
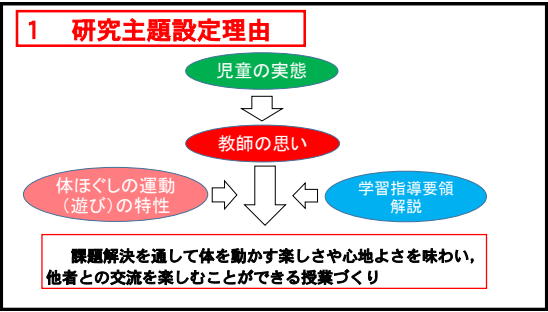


課題解決を通して
体を動かす楽しさや心地よさを味わい、
他者との交流を楽しむことができる授業づくり



～1年「体ほぐしの運動遊び」の実践より～
小豆島町立星城小学校 和田 陽太
真砂 俊和



2 体ほぐしの運動(遊び)で目指す子ども像

手軽な運動(遊び)を通して学習課題をもち、
その課題解決に向け、みんなと関わり合いながら、
体を動かす楽しさや心地よさ、みんなで学習する楽しさを実感する子ども

1 研究主題設定理由

児童の実態

- ・運動する機会の減少
- ・運動能力の2極化
- ・コミュニケーションの機会の減少

1 研究主題設定理由

教師の思い

- ・体を動かす楽しさ、みんなと運動する楽しさを実感
- ・体育学習に「快」の意識を
- ・体育学習を支える支持的風土基盤

1 研究主題設定理由

体ほぐしの運動(遊び)の特性

- ・運動経験の有無が影響しない誰もが楽しめる手軽な運動(遊び)を通して
- ・仲間と運動を楽しんだり協力したりして課題を達成

1 研究主題設定理由		
学習指導要領解説		
知識及び運動	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"> ・手軽な運動 ・心と体の変化(関係)に気付く ・みんなで(仲間と)関わろう 	<ul style="list-style-type: none"> ・考えたことを友達(他者)に伝える ・課題解決の活動を工夫 ・運動の行い方を工夫 	<ul style="list-style-type: none"> ・進んで(積極的に) ・きまり(約束)を守る ・誰とでも仲よく(助け合って) ・友達(仲間)の考え(取組)を認める ・場や用具の安全

3 研究の視点
(1) 導入の工夫
(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方
(3) 教師の評価と支援

4 本実践について 1年 全3時間
単元名「ほぐしたいむ」
本校1年生の実態
<ul style="list-style-type: none"> ・他者の考えを聞き入れることに課題 ・就学前の遊び経験の違い



4 本実践について
教師の思い
<ul style="list-style-type: none"> ・運動に対して前向きな気持ちをもてるようになってほしい ・運動の楽しさや心地よさを実感しながら、友だちとかかわる喜びを味わってほしい

4 本実践について
(1) 導入の工夫
<p>児童の実態に応じた運動遊び</p> <p>「からだじゃんけん」</p>

4 本実践について
(1) 導入の工夫
<p>「ラインウォーク」</p>

4 本実践について

(1) 導入の工夫



「だるまさんがころんだ」

4 本実践について

(1) 導入の工夫



「まねっこ」

4 本実践について

(1) 導入の工夫

「だれもが安心して 楽しむことのできる 手軽な運動遊び」

運動って 楽しいね
はやくしたい

からだじゃんけん
ラインウォーク
だるまさんがころんだ
まねっこ

もっとしたい
自分にもできそう

運動に対して肯定的な意見・気持ち

4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

もっと楽しくするために


視点 みんなとかかわる 動き方を工夫する

楽しさポイント

友だちと運動すると楽しい
名前を呼び合うと楽しい
大きく動くと楽しい
速く動くと楽しい

4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方



「だるまさんがころんだ」

1時間目

みんなとかかわる

4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

2時間目

動き方を工夫する



「まねっこ」

4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

3時間目

みんなと
かかわる + 動き方を
工夫する



「だるまさんまねっこ」

4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

学習課題の
設定



4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

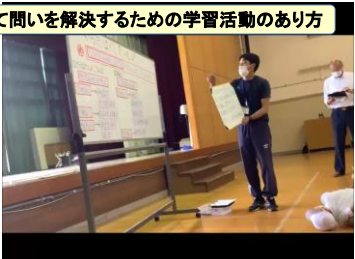
学習課題の
確認



4 本実践について

(2) 他者と協働して問いを解決するための学習活動のあり方

課題解決の
見通し



4 本実践について

(3) 教師の評価と支援




「ICT活用」

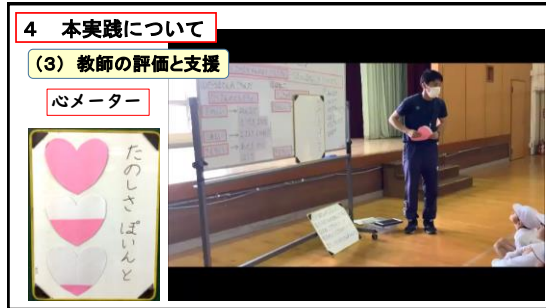
「心メーター」

4 本実践について

(3) 教師の評価と支援

ICT活用





5 成果 (○) と課題 (●)

- 児童から出た思いを取り上げ、次時の学習課題を設定し、解決する過程を仕組むことで、児童は満足感を味わいながら活動することができた。
- みんなとかかわったり、動き方を工夫したりすることで、運動がより楽しくなることに気付くことができた。
- 児童の実態に合った協働的な運動を取り入れることで、肯定的にコミュニケーションを図ろうとする児童の姿が多く見られた。

5 成果 (○) と課題 (●)

- 発達段階を考えた運動遊びの行い方
(例) だるまさんまねっこ 言葉→動作
- ICTの環境整備
(例) 体育館に大型モニター など
- 変容が分かる自己評価のあり方
- 学んだことを他領域でも生かす教師の役割