

「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育てる体育科学習指導  
 一 走・跳の運動における「伸ばし合い活動」の工夫を通して一

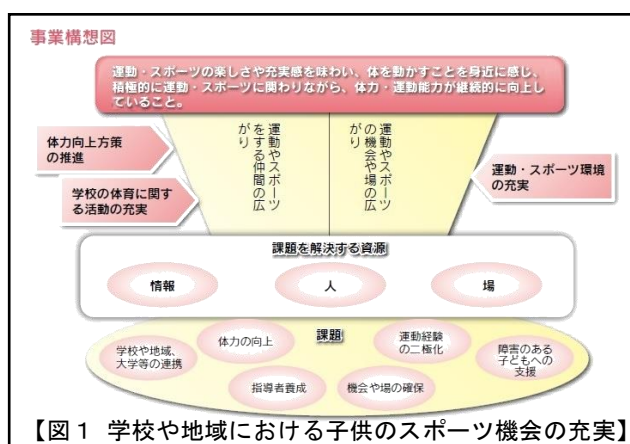
長期派遣研修員 篠栗町立勢門小学校 教諭 坂田 祐也

I 主題設定の理由

1 社会の要請から

スポーツ基本法に基づいて策定された「スポーツ基本計画」（平成 24 年 3 月）では、スポーツを通じてすべての人々が幸福で豊かな生活を営むことができる社会を創出するために今後 10 年間を見通したスポーツ推進の基本方針を示した。また、同計画の達成状況等の検証・評価を受け策定された「第 2 期スポーツ基本計画」（平成 29 年 3 月）では、「スポーツの『楽しさ』『喜び』こそが、スポーツの価値の中核であり、全ての人々が自発的にスポーツに取り組み自己実現を図り、スポーツの力で輝くことにより、前向きで活力ある社会と、絆の強い世界を創る。」ことが示された。その政策目標の 1 つ「スポーツを『する』『みる』『ささえる』スポーツ参画人口の拡大と、そのための人材育成・場の充実」では、学校における体育活動を通じ、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成と放課後や地域における子供のスポーツ機会を充実させ、その結果として、自主的にスポーツをする時間を持ちたいと思う中学生を 80% にすることやスポーツが「嫌い」・「やや嫌い」である中学生を 8% にすること、子供の体力水準を昭和 60 年頃の水準まで引き上げることが目指された。

「福岡県スポーツ推進計画」（平成 26 年 3 月）では、スポーツの意義及び文化としてのスポーツの価値を踏まえ 5 つの施策を立てた。「ライフステージに応じたスポーツ活動の推進」においては、「場づくり」「人づくり」「しくみづくり」によって「する」「みる」「支える」県民のスポーツ活動の広がりをつくり、明るく、豊かで、活力ある生活を営むことができることを目指した。また、「学校や地域における子どものスポーツ機会の充実」においては、【図 1】で示したように、学校の体育に関する活動の充実を図ることで、子供に



運動・スポーツの楽しさや充実感を味わわせることを目指している。福岡県スポーツ推進審議会答申「福岡県スポーツ推進計画の在り方について」（平成 30 年 10 月）でも、子供を取り巻く学校のスポーツ環境を充実させることが、引き続き施策として挙げられた。これらのことは、豊かなスポーツライフの実現に向けて体育学習の充実を図り、子供に運動・スポーツの楽しさや充実感を味わわせることが重要であることを示している。

中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成 28 年 12 月）では、現行学習指導要領の成果として、「運動やスポーツが好きな児童生徒の割合が高まったこと、体力の低下傾向に歯止めが掛かったこと、『する、みる、支える』のスポーツとの多様な関わりの必要性や公正、責任、健康・安全等、態度の内容が身に付いていること」と示された。具体的な改善事項で、「体育については、スポーツとの多様な関わり方を楽しむことができるようにする観点から、運動に対する興味や関心を高め、技能の指導に偏ることなく、『する、みる、支える』に『知る』を加え、三つの資質・能力をバランスよく育むことができる学習過程を工夫し、充実を図る。」とした。

そこで、本研究では、体育科学習において、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育成し、積極的に運動・スポーツに関わりながら技能を身に付けさせ、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現するための基礎を培うことを目指したい。

## 2 教育の動向から

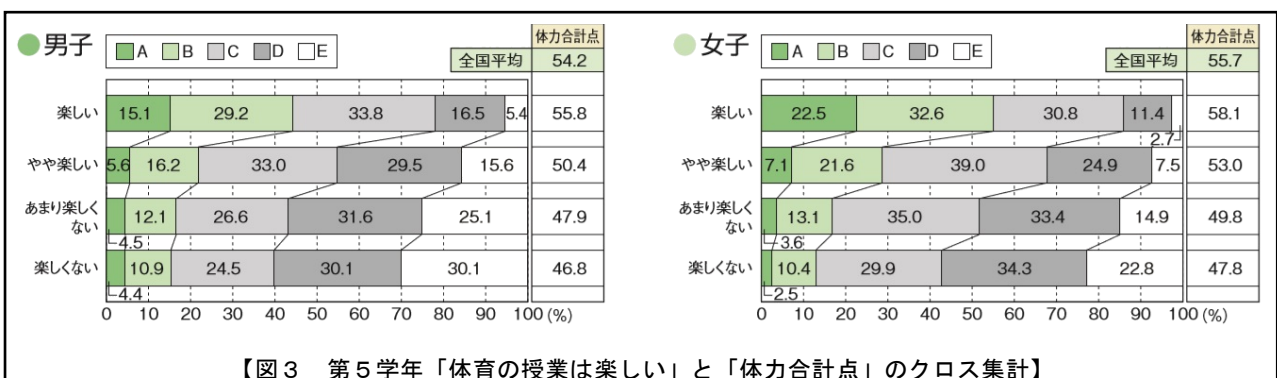
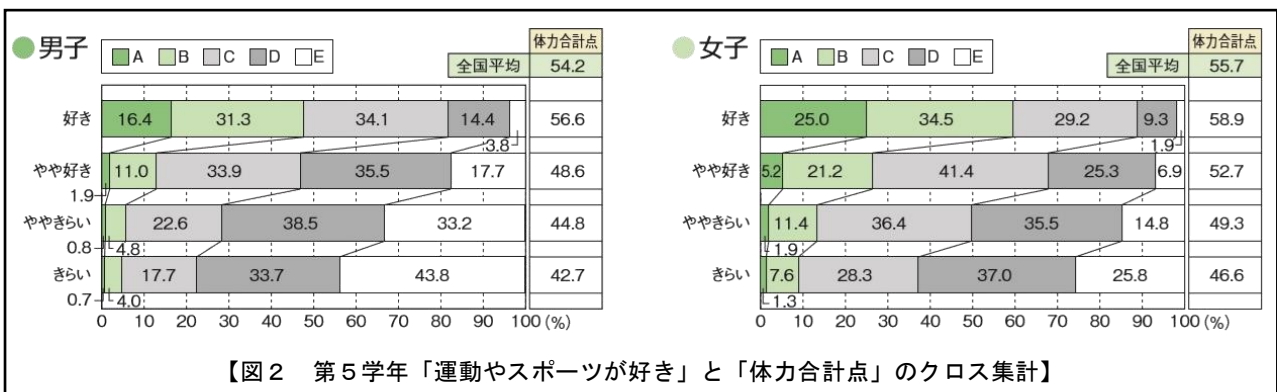
小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）の教科の目標では、「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」として、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性」の 3 つの資質・能力を示した。体育の見方・考え方については、「生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、『運動やスポーツを、その価値や特性に注目して、楽しさや喜びとともに体力向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関り方と関連付けること』であると考えられる。」と示された。

高田は、「体育科の学習を通して、子供たちが『運動は楽しい』『体を動かすと気持ちがいい』などの『する』楽しさや喜びだけでなく、『友達と見合ったり教え合ったりして運動がもっと上手になったり楽しくなったりした』『頑張っている友達を応援したい気持ちになった』『もっといろいろな運動の行い方を知りたくなった』など、『みる・支える・知る』に関連する楽しさや喜びを味わうことが大切である。」と述べている。さらに、「指導においては、単元の中に『する』に関連する楽しさだけでなく、『見る・支える・知る』などに関連する楽しさや喜びを味わうことを目指す場や活動を、意図的に設けることが求められている。」と述べている。

したがって、友達と教え合ったり運動の行い方がわかったりする活動を意図的に設定し「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育てることは意義深いと考える。

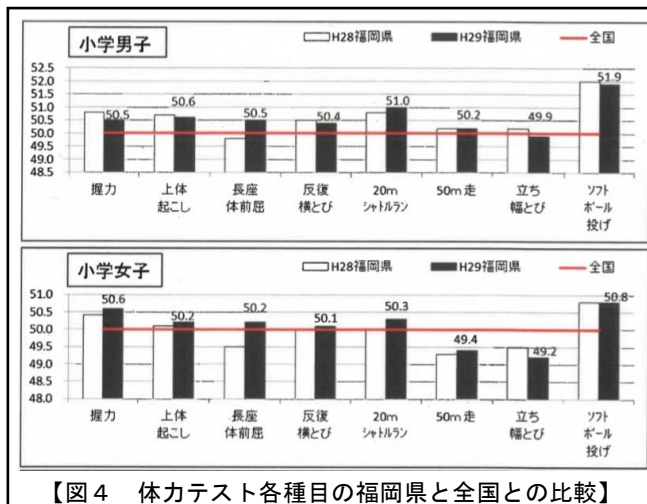
## 3 児童の実態から

「平成 29 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書」（平成 29 年 12 月）における小学校第 5 学年男女の「運動やスポーツが好き」と「体力合計点」とのクロス集計を見ると、【図 2】で示すように、男女とも「好き」と感じる割合が高いほど、体力合計点が高いことが分かった。同じように【図 3】で示した「体育の授業は楽しい」と「体力合計点」のクロス集計でも、楽しいと感じる割合が高いほど、体力合計点が高い結果が出た。これら 2 つの結果から、運動が好きであることと体育の授業が楽しいと感じることそれぞれと体力合計点の高さに関連が認められた。

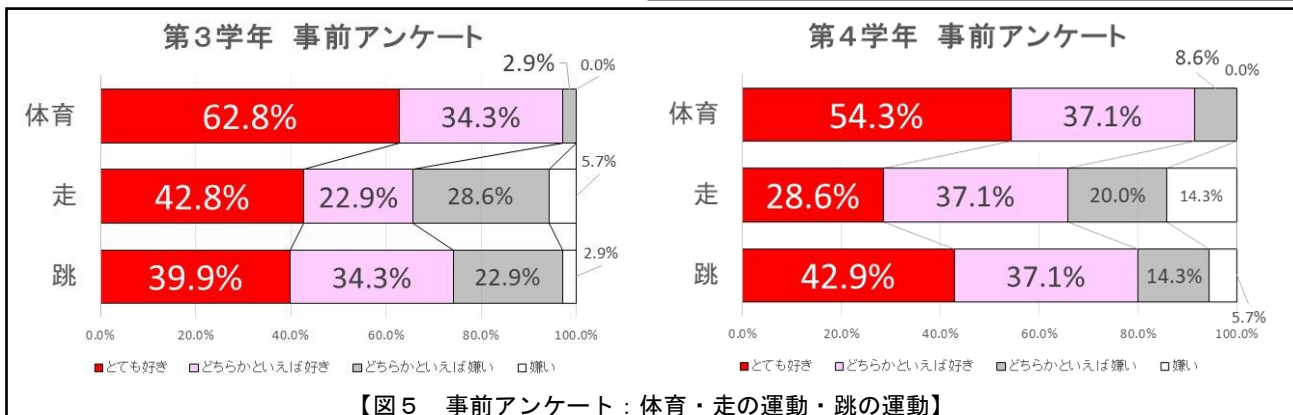


平成 29 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査【報告書】(平成 30 年 3 月)の各種目の福岡県と全国との比較では、【図 4】で示すように、小学校男女で「50m走」と「立ち幅跳び」のT得点が低かった。

そこで、本研究対象の子供に対して「体育の学習は好きですか」「走の運動は好きですか」「跳の運動は好きですか」について事前にアンケート調査を行った。その結果【図 5】のように、体育の割合に比べて走・跳の運動が「とても好き」「どちらかといえば好き」という割合が低いことが分かった。



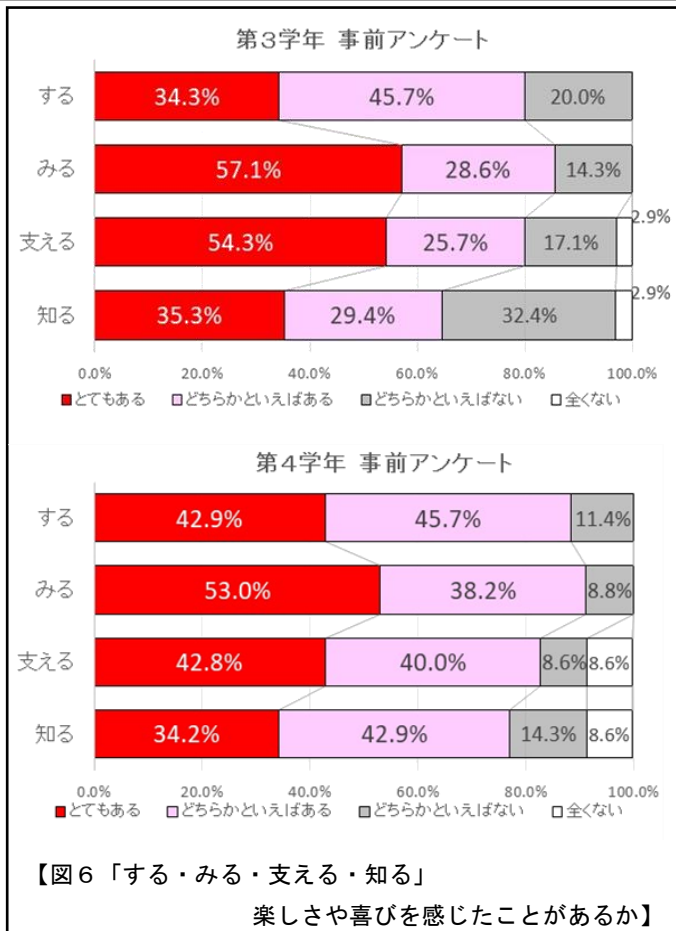
【図 4 体カテスト各種目の福岡県と全国との比較】



【図 5 事前アンケート：体育・走の運動・跳の運動】

また、『『する・みる・支える・知る』楽しさや喜びをどれだけ味わったことがあるか』についてアンケート調査を行った。その結果、【図 6】で示すように、両学年とも「知る」楽しさや喜びを味わったことが「とてもある」「どちらかといえばある」と答えた子供の割合が、「する・みる・支える」と比べて低い傾向にあり、「支える・知る」楽しさや喜びを味わったことが「全くない」と答えた子供が両学年にいたことが分かった。この結果から、これからの体育の学習で、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わわせながら学習を進めていく必要があると考えた。

そこで、調子よく走ったり跳んだりする心地よさを味わい、体を巧みに操作しながら走る、跳ぶなどの様々な動きを身に付ける「走・跳の運動」において、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう機会をつくり、「運動やスポーツが好き」「体育の授業が楽しい」と感じる子供を育てることが、小学校段階において豊かなスポーツライフを実現させる基礎を培う上で価値高いと考え、本主題を設定した。



【図 6 「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを感じたことがあるか】

## II 主題・副主題について

### 1 主題の意味

#### (1) 「『する・みる・支える・知る』楽しさや喜び」とは

「『する・みる・支える・知る』楽しさや喜び」とは、体育科の学習を通して「すること」「みること」「支えること」「知ること」から得られる充実感や達成感である。

【表1】のように高田が述べている楽しさや喜びの捉え方や高等学校や中学校の体育理論の内容を参考に、本研究の「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを【表2】のように捉えた。

楽しさ・喜び	する	みる	支える	知る
小学校 初等教育 資料 (2018 : 高田)	運動は楽しい。体を動かすと気持ちがよい。	友達と見合ったり教え合ったりして運動がもっと上手になったり楽しくなったりする。	がんばっている友達を応援したい気持ちになった。	もっといろいろな運動の行い方を知りたくなった。
関わり方	する	みる	支える	知る
中学校新 学習指導 要領：H 体育理論 (H 29、 7)	直接「行うこと」	テレビなどのメディアや競技場等での観戦を通して一体感を味わったり、研ぎ澄まされた質の高い動きに感動したりするなどの多様な関わり方	運動の学習で仲間の学習を支援したり、大会や競技会の企画をしたりするなどの関わり方	運動やスポーツの歴史や記録などを書物やインターネットなどを通して調べる関わり方
高校 (教科書・ 解説書) 大修館書 店	スポーツをすること	応援型：応援によって競技の結果に影響を与えたい。 鑑賞型：客観的に競技を評価したい。素晴らしいものを見たい。	報酬を目的としない自発的自主的なスポーツに対する支援活動	スポーツの成り立ちや発展の歴史を知る。素晴らしい競技者の強さの秘密を科学的に評価する。 好きな競技者の得意な技術や作戦を知る。

楽しさ・喜び	する	みる	支える	知る
本研究	<b>体を動かしたり動きを高めたりする楽しさや喜び</b>	自分や友達の動きを見たり自分や友達の動きの高まりを発見したりする楽しさや喜び	友達に助言したり自分の考えが伝わったりする楽しさや喜び	課題解決の方法を選んだり色々な運動の行い方が分かたりする楽しさや喜び

また、友添は、「する・みる・支える」スポーツとの多様な関わりの中で、「『する』関わり方はスポーツへの関わり方の中でも中心的なものである。」と述べている。そこで本研究では、小学校段階においても「する」楽しさや喜びを味わうことを、体育科学習における中心的なものであると考え、「する」楽しさや喜びを中心に「みる・支える・知る」楽しさや喜びを学びの過程に合わせて味わわせるようにする。

(2) 「『する・みる・支える・知る』楽しさや喜びを味わう子供」とは

「『する・みる・支える・知る』楽しさや喜びを味わう子供」とは、運動することや課題解決で得られる充実感や達成感を、体育科の学習で実感する子供である。

具体的には、目指す子どもの姿を【表3】に示す。

する	体を動かしたり動きを高めたりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができる子供
みる	自分や友達の動きを見たり自分や友達の動きの高まりを発見したりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができる子供
支える	友達に助言したり友達の動きについて自分の考えが伝わったりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができる子供
知る	課題解決の方法を選んだり運動の行い方が分かったりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができる子供

2 副主題の意味

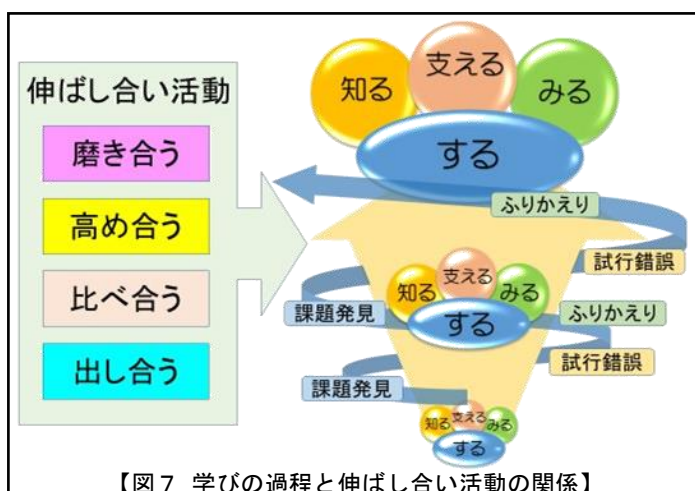
(1) 「伸ばし合い活動」とは

「伸ばし合い活動」とは、「課題発見」「試行錯誤」「ふりかえり」を繰り返す課題解決に向けた学びの過程の中で、友達と考えを出し合ったり比べたり、自分の考えを修正・強化し、動きを高めたり、動きの高まりを実感したりする活動である。

「伸ばし合い活動」を、国立教育政策研究所「全国学力・学習状況調査の結果に寄与したと考えられる取組」(平成23年3月)の「活用力を育成する交流活動の工夫」を参考に【表4】のように分類した。

出し合う	これまでの運動経験を基に、できる動きを繰り返し、動いて得た課題を出し合って、課題に対する認識を広げる。
比べ合う	課題に対する考え方を比較して、課題を解決する方法を理解し、実際に動いて学習の見通しを立てる。
高め合う	友達の考えを取り入れ、自分の考えを修正したり強化したりしながら動きを高め、課題を解決していく。
磨き合う	これまでの「伸ばし合い活動」を通して習得した知識や技能を活用したり、動きの高まりを実感したりしながら、これからの学習に向けて更に考えを磨き合わせていく。

「伸ばし合い活動」は「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わわせるために、「課題発見」「試行錯誤」「ふりかえり」を繰り返す課題解決に向けた学びの過程で【図7】のように行う。まず、これまでの運動経験を基に、できる動きを繰り返し、動いて得た課題を出し合って、課題に対する認識を広げさせる。次に、課題に対する考え方を比較して、課題を解決する方法を理解し、実際に動いて学習の見通しを立てさせる。そして、友達の考えを取り入れ、自分の考えを修正したり強化したりしながら動きを高め、課題を解決させていく。最後に、これまでの「伸ばし合い活動」を通して習得した知識や技能を活用したり、動きの高まりを実感したりしながら、これからの学習に向けて更に考えを磨き合わせていく。



## (2) 「『伸ばし合い活動』の工夫」とは

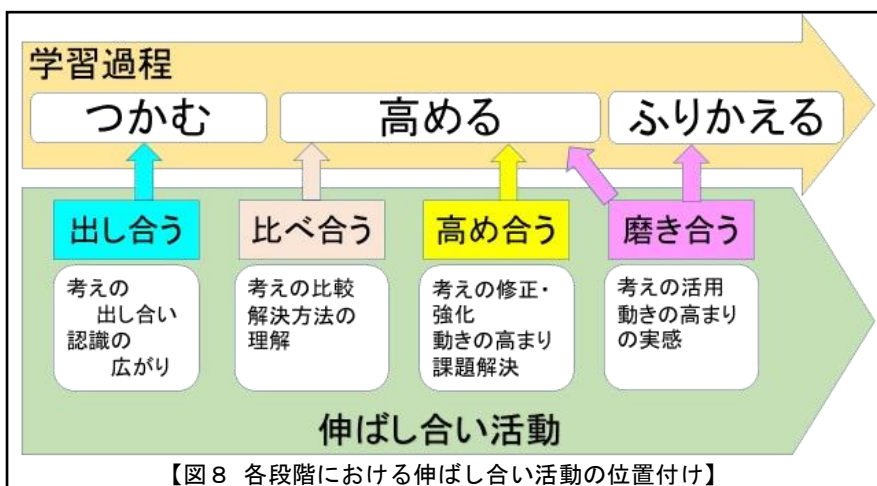
「『伸ばし合い活動』の工夫」とは、「課題発見」「試行錯誤」「ふりかえり」を繰り返す課題解決に向けた学びの過程の中で、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わわせるために、下記の工夫を行うことである。

ア「伸ばし合い活動」を意図的に位置付けた学習過程の工夫

イ「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的支援の工夫

### ア 「伸ばし合い活動」を意図的に位置付けた学習過程の工夫

課題解決に向けた「伸ばし合い活動」にするために、【図8】のように単元や1単位時間を「課題発見」を「つかむ」段階、「試行錯誤」を「高める」段階、「ふりかえり」を「ふりかえる」段階の3つに分ける。学習のねらいや課題の内容に応じて各段階で意図的に4つの「伸ばし合い活動」を位置付ける。



【図8 各段階における伸ばし合い活動の位置付け】

### イ 「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的支援の工夫

「伸ばし合い活動」で、課題解決に向けた考えを出し合ったり比べ合ったり、その考えを修正・強化したり動きの高まりを実感したりすることを効果的に行うことができるように、3つの具体的支援の工夫を行う。

#### (ア) 学習カードの工夫

子供が考えを視覚的に比較したり、修正・強化した考えをまとめたりすることができるようにするために思考ツールを用いる。

#### (イ) ICTの活用

自分の動きと理想の動きを比較して課題を見付けたり、動きの高まりを発見したり実感したりできるようにするためにタブレット映像や分解図の写真を用いる。

#### (ウ) 場の工夫

課題の解決のために用具の大きさや、長さ、設置場所、個数など課題に応じた活動の場を用意する。

## III 研究の目標

小学校体育科の学習において、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育てるために、走・跳の運動における「伸ばし合い活動」の工夫についての有効性を究明する。

## IV 研究の仮説

小学校体育科の学習において、走・跳の運動における「伸ばし合い活動」の工夫を図る上で、次の3つの視点で学習を展開すれば、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育てることができるであろう。

視点1 子供の実態や走・跳の運動の特性に即した教材化の工夫

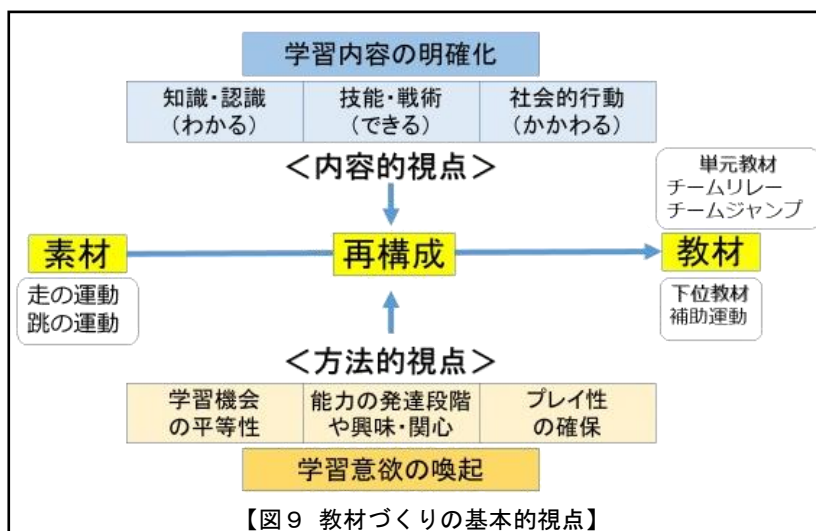
視点2 「伸ばし合い活動」を意図的に位置付けた学習過程の工夫

視点3 「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的支援の工夫

## V 研究の具体的構想

### 1 子供の実態や走・跳の運動の特性に即した教材化の工夫

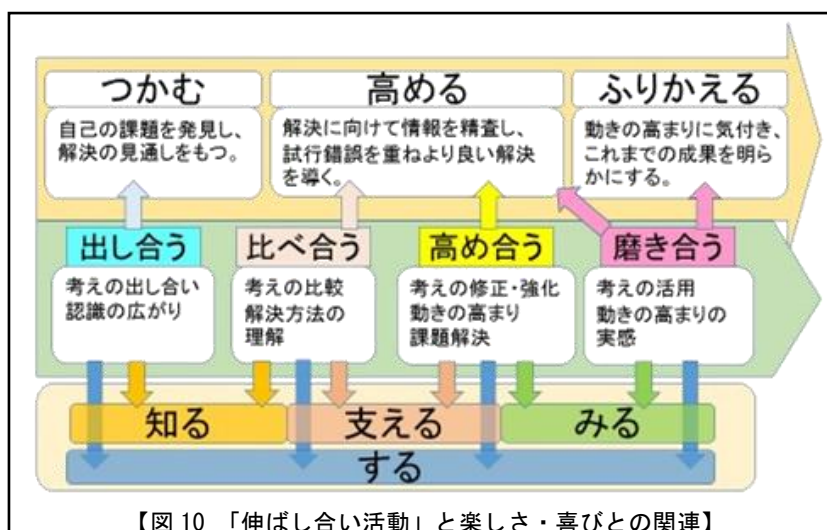
本研究では、岩田が示す、教材づくりの基本的視点として、学習内容を明確にする「内容的視点」と学習意欲を喚起させる「方法的視点」を参考にする。【図9】で示すように、「内容的視点」と「方法的視点」を基に、獲得する動きを把握して取り組んだり、仲間と関わりながら動きを高め合ったり、チームで競争する楽しさを味わったりしながら、走る・跳ぶ動きを高めるために、下位教材と単元教材を提示する。



### 2 「伸ばし合い活動」を意図的に位置付けた学習過程の工夫

「伸ばし合い活動」の位置付けと「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びとの関連を【図10】に示した。「する」楽しさや喜びを味わうことを中心とし、各段階で「知る・支える・みる」楽しさや喜びをそれぞれ「伸ばし合い活動」のねらいによって位置付けた。

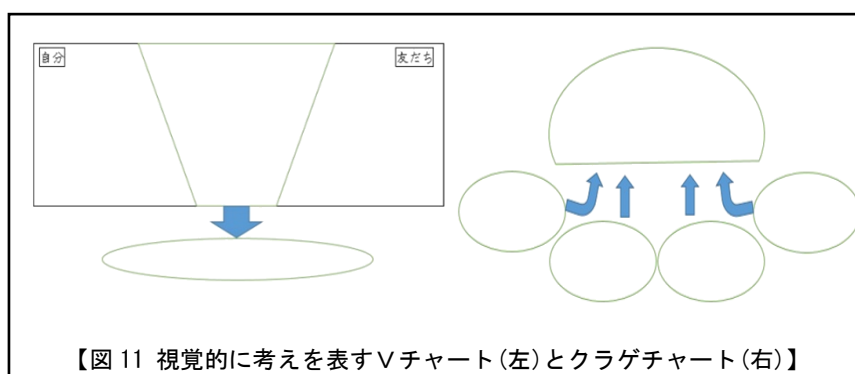
つかむ段階では、自己の課題を発見し、解決の見通しをもつために「出し合う」伸ばし合い活動を位置付ける。高める段階は、課題解決に向けて情報を精査するために「比べ合う」伸ばし合い活動、試行錯誤を重ね動きを高めるために「高め合う」伸ばし合い活動、より良い課題解決を導くために「磨き合う」伸ばし合い活動を位置付ける。ふりかえる段階は、動きの高まりに気づき、これまでの成果を明らかにするために「磨き合う」伸ばし合い活動を位置付ける。



### 3 「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的な支援の工夫

#### (1) 学習カードの工夫

【図11】のように、Vチャートを使って、子供が考えを視覚的に比較したり、修正・強化した考えをまとめたりすることができるようにする。また、クラゲチャートを使って、修正・強化した考えについて受けた称賛や動きの高まりを記述させ、成果を明らかにさせることができるようにする。



## (2) ICTの活用

つかむ段階で自分の動きと理想の動きを比較して課題を見付けたり、高める段階で解決に向けて情報を精査したりするために映像や写真を使う。つかむ段階においては【図12】のような、動きの連続写真を用いた動きの分解図を使用し、【図13】の理想の動きと自分の動きを比較して課題を発見させる。

高める段階においては、分解図を使い、課題の個所がどのような形や動きになればよいかを理想の動きから考えさせる。また、タブレットを使って動きを撮影し、自分や友達の動きを見合い、課題を解決する方法や動きの高まりを見付けさせる。



【図12 検証児の分解図】



【図13 理想の動きを示した分解図】

## (3) 場の工夫

課題解決のために課題に応じた活動の場を用意する。例えば、【図14】のように、踏み切る角度がどれくらいがよいか課題を解決するために段ボールの場を用意する。また、バトンパスが速くなると走り出しの位置がより遠くなるため、新たなタイミングを見付けるためにしるしを増やした場を用意する。

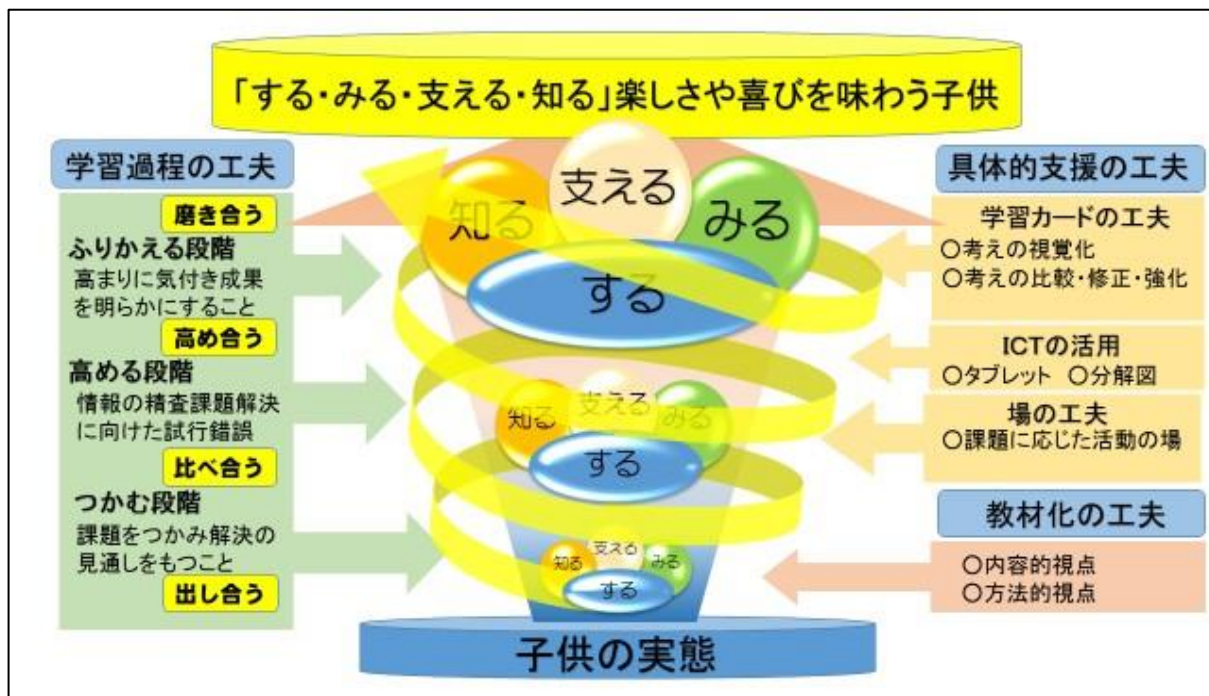


【図14-① 角度を変えた段ボールの場】



【図14-② 走り出しの位置のしるしを増やした場】

## 4 研究構想図





## 5 仮説検証の方途

### (1) 対象

篠栗町立勢門小学校 第3学年3組 36名・第4学年2組 38名

### (2) 期間

検証授業Ⅰ 平成30年10月3日～10月22日

第3学年：「ふみ切り力いっぱい！せとっ子チームジャンプ」 【跳の運動】

検証授業Ⅱ 平成30年10月25日～11月16日

第4学年：「はやさをつなごう！せとっ子チームリレー」 【走の運動】

### (3) 内容と方法

	内容	方法	学習段階 ＜伸ばし合い活動＞
する	体を動かしたり動きを高めたりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができるか	○学習カードの記述 ○学習の様相観察 ○子供の感想 ○走のタイムや跳の記録の伸び ○事前事後のアンケートによる調査分析	全段階 ＜出し合う＞ ＜比べ合う＞ ＜高め合う＞ ＜磨き合う＞
みる	自分や友達の動きを見たり自分や友達の動きの高まりを発見したりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができるか	○学習カードの記述 ○学習の様相観察 ○子供の感想 ○事前事後のアンケートによる調査分析	高める ふりかえる ＜高め合う＞ ＜磨き合う＞
支える	友達に助言したり友達の動きについて自分の考えが伝わったりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができるか	○学習カードの記述 ○学習の様相観察 ○子供の感想 ○事前事後のアンケートによる調査分析	つかむ 高める ＜比べ合う＞ ＜高め合う＞
知る	課題解決の方法を選んだり運動の行い方が分かたりし、それらの楽しさや喜びを味わうことができるか	○学習カードの記述 ○子供の感想 ○事前事後のアンケートによる調査分析	つかむ 高める ＜出し合う＞ ＜比べ合う＞

## VI 研究の実際と考察

### 1 【実証例1】 全8時間（平成30年10月3日～10月22日）

#### (1) 単元名 「ふみ切り力いっぱい！せとっ子チームジャンプ」（跳の運動）

#### (2) 目 標

ア 幅跳びの楽しさを味わいながら、助走から踏み切る体の動かし方を知り、踏み切り足を決めて前方に強く踏み切ったり膝を柔らかく曲げて両足で着地したりすることができる。

（知識及び技能）

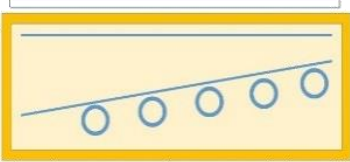
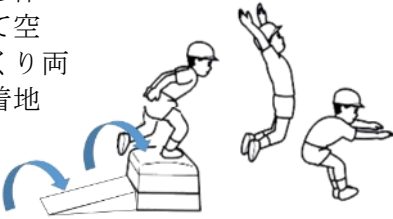
イ 助走や踏み切り、着地に関する動きのポイントと自分の運動を照らし合わせて課題を見つけ、課題に応じた動きを高める場を選んだり、自分の考えや動きのよさを友達に伝えたりすることができる。

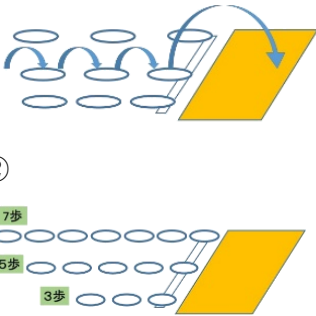
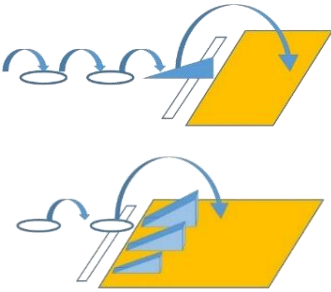
（思考力、判断力、表現力等）

ウ チームジャンプに進んで取り組み、助走から踏み切り、着地までの動きを見合いながら、友達と互いに助け合ったり励まし合ったりすることができる。

（学びに向かう力、人間性等）

(3) 単元計画

	学習活動・内容	指導上の留意点	伸ばし合い活動
つかむ①	<p>1 チームジャンプの学習内容を確認し、自分の力を確かめ、幅跳びの楽しさや喜びを見つける。</p> <p>(1)オリエンテーションを行い、繰り返し跳ぶことで、自分の基準の位置を見つける。</p> <p>○補助運動の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>リズムスキップ (イチ・ニ・イチ・ニ)                      リズムスキップ (イチ・ニ・イチ、ニ、サーン)                      ケン・パー 両足ジャンプ</p> </div> <p>○学習の進め方の確認</p> <p>○基準の位置の決定</p>	<p>○どれだけ記録が伸びたかが大切であることを押さえる。</p>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>遠くにとぶための動きを身に付けて、チームジャンプを楽しもう。</p> </div>		
①	<p>(2)チームで競争する。</p> <p>○補助運動</p> <p>○チームジャンプで対戦チームと競争</p> <p>※1チーム4人 (4人×9チーム=36名)</p> <p>※対戦は2チーム対抗 (1組だけ3チーム)</p>	<p>○勝敗を素直に認め仲間の頑張りを見つける大切さを押さえる。</p>	<p>&lt;出し合う&gt;</p> <p>基準以上の得点をとるためにどのように動いたらよいか、自由に考えを出し合わせる。(する・知る)</p>
高める	<p>2 助走から踏み切り・踏み切りから空中姿勢・空中姿勢から着地の動きを高めて、幅跳びの楽しさや喜びに触れる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>遠くに跳ぶための(着地)の動き方を身に付けよう。</p> </div>		
②	<p>(1)両足で安定した着地を繰り返し、膝を柔らかくした空中姿勢からの着地の仕方を見付ける。</p> <p>○試し跳び</p> <p>○ゴムひも川跳びこしの場</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムひもに足がかからないように跳び、ケンステップの中に両足で入ること</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>○跳び箱立ち幅跳びの場</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高い位置から体全体を使って空中姿勢をつくり両足で安全に着地すること</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>○チームジャンプ</p>	<p>○膝を曲げることで、後方に倒れこんだりせず、結果記録につながることを押さえる。</p> <p>○ゴムひもを越える足の動きを意識させる。</p> <p>○両手を高く上げ、膝をおなかに引き寄せる意識をさせる。</p>	<p>&lt;比べ合う&gt;</p> <p>仲間と自分の考えを比べて、自分に合った着地の仕方に見通しをもたせる。(知る・支える)</p> <p>&lt;高め合う&gt;</p> <p>仲間の指摘から、動きを繰り返し、柔らかい着地の仕方を見付けさせる。(する・支える)</p> <p>&lt;磨き合う&gt;</p> <p>動きの良さを伝え合って、空中姿勢から着地の高まりを実感させる。(する・みる)</p>

①	<p style="text-align: center;"><b>遠くに跳ぶための（スピードにのった助走のリズム）を見付けよう。</b></p> <p>(2) 3歩、5歩、7歩の助走で踏み切る動きを繰り返し、自分に合ったリズムを見付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○試し跳び</li> <li>○ケンステップの場① <ul style="list-style-type: none"> <li>・3歩の間隔が異なる場でスピードにのった助走を見付けること</li> </ul> </li> <li>○ケンステップの場② <ul style="list-style-type: none"> <li>・3歩・5歩・7歩の場で、スピードにのった長さを見付けること</li> </ul> </li> <li>○チームジャンプ</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○踏み切り足から助走を始めるようにさせる。</li> <li>○チームで仲間の助走に合わせた声掛けをさせる。</li> <li>○「トン」と「ト」と「トーン」を合わせて、リズムの違いが分かりやすいようにさせる。</li> </ul>	<p>&lt;比べ合う&gt; どのような助走のリズムが踏み切りやすいのか仲間とペアをつくり、考えを比較させる。 (する・支える)</p> <p>&lt;高め合う&gt; 仲間の考えを実際にやってみて、自分の考えを修正させる。 (する・支える)</p>
②	<p style="text-align: center;"><b>遠くに跳ぶための（ふみ切り方）を身に付けよう。</b></p> <p>(3) 踏み切り足で前方に強く踏み切る動きを繰り返し、助走を生かした踏み切り方を見付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○試し跳び</li> <li>○ふみ切り板の場 <ul style="list-style-type: none"> <li>・高く跳ぶための3歩助走を身に付けること</li> </ul> </li> <li>○段ボールの場 <ul style="list-style-type: none"> <li>・踏み切りを上方に向かう意識を身に付けること</li> </ul> </li> <li>○タブレットの場 <ul style="list-style-type: none"> <li>・理想の動きと自分の動きを比較して、違いを指摘し合うこと</li> </ul> </li> <li>○チームジャンプ</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○踏み切りの最後の1歩が遅れないようにリズムを取る。</li> <li>○上体が前方に傾いた跳び方にならないように、目線や胸を上方に向けさせる声掛けをする。</li> <li>○分解図と自分の動きの比較をさせる。</li> </ul>	<p>&lt;比べ合う&gt; 仲間の考えと自分の考えを比べて、自分に合った踏み切り方に見通しをもたせる。 (知る・支える)</p> <p>&lt;高め合う&gt; 仲間の指摘から、動きを繰り返し、力強い踏み切り方を見付けさせる。 (する・支える)</p> <p>&lt;磨き合う&gt; 動きの良さを伝え合って、助走から踏み切りの高まりを実感させる (する・みる)</p>
ふりかえる ①	<p>3 3の3せとっ子チームジャンプ大会を行い、動きの高まりを称賛し合うことで、幅跳びの楽しさや喜びを味わう。</p> <p style="text-align: center;"><b>高めた力を十分に発揮して、楽しくチームジャンプ大会をしよう。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○試し跳び</li> <li>○チームジャンプ大会</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○仲間が力を発揮できるように自分に何ができるか考えさせる。</li> <li>○これまでの取組が動きの高まりにつながっていることを押さえる。</li> </ul>	<p>&lt;磨き合う&gt; 動きの良さを伝え合って、助走から踏み切りの高まりを実感させる。 (する・みる)</p>

#### (4) 授業の実際と考察

##### ア つかむ段階(1/8～2/8)

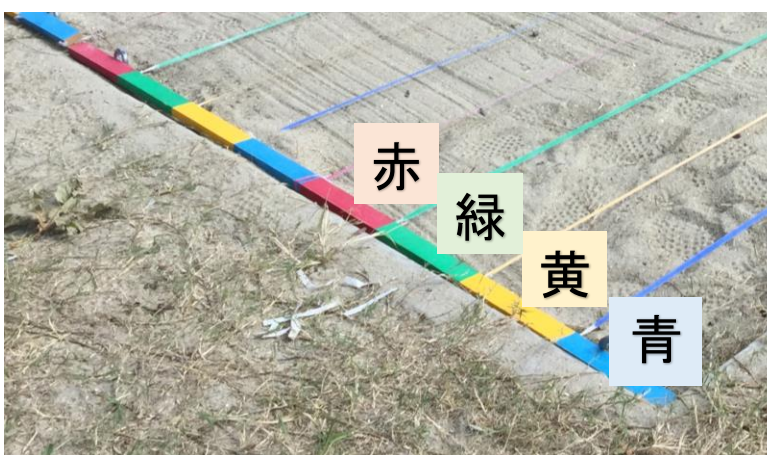
ねらい	(する) 短い助走から踏み切って跳ぶ楽しさを味わうことができるようにする。 (知る) より遠くに跳ぶための課題を見付け、解決の方法を選んだり幅跳びの行い方が分かったりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	幅跳びで身に付けさせたい動きを繰り返す補助運動 幅跳びの課題や成果がとらえやすい色分けされた着地地点 個人の記録の伸びが得点になって競い合うルールを工夫したチームジャンプ
支援	Vチャート(学習カード) 理想の動きを示した分解図(ICT)

まず、片足で踏み切ったり遠くに跳んで着地したりする幅跳びの運動に必要な動き方について、理想の動きを示した分解図を使って確かめた。その後【資料1】のように、単元を通して身に付けさせたい動きを行う補助運動に取り組みさせた。足や上半身の使い方が遠くに跳ぶことにつながるという説明をして、リズムを意識したスキップや片足や両足で踏み切ったり着地したりすることを繰り返させた。



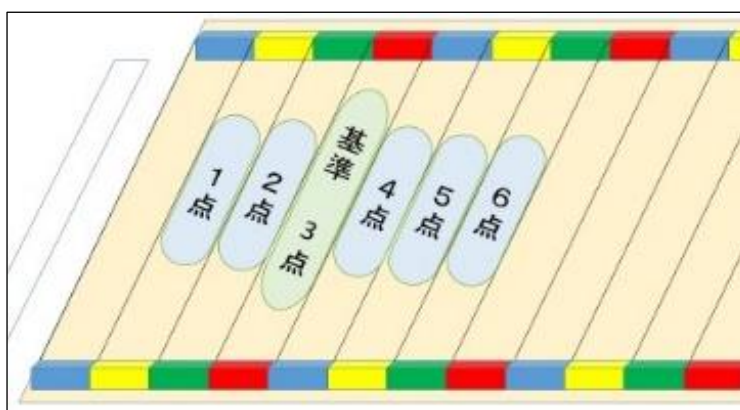
【資料1 補助運動を楽しむ子供の様子】

次に、チームジャンプのやり方を確認し、実際に競争させた。チームジャンプは個人の記録の伸びを得点化し、合計したチームの得点で競い合った。【資料2】のような「青・黄・緑・赤」の順にゴム紐で25cm毎に色分けした場で行わせることで、跳んだ後すぐに自分の記録が分かるようにした。点数は3回跳んだ中で最も遠くに跳んだ場所を基準の位置とし、【資料3】のように跳んだ記録によって得点をつけた。



【資料2 色分けされたチームジャンプの場】

チームジャンプに取り組んだ後に「遠くへ跳ぶためにはどのような助走、踏み切り、着地をすればよいか」発問をし、自由に考えを出させるく出し合う>伸ばし合い活動を設定した。



【資料3 チームジャンプの得点】

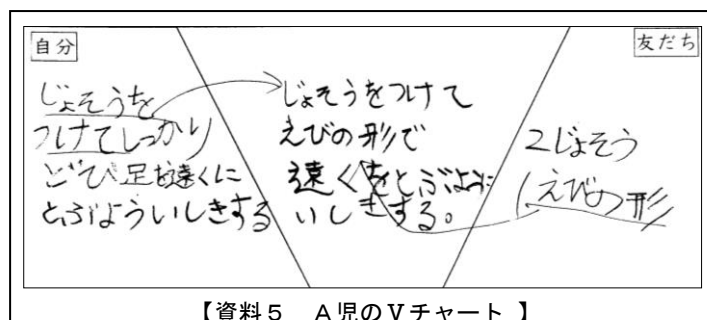
A児のチームは、【資料4】のように、チームで円になり、理想の動きを示した分解図を使って「速い助走で跳ぶ」「足を伸ばして(エビのような形で)着地する」「遠くを見たら跳べるんじゃないか」などの考えを出し合うことができた。A児は【資料5】で示したように、仲間の考えをしっかりと聞き、Vチャートに自分の考えと仲間の考えを残し解決の見通しをもつことができていた。本学級全体では、94.4% (36人中34人)の子供がVチャートに考えを残し、見通しをもつことができる記述ができていた。



【資料4 A児のチームで考えを出し合う様子】

<出し合う>伸ばし合い活動後、交流した考えを「助走」「ふみ切り」「着地」のそれぞれの局面に分けて整理し、全体で確認をした。遠くに跳ぶために、局面の動きを高めていく必要があることを全員で確認することができた。

学習後の「今日の幅跳びは楽しくできましたか」の質問に対して、「とても楽しかった」と答えた子供が71.9%、「楽しかった」と答えた子供が25.0%と合わせて96.9%だった。また、「幅跳びの仕方がわかってうれしかった」の質問に対して、「とてもうれしかった」が76.7%、「うれしかった」が23.3%と全ての子供がうれしさを感じる事ができた。



【資料5 A児のVチャート】

**考察**

- (する) 補助運動の設定や、個人の記録の伸びが得点になって競い合うチームジャンプの教材化の工夫を図ったことは、体を動かす心地よさを味わえたことや96.9%の子供が幅跳び運動を楽しくできたと答えたことから、幅跳びをする楽しさを味わわせる上で有効であった。
- (知る) <出し合う>伸ばし合い活動を位置付けVチャートを使ったことは、全ての子供が「幅跳びの行い方がわかってうれしい」と感じることにに対して「とてもうれしい」「うれしい」と答えることができたアンケート結果から、幅跳びの行い方が分かる楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

**イ 高める段階(3/8～7/8時)**

ねらい	(する) 短い助走から踏み切って跳び、両足をそろえて着地する楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (みる) 動きの状態を見たり動きの高まりを発見したりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (支える) 助言したり考えが伝わったりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	幅跳びで身に付けさせたい動きを局面に分ける課題の明確化 個人の記録の伸びが得点になって競い合うルールを工夫したチームジャンプ
支援	Vチャート、クラゲチャート(学習カード) 初めの動きを示した分解図、理想の動きを示した分解図(ICT) 自分や友達の動きを見合うタブレット(ICT) 課題に応じて大きさや長さ、設置場所などを変え、動きを高める場(場の工夫)

この段階では、遠くに跳ぶために「助走」「踏み切り」「着地」について、それぞれ課題を見付け、解決するために伸ばし合い活動を行い、チームジャンプで競争させるようにした。第3・4時では「着地」、第5時では「助走」、第6・7時では「踏み切り」を高める学習を行った。

(7) 第3時・4時 「着地」

「着地」では、【資料6】のような「跳び箱立ち幅跳びの場」「ゴムひも川跳びこしの場」を用意して、高い位置から膝をまげて両足で安全に着地することや、ゴムひもに足がかからないように遠くへ足を着地させることをねらった。そのため、川幅を徐々に広げたり跳び箱の高さを変えたりする場を用意し、足を前に出すことや膝をしっかり曲げることができているか判断しやすいようにした。



子供たちは、自分の能力に合わせて場を選択したり、繰り返し場に挑戦したりすることで、どのような着地が遠くに跳ぶ動きにつながるのか考えをつくる姿が見られた。

<比べ合う>伸ばし合い活動では、つくり出した考えをVチャートに記述させ、チームで比べさせた。自分の考えと仲間の考えを比較することで、遠くに跳ぶために必要な着地の動き方について明らかにし、課題の解決について見通しを立てることができていた。B児は、第3時は見学で、チームの仲間の動きを見ることを中心に学習に参加していた。初め、「跳び箱立ち幅跳び」の場で膝を曲げて着地をする動きを見ていたが、【資料7】のように、チームの仲間と足を前に出して着地する動きの考えについて交流し、「ゴムひも川跳びこしの場」の足の使い方を見るようになった。



<高め合う>伸ばし合い活動では、本当に自分に合っているのか、他の考えの方が良いのではないかと、実際に動いたり話し合ったりしながら、その考えを強化・修正させることができた。【資料8】のようにB児の学習カードには、「膝を曲げる」と「足を前に出す」から、「足を先に出して膝を曲げる」という順番に行くと良いことに気付き、遠くへ跳ぶための着地の考えをつくることができていた。学級全体では、91.4%の子供が同じように考えを修正したり、強化したりすることができていた。

《伸ばし合い活動》 「遠くにとぶための着地」

<p>自分</p> <p>着地のとき 足を前に出して、ひざをまげ出す</p>	<p>友だち</p> <p>手をうしろに出す 足を前に出す</p>
--	---------------------------------------

↓

足を先に出してひざをまげる

《今日のふりかえり》

【資料8 B児の学習カードと着地の動きを修正・強化できた子供の割合】

着地の修正・強化

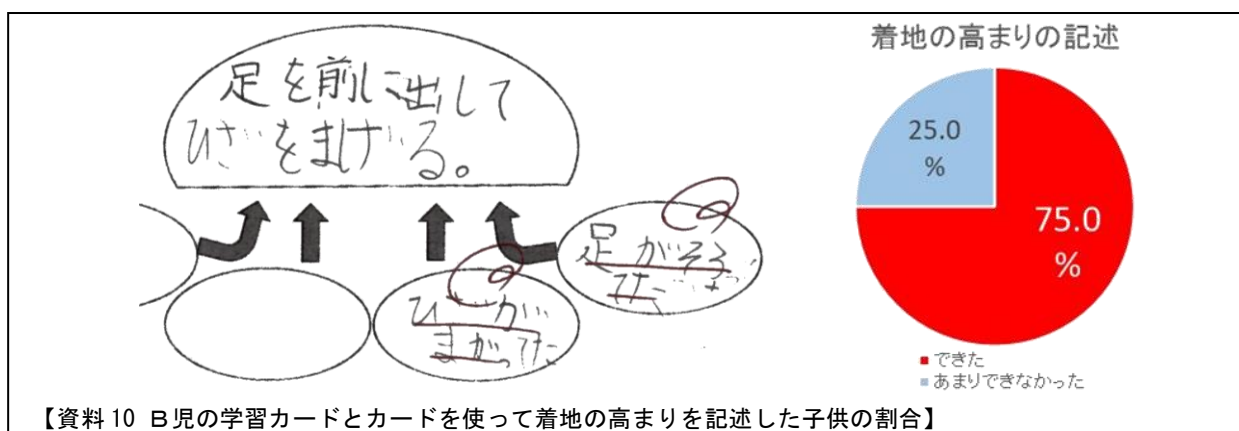
■	できた	91.4%
■	あまりできなかった	8.6%

<磨き合う>伸ばし合い活動では、<高め合う>伸ばし合い活動で強化・修正した考えに、クラゲチャートで、動いてみてよかったことを自分の実感や仲間の声掛けをもとに書き加えさせた。

「足を前に出して膝を曲げる」考えを選んだB児は、第4時で【資料9】のように練習の場で考えを確かめ、足を前に出すときに足がそろっていたことや膝を曲げて着地できていたことを仲間から称賛された。称賛された内容は、【資料10】のようにクラゲチャートに記すことができ、動きの高まりに気付くことができていた。本学級の子供も、同じように75.0%がクラゲチャートに残し、動きの高まりを実感することができていた。



【資料9 B児の練習の場での取り組み】



【資料10 B児の学習カードとカードを使って着地の高まりを記述した子供の割合】

#### (イ) 第5時「助走」

「助走」は、「ケンステップの場」を使って、片足で強く踏切ることができるリズムにのった5歩か7歩の助走を見付けることをねらった。

まずは、<比べ合う>伸ばし合い活動でどのようなリズムが踏み切りやすいのか、「トン」や「ト」、「トーン」のオノマトペをおさえて、考えをVチャートに記述させ仲間の考えと比較させた。すると子供たちは、【資料11】のように「トトトーン！」(3歩)や「トン・トン・トトトーン！」(5歩)「トン・トン・トン・トン・トトトーン！」(7歩)とリズムを口ずさみながら、自分に合ったリズムを見付けようとする姿が見られ、リズムにのった助走を身に付ける見通しをもたせることができた。



【資料11 ケンステップの場に取り組む様子】

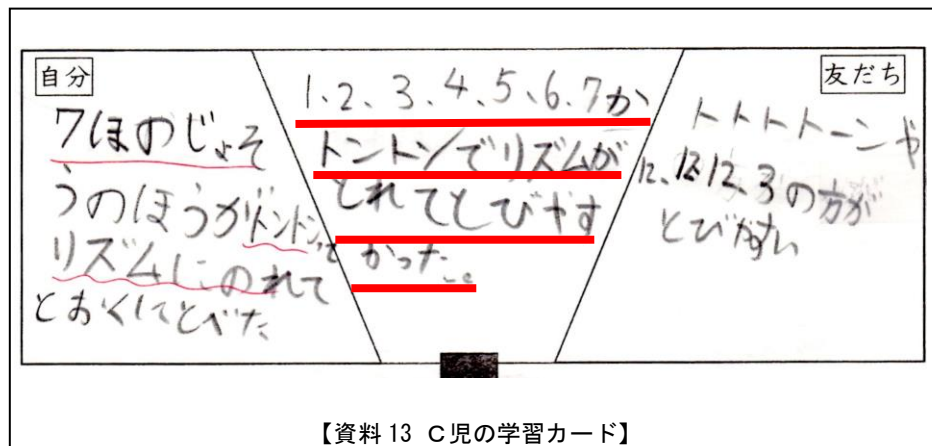
<高め合う>伸ばし合い活動では、仲間の考えを取り入れてやってみたり、新たな考えを比較した結果からつくり上げたりして、リズムにのった助走についてどの位置から何歩で走るとよいか考えをつくらせた。



【資料12 C児の助走を見て考えを交流している様子】

C児は初め、【資料12】で示したように、スピードにのるために7歩で跳ぶ見通しを立てて取り組んでいたが、仲間の『「トン・トン・トトトーン」はどうか』という考えを聞いて、実際に跳んで比べてみた。しかし、自分に合っているのは「トン・トン・トン・トン・トトトーン」の7歩であることが分かり、リズムにのった助走を選ぶ姿が見られた。

ペアは5歩を選んでいたが、7歩の方が遠くに跳ぶことができると確認することができた。【資料13】で示したC児の学習カードを見ても、跳びやすく遠くに跳ぶことができた自分の考えの方がよかったと選択することができていた。



【資料13 C児の学習カード】

(7) 第6時・7時 「踏み切り」

「踏み切り」では、【資料14】のように「段ボールの場」「踏み切り板の場」を用意して、踏み切る角度を意識することや、3歩の最後の足に力を入れて跳ぶことをねらった。



【資料14 段ボールの場 踏み切り板の場】



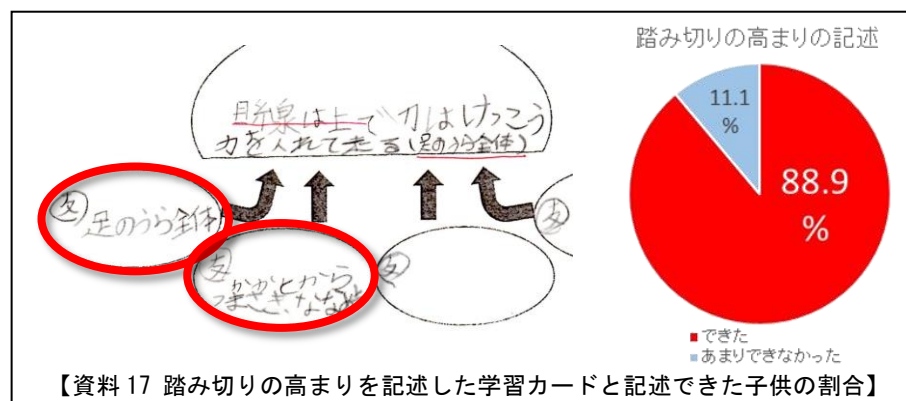
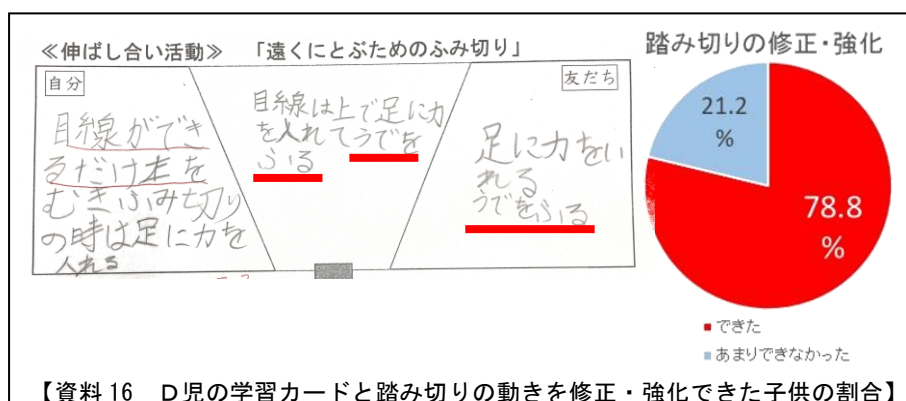
「段ボールの場」は、【資料 15】のように、それぞれ傾斜角度を3段階（15度、25度、45度）に分けて跳ばせた。子供たちは段ボールに当たらないように踏み切り、どの角度が最も遠くに跳ぶことができるのか確かめることができていた。また、「踏み切り板の場」は、踏み切り板で大きな音が鳴る踏み切りができるように繰り返し取り組む姿が見られた。



【資料 15 3つの角度の段ボール】

第6時の〈高め合う〉伸ばし合い活動は、踏み切りの「強さ」と「角度」に視点をもたせた。強い踏み切りが遠くに跳ぶことができるという考えは、つかむ段階において全体で見通すことができていたため、「強さ」に関しては、足のどの部分に力を入れるとよいかを考えさせながら取り組ませた。「角度」に関しては、段ボールに当たらないように、3種類を跳び比べさせ、どこを目指して跳ぶと良いのか考えさせた。D児は、【資料 16】のVチャートのように、目線を上げて足に力を入れて跳ぶという考えに、腕をふる考えを加えて強化させることができていた。学級全体でVチャートに踏み切りの角度や強さについて考えを記述し、修正・強化できた子供の割合は、78.8%だった。

力が入る踏み切り方については、初め、つま先に力を入れると良いという考えが交流されていたが、第7時の〈磨き合う〉伸ばし合い活動で、力の入れ方を助言し合うことで、かかところから入ってつま先まで力を入れるという足の裏全体を使って踏み切ると良いという考えを見付け、全体で交流することができた。また、88.9%の子供が【資料 17】のようにクラゲチャートで動きの高まりを明らかにすることができていた。

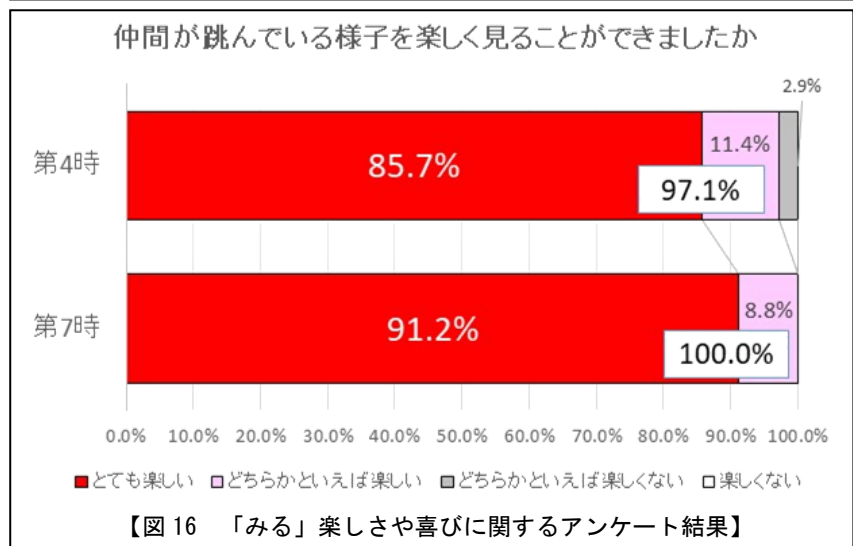
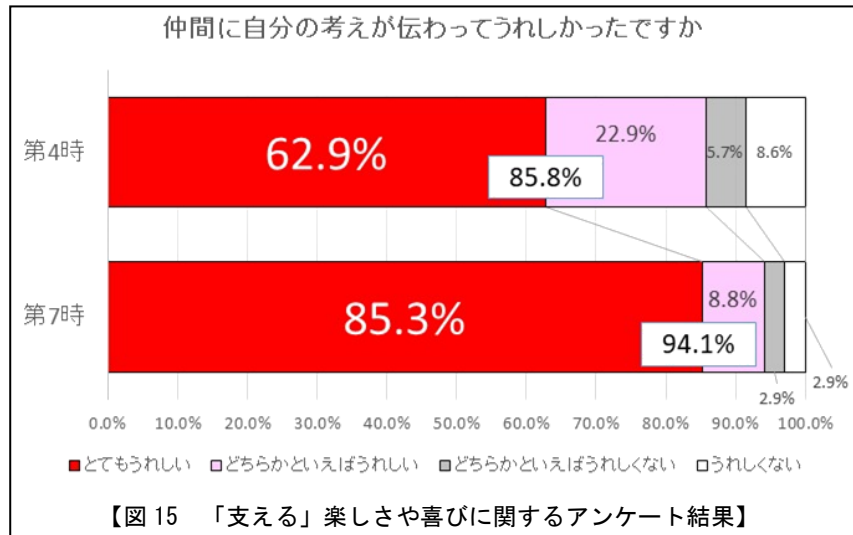


また、自分がどのような角度で跳んでいるかタブレットを使って確認させた。

E児は、【資料 18】のように、タブレットで自分の跳び方を見て、友達の指摘で段ボールの場で常に目線が下になっていることに気が付いた。そこで、目線を斜め上にし、遠くに向けて跳ぶと、今までより記録を伸ばすことができていた。E児は前時に記録が伸びずに、遠くへ跳ぶことへの楽しさについて全く感じる事ができなかったと答えていた。しかし、今回は踏み切りの仕方が高まったことで、学習後の振り返りでは、「とても楽しかった」と答えることができた。



高める段階の第4時と第7時の学習後のアンケートを比較した。「仲間に自分の考えが伝わってうれしかったですか」に対する「とてもうれしい」「どちらかといえばうれしい」と答えた子供が、【図15】のように第4時が85.8%に対し、第7時は94.1%と高い割合を示した。「どちらかといえばうれしくない」「うれしくない」と答えた子供の割合も減少しており、第4時では14.3%と答えた子供が第7時には5.8%（2名）になった。また、「仲間の跳んでいる様子を楽しく見ることができましたか」に対する「とても楽しい」「どちらかといえば楽しい」と答えた子供が、【図16】のように第4時97.1%で第7時は100%だった。「どちらかといえば楽しくない」と答えた子供も第4時に2.9%（1名）いたが第7時には「とても楽しい」と感じるできるようになった。



### 考察

- （みる）＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付けクラゲチャートを使って動きの高まりを実感させたことは、「仲間が跳んでいる様子を楽しく見ることができましたか」に対して、全ての子供が「とても楽しい」「どちらかといえば楽しい」答えたアンケート結果から、動きの状態を見たり動きの高まりを発見したりする楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。
- （支える）＜高め合う＞伸ばし合い活動を位置付け、Vチャートを使って練習の場に取り組みさせたことは、仲間に自分の考えが伝わって「とてもうれしかった・うれしかった」と感じる子供が85.8%いたことや、第7時で94.1%の子供が答えたことから、助言したり考えが伝わったりする楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

### ウ ふりかえる段階(8/8)

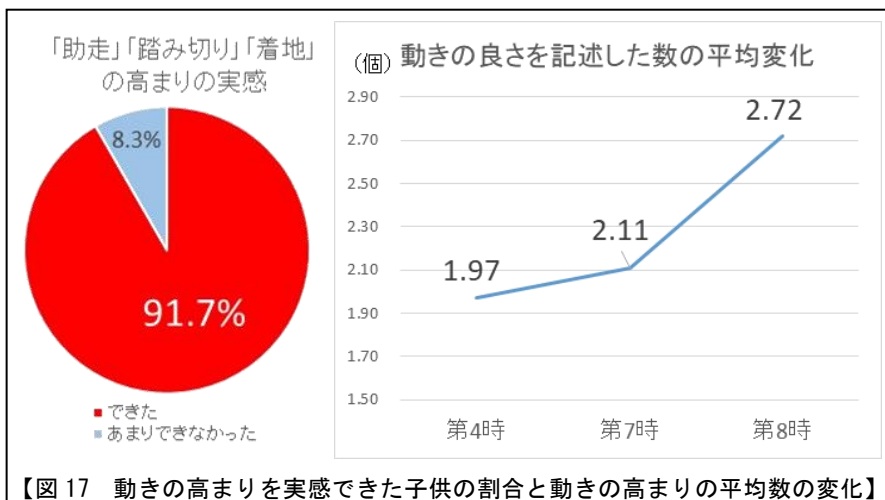
ねらい	(する) これまで身に付けてきた知識や技能を活用し、短い助走から踏み切って跳び、両足をそろえて着地する楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (みる) 自分や友達の動きの高まりを発見する楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	個人の記録の伸びが得点になって競い合うルールを工夫したチームジャンプ
支援	クラゲチャート (学習カード)

この段階では、これまでの学習のまとめとして、「3の3せとっ子チームジャンプ大会」を行った。これまでの動きの高まりを実感しながら取り組ませるために、＜磨き合う＞伸ばし合い活動を設定した。

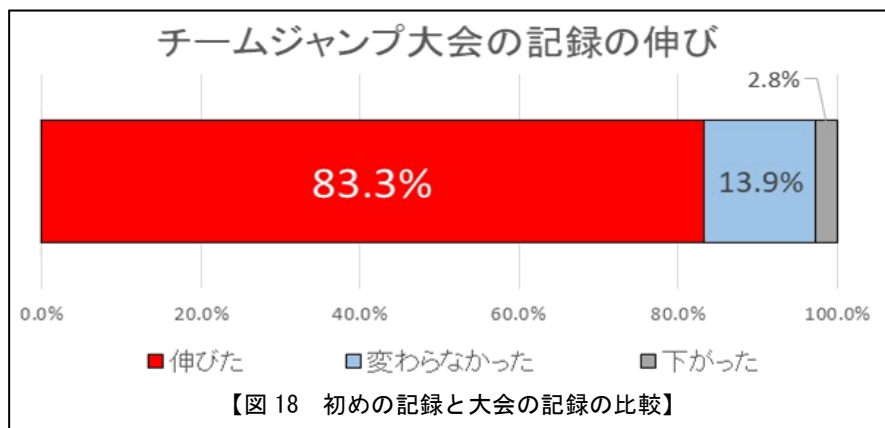
「助走」「踏み切り」「着地」の中から、何に気を付けて跳ぶのかを決めさせて、仲間の動きの高まりを称賛したり気を付けることを声掛けたりしながら対戦させた。すると、第7時の高める段階の＜磨き合う＞伸ばし合い活動と同様、【図17】で示したように、91.7%の子供がクラゲチャートに仲間から受けた自分の動きの高まりを書くことができた。また、これまでに比べてチーム内で仲間の動きを見て動きの高まりを指摘する機会が増えていた。クラゲチャートに記述した動きの高まりの平均数を見ると、第4時が1.97に対して第8時が2.72と増加していた。

初めの記録と「3の3せとっ子チームジャンプ大会」の記録を比較して記録を伸ばした子供を【図18】に示した。83.3%の子供が初めの記録と比べて、記録を伸ばすことができた。

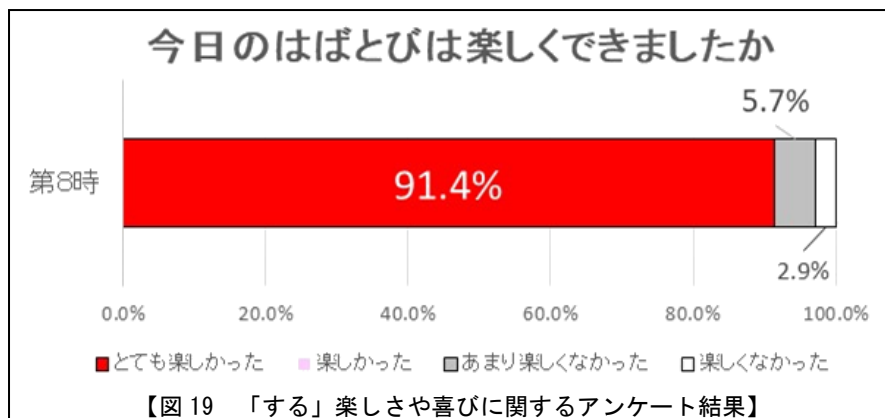
学習後のアンケートでは、「今日のはばとびは楽しくできましたか」に対して、【図19】に示したように、91.4%の子供が「とても楽しかった」と答えることができた。



【図17 動きの高まりを実感できた子供の割合と動きの高まりの平均数の変化】



【図18 初めの記録と大会の記録の比較】



【図19 「する」楽しさや喜びに関するアンケート結果】

### 考察

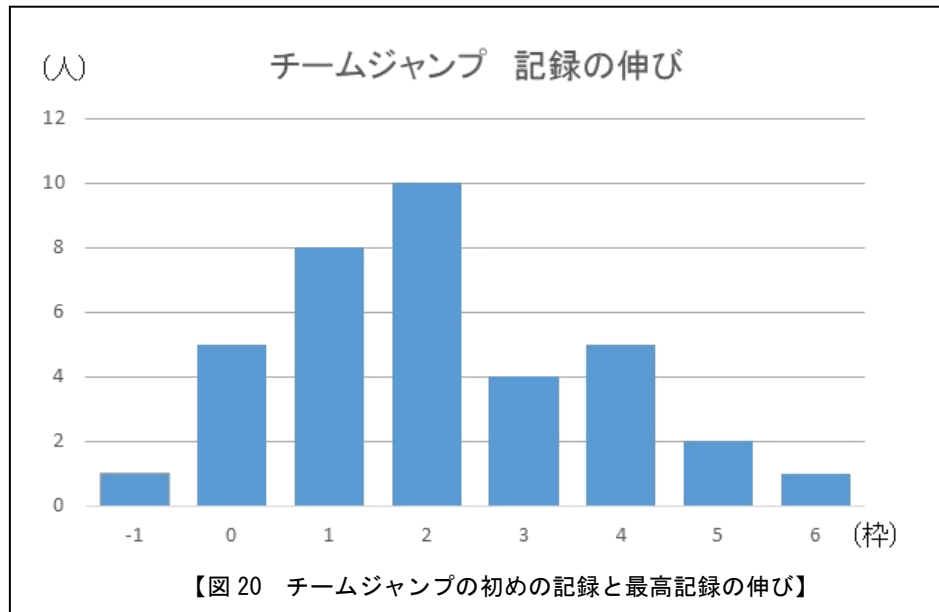
- (する) <磨き合う>伸ばし合い活動を位置付けたことは、これまでの学習で習得してきた知識や技能を活用させることにつながり、91.4%の子供が、「今日のはばとびは楽しくできましたか」に対して「とても楽しかった」と答えたアンケート結果から、幅跳びをする楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。
- (みる) <磨き合う>伸ばし合い活動を位置付けたことは、友達に助言や称賛する機会を増やすことにつながり、自分や友達の動きの高まりを発見する楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

(5) 本単元の全体考察

ア 成果について

(7) チームジャンプの記録の伸び（動きの高まり）について

初めの記録と「3の3せとっ子チームジャンプ大会」の記録を比較して、どれだけ記録が伸びたのかを【図20】に示した。本実践を行って30名（83.3%）の子供の記録を伸ばすことができた。記録の伸びのクラス平均が2.36枠であり、色分けされた範囲の1枠の長さは25cmであることから、学級平均で約50cm近い記録の伸びが認められた。

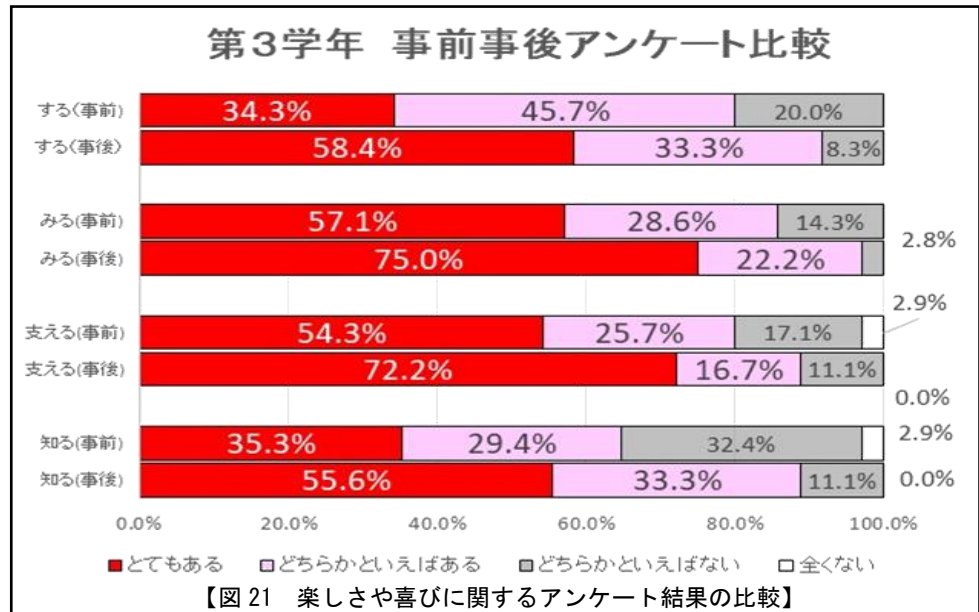


また、踏み切りの動きの高まりについて、【資料19】のように、初めの記録と単元末で踏み切り角度の比較を行った。記録が伸びた30名の初めの記録の踏み切り角度の平均は $16.6^\circ$ から、単元末は $20.2^\circ$ と増えており、スピードにのった助走から力強く踏み切る動きの高まりが認められた。



(イ) 「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びについて

「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びについてアンケート調査を行い、事前と事後で比較したものを【図 21】示した。どの項目も、「とてもある」「どちらかといえばある」と回答した子供の割合が高まった。特に、「支える」「知る」は、事前では、「全くない」と答えた子供が 2.9%いたが、0%にすることができた。



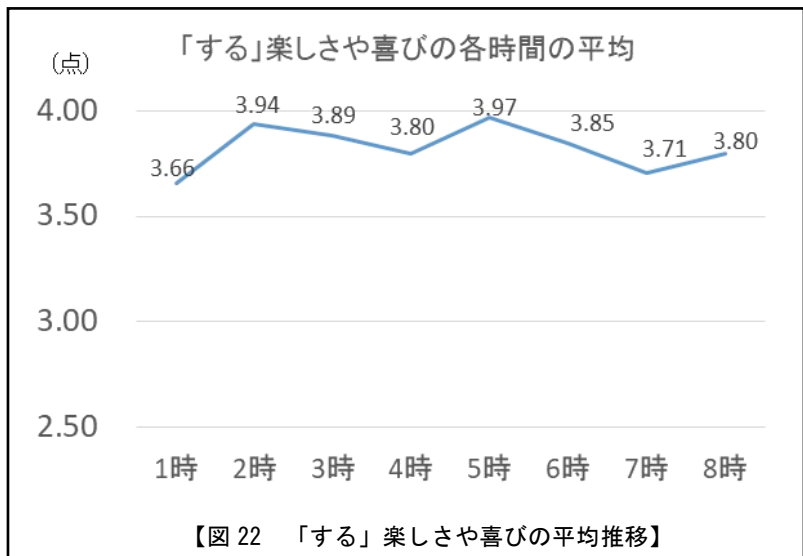
【図 21 楽しさや喜びに関するアンケート結果の比較】

また、「知る」楽しさや喜びに関して、「とてもある」「どちらかといえばある」と答えた割合が 64.7%から 88.9%と 24.2%も高まったことから、単元の前半に運動の行い方が分かり、<出し合う>伸ばし合い活動を位置付け、解決方法に見通しをもたせたことは、「知る」楽しさや喜びを味わわせる上で有効だった。

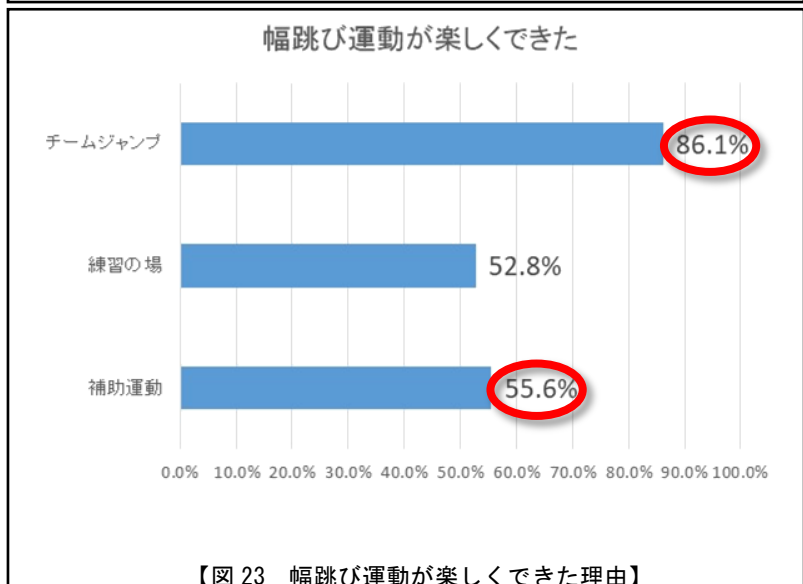
(ウ) 子供の実態や走・跳の運動の特性に即した教材化の工夫

単元を通して味わった「する」楽しさや喜びの平均推移が【図 22】で示すように平均 3.82 点だった。また、子供に「幅跳び運動が楽しくできた」理由についてアンケートを行ったところ（複数回答）、【図 23】で示したように、86.1%の子供がチームジャンプで学習したことと答えた。補助運動で学習したことも 55.6%と半数以上の子供が理由として答えることができていた。

これらのことから、チームジャンプで競争させたりリズムスキップや両足ジャンプなど補助運動のやり方を工夫したりしたことは、幅跳び運動を「する」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。



【図 22 「する」楽しさや喜びの平均推移】

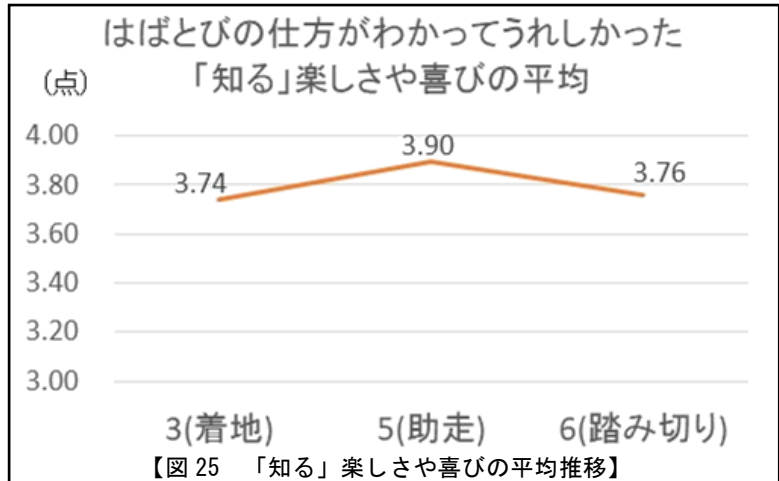
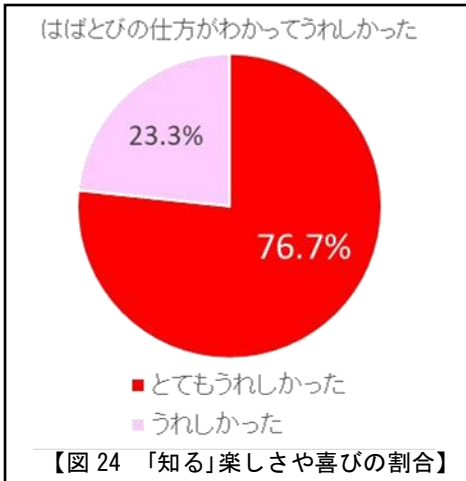


【図 23 幅跳び運動が楽しくできた理由】

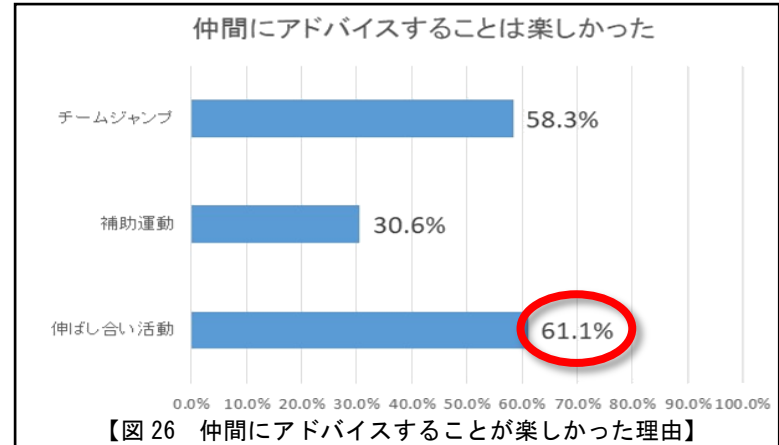
(イ) 「伸ばし合い活動」を意図的に位置付けた学習過程の工夫

つかむ段階に＜出し合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは、遠くに跳ぶために必要な助走、踏み切り、着地をすればよいかを発見し、解決の見通しをもたせたことや、【図 24】で示した全ての子供が幅跳びの仕方がわかって「とてもうれしかった」「うれしかった」と答えたことから、「知る」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

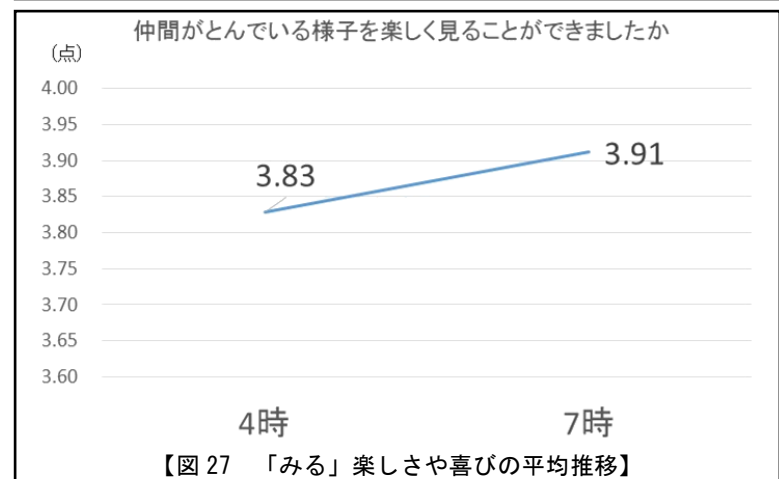
高める段階では、仲間と自分の考えを比べ、自分に合った着地や助走、踏み切りについて課題解決の方法を見付けることができた。また、【図 25】で示した、学習後の「幅跳びの仕方がわかってうれしかったですか」についての質問に対する4段階評価で、平均3.80点で答えたことから、＜比べ合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは「知る」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。



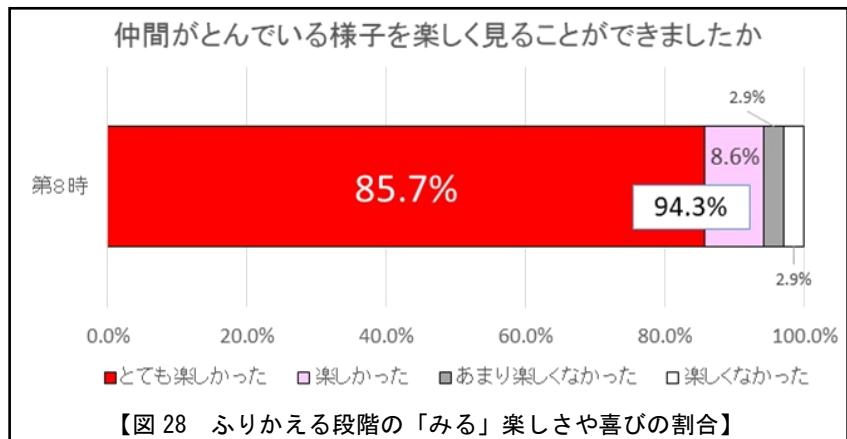
また、仲間の考えを取り入れ、着地の足の出し方や助走の歩数に納得したり、踏み切りの足の踏み方を変えてみたりと、仲間の助言を受け、自分の考えを修正・強化させることができた。【図 26】の「仲間にアドバイスすることは楽しかった」理由で、61.1%の子供が伸ばし合い活動で感じたことを選ぶことができた。考えを修正・強化する際に助言する機会が多くある＜高め合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。



15頁の【資料 10】や17頁の【資料 17】で示したように、動きの状態を見たり動きの高まりを発見したりすることができた。【図 27】で示すように平均3.87点を示したことから、高める段階に＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは、「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。



ふりかえる段階では、これまでの学習で身に付けたことを発揮する機会をもつことができ、仲間から動きの良さを指摘され動きの高まりを実感し合うことができた。【図 28】で示したように、「とても楽しかった」「楽しかった」と 94.3%の子供が答えたことから、＜磨き合う＞「伸ばし合い活動」を位置付けたことは、「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。また、19 頁の【図 17・18・19】から、動きの高まりに気付き、これまでの成果が明らかできたことから、「する」楽しさや喜びを味わわせる上でも有効であった。



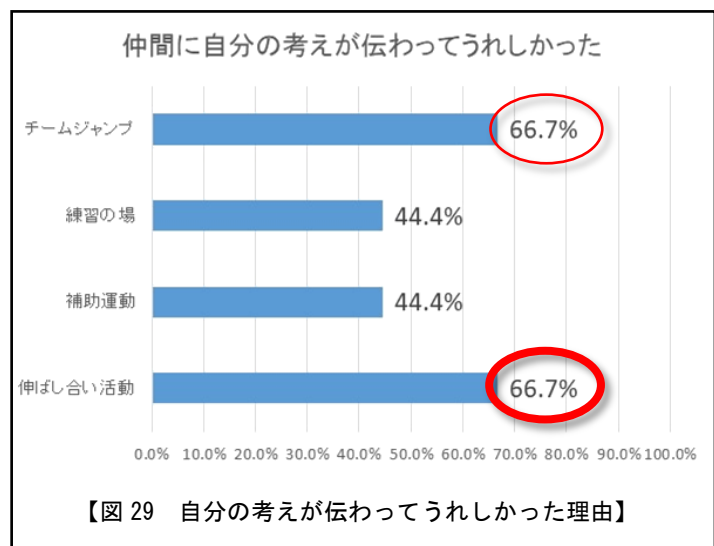
【図 28】ふりかえる段階の「みる」楽しさや喜びの割合

### (オ) 「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的支援の工夫

#### a 学習カードの工夫

学習カードに自分と仲間を出し合った考えをVチャートやクラゲチャートにまとめさせたことは、課題を共有させることにつながり、考えを修正したり強化したりと試行錯誤しながら課題を解決させることに効果的に働いた。

【図 29】では、「仲間に自分の考えが伝わってうれしかった」理由に「チームジャンプ」と同じ数値で「伸ばし合い活動」を挙げている割合も高いことから、学習カードの工夫は、助言したり考えが伝わったりする「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

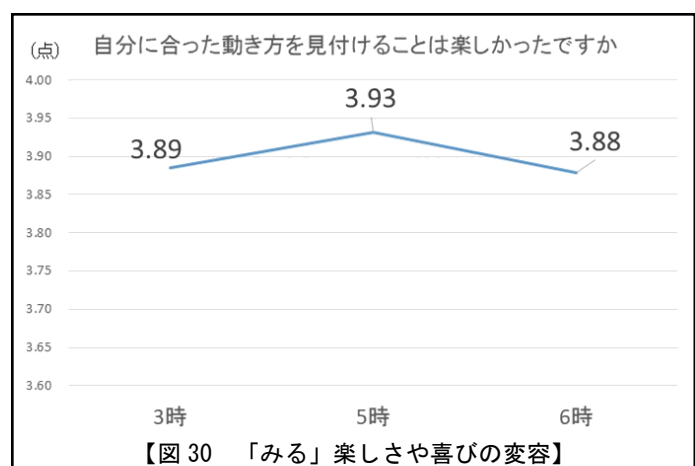


【図 29】自分の考えが伝わってうれしかった理由

#### b ICTの活用

つかむ段階の＜比べ合う＞伸ばし合い活動を、理想の動きを示した分解図を渡して行わせたことで、助走、踏み切り、着地の局面で必要な動き方について自由に考えを出させ、課題を発見させることできた。22 頁【図 24】からも「知る」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。また、高める段階では、自分の動きを示した分解図と理想の動きを示した分解図を比べてみたり、タブレットの映像で動きを確かめたりと、＜高め合う＞伸ばし合い活動で考えを修正・強化させるために効果的に用いられた。

【図 30】で示した数値が平均 3.90 点を示したことから、自分や友達の動きの高まりを発見する「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

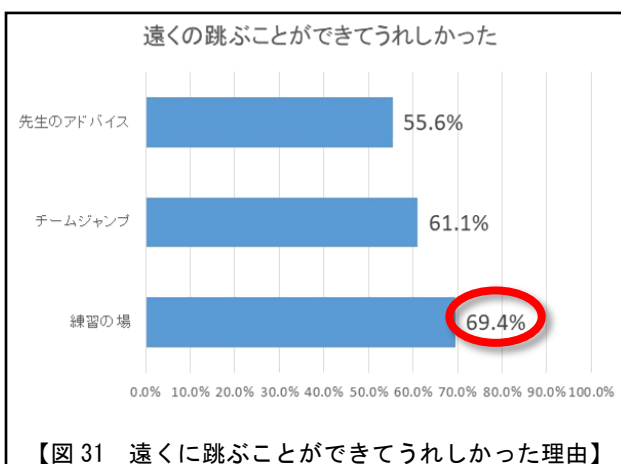


【図 30】「みる」楽しさや喜びの変容

### c 場の工夫

踏み切りの位置や助走の距離、踏み切りの角度を変えた場で課題に応じた活動の場に取り組ませたことは、動きを高める機会を増やすことにつながった。【図 31】で示すように、遠くに跳ぶことができてうれしかった理由に 69.4%の子供が「練習の場」と答えた。体を動かしたり動きを高めたりする「する」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

また、「先生のアドバイス」が 55.6%を示していることから、第 3 学年において、教師が見るポイントをしっかり押さえ、学習中に価値づけていく教師の関わり方も「する」楽しさや喜びに影響していることが分かった。



【図 31 遠くに跳ぶことができてうれしかった理由】

### イ 課題について

#### (7) 学年に合わせた「伸ばし合い活動」の扱い方

「伸ばし合い活動」をさせる前に、何について考えを出し合うのか毎回確認してきた。しかし、視点からずれた考えをつくる児童や運動中に考えを十分に伝えずに動いている子供が見られた。改善案として、動きながらどのタイミングで考えを伝えるとよいのか例を示すようにする。また、何を見るとよいのかもなるべく簡潔にし、ずれを生まないようにする。

#### (4) 「伸ばし合い活動」の進め方について

「伸ばし合い活動」のルールについて、自分の考えを必ず話すこと、相手の目を見て最後まで話を聞くこと、友達の意見を間違いと決めつけないこと、分からないことは必ず質問することを子供に確認したが、十分ではなかった。改善案として、チームの中で考えに自信がない子や考えが少ない子から発言させるようにする。また、活動の様子を全体で定期的に確認していき、よい活動をした子供やチームを取り上げていくようにする。

#### (7) 場の工夫について

20 頁【図 20】で記録が伸びなかった 6 名の子供の踏み切り角度は、初め記録の平均が  $14.8^\circ$  から単元末は  $17.7^\circ$  と低い数値を示した。6 名のうち 3 名の角度が学習前半よりも下がってしまい、残りの 3 名も、 $20^\circ$  に満たない状態だった。改善案として、踏み切る際に目線を高くして踏み切りの角度が適切になるよう目標物を設置する等、課題解決に向けた更なる場の工夫を行い、繰り返し取り組むことができるようにする。

## 2【実証例 2】 全 8 時間（平成 30 年 10 月 25 日～11 月 16 日）

### (1) 単元名 「はやさをつなごう！せとっ子チームリレー」（走の運動）

#### (2) 目標

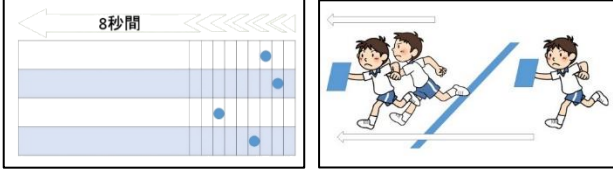
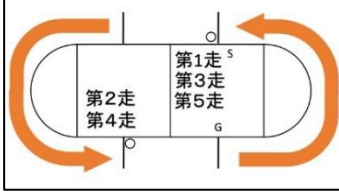

ア リレーの楽しさを味わいながら調子よい走り方につながる体の動かし方を知り、真っ直ぐ前を見て腕を前後に大きく振りながら走ったり、走りながらタイミングよくバトンを受け渡したりすることができる。  
(知識及び技能)

イ 走り方やバトンの受け渡しに関する動きのポイントと自分の運動を照らし合わせて課題を見付け、コースに合わせた走り方を工夫したり、自分の考えを友達に伝えたりすることができる。  
(思考力、判断力、表現力等)

ウ チームリレーや動きを高める練習に進んで取り組み、走り方やバトンの受け渡し方を見合いながら、仲間と互いに助け合ったり励まし合ったりすることができる。  
(学びに向かう力、人間性等)



(3) 単元計画

	学習活動・内容	指導上の留意点	伸ばし合い活動
つかむ②	<p>1 チームリレーの学習内容を確認し、トラックを使って競争する。</p> <p>(1) オリエンテーションを行う。</p> <p>○補助運動の確認</p> <p>8秒間走 (35m～50m) ペーパーパスリレー</p>  <p>○学習の進め方の確認</p> <p>チームリレーでタイミングよくバトンをつなぐ走り方で記録を縮めたい。</p> <p>(2) チームリレーで競争する。(タイム計測)</p> <p>○チームリレー</p> <p>※一人半周×5人</p> <p>※4チームごと</p> 	<p>○単元末の大会についてイメージをもたせ、高めたい動きを理解させる。</p> <p>○バトンをつなぐ心地よさを押さえる。</p> <p>○勝敗を素直に認め仲間の頑張りを見付ける大切さを押さえる。</p>	<p>伸ばし合い活動</p> <p>&lt;出し合う&gt; タイムを短くするにはどのような走り方とバトンパスが必要か、自由に考えを出させる。(する・知る)</p>
<p>チームリレーでタイミングよくバトンをつなぐためには、「走り出し」「渡し方・もらい方」「スピードにのった走り方」を高めてチームリレーを楽しもう。</p>			
高める	<p>2 タイミングよくバトンをつなげるために必要な動きを高めて、競争を楽しむ。</p> <p>タイミングよくバトンをつなぐ(走り出し)を高めよう。</p> <p>① (1) バトンをつなぐ「走り出し」について気が付いたことを出し合い、素早い走り出しを身に付ける。</p> <p>○テープリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バトンの代わりにスズランテープを使うこと</li> <li>・腕の長さとその先を色分けした紙テープを使うこと</li> <li>・走り出しのマークを目印にすること</li> </ul>  <p>○チームリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイム計測</li> </ul>	<p>○走らないとテープがなびかないことから、並走する良さを押さえる。</p> <p>○色分けされている箇所が手を伸ばした位置になることをおさえ、そこをつかむことができるように走らせる。</p>	<p>&lt;比べ合う&gt; どの位置からどのように走り始めると素早い走り出しになるのか仲間と考えを比較させる。(する・支える)</p> <p>&lt;高め合う&gt; 新たな考えを実際にやってみて、自分の考えを修正・強化させる。(する・みる)</p>

②	<p>(2) バトンをつなぐ受け渡し方について気が付いたことを出し合い、タイミングよい受け渡しを身に付ける。</p>			
	<p><b>タイミングよくバトンをつなぐ（渡し方・もらい方）を高めよう。</b></p>			
	<p>○テープリレーⅡ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テープを付けた状態でバトンを受け渡すこと</li> <li>・バトンを渡すときに声を掛けること</li> </ul> <p>○チームリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイム計測</li> </ul> <p>(3) ワープリレーで、走順をチームで話し合い、速さをつなぐバトンパスを行う走り方を見付ける。</p>	<p>○同じ手で受渡しをするとパスしづらいことをおさえ、左手で渡し、右手で受け取る良さを確認する。</p>	<p>&lt;比べ合う&gt; どのような受渡し方が走りながらタイミングよいバトンパスになるのか仲間と考えを比較させる。 (する・支える)</p> <p>&lt;高め合う&gt; 考えを実際にやってみて渡し方・もらい方を高め、自分の考えを強化させる。 (する・みる)</p>	
①	<p><b>タイミングよくバトンをつなぐ（スピードにのった走り方）を高めよう。</b></p>			
	<p>○ワープリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前を向いて腕を大きく振ること</li> <li>・追い抜く場合は外側から</li> <li>・テープを着けて行うこと</li> </ul> <p>○チームリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイム計測</li> </ul> <p>(4) ワープリレーで見つけた、速さをつなぐバトンパスを行う走り方を身に付ける。</p>		<p>○前を見てバトンを受けると速さが遅くならない良さをおさえる。</p> <p>○他の走者が走ってくるのが分からないので、安全のために顔を上げ</p>	<p>&lt;高め合う&gt; 仲間と考えを伝え合って実際にやってみて、自分の考えを修正、強化させる。 (する・支える)</p> <p>&lt;磨き合う&gt; 動きの良さを指摘し合って、タイミングよいバトンパスの高まりを実感させる。 (する・みる)</p>
①	<p><b>タイミングよくバトンつなぐ（スピードにのったバトンパス）を高めよう。</b></p>			
	<p>○ワープリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AコースからCコースは8秒間走のスタート位置で分けること</li> </ul> <p>○チームリレー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タイム計測</li> </ul>		<p>○走力ではあまり差にならないことから、バトンパスによって差が生まれることをおさえる。</p>	<p>&lt;高め合う&gt; 仲間と考えを伝え合って実際にやってみて、自分の考えを修正、強化させる。 (する・支える)</p> <p>&lt;磨き合う&gt; 動きの良さを指摘し合って、タイミングよいバトンパスの高まりを実感させる。 (する・みる)</p>
ふりかえる ①	<p>3 4の2せとっ子チームリレー大会を行い、動きの高まりを称賛し合う。</p> <p><b>高めた力を十分に発揮して、楽しくチームリレー大会をしよう。</b></p> <p>○チームリレーでタイム計測を行うこと</p> <p>○走りながら調子よくバトンがつながったチームを認めること</p> <p>○これまでの動きの高まりや頑張りを振り返り、称賛し合うこと</p>	<p>○動きの高まりとタイムの伸びとの関連を価値付ける。</p> <p>○頑張りを称賛し、動きの高まりを実感させる。</p>	<p>&lt;磨き合う&gt; 動きの良さ指摘し合って、タイミングよいバトンパスの高まりを実感させる。 (する・みる)</p>	

#### (4) 授業の実際と考察

##### ア つかむ段階(1/8～2/8)

ねらい	(する) 調子よく走る楽しさを味わうことができるようにする。 (知る) タイミングよいバトンプスの方法を選んだり行い方が分かったりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	リレーで身に付けさせたい動きを繰り返す補助運動 順位とタイムの短縮が得点になって競うチームリレー
支援	Vチャート (学習カード)

第1時では、単元を通して行う補助運動に関して、走力の違うチームの仲間で全員が同時にゴールする心地よさを味わう「8秒間走」と渡し手と受け手が並走する楽しさを味わう「ペーパーパスリレー」のやり方をおさえた。「8秒間走」は、【資料23】のように、スタートから15mの間に1m毎に線でスタート位置を区切られた場で、8秒間でゴールできる位置を見付け全力走する運動である。どのチームも全員そろってゴールできるように、【資料24】のように必死に走る姿が見られた。「ペーパーパスリレー」は、走る場所を指定し、紙を落とさないように受け渡しをしなければいけないことだけを伝えて取り組ませた。何度も紙を落としながらも、



【資料23 8秒間走の場】

【資料25】のように互いに考えを出し合いながら楽しそうに挑戦する姿が見られた。



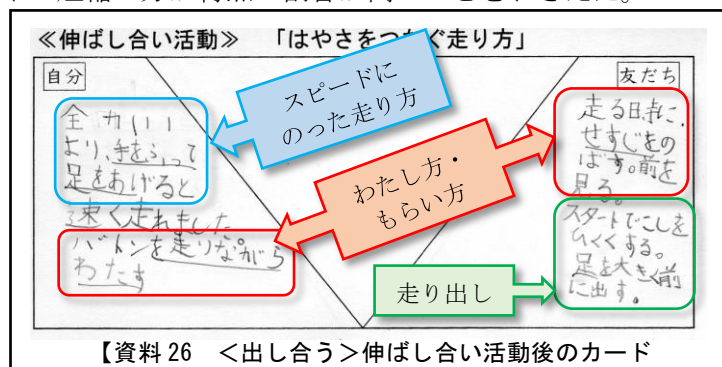
【資料24 全員そろってゴールを目指す8秒間走の様子】



【資料25 ペーパーパスリレーの様子】

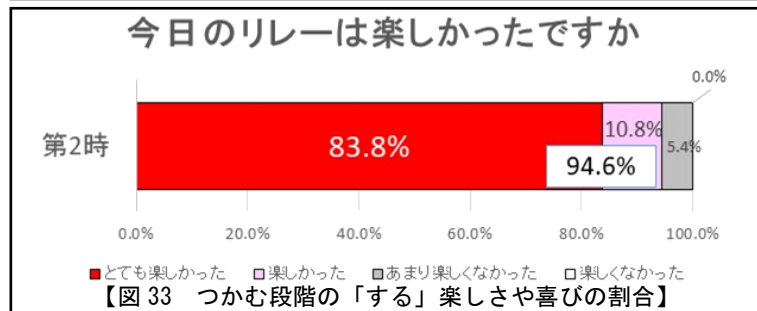
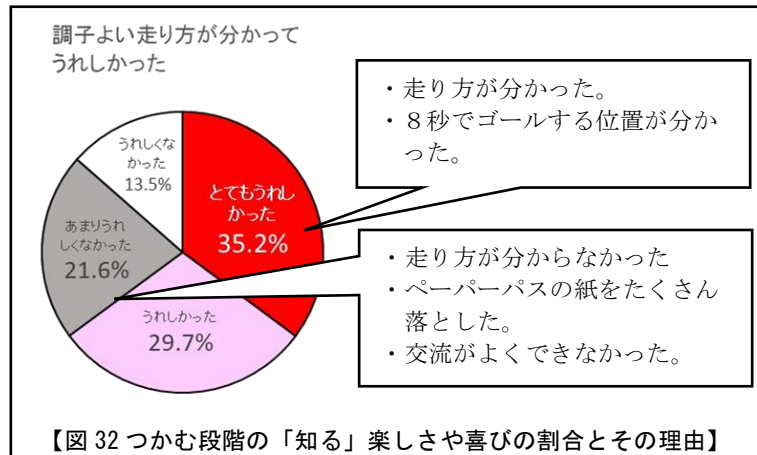
補助運動の後には、チームリレーのやり方を確認して、実際にタイム測定を行った。タイム測定は毎時間行うが、今回計ったタイムは、それぞれのチームの基準タイムとした。子供たちには、チームリレーの勝敗は順位ではなく、得点で決まることを説明した。得点は、リレーの順位(1位5点、2位4点、3位3点、4位2点)とタイムの伸び(短縮時間×10点、同タイムは5点、-1秒ごとに4点、3点、2点、1点)の合算であり、タイム短縮の方が得点の割合が高いことをおさえた。

第2時には、<出し合う>伸ばし合い活動を行い、チームリレーで「速さをつなぐ」ために必要な走り方を自由にさせ、チーム内で動いて見せた。すると、多くの子供が、【資料26】のように、「走り出し」「バトンのわたし方・もらい方」「スピードにのった走り方」についての考えを出すことができていたので、全体交流で今後の学習の視点にしていくことを確認した。



【資料26 <出し合う>伸ばし合い活動後のカード

学習後のアンケートで、「調子よい走り方が分かってうれしかったですか」に対して、【図 32】に示すように、64.9%の子供が「とてもうれしかった」「うれしかった」と答え、35.1%の子供が「あまりうれしくなかった」「うれしくなかった」に答えた。その理由を見ると、補助運動のやり方が分かったかどうかや、伸ばし合い活動で十分考えを出すことができていたかが中心だった。また、【図 33】では、第2時の「今日のリレーは楽しかったですか」の質問に「とても楽しかった」「楽しかった」と答えることができた子供が94.6%と高い割合を示した。＜出し合う＞伸ばし合い活動を行ったことで、バトンパスの課題解決の見通しをもつことができ、リレーをする楽しさを味わうことができた子供の割合が高いことが分かった。



#### 考察

- (する) 【図 33】の結果から、＜出し合う＞伸ばし合い活動を位置付けることは、調子よく走る楽しさを味わうことができるようにする上で有効であった。
- (知る) つかむ段階で＜出し合う＞伸ばし合い活動を位置付けたが、【図 32】の結果から、リレーの行い方が分かる「知る」楽しさや喜びを十分に味わわせることができなかった。ペーパーパスの仕方や8秒間走のスタート位置の選び方など、補助運動が上手くいく細かな支援が必要であった。

#### イ 高める段階(3/8～7/8)

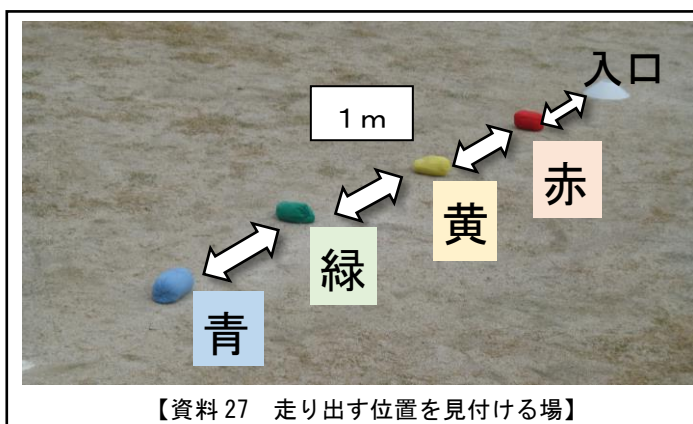
ねらい	(する) 調子よく走ったり、タイミングよくバトンを渡したりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (みる) 動きを見たり動きの高まりを発見したりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (支える) 助言したり考えが伝わったりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	走りながらのバトンの受け渡しをすることを身に付けるテープリレー 順位とタイムの短縮が得点になって競うチームリレー
支援	Vチャート、クラゲチャート(学習カード) 自分や友達の動きを見合うタブレット(ICT) 課題に応じて段階的につくり変えた練習の場(場の工夫)

この段階では、タイミングよくバトンを受け渡すために、「走り出し」「バトンの渡し方」「バトンのもらい方」「スピードにのった走り方」「スピードにのった渡し方・もらい方」についてそれぞれ課題を見付け、解決するために伸ばし合い活動を行い、チームリレーで競争させるようにした。

##### (7) 第3時 タイミングよくバトンをつなぐ「走り出し」

まず、「タイミングよくバトンがつながる」については、「止まらずに走りながらバトンパス」を行うことができることとして、どこで走り出すと止まらずに走りながらバトンパスができるのか考えさせるようにした。

バトンを受ける際の走り出す位置の目安として、【資料 27】のように、テイク・オーバー・ゾーン入口から 1 m ごとに目印を置いた場を用意した。また、止まらずに走り続けることを確認するために、【資料 28】のように、子供の腰にビニールテープを着け、テープの先が地面につかないように走り、バトンの代わりにテープを取る「テープリレー」に取り組みさせた。テープは、「腰から手の長さ」を黒色、「その先」を黄色で色分けをし、黒色を取ることができるとバトンパスにつながる走りができていることを説明した。



【資料 27 走り出す位置を見付ける場】

<比べ合う>伸ばし合い活動では、「テープリレー」で動いてみて、何色の位置からもらい手が走り始めると渡し手がテープを取ることができるのか、実際に動きながら考えをつくり、Vチャートを使って仲間と考えを出し合ったことをまとめさせた。E児は初め、走り出しの位置を自分なりに決めていたが、赤色で走り出すと遅く渡し手と接触してしまった。次に青色で走り出すと、渡し手が追い付かず、後ろを向いて止まってしまった。

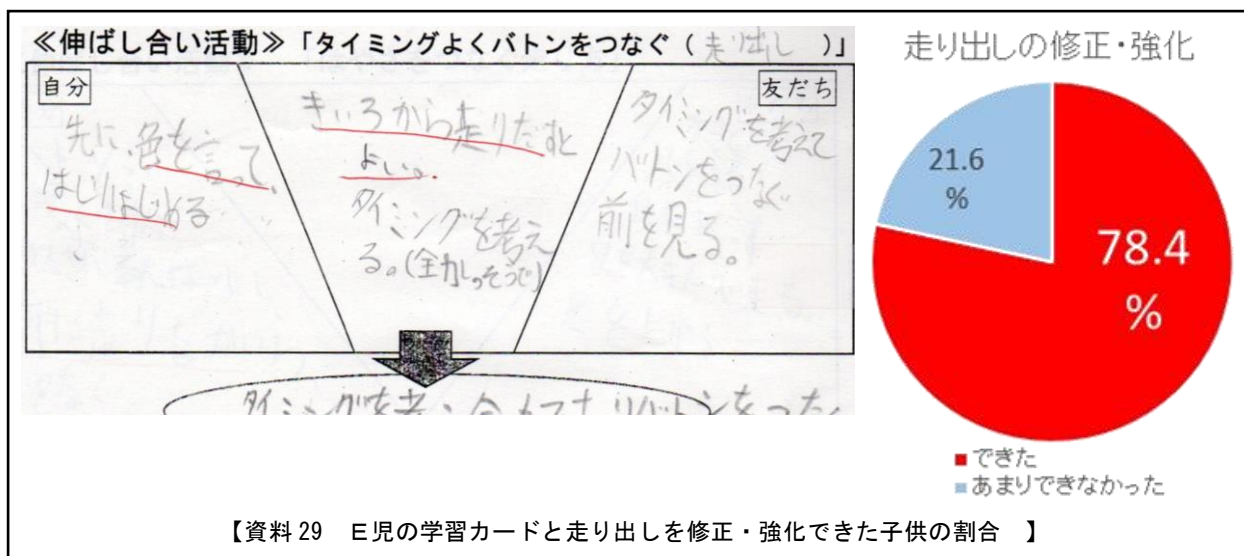


【資料 28 テープリレーの取組】

その様子を見ていた仲間から「後ろを見ないで全力で走ることができるタイミングを見付ける」という走る姿勢を指摘され、黄色の位置で走るという考えをつくることのできた。

「テープリレー」の後に<高め合う>伸ばし合い活動を設定し、自分の考えを修正・強化させ、その考えをチーム内で交流させた。E児は実際に動いてみることで、もらう相手に合った走り出すタイミングを考えないといけないということに気付くことができ、【資料 29】のようにVチャートに記すことができた。学級全体では、78.4%の子供が同じように考えを修正したり、強化したりすることができていた。

E児はその考えを全体に発表し、チームリレーでも走り出しを意識してバトンを受けることができていた。





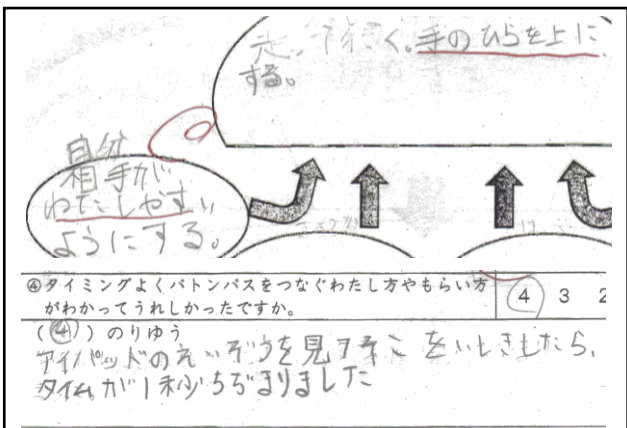
F児は、テープリレーⅡの場でバトンのもらい方を繰り返し練習に取り組んでいた。手のひらを上に向けてバトンをもらうことができるようにペアと考えを出し合っていたが、思うようにならず、【資料 33】のようにタブレットの場でペアの渡し手の子と動きを確かめるようにした。すると、手のひらは上を向いていたが、手が動いて渡し手がパスしづらいことが分かり、【資料 34】のように繰り返し取り組み、なるべく手を動かさずにバトンを受け取ることができるようになった。チームリレーでは、手を動かさずにタイミングよくパスを受け取り、タイムを縮めることができたことを【資料 35】で示す学習カードでふりかえることができていた。



【資料 33 タブレットの場で確認する F 児】



【資料 34 手を動かさずに受け取る F 児】



【資料 35 F 児の学習カード】

(4) 第6時 タイミングよくバトンをつなぐ「スピードにのった走り方」

「スピードにのった走り方」ができるようになるために、ワープリレーを仕組んだ。ワープリレーは、【資料 36】のように、コースを3種類に分け、走る距離を変えることで、走りの苦手な子供でもスピードにのってバトンパスができるようにさせるねらいがある。チーム内で走力を考え、Aコース（短）2人、Bコース（中）1人、Cコース（長）2人に分け、走るコースを選択させた。

<比べ合う>伸ばし合い活動では、スピードにのった走り方とはどのような走り方なのか仲間と考えを比較させた。



【資料 36 ワープリレーの場】

E児は、1回目のワープリレーで、【資料 37】のように、全力で走るためには、腕をしっかり振らなければいけないとチームで考えを出し合った。しかし、腕をふるとバトンが渡しづらいことも伝えると、仲間から先に腕をふってその後手を出せばよいのではと考えを聞いて、2回目のワープリレーに入った。



【資料 37 E児のチームの伸ばし合い活動】

<高め合う>伸ばし合い活動では、選んだ走り方を修正・強化し、課題を解決させた。手を振って走ることと手を出すタイミングを大切にしようと決めたE

児は、2回目のワープリレーで上手く腕をふることができず、「腕をふって手を出す」と考えを強化させてチームリレーに臨んだ。チームリレーでは腕をふり声掛けで手を出すことができ、まとめでは、【資料 38】のように、強化できた考えを全体に発表につながった。この考えは、次時の課題となる「スピードにのったバトンパス」につながる交流になった。

全力で走るためには、腕をふらないといけないけど、それではバトンが渡しづらいので、もらうときまで腕をふってそこから腕を出すといいと思います。

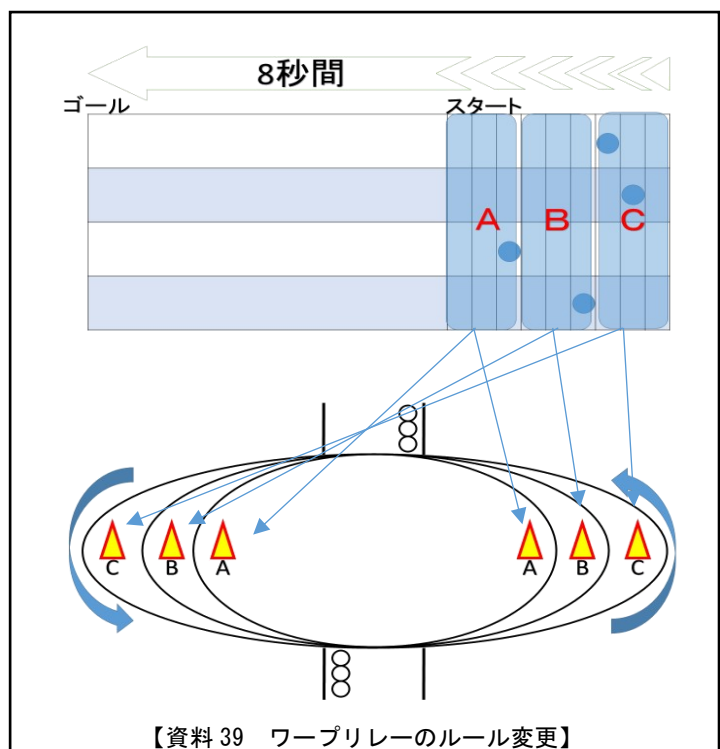
全力で走ってバトンを受けると、スピードにのったままバトンをつなぐことができますね。

【資料 38 E児発表と全体交流】

### (エ) 第7時 「スピードにのったバトンパス」

スピードにのったバトンパスがタイムを縮めることをより強調するために、ワープリレーのルールを変更した。【資料 39】のように、8秒間走のスタート位置を3つのグループに分け、そのグループによってワープリレーの走るコースを決めた。チーム間のコーナーを走るタイムの差をなくし、どれだけバトンパスがスピードにのるかが順位に影響するようにした。

<高め合う>伸ばし合い活動では、兄弟チームでペアをつくり、それぞれの走りを見合って気が付いたことを指摘し合い考えの修正・強化を図った。F児は、チームのアンカーで、第5時で身に付けた手の平を上に向けなるべく手を動かさないことに気を付けたバトンのもらい方を意識できており、ワープリレーで繰り返すことができていた。





F 児のペアになったG 児は、1 回目のワープリレーでは、バトンをもらう際に、前走者があまりスピードにのっていなかったため、【資料 40】のように走り出しが遅く、前走者との距離が近い状態でバトンを受け取っていた。もっと早く走り出した方がスピードにのることができることを感じたF 児が、【資料 41】のようにタブレットでバトンパスを確認し、G 児に走り出しをもっと早くするとスピードにのることができることを指摘した。

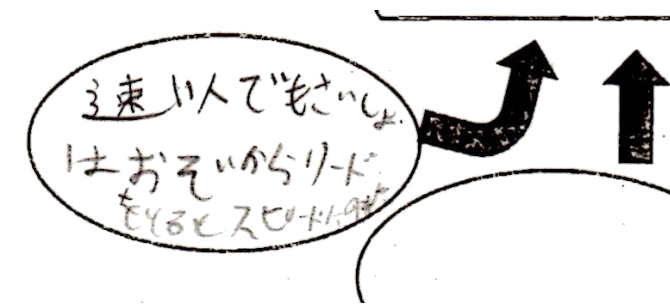
<磨き合う>伸ばし合い活動では、もう一度ワープリレーを行い、自分で感じた高まりや仲間からもらった声掛けから成果を明らかにさせた。2 回目のワープリレーでは、【資料 42】のように、走り出しの位置を1 回目より遠めに設定したG 児は、前よりスピードにのった受け取りができていた。学習カードの見たも、F 児からもらった助言をしっかりと記述していた。



【資料 40 G 児のバトンのもらい方】

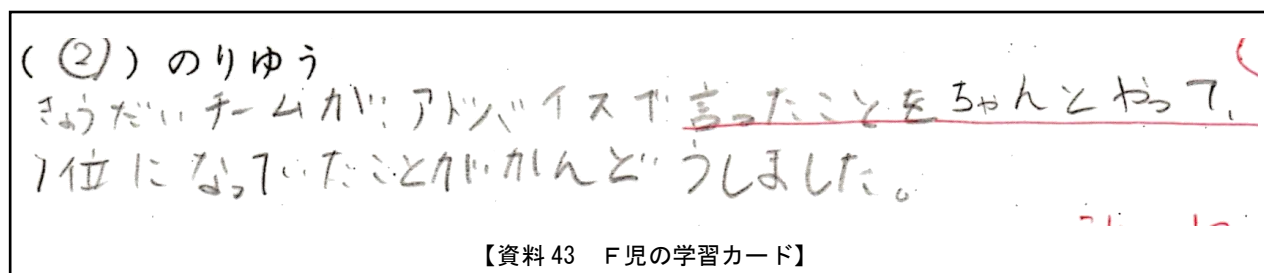


【資料 41 F 児とG 児の伸ばし合い活動】



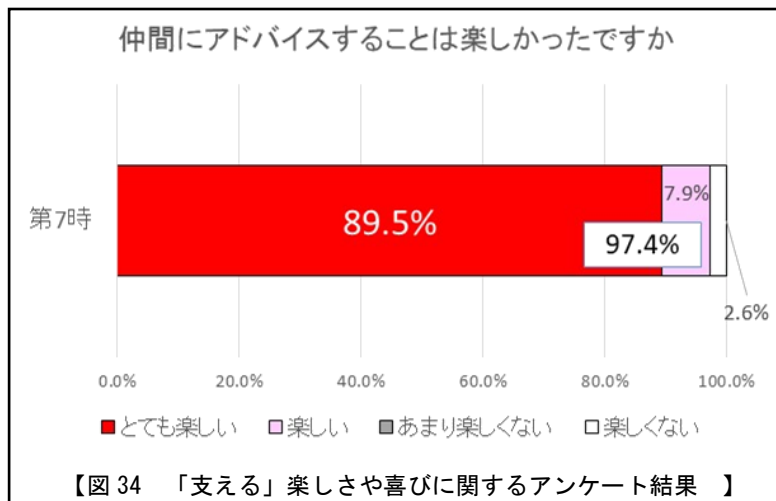
【資料 42 G 児の 2 回目のバトンのもらい方と  
振り返った学習カード】

また、【資料 43】のように、F 児の学習カードを見ると、F 児のアドバイスをG 児が実践してくれたことや、G 児のチームがスピードにのったバトンパスを実践して1 位になったことに大きな喜びを感じることができていた。

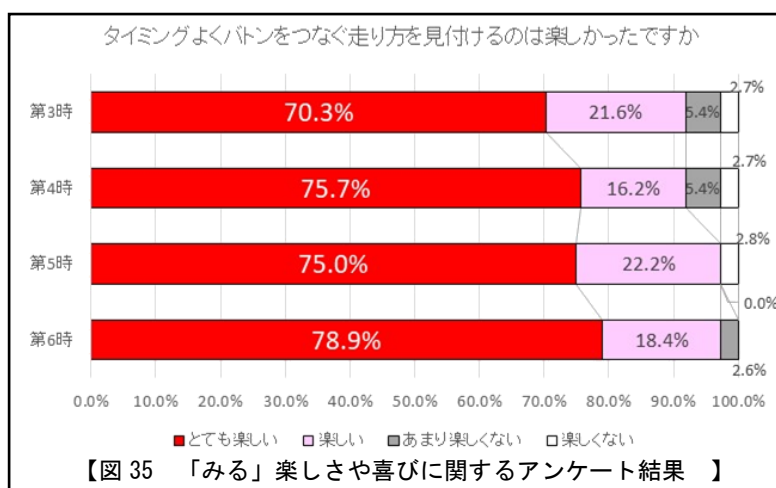


【資料 43 F 児の学習カード】

第7時後の、「仲間にアドバイスすることは楽しかったですか」のアンケートについて、【図34】で示した。「とても楽しい」「楽しい」と答えた子供が97.4%と高い割合を示した。仲間に助言する（支える）楽しさを味わうことができる子供を増やすことができた。楽しくないと答えた2.6%（1名）は見学者だったが、チームの仲間に声掛けはしていたものの、その楽しさを十分に味わうことができていなかった。



また、高める段階では、「走り出し」「バトンの渡し方・もらい方」「スピードにのった走り方」と視点を明らかにして解決し、最後に「スピードにのったバトンパス」を高めてきた。そこで、「タイミングよくバトンをつなぐ走り方を見付けるのは楽しかったですか」のアンケートについて、第3時から第6時までの割合を【図35】で示した。すると、「とても楽しい」「楽しい」と、どの時間も90%以上答えることができていた。しかも、「楽しくなかった」と答えた子供を第6時で0%にすることができた。



### 考察

- （みる）「タイミングよくバトンをつなぐ走り方を見付けるのは楽しかった」について、第3時から第6時にかけて「とても楽しかった」「楽しかった」がどの時間も90%以上の割合で答えさせることができた。高める段階で＜高め合う＞伸ばし合い活動を位置付け、テープリレーやワープリレーで課題を解決させたことは、動きの状態を見たり動きの高まりを発見したりする楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。
- （支える）「仲間にアドバイスすること」が「とても楽しかった」「楽しかった」と97.4%の子供に感じさせることができた。高める段階で＜比べ合う＞伸ばし合い活動や＜高め合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは、考えを交流し修正・強化させることができ、助言する楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

### ウ ふりかえる段階(8/8)

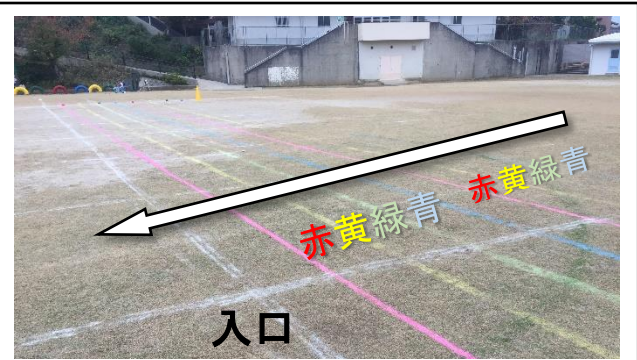
ねらい	(する) これまで身に付けてきた知識や技能を活用し、走りながらタイミングよいバトンパスをする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。 (みる) 動きを見たり動きの高まりを発見したりする楽しさや喜びを味わうことができるようにする。
教材化	高めた力を発揮するチームリレー大会 順位とタイムの短縮が得点になって競うチームリレー
支援	クラゲチャート（学習カード）

この段階では、これまでの学習のまとめとして、「4の2せとっ子チームリレー大会」を行った。まず、動きが高まったことで、スピードにのったバトンパスについて走り出しの位置をもう一度見直させた。【資料44】のように、これまでの走り出しの目印を8つに増やし、スピードにのったバトンパスになる走り出しの位置を確認させた。今まで走り出していた目印より遠い位置から試し、スピードにのった受け渡しができる位置を見つけることができていた。また、チームリレー大会では、これまでのチームリレーの平均記録を新たな基準タイムとし、各チームの基準タイムも見直した。

これまでの動きの高まりを実感しながら取り組ませるために、＜磨き合う＞伸ばし合い活動を設定した。すると、どのチームも「4の2せとっ子チームリレー大会」では、応援し、動きの高まりを称賛し合う姿が見られた。【資料45】のように、どのチームも最後は基準タイム以上の記録を出すことができ、獲得得点も全チーム2桁で高い得点を出した。

学習後の「今日のリレーは楽しかったですか」

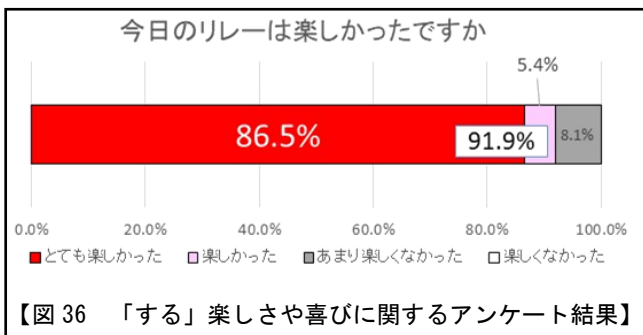
のアンケートで【図36】で示すように「とても楽しかった」「楽しかった」と合わせて91.9%の子供が答えることができた。また、「仲間が調子よく走る様子を楽しく見ることができましたか」の質問に対しては、【図37】で示すように、全ての子供が「とてもできた」「できた」と答えることができた。



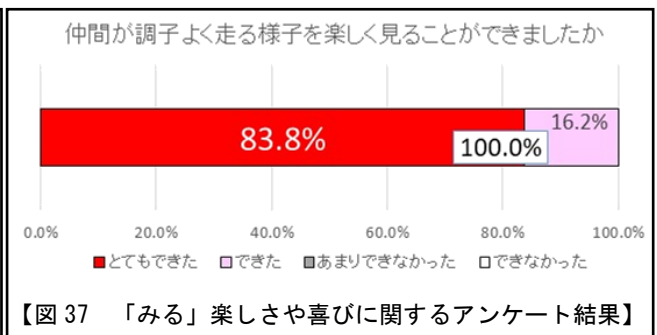
【資料44 走り出しの位置を広げた場】

チーム	タイム	順位	得点	タイム	順位	得点	タ
赤1~5	1'21	1'20	3	1'19	2	34	
赤6~10	1'21	1'17	3	1'18	1	35	
黄1~5	1'23	1'20	4	1'19	4	42	
黄6~10	1'19	1'19	4	1'17	3	24	
緑1~4	1'19	1'18	2	1'17	4	22	
青6~9	1'15	1'15	1	1'15	1	10	
	1'16	1'16	1	1'15	2	14	
	1'17	1'17	2	1'16	3	14	

【資料45 チームリレー大会の記録表】



【図36 「する」楽しさや喜びに関するアンケート結果】



【図37 「みる」楽しさや喜びに関するアンケート結果】

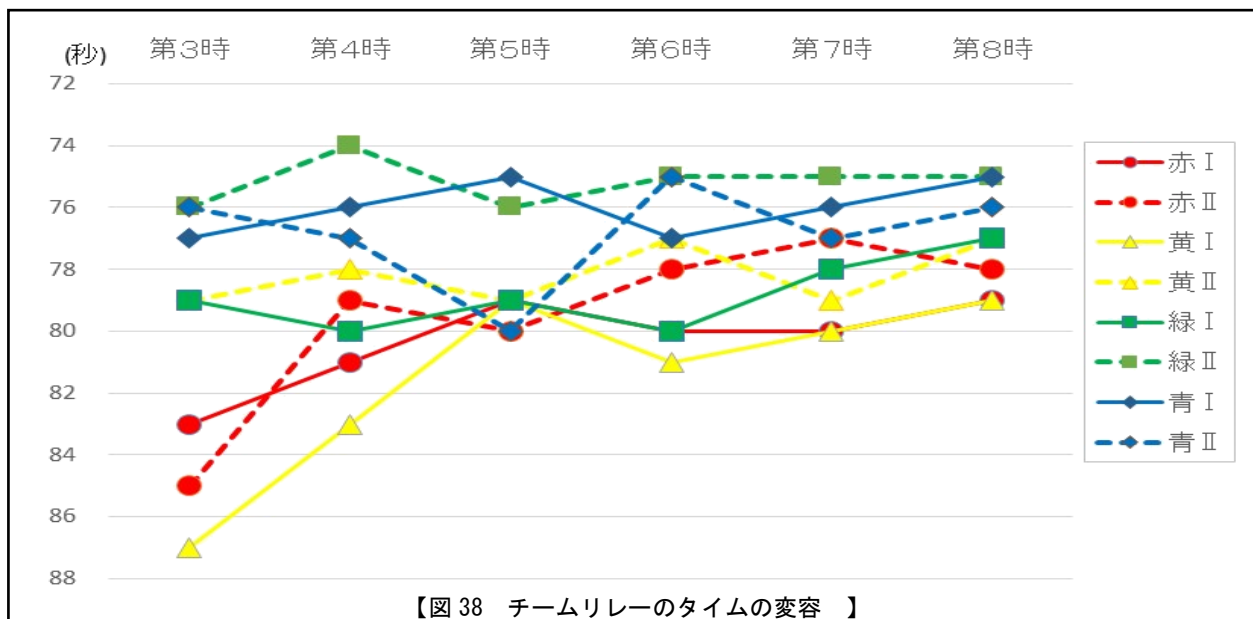
### 考察

- (する) ふりかえる段階で、＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付けは、8チーム中7チームが基準タイムより良い結果を出すことができ、91.9%の子供が、「とても楽しかった」「楽しかった」と答えたことから動きを高めその楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。
- (みる) ＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付け、高めた力を発揮する「チームリレー大会」を設定したことで、全ての子供が仲間が調子よく走る様子を楽しく見ることができ、動きの高まりを発見する楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

(5) 本単元の全体考察

ア 成果について

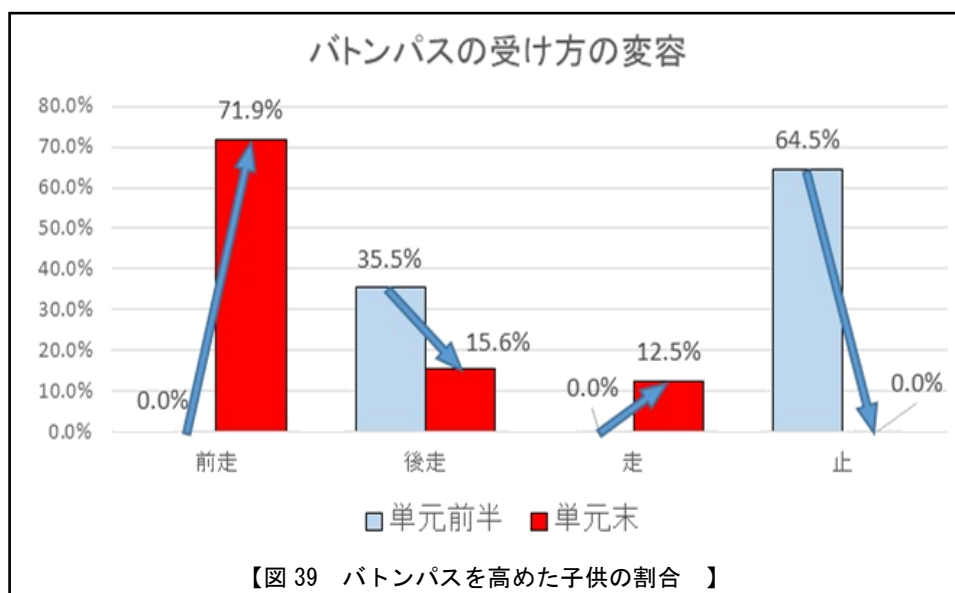
(7) チームリレーのタイムの変容（動きの高まり）について



【図 38】で本実践のチームリレーのタイムの変容を示した。第3時にタイムが最も遅かった黄 I チームは、8秒タイムを縮めた。タイムが速かった緑 I チームでも1秒の短縮、青 II チームは第3時と変わらなかったものの、第5時に比べ4秒短縮させることができた。全体的にグラフが上昇し、タイムも記録の伸びが認められ、どのチームもタイミングよくバトンをつなぐ動きを高めることができたといえる。

また、バトンパスの受け方の変容について

【図 39】に示した。バトンパスの受け方について、「後ろを見ることなく前を見て走りながらパスを受ける（前走）」、「前を見つつも走りながら受け取る時に後ろを見てパスを受ける（後走）」、「後ろを見たまま走ってパスを受ける（走）」、「止まったままパスを受ける（止）」の4段階に分けて評価した。

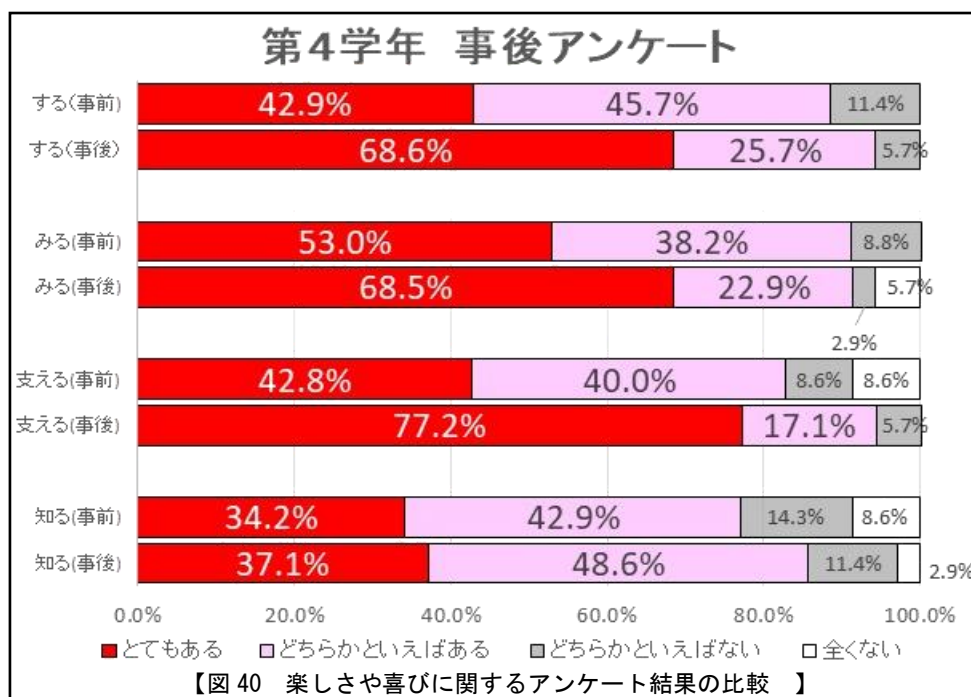


単元前半は、（前走）0%、（後走）35.5%、（止）64.5%と、子供が止まったままバトンを受け取っていた子供が多く、走っていても、後ろを見ながら受け取っていた。

単元末は、（前走）71.9%、（後走）15.6%、（走）12.5%と、止まって受け取る子どもは0%になり、全ての子供が走りながらバトンを受け取ることができるようになった。

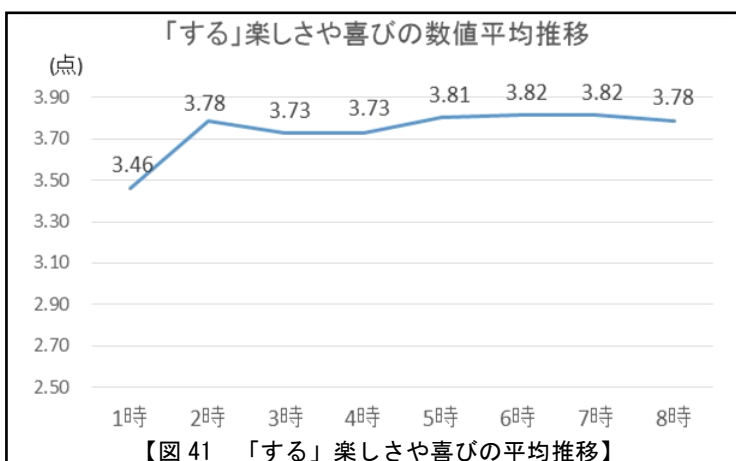
(イ) 「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びについて

「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びについてアンケート調査を行い、事前と事後で比較したものを【図40】で示した。どの項目も、「とてもある」「どちらかといえばある」と回答した子供の割合が高まった。特に、「支える」楽しさや喜びについて、「全くない」の子供の割合を0%にできたことや、「とてもある」の割合を34.2%も増加させることができた。これは、高める段階の<比べ合う>伸ばし合い活動で、考えを比較するために意見を出すことや、<高め合う>伸ばし合い活動で仲間の考えを取り入れ自分の考えを修正・強化することが、「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

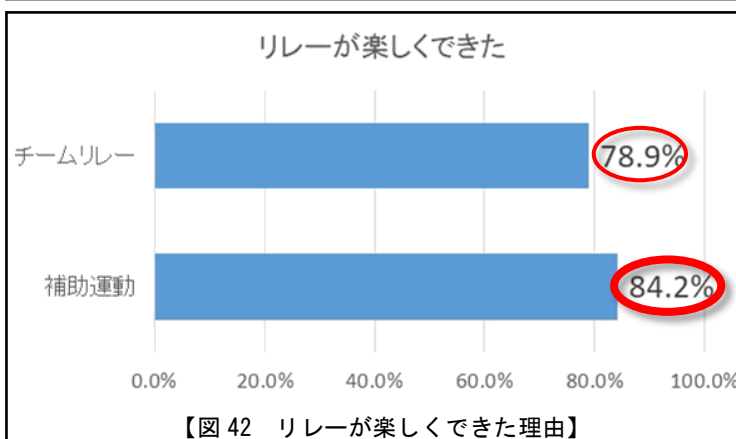


(ウ) 運動の楽しさや喜びを味わうことができる教材化の工夫

単元を通して味わった「する」楽しさや喜びの平均推移について【図41】に示した。どの時間も高い点数を保っており、4段階評価で平均3.74点だった。



また、子供に「リレーが楽しくできた」理由についてアンケートを行ったところ(複数回答)、【図42】で示したように、84.2%の子供が補助運動で学習したこと、78.9%の子供がチームリレーで学習したことや練習の場で学習したことと答えた。



これらのことから、単元を通して、8秒間走やペーパーパスリレーなどリレーで身に付けさせたい動きを繰り返す補助運動を工夫したことや、順位とタイムの短縮が得点になって競うチームリレーの学習を進めたことなど教材化の工夫を図ったことは、調子よく走ったり、タイミングよくバトンを渡したりする楽しさや喜び(する)を味わわせる上で有効であった。

### (エ) 「伸ばし合い活動」を位置付けた学習過程の工夫

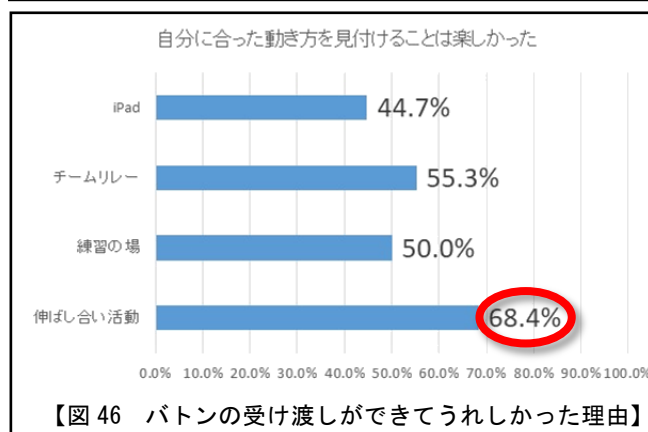
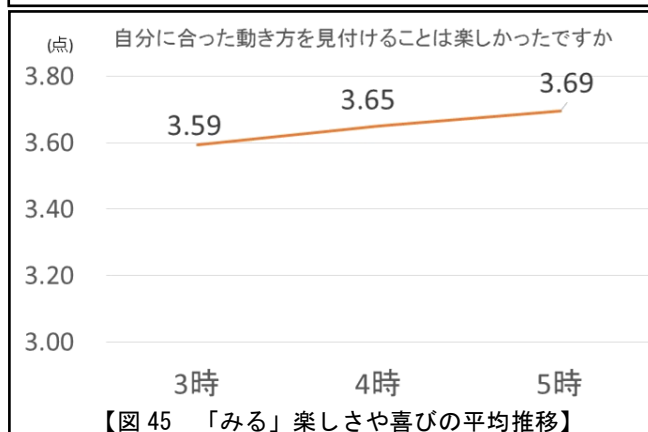
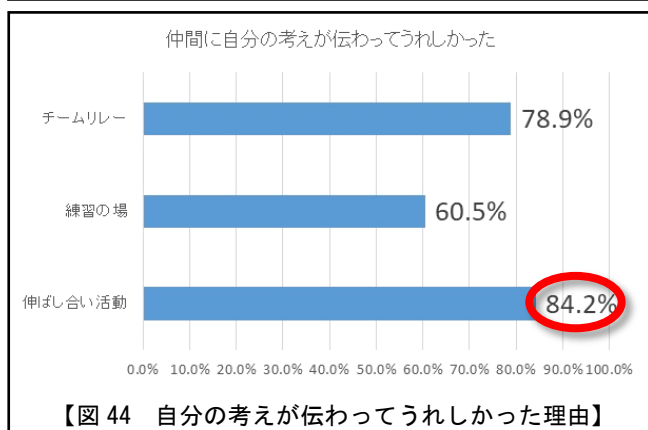
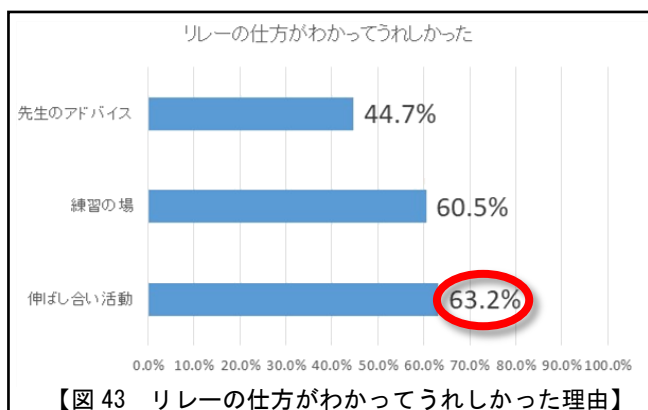
つかむ段階に＜出し合う＞伸ばし合い活動を位置付けたことは、速さをつなぐために必要な走り方について考えを出し合い、走る姿勢や足の使い方、腕の使い方に課題を発見し、解決の見通しをもたせることができ、【図 43】で示すように「リレーの仕方がわかってうれしかった」理由について、伸ばし合い活動と答えた子供が63.2%と高い割合を示したことから、「知る」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

高める段階では、タイミングよくバトンをつなぐために「走り出し」「バトンの渡し方・もらい方」「スピードにのった走り方」に分けてそれぞれの動きを高めてきた。

＜比べ合う＞伸ばし合い活動を位置付け、走り出しのタイミングやバトンの受け渡しについて考えを仲間と比べ合うことで、走り出す目印を決めることや、渡し手ともらい手の左右を決めておくなど課題解決の方法を見付けることができた。【図 44】で示した「仲間に自分の考えが伝わってうれしかった」理由で、伸ばし合い活動が84.2%と多くの子供が感じたことから、「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

＜高め合う＞伸ばし合い活動を位置付け仲間の考えを取り入れたり自分の考えを修正・強化したりしながら運動に取り組みせることで、タイミングよいバトンパスの動きを高めることができた。【図 45】の「自分に合った動き方を見付けることは楽しかったですか」の質問に対する4段階評価の平均が第3時から第5時で伸び続けていることから、＜高め合う＞伸ばし合い活動の位置付けが「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付け、スピードにのった走り方やスピードにのったバトンパスの高まりを発見したり動きの良さを指摘し合ったりする機会をつくり動きの高まりを実感させることができた。【図 46】の「自分に合った動き方を見付けることは楽しかった」理由で高い割合を示したことから、＜磨き合う＞伸ばし合い活動を位置付けが「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。



ふりかえる段階では、これまでの学習で身に付けた動きの高まりを実感させ、仲間と互いに称賛させることができた。【図 47】で示した第7時と第8時の変容からも、ふりかえる段階に<磨き合う>「伸ばし合い活動」を位置付けたことは、「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効だったといえる。

(ウ) 「伸ばし合い活動」を効果的に行う具体的支援の工夫

a 学習カードの工夫

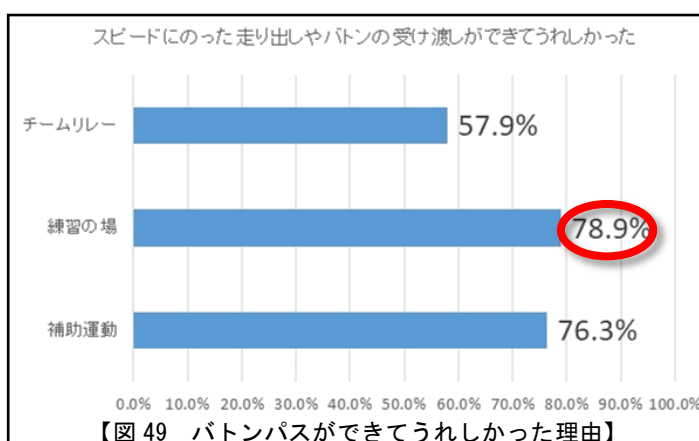
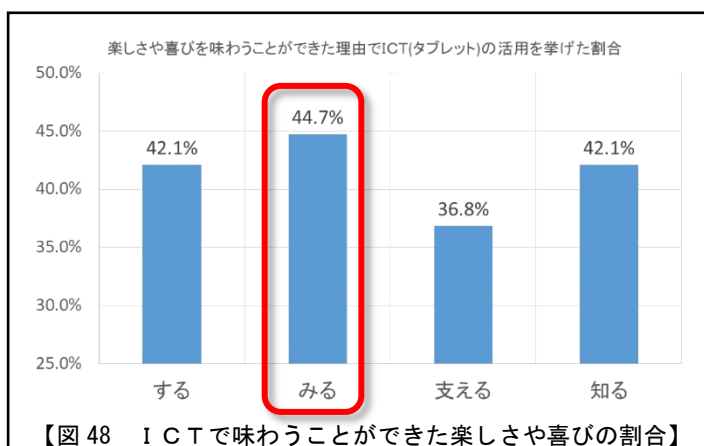
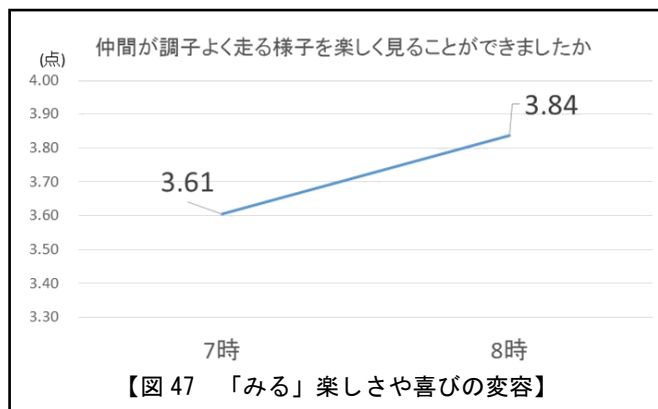
学習カードに自分と仲間を出し合った考えをVチャートやクラゲチャートにまとめさせたことは、課題を共有させることにつながり、考えを修正したり強化したりと試行錯誤しながら課題を解決させることができた。38頁【図 44】の「仲間に自分の考えが伝わってうれしかった」理由が「伸ばし合い活動」を選んだ子供が84.2%、「チームリレー」を選んだ子供が78.9%と「伸ばし合い活動」を理由として挙げている割合が高いことから、学習カードの工夫が助言したり考えが伝わったりする「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

b ICTの活用

高める段階において、バトンを受ける手の向きや腕の振り方、走り出しの位置や走るスピードなど、タイミングよいバトンパスに向けた動きの良さを指摘させることができた。【図 48】で「みる」楽しさや喜びをICTで味わうことができた子供が他の楽しさや喜びに比べて最も高い数値を示したことから、ICTの活用は「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であったといえる。

c 場の工夫

高める段階において、走り出しの目印やワープリレーの場をつくることで、タイミングよいバトンパスの走り出しや調子よく走ることなど動きを高めることができた。タイミングよくバトンをつなぐ動きについて課題に応じた場を工夫したことは、【図 49】で示したように、スピードにのった走り出しやバトンの受け渡しができるうれしい「する」楽しさや喜びを味わわせる上で有効だった。



イ 課題について

(ア) 「みる・知る」楽しさや喜びを味わうことについて「全くない」と答えた子供に対しての支援  
「みる・知る」楽しさや喜びについて「全くない」と答えた子供がそれぞれ、5.7%（2名）と2.9%（1名）いた。動きのねらいを絞ったり、運動遊びの要素を取り入れて運動の行い方が楽しく分かったりする補助運動の工夫を行うことや、一人ひとりのバトンパスの動き方が分かるICT活用の工夫を行うことが必要であると考えられる。

## VII 研究のまとめ

### 1 成果について

(1) 21・37頁で示したように、チームジャンプやチームリレーを通して、多くの子供たちに「する」楽しさや喜びについて味わわせることができた。また、走の運動、跳の運動が好きであるかのアンケートを事前事後で比較すると、【図50】で示すように、第3学年第4学年とも体育と走・跳の運動それぞれで「とても好き」「どちらかといえば好き」と答えた子供の割合を増やすことができた。

これらのことから、子供の実態や走・跳の運動の特性に即した教材化の工夫を行うことは、「走・跳の運動が好き」「走・跳の運動が楽しい」と感じる子供を育てる上で有効であった。

(2) 22・23頁と38・39頁で述べたように、「する」楽しさや喜びを中心に、＜出し合う＞伸ばし合い活動では、「知る」楽しさや喜び、＜比べ合う＞伸ばし合い活動では、「支える・知る」楽しさや喜び、＜高め合う＞伸ばし合い活動では、「みる・支える」楽しさや喜び、＜磨き合う＞伸ばし合い活動では「みる」楽しさや喜びをそれぞれ味わわせることができた。

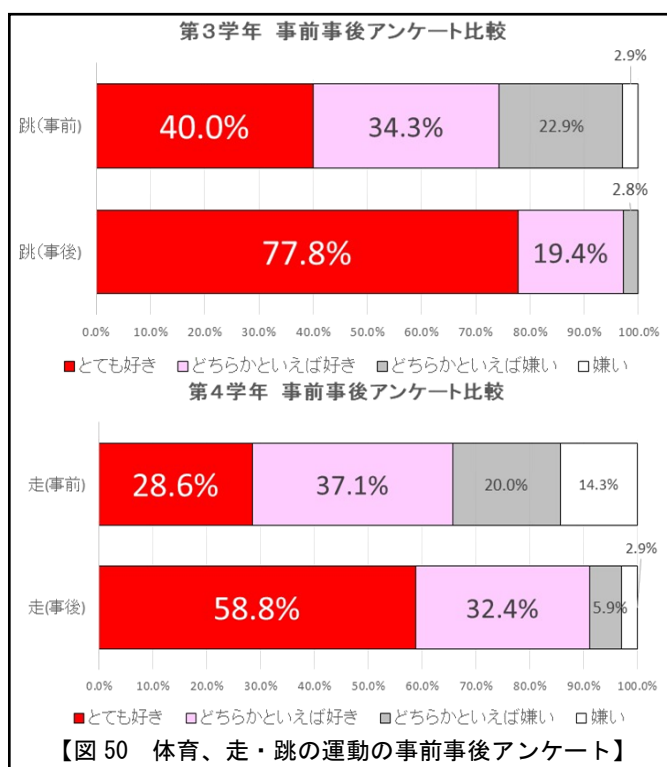
これらのことから、課題解決に向けた「つかむ」「高める」「ふりかえる」学びの過程の中で、「伸ばし合い活動」を位置付けた学習過程の工夫を行ったことは、「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びを味わう子供を育てる上で有効であった。

(3) 学習カードの工夫で、Vチャートやクラゲチャートを使って「伸ばし合い活動」に取り組みせたことで、考えを修正したり強化したりと試行錯誤しながら解決させることができた。23頁・38頁からも「支える」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。ICTを活用させながら「伸ばし合い活動」に取り組みせたことで、理想の動きを示した分解図を使って課題を発見させたり、タブレットを使って動きの良さを指摘させたりすることができた。23・39頁で述べたように、「みる」楽しさや喜びを味わわせる上で有効だった。場の工夫は、課題に応じた場に取り組みさせながら「伸ばし合い活動」をさせたことで動きを高める機会を増やすことにつながった。24・39頁で述べたように、「する」楽しさや喜びを味わわせる上で有効であった。

### 2 課題について

(1) 37頁【図40】のグラフから、第4学年の「みる・知る」楽しさや喜びにおいて、それぞれ5.7%・2.9%の子供が「全くない」と答えた。この項目を0%にするために、本研究ではつかむ段階での＜出し合う＞伸ばし合い活動で「知る」楽しさや喜びを味わわせることを位置付けたが、今後、高める段階でも＜出し合う＞伸ばし合い活動を位置付け、課題に対する認識を広げさせたり、＜比べ合う＞伸ばし合い活動で「知る」楽しさや喜びを味わわせたりする必要がある。また、「みる」楽しさや喜びに関しては、高める段階・ふりかえる段階の＜高め合う＞伸ばし合い活動＜磨き合う＞伸ばし合い活動で位置付けたが、動きの高まりを発見しやすい活動内容やルールを工夫を、ふりかえる段階の＜磨き合う＞伸ばし合い活動に位置付ける必要があると考える。

(2) 「する・みる・支える・知る」楽しさや喜びについて、今回の位置付けの他に有効な位置付けがないか、今後研究を推進し明らかにしていく必要がある。



【図50 体育、走・跳の運動の事前事後アンケート】



## 引用・参考文献

- ・文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 体育編』 東洋館出版社
- ・文部科学省 (2017) 『中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 保健体育編』 東洋館出版社
- ・文部科学省 (2018) 『高等学校学習指導要領 (平成 30 年 7 月) 解説 保健体育編・体育編』
- ・文部科学省 (2014) 『平成 25 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書』
- ・文部科学省 (2015) 『平成 26 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書』
- ・文部科学省 (2016) 『平成 27 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書』
- ・文部科学省 (2017) 『平成 28 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書』
- ・文部科学省 (2018) 『平成 29 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2014) 『平成 25 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2015) 『平成 26 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2016) 『平成 27 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2017) 『平成 28 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2018) 『平成 29 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果報告書』
- ・福岡県教育委員会 (2018) 『平成 29 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査【報告書】』
- ・文部科学省 (2013) 『平成 25 年度 体力・運動能力調査報告書』
- ・スポーツ庁 (2014) 『平成 26 年度 体力・運動能力調査報告書』
- ・スポーツ庁 (2015) 『平成 27 年度 体力・運動能力調査報告書』
- ・スポーツ庁 (2016) 『平成 28 年度 体力・運動能力調査報告書』
- ・文部科学省 (2012) 『スポーツ基本計画』
- ・スポーツ庁 (2017) 『第 2 期スポーツ基本計画』
- ・福岡県 (2014) 『福岡県スポーツ推進計画』
- ・『楽しい体育の授業編集部』 (2017) 『平成 29 年版 学習指導要領改訂のポイント 小学校・中学校 体育・保健体育』 明治図書出版
- ・金子明友、吉田茂、三木四郎『教師のための運動学 運動指導の実践理論』 大修館書店
- ・金子明友、朝岡正雄 『運動学講義』 大修館出版
- ・鈴木一行 (2006) 『体育教師のための心理学』 大修館書店
- ・高島健夫、岡出美則、友添秀則、岩田靖 (2010) 『新版 体育科教育学入門』 大修館書店
- ・根本正雄 (2010) 『陸上運動指導のすべて てんこ盛り事典』 明治図書出版
- ・田村学、黒上晴夫 (2017) 『田村学・黒上晴夫の「深い学び」で生かす思考ツール』 小学館
- ・和唐正勝、高橋建夫ほか (2013) 『現代高等保健体育』 大修館書店
- ・『体育科教育 2015 3月号』 大修館書店
- ・『体育科教育 2017 3月号』 大修館書店
- ・『体育科教育 2017 10月号』 大修館書店
- ・『初等教育資料 平成 30 年 9月号』 東洋館出版社
- ・福岡県体育研究所 (2014) 『平成 25 年度 長期派遣研修員 研究報告書』
- ・福岡県体育研究所 (2015) 『平成 26 年度 長期派遣研修員 研究報告書』
- ・福岡県体育研究所 (2018) 『平成 29 年度 長期派遣研修員 研究報告書』

## おわりに

教員経験 12 年目に入るこの時期に、1 年間長期派遣研修員として学校現場を離れ、研修の機会を与えていただけたことによって、大変貴重な経験をすることができました。

体育研究所は、小学校、中学校、高等学校と異なる校種が集まって調査・研究を行うため、中学校や高等学校との連携や系統を考える機会がたくさんありました。これからの体育は、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現させるために、小中高の 12 年間を見通した体育学習のビジョンが必要になってきます。小学校体育では何が求められているのか、この 1 年間で何を形にすることができるのか考えた末、本研究主題を設定しました。運動やスポーツをそれぞれの価値や特性に注目しながら、楽しさ、喜び、体力の向上の視点から捉え、「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方を自己の適性に応じて関連付けていながら 3 つの資質・能力を育成していくことが求められています。小学校 6 年間でどのように体育学習を進めていけば、その資質能力を育むことができるのか何度も考えました。そこで、小学校段階で十分に運動やスポーツの楽しさや喜びを味わわせておかなければいけないことに改めて気付くことができました。

私は、この研修期間で 2 つのことを大切にしてきました。

1 つは、「深める」ことです。この 1 年研究を進めていく中で、言葉 1 つや考え方 1 つに時間をかけて理論を深めていく機会をもつことができました。自分のやりたいことが明確になるように先行研究を調べたり、これまで国や県から出された法規や計画などその背景を見ていったりしていくことで、そこに込められた意図を読み取っていくようになりました。安易に自分の研究に合った言葉を拾い上げることが多かった私にとって、しっかりと言葉に返り、吟味する大切さを実感しました。また、新しい情報にも常に気を配り取り入れることで、世の中が求めているものや動向が分かり、研究をより確かなものしていくことができました。これから、研究してきたことをさらに深めることで、本県の子供たちに返していくことができるように取り組んでいきます。

2 つは、「広げる」ことです。体育研究所では、専門研修や短期研修で講師として来られる教授や、調査・研究に携わられる専門職の方など、多くの研究者や専門家の方々と出会う機会があります。その考えを伺ったり講義に参加したり、私の研究の進め方や考え方について相談させていただいたりすることもできました。体育研究所で 1 年間過ごしたことで、異校種や様々な教育機関ともつながりをつくることができました。この人との出会いの広がりもこれからも大切に、自己研鑽に努めていきたいと思えます。また視野を広げ、今必要な業務は何か、何をすべきか気を配りながら研修に努めてきました。何事も自分から進んで行うことは、今後の教員生活を過ごす上で必要な考え方だと感じました。ここで経験したことを基に、これから自分の力を十分に発揮していきたいと思えます。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、福岡教育事務所、篠栗町教育委員会に厚く御礼申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたり、温かい御指導・御助言をいただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課・義務教育課、スポーツ科学情報センター、福岡県体育研究所の皆さまに深く感謝申し上げます。また、検証授業に快く協力いただきました、在籍校である篠栗町立勢門小学校の山本校長、梶谷教頭、富永主幹教諭をはじめ、多くのご支援をいただきました中村先生、福崎先生、諸先生方に心から感謝いたします。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

平成 31 年 2 月 15 日

長期派遣研修員 坂田 祐也（篠栗町立勢門小学校）