

動きに親しみながら、巧みな動きが身に付く子どもを育てる

「前期」多様な動きをつくる運動の学習指導

ー コーディネーション運動を取り入れた授業づくりを通して ー

大牟田市立みなと小学校 田 上 修

I 主題設定の理由

1 「前期」における発達段階から

小学校1年生から4年生までの「前期」に位置する子どもたちは、次のような発達段階にある。まず、運動発達の面では、脳や神経系の発達が著しい段階であり、様々な基本的な動きを習得していくのに適している。1、2年生では特に、動きを習得する段階であり、体の基本的な動きである多様な動きを身に付けるのに適している。3、4年生では、体の基本的な動きに加え、基本的な動きを2つ以上組み合わせたりする動きである巧みな動きを身に付けるのに適している。次に、意識発達の面では、目の前の遊びや体を動かすこと自体に楽しさを味わう段階であり、活動的な遊びや運動を通して楽しみながら動きを身に付けていくのに適している。この期に、動き方をしっかり理解した上で、楽しみながら運動する時間を十分確保して楽しさを十分味わわせることで巧みな動きが身に付いていくと考える。

以上のことから、「前期」多様な動きをつくる運動において、動きに親しみながら、巧みな動きが身に付く子どもを育てることは、価値があると考え、本主題を設定した。

2 「多様な動きをつくる運動」のねらいから

現代の子どもたちは遊びや生活習慣の変化から、体を動かす機会だけでなく、経験する動きの種類も減少しており、昔は遊びの中で自然と身に付けていた生活に必要な動きが、身に付いていない。特に、走る、跳ぶ、投げる、押すなどの基本的な動きの習得の程度は低い段階にあり、動きのレパートリーを増やす必要がある。そこで、このたびの学習指導要領の改訂により、小学校低、中学年に「体づくり運動」として多様な動きをつくる運動（遊び）が導入された。小学校の中学年における「多様な動きをつくる運動」のねらいは、「体のバランスをとったり移動したりする動きや、用具を操作したり力試しをしたりする動きを意図的にはぐくむ運動を通して、体の基本的な動きを総合的に身に付けるとともに、それらを組み合わせた動きを身に付けること」であり、新学習指導要領で提示された四つの運動をバランスよく行わせ、それらを組み合わせる巧みな動きを身に付けさせることが大切である。そこで、体を巧みに操るための能力を開発できるコーディネーション運動を取り入れ、教材化を図る。教師が子どもたちに身に付けさせたい動きを分析し、コーディネーション運動を意図的に設定することにより、子どもたちは巧みな動きを身に付けていくと考える。また、新学習指導要領において、小学校低、中学年では体力に対する認識が低いことから、運動を楽しく活発に行うなかで「体力を養う」ことが大切であると言われている。そこで、運動の楽しさを味わい、運動に親しむ視点からコーディネーション運動を友達と共に協力したり、競い合ったりするようにゲーム化することで、単調な動きの繰り返しにならず、意欲的に動くことができ、友達と楽しみながら巧みな動きを身に付けていくと考える。

以上のことから、コーディネーション運動を取り入れた授業づくりを行っていくことは、本主題に迫っていく手だてとして有効であると考え、本副主題を設定した。

Ⅱ 主題・副主題の意味

1 「動きに親しみながら、巧みな動きが身に付く」とは

多様な動きをつくる運動において、動き方を探りながら動き、その動きを楽しみながら繰り返し行うことで、動き方を理解し、「体の基本的な動きやそれらを組み合わせる動き」がタイミングやリズムよくできるようになることである。

(1) 「動きに親しむ」について

動きに親しむとは、動き方を探り、動くこと自体を楽しみながら、繰り返し行うことである。「学習過程の視点」(ブルーナー、1960)によれば、小学校低学年は、直接的な行動によって物事を把握する段階である行動的把握段階に位置し、小学校中学年は、視覚的、聴覚的なイメージとして事物を把握する映像的把握段階にあるとされている。このことから、小学校低、中学年において多様な動きや巧みな動きが身に付くために、モデルを見て動き方を知り、動いていく中で動き方を探り、楽しみながら繰り返し動くことが重要である。

(2) 「巧みな動きが身に付く」について

巧みな動きが身に付くとは、体の基本的な動きやそれらを2つ以上組み合わせる動きが、タイミングやリズムよくできるようになることである。

巧みな動きとは、体力要素の調整力であるバランスよい動き(平衡性)、タイミングやリズムよい動き(巧緻性)、すばやい動き(敏捷性)の3つが高まった動きのことである(加賀谷、1989)。

本研究においては、3、4年生で身に付けるべき動きを次のように重点化していく。

	バランスよい動き	タイミングやリズムよい動き	すばやい動き
小学校3年生	○	◎	○
小学校4年生	◎	○	◎

3年生では、基本的な動きをしっかりと身に付けさせる視点から、タイミングやリズムよい動きに重点を置いて指導を行ない、4年生では、バランスよい動きやすばやい動きが高まることに重点を置いて指導する。

また、本研究では、「動きの習得過程」(三木、2005)をもとに、巧みな動きが身に付く過程を、動き方を探りながら動いてみる【さぐる】段階、その動きを楽しみながら進んで繰り返し行う【慣れる】段階、動き方を理解し、動きの質を高める【高める】段階の3つの段階で構成する。〈資料1〉

巧みな動きが身に付く段階	動きの習得過程
【さぐる】段階 (動き方を探りながら動く)	① やってみたいと思う段階(原志向位相) ② わかるような気がする段階(探索位相)
【慣れる】段階 (楽しみながら進んで繰り返し行う)	③ できそうな気がする段階(偶発位相)
【高める】段階 (動き方を理解し、動きの質を高める)	④ できる段階(図式化位相) ⑤ 状況に応じてできる段階(自在位相)

＜資料1：巧みな動きが身に付く段階＞

(3) 「動きに親しみながら、巧みな動きが身に付く子どもを育てる『前期』多様な動きをつくる運動の学習指導」とは

多様な動きをつくる運動の学習において【さぐる・慣れる・高める】の3段階で構成された学習活動を通して、巧みな動きを身に付けさせ、「前期」動ける体をつくる資質や能力である「身体能力」「態度」「知識、思考力・判断力」を育てる教師の意図的な働きかけのことである。

本研究では、「前期」動ける体をつくるため、「**身体能力**」「**態度**」「**知識、思考力・判断力**」の観点から目指す子どもの姿について、下記のように捉えた。

動ける体をつくる 資質や能力	目指す子どもの姿
身体能力	体の基本的な動きを身に付けたり、それらの動きを組み合わせたりして、巧みな動きを身に付けることができる子ども
態 度	きまりを守り、安全に気をつけて運動したり、友達と協力して応援したり、アドバイスを出したりして、楽しみながら繰り返し運動に取り組む子ども
知識、思考力・判断力	体の動かし方がわかり、教師や友達の動きを見て、動きのポイントに気づき、自分の運動に取り入れることができる子ども

2 「コーディネーション運動を取り入れた授業づくり」とは

コーディネーション運動を動きに親しむための視点から教材化を図り、動きが身に付く段階的な学習指導過程の工夫を行うことである。

(1) 「コーディネーション運動」とは

体を上手にコントロールしたり、タイミングやリズムよい動きを行うといった巧みな動きを支えるコーディネーション能力を開発できる運動のことである。

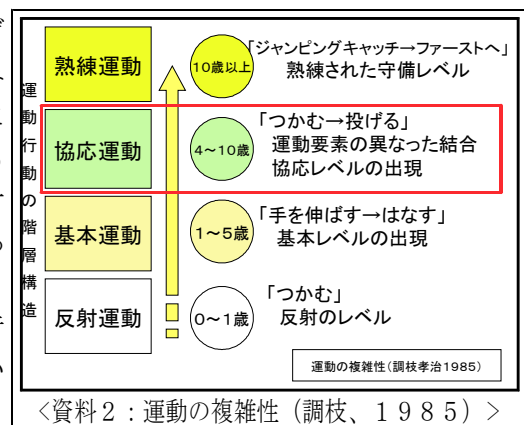
コーディネーション能力とは、巧みな動きを支える神経系による運動の調整能力のことであり、動きやパフォーマンスを合理的、効率的に発揮していくために大切な能力である。この能力は、運動やスポーツを楽しむ上で必要なばかりでなく、日常生活において危険から身を守る重要な能力でもある。

この能力の構成要素は、次の7つからできており、実際の運動は、これらの能力が1つ1つ単独に機能するのではなく、複数が組み合わせられて機能し、発揮される。

- ①「**定位能力**」(相手やボールなどと自分の**位置関係**を正確に**把握**する能力)
- ②「**反応能力**」(**合図**に正確に**素早く反応**する能力)
- ③「**連結能力**」(関節や筋肉の動きをタイミングよく同調させ**動きをスムーズ**にする能力)
- ④「**識別能力**」(手足や**用具**を視覚と連動させ精密に**操作**する能力)
- ⑤「**リズム能力**」(リズムに**タイミングを合わせ**体で表現する能力)
- ⑥「**バランス能力**」(バランスを保つ、**姿勢を立て直す**能力)
- ⑦「**変換能力**」(変化に対応して**素早く動作を切り替える**能力)

本研究では、巧みな動きである動きのタイミングやリズムよい動きが身に付くように、③「**連結能力**」と⑤「**リズム能力**」に重点を置き、コーディネーション運動の種類を決定し、実施する。

このコーディネーション運動では、「つかむ→投げる」など2つ以上の運動要素の異なったものを組み合わせる協応運動が行われる。協応運動とは<資料2>に示したように、幼稚園から小学校中学年に出現する運動のレベルのことである。この協応運動を身に付けるためには、何度も繰り返し行うことが大切である。そこでコーディネーション運動を繰り返し行うような工夫をすることで、協応運動をリズムよく行うことができるようになり、動きの質が高まっていくと考える。



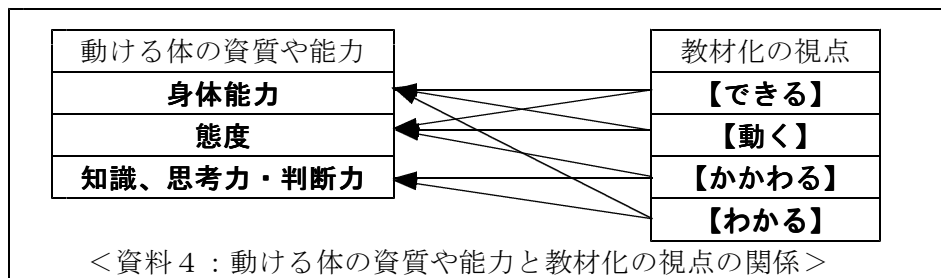
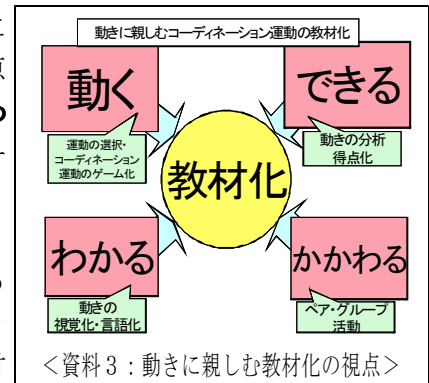
<資料2：運動の複雑性（調枝、1985）>

以上のことから、コーディネーション運動の授業への導入については、このコーディネーション運動を主運動として捉え、活動する時間を十分確保していく必要がある。

(2) 「動きに親しむ**コーディネーション運動の教材化**」について

多様な動きをつくる運動において、楽しみながら、動きに親しみ、巧みな動きが身に付くために「よい体育授業の四原則」（高田、1977）の考えをもとに、以下の【**動く・かかわる・わかる・できる**】の4つの視点<資料3>からコーディネーション運動の教材化を図る。

教材化については、【**動く・かかわる・わかる・できる**】の**学習内容の視点**とそれらを身に付けるための手だてである**方法的視点**からコーディネーション運動を**再構成**することと捉える。なお、動ける体をつくるの3つの資質や能力と教材化の4つの視点の関係は、下表<資料4>の通りである。

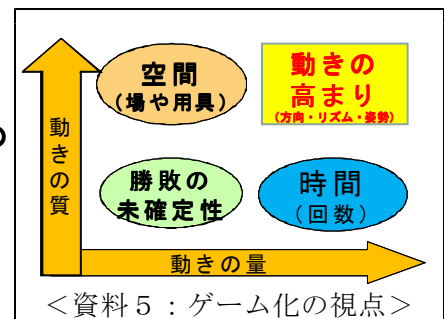


①【**動く**】基本的な動きを楽しみながら繰り返し行うことができるように、**運動の選択・コーディネーション運動のゲーム化**を行う。

運動の選択については、コーディネーション運動の中から楽しみながら繰り返し動くことができるように以下の3つの視点から行い、検証していく。

A全員習得できる B友達とかかわりが生まれる Cスモールステップでできる

コーディネーション運動のゲーム化とは、動きに親しむためにコーディネーション運動の行い方（勝敗の未確定性の保障・時間・空間）を工夫することである。動きの量が保障されるように「**時間（回数）**」を制限したり、「**勝敗の未確定性が保障**」されるように、クジやジャンケンなどを取り入れる。また、動きの質を保ちながらゲームが行えるように「**空間（場と用具）**」の視点から場づくりを工夫する。以上のような3つの視点からゲーム化していくことで、動きの高まり（方向・リズム・姿勢）が見られるようになり、楽しみながら繰り返し動くことで巧みな動きが身に付いていくと考える。<資料5>



運動の選択・コーディネーション運動のゲーム化をすることで、運動について楽しみながら繰り返し【**動く**】ことができる授業づくりを目指す。

②【**かかわる**】友達とかかわり、意欲的に運動に親しむことができるように**ペア・グループ活動**を行う。

ペア・グループ活動とは、一緒に動いて「協力」したり、相手を「評価」したりする2つの活動のことである。

同じ動きを一緒に取り組んだり、相手の動きを見て、応援したり、またペアやグループで動きをつくるなど「協力」する活動をすることで、1人で活動するよりも意欲的に活動できると考える。また、動きができていないかを見たり、アドバイスを与えるなど「評価」する活動をすることで、互いに高め合うかかわりが生まれると考える。

ペア・グループ活動をすることで、意欲的に運動でき、友達と【**かかわり**】ながら互いに高め合う授業づくりを目指す。

③【わかる】動き方がわかるように**動きの視覚化・言語化**を行う。

動きの視覚化とは、どんなふうに動くかをよりわかりやすく理解させたり、思考しやすくさせたりするために、映像や画像、実際の動きを見せることなどによって動きをイメージしやすく示すことである。子どもたちがはじめて運動に出会ったとき、「やってみたい」と思えるようにするためには、まず、「どんな動きをするのか」がすぐにイメージできることが大切である。その際、小学校中学年の子どもの実態を考えると、言葉による説明で動くのは難しい。そこで、時間をかけずに動きのイメージを持つことができたり、思考したりできるように、動きを視覚化する。

動きの言語化とは、イメージした動きと自分の動きのずれがわかるように動きを「1、2」や「ビュン」などの「リズム」や「擬音語」にして示すことである。子どもたちが口ずさみながら動くことで言葉と動きのずれから課題が持てるように動きの言語化をする。

動きの視覚化・言語化をすることで、子どもたちが動き方を理解し、【わかる】授業づくりを目指す。

④【できる】体の基本的な動きが身に付き、動きの高まりが実感できるように**動きの分析と得点化**を行う。

動きの高まりを実感するとは、子どもたちが学習前の状態から動き方のポイントである「方向」「リズム」「姿勢」を意識して動くことで、タイミングやリズムよく動くことができるようになったことを感じることである。

動き方のポイントの視点については、以下の通りである。

- ・前後左右上下などバランスよく行うための「方向」
- ・スムーズな動きを身に付けるための「リズム」
- ・安定した動きをするための「姿勢」

運動能力の実態が違うすべての子どもたちが、学習前の状態から動きの高まりを実感できるように、コーディネーション運動をスモールステップに分けて得点化する。コーディネーション運動の動きを分析し、スモールステップに分けることで、運動が苦手な子どもは、自分の能力に応じて成功体験を積み重ねることができ、動きを身に付けて、自分で動きの高まりが実感できるようになると考える。また、運動が得意な子どもにとっても、得点化することで、さらに上を目指した活動への意欲を喚起できると考える。

動きを分析し、得点化することで、動きの高まりを実感することができ、自分は【できる】とすることができる授業づくりを目指す。

(3)「動きが身に付く**学習指導過程の工夫**」について

単元全体については、動きの習得過程をもとに、【さぐる・慣れる・高める】の3段階で構成する。【さぐる】段階では、1つ1つの動きを提示し、一斉に運動しながら、動き方を確認させる。【慣れる】段階では、リズムに合わせた動きや組み合わせた動きができるようにする。

【高める】段階では、さらに、動き方を工夫して動きのポイントを取り入れた動きができるようにする。

また、1単位時間の流れを「**基礎感覚づくり**」「**エンジョイタイム**」「**チャレンジタイム**」の3段階で構成する。「基礎感覚づくり」では、リズムを意識しながら動くことをねらいとして、太鼓のリズムに合わせながら、みんなで一緒に「跳ぶ、はねる」など簡単な体を移動する運動を取り上げたり、学習した動きを取り入れたりする。「エンジョイタイム」では、基本的な動きが身に付くことをねらいとし、全体で動きを確認して、動きを身に付けるために運動を十分行う時間を設ける。また、動きの高まりを自分で感じられるように、エンジョイカードを使ったペアでの評価活動も行う。「チャレンジタイム」では、基本的な動きを組み合わせる動きが身に付くことをねらいとし、できるようになった基本的な動きを組み合わせさせたり、ゲー

ム化させたりする時間を設ける。

なお、3年生では、基本的な動きが身に付き、動きの質が高まることに重点を置いて、「エンジョイタイム」の時間を多くとり、4年生では、さらに動きの質を高めたり、組み合わせた動きが身に付くことに重点を置いて「チャレンジタイム」の時間を多くとる。〈資料6〉

3年生				4年生			
運動の仕方	動きを確認して	動きを選び、工夫して		運動の仕方	動きを確認して	動きを選び、工夫して	
段階	さぐる	慣れる	高める	段階	さぐる	慣れる	高める
時間	1～2	3～4	5～6	時間	1～2	3～4	5～6
基礎感覚づくり				基礎感覚づくり			
エンジョイ	動き方を知り、みんなで動いて楽しもう	今できる動きをペアで動いて楽しもう	今できる動きをペアで高めて楽しもう	エンジョイ	動き方を知り、みんなで動いて楽しもう	今できる動きをペアで動いて楽しもう	今できる動きをペアで高めて楽しもう
		体の基本的な動きを身に付ける				体の基本的な動きを身に付ける	
チャレンジ		今できる動きを組み合わせて楽しもう	今できる動きでゲームを楽しもう	チャレンジ	動きの組み合わせ方を知り、みんなで動いて楽しもう	今できる動きを組み合わせて楽しもう	今できる動きでゲームを楽しもう
		2つ以上組み合わせた動きを身に付ける				2つ以上組み合わせた動きを身に付ける	

＜資料6：動きに親しむことを重視した3，4年生の単元構成の工夫＞

Ⅲ 研究の目標

コーディネーション運動のゲーム化を通して、動きに親しみながら、巧みな動きが身に付く子どもを育てる「前期」多様な動きをつくる運動の学習指導の在り方を究明していく。

Ⅳ 研究の仮説

多様な動きをつくる運動の学習において、以下の工夫を行えば、子どもたちは、動きに親しみながら、繰り返し運動する中で巧みな動きを身に付け、「前期」における「動ける体」をつくることができるであろう。

- 1 動きに親しむ**コーディネーション運動の教材化**
 - ・動きに親しむための【動く・かかわる・わかる・できる】に視点をあてた教材化
- 2 動きが身に付く**学習指導過程の工夫**
 - ・動きの習得過程をもとにした【さぐる・慣れる・高める】の単元構成
 - ・「基礎感覚づくり」「エンジョイタイム」「チャレンジタイム」の学習指導過程

Ⅴ 研究の具体的構想

1 動きに親しむコーディネーション運動の教材化

(1)【動く】基本的な動きを楽しみながら繰り返し行うことができるように、**運動の選択・コーディネーション運動のゲーム化**を行う。

運動の選択については、「体を移動する運動」と「用具を操作する運動」の中から、**A全員習得できるB友達とかかわりが生まれるCスモールステップでできる**の3つの視点にあてはまるコーディネーション運動を選択した。なお、本研究においては、タイミングやリズムよく動く能力を身に付けさせる視点から、3年生においては③**連結能力**と⑤**リズム能力**に重点を置いてコーディネーション能力が身に付くように配慮する。〈資料7〉〈資料8〉

	重点化する巧みな動きの質	重点化するコーディネーション能力
小学校3年生	タイミングやリズムよい動き	③ 連結能力 ⑤ リズム能力
小学校4年生	バランスよい動き すばやい動き	⑥ バランス能力 ② 反応能力 ⑦ 変換能力

＜資料7：2学年における巧みな動きの質とコーディネーション能力の関連＞

<コーディネーション能力> ①定位 ②反応 ③連結 ④識別 ⑤リズム ⑥バランス ⑦変換

体の基本的な動きを 身に付ける運動	動 き	コーディネーション運動	身に付く コーディネーション能力 重点③⑤
体を移動する運動	(速さ・リズム・方向 などを変えて) 這う、 歩く、走る、跳ぶ、は ねる、登る、下りる、 一定の速さでのかけ足	・ マリオネット ・ ジグザグジャンプ ・ 動物歩き ・ 反復コピー ・ ジャンプバランス	③⑤⑥⑦ ③⑤⑥⑦ ①③⑤ ①②③⑤⑦ ③⑤⑥
用具を操作する運動	(用具を) つかむ、持 つ、降ろす、回す、転 がす、くぐる、運ぶ、 投げる、捕る、跳ぶ 用具に乗る	・ フープジャンプ ・ ジャグリング ・ クラップキャッチ ・ ステップなわとび ・ オセロゲーム	①③④⑤⑦ ①③④⑤ ①②③④⑦ ①②③④⑤ ①③④⑦

上記を組み合わせる運動 (用具を操作しながら 移動する運動)	回す、くぐる + 跳ぶ 投げる、捕る + 走る つかむ + 這う、歩く	ステップなわとび+走る ジャグリング+歩く オセロゲーム+動物歩き	①②③④⑤⑥ ①②③④⑤⑦ ①②③④⑤⑦
--------------------------------------	---	---	----------------------------

<資料8：本単元で扱うコーディネーション運動>

コーディネーション運動のゲーム化については、下表<資料9>のように時間(回数)、空間(場や用具)、運動の未確定性の保障の3つの視点からルールを工夫することで、動き方のポイントが身に付くように行わせる。

	コーディネーション運動	ルール			動き方(動きのポイント) A:リズム B:方向 C:姿勢
		時間(回数)	空間(場や用具)	勝敗の未確定性	
体を移動する運動	マリオネット 【トランポリン】	30秒間でまちがえずに、何回できるか?	・ 動けるスペースを制限して		・ 足が地面につく時間が短くなるように(A) 「手グーパップ 足パーグー・パーグー」 ・ できるだけ高くはねる(B) ・ 背筋を伸ばして(C)
	ジグザグジャンプ 【ジェットコースター】	30秒で何回跳べるか?	・ ミニコーン、紅白玉を置く 道具:平均台	・ 場を選んで(平均台の高さ)	・ 足が地面につく時間が短くなるように(A) 「1・2～、1・2～」 ・ 前・後ろの両方向に進む(B) ・ 腰の位置を高く(C)
	動物歩き 【動物コースター】	30秒間で何m進めるか?	・ 短い距離(マット1枚を折り返す)	・ ジャンケン(スタート位置を変える)	・ ゆっくり大きく手足を動かす(A) 「1～2～、1～2～」 ・ 前・後ろの両方向に進む(B) ・ 膝を軽く曲げ、両手をついて歩く(クマ)(C) ・ 目線を上げて進む(アザラシ)(C) ・ おしりを下げずに進む(クモ)(C)
	反復コピー 【ミラーハウス】	30秒間で何回ラインをまたげるか?	・ ミニコーンを置いて	・ カード選択(4回・12回)	・ 足が宙に浮いている時間が短くなるように(A) 「1・2 1・2」 ・ 左右反対向きに動く(B) ・ 膝を曲げて、腰の位置が変わらないように(C)
	ジャンプバランス 【おぼけやしき】	30秒間で、バランスを崩さずに何個進めるか?	・ テープを立て体のスポンジにして	・ カード選択(ジャンプの数 5歩、8歩)	・ テープを踏む時間を長く(A) 「1・2～ 1・2～」 ・ 前・後ろの両方向に進む(B) ・ 膝を曲げて、片足着地(C)

用具を操作する運動	フープジャンプ 【メリーゴーランド】	1人で30秒間に何回、輪の上を跳べたか？	・ 輪の大きさを 変えて 道具：フープ	・ カード選択 (フープの大きさ) 大・小	・ 手首を使って、できるだけたくさん回転するように (A) 「フン！！クルクル」 ・ 前後両方方向に転がす (B) ・ 転がすときは、フープを上から見るように (C) ・ 輪の上を素早くジャンプ (A) 「ハイ！1.2.3！」 ・ 体の向きをまっすぐにして (B) ・ 背中を伸ばし、遠くを見る (C)
		グループで30秒間に何回、輪の上を跳べたか？	・ 輪の大きさを 変えて 道具：フープ	・ カード選択 (フープの大きさ)	同上
	ジャグリング 【ピエロ】	30秒間に何回できるか？	・ ボールの大きさを 変えて 道具：テニスボール	・ カード選択 (ボールの大きさ) テニス・ドッジ	・ 同じリズムでボールを投げる (A) 「12.12」 ・ ボールは、目の上くらいまで投げる (B) ・ 視線は、投げ上げたボールを見て投げる。(C) ・ 片手で捕ったら素早く反対の手にボールを移す (A) ・ 投げる向きを反対にして (B) ・ 背中を伸ばして (C)
	クラップキャッチ 【ティーカップ】	30秒間で何回1回転してキャッチできるか？	・ ボールの大きさを 変えて 道具：ドッジボール	・ カード選択 (ボールの大きさ) ドッジ・バレー ・ バスケ	・ 素早く回転する (A) 「ポーン、クルッ、パッ」 ・ 逆向きに回転 (B) ・ 同じ場所で回転 (C)
	ステップなわとび 【かんらん車】	30秒間で何回跳べるか？	・ なわをフープに 変えて		・ 足が地面についている時間が短くなるように (A) 「12.12 11.22」 ・ 後ろ跳びで (B) ・ 手は腰の横 (C)
	オセロゲーム 【宝さがし】	30秒間で何枚裏返せるか？	・ 動き方を変えて (走る、クマ、アザラシ)		・ 素早くつかむ (A) 「パッ！パッ！パッ！」 ・ 反対の手で (B) ・ 体を低くして (C)
組み合わせる運動	ステップなわとび＋走る	5回跳んで何m進んだか？	・ なわをフープに 変えて	・ カード選択 (両足、かけ足、ツーステップ)	ステップなわとびと同じ
	ジャグリング＋歩く	30秒間に何回できるか？	・ たたく回数 を変えて	・ カード選択 (ボールの大きさ) テニス・ドッジ	クラップキャッチと同じ
	動物歩き＋オセロゲーム	30秒間2人組で相手チームと枚数の勝負	・ 紙でつくった円を紅白玉に替えて	・ カード選択 (アザラシ・クマ)	動物歩き、オセロゲームと同じ

<資料9：本単元で扱うコーディネーション運動のルールと動きのポイント>

(2) 【**かかわる**】 友達とかかわり、意欲的に運動に親しむことができるように**ペア・グループ活動**を行う。

ペアやグループをつくる時には、人間関係や運動能力、学び方などを考慮し、意図的に組んだペアやグループで活動させ、相手のめあてや学習での伸びをしっかりと感じ取り、より相手の立場に立ったかかわりが持てるように、単元を通してペアやグループは固定する。なお、各段階ごとのペア・グループ活動の目指す姿は、次の通りである。

【慣れる】段階・・基本的な動きや組み合わせた動きを一緒に行ったり、声をかけ合って楽しんで繰り返し運動できる。(協力)

【高める】段階・・基本的な動きや組み合わせた動きをお互いに見合い、ペアやグループで声をかけ合ったり、アドバイスを出したりして楽しんで繰り返し運動できる。(協力・評価)

(3) 【**わかる**】 動き方がわかるように**動きの視覚化・言語化**を行う。

1つ目に、動き方がわかりやすく理解できるように、福岡県教育委員会が作成し、県下の全小学校に配布された「体力アップ福岡運動」〈資料10〉のDVDや「学習ボード」〈資料11〉を活用し、**動きの視覚化**を行う。

子どもたちがはじめて動きに出会うときに、まず、動きのイメージが持てるように全員でDVDを見て、動きをさぐりながら全体で動いてみる。次に、教師の示範や友達のよい動きをみて、動きを確認した後、さらに、繰り返し動いていくという取り組みせ方をする。また、体の基本的な動きの組み合わせ方について、子どもたちが考えやすくするために、学習ボードを活用して視覚的に示す。



＜資料10：福岡運動DVD＞



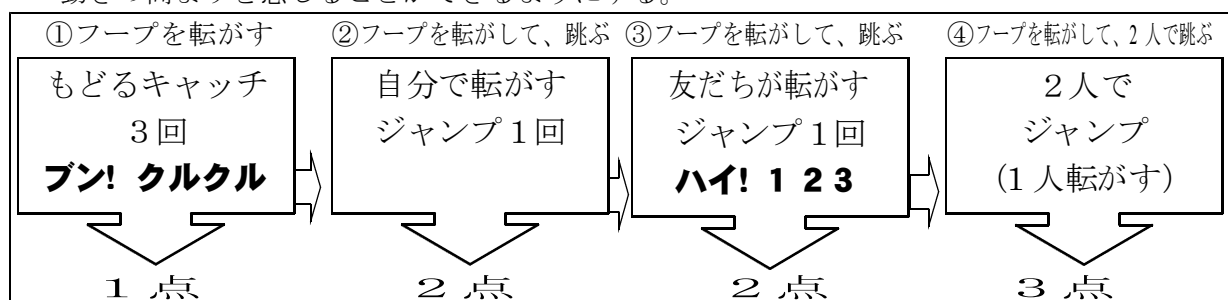
＜資料11：学習ボード＞

2つ目に、運動ごとに、わかった動きのイメージと自分の動きとのずれがわかるように、**動きの言語化**を行う。動きのリズムや擬音語を示し、動くときには、そのリズムや擬音語を口ずさみながら動くようにさせる。そして、自分の動きとリズムが合っているかを確認する作業を通して、動きへの理解を深めさせる。

(4) 【**できる**】 体の基本的な動きが身に付き、動きの高まりが実感できるように**動きの分析と得点化**を行う。

動きの高まりが実感できるように、コーディネーション運動をより簡単な動きから難しい動きに分けてスモールステップで示し、**エンジョイカード**の内容とする。

例えば〈資料12〉の④「フープを転がし、跳ぶ」という2つの協応運動である「フープジャンプ」を①のように「フープを転がす」動きと②～④のように「フープを転がして、跳ぶ」動きに分けて、スモールステップで取り組めるようにする。さらに、他の運動についても同じように動きの分析を行い、提示する。また、できた動きの点数を合計して獲得した点数が伸びることで、動きの高まりを感じることができるようにする。



＜資料12：フープジャンプ 動きの分析と得点化＞

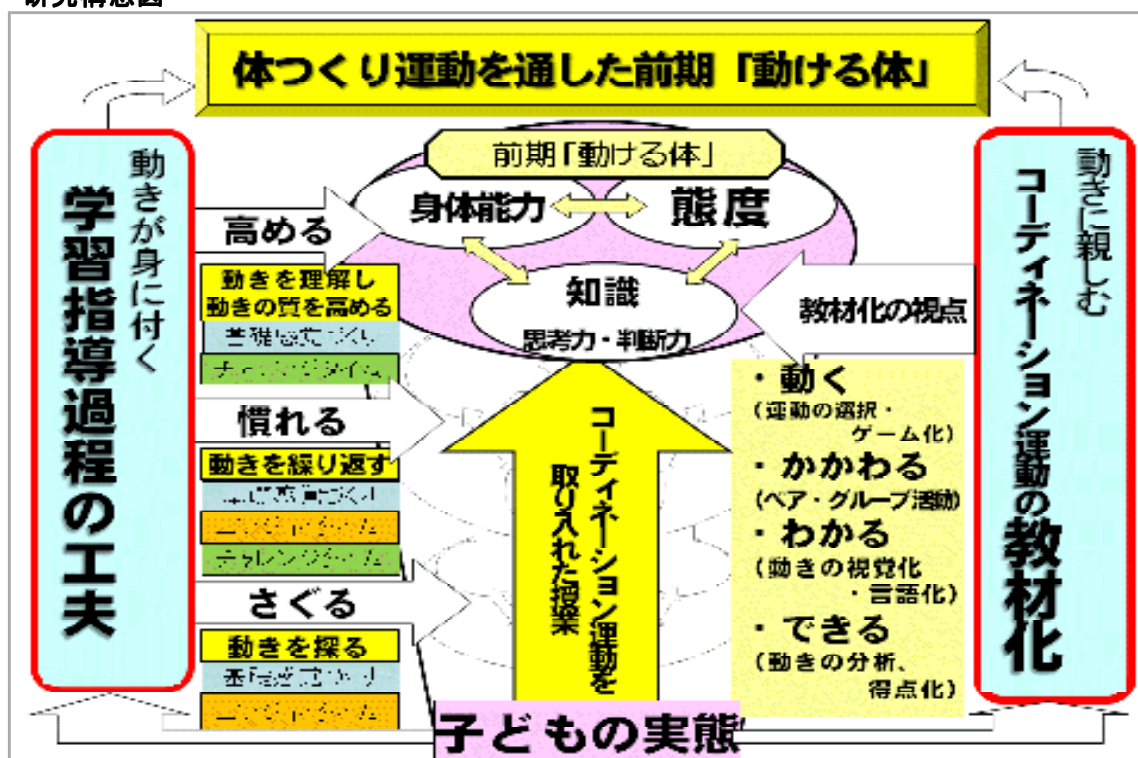
2 動きが身に付く学習指導過程の工夫

基本的な動きが身に付くことに重点を置き、各段階における「身体能力」「態度」「知識、思考力・判断力」を高めることができるように、学習活動と手だてを学習指導過程の工夫として以下のように位置づける。〈資料13〉

段 階		さ ぐ る		慣 れ る			高 め る	
配 時		1	2	3	4	5	6	7
各段階の 目指す 子ども像		ア 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについて一緒に動きを確認して動くことができる子ども イ きまりを守り、安全に気を付けて運動したり、学習への意欲を高めたりしてみんなで楽しみながら運動できる子ども ウ 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きがわかる子ども		ア 体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の動きのリズムに合わせて動くことができる子ども イ きまりを守り、安全に気を付けて運動したり、ペアで声をかけ合い楽しみながら繰り返し運動できる子ども ウ 動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができる子ども			ア 体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の動きのポイントを取り入れた動きができる子ども イ ペアやグループで声をかけ合ったり、アドバイスをしたりして楽しみながら繰り返し運動することができる子ども ウ 友達や教師のアドバイスから、動きのポイントに気づき、自分の動きに取り入れることができる子ども	
	0	基礎感覚づくり (ストレッチ、太鼓に合わせて)						
学 習 活 動		①単元を通してのねらいや学習の進め方の確認をする。	①めあてを確認する。	①めあてを確認する。 エンジョイタイム			①めあてを確認する。	
		②体を移動する運動の動き方を知る ・DVD視聴 ・教師の師範 ・一斉に動きを確認して	②用具を操作する運動の動き方を知る。 ・DVD視聴 ・教師の師範 ・一斉に動きを確認して	②体を移動する運動や用具を操作する運動の動きのリズムを確認しながら、取り組む。 ・エンジョイカードを使ったペア活動(協力) ・モデリング 教師の示範 ↓ よい動きをしている子どもの紹介 ↓ みんなでまねして動く			②ペアで動きを選び、動きのポイントを確認しながら、取り組む。 ・動きのモデル図をもとに前回までにわかった動きのポイントの確認 ・エンジョイカードを使ったペア・グループ活動(協力・評価) ・モデリング	
		エンジョイタイム					ゲーム大会	
		③体を移動する運動に取り組む。 ・モデリング	③用具を操作する運動に取り組む。 ・モデリング	③できるようになった動きを組み合わせせて取り組む。 ・学習ボードをもとにして			③できるようになった動きを組み合わせせて、ゲームに取り組む。 ・ペア・グループ活動(協力・評価) ・4つのゲームをローテーション	
	4 5	学習のまとめ ・学習カード記入・がんばり発表						
手 だ て	動く	・運動の選択 (基本的な動き)		・運動の選択 (基本的な動きや組み合わせた動き)			・運動の選択	
	かわる			・ペア・グループ活動(協力)			・コーディネーション運動のゲーム化 (時間・空間・勝敗の未確定性)	
	わかる	・動きの視覚化・言語化 (DVD・モデリング・言葉かけ)		・動きの視覚化・言語化 (学習ボード・モデリング・言葉かけ)			・ペア・グループ活動(協力・評価)	
	できる			・動きの分析・得点化(エンジョイカード)			・動きの視覚化・言語化 (モデリング・言葉かけ)	
							・動きの分析・得点化(エンジョイカード)	

〈資料 13：学習指導過程の工夫〉

3 研究構想図



4 仮説検証の方途

段階	子ども像	手だて	実証方法	評価の観点
学習前の実態調査			①コーディネーション能力測定 ②コーディネーション運動の回数測定とビデオ分析 ③診断的授業評価 ④事前アンケート	ア 動きについてどんな種類をどの程度身に付けているか イ 体育学習や運動に対する興味、関心を持っているか
段階	身体能力	ア 学習指導過程の工夫 (基礎感覚づくり・エンジョイタイム) ウ コーディネーション運動の教材化【わかる】 (動きの視覚化・言語化)	①ビデオ分析 ②様相観察 ③コーディネーション能力測定 (段階終了時) ④学習カードの記述	ア 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについて、友達や教師の動きを見ながら自分なりに動くことができていますか
	態度	イ 学習指導過程の工夫 (ゲーム大会への見通し)	①様相観察 ②形成的授業評価	イ 「みなと遊園地でゲーム大会をするために動きを身につける」という意欲を持っているか イ きまりを守り、安全に気をつけて運動しているか
	知識思考力・判断力	ウ コーディネーション運動の教材化【わかる】 (動きの視覚化・言語化)	①様相観察 ②形成的授業評価 ③学習カードの記述	ウ 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについて、DVDを見たり、教師の示範や友達のよい動きを見たりして、動き方がわかっているか ウ リズムや擬音語に合わせた動きの違いがわかっているか

段階	子ども像	手だて	実証方法	評価の観点
慣 能 力 る 段 階	身体能力	ア 学習指導過程の工夫 (基礎感覚づくり・エンジョイタイム・チャレンジ) ア コーディネーション運動の教材化【 できる 】 (動きの分析・得点化)	①ビデオ分析 ②様相観察 ③学習カードの記述 ④コーディネーション能力測定 (段階終了時) ⑤エンジョイカードの得点の伸び	ア 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きやそれらを組み合わせた動きについて、動きのリズムを口ずさみながら、意識して動いているか
	態度	イ きまりを守り安全に気を付けて運動したり、ペアで声をかけ合って楽しみながら繰り返し運動できる	①様相観察 ②形成的授業評価 ③学習カードの記述 ④コーディングシートによる授業場面観察 ⑤万歩計による計測	イ ペアの友達同士で声をかけながら活動できたか イ きまりを守り安全に気を付けて運動しているか イ 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きやそれらを組み合わせた動きについて、進んで繰り返し行っているか
	知識思考力判断力	ウ 動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができる	①様相観察 ②形成的授業評価 ③学習カードの記述	ウ 学習ボードをもとにしてできるようになった動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができたか
高 能 力 る 段 階	身体能力	ア 学習指導過程の工夫 (基礎感覚づくり・エンジョイタイム・チャレンジ) ア コーディネーション運動の教材化【 動く 】 (ゲーム化)	①ビデオ分析 ②様相観察 ③形成的授業評価 ④コーディネーション能力測定 (段階終了時) ⑤エンジョイカードの得点の伸び	ア 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについて、ポイントを意識して、動きのリズムに合わせて動くことができるか
	態度	イ ペアやグループで声をかけ合ったりアドバイスをしたりして楽しみながら繰り返し運動することができる	①様相観察 ②形成的授業評価 ③学習カードの記述 ④コーディングシートによる授業場面観察 ⑤万歩計による計測	イ ペアやグループの友達同士でアドバイスを出し合いながら活動できたか イ ペア・グループ活動やゲームの中で、楽しみながら繰り返し動いているか
	知識思考力・判断力	ウ 友達や教師のアドバイスから、動きのポイントに気付き自分の動きに取り入れることができる	①様相観察 ②形成的授業評価 ③学習カードの記述	ウ 友達や教師のアドバイスを聞いて、より動きを高めるために、動きのポイントに気付き、自分の動きに取り入れることができたか
学習終了後の実態調査			①コーディネーション能力測定 ②コーディネーション運動の回数測定とビデオ分析 ③総括的授業評価 ④事後アンケート ⑤動きのポイント記述	ア 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについてどんな種類をどの程度身に付けたか(コーディネーション能力の測定・動き) イ 学習を通して、体育学習や運動に対する興味・関心の変容があったか ウ 動きのポイントについてどれくらい書けるか

Ⅵ 研究の実際と考察

実践例 平成 21 年 10 月 13 日（火）～ 11 月 6 日（金）（全 7 時間）

大牟田市立みなと小学校 第 3 学年 2 組 25 名 於 体育館

単元名「リズムに合わせて楽しもう！みなと遊園地！」

1 事前調査

（１）運動能力調査

現在の運動能力を把握するために、以下の 3 つの調査を行った。

調査のねらい	調査の内容
体力を総合的に把握する	新体力テストの全種目の記録
動きの変化を把握する	コーディネーション運動の 30 秒間の回数とビデオ分析
コーディネーション能力のリズムや連結能力を把握する	反復横とび、台上旋回 20 秒間の回数



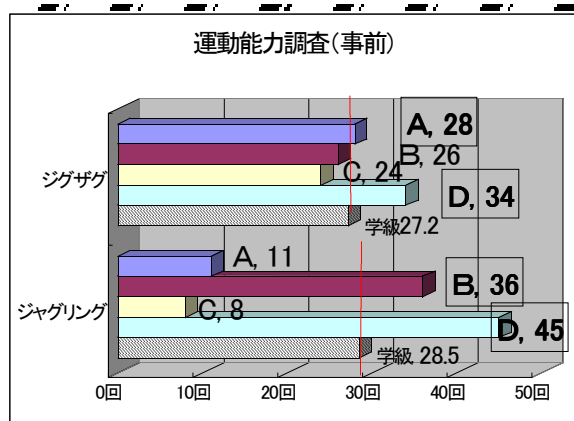
<写真1：台上旋回の様子>

（２）体育授業や運動に対する意識調査

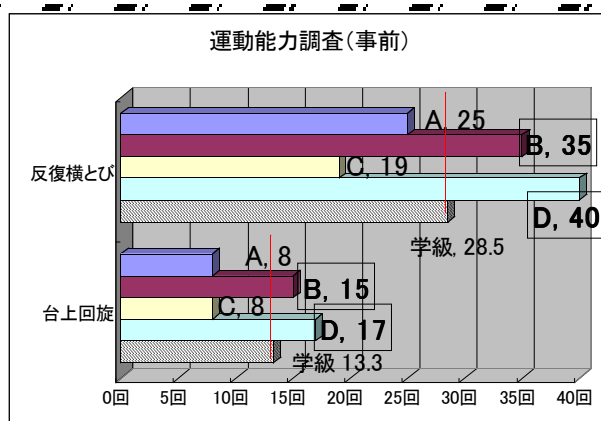
児童の体育授業についての意識を調査するために、授業評価尺度（高橋、岡澤、高田ら 2000）を用いた診断的授業評価を行った。学級全体の総合評価の平均点は 55.92 点と、小学校段階の診断基準+（60～49.61 点）内に位置しており、体育授業に関して、高い意欲を持っている学級であることがわかった。

これらの調査結果をもとに、次のような抽出児 A B C D を設定した。

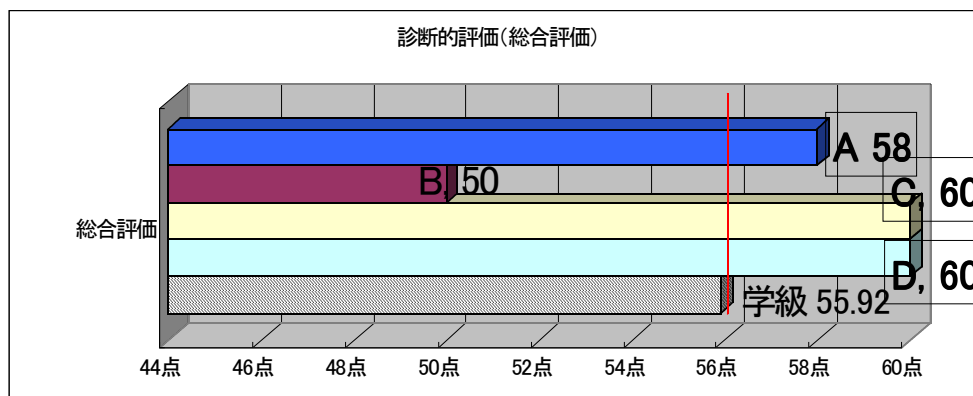
	意識調査の結果	運動能力調査の結果	新体力テストの総合評価
A 児	学級平均より意欲高い	学級平均より低い	E 判定
B 児	学級平均より意欲低い	学級平均より高い	A 判定
C 児	学級平均より意欲高い	学級平均より低い	D 判定
D 児	学級平均より意欲高い	学級平均より高い	C 判定



<資料 14 -①抽出児と学級平均のコーディネーション運動の回数>



<資料 14 -②抽出児と学級平均の反復横とびと台上旋回の回数>



<資料 14 -③診断的授業評価の抽出児と学級平均>

2 「さぐる」段階（1～2時）

（1）目指す子ども像

- 体を移動する運動や用具を操作する運動の動きについて一緒に動きを確認して動くことができる子ども（身体能力）
- きまりを守り安全に気を付けて運動したり、学習への意欲を高めたりしてみんなで楽しみながら運動できる子ども（態度）
- 体を移動する運動や用具を操作する運動の動き方がわかる子ども（知識、思考力・判断力）

（2）手だて

- 動きが身に付く学習指導過程の工夫（基礎感覚づくり・エンジョイタイム、ゲーム大会への見通し）
- 動きに親しむコーディネーション運動の教材化【わかる】（動きの言語化・視覚化）

（3）授業展開

○1・2時間目

「さぐる」段階である1・2時間目には、体を移動する運動や用具を操作する運動の動き方がわかるように**基礎感覚づくり**と**エンジョイタイム**の中で、動き方をしっかりと確認していく時間を設けながら活動するようにした。

基礎感覚づくりでは、**動きの言語化**を通してリズムを意識しながら動くということができるように体を移動する運動を中心に、太鼓に合わせて跳んだり、スキップ、ギャロップなどの簡単な動きを行わせた。

1 時間目の導入段階で、児童が単元を通して「みなと遊園地で**ゲーム大会**を楽しむために動きを身に付ける」という目的意識を持ちながら、意欲的に活動できるように見通しを持たせた。

エンジョイタイムでは、体を移動する運動（1時間目）や用具を操作する運動（2時間目）の動き方がわかるように**動きの視覚化**を行い、全員一斉に①DVDを見る②教師の示範を見る③動く④よい動きをしている子どもを見る⑤動くの学習活動を各運動ごとに行わせた。

学習活動 (0) 教師の支援 (※)	子どもの姿 (A 児・B 児・C 児・D 児の反応)
基礎感覚づくり (1時) ◎はじめの 10 分程度は体を移動する運動を中心に太鼓のリズムに合わせて動く。 手だて 教材化【わかる】 <動きの言語化> ※リズムに合わせて動くことを意識できるように太鼓をたたくりズムを変えたり、リズムの違いに気付かせながらを助言する。 太鼓のリズムに合わせて 「1～2～のリズムで大きく跳んでみよう」 「スキップは、1. 2～、1. 2～」 「ギャロップは、1 2 3. 1 2 3」 「2 を高く跳ぼう！ 1. 2～」 「ゆっくり、合わせてみよう」	 1. 2～ ゆっくりするとリズムに合うよ A 児→スキップやギャロップは自分のリズムではできるが、太鼓のリズムに合っていない。 B 児→自分のリズムでも太鼓のリズムに合わせてもできている。  1 2 3 ギャロップ 難しいな C 児→自分のリズムでスキップはできる。ギャロップはできない。リズムに合わせることはできない。 D 児→スキップやギャロップを太鼓のリズムに合わせることができる。 <写真3：太鼓のリズムに手をつないで合わせて動くC児とD児> <2時間目の姿> A 児→ゆっくりしたリズムで合わせることができた。 B 児→1. 2～の2～で足を高く意識して上げていた。 C 児→スキップは、まだリズムに合わせることはできない。 D 児→リズムに合うように、跳ぶタイミングを変えていた。

学習活動 (◎) 教師の支援 (※)	子どもの姿 (A 児・B 児・C 児・D 児の反応)		
導入 (1時) ◎学習の進め方を知り、活動への見通しを持つために、めあてや約束の確認をする。 ①単元のめあての確認 ②授業での約束の確認 ③ペアの確認 手だて 学習指導過程の工夫 <ゲーム大会への見通し> ※学習への意欲を高めさせるために、終末にゲーム大会があることを提示して、「ゲーム大会を楽しむために動きを身に付ける」という目的意識を持たせる。 リズムに合わせて楽しもう!「みなと遊園地!」  <みなと遊園地マップ> 学習のやくそく ペアのメンバー <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"> ペアのみんなに協力しよう (1) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう </td> <td style="width: 50%;"> ペアのみんなに協力しよう (2) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう </td> </tr> </table>	ペアのみんなに協力しよう (1) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう	ペアのみんなに協力しよう (2) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう	①単元のめあての確認 おばけやしき やってみたいな!  A 児→おばけやしきやミラーハウスなど、マップをもとにした説明に身を乗り出して話を聞く。 B 児→マップを見ながら「ミラーハウス知ってる」など反応しながら顔を上げて話をよく聞く。 <写真4：身を乗り出して話を聞くA児とB児> ゲーム大会 やったね! がんばるぞ  C 児→はじめは、顔を下に下げながら話に集中していない。マップを見ながらのゲーム大会の説明から、顔を上げて話を聞き始める。 D 児→顔を上げて、話をきちんと聞く。教師の「ゲーム大会をする」という話に「ウォーやった」と反応する。 <写真5：みなと遊園地でゲーム大会の説明を聞くC児とD児> ②授業での約束の確認 友だちと なかよく がんばるぞ  A 児→下を向くことがあるが掲示物を出すと顔を上げて聞いていた。 B 児→きちんと顔を上げて聞いていた。 C 児→顔を上げて聞いていた。 D 児→きちんと顔を上げて聞いていた。 <写真6：授業の約束を確認するABCD児>
ペアのみんなに協力しよう (1) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう	ペアのみんなに協力しよう (2) 友だちとよく 定まる場所に出るよう がんばろう		
<授業の約束> ※楽しく、安全に授業が行えるように、授業の約束を確認させる。	<2時間目の姿> A 児→太鼓の合図で、素早く移動。後片付けもB児と協力して行うことができた。 B 児→活動の先を見通して、動く。かけ足で移動。片付けも進んで行うことができた。 C 児→友だちの後についてだが、急いで移動しようとしている。 D 児→早く移動し、先頭で友だちを整列させる。後片付けも協力して行うことができた。		

エンジョイタイム (1時)

◎体を移動する運動や用具を操作する運動の動き方がわかるようにDVDを見たり、よい動きをまねしたりする。

体を移動する運動 (1 時)



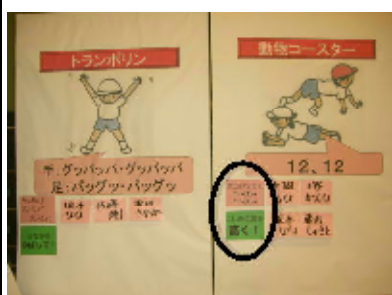
用具を操作する運動 (2 時)



手だて
教材化【わかる】
＜動きの視覚化＞

※動き方をしっかり確認して、動くことができるように、動きを視覚化したり、よい動きをまねさせたりする。

- ① DVD を視聴
- ② 教師の示範
- ③ 友だちのよい動き
- ④ 動く
- ⑤ 動きのポイントを振り返る



＜動きのモデル図＞

※子どもたちの動きの中から動き方を高めることができるように、P 7～8＜資料9＞にある動きのポイントを捉えた動きをよい動きとして提示し、確認させる。



①＜写真7：DVDで動きのイメージを持つABCD 児＞



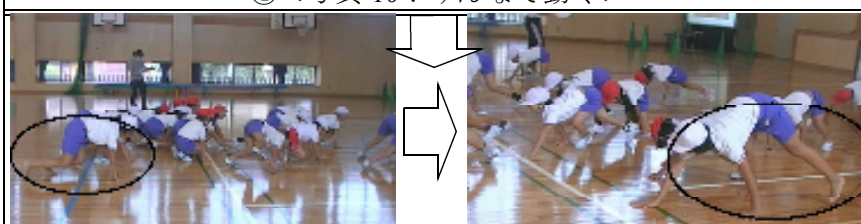
②＜写真8：教師を示範を見るAB 児＞



③＜写真9：友だちのよい動きを見る＞

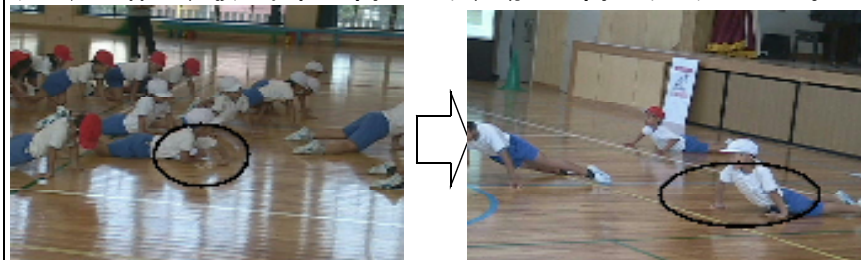


④＜写真10：みんなで動く＞



＜写真11：B 児の動きの変容＞

クマ歩きについて①の後には、左写真のように腰の位置が低く、手に重心がかかっていない動きであったが、③の後から右写真のように足が伸び、腰の位置が高くなり、動きの高まりが見られた。



＜写真12：C 児の動きの変容＞

アザラシ歩きについて①の後には、左写真のように手の平を着かずに進んでいたのが、②の後手の平を着いて進む動きに修正できた。

(4) 考察

①身体能力について

基礎感覚づくりやエンジョイタイムなどの動きを身に付ける時間を設定する**学習指導過程の工夫**をしたことで、子どもたちは、一つ一つの動き方やリズムについて、教師や友だちと一緒に確認しながら動くことができたと考える。

その根拠は、**基礎感覚づくり**で P14〈**驛2,3**〉のようにリズムに合わせられなかった A 児が、**動きの言語化**により、「1. 2～、1. 2～」と**ゆっくり動いて**確認する中で 2 時間目には「リズムに合わせて動く」ということができるようになってきていることである。また、教師の声かけについては、**資料 15-00**からわかるように「賞賛」や「アドバイス」、「動きのリズム」などが子どもの印象に残り、役に立ったと感じている。

さらに、**エンジョイタイム**で P16〈**驛11,12**〉のように**動きを視覚化**したことにより、C 児のようにまちがえていた動き方を修正したり、B 児のように動き方を高めたりと個人に合わせて動き方を教師や友だちと動きながら確認することができた。

これらのことから、**基礎感覚づくりやエンジョイタイム**を設定して、その中で、**動きの言語化、視覚化**をしたことが、**動きを確認しながら動くことに有効であったと考える。**

◎今日の体育の授業で、先生に声をかけてもらいましたか？（どんな声）

抽出児	1 時間目	2 時間目
A 児	はい（がんばったね）	はい（すごい、すごい）
B 児	はい（上手、いいね、がんばったね）	はい（上手だね、1. 2～、アドバイス）
C 児	いいえ	はい（1, 2～、1, 2～）
D 児	いいえ	はい（すごいね、できてるね）

<資料 15-①：自己評価カードの結果（A B C D 児）>

これまでの運動で、動物コースター とおばけやしき、ミラーハウス、メリーゴーランド、 宝さがし、トランポリン、ジェットコースターが できるようになりました。リズムも言いながら するとできるようになるんだな、と思いま した。この7時間の体育はとてもたのし かったです。

<資料 15-②：学習後の**動きの言語化**のよさについての感想>

②態度について

単元の終末に「みなと遊園地でゲーム大会をしよう！」という**コーディネーション運動のゲーム大会の設定**をしたことで、子どもたちは、学習を見通して、「ゲーム大会を楽しむために動きを身に付けよう」という**意欲を高める**ことができたと考える。

その根拠は、学習後のアンケート結果から、学級全体で 96 % の子どもたちが「とても授業が楽しい」と答えており、抽出児 4 人についても授業が楽しいと感じていたことからである。また P15〈**驛4,5**〉のように A 児の「身を乗り出して話を聞く」様子や D 児の喜びの様子が見られたことである。これらのことから活動への意欲を高めることができたことがうかがえる。

また、単元のはじめに学習のきまりを確認したり、**約束が守れている**ことをその都度賞賛したことで、P15〈**驛6**〉下の 2 時間目の姿にあるように、移動を素早く行ったり、**安全に気を付けて友だちと後片付け**を行ったりすることができたと考える。

③知識、思考力・判断力について

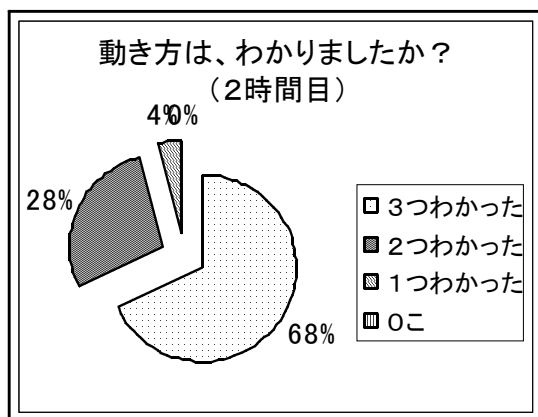
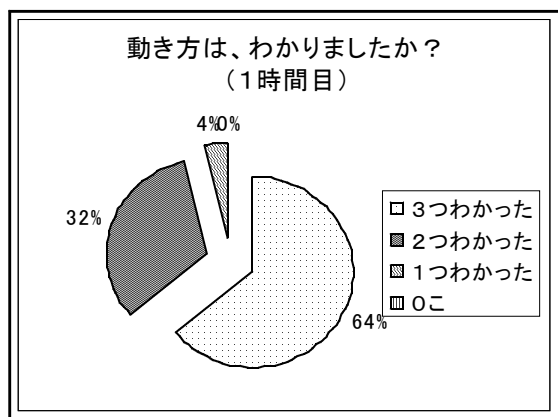
エンジョイタイムの中で、動きの視覚化や言語化をすることで、子どもたちは、体を移動する運動や用具を操作する運動の動き方が少しずつ理解することができたと考える。

その根拠は、〈資料16-②〉の結果から、1時間目から2時間目にかけて学級全体で、「3つとも動き方についてわかった」と感じている子どもが64%から68%に増えていることである。さらに、2つ以上わかった子どもたちは96%おり、「さぐる」段階としては高い理解度であると考えられる。また、〈資料16-①〉の結果から抽出児4人についても、1、2時間目を通して動き方が理解できたことがうかがえる。

○ 1、2時間目に動き方は、何個わかったか？（全部で6個）

抽出児	1時間目	2時間目	合 計
A児	3個（動物コースター・おばけやしき・ミラーハウス）	3個（かんらん車・メリーゴーランド・宝さがし）	6個
B児	3個（動物コースター・おばけやしき・ミラーハウス）	3個（かんらん車・メリーゴーランド・宝さがし）	6個
C児	2個（動物コースター・ミラーハウス）	3個（かんらん車・メリーゴーランド・宝さがし）	5個
D児	2個（動物コースター・ミラーハウス）	3個（かんらん車・メリーゴーランド・宝さがし）	5個

＜資料16-①：動き方の理解についての自己評価（A B C D児）＞



＜資料16-②：動き方の理解についての自己評価（全体）＞

また、子どもの姿P16〈写真7～12〉からも、個人のレベルごとに、基本的な動き方がわかったり、高まった動き方がわかったりしていることがわかる。

D児の感想〈資料17〉にあるように、DVDや教師の示範、よい動きをしている友だちのモデリングなどの動きの視覚化は動き方がわかるための有効な手だてであることがわかった。また「リズムに合わせてしたから」という記述から、次に「ビュン」「クルッ、パッ」などの擬音語や「1、2～」など動くタイミングを口で表しながら、動き方を表す動きの言語化が有効であったと考える。

しかし、A児やC児にとって、リズムや擬音語から動きのイメージを持つ動きの言語化は、目で見えて動きのイメージを持つ動きの視覚化に比べるとイメージしにくかったようである。すべての子どもたちが動きの言語化をもとに、動きを高められるようにするためには、さらにリズムや擬音語による動きの違いを教師から詳しく説明する必要があると感じ、次の段階の課題とした。

メリーゴーランドがでるようになった。そのわけはDVDをしっかりと見て、リズムにあわせてしたから、できるようになりました。トラムボリンで正しい動き方がわからなかったけど先生から教えてもらったからできるようになりました。うれしいです。

＜資料17：D児の感想＞

3 「慣れる」段階（3～5時）

（1）目指す子ども像

○体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の動きのリズムに合わせて動くことができる子ども（身体能力） ○きまりを守り、安全に気を付けて運動したり、ペアで声をかけ合って楽しみながら繰り返し運動できる子ども（態度） ○動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができる子ども（知識、思考力・判断力）
--

（2）手だて

- 動きに親しむコーディネーション運動の教材化【できる・かかわる】（動きの分析・得点化、ペア・グループ活動）
- 動きに親しむコーディネーション運動の教材化【わかる】（動きの言語化・視覚化）

（3）授業展開

○3・4・5時間目

「慣れる」段階である3・4・5時間目は、体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の動きのリズムに合わせて動くことができるように、**基礎感覚づくり、エンジョイタイム、チャレンジタイム**の中で、ペアで声をかけ合い、楽しみながら繰り返し運動することできるようにした。

基礎感覚づくりでは、**動きの言語化**のもと、「さぐる」段階での課題として残った**リズムによる動きの違いを確認**して、動き方がわかった運動について繰り返し行うことができるように、学習した動きを太鼓のリズムに合わせて動くことを行った。

エンジョイタイムでは、自分のレベルに合わせて、スモールステップで進んで繰り返し運動できるように**エンジョイカードを使ったペア活動**を行わせた。

チャレンジタイムでは、動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができるように、**動きの視覚化**を行い、**学習ボード**を使った学習に取り組ませた。

学習活動 (◎) 教師の支援 (※)	子どもの姿 (A児・B児・C児・D児の反応)
基礎感覚づくり（4時） ◎体を移動する運動を中心に学習した動きを太鼓のリズムに合わせて動く。 手だて 教材化【わかる】 <動きの言語化> ※学習した動きをリズムに合わせて動くことができるようにポイントを助言したり、ねらう動きになるようにリズムを変えて行わせる。 トランポリン 「足はパーダーパーダー」「手は、グーパッパ」 「足は、動かし続けて、手の動きだけを考えて」 ミラーハウス 「膝を曲げて」 「上にジャンプするより、低くジャンプした方が早い」 「相手の動きを見て」	足は、グーパッパ グーパッパ A児→リズムに合わせて、できた。 B児→はじめて、できた。 C児→手だけ、足だけではできるが、一緒にするときできない。 D児→はじめて、できた。 ＜写真13：トランポリンに一生懸命取り組むAB児＞ 1 2、1 2 相手から逃げて！ A児→相手の動きが速くて合わせられない。 B児→相手の動きに合わせることができた。 C児→相手の動きに合わせることができた。 D児→相手の動きに合わせることができた。 ＜写真14：相手を振り切るミラーハウスをするAB児＞ ＜5時間目の姿＞ A児→ミラーハウスでは、相手のスピードに少しずつ、合わせるようになった。 B児→トランポリンでは、何回もできるようになった。 C児→トランポリンでは、まだ、タイミングがつかめていない。 D児→トランポリンでは、できるので楽しそうに取り組んでいた。

学習活動 (◎) 教師の支援 (※)

エンジョイタイム (4時)

◎体を移動する運動や用具を操作する運動の動き方を知り、エンジョイカードをもとにペアで練習や見合う活動をする。

体を移動する運動 (3時)



用具を操作する運動 (4時)



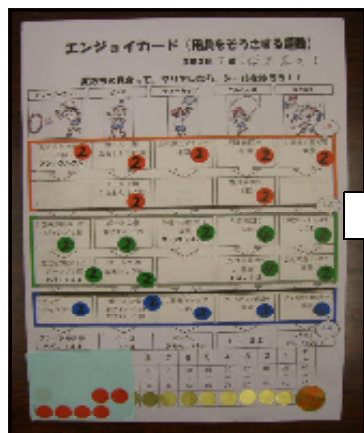
手だて

教材化【できる・かかわる】

＜動きの分析・得点化、ペアグループ活動＞

※自分の課題に合わせて、スモールステップで動きに取り組めるように、動きの分析・得点化を行い、エンジョイカードを使ったペア活動を行わせる。

- ①動きのリズムやポイントの確認
- ②ペアで練習
- ③エンジョイカードを使った活動



＜エンジョイカード＞

※すべての運動に取り組めるように、得点を合計して、名人を目指すことができるようにさせる。

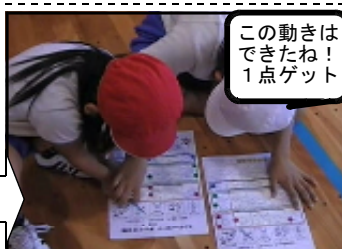
子どもの姿 (A児・B児・C児・D児の反応)



①＜写真 15：動きながら動きのリズムを確認する ABCD 児＞



②＜写真 16：ペアでの練習をする AB 児＞



③＜写真 17：エンジョイカードを使った活動をする AB 児＞



＜写真 18：「ポーン、クルッ、パ」のリズムで動けた B 児＞

＜エンジョイカードについて (学習後アンケート)＞

「エンジョイカードは、動けるようになるために役に立ったか？」

回答 4段階 (1とても役に立った 2役に立った 3あまり役に立たなかった 4役に立たなかった)

A児→「とても役に立った」

(理由) カードに絵や文が書いてあったから役に立ちました。

「1 2 1 2」のリズムも書いてあり、できました。

B児→「とても役に立った」

(理由) エンジョイカードは、わかりやすく最初できなかった動きでもエンジョイカードを使っていたら、だんだんコツがつかめてできるようになりました。ペアの人と協力合せて〇ちゃん (A児) がシールを貼ってくれて「すごいね」と言ってくれて「またがんばろう」とやる気が出ました。

C児→「とても役に立った」

(理由) カードがあったのでむずかしい動きができるようになってよかったです。シールをはれてやる気が出てきました。

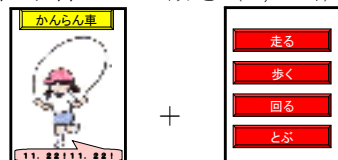
D児→「とても役に立った」

(理由) わかりやすくて「トランポリン」ができなかったけどできるようになったから。シールがいっぱいはれてがんばろうと思った。

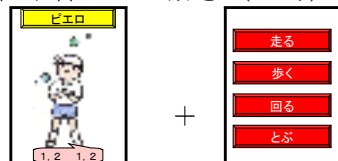
チャレンジタイム (5時)

◎できるようになった動きを
組み合わせて取り組む。

組み合わせた動き (3, 4時)



組み合わせた動き (5時)

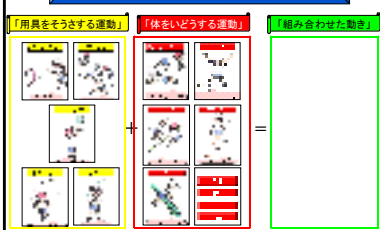


手だて
教材化【わかる】
＜動きの視覚化＞

※動きの組み合わせ方がわか
り、自分なりに動き方を考
えることができるように、
動きの視覚化を行い、**学習
ボード**を使って考えさせる。

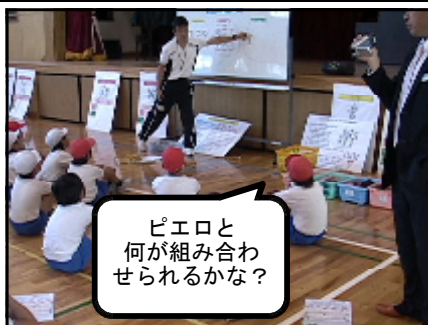
- ①学習ボードで動きの組み合わせ方を知る。
- ②動きながら組み合わせ方を考える。
- ③みんなに紹介する。
- ④みんなでまねして動く。
- ⑤ゲームに入れる動きを決める。

動きを組み合わせよう!!



＜学習ボード＞

※「全員ができる動きづくり」
ができるように、動きを組
み合わせるときには「ゲー
ムに入れる動きをつくる」
という視点を与えて考えさ
せる。



A児→下を向いている。
B児→「歩くはできそう」とい
いながら、ボールを持つ。
C児→顔を上げて、話を聞く。
D児→教師の発問に**すぐに「歩
く」**と答え、ボールをす
ぐに取りに行く。

①＜写真 19：学習ボードで動きの組み合わせ方を考えるC D児＞



A児→「歩く」「回る」に挑戦
した。
B児→「歩く」「走る」「回る」
「跳ぶ」に挑戦した。
C児→「回る」「おばけやしき」
に挑戦した。
D児→「おばけやしき」に7回
「ミラーハウス」にも繰
り返し挑戦した。

②＜写真 20：動きながら、動きの組み合わせ方をさぐるB児＞



A児→挙手して「**ピエロ
+歩く**」を**みんな
の前で紹介した**。
B児→友だちの発表を見
ながら拍手を送る。
C児→挙手した。
D児→挙手して、「**おばけ
やしき**」を**みんなの
前で紹介した**。

③＜写真 21：できた動きの組み合わせ方を紹介し合い、見合う様子＞



A児→「歩く」「回る」は、できた。
B児→「歩く」「回る」「スキップ」
などリズムよくできた。
C児→「歩く」「回る」に挑戦する
が**できない**。「歩く」は、
最後に**3歩歩けた**。
D児→「歩く」「回る」「スキップ」
など**できた**。

④＜写真 22：紹介した動きをまねしてみんなでやっている様子＞

⑤ゲームに入れる動き **ピエロ+歩く** に決定

＜チャレンジタイムで考えた動き（学習カードに記述）＞

A児→「ピエロ+回る」「ピエロ+歩く」
B児→「ピエロ+歩く」「ピエロ+おばけやしき」
C児→「ピエロ+回る」「ピエロ+歩く」
「ピエロ+おばけやしき」「ピエロ+ミラーハウス」 D児→

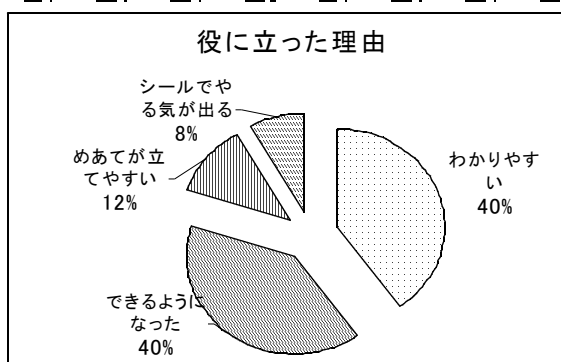
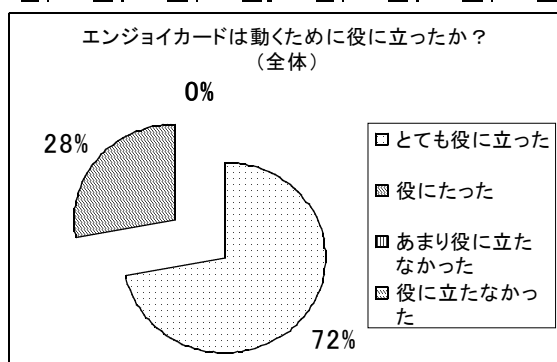
(4) 考察

①身体能力について

エンジョイタイムの中で、**エンジョイカードを使ったペア活動**を行ったことにより、体を移動する運動や用具を操作する運動の動き、それらを組み合わせる動きについて、概ね**リズムに合わせて動くことができた**と考える。

その根拠は、**資料18-03**からリズムに合わせて動ける「よくできた」「できた」と感じている子どもの割合が約 90 % いることである。さらに、P20 **資料18**のB児のように、ティーカップで回るときの回転が、はじめ遅かったのが速くなり「**ポーン、クルッ、パ**」のリズムで動けるようになった姿が見られたことである。これは、P20 **資料15**でリズムを確認するときに、「自分の回転が遅くクルッになっていない」という課題に気付き、ペア活動の中で**エンジョイカードの段階ごとの動きを繰り返し行っていく**中でできたものである。このことは、P20の学習後のB児のアンケートからもうかがえる。さらに、**資料18-01**からエンジョイカードが動けるようになるために**全員が役に立った**と回答しており、その理由として「できない動きが少しずつできるようになるから」「絵やリズムが書かれていて**わかりやすい**から」「できていないところがわかり、**めあてを立てやすい**」「シールを貼るので**やる気が出る**」など【**できる**】【**わかる**】【**動く**】よさを十分感じていることから**エンジョイカードを使ったペア活動が有効に働いた**と考える。

しかし、C児については、まだ「リズムに合わせて動く」ことはできておらず、全員ができていないわけではないので、「高める」段階では、さらに個別に指導する必要がある。

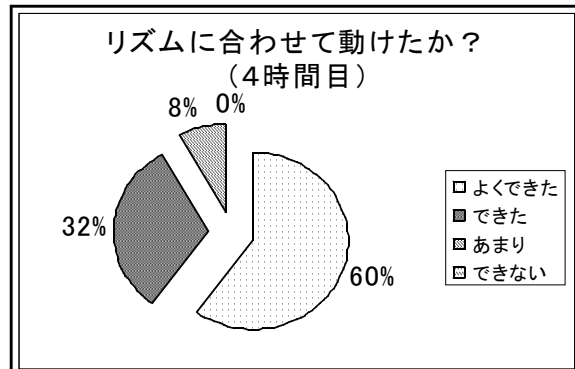
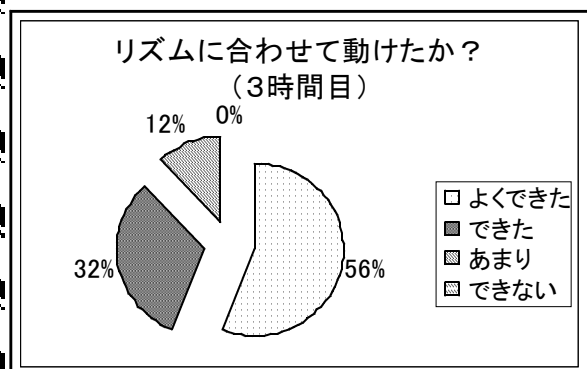


<資料 18 - ① : エンジョイカードについての自己評価 (全体) >

○リズムに合わせて動けましたか？ (4 段階)

	3 時間目	4 時間目	
A 児	よくできた	よくできた	4 → よくできた 3 → できた 2 → あまりできなかった 1 → できなかった
B 児	よくできた	できた	
C 児	できた	よくできた	
D 児	よくできた	できた	

<資料 18 - ②リズムに合わせて動けたかについての自己評価 (抽出児) >



<資料 18 - ③ リズムに合わせて動けたかについての自己評価 (全体) >

②態度について

エンジョイタイムの中で、**エンジョイカードを使ったペア活動**を行わせたことにより、ペアで声をかけ合って楽しみながら繰り返し運動することができたと考える。

その根拠は、**〈資料19-①〉**からわかるように、ペア活動の中で「ガンバレ」「やったね」など応援する発言の数が、時間と共に増えてきていることやアドバイスの数の合計も増えてきていることである。P20 **〈写真16~17〉**のようにペアの相手に応援したり、アドバイスを出し合う場面を設けたことで、このような結果に結びついたと考えられる。

また、**〈資料19-②〉**の感想にもあるように、ペアでのアドバイスや声かけでできるようになったと感じている子どもが多数いた。**〈資料19-③〉**からわかるように**エンジョイカードで動きを得点化した**ことで、自分の動きが高まることを実感し、さらに繰り返し動くことができたのではないかと考える。

	3 時間目			4 時間目			5 時間目		
発言・行動の種類	応 援	リズム	アドバイス	応 援	リズム	アドバイス	応 援	リズム	アドバイス
A 児		1			1		1		
B 児	3	3	1	1	2	1	3	2	3
C 児		1					3	1	
D 児	3	3	1	4	2		3	2	1
合 計	6	8	2	5	5	1	10	5	4

＜資料 19－①：抽出児の発言・行動の変容（様相観察・ビデオ観察）＞

ぜんぶでできました。わけはビデオ
やアドバイスペヤやグループから
もらった声かけやリズム、いっしょうけ
んめいのできなかったうごきを
やったので、できるようになりました。

＜資料 19－②：ペアやグループで声をかけ合っている様子が書かれた感想＞

できなかった時にエンジョイカードを見ておしずつや。て
いはぜんぶのうごきがいっしょうけんにできるようにな
るから。

シールがないところをどんどんれんしゅうしてうめいたり
ぜんぶのうごきができるようになっていよかったです。

＜資料 19－③：エンジョイカードで伸びを感じる感想＞

しかし、シールを貼るのに時間がかかったり、説明に時間がかかったりしたために、ペアでの活動時間が十分にはとれなかった。エンジョイカードの提示の仕方には、さらに工夫する必要があると考える。

③知識、思考力・判断力について

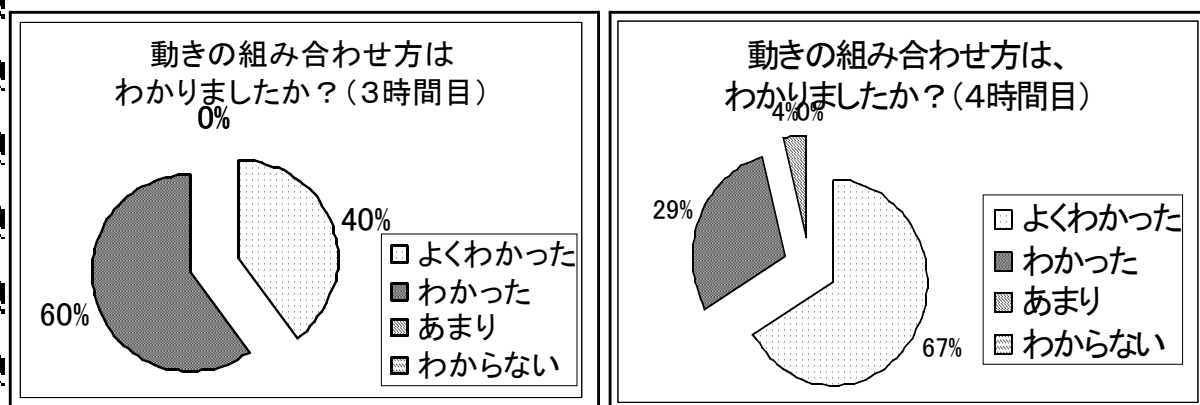
チャレンジタイムの中で、**学習ボードを使った動きの視覚化**を取り入れた学習を行ったことにより、視覚的な教具を使うことで思考を助け、動きの組み合わせ方がわかり、自分なりに動き方を考えることができたと考える。

その根拠は、**資料20-②**から**学級全体で96%の子どもが動きの組み合わせ方は「よくわかった」「わかった」と**答えており、時間が経つと「よくわかった」と感じた子どもの割合が増えていることからである。また**資料20-①**から抽出児4人とも「よくわかった」「わかった」と答えていることからわかる。さらに、P21 **資料19~20**までのB児やD児のように、**すぐに動きの組み合わせ方がイメージできたことや、抽出児の4人とも自分なりに用具を操作する運動である「ピエロ」と体を移動する運動である「おばけやしき」「ミラーハウス」「歩く」「回る」などの動きを組み合わせ、実際に行動することができた姿が見られたことである。**

○動きの組み合わせ方はわかりましたか？（4段階）

	3 時間目	4 時間目	
A 児	よくわかった	よくわかった	4 → よくわかった
B 児	わかった	わかった	3 → わかった
C 児	わかった	よくわかった	2 → あまりわからない
D 児	わかった	わかった	1 → わからない

<資料 20 - ①：動きの組み合わせ方の理解についての自己評価（抽出児）>



<資料 20 - ② 動きの組み合わせ方の理解についての自己評価（全体）>

4 「高める」段階（6～7時）

（1）目指す子ども像

- 体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の動きのポイントを取り入れた動きができる子ども（身体能力）
- ペアやグループで声をかけ合ったり、アドバイスをしたりして楽しみながら繰り返し運動することができる子ども（態度）
- 友だちや教師のアドバイスから動きのポイントに気付き、自分の動きに取り入れることができる子ども（知識、思考力・判断力）

（2）手だて

- 動きに親しむコーディネーション運動の教材化【動く】（コーディネーション運動のゲーム化）
- 動きに親しむコーディネーション運動の教材化【かかわる】（ペア・グループ活動）

教師の支援

コーディネーション運動のゲーム化＜時間、空間、勝敗の未確定性の保障＞ ペア・グループ活動

◎時間（何度もくり返し行える工夫）

- ・持ち時間を3分にして、時間内で練習できるようにした。
- ・グループですべてのアトラクションを回れるようローテーションをした。

◎空間（ねらう動きに迫る場づくりの工夫）



①＜写真23-①：膝を曲げてそっと着地するためのブロック＞



②＜写真23-②：腰の位置を高く跳ぶための白玉＞

◎勝敗の未確定性の保障（カード選択）

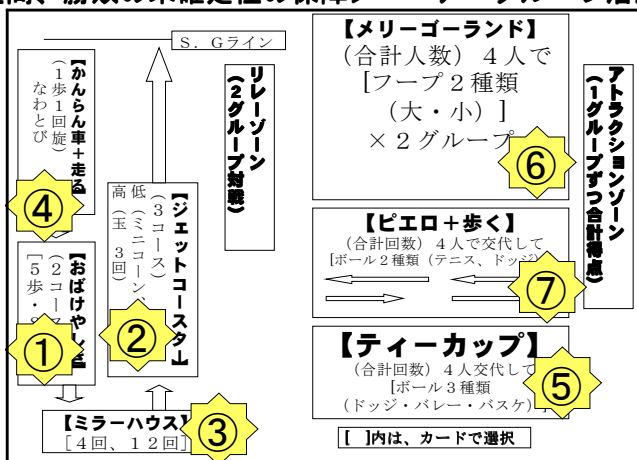


④＜写真23-④：リレーゾーンでカードをひく＞

○ペア・グループ活動（かかわりが生まれる工夫）



⑥＜写真23-⑥：グループで息を合わせるメリーゴーランドのゲーム＞



＜ゲームの場づくり＞



③＜写真23-③：低い姿勢で横に移動するためのミニコン＞



⑤＜写真23-⑤：ティーカップの場でカードをひく＞



⑦＜写真23-⑦：グループで回数を合計して競うピエロ+歩くのゲーム＞

(3) 授業展開
○6・7 時間目

学習活動 (◎) 教師の支援 (※)	子どもの姿 (A 児・B 児・C 児・D 児の反応)
チャレンジタイム (7 時) ◎できるようになった動きでゲーム大会に取り組む。 手だて 教材化【かかわる】 <ペア・グループ活動> ※チームで声をかけ合ったり、アドバイスを出し合ったりして協力して活動できるようにグループで練習する時間を設ける。 手だて 教材化【動く】 <コーディネーション運動のゲーム化 (時間・空間・未確定性の保障)> ※楽しみながら繰り返し運動できるように、時間・空間勝敗の未確定性の保障の視点から工夫を行う。	子どもの姿 (A 児・B 児・C 児・D 児の反応) A 児→言葉は少ないが、笑顔で飛び跳ねたり、「最後まで歩きながら」とアドバイスされたことを行った。 B 児→積極的に「12. 12」のリズムや「がんばって」「いいよ」など応援の声かけや「ボールを低く」などアドバイスしていた。 C 児→B 児から「ボールを低く投げて」などアドバイスを受け、何度も行っていた。 D 児→「はやく」「うまい」などの応援の声かけをしていた。 ①<写真 24 : 「ピエロ+歩く」でのグループ活動の ABCD 児の様子> <時間> 3 分間練習→30 秒間ゲーム ※ABCD 児のメリーゴーランドの練習とゲームで跳んでいる様子
I リレーゾーン ・2 回コースを練習後ゲーム (時間) ・おぼけやしきでは、ブロックから落ちたらはじめてから (空間) ・ジェットコースターの白玉は落ちたら戻す (空間) ・カード選択 (勝敗の未確定性) おぼけやしき (5 歩・8 歩) ミラーハウス (4 回・12 回) II メリーゴーランド ・30 秒間で合計何回跳べたか? (時間) ・1 人が投げ、グループ全員で跳ぶ。 ・カード選択 (空間・勝敗の未確定性) フープの大きさ (大・小)	②<写真 25 : 「メリーゴーランド」で練習やゲームの中で何回も跳んでいる ABCD 児> <空間> ※A 児のリレーゾーンでのゲームの様子 「ミラーハウス」では、急ぎつつも体を低くしてミニコーンに手を着き、反復横とびを行った。 「ジェットコースター」では練習の時には、落としていた白玉を、ゲームで落とさず、腰の位置を高くして平均台を飛び越えていた。
III ピエロ+歩く ・30 秒間で合計何回キャッチできたか? (時間) ・短い距離でボールをバトン代わりにリレー (空間) ・カード選択 (空間・勝敗の未確定性) ボールの大きさ (テニス・ドッジ) IV ティーカップ ・30 秒間で合計何回キャッチできたか? (時間) ・ボールをバトン代わりにリレー (空間) ・カード選択 (空間・勝敗の未確定性) ボールの大きさ (ドッジ・バレー・バスケット)	③<写真 26 : リレーゾーンのゲームでジェットコースターを進む A 児> <勝敗の未確定性> ※B 児、D 児のカードを引いたときの様子 (バスケットボールのカードを引いて) B 児→「ラッキー!」 「バスケットボールだ。 やったね!」 D 児→「バスケットボールならいけるかも」 「男だけの○班には、負けんばい!」 ④<写真 27 : バスケットボールで「ティーカップ」をする ABD 児> ※カード (バスケット、ドッジの 2 種類)

(4) 考察

①身体能力について

チャレンジタイムの中で、**グループ活動やコーディネーション運動のゲーム化（空間）**を行ったことで、子どもたちは、体を移動する運動や用具を操作する運動、それらを組み合わせる運動の**動きのポイントを取り入れた動きができた**と考える。

その根拠は、ゲーム前の**グループ活動**の中で P26 <資料24>の B 児から「**ボールを低く投げて**」というアドバイスを受けて C 児が何度も練習する中でできるようになり、**ポイントを取り入れた動きができた姿**が見られたことである。ピエロの動きの「**ボールは目線より少し上**」という教師から指導されたポイントを理解していた B 児は、C 児の「**ボールを必要以上に高く投げ上げて、捕れずにいた姿**」を見て、アドバイスをし、それが有効に働いてポイントを取り入れた動きにつながったと考える。

さらに、P25 <資料23-020>のようなねらう動きに迫る**場づくりの工夫**を行ったことで、P26 <資料26>のような A 児のミラーハウスの「**体を低くして**」やジェットコースターの「**腰の位置を高くして**」という**動きのポイントを取り入れた動きができた**ことである。例えばジェットコースター場で「**白玉を平均台の上に置いて落としたり、元の場所にもどす**」というルールを子どもとともに作った。子どもは白玉を落とさないために、「**足を高く上げる**」ようになり、結果として「**腰の位置を高く上げて跳び越す**」というポイントを取り入れた動きになったと考える。

②態度について

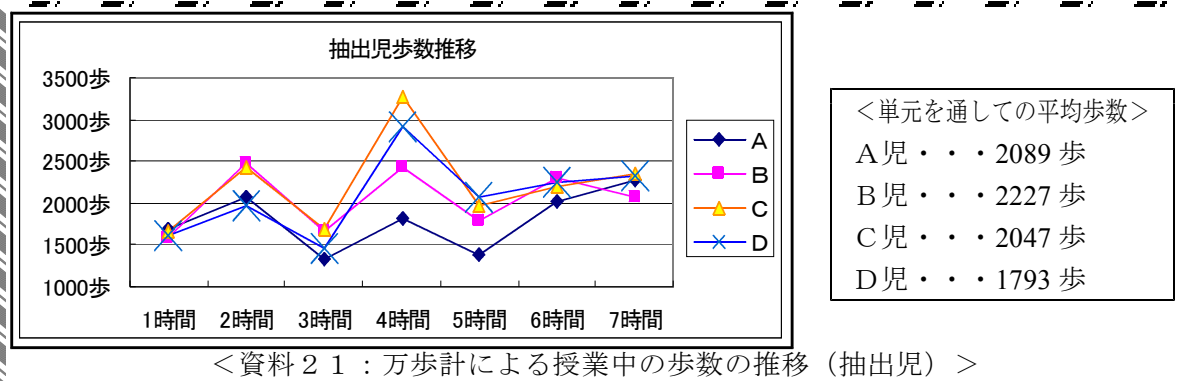
チャレンジタイムの中で、**グループ活動やコーディネーション運動のゲーム化（時間、勝敗の未確定性の保障）**を行ったことで、子どもたちはペアやグループで**声をかけ合ったり、アドバイスをしたりして楽しみながら繰り返し運動することができた**と考える。

その根拠は、1 つ目に P26 <資料24>のような**グループ内でのアドバイスや応援の声かけが見られた**ことである。そのことがグループ内で声をかけ合ったり、アドバイスをし合ったりするために、**グループ活動が有効であった**ことがうかがえる。

2 つ目に、P26 <資料25>のように、各アトラクションで3分間練習した後で、30 秒間ゲームの記録を測定するというように**時間を制限**したことで、**楽しみながら繰り返し運動**していることである。さらに、<資料21>から、4 人の抽出児で1時間あたりの歩数に、ばらつきがあり、A 児は特に動いていなかったのが、ゲームを行った6、7時間目には、2000 歩を越え、**4 人とも同じように動いた**ことがわかる。

3 つ目に、P26 <資料27>の B 児や D 児の発言からわかるように、**勝敗の未確定性を保障**するために、カードを引かせて、ボールや回数などを変えて行ったことで、グループのメンバーを見て「**勝てない**」とつぶやいていた D 児が、「**勝てるかもしれない**」という意識に変わった。このことで D 児は、最後まであきらめることなく、**楽しみながら繰り返し運動**できた。

しかし、カードの種類によっては、あまり差が出なかったり、ルールで曖昧なところがあり、トラブルの原因になったことがあったので、カードの選択肢について、さらに吟味したり、ルールの確認する時間を設けたりする必要性が課題として残った。

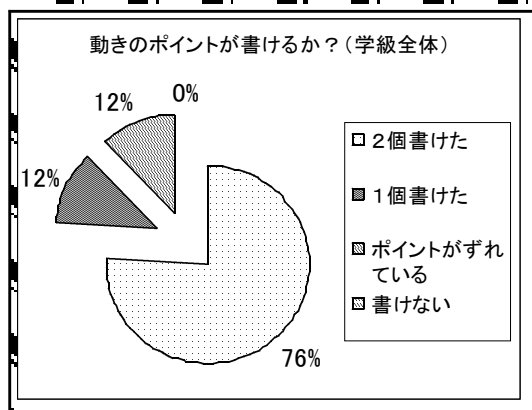


③知識、思考力・判断力について

「慣れる」段階までの学習の積み重ねやチャレンジタイムの中で、グループ活動により、友だちや教師のアドバイスを理解し、自分の動きに取り入れることができたと考える。

その根拠は、1つ目に、〈資料22-①〉からわかるように、これまでの学習の積み重ねにより、動きのポイントについて2つまたは1つ書けた子どもの割合は、学級全体の約88%にあたり、動きのポイントについて気付くことが概ねできていると考えられることである。これまでの基礎感覚づくり、エンジョイタイムでの活動において、常に動きの言語化をしたり、視覚化をしてきたことで、動き方や動きのポイントについても理解することができたと考える。

2つ目に、〈資料22-②③④〉からわかるように、友だちや教師のアドバイスを素直に聞いて、まねしたり、取り入れたりしていることから、グループが勝つためにグループ内で活発に声をかけ合ったり、アドバイスし合ったゲーム前のグループ活動が有効に働いたことである。



※「友だちに次の運動がうまくできるように教えます。どんなアドバイスをしますか？」という問いかけで「メリーゴーランド」と「トランポリン」の学習中に提示してきた動きのポイントを書かせ、採点したのが左のグラフである。

正解例

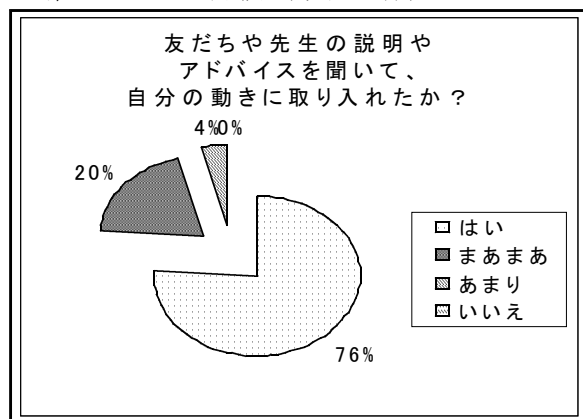
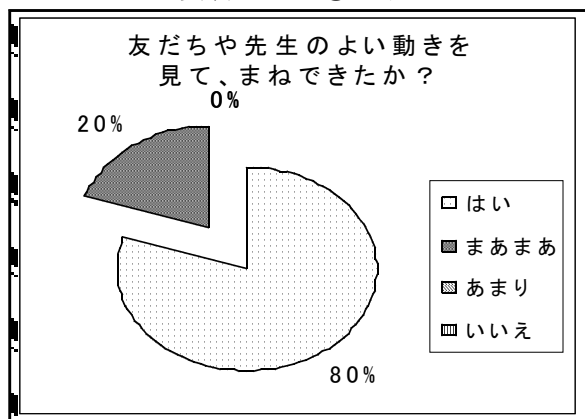
メリーゴーランド・・・「足を広げて跳ぶ」

リズム「フン、クルル、ハイ123」

トランポリン・・・「足は動かし、手だけを意識」

手のリズム「グッ、パッパ」

＜資料22-①：動きのポイントの理解についての評価（学級全体）＞



＜資料22-②：動きを取り入れることについての自己評価（学級全体）＞

律いのおべんきょうで、DVDを見たり
ペアでよいえあたり赤白チームであつて
やたらよくできました。1、2、3とか
がんばってこえをきいてしめてよくで
きたなゲーム大会ができたの
しかたです。みんなであつてしあつた
たすけあつたりしていろいろなこと
をしてよかったです。いろいろと
きがしてよくたです。また
やりました。

わたしは、1はんトランポリンがさ
いしょできなかったけど、ペアやグル
ープの人たちがおうえんやアドバイ
ちしてくれたり先生がわかりやすく
おしえてくれたりDVDを見て
わかりやすくおしえてくださったの
で、できるようになりました。さい
ごまでわかりやすくおしえてくだ
さってありがとうございます。

＜資料22-③：A児の学習後の感想＞

＜資料22-④：B児の学習後の感想＞

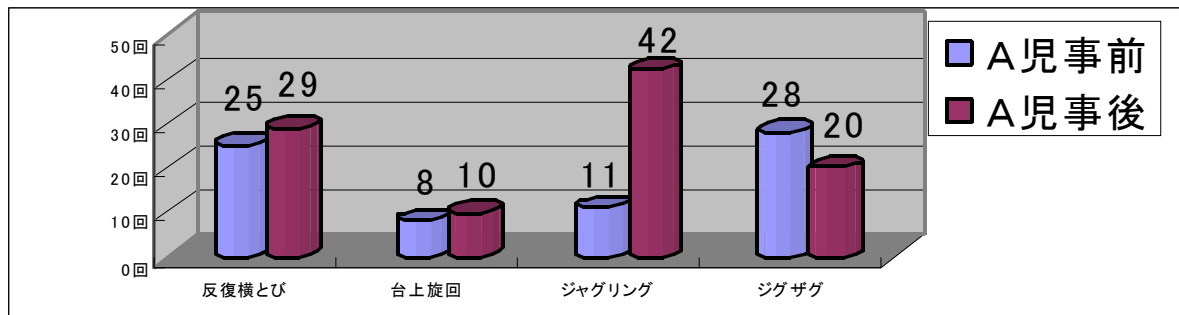
5 事後調査

(1) 運動能力調査

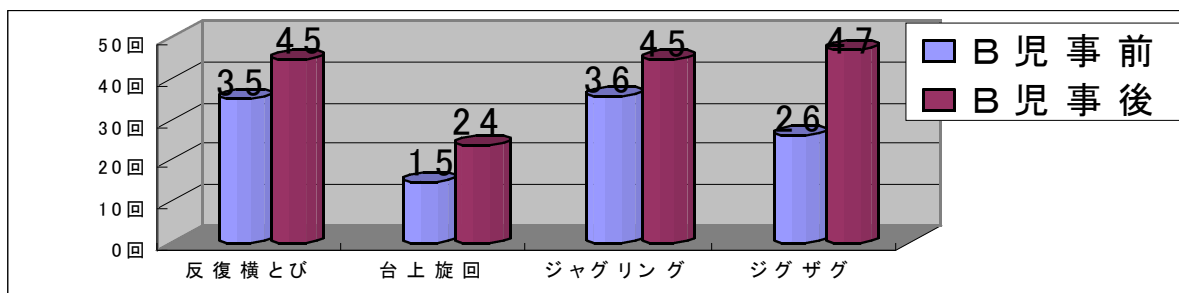
- ・コーディネーション運動（ジャグリング・ジグザグジャンプ）の動きの変容と30秒間の回数
 - ・コーディネーション能力（リズムや連結能力）を調査するための20秒間の反復横とび、台上旋回の回数
- 以下の結果から、コーディネーション運動のジャグリングやリズムや連結能力をみる反復横とびや台上旋回は、4人とも向上しており、能力の高まりが見られた。

ジグザグジャンプは、動きが大きくなっただけに記録が落ちていた。詳細については、以下の資料及び(2)動きの変容のなかで説明する。

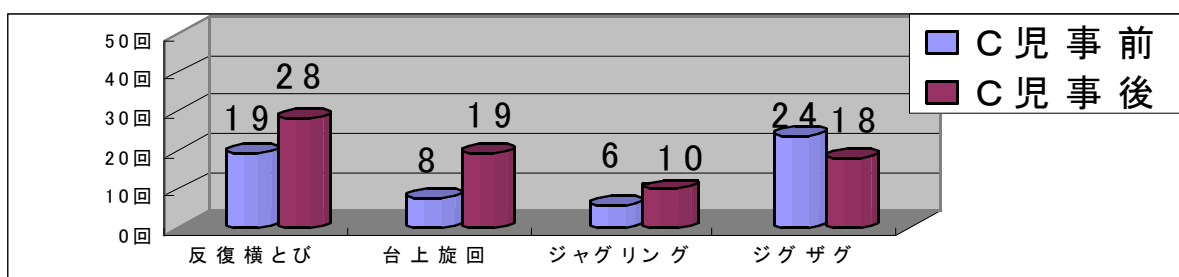
＜A児＞「反復横とび」「ジャグリング」の記録に伸びが見られた。「ジグザグジャンプ」は記録が落ちた。「1, 2～」の空中でゆっくり跳ぶ動きと平均台に手を着く前の大きな動作が身に付いたためだと思われる。（P30のA児の写真から）



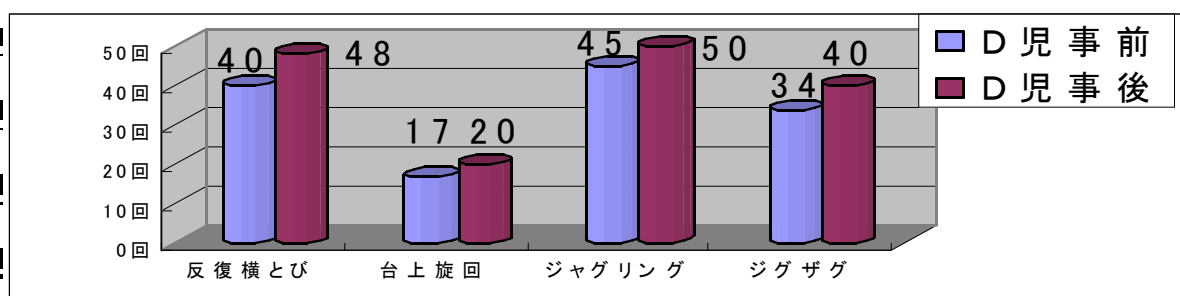
＜B児＞すべての運動において、伸びが見られた。特にジグザグジャンプの伸びは、大きい。



＜C児＞A児と同じような傾向にあるが、C児の場合「1, 2～」の空中で「足が高く上がる」動きが身に付いたためだと考える。（P30のC児の写真から）

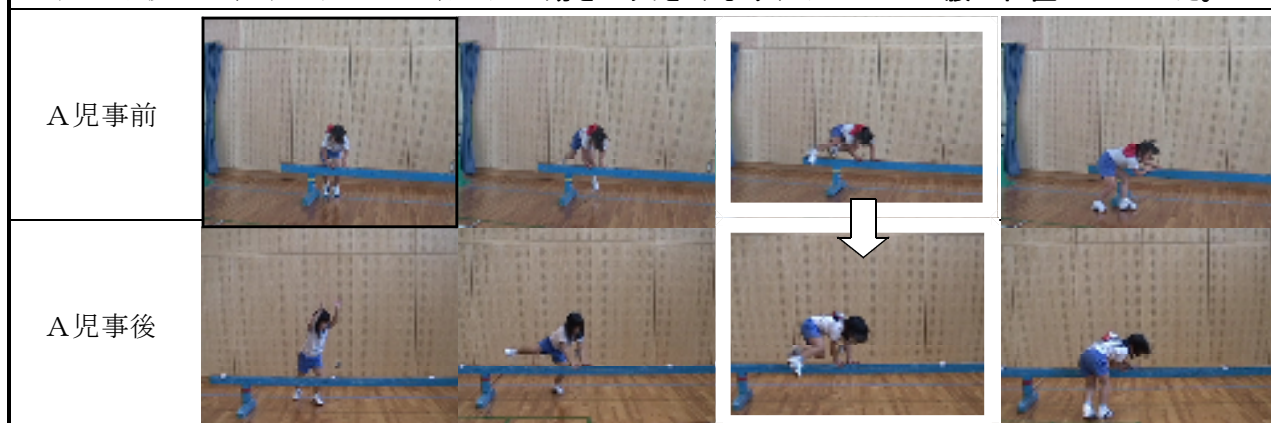


＜D児＞すべての運動において、伸びが見られた。

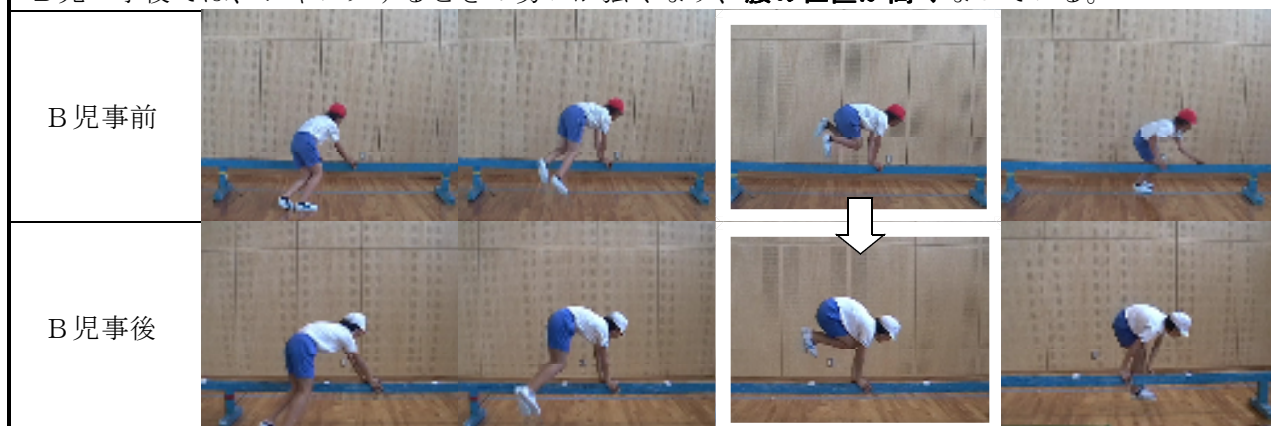


(2) 動きの変容 (ジグザグジャンプ) ※動きのポイント・腰の位置を高く、肘を伸ばして
事前調査と事後調査で、同じ動きを抽出児に行わせ、動きのポイントができていないか比較した。

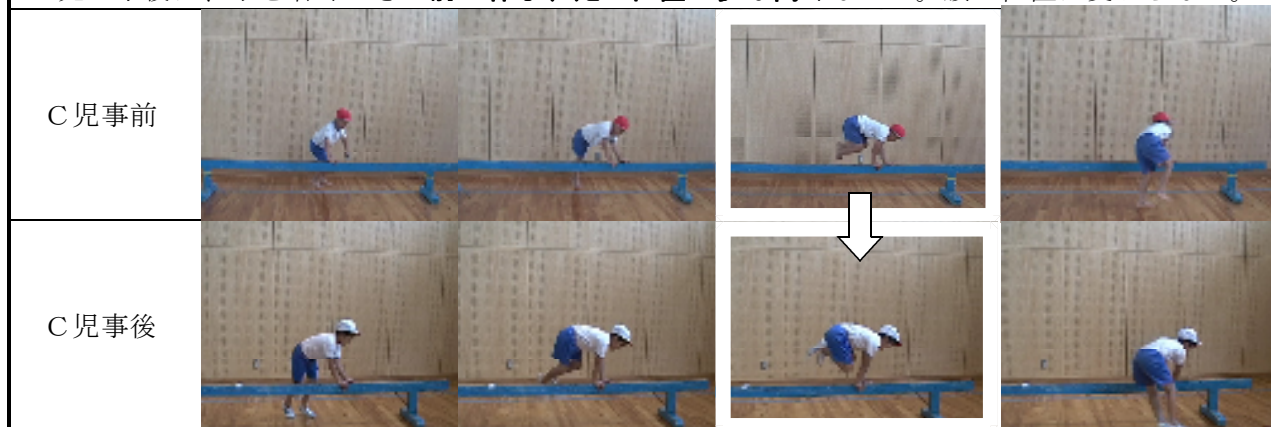
A児→事後では、平均台に手を着く前の**動きが大きくなり**、跳ぶときの**腰の位置が上がった**。



B児→事後では、ジャンプするときの勢が強くなり、**腰の位置が高くなっている**。



C児→事後は、手を着くときの**肘が伸び**、**足の位置が少し高くなった**。腰の位置は変わらない。



D児→事後は、B児と同じでジャンプするときの勢が強くなり、**腰の位置が高くなっている**。

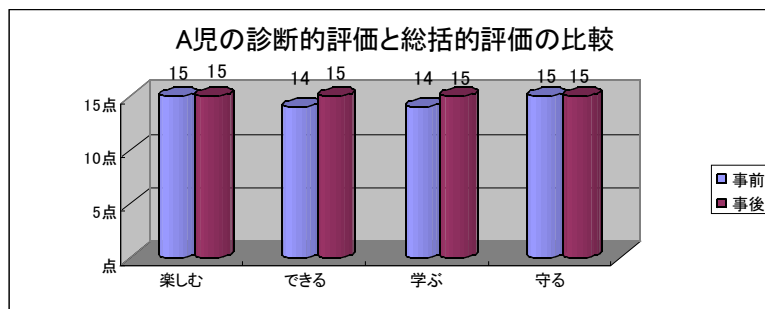


(3) 体育授業に対する意識調査

体育授業に対する意識を調べるために総括的授業評価(高橋、岡澤、高田ら2000)を行い、「楽しむ」「できる」「学ぶ」「守る」の4観点から事前と事後を比較した。

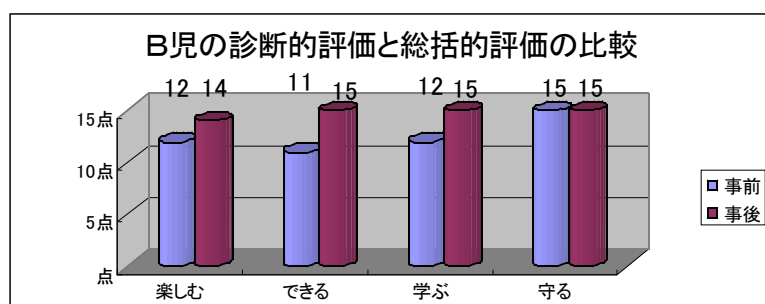
<A児>

「楽しむ」「守る」については、事前事後共に15点満点であり、「できる」「学ぶ」については、1点ずつ上がっており、全体的な向上が見られた。



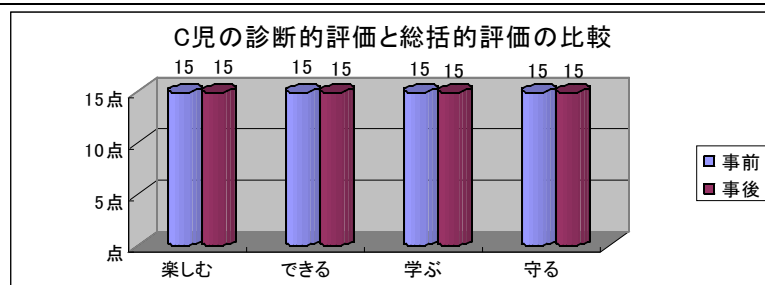
<B児>

「楽しむ」「できる」「学ぶ」の3観点においては、すべて得点の伸びが見られた。特に、「できる」の項目が最も伸びた。「守る」は、事前事後共に、15点満点で変化なし。



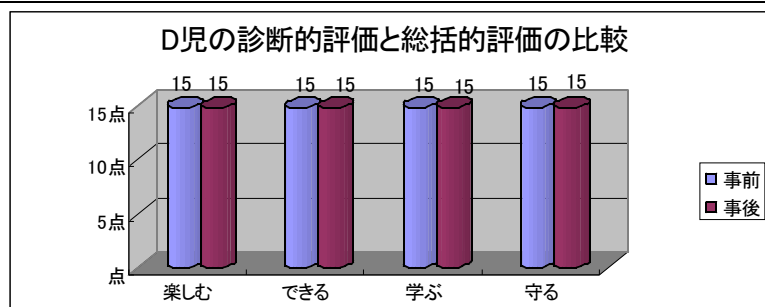
<C児>

4観点共に、事前事後15点満点で変化なし。高評価であった。



<D児>

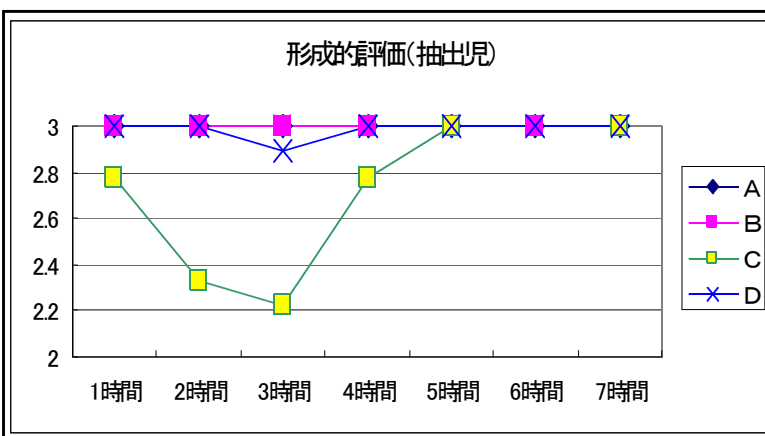
4観点共に、事前事後15点満点で変化なし。C児と同じ高評価であった。



<ABCD形成的評価の推移>

抽出児4人の形成的評価の推移である。

A B児共に、すべて毎時間の総合評価3点満点であり、C D児については、【慣れる】段階に入ったばかりで落ち込みが見られた3時間目を境に上がり、【高める】段階のゲーム大会のある6、7時間目は、全員3点満点であった。



Ⅶ 全体考察

1 動きに親しむコーディネーション運動の教材化について

①【動く】運動の選択・コーディネーション運動のゲーム化

ア 運動の選択について

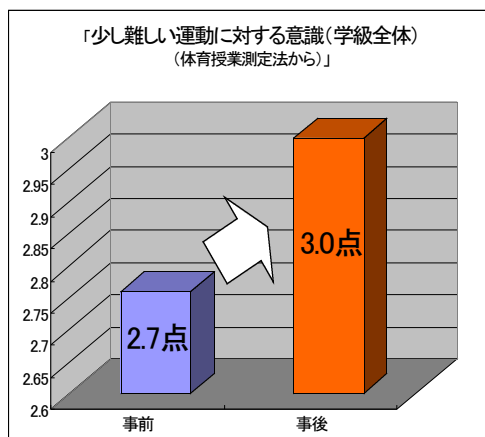
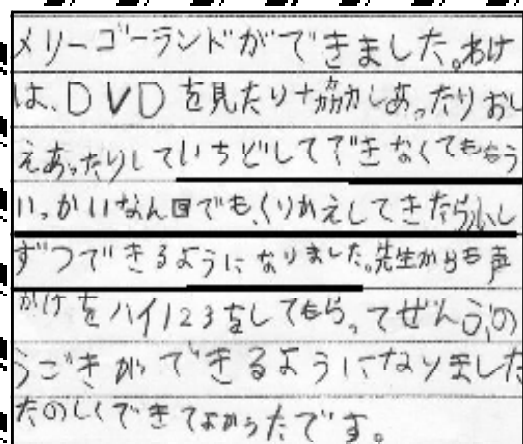
A全員が習得できるB友達とかかわりが生まれるC動きがスモールステップでできるの3つの視点から、10種類のコーディネーション運動を選択し、教材化（ゲーム化）を試みたことで、教師がねらう動きP7～8<資料9>について子どもが繰り返し運動することができたと考ええる。

その根拠は、3つの視点から運動を選択したことで以下の結果がみられたことである。「慣れる」段階では、10名しかできなかった「メリーゴーランド」であるが、「高める」段階の終了時には、全員が3点の動きができるようになった（Aの視点）。これは、子どもにとって、この運動が「ペアやグループで楽しみながら動ける（Bの視点）」もので「はじめは、転がすだけ、跳ぶだけ」の簡単な動きから、「転がして、戻ってきたフープをみんなで跳ぶ」という動きに発展していくスモールステップでできたことから（Cの視点）「難しいけどやれそうだし、できそうだし」という挑戦意欲を高め、<資料23-②>のような子どもの自信につながっていると考ええる。また、<資料23-②>の感想のように選択した運動が繰り返し動くことでできるものであったことがうかがえる。

イ コーディネーション運動のゲーム化について

時間・空間・勝敗の未確定性の保障から工夫したことにより、前述したP27「高める」段階の考察の②からわかるように楽しみながら繰り返し運動できたと考える。さらに、単元を通じた授業場面の割合は、<資料23-③>の結果であった。動き方をしっかり確認するという視点から、運動の行い方の確認やモデリングなどの学習指導場面が33%とやや多くなっているが、子どもが運動していた運動学習場面は50%を越えていたことから、動き方をしっかりと指導するなかで、子どもが【動く】ことができる授業の保障ができていたことがわかる。

以上のことから、運動の選択やコーディネーション運動のゲーム化を工夫したことは、教師がねらう動きについて子どもが楽しみながら繰り返し【動く】上で有効であった。



少し難しい運動でも練習するとできるようになる自信があります。

(3段階)

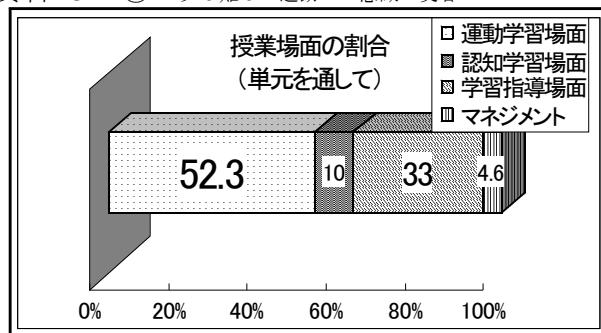
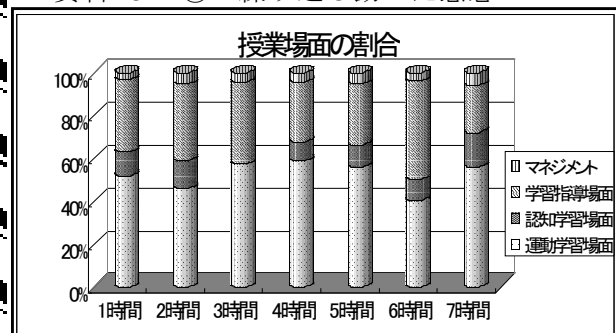
3 はい

2 どちらともいえない

1 いいえ

<資料23-①：繰り返し動いた感想>

<資料23-②：少し難しい運動への意識の変容>

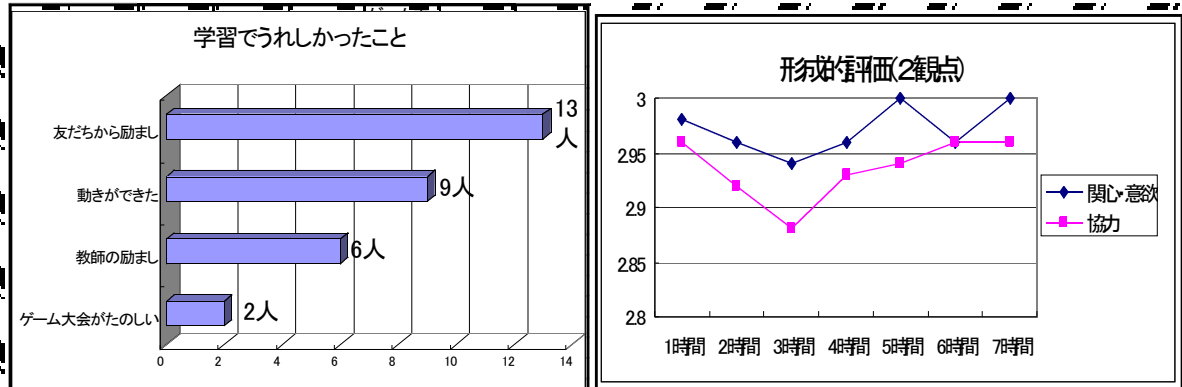


<資料23-③：授業場面分析結果>

②【かかわる】ペア・グループ活動

＜資料24-①＞からわかるように、子どもが1番うれしかったと感じていることは、「友達からの励まし」であった。次に＜資料24-②＞で、友達との協力と関心・意欲の項目は、同じように推移しており、最終的に向上がみられた。このことを裏付けるように＜資料24-③＞の中にも多数、学習の中で友達との豊かな【**かかわり**】が持てたことがうかがえる。

以上のことから、**ペア・グループ活動**は、子どもが友達と協力して応援したり、アドバイスを出したりして**【かかわり】**ながら互いに高め合う授業をする上で有効であった。



＜資料 24-①：学習でうれしかったこと（記述から）＞

1. 大衆の生活の向上に資する事業の推進
 2. 地方自治の発展に資する事業の推進
 3. 社会福祉の増進に資する事業の推進
 4. 文化・スポーツの振興に資する事業の推進
 5. 環境の整備に資する事業の推進
 6. 交通安全の確保に資する事業の推進
 7. 防災・減災に資する事業の推進
 8. 国土の保全に資する事業の推進
 9. 農業・林業の振興に資する事業の推進
 10. 漁業の振興に資する事業の推進

＜資料 24-②：形成的評価の推移（協力、関心・意欲）＞

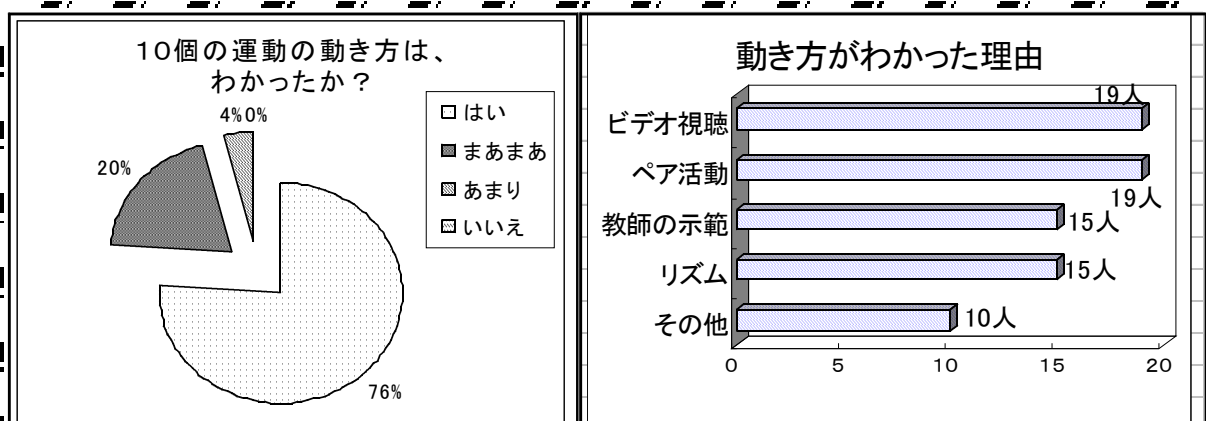
田上先生からいろんなアドバイスを教えてもらってたくさん
 がんばり続けたらやみくもに動かせたようになります。
 ゲーム大会はグループでより楽しくチームワークが
 よくなりました。でもそれにのしかたです。勝ちながらた
 時をあまりめんどもたづかとはげかけてもらって
 勝った時はとてもうれしかったです。

＜資料 24－③：かかわるよさを書いた感想＞

③【わかる】動きの視覚化・言語化

＜資料25＞からわかるように、本単元で取り扱った 10 個の運動について、96 % の子どもが動き方が「わかった」「まあまあわかった」と回答している。わかった理由としては、「ビデオ視聴」「教師の示範」など**動きの視覚化**、「リズム」の**動きの言語化**などが多くを占めた。さらに、P28の「**高める**」段階の③**知識、思考力・判断力の考察**にあったように、わかった動き方について、動きのポイントに気付き、自分の動きに取り入れることができていた。

以上のことから、**動きの視覚化や言語化**は、子どもが体の動かし方が【わかり】、教師や友達の動きをみて、動きのポイントに気付き、自分の運動に取り入れることができる上で有効であった。

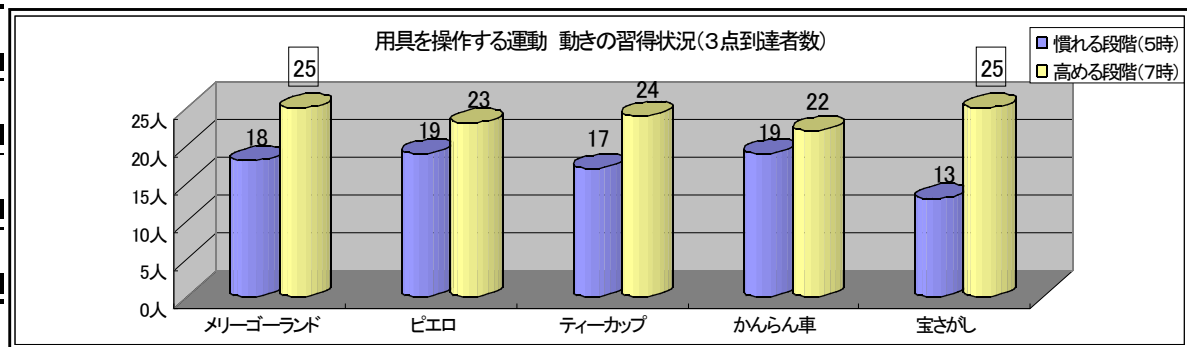
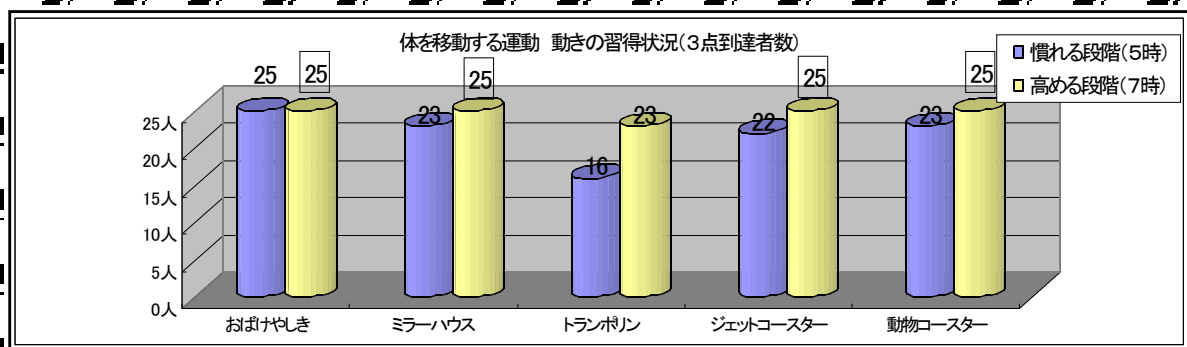


＜資料 25：動きの理解とその理由（学級全体）＞

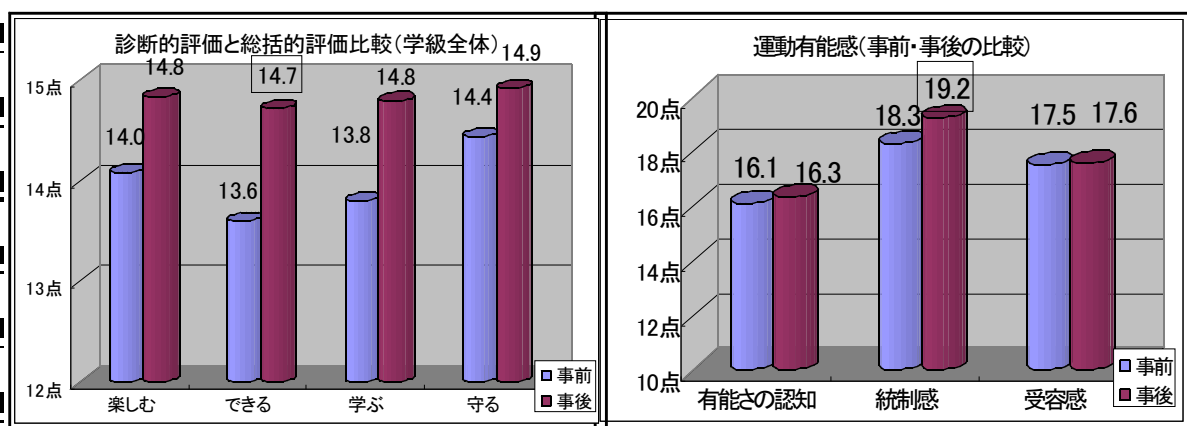
④【できる】動きの分析・得点化

＜資料26-①＞は、「慣れる」段階と「高める」段階終了時にエンジョイカードで3点の動きができた人数の比較である。「高める」段階終了時には、ほぼ全員が3点に達しており、全員できていなかった「ピエロ」「ティーカップ」「かんらん車」「トランポリン」については、2点までの動きは、全員できていた。さらに、＜資料26-②＞から、総括的授業評価の「できる」項目が最も伸びており、運動有能感測定尺度（岡澤ら 2001）において、「やればできる」と感じる統制感の伸びが一番見られた。

以上のことから、動きの分析・得点化を行ったことは、子どもの能力に合わせて、動きが【できる】ようになる上で有効であった。



＜資料 26－①：エンジョイカードにおける動きの習得状況（n＝25）＞



＜資料 26－②：診断的・総括的体育授業評価の比較（学級全体）＞

＜資料 26－③：運動有能感測定尺度事前事後の比較（学級全体）＞

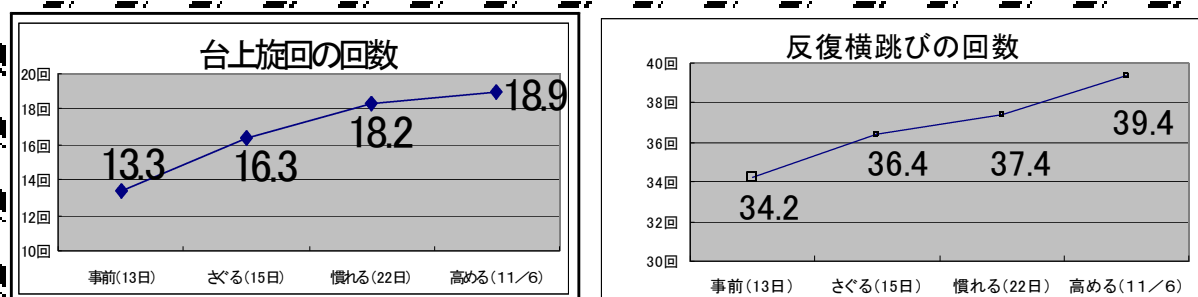
以上のことから、【動く・かかわる・わかる・できる】の4つの視点から動きに親しむ教材化を図ったことは、楽しみながら繰り返し動きに親しむことができ、「前期」動ける体をつくる子どもを育てる上で有効に働いたと考える。

2 動きが身に付く学習指導過程の工夫について

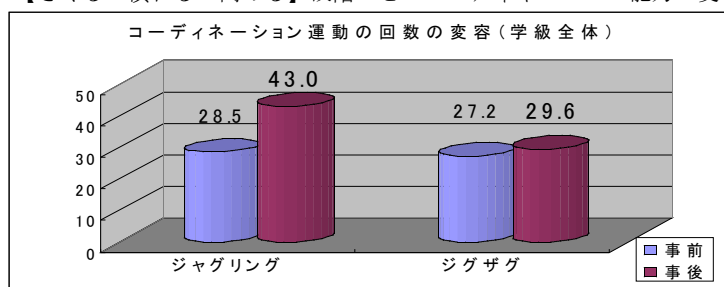
＜資料27-①＞は、【さぐる・慣れる・高める】段階ごとの台上旋回、反復横とびの回数の推移で、学級平均の記録が伸びており、「リズム」「連結」などのコーディネーション能力の向上がみられた。また、＜資料27-②＞からジャグリングの回数が増えており、P 30のような動きの高まりもみられたことから、**リズムよく動く巧みな動きが身に付いた**ことがわかる。

これは、「さぐる」段階で動き方を理解した上で、「慣れる」段階での基礎感覚づくりやエンジョイタイム「高める」段階でのチャレンジタイムでのゲーム化など繰り返し動いたことにより、動きができるようになり、さらに動き方を高めることができる学習指導過程になっていたことがうかがえる。

以上のことから、段階ごとの学習指導過程の工夫を行ったことは、動きに親しみながら、体の基本的な動きを身に付けたり、それらの動きを組み合わせたりして、巧みな動きを身に付けることができ、「前期」動ける体をつくる子どもを育てる上で有効に働いたと考える。



＜資料27-①：【さぐる・慣れる・高める】段階ごとのコーディネーション能力の変容（学級全体）＞



＜資料27-②：コーディネーション運動の回数の変容（学級全体）＞

VII 研究のまとめ

1 成果

- (1) コーディネーション運動を【動く・かかわる・わかる・できる】に視点をあてて教材化したことにより、**楽しみながら繰り返し動きに親しむ子どもを育てることができた。**
- (2) 動きの習得過程をもとにした【さぐる・慣れる・高める】の3段階の単元構成と1単位時間の中に「基礎感覚づくり・エンジョイタイム・チャレンジタイム」を位置づけた活動を通して、**学習指導過程の工夫**を行ったことにより、段階的に**巧みな動きが身に付く子どもを育てることができた。**

以上のことから「動きに親しむ**コーディネーション運動の教材化**」と「動きが身に付く**学習指導過程の工夫**」を行ったことで、特に「身体能力」の資質や能力がより高まり、「前期」動ける体をつくる子どもを育てることができた。

2 課題

- (1) スモールステップでできるエンジョイカードについて、さらに、子どもの実態に合うように動きの分析・精選を行い、提示の仕方を工夫していくことが必要である。
- (2) 基礎感覚づくりの内容について、もっと動きにつながるやさしい運動を選択して整理していく必要がある。また、体づくり運動以外の領域についても、整理して実践していきたい。

※ 引用・参考文献

- | | | |
|--|--------|------|
| 「小学校学習指導要領解説 体育編」 | 文部科学省 | 2008 |
| 「小学校新学習指導要領の展開 体育科編」 渡邊 彰・今関豊一編著 | 明治図書 | 2009 |
| 「体育科教育入門」 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著 | 大修館書店 | 2002 |
| 「運動学講義」 金子明友・朝岡正雄 編著 | 大修館書店 | 1990 |
| 「体育科教育 授業研究で腕を磨く！」 | 大修館書店 | 2002 |
| 「スポーツ運動学」 クルト・マイネル著 | 大修館書店 | 1971 |
| 「新しい体育授業の運動学」 三木四郎著 | 昭和出版 | 2005 |
| 「教師のための運動学」 金子明友 監修 | 大修館書店 | 1996 |
| 「体育科教育法講義」 宇土正彦・高島稔・永島惇正・高橋健夫編著 | 大修館書店 | 1992 |
| 「体育授業を観察評価する」 高橋健夫編著 | 明和出版 | 2003 |
| 「よい体育授業と教師」 高田典衛著 | 大修館書店 | 1985 |
| 「よい体育授業の構図」 高田典衛著 | 大修館書店 | 1983 |
| 「よい体育授業の教材」 高田典衛著 | 大修館書店 | 1985 |
| 「かわりを大切にしたい小学校体育の365日」 松田恵示・山本俊彦編著 | 教育出版 | 2001 |
| 「体育授業を変えるコーディネーション運動65選」 東根明人監修 | 明治図書 | 2006 |
| 「子どものつまずきがみるみる解決するコーディネーション運動～器械運動編～」 東根明人監修 | 明治図書 | 2007 |
| 「子どものつまずきがみるみる解決するコーディネーション運動～準備運動編～」 東根明人・小田俊一著 | 明治図書 | 2007 |
| 「子どものつまずきがみるみる解決するコーディネーション運動～ボール運動編～」 東根明人監修 | 明治図書 | 2007 |
| 「どの子どものびる運動神経 小学校編」 白石豊 川本和久 吉田貴史編著 | かもがわ出版 | 2003 |
| 「コーディネーション・エクササイズ」 東根明人監修 | 全国書籍出版 | 2004 |