(計38時間)				
月	9月	10月	11月	12月
校庭	走・跳の運動遊び(5時間) 跳の運動遊び 幅跳び遊び ケンパー跳び遊び 走の運動遊び リレー遊び はしる あるく とぶ わたす	体づくり運動(6時間) 多様な動きをつくる運動遊び 体を移動する運動遊び 用具を操作する運動遊び あるく はしる とぶ のぼる おりる はこぶ のる わたす	ゲーム(8時間) ボールゲーム ボール遊び ボール蹴りゲーム はしる はこぶ かわす ける うける つく	
体育館	ゲーム(6時間) 鬼遊び おう はしる かくれる かわす はこぶ あたる	器械・器具を使つての運動遊び(8時間) マットを使った運動遊び 跳び箱を使った運動遊び まわる たつ わたる あるく はしる とぶ のぼる おりる はこぶ	走・跳の運動遊び(5時間) 跳の運動遊び ゴム跳び遊び ケンパー跳び遊び 走の運動遊び リレー遊び はしる あるく とぶ わたす	
主な体育行事	持久走月間		すもう大会	

鬼遊びといった休み時間にもできる運動遊びを、学期はじめに体育で扱うことによって、休み時間の遊びを活発にする。

今回の検証授業で行った「忍者にへんしん」を行う。多様な動きをつくる運動遊びについても、単元名を同様にして扱うことができると考えられる。

持久走月間と並行して体を移動する運動遊びに取り組み、意欲を高める。

3学期(計22時間)			
月	1月	2月	3月
校庭	体づくり運動(6時間) 多様な動きをつくる運動遊び 用具を操作する運動遊び 体のバランスをとる運動遊び まわす くぐる とぶ ぶる なげる あたる うける まわる たつ わたる	ゲーム(6時間) 鬼遊び ボールゲーム	
体育館	表現リズム遊び(2時間) 表現遊び まわる たつ あるく はしる とぶ ほう	器械・器具を使つての運動遊び(8時間) マットを使った運動遊び 跳び箱を使った運動遊び まわる たつ わたる あるく はしる とぶ のぼる おりる はこぶ	
主な体育行事	なわとび月間		すもう大会

なわとび月間に向け、用具を操作する運動遊びに取り組み、意欲を高める。  
また、干支などをイメージした表現遊びに取り組む。

学年最後の時期にクラス全員でゲームを楽しんだり、他クラスとも対抗戦を行ったりして楽しむ。

### 3 研究をふり返って

体育学習のスタートである小学校低学年からしっかりとした力を子どもたちにつけていきたいという思いから今回の研究テーマを設定した。

今回の研究から、児童にとって楽しい運動遊びに多くの基本的動作を取り入れることが、児童の多様な動きをひき出し、体をスムーズに動かせるようになることに効果的であることを実感した。そして、低学年までにすべての児童が体育学習(運動遊び)を思いきり楽しみながら、基本的動作をまんべんなく習得していくことが大切であると感じた。

また、低学年において身につけた力が、その後の運動能力にも大きく影響することを再認識するとともに、教師が担っている責任の大きさもあらためて感じさせられた。

子どもたちが楽しめる体育学習、そして、子どもたちが各発達段階において身につけるべき力をしっかりと身につけられる体育学習を目指し、多くの教員とアイディアを出し合いながら今後も努力していきたい。

#### <引用・参考文献>

- 1) 中村和彦 『子どものからだは危ない!』日本標準 2004
- 2) 酒井俊郎 「幼児期の体力づくり」『体育の科学』 2007
- 3) 高石昌弘、樋口満、小島武次  
『からだの発達』大修館書店 1988
- 4) 宮下充正 『子どものからだ』東京大学出版会 1980
- 5) 中村和彦 『コーチングクリニック』ベースボールマガジン社 2006. 4
- 6) 中村和彦 『NHK すくすく子育て』NHK 出版 2006
- 7) 高橋たまき 『遊びの発達学基礎編』培風社 1996
- 8) 松田恵示 「基本の運動」「ゲーム」『体育科教育』大修館書店 2000. 2
- 9) 細江文利 『心と身体をつむぐ体育 器械運動』小学館 2006
- 10) 杉原 隆 『運動指導の心理学』大修館書店 2003
- 11) 厨 義弘 『体育科教育法入門』大修館書店 1984
- 12) 中村和彦 神奈川県立体育センタ 平成 18 年度学校体育リーダー養成研修講義資料
- 13) 渡辺敏明 「子どもに巧みさを身につけさせるには」『体育科教育』大修館書店 2002. 5
- 14) 池上晴夫 『運動生理学』朝倉書店 1995
- 15) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』東山書房 1999. 5
- 16) 文部科学省 『小学校学習指導要領』2008. 3