

平成7年度

沖縄県教育委員会・竹富町教育委員会指定体力づくり推進校

# 研究紀要

## 研究主題

自ら進んで運動に親しむ上原っ子の育成

——個を生かす学習指導の改善と工夫——

2年次

平成7年12月5日(火)

竹富町立上原小学校

沖縄県竹富町上原383番地  
電話(09808)5-6259

## はじめに

国際化、情報化、価値観の多様化等、社会の変化が一層加速するであろう21世紀へ向けて、今、学校教育に求められていることは、個性の尊重、自己教育力の育成、体力の保持・増進等、生涯学習への基礎づくりである。即ち、自ら学ぶ意欲を喚起する興味・関心・態度を培い、生きて働く力となる思考力、判断力、表現力、創造力、行動力等の資質・能力や行動の根源力ともなる体力を育成することが、学校教育に負わされた大きな使命であれ。

本県においても、学力向上対策を最重要課題として位置づけ、知、徳、体の調和のとれた児童・生徒の育成をめざし、学校、家庭、地域が一体となって、全県民的な取り組みを進めている中、体の領域である体力づくりの推進に、平成6・7・8年度にわたり、沖縄県教育委員会、竹富町教育委員会の指定を受けて取り組むことができることは、教職員一人一人の資質向上、児童の体力向上、父母・地域の協体制を図る上で、誠に意義あることである。

本校では「自ら進んで運動に親しむ上原っ子の育成」—— 個を生かす学習指導の改善と工夫 —— をテーマに1年次の反省をふまえて、2年次の研究に取り組んできた。指導主事を招請して教師全員が公開の研究授業を実施し、お互い遠慮のない意見をぶっつけ合いながら討議を深め、一人一人が研究そのものを自分のものとして受け止め、日々の授業に生かすことができるようになったことは、大きな成果である。

反面、成果以上に課題が山積していることも事実である。私たちには、これらの課題を一つ一つ解決していく責務を負わされている。言うならば、時間をかけ、英知を出し合い、実践を試み、課題解決に向けての努力が要請されていると言えよう。「実践を試み、試みることによって悩み、悩むことによってそれを乗り越える努力をする」このプロセスの繰り返しが、教職員一人一人の資質を高め、力量を身につけ、自信となって充実した研究へと発展させていく。従って、このプロセスこそが研究と言われるものではなかろうかと考える。

私たちは、2年次の研究成果の上に、更に次年度は3年次の研究の成果を積み上げ、全職員心一つにしての「小さな研究の輪」から父母、地域を抱き込んだ「大きな教育の輪」へと広げ、本校の教育本校の児童の体力づくりに大きな光りを灯し、生涯学習へ向けての確かな基礎づくりをしていきたいと思っている。

最後に、2年次の研究を進めるに当たって、多面にわたるご指導、ご助言をくださった八重山教育事務所の富村龍男先生、竹富町教育委員会はじめ、環境整備にご尽力くださったPTA、地域の方々に厚くお礼申し上げますとともに、この一年、真剣に研究に取り組んでこられた本校職員に心から感謝の意を表し、はじめのことばとしたい。

平成7年12月5日  
校長 喜納 和善

# 目 次

はじめに

## I 研究の概要

1	研究テーマ	1
2	テーマ設定の理由	1
3	研究の仮説	2
4	研究のねらい	2
5	研究の進め方	2
	(1) 研究の方針	2
	(2) 研究の内容	2
	(3) 研究の方法	2
	(4) 研究の組織と運営	3
	① 組織図	3
	② 運営(各部の活動内容)	3
	(5) 研究の構想図	4
	(6) 研究計画	5
	① 3年間の概要	5
	② 2年次の研究計画	6
6	2年次の研究経過	7

## II 新しい体育と体力づくり

1	体力づくりについての基本的な考え方	8
	(1) 新しい体育の考え方	8
	(2) 体力づくりの考え方	8
2	運動の特性と運動の分類	10
3	新しい体育の考え方における「学習過程」	10
	(1) スパイラル型	11
	(2) ステージ型	11
	(3) 運動領域における型の分類	12
4	単元計画の形式例	13

### III 実践

#### 1 授業実践

- ・バスケットボール（5年）…………… 17
- ・ボール遊び（1年）…………… 29
- ・ボールゲーム（2年）…………… 40
- ・ハンドベースボール（4年）…………… 47

#### 2 学習環境部

- (1) 体育用具の一覧表…………… 54
- (2) 工夫した用具…………… 55

#### 3 調査研究部

- (1) 本校児童の体位…………… 57
- (2) ローレル指数で見る本校児童の肥満度…………… 57
- (3) スポーツテストの集計結果…………… 58
- (4) 体育学習についてのアンケート…………… 62
- (5) 一輪車に関するアンケート調査…………… 66

### IV その他の体力づくり

- 1 体育朝会実施計画案…………… 68
- 2 一輪車活動…………… 69
- 3 校内マラソン大会実施計画案…………… 72
- 4 親子ドッジボール大会実施計画案…………… 73

### V 研究の成果と課題

- 1 研究の成果…………… 74
- 2 今後の課題…………… 74
- 年間計画…………… 75
- 参考文献…………… 81

# I 研究の概要

## 1. 研究テーマ

# 自ら進んで運動に親しむ上原っ子の育成

— 個を生かす学習指導の改善と工夫 —

## 2. テーマ設定の理由

今日、我が国においては技術革新にともなって生産力が高まり、時間的、経済的にゆとりが生まれ余暇の楽しみ方に多種多様な価値観が生まれてきた。これらのゆとりは運動を行なううえでよい条件を満たしている。しかし、高度情報化社会の発達、乗り物の発達と共に、歩く機会の減少（省歩化）を招き、逆に運動不足を招いていると言われている。

今日、生涯スポーツの考えが広まっていく中で、運動不足の解消手段としての自己の健康作りのための体力づくりが今日的課題としてクローズアップされてきた。

こうした社会状況を踏まえて、今回改定された新学習指導要領における体育科の目標は、「適切な運動の経験と身近な生活における健康・安全についての理解を通して、運動に親しめるとともに健康の増進と体力の向上を図り、楽しく明かるい生活を営む態度を育てる」と定められた。その主旨は生涯スポーツの基礎を培うことと、体力の向上を図ることである。

「体力の向上」とは適切な運動の経験を通して、調整力・筋力・持久力など調和の取れた体力を養い、運動の基礎的な技能を身に付けることを目指している。

したがって、体力の向上を図るということは、その運動の持つ本質的な魅力（特性）に触れさせ、運動の楽しさを味わわせることによって積極的に学習に参加させ、運動を好きにさせること（運動への愛好的態度を育てる）ができるのではないか。そのことは運動の継続的な実践につながっていき、強いては生涯スポーツへとつながっていくものと考えた。

そこで「新しい体育の考え方」の理論をもとに学習指導の展開を仕組むことにより、児童は自ら運動に参加し、運動技能の高まりが得られるのではないかと考えた。こうした学習は生涯的な運動への自発的、自主的な参加を促し、運動技能の高まりによって運動への愛好的態度が育っていくのではないか。

すなわち、運動への愛好的態度を育てることは運動技能を高め、運動技能を高めることによって体力が養われるという循環相互作用が生まれ、おのずから体力の向上が図られるのではないかと考え本テーマを設定した。

### 3. 研究の仮説

- (1) 個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。
- (2) 学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

以上の2点の仮説をもとに、教科体育を中心として教育活動全般にわたり、計画的・継続的に研究を重ねていくことにより、自ら進んで運動に親しむ態度や能力が育ち体力が向上するであろう。

### 4. 研究のねらい

- (1) 自ら進んで運動に親しみ、運動への愛好的態度や能力を育成する。
- (2) 個を生かす場づくりや、学習指導の工夫を図る。
- (3) 生涯体育をめざした運動の生活化を図る。
- (4) 学校教育目標の具現化を図る。

### 5. 研究の進め方

#### (1) 研究の方針

- ① 研究会は全体会を中心にし、各部を通して研究を進めていく。
- ② 全職員の共通理解のもと、課題解決が図られるように研究を進める。
- ③ 全学年が授業研究を実践し、学習指導の充実が図られるようにする。
- ④ 研究発表会は、2ご学年公開授業を行ない1年間の研究の成果を発表する。
- ⑤ 毎月第1、3、5水曜日を校内研修日とし、研究を進める。
- ⑥ 地域、父母との連携を深め、体力の向上及び健康の保持・増進に関する啓蒙を図る。

#### (2) 研究の内容

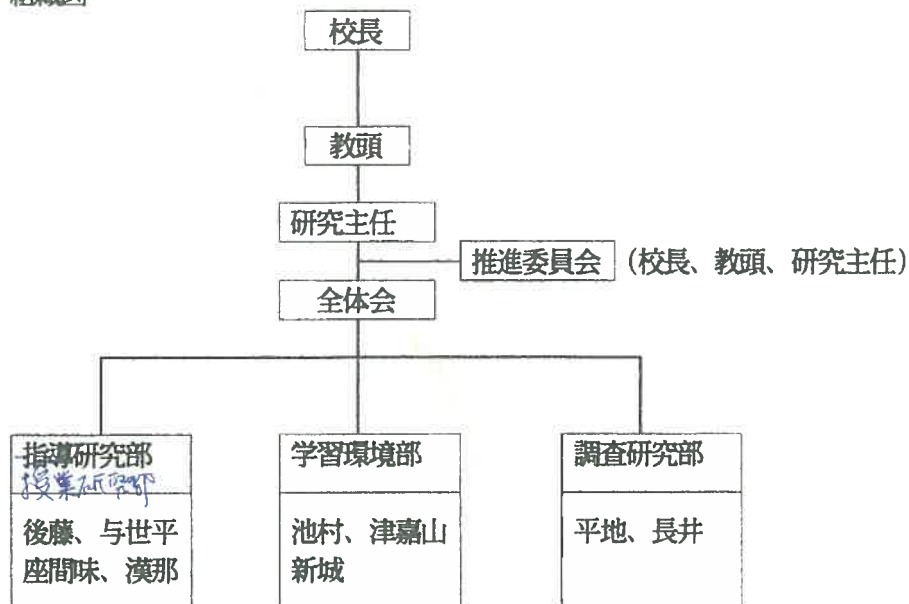
- ① 理論研究（体力づくりの考え方、新しい体育の考え方・進め方について）
- ② 授業実践による研究。
- ③ 簡易教具・学習カード・学習資料の研究と作成。
- ④ 体力づくり環境の整備。
- ⑤ 児童の実態把握と分析。

#### (3) 研究の方法

- ① 文献、資料による理論研究をする。
- ② 授業実践を通じた研究をする。
- ③ 調査を実施をする。
- ④ 指導主事を招請し研究をする。
- ⑤ 実技研修をする。

(4) 研究組織と運営

① 組織図



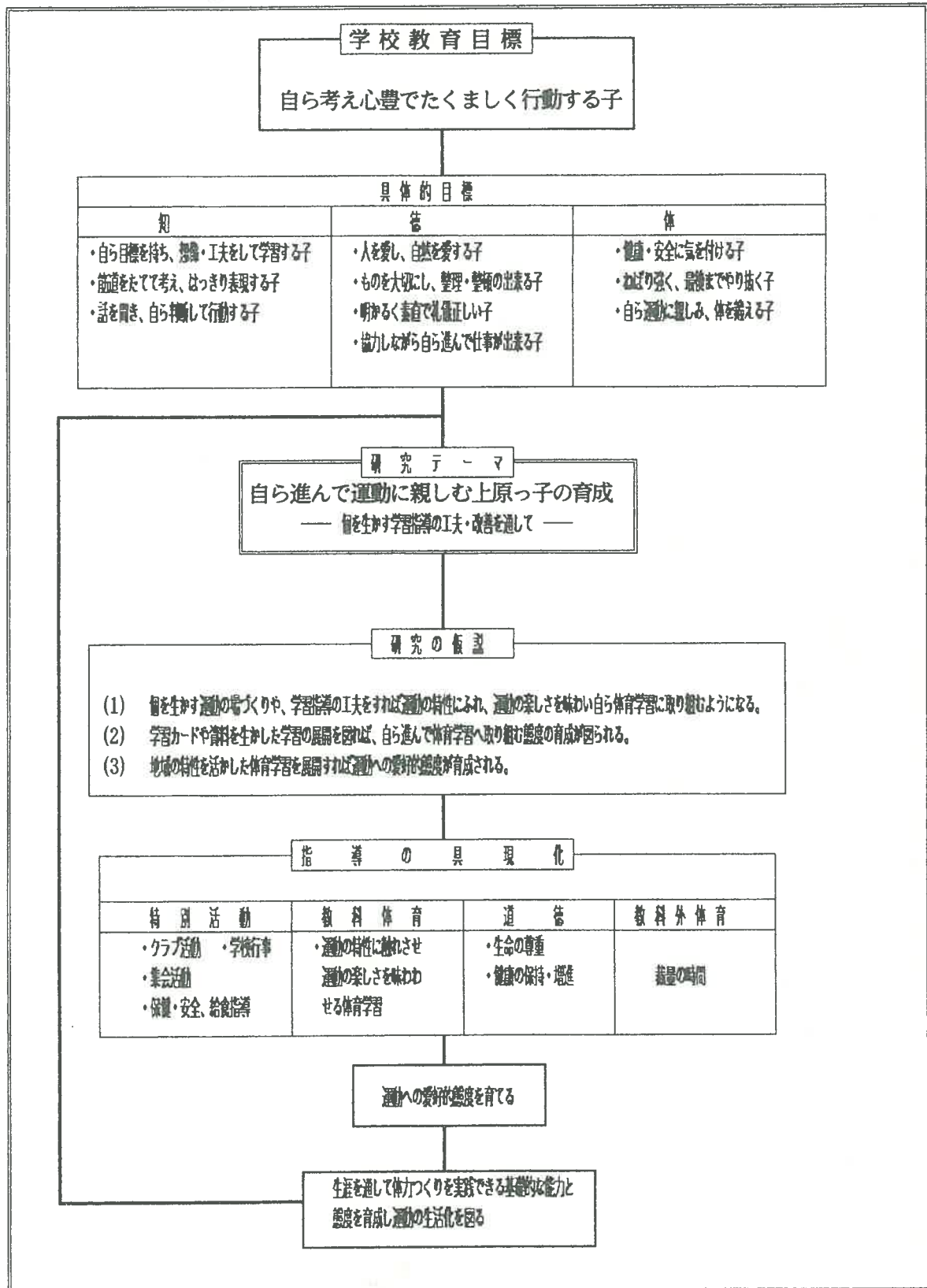
② 運営

各部の活動内容

部会名	ねらい	氏名	活動内容
推進委員会	・研究計画の立案をし、効果的な研究の推進	校長 教頭 漢那	・各部会との連絡調整 ・研究の全体計画の立案 ・授業研究の世話 ・研究紀要のまとめ
授業研究部	・個を生かす学習指導法についての研究をする	後藤 与世平 漢那 座間味	・体力と運動について。 ・年間計画、指導案について ・授業研究の実践について ・特別活動における活動計画について ・学習資料・学習ノートの作成 ・評価について
学習環境部	・効果的な用具の活用及び簡易教具の研究	池村 津嘉山 新城	・施設・用具の効果的利用や設置について ・簡易教具作成 ・児童の実態調査と分析 ・地域へのアンケート調査 ・年間計画をたてる
調査研究部	・各種の調査を行ない、実態を把握しながら体力づくりを推進する資料を作成する	長井 平地	・児童の実態調査をする。 ・スポーツテストの集計をする。 ・父母へのアンケート調査をする。 ・食生活や保健とのかかわり。

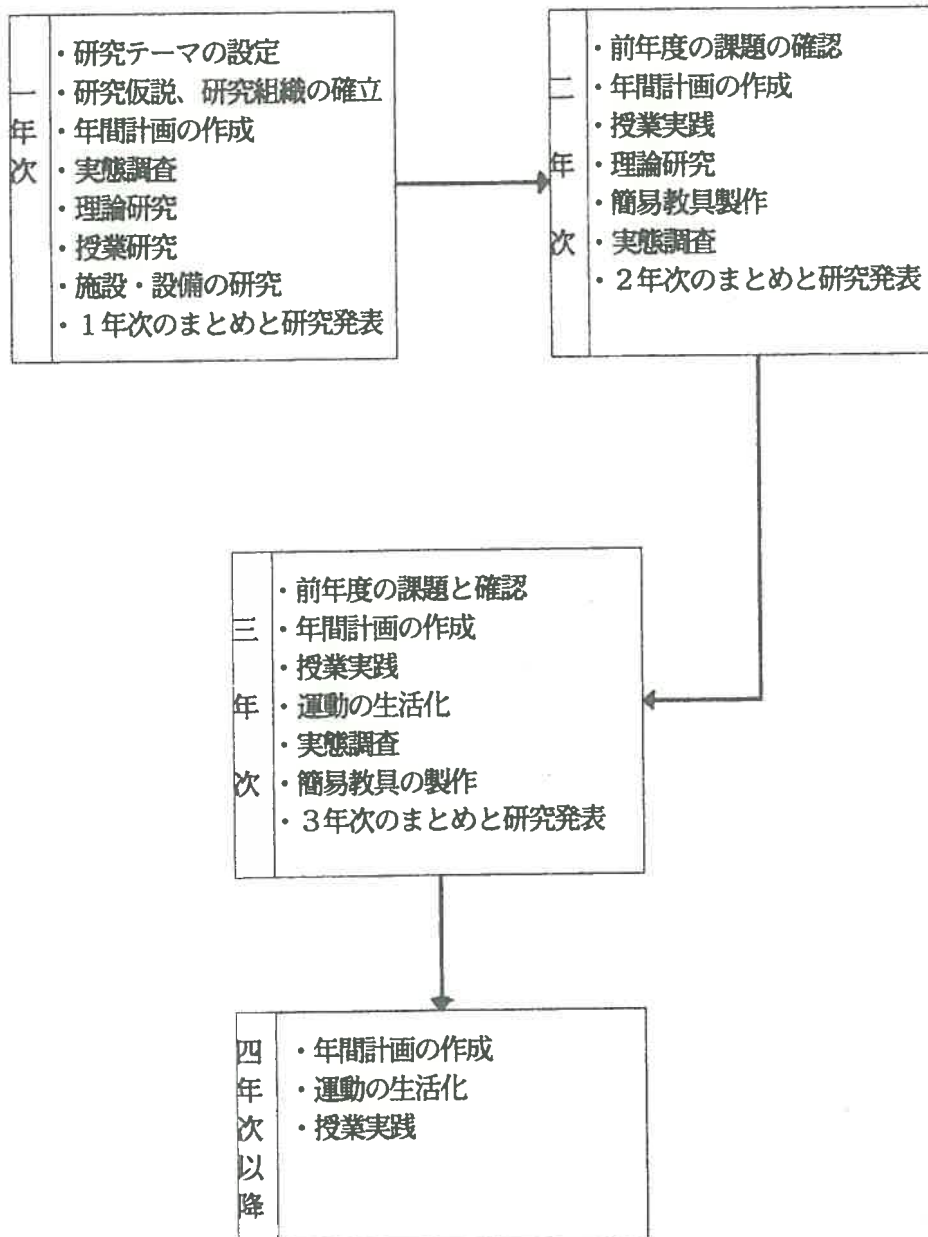


(5) 研究の構想図



(6) 研究計画

① 3年間の研究計画



② 2年次の研究計画

月 日	曜	持ち方	研 修 内 容	場 所	備 考
4月12日	水	全体会	・テーマ設定について ・研究仮説、研究組織、研究方針について ・体力づくりの考え方について	図書室	主事招請
4月19日	水	全体会	・「新しい体育の考え方」について ・年間指導計画の作成について ・実態調査について(運動能力テスト)	図書室	
5月17日	水	全体会	・理論研究「体力づくりの進め方」 ・単元計画の作成と指導案の立て方	図書室	
5月23日	水	全体会	・指導案検討会(5年) ・体育実技指導者講習会 講師「新城 剛」	図書室	
6月14日	水	全体会	・研究授業及び、授業研究会(5年) ・指導案検討会(1年) 指導案検討	図書室	主事招請
6月21日	水	全体会	・体育用具の利用と工夫(用具の製作) ・実技講習会(場の設定の考え方)	体育館	
7月 5日	水	全体会	・研究授業及び、授業研究会(1年) ・指導案検討会(2年)	体育館	主事招請
7月12日	水	全体会	・研究授業及び、授業研究会(2年) ・指導案検討会(4年)	体育館	
9月13日	水	全体会	・研究授業及び授業研究会(4年)	体育館	主事招請
9月20日	水	全体会	・運動会の練習の為休みます		
10月 4日	水	全体会	・研究紀要のまとめ方	図書室	
10月18日	水	全体会	・原稿作成		
11月 1日	木	全体会	・研究紀要原稿読み合わせ ・公開授業指導案検討会(6年、3年) ・原稿提出、印刷開始	図書室	
11月15日	水		・原稿製本(印刷会社へ) ・発表会の役割分担について	図書室	
11月22日	水	全体会	・発表原稿読み合わせ ・発表について	図書室	
12月 5日	金	全体会	・公開授業および研究発表会	体育館	

6. 2年次の研究経過

月 日	曜	持ち方	研 修 内 容	場 所	備 考
4月12日	水	全体会	・研究テーマ設定について ・研究仮説、組織、方針等	図書室	
4月19日	水	全体会	・研究授業の内容、学年の決定 ・設定期間から仮説のとらえ方について	職員室	
5月24日	水	全体会	・5年指導案検討会 ・場の設定について	職員室	
5月31日	水	全体会	・5年研究授業 ・授業研究会（技能の高まりについて）	図書室	主事招請
6月7日	水	全体会	・体育年間指導計画の作成について ・作成の手順について	職員室	
6月21日	水	全体会	・1年指導案検討会 ・年間指導計画について	職員室	
6月29日	水	全体会	・1年研究授業 ・授業研究会（自己評価について）	図書室	主事招請
7月5日	水	部 会	・各部の資料集め ・各部の活動（各種の調査）	職員室	
9月6日	水	全体会	・2年指導案検討 ・アンケート調査について	職員室	
9月20日	水	全体会	・2年研究授業 ・授業研究会（個人差について）	図書室	主事招請
10月4日	水	各 自	・船浦中学校研究発表会参加 （学校体育）	船浦中	
10月6日	金	全体会	・4年指導案検討 ・学習カードについて	職員室	
10月18日	水	全体会	・4年研究授業 ・授業研究会 （体育の基礎・基本の考え方について）	図書室	主事招請
11月1日	水	全体会	・報告書原稿の作成について ・各部の資料作成	職員室	
11月13日	月	部 会	・報告書原稿作成 ・原稿仮製本	職員室	
11月15日	水	全体会	・報告書原稿読み合わせ ・原稿修正	職員室	
11月17日	金	部 会	・原稿修正 ・印刷所へ（11月20日）	職員室	
11月22日	水	全体会	・公開指導案検討会（6年、3年） ・資料作成	職員室	
11月29日	水	全体会	・研究発表会の役割分担について ・発表打ち合わせ	職員室	
12月5日	火	全体会	・公開授業および研究発表会	運動場	主事招請

## Ⅱ 新しい体育と 体力づくり

## 1. 体力づくりについての基本的な考え方

### (1) 新しい体育の考え方

「新しい体育」とは、運動そのものが持つ楽しさや喜びを味わい、自ら積極的に行なう運動を指した「運動の教育」である。

この「運動の教育」は生涯スポーツの一環として、子供が自ら学び、個に応じた運動に親しむことができるように子供と運動とのかかわりを学ばせ、運動が内包している独特の楽しさや喜びを体験的にわからせようという考えに立つものである。つまり、自主・選択を学習様式の基本的な型と考え、「めあて－学習－評価」のそれぞれが学習者の意志を反映した選択によって進める学習である。

そこで、体力づくりを進めて行くにあたっては体育の授業を中心に考え、上記のような考えを基に、低学年では、運動を楽しくできるようにする。中学年においては、運動を楽しく学習する中で簡単な技能を身に付けることができるようにする。高学年においては、各種の運動のよさがわかり、進んで技能を身に付けることができるようにする。

すなわち、小学校期においては運動を楽しく行なうことができるように学習指導を工夫・改善することが大切である。このように「新しい体育」における学習指導の考え方は、運動を楽しく行なうことにより、運動を継続的、積極的に実践していくその結果として、体力の向上が図られるのである。

### (2) 体力づくりの考え方

#### ① 子供の捉らえ方

- ・ 子供はそれぞれ異なった個性をもっている。
- ・ 子供はそれぞれ発達段階が異なっている。
- ・ 子供は好奇心に富み、自分の体で体験しようとする。
- ・ 子供は好ましい環境で学習する時は、よく学び、よく覚える。
- ・ 子供は自ら主体的に取り組んだとき、その目標を早く達成する。

この捉らえ方は、どの教科にもあてはまるものと考えられ、もちろん体育科においてもそうである。今回の指導要領の改定に伴って、従来の体育の考え方が大きく変わり、新しい学力観の考え方をもとに、個を重視した授業の展開が求められている。そこで、上記のように子供を捉らえ体力づくりを進めていくことにした。

#### ② 指導要領の改定から

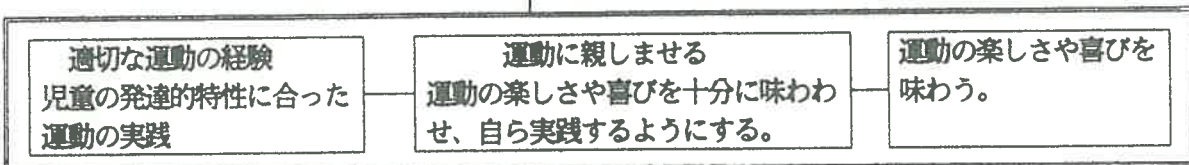
そこで今回の学習指導要領の改定に伴って学習指導の基本方針は生涯体育を目指した方向を考え、一人一人を伸ばす指導の工夫が求められているのである。その考えを図で表わすと次のようになる。

学校教育における4つのねらい

- ・豊かな心を持ち、たくましく生きる人間の育成を図ること。
- ・自ら学ぶ意欲と社会の変化に主体的に対応できる能力の育成を重視する。
- ・国民として必要とされる基礎的・基本的な内容を重視し、個を生かす教育の充実を図ること。
- ・国際理解を深め、我が国の文化と伝統を尊重する態度の育成を重視すること。

体育科の目標

適切な運動の経験と身近な生活における健康・安全についての理解を通して、運動に親しませるとともに健康の増進と体力の向上を図り、楽しく明かるい生活を営む態度を育てる。



新学力観に沿った新しい体育の考え方  
自分の課題の解決に向けて考えたり、判断したりしてそれぞれの運動固有の楽しさや喜びを味わうことができる。

すべての子供に運動の特性にふれる楽しさを味わわせ、自発的・自主的に運動に取り組むことのできる力を育て、一人ひとりを大切に、それぞれの子供の興味・関心、現有的力量に見合った学習目標を持たせ、学習に向かわせようとする。

(小学校)  
運動を楽しく  
行なう。

	新しい体育の考え方の授業展開
低学年	・ 運動が楽しくできるようにする。
中学年	・ 運動を楽しく学習する中で、簡単な技能を身につけさせる。
高学年	・ 各種の運動のよさがわかり、進んで技能を身につけることができるようにする。

学習カードの工夫  
器具、用具の効果的  
活用

教科外体力づくり  
・ 一輪車活動  
・ 体育朝会  
・ 校内マラソン

(中学校) 選択制体育学習への移行

(高等学校) ある種目の専門化を図る

健康の増進・体力の向上は、即時的な効果を求めるのではなく  
運動を適切に、しかも継続的に実践できるようにする。

体力の向上及び生涯体育

## 2. 運動の特性と運動の分類

### (1) 運動の特性（一般的特性）

#### ① 機能的特性

子供にとって、その運動がどんな魅力を持ち、どのような欲求を充足してくれるか。一般的には競技スポーツのレベルで考えるが、教育の場ではその運動の持つ喜びや楽しみ方を言う。この特性は次の3つに分けて考えることができる。

○ 競走型    ○ 克服型    ○ 達成型

#### ② 構造的特性

その運動が持つ技能や仕組みはどうか。例えば、跳び箱を例に考えると助走—踏切—着手—着地の一連の動作などである。

#### ③ 効果的特性

その運動を行なうことによってどのような効果があるか。

### (2) 運動の分類

運動は、その機能的特性によって次のように分類することができる。

	機能的特性	内 容	種 目
挑戦の 欲求に 基づく もの スポーツ	競走型	他人に挑戦し、勝ち負けを競い合うことが楽しい運動 (個人対個人、集団対集団)	球技、水泳 陸上
	克服型	自然や人工的に作られた物的障害へ挑戦し、それを克服することが楽しい運動。	器械、水泳
	達成型	記録やフォームなどの観念的に定めた基準に挑戦し、それを達成することが楽しい運動。	陸上、水泳 器械
模倣・ 変身の 欲求に 基づく もの ダンス型	創造型	感情や考えていることを動きで表わすことが 楽しい運動	表現
	リズム型	踊り方を覚えてリズムにあわせて踊ることが 楽しい運動。	ダンス
	社交型	構成されているリズムカルな動きで変身し、相手と 対応し踊ることが楽しい運動。	フォークダンス

## 3. 新しい体育の考え方における「学習過程」

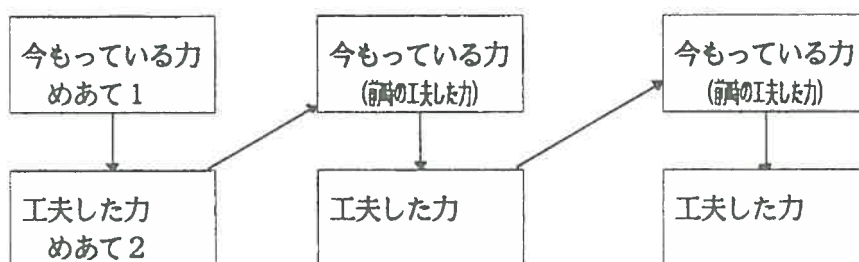
「新しい体育」における学習過程とは、学習のねらいを達成するため個人差を配慮しながら、運動に内在する機能的特性を求めた学習になる。

「やさしい運動」とは、それぞれの能力に応じて現在楽しく行なえるレベルのものであり「工夫した運動」とは自発的な創意・工夫、努力によって高まった能力のレベルに対応する挑戦のレベルにあるもので、次のように発展させる。また、学習のどの段階でもその運動の持つ特性に触れさせるようにする。このような学習過程は次の2つの型に分けられる。



(1) スパイラル型 (器械運動、陸上運動、体操、水泳)

単元の流れ	1 _____ 10時間
1時間の学習活動	
0 めあて1 ◇自分の力にあつためあてを決める。 ◇今できる技に挑戦する ◇できばえを確かめる。	めあて1 今できる技で運動を楽しむ。
めあて2 ◇少し頑張ればできそうなめあてを決める。 45分 ◇やさしい場から挑戦する。 分 ◇できばえを確かめる。	めあて2 頑張ればできそうな技に挑戦する。



このように1時間の学習を **今もっている力** → **工夫した力** を繰り返し展開しながら進めて行く学習をスパイラル型学習という。(器械運動、陸上運動、水泳)

(2) ステージ型 (ボール運動、陸上運動、)

時間	1 ~ 3 時間	4 ~ 7 時間	8 ~ 12時間
0	ねらい1 簡単なルールを決め、自分や相手チームの力を知る	ねらい2 ルールや場を工夫し、対抗戦をする。	ねらい3とまとめ これまでの技能を生かし、ルールや場を工夫してリーグ戦をする。
45分	◇ リーグ戦	◇ 対抗戦	◇ リーグ戦

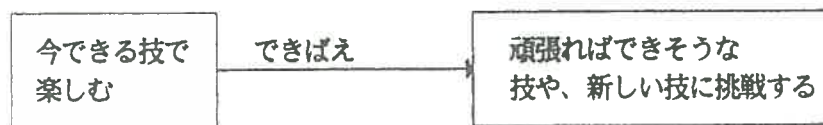
このような学習は、1単元を10時間前後で計画し、1つのまとめをもったステージ **ねらい1** → **ねらい2** → **ねらい3** とし、技能の高まりとともに連続的に学習して行く学習課程をステージ型という。この学習課程は主に、ボール運動、陸上運動で行なわれる。

(3) 運動領域における型の分類

① 器械運動 (スパイラル型)

運動の特性

今できる技をさらに上手にできるようにしたり、もう少し頑張ればできそうな技に挑戦し、できるようになることを楽しむ運動である。

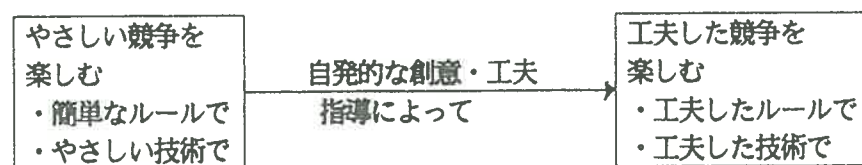


( マット運動 跳び箱運動 鉄棒運動 )

② ボール運動 (ステージ型)

運動の特性

ボールを扱いながら作戦を工夫して、集団対集団で得点を競い合うことを楽しむ運動である

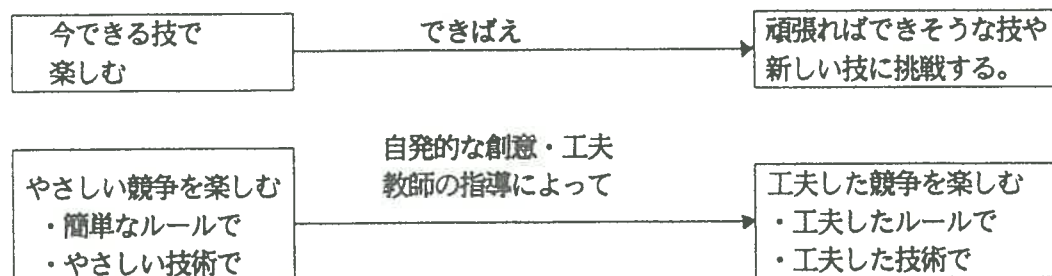


(ドッジボール、ポートボール、ラインサッカー、バスケットボール等)

③ 陸上運動 (スパイラル・ステージ混合型)

運動の特性

自分の記録に挑戦したり、友達と競争 (走) したりすることを楽しむ運動である。



(障害走、走り高跳び、走り巾跳び、短距離走、リレー)

このように「新しい体育」の学習過程は「今の力を十分に生かして、特性を求める学習」から「創意・工夫、努力を加えて特性を求める学習」の段階へと十分時間をかけて進めることになる。「できることで十分特性に触れ」そこで培われた力や新しく身に付いた力を使って「出来そうなことに挑戦し、更に特性に触れる」という学習の流れである。

その流れに添って各単元の学習課程を計画し、実施していくには次のような考えを取り入れた。

#### 4. 単元計画の形式例

##### 1. 単元名

2. 運動の特性……種目の欲求あるいは必要を充足する機能を中心にとらえ、行う者にとっての目の意味と価値、基礎的な行い方を明らかにし、具体的な学習のねらいと内容・経験を導き出す手がかりにする。

① 一般的特性…… 行う者にとっての種目の一般的な魅力（機能的特性）を中心に特性と基礎的な特性の求め方、触れ方を明らかにする。

② 子供から見…… 意欲や能力、経験等に個人差のある児童の実態を踏まえて、学習する児童にとって、どこが楽しく（魅力）、どんな楽しみ方ができる運動か等を明らかにする。

##### 3. 授業に対する

基本的な考え… 運動の特性や児童の実態を踏まえて、指導者がこの種目に対してどのように捉え、どのように授業を進めていこうとしているのかを明らかにする。

4. 学習のねらいと…… 運動の特性を踏まえて、どの児童も特性を求められるねらいと、特性に触れながら、学習が発展する流れを示す。

① 学習のねらい… すべての児童が、何を求め、何を考え工夫してどんな活動をすれば良いかを示す。

② 学習の道筋…… ねらいを区分けし、自発的・自主的な学習が深まり、広がる段階を示す。

ねらい1（めあて1）…… 今の力を十分に発揮して、特性に触れられるねらいを示す。

ねらい2（めあて2）…… 高まった力で工夫を加えたり、新しい課題に挑戦するねらいを示す。

5. 時間配分と…… 各段階に時間の配分を予定し必要な施設・用具を示す。

##### 6. 場づくり・施設用具

7. 学習と指導…… 学習のねらいと道筋を具体的な活動の展開に予定し、示す。

指導案(例)

<p>はじめ ○分</p>	<p>○学習のねらいと道筋を知らせる。 ○学習の進め方がわかる。 ○グループや活動の場を知る。 ○学習の決まりや約束を作る。 ○何をねらいとし、どんな運動を誰と、どこで行うかがわかる。 ○学習カードの使い方を知る。</p>	
<p>なか 1 ○分</p>	<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>めあて 1</p> <p>めあて1の活動 例 (跳び箱)</p> <p>今できる技で楽しむ。</p> <p>めあて例 ○開脚跳びの3段をする。 ○台上前転の6段をする。</p>	<p style="text-align: center;">指 導 上 の 留 意 点</p> <p>○学習を進めていく上で指導すべき点や観察する点など ○力に応じためあてか。</p> <p>○自発的・自主的な活動ができるめあてか。 ○仲良く協力しているか。 ○学習を進めていく上で指導すべき点や観察する点など</p>
<p>なか 2 ○分</p>	<p>めあて 2</p> <p>めあて2の活動</p> <p>頑張ればできそうな技や上手になりたい技に挑戦する</p> <p>めあて例</p>	<p>○力に応じためあてか。 ○めあて1を元にしためあてになっているか。 ○仲良く協力しているか ○どこで助言を必要としているか。</p>
<p>まとめ ○分</p>	<p>○学習の反省と記録、学習カードの整理。 ○楽しかったこと、改めたいことを次のめあてにできるようにする</p>	<p>○めあてから学習を反省させる。 ○共通の問題や課題も考えさせる。</p>

### Ⅲ 実 践

## 1. 授業実践

# 研究授業における授業の視点

○年○組

平成○年○月○日

授業者○○○○○○○

## 研究の仮説

### 仮説 1

個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。

### 視点

○ どの子も積極的に参加し、個を生かせる場づくりになっているか。

○ コートの工夫

.....  
.....  
.....

○ ルールの工夫

(チームゲームにおいて個人差を配慮した工夫)

.....  
.....  
.....

○ 練習や作戦タイムについて

(子供の発言、教師の助言はどうか。)

.....  
.....  
.....

○ 各係りの仕事や準備、かたづけはどうか。

.....  
.....  
.....

仮説2

学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

視点

- 学習カードの作成のポイントは何か。

.....

.....

.....

- 学習資料をどの場面でどのように活用しているか

.....

.....

.....

- 教師はどのように子供にかかわっているか。

.....

.....

.....

- 児童の自己評価はどうか。

.....

.....

.....

.....



# 体育科学習指導案

平成7年5月31日(水)  
上原小学校5年1組  
男12名 女7名 計19名  
指導者 新城 剛

## 1 単元名 バスケットボール

## 2 運動の特性

### (1) 一般的特性

2つのチームが入り交じって、互いに相手チームの防御をかわしながら、味方どうしが協力して手でボールをゴール近くへ運び、高いところに設けられているゴールにシュートして得点を競い合うことが楽しい運動である。

### (2) 子供から見た特性

- ・ゲームすることが楽しい。
- ・パスがうまくなったりシュートが成功したりすると楽しい。
- ・チームが協力して、強いチームに勝ったときにうれしい。

◎作戦を練ったりすることができるようになり、それがゲームに活かされたとき楽しさを増すことができる。

## 3 バスケットに関する基本的な考え方

男女とも明るく、活動的な子たちである。ボール運動に関する関心は高くほとんどの子がバスケットボールを好きだと答えている。19名中10名(男子5名 女子5名)はバスケット部に所属し技能的、戦術的にもある程度の高まりが見られる。

これまでの私の授業実践においては、「ボール運動」に対する児童の関心に依存する部分が大きく「楽しさ」の質的高まりが不十分だったように思う。今回この「楽しさ」を「作戦・練習を工夫しゲームに勝つ」事としてとらえ、練習の場面が試合に活かされるよう場の工夫(コート・人数・ルール)資料・用具の準備など、児童が自ら活動・働きかけのできる場を保証し、授業を進めていきたいと考える。

## 4 学習のねらいと道筋

### (1) 学習のねらい

チームで協力して、自分たちの力や対戦相手によって練習の仕方を工夫したり、攻め方、守り方の作戦を考え、めあてにそった活動をしながらバスケットボールのゲームを楽しむ。

### (2) 学習の道筋

ねらい1 活動の流れを知り、自分のチームや相手のチームの特徴をつかみ、みんなで決めたルールで簡単な作戦を立て、総当たりのゲームを楽しむ。ただしシュートの局面を意識させるためハーフコートを用いたゲームを行う。

ねらい2 対戦相手を選び、そのチームの特徴を知り、練習やゲームを通してチームの力を高め、作戦を工夫してゲームを楽しむ。

ねらい3 今まで活動してきたゲームでの練習の成果を活かしながらバスケットボール大会をする。(総当たり戦)

## 5 時間配分

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
10		な		か									
20	は	ねらい1		ねらい2						ねらい3		ま	
30	じ	ゲーム-ゲーム		練習(課題)		ゲーム1		作戦(練習)		ゲーム2		と	
40	め	リーグ戦(ハーフコート)		対抗戦(オールコート)								め	

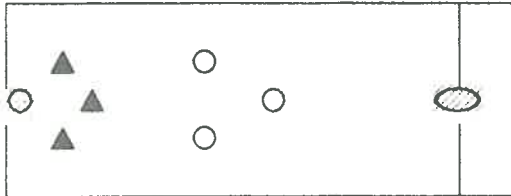
## 6 場作り・施設用具

- ・コートは体育館の2面を使用（ねらい1において各面のハーフコートを使用）し、練習に応じて使用方法を工夫する。
- ・5号ボール・・・個人に1個
- ・チーム用ゼッケン・・・4色
- ・得点板・・・2台
- ・ストップウォッチ・・・2個
- ・作戦板，練習方法パネル，学習カード

## 7 学習と指導の展開

はじめ	○学習のねらいと道筋，及び，時間配分について理解させる。 グルーピングと役割分担	
45分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1チームの人数・・・4～5人 男女混成</li> <li>・キャプテン，観察係，時計係，審判など</li> </ul>	
分	○ルールやマナーについて話し合いをさせ，自分たちにあったルールや練習の仕方を決めさせる。	
	学 習 活 動	指 導
な	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ねらい1 活動の流れを知り，自分のチームや相手チームの特徴をつかみ，みんなで決めたルールで簡単な作戦を立て総当たり戦のゲームを楽しむ。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各チームともリーダーを中心に活動できるようにする。</li> <li>・ゲームを通して足りないと思われるルールやマナーがないか観察する。</li> <li>・必要に応じて暮らす独自のルールも考えていくように助言する。</li> <li>・自分のチームの特徴をとらえるとともに，相手チームの特徴をとらえるよう努力させる。</li> <li>・ゲームとゲームの間を利用して，自チームの課題となる技術，戦術を練習する場を工夫させる。</li> </ul>
か		
45分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 準備運動を含めた簡単な練習をする。</li> <li>2 めあての確認をする</li> <li>3 ゲームをする（リーグ戦）</li> </ol>	
分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーグ戦表にしたがってゲームをする。</li> <li>・前半後半のメンバーを確認する。</li> <li>・ゲームは5分-1分-5分とする。</li> </ul>	
×	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ハーフコートゲーム。ボールが相手チームにわたったら攻守後退。</li> <li>・対戦するチームや自分のチームの特徴を知り，ねらい2の対抗戦の相手を決める手掛かりを得るようになる。</li> </ul>	
2	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>☆めあての例 A・・・○文句を言わず声を掛け合う。 B・・・○自分のチームの上手な所下手な所を見つけよう。</p> </div>	

(ゲームの場)・・・ハーフコートを使用



得点係▲ 観察係○▲ 審判○

(係はゲームに出ていない子で分担する)

・基本的なルール・・・相手ボールになったら攻守後退

4 ゲームについて学習カードをもとに話し合う。

- ・めあては達成できたか
- ・自分のチームの動きはどうか
- ・相手チームの動きはどうか

5 話し合ったことをまとめる。

次時のめあてを考える。

・リーダーを中心に全員が話し合っているか観察し、必要に応じて助言や指導をする。

・めあては次時のものも決めさせる。

### ねらい2

対戦相手を選び、そのチームの特徴を知り、練習やゲームを通してチームの力を高め、作戦を工夫してゲームを楽しむ。

・ねらい2のゲーム・練習はねらい1の反省に基づくことを知らせる。

な 1 めあての確認をする。  
(前時の課題を確認する)

2 課題についての簡単な練習を行う。(5分)

か 3 ゲーム1をする。(対抗戦)  
・前半、後半のメンバーを確認する。  
・4分-4分で試合をする。

45分

× 4 作戦を工夫し、練習をする。  
・ゲーム1の反省をし、ゲーム2に活かせる技術・戦術について話し合い、練習をする。

《攻め方の例》

- 7
- ◇リバウンドボールからのロングパス
  - ◇メンバーのポジションや役割を工夫した攻め方
    - ・背の高い人・・・ポストマン(リバウンド)
    - ・シュートのうまい人・・・シューター
    - ・よく動く人・・・パスだしパスカット
    - ・動くのが苦手な人・・・壁パスの壁
  - ◇相手チームの動きに応じた攻め方
    - ・相手チームのもどりが遅いとき
    - ・相手チームが守りを固めているとき

・対戦チームの選び方がねらい1の結果に基づいているか見守る。  
・技術や戦術のための資料を準備し、活用できるようにする。

・自分のチームの特徴を活かした作戦、相手チームに対応した作戦が工夫されているか観察する。  
・攻め方、守り方の例を資料を使って理解できるよう助言する。  
・相手チームの背の高い人や、パスカットの上手な人のいるときの攻め方についても工夫させる。  
・4の作戦や練習がいかされているか観察する。

	<p>《守り方の例》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な守り方</li> <li>・速攻に対する守り方</li> </ul> <p>5 ゲーム2をする。(対抗戦)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・必要な場合はゲームの変わりに練習を入れる。</li> </ul> <p>6 反省をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・練習・作戦はゲームに活かされたか。</li> <li>・練習・作戦の工夫ができたか。</li> <li>・次時のめあてを立て作戦を話し合う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守り方は、マンツーマンやゾーンがあることを助言する。</li> <li>・毎時の各チームの反省を次時のゲームや練習へ活かすように助言する。</li> <li>・次時に対戦相手の変更を希望するチームがある場合は調整する。</li> <li>・ねらい2の活動がスムーズにできたか確認する。</li> </ul>
<p>な か 45 分 × 2</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>ねらい3 今までのゲームの成果を活かしながらバスケット大会をもつ。</p> </div> <p>1 各チームの運営委員を中心にバスケットボール大会の計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合方法, 役割, 等</li> </ul> <p>2 バスケットボール大会をもつ。</p> <p>3 反省をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・役割はうまく行ったか。</li> <li>・運営はよかったか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの手で運営できるよう助言する。</li> <li>・ゲーム数, ルールの確認など</li> </ul> <p>・大会全体を見通した反省をさせる。</p>
<p>ま と め 45 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 反省とまとめをする。</li> <li>・めあては達成されたか。</li> <li>・自発的に活動し, バスケットボールを楽しめたか</li> <li>・工夫した練習, 作戦ができたか</li> <li>○ 体育の反省カードにまとめる。</li> </ul>	

## 8 評価

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
10分			教師								教師		
20分	診断的		評価								評価		総括
30分	評価		形成的								形成的		的
40分			評価								評価		評価
自己評価													

- ・事前の評価 (診断的評価) . . . アンケート (興味, 意欲, 経験など) を通して, バスケットボールと児童との関係を把握する。
- ・過程における評価 . . . 学習カードや教師の観察などを通して評価する。
  - 約束や決まりを守り協力して運動できたか。
  - 楽しくゲームができたか。
  - チームのめあてに沿うような個人のめあてがたてられたか。
  - 作戦をゲームに活かされたか。
  - 資料を活用できたか。
  - バスケットボールの技能を身につけられたか
- ・事後の評価 . . . 学習カード, 話し合い, 感想, 事後のアンケートなどを通して児童の運動に対する取り組みがどうであったか評価する。

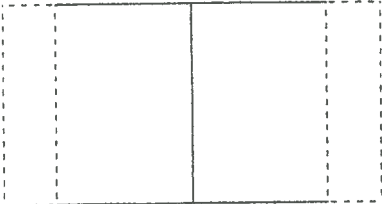
9. 本時の学習と指導の展開 (8/12)

平成7年6月6日(火)  
 上原小学校5年1組  
 男12 女7名 計19名  
 指導者 新城 剛

(1) 本時のねらい

対戦相手を選び、そのチームの特徴を知り、練習やゲームを通してチームの力を高め、作戦を工夫してゲームを楽しむ。

(2) 展開

は じ 5 め 分	1. 用具の準備をする 2. グループ毎に準備運動をする	
	学 習 指 導	指 導
な	ねらい2 対戦相手を選び、そのチームの特徴を知り練習やゲームを通して、チーム力を高め作戦を工夫してゲームを楽しむ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあてが各人にしっかりと把握されているかリーダーに確認する。</li> <li>・対戦チームの選び方がねらい1の結果に基づいているか確認する。</li> </ul>
か	3. 本時の作戦を確認し前時の課題に基づく簡単な練習を行う(5分) 4. ゲーム1をする ・前半後半のメンバーの確認をする。  ・前半4分後半4分でやる。 ・対戦相手の分析をし作戦に役立てるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各チームの状況に応じた場を設定してゲームができるようにする。</li> <li>・相手チームとの話し合いによって活動がスムーズに行えるようにする。 (ルールの確認など)</li> <li>・前時のゲームの反省を活かしてゲームや練習ができているか観察する。</li> </ul>
分	コート例 Aコート (ネオナッツ) 対 (タロレンジャー)    ルール ・ゾーン内は攻撃側は4人入れるが守備は3人しか入れない。 ・交代は話し合って決める	《各コートのねらい》  <ul style="list-style-type: none"> <li>・シュートチャンスのなかなかまわってこない子にチャンスを与える。</li> <li>・シュートの力をつける。</li> <li>・ローテーションにより他の子にもチャンスを与える。</li> <li>・4:3の形を作り作戦に活かす。</li> </ul>

### Bコート

(ブ ラックサターンJr) 対 (おんシュートがうまいぞ)

ドリブル	ゾーン
ドリブル	ゾーン

な

#### ルール例

- ・ゾーン内に、パスやドリブルが苦手な動きの遅い子が入る。
- ・ゾーン内に入る子は、出入りを自由にする。
- ・他の子はゾーン内に入れるがドリブルの苦手な子が入ったらそこからでる。
- ・ゾーン内に入る子はダブルドリブルも認める。

か

### Bコート

( ) 対 ( )

ドリブル	ゾーン
ドリブル	ゾーン

35

分

#### ルール例

- ・ゾーン内に、パスやドリブルが苦手な動きの遅い子が入る。
- ・ゾーン内に入る子は、出入りを自由にする。
- ・他の子はゾーン内に入れない。

### Cコート

( ) 対 ( )

#### ルール例

- ・シュートの苦手な子を1人決め、この子がシュートしてボールをリングに当たると得点(1点)とする。

- ・動きのよくわからない子、ボール運びの苦手な子に安心して活動できる場を与える。
- ・チャンスやピンチの場で活動できる場を与える。

- ・シュートの苦手な子に積極性を持たせる。
- ・リングをねらう確実性をつける。

Dコート

( ) 対 ( )

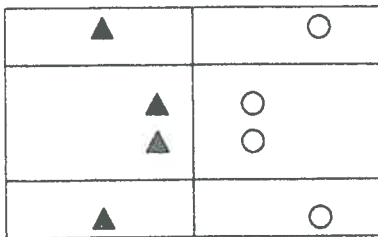
ルール例

- ・パスの苦手な子や動きのよくわからない子を1人決めこの子を通してパスをつなぐ。
- ・マークする人は1人とする。
- ・交代の条件は話し合っで決める。

- ・パスの苦手な子や、動きのよくわからない子が、ボールを意識できるようにする。
- ・周りの子が指示する力をつける。

Eコート

( ) 対 ( )



- ・横に広がって攻める形を意識できるようにする。

ルール例

- ・自分のゾーン内のみで動ける。

5. 作戦を練り直して練習する(10分)
  - ・ゲーム1の反省をし、ゲーム2に活かせる作戦・練習について話し合う。
  - ・資料を利用して練習をする。
6. ゲーム2をする
  - ・前半4分後半4分。
  - ・対戦相手はゲーム1と同じ。
  - ・練習を続けたい場合はチーム間で交渉する。

- ・ゲーム2に活かすための作戦や練習方法を考えているか観察し必要に応じて助言する。
- ・練習のための資料を準備し、活用できるようにしておく。
- ・5の作戦や練習がゲームに活かされているか観察する。
- ・必要な場合はゲーム2のかわりに練習を入れてもよい。

まとめ  
5分

7. チームごとに反省し、グループノートにまとめる。
  - ・分析したことが作戦や練習に活かされたか。
  - ・作戦は成功したか。
  - ・練習はゲームに活かされたか。
8. 個人ノートに本時の反省を記入する。

- ・リーダーを中心に全員が話し合いに参加しているか観察する。
- ・次時に対戦相手の変更を希望するチームにはお互いで話し合っで決めておくように指示する。

評価

- めあてをもって、めあてにそった活動をしていたか。
- ゲーム1, 作戦・練習, ゲーム2(練習)の流れができていたか。
- 学習資料や分析資料が、練習や作戦に活かされていたか。
- 作戦や練習がゲームに活かされていたか。
- ルールやマナーを守って、協力して活動していたか。

**バスケットボール学習カード (リーグ戦)**

( ) 時間目	月	日	曜日	校時
チーム名				
チームのめあて				

**作戦 (1)**

○

メンバー	前	後	係	
	半	半	前半	後半

対戦チーム (                    ) と (                    ) 対 (                    ) で **勝・負・分**

◎自分達のチームの反省

全員にボールが (回った・回らない)
パスが (つながる・つながらない)
作戦が成功した (◎・○・△)
攻め (速い・おそい・もう少し)
守り (速い・おそい・もう少し)
ドリブルが繋がった (◎・○・△)
シュートが (多い・少ない・まあまあ)
その他

◎相手チームの力

中心になっている人 (                    )
攻撃の様子 (パス・ドリブル) (速攻・おそい)
よくシュートする人 (                    )
パスが (つながる・つながらない)
攻め (速い・おそい・もう少し)
守備の様子 (全員で・一部の人で) (マークしている・していない)
シュートが (多い・少ない・まあまあ)
その他



作戦 (1)

○
---

メンバー	前半	後半	係	
			前半	後半

対戦チーム (                    ) と (    ) 対 (    ) で **勝・負・分**

◎自分達のチームの反省

全員にボールが (回った・回らない)
パスが (つながる・つながらない)
作戦が成功した (◎・○・△)
攻め (速い・おそい・もう少し)
守り (速い・おそい・もう少し)
ドリブルが繋がった (◎・○・△)
シュートが (多い・少ない・まあまあ)
その他

◎相手チームの力

中心になっている人 (                    )
攻撃の様子 (パス・ドリブル) (速攻・おそい)
よくシュートする人 (                    )
パスが (つながる・つながらない)
攻め (速い・おそい・もう少し)
守備の様子 (全員で・一部の人で) (マークしている・していない)
シュートが (多い・少ない・まあまあ)
その他

チームとして良かった・工夫した点	
残された問題点	

資料リーグ戦

めあて表

◎の児童は特別ルールの採用

チーム名	チームのめあて	名前	個人のめあて	反省	知識めあて	関心協力	思安全	技能ルール	技能技
赤									

緑									

黄 ブラ ック サ ター ン Jr									

青 う 修 ま ち い や ぞ ん ち し ゅ む ト が									

資料(教師用)

授業記録 月 日( ) 校時 / 12

ネオ		めあて		ブラ		めあて		
評価項目			チーム			教師		
自分たちの力にあったルールでゲームができたか						自分たちの力にあったルールでゲームができたか		
作戦は自分のチームに合っていたか						作戦は自分のチームに合っていたか		
作戦成功のための話し合い・練習はできたか						作戦成功のための話し合い・練習はできたか		
作戦練習のための資料は活用できたか						作戦練習のための資料は活用できたか		
マナーを守りチームは高まったか						マナーを守りチームは高まったか		
反省				反省				

修		めあて		タロ		めあて		
評価項目			チーム			教師		
自分たちの力にあったルールでゲームができたか						自分たちの力にあったルールでゲームができたか		
作戦は自分のチームに合っていたか						作戦は自分のチームに合っていたか		
作戦成功のための話し合い・練習はできたか						作戦成功のための話し合い・練習はできたか		
作戦練習のための資料は活用できたか						作戦練習のための資料は活用できたか		
マナーを守りチームは高まったか						マナーを守りチームは高まったか		
反省				反省				

## 研究授業をおえて

### 仮説 1

個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。

#### 視点

- 場づくりについて。
  - コートやルールの工夫（チームゲームにおける個人差を配慮した工夫）
  - ・ドリブルゾーンを工夫した。
  - ・互いのチームの確認の上、ボール扱いの苦手な子にフリーでボールを持てるゾーンを作った。
- 練習や作戦タイムについて（子供の発言、教師の助言はどうだったか。）
  - ・作戦板を用いて、攻撃、守備の配置等を考えていた。
  - ・ゾーンを利用した作戦を立てるチームが2チームほど見られた。
  - ・苦手な子へボールが回るようチームのリーダーへ助言した。

### 仮説 2

学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

#### 視点

- 学習カードについて。
  - ・相手チームの分析はよく行なわれていた。
  - ・学習カードに書き込む内容が多かったため、時間を要した。
- 学習資料について。
  - ・ルールやコートの種類の資料など基本的な資料を多く用意した。
  - ・学習中の資料活用がさほど見られなかった。
  - ・パスのつなぎ方、攻撃、守備等の配地区の資料は活用していた。
- 子供とのかかわりについて。
  - ・コートの特徴を知らせ、そのコートにあった作戦や練習方法の資料を利用するよう助言した。
  - ・助言の時間が少なかった。
- 児童の自己評価について。
  - ・自己評価は、自チーム、戦力分析のみで終わってしまった。
  - ・個人カードの自己評価も実施したが次時につなげられる評価には至らなかった。

#### 指導助言

- ・準備運動について……本時の活動を見通し、それに必要な準備運動が行なえるようにする。
- ・チーム編成について……均質グループ（男女混成）、一定期間は同じチームでゲームをする。
- ・めあての持たせ方……チームと個人のかかわりの中から、個人の課題の達成により、チームの課題が解決される。
- ・技能をどう高めていくか……ゲームをしていく中で、技能が高まっていくという考え方。

1, 単元名 ドッジボール・ボール遊び

2, 運動の特性

<ドッジボール>

(1) 一般的特性

ボールの当てっこを楽しむ集団競争型ゲームである。相手がとれない、ボールを投げることができたり、投げられたボールを上手にとることができたり、よけたりかわしたりすることができたりすると、いっそう楽しさが増すゲームである。

(2) 子供の立場から見た特性

理解力が未発達であるため、複雑なルールのゲームは、難しいがボールをよけたりかわしたり、逃回ったりすることにたいへんおもしろさを感じ、男女ともほとんどの子供が大好きなボールゲームである。投捕能力の差が大きく、ボールを怖がる子どももいるので、なかなかゲームに入りこめない子供もでてくる。チームのみんなと行うのが楽しい段階で、まだグループ間の競争への意識は低い。

<ボール遊び>

(1) 一般的特性

組織だったゲームとしてではなく、ボールをいろいろと操作すること自体を楽しむ運動遊びである。

(2) 子供の立場から見た特性

上手にできるかどうかを楽しむボール扱い(操作)の遊びである。低学年では、複雑なボールの操作は難しい。

3, ボール運動の基本的な考え方

運動欲求が旺盛な子供たちは、休み時間、思いっきり体を動かし精一杯汗をかきながら遊んでいる。どの子もボール遊びは好きだと答えているが、ボールを転がす、投げる、取る、蹴る、止めるなどがうまくできない子もいる。そこで、このボール遊びを通して、ボールを自分の体、つまりボールコントロールがうまくなっていく過程を楽しみながら、どの子も、仲間と仲良く楽しく遊べるようにしたい。

また、この時期の子供は、自己中心的な行動が強く、ゲームの中でも自分がボールをさわりたいという欲求をもっている。しかし、それだけでは楽しいゲームにならないことに気づかせ、きまりを守って、勝敗を素直に認めたり、失敗した友達を励まし合って、仲良く運動ができるようにしたい。そのためには、子供の思いを大切に、一人一人の子供が主体的に活動できる場を工夫し、子供と一緒に授業を進めていきたい。

#### 4, 学習のねらいと道すじ

##### <ドッジボール>

##### (1) 学習のねらい

- ・みんなで楽しく、いろいろな形の転がしドッジボールをする。

##### (2) 道すじ

ねらい1, 四角ドッジボールをする。

ねらい2, 三角ドッジボールをする。

ねらい3, 円形ドッジボールをする。

##### <ボール遊び>

##### (1) 学習のねらい

- ・ボールを使つての遊びを、めあてやきまりを決めて仲良く遊ぶ。

##### (2) 道すじ

ねらい1, 「はじめの遊び」を決めて楽しく遊ぶ。

#### 5, 時間計画

	1	2	3	④	5	6	7	8	9	
10	は	は	ねらい1 (ボール遊び)							
20	ボ じ ル	ド ジ ッ			ねらい2 (三角ドッジ)		ねらい3 (円形ドッジ)			
30	め遊 び	めボ ー								
40		ル	ねらい1 (四角ドッジ)						まとめ	

#### 6, 場作り, 施設用具

四角や三角, 円形のドッジボールコートを経験の数だけ用意する。(グループの能力に応じてコートの大きさを変える。)

1号ボール 一人に1個

2号ボール (ボール遊びのときは, すきなボールを使う)

3号ボール (ドッジボールのときは, 1号ボールを使う)

学習カード (全体用, 個人用)

カセット (テープ) ジャンボタイマー (ベル)

7, 学習活動と指導

は じ め 45 分	<p>〈ボール遊び〉</p> <p>1, 学習のねらいを理解し, 学習の進め方について, 見通しをもつ。 ・ボール遊びの概要を説明する。</p> <p>2, グルーピングと役割分担をする。 ・2人組をつくる。 ・かかり…ボールかご①②③, 音楽(カセットテープ), 小道具</p> <p>3, みんなが楽しいボール遊びをするために, 次のようなきまりをつくる。 ①安全に気をつけ, 仲良く遊ぶ。 ②自分やグループのめあてを決め努力する。 ③使ったボールや用具の後始末をする。 ④学習カードの使い方を知る。 ⑤ためしのボール遊びをする。</p>				
は じ め 45 分	<p>〈ドッジボール〉</p> <p>1, 学習のねらいと道すじを理解し, 学習の進め方について見通しをもつ。 ・ドッジボールの概要を説明する。</p> <p>2, グルーピングと役割分担をする。 ・1チームの人数……5人組 男女混成 ・リーダーを決める (3人組, 4人組)</p> <p>3, みんなが楽しいゲームをするために, 次のような約束をつくる。 ①きまりを守り, みんなで仲良くゲームをする。 ②ボールを独り占めしない。 ③弱い子や下手な子をののしったり, 強いからといっていばったりしない。 ④学習カードの使い方を知る。 ⑤ためしのゲームをする。</p>				
〈ボール遊び〉					
階 層 時 間  な か	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">学 習 活 動</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">指 導</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>—ねらい1— 「はじめの遊び」を決めて楽しく遊ぶ</p> </div> <p>1, 一人で「ボールは友達」の表から, 遊び方を決めて遊ぶ。</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>・毎時間, 違った遊びを2種類ずつ選ぶようにさせる。</p> </td> </tr> </tbody> </table>	学 習 活 動	指 導	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>—ねらい1— 「はじめの遊び」を決めて楽しく遊ぶ</p> </div> <p>1, 一人で「ボールは友達」の表から, 遊び方を決めて遊ぶ。</p>	<p>・毎時間, 違った遊びを2種類ずつ選ぶようにさせる。</p>
学 習 活 動	指 導				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>—ねらい1— 「はじめの遊び」を決めて楽しく遊ぶ</p> </div> <p>1, 一人で「ボールは友達」の表から, 遊び方を決めて遊ぶ。</p>	<p>・毎時間, 違った遊びを2種類ずつ選ぶようにさせる。</p>				

30 × 2 + 15 × 4	<p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ついてとる…ボールをついてとったりグルリと回ってとったりする。</li> <li>・上げてとる…ボールを上げてとったり手を1回うってとったりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールもいろいろな大きさ、かたさのボールを出して、好きなボールで遊ばせる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組になって、互いにめあてにしている動きができたかどうか見合って確かめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上手にできたら拍手をしたり“がんばれ”の声をかけさせる。</li> </ul>
	2, 2人組で「ボールは友達」の表から、遊び方を決めて遊ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一つ一つの動作を急がず何がどうできるかを確かめながら進めさせる。</li> </ul>
	<p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・わたす→とる</li> <li>・下からなげてとる</li> <li>・はずませてとる</li> <li>・上から投げてとる</li> </ul>	
	3, ゲームをする。	

〈ドッジボール〉		
段階 時間	学 習 活 動	指 導
な か 15 × 2 + 30	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ねらい1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・四角ドッジボールをする</li> </ul> </div> <p>1, コートをつくる コートの例</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>外野 (内野) 外野</p> </div> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> </div> <p>2, 2対1 (2対2) のボール遊び</p> <p>遊び方</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>(3人組)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>(4人組)</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師があらかじめ用意しておく。</li> <li>・グループの能力に応じてコートの変える</li> <li>・コートをせまくしうまく当たるようにコートの広さを工夫させる。</li> </ul>



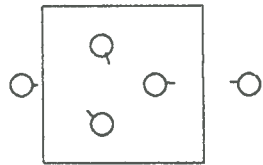
ルールの例

- ①外野がボールを転がして、内野に当てる。
- ②ボールを当てられた内野は、当てた外野と交代する。
- ③内野はボールをとらない。

- ・ルールはチームで相談しルールの例から選べる。

3, 五人組で遊ぼう

遊び方



- ・5人で簡単なルールで遊び方を考えさせてみる。

- ・当て方や避け方、ボールの止め方を工夫しながらゲームをする。

- ・投げ方の方向を工夫

- ・強く投げる
- ・スピードよく
- ・相手に当たるように

工夫の例

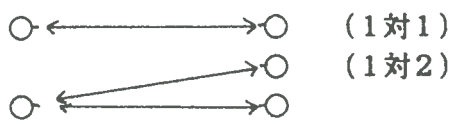
- ①外野はよくねらって転がす。
- ②内野はボールをよく見てかわす。投げる相手に背中を見せない。
- ③外野は通過してきたボールを、腰をおとして両手で止める。

- ・コートの工夫

ゲームの合間に、前のゲームの反省をしたり、必要に応じてボール転がしの練習をする。

- ・当てられない状態が長く続いた場合は、様子を見て、中の者と外の者とを交代させたり、コートの大きさを変えたりするように指導する。

練習の例



- ・児童からボール扱いについての欲求があった場合には、練習のための時間をとってよい。

4, ゲームのあと、次のことについて、グループごとに反省会をする。

- ①ルールがよく分かり、四角ドッジボールが楽しくできたか。
- ②ボールをうまく転がせたり、ボールを止めたり、かわせたりできたか。
- ③約束を守り、仲良くゲームができたか。

- ・話し合いは簡潔にするようにポイントを助言する。

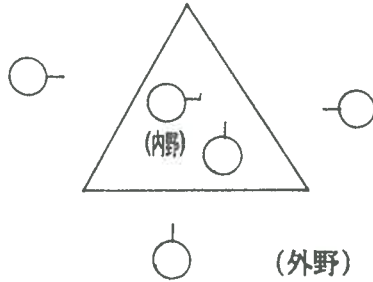
ねらい2

・三角ドッジボールをする

1. コートをつくる。
  - ・グループごとに1面ずつ、みんなで協力し合っ
  - つくる。

コート例

(外野) 3~4m



2. グループごとに、ゲームをする。
  - ・グループが外野3人、内野2人に分かれ、ルールを確認し合っ
  - てゲームに入る。
  - ・四角ドッジボールと同じルールで行う。
  - ・ゲームの合間に、前のゲームの反省をしたり、必要に応じてボール
  - 転がしの練習をしたりする。

練習例

- ・練習相手との間においたカラーコーン等を当てる。



3. ゲームのあと、ねらい1と同様の項目について、グループごとに反省会をする。

- ・ねらい1の場合と同様に指導、準備する。
- ・グループの能力に応じてコートの大きさを工夫させる。
- ・ルールや約束をよく守ってゲームをしているか、みんなが協力してゲームを行っているか観察して必要があれば助言する。
- ・ゲームをじっくり観察して、簡単なボール扱いについて助言する。
- ・ボール扱いの基本については、ゲームをよく観察しながら助言する。
- ・当てられない状態が長く続いた場合は、様子を見て、中の者と外の者を交代させる。

- ・ねらい1と同様の観点で三角ドッジボールについて反省会をさせる。

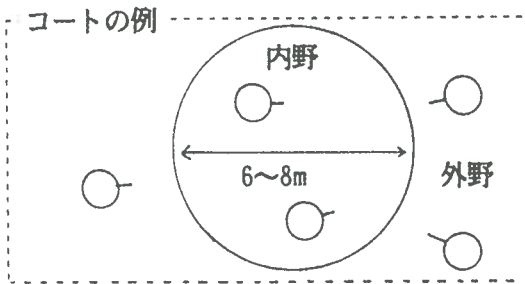
ねらい3

・円形ドッジボールをする

1. コートをつくる。
  - ・グループごとに1面ずつ、みんなで協力し合っ
  - つくる。

- ・児童書P. 26を参考にさせ大きさは教師がつくっておくか、子供につくらせる場合は地面に印をつけておき、ライン引きでなぞればよいようにしておく。

な  
か  
30  
×  
2



2. グループごとに、ゲームをする。

- ・グループが外野3人、内野2人に分かれ、ルールを確認し合ってゲームに入る。

ルールの例

- ① 1ゲーム約5分とする。
- ② 外野は内野にボールを投げたり、転がしたりバウンドさせたりして当てる。
- ③ 当てられた者は、当てたものと交代する。
- ④ 内野の者がボールをとったらセーフとする。

- ・ゲームの合間に、前のゲームの反省をしたり、必要に応じてボール投げやとり方の練習をする。

3. ゲームのあと、次のことについて、グループごとに反省会をする。

- ① ルールがよく分かり、円形ドッジボールが楽しくできたか。
- ② ボールをうまく投げられたり、とれたり、かわしたりできたか。
- ③ 約束を守り、仲良くゲームができたか。

- ・グループの能力に応じてコートの大きさを決める。

- ・子供たちの投捕の能力差によって、投げたり、転がしたり、とったり、よけたりさせ能力に応じて楽しめるように工夫させる。

- ・ルールや約束を守ってゲームをしているかみんなで協力してゲームを行っているか観察し、必要のあるときは助言する。

- ・当てられない状態が長く続いた場合は、様子を見て、中の者と外の者を交代させたりコートの大きさを変えたりするように指導する。

- ・投捕能力の遅れている子供には、個別指導の機会を多くとるようにする。

- ・話し合いは簡潔に終わるように、ポイントを助言する。

ま  
と  
め  
15  
分

〈ドッジボール〉

1. 次のようなことを学級全体で話し合う。

- ① 四角ドッジボールや三角ドッジボール、円形ドッジボールが仲良く、楽しくできたか。
- ② 転がし方、かわし方、止め方、投げ方、とり方がどのくらいできたか。
- ③ ルールや約束が守れたか。

2. 反省記録をグループノートに記入する。

3. 次の単元のドッジボールで工夫したことをまとめる。

〈ボール遊び〉

○ 次のようなことについて学級で学級の反省をする

- ① みんなが楽しく、ボール遊びができたか
- ② みんながきまりを守れたか。
- ③ みんながボール扱いに慣れたか

## 8. 評価

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10分 20分 30分 40分	診断的 評価			機 能 評 価  形 成 評 価					総 括 評 価
まとめ (反省)									

### 学習カード

#### ① 教師用 (観察記録)

よくできた…◎ ふつう…○ できない…×

観察内容		楽しくできたか	転がしたりかわ したりしていたか	きまりを守って 仲良く遊べたか	準備や片付け ができたか
月 日					
月 日	グループ	◎	○	◎	○
	A 夫	◎	◎	○	○
	B 子	○	○	◎	○

#### ② 児童用学習カード (個人用)

なまえ \_\_\_\_\_

◎よくできる ○できる △もうすこし

がっぴ								
・たのしくあそべた。								
・きまりをまもりなかくできた								
・ようぐのじゅんぴができた。								
・ぼうるをうまくころがしたり、 よけたりすることができた。								

#### 診断的評価

- ・子供との話し合いや、試しゲームからボール運動と児童との関係を把握する。

#### 過程における評価

- ・学習カードや教師の観察などを通して評価する。
  - ゲームが楽しくできたか。
  - ボールをうまく転がせたり、ボールを止めたり、かわせたりできたか。
  - 約束を守り、仲良くゲームができたか。
  - 用具の準備や片付けができたか。

#### 事後の評価

- ・学習カード、話し合い、感想などを通して、児童のボール運動に対する取り組みがどうであったかを評価する。

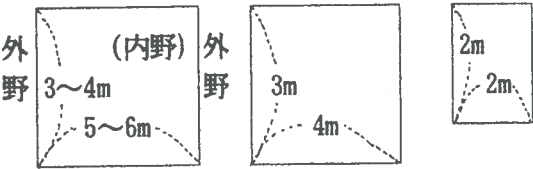
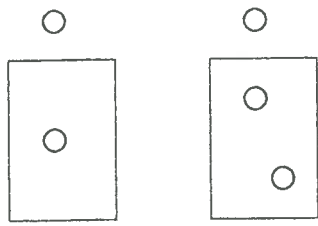
9. 本時の学習と指導の展開 (4/9)

(1) 本時のねらい

- ・「はじめの遊び」を決めて、ボールで楽しく遊ぶ。
- ・四角ドッジボールのルールがわかり楽しくできる。

(2) 展開

	学 習 活 動	指 導
は じ め 5 分	<p>1. 用具の準備をする。</p> <p>2. 準備運動をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールかご①②③</li> <li>・カセット (テープ)</li> <li>・学習カード (全体, 個人)</li> </ul>
な か 25 分	<p>ねらい1</p> <p>「はじめの遊び」を決めて、楽しく遊ぶ</p> <p>1. 1人で「ボールはともだち」の表から、遊び方 を決めて遊ぶ。</p> <p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ついてとる…ボールをついてとったりグ ルリと回ってとったりする</li> <li>・上げてとる…ボールを上げてとったり手 を1回うってとったりする</li> </ul> <p>・めあてにしている動きができたかどうかみんな で見て確かめる。</p> <p>2. 2人組で「ボールは友達」の表から、遊び方 を決めて遊ぶ。</p> <p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・わたす→とる</li> <li>・下からなげてとる</li> <li>・はずませてとる</li> <li>・上から投げてとる</li> </ul> <p>3. 2人組で、ペットボトルをたおしゲームをする</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①ボトルがたおれたら、とく点 (転がしたところのきよりが点数)</li> <li>②かち、まけは、2人の合計できめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時間、違った遊びを2種類ずつ選ぶよう にする。</li> <li>・ボールもいろいろな大きさ、かたさのボー ルを出して、好きなボールで遊ばせる。</li> <li>・上手にできたら拍手をしたり、“がんばれ ”の声をかけさせる。</li> <li>・一つ一つの動作を急がず何がどうできるか を確かめながら進めさせる。</li> <li>①パスができる距離を見つける (相手がとれ る)</li> <li>②キャッチする側はいつも親指が上を向く。</li> <li>③キャッチしたボールはいつも胸に。</li> <li>・しんばん, 記録かかりをおく。</li> <li>(結果)</li> <li>・1位になったグループに大きな拍手をおく る。</li> </ul>

10 分	<p>4 ねらい1 四角ドッジボールをする。</p> <p>(1) コートをつくる。 コートの例</p>  <p>2, 2対1 (2対2) のボール遊び</p> <p>遊び方</p>  <p>ルールの例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①外野がボールを転がして、内野に当てる。</li> <li>②ボールを当てられた内野は、当てた外野と交代する。</li> <li>③内野はボールをとらない。</li> </ul> <p>(3) ゲームの合間に、前のゲームを反省したり、必要に応じて、ボール転がしの練習をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師があらかじめ用意しておく。</li> <li>・グループの能力に応じてコートの大きさを変える</li> <li>・コートをせまくうまく当たるようにコートの広さを工夫させる。</li> <li>・ルールはチームで相談しルールの例から選ばせる</li> </ul>
ま と め 5 分	<p>(4) ゲームのあとに次のことについて、みんなで反省する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①なかよくあそべましたか。</li> <li>②きまりをまもりなかよくできましたか。</li> <li>③じゅんぴやかたづけができましたか。</li> <li>④ほうるをうまくころがしたり、よけたりすることができましたか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・項目ごとに読みあげて確かめ、学習カードに記録させる。</li> </ul>

(3) 評価

- ・「はじめの遊び」を決めて、ボールで楽しく遊ぶことができたか。
- ・四角ドッジボールのルールがわかり楽しくできたか。
- ・教師形成評価  
学習カードや教師の観察などから。グループ編制は適切か。

## 研究授業をおえて

### 仮説 1

個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。

#### 視点

- 場づくりについて。
  - コートやルールの工夫（チームゲームにおける個人差を配慮した工夫）
    - ・ 四角のコートを大きさを変えて、3種類設定した。
    - ・ ルールは教師が提示したものを子供と相談して決めた。
- 練習や作戦タイムについて（子供の発言、教師の助言はどうだったか。）
  - ・ ボール運動の基本動作を（1人、2人組）音楽に合わせて楽しくできた。
  - ・ ゲーム中、子供同士のはげましの声で、ボールに不慣れな子の動きが良くなった。

### 仮説 2

学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

#### 視点

- 学習カードについて。
  - ・ 基本動作を一覧表にして、個人のめあてを持たせることができた。
  - ・ ゲームのまとめで、個人カードを使うことにより、次時の意欲へつなげることができた。
- 学習資料について。
  - ・ 基本動作をわかりやすく絵で表わした。
  - ・ 音楽を取り入れ、雰囲気作りを心掛けた。
  - ・ やさしくわかりやすい資料の提示に心掛けた。
  - ・ 基本動作の資料を拡大してこどもが利用しやすいようにした。
- 児童の自己評価について。
  - ・ 一年生では次学年へのつなぎの意味があるので、自己評価ができる基礎を養うという視点を持ち、習慣づけに気をつけた。

#### 指導助言

- ・ 自分にあった準備運動に近付けるようにさせたらどうか。
- ・ ルールをゲームの中でどのように身に付けさせるのか、さらに工夫が必要。

# 体育科学習指導案

平成7年9月20日(水)  
 上原小学校 2年1組  
 男7名女6名 計 13名  
 指導者 津嘉山和美

## 1 単元名 ボールけりゲーム

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

コート内に入り交じった双方のメンバーが、ボールを蹴りあってゴールにシュートし、得点を競うことが楽しいゲームである。

#### (2) 子供から見た特性

- ・12人中10人の児童が、ボール蹴りは楽しいと答えているが、2人は、「ボールにあたると痛い」「技が上手じゃない」と答えている。
- ・得点したとき、とてもいい気持ち。
- ・ドリブルで友達をぬかしたりするとおもしろい。
- ・「パスするよ」と言われたとき、うれしい気持ちになる。
- ・勝敗には非常に関心を示し、自分のチームが勝つと大変喜ぶ。
- ・ルールは簡単でないと楽しめない。
- ・集団技術を用いて、仲良くプレイするという意識は弱い。
- ・基本の動作(蹴る、止める)がうまくできない。(特に女子)

### 3 ボール運動に関する基本的な考え方

子ども達は、休み時間や放課後、汗をかきながら、いっしょうけんめい遊んでいる。まさに、運動は遊びであり、生活である。ここではそんな子ども達にボール遊び(ボールけり)の楽しさをもっと体験させたい。

そこでだれでも楽しめるように、易しいルールや場を工夫し、仲間と仲良くして、力いっぱいゲームをさせることによって、「楽しくできた」「力いっぱいできた」「仲良くできた」など運動する喜びが味わえるよう授業を進めていきたい。

### 4 学習のねらいと道筋

#### (1) 学習のねらい

みんなで仲良く4ゴールサッカーをする。

#### (2) 学習の道筋

毎時間、違う相手と2ゲーム行う。

### 5 時間計画

	1	2	3	4	5
10		な		か	
20	は	ねらい1		ねらい2	
30	じ	ルールやメンバーに慣れる		どうやったら勝てるか	
40	め				まとめ

### 6 場作り・施設用具

- ・コート1面
- ・笛、旗、旗立て台
- ・タイマー
- ・学習カード
- ・サッカーボール3号・・・2～3人に1個
- ・得点板
- ・カセットテープ
- ・組み合わせ表



7 学習活動と指導

は じ め 45 分	<p>1 学習のねらいと学習の進め方について理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールけりゲームの概要を説明する。</li> <li>・準備運動（ボール遊び）をする。</li> </ul> <p>2 4ゴールサッカーのルールやマナーについて理解する。</p> <p>3 グルーピングと役割分担をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・男女混成4～5人の力の同じ程度のグループでチームをつくる。</li> <li>・リーダー、係などを決める。</li> </ul>	
な か 45 分 × 3 +	<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ねらい1 ルールやメンバーに慣れ仲良く楽しく4ゴールサッカーをする。</p> </div> <p>1 チームのめあての確認をする。</p> <p>2 いろいろなチームとゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ A-B B-C C-A</li> <li>・組み合わせ表にしたがってゲームをする。</li> <li>・試合時間は</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ゲーム→ 休み→ ゲーム→ まとめ (4分) (2分) (4分)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合をしていないチームは係になる。 (得点, 時計, 音楽など)</li> </ul> <p>3 各チーム2試合のゲーム終了後学習カードをもとにして反省をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なルールやマナーが守れたか</li> <li>・仲良くできたか</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ねらい2 ボール扱いに慣れ, 簡単な作戦を立てたりして楽しく4ゴールサッカーをする。</p> </div> <p>1 チームのめあての確認をする。</p> <p>2 いろいろなチームとゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ B-C C-A A-B</li> <li>・試合時間は</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ゲーム→ 休み→ ゲーム (4分) (2分) (4分)</p> </div>	<p style="text-align: center;">指 導</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・組み合わせ表で戦うチームを確認させる</li> <li>・各チーム2試合させる。</li> <li>・話し合いの仕方や内容について必要があれば助言する。</li> </ul>

<p>3 前半ゲームの終了後、話し合いをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な作戦を考える。</li> <li>○ボールの運び方</li> <li>○シュートのしかた。</li> <li>・必要に応じて練習する。</li> </ul> <p>《例》 ドリブルでボールを運ぶ。 シュートの練習</p> <p>4 各チーム2試合終了後、反省をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各グループ毎に、チームの反省をし、次時のめあてを話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーを中心に話し合いがスムーズに進められているか観察し、必要に応じて指導する。</li> <li>・簡単な作戦について話し合わせる。</li> <li>・リーダーを中心に練習をさせる。</li> <li>・話し合ったことが練習に活かされるように助言する。</li> <li>・簡単な作戦がゲームに活かされているか観察する。</li> </ul>
<p>ま 学習の反省をする。</p> <p>と ①みんなが、楽しくゲームできたか。</p> <p>め ②みんながルールやマナーを守ってゲームができたか。</p> <p>10 ③みんながボール扱いに慣れる工夫ができたか。</p> <p>分 ④簡単な作戦を立ててサッカー遊びができたか。</p>	

## 8 評価

	1	2	③	4	5
10分	診断的評価		形成的評価		総括評価
20分					
30分					
40分					
自己評価					

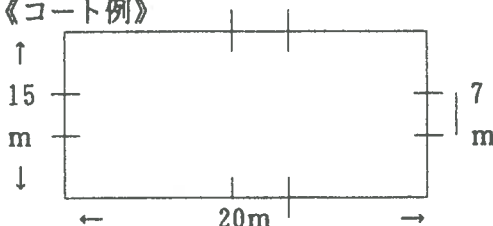
- ・事前の評価 (診断的評価) . . . 子どもとの話し合いや、ボール遊びやためしゲームから、ボール運動と児童との関係を把握する。
- ・過程における評価 . . . 学習カードや教師の観察などを通して評価する。
- ・事後の評価 . . . 学習カード、話し合い、感想、などを通して児童の運動に対する取り組みがどうであったかを評価する。

9 本時の学習と指導の展開 (3/5)

(1) 本時のねらい

- ・ルールやメンバーに慣れ、仲良く楽しく4ゴールサッカーをする。

(2) 展開

	学 習 活 動	指 導
は じ め 5 分	<p>1 コート, 用具の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・当番グループは輪番制とする。</li> </ul> <p>2 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールけり遊び (音楽)</li> </ul>	<p>施設</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コート1面</li> <li>・サッカーボール</li> <li>・得点板タイマー</li> <li>・カセットテープ</li> </ul> <p>導</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゼッケン</li> <li>・学習資料</li> <li>・笛, 旗, 旗立て</li> <li>・学習カード</li> </ul>
な か 35 分	<p>ねらい1</p> <p>ルールやメンバーに慣れ、仲良く、楽しく4ゴールサッカーをする。</p> <p>1 学習のねらいや進め方について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールやマナーについて</li> <li>・コートについて</li> </ul> <p>《コート例》</p>  <p>《ルール例》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 1チーム4~5人の3チーム</li> <li>② 試合時間は前後半各4分, その間に2分のハーフタイムを取る</li> <li>③ ゲームの開始や得点の後は, コートの中央にボールを置いて蹴る。</li> <li>④ ボールを蹴って, 相手のゴールを越えたら1点</li> <li>⑤ ラインの外へボールを出したら, 相手チームが手で転がして入れる。</li> </ol> <p>《マナー例》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 乱暴しない</li> <li>② 失敗した仲間の悪口は言わない</li> <li>③ ゲームのはじめとおわりにはあいさつをする。</li> </ol> <p>2 ゲームの組み合わせを決め, 係を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダー同士でジャンケンで決める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・総当たり戦の試合順を決めさせる。</li> <li>・立君のいるグループの試合では, 特に安全に配慮させる。(ルールの中に)</li> </ul>

	<p>3 ゲームをする。</p> <p style="text-align: center;">係</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第1試合 A : B . . . C</li> <li>・第2試合 B : C . . . A</li> <li>・第3試合 C : A . . . B</li> </ul> <p>・試合時間は、前半4分、後半4分とする。</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">ゲーム 4分)</td> <td style="padding: 2px;">— 休み — (2分)</td> <td style="padding: 2px;">ゲーム (4分)</td> </tr> </table> <p>4 ハーフタイムで簡単な作戦を立てたり、練習をしたりする。</p> <p>《練習例》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パス、シュートの練習</li> <li>・止め方の練習 (足の裏、足の内側、胸、腹、頭)</li> </ul>	ゲーム 4分)	— 休み — (2分)	ゲーム (4分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・係の仕事内容 得点、時計、音楽など</li> <li>・リーダーを中心にみんなが話し合いに参加しているか観察する。</li> </ul>
ゲーム 4分)	— 休み — (2分)	ゲーム (4分)			
<p>ま と め 5 分</p>	<p>5 各チーム2試合した後、チームごとに反省し、学習カードに記録する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・力いっぱい楽しくできたか。</li> <li>・ルールやマナーを守って仲良くできたか。</li> <li>・準備や後片付けがきちんとできたか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーを中心に話し合いがスムーズになされているか確認する。</li> </ul>			

(3) 評価

- ・4ゴールサッカーのルールがわかり楽しくできたか。
- ・教師形成評価  
学習カードや教師の観察などからグループ編成は適当か。

〈資料〉

学習カード

①教師用（観察記録） よくできた◎ ふつう○ できない×

月 日		力いっぱい楽しくで きたか	ボール扱いが上手に できたか	決まりを守って仲良 くできたか	準備や片付けがきち んとできたか
		グループ	◎	○	×
	A				
	B				
	C				
	D				

②学習カード（グループ） よくできた◎ ふつう○ できない△

月 日 ( ) グループ記録者 ( )		A	B	C	D
今日 の め あ て		じぶんのめあて			
き ま り	力いっぱい楽しくできた。				
	ルールやマナーをまもって、なかよくできた。				
	じゅんぴや、あとかたづけがきちんとできた。				
わ ざ	ボールから目をはなさないで、けることができた。				
	ボールをうまくとめることができた。				
	力いっぱいけることができた。				
次 の め あ て					

## 研究授業をおえて

### 仮説 1

個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。

#### 視点

- 場づくりについて。
  - コートやルールの工夫（チームゲームにおける個人差を配慮した工夫）
    - ・コートは15m×20mの一面を準備し、ゴールの幅を2m縮めた。（広いと得点が入り過ぎる）
    - ・ルールはゲームの中で子供と相談しながら工夫していった。
- 練習や作戦タイムについて  
（子供の発言、教師の助言はどうだったか。）
  - ・練習に音楽を利用することによって、基本動作などが楽しくできた。
  - ・作戦タイムは全員がリーダーを中心に中よく話し合いに参加していた。

### 仮説 2

学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

#### 視点

- 学習カードについて。
  - ・自己評価ができない子は、カードを利用することにより少しずつできるようになった。
  - ・学習カードによってめあてをたて、意欲的に取り組んでいた。
- 学習資料について。
  - ・資料の準備によって、学習の仕方、流れ、ルール、約束などの確認がうまくいった。
- 子供とのかかわりについて。
  - ・学習カードが上手につかえるよう常に助言した。
  - ・めあてのめあてをもたせかたを助言した。
- 児童の自己評価について。
  - ・自己評価がうまくできない子もいたが、チームのみんながよさを認め、自己評価につながられるようになった。
  - ・自己評価ができる基礎を養う習慣づけが必要である。

#### 指導助言

- ・苦手な子の為に、工夫した布のボールから入っていくといいのではないかな。
- ・体育の学習の中で運動の好きな子をつくり、生活の中で習慣化させることが大事である。
- ・個を生かす授業、そのためのルールの工夫、コートの工夫、遊ぶ子をなくし、ボールに触れる時間を多くする等、授業の中で如何に工夫するかが大事。

# 体育科学習指導案

平成7年10月18日(水) 5校時  
男子3名、女子7名、計10名  
指導者 与世平 進

## 1、単元名 ハンドベースボール

## 2、運動の特性

### (1) 一般的特性

2チームが攻撃と防御に分かれ、攻めのチームは、打者がボールを打つことにより走者を進塁させ、多くの得点を得るところに楽しさがあり、守りのチームは、打者や走者を進塁させずアウトにするところに楽しさがある。規定の回数内で得点を競い合う集団スポーツである。

### (2) 子供から見た特性

- ・得点をしたときうれしい。
- ・うまくキャッチしたときやアウトにしたとき楽しい。
- ・うまく打てたとき楽しい。
- ・下手だから嫌い。
- ・文句を言われたとき楽しくない。
- ・ルールを守らなかったら楽しくない。

## 3、ハンドベースボール運動の基本的な考え方

日頃、子供たちは、昼休みともなるとボール遊びや一輪車乗りとかでそれぞれ活発に活動することが好きな子が多く、いろいろな運動を好んでよくやる。

ハンドベースボールの学習については、女子はほとんどが経験がなく、守備力、打力などに男子との能力差がみられる。

そこで、みんなが楽しくゲームをするには、子供から見た運動の特性をふまえ、一人一人がチームの一員として十分に動けるようにルールを工夫したり、簡単な技能やミニゲームを紹介したりして、楽しく集団としてのハンドベースボールが進められるようにしたい。

## 4、学習のねらいと道すじ

### (1) 学習のねらい

みんなでルールや攻め方・守り方を工夫して、ハンドベースボールを楽しむ。

### (2) 道すじ

ねらい1 ルールやチームの仲間になれ、協力してできるボールの投げ方、とり方、打ち方でゲームを楽しむ。

ねらい2 攻め方、守り方やボール扱いを工夫して、ゲームを楽しむ。

5、時間計画

	1	2	3	4	5	6	7	8
10		ねらい1			ねらい2			
20	は							
30	じ	(なか)			(なか)			まどめ
40	め							

6、場作り・施設用具

- ・コート作り (2面)
- ・軟式テニスボールまたは、ゴムボール (2人に1個)
- ・得点板、ベース、タイマー、ライン引き、その他
- ・学習カード、 学習資料

7、学習活動と指導

は じ め 45 分	<p>1. 学習のねらいと道筋を理解し、学習の進め方について見通しを持つ。</p> <p>2. チーム編成と役割分担をする。</p> <p>○5人の男女混合で同じ力のグループで2チームを作る。</p> <p>○リーダー、球審、塁審、得点板、打順、守備などの役割を決める。</p> <p>3. みんなで協力してハンドベースボールの約束を決める。</p>	
	<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p>	<p style="text-align: center;">指 導</p>
な か	<p>ねらい1 ルールやチームの仲間になれ、協力して、今できるボールの投げ方、とり方、打ち方でいろいろなチームに挑戦する。</p> <p>(1) みんなで協力して、コート作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2チームに1面の割合で、協力し合って作る。</li> </ul> <p>(コートの例)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時 (1) ~ (4) を行うことを知らせる。</li> <li>・ホームと1塁、ホームと2塁の角度を大きくするなど工夫させる。</li> </ul>



<p>な か 45 分 × 3</p>	<p>(2) 各チームごとに、準備運動をかねた練習をする。</p> <p>(3) ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対戦するチームどうしでルールを確認し合い、ゲームをする。</li> <li>・ポジションは交代し合ってゲームをする</li> </ul> <p>・対戦する相手チームや自分の特徴を知りねらい2の対抗戦の相手を決める手がかりを得るようにする。</p> <p>・ゲームの合間に話し合いをする。 (ルールやチームのこと、作戦等)</p> <p>— ルールの例 —</p> <p>① ピッチャーがボールを投げた瞬間にランナーはリードすることができる。</p> <p>② 三振、盗塁、ファボールなし。</p> <p>③ 全員が打ち終えたら、攻めと守りを交代し、総得点で勝敗を決める。</p> <p>(4) ゲームの後、まとめと反省をし次のめあてを決める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守備は固定せず交代しながら、いろいろなポジションを経験させるようにする。</li> <li>・審判は自信を持って、大きな声で判定することが必要であることを分からせる。</li> <li>・2チームの話し合いで、ピッチャーは下からノーバウンドで投げてもよいことや、3振やフォアボールありなど、ルールを変更してもよいことを知らせる。</li> <li>・ねらい1のゲームの意味をよく理解しているか観察する。</li> <li>・話し合いは、簡潔に終わるようにポイントを決めさせる。</li> </ul>
<p>な か 45 分 × 3 +</p>	<p>ねらい2・攻め方、守り方やボール扱いを工夫して力の合ったチームや当たってみたいチームに挑戦する。</p> <p>(1) コートを作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらい1より塁間の距離がやや長いコートを2チームに1面ずつ、協力して作る。</li> </ul> <p>(2) 準備運動をかねた簡単な練習をする。</p> <p>(3) ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時のゲームは、ゲーム1・ゲーム2の形で試合をする。</li> <li>・ルールはねらい1の段階と同じものを基本とするが、チームの実態に応じて工夫する。</li> </ul> <p>(4) ゲーム1とゲーム2の合間に、ボール扱い方や攻め方、守り方の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで工夫して作戦を立てたり、練習をしたりする。</li> </ul> <p>(5) ゲームのあと、まとめをして次時のめあてをたてる。</p> <p>① 攻め方、守り方を工夫して対抗戦がうまくできたか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎時(1)～(5)を行うことを知らせる。</li> <li>・ねらい2のゲームと練習は、ねらい1の反省にもとづいて行うことを知らせる。</li> <li>・対戦の仕方は、ゲーム1の結果に基づいているか必要に応じて助言する。</li> <li>・なるべくゲームの内容に着目させて練習をさせる。</li> <li>・話し合いは、簡潔に終わるようにポイントを決めさせる。</li> </ul>

	② チームのめあてを決めて練習がうまくいったか。
まとめ 15分	単元のまとめと学習の反省をする。 ①ハンドベースボールのゲームや練習が協力して楽しくできたか。 ②みんなで攻め方、守り方を工夫して練習し、ゲームに生かされたか。 ③ボールの打ち方、投げ方、捕り方や走塁のしかたが工夫してできたか。 ④勝敗を素直に認めると共に、ゲームの約束やルールが守れたか。

## 8、評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
10	診断的評価			形成的評価				総括的評価
20								
30								
40	反省							まとめ
45								

### ○診断的評価

- ・子供たちとの話し合いや簡単な技能（投げる・打つ・捕る）と児童との関係を把握する。

### ○形成的評価

- ・学習カードや教師の観察を通して評価する。

### ○総括的評価

- ・評価の観点

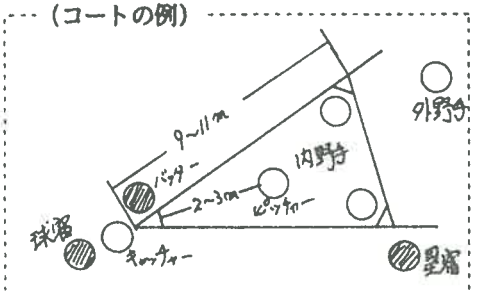
- ①みんなで楽しくゲームができたか。
  - ②ルールやメンバーになれて、ゲームが楽しくできたか。
  - ③ボール扱いになれて、ゲームが楽しくできたか。
  - ④攻め方、守り方を工夫して、ゲームが楽しくできたか。
- 上記の点と子供たちの学習活動を通して評価する。

9、本時の学習と指導の展開

(1) 本時のねらい

- ① ルールやチームの仲間になれ、協力して、今できるボールの投げ方、捕り方、打ち方でいろいろなチームに挑戦する。

(2) 展開

はじめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 用具の準備をする。</li> <li>② 学習のねらいを確認する。</li> <li>③ 各チームのねらいを確かめる。</li> </ul>	
なか	<p>④ みんなで協力して、コート作る。 ・ 2チームに1面の割合で協力し合って作る</p> <p>(コートの例)</p>  <p>⑤ 各チームごとに、準備運動をかねた練習をする。</p> <p>⑥ ゲームをする。 ・ 対戦するチームどうしでルールを確認し合い、ゲームをする。 ・ ポジションは交代し合ってゲームをする。</p> <p>・ 対戦する相手チームや自分の特徴を知りねらい2の対抗戦の相手を決めるてがかりを得るようにする。 ・ ゲームの合間に話し合いをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>— ルールの例 —</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ピッチャーがボールを投げた瞬間にランナーはリードすることができる。</li> <li>・ 三振、盗塁、ファールなし。</li> <li>・ 全員が打ち終わったら、攻めと守りを交代し、総得点で勝敗を決める。</li> </ul> </div> <p>⑦ ゲームの後、まとめと反省をし、次のめあてを決める。</p>	<p>・ ホームと1塁、ホームと2塁の角度を大きくするなど工夫させる。</p> <p>・ 守備は固定せず交代しながらいろいろなポジションを経験させるようにする。</p> <p>・ 審判は自信を持って、大きな声で判定することが必要であることを分からせる。</p> <p>・ 2チームの話し合いで、ピッチャーは下からノーバウンドで投げても良いことや3振やフォアボールありなど、ルールを変更してもよいことを知らせる。</p> <p>・ ねらい1のゲームの意味をよく理解しているか観察する。</p> <p>・ 話し合いは、簡潔に終わるようにポイントを決めさせる。</p>
まとめ 5分		

(3) 評価

- ・ ルールやメンバーになれて、ゲームが楽しくできたか。
- ・ ボール扱いになれてゲームが楽しくできたか。
- ・ マナーを守り、協力して活動できたか。

# 学 習 カ ー ド

## 学習のねらい

みんなでルールや攻め方、守り方を工夫してハンドベースボールを楽しむ。

### ○ ねらい1

ルールやチームの仲間になれ、協力してハンドベースボールを楽しむ。

### ねらい2

攻め方や守り方、ボール扱いを工夫してゲームをする。

チーム名		メンバーの名前				
チームのめあて						

◎たいへんよくできた。 ○だいたいよかった。 △よくなかった。 ?わるかった。

## 研究授業をおえて

### 仮説 1

個を生かす運動の場づくりや、学習指導の工夫をすれば運動の特性にふれ、運動の楽しさを味わい自ら体育学習に取り組むようになる。

#### 視点

- 場づくりについて。
  - コートやルールの工夫（チームゲームにおける個人差を配慮した工夫）
    - ・塁間の長さやコートの角度（60度）を工夫した。
    - ・盗塁、リード、三振なしのルール。
- 練習や作戦タイムについて（子供の発言、教師の助言はどうだったか。）
  - ・動作を機敏にするための助言をするよう心掛けた。
  - ・作戦タイムでポジションや打順を変えるようにした。
  - ・1回の攻撃を全員が打つまでにした。

### 仮説 2

学習カードや資料を生かした学習の展開を図れば、自ら進んで体育学習へ取り組む態度の育成が図られる。

#### 視点

- 学習カードについて。
  - ・チームと個人のねらいを達成したかどうか、両方がわかるまとめた学習カードを工夫した。
- 学習資料について。
  - ・学習資料を利用することによって個人の技に役立てることができた。
- 子供とのかかわりについて。
  - ・ゲームがスムーズに進行できるよう助言した。
  - ・作戦タイムで資料を利用するよう助言した。
- 児童の自己評価について。
  - ・チームの評価や個人評価をすることによって、集団におけるゲームへの参加の仕方や態度が身についてきた。
  - ・自己申告によって、チームへの参加・活動を評価する方法を工夫させた。

#### 指導助言

- ・今日の学習は、子供達のめあてがよく見えていた。
- ・ルールの工夫、男女差、個人差に気をつけて行なうことが大切である。
- ・家庭・学校で意図的に体を動かさせていく必要がある。

## 2. 學習環境部

1. 体育用具の一覧 ( )は自作の教員数

△は基準にないもの

番号	品目	基準数量	現有数量	±
1	記録用黒板	4	1	3
2	教授用掛図(体育)	1	0	-1
3	教授用掛図(跳箱)	2	1	-1
4	跳び箱	8	8	0
5	踏切板	8	5(1)	-3
6	踏切板距離調節器	8	0	-8
7	マット	20	10	-10
8	セフティマット	3	1	-2
9	低鉄棒(移動式)	6	5	-1
10	逆上がり練習器	6	0	-6
11	平均台	6	2	-4
12	タンブリン	8	0	-8
13	体育用太鼓	3	0	-3
14	オルガン	1	0	-1
15	ライン引き	4	5	+1
16	距離測定器	2	0	-2
17	コーナーポスト	20	3	-17
18	スターティングブロック	12	1	-11
19	信号器(シグナル)	2	2	0
20	走り高跳び用スタンド	4	1	-3
21	バトン	18	5	-13
22	ハードル	18	12	-6
23	体操用腰掛け	20	0	-20
24	ソフトボール服一式	2組	0	-2
25	テニスラケット	8	2	-6
26	テニス服一式・ネット	1	0	-1
27	サッカーゴールポスト・ネット	2	1(1)	-1
28	バスケットゴール(移動式)	2	0	-1
29	バトミントン一式	3組	0	-3
30	卓球一式	3組	1	-2
31	ホートボール台(2台1組)	6組	1	-5
32	ボール整理かご	4	2	-2
33	得点板	6	2	-4
34	石灰入れ	1	0	-1
35	昇降運動用踏み台	2	0(2)	-2
36	体操用棒	40	0	-40

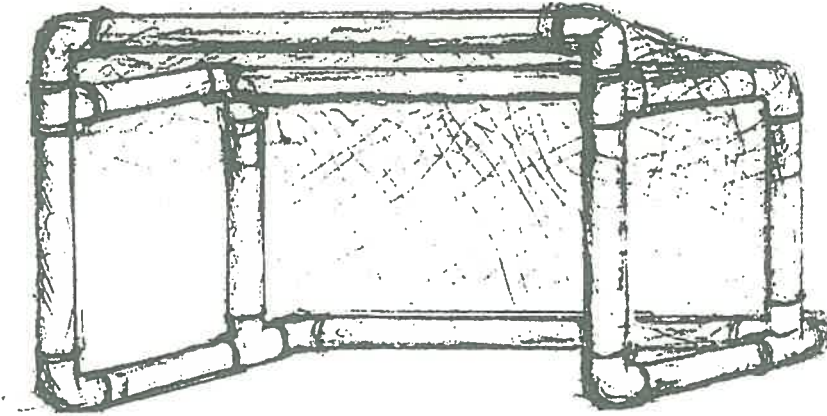
番号	品目	基準数量	現有数量	±
37	体操用輪	40	7	33
38	一輪車	30	20	10
39	竹馬	30	0(7)	30
40	大玉	4	0	4
41	ボール投的板	3	0	3
42	旗立て台	18	0(16)	18
43	シャベル	6	0	6
44	砂ならし	3		
45	空気入れ	4	1	3
46	長縄	12	0(1)	12
47	短縄	40	0	40
48	綱引き用ロープ	1	0(2)	1
49	フール服一式	1組	0	1
50	体育関係測定器	2組	0	1
	上体そらし測定器		1	
	背筋力計		1	
	握力計		1	
	オージオメーター		1	
△	卓球台		1	
△	審判台		1	
△	マット運搬車		1	
△	バレー服一式・ネット		1	
△	バトミントン服一式		1	
△	ゲーム用ベスト		40	
△	ユニホック		1組	
△	ストップウォッチ		6	
△	巻き尺(10m)		1	
△	巻き尺(50m)		1	
△	巻き尺(100m)		1	
△	バレーボール		1	
△	サッカーボール		9	
△	バスケットボール		19	
△	ドッジボール		30	
△	ノーパンクボール		7	
△	ソフトボール(1号)		5	
△	ソフトボール(3号)		4	

考察

- ・前年度の反省に基づき、器械運動の用具(マット、跳び箱、踏切板)を購入した。これからはそれらの活用方法を含めた多様な場作りのための資料が必要である。
- ・今年度は、領域をゲーム・ボール運動の領域に設定したため、ボール類(ドッジボール、サッカーボール、バスケットボール)を新たに多数購入することができた。
- ・一輪車が12台増え(内4台寄贈)、低・中・高学年それぞれの高さにあったものがそろいつつある。そのため昼休みや、クラブ等で一輪車に触れる機会が増えた。次年度は児童が、個々の技能判定可能な検定の場や練習の場を作り、児童自ら目標を設定し取り組める環境作りを目指す。
- ・外遊び用の固定遊具類が無く、一輪車以外は体育館や教室内での遊びが多い。

## 2. 工夫した用具

### (1) 簡易サッカーゴール



エスロンパイプによるサッカーゴール。雨天時に体育館内でのゲーム用として製作。鉄製のものに比べ移動が簡単で危険性も少ない。

### (2) 布ボール

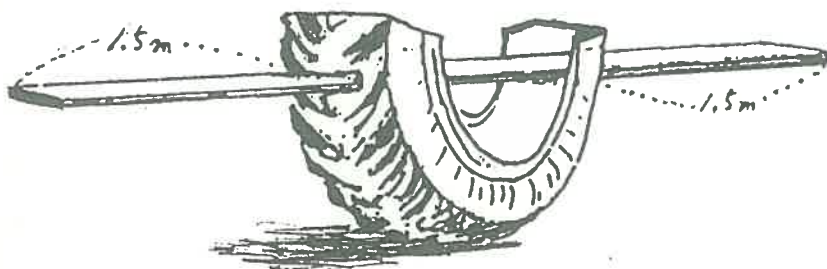


パッチワークによる布ボール。低学年のゲーム等に使用することによりボールに対する恐怖心を取り除き、また力の差のある高学年でも手加減することなしに思い切りゲームを楽しむことができる。

合同体育などでの使用に適する。



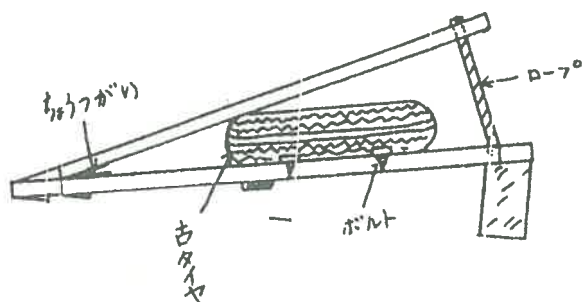
(3) 古タイヤを利用したシーソー



廃棄された古タイヤを利用し製作。従来のような固定式では無く移動が容易である。

また、板を取り付けていないものでは、児童が中に寝そべって遊ぶことも可能。

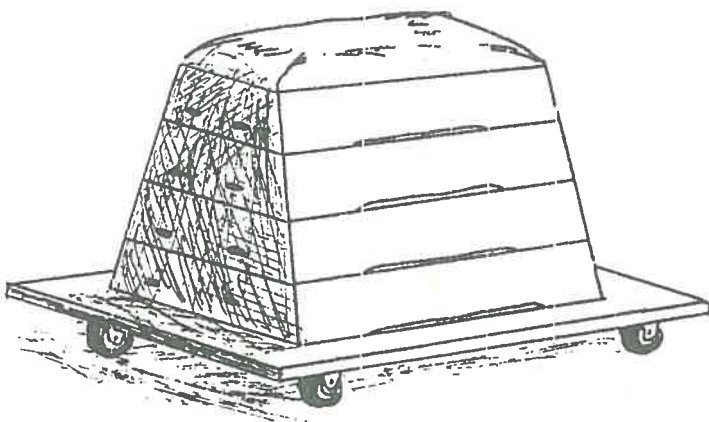
(4) 踏切板



廃棄された踏切板2枚を使用間に古タイヤをはさむことによりロイター板以上の跳躍力を得ることが可能。

器械運動だけでなく高跳び等の跳運動に使用することでより浮く感覚を身につけさせることが可能ではないかと考える。

(5) 跳び箱運搬台



どの学校でも使用されていると思うが、これを使うことにより低学年でも安全かつ楽に跳び箱の移動が可能。

キャスターの取り付け部を十分に補強することが必要である。

### 3. 調査・研究部

## 1. 児童の体位調査

体位の比較（県・全国平均との比較）資料は平成6年度

男 子		1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
身	上原小	115.6	120.7	128.3	136.3	135.9	140.7
	沖縄県	116.0	121.0	126.3	132.3	137.6	144.8
長	全 国	116.8	122.7	128.1	133.5	138.9	144.9
体	上原小	21.9	25.1	27.2	37.7	31.8	35.7
	沖縄県	21.3	23.7	26.8	30.5	34.1	38.9
重	全 国	21.6	24.3	27.3	30.7	34.2	38.4
座	上原小	66.3	67.4	71.2	74.0	74.3	76.7
	沖縄県	64.7	67.0	69.7	72.3	74.6	77.6
高	全 国	65.2	67.9	70.4	72.8	75.1	77.6

女 子		1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
身	上原小	109.0	122.5	124.0	133.3	138.3	148.6
	沖縄県	115.6	120.7	126.5	133.2	140.3	146.5
長	全 国	116.1	121.8	127.6	133.4	140.1	146.7
体	上原小	21.7	26.2	26.8	29.1	33.9	38.1
	沖縄県	20.9	23.4	26.4	30.6	35.3	40.1
重	全 国	21.2	23.7	26.8	30.3	34.6	39.4
座	上原小	62.0	69.0	70.0	73.0	74.3	79.0
	沖縄県	64.5	67.0	69.6	72.8	76.4	79.3
高	全 国	64.8	67.5	70.1	72.8	76.0	79.3

※ 本校児童の体位調査の結果をみると、全校平均を全国、県と比較すると身長は約1.2cm下回っているが、体重は約0.5kg上回っている。

## 2. ローレル指数で見る本校児童の肥満度 (%)

	1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
太り過ぎ	20.0	23.1	0	10.0	0	0
太りすぎ	20.2	0	10.0	10.0	21.1	8.3
標 準	50.0	69.2	90.0	20.0	42.1	41.7
やせすぎ	10.0	7.7	0	60.0	36.8	50.0
やせすぎ	0	0	0	0	0	0

3. スポーツテストの集計結果（県・全国との比較）

◎ 全国平均より優位

○ 県平均より優位

1年

		50m走(秒)	立ち幅とび(m)	ソフトボール投げ(m)	飛び越しくぐり(秒)	持ち運び走(秒)
男子	本校	○11.41	104.57	◎10.14	16.06	16.53
	県	11.80	115.70	9.90	14.90	15.80
	全国	11.26	122.05	10.10	14.84	15.89
女子	本校	○11.73	88.33	5.33	◎14.63	◎15.57
	県	12.00	107.10	6.10	16.30	16.50
	全国	11.50	113.49	6.28	16.19	16.43

2年

		50m走(秒)	立ち幅とび(m)	ソフトボール投げ(m)	飛び越しくぐり(秒)	持ち運び走(秒)
男子	本校	11.42	120.17	◎15.83	13.25	◎14.25
	県	10.90	128.60	13.70	13.20	14.70
	全国	10.52	136.40	13.96	13.24	14.79
女子	本校	11.75	106.83	◎8.33	◎13.50	◎14.92
	県	11.10	119.40	8.10	14.30	15.40
	全国	10.72	127.70	8.27	14.48	15.58

3年

		50m走(秒)	立ち幅とび(m)	ソフトボール投げ(m)	飛び越しくぐり(秒)	持ち運び走(秒)
男子	本校	○9.92	141.00	◎23.50	◎10.02	◎13.52
	県	10.30	141.10	17.80	12.10	14.10
	全国	9.89	145.34	18.13	12.09	14.18
女子	本校	○10.43	120.50	◎11.00	◎11.50	◎14.35
	県	10.50	131.70	10.10	13.00	14.90
	全国	10.17	137.64	10.34	13.02	14.88

4年

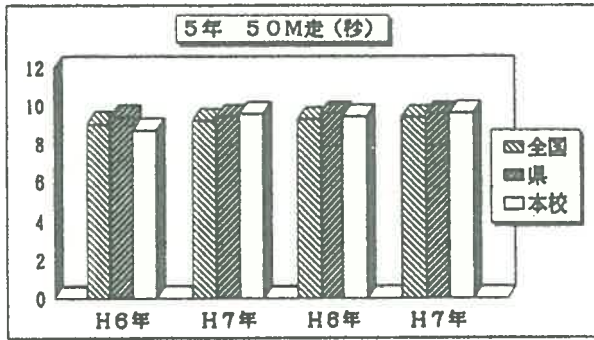
		50m走(秒)	立ち幅とび(m)	ソフトボール投げ(m)	飛び越しくぐり(秒)	持ち運び走(秒)
男子	本校	10.03	133.67	◎27.67	12.53	◎13.67
	県	9.80	149.20	22.70	11.60	13.50
	全国	9.48	155.46	22.52	11.41	13.75
女子	本校	10.31	134.57	◎15.27	◎11.17	◎13.40
	県	10.10	140.40	12.60	12.60	14.30
	全国	9.74	146.34	12.77	12.21	14.50

## 5年

		50m走(秒)	ソフトボール投げ(m)	ジグザグドリブル(秒)	遊逆上り(回)
男子	本校	9.59	◎ 27.33	◎ 15.98	○ 2.75
	県	9.40	27.20	18.00	2.20
	全国	9.17	27.11	18.40	3.93
女子	本校	9.61	◎ 18.57	◎ 16.20	1.57
	県	9.60	15.30	20.50	1.70
	全国	9.38	15.66	20.53	4.01

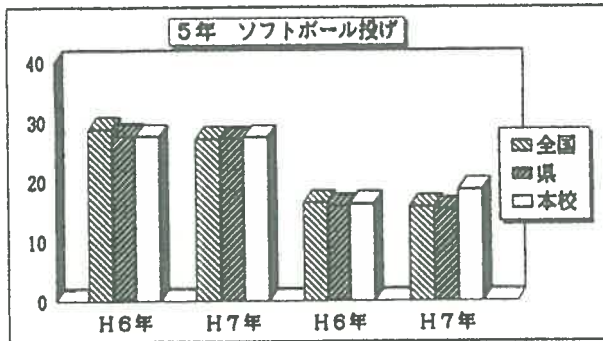
## 6年

		50m走(秒)	ソフトボール投げ(m)	ジグザグドリブル(秒)	遊逆上り(回)
男子	本校	◎ 8.67	29.67	◎ 14.97	○ 3.33
	県	9.00	31.90	16.40	2.50
	全国	8.76	31.73	16.69	4.26
女子	本校	9.33	◎ 17.78	◎ 14.52	1.56
	県	9.30	17.80	18.70	1.70
	全国	9.08	17.55	18.78	4.22



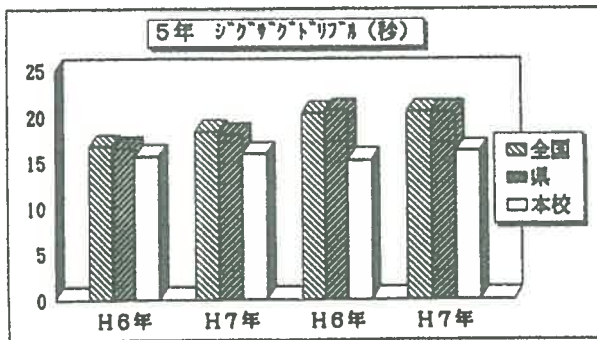
5年 50M走 (秒)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	9.03	9.17	9.28	9.38
県	9.4	9.4	9.6	9.6
本校	8.7	9.57	9.41	9.61



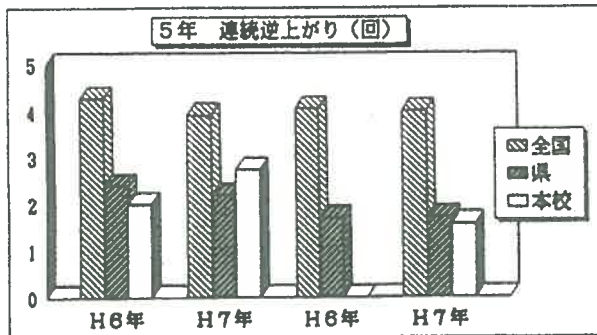
5年 ソフトボール投げ

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	28.69	27.11	16.47	15.66
県	27.7	27.2	15.9	15.3
本校	27.5	27.33	16.22	18.57



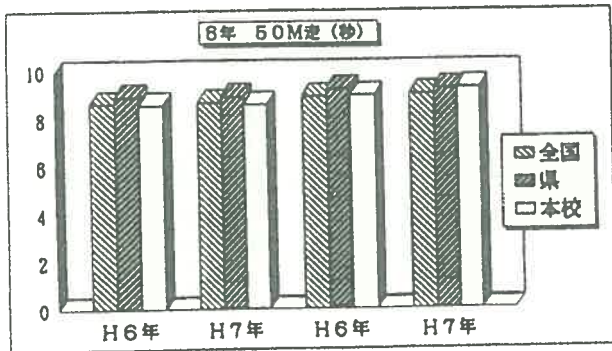
5年 ジグザグドリブル (秒)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	16.78	18.4	20.4	20.53
県	16.6	18	20.6	20.5
本校	15.7	15.98	15.25	16.2



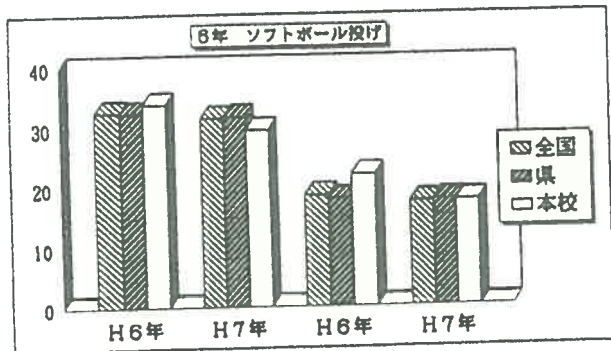
5年 連続逆上がり (回)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	4.29	3.93	4.07	4.01
県	2.4	2.2	1.7	1.7
本校	2	2.75	0	1.57



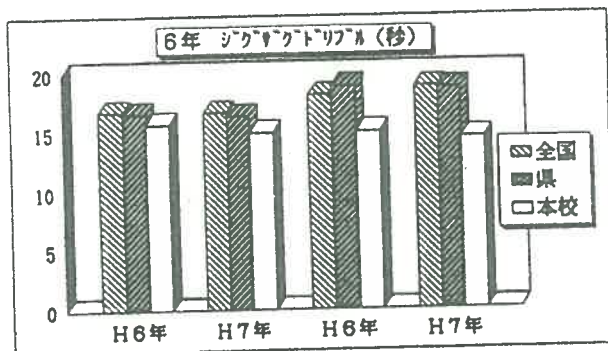
6年 50M走(秒)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	8.69	8.76	8.99	9.08
県	9	9	9.3	9.3
本校	8.64	8.67	9.02	9.33



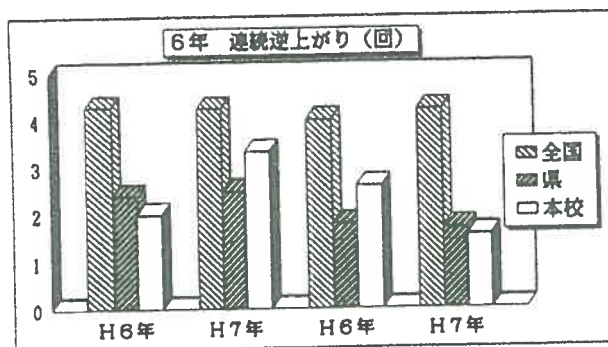
6年 ソフトボール投げ

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	32.71	31.73	18.69	17.55
県	32.5	31.9	18.2	17.8
本校	34	29.67	22.2	17.78



6年 ジグザグドリブル(秒)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	16.78	16.69	18.14	18.78
県	16.6	16.4	18.9	18.7
本校	15.7	14.97	15.04	14.52



6年 連続逆上がり(回)

	H6年	H7年	H6年	H7年
全国	4.29	4.26	4.01	4.22
県	2.4	2.5	1.8	1.7
本校	2	3.33	2.6	1.56


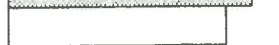














4. 体育学習についてのアンケート

項目	人数	%	分布	考察
1. 体育の授業について教えてください				
(1) 体育の授業は楽しいですか。				
ア、はい	低学年 31	100		・体育の授業はほとんどの子が好きと答え得に低学年は全員が楽しいと答えている。
	高学年 36	86		
イ、いいえ	低学年 0	0		
	高学年 6	14		
(2) はいと答えた人で、楽しいのはどんなときですか。				
ア、できなかったことができたとき	低学年 21	68		・楽しいと答える理由は、やはり成功した時やできたときだということがわかる。
	高学年 26	62		
イ、上手にできたとき	低学年 10	32		・高学年でも、上手にできたとき、競争に勝ったときなどが楽しいと答えている。
	高学年 18	48		
ウ、先生にほめられたとき	低学年 7	23		
	高学年 3	7		
エ、みんなの前でするとき	低学年 5	16		
	高学年 5	12		
オ、のびのびできたとき	低学年 4	13		
	高学年 5	12		
カ、力いっぱい動けたとき	低学年 11	35		
	高学年 9	21		
キ、競争やゲームに勝ったとき	低学年 15	48		
	高学年 13	31		
ク、作戦がうまくいったとき	低学年 6	19		
	高学年 11	26		
ケ、自分の責任が果たせたとき	低学年 3	10		
	高学年 5	12		
コ、友達に助けてもらったとき	低学年 5	16		
	高学年 2	5		
サ、グループで協力し合えたとき	低学年 9	29		
	高学年 11	26		



項目	人数	%	分布	考察
(3) いいえと答えた人で、楽しくないのはどんなときですか。			0 50 100	
ア、苦手なものが多い	低学年 0 高学年 6	0 100		・楽しくないときは、苦手なものが多いということである。
イ、友達から文句を言われるとき	低学年 0 高学年 1	0 17		
ウ、おもいきり動くことができない	低学年 0 高学年 1	0 17		
エ、グループの人と仲良くできない	低学年 0 高学年 2	0 33		
オ、ボールがあまり回ってこない	低学年 0 高学年 0	0 0		
カ、その他	低学年 0 高学年 0	0 0		
(4) 体育の学習で好きな種目を3つ選びましょう。				
ア、体操	低学年 10 高学年 1	32 2		・低・高学年ともボール運動が一番好きな運動であることがわかる。
イ、ボール運動	低学年 21 高学年 36	68 86		
ウ、器械運動	低学年 8 高学年 19	26 45		・海に恵まれているため、水遊びをする機会があるからだと思われる。
エ、陸上運動	低学年 14 高学年 13	45 31		
オ、水泳	低学年 24 高学年 33	77 79		
カ、表現	低学年 6 高学年 3	19 7		
キ、その他	低学年 6 高学年 9	19 21		

項目	人数	%	分布	考察
2. 休み時間について教えてください。				
(1) あなたは、45分の休み時間をどのように過ごしていますか。				
① どこで過ごしていますか。				
ア、ほとんど外で 過ごしている	低学年 6	19		
高学年	10	24		
イ、体育館で 過ごしている	低学年 17	55		・多くの児童が体育館で過ごすのは、運動場が遠いためと思われる。
高学年	16	38		
ウ、教室で過ごしている	低学年 8	26		
高学年	13	31		
② おもにどんなことをして過ごしていますか				
ア、友達とおしゃべり	低学年 2	6		・ほとんどの子がなんらかの活動をしていることがわかる。
高学年	11	26		
イ、なんとなくぼんやり 過ごしている	低学年 1	3		
高学年	2	5		
ウ、おにごっこ	低学年 4	13		・低学年は一輪車、高学年はバスケットサッカーをする子が多い。
高学年	1	2		
エ、一輪車	低学年 7	23		
高学年	6	14		
オ、バスケット	低学年 0	0		
高学年	5	12		
カ、縄とび	低学年 2	6		
高学年	0	0		
キ、読書	低学年 1	3		
高学年	4	10		
ク、ボール遊び	低学年 8	26		
高学年	2	5		
ケ、サッカー	低学年 4	13		
高学年	8	20		

項 目	人数	%	分 布		考 察
			0	100	
3. 運動やスポーツについて答え てください。					
(1) 運動やスポーツは好きですか。					
ア、はい	低学年	30	97		・ほとんどの児童が、運動やスポーツは好きだと答えている。
	高学年	36	86		
イ、いいえ	低学年	1	3		
	高学年	6	14		
(2) 運動やスポーツをすると体のために役立つと思いますか。					
ア、はい	低学年	30	97		・運動をすることは、健康の維持に大切だと考えている児童がほとんどである。
	高学年	41	98		
イ、いいえ	低学年	1	3		
	高学年	1	2		
(3) 家族の人と一緒に運動やスポーツをしたことがありますか					
ア、はい	低学年	17	55		・低・高学年とも半数の家庭で、家族と一緒にスポーツを楽しんでいることがわかる。
	高学年	23	55		
イ、いいえ	低学年	14	45		
	高学年	14	33		
(4) はいと答えた人は何をしていますか					
・マラソン					
・野球					
・バドミントン					
・グランドゴルフ					
(5) 体を強くするために、何かを続けてやっていますか。					
ア、はい	低学年	14	45		
	高学年	33	79		
イ、いいえ	低学年	17	55		
	高学年	7	17		
(6) はいと答えた人は、どんなことをしていますか。					
・バスケット					
・マラソン					
・剣道					
・縄とび					
					・放課後の部活動を通して、運動に親しんでいることがわかる。

5. 一輪車に関するアンケート調査

項 目		調 査 結 果																																																															
1	一輪車に乗れますか。	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5年</th> <th>6年</th> <th>計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>児童数</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>19</td> <td>13</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>はい</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>9</td> <td>8</td> <td>12</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>いいえ</td> <td>10</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>11</td> <td>1</td> <td>35</td> </tr> </tbody> </table>									1年	2年	3年	4年	5年	6年	計	児童数	10	12	10	10	19	13	74	はい	0	6	4	9	8	12	39	いいえ	10	6	6	1	11	1	35																								
			1年	2年	3年	4年	5年	6年	計																																																								
		児童数	10	12	10	10	19	13	74																																																								
		はい	0	6	4	9	8	12	39																																																								
いいえ	10	6	6	1	11	1	35																																																										
2	いつごろ乗れましたか。	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5年</th> <th>6年</th> <th>計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1年</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2年</td> <td>4</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>3年</td> <td></td> <td>1</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>4年</td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>5年</td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>5</td> <td>2</td> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>6年</td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>1</td> <td>5</td> <td>3</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table>									1年	2年	3年	4年	5年	6年	計	1年	0						0	2年	4	2					6	3年		1	3				4	4年			5	4			9	5年			1	5	2		8	6年			2	1	5	3	11
			1年	2年	3年	4年	5年	6年	計																																																								
		1年	0						0																																																								
		2年	4	2					6																																																								
		3年		1	3				4																																																								
		4年			5	4			9																																																								
		5年			1	5	2		8																																																								
6年			2	1	5	3	11																																																										
3	一輪車乗りに挑戦していますか。	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5年</th> <th>6年</th> <th>計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>児童数</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>19</td> <td>13</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>はい</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>いいえ</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>9</td> <td>0</td> <td>18</td> </tr> </tbody> </table>									1年	2年	3年	4年	5年	6年	計	児童数	10	12	10	10	19	13	74	はい	8	9	7	9	10	1	44	いいえ	2	3	3	1	9	0	18																								
			1年	2年	3年	4年	5年	6年	計																																																								
		児童数	10	12	10	10	19	13	74																																																								
		はい	8	9	7	9	10	1	44																																																								
いいえ	2	3	3	1	9	0	18																																																										
4	一輪車は好きですか。	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5年</th> <th>6年</th> <th>計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>児童数</td> <td>10</td> <td>12</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>19</td> <td>13</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>はい</td> <td>10</td> <td>5</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>12</td> <td>7</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>いいえ</td> <td>0</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>24</td> </tr> </tbody> </table>									1年	2年	3年	4年	5年	6年	計	児童数	10	12	10	10	19	13	74	はい	10	5	7	9	12	7	50	いいえ	0	7	3	1	7	6	24																								
			1年	2年	3年	4年	5年	6年	計																																																								
		児童数	10	12	10	10	19	13	74																																																								
		はい	10	5	7	9	12	7	50																																																								
いいえ	0	7	3	1	7	6	24																																																										
5	一輪車が好きな理由を書いてください。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなと楽しく遊べるから。</li> <li>・ 友達が励ましてくれるから。</li> <li>・ 新しい技を見つけるのが楽しいから。</li> <li>・ いろいろな技ができるから。</li> </ul>																																																															
6	一輪車がきらいな理由を書いてください。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 転ぶのが怖いから。</li> <li>・ 何回かころんでけがをしたから。</li> <li>・ 乗れないとへたと笑われるから。</li> <li>・ バランスを取りきれないから。</li> </ul>																																																															

7	一輪車でどんなことができますか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・回ること</li> <li>・まっすぐ進むこと</li> <li>・ボール受け</li> <li>・バスケット</li> <li>・アイドリング</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バック</li> <li>・おにごっこ</li> <li>・手をつなぐ</li> <li>・ジャンプ</li> <li>・ドリブル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片足アイドリング</li> <li>・90度回転</li> <li>・ジグザグ運転</li> </ul>
8	いま、どんな技に挑戦していますか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アイドリング</li> <li>・バック</li> <li>・円を書くようにまわること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片足走行</li> </ul>	

### 9 できる技と人数

	種 目	1年	2年	3年	4年	5年	6年	計
1	つたい乗りができる	10	9	10	9	19	13	70
2	支えからスタートして2m～5m	0	5	4	9	17	12	47
3	一人で10m進める	0	4	4	9	9	12	38
4	一人で30m進める	0	4	4	9	8	12	37
5	一人で50m進める	0	4	3	9	7	12	35
6	Uターンができる	0	3	3	9	8	11	34
7	8の字のように乗れる	0	4	2	9	6	9	30
8	ジグザグができる	0	3	2	9	6	4	24
9	なわとびができる	0	1	0	0	2	9	12
10	ボール投げができる	0	4	3	8	7	10	32
11	ボールを受けることができる	0	3	2	6	5	7	23
12	ドリブルができる	0	4	2	9	7	7	29
13	バックでドリブルができる	0	3	0	6	4	3	16
14	手をつないで2人～3人で走れる	0	5	2	9	11	10	37
15	アイドリングができる	0	3	0	6	3	4	16
16	ダブルアイドリングができる	0	0	0	6	3	0	9
17	スピンができる	0	0	0	0	0	0	0
18	ホッピングができる	0	0	0	0	0	1	1

### 考察

- ・ 現一輪車が26台あり、誰もが乗れるような環境づくりを工夫してきた。その結果、多くの児童がなんらかの技で乗ることができる。

また、高学年になるにしたがって、高度の技ができ、一輪車を利用しての遊びが増えてきている。

- ・ 低学年用の一輪車を購入することにより、すこしずつではあるが、1年生の中にも乗れる児童が増えてきている。

#### IV その他の体力づくり

## 体育朝会実施計画案

### 1 ねらい

- ・教科外体育の活動として、体育集会活動を通して児童の体力の増進を図るとともに、多様な運動に触れる機会を与える。
- ・技、遊び方等の紹介をすることにより、児童の運動に対する興味関心を喚起する。

### 2 年間計画

月	活動内容	実施方法及び留意点
4	オリエンテーション	体育朝会の進め方等
5	縄跳び（記録会）	前回し跳び、後ろ回し跳びのタイムを計り、学年毎にトップの子の名前を掲示する。
6	一輪車（チーム競争）	1～6年生までを縦割りで3チームに分け、5m先の旗立て台を回り次の児童にバトンタッチする。※一輪車に乗れない子にはチーム内で高学年が補助をする。（特に経験のほとんど無いと思われる低学年への配慮をする）
7	縄跳び（記録会）	5月と同じ方法で実施。学年記録を更新した子の名前を掲示する。
9	縄跳び（長縄）	長縄跳びの跳び方、長・短縄跳び組み合わせの跳び方を示範（体育委員会）することで多様な跳び方を紹介する。
10	集合学習	
11	縄跳び（競走）	体操用輪を用いてチーム競走（一輪車のときと同じように学年縦割りの3チーム）をする。縄以外でも似たような活動ができることを紹介する
12	縄跳び（技の発表会）	自分たちで考え、工夫した技を学年毎に発表する。
1	縄跳び（記録会）	学年毎に技を指定（例 高学年 2重跳び）、タイム又は跳んだ回数を記録する。
2	縄跳び（競走）	1本の縄を使い2人で、又は3人で跳びながら競走する。
3	縄跳び（技の発表会）	体育朝会のしめくくりとして、自分たちで考え、さらに工夫した技を学年毎に発表する。

### 3 実施方法

- ・期 日・・・1カ月に1度（第2水曜日）。
- ・企画 運営・・・体育委員会を中心に行う。基本的に児童による企画・運営。  
※ただし、今年度は縄跳びを中心とした活動を行う。
- ・場 所・・・放送施設の関係上、基本的に体育館で行うが、活動内容によって運動場でも実施する。

### 4 課題

- ・児童用の記録カード（縄跳び）の作成
- ・掲示用資料及びビデオ資料等（縄跳び、一輪車）の準備

# 一 輪 車 活 動

## 1. ねらい

- ①一輪車に乗れた時の自由な喜びを味わわせる。
- ②一輪車に乗ることにより、反射神経や平衡感覚を養わせる。
- ③一輪車に乗ることにより、健康増進や体力づくりに役立たせる。

## 2. 活動時間

- ・ 15分、45分の休み時間や放課後
- ・ 体育の時間
- ・ 一輪車クラブの時間

## 3. 活動方法

- ・ 月、木の休み時間及び放課後は低学年（1、2、3年）が利用。
- ・ 火、金の休み時間及び放課後は高学年（4、5、6年）が利用。
- ・ 体育の時間は各学年で対応。
- ・ 木曜日の6校時一輪車クラブ（4、5、6年）の時間。

## 4. 活動内容の例

### ○授業の展開

#### ①時間計画

	1	2	3	4	5
10	は じ め	めあて1			演技 発表
20					
30		めあて2			まとめ
40					

#### ②本時（3／5時）

- ・めあて1・・・できる技の距離を伸ばしたり、2人組・3人組でできるかを挑戦する。
- ・めあて2・・・新しい技に挑戦したり、グループで演技の練習をする。

時間	学 習 活 動	指 導
は じ め 10 分	1. 用具の準備をする 2. 準備運動をする 3. NHKのビデオ教材を見る	・ 一輪車の準備（各自） ・ 記録カードの準備（各自） ・ ビデオ機器一式



<p>な か 30 分</p>	<p>— めあて1 — できる技の距離を伸ばしたり、2人組・3人組でできるかを挑戦する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・補助つき乗り越え（10級）</li> <li>・補助なし乗り越え（9級）</li> <li>・補助つき乗車（8級）</li> <li>・補助つき前進5m（7級）</li> <li>・補助なし前進5m（6級）</li> <li>・補助なし前進10m（5級）</li> <li>・補助なし前進30m（準4級）</li> <li>・補助なし前進50m（4級）</li> <li>・2人組・3人組で手をつないで練習する。</li> </ul> <p>— めあて2 — 新しい技に挑戦したり、グループで演技の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・補助なし乗車（準3級）</li> <li>・左右の円周回り（3級）</li> <li>・8の字走行（準2級）</li> <li>・90度方向転換（2級）</li> <li>・60度方向転換（準1）</li> <li>・8の字ジグザグ走行（1級）</li> <li>・アイドリング10回（初段）</li> <li>・ボールドリブル10回（2段）</li> <li>・2グループに分かれ、演技の練習をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・力の合った者同士をペアにし安全に気をつけさせながら練習させる。</li> <li>・特に遅れている子に対しては個人指導をする。</li> <li>・出来た級には、合格シールを貼る。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい技に挑戦するようにアドバイスする。</li> <li>・できる技を使って、どんな演技ができるかを工夫させる。</li> <li>・曲に合わせて演技の練習をさせる。</li> </ul>
<p>ま と め 5分</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各自今日のめあてが達成できたか。</li> <li>・グループで協力してできたか。</li> <li>・演技の工夫ができたか。</li> <li>・安全に気をつけたか</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各自、グループで今日の反省をさせる。</li> <li>・出来た級には、合格シールを貼る。</li> </ul>

いちりんしゃきろく 学年 ( )  
 一輪車記録カード なまえ ( )

級	内 容	認 定	
		1回目	2回目
10	ほじょのこ 補助つき乗り越え		
9	ほじょのこ 補助なし乗り越え		
8	ほじょじょうしゃ 補助つき乗車		
7	ほじょぜんしん 補助つき前進 5 m		
6	ほじょぜんしん 補助なし前進 5 m		
5	ほじょぜんしん 補助なし前進 10 m		
準4	ほじょぜんしん 補助なし前進 30 m		
4	ほじょぜんしん 補助なし前進 50 m		
準3	ほじょじょうしゃ 補助なし乗車		
3	さゆうえんしゅうまわ 左右の円周回り (5 m)		
準2	8の字走 (直径 3 m)		
2	ほうこうてんかん 90度方向転換		
準1	ほうこうてんかん 60度方向転換		
1	8の字 ジグザグ <small>そうこう</small> 走行		
初段	アイドリング 10回		
2段	ボールドリブル 10回		

※認定は自分より上手な友達に見てもらい、○をつけてもらいましょう  
 2回の認定で合格です。

## 校内マラソン大会実施計画案

### 1. ねらい

- (1) 全児童の業間体力向上と健康の維持を図る。
- (2) 最後まで頑張り通す強い精神力を養う。

### 2. 方法並びに方針

- (1) 学校をスタート地点とし、各ポイントで折り返しコースとする。
- (2) 5分おきに、高学年、中学年、低学年の順でスタートする。
- (3) 走る距離は、低学年500M、中学年1000M、高学年1500Mとする。
- (4) 学年の1～3位までを表彰する。
- (5) 各ポイントには担任以外の教諭を配置し、安全管理を行なう。

### 3. 日 時

- (1) 実施日 平成 年 月 日 ( )
- (2) 時 間 午前9時15分～午前10時30分

### 4. 日 程

8:15 ~ 8:25	朝の会(健康観察)参加の可、不可を確認する。
8:25 ~ 8:40	職員朝会
8:40 ~ 9:00	開会式、準備運動
9:00 ~ 9:10	職員配置
9:15 ~ 10:15	マラソン
10:15 ~ 10:30	閉会式

### 5. 事前指導

- (1) 体育授業の中で学年に該当する距離を走り込む。

### 6. 事後指導(評価)

- (1) 無理なく楽しく走れたか学級で話し合う。

## 親子ドッジボール実施計画案

### 1 ねらい

- ・全児童，職員，父母のきずなを深める。

### 2 実施場所・方法

- ・体育館で実施。
- ・学年縦割りで6チームを編成。そのほかに，職員チーム，PTAチームを編成する。  
(1チーム14～15名。チーム間に力の差の無いように配慮する。)
- ・ボールは布ボールを使用。ボールに対する恐怖心を無くし，高学年，大人でも手加減すること無くゲームができるための配慮。
- ・試合形式はトーナメントを採用。敗者復活も検討する。
- ・試合は前半7分 後半7分での時間制で行う。
- ・子供達に不利にならないようコート of 広さ，形をかえるなど，場の工夫をする。
- ・時間制を取り入れ，終了時の生き残りの人数で勝敗を決する。

### 3 日 時

- ・実施日 平成 年 月 日(土)
- ・時 間 午後2時～午後4時

### 4 日 程

- 2:00～2:20 開会式
- 2:20～3:40 ドッジボール大会
- 3:40～4:00 閉会式

### 5 諸 係 (PTAの保健体育部を中心として取り組む)

## V 研究の成果と課題

平成6年度から3年間、県教育委員会、竹富町教育委員会より「体力づくり推進校」の指定を受け「自ら進んで、運動に親しむ上原っ子の育成」をテーマに、1年次の課題であった「個に応じた学習の場の設定」「教具の確保」「学習カードの工夫」「運動用具の充実」等の解決を図りつつ全職員協力のもと2年次は「ボール運動」を中心に授業実践を通して研究を進めてきた。

以下、成果と課題を記すことにする。

## 1. 成 果

- (1) 「新しい体育」の理論・実践研究を数多く持つことにより、授業の流れや場の工夫等を図ることができた。
- (2) 場の工夫をすることによって、どの子どもも喜んでボール運動に参加するようになった。
- (3) 室内ゴールの製作により、雨天時でもサッカー遊び等ができるようになった。
- (4) 一輪車を多数購入することによって全児童が一輪車遊びに興味を持ち、それぞれの目標に向かって練習に励むようになった。

## 2. 課 題

- (1) 「体力づくり」に必要な環境整備を図ること。
- (2) 学習カード、学習資料を学年毎に、または領域毎の整理をどう進めるか。
- (3) 実技研修、理論研究、作業などを増やし共通理解を図ること。

# 年間計画

1 学年 体育年間計画表 (1年)

月	4月⑥							5月⑩							6月⑭							7月⑰													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
10分	運動場の遊び							球技遊び							かけっこ・リレー							障害リレー													
30分	①							⑧							⑦							⑤													
内容	ダンス							ドッジボール(主)							ドッジボール(主)							水遊び④													
内容	平均台							鬼遊び							鉄棒遊び							高跳び													
内容	⑦							⑧							⑦							⑤													
内容	固定施設での運動							鬼遊び							鉄棒遊び							高跳び													
内容	のびり棒							鬼遊び							鉄棒遊び							高跳び													
内容	雲梯							鬼遊び							鉄棒遊び							高跳び													
行事	身体測定																																		

2 学期

月	9月⑩							10月⑪							11月⑭							12月⑮																		
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
10分	ダンス							輪を使った運動							ドッジボール(主)							マット遊び(主)							ボール遊び(副)											
30分	⑦							⑧							⑧							⑧							⑧											
内容	平均台							短なわ、長なわ							ドッジボール(主)							マット遊び(主)							ボール遊び(副)											
内容	固定施設での運動							鬼遊び							力だめし(副)							縄跳び遊び(副)							サッカー遊び(主)											
内容	のびり棒							鬼遊び							力だめし(副)							縄跳び遊び(副)							サッカー遊び(主)											
内容	雲梯							鬼遊び							力だめし(副)							縄跳び遊び(副)							サッカー遊び(主)											
行事																																								

3 学期

月	1月⑨							2月⑩							3月⑬																				
	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102									
10分	リズムダンス							サッカー遊び⑧							跳び箱遊び							まとめ													
30分	⑦							⑧							⑧							⑧													
内容	リズムダンス							サッカー遊び⑧							跳び箱遊び							まとめ													
内容	⑦							⑧							⑧							⑧													
内容	標槍遊び							サッカー遊び⑧							跳び箱遊び							まとめ													
内容	平均台							鬼遊び							平均台遊び							まとめ													
内容	のびり棒							鬼遊び							平均台遊び							まとめ													
内容	雲梯							鬼遊び							平均台遊び							まとめ													
行事																																			



体育年間行事計画 (2年)

1学期

月 時	4月④							5月⑤							6月⑥							7月⑦															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
10分	ドッジボール(主)							運動能力テスト②							かけっこ・リレー(主)							幅とび遊び(主)															
30分	ボール遊び(副)							①							力だめし・鬼遊び(副)							⑤ ゴム遊び(副)															
行事	身体測定																																				

2学期

月 時	9月⑩							10月⑪							11月⑫							12月⑬																		
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
10分	リズムダンス							ボールけりゲーム(主)							ドッジボール⑤							マット遊び(主)																		
30分	④							ボール遊び(副)							③							サッカー遊び④																		
行事	運動会 身体測定 かけっこ・リレー 集合学習																																							

3学期

月 時	1月⑭							2月⑮							3月⑯													
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105		
10分	かけ足							ダンス							飛び箱遊び⑤													
30分	⑤ 縄跳び 平均台運動							⑥ 模倣遊び							② 一輪車 ① まとめ													
行事	学習発表会																											

1 学期 体育年間指導計画 (3年)

月 時	4月⑤							5月⑩							6月⑭							7月⑰																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	
10分	ボートボール(主)																																						
30分	①																	②							③							④				⑤			
行事	身体測定																																						

2 学期

月 時	9月⑪							10月⑫							11月⑬							12月⑭																					
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79		
10分	ダンス①																																										
30分	リレー②																	ハンドベースボール③							鉄棒④							サッカー⑤				縄とび⑥				持久走⑦			
行事	運動会 身体測定 集合学習																																										

3 学期

月 時	1月⑮							2月⑯							3月⑰																				
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105									
10分	マット運動①																																		
30分	走りゆとび②																	③							フォークダンス④							輪遊び 平均台 棒遊び⑤			
行事	身体測定 学習発表会																																		

体育年間計画表 (4年)

1学期

月	4月⑨							5月⑩							6月⑪							7月⑫															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
内	10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分															
容	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦							⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭							⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑							㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘															
行	運動会 身体測定							運動会 身体測定							運動会 身体測定							運動会 身体測定															

2学期

月	9月⑩							10月⑪							11月⑫							12月⑬																		
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
内	10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分																		
容	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦							⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭							⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑							㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘																		
行	運動会 身体測定							運動会 身体測定							運動会 身体測定							運動会 身体測定																		

3学期

月	1月⑭							2月⑮							3月⑯										
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
内	10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分							10分 10分 10分 10分 10分 10分 10分										
容	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦							⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭							⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑										
行	運動会 身体測定							運動会 身体測定							運動会 身体測定										

体育年間指導計画 (5年)

1学期

月	4月⑤					5月⑩					6月⑭					7月⑰																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38		
内	10分 リレー・短距離走⑥										運動能力テスト②					バスケットボール⑩					鉄棒⑤					水泳④					保健② 体操③									
内容	ジョギング①										リレー・短距離走⑥					バスケットボール⑩					鉄棒⑤					水泳④					保健② 体操③									
30分	ジョギング①										リレー・短距離走⑥					バスケットボール⑩					鉄棒⑤					水泳④					保健② 体操③									
行事	身体測定										身体測定										宿泊学習										身体測定									

2学期

月	9月⑩					10月⑭					11月⑰					12月⑳																								
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
内	10分 保健表現④										障害走⑥					ソフトボール⑩					マット運動⑨					走り高跳び⑤					保健② 持久走③									
内容	保健表現④										障害走⑥					ソフトボール⑩					マット運動⑨					走り高跳び⑤					保健② 持久走③									
30分	保健表現④										障害走⑥					ソフトボール⑩					マット運動⑨					走り高跳び⑤					保健② 持久走③									
行事	身体測定 運動会										集合学習										集合学習										身体測定									

3学期

月	1月⑤					2月⑩					3月⑤																													
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105														
内	10分 サッカー⑤										走り高跳び⑤					障害走⑦					走り高跳び⑤					走り高跳び⑤														
内容	サッカー⑤										走り高跳び⑤					障害走⑦					走り高跳び⑤					走り高跳び⑤														
30分	サッカー⑤										走り高跳び⑤					障害走⑦					走り高跳び⑤					走り高跳び⑤														
行事	身体測定										学習発表会										学習発表会										学習発表会									

体育年間計画表（6年）

1学期

月時	4月⑨							5月⑩							6月⑩							7月⑦																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38											
内 10分	運動能力テスト①																																																
内 30分	表現③							リレー・短距離走⑥							バスケットボール⑩							鉄棒⑥							水泳④							保健②							体操③						
行事	身体測定																																																

2学期

月時	9月⑩							10月⑪							11月⑪							12月⑫																				
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	
内 10分	保健①																																									
内 30分	表現④							陣走⑥							ソフトボール⑩							マット運動⑨							走り高跳び⑥							持久走③						
行事	身体測定 運動会														集合学習														修学旅行													

3学期

月時	1月⑤							2月⑩							3月⑥													
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105		
内 10分	サッカー⑤																											
内 30分	走り幅跳び⑤							飛び箱運動⑦							保健②							まとめ①						
行事	学習発表会														学年発表会													

平成6年度研究同人

校長	喜納和善
教頭	田真安浩
研究主任	漢那憲吉
	平地綾子
	森永梢
	上元恭子
	前盛民子
	津嘉山和美
	西原直美
	中野美由紀
	座間味靖
	石垣佐和子
	宮里慶子
	仲間清邦
	花原厚子
	渡久山房子
	新崎長幸

平成7年度研究同人

校長	喜納和善
教頭	田真安浩
研究主任	漢那憲吉
	後藤恵美子
	平地綾子
	津嘉山和美
	池村久美
	与世平進
	新城剛
	座間味靖
	長井直子
	仲間清邦
	花原厚子
	渡久山房子
	新崎長幸

参考文献

- 『小学校体育資料・指導計画の作成と学習指導』 文部省
- 『小学校・新しい体育の考え方・進め方』 宇土正彦
- 『小学校体育指導書』 文部省
- 『体力づくり読本』 教育開発研究所
- 『新しい学力観に立つ教育課程の創造と展開』 文部省
- 『運動能力テスト・スポーツテストハンドブック』 青山昌二
- 『体育の学習・指導書』 宇土正彦
- 『月間 学校体育』 日本体育社