

平成 27 年度

体育センター長期研修研究報告

「楽しむ」ことが「できる」ことに
つながる跳び箱運動

—跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを通して—



神奈川県立体育センター

長期研究員

秦野市立鶴巻小学校 内藤 誠

目次

第1章 研究を進めるにあたって

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

第2章 理論の研究

1 運動遊びの定義について	4
2 跳び箱運動について	5
3 動機づけの測定方法について	8

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法	10
2 学習指導計画	13
3 学習指導の工夫	16
4 授業の実際	21
5 検証授業の結果と考察	35
6 学習指導の工夫とその効果	49
7 授業全体を振り返って	51

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題	53
2 今後の展望	55
3 最後に	56
【引用・参考文献】	56

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

「楽しむ」ことが「できる」ことにつながる跳び箱運動

—跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを通して—

2 主題設定の理由

小学校学習指導要領解説体育編において、低学年の運動領域の内容は「運動遊び」¹⁾として示されている。これは「児童が易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わう遊びであることを強調した」¹⁾ものである。運動遊びは「児童がどんどん遊んで、いろいろな運動を楽しむことが大切」²⁾だが、器械運動のように「できる」「できない」が明確に現れる運動における運動遊びは、「器械運動と関連の深い動きを、意図的に取り組ませ、基礎となる感覚を身に付けさせることが大切」¹⁾である。また、中学年の器械運動の指導においてもすべての児童が運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、技に関連した易しい運動遊びを取り入れることが求められている。¹⁾

自身の経験を振り返ってみても、小学校第3学年の跳び箱運動において、小学校第2学年まで取り組んできた「跳び箱を使った運動遊び」が楽しさや心地よさを味わわせてはいるものの、基礎となる感覚を十分に身に付けさせることができていると感じることが多々あった。秦野市立鶴巻小学校の3年生に実施した「跳び箱を使った運動遊び」についての実態調査では、約8割の児童が「楽しい」と感じていたものの、残りの約2割の児童は楽しくないと感じていたことがわかった。なお、楽しくないと感じていた児童の多くは、馬跳びやタイヤ跳びなどの運動遊びはできると感じているにも関わらず、「どう動いていいかわからない」「おもいきり体を動かさない」等の理由で楽しくないと答えていたことから、必ずしも「楽しむ」と「できる」ことがつながっていない現状があると考えられる。

学習指導要領の内容について、白旗が「楽しさ（喜び）とできるようになることをセットで示しており、できさえすればよいのではなく、それらがもっと運動をしたいという運動への主体的なエネルギーになっていくことを前提としているのである。」³⁾と述べているように、運動の楽しさや喜びを味わいながら「できる」ようになることが大切であると考えられる。特に、「できる」「できない」が明確に現れる器械運動においては、技に関連した動きを生かした運動遊びを通して、運動の特性に触れる楽しさを味わいながら体の動かし方や身体感覚を身に付け、技ができるようになることが大切であると考えられる。

三木は、「跳び箱運動ですべての子どもに『できる』楽しさを味わえるようにするならば、遊びから出発した動きの系統的・段階的な動感促発化（動きを教える）指導を行う必要がある」⁴⁾と指摘している。また、三木は、跳び箱運動は助走から着地までがそれぞれ7つの動きの組み合わせで成り立っており、「異なる7つの動きが一連の流れの連続によって跳び越すという動きの〈かたち〉を作り出している」⁵⁾と説明している。本研究においては、跳び箱運動の7つの動きのつながりを踏まえて、運動の特性に触れる楽しさを「空中に体を投げ出す楽しさ」「腕で体を支えて腰が高く上がる楽しさ（逆さ感覚）」「高所から跳び下りる楽しさ」「足・手・足の運動の順次性で跳び越す楽しさ」と捉え、その楽しさを運動遊びに取り入れることとした。そうすることによって、児童に跳び箱運動の特性に触れる楽しさを味わわせながら跳び箱運動に必要な体の動かし方や身体感覚を身に付けさせ、技ができるようになるだろうと考えた。また、杉原が「遊び」を「内発的に動機づけられた状態」⁶⁾であり、「行動の原動力が実行するその行動に内在する」⁶⁾と説明していることを踏まえ、本研究においては、運動の特性に触れる楽しさを味わいながら活動している状態を内発的に動機づけられた状態であると捉えることとし

た。このような運動遊びを通して内発的に動機づけられながら技ができるようになることは、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる上でも大切であると考えます。

そこで本研究では、小学校3年生の跳び箱運動において、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習過程に位置付けることによって、児童は運動の特性に触れる楽しさを味わい、体の動かし方や身体感覚を身に付け、基本的な技ができるようになるであろうと考え、本研究の主題を設定した。

3 研究の目的

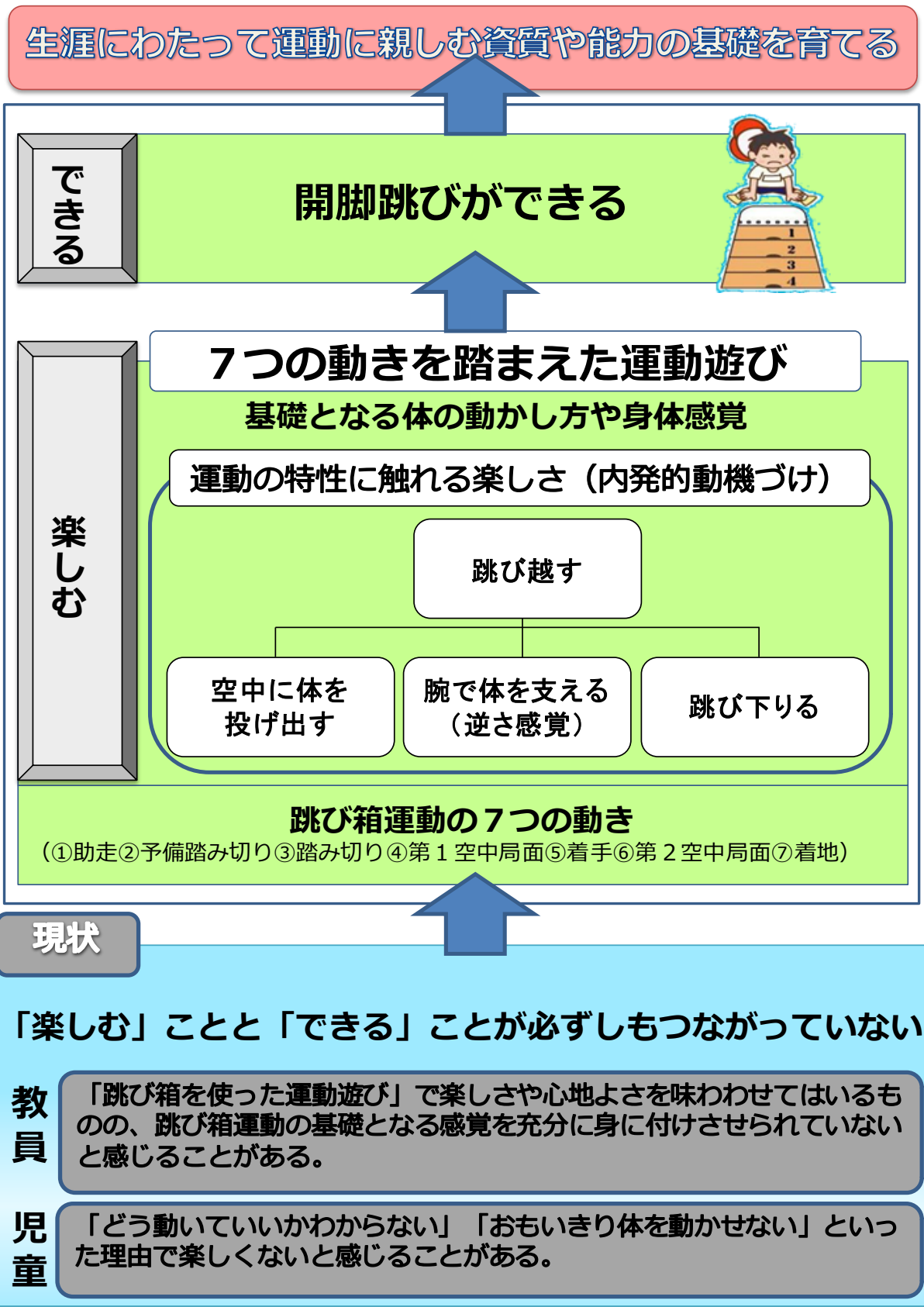
跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習過程に位置付けることによって、運動の特性に触れる楽しさを味わい、体の動かし方や身体感覚を身に付け、基本的な技ができるようになることを目指した学習活動を提案する。

4 研究の仮説

小学校3年生の跳び箱運動において、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習過程に位置付けることによって、児童は運動の特性に触れる楽しさを味わい、体の動かし方や身体感覚を身に付け、基本的な技（開脚跳び）ができるようになるであろう。

5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、振り返り、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に、研究のまとめを行う。



第2章 理論の研究

1 運動遊びの定義について

(1) 運動遊びについて

小学校学習指導要領解説体育編では運動遊びについて「児童が易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わう遊びであることを強調したもの」¹⁾であると説明している。「器械・器具を使つての運動遊び」については、「器械運動と関連の深い動きを意図的に取り組ませ、基礎となる感覚を、身に付けさせることが大切である」¹⁾と説明している。このことから、運動遊びでは「体を動かす楽しさ」を味わわせることを大切にしつつ、技につながる「動きを身に付けさせる」ことが必要であると考えられる。

(2) 遊びと内発的動機づけについて

杉原は、遊びか遊びでないかを判断するためには行動の背景にある動機づけを理解することが必要であると述べ、縄跳びを例に「他の活動では体験できにくい、縄跳びという運動そのもののもつ独自の魅力が縄跳びをするという行動の原動力になっている状態が、縄跳びで遊んでいるということになる」⁶⁾と説明している。また、これを内発的に動機づけられた状態であると述べていることから、本研究においては運動（遊び）の特性を味わうことが楽しくて活動している状態を内発的に動機づけられた状態であると捉え、運動遊びが内発的に動機づけられたものとなるように設定する。(図2-1)

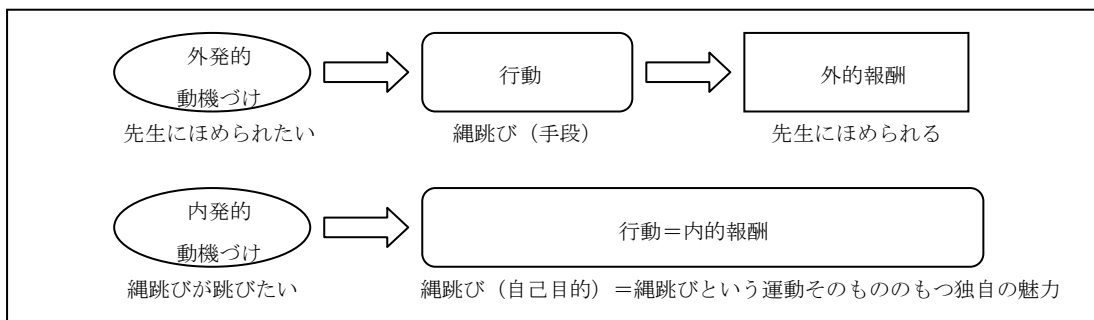


図2-1 外発的動機づけと内発的動機づけの違い (一部改変)⁶⁾

さらに杉原は、遊びの背景にある動機づけは内発的か外発的かの2分法ではなく、内発的動機づけを遊び要素、外発的動機づけを非遊び要素と捉え、両者の関与の強さの違いから、連続体として捉えることが必要になると説明している。⁶⁾ (図2-2)

本研究においても、運動遊びの背後にある動機づけを内発的か外発的かという2分法ではなく、連続体として捉えることとする。

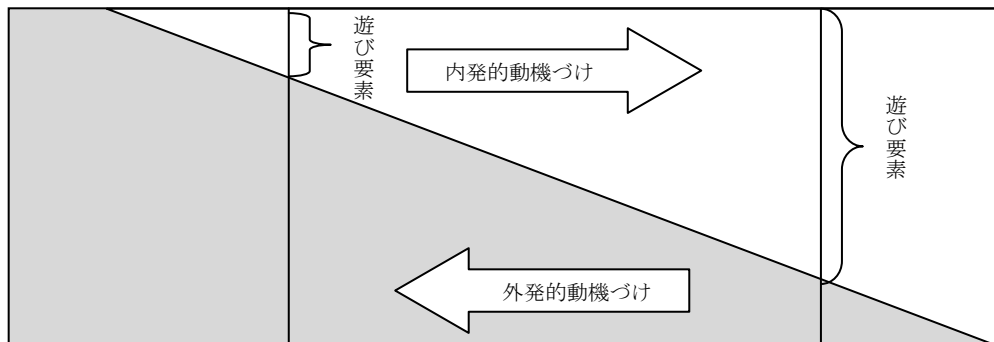


図2-2 連続体として捉えた遊び⁶⁾

これらのことから、本研究で行う運動遊びは、「器械・器具の運動遊び」で学習した、跳び箱運動に関連の深い動きを取り入れた、次のような活動であると定義することとした。

<p>【本研究における運動遊びの定義】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 運動の特性に触れる楽しさが味わえる活動（内発的動機づけの傾向が高い活動） ○ 運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚が身に付く活動

2 跳び箱運動について

(1) 跳び箱運動の指導について

次の表は、小学校学習指導要領解説体育編に示された低学年の「跳び箱を使った運動遊び」と、中学年からの「跳び箱運動」の基本的な支持跳び越し技の例示についてまとめたものである。本研究においては、技の学習に初めて取り組む第3学年を対象とし、小学校学習指導要領解説体育編に中学年の基本的な技として例示された「開脚跳び」と「台上前転」のうち、「開脚跳び」を扱うこととした。(表2-1)

表2-1 跳び箱運動の基本的な支持跳び越し技¹⁾

	低学年	
跳び箱を使った運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ○踏み越し跳び <ul style="list-style-type: none"> ・片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること。 ○支持でまたぎ乗り・またぎ下り <ul style="list-style-type: none"> ・数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で腕を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること。 ○支持で跳び乗り、跳び下り <ul style="list-style-type: none"> ・数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手をついて両足で跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること。 ○馬跳び、タイヤ跳び <ul style="list-style-type: none"> ・両手で支持してまたぎ越すこと。 	
	中学年	高学年
切り返し系の技	<ul style="list-style-type: none"> ○開脚跳び <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で踏み切り、脚を左右に開いて着手し、跳び越えること。 	<ul style="list-style-type: none"> ○安定した開脚跳び <ul style="list-style-type: none"> ・助走から踏み切り・着手・着地まで、一連の動きとしてスムーズに跳び越えること。 ○大きな開脚跳び <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で強く踏み切り、脚を左右に開いて着手し、強く突き放して跳び越えること。 ○かかえ込み跳び <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で踏み切って着手し、脚を抱え込んで跳び越しをすること。
回転系の技	<ul style="list-style-type: none"> ○台上前転 <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で踏み切り、腰の位置を高く保って着手し、前方に回転しながら体を開いて着地をすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ○安定した台上前転 <ul style="list-style-type: none"> ・助走から回転して着地まで、一連の動きとしてスムーズに跳び越えること。 ○大きな台上前転 <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で強く踏み切り、腰を大きく開くとともに膝を伸ばした姿勢で着手し、台上で回転して着地すること。

小学校学習指導要領解説体育編では、器械運動について「技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするとき楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、より困難な条件の下でできるようになったり、より雄大で美しい動きができるようになったりする楽しさや喜びがある。」¹⁾と説明している。このことから、跳び箱運動では、**表2-1**にまとめた技を身に付けたり挑戦したりする過程と結果の両面に楽しさや喜びを感じさせる必要があると考えられる。

また中学年の指導においては、「すべての児童が運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、技に関連した易しい運動遊びを取り入れたり、易しい場や条件のもとで段階的に取り組めるようにしたりする」¹⁾とある。このことから中学年では、低学年の運動遊びの指導を生かし、できるようになる過程を楽しみながら技を身に付けることが大切だと考えられる。

(2) 跳び箱運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚

高橋は器械運動が非日常的運動であるとし、日常生活では経験できない懸垂、支持、回転、ひねりなどの運動で自分の体を巧みに操るといった独自の身体的・感覚的な能力が必要とされると述べている。また、これらの運動は日常生活で経験できない複雑な姿勢の変化や多様な運動感覚を体験させ、これが器械運動の楽しさの源泉になっていると述べている。⁷⁾

高橋は「将来の技の学習を見通して『基礎となる力や感覚』が習得されるように意味のある運動遊びを経験させることが大切」⁷⁾と述べている。**(表2-2)**

これらのことから、本研究では、跳び箱運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚を味わわせることは、その運動の特性に触れる楽しさを味わうことにつながると捉えた。

表2-2 跳び箱運動の基礎となる力や感覚⁷⁾

○ 腕による支持
○ 高所からの跳びおり
○ 足・手・足の運動の順次性
○ 腕を支点にした体重移動
○ 腕によるジャンプ（突き放し）
○ 両足踏み切りでのジャンプ

また、運動遊びを構築する際には、水島が示している「跳び箱運動の技に必要な能力」についても参考にとすることとした。**(表2-3)**

表2-3 跳び箱運動の技に必要な能力（一部抜粋）⁸⁾

種目	系	段階	技名	必要な能力
跳び箱運動	切り返し系		開脚跳び 屈伸跳び かかえ込み跳び など	腕で支える（押す）能力 手で突き放す能力（体を起こす） 片足けりから両足けりする能力 空中に体を投げだす能力 バランス能力

(3) 飛び箱運動の7つの局面構造

三木は、飛び箱運動の動きは7つの局面に区分することができ、それぞれが異なった動きの組み合わせで成り立っていると述べている。⁵⁾そして、「異なる7つの動きが一連の流れの連続によって飛び越すという動きの〈かたち〉を作りだしている」⁵⁾ことを説明している。(図2-4)

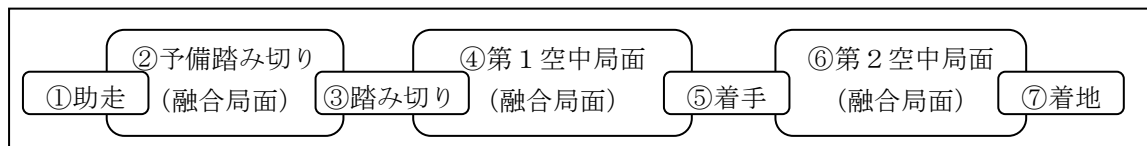


図2-4 飛び箱運動の7つの局面構造⁵⁾

三木は運動能力に何の問題がなくても、どのように動き方を連続してよいかかわからなくて悩んでいる児童がいることを指摘している。⁵⁾このことから、技に必要な体の動かし方や身体感覚を個別の運動遊びで身に付けることに加えて、助走から着地までの動きをどのように連続して動くのが体でわかるような指導が必要であると考えられる。

そこで、本研究では、飛び箱運動の7つの動きのつながりを踏まえて、運動の特性に触れる楽しさを次のように捉え、運動遊びに取り入れることとした。(表2-4)

表2-4 本研究における、飛び箱運動の特性に触れる楽しさ

7つの局面	体の動かし方・身体感覚	飛び箱運動の特性に触れる楽しさ
①助走	手と足のリズムを合わせて走る	空中に体を投げ出す楽しさ 腕で体を支えて腰が高く上がる楽しさ(逆さ感覚) 高所から跳び下る楽しさ 足・手・足の運動の順次性で跳び越す楽しさ
②予備踏み切り	前方へ大きく踏み込む	
③踏み切り	片足けりから両足けりをする	
④第1空中局面	空中に体を投げ出す	
⑤着手	腕で体を支える 腕で体を突き放す	
⑥第2空中局面	体を起こす	
⑦着地	①着地の衝撃を膝で吸収する ②両手でバランスを取る	

そして、飛び箱運動の特性に触れる楽しさを味わうことのできる運動遊びとして、4つの運動遊びを構築することとした。

1つ目は「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面」までの運動の特性「空中に体を投げ出す楽しさ」を味わうことをねらった運動遊びである。

2つ目は「④第1空中局面⑤着手」までの運動の特性「腕で体を支えて腰が高く上がる楽しさ(逆さ感覚)」を味わうことをねらった運動遊びである。

3つ目は「⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」までの運動の特性「高所から跳び下る楽しさ」を味わうことをねらった運動遊びである。

4つ目は「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」までの運動の特性を「足・手・足の運動の順次性で跳び越す楽しさ」として、易しく跳べる形をした飛び箱(台の長さが短い)を設置し、1つ目から3つ目までの運動遊びが連続して行う楽しさを味わうことをねらった運動遊びである。

これらの運動遊びを通して、飛び箱運動の特性に触れる楽しさを味わいながら、開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚が身に付くと考えた。

(4) 本研究で目指す跳び箱運動の技の出来映え

本研究においては、第3学年を対象とし、基本的な技である開脚跳びができるようになる楽しさや喜びを児童に味わわせることを目標とすることとした。

「小学校学習指導要領解説体育編」の例示や「学校体育実技指導資料第10集器械運動指導の手引」、「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック」⁹⁾を参考に、本研究においては次の3点ができた時、開脚跳びができたと判断することとした。

【本研究における開脚跳びができたと判断する姿】

- ①助走から「両足をそろえて踏み切る」こと
- ②脚を左右に開き、「跳び箱の半分より奥側に両手で一緒に着手をする」こと
- ③着手後、「視線を進行方向に移して遠くを見ながら跳び箱を跳び越える」こと

3 動機づけの測定方法について

(1) 内発的—外発的動機づけ測定尺度

櫻井は、それまでの内発的動機づけに関する理論や研究から内発的動機づけという概念に含まれる様々な構成要素を抽出し、これらを網羅的に測定できる「内発的—外発的動機づけ測定尺度」を作成した。¹⁰⁾ (表2-5)

表2-5 内発的—外発的動機づけ測定尺度（一部抜粋）¹⁰⁾

1	イ. 先生が教えてくれることだけ、勉強すればよいと思います。 ロ. いろいろなことを、進んで勉強したいと思います。
2	イ. 自分がやりたいので、勉強します。 ロ. おとうさんやおかあさんに、「やりなさい」といわれるので、勉強します。
3	イ. 問題がむずかしいと、すぐ先生に教えてもらおうとします。 ロ. 問題がむずかしくても、自分の力でできるところまでは、やってみようと思います。
4	イ. すきなことが学べるので、勉強します。 ロ. よいせいせきをとるために、勉強します。
5	イ. かならずできる、やさしい問題のほうが好きです。 ロ. あたまをつかう、むずかしい問題のほうが好きです。
6	イ. 授業は、たのしくやれます。 ロ. 授業は、たのしくありません。

回答形式は、2つの選択肢（内発的か外発的か）から自分に該当すると思う方を回答者が選択するというもので、内発的な動機づけ傾向を示す選択肢を選択した場合は1点、外発的な動機づけ傾向を示す選択肢を選択した場合には0点が与えられ、得点化される。

櫻井が作成した測定尺度の検討は小学校2年生から中学校1年生までの486名（男子240名、女子246名）を対象に行われたが、いずれの学年においても信頼性及び妥当性を示したことが報告されている。¹⁰⁾

櫻井の尺度は、家庭場面も含めた知的活動場面全般における内発的動機づけの傾向を判定できるものであるが、跳び箱運動は学校場面に限定された学習活動である。

そこで、本研究では櫻井の測定尺度を参考に、運動の特性に触れる楽しさを味わうことができたかについて測る指標として「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度（表2-6）」と、「運動遊び版：内発的—外発的動機づけ測定尺度（表2-7）」を作成することとした。

回答形式と実施方法については櫻井と同様の手続きで行う。

なお、本研究では、合計得点が満点に近いほど「内発的動機づけが高い傾向にある」と捉え、「運動の特性に触れる楽しさを味わえた」と判断することとした。

表 2-6 跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度（一部抜粋）

1	イ. 先生 <small>せんせい</small> が教 <small>おし</small> えてくれることだけ、やればよいと思 <small>おも</small> います。
	ロ. いろいろなこと <small>すす</small> を、進 <small>すす</small> んでやりた <small>おも</small> いと思 <small>おも</small> います。
2	イ. 自分 <small>じぶん</small> がやりた <small>おも</small> いので、とびばこの学 <small>がくしゅう</small> 習 <small>しゅう</small> をします。
	ロ. 先生 <small>せんせい</small> に「やりなさい」といわれるので、とびばこの学 <small>がくしゅう</small> 習 <small>しゅう</small> をします。
3	イ. やることがむずかしいと、まず先生 <small>せんせい</small> に教 <small>おし</small> えてもらおうとします。
	ロ. やることがむずしくても、自分 <small>じぶん</small> の力 <small>ちから</small> でできるところまではやってみよう <small>し</small> とします。
4	イ. すきなこと <small>まな</small> が学 <small>がくしゅう</small> べるので、とびばこの学 <small>がくしゅう</small> 習 <small>しゅう</small> をします。
	ロ. あゆみで「できる」や「よくできる」をとるために、とびばこの学 <small>がくしゅう</small> 習 <small>しゅう</small> をします。
5	イ. かならずできる、やさしいこと <small>の</small> ほうがすきです。
	ロ. できたりできなかつたりする、むずかしいこと <small>の</small> ほうがすきです。
6	イ. とびばこの授 <small>じゅぎょう</small> 業 <small>ぎょう</small> は、楽 <small>たの</small> しくやれます。
	ロ. とびばこの授 <small>じゅぎょう</small> 業 <small>ぎょう</small> は、楽 <small>たの</small> しくありません。

表 2-7 運動遊び版：内発的—外発的動機づけ測定尺度（一部抜粋）

1	イ. 自分 <small>じぶん</small> がやりた <small>おも</small> いので、ゴムゴムのロケットをします。
	ロ. 先生 <small>せんせい</small> に「やりなさい」といわれるので、ゴムゴムのロケットをします。
2	イ. ゴムゴムのロケットがむずかしいと、まず先生 <small>せんせい</small> に教 <small>おし</small> えてもらおうとします。
	ロ. ゴムゴムのロケットがむずしくても、自分 <small>じぶん</small> の力 <small>ちから</small> でできるところまではやってみよう <small>し</small> とします。
3	イ. すきだから、ゴムゴムのロケットをします。
	ロ. あゆみで「できる」や「よくできる」をとるために、ゴムゴムのロケットをします。
4	イ. ゴムゴムのロケットは、楽 <small>たの</small> しくやれます。
	ロ. ゴムゴムのロケットは、楽 <small>たの</small> しくありません。
5	イ. 「やりなさい」といわれるので、ゴムゴムのロケットをします。
	ロ. いろいろ <small>かた</small> なとび方 <small>し</small> を知 <small>し</small> りたいので、ゴムゴムのロケットをします。
6	イ. ゴムゴムのロケットがうまくできなかつたとき、自分 <small>じぶん</small> の力 <small>ちから</small> でできるようになろうとします。
	ロ. ゴムゴムのロケットができなかつたとき、まず先生 <small>せんせい</small> にきこうとします。

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 研究の仮説

小学校3年生の跳び箱運動において、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習過程に位置付けることによって、児童は運動の特性に触れる楽しさを味わい、体の動かし方や身体感覚を身に付け、基本的な技（開脚跳び）ができるようになるであろう。

(2) 期間

平成27年10月14日（水）～10月30日（金） 7時間扱い

(3) 場所

秦野市立鶴巻小学校体育館

(4) 対象

第3学年3組（36名）

(5) 単元名

器械運動（跳び箱運動）

(6) 主なデータの収集の方法

ア アンケート調査

（ア）実態調査アンケート 7月14日（火）実施

（イ）事前アンケート 10月13日（火）実施

（ウ）事後アンケート 11月13日（金）実施

イ 学習カード

個人学習カード（毎時）

ウ VTR

毎時間、デジタルビデオカメラにより、学習の展開及び抽出児童の動きの様子について記録する。

エ 観察

授業観察者による児童の動きの分析

(7) 分析の視点と方法

分析の視点		分析の方法	
		手がかり	内容の例
(1) 運動遊びについて	ア 運動の特性に触れる楽しさが味わえたか	<p>事前アンケート 「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」</p> <p>事後アンケート 「運動遊び版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」</p> <p>事後アンケート</p> <p>学習カード</p>	<p>○ 「内発的—外発的動機づけ測定尺度（櫻井 1985）」を基に、運動遊びに対する測定尺度を作成し、児童がどのような動機で活動に取り組んでいたか。</p> <p>※「跳び箱運動版」については、事後アンケートも実施し、児童の跳び箱に対する意識の把握を行った。ただし、本検証授業における「分析の視点」の手がかりとしての活用は行わなかった。</p> <p>○ 楽しい活動であったか 質問例「ゴムゴムのロケットは楽しかったですか」</p> <p>○ どのような楽しさを感じていたか 項目「今日の一言（楽しかったこと、うれしかったこと、前よりも『できた!』と思ったことなど）」</p>
	イ 運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚が身に付いたか	VTR	<p>○ それぞれの運動遊びにおいて、次の動きが見られるようになったか。</p> <p>ゴムゴムのロケット「助走から両足けりで空中に体を投げ出す」</p> <p>ゴムゴムの両手スタンプ「体を前に投げ出して跳び箱の半分より奥側に両手で着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる」</p> <p>ゴムゴムのパラシュート「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」</p> <p>ゴムゴムのバズーカ「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」</p>

分析の視点		分析の方法	
		手がかり	内容の例
(2) 開脚跳びについて	ア 中学年の基本的な支持跳び越し技、「開脚跳び」ができるようになったか	VTR	<p>○ 次の3点ができた時、「開脚跳び」ができたとする。</p> <p>①助走から「両足をそろえて踏み切る」こと</p> <p>②脚を左右に開き、「跳び箱の半分より奥側に両手で一緒に着手をする」こと</p> <p>③着手後、「目線を進行方向に移して遠くを見ながら跳び箱を跳び越える」こと</p>
		事前アンケート	<p>○ 開脚跳びができると感じているか。</p> <p>質問「今までの授業でどんなことが『できたか』について聞きます。名前とイラストを見ながら当てはまる番号を選んで○をつけてください。」</p> <p>1 おしりが当たらずにとびこせる</p> <p>2 おしりが当たりそうになるけど、とびこせる</p> <p>3 跳び箱をまたいですわるようになる</p> <p>4 跳び箱の前でストップする</p> <p>5 やっていない、おぼえていない</p>
		事後アンケート	<p>○ 開脚跳びができるようになった（できればえがあがった）と感じているか。</p> <p>質問「チャレンジタイムで跳んだ、かいきやくとびの様子について聞きます。名前とイラストを見ながら当てはまる番号を1つ選んで○をつけてください。」</p> <p>1 大きくとびこせた（足を高く上げる） （板を1枚入れる）</p> <p>2 とびこせた（おしりが当たらない）</p> <p>3 とびこせた（おしりが当たりそうになる） （少し当たる）</p>
	イ 運動遊びが技の学習につながっていたか	VTR	<p>○ 運動遊びが技の学習につながっていたか。</p> <p>児童の開脚跳びの様子から、「跳べる群」と「跳べない群」に分類し、それぞれの群について、運動遊びが技の学習につながっていたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「跳べない群」の児童について、運動遊びの「動きの変化」と開脚跳びの「技の出来映え」の様子を比較する。 ・ 「跳べる群」の児童について、運動遊びの「動きの変化」と開脚跳びの技の「出来映え」の様子を比較する。

2 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア 基本的な支持跳び越し技をすることができるようにする。(技能)
- イ 跳び箱運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。(態度)
- ウ 自己の能力に適した課題をもち、技ができるようになるための活動を工夫できるようにする。(思考・判断)

(2) 単元及び学習活動に即した評価規準と評価方法

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・技ができる楽しさや喜びに触れることができるよう、器械運動に進んで取り組みもうとしている。 ・器械・器具の使い方や運動の行い方のきまりを守り、友達と励まし合って運動をしようとしている。 ・友達と協力して、器械・器具の準備や片付けをしようとしている。 ・運動する場や器械・器具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な技の練習の仕方を知るとともに、自分の力に合った練習方法や練習の場を選んでいる。 ・基本的な技の動き方や技のポイントを知るとともに、自分の力に合った課題を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱運動では、自分の力に合った基本的な支持跳び越し技を行うことができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①技ができるようになるために、練習に進んで取り組みもうとしている。 ②跳び箱運動のきまりを守り、グループで協力して、自分の試技を見てもらったり、友達にアドバイスをしたりしながら技の練習をしようとしている。 ③グループで役割を決め、友達と協力して、練習の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしたりしようとしている。 ④安全に気を付け、跳び箱やマット、用具などの安全を確かめて練習をしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①学習カードや資料などをもとに、自分の力に合った技を選び、その技に応じた練習の場や練習方法を選んでいる。 ②自分の力に合った技の動き方やポイントを知り、自分の力に合った課題を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①基本的な切り返し系の技を行うことができる。 【開脚跳び】 助走から両足で踏み切り、脚を左右に開いて着手し、跳び越えることができる。 ②基本的な回転系の技を行うことができる。 【台上前転】 助走から両足で踏み切り、腰の位置を高く保って着手し、前方に回転しながら体を開いて着地することができる。
	【観察】【学習カード】		【観察】

は、第4学年で評価する項目

(3) 単元計画

【中学年前半:3年生】

時間	1	2	3	4
ねらい	ねらい① 技に関連した感覚つくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う			
学習過程	<p>● 挨拶</p> <p>● 学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらい ・約束の確認 <p>● 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱パワーアップ体操 「手足のリズムを合わせて走る」 「前方へ大きく踏み込む」 「体を起こす」 「着地の衝撃を膝で吸収する」 「両手でバランスを取る」 <p>● 感覚つくりの運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フラミンゴ: ケンゲー 「片足けりから両足けり」 ・クマ歩き「腕で支える」 ・カエル跳び「空中に体を投げだす(開脚)」 ・ウサギ跳び「空中に体を投げだす(開脚)」 ・キツツキ: しらかば 「腕で体を突き放す」 <p>● 感覚つくりの運動を組み合わせた遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・じゃんけんすごろく <p>● 自分の開脚跳びの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・べたん跳び(跳び箱にまたがって座る状態) ・開脚跳び <p>跳び箱(縦4段)</p> <p>● 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・挨拶 	<p>● 挨拶</p> <p>● 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱パワーアップ体操 <p>● 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「じゃんけんすごろく」 <p>● 学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱運動の7つの局面 (①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手⑥第2空中局面⑦着地)を組み合わせた運動遊び「ゴムゴムワールド」のやり方を知る。 <p>「ゴムゴムのロケット」 ①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムの両手スタンプ」 ④第1空中局面⑤着手の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムのパラシュート」 ⑤着手⑥第2空中局面⑦着地の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムのバズーカ」 運動遊びで獲得した①～⑦の動きをつなげることをねらった運動遊び</p> <p>● ゴムゴムワールド</p> <ul style="list-style-type: none"> ・切り返し系の技につながる運動遊びを友達と動きを見合ったり、教え合ったりしながら楽しむ <p>● 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・挨拶 	<p>● 学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての確認 <p>● 跳び箱運動の7つの局面に必要な動きの習得に向けて、「ゴムゴムワールド」を楽しむ</p> <p>「ゴムゴムのロケット」 ①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムのバズーカ」 運動遊びで獲得した①～⑦の動きをつなげることをねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムの両手スタンプ」 ④第1空中局面⑤着手の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>「ゴムゴムのパラシュート」 ⑤着手⑥第2空中局面⑦着地の動きの獲得をねらった運動遊び</p> <p>・友達とかけ声をかけ合ったり、教え合ったりしながら楽しむ。 ・児童のつまづきに応じて教員から動きの感覚について声かけをする。</p> <p>● 開脚跳びについて知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開脚跳びの種類について ・「踏み切り」「着手」「着地」の動きについて <p>● チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技のポイントを意識して開脚跳びに挑戦する。 ・「OKカード」を使って、仲間同士で「踏み切り」「着手」「着地」を見合う。 <p>跳び箱(縦4段)</p> <p>● 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・挨拶 	<p>● チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幅や長さの違う跳び箱を用意し、自分の力に合った開脚跳びに挑戦する。 ・「OKカード」を使って仲間同士で「踏み切り」「着手」「着地」を見合う。 ・友達と「合い言葉のリズム」をかけ合い、動きのリズムをつかむ。 <p>跳び箱(縦4段)</p> <p>跳び箱(横4段)</p> <p>● 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・挨拶
指導時期	関心意欲態度 ④ 思考判断 技能	①	①	②
評価時期	関心意欲態度 ④ 観察・カード 思考判断 技能	① 観察・カード		② 観察・カード ① 観察・VTR

時間	5	6	7
ねらい	ねらい② 基本的な技の習得を目指して運動遊びや運動を行う		
5	<ul style="list-style-type: none"> ●挨拶 ●準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ●準備運動 ・「ジャンケンすごろく」 		
10	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の進め方を知る ・本時のめあての確認 ●基本的な切り返し系の技(開脚跳び)の習得に向けて「ゴムゴムワールド」を楽しむ 	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の進め方を知る 	
15	<p>「ゴムゴムのロケット」 ①助走②予備踏み切り ③踏み切り④第1空中局面の動きの獲得をねらった運動遊び</p>	<p>「ゴムゴムの両手スタンプ」 ④第1空中局面⑤着手の動きの獲得をねらった運動遊び</p>	
20	<p>「ゴムゴムのパズーカ」 運動遊びで獲得した①～⑦の動きをつなげることをねらった運動遊び</p>	<p>「ゴムゴムのパラシュート」 ⑤着手⑥第2空中局面 ⑦着地の動きの獲得をねらった運動遊び</p>	
25	<ul style="list-style-type: none"> ●チャレンジタイム ・自分の力に合った開脚跳びに挑戦する 	<ul style="list-style-type: none"> ●チャレンジタイム① ・自分のめあてに合った運動遊びと跳び箱を選びながら開脚跳びに挑戦する 	
30	<p>跳び箱(縦4段)</p> <p>跳び箱(横4段)</p> <p>跳び箱(縦5段)</p> <p>跳び箱(横5段)</p>	<p>跳び箱(ショート4段) (長さを短くした跳び箱)</p> <p>跳び箱(縦4段)</p> <p>跳び箱(横4段)</p> <p>跳び箱(縦5段)</p> <p>跳び箱(横5段)</p>	
35	<ul style="list-style-type: none"> ・どの運動遊びが開脚跳びのどの動きにつながっているか確認する。 ・自分のめあてに合った運動遊びと跳び箱を選びながら開脚跳びに挑戦する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●チャレンジタイム② 「いいとこぼし☆あつめ」 ・チャレンジタイムで習得した開脚跳びを見合い、よいところを見つける。 	
40	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のまとめ ・「いいとこぼし☆交換」 ・学習カードの記入 ・単元の振り返り ・挨拶 	
45	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のまとめ ・「いいとこぼし☆交換」 ・学習カードの記入 ・単元の振り返り ・挨拶 	
時間	5	6	7
指導時期	関心 意欲 態度	①	
	思考 判断	①	
	技能		
評価時期	関心 意欲 態度	① 観察・カード	
	思考 判断	① 観察・カード	
	技能		① 観察・VTR

3 学習指導の工夫

(1) 開脚跳びの動きの分析に合わせた運動遊びとオノマトペ

本研究では、運動遊びによって運動の特性に触れる楽しさを味わうことで、体の動かし方や身体感覚を身に付けることを目指した。そこで、開脚跳びの7つの動きに合わせた体の動かし方と身体感覚に対応した運動遊びを考え、取り入れることとした。(表3-1)

表3-1 開脚跳びの動きの分析に合わせた運動遊び

7つの局面	体の動かし方・身体感覚(動きの分析)	動きを身に付けるための遊び
①助走	手と足のリズムを合わせて走る	リズムランニング
②予備踏み切り	前方へ大きく踏み込む	ワン(片足)・ツー(片足)・グー(両足)
③踏み切り	片足けりから両足けりをする	フラミンゴ(ケン・グー)
④第1空中局面	空中に体を投げ出す	カエル跳び ウサギ跳び
⑤着手	腕で体を支える	クマ歩き アザラン
	腕で体を突き放す	キツツキ(両手突き放し)
⑥第2空中局面	体を起こす	戻りウサギ
⑦着地	①着地の衝撃を膝で吸収する	①ジャンプからピタッ!(膝で吸収)
	②両手でバランスを取る	②両手でストップのポーズ

また、吉川は運動、スポーツ場面で動きを表現する言葉として使われているオノマトペについて、「通常の言葉では表現しにくい微妙な感覚印象やイメージを端的に言い表すことができる」とその効果を説明している。¹¹⁾(表3-2)。

表3-2 運動、スポーツ場面で動きを表現するオノマトペ¹¹⁾

○ パワー：動きの力の強さの程度を表す「バシッ」
○ スピード：動きの早さの程度を表す「サッ」
○ 持続性：動きの持続時間を表す「ポーン」
○ タイミング：動きの時間的調整を表す「ピタッ」
○ リズム：一連の動きの時系列的調整を表す「トン・トン・トン」

そこで、本研究では準備運動を含めた全ての動きでオノマトペを活用し、児童が動きをイメージしやすいように「合い言葉のリズム」にした。全ての動きを合い言葉にすることで、動きがつながることを意識できるようにした。また、友達同士でかけ声をかけ合う場面を設定し、お互いの動きを共有できるようにした。

(2) 準備運動

準備運動では、体操の始めに怪我の防止としてストレッチングを取り入れた。そして、「開脚跳びの動きの分析に合わせた運動遊び(表3-1)」のうち、児童が教員の動きを見ながら模倣できると思われる簡単な動きを「跳び箱パワーアップ体操」として行うこととした。(表3-3)

また、児童が楽しく行えるように、本研究ではアップテンポな曲調で、学習者が動きを正しく行うことができる速さの音楽を使用することとした。

表3-3 跳び箱パワーアップ体操で行った動きと運動遊び

ストレッチング	「足首・屈伸・伸脚・膝・手首・肩・首」
①助走	「リズムに合わせてランニング」
②予備踏み切り	「ワン(片足)・ツー(片足)・グー(両足ジャンプ)」
⑥第2空中局面	「戻りウサギ」(ウサギ跳びで着手した後、はじめの姿勢に戻ること)
⑦着地	「ジャンプからピタッ!・両手でストップポーズ」

(3) 感覚つくりの運動遊び

感覚つくりの運動遊びでは、「開脚跳びの動きの分析に合わせた運動遊び(P.16 表3-1)」のうち、楽しく繰り返して行うことにより感覚を身に付けることができる動きを取り入れ、「ペアでジャンケンをしながらか協力してゴールを目指す」という「ペアジャンケンすごろく」として行うこととした。

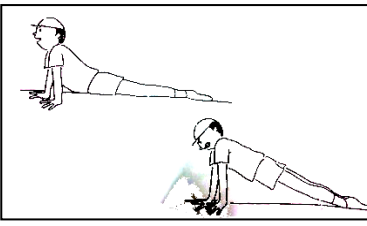

ペアジャンケンすごろくでは、ジャンケンをして友達とかかわりながら進むことで、より楽しさを感じられると考えた。また、動きを動物の模倣にしたことは、表現遊びとしての要素を取り入れ、より楽しくするという意図と、動きのイメージをしやすくさせるという意図がある。

さらに、「ペアで協力してゴールを目指す」ことで、お互いに「合い言葉のリズム」をかけ声としてかけ合い、動きを教え合う場面を設定した。(表3-4)

表3-4 ペアジャンケンすごろく

<ol style="list-style-type: none"> 1 ペアを決め、4か所の△ゾーンに移動する。 (全員、帽子の色は白でスタート) 2 音楽の合図で体ジャンケンをする。 	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">体ジャンケン の動き</td> <td>「ジャン (片足) ・ケン (両足) 」</td> </tr> <tr> <td>「グー (しゃがんで小さく縮む) 」</td> </tr> <tr> <td>「チョキ (×にクロスした両腕を前に伸ばし、片足立ちでバランスをとる) 」</td> </tr> <tr> <td>「パー (両手両足を大きく開く) 」</td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 3 勝ち△に記された動物の動きで次の△まで移動する。負けは、勝ち△にたどり着くまでかけ声をかけながら動きのリズムを伝える。 4 勝ち△にたどりついたら、負け△がスタートする。勝ち△は、負け△にたどり着くまで、かけ声をかけながら動きのリズムを伝える。 5 △にペアがそろったら、体ジャンケンをして次の△を目指す。 6 ペアでスタートの△まで戻ったら、帽子の色を赤に変えて、2周目に挑戦する。 	体ジャンケン の動き	「ジャン (片足) ・ケン (両足) 」	「グー (しゃがんで小さく縮む) 」	「チョキ (×にクロスした両腕を前に伸ばし、片足立ちでバランスをとる) 」	「パー (両手両足を大きく開く) 」
体ジャンケン の動き	「ジャン (片足) ・ケン (両足) 」					
	「グー (しゃがんで小さく縮む) 」					
	「チョキ (×にクロスした両腕を前に伸ばし、片足立ちでバランスをとる) 」					
	「パー (両手両足を大きく開く) 」					

<p>③踏み切り 「フラミンゴ」 (片足けりから両足けり)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・片足けり (ケン) から両足けり (グー) をして移動する。 ・動きに慣れてきたら、1歩を大きく踏み出して大きな踏み切りを意識付けする。(大フラミンゴ) ・「合い言葉のリズム」は「ケン! ドン! ケン! ドン! 」 	
<p>④第1空中局面 「ウサギ跳び」 (空中に体を出す)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・しゃがんだ状態から前方に体を投げだして跳躍する。地面に両手で着地した後、突き放す動作で体を起こして着地する。 ・動きに慣れてきたら、マットを組み合わせて川と陸地に見立てた場に変化させる。 大きく体を投げ出して川に落ちないように陸地を渡りきることを意識付けする。(大ウサギ跳び) ・「合い言葉のリズム」は「バン! ピタッ! 」 	

<p>⑤着手「アザラシ」(腕で体を支える)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・両腕で体を支える。右手と左手を交互に出し、両足をひきずりながら前に移動する。 ・動きに慣れてきたところで、体を一直線にした状態で移動することを意識付けする。(大アザラシ) ・「合い言葉のリズム」は「ペタペタ」 	
<p>⑤着手「キツツキ」(腕で体を突き放す)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・壁に向かって両腕を伸ばし、手の平が壁に届かない距離を作る。肘を伸ばした姿勢で前に倒れ、両手の突き放して体を元の位置に戻す。(肘は曲げない) ・動きに慣れてきたところで、壁までの距離を遠くし、さらに強く突き放すことを意識付けする。(大キツツキ) ・「合い言葉のリズム」は「バン!バン!」 	

(4) 跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊び


本研究では、跳び箱運動の特性を味わうことのできる運動遊びとして、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた4つの運動遊びを構築することとした。これらの運動遊びを通して、跳び箱運動の特性に触れる楽しさを味わいながら、開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚が身に付くと考える。運動遊びの名前は、児童に親しみやすい名前にするという意図と、「ゴムボールみたいに跳ぶ」という意味から「ゴムゴムワールド」と名付けた。

ア 「ゴムゴムのロケット」 **①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面**

ゴムゴムのロケットは、空中に体を投げ出す楽しさを味わわせるために構築した運動遊びである。空中に体を投げ出す感覚が味わえるように、踏み切り位置にロイター板を設置したり、両足踏み切りを視覚的にわかるように足形のシールを貼ったりなどの手立てを講じた。

空中に体を投げ出すためには、跳び箱運動の7つの動きのうち、「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面」を組み合わせた「助走から両足けりで空中に体を投げ出す」動きが必要であると考えられる。本研究では、この動きが開脚跳びの助走から第1空中局面までの連続した動きにつながると捉えた。(表3-5)

表3-5 「ゴムゴムのロケット」

<p>「ゴムゴムのロケット」</p> <p>①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足で踏み切り、壁に立てかけてあるセーフティーマットに向かってジャンプする。 ・体がマットにぶつからないように両肘を伸ばし、両手のひらでマットを突き放して着地する。 ・動きに慣れてきたら、助走の距離を長くし、助走の勢いのまま両足で踏み切ることが意識付ける。 ・「合い言葉のリズム」は「ドン！」 	
--	--

イ 「ゴムゴムの両手スタンプ」 ④第1空中局面⑤着手

ゴムゴムの両手スタンプは、腕で体を支えて腰が高く上がる楽しさを味わわせるために構築した運動遊びである。腰を高く上げることが意識できるように、跳び箱の手前にクッションの障害物を置き、ぶつからないようにする手立てを講じた。また、クッションにはコウモリのイラストを貼り、「コウモリにかまれないようにしよう」という設定をすることで、児童がより楽しみながら意識しやすいようにした。

腕で体を支えて腰が高く上がるためには、跳び箱運動の7つの動きのうち、「④第1空中局面⑤着手」を組み合わせた「体を前に投げ出して両手で着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる」動きが必要であると考えられる。本研究では、この動きが開脚跳びの第1空中局面から着手までの連続した動きにつながると捉えた。そして、跳び箱の縦の長さで開脚跳びができるためには着手する位置を「跳び箱の半分より奥側」にする必要があると考えた。(表3-6)

表3-6 「ゴムゴムの両手スタンプ」

「ゴムゴムの両手スタンプ」	
④第1空中局面⑤着手	
<ul style="list-style-type: none">・両足をそろえた状態から体を前に投げ出す。・両手のひらで跳び箱の半分より奥側に着手し、腕で体を支えながら体重移動をする。・動きに慣れてきたら、手前に柔らかいクッションを置き、ぶつからないようにすることで腰を高く上げることが意識付ける。クッションにはコウモリのイラストを付け、「コウモリにかまれないようにしよう」という設定で行う。・「合い言葉のリズム」は「バン!ピタッ!」	

ウ 「ゴムゴムのパラシュート」 ⑤着手⑥第2空中局面⑦着地

ゴムゴムのパラシュートは、高所から跳び下りる楽しさを味わわせるために構築した運動遊びである。跳び箱の高さを2種類用意し、跳び下りる高さを自己選択できるように手立てを講じた。

高所から跳び下りるためには、跳び箱運動の7つの動きのうち、「⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」を組み合わせた「着手した両手が離れた後、体を起こしながら着地に向かう」動きが必要であると考えられる。本研究では、この動きが開脚跳びの着手から着地までの連続した動きにつながると捉えた。(表3-7)

表3-7 「ゴムゴムのパラシュート」

「ゴムゴムのパラシュート」	
⑤着手⑥第2空中局面⑦着地	
<ul style="list-style-type: none">・両手で着手した状態からロイター板の勢いを使い、その場でジャンプし、跳び箱に跳び乗る。・跳び箱の上から体を起こしてジャンプし、膝を曲げて両足で着地をする。・動きに慣れてきたら、乗ったらすぐにジャンプをして、素早く体を起こすことを意識付ける。この時、上で手をたたきながらジャンプをして、しっかりと体を起こすことも意識付ける。・「合い言葉のリズム」は「のってジャンプ!ピタッ!」	


エ 「ゴムゴムのバズーカ」

①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手
⑥第2空中局面⑦着地

ゴムゴムのバズーカは、足・手・足の運動の順次性で跳び越す楽しさを味わわせるために構築した運動遊びである。ショート跳び箱（台の長さを短くした跳び箱）を用意し、跳び箱の長さに恐怖心を持っている児童でも跳び越す楽しさが味わえるように手立てを講じた。

足・手・足の運動の順次性で跳び越すためには、「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」必要があると考える。本研究では、ゴムゴムのバズーカによって、他の3つの運動遊びで身に付けた動きがひとつの連続した動きとなり、開脚跳びの「異なる7つの動きが一連の流れの連続によって跳び越すという動きの〈かたち〉」⁵⁾を生みだすことにつながると捉えた。（表3-8）

表3-8 「ゴムゴムのバズーカ」

<p>「ゴムゴムのバズーカ」</p> <p>①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面 ⑤着手⑥第2空中局面⑦着地</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足を揃えて踏み切り、ショート跳び箱（長さを短くした跳び箱）に両手を着いて跳び越す。 ・最後は膝を曲げ、両足を揃えて安全に着地する。 ・動きに慣れてきたら、ショート跳び箱より長さがある跳び箱を用意し、踏み切りと着手を強くして遠くへ跳び越すことを意識付けする。この時に、しっかりと体を起こすことも意識付ける。 ・「合い言葉のリズム」は「ドン！バン！ピタッ！」 	
---	---

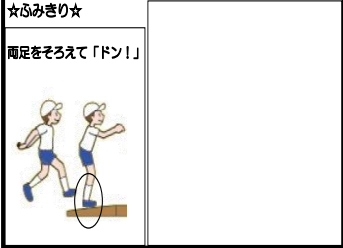

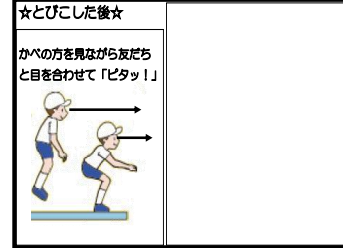
(3) 開脚跳びの技能における課題の視覚化

「学校体育実技指導資料第10集器械運動指導の手引」では、中学年の跳び箱運動における態度の評価基準の実践例として「跳び箱運動のきまりを守り、グループで協力して、自分の試技を見てもらったり、友達にアドバイスをしたりしながら練習しようとしている」ことを挙げている。本研究では、開脚跳びの技能のうち、動きを見るポイントを視覚化することで、友達のどこを見ればよいかを明確になることをねらって「OKカード」を作成した。また、友達の良い動きや動きの改善点を見つけ、友達同士の教え合い活動を促すようにした。

なお、児童が見合う動きのポイントについては、「学校体育実技指導資料第10集器械運動指導の手引」と「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック」を参考にした。

(表3-9)

表3-9 「OKカード」

<ul style="list-style-type: none"> ・開脚跳びの3つの技能ポイントについてそれぞれイラストにし、ラミネートシートの左半分に挟んでラミネート加工する。 ・友達が開脚跳びで跳ぶ様子を「OKカード」の透明な部分をのぞき込みながら見合うようにする。 		
<p>★ふみきり★</p> <p>両足をそろえて「ドン！」</p> 	<p>★手をつく時★</p> <p>とび箱のおくがわに、両手をそろえて「バン！」</p> 	<p>★とびこした後★</p> <p>かべの方を見ながら足だちと目を合わせて「ピタッ！」</p> 

4 授業の実際

【本時の展開】 (1 / 7時間) 10月14日(水) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した感覚づくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う。

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度④>安全に気を付け、跳び箱やマット、用具などの安全を確かめて練習ができるようにする。

(評価: 1 / 7時間)

(2) 本時の評価

《関心・意欲・態度④》安全に気を付け、跳び箱やマット、用具などの安全を確かめて練習をしようとしている。

【観察】 【学習カード】 (指導1 / 7時間)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ (5分)	1 挨拶 2 学習の進め方を知る ・めあての確認 ・約束の確認 安全レーダーを働かせよう。	○ 児童の健康状態等を確認する。 ○ 本時のめあては「安全に気を付けて運動遊びを楽しもう」であることを伝える。 ○ 安全に楽しく行うために周りの安全に気を付けることや器械・器具の安全確認が大切であることを指導する。
なか (35分)	【学習内容】 <関心・意欲・態度④>周りの安全に気を付け、用具の安全確認をして運動遊びをすること。 3 準備運動「跳び箱パワーアップ体操」 ・リズムランニング(手足のリズムを合わせて走る) ・ワン・ツー・グー(前方へ大きく踏み込む) ・ピタッ!(着地の衝撃を膝で吸収する) (両手でバランスを取る) ・戻りうさぎ(体を起こす)	○ 跳び箱運動の7つの局面「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」から、4つの局面に必要な体の動かし方・身体感覚を音楽に合わせて行う。 ・①助走 ・②予備踏み切り ・⑦着地(膝で衝撃を吸収・両手のバランス) ・⑥第2空中局面 ○ 教員の真似をしながらそれぞれの動きができるようにする。 ○ 声をかけながら、楽しく行えるようにする。
	【発問】 ぶつかったりけがをしたりしないためには、どんな場所を選ぶといいかな。何を確認したらいいかな。 【予想される答え】 ・人があまりいない場所を選ぶ。 ・ぶつかりそうな距離に人がいないかを確認する。 ・けがをしそうなものがないかを確認する。	
	4 感覚づくりの運動遊び「動物遊び」 ・フラミンゴ: ケンコー跳び (片足けりから両足けり) ・クマ歩き(腕で体を支える) ・カエル跳び(空中に体を投げだす) ・ウサギ跳び(空中に体を投げだす) ・キツツキ: しらかば(腕で体を突き放す)	○ 跳び箱運動の7つの局面から、まだ行っていない3つの局面に必要な体の動かし方・身体感覚を「動物遊び」で行う。 ・③踏み切り ・⑤着手(腕で体を支える) ・④第1空中局面(開脚・閉脚) ・⑤着手(腕で体を突き放す) ○ 視線を進みたい方向に置くことや腰が頭よりも高くなっていることに気付かせる。 ○ ウサギ跳びとカエル跳びとの違いが脚の開閉にあることを確認する。 ○ ウサギ跳びでは着手後の手の突き放しが大切であることを確認し、キツツキで突き放しについて指導する。 ○ キツツキでは掌を大きく開いて壁を押すことを指導する。
	5 ジャンケンすごろく ・△ゾーンでは体ジャンケン 「ジャン(片足)・ケン(両足)」「パー(両手両足を大きく開く)」「チョキ(Xにクロスした両腕を前に伸ばし、片足立ちでバランスを取る)」「グー(しゃがんで小さく縮む)」 ・勝ち感覚づくりの運動遊びで行った動きで次の△ゾーンまで移動する。 ・負けとあいこは近くの壁でキツツキを3回行ってから次の△ゾーンまで運動遊びの動きで移動する。 ・最初の△ゾーンに戻れたら真中に集合する。	○ 正しく丁寧な動きが良いことを確認する。 ○ 周りの安全に十分に気を付けて行うことを確認する。

		<p>○ 友達とぶつからないように周りの安全や進行方向の安全に気を付けて運動遊びができていないかを観察する。 【観察】《関心・意欲・態度④》</p>
6	<p>自分の開脚跳びの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ベタン跳び（跳び箱にまたがって座る状態） ・開脚跳び 	<p>○ 開脚跳びで跳び越すことにつながる2段階の跳び方を指導し、自分がどの跳び方ができているかを確認する。 ○ 跳び終わった人が踏み切り板や跳び箱、マットにずれがないかを確認し、次の人に合図を出すことを指導する。 《関心・意欲・態度④》</p>
まとめ (5分)	<p>7 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認 	<p>○ 安全面で気をつけたことが記入できているかを確認する。 【学習カード】《関心・意欲・態度④》 ○ 本時の学習について振り返るよう伝える。 ○ 次時から開脚跳びにつながる運動遊びをしていくことを確認する。</p>

【授業者による振り返り】

- ・児童は安全面に気をつけながら、意欲的に「跳び箱パワーアップ体操」と「ジャンケンすごろく」に取り組んだ。
- ・掲示物の大きさを大きくすること、ジャンケンすごろくで動物の動きを実施する場とじゃんけんをする場が区別できるように印をつけることなどの改善点が見つかった。
- ・動物の動きは既に学習している内容であるため、動きの指導を行う際に、「良い動き」を確認するとともに、「良い動き」を行っている児童に対しては賞賛してあげることが必要であった。特に「クマ歩き」「ウサギ跳び」の2つの動きについて、次回の導入で「良い動き」を確認する必要があると感じた。

【本時の展開】 (2 / 7 時間) 10月15日 (木) 3校時 (10 : 40 ~ 11 : 25)

ねらい①
技に関連した感覚づくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う。

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度①>技ができるようになるために、練習に進んで取り組むことができるようにする。


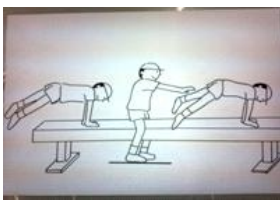


(評価 2 / 7 時間)

(2) 本時の評価

《関心・意欲・態度①》技ができるようになるために、練習に進んで取り組もうとしている。

【観察】 【学習カード】 (指導 2 / 7 時間)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	
はじめ (5分)	1 挨拶 2 準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ・ジャンケンすごろく 3 学習の進め方を知る ・めあての確認 ・約束の確認 大切なところを意識して楽しもう。	○ 児童の健康状態等を確認する。 ○ クマ歩きで腰を高くあげること、ウサギ跳びの最後で両手を突き放して床から離すことを確認してから行う。 ○ 本時のめあては「ゴムゴムワールドに進んで取り組もう」であることを伝える。 ○ それぞれの遊びに開脚跳びの動きが含まれており、そこを意識すると、動きの楽しさを感じることや開脚跳びの習得に繋がることを確認する。	
なか (35分)	【学習内容】 <関心・意欲・態度①>開脚跳びができるようになるために、運動遊びに進んで取り組むこと。	○ 跳び箱運動の7つの局面「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」に必要な動きの習得に向けた運動遊びを設定する。	
	4 運動遊びの場「ゴムゴムワールド」について 「ゴムゴムのロケット」 (「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面」を踏まえた運動遊び) ・助走から両足で踏み切り、壁に立てかけてあるセーフティーマットに向かってジャンプする。 ・体がマットにぶつからないように両肘を伸ばし、両手のひらでマットを突き放して着地する。		児童に発生させる動きのかたち 「助走から両足けりて空中に体を投げ出す」
	「ゴムゴムの両手スタンプ」 (「④第1空中局面⑤着手」を踏まえた運動遊び) ・両足をそろえた状態から体を前に投げ出す。 ・両手のひらで平均台に着手し、腕で体を支えながら体重移動をして、渡りきる。		児童に発生させる動きのかたち 「体を前に投げ出して両手で着手し、体を支えながら、腰が肩の高さまで上がる」
	「ゴムゴムのパラシュート」 (「⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」を踏まえた運動遊び) ・両手で着手した状態からロイター板の勢いを使い、その場でジャンプし、跳び箱に跳び乗る。 ・跳び箱の上から体を起こしてジャンプし、膝を曲げて両足で着地をする。		児童に発生させる動きのかたち 「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」
	「ゴムゴムのバズーカ」 (運動遊びで獲得した①～⑦を踏まえた運動遊び) ・助走から両足を揃えて踏み切り、ショート跳び箱(長さを短くした跳び箱)に両手をついて跳び越す。 ・最後は膝を曲げ、両足を揃えて安全に着地する。 ・跳び箱の幅や長さに変化をつけて、選べるようにする。		児童に発生させる動きのかたち 「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」
	【発問】 開脚跳びと繋がっている大切なところをどんなふうにするといいかな。		
	【予想される答え】 ・両足で強く踏むと遠くまで跳ぶ。 ・前の方に手をつくとかくさん進む。 ・着地の時に膝のクッションと両手ストップをしないと安全に止まることができる。		

	<p>5 グループごとに運動遊びの場を楽しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びの場のやり方ときまりを確認する。 ・グループの友達で遊びの場でポイントとなる大切な動きを意識し合う。 ・音楽の合図で次の場所に移動する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ やり方がわかるように遊びの紹介をイラストで示し、各場所に貼る。 ○ うまく遊べないグループには必要に応じて声をかける。 ○ 友達の動きを見て気付いたことをアドバイスしたり、自分の動きに取り入れたりするよう促す。 ○ きまりを守って運動遊びに進んで取り組んでいるか観察する。 <p>【観察】《関心・意欲・態度①》</p>
<p>まとめ (5分)</p>	<p>6 学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動遊びに進んで取り組めたかについて記入するよう指示する。 <p>【学習カード】《関心・意欲・態度①》</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習について振り返るよう伝える。 ○ 次時は運動遊びに取り組んだ後に開脚跳びにもチャレンジすることを確認する。

【授業者による振り返り】

- ・本時より「ゴムゴムワールド」として、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた4つの運動遊びを行った。児童には、やり方を確かめながら一つひとつの運動遊びを行う姿が見られた。また、夢中で何度も行ったり、跳び終わった後に笑顔が見られたりしたことから、運動遊びを楽しんでいると感じた。
- ・「どこに並ぶか」「どこからスタートするか」などの視覚化を図ったが、ラインテープに矢印を書いて示すなど、さらにわかりやすくできると感じた。
- ・音楽やかけ声などの「外発的」なものが最初は多くあることで、やっていく内に「それ自体が楽しくなって、ずっとやっていたい」という「内発的」なものに変化していく児童もいるかもしれないという意見をいただき、参考になった。
- ・教員から児童に目指す動きを直接指導するのではなく、「ねらった動きが生まれる運動遊びの場」をつくるのが、本研究の趣旨であることを再確認した。



【本時の展開】 (3/7時間) 10月21日(水) 3校時(10:40~11:25)

ねらい①
技に関連した感覚つくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う。

(1) 本時のねらい

<技能①>助走から両足で踏み切り、足を左右に開いて着手し、跳び越えることができるようにする。 (評価4/7時間)

(2) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	
はじめ (5分)	1 挨拶 2 準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ・ジャンケンすごろく 3 学習の進め方を知る ・めあての確認 ・約束の確認 合言葉は「ドン!バン!ピタッ!」	○ 児童の健康状態等を確認する。 ○ 両足でグージャンプをすることを伝える。 ○ 音楽がかかっている間はすごろくが続くことを確認する。 ○ 後半にチャレンジタイムがあることを伝え、本時のめあては「かっこいい開脚跳びを見つけよう」であることを伝える。	
なか (35分)	【学習内容】 <技能①>助走から両足を揃えて踏み切り、足を左右に開いて跳び箱の奥側半分に両手で一緒に着手し、視線を壁の方に移して跳び越えること。	○ 安全面として、着地後の移動は外回りで統一する。 ○ 「ゴムゴムのロケット」では高い姿勢で踏み切れているか、「ゴムゴムのパラシュート」では前の方に手をつけて跳び乗れているかを観察し、つまづきに応じて声かけをする。	
	4 グループごとに運動遊びの場を楽しむ ・着地の後は外回りで戻るようにする。 ・両足踏み切り、両手着手、着地に向けて体を起こすなどをグループの友達で意識し合う。 ・音楽の合図で次の場所に移動する。		
	「ゴムゴムのロケット」 (「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面」を踏まえた運動遊び) ・助走から両足で踏み切り、壁に立てかけてあるセーフティーマットに向かってジャンプする。 ・体がマットにぶつからないように両肘を伸ばし、両手のひらでマットを突き放して着地する。 ・動きに慣れてきたら、助走の距離を長くし、助走の勢いのまま両足で踏み切れることを意識付ける。		児童に発生させる動きのかたち 「助走から両足けりで空中に体を投げ出す」
	「ゴムゴムの両手スタンプ」 (「④第1空中局面⑤着手」を踏まえた運動遊び) ・両足をそろえた状態から体を前に投げ出す。 ・両手のひらで跳び箱の半分より奥側に着手し、腕で体を支えながら体重移動をする。 ・動きに慣れてきたら、手前に柔らかいクッションを置き、ぶつからないようにすることで腰を高く上げることが意識付ける。		児童に発生させる動きのかたち 「体を前に投げ出して跳び箱の半分より奥側に両手で着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる」
	「ゴムゴムのパラシュート」 (「⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」を踏まえた運動遊び) ・両手で着手した状態からロイター板の勢いを使い、その場でジャンプし、跳び箱に跳び乗る。 ・跳び箱の上から体を起こしてジャンプし、膝を曲げて両足で着地をする。 ・動きに慣れてきたら、乗ったらすぐにジャンプをして、素早く体を起こすことを意識付ける。この時、上で手をたたきながらジャンプをして、しっかりと体を起こすことも意識付ける。		児童に発生させる動きのかたち 「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」
「ゴムゴムのバズーカ」 (運動遊びで獲得した①~⑦を踏まえた運動遊び) ・助走から両足を揃えて踏み切り、ショート跳び箱(長さを短くした跳び箱)に両手を着いて跳び越す。 ・最後は膝を曲げ、両足を揃えて安全に着地する。 ・動きに慣れてきたら、ショート跳び箱より長さがある跳び箱を用意し、踏み切りと着手を強くして遠くへ跳び越すことを意識付ける。この時、しっかりと体を起こすことも意識付ける。		児童に発生させる動きのかたち 「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」	

	<p>【発問】 どうしたらカッコいい開脚跳びになるのだろうか。</p>	
	<p>【予想される答え】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・強く踏み切る。 ・跳び箱の奥の方に手を強く着く。 <p>5 カッコいい開脚跳び</p> <p>○開脚跳びの進化（出来映え）について知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助走から両足をそろえて踏み切ること。「ドン！」 ・足を左右に開いて跳び箱の半分より奥側に両手で一緒に着手すること。「バン！」 ・視線を壁側に移して跳び越え、膝を曲げて着地すること。「ピタッ！」 <p>6 チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開脚跳びに挑戦しながら、「ドン！」「バン！」「ピタッ！」について確認し合う。 ・グループの友達が、跳んでいる友達の踏み切り・着手・着地を「OKカード」を使って観察し、跳び終えた友達に出来映えについて知らせる。 	<p>○「安定した開脚跳び」と「大きな開脚跳び」のイラストを見て、空中局面の雄大きさが違うことに気付くようにする。</p> <p>○開脚跳びがかっこよくなる（雄大になる）ポイントが「踏み切り」「着手」「着地」にあることを気付かせ、それぞれの動きをオノマトベにして確認する。</p> <p>○「踏み切り」「着手」「着地」を友達に確認してもらいながら開脚跳びに取り組むことを伝える。</p> <p>○「OKカード」を使いながら友達の「踏み切り」「着手」「着地」ができていないかを見合うことを確認する。</p> <p>○「踏み切り」「着手」「着地」を一度に全て見るのではなく、一つずつ観察することを確認する。</p>
まとめ（5分）	<p>7 学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認 	<p>○「踏み切り」「着手」「着地」について記入できているか確認する。</p> <p>○本時の学習について振り返るよう伝える。</p> <p>○次時も運動遊びに取り組んでから、チャレンジタイムを行うことを確認する。</p>

【授業者による振り返り】

- ・「ジャンケンすごろく」の「キツツキ」を「負けとあいこの時にやる」という今のルールでは罰ゲーム的に感じてしまい、「嫌な活動」になってしまうのではという指摘をいただいたので、次回からすごろくのの一つの場として設定する。また、「ウサギ跳び」はマットを敷いて川と陸地に見立て、大きなウサギ跳びの動きが生まれるように改善する。児童には「川に落ちないように渡ろう」という設定を伝え、楽しみながら大きな動きが生まれるようにしたい。
- ・安定した開脚跳びと大きな開脚跳びのイラストで、開脚跳びの雄大きさに目が向くようにしたことは、開脚跳びには空中局面による出来映えが存在することを児童に知らせる上で、有効であったと感じた。
- ・本時より、「チャレンジタイム」が始まったが、「OKカード」によって、「踏み切り」「着手」「着地」のポイントを焦点化したことで、児童がお互いの「どこを見合えばよいか」を視覚的にとらえやすくなったと感じた。

【本時の展開】 (4/7時間) 10月23日(金) 3校時(10:40~11:25)

ねらい①
技に関連した感覚づくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う。

(1) 本時のねらい
＜関心・意欲・態度②＞跳び箱運動のきまりを守り、グループで協力して、自分の試技を見てもらったり、友達にアドバイスをしたりしながら技の練習ができるようにする。(評価4/7時間)

(2) 本時の評価
《関心・意欲・態度②》跳び箱運動のきまりを守り、グループで協力して、自分の試技を見てもらったり、友達にアドバイスをしたりしながら技の練習をしようとしている。【観察】【学習カード】(指導4/7時間)
《技能①》助走から両足で踏み切り、足を左右に開いて着手し、跳び越えることができる。【観察】【VTR】(指導3/7時間)

(3) 展開

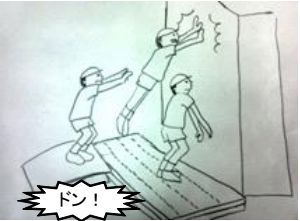


	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 挨拶 2 準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ・ペアジャンケンすごろく 大アザラシ「ベタ・ベタ(腕で体を支える)」 大フラミンゴ「ケン(片足)ドン!(両足ジャンプ)」 大ウサギ跳び「バン!(着手)ビタ!(両足)」 大キツツキ「バン!バン!(腕で体を突き放す)」 3 学習の進め方を知る ・めあての確認 ・約束の確認 「言葉遊び」でリズムをアドバイスしよう。 「OKカード」で動きをアドバイスしよう。	○ 児童の健康状態等を確認する。 ○ 両足ジャンプの時に両腕の勢いを生かすことを言葉かけする。 ○ ペアで、相手が動物歩きをしている時には動きのリズムに合わせて声をかけることを伝える。 ○ 本時のめあては「お互いにアドバイスをしながら、開脚跳びの進化を目指そう」であることを伝える。


【学習内容】

＜関心・意欲・態度②＞きまりを守り、グループで協力して、自分の動きを見てもらったり、友達の動きを見てアドバイスをしたりしながら運動遊びや開脚跳びの練習を行うこと。

4 グループごとに運動遊びの場を楽しむ
 ・着地の後は外回りで戻るようにする。
 ・友達同士で「言葉遊び」をしながら、動きのリズムを意識し合う。
 ・音楽の合図で次の場所に移動する。
 ○ 本時より開脚跳びのオノマトベ(ドン!バン!ビタ!)を遊びの場でも取り入れ、開脚跳びのリズムが意識できるようにする。
 ○ お互いの動きを見合い、「踏み切り」「着手」「着地」についてアドバイスができてきているかを観察する。
 【観察】《関心・意欲・態度②》

なか(35分)

<p>「ゴムゴムのロケット」 (「①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面」を踏まえた運動遊び) ・助走から両足で踏み切り、壁に立てかけてあるセーフティーマットに向かってジャンプする。 ・体がマットにぶつからないように両肘を伸ばし、両手のひらでマットを突き放して着地する。 ・動きに慣れてきたら、助走の距離を長くし、助走の勢いのまま両足で踏み切ること意識付ける。</p>		<p>児童に発生させる動きのかたち 「助走から両足けりで空中に体を投げ出す」</p>
<p>「ゴムゴムの両手スタンプ」 (「④第1空中局面⑤着手」を踏まえた運動遊び) ・両足をそろえた状態から体を前に投げ出す。 ・両手のひらで跳び箱の半分より奥側に着手し、腕で体を支えながら体重移動をする。 ・動きに慣れてきたら、手前に柔らかいクッションを置き、ぶつからないようにすることで腰を高く上げること意識付ける。</p>		<p>児童に発生させる動きのかたち 「体を前に投げ出して跳び箱の半分より奥側に両手で着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる」</p>
<p>「ゴムゴムのパラシュート」 (「⑤着手⑥第2空中局面⑦着地」を踏まえた運動遊び) ・両手で着手した状態からロイター板の勢いを使い、その場でジャンプし、跳び箱に跳び乗る。 ・跳び箱の上から体を起こしてジャンプし、膝を曲げて両足で着地をする。 ・動きに慣れてきたら、乗ったらすぐにジャンプをして、素早く体を起こすことを意識付ける。この時、上得手をたたきながらジャンプをして、しっかりと体を起こすことも意識付ける。</p>		<p>児童に発生させる動きのかたち 「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」</p>

	<p>「ゴムゴムのバズーカ」 (運動遊びで獲得した①～⑦を踏まえた運動遊び) ・助走から両足を揃えて踏み切り、ショート跳び箱(長さを短くした跳び箱)に両手を着いて跳び越す。 ・最後は膝を曲げ、両足を揃えて安全に着地する。 ・動きに慣れてきたら、ショート跳び箱より長さがある跳び箱を用意し、踏み切りと着手を強くして遠くへ跳び越すことを意識付ける。この時、しっかりと体を起こすことも意識付ける。</p>		<p>児童に発生させる動きのかたち 「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」</p>
	<p>【発問】 「ドン! (踏み切り)」「バン! (着手)」「ピタッ! (着地)」についてアドバイスしよう。</p>		
	<p>【予想される答え】 ・両足を揃えて「ドン!」ができていよ。 ・跳び箱の奥の方に両手で「バン!」と手を着くといいよ。 ・両手を前に出して「ピタッ!」をすると視線が壁の方に向きやすいよ。 ・「ドン!バン!ピタッ!」のリズムで跳んでいるよ。</p>		
<p>5 チャレンジタイム ・幅や長さの違う跳び箱から自分の力に合った跳び箱を選んで開脚跳びに挑戦する。</p>	<p>跳び箱 (縦4)</p> <p>跳び箱 (横4段)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ドン」「バン」「ピタッ!」のどこを友達に確認してもらいたいかを伝える。 ・グループの友達が、跳んでいる友達の踏み切り・着手・着地を「OKカード」を使って観察し、跳び終えた友達に出来映えについて知らせる。 ・グループの友達同士で「う～ドン!バン!ピタッ! (合い言葉のリズム)」のかけ声で跳んでいる友達を盛り上げながら、開脚跳びのリズムをつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「踏み切り」「着手」「着地」の動きができていよか観察する。 【観察】【VTR】《技能①》 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「踏み切り」「着手」「着地」のうち、自分が確認してもらいたい動きを友達に伝えてから開脚跳びに挑戦することを確認する。 ○ 友達に頼まれたポイントの場所に移動し、「OKカード」を使って動きを観察することを確認する。 ○ みんなでリズムを合わせて声が出せているグループをほめる。 ○ お互いの動きを見合い、「踏み切り」「着手」「着地」についてアドバイスができていよかを観察する。 【観察】《関心・意欲・態度②》
<p>まとめ (5分)</p>	<p>6 学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達にしたアドバイスや友達からもらったアドバイスについて記入しているか確認する。 【学習カード】《関心・意欲・態度②》 ○ 本時の学習について振り返るよう伝える。 ○ 次時は自分がレベルアップさせたいポイントをめあてにして、チャレンジタイムを行うことを確認する。 	

【授業者による振り返り】

- ・本時より「合い言葉のリズム」として、お互いに動きのリズムを伝え合いながら「ジャンケンすごろく」や「ゴムゴムワールド」に取り組みせることにした。「お互いに動きのリズムを伝え合うこと」をねらったところ、児童の学習カードの振り返りを読むと、「リズムを合わせて言うことができた」「友達が教えてくれて前よりもうまくできた」ということが書かれており、概ねその意図は伝わっていたと考える。
- ・「ゴムゴムの両手スタンプ」で、腰の高さを意識できるように障害物としてクッションにコウモリのイラストを付けた物を設置した。それによって、児童は自然と腰を高く上げ、「コウモリにかまれないように!」という設定の中で楽しむ姿が見られた。本研究で意図している「児童が運動遊びを楽しみながら動きを高めていく」姿が見られた瞬間だったと感じた。しかし、2段の跳び箱が高すぎて、腿が当たる児童が多かったため、次回は全て1段の跳び箱で行うように改善したい。
- ・研究協議で『『指示』で児童の動きを変えていく指導もあるが、本研究では『環境』によって児童の動きを変えていくことをねらっているのだと感じた」という感想をいただいた。残りの時間もその意識を大切にして授業を進めていきたい。

【本時の展開】 (5/7時間) 10月27日(火) 3校時(10:40~11:25)

ねらい②
基本的な技の習得を目指して運動遊びや運動を行う。

- (1) 本時のねらい
＜思考・判断①＞学習カードや資料などをもとに、自分の力に合った技を選び、その技に応じた練習の場や練習方法を選ぶことができるようにする。
(評価5/7時間)
- (2) 本時の評価
《思考・判断①》学習カードや資料などをもとに、自分の力に合った技を選び、その技に応じた練習の場や練習方法を選んでいる。
【観察】 【学習カード】 (指導5/7時間)
- (3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価												
はじめ(5分)	<p>1 挨拶</p> <p>2 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> 跳び箱パワーアップ体操 ペアジャンケンすごろく 大アザラシ「ペタ・ペタ(腕で体を支える)」 大フラミンゴ「ケン(片足)ドン!(両足ジャンプ)」 大ウサギ跳び「バン!(着手)ピタ!(両足)」 大キツツキ「バン!バン!(腕で体を突き放す)」 <p>3 学習の進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> めあての確認 約束の確認 <p>自分のめあてに合ったものを正しく選ばう。</p>	<p>○ 健康状態等を確認する。</p> <p>○ 大ウサギ跳びでは、マットの川に落ちないように大きく跳ぶこと、「ピタッ!」の時に、両手でしっかり地面を突き放して目線を壁の方に上げることを確認する。</p> <p>○ ペアで、相手が動物歩きをしている時には動きのリズムに合わせて声をかけることを伝える。</p> <p>○ 本時のめあては「『自分のめあて』に合った跳び箱や運動遊びを選んで、チャレンジタイムに取り組もう」であることを伝える。</p>												
なか(35分)	<p>【学習内容】 ＜思考・判断①＞学習カードや資料などをもとに、自分のめあてに応じた運動遊びの場や跳び箱を選ぶこと。</p> <p>4 グループごとに運動遊びの場を楽しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> 着地の後は外回りで戻るようにする。 友達同士で「言葉遊び」をしながら、動きのリズムを意識し合う。 音楽の合図で次の場所に移動する。 <p>「ゴムゴムのロケット」 「ゴムゴムの両手スタンプ」 「ゴムゴムのパラシュート」 「ゴムゴムのバズーカ」</p> <p>5 チャレンジタイム(前半)</p> <ul style="list-style-type: none"> 幅や長さ、高さの違う跳び箱から自分の力に合った跳び箱を選んで開脚跳びに挑戦する。 同じ場で取り組んでいる友達が、跳んでいる友達の踏み切り・着手・着地を「OKカード」を使って観察して、出来映えについて知らせる。 友達同士で「う～ドン!バン!ピタッ!(合い言葉のリズム)」のかけ声で、跳んでいる友達を盛り上げながら、開脚跳びのリズムをつかむ。 <p>跳び箱(縦4段)</p> <p>跳び箱(横4段)</p> <p>跳び箱(縦5段)</p> <p>跳び箱(横5段)</p>	<p>○ 「ゴムゴムのスタンプ」と「ゴムゴムのパラシュート」では、着手の後に目線を遠くに向けて体を起こすことについて声かけをする。</p> <p>○ 本時は自分のめあてに合った跳び箱を選んで取り組むことを確認する。</p> <p>○ 5段の跳び箱は、4段の開脚跳びを習得した児童が取り組むことを確認する。</p> <p>○ 「4段の縦の跳び箱」の1つを、「アドバイスゾーン」とし、アドバイスを欲しい児童は、必要に応じていつでも来て良いことを伝える。</p> <p>○ 前時同様、「踏み切り」「着手」「着地」のうち、自分が確認してもらいたい動きを伝えてから開脚跳びに挑戦することを確認する。また、同じ場で取り組む児童が、「OKカード」を使って観察したり、「合い言葉のリズム」で開脚跳びのリズムを言うことを確認する。</p>												
	<p>【発問】 今まで行ってきた運動遊びで、「自分のめあて」に合った遊びはどれだろう。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>開脚跳びの動き</th> <th>動物遊び</th> <th>運動遊び「ゴムゴムワールド」</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>両足をそろえて「ドン!」をきめる</td> <td>大フラミンゴ(ケン!ドン!)</td> <td>ゴムゴムのロケット(う～ドン!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)</td> </tr> <tr> <td>おくがけに両手一緒に「バン!」をきめる</td> <td>大アザラシ(ペタペタ!) 大キツツキ(バン!バン!) 大ウサギ(バン!ピタッ!)</td> <td>ゴムゴムのスタンプ(バン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)</td> </tr> <tr> <td>友だちと目を合わせて「ピタッ!」をきめる</td> <td>大ウサギ(バン!ピタッ!)</td> <td>ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタ!)</td> </tr> </tbody> </table> <p>6 チャレンジタイム(後半)</p> <ul style="list-style-type: none"> どの運動遊びが開脚跳びのどの動きにつながっているか確認し、自分のめあてに合った運動遊びが何であるか知る。 自分のめあてに合った運動遊びや跳び箱運動を行いながら、開脚跳びの習得を目指す。 	開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムワールド」	両足をそろえて「ドン!」をきめる	大フラミンゴ(ケン!ドン!)	ゴムゴムのロケット(う～ドン!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)	おくがけに両手一緒に「バン!」をきめる	大アザラシ(ペタペタ!) 大キツツキ(バン!バン!) 大ウサギ(バン!ピタッ!)	ゴムゴムのスタンプ(バン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)	友だちと目を合わせて「ピタッ!」をきめる	大ウサギ(バン!ピタッ!)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタ!)	<p>○ 各自のめあてに応じた運動遊びの場や跳び箱を選ぶことができているか確認し、つまづきの見られる児童には声をかける。 【観察】 《思考・判断①》</p>
開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムワールド」												
両足をそろえて「ドン!」をきめる	大フラミンゴ(ケン!ドン!)	ゴムゴムのロケット(う～ドン!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)												
おくがけに両手一緒に「バン!」をきめる	大アザラシ(ペタペタ!) 大キツツキ(バン!バン!) 大ウサギ(バン!ピタッ!)	ゴムゴムのスタンプ(バン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタッ!)												
友だちと目を合わせて「ピタッ!」をきめる	大ウサギ(バン!ピタッ!)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン!バン!ピタ!)												
まとめ(5分)	<p>7 学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習カードの記入 本時の振り返り 次時の確認 	<p>○ 自分のめあてに応じて、どの運動遊びや跳び箱を選んだかについて記入しているか確認する。 【学習カード】 《思考・判断①》</p> <p>○ 本時の学習について振り返よう伝える。</p> <p>○ 次時も自分のめあてに向かってチャレンジタイムを行い、7時間目に発表する技を決めることを確認する。</p>												

【授業者による振り返り】

- ・本時より単元のねらい②の「運動遊び」と「技の学習（練習）」をつなぐ段階に入った。児童はどの運動遊びが技のどの動きにつながっているかを知り、「チャレンジタイム」の後半で、運動遊びの場に戻りながら開脚跳びの練習を行ったが、正しく選んでいる児童はまだ少なかった。そういった児童を「ゴムゴムワールド」につなぐこと、ただつなぐのではなく自分のめあてにあった運動遊びを適切に選べるようにポイントを示すことが必要であると感じた。
- ・「ゴムゴムワールド」でも、「チャレンジタイム」でも良い動きをしている児童が増えている。次回はその動きをお互いに見合う時間を設定し、良い動きのイメージを共有させていきたい。
- ・研究協議では、児童の動きが前半の運動遊びを通じて高まり、良い動きが生まれていたことについて話題になった。課題として、開脚跳びで跳び越すことができていない児童は、運動遊びの場でも適切に遊ぶことができていないことがわかった。特に、助走から踏み切りの動きに課題があることが研究協議でも話題になり、「ゴムゴムワールド」で踏み切りや跳び越すイメージを掴ませることが次回の課題となった。

【本時の展開】 (6/7時間) 10月28日(水) 3校時(10:40~11:25)

ねらい②
基本的な技の習得を目指して運動遊びや運動を行う。

(1) 本時のねらい

《関心・意欲・態度①》技ができるようになるために、練習に進んで取り組むことができるようにする。

(評価6/7時間)

(2) 本時の評価

《関心・意欲・態度①》技ができるようになるために、練習に進んで取り組もうとしている。

【観察】 【学習カード】 (指導6/7時間)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価												
はじめ(5分)	1 挨拶 2 準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ・ジャンケンすごろく 3 学習の進め方 ・めあての確認 ・約束の確認 「自分のめあて」に向かってとんとん取り組もう。	○ 健康状態等を確認する。 ○ 大ウサギ跳びでは、マットの川に落ちないように大きく跳ぶこと、「ピタッ！」の時に、両手でしっかり地面を突き放して目線を壁の方に上げることを確認する。 ○ ペアで、相手が動物歩きをしている時には動きのリズムに合わせて声をかけることを伝える。 ○ 本時のめあては「開脚跳びの進化を目指して、進んでチャレンジタイムに取り組もう」であることを伝える。												
なか(35分)	【学習内容】 《関心・意欲・態度①》開脚跳びができるようになるために、進んで運動遊びや跳び箱運動に取り組むこと。 4 グループごとに運動遊びの場を楽しむ ・着地の後は外回りで戻るようにする。 ・友達同士で「言葉遊び」をしながら、動きのリズムを意識し合う。 ・音楽の合図で次の場所に移動する。 「ゴムゴムのロケット」 「ゴムゴムの両手スタンプ」 「ゴムゴムのパラシュート」 「ゴムゴムのバズーカ」 5 チャレンジタイム(前半) ・次回行う発表タイムのやり方を知る。 ・幅や長さ、高さの違う跳び箱から自分の力に合った跳び箱を選んで開脚跳びに挑戦する。 ・確認してもらいたいポイントを友達に伝え、「OKカード」で観察してもらう。 ・「う～ドン！バン！ピタッ！（合い言葉のリズム）」のかけ声で、跳んでいる友達を盛り上げながら、開脚跳びのリズムをつかむ。 跳び箱(ショート4段) 跳び箱(縦4段) 跳び箱(横4段) 跳び箱(縦5段) 跳び箱(横5段)	○ 「ゴムゴムのスタンプ」と「ゴムゴムのパラシュート」では、着手の後に目線を遠くに向けて体を起こすことについて声かけをする。 ○ ショート跳び箱もめあての跳び箱に入れて良いことを確認する。 ○ 「踏み切り」「着手」「着地」のうち、確認してもらいたいポイントについて、「OKカード」で観察してもらうことを確認する。 ○ 友達同士で「合い言葉のリズム」を言い合い、開脚跳びのリズムを伝え合うことを確認する。												
	【発問】 「自分のめあて」に向かって、とんとんチャレンジしよう。													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>開脚跳びの動き</th> <th>動物遊び</th> <th>運動遊び「ゴムゴムのワールド」</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>両足をそろえて「ドン！」をきめる</td> <td>大フラミンゴ(ケン！ドン！)</td> <td>ゴムゴムのロケット(う～ドン！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)</td> </tr> <tr> <td>おくがわに両手を一緒に「バン！」をきめる</td> <td>大アザラシ(ベタベタ！) 大キツツキ(バン！バン！) 大ウサギ(バン！ピタッ！)</td> <td>ゴムゴムのスタンプ(バン！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)</td> </tr> <tr> <td>友だちと目を合わせて「ピタッ！」をきめる</td> <td>大ウサギ(バン！ピタッ！)</td> <td>ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタ！)</td> </tr> </tbody> </table>	開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムのワールド」	両足をそろえて「ドン！」をきめる	大フラミンゴ(ケン！ドン！)	ゴムゴムのロケット(う～ドン！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)	おくがわに両手を一緒に「バン！」をきめる	大アザラシ(ベタベタ！) 大キツツキ(バン！バン！) 大ウサギ(バン！ピタッ！)	ゴムゴムのスタンプ(バン！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)	友だちと目を合わせて「ピタッ！」をきめる	大ウサギ(バン！ピタッ！)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタ！)	
開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムのワールド」												
両足をそろえて「ドン！」をきめる	大フラミンゴ(ケン！ドン！)	ゴムゴムのロケット(う～ドン！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)												
おくがわに両手を一緒に「バン！」をきめる	大アザラシ(ベタベタ！) 大キツツキ(バン！バン！) 大ウサギ(バン！ピタッ！)	ゴムゴムのスタンプ(バン！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタッ！)												
友だちと目を合わせて「ピタッ！」をきめる	大ウサギ(バン！ピタッ！)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ！ピタッ！) ゴムゴムのバズーカ(う～ドン！バン！ピタ！)												
	6 チャレンジタイム(後半) ・上手な友達の「踏み切り」「着手」「着地」を見合う。 ・自分のめあてに合った運動遊びや跳び箱運動を行い、開脚跳びの習得を目指す。	○ 「両足踏み切り」が充実している児童には「踏み切り位置を離して、④第1空中局面を大きくする」「かかとを高く上げ、腰を高くして跳び越す」といった、発展的なめあてを持って開脚跳びに取り組んでもよいことを伝える。その際は「着手」や「着地」をしっかり意識することを注意点として確認する。 ○ 開脚跳びができるようになるために、自分のめあてに合った運動遊びや開脚跳びで進んで練習に取り組んでいるか観察する。 【観察】 《関心・意欲・態度①》												
まとめ(5分)	7 学習の振り返り ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認	○ 自分のめあてに向かって、進んで運動遊びや開脚跳びの学習(練習)に取り組んだかについて記入しているか確認する。 【学習カード】 《関心・意欲・態度①》 ○ 「両足をそろえて強く踏み切れている」「跳び箱の半分より奥側に両手で一緒に着手できている」「目線を壁側に移して跳び越せている」児童を紹介し、全員で良い動きを共有させる。 ○ 次時の後半に発表の場面があることを確認する。												

【授業者による振り返り】

- ・本時は「ゴムゴムのバズーカ」の場や「チャレンジタイム」の時間に友達同士で励まし合ったり、踏み切り方を教えたりする場面が多く見られた。その中で開脚跳びが初めてできた児童もおり、お互いに喜ぶ姿が印象的だった。
- ・研究協議で「学習全体の流れが途絶えることなく展開されており、児童が活動を理解して生き生きと学習している」という意見をいただいた。また、音楽による切り替えや「OKカード」による課題の明確化などの工夫が生きており、児童が進んで動いていることが話題に上がった。
- ・次回は、単元のまとめとして発表の場面を設定する予定である。研究協議でも「果たして高学年と同じような発表が中学年に適しているのだろうか」、「これまでのがんばりをお互いに認め合えるような活動にできないか」などの意見をいただいた。意見を参考にしながら、本単元のまとめとしてだけでなく、「4年生でも跳び箱運動をやりたい」という意欲につながるような活動にしていきたい。

ねらい②
 基本的な技の習得を目指して運動遊びや運動を行う。

(1) 本時のねらい
 <関心・意欲・態度②> 跳び箱運動のきまりを守り、グループで協力して、自分の試技を見てもらったり、友達にアドバイスをしたりしながら技の練習ができるようにする。(指導4/7)

(2) 本時の評価
 《技能①》 助走から両足で踏み切り、足を左右に開いて着手し、跳び越えることができる。

【観察】【VTR】(指導3/7時間)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																
はじめ(5分)	1 挨拶 2 準備運動 ・跳び箱パワーアップ体操 ・ジャンケンすごろく 3 学習の進め方 ・めあての確認 ・約束の確認 友達の開脚跳びのよいところを「ドン!パン!ピタッ!」のポイントで見つけ合おう。	○ 健康状態等を確認する。 ○ 大ウサギ跳びでは、マットの川に落ちないように大きく跳ぶこと、「ピタッ!」の時に、両手でしっかり地面を突き放して目線を壁の方に上げることを確認する。 ○ ペアで、相手が動物歩きをしている時には動きのリズムに合わせて声をかけることを伝える。 ○ 本時のめあては「よいところを見つけ合って『いいことぼし☆あつめ』に取り組もう」であることを伝える。																
なか(35分)	【学習内容】 <関心・意欲・態度②> 自分の開脚跳びを見てもらったり友達の開脚跳びを見たりして、上手なところを認め合うこと。 4 グループごとに運動遊びの場を楽しむ ・着地の後は外回りで戻るようにする。 ・友達同士で「言葉遊び」をしながら、動きのリズムを意識し合う。 ・音楽の合図で次の場所に移動する。 「ゴムゴムのロケット」 「ゴムゴムの両手スタンプ」 「ゴムゴムのパラシュート」 「ゴムゴムのバズーカ」 5 チャレンジタイム① ・幅や長さ、高さの違う跳び箱から自分の力に合った跳び箱を選んで開脚跳びに挑戦する。 ・確認してもらいたいポイントについて「OKカード」を使って友達に観察してもらう。 ・友達同士で「うードン!パン!ピタッ! (合い言葉のリズム)」のかけ声で跳んでいる友達を盛り上げながら、開脚跳びのリズムをつかむ。	○ つまずきが見られる児童には、正しい動きをすることでそれぞれの遊びの楽しさが感じられるように遊び方のコツ(体の動かし方)を声かけする。 ○ 「ゴムゴムのバズーカ」もショート跳び箱としてめあての跳び箱に入れて良いこと、自分のめあてに合った運動遊びに戻って良いことを確認する。 ○ 「踏み切り」「着手」「着地」のうち、確認してもらいたいポイントについて、「OKカード」で観察してもらうことを確認する。 ○ 友達同士で「合い言葉のリズム」を言い合い、開脚跳びのリズムを伝え合うことを確認する。																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>跳び箱(ショート4段)</th> <th>開脚跳びの動き</th> <th>動物遊び</th> <th>運動遊び「ゴムゴムのワールド」</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>跳び箱(縦4段)</td> <td>両足をそろえて「ドン!」をきめる</td> <td>大フラミンゴ(ワン!ドン!)</td> <td>ゴムゴムのロケット(うードン!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)</td> </tr> <tr> <td>跳び箱(横4段)</td> <td>お尻が両手と一緒に「パン!」をきめる</td> <td>大アザラシ(マタマタ!) 大キツギ(パン!パン!) 大ウサギ(パン!ピタッ!)</td> <td>ゴムゴムのスタンプ(パン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)</td> </tr> <tr> <td>跳び箱(縦5段)</td> <td>両足と目を合わせて「ピタッ!」をきめる</td> <td>大ウサギ(パン!ピタッ!)</td> <td>ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)</td> </tr> </tbody> </table>	跳び箱(ショート4段)	開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムのワールド」	跳び箱(縦4段)	両足をそろえて「ドン!」をきめる	大フラミンゴ(ワン!ドン!)	ゴムゴムのロケット(うードン!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)	跳び箱(横4段)	お尻が両手と一緒に「パン!」をきめる	大アザラシ(マタマタ!) 大キツギ(パン!パン!) 大ウサギ(パン!ピタッ!)	ゴムゴムのスタンプ(パン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)	跳び箱(縦5段)	両足と目を合わせて「ピタッ!」をきめる	大ウサギ(パン!ピタッ!)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)	
跳び箱(ショート4段)	開脚跳びの動き	動物遊び	運動遊び「ゴムゴムのワールド」															
跳び箱(縦4段)	両足をそろえて「ドン!」をきめる	大フラミンゴ(ワン!ドン!)	ゴムゴムのロケット(うードン!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)															
跳び箱(横4段)	お尻が両手と一緒に「パン!」をきめる	大アザラシ(マタマタ!) 大キツギ(パン!パン!) 大ウサギ(パン!ピタッ!)	ゴムゴムのスタンプ(パン!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)															
跳び箱(縦5段)	両足と目を合わせて「ピタッ!」をきめる	大ウサギ(パン!ピタッ!)	ゴムゴムのパラシュート(のってジャンプ!ピタッ!) ゴムゴムのバズーカ(うードン!パン!ピタッ!)															
	【発問】 「ドン!パン!ピタッ!」のポイントで、友達の開脚跳びの「いいことぼし☆」を見つけよう。																	
	6 チャレンジタイム②「いいことぼし☆あつめ」 ・友達の開脚跳びを見て「踏み切り(ドン!)」「着手(パン!)」「着地(ピタッ!)」の中で、特に上手だと思った「いいことぼし☆」に○をつける。 ・友達同士で「うードン!パン!ピタッ! (合い言葉のリズム)」のかけ声で跳んでいる友達を盛り上げながら、開脚跳びのリズムを伝える。 ・空いている跳び箱から「いいことぼし☆」を集め始め、一人が跳び終わったら次の人に譲る。	○ 「いいことぼし☆あつめ」のやり方を確認し、チャレンジタイムで取り組んできた開脚跳びについて認め合えるようにする。 ○ 授業の最後に「いいことぼし☆」を渡す時間があることを伝え、それまでは渡さずに持っていることを確認する。 ○ 「いいことぼし☆」の記入が終わったグループは、残りの時間をチャレンジタイムとして活動してよいことを確認する。 ○ 「踏み切り」「着手」「着地」の動きができてきているか観察する。 【観察】【VTR】《技能①》																
まとめ(5分)	・「いいことぼし☆交換」 ・学習カードの記入 ・単元の振り返り	○ 良かったことなど感想を一言言ってから、記入した「いいことぼし☆」を交換することを伝える。 ○ 「いいことぼし☆あつめ」について記入できているか確認する。 ○ 単元全体を振り返るよう促す。																

【授業者による振り返り】

- ・単元のまとめとして発表の場面を設定した。発表の場面は、前時まで行ってきたチャレンジタイムを変化させ、お互いのがんばりを認め合う「いいとこぼし☆あつめ」という活動を行った。また、授業の最後に一言感想を添えて「いいとこぼし☆こうかん」を行ったところ、「踏み切り」、「着手」、「着地」の中で、特に上手だったポイントを伝えてから相手に渡す姿が見られた。どの児童も笑顔で嬉しそうに渡し合う姿はとてもほほえましかった。また、研究協議でも「いいとこぼし☆」についての話題が多く上がり、お互いに見合う学習として有効であったことや、児童の達成感につながったのではないかという意見をいただいた。
- ・第1時から数回参観いただいた方から「学習評価の3観点に照らし合わせた時に、どの児童も第1時よりも学力が伸びたと感じた」との感想をいただき、総合的に児童を見取り、成長を認めていくことの大切さを改めて感じた。

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に分析の視点と方法（P. 11、12 参照）に沿って分析し、器械運動（跳び箱運動）の授業において、7つの動きを踏まえた運動遊びを「楽しむ」ことと、開脚跳びが「できる」こととが繋がったかについて考察していくこととする。

なお、各時間の参加児童数を「児童数」、欠席及び見学者を「欠席数」として示す。

(表 3-10)

表 3-10 各授業時間の生徒数（単位：人）

時間数	1	2	3	4	5	6	7
児童数	35	35	35	35	35	35	35
欠席数	1	1	1	1	1	1	1

(1) 運動遊びについて

ア 運動の特性に触れる楽しさが味わえたか

本研究では、運動遊びの定義の一つとして「運動の特性に触れる楽しさが味わえる活動（内発的動機づけの傾向が高い活動）」であるとしている（P. 4～5 参照）。また、運動の特性に触れる楽しさを味わうことができたかについて測る指標として、「跳び箱運動版：内発的—外発的測定尺度」と「運動遊び版：内発的—外発的測定尺度」を作成した。（P. 9 参照）

そこで、本研究で行った「ゴムゴムワールド」の4つの運動遊びに対する内発的動機づけの傾向から、運動の特性に触れる楽しさが味わえたかについて検討することとした。そして、事前との比較において事後における運動遊びの内発的動機づけの傾向が高かった時に「運動の特性に触れる楽しさが味わえた」と判断することとした。

○ 「ゴムゴムワールド」の内発的動機づけの傾向について

<結果>

図 3-1 は事前アンケート、「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」の結果と事後アンケート、「運動遊び版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」の結果を、クラス平均で比較したものである。（最高 12 ポイント）事前との比較において、ゴムゴムワールドの全ての運動遊びが、内発的動機づけで事前を上回った。また、全ての運動遊びが 10 ポイント以上となった。

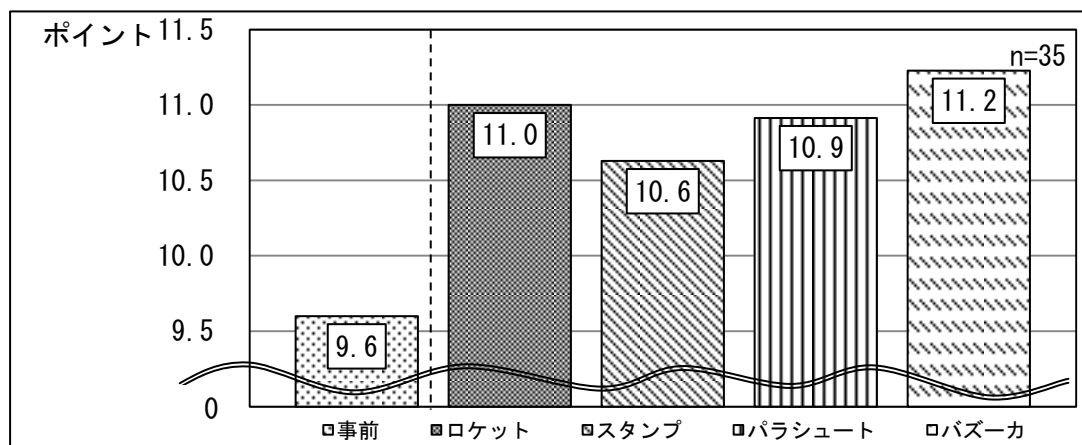


図 3-1 事前アンケート「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」の結果と事後アンケート「運動遊び版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」の結果との比較

図3-2は事後アンケートの、「ゴムゴムワールド」が楽しかったかについて、「ゴムゴムのロケット（以下「ロケット）」、「ゴムゴムの両手スタンプ（以下「スタンプ）」、「ゴムゴムのパラシュート（以下「パラシュート）」、「ゴムゴムのバズーカ（以下「バズーカ）」の運動遊び別にまとめたものである。「ロケット」（94%）、「パラシュート」（97%）、「バズーカ」（97%）であり、「楽しかった」「やや楽しかった」と肯定的な回答をした児童が9割以上であった。「スタンプ」（89%）について、「楽しかった」「やや楽しかった」と肯定的な回答をした児童が9割弱であった。

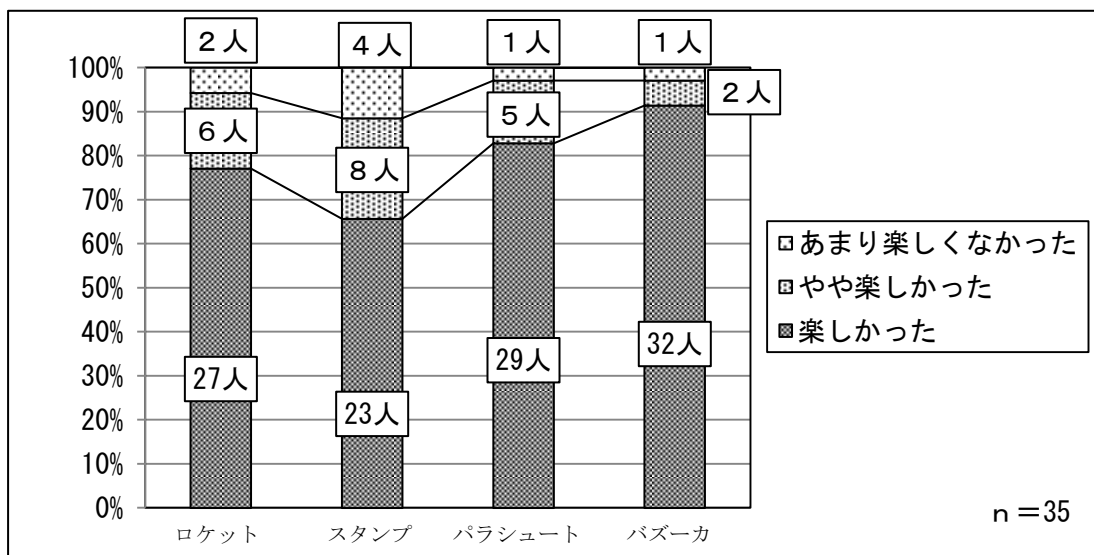


図3-2 事後アンケート「ゴムゴムワールド」が楽しかったかについて

表3-11は毎時間の学習カード「今日の一言（楽しかったこと、うれしかったこと、前よりも『できた!』と思ったことなど）」から、ゴムゴムワールドについての記述を抜粋し、まとめたものである。児童の記述から、それぞれの運動遊びについて、運動の特性に触れる楽しさを感じながら楽しんでいることが伺える。

表3-11 学習カード「今日の一言」より ゴムゴムワールドについての記述

運動遊び名	記述内容（抜粋）
「ロケット」	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴムゴムのロケットが楽しかった。 ・ゴムゴムのロケットがおもいきり跳べて楽しかった。 ・ゴムゴムのロケットが最初は難しかったけどだんだんできてきてうれしかった。
「スタンプ」	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴムゴムのスタンプをやってできてうれしい。 ・ゴムゴムのスタンプでコウモリに当たらずにできた。 ・コウモリにかまれちゃいけないやつができた。 ・スタンプが遠くまでとべた。
「パラシュート」	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴムゴムのパラシュートが楽しかった。 ・着地する時のマットが柔らかくって着地したら足が沈む所が楽しかった。
「バズーカ」	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴムゴムワールドのバズーカが楽しかった。 ・ゴムゴムのバズーカで初めて横の跳び箱がとべた。 ・バズーカができたこと。今日一番うれしかったこと。 ・ゴムゴムワールドで4段の縦がかんぺきにできたと思う。

<考察>

ゴムゴムワールドは、事前の「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」の結果と比べて内発的動機づけの傾向が高い活動であったことから、運動の特性に触れる楽しさが味わえたと考えられる。

また、事後アンケートで、どの運動遊びについても、約9割の児童が楽しかったと肯定的な回答をしたことや学習カードの記述で運動の特性に触れる楽しさを感じていることが伺える記述が見られたことから、運動の特性に触れる楽しさを味わえたと考えられる。

「ロケット」についての記述から、空中に体を投げ出す楽しさを味わえた様子が伺える。ロイター板を用いたことは、児童が空中に体を投げ出す楽しさを味わう上で効果的であったと考えられる。

「スタンプ」についての記述から、腕で体を支えて腰が高く上がる楽しさを味わえた様子が伺える。クッションにコウモリのイラストを貼った障害物を用意したことは、腰が高く上がることによる逆さ感覚を味わう上で効果的であったと考えられる。また、障害物に当たらずにできたことが、児童に「うまくできた」という出来映えを感じさせることにもつながったと考えられる。「スタンプ」は他のゴムゴムワールドの運動遊びに比べて否定的な回答をしている児童が多かった。跳び越すクッションの大きさをいくつか用意し、児童が選択できるようにすれば、運動の特性に触れる楽しさをより味わうことに、有効に働くのではないかと考えられる。

「パラシュート」についての記述から、高所から跳び下りる楽しさを味わえた様子が伺える。高所から跳び下りることへの安心感を高めるために柔らかいマットを設置したことは、児童の楽しさを誘発することに有効であったと考えられる。

「バズーカ」についての記述から、足・手・足の運動の順次性で跳び越す楽しさを味わえた様子が伺える。児童が楽しさを感じている跳び箱の種類が異なることから、跳び箱の台の長さによって2種類の跳び箱を用意したことが、児童が自分の力に合わせて跳び箱を選択し、跳び越す感覚を楽しむことに効果的であったと考えられる。

イ 跳び箱運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚が身に付いたか

本研究では、運動遊びの定義の一つとして「運動の基礎となる体の動かし方や身体感覚が身に付く活動」であることとしている（P. 4～5参照）。そこで、本研究で行った「ゴムゴムワールド」によって開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚が身に付いたかを検討する。

方法は、授業映像を分析し、「ゴムゴムワールド」のそれぞれの運動遊びで、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた次の動きが見られるようになったかを見取った。（表3-12）

表3-12 跳び箱運動の7つの動きを踏まえた動き

ゴムゴムのロケット	(①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面) 「助走から両足けりで空中に体を投げ出す」
ゴムゴムの両手スタンプ	(④第1空中局面⑤着手) 「体を前に投げ出して跳び箱の半分より奥側に着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる」
ゴムゴムのパラシュート	(⑤着手⑥第2空中局面⑦着地) 「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」
ゴムゴムのバズーカ	(①助走②予備踏み切り③踏み切り④第1空中局面⑤着手⑥第2空中局面⑦着地) 「助走から跳び箱を跳び越すまでの動きをつなげる」

(ア) 開脚跳びに必要な体の動かし方や身体感覚が身に付いたか

<結果>

図3-3は、それぞれの運動遊びで、身に付けさせたい動きが見られた児童の推移をまとめたものである。「ロケット」「スタンプ」「バズーカ」について、6、7時間目に35人の児童に身に付けさせたい動きが見られた。「パラシュート」について、6、7時間目に34人の児童に身に付けさせたい動きが見られ、1人には見られなかった。

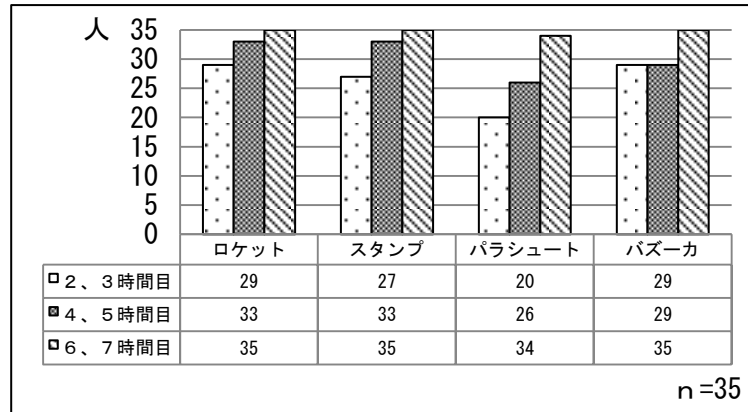


図3-3 「ゴムゴムワールド」それぞれの運動遊びで身に付けさせたい動きが見られた人数

<考察>

これらの結果から、「ゴムゴムワールド」を通して、開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚が身に付いたと考えられる。

4、5時間目に複数の運動遊び（「ロケット」「スタンプ」「パラシュート」）で1割以上の児童について身に付けさせたい動きが見られるようになった。これは、4時間目から良い動きのリズムをオノマトペにして「合い言葉のリズム」をつくり、グループでお互いに声をかけ合うようにしたことにより、動きの共有化として効果的に働いたことが考えられる。

「パラシュート」で身に付けさせたい動きが見られなかった1人については「跳び箱に乗ってから一度立ち上がり、その後着地に向かう」という動きの課題が最後まで見られた。跳び箱に足の裏でバランスよく乗れていないことがあったので、跳び乗る跳び箱の高さをもう1段低くすることが手立てとして考えられる。また、しゃがんだ状態からのジャンプを生み出すためには、「カエルが跳ぶみたいに」など動きのイメージを児童にわかりやすく伝えるなどの手立てが必要であったと考える。

(イ) 場の工夫とその効果について

「ゴムゴムワールド」では、児童の実態に合わせて運動遊びの環境を変化させることで、体の動かし方や身体感覚を身に付けていくことをねらった。以下に行った場の工夫とその効果について次のとおり考察することとする。

a 「ロケット」の工夫

「ロケット」では、ロイター板の前方や後方の位置で踏み切る様子が見られた。そこで、足形のイラストを印刷し、ロイター板に貼る工夫を行った。足形の位置を意識させることにより体を投げ出す様子が見られたことから、効果的な手立てであったと考えられる。



b 「スタンプ」の場の工夫

両手着手の後に腰の高さが低いまま進んでいく様子が多くの児童に見られたため、腰の高さが自然と高くなるような手立てが必要だと感じた。そこで、跳び箱の手前にクッションにコウモリのイラストを貼った障害物を用意し、「コウモリにぶつからないように進めるかな？」という条件を付けて行った。児童がクッションに当たらないように意識することで、腕で体を支え、腰を高く上げる様子が見られたことから、効果的な手立てであったと考えられる。



c 「パラシュート」の場の工夫

着手した両手が跳び箱から離れた後、完全に立ち上がった後にゆっくりと着地に向かう様子が多くの児童に見られたため、着手した後にすぐに立ち上がりながら体を起こす動きが生まれるような手立てが必要だと感じた。そこで、乗ったらすぐに着地に向かうというリズムを「乗ってジャンプピタッ！」という「合い言葉のリズム」を作り、グループでお互いかけ声をかけ合うようにした。児童が「合い言葉のリズム」に合わせて、すぐにジャンプして跳び下りする様子が見られるようになったことから、効果的な手立てであったと考えられる。



また、立ち上がりながら体を起こす動きを生み出すために「ジャンプしながら上で手を叩けるかな？」という条件を付けて行った。体を起こす動きが見られなかった児童が顔の前や頭の上で手を叩いた時、叩かなかった時よりも上半身が起きている様子が見られたことから、効果的な手立てであったと考えられる。

d 「バズーカ」の場の工夫

助走から跳び箱を跳び越すまでの動きがスムーズにつながるよう、跳び箱の長さを短くしたショート跳び箱（長さを短くした跳び箱）を作成した。通常の跳び箱とどちらかを児童が自由に選択できるようにしたところ、跳び箱の上に座り動きが止まることがあった児童がショート跳び箱では、助走から着地までの動きをつなげて跳び越す様子が見られるようになった。このことから効果的な手立てであったと考えられる。



(2) 開脚跳びについて

ア 中学年の基本的な支持跳び越し技、「開脚跳び」ができるようになったか

7時間の授業を通して開脚跳びができるようになったかについて、児童のアンケート結果、学習カードの記述、授業映像から検討することとする。

なお、授業で実施した「チャレンジタイム（幅や長さの違う跳び箱から自分に合った跳び箱を選んで開脚跳びに挑戦する活動）」の映像分析を行い、跳び箱の種類（段数や長さ、幅）に関係なく、次の3観点ができたと判断した。

【本研究における開脚跳びができたと判断する姿】

- ①助走から「両足をそろえて踏み切る」こと
- ②脚を左右に開き、「跳び箱の半分より奥側に両手で一緒に着手をすること
- ③着事後、「視線を進行方向に移して遠くを見ながら跳び箱を跳び越える」こと

<結果>

図3-4は、開脚跳びができた児童数の推移をまとめたものである。(第2時 10月15日は「チャレンジタイム」の実施日ではなかったため、グラフに表記せず) 第1時(10月14日)は開脚跳びができた児童は17人であったが、第7時(10月30日)は35人の全ての児童が開脚跳びができた。

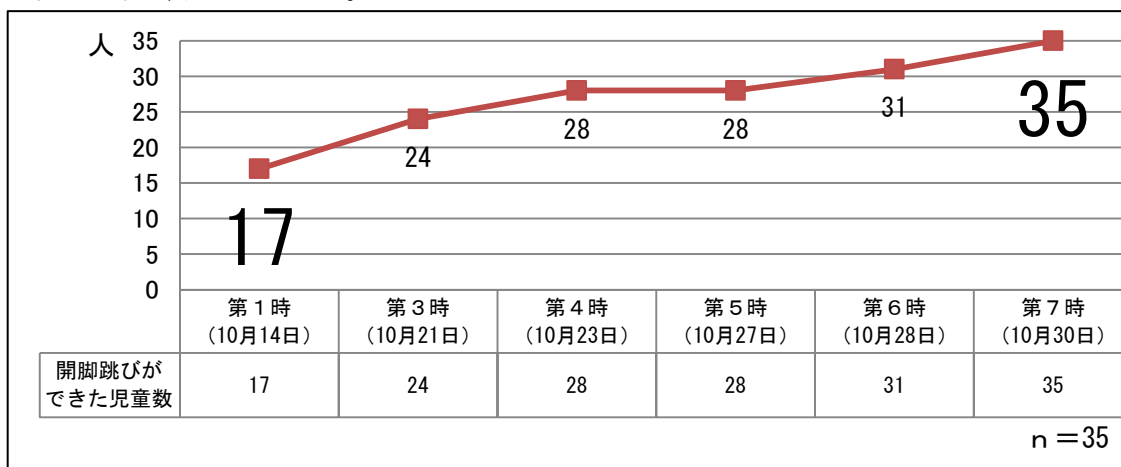


図3-4 開脚跳びができた児童数の推移

図3-5は、事前と事後のアンケートから、開脚跳びの様子についてまとめたものである。事前で「跳べる」「跳べる(おしりが当たりそうになる)」と開脚跳びができると回答した児童は16人であったが、事後は35人全ての児童が「跳べる」と回答した。事前で「座る」と回答した児童は13人であったが、事後は0人に減少した。

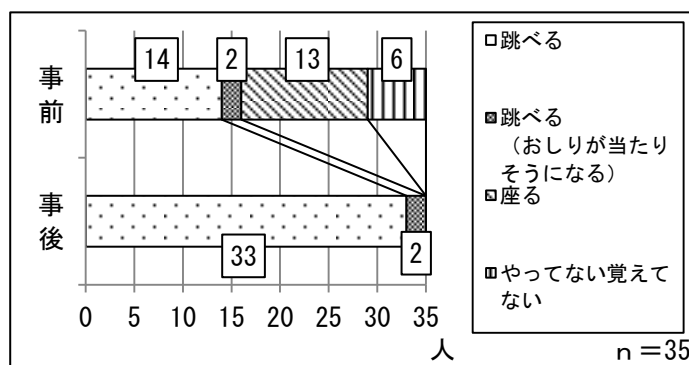


図3-5 事前、事後アンケート「開脚跳びの様子について」

図3-6は、事前アンケート(図3-5参照)で「跳べる」と回答した14人と、「跳べる(おしりが当たりそうになる)」と回答した2人を抽出(16人)し、事後アンケートの開脚跳びの様子についてまとめたものである。事前で「跳べる」と回答した14人のうち、12人が事後で「大きく跳び越せた」と回答し、内観に肯定的な変化が見られた。事前で「跳べる(おしりが当たりそうになる)」と回答した2人は、事後で「跳び越せた(おしりが当たらない)」と回答し、内観に肯定的な変化が見られた。

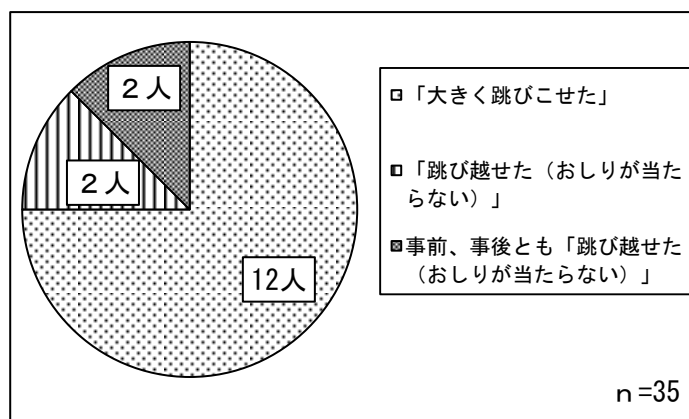


図3-6 事前で「跳べる」と回答した児童の内観の変容

事前、事後とも「跳び越せた(おしりが当たらない)」と回答した2人については、アン

ケートから内観の変化が見られなかった。そこで変化が見られなかった2人を抽出し、分析をすることとした。

表3-13は抽出児童の学習カード、「今日の一言（楽しかったこと、うれしかったこと、前よりも『できた！』と思ったことなど）」から、開脚跳びの様子についての記述（抜粋）である。

表3-13 学習カード「今日の一言」より 開脚跳びの様子についての記述

抽出児童	記述内容（抜粋）
児童A	5段が跳べたからうれしかった。（6時間目）
児童B	前は5段の縦が引っ掛かったけど、引っかからないようになった。（6時間目）

記述から、縦5段の跳び箱で開脚跳びができるようになったと感じていることが伺える。

表3-14は抽出児童の開脚跳びの様子について、第1時（10月14日）と第7時（10月30日）の「チャレンジタイム」の映像から比較したものである。

表3-14 「チャレンジタイム」の映像より 開脚跳びの様子について

抽出児童	1時間目（10月14日）	7時間目（10月30日）
児童A	縦4段の跳び箱で開脚跳びができる	縦5段の跳び箱で開脚跳びができる
児童B	縦4段の跳び箱で座る	縦5段の跳び箱で開脚跳びができる

抽出児童Aは、1時間目から縦4段の跳び箱で開脚跳びができていたが、7時間目は縦5段の跳び箱で開脚跳びができるようになった。抽出児童Bは、1時間目は縦4段の跳び箱に座る様子が見られたが、7時間目は縦5段の跳び箱で開脚跳びができるようになった。

<考察>

これらの結果から、7時間の授業を通して、全ての児童は開脚跳びができるようになった。また、内観としても開脚跳びができるようになったと感じている。さらに、もともとできると感じていた児童は、自分の開脚跳びについて、出来映えが良くなったと感じていることが伺える。

「チャレンジタイム」では、開脚跳びに空中局面の大きさによる出来映えが存在することを学習した。開脚跳びができるようになり、十分に取り組んだと判断した児童については、「跳んでいる時の足の高さが跳び箱より高く上がるか」「踏み切りの位置を跳び箱から離して跳び越せるか」といった、「大きな開脚跳び」につながる進んだめあてに取り組んでも良いこととした。このめあてに挑戦し、できるようになっていったことが開脚跳びの出来映えが上がったと感じさせることにつながったと考えられる。また、児童が自分に合った高さや長さの跳び箱を選べるようにし、児童が自分の力に合った跳び箱で開脚跳びに挑戦し、跳び越せるようになったことも、出来映えが良くなったと感じさせた理由の一つだと考えられる。

「チャレンジタイム」では、「OKカード」を使い、お互いの動きを見合うことができるようにした。「OKカード」で友達に見てもらうことによって、自分の課題が明確になり、技ができることに有効に働いたと考えられる。また、見ている児童にとっては、友達のどこを見ればよいか明確になり、良い動きや動きの改善点につながったと考えられる。

事前、事後のアンケート結果に変化が見られなかった2人は、両者とも事前、事後で「跳べる（おしりが当たらない）」と回答していた。学習カードの記述を見ると、「（縦4段から）縦5段の跳び箱で開脚跳びができるようになった」といった記述が見られた。このことから、同じ「跳べる（おしりが当たらない）」でも開脚跳びの出来映えが良くなったことを感じている。

イ 運動遊びが技の学習につながったか
図3-7は、第1時（10月14日）の「チャレンジタイム」の様子から開脚跳びができていたかどうかについてまとめたものである。「できていなかった」児童が18人、「できていた」児童が17人であった。ここでは「チャレンジタイム」の様子から児童を**表3-15**のように分類し、「跳べない群」を中心に運動遊びが技の学習につながったかについて検証する。

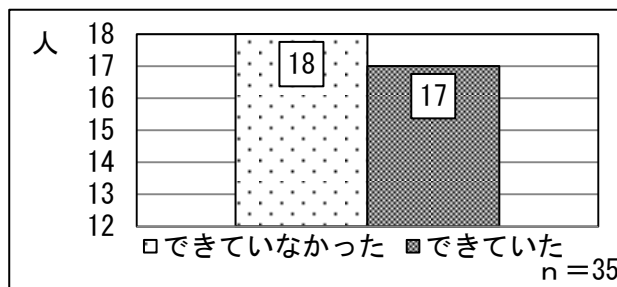


図3-7 開脚跳びができていたかについて

表3-15 開脚跳びが「できたか」における分類

第1時（10月14日）の「チャレンジタイム」の様子	本研究における分類	人数
開脚跳びができていなかった	跳べない群	18人
開脚跳びができていた	跳べる群	17人

(ア) 「跳べない群」の運動遊びと技の出来映えについて

「跳べない群」の児童について、「ゴムゴムワールド」の「動きの変化」と「チャレンジタイム」の「技の出来栄え」の様子を比較し、どの運動遊びが開脚跳びのできることに、有効に働いたと考えられるかを検討する。（**表3-16**）

表3-16 「ゴムゴムワールド」の「動きの変化」について

活動名	身に付けさせたい動き	動きの様子		
		×	○	◎
「ロケット」	助走から両足けりで空中に体を投げ出す	投げ出せていない	投げ出せている	高く投げ出せている
「スタンプ」	体を前に投げ出して跳び箱の半分より奥側に着手し、体を支えながら腰が肩の高さまで上がる	上がっていない	上がっている	より高く上がっている
「パラシュート」	着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう	起こしながら向かっていない	起こしながら向かっている	素早く起こしながら向かっている
「バズーカ」	助走から跳び越すまでの動きをつなげる	つながっていない	つながっている	一連の動きとしてスムーズにつながっている

有効に働いた運動遊びであると判断する方法は次のとおりである。

- ①開脚跳びができるようになった日を基準とする。
- ②基準日以前で、基準日に一番近い日に身に付けさせたい動きが見られるようになった運動遊びを見取る。

なお、「バズーカ」は「ロケット」「スタンプ」「パラシュート」で身に付けた動きをつなぎ合わせることを目的とした運動遊びであることから、ここでは「ロケット」「スタンプ」「パラシュート」の3つについて、身に付けさせたい動きが見られるようになった日を見取ることとした。

<結果>

表3-17は、「跳べない群」の児童が、開脚跳びができるようになった跳び箱と有効だったと考えられる3つの運動遊びについて、まとめたものである。

なお、1人の児童に有効に働いた運動遊びが2つある場合どちらも数えることとした。

また、ここでは開脚跳びができるようになった跳び箱を、跳び越す長さの違いから「ショート（横向きの跳び箱か横向きの跳び箱とほぼ同じ長さの跳び箱）」と「ロング（縦向きの跳び箱か縦向きの跳び箱とほぼ同じ長さの跳び箱）」に分類した。

表 3-17 開脚跳びができるようになった跳び箱と有効だったと考えられた運動遊び

開脚跳びができるようになった跳び箱	児童の様子から有効だったと考えられた運動遊び			
	ロケット	スタンプ	パラシュート	3つ同時
ショート	1人	5人	2人	3人
ロング	6人	4人	3人	4人

ショートに有効であったと考えられる運動遊びは、「スタンプ」が5人で一番多く、ロングに有効にであったと考えられる運動遊びは、「ロケット」が6人で一番多かった。

また、身に付けさせたい動きが3つ同時に見られるようになった児童もいた。

<考察>

これらの結果から、ショートで開脚跳びができるようになるために有効だったのは「スタンプ」での学習であり、両手で着手して体を支え、腰を高く上げる動きを身に付けることができたからと考える。

ロングでは、助走の勢いや両足けりで空中に体を投げ出す動きがより必要であり、本研究では「ロケット」によって身に付けた動きが開脚跳びにつながったと考える。

また、それぞれの3つの運動遊びで身に付けさせたい動きが見られた児童は、単元前半が4人（ロングができるようになった児童）、単元後半が3人（ショートができるようになった児童）であった。このうち、単元前半の4人は、三木の言う「運動能力になんの問題もなくとも跳べない子」⁵⁾に当たり、ひとつひとつの動きは身に付けていたものの開脚跳びで跳び越すことができなかった。しかし、「ゴムゴムワールド」を通して連続的に動くことにより、開脚跳びができるようになったのではないかと考える。

(イ) 「跳べない群」の抽出児童の様子について

ここでは、**表 3-18** のように、「跳べない群」から有効だったと考えられる運動遊びが異なる児童を1人ずつ抽出して映像分析を行い、身に付けさせたい動き（P. 37 参照）が見られた日と開脚跳びができた（P. 39 参照）と判断した日の関係から、運動遊びと技の学習のつながりを検討する。

表 3-18 「跳べない群」の児童抽出について

抽出児童	有効だったと考えられた運動遊び
児童C	ロケット
児童D	スタンプ
児童E	パラシュート

a 抽出児童C

<結果>

表3-19は抽出児童Cの運動遊びと開脚跳びの様子について、まとめたものである。まず「スタンプ」で身に付けさせたい動きが第3時（10月21日）に見られ、同じ日に「バズーカ」で助走から跳び箱を跳び越すまでの動きが見られた。次に「パラシュート」が第4時（10月23日）に身に付けさせたい動きが見られるようになった。最後に「ロケット」が第6時（10月28日）に身に付けさせたい動きが見られるようになり、その日の「チャレンジタイム」で縦4段の跳び箱で開脚跳びができるようになった。

表3-19 抽出児童Cの学習の様子

抽出児童C	ロケット	スタンプ	パラシュート	バズーカ	開脚跳び
第1時(10月14日)	／	／	／	／	縦4段 : ×
第2時(10月15日)	×	×	×	×	縦4段 : ／
第3時(10月21日)	×	○	×	○	縦4段 : ×
第4時(10月23日)	×	○	○	×	縦4段 : ×
第5時(10月27日)	×	○	○	×	縦4段 : ×
第6時(10月28日)	○	○	○	○	縦4段 : ○
第7時(10月30日)	○	○	○	○	縦4段 : ○

※ ／はその運動遊びが未実施だった日

<考察>

抽出児童Cの課題は「助走から両足踏み切りで空中に体を投げ出す」ことにあったと考えられる。第4時（10月23日）の「ロケット」をVTRから見ると、助走の勢いがなく、踏み切りは前後に開いたような片足踏み切りであった。そのため、うまく空中に体を投げ出すことができずに、柔らかいマットに両手が着くとほぼ同時に、地面に着地していた。しかし、第6時（10月28日）では助走に勢いがあり、両足をほぼそろえて踏み切ることができるようになり、空中に体を投げ出せるようになった。柔らかいマットに着手した後に、着地をする「ロケット」の動きが身に付き、できるようになった。このことから「ロケット」を通して身に付けた動きが活かされ、その日の開脚跳びにつながったと考えられる。

b 抽出児童D

<結果>

表3-20は抽出児童Dの運動遊びと開脚跳びの様子について、まとめたものである。まず「パラシュート」で身に付けさせたい動きが第2時（10月15日）に見られた。次に「ロケット」で身に付けさせたい動きが第3時（10月21日）に見られるようになった。次に「スタンプ」で身に付けさせたい動きが第5時（10月27日）に見られるようになった。最後に第6時（10月28日）の「バズーカ」で助走から跳び箱を跳び越すまでの動きが見られるようになり、その日の「チャレンジタイム」に縦4段の跳び箱で開脚跳びができるようになった。

表3-20 抽出児童Dの学習の様子

抽出児童D	ロケット	スタンプ	パラシュート	バズーカ	開脚跳び
第1時（10月14日）	／	／	／	／	縦4段 ×
第2時（10月15日）	×	×	○	×	縦4段 斜線
第3時（10月21日）	○	×	○	×	縦4段 ×
第4時（10月23日）	○	×	×	×	縦4段 ×
第5時（10月27日）	○	○	○	×	縦4段 ×
第6時（10月28日）	○	○	○	○	縦4段 ○
第7時（10月30日）	○	○	○	○	縦4段 ○

※ 斜線はその運動遊びが未実施だった日

<考察>

抽出児童Dの課題は「跳び箱の半分より奥側に着手して体を支え、腰が肩の高さまで上がる」動きにあったと考えられる。第3時の「ゴムゴムワールド」の様子をVTRで見ると、「ロケット」や「パラシュート」で身に付けさせたい動きが見られたが「スタンプ」は腰が低いまま前に進んでいた。「バズーカ」の動きも着手の際体を支えられず、体を支えて腰が低いまま、跳び箱に座っていた。しかし、第5時（10月27日）の「スタンプ」の動きを見ると、障害物（P.19参照）に当たらないように着手の際に体を支えて腰を肩の高さまで上げる動きが見られるようになった。この「スタンプ」で身に付けた動きが活かされ、第6時（10月28日）の開脚跳びにつながったと考えられる。

なお、「パラシュート」では、第4時（10月23日）には、身に付けさせたい動きが見られなかった。それは、第4時から「ジャンプしながら手を叩く」という課題が加わったことが影響していたことが考えられる。抽出児童Dは跳び箱に乗ってから、たくさん手を叩こうと一呼吸置いておもしろいジャンプをしており、この日は「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら跳び下りて着地に向かう」という身に付けさせたい動きが見られなかったと考えられる。

c 抽出児童E

<結果>

表3-21は抽出児童Eの運動遊びと開脚跳びの様子について、まとめたものである。「ロケット」、「スタンプ」については第2時（10月15日）から身に付けさせたい動きが見られ、「バズーカ」でも助走から跳び箱を跳び越すまでの動きが見られていた。「パラシュート」では、体を起こす動きが見られず、完全に立ち上がってからジャンプをしていた。しかし、第4時（10月23日）に初めて体を起こしながらジャンプに向かうような動きが見られるようになった。そして、第7時（10月30日）の「チャレンジタイム」で縦4段の跳び箱で開脚跳びができるようになった。

表3-21 抽出児童Eの学習の様子について

抽出児童E	ロケット	スタンプ	パラシュート	バズーカ	開脚跳び
第1時（10月14日）	／	／	／	／	縦4段 ×
第2時（10月15日）	○	○	×	○	縦4段 〃
第3時（10月21日）	○	○	×	×	縦4段 ×
第4時（10月23日）	○	○	○	○	縦4段 ×
第5時（10月27日）	○	○	○	○	縦4段 ×
第6時（10月28日）	○	○	○	○	縦4段 ×
第7時（10月30日）	○	○	○	○	縦4段 ○

※ 〃はその運動遊びが未実施だった日

<考察>

抽出児童Eの課題は「着手した両手が跳び箱から離れた後、体を起こしながら着地に向かう」動きにあったと考えられる。前半の「チャレンジタイム」の様子を見ると、助走から着手までの動きは見られたものの後半は跳び箱の上に座っていた。「パラシュート」の動きでは跳び箱に乗ってしゃがんだ状態からすぐにジャンプするのではなく、一度立ち上がってからジャンプし、跳び下りていた。しかし、第4時（10月23日）の「パラシュート」の動きを見ると、体を起こしながら着地に向かう動きが見られた。そして、第5、6時では動きが身に付き、第7時（10月30日）の開脚跳びにつながったと考えられる。

(ウ)「跳べる群」の抽出児童の様子について

ここでは、**表3-22**のように、「跳べる群」から児童を1人抽出して映像分析を行い、運動遊びが技の出来映えの向上につながったかを検討することとする。

表3-22 「跳べる群」の抽出児童について

抽出児童	有効だったと考えられた運動遊び	
児童F	ロケット	スタンプ

d 抽出児童F

<結果>

表3-23は抽出児童Fの学習の様子について、まとめたものである。この児童は、第1時（10月14日）から縦4段で開脚跳びができた。「ゴムゴムワールド」に取り組んだ第2時（10月15日）から全ての運動遊びで身に付けさせたい動きが見られた。第5時（10月27日）の「チャレンジタイム」では縦5段で開脚跳びができていたが、前半の空中へ体を投げ出す動きが小さく、後半はようやく着地している様子が見られた。

第6時（10月28日）の「ロケット」では、両足でけて体を高く投げ出す様子が見られるようになり、第2時よりもマットの高い位置に両手で手をつく動きが見られた。また、第6時（10月28日）の「スタンプ」では、体を支えて腰が高く上がり、両足が跳び箱の1段目の上を通過するようになり、続く「チャレンジタイム」で、助走から両足けりで体を高く投げ出し、体を支えて足の高さが腰の高さとはほぼ平行になる動きが見られる大きな開脚跳の動が見られた。

表3-23 抽出児童Fの学習の様子

抽出児童F	ロケット	スタンプ	パラシュート	バズーカ	開脚跳び
第1時（10月14日）	／	／	／	／	縦4段 ○
第2時（10月15日）	○	○	○	○	縦4段 斜線
第3時（10月21日）	○	○	○	○	縦4段 ○
第4時（10月23日）	○	○	○	○	縦4段 ○
第5時（10月27日）	○	○	○	○	縦5段 ○
第6時（10月28日）	◎	◎	○	○	縦5段 ◎
第7時（10月30日）	◎	◎	○	○	縦5段 ◎

※ 斜線はその運動遊びが未実施だった日

※ ◎は○だった動きがさらに上達したもの

<考察>

抽出児童Fには「ロケット」と「スタンプ」の動きが有効に働き、大きな動きでの開脚跳びにつながったと考えられる。

第2時（10月15日）の「ロケット」では、両足けりがまだ弱く、空中に体を投げ出し、ゆるやかに落下しながらマットに手をついていたが、第6時（10月28日）になると、両足で強くけることができるようになり、空中で体が高い位置を保ったまま、マットの高い位置に手をつくことができていた。このことから両足けりで体を投げ出す動きが高まり、大きな開脚跳びの前半の動きを身に付けることにつながったと考えられる。

第2時（10月15日）の「スタンプ」では着手の後に体を支えて腰が肩の高さまで上がって、両足が跳び箱の横を通過する動きが見られたが、第6時（10月28日）では、より前傾した体勢で体を支えることができるようになり着手の後に腰が肩の高さまで上がって、両足が跳び箱の上を通過する動きが見られた。このことから、着手して体を支えて腰を高く上げる動きが高まったと考えられる。

(3) 分析の視点に沿った検証のまとめ

跳び箱運動の授業で7つの動きを踏まえた運動遊びを学習に位置付けることは、児童が運動の特性に触れる楽しさを味わい、跳び箱運動に対する内発的動機づけを高めることに有効であると考えられる。体育授業で運動の特性に触れることを楽しみながら活動できるようにするためには、その運動にどのような運動の特性が内在しているかを局面で分析して教員が捉え、その運動の特性に触れられる場の工夫を行うことが大切であると考えられる。また、運動遊びを構築する場合、易しい運動で繰り返して楽しむことができるように構成することが大切であると考え。その上で、ひとつの運動遊びで段階的に動きを身に付けられるようにするなど、選択できる場を設定することが必要であると考え。

中学年の跳び箱運動で、運動する楽しさを味わわせながら開脚跳びができるようにするには、指導に跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを位置づけて技の学習を行うことが有効であると考え。特に3年生の学習に位置付けることは、低学年の「跳び箱を使った運動遊び」で身に付けた跳び箱の基礎となる「感覚づくり」を生かし、開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けさせることになると考える。これは、低学年と中学年の学習を結びつけ、系統的に指導することになると言える。跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びによって、開脚跳びにつながる動きを身に付けることは、全ての児童が開脚跳びの動きを身に付けられるようにすることができるだけでなく、開脚跳びの出来映えを向上させることにも有効であると考え。このことは、高学年の大きな開脚跳びへとつながる学習にもなったと考える。

6 学習指導の工夫とその効果

本研究において講じた様々な手立ての中で、特に効果的であったものについて挙げ、工夫とその効果についてまとめることとする。(表3-24)

表3-24 特に効果的であった手立てについて

手立て	工夫とその効果
跳び箱パワーアップ体操	<p>毎時間の導入として取り入れたが、児童がダンスを踊るようにして楽しみながら跳び箱運動の7つの動きに慣れ親しむ様子が見られた。音楽のテンポも速すぎず、リズムに乗って楽しく体操をする姿が見られた。</p>
ペアジャンケンすごろく	<p>児童が楽しく活動できるように、表現遊びの要素を取り入れて「動物遊び」とし、イラストを掲示して動きの共通理解を図った。毎時間、動物の動きを真似しながら楽しく活動する様子が見られた。「ペアで協力してゴールを目指す」というルールを設けたことでお互いに動きを見合うことにつながり、競争することではなく正しい動きをすることに意識を向けさせる上で効果的であった。</p> <p>特に有効であったと考えられる手立ては、「ウサギ跳び」で、カラーマットを組み合わせて川と陸地に見立て大きなウサギ跳びの動きが生まれるように変化させたことである。その結果、児童に「川に落ちないように渡ろう」という意識が芽生え、大きなウサギ跳びの動きに変化していったことから、運動の特性に触れる楽しさを十分に味わわせることにつながったと考える。</p>
音楽の活用	<p>「ゴムゴムワールド」の4つの運動遊びに合わせて、児童の耳慣れた曲で明るい曲調のものを4曲選び、それぞれ2分30秒に編集した。そして曲と曲の間に移動の合図として別の曲を30秒挿入し、「ゴムゴムワールド用BGM」として1曲に編集した。</p> <p>児童が教員の指示を待つことなく曲の合図で移動し、積極的に動く様子が見られ、運動量の確保や授業の勢いを生み出すためには有効であった。授業の全ての場面でも音楽を編集して使用し、同様の効果が得られた。</p>
オノマトペの活用	<p>児童が動きをイメージしやすいようにオノマトペを活用し、全ての動きのリズムを「合い言葉のリズム」にした。友達のかげ声に合わせて、良い動きをしようとする様子が見られたり、笑顔でかけ声をかけ合ったりする様子が見られた。</p> <p>また、友達に「合い言葉のリズム」でアドバイスをする様子が見られ、動きのイメージをお互いに共有化することにも効果的であったと考えられる。全ての動きで共通したオノマトペを使うことで、運動遊びと技のつながりを意識しやすくなったと考える。</p>

OKカード



見るポイントが視覚化されたため、友達のどこを見ればよいか明確になった。また、跳んでいない児童にとっては良い動きや動きの改善点を友達の動きから学習することにつながり、友達同士の教え合いも生まれた。課題は自分でその様子を見られないことである。ICTを活用できれば、動画として友達と一緒に自分も確認できるようになり、さらに効果的だと考える。



いいところぼし☆



単元の終わりに友達の開脚跳び動きでの良いところを3つの技能ポイントから見つけ、カードに書いて交換し合う活動を設定した。カードを渡す時には良かったところを一言添えて渡すようにしたが、お互いのがんばりや良かったところを笑顔で認め合う様子が見られた。単元の最後に自分のがんばりを友達に認めてもらえたことは、次への意欲にもつながったと考える。

7 授業全体を振り返って

(1) 跳び箱の授業について

<結果>

図3-8は、事前、事後の「跳び箱の授業は好きですか」に対する回答を比較したものである。事前で「好き」「やや好き」と肯定的な回答をした児童が27人だった。これに対し、事後は34人に増加した。事前で「やや嫌い」「嫌い」と否定的な回答をした児童が8人だった。これに対し、事後は1人に減少した。

図3-9は、事後アンケート、「跳び箱の授業は楽しかったですか」に対する回答である。「楽しかった」と肯定的な回答をした児童が34人(97%)で、「あまり楽しくなかった」と否定的な回答をした児童が1人(3%)であった。

図3-10は、事後アンケート、「跳び箱の授業をまたやりたいと思いますか」に対する回答である。「思う」「やや思う」と肯定的な回答をした児童が34人(97%)で、「あまり思わない」と否定的な回答をした児童が1人(3%)であった。

<考察>

本研究で行った7時間の授業は、ほとんどの児童にとって楽しい授業であったようだ。これは「ゴムゴムワールド」が運動の特性に触れる楽しさが味わえる活動であったことや、「チャレンジタイム」で開脚跳びができるようになったことによるものと考えられる。そして、このことが、授業に対する捉え方を肯定的なものにしたと考える。

さらに、ほとんどの児童が、また跳び箱運動の授業をやりたいと感じている。

図3-8、9、10で否定的な回答をした1人はいずれも同じ児童であった。

学習カードや授業の映像から原因と考えられるものは見られなかった。学習カードの記述では「初めて5段が跳べた」などの記述が見られ、授業の映像でもその様子が確認できた。事後アンケートで「あまり好きではない」の理由として、「どんなふうに動けばうまくいくか、コツがわからないから」と回答しており、このことが跳び箱に対する否定的な感情を持つことになっていると思われる。運動遊びや技の学習の中で、動きのポイントをより分かりやすく示すなど、児童一人ひとりの実態に応じた適切な支援を充実させることが大切であると考えられる。

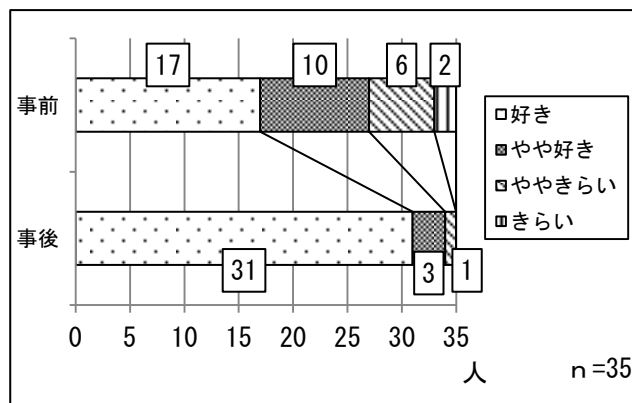


図3-8 事前、事後アンケート「跳び箱の授業は好きですか」

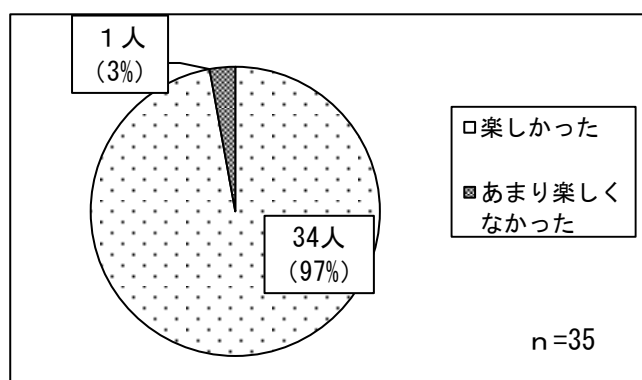


図3-9 事後アンケート「跳び箱の授業は楽しかったですか」

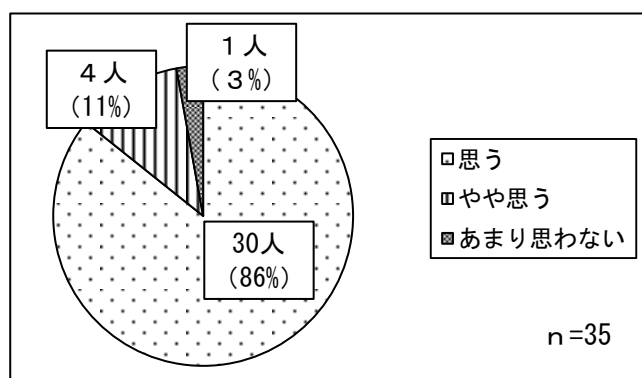


図3-10 事後アンケート「跳び箱の授業をまたやりたいと思うか」

(2) 跳び箱運動に対する動機づけの変化について

<結果>

図3-11は「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」について、事前と事後で比較したものである。事前との比較において、事後で合計ポイントが1.6ポイント上回った。

<考察>

7時間の授業全体を通して、跳び箱運動に対する内発的動機づけが高まったと考えられる。これは、「ゴムゴムワールド」を学習過程に位置付け、跳び箱運動の特性に触れる楽しさを味わえたことが有効に働いたと考えられる。また、7時間の授業を通して開脚跳びができるようになったことや開脚跳びの出来映えの変化を感じられたことも有効に働いたと考えられる。

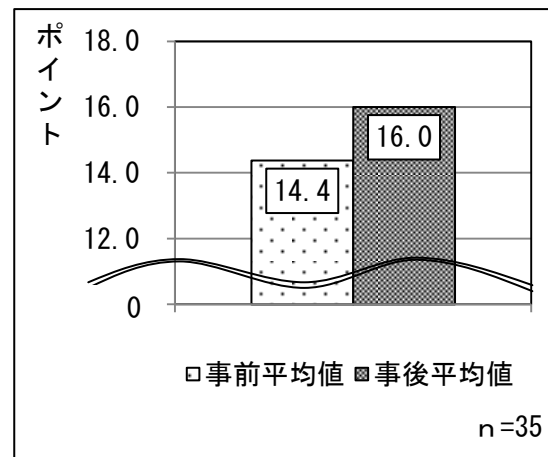


図3-11 「跳び箱運動版：内発的—外発的動機づけ測定尺度」

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

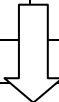
本研究において、小学校3年生の跳び箱運動において、跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習過程に位置付けることによって、児童は運動の特性に触れる楽しさを味わい、体の動かし方や身体感覚を身に付け、基本的な技（開脚跳び）ができるようになるであろうと仮説を立て、検証を行った。そして、小学校3年生の跳び箱運動の授業について、次のとおり研究の成果が得られた。（表4-1）

表4-1 研究の成果

成果		
運動遊びについて	運動の特性に触れる楽しさ	跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びは、児童に運動の特性に触れる楽しさを味わわせる上で有効であったと考える。また、学習過程に位置付けることで、跳び箱運動に対する肯定的な感情を生むことや内発的動機づけの傾向を高めることにもつながった。
	動きの構成	跳び箱運動の7つの動きを踏まえて組み合わせることで、児童が運動の特性に触れる楽しさを味わいながら技に必要な連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けることができると考えられる。 また、易しい運動で構成することで、児童が友達と一緒に動きを合わせて楽しもうとしたり、動きを難しくして楽しもうとしたりといった「遊びの進化」を自分達で工夫することにつながった。
	場の工夫	運動遊びを通して運動の特性に触れる楽しさを味わわせるには、児童の実態に応じて運動遊びの場を変化させていくことが、有効だと考える。また、段階的に動きを身に付けるように選択できる場を設定すれば、運動の特性に触れる楽しさをより味わわせることができると考えられる。これにより、できる体験を増やし、達成感につながって、積極的に活動に取り組む態度を身に付けることにつながると考える。
開脚跳び	運動遊びを技の学習に生かす	跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを学習活動に位置付けることは、運動の特性に触れる楽しさを味わいながら開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けることができ、技ができるようになることに有効であった。また、7つの動きを踏まえた運動遊びは、技の出来映えを向上させることにも有効であった。 さらに、それぞれの運動遊びが連続した動きにつながることをポイントとして提示し、理解につなげることで、一部の児童は運動遊びの場を技を身に付けるための練習の場として捉えることができていた。

本研究の成果をもとに、小学校中学年の跳び箱運動の学習活動を提案する。（表4-2）

表4-2 「楽しむ」ことが「できる」ことにつながる学習活動

<p>運動遊びを通して、運動の特性に触れる楽しさを味わい、開脚跳びの基礎となる連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けて「開脚跳び」ができるようになることを目指す 中学年の学習活動（7時間）</p>	
<p>ねらい① 技に関連した感覚づくりの運動遊びや基本的な技の習得を目指した運動を行う</p>	
<p>【第1時】 感覚づくりの運動遊びを楽しむ</p>	<p>○ 低学年で学習した運動遊びを通して、技の基礎となる感覚に慣れ親しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> 本単元で講じた手立て 「ジャンケンすごろく」 <p>(P. 21-P. 22 参照)</p>
<p>【第2、3、4時】 運動遊びを楽しむ</p>	<p>○ 跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びを楽しみながら技に必要な連続した動きを身に付け、技の習得を目指す</p> <ul style="list-style-type: none"> 本単元で講じた手立て 「ゴムゴムワールド」 } 「合い言葉のリズム」 ↓ 「チャレンジタイム」 } 「OKカード」 <p>(P. 23-P. 28 参照)</p>
	
<p>ねらい② 基本的な技の習得を目指して運動遊びや運動を行う</p>	
<p>【第5、6、7時】 運動遊びと技の学習をつなぐ</p>	<p>○ 跳び箱運動の7つの動きを踏まえた運動遊びと技の動きのつながりを理解し、技の習得を目指す</p> <ul style="list-style-type: none"> 本単元で講じた手立て 「ゴムゴムワールド」 } 「合い言葉のリズム」 ⇕ 「チャレンジタイム」 } 「OKカード」 <p>(P. 29-P. 34 参照)</p>
<p>【第7時】 学習の成果を友達と共有して認め合う</p>	<p>○ 習得した技を友達と共有し、認め合う</p> <ul style="list-style-type: none"> 本単元で講じた手立て 「いいとこぼし☆あつめ」 「いいとこぼし☆こうかん」 <p>(P. 33-P. 34 参照)</p>

ねらい①では、運動遊びの特性に触れる楽しさを十分に味わわせ、技に必要な連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けることを目指す。

ねらい②では、それぞれの運動遊びのもつ動きのつながりをポイントとして理解させながら取り組ませることにより、自分の課題に合わせて運動遊びを選択できる機会を与えて技の習得や出来映えの向上を目指す。

(2) 今後の課題

ア 実態把握の重要性

児童の技術的課題によって、技ができることに有効な運動遊びは異なる。児童の実態把握を基に、どのような運動遊びが技の学習に効果的であるかを見極めて、適切な方法を取り上げて支援することが重要であると考ええる。

イ 遊びを進化させ、場を変化させる。

児童は運動遊びを楽しむ中で友達と動きを合わせたり、より大きな動きをしたりと遊びを工夫していた。このような自発的な遊びの工夫は大いに認めつつ、ねらいとした動きからはそれないように言葉かけをすることが大切であると考ええる。

また、児童の実態把握は活動中も常に行うべきであり、実態に合わせて、運動の特性に触れる楽しさがより味わえるように場を意図的に変化させていくことが運動遊びであるからこそ重要であると考ええる。

2 今後の展望

(1) 運動の特性に触れる楽しさを明らかにし、運動遊びを構築する

本研究では、動きを分析し、必要な能力や身体感覚と照らし合わせながら、運動の特性に触れる楽しさが味わえる運動遊びを構築することを検討してきた。授業では、それぞれの運動遊びを通して、運動の特性に触れる楽しさを味わう様子が見られ、内発的に動機づけられながら授業に取り組んでいたと考えられる。

このことから、運動の特性に触れる楽しさを検討し、その運動の特性が味わえるような運動遊びを構築していくことが大切であると考ええる。

(2) 運動遊びを跳び箱運動の学習に系統立てて生かす

ア 低学年

「器械・器具を使った運動遊び」では、児童に運動の楽しさや心地よさを味わわせるとともに、中学年の技の学習に向けた基礎となる感覚作りをすることが求められている。その運動遊びを行うことによって、ねらいとしてどのような運動の特性を取り上げ、これに触れる楽しさを児童に味わわせることができるのか、そして中学年から始まる技の学習にどのように系統的につながるのかを考慮して運動遊びを設定し、指導することが大切であると考ええる。

イ 中学年

本研究では中学年の繰り返し系の技、「開脚跳び」の7つの局面構造について分析し、運動の特性に着目して7つの動きを踏まえた運動遊びを構築した。中学年の回転系の技である「台上前転」においても7つの局面から技を分析し、その動きを生かした運動遊びを構築することができれば、運動の特性に触れる楽しさによって内発的に動機づけられながら技ができるようになると考えられる。

ウ 高学年

本研究における授業では、7つの動きを踏まえた運動遊びを通して動きを身に付け、開脚跳びにつながる動きが高まり、「大きな開脚跳び」に近い動きが見られた児童もいた。

技に関連した運動として、本研究で行ったような7つの動きを踏まえた運動遊びの要素を取り入れながら段階的に技に挑戦できるようにすることは、児童が楽しみながら技ができるようになることに有効に働くと考える。

3 最後に

本研究を通して、改めて学んだことは、「児童に体を動かす楽しさや心地よさを味わわせるためには、運動に内在する動きを分析し、必要な能力や身体感覚と照らし合わせながら、運動の特性に触れる楽しさが味わえる活動を構築することが大切である」ということである。

本研究では、児童が運動遊びを通して運動の特性に触れる楽しさを十分に味わい、開脚跳びに必要な連続した体の動かし方や身体感覚を身に付け、楽しみながら開脚跳びができるようになることを目指した。教材研究をする中で、開脚跳びが7つの局面から成り立っていることや局面ごとにどのような動きが内在しているかを明らかにした。これにより、児童が運動の特性に触れる楽しさを味わい、開脚跳びの基礎となる連続した体の動かし方や身体感覚を身に付けられる運動遊びを構築することができた。その結果、児童は7時間の跳び箱運動の授業を楽しみ、そして開脚跳びができるようになっていった。

このように教材研究をすることは、跳び箱運動に限らず、どの領域においても必要なことである。しかし、今までは漠然とどのような運動かを捉え、指導していたと感じている。

本研究を通して学んだ、運動の特性に触れる楽しさを味わわせながら、体の動かし方や身体感覚を身に付けさせる指導を今後の指導に生かしていきたい。

最後になりましたが、本研究を行うに当たり、大変お忙しい中、検証授業に協力をいただいた秦野市立鶴巻小学校の竹野吉信校長をはじめ、第3学年の教員、他学年の教職員の皆様に深く感謝申し上げます。

また、専門的な見地から様々な指導、助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、中教育事務所、秦野市教育委員会、神奈川県立体育センターの指導主事等の方々、貴重なお時間を割いて参観くださった東海大学体育学部の中村なおみ教授並びに学生の皆さん、中地区の教職員の方々に深く感謝申し上げます。

そして、検証授業にあたり、事前アンケートに協力してくれた鶴巻小学校3学年の児童の皆さん、いつも元気に明るく授業に取り組んでくれた3学年3組の児童の皆さん、またご理解いただきました保護者の皆様に心より感謝いたします。

ありがとうございました。

<引用・参考文献>

- 1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』2008年9月 pp.13-16、p.46
- 2) 文部科学省『学校体育実技指導資料 第10集 器械運動指導の手引』2015年3月 p.34、p.77
- 3) 白旗和也「教科体育が果たす役割～学習指導要領が目指すもの～」『子どもと発育発達vol.13』杏林書院 2015年4月 pp.4-7
- 4) 三木四郎『器械運動の動感指導と運動学』明和出版2015年2月 p.88
- 5) 三木四郎『新しい体育授業の運動学』明和出版2005年3月 p.77
- 6) 杉原隆「遊びとしての運動の重要性」『幼児期における運動発達と運動指導一遊びの中で子どもは育つー』ミネルヴァ書房 2014年5月 p.34、p.37
- 7) 高橋健夫ら『器械運動の授業づくり』大修館書店 1992年12月 p.15
- 8) 水島宏一『神奈川県立体育センター 平成27年度体育・保健体育授業に役立つ研修講座（小の部「鉄棒運動・跳び箱運動」配付資料』2015年10月
- 9) 文部科学省『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 中学年（第3学年及び第4学年）』2013年4月 p.20
- 10) 櫻井茂男ら「内発的—外発的動機づけ測定尺度の開発」『筑波大学心理学研究 第7号』筑波大学心理学系 1985年3月 pp.43-54
- 11) 吉川政夫「子どもの感覚に響く『オノマトペ』」『体育科教育』大修館書店2009年11月 pp.14-15