

平成28年度

体育センター長期研修研究報告

# 児童が進んで取り組むことができる マット運動の授業

—「やってみたいと思う」から「できる」に向かう後転の動きづくり—



神奈川県立体育センター

長期研究員

南足柄市立福沢小学校 柳沢 朋之

# 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	研究の方法と内容	2
6	研究の構想図	3

## 第2章 理論の研究

1	本研究における「やってみたいと思う」から「できそうな気がする」 について	4
2	意欲について	6
3	マット運動について	7

## 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	指導の工夫	16
4	授業の実際	22
5	検証授業の結果と考察	31
6	学習指導の工夫とその効果及び課題	38
7	授業全体を振り返って	39

## 第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	42
2	今後の展望	43
3	最後に	44

[引用・参考文献]

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

児童が進んで取り組むことができるマット運動の授業  
—「やってみたいと思う」から「できる」に向かう後転の動きづくり—

## 2 主題設定の理由

小学校教育における体育科の目標に「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる」ことが示されている。<sup>1)</sup> この運動に親しむ資質や能力は「運動への関心や自ら運動する意欲、仲間と仲よく運動をすること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能などを指している」とある。

「知識」については小学校の内容に盛り込まれていないが、中学校学習指導要領解説保健体育編<sup>2)</sup> 及び高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編<sup>3)</sup> では、形式知とともに暗黙知が挙げられ「勘や直感、経験に基づく知恵など」として、「意欲、思考力、運動の技能などの源となるものである」と示している。

南足柄市立福沢小学校第4学年の児童を対象に、第3学年時のマット運動についてのアンケート調査をしたところ「楽しくなかった」と13%が回答し、その理由では「できなかった技が努力してもできるようにならなかったから」が56%と最も高かった。児童にとって技が「できない」ことは「楽しくない」に影響することが考えられる。

自身の指導を振り返ると「できないこと」を「できる」ようにするために、反復練習を中心に指導することが多く、児童ができるためのコツを見つける場の工夫などが難しく、「できない」児童の悩みに寄り添えていなかった。

ポランニー<sup>4)</sup> は言葉や文字では上手く表現しきれない知である暗黙知について「私たちは言葉にできるより、多くのことを知ることができる」とし、このことについて、柴田<sup>5)</sup> は、「身体化された知として身体知とも表現されるコツやカンの世界を明らかにするもので、運動の指導には必須の概念である」と述べている。

金子<sup>6)</sup> は運動の指導法について「(前略) 学習者の内面(悩み)に共感することにある」ことから始めるとし、次に「その悩みの状態(段階)を、動きの形成位相のどの段階にあるのかを、動感促発(教える)身体知により分析し処方する」ことにより、学習者自らの内面にある動きの感覚を発生させ、運動に向かわせるとしている。三木<sup>7)</sup> は動きの形成位相の段階について『『できる』までの学習状態(動きを覚えるプロセス)』とし、『『やってみたいと思う』『わかるような気がする』『できそうな気がする』『できる』『思うようにできる』』の5位相(5つの学習状態)で示している。

本研究では、児童の学習状態にもとづいた指導法に着目し、小学校第4学年の器械運動：マット運動(後転)の授業において、児童のつまずきや思い悩みに即した学習活動(以下、動きづくりという。)の段階を構築し、児童が進んで取り組む授業づくりを目指すこととした。

### 3 研究の目的

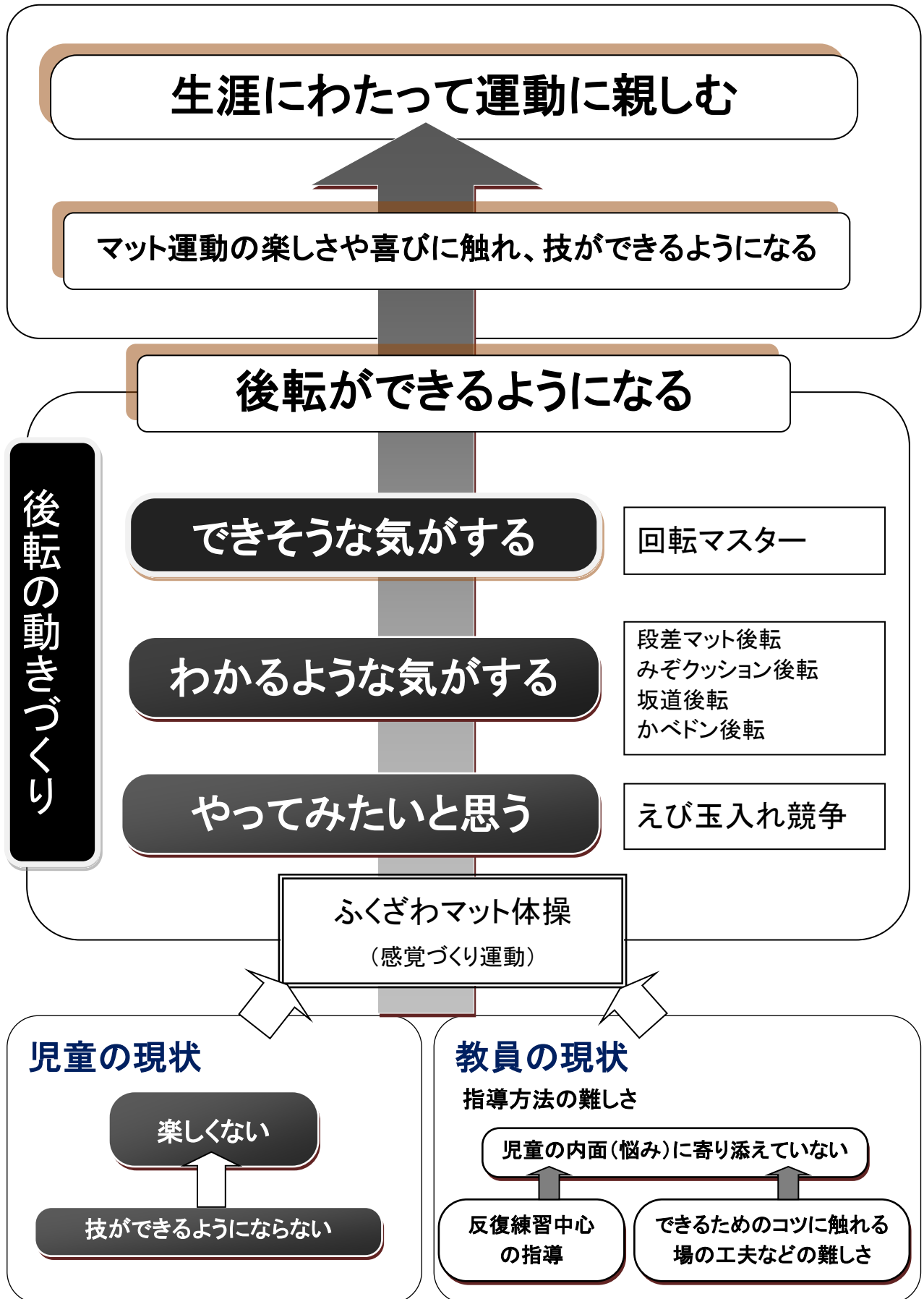
児童の学習状態に即した動きづくりの段階を構築し、その有効性を検証して、提案する。

### 4 研究の仮説

小学校第4学年の器械運動：マット運動（後転）の授業において、児童の学習状態に即した学習活動（動きづくり）を構築することによって、つまずき、思い悩んでいた児童が「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」と手応えを感じながら活動するようになり、進んで取り組むことができるようになるだろう。

### 5 研究の方法と内容

- (1) 授業実践に先立ち、身体知と形成位相、運動技能の向上に関連した文献等による理論研究を行う。
- (2) 理論研究をもとにした単元の指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践をもとに、動きづくりと児童の「マット運動」に対する学習状態がどのように関連しているかについて研究のまとめを行う。



## 第2章 理論の研究

### 1 本研究における「やってみたいと思う」から「できそうな気がする」について

#### (1) 運動指導において大切なこと

足立<sup>8)</sup>は研究の中で「運動そのものを理解するためには、学習者自らの内面にある動きの感覚(動感)を発生させ、運動として表面化することが発生論的運動学※の目的なのである」としている。そのためには、「悩んでいる学習者の内面に入り込み、悩みの入り口の状態(探索位相時)にアプローチし、自らの感覚で運動を覚えさせること」が必要であると説明した。そのプロセスについて図1のように示した。

本研究では、図1のプロセスにおいて、学習者の内面(悩み)に共感し、形成位相による学習状態の把握、動感促発身体知による処方を中心に進めていくものとする。

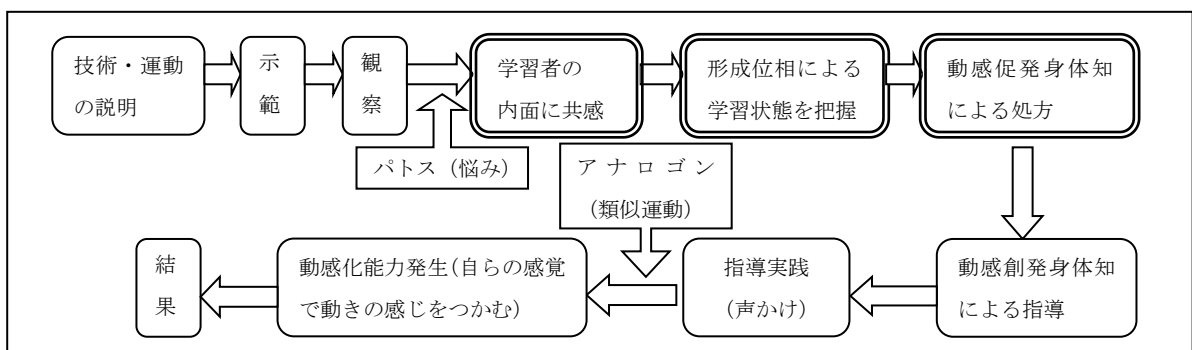


図1 発生論的運動学の指導プロセス<sup>6)</sup>

#### ※ 発生論的運動学について

従来の運動指導では難しいとされていたコツやカンの習得について、主体となる学習者が自らの感覚で運動を覚えること、すなわち、自分の身体で動き方のコツが「わかる」ようになり、同時に動きのかたちが現れ、運動が「できる」ようになっていく出来事に関する動感化現象の理論。

#### (2) 学習状態を知るための「動感形成位相」について

金子<sup>6)</sup>は学習者の学習状態を五つの段階に分け、把握することとしている。これを「動感形成位相」とした。この「動感形成位相」について、三木<sup>7)</sup>が詳細を説明した内容をまとめたものが表1である。

表1 動感形成位相について<sup>7)</sup>

階層	「形成位相」の説明
原志向位相	目の前に示された運動形態(動きのかたち)に対して感情的に嫌ではないという状態で、すでに動感的に共感が生じ、身体状態感としては、「まねをしてみたい」とか、「やってみたい」と思う状態の階層である。なんとなく動ける感じがわかる<なじみの地平>を発生させる必要がでてくる。
探索位相	目標とする動きの動感形態(動きのかたち)を目指していろいろと試行錯誤をする状態である。そのため、今まで経験した動感アナログンをもちいて探りを入れ、動感の触手を伸ばして動きかたを探索する階層となる。いろいろな動きかたを試すなかに動感身体でなんとなく「わかるような気がする」と感じはじめ、まとまりをもった動感形態(動きのかたち)が徐々に発生しはじめてくる。

偶発位相	はじめて「できる」という動感形態（動きのかたち）が発生し、偶然に「コツ」をつかむことである。しかし、まだいつも「できる」という状態ではない。何となく「できそうな気がする」という身体状態感をもって、コツをつかむためにまぐれ当たりの頻度を高める階層である。「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数を重ねていくことになる。
形態化位相	やろうと思えばいつでも思うように動くことができる感じに出会い、コツは身体化（身体でわかる）されると同時に、コツの危機（できていたのにまたできなくなってしまう）を乗り越えたり、修正やわざ幅（余裕がもてる）などを目指す階層である。身体状態感としては「いつでもできる」という段階にはいる。しかし、できていたことができなくなる「技の狂い」が生じたり、「もっとうまくできるようになりたい」と修正したり、「少しの失敗でも立て直せる」などわざ幅をもつことができるようになっていく。
自在位相	自在に動けるということ、他者とのかかわりのなかで自ら動くのに何の心身の束縛も障害もなく動くことのできる階層である。身体状態感としては、感覚質（自分の動きを無駄がなくてできる、安定してできる、美しさなどを感じ取ること）や体感能力（〈前略〉方向や場所の変化に応じて動いたり、気配を感じて動いたりする）など、状況に応じて適切な動きかたが自然に現れてくるようになる。

本研究では、マット運動に対してつまずき、思い悩んでいる児童に焦点を当て、なんとなく動ける感じがわかり、運動に向かわせる「原志向位相」「探索位相」「偶発位相」の階層について把握し、それに即した学習活動（動きづくり）の段階を構築することによって、分析、検証していくこととする。

表2 後転の動きづくり

後転の動きづくり	学習状態		身に付けさせたい動き	学習活動	授業で目指す児童の姿
	やってみたいと思う	なんとなく動ける感じがわかる。	○体を丸めて後方へ転がる。	○えび玉入れ競争	仲間との声掛けや競争を通して、体を丸めて後方へ転がる動きを知る。
	わかるような気がする	まとまりをもった動きの形が徐々に発生し始める。	○マットを両手で押してしゃがみ立ちになる。	○みぞクッション後転 ○段差マット後転 ○坂道後転 ○かベドン後転	易しい場の設定により、後方への回転から両手マットを押し、しゃがみ立ちになる動きのコツに気付く。
	できそうな気がする	「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数をかさねる。	○一連の動きで後転する。	○回転マスター	自分の課題解決に向けて、学習活動を選択し、回数をかさねながら、後転の動きの「コツ」をつかむ。

本研究では、後転の動きづくりに向けて金子・三木の5つの学習状態のうち「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」の3つの学習状態に後転に必要な動きづくりの観点をもたせ、学習活動を展開することとした。(表2)

## 2 意欲について

### (1) 意欲と動機づけの違い

桜井は「動機づけという用語は、喉が渴いたからジュースを飲む、眠くなったから睡眠をとる、女性と親しく話をしたくなかったから相手を探す、というように『広い範囲で何かを達成しようとする行動』に対して使う。一方、意欲という用語は、『勉強や仕事といった、どちらかと言えば知的なことを達成しようとする行動』に対して使うことが多い<sup>9)</sup>と説明している。

本研究において「意欲」とは、体育学習の中で知的活動を伴って動きを身に付けることとして使用する。

### (2) 内発的学習意欲のみなもと

桜井は、内発的学習意欲について「学習そのものが楽しいと感じることで、子供達の意欲が高まり持続していく。それには、外発的な学習意欲ではなく、内発的な学習意欲を大切にしていかなければならない<sup>9)</sup>」と言っている。内発的な学習意欲を支える3つの要素には「有能感」「自己決定感」「他者受容感」があり、桜井は内発的学習意欲の発現プロセス<sup>9)</sup>を図2のように表している。

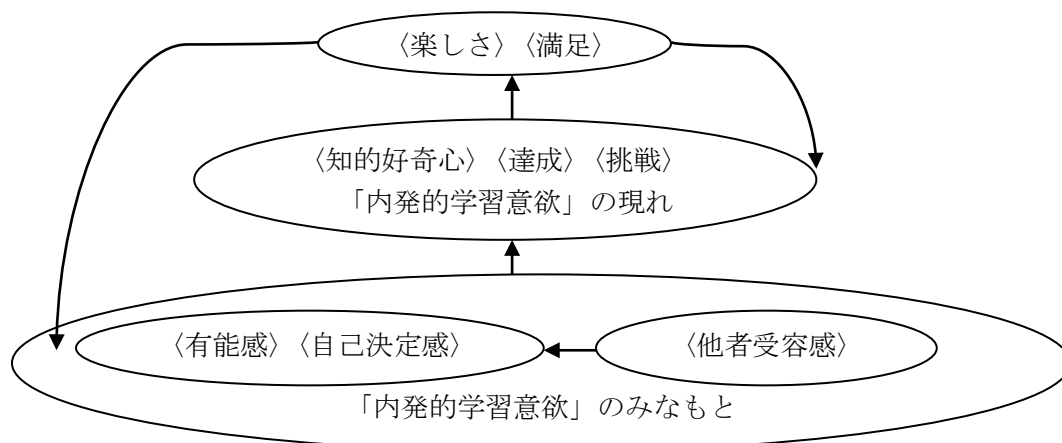


図2 内発的学習意欲の発現プロセス<sup>9)</sup>

それぞれについて、次のように説明している。有能感とは、「自分は～ができるんだ!」という気持ちである。つまり、有能感はいま現在自分がよくできる、自分に満足していることである。自己決定感とは「自分のことは好んで自分で決めているんだ!」という気持ちである。他者受容感とは「自分は周りの大切な人から受容されているんだ!」という気持ちである。

本研究においては、「有能感」と「自己決定感」を大切な視点としていく。



### 3 マット運動について

#### (1) 器械運動の特徴

『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック』<sup>10)</sup>では、低学年での器具を使つての運動遊び、中・高学年での器械運動の領域に対して次のような記述がある。系統的に見るために、表3にしてまとめた。

表3 器具を使つての運動遊び・器械運動の領域に対して<sup>10)</sup>

第1学年及び第2学年	器具を使つての運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> <li>○いろいろな器具や用具を使った動きに楽しく取り組んで、自分の力にふさわしい動きを身に付けた時に喜びを味わうことのできる運動遊びです。</li> <li>○それぞれの器械・器具の条件のもとで、支持、ぶら下がり、振動、手足での移動、逆さ姿勢、回転など、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動遊びを行うことが特徴です。</li> </ul>
第3学年及び第4学年	マット運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりする時に楽しさや喜びを味わうことのできる運動です。</li> <li>○技を繰り返したり、技を組み合わせて行ったりする時などにも楽しさや喜びを味わうことのできる運動です。</li> <li>○体の回転や倒立など、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動を行うことが特徴です。</li> </ul>
第5学年及び第6学年	マット運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりする時に楽しさや喜びを味わうことのできる運動です。</li> <li>○技を組み合わせて行ったり、集団で組み合わせて演技をしたりする時にも楽しさや喜びを味わうことができます。</li> <li>○他の領域と違って、体の回転や倒立など、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動を行うことが特徴です。</li> </ul>

#### (2) 基礎的な感覚づくり

高橋は器械運動は「ある技ができるようになるためには、その基礎となる特殊な力や感覚が身に付いていなければならない」<sup>11)</sup>と言ひ、器械運動の技の学習に先立って経験させておきたい易しい運動として表4のようにまとめた。本研究の対象である「マット運動」のみを抜粋した。

表4 基礎的な感覚を身に付ける運動例<sup>11)</sup>（マット運動のみ抜粋）

	基礎的な力：感覚	運動例（アナログン）
マット運動	①支持感覚	・手足走り、手押し車（うさぎ跳び）
	②接転感覚	・ゆりかご、大きなゆりかご（背支持倒立から） またのぞき前転、による転（後転）
	③倒立感覚	・かえるの足打ち、壁登り逆立ち、立位からの壁逆立ちブリッジ
	④締め感覚	・アンテナ、手押し車、石の地蔵さん、人運び

(3) マットを使った運動遊び・マット運動の技能について

『小学校学習指導要領解説体育編』<sup>1)</sup>では、マットを使った運動遊び・マット運動の技能についての目標及び内容の記述は表5の通りである。

表5 マットを使った運動遊び・マット運動の技能と例示<sup>1)</sup>

第1学年及び第2学年	<p>【マットを使った運動遊び】</p> <p>マットに背中や腹などをつけていろいろな方向へ転がって遊んだり、手や背中で支持しての逆立ちなどをして遊んだりする。</p>
	<p>(例示)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゆりかご、前転がり、後ろ転がり、丸太転がりなど             <ul style="list-style-type: none"> <li>・マットに背中を順番に接触させるなどして、いろいろな方向に転がること。</li> </ul> </li> <li>○背支持倒立(首倒立)、かえるの足打ち、壁登り逆立ち、支持での川跳び             <ul style="list-style-type: none"> <li>・手や背中で体を支えているいろいろな逆立ちをすること。</li> </ul> </li> </ul>
第3学年及び第4学年	<p>【マット運動】</p> <p>基本的な回転技や倒立技に取り組み、それぞれについて自己の能力に適した技ができるようにする。</p> <p>指導に際しては、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。また、基本的な技に十分取り組んだ上で、それらの発展技に取り組んだり、技を繰り返したり組み合わせたりすることができるよう配慮する。</p>
	<p>(基本的な回転技の例示)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○前転(発展技:大きな前転、開脚前転)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・しゃがんだ姿勢から体を丸めて前方に回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになること。</li> </ul> </li> <li>○後転(発展技:開脚後転)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになること。</li> </ul> </li> </ul>
	<p>(基本的な倒立技の例示)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○壁倒立(発展技:補助倒立、頭倒立、ブリッジ)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になること。</li> </ul> </li> <li>○腕立て横跳び越し(発展技:側方倒立回転)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・体を振り下ろして体側に着手するとともに脚を振り上げ、腰の位置を高く保ちながら反対側へ移動すること。</li> </ul> </li> </ul>
第5学年及び第6学年	<p>【マット運動】</p> <p>基本的な回転技や倒立技に取り組み、それぞれについて自己の能力に適した技が安定してできるようにするとともに、その発展技をできるようにする。また、できるようになった技を繰り返したり組み合わせたりすることができるようにする。</p> <p>指導に際しては、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。また、選んだ技に十分取り組んだ上で、それらの発展技やその他の技に取り組んだり、ペアやグループで動きを組み合わせる演技をしたりすることができるよう配慮する。</p>

<p>(回転技の例示)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○安定した前転 <ul style="list-style-type: none"> <li>・前転を連続してすること。</li> </ul> </li> <li>○大きな前転（更なる発展技：倒立前転、跳び前転） <ul style="list-style-type: none"> <li>・両手を着き、足を強く蹴って腰を大きく開いて回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになること。</li> </ul> </li> <li>○開脚前転 <ul style="list-style-type: none"> <li>・両足を着き、足を強く蹴って腰を大きく開いて回転し、脚を左右に大きく開いて接地するとともに素早く両手を着いて開脚立ちをすること。</li> </ul> </li> <li>○安定した後転 <ul style="list-style-type: none"> <li>・後転を連続してすること。</li> </ul> </li> <li>○開脚後転（更なる発展技：伸膝後転） <ul style="list-style-type: none"> <li>・しゃがみ立ちの姿勢から尻を着いて後方に回転し、脚を左右に大きく開き両手でマットを押して開脚立ちをすること。</li> </ul> </li> </ul>
<p>(倒立技の例示)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○安定した壁倒立 <ul style="list-style-type: none"> <li>・体をまっすぐにした壁倒立をして静止すること。</li> </ul> </li> <li>○補助倒立（更なる発展技：倒立） <ul style="list-style-type: none"> <li>・立位の姿勢から状態を前方に倒し、着手と同時に脚を振り上げ、補助を受けた倒立姿勢で静止すること。</li> </ul> </li> <li>○頭倒立 <ul style="list-style-type: none"> <li>・しゃがみ立ちの姿勢から両手で前頭部をマットに着け、腰・脚の順に引き上げ三点で倒立すること。</li> </ul> </li> <li>○ブリッジ（更なる発展技：倒立ブリッジ） <ul style="list-style-type: none"> <li>・仰向けに寝た姿勢から両手・両足で体を支え、体を大きく反らせるとともに素早く両手と両足の幅を狭めてブリッジ姿勢になること。</li> </ul> </li> <li>○安定した腕立て横跳び越し <ul style="list-style-type: none"> <li>・腰を大きく開き、脚の位置を高く保った腕立て横跳び越しをすること。</li> </ul> </li> <li>○側方倒立回転（更なる発展技：ロンダート） <ul style="list-style-type: none"> <li>・腰の位置を高く保ちながら側方に手を着き、倒立を経過しながら直線上を側方に回転し、側方立ちになること。</li> </ul> </li> </ul> <p>(技の組み合わせ方)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○上に示した技やすでにできる技を選び、それらにバランスやジャンプなどを加えて組み合わせること。</li> </ul>

※ 本研究にあたっている今年度の第4学年では「後転」「壁倒立」を主な学習内容として実践した。研究に際しては「後転」に焦点を当てて分析、検証していくこととした。

## 第3章 検証授業

### 1 研究の仮説と検証の方法

#### (1) 仮説

小学校第4学年の器械運動：マット運動（後転）の授業において、児童の学習状態に即した学習内容（動きづくり）を構築することによって、つまずき、思い悩んでいた児童が「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」と手応えを感じながら活動するようになり、進んで取り組むことができるようになるだろう。

#### (2) 期間

平成28年10月19日（水）～11月9日（水）9時間扱い

#### (3) 場所

南足柄市立福沢小学校体育館

#### (4) 対象

第4学年1クラス

#### (5) 単元名

器械運動（マット運動）

#### (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1日（金）実施   |
| (イ) 事前アンケート   | 9月16日（金）実施  |
| (ウ) 事後アンケート   | 11月15日（火）実施 |

##### イ 学習カード

個人学習カード（毎時）

##### ウ 映像

毎時間、ビデオカメラ（移動式1台・固定式2台）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をする。

(7) 分析の視点・観点と具体的な分析の方法

分析の視点	観点	具体的な分析の方法	
		学習活動	具体的な手立て
1 後転の動きづくり	(1) なんとなく動ける感じがわかったか  「やってみたいと思う」	○ 体を丸めて後方へ転がることができたか	○えび玉入れ競争  映像分析 抽出した3グループの1分間あたりにおけるえび玉入れ競争の試技回数を分析 (1、4時間目)
	(2) まとまりをもった動きの形が徐々に発生したか  「わかるような気がする」	ア マットを両手で押すコツに気付いて、できるようになったか	○みぞクッション後転 ○段差マット後転  映像分析 4時間目時点で、マットを両手で押す動きができていなかった児童がみぞクッション後転の場で、できるようになったかを分析 (5、6時間目)
		イ シャガみ立ちになるコツ(勢い)に気付いて、できるようになったか	○坂道後転 ○かべドン後転  映像分析 4時間目時点で、シャガみ立ちができていなかった児童が坂道後転の場で、できるようになったかを分析 (5～7時間目)
	(3) 「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数をかさねたか  「できそうな気がする」	ア A児が自分で場を選択して取り組めたか	○回転マスター(選択できる場) ・えび玉入れ競争 ・みぞクッション後転 ・段差マット後転 ・坂道後転 ・かべドン後転
	イ A児が、回数をかさねたか	○回転マスター	映像分析 A児の場ごとの試技回数の変化を分析  (5、8時間目)

	分析の視点	観点	具体的な分析の方法	
			学習活動	具体的な手立て
2 児童の動きづくりに関する内感と取組について	(1) なんとなく動ける感じがわかったか  「やってみたいと思う」	○ 体を丸めて後方へ転がることについて、どのように感じていたか	○えび玉入れ競争	アンケート 体を丸めて転がることについて、4段階で自己評価したものを分析
	(2) まとまりをもった動きの形が徐々に発生したか  「わかるような気がする」	○ シャガみ立ちになることについて、どのように感じていたか	○坂道後転	アンケート 後転のシャガみ立ちになる動きについて、どのように感じていたかを分析
	(3) 「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数をかさねたか  「できそうな気がする」	○ A児が場を選択し、試技回数をかさねたことについて、どのような様子が見られたか	○回転マスター (選択できる場) ・みぞクッション ・段差マット ・坂道 ・かべドン	映像分析 A児の「回転マスター」における活動の様子を選択した場・動きの様子・動きの評価に沿って、活動を分析  (8時間目)

※ 学習活動については、P20、P21に記載

## 2 学習指導計画

### (1) 単元の目標

- ア 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技ができるようにする。  
 ・マット運動では、基本的な回転技や倒立技をすること。〈技能〉
- イ マット運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、場や器械・器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、技ができるようにするための活動を工夫できるようにする。〈思考・判断〉

### (2) 評価規準

ア 「B 器械運動」の評価規準に盛り込むべき事項〔第3学年及び第4学年〕

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
器械運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、きまりを守り、仲よく運動をしようとしたり、運動する場や器械・器具の安全を確かめようとしたりしている。	自分の力に合った課題をもち、技ができるようにするための運動の行い方を工夫している。	器械運動の基本的な技を身に付けている。

イ 「B 器械運動」の評価規準の設定例〔第3学年及び第4学年〕

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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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もうとしている。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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場を選んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マット運動では、自分の力に合った基本的な回転技や倒立技ができる。</li> </ul>

ウ 本研究で取り扱う「B 器械運動(マット運動)」の評価規準[第3学年及び第4学年]

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
<p>①技ができる楽しさや喜びに触れることができるよう、マット運動に進んで取り組もうとしている。</p> <p>②マット運動のきまりを守り、グループの友達と励まし合ったり、教え合ったりしながら技の練習をしようとしている。</p> <p>③友達と協力して、練習や発表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。</p> <p>④安全に気を付け、マットなどの用具の使い方の安全を確かめて活動しようとしている。</p>	<p>①基本的な技の動き方や技のポイントを知り、自分の力に合った課題を選んでいる。</p> <p>②基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や練習の方法を選んでいる。</p>	<p>①基本的な回転技を行うことができる。</p> <p>【前転】しゃがんだ姿勢から体を丸めて前方に回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになることができる。</p> <p>【後転】しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになることができる。</p> <p>②基本的な倒立技を行うことができる。</p> <p>【腕立て横跳び越し】体を振り下ろして体側に着手するとともに脚を振り上げ、腰の位置を高く保ちながら反対側へ移動することができる。</p> <p>【壁倒立】体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になることができる。</p>

※ 本校では、第3学年及び第4学年において、小学校学習指導要領解説に沿って、基本的な技として「前転」「後転」「腕立て横飛び越し」「壁倒立」を学習する。その中で、第3学年では「前転」「後転」「腕立て横飛び越し」を、第4学年では「後転」「壁倒立」を中心として学習する内容を位置付けている。ただし、児童の実態に照らし合わせながら、柔軟に取り扱う指導内容を決めていくことを共通理解している。



(3) 單元計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ねらい	①技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組みよう。									
5	1挨拶 2学習の進め方を知る ・学習のねらい ・約束の確認 3ふくざわマット体操 ・ストレッチ	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ ・『進化じゃんけん』 動物歩き⇒支持感覚 3学習のねらい 4ふくリンピック 競技版 1種目 『えび玉入れ競争』 ⇒接転感覚 「20秒で何個玉を入れられるか計ってみよう」 「コツを伝えよう」 ・自分の力を知る	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ ・『くま足じゃんけん』 ⇒腕支持感覚 3学習のねらい 4マットを使った運動遊びを楽しむI 『えび玉入れ競争』 「なめらかに転がる」 ⇒接転感覚 ・なめらかに転がることからできている児童から動きの確認をする。 5マットを使った運動遊びを楽しむII 『めざせ！ストライク』 前転、後転 「前転でまっすぐ転がると動きの確認 ①着手 ②順次接転 後転 「後転でまっすぐ転がることのできるかな？」 ・まっすぐ回転できている児童から動きの確認をする。 6代表者『前転』披露 ・出来映えに注目する ・技のポイント整理	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ ・『くま足じゃんけん』 ⇒腕支持感覚 3学習のねらい 4グループレベルアップ タイム 『えび玉入れ競争』 ⇒接転感覚 ・「めざせ！ストライク」 後転の練習をしよう 5ふくリンピック 競技版 ・得点をつけながら①えび玉入れ競争②めざせ！ストライク』(前転、後転)を楽しむ。 ・ルールを守り、協力してふくリンピックを成功させる ・良くねたことを伝え合う ・課題を出し合う。	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ ・ゆりかご⇒接転感覚 3学習のねらい 4後転(前転) 『回転マスター』 ・みんなと教え合いながら、レベルアップしていきこう。 ・課題把握 ⇒練習の場を運ぶ ⇒練習方法を運ぶ 5マットを使った運動遊びを楽しむ 『かえるマスター』 ・コツを見つけてよう ⇒肩入れ ⇒腰を高く ⇒振り上げ ⇒パランス ⇒目線 など ・学習カードをもとに練習する ・グループレベルアップタイム	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ ・かえるの尻打ち ⇒逆さ・支持感覚 3学習のねらい 4マットを使った運動遊びを楽しむ 『かえるマスター』 『ろく木登り倒立』 『壁登り倒立』 ⇒油さ感覚、支持感覚 締めめの感覚 5後転(前転) 『回転マスター』 ・個人レベルアップタイム ※それぞれが自分の技能に合わせて場を選んで練習をする。	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ 3学習のねらい 4倒立グループの技に挑戦しよう 『壁倒立』『壁倒立』の技を知る ・技のポイントを選んで練習する ・教え合う 5後転グループの技に挑戦しよう 『後転』『後転』につながら ・自分に合った場や運動を選んで練習する ・教え合う 6ふくリンピックで披露する技を3つ選んで、実際の場で試す ・示範しながら場の説明をする ・試しながら、自分の発表する技を絞る	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ 3学習のねらい 4倒立グループの技に挑戦しよう 『壁倒立』『壁倒立』の技を知る ・技のポイントを選んで練習する ・教え合う 5後転グループの技に挑戦しよう 『後転』『後転』につながら ・自分に合った場や運動を選んで練習する ・教え合う 6ふくリンピックで披露する技を3つ選んで、実際の場で試す ・示範しながら場の説明をする ・試しながら、自分の発表する技を絞る	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ 3学習のねらい 4倒立グループの技に挑戦しよう 『壁倒立』『壁倒立』の技を知る ・技のポイントを選んで練習する ・教え合う 5後転グループの技に挑戦しよう 『後転』『後転』につながら ・自分に合った場や運動を選んで練習する ・教え合う 6ふくリンピックで披露する技を3つ選んで、実際の場で試す ・示範しながら場の説明をする ・試しながら、自分の発表する技を絞る	1挨拶 2ふくざわマット体操 ・ストレッチ 3学習のねらい 4倒立グループの技に挑戦しよう 『壁倒立』『壁倒立』の技を知る ・技のポイントを選んで練習する ・教え合う 5後転グループの技に挑戦しよう 『後転』『後転』につながら ・自分に合った場や運動を選んで練習する ・教え合う 6ふくリンピックで披露する技を3つ選んで、実際の場で試す ・示範しながら場の説明をする ・試しながら、自分の発表する技を絞る
15	4マットを使った運動遊びを楽しむI 『動物歩き』 ⇒支持感覚 くま、あざらし、うさぎ ・動きのポイント確認	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
20	5マットを使った運動遊びを楽しむII 『えび玉入れ競争』 ⇒接転感覚 ・動きのポイント確認	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
25	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
30	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
35	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
40	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
45	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	6本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶	7本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・挨拶
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ねらい	④	①	①	①	②	②	②	③	③	
評価	④	①	①	①	②	②	②	③	③	
評価	④	①	①	①	②	②	②	③	③	
評価	④	①	①	①	②	②	②	③	③	
技能			①							
技能			①							
技能			①							
技能			①							

### 3 指導の工夫

#### (1) ふくざわマット体操（準備運動）

準備運動では、大きく3つの要素を運動に取り入れた。「けが防止のためのストレッチ」「主運動に必要な感覚づくりのための運動」「主運動の動きづくりにつながる運動」である。



首のストレッチ①



首のストレッチ②



ブリッジ（倒立感覚）



ゆりかご（接転感覚）



う～う～う～うさぎ（動きづくり）



くま足じゃんけん（動きづくり）

#### (2) ゲームの要素をもたせた活動

単元を通して、さまざまな運動、運動遊びに楽しく触れる機会を設定した。例えば、手押し車にじゃんけんを取り入れるなどのように、ゲームの要素をもたせることによって、楽しく主運動に必要な感覚づくりに取り組むことができるようにした。その中で、児童自らが「今の自分にできること」「できないこと」「今はまだできないけれどできそうなこと」を確かめることができるようにした。これにより、児童一人一人が自分に必要な動きづくりに気付くことができると考えた。

ア 進化じゃんけん

全員がくま歩きからスタートする。同じ動物の友達を見つけてじゃんけんし、勝つとあざらしになることができる。同じ要領で、あざらし、うさぎと進化していく。じゃんけんに負けると、一つ前の動物に逆戻りするというルールで行う。(図3)



図3 動物歩き(跳び)

イ えび玉入れ(学習活動では競争として行う)

紅白玉を足ではさみ、それを落とさないように、後ろへ転がりながら後方に置いたかごの中に入れる。かごは、基本的にはマットに置いた状態で行う。そうすることで、尻を高い位置まで持ち上げる必要性が生まれ、後転への動きづくりができる。始めからかごに紅白玉を入れることが難しい児童については、ペアの児童に後ろでかごを持ってもらい、高い位置で紅白玉を入れることができるようにする。(図4)

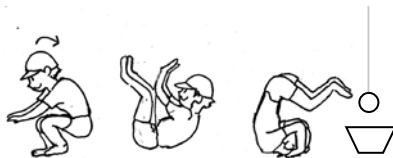


図4 えび玉入れ

ウ めざせ! ストライク

前転、後転を自分で選択して2回転する。まっすぐ回転することで、超ストライクゾーン(20点)を目指す。超ストライクゾーンから離れるほど、点数が下がる。また、後転を1回入れるとボーナスポイントとし、10点を加算するというルールで行う。(図5)

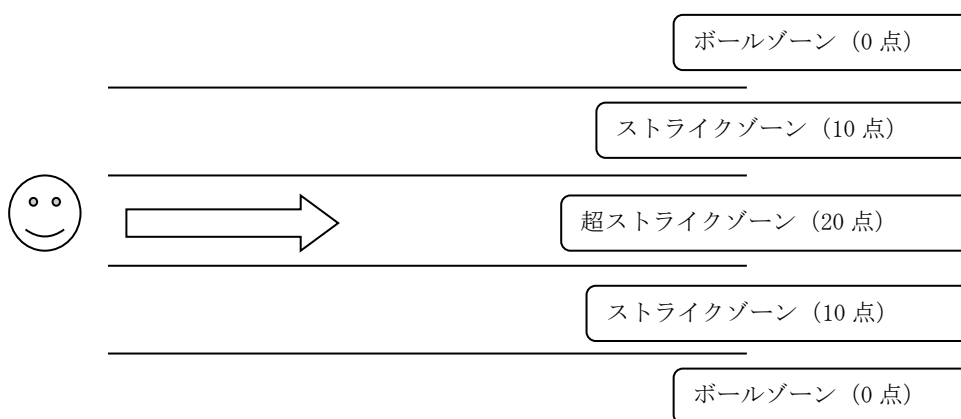


図5 めざせ! ストライク

### (3) 児童の学習状態に合わせた学習活動

児童の学習状態に合わせて、易しい場を設定し、後転の動きづくりに向けて、自分で選択して活動できるようにした。



坂道後転（坂道で回転の勢いをつける）



かベドン後転（自分の力で回転の勢いをつける）



みぞクッション後転（マットを両手で押す）




段差マット後転（マットを両手で押す）

### (4) 学習カードについて

学習カードは、動感（動きの）形成位相を参考に作成した。児童が学習活動に取り組み、「できる気がしない」「(今のところできていないけれど)できそう」「できる」「きれいにできる」と4段階で、事前点検・振り返りを行うことができるようにした。これにより、教員が児童の学習状態を毎時間確認し、適切な声掛けにつなげていく。

**後転**



できる気がしない

できそう

できる

きれいにできる

ほかにも・・・

( ) 坂道後転…いきおいをつけられれば後転できる人おすすめ

( ) かベドン後転…かべを使っていきおいをつけたい人おすすめ

( ) だんさマット後転…着地がひざになってしまう人おすすめ

( ) みぞクッション後転…首が心配な人おすすめ

☆ 4つの後転についても ( ) の中に印をつけてチェックしよう！！  
 ◎=きれいにできる    ○=できる    △できそう    ×できる気がしない

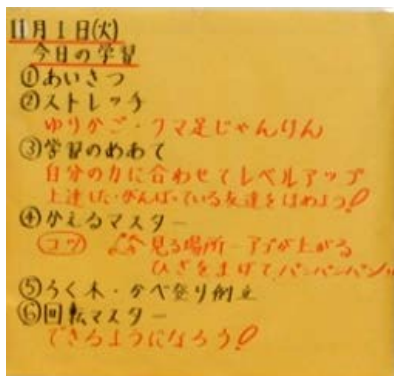
学習カードより（学習状態把握のため）



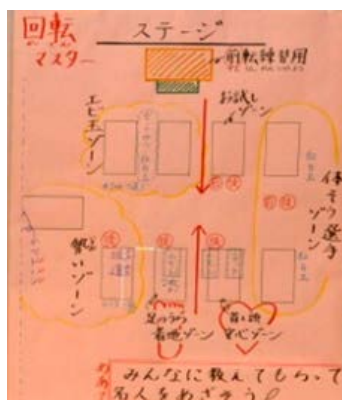
## (5) 視覚化教材について

### ア 学習の流れと場の説明

学習の流れを掲示することにより、その日にどんな活動をするのかといったことを理解して学習に臨むことで、児童は主体的に活動することができるようにした。



1時間の学習の流れ



場の説明

毎時間、学習の流れや場の説明を模造紙に書き、掲示した。授業の開始時だけでなく、途中でも確認のために使うことで、活動のつながりを感じることができるように配慮した。また、活動の流れを理解することで、児童の動きに無駄をなくし、運動する時間の確保に努めた。



単元全体の学習の流れ

毎時間の学習の流れを連続して掲示することで、過去の学習を全体で振り返ったり、何につながっているのかを理解したりすることで、一時間一時間の意味を感じられるようにした。

### イ ストライクゾーンの見定めとなるカラーテープと掲示物 (めがせ！ストライク)

マットにカラーテープを貼り、まっすぐ回転できているかの見定めとした。また、児童の頭上にもロープを張り、そこに目印(写真:右)をつけることで、楽しく活動に取り組むことができる雰囲気づくりを行った。



(7) 学習活動と身に付けさせたい動きや感覚、行い方

本研究における学習活動について詳細を表6に示す。

表6 学習活動と身に付けさせたい動きや感覚、行い方

	学習活動	身に付けさせたい動きや感覚	行い方
本研究における学習活動について	えび玉入れ競争	<p>体を丸めて後方へ転がる (接転感覚)</p> 	<p>ゆりかごで後方へ回転する際に、紅白玉を足ではさみ、後ろのカゴに入れる。30秒間で、何個入れることができるかを競う。</p>
	めざせ！ストライク	<p>前転、後転でまっすぐに回転する</p> 	<p>自分がボールになって、2回転する。転がる方法は、前転と後転から自分で選択する。2回転した後の位置で、20点（超ストライク）、10点（ストライク）、0点（ボール）が決まる。 ※まっすぐ回転すると得点が20点と得点が高い。また、後転を1回行くと10点加算される。2回行った場合は、20点加算される。</p>
	くま手じゃんけん	<p>後転のマットを押す感覚</p> 	<p>両手両足を地面に着いた状態から、両手でマットを押して体を浮かせて、足じゃんけんと同じ要領で、腕じゃんけんをする。</p>
	う〜う〜う〜うさぎ	<p>しゃがみ立ちになる姿勢 後転の勢いをつける動き</p> 	<p>しゃがみ立ちをして待つ。リーダーの「う〜う〜う〜うさぎ」やの掛け声と同時にうさぎの姿勢をとる。</p>

	学習活動	身に付けさせたい動きや感覚	行い方
本研究における学習活動について	みぞクッション後転	マットを両手で押す 	2枚のマットの間を頭一つ分空けて、その溝にクッションを入れて場をつくる。回転の際に頭を抜きやすくすることで、マットを両手で押すことに課題がある時にこの場で行う。
	段差マット後転	マットを両手で押す 	マットを2枚重ねて段差をつくる。高低差があることで、マットを押しやすく、足の裏での着地がしやすくなる。しゃがみ立ちに向けた動きづくりをこの場で行う。
	坂道後転	坂道で勢いをつけることによって、回転ししゃがみ立ちになる 	マットの下にロイター板を入れ、下り坂をつくる。勢いをつけて回転することに課題がある時にこの場で行う。
	かべドン後転	自分の力で勢いをつけて、回転ししゃがみ立ちになる 	壁にマットをつける。壁に向かってしゃがみ立ちをする。その姿勢から壁を両手でドンと押して、回転の勢いをつけることができる場。勢いのつけ方が分からない時にこの場で行う。



## 4 授業の実際

【本時の展開】 (1/9時間) 10月19日(水) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度④>安全に気を付け、マットなどの用具の使い方の安全を確かめて練習しようとすることができるようにする。



(評価1/9時間)

(2) 本時の評価

<関心・意欲・態度④>安全に気を付け、マットなどの用具の使い方の安全を確かめて練習しようとしている。

【観察】【学習カード】(指導1/9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 (10分)	1 挨拶	○ 児童の健康状態を確認する。 ○ 一つ一つの動きを大切に準備運動を行う。
	2 学習の進め方を知る ・ねらいの確認 ・約束の確認	○ 本時のねらいは「安全に気を付けて準備や片付けをし、感覚つくりの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自分だけでなく、周りの安全にも気を付けることが大切であることを指導する。
はじめ (10分)	3 ふくざわマット体操(準備運動) ・マット運動に必要なストレッチ	○ 主運動につながっているという意識をもてるようにする。
	<p>【発問】 ぶつかったりけがをしたりしないためには、どんなことに気を付けたら良いですか。</p> <p>【予想される答え】 ・あざけてやらない。 ・運動するときに、周りに人がいないかを確認する。 ・周りに危ないものはないかを確認する。</p> <p>安全を確かめながら運動しよう</p>	○ ねらいに対しての意識が高まるように、児童が自ら進んで考えられるように促す。
	<p>【学習内容】 &lt;関心・意欲・態度④&gt;安全に気を付け、マットなどの用具の使い方の安全を確かめて練習しようとする</p>	
なか (30分)	4 マットを使った運動遊びを楽しむⅠ【15分】 (主に支持感覚を養う) ・さまざまな動物歩きの動き、ポイントを確認する。 くま、あざらし、うさぎ	○ それぞれの動きのポイントを伝える。 ○ 上手にできている児童の動きをほめる。
	 <p>くま      あざらし      うさぎ</p> <p>くま⇒あざらし⇒うさぎの順で『進化じゃんけん』を行う。 うさぎで勝ったら、最後は人になって、セーフティマットへ向かって歩いて行き、前転がりをする。最後までいかなかった児童は、くま歩きで、セーフティマットに向かって前転がりをする。</p>	<p>くま⇒腰を高くして歩く。肩の位置よりも尻を高くする。支持感覚を養う。 あざらし⇒足はひきずる。体支持のために、肩を入れる感覚を養う。 うさぎ⇒地面を軽く蹴って一瞬体を浮かす。その後、腕で自分の体重をしっかり支える。</p> <p>○ しっかりと手を開くことを確認する。 ○ 肩を入れる感覚を確かめさせる。 ○ 周りの安全に十分気を付けて行うことを確認する。 ○ 音楽が止まったら、同じ動物の友達とじゃんけんをする。近くの友達とじゃんけんをするだけでは、動物歩きをする機会がなくなってしまうので、音楽が流れている間は、動物歩きをするよう促す。</p>
ま と め (5分)	5 マットを使った運動遊びを楽しむⅡ【10分】 (接転感覚を養う) ・ゆりかご ゆりかご玉入れ『えび玉入れ競争』(二人一組) ⇒腰角を開く、大きな前転につなげる。 着手について考える。	○ ゆりかごで、青中の丸まりを意識できるようにする。意識しても丸くない児童については、「へそを見る」という声掛けを行う。 ○ 後転につなげるために、着手について着目して指導する。
		<p>○ 最初に練習時間をとる。 ○ 児童一人一人の実態を把握しておくことによって、後転への課題を事前に見取しておく。 ○ 安全に気を付け、用具の使い方の安全を確かめて練習できているか確認する。 【観察】《関心・意欲・態度④》</p>
	6 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認	○ 安全面で気を付けたことが記入できているか確認する。 【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。

【授業者による振り返り】

限られた時間の中で、必要な活動を行っていくためのタイムマネジメントをしっかりと行っていく必要があると感じた。その中で、安全面に関すること、ゲームなどのルール説明、動きに関することと、どれも大切だと思うが、効率良く伝えていくことが、十分な活動時間の確保へとつながっていく。その中で、今回は「安全面」に関することをねらいとしているので、ゆりかごの際に座る位置やブリッジを行う体の向きなど、細かいところまで、事前にシミュレーションをして、落とすことのないように授業を進めていくことが重要であった。また、子供たちの意欲につなげるために行っているゲームの良さを最大限引き出すためにも、こちらの声掛けや雰囲気づくりを丁寧にやっていきたい。内面の研究という視点からも、子供たちがワクワクできるような手立てや働きかけについても今後の課題としたい。



【本時の展開】 (2/9時間) 10月21日(金) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度①>技ができるよう、マット運動に進んで取り組もうとすることができるようにする。

(評価2/9時間)

(2) 本時の評価

<関心・意欲・態度①>技ができるよう、マット運動に進んで取り組もうとしている。

【観察】【学習カード】(指導2/9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 (10分)	1 挨拶 2 ふくざわマット体操(準備運動) ・ストレッチ ・動物歩き(進化じゃんけん) くま、あざらし、うさぎ 3 学習のねらいを知る ・ねらいの確認 ・約束の確認  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             グループで教え合いながら取り組もう           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ それぞれの動物歩きでのポイントを確認してから行う。</li> <li>○ ルールの確認をする。</li>   <li>○ オリンピックを想起させて「ふくリンピック」の説明をする。</li> <li>○ 本時のねらいは「ふくリンピックにグループみんなで協力して取り組もう」であることを伝える。</li> <li>○ それぞれの動きのコツを意識して練習することが大切だということを確認する。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <b>【学習内容】</b>              &lt;関心・意欲・態度①&gt;技ができるよう、マット運動に進んで取り組むこと           </div>	
なか (30分)	4 ふくリンピック1種目目を行う ・1種目目『えび玉入れ競争』の確認をする。 ⇒ゆりかご  ・グループでの教え合い、練習をする。 ⇒言葉、補助、示範 ・なめらかに回転することを目標として練習をする。  ・30秒間で何個玉をかごに入れられるかを競う。×3回 ・気づいたコツなどを発表する。  5 ふくリンピック2種目目を行う ・2種目目『めざせ!ストライク』の確認 ⇒前転、後転から選択して2回転する。 ※自分がボールになって、転がる。 まっすぐ転がることができると得点が高い。 ※後転は1回につき、ボーナスポイント+10点。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             (例)              前転⇒前転で、20点を通過した場合は20点              前転⇒後転で、20点を通過した場合は30点              後転⇒後転で、20点を通過した場合は40点           </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> ・まっすぐ転がるためのポイントを考える。  ・グループでの教え合い ⇒言葉、補助、示範	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ルールを説明する。</li> <li>・前転、後転から選択して2回転して、どこを通過するかで得点をつける。</li> <li>・1回転ごとにしゃがみ立ちの状態になる。</li> <li>・技を連続で行うためには、しゃがみ立ちになる必要があることに気付かせる。</li>   <li>○ 得点が高い児童の前転、後転の共通点を見付けるように声掛けをする。</li>   <li>○ まっすぐ回転するためのポイントに気付かせる。              (前転のポイント)              ・最初の段階の腕支持              ・回転の際に背中を丸めること              ・回転をし始める時に自分のへそを見ること など              (後転のポイント)              ・最初に構えた時に手の平を天井に向けること              ・お尻を速くに着き、勢いをつけること              ・マットにしっかりと着き、押しして押すこと など</li>   <li>○ しっかりと教え合い活動ができているグループの活動を全体に広げる。</li> <li>○ 技ができるよう、マット運動に進んで取り組むことができているかを確認する。 【観察】《関心・意欲・態度①》</li> </ul>
まとめ (5分)	6 本時のまとめ  ・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"> <li>○ この日の学習を具体的に振り返りながら、今後のグループ活動につなげていくようにする。</li> <li>○ ゲームの中で、必要な技ができるようになるために、マット運動に進んで取り組もうとしたかを確認する。              【学習カード】《関心・意欲・態度①》</li> <li>○ 本時の学習について振り返る。</li> </ul>

【授業者による振り返り】

技能のねらいを端的に捉え、その動きを身に付けるために考えたり、アドバイスを申し合ったりすることがグループの中で生み出したい協力である。授業者がしっかりと動きについて理解することが重要である。ただし、学習指導要領のねらいと児童の実態を関連させて捉えることで、分かりやすい合言葉のようにしていきたい。ゆりかごについては「なめらかに」、後転については「まっすぐに」という言葉を考えている。今回、その押さえが甘かったと思うので、次時以降も継続して取り組めるようにしていきたい。また、教えるべき内容と児童に考えさせる内容をしっかりと吟味しておき、限られた時間を有効に使っていくことも今後の課題であると考えている。今回は、そうした部分が曖昧だった。グループでの活動の仕方と共に整理しておきたい。

【本時の展開】 (3/9時間) 10月25日(火) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい④

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<技能①>【後転】しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになることができるようにする。

(評価3/9時間)

(2) 本時の評価

<技能①>【後転】しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになることができる。

【観察】【映像】(指導3/9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 (10分)	<p>1 挨拶</p> <p>2 ふくざわマット体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ストレッチ</li> <li>・ミニゲーム</li> </ul> <p>『くま足じゃんけん』※くまの姿勢から足じゃんけんをする。 ⇒腰を高くして、両腕にしっかりと体重をかけて支持する感覚をつかむ。</p> <p>3 学習のねらいを知る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>なめらかに転がるコツをつかもう・まっすぐ転がるコツをつかもう ☆ポイント：友達の様子を見て学ぶ。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ それぞれの動きを視覚的分かるように確認する。</li> <li>○ くまの姿勢…手を開いて着手する。腰を高く上げる。</li> <li>○ 本時のねらいは、「なめらかに転がるコツをつかもう」であることを伝える。 ※前転がなめらかでない児童…頭(頭頂部)→腰の順で「バタン」と倒れていることが多い。体を順々にマットに接触する技術が大切であることを視覚的に確かめられるように声かけをする。</li> </ul>
なか (30分)	<p>【学習内容】</p> <p>&lt;技能①&gt;しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになること</p> <p>4 『えび玉入れ競争』(ゆりかご)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを確認する。(2分)</li> <li>①ペアの児童は座った状態で、かごを持つ。※かごを持ち上げない。</li> <li>②制限時間は30秒とする。</li> <li>③赤い玉は、得点が倍になる。</li> <li>・新しいルールで、試しにやり、動きの確認をする。 ⇒手を着いて行うことで、腰が高く上がって、正確に玉をかごに入れられることに気付く。手を着いていないと、かごの近くまで足をもっていきづらいうことに気付く。</li> <li>・グループで練習をする。</li> <li>・記録を2回とる。</li> <li>・動きがなめらかな児童をみんなで見て、動きの確認をする。</li> <li>・背中を丸めるための運動をみんなで実際にやってみる。 ※準備運動とつながっていることに気付く。</li> </ul> <p>5 『めがせ！ストライク』(前転、後転)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【発問】</p> <p>「前転」でまっすぐ転がるためには、どんなことに気を付けたら良いだろう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【予想される答え】</p> <p>手をしっかりと着く、背中を丸める、転がる時にへそを見る など</p> </div> <p>※最初は「前転」を中心に5分間練習をする。 ⇒「まっすぐ」を意識して練習する。 ⇒手の次にマットに着くのは、後頭部であることを確認する。その後、体が順にマットに接触していくことを知る。 ・ポイントを意識して練習する。</p> <p>※後転を入れて試してみる。 ・後転をまっすぐ行うことが難しいことを知る。 ・グループで練習をして、課題を発見する。 ・ゲームをして、得点をつける。</p> <p>・後転のうまいかいないところを伝え合う(全体で)</p> <p>・上手にできている児童の後転を見る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 手本を示しながら、新しいルールの説明をする。</li> <li>○ 手を着いた方(後転につながる着手)が正確に玉を運べることに気付くようにする。</li> <li>○ 教え込むのではなく、実際に感じられるようにしていく。</li> <li>○ なめらかに回るために、グループ内で互いに手本を示したり、アドバイスをしたりできるように声掛けを行う。</li> <li>○ 練習中に、なめらかにゆりかごができていた児童を見付ける。</li> <li>○ 見る視点を明確に伝える。 ⇒尻が着いてから、腰、背中と順々にマットに接触していくことを確かめるようにする。そのためには、背中を丸めることが大切だと気付けるようにする。</li> <li>○ 曖昧な表現を具体化して、動きの意識につながるようにする。 ※手の平を「パー」にして開く。</li> <li>○ 前転、後転、それぞれの技のポイントを整理し、状況に応じて児童に示していく。</li> <li>○ まっすぐ回転するために、グループ内で互いに手本を示したり、アドバイスをしたりできるように声掛けを行う。</li> <li>○ イメージが湧かない児童には、手本を見せる。</li> <li>○ 友達の演技を見る時には、まっすぐ回転するためには…?という視点をもてるようにする。 ⇒①着手②順次接転に絞って指導する。⇒なめらかな回転にもつなげる。</li> <li>○ しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになることができるかを確認する。【観察】《技能①》</li> <li>○ 着手、順次接転を意識して友達の後転を見る。</li> </ul>
まとめ (5分)	<p>6 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入</li> <li>・本時の振り返り</li> <li>・次時の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになることができる児童が何人いるかを調べる。 【第1段階：しゃがんだ姿勢から体を丸める 第2段階：後方へ回転する 第3段階：両手で押してしゃがみ立ちになる】後転ができていない児童については、どの段階までできているかを細かく調べる。【映像】《技能①》</li> <li>○ 本時の学習について振り返る。</li> </ul>

【授業者による振り返り】

単元の入り口をゲームにしたことで、子供達が意欲的に活動していることが分かる。そうした中で、一つ一つの技に必要な動きや体の使い方に課題を感じている。ゲームなどで、楽しく学びながらこうしたことを学習させるためには、少しずつマット運動の本質的な楽しさを追求していかなければならない。「まっすぐ」「なめらか」という言葉を大切にしつつ、気を付けるべきポイント、身に付く動きを明確にして授業に臨みたい。

【本時の展開】 (4/9時間) 10月27日(木) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した新しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<思考・判断①>基本的な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ぶことができるようにする。




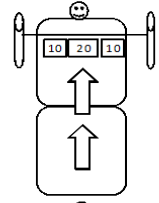
(評価4/9時間)

(2) 本時の評価

<思考・判断①>基本的な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ぶことができる。

【学習カード】【映像】(指導4/9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 (10分)	1 挨拶 2 ふくざわマット体操(準備運動) ・ストレッチ ・くま足じゃんけん→腕支持感覚 ・くま手じゃんけん→手の突き押しの感覚 3 学習のねらいを知る  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">ふくリンピックでまっすぐ・なめらかに転がろう！</div>	○ 児童の健康状態を確認する。 ○ それぞれの運動が主運動につながる意識を大切に指導する。  ○ 本時のねらいは、「まっすぐ・なめらか」をキーワードとして、「取り組むこと」を確認する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>【学習内容】</b>              &lt;思考・判断①&gt;基本的な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ぼうこと           </div>	
	4 グループレベルアップタイム【10分】 <b>【えび玉入れ競争】</b> 接転感覚 <b>【めざせ！ストライク】</b> ・前時までに学習した前転・後転を想起する。 ・グループの中で教え合う。 →見る視点、見る場所を考える。 →助言、示範 ・前転→前転 前転→後転 後転→前転 後転→後転の4つの組み合わせから自分の力に合った課題を選んで練習する。 →これまで行っている運動を効果的に選んで練習する。	○ 教え合いながら練習できるようにする。 →『えび玉入れ競争』(ゆりかご)については、後転につながる動きづくりという価値付けをしっかりと行っていく。 →『めざせ！ストライク』は、一人が演技を行っている時に次の児童は何を・どこで見て助言すると良いのかを具体的に指導する。 ○ 後転を中心に指導する。できない児童がいる場合は、補助をして、できる感覚を味わえるようにする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>【マットを押す力やタイミングに課題がある児童】</b>              回転中に腰を真上に持ち上げる。           </div> 
なか (30分)	5 ふくリンピック～競技版～【15分】 ※2チームずつ行い、最終的に全体で得点発表をする。 ・『えび玉入れ競争』  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>【基本ルール】</b>              ①1回の回転で紅白玉は1つ。              ②ペアのかごを持つ児童は、マットにかごをつける。              ③制限時間は30秒。              ④玉は全部で6個。              ⑤赤い玉は20点、白い玉は10点。           </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             後転につなげるために、手をマットに着くようにする。           </div> ・『めざせ！ストライク』   <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>【めざせ！ストライク】の場</b> </div> 	○ 事前に、グループに1枚記録用紙を渡しておく。 ○ 得点をつけるだけではなく、今後につながるように、ゆっくりでも技がきれいに行っている出来映えも大切にしていこう。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             後転につなげるために、手をマットに着くようにする。           </div> ○ 前転、後転もスピードではなく、まっすぐなめらかに転がることを意識させる。 ○ 着手、順次接転といった既習事項ができていない児童の動きを全体に広げる。  ○ 見る場所を考えるように促す。(主体的な学び) →まっすぐ転がっていることが分かるように、マットの前後を中心に見るようにする。 →マットへの背中への着き方や腰角の開きなど、技のポイントについて知りたい児童については、横から見ること認める。
	6 上達した児童、できるようになった児童が技を披露する【5分】 ・示範をする児童は、どんなことを意識して行っているかを伝える。	○ 技を行った時の周りの反応を大切に。 →受容感を高める。グループ活動につなげていく。  ○ できなかったことができるようになったり、伸びたりしたことへの価値付けを行う。 ○ できるようになったことに対する気持ちを全員に広げる。 ○ 単元の終末に「後転」を披露するチャンスがあることを伝える。
まとめ (5分)	7 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認	○ 自分の力に合った技の動き方やポイントを知り、自分の課題を選ぶことができていたかを調べる。 【学習カード】【映像】【思考・判断①】 ○ 本時の学習について振り返る。

【授業者による振り返り】

前半のまとめということで「ふくリンピック」～競技版～(えび玉入れ競争、めざせ！ストライク)を開催した。子供たちは、得点を競うということで、いつも以上に意欲を表に出していた。グループ対抗ということで、互いに教え合う姿が自然と見られた。しかし、グループでの教え合いなど、経験が不足している。グループ活動のイメージを広げるといっても打っていきたい。また、得点をつけることばかり夢中になり、技の質的向上といったことには関心がいかないという状態も見られた。授業の途中で、積極的に指導をしていく必要性を感じた。ここまでやってきたことで、子供たちの中に「後転をもっとやりたい」という気持ちが生まれているので、より高い意欲につなげていけるようにしていきたい。同時に、単元の後半で「倒立系」の技に挑戦するので、前半のようにゆっくりとした進め方ができないため、技のポイントをより強く意識できるように工夫をしたい。

【本時の展開】 (5/9時間) 10月31日(月) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

＜関心・意欲・態度②＞マット運動のきまりを守り、グループの友達と励まし合ったり、教え合ったりしながら技の練習をしようとする。 (評価: 5/9時間)

(2) 本時の評価

＜関心・意欲・態度②＞マット運動のきまりを守り、グループの友達と励まし合ったり、教え合ったりしながら技の練習をしようとする。

【観察】 【学習カード】 (指導5/9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(10分)	<p>1 挨拶</p> <p>2 ふくざわマット体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ストレッチ</li> <li>・ゆりかご→捻転感覚 ・くま足じゃんけん→腕支持感覚</li> <li>・くま足じゃんけん→腕支持感覚</li> <li>・くま前転→くま歩きからの前転 →腕支持感覚</li> </ul> <p>3 学習のねらいを知る</p> <p>みんなに教えてもらって名人をめざそう!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ それぞれの動きのポイントを押さえながら指導する。</li> <li>⇒特に、動物歩きの着手が、前転につながっていることを押さえる。</li> <li>⇒ゆりかごについては、後転につながる着手を確認する。</li> <li>○ 本時の活動は、「後転」と「かえるの足打ち」(※壁倒立につながる)であることを確認して、友達と教え合うなどして練習することが大切であることを伝える。</li> </ul>
なか(30分)	<p>4 「後転」個人レベルアップタイム【15分】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『回転マスター』の基準に照らし合わせて目標を決める。</li> <li>⇒それぞれの課題に合った場を自分で選ぶ。</li> <li>(前転・後転の着手・勢い・首への負担・足の裏での着地)</li> <li>⇒それぞれの場で互いに教え合って練習をする。</li> <li>⇒後転ができる児童は、出来映えをさらによくするための活動を行う。</li> <li>平の場で、膝・くるぶしに紅白玉をはきんで、落とさず回転することに挑戦する。…足が開かない美しい後転につなげる。</li> </ul> <p>5 マットを使った運動遊びを楽しむ【15分】</p> <p>【発問】 倒立につながる動物はどれでしょう。その動物のどんな動きが倒立につながるのかな?</p> <p>【予想される答え】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かえるの足打ちが、倒立で足を振り上げる動きにつながる。</li> <li>・かえるの足打ちの腕で体を支える動きが倒立につながる。</li> <li>・うさぎのジャンプして手を着くところが、倒立につながる。 など</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『かえるの足打ち』のポイントを知る。</li> <li>○腕支持 ○肩入れ ○蹴り足、振り上げ脚 ○バランス ○目線 ○手の位置</li> <li>・学習カード『かえるマスター』の基準を参考に、自分の力を確かめる。</li> <li>【かえるの足打ち】 ⇒高さのあるところ(跳び箱上段)に手を着いてかえるの足打ちを行う。(脚が上がらない児童) ⇒脚を上げてしっかりと着地する練習をする。 ⇒友達に補助してもらいながら行う。</li> <li>【かえる倒立】 ⇒腕の力で体を支え、足を地面から離して静止する。 ⇒手の間隔を底辺にした正三角形をかき、頂点を見るようにする。 ⇒膝を腕の外側(肘)につける。</li> <li>・グループレベルアップタイム ⇒ポイントを見てアドバイスを出し合う。 ⇒必要に応じて、補助をする。 ⇒上手にできる児童は、示範を見せる。 ⇒練習の方法や場を自分で選ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時までの学習を想起させて、「後転」(※前転が不十分な児童は前転に取り組む。)'後転'については、学習カードやこれまでの授業での発言をもとに、課題を整理して伝える。</li> <li>○ 課題を把握した段階で、それを解消するための場を紹介して、自分達がどの場で取り組むのかを事前に確認しておく。</li> <li>○ できる児童は、出来映えの方へ目標を移していく。</li> <li>○ いろいろな技に挑戦をしていくのではなく、一つの技をより美しくしていくことに価値を見出す。それが、今後挑戦する発展的な技の基礎であることを伝えていく。</li> <li>○ これまでに行った運動遊びを想起させる。</li> </ul> <p>【かえるマスターの基準】 名人…かえるの足打ち4回、かえる倒立10秒以上ができる。 1級…かえるの足打ち3回、かえる倒立3秒以上ができる。 2級…かえるの足打ち2回ができる。 3級…かえるの足打ち1回ができる。 4級…マットに手を着いた状態で、ジャンプをして足の裏で着地することができる。 5級…台(跳び箱1段目)に手を着いて、ジャンプをして足の裏で着地することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ グループで教え合いながら、「かえるの足打ち」に取り組む。</li> <li>○ 実際に取り組みながら、ポイントを整理していく。</li> <li>○ 腕支持ができない、脚が高く上がらない、膝で着地してしまうなどよくあるつまづきについても共有できるようにする。</li> <li>○ 試すなかで、自分に合った目標が立てられるようにする。</li> <li>○ 「フワッ」とジャンプする。「足をパン、パン」と打つ。「ダン」ではなく「タンッ!」と着地をする。などのように、オノマトペを有効に活用して、児童が動きをイメージしやすいように工夫する。</li> <li>○ グループで教え合いながら練習できるようにする。特に、できない児童がいるグループについては、補助の仕方など、具体的に指導する。</li> <li>○ グループの友達と励まし合ったり、教え合ったりしながら技の練習をしているかを確認する。 【観察】 【関心・意欲・態度②】</li> </ul>
まとめ(5分)	<p>6 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入</li> <li>・本時の振り返り</li> <li>・次時の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時の振り返りをする。</li> <li>○ マット運動のきまりを守り、グループの友達と励まし合ったり、教え合ったりしながら技の練習をしようとしたかを調べる。</li> <li>【学習カード】 【関心・意欲・態度②】</li> </ul>

【授業者による振り返り】

第5時から本格的に倒立系の技にも取り組み始めた。単元前半から、腕支持の力不足を感じていたもので、準備運動や運動遊びの中に取り入れて、継続してやってくるが、時間がかかりそうだ。前時にも感じたことだが、やはり技のポイントを子供たちが納得できるような指導のしかたで伝えていかなければならない。そして、その学んだ動きを技の練習する直前に全員で確認するなど限られた時間で効率的に技面が高まるようにしていきたい。そうした緻密な計画が、児童の上達した・できたという感覚を味わうことにつながり、マット運動が楽しいという内面の変化を生み出すことにつながっていくと思う。課題としては、互いの技を見たり、アドバイスをしたりといったことができていない子供とはっきりと分かれていることである。

【本時の展開】 (6/9時間) 11月1日(火) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<思考・判断②> 基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶことができるようにする。

(評価: 6/9時間)

(2) 本時の評価

<思考・判断②> 基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶことができる。

【観察】 【学習カード】 (指導6/9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 (10分)	<p>1 挨拶</p> <p>2 ふくざわマット体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ストレッチ</li> <li>・ゆりかご⇒回転感覚+着手の意識をもつ</li> <li>・くま足じゃんけん⇒腕支持感覚</li> </ul> <p>3 学習のねらいを知る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">                     自分の力に合わせてレベルアップ!                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ それぞれの動きのポイントを押さえながら指導する。 ゆりかご…後転につながる運動として押さえる。 くま足じゃんけん…かえるの足うちや壁倒立につながる運動として押さえる。</li> <li>○ 本時のねらいは、自分の力に合わせて、練習方法や場を選んで、レベルアップをしていくことであることを伝える。 ⇒学習カードでの振り返りを紹介して、ねらいの価値付けを行う。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     【学習内容】                      &lt;思考・判断②&gt; 基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶこと                 </div>	
なか (30分)	<p>4 マットを使った運動遊びを楽しもうⅠ 【かえるマスター】(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かえるの足打ちのポイント確かめる。 ⇒あごを上げる(目線)、膝を曲げる。</li> <li>・グループでの教え合い ⇒腰を高くすることを意識して練習する。 ⇒着地を足の裏で行うようにする。足が上がらず膝から落ちてしまう場合はセーフティマットを敷いた場で行ったり、段差のある高い位置に手を置いて行ったりすることで、着地に恐怖が湧かないような場を選ぶ。自分の力に合わせて級(場)を選ぶ。</li> </ul> <p>5 マットを使った運動遊びを楽しもうⅡ(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>【ろく木登り倒立】</li> <li>【壁登り倒立】</li> <li>・運動のポイント確かめる。</li> <li>・動きのポイントを考える。 ⇒なるべくまっすぐの姿勢になる。 ⇒あごをあげて、手の平と手の平の間を見る。</li> <li>・それぞれの技をグループで教え合いながらやってみる。</li> </ul> <p>6 【回転マスター】個人レベルアップタイム(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の力に合った場を自分で選んで、最初の場を確認する。</li> <li>・どのように教え合ったり練習したりすると良いのか、あるグループを見ながら知る。(練習方法、選択の仕方)</li> <li>・それぞれの場で教え合いながら練習をする。</li> <li>・見る場所や視点について理解する。 ⇒演技者以外の児童は、基本的には横で見、演技後に気付いたことや助言を出す。</li> <li>・自信がついてきたら、後転がどれだけできるようになったか確かめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時行ったことを想起させながら、ポイントを整理して、児童が意識して練習できるようにする。</li> <li>○ 二人一組で、見合って練習をするようにする。</li> <li>○ 上手にできている児童を紹介する。⇒目線の目印として紅白玉を置くことと良いことを伝える。</li> <li>○ 手本を見せる。</li> <li>○ 動きのポイントを示す。 ⇒手の平で、体をしっかりと支える。 ⇒肩を入れる感覚を確かめる。…準備運動やかえるの足打ちとつながりがあることに気付かせる。 ※体がまっすぐに支えられない児童については、斜めになっていても良いが、目標は体をまっすぐに保つことであることを伝える。</li> <li>○ グループの中で、上手にできている友達を見付けるとともに、何が良いのかを考えながら見るようにする。</li> <li>○ 前時を想起させて、自分の課題に合わせた場を選ぶようにする。</li> <li>○ 場の選び方や練習方法の考え方を具体的な例を想定して指導する。</li> <li>○ 体操選手ゾーンで、紅白玉を足で挟んで、前転や後転をすることは技の実しさにつながっていることに気付かせる。</li> <li>○ ゆりかごが重要であることを確認する。</li> <li>○ 頭越しの局面に課題がある児童については、補助をして、最終局面までの流れを体感できるようにする。</li> </ul>
まとめ (5分)	<p>7 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの記入</li> <li>・本時の振り返り</li> <li>・次時の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 目標を立て、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶことができたか確かめる。</li> <li>○ 本時の学習について振り返る。</li> <li>○ 単元の最後に、「オリンピック」のように発表会を行うことを伝える。</li> </ul>

【授業者による振り返り】

ろく木登り倒立、壁登り倒立では、目印のカラーテープが子供たちの意欲を高めた。子供達は、互いに見合いながら、「赤色まであと少し!」といった声を掛け合う姿も多く見られた。そうした中、やはり課題となっていたのは、腕支持感覚だった。子供達には、下りるまで体を支えるよう事前に指導した。しかし、自分の体重を支え続けることができず、途中で腕を曲げてしまい、崩れてしまうといった場面も見られた。こうした動きから次時で行う予定の「壁倒立」に不安を残す結果となった。後転は、自分自身の課題から自分に合った場を選ぶといった活動に慣れてきたこともあって、活動時間が十分に確保できた。そうした中で、ゆりかごの時にはできていた着手ができず、まっすぐ後転ができないという児童が目立った。ゲーム(えび玉入れ競争)ではできていたことが、技になった時にできなくなってしまう傾向が見られるので、意識付けをしっかりとしていきたい。また、準備運動の中にも着手を入れたゆりかごを行うことで、主運動に効果的に結び付けていくことが大切である。

【本時の展開】 (7/9時間) 11月4日(金) 第7校時(10:40~11:25)

ねらい①

技に関連した易しい運動遊びや基本的な回転技・倒立技に取り組もう。

(1) 本時のねらい

<技能②> 【壁倒立】体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になることができるようにする。

(評価: 8/9時間)

(2) 本時の評価

<思考判断②> 基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶことができる。

【映像】 【学習カード】 (指導6/9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 (10分)	<p>1 挨拶</p> <p>2 ふくざわマット体操(準備運動) ・ストレッチ、かえるの足打ち(1回・2回を連続で繰り返す 10秒間)</p> <p>3 学習のねらいを知る</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">後転グループ・壁倒立グループの技を上達させよう!</p>	<p>○ 児童の健康状態を確認する。</p> <p>○ それぞれの動きのポイントを押さえながら指導する。 ⇒手首、首などは重点的に行う。 ⇒かえるの足打ちは、目線・手の着き方・腕を曲げないことを意識できるように直前にも確認する。</p> <p>○ 本時のねらいは、運動遊びを通して「後転グループの技」「壁倒立グループの技」ができるようになることであることを伝える。 (後転と壁倒立ができる児童は、出来映えをさらに意識できるようにしていく。)</p>
なか (30分)	<p>【学習内容】 &lt;技能②&gt; 【壁倒立】体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になること</p> <p>4 『壁倒立グループの技』に挑戦しよう【15分】 壁倒立 ・手本を見る。 ・技のポイントを理解する。 ⇒かえるの足打ちと同じように、手の平をしっかりと開いて体を支える。 ⇒手と手の間を見る。 ⇒肘を曲げない。 ⇒手を着く位置を確かめる。</p> <p>・まだ壁倒立に自信がもてない児童は、前時まで行っているかえるマスターの練習をすることで、壁倒立に近づいていくことを確認する。</p> <p>・グループレベルアップタイム 自分に合った場を選んで練習する。 互いに教え合う、補助する、示範をする。</p> <p>・『壁倒立グループの技』の振り返りを学習カードで行う。</p>	<p>○ 肘を曲げない、体をまっすぐにし、手の平をしっかりと開く、手と手の間を見るなどのポイントを互いに見合うことを伝える。そのポイントができていないかを相手に伝える。</p> <p>○ 示範しながら、かえるの足打ちを想起させることで、前段に行っている運動遊びが繋がっていることを印象付ける。</p> <p>○ 示範しながら、教え合いの仕方のイメージがもてるようにする。</p> <p>○ 個々の力に合わせて技に取り組めるように、壁倒立の前段の「かえるの足打ち」「壁登り倒立」も技であることを伝える。</p> <p>○ 段階に合った練習の場や方法を選ぶように指導する。 ⇒壁にセーフティマットを立てかける。 ⇒ろく木、壁登りで体をまっすぐに支えることのできない児童については、足が上の方にいくようにスモールステップで練習できるような場を用意する。 ⇒脚を振り上げる準備局面ができない児童については、補助をして、逆さ姿勢の最終局面を体感できるようにする。</p> <p>○ 場の配置換えの間に、視点を絞って振り返りができるように声を掛ける。</p>
	<p>5 『後転グループの技』(回転マスター)に挑戦しよう【10分】 ・前転、後転グループから自分の力に合わせて技を選んで練習する。 【例】 勢いがつかない⇒ゆりかご、坂道後転、かべドン後転 手が着かない⇒手着きゆりかご(※軍手を使って着手を確かめる。) 首に負担がかかる⇒みぞクッション後転 足の裏で着地ができない⇒段差マット後転 など</p>	<p>○ 後転のポイントを全員で確認し、気を付けるポイントを指導する。</p> <p>○ 後転ができていない児童には、出来映えにこだわることをできるように意欲付けを行う。</p> <p>○ 同じ場で練習する友達の様子を見て、ポイントを絞って助言をするように指導する。</p> <p>○ 見合う時間を設定する。⇒技を見る場所を具体的に伝える。</p>
	<p>6 ふくリンピック～2016～を理解する【5分】 ・壁倒立、後転から一つずつ技を選ぶ。 ⇒自分ができる技から選ぶ。</p>	<p>○ 予告しておくことで、次の機会までにイメージを膨らませられるようにする。また、意欲付けにつながるように音楽や声掛けで雰囲気をつくる。</p>
まとめ (5分)	<p>7 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・本時の振り返り ・次時の確認</p>	<p>○ 基本的な練習の仕方を知り、自分の力に合った練習の場や方法を選ぶことができていたかを確かめる。 《思考・判断②》【映像】【学習カード】</p> <p>○ 本時の学習について振り返る。 ⇒自分の練習した技の上達に目を向けられるようにする。 ⇒友達の上達が見られたかを確認する。</p>

【授業者による振り返り】

授業の流れを子供たちもよく理解して、活動できるようになってきた。そうした中で、壁倒立グループの技では、腕支持感覚の他に体の締めといった感覚に乏しい子供が多いように感じている。どうやって力を入れたら良いのか分からないといった姿も見られる。類似の運動や運動遊びを取り入れながら、残りの時間で「できる」ということを増やしていきたい。また、単元前半から行っているスモールステップの技をしっかりと子供の意識の中でも技として認めていくことで、小さな「できる」を自信につなげ、学習指導要領の解説の例示にある技を達成できるように計画的にやっていきたいと思う。



【本時の展開】 (8/9時間) 11月8日(火) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい②  
技を繰り返したり、組み合わせたりして、マット運動を楽しもう

(1) 本時のねらい  
<関心・意欲・態度③>友達と協力して、練習や発表の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしりょうとすることができる。  
(評価: 9/9時間)

(2) 本時の評価  
<技能②>【壁倒立】体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になることができる。  
【観察】【映像】(指導7/9時間)

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(10分)	1 挨拶 2 ふくざわマット体操(準備運動) ・ストレッチ、ゆりかご、うさぎとうま 3 学習のねらいを知る ふくリンピックに向けて、友達と良いところを伝え合って技の練習をしよう！	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ ゆりかごでは、後転の着手の意識をもたせる。</li> <li>○ うま…手をしっかり開いた着手を意識させることで、壁倒立につなげる。</li> <li>○ 最初にふくリンピックに向けて、後転グループから一つ、壁倒立グループから一つ、もう一つは自由、全部で3つの技を選んで発表することを確認する。</li> <li>○ 本時のねらいは、ふくリンピックに向けて、さらに技を上達させるために、友達と良いところを伝え合って練習することを伝える。</li> </ul>
なか(30分)	【学習内容】 <関心・意欲・態度③>友達と協力して、練習や発表の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしりょうとすること。  4 レベルアップタイム『壁倒立グループ』の技を練習する【10分】 ・自分の力と目標に応じて、場を選ぶ。 ・壁倒立の技のポイントを理解する。 ⇒体を振り下ろして両手を着く。(手はパー) ⇒手と手の間を見る。(目印として紅白玉を使う。) ⇒腕を曲げないで伸ばす。 ⇒下り方の確認をする。 ・壁倒立グループの技に挑戦する。  ・友達と教え合ったり、補助をし合ったり、示範を見せたりしながら技の練習をする。  5 レベルアップタイム『後転グループ』の技を練習して、同じ場の友達に見せる【10分】  ・前時までの後転の全体的な課題として、着手に注目させる。 ・体操選手コースで練習している児童が手本を見せる。 ⇒みんなで「着手」ができていないかを見て、評価する。  ・自分の力に合った場を選んで練習をする。  ・壁倒立、後転グループの技を振り返りながら、「ふくリンピック」で発表する技を選び、イメージを広げておく。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 技のポイントを整頓して伝えていく。</li> <li>○ グループでの学び方を伝える。</li> <li>○ 視点は①両手をしっかり着いて、体を支えているかどうか。                ②腕を曲げないで伸ばしているか。                ③手と手の間を見ているか。                ④最後まで腕に力を入れて、体が倒れないように支えているか。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">             視線は手と手の間。肩を入れて体をしっかりと乗せる。           </div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">             視線は手と手の間。肩を入れて体をしっかりと乗せる。           </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 技のポイントを伝えるための見学場所とどのように伝えていくと良いかを確認する。</li> <li>○ 平の場で後転がうまくいかない児童については、補助を入れたり、用具を活用したりしても「技」として認めていく。慣れてきたら、補助の力を弱めたり、用具のサポートをなくしたりしていけるように、活動の仕方を伝える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【後転につながるスモールステップ技】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・坂道後転      ・かべドン後転      ・段差マット後転</li> <li>・みぞクッション後転      ・体操選手後転</li> </ul> <p>【前転に課題がある児童の技】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前転      ・みぞクッション前転      ・ふわふわマット前転</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 全員共通の課題として見るポイントを絞る。(着手)</li> <li>○ 体操選手コースの児童数名に手本をする中で、○と評価した児童は何が良かったかを演技者に伝えることを確認する。</li> <li>○ 自分の力に合っていない場を選んでいる児童がいた場合には、場を教える。</li> <li>○ 坂道、かべドン、段差後転に取り組んでいる児童の場では、補助をして、マットを押す感覚とタイミングを指導する。</li> <li>○ 場の配置換えをしている間に学習カードに記入をする。</li> </ul>
まとめ(5分)	7 本時のまとめ ・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"> <li>○ 【壁倒立】体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になることができるかを確認する。【観察】【技能②】</li> <li>○ 本時の学習のねらいについて振り返る。【映像】【技能②】</li> </ul>

【授業者による振り返り】

壁倒立時、腕を曲げてしまったり、壁に前転をするような形で失敗していた子供達の課題が解決する姿が多く見られた。全体の中で、腕をまっすぐ伸ばすところを強く意識させたことや「かえるの足打ち」や「う〜う〜う〜うさぎ」「う〜う〜う〜うま」といったゲームの要素を取り入れた活動で培ってきた感覚や体の動きが課題解決に結び付いたことが分かる。継続して行っていることは、やはり力になることが単元後半の子供達の動きや技の出来具合から感じることができている。発表に向けて、まだまだ自信がっていない子供が見られるので、見学(応援)の仕方なども指導して、児童が自信をもったり、終わった後に有能感を感じたりできるような手立てを打ってきたい。また、タイムマネジメントをしっかりと行い、学びを全体で共有する時間を最後に確保していきたい。

【本時の展開】 (9/9時間) 11月9日(水) 第3校時(10:40~11:25)

ねらい②

技を繰り返したり、組み合わせたりして、マット運動を楽しもう

(1) 本時のねらい

<関心・意欲・態度③>友達と協力して、練習や発表の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしりょうとすることができる。

(評価: 9/9時間)

(2) 本時の評価

<関心・意欲・態度③>友達と協力して、練習や発表の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしりょうとしている。

【学習カード】 【映像】 (指導9/9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 ふくざわマット体操(準備運動) ・ストレッチ 3 学習のねらいを知る <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">めざせ☆最高の演技 ～ふくリンピック2016～</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の健康状態を確認する。</li> <li>○ 発表会で最高の演技をするために、しっかりと体をほぐすように伝える。</li> <li>○ 本時のねらいは「めざせ☆最高の演技 ～ふくリンピック2016～」の中で、自分のできる最高の演技をするということと友達の演技に対して、良いところを積極的に見付けていくことで、発表の雰囲気は自分達で作るということだと伝える。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <b>【学習内容】</b>            &lt;関心・意欲・態度③&gt;友達と協力して、練習や発表の場を作ろうとしたり、用具の準備や片付けをしりょうとすること。         </div>	
なか (35分)	4 リハーサルタイム(グループ) ・自分の発表する場で、リハーサルを確認する。 ・同じ場にいるメンバーで見合い、助言し合うことで、よりよい発表にする。 5 ふくリンピック(発表会) ・自分のできる技から3つ選んで発表する。 ・観ている児童は拍手をする。 6 みんなで感想を伝え合う。 ・伸びたところ。 ・単元を通しての取り組み方について。 ・友達の頑張りについて。 ・授業前の自分と比べてどう成長したか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 技のポイントを意識した練習になるように声を掛ける。</li> <li>○ 練習の場、時間の割り当て表は全員が確かめられるように、掲示しておく。</li> <li>○ 本番で自信がもてるように、積極的に声を掛ける。</li> <li>○ 発表を観る視点やマナーを確認しておく。</li> <li>○ 以前よりも伸びた点を評価して全体に伝えていく。</li> </ul> <p>(演技者に対して)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 演技者が自信をもって演技できるように、音楽を活用したり、拍手をしりょう雰囲気づくりに努める。</li> </ul> <p>(観る人に対して)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ どんなどが良かったかを広げる。</li> <li>○ 拍手をしりょう、褒める言葉を発したり、自分たちの発表会を良い雰囲気にしていく態度を積極的に認めていく。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 視点を与えて、発表のポイントを絞る。</li> <li>○ 結果はもちろん、過程も振り返り、自分や友達が成長したと感じるところを共有する。</li> <li>○ 教師の目から見た児童の成長や良かったところについても伝える。</li> </ul>
まとめ (5分)	7 本時のまとめ ・学習カードの記入 ・本時の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 友達と協力して、発表の場を作っていたかを確認する。  <div style="text-align: right;">【学習カード】 【映像】 《関心・意欲・態度③》</div> </li> <li>○ 単元を通して、自分が成長できたことを書いているかを確認する。  <div style="text-align: right;">【学習カード】 【事後アンケート】</div> </li> </ul>

【授業者による振り返り】

最後の授業が終わった。単元最終ということで、「ふくリンピック2016」という形で発表会を行った。そうした中で、緊張しながら練習の成果を発揮する子供を温かい空気が包むように、拍手が起こったり、応援の声が挙がったり、随所に子供たちの学びの成長が見られた。事実、授業後の感想などでは、友達に認められることを喜ぶ声がたくさん書かれていた。また、単元の最初のうちは、できなかったことができるようになったことへの喜びの声も多かった。類似の運動を効果的に取り入れることで、「これならできそう」という感覚がもっている子供もいるようだった。同時に、技のコツを活動の中で整理していくことで、子供達の互いの見合いについても質が高くなった。発表会を終えた感想としては、演技者の始めと終わりの合図などを丁寧に行うことで、観る側の態度面をよりよくすることができると感じた。また、全員の発表ということで、どうしても最後の方は観る側の集中力が途切れてしまうので、児童の様子から、発表と発表の間に感想を伝える時間を確保するなど、発表会全体を成功させるための工夫が必要だと感じた。

単元を通して、ねらいを一貫させることができたことで、効果的に技能面や思考判断、関心意欲といったすべての力をバランスよく培えたと思う。



## 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もとに、分析の視点と方法〔第3章 1－(7)〕に沿って検証し、マット運動の授業におけるさまざまな手立てによって、後転に必要な動きづくりを通して、「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」の学習状態について検証する。なお、各授業時間の児童数については表7のとおりである。(全35人)

また、児童の記述内容については、できる限り児童が記述したままの表現で載せることとした。グラフに割合(パーセント)で示しているものについては、小数点以下を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。

表7 各授業時間の児童数(単位:人)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9
児童数	35	34	35	33	32	33	33	34	34
実態調査アンケート数: 35      事前アンケート 35      事後アンケート 35									

### (1) 後転の動きづくり

ここでは、学習活動を通して、後転の動きを身に付けることができたかについて検証する。映像から身に付いた動きを分析、検証することにより、ねらいとした学習状態となったかについて考察した。

#### ア なんとなく動ける感じがわかったか(やってみたいと思う)

体を丸めて後方へ転がることができたか

図6は「えび玉入れ競争」の1時間目と4時間目(この活動の最終時間)において、3グループ(12人)を抽出し、活動時間と試技回数を映像分析して、1分間あたりの試技回数を示したものである。

1時間目から4時間目にかけて、5班が約11.9回から約14.2回と約2.3回、6班は約12.5回から約14.6回と約2.1回、7班は約9.5回から約14回と約4.5回増えた。

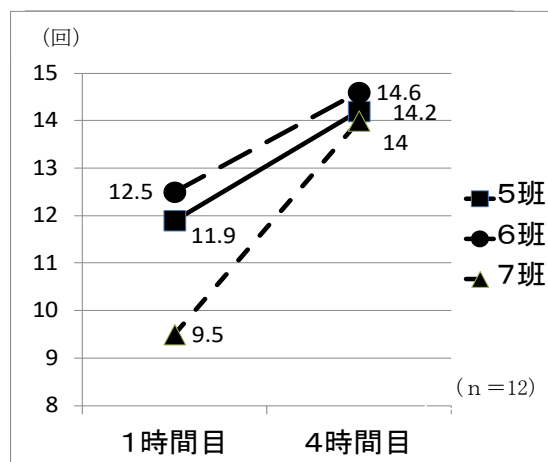


図6 体を丸めて後方へ転がる運動(えび玉入れ競争)の試技回数(1分間あたり)

#### <考察>

抽出した5、6、7班の結果から、体を丸めて後方へ転がる動きに多くの児童が挑戦したと考えられる。1時間目は、体を丸めて後方へ転がる際に腹と膝が離れたり、体が反ったりという様子が見られた。しかし、ゲームの要素をもたせ、グループでの合計得点で競わせたことから、2時間目以降は仲間と声を掛け合いながら取り組み、背中がマットに順番に着いて転がる様子が見られるようになった。

これらのことによって、児童は「えび玉入れ競争」を通して、体を丸めて転がる感じをつかみ、自ら進んで活動に臨んだことから、やってみたいと思って取り組んでいたと考えられる。

イ まとまりをもった動きの形が徐々に発生したか（わかるような気がする）

(ア) マットを両手で押すコツに気付いて、できるようになったか

図7は「みぞクッション後転」において、4時間目までに「マットを両手で押す動きができなかった」6人の対象児童が4時間目から6時間目に実施した様子を映像分析して結果に示したものである。

「みぞクッション後転」を実施した6人中5人が5時間目に、6人すべてが6時間目にマットを両手で押すことができるようになった。

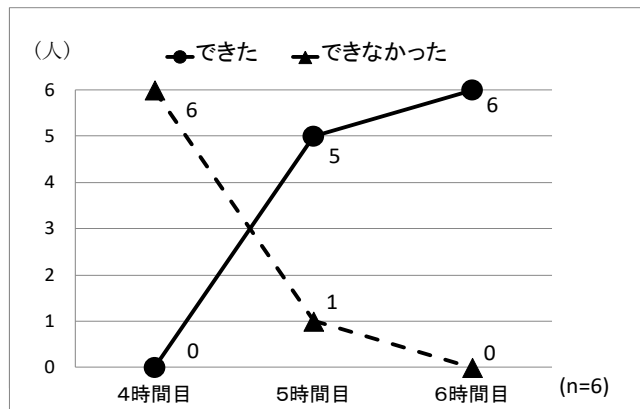


図7 マットを両手で押すことができた人数 (みぞクッション後転)

(イ) シャがみ立ちになるコツ (勢い) に気付いて、できるようになったか

図8は「坂道後転」において4時間目までに「シャがみ立ちになることができなかった」14人の対象児童が4時間目から7時間目に実施した様子を映像分析した結果を示したものである。

「坂道後転」を実施した14人中7人が5時間目に、10人が6時間目までに、12人が7時間目までにシャがみ立ちになることができるようになった。

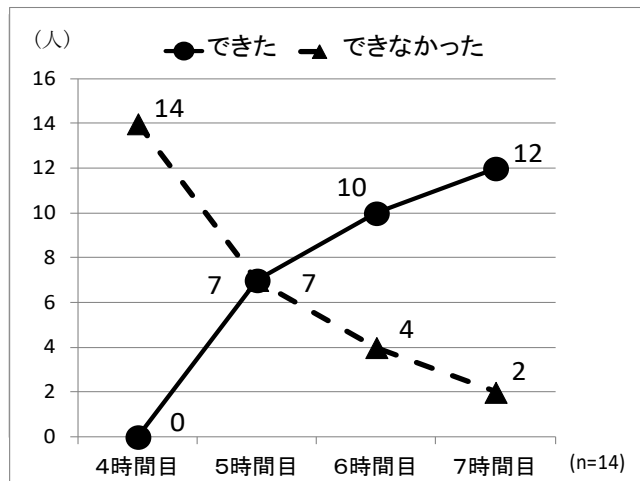


図8 シャがみ立ちになることができた人数 (坂道後転)

#### <考察>

4時間目から7時間目までの結果から「マットを両手で押すこと」や「シャがみ立ちになること」ができるようになった児童は、「後転」のコツに気付くことができたと考えられる。5時間目の始めにはコツに気付かずに、マットを片手だけで押したり、シャがみ立ちができずに正座姿勢で着地したりという様子が見られた。しかし、「みぞクッション後転」に取り組むことにより、マットに両手をバランスよく着き、腕を伸ばす姿から、力を入れてマットを両手で押すことができるようになったことが分かった。また、「坂道後転」に取り組むことにより、後方への回転に自然と勢いがつくため、膝がマットに着かずに足から着地する様子が見られるようになった。

これらのことにより、後転のまとまりをもった動きの形が徐々に出て、児童自らが知らず知らずのうちに、うまくいかなかった時の動きと比べることで、自分に必要な後転のコツに気付いて取り組んでいたと考えられる。

ウ 「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数をかさねたか（できそうな気がする）

(ア) A児が自分で場を選択して取り組んでいたか

図9は「回転マスター」において、A児を抽出し、5時間目から8時間目における場ごとの活動時間を示したものである。

顕著な点として、5時間目から8時間目にかけて「坂道後転」が28秒から125秒と97秒増加した。5時間目から6時間目にかけて「えび玉入れ競争」が140秒から95秒と45秒減少し、7時間目には選択しなくなっていること、代わりに7時間目から選択され始めた「かベドン後転」が8時間目には144秒と5つの場の中で最も長い活動時間となっていた。

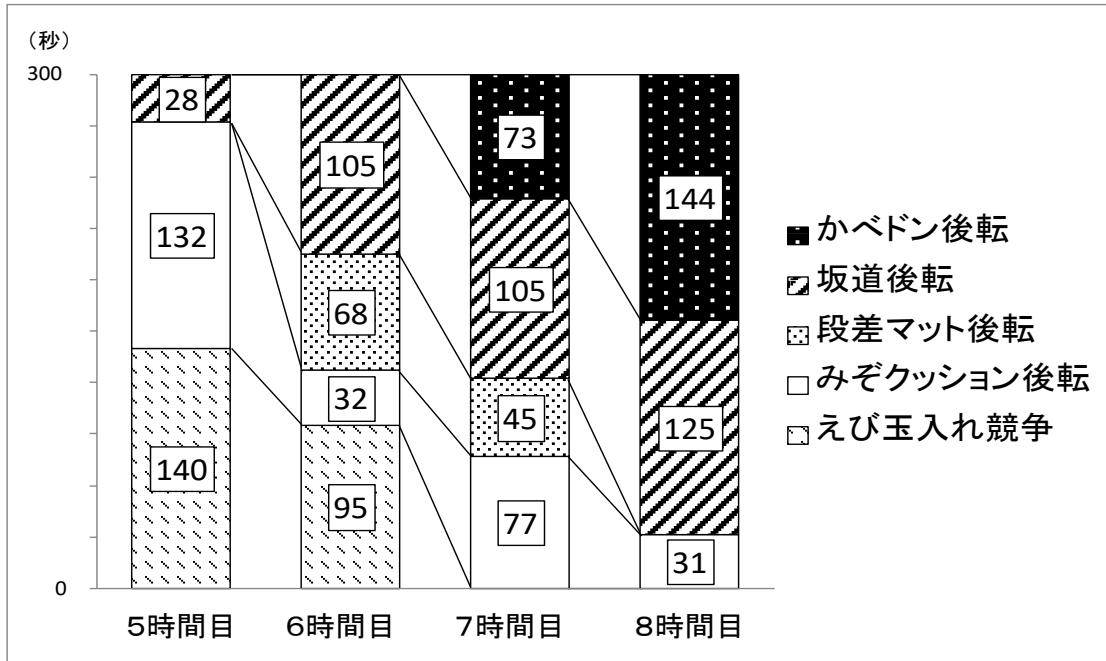


図9 A児が選択した場ごとの活動時間 (5分間=300秒間)

(イ) A児が回数をかさねたか

図10は5時間目と8時間目において、A児を抽出し、活動時間と試技回数を映像分析し、示したものである。5時間目と8時間目に各学習活動(4分30秒)に取り組んだ回数を比較したものである。

5時間目から8時間目にかけて、試技回数の総数が、「みぞクッション後転」1回と「坂道後転」2回の計3回から「みぞクッション後転」2回、「坂道後転」2回、「かベドン後転」5回の計9回となり、6回増えた。

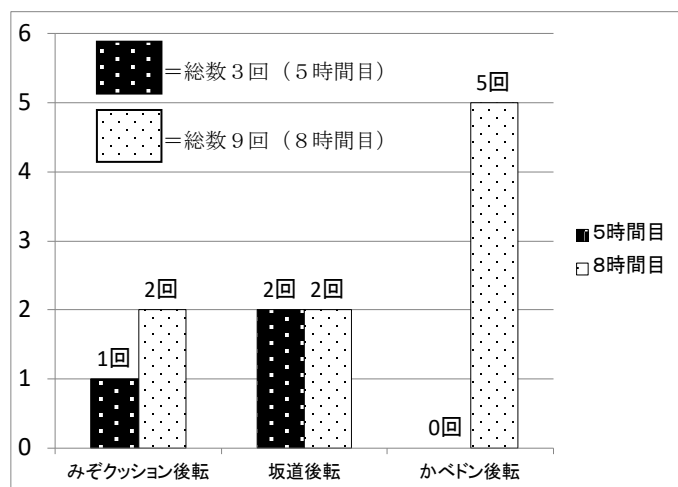


図10 A児が回数をかさねたか (4分30秒)

<考察>

A児の5時間目から8時間目までの結果から、A児は自分で場を選択し、回数をかさねていたと考えられる。5時間目の始めの時には、「みぞクッション後転」の場で、マットを両手で押すもののタイミングが合わず、体が真上に持ち上がったたり、伸びたりしていた。しかし、そのつまずきに対して、どの場を選択したら良いのか分からずに、困っている様子も見られた。そこで、5時間目後半に入る前に場の選択の仕方について、具体的に伝えと、A児は「えび玉入れ競争」や「坂道後転」の場で活動するなどして、自分のもっている力に合った場を探すようになった。そして、「坂道後転」の場を選択した時に、初めて後転の一連の動きを体験することができ、徐々にしゃがみ立ちまでの動きがスムーズになっていく様子が見られるようになっていった。

A児は、易しい場を選択して、後転の一連の動きを経験することによって、手応えを感じ、後転ができそうな気がすると夢中になって取り組んでいたと考えられる。

(2) 児童の動きづくりに関する内感と取組について

ア なんとなく動ける感じがわかったか（やってみたいと思う）

体を丸めて後方へ転がることについて、どのように感じていたか

図11は、「えび玉入れ競争」の身に付けさせたい動きである「体を丸めて後方へ転がる」動きについて、事前・事後にとったアンケート結果である。対象とした動きを「できる気がしない」「(まだできていないけれど)できそう」「できる」「きれいにできる」の4段階で自己評価するという方法で行った。

結果は「きれいにできる」が20人(57%)から30人(86%)と10人(29%)上昇した。「(まだできていないけれど)できそう」は3人(9%)から0人(0%)となり、全員がこの動きについて「できる」「きれいにできる」と感じていた。

表8は事後アンケートでの「体を丸めて後方へ転がる動き(えび玉入れ競争)」についての記述である。

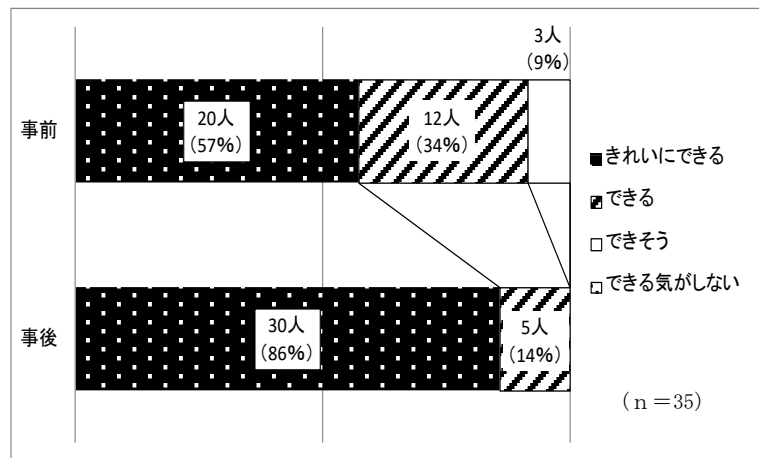


図11 体を丸めて後方へ転がることについて、どのように感じていたか(事前・事後アンケート)

表8 体を丸めて後方へ転がる動き(えび玉入れ競争)についての記述(事後アンケート)

えび玉入れ競争に (一部抜粋)	
・	「えび玉入れ」で、後転がスムーズにできるようになった。
・	「えび玉」では、後転がなめらかになった。
・	「えび玉入れ」のおかげで、あまり勢いのつかなかった後転がはやく勢いがつくようになってうれしかった。
・	「えび玉」のおかげで、後転がまっすぐきれいにできるようになった。

<考察>

アンケートの結果から、多くの児童が体を丸めて後方へ転がることについて、きれいにできたと感じていたと考えられる。1時間目は、ただ後方へ転がることを楽しんでいるだけの様子だった。しかし、2時間目以降は、スムーズに転がるために「へそを見て回る」と体を丸めることができるという動きのコツをつかんだ児童が、グループの中で友達に教える様子が見られるようになった。

これらのことによって、「えび玉入れ競争」が、「体を丸めて後方へ転がる」動きに有効であることを知るとともに、後転の動きづくりのための運動遊びだということにも気付くことができたと考えられる。

イ まとまりをもった動きの形が徐々に発生したか（わかるような気がする）

しゃがみ立ちになることについて、どのように感じていたか

図12は「しゃがみ立ちになること」において、事後アンケートの中で、できるかできないかを質問したものをまとめた結果である。

35人中33人(94%)が「しゃがみ立ちができる」、2人(6%)が「しゃがみ立ちができない」と感じていた。

表9は後転の「しゃがみ立ちになること」についての記述を抜粋したものである。

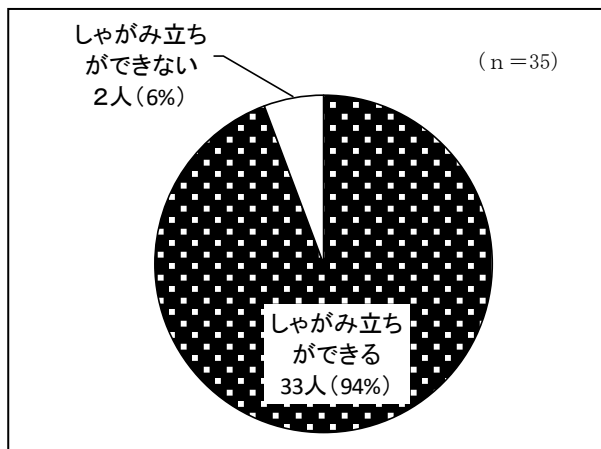


図12 しゃがみ立ちになることについて、どのように感じていたか(事後アンケート)

表9 しゃがみ立ちになることについての記述(事後アンケート)

振り返り(一部抜粋)

- ・後転で前は、最後にひざが着いちゃったけれど、着かないようになったからうれしかった。
- ・後転が上達した時にすごくうれしかった。前は着地する時にひざから着地しちゃっていたけれど、今は足(の裏)から着地ができるようになってうれしかった。
- ・最初はひざで着地していたけれど、ひざで着地しないようになった。
- ・坂道後転の時、初めて一人でできてうれしかった。

<考察>

事後アンケートの結果から、多くの児童が後転においてもしゃがみ立ちの動きができると感じていると考えられる。5時間目の最初には易しい場で「みぞクッション後転」や「段差マット後転」の場で取り組む児童の多くが、膝から着地していた。しかし、6時間目、7時間目、8時間目とそうした児童が「坂道マット後転」を行った時に、しゃがみ立ちすることができる様子が多く見られるようになった。

こうしたことから、後転でしゃがみ立ちができていなかった児童は、何度か繰り返すうちに、後方へ転がる時に勢いをつけるとうまくいくことに気付いて、手応えを感じるようになったと考えられる。

ウ 「今度こそコツをつかめそうだ」という期待感で夢中になって回数をかさねたか（できそうな気がする）

A児が場を選択し、回数をかさねたことについて、どのような様子が見られたか

表 10 は 8 時間目の A 児の「回転マスター」における場の選択について映像分析した記録を記したものである。全活動時間のうち試技回数は 12 回、「選択した場」「動きの様子」「評価」と分けてまとめた。後転の評価は、3つの観点※それぞれについて、できていたら「○」、できていなかったら「×」とした。（※観点「①体を丸めて後方へ転がる」「②マットを両手で押す」「③しゃがみ立ちになる」）

表 10 A児の「回転マスター」における選択した場と動きの様子の記録（8時間目）

試技回数	選択した場	動きの様子	評価		
			①	②	③
1	かベドン	後方に転がるが、手を着いた時点で回転が止まり前に戻った。	○	×	×
2	坂道	後方へ転がり、手を着いた時点で左肘が少し曲がり体は傾いたが、マットを両手で押して、足の裏で着地した。	○	○	○
3	みぞクッション	後方へ転がるが、手を着いた時点で回転が止まり前に戻った。	○	×	×
4	坂道	後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	○	○	○
5	坂道	後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	○	○	○
6	かベドン	後方へ転がり、手を着き、右側に倒れた。	○	×	×
7	かベドン	後方へ転がるが、手を着いた時点で回転が止まり前に戻った。	○	×	×
8	かベドン	(教員の補助あり) 後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	/	/	/
9	かベドン	後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	○	○	○
10	かベドン	後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	○	○	○
11	みぞクッション	後方へ転がり、マットを両手で押したが、膝での着地となった。	○	○	×
12	みぞクッション	後方へ転がり、マットを両手で押してしゃがみ立ちになった。	○	○	○

表 10 の授業記録から、8時間目の A 児は、「かベドン後転」に 6 回、「みぞクッション後転」「坂道後転」に 3 回挑戦した。そのうち、「坂道後転」では、3 回すべてにおいて、体を丸めて後方へ転がる、マットを両手で押す、しゃがみ立ちになる動きができていた。「かベドン後転」においては、最初はいまよくいかなかったが、9 回目、10 回目と 3 つの動きがすべてできていた。「みぞクッション後転」においては、12 回目のできるようになった。

<考察>

A児の8時間目の「回転マスター」における授業記録から、A児は場を選択し、回数をかさねたと考えられる。

8時間目の最初は、「かベドン後転」や「みぞクッション後転」で、体を丸めて後方へ転がる動きまではできるものの、肘が曲がって傾いて倒れたり、マットを押すタイミングが合わずに真上に体が伸びたりした状態が見られた。しかし、うまくいかない時に「坂道後転」に挑戦することで、しゃがみ立ちまでの一連の動きを確かめることができていた。8回目の試技において、「かベドン後転」を行った際、教員が補助に入った。A児が後方へ転がり、両手をマットに着いた時に、体を持ち上げることで、マットを両手で押すタイミングを身体感覚として伝えることで、コツへの気付きを促した。すると、A児は、9回目の試技において、初めて「かベドン後転」でしゃがみ立ちまでの3つの動きができた。さらに、それまで一度も3つの動きが繋がっていなかった「みぞクッション後転」でもスムーズにしゃがみ立ちまでできた。

「回転マスター」の「坂道後転」の場を選択することや教員の補助によって、後転のコツである勢いに気付き、「できそうな気がする」と夢中になって回数をかさねたと考えられる。

### (3) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの結果と考察から、次のことが明らかになった。

1つ目は「えび玉入れ競争」において、体を丸めて後方へ転がる感じをつかみ、自ら進んで活動に臨む姿から「やってみたいと思う」学習状態にすることができた。また、児童の多くが後転につながる動きづくりの学習活動だと理解していたことから有効であったと考えられる。

2つ目は「みぞクッション後転」や「坂道後転」において、マットを両手で押す動きやしゃがみ立ちになる動きが身に付いたことから、児童の多くが後転のコツに気付き、「わかるような気がする」という学習状態になった。また、「坂道後転」の勢いをつけることで、後転ができるようになるという手応えを感じていたことから有効であったと考えられる。

3つ目は「回転マスター」において、A児が自分で学習活動を選択し、後転の一連の動きを体験することによって、コツをつかみ「できそうな気がする」という学習状態にすることができ、夢中になって取り組む姿が見られるようになったことから有効であったと考えられる。

## 6 学習指導の工夫とその効果及び課題

表 11 は本研究における後転の動きづくり以外の学習指導の工夫とその効果及び課題について整理してまとめたものである。

表 11 学習指導の工夫とその効果及び課題

手立て		内 容
ふくざわマット体操	工夫とその効果	マット運動に必要な4つの動きづくり（支持・接転・倒立・締め）・技に必要な動きづくり・けが予防と大きく3つの目的を盛り込み、毎時間行った。継続して行うことで、児童に必要な感覚や動きが身に付き、意識付けにも効果があった。実際、準備運動で行ったことを主運動で生かす姿が見られたり、学習カードでそれに関する記述が見られたりするなど、有効性を感じることができた。併せて、音楽を活用することで、意欲を高めながら取り組む様子も見られた。
	課題	一つ一つの動きの意味を教えたり、動きのポイントを示したりしながら行ったが、できていない児童もいた。動きづくりのために、発達段階に合わせた声掛けが課題である。
めざせ！ストライク	工夫とその効果	ゲームの要素をもたせることで、前転と後転を「まっすぐ」できるようになりたいと目標をもつ姿が増えた。それまでは、回転すれば「できた」としていた児童たちが、「まっすぐ」を意識することで、一つ一つの動きを丁寧に行っていた。さらに、前転よりも後転を高得点にすることで、多くの児童が後転の練習を自発的に始めることができた点からもルールが学習の目的に有効に働いた。
	課題	単元後半への意欲付けにはなったが、動きの指導が不足していた。そのため、児童は「まっすぐ」と言葉では発するが、動きが変わらない児童もいた。また、5人の児童においては、「後転」に挑戦をすることもなかったため、この段階ではできてきなくても「後転」につながる動きづくりをゲームに入れるなどの工夫が考えられた。
くま手じゃんけん	工夫とその効果	腕支持感覚を養うために取り入れた。進化じゃんけんよりも短い時間で一斉に行えるという点で良かった。同時に、足じゃんけんの特性から、ストレッチ効果も感じられた。ゲームの要素をもたせたことから、児童は楽しく行うことができた。
	課題	一方で、知らず知らずのうちに技に必要な感覚を身に付けるこの運動の有効性に児童自らが気付くといった部分が弱かった。したがって、何度も繰り返すうちに、慣れが生じ、ねらいとした動きから遠ざかることがあった。
くま手じゃんけん	工夫とその効果	後転時のマットを両手で押す感覚を知り、その動きを身に付けるために行った。児童の実態として、マットを押す感覚に乏しかったところから取り入れた。それまで、マットを押すということができていなかった児童に、「くま手じゃんけんのように」と共通体験を想起させて指導することができた。
	課題	行った回数が少なかったこともあって、くま手じゃんけんがどのように技につながっていたのか実感は少なかった。また、本研究において、この運動遊びが必要な児童が三分の一ほどいたため、積極的に取り組めるような声掛けが必要であった。



つまぎとうま	工夫とその効果	後転の最初に勢いをつける動きに課題が見られたため、ゲームの要素をもたせて取り入れた。「う～う～う～うさぎ」と言われたら、手の平を上に向け、勢いよく耳の横にもってくる。「う～う～う～うま」と言われたら両手をマットに着いて、片脚振り上げをするという単純なゲームではあったため、児童には分かりやすく楽しんで行うことができた。
	課題	しゃがみ立ちについて、意識して指導することができなかった。後転の最初の姿勢であるしゃがみ立ちについても丁寧に指導していくことで、最初のつまぎが解消されるので、身に付けることのできる動きの理解に努めたい。また、活動の性質上、広いスペースで行うなどの配慮も必要だった。
ふくリンピック（発表会）	工夫とその効果	単元の最後に「発表会」を行った。オリンピックイヤーということで、発表会も「ふくリンピック 2016」という名前で児童の意欲喚起につなげた。ふくリンピックでは、「みぞクッション後転」「段差マット後転」「坂道後転」「かべドン後転」などの易しい場での技も認めて行ったため、マット運動に対してつまぎや悩みがあった児童も自信をもって臨めた。授業では、拍手や歓声が自然と沸き上がるような発表会だったこともあって、それを喜ぶ声もたくさんあった。
	課題	後転と壁倒立を中心に組み合わせた技を披露したが、場の準備や片付けに時間がかかった。また、35人の児童が技を披露するというので、一人一人にかけられる時間が限られたため、友達の発表を見た感想などを伝え合う時間が十分に取ることができなかった。

## 7 授業全体を振り返って

### (1) 後転に必要な3つの動きが身に付いたか

図13は9時間目までにおいて、後転に必要な3つの基準（①体を丸めて後方へ転がる ②マットを両手で押す ③しゃがみ立ちになる）に照らし合わせて映像分析し、身に付いた人数を示したものである。

結果は、後転に必要な3つの動きすべてが身に付いた児童が35人中28人で、全体の80%となった。2つの児童が4人で11%となり、1つの児童が3人で9%となった。一つも動きが身に付かなかった児童はいなかった。

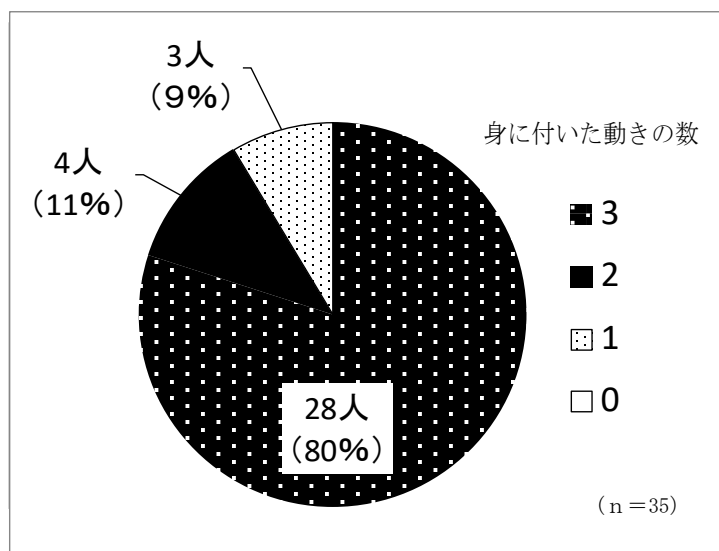


図13 後転の3つの動きが身に付いた数と割合

## (2) 後転ができたか※

図14は35人の児童が実施した3時間目と9時間目において、映像を分析して、後転ができた人数の変容を示したものである。

3時間目から9時間目にかけて、9人(約26%)から26人(74%)と17人が増えた結果となった。

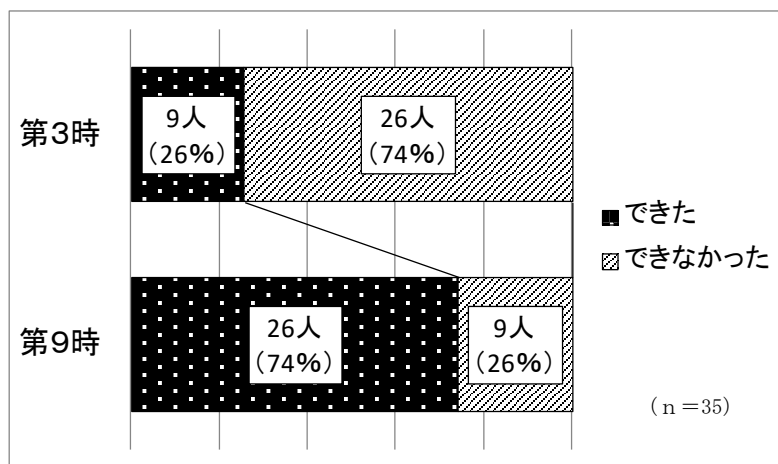


図14 後転ができた人数の変容

※本研究で「後転ができた」とは、①体を丸めて後方へ転がる②マットを両手で押す③しやがみ立ちになるまでの一連の動きがスムーズにできた状態を指す。

### <考察>

「後転に必要な3つの動きが身に付いた数と割合」と「後転ができた人数の変容」から「えび玉入れ競争」「みぞクッション後転」「坂道後転」「回転マスター」の各活動が児童の後転の動きづくりに有効であったことが考えられる。多くの児童は、後転の動きづくりを通して「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」と「できる」に向かって、進んでマット運動の授業に取り組むことができたと考えられる。

## (3) マット運動の授業について

### ア アンケート調査から

#### (ア) マット運動は好きですか

図15は「マット運動は好きですか」について「好き」「やや好き」「やや嫌い」「嫌い」から当てはまるものを1つ選んだ結果を事前、事後アンケートにおける人数の変容を示したものである。

事前アンケートから事後アンケートにかけて「好き」が13人(37%)から28人(80%)と15人増加した。「やや嫌い」が2人から0人となり、35人すべての児童がマット運動に対して肯定的な回答をした。

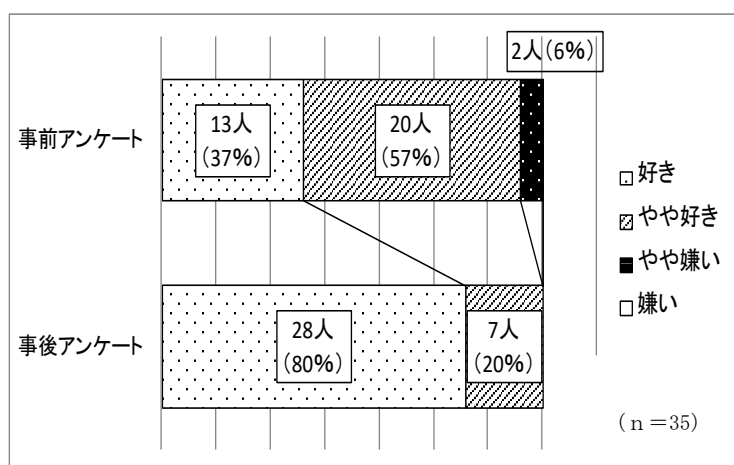


図15 「マット運動は好きですか」の回答

(イ) マット運動が好きな理由はなんですか

図 16 は事後アンケート「マット運動は好きですか」の質問に対して、「好き」「やや好き」と回答した児童にその理由（複数回答可）を尋ねた結果である。

「努力をしたら、できなかった技ができるようになったり、上手になったりするから」が約 66% (23 人) と最も多く、「思い切り体を動かせるから」が 54% (19 人)、「回転が楽しい」が 51% (18 人)、「マット運動で回転することが楽しいから」が 51% (18 人) と続いた。

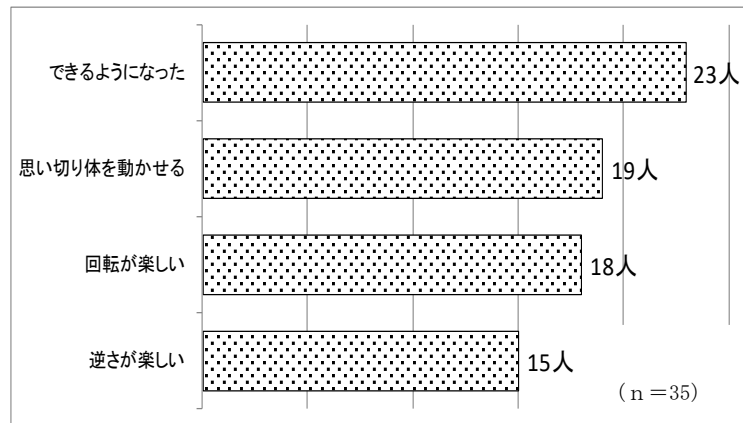


図 16 マット運動が好きな理由

イ 学習カードの記述から

図 17 は児童の学習カードの記述から、「～ができる」「～がうまくなりたい」とした内容を集計した結果を示したものである。6 時間目に 32 文、7 時間目に 26 文、8 時間目に 27 文、9 時間目に 36 文と単元後半が多くなった。

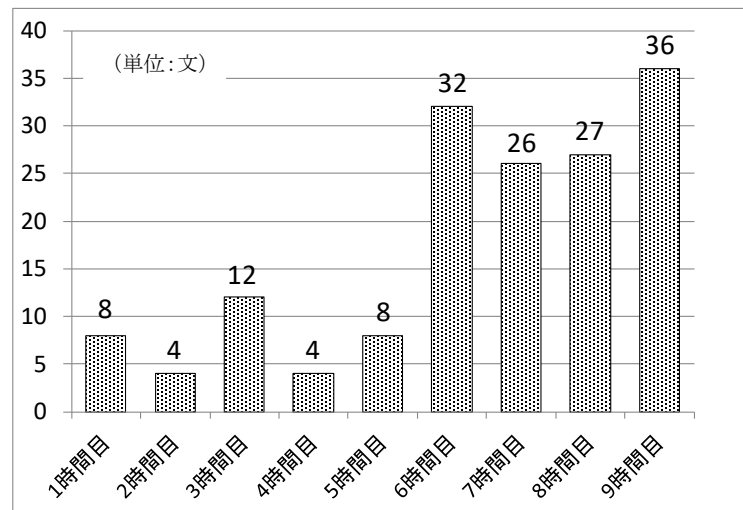


図 17 「～ができる」「～がうまくなりたい」に関する記述数

<考察>

「マット運動は好きですか」の回答から「えび玉入れ競争」などの「ゲームの要素をもたせた運動遊び」や「坂道後転」「かべドン後転」「みぞクッション後転」「段差マット後転」「体操選手後転」から場を選択する「回転マスター」などのさまざまな手立てによって、マット運動に対して、肯定的な回答が増えたものと考えられる。

「マット運動が好きな理由」から、多くの児童がこれまでできなかった動きができるようになることに喜びを感じていたり、動きが身に付くことによって、思い切り体を動かす心地よさを味わっていたりしたと考えられる。

「～ができる」「～がうまくなりたい」の記述数の変容から、単元後半に後転ができたと感じていた児童の数が増えていったことが分かる。単元を通して行った「ふくざわマット体操」や単元前半を中心に行った「えび玉入れ競争」などに取り組むうちに後転に必要な動きが身に付いており、単元後半にマットを両手で押す動きやしゃがみ立ちになる動きに対して、手応えを感じられるようになったと考えられる。

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

#### (1) 研究の成果

本研究は、小学校第4学年の器械運動：マット運動（後転）の授業において、児童の学習状態に即した学習活動（動きづくり）を構築することにより、つまずき、思い悩んでいた児童が「やってみたいと思う」「わかるような気がする」「できそうな気がする」と手応えを感じながら活動することにより、進んで取り組むことができるようになるだろうと仮説を立て、検証を行った。そして、小学校第4学年のマット運動の授業について、研究の成果として次のことが明らかになった。（表12）

表12 研究の成果

成 果		
後転に必要な動きづくりについて	えび玉入れ競争	「えび玉入れ競争」を通して、体を丸めて転がる動きを知り、自ら進んで活動に臨んでいたことから、やってみたいと思っていただと考えられる。児童は「えび玉入れ競争」が、体を丸めて後方へ転がる感じをつかみ、後転の動きづくりに必要な運動遊びであることにも気が付いていったと考えられる。
	みぞクッション後転	マットを両手で押すことができなかった児童で「みぞクッション後転」の場を選んで取り組んだ全員がマットを両手で押すことができるようになった。できるようになった児童は後転の「マットを両手で押すコツ」に気付くことができたと考えられる。
	坂道後転	「坂道後転」の場を選んで取り組むことによって、しゃがみ立ちになることができるようになった児童は、後転のコツである勢いに気付くことができたと考えられる。 これらの学習活動によって、後転のまとまりをもった動きの形が徐々に増えたことで、手応えを感じ「やってみたいと思う」から「わかるような気がする」の学習状態となることができたと考えられる。
	回転マスター	抽出したA児の活動の様子から、自分に必要な学習活動を選択し、回数をかさねていったと考えられる。選択した学習活動によって、後転の一連の動きを体験し、後転ができそうな気がするという手応えを感じ、夢中になって取り組んでいたと考えられる。こうした「できそうな気がする」の学習状態を継続することで、後転ができるようになっていったと考えられる。

## (2) 今後の課題

### ア 指導と評価の一体化について

本研究を通して、目に見えている表面的な事象からの分析だけでは、一人一人の課題に応じた指導の難しさを感じた。

それぞれの学習場面において、教員は、児童に身に付けた動きを実感として残していくために、楽しいだけの体育を求めるのではなく、それぞれの運動で身に付けるべき動きを正確に把握するとともに、動きづくりに必要な声掛けや場の提供などを求めているかなければならない。また、児童が苦勞して身に付けた動きを言葉を掛けたり、みんなに紹介したりとフィードバックしていくことで意欲につなげていくことも大切であると考えている。

児童の表面的には見えない気持ちや学習状態に神経を研ぎ澄ませた関わり（評価）を継続していくことで、多くの児童に適した指導につなげ、一人でも多くの児童が運動の本来もつ楽しさを味わい、生涯にわたって運動に親しむ土台を育てていきたい。

### イ 系統性を意識した単元計画について

小学校学習指導要領解説体育編にも示されている基本的な技を学習する中で、身に付けさせたい動きを培うことが重要である。しかし、それがなされなかったり、しばしば指導内容や指導方法の共通理解がされていなかったりすることが起こりうる。学校全体の課題として、取り組む必要があると考えている。

## 2 今後の展望

### (1) グループ学習の充実について

今回の研究では、特に運動に対して悩みのある児童に寄り添い、積極的に関わってきた。その中で感じたことがある。それは、教員の声掛けや学習カードの振り返りだけで、「できた」という実感をもたせることが難しいということである。今後は一層、グループ学習を充実させていきたいと考えている。自分ではよく分からない動きの様子を、友達から認められることにより、身に付けた動きに気付き、改めて自分の動きに関心を寄せることができると考える。また、友達に認められることで喜びを感じ、動きづくりへの意欲が生まれるといった効果を期待したい。

さらに、グループ学習での学びを充実させるために、どのような動きに注目すれば良いのかを教員が児童に伝えていく必要があると考える。児童の発達段階を考慮して、児童同士の言葉での伝え合いにICTを組み込む方法や活用場面を研究していきたい。

### (2) 具体的な魅力ある活動の展開について

これまでと同じ動きづくりを行う際に、児童への提示のしかたや工夫次第で、意欲や取り組む様子が大きく変わることに気付いた。

各学年の体育における指導目標や内容から、発達段階に合わせた動きづくりを具体的に考案していきたい。そして、効果のあった活動を学校全体に広げ、体系化することで、児童にとって魅力があり、必要な動きを身に付けられる体育の授業づくりをしていきたい。

### 3 最後に

本研究を通して、改めて学んだことは、児童のつまずきと悩みに寄り添うことの重要性である。指導にあたっては、マット運動の技能面の課題に向けた必要な動きづくりができていないかなど、児童の実態把握が重要であった。

技を目の前にした時に、児童が「やりたくない」「できる気がしない」という状態から「やってみたいと思う」「わかる気がする」「できそうな気がする」という状態に変化させていくことが研究のテーマであった。児童にとって運動を「やってみたいと思う」という気持ちを生み出そうとした。後転に必要な動きづくりをねらって授業づくりを行った。単元開始時には「できる気がしない」と思っていた児童が、手応えを感じ「できそうな気がする」と夢中で取り組めるようになった。



授業を進めるにつれて「後転ができるようになりたい」といった声が多く聞かれるようになったことから、研究の手応えを感じることができた。そして、実際に児童が後転ができるようになり、喜ぶ姿を確認することができた。この体験が、自信となり、第5学年でのマット運動の学習につながって欲しいと考える。また、体育に限らず、他教科においても児童の内面（悩み）に寄り添い、児童が進んで取り組むことができる授業づくりをしていきたい。

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、検証授業に協力いただいた南足柄市立福沢小学校の佐藤裕校長先生をはじめ、第4学年、他学年の教職員の皆さまに深く感謝申し上げます。

また、専門的な見地からさまざまな指導、助言をくださった神奈川県教育委員会教育局保健体育課、県西教育事務所、南足柄市教育委員会、神奈川県立体育センターの方々、貴重なお時間を割いて参観くださった県西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、いつも意欲的に取り組んでいた児童の皆さん、またご理解くださった保護者の皆さまに感謝いたします。本当に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8月
- 2) 文部科学省『中学校学習指導要領解説 保健体育編』2008年9月
- 3) 文部科学省『高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編』2009年12月
- 4) マイケル・ポランニー著 高橋勇夫訳『暗黙知の次元』ちくま学芸文庫 2003年12月
- 5) 柴田俊和「体育指導における身体知に関する研究報告」2015年3月
- 6) 金子明友『スポーツ運動学—身体知の分析論—』明和出版 2009年6月
- 7) 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
- 8) 足立学「バレーボールのオーバーハンドパス動作における動感化能力の研究」2012年1月
- 9) 桜井茂男『学習意欲の心理学』誠信書房 1997年2月
- 10) 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』低学年編・中学年編・高学年編 2011年3月
- 11) 高橋健夫・藤井喜一・松本格之祐・大貫耕一「新しいマット運動の授業づくり」『体育科教育別冊』2008年11月