

在籍校名 筑紫野市立原田小学校
職・氏名 教諭 新田 梨津子

研 修 報 告 書

このたび、長期派遣研修員として、下記のとおり研修をしましたので報告いたします。

記

1 研修種別

D 福岡県教育センター研修員

2 主題研修について

研究主題 「関わりを増やしたいA児が、友達と共に基本的な動きを身に付ける体育科学習
—やり取りが生じる活動を位置付けた学習過程を通して—」

(1) 研究のねらい

ア 課題の背景

(7) 対象児童の実態から

本研究の対象児童であるA児は、通常の学級に在籍する低学年児童である。WISC-IVの結果からA児は、言葉を理解し、表現することが得意である一方で、情報を素早く処理することが苦手であることが分かった。実態調査では、興味のある昆虫や植物等に関する知識が豊富で、知っていることを楽しそうに教師へ説明する姿が見られた。しかし、難しい言葉を遣って話を進めたり、一方的に話し続けたりするため、A児と同世代の友達との会話は成立していないこともあった。また、休み時間には一人で過ごすことも見られ、A児自身が、「友達ともっと仲良くしたいけど、どのように関わればよいか分からない。」と言うこともあった。A児は体を動かすことが好きで、体育科学習に意欲的であり、体育科「ボールゲーム」の学習では、ねらったところにボールを蹴ってたくさん得点することができ、学級全体の手本となったという経験もある。そこで、体育科学習で友達とやり取りをしながら動きを身に付けることができれば、A児の願いの実現につながると考えた。

(イ) 試行授業から

表1 試行授業 E ゲーム ア ボールゲーム
「とって、なげて、バンバンゲーム」での手立てとA児の姿

A児に適した手立てを探るために、A児が体育科学習において、成功体験のある領域で試行授業を行った。そこで、友達との関わりが増えるように三つの視覚的な手立てを考えた。その内容とA児の姿を表1に示す。これらを通してA児は友達との関わりが増えた。具体的には、①準備や片付けの内容を視覚化することで役割が明確になり、A児が中心となって話し合いながら友達と確認する姿が見られた。②協力につながる応援の仕方を視覚化することで、応援の場面や言葉が分かり積極的に声掛けをする姿が見られた。また、友達と一緒に振り返ることもできた。③リアクション方法を視覚化することで様々な応答の場面や仕方を知り、相手に応じてリアクションする姿が見られた。さらに、学習後の振り返

手立て	内容	A児の姿
①準備・片付け 分担シート	準備や片付けの内容を絵と文で示したシートである。チームで話し合いながら名前札を置くことで、全員が役割を共通理解することができる。視覚化することで、役割が明確になりスムーズに準備や片付けを行うことができる。	A児がチームの中心となって話し合い、全員で役割分担を確認し、準備や片付けを行うことができた。また、互いに確認し合いながら、素早く仕事を終えることができた。
②協力ポイント シート	「協力」につながる応援の仕方や言葉などを示したシートである。視覚化することで、チームの友達と同じように声掛けをすることができる。また、シートを見ながら、全員で振り返りができる。	A児は「協力」につながる応援や言葉を少しずつ理解し、活動中、チームの友達へ積極的に声掛けをするようになった。また、シートの内容に沿って、チームの友達と共にできたか否か振り返ることができた。
③リアクション 方法例の提示	リアクション方法を絵で示して、適宜提示した。視覚化することで様々な応答の仕方があることを知ることができる。また、繰り返しリアクションすることで、相手に応じて身に付けることができる。	A児は友達と関わる際、言葉を発するだけでなく、手で合図をしたりうなずいたりすることが多く見られるようになった。

りでは、ノートに「友達に頑張れと言ったら、喜んでくれたから嬉しい」と記述していた。以上のことから、これらの視覚的な手立てはA児にとって友達との関わりを増やす上で有効であった。

(ウ) 社会の情勢から

令和3年1月の「新しい時代の特別支援教育の在り方に関する有識者会議報告」では、『これからの特別支援教育の方向性』の中で「障害の有無に関わらず誰もがその能力を発揮し、共生社会の一員として共に認め合い、支え合い、誇りを持って生きられる社会の構築を目指す」ことが示された。また、小学校学習指導要領解説体育編では、体育の見方・考え方を「運動やスポーツを、……『する・みる・支える・知る』の多様な関わりと関連付けること」と示している。そこで運動中に『支える』ことにも着目し、友達と共に活動していくことを重視する。さらに、福岡県体育研究所は、平成22、23、24年度の調査研究報告書において、学習の目的を明確にして、ペアやグループでの学習を仕組めば、態度や思考・判断といった資質・能力だけでなく、技能の高まりや動きを身に付ける上でも有効であることを示している。これらのことから体育科学習において動きを身に付けるためには、学習の目的を明確にして友達と共に課題を共有しながら活動することが大切であると考えた。

イ 研究の目的

友達との関わりを増やしたいA児が、体育科学習において、友達と共に基本的な動きを身に付けるために、友達とのやり取りが生じる活動を位置付けた学習過程や友達と課題を共有できる支援の有効性を明らかにする。

(2) 研究の構想

ア 主題の説明

(ア) 主題について

関わりを増やしたいとは、友達と一緒に話をしたり遊んだりする機会が多くなることを望むことである。基本的な動きを身に付けるとは、小学校低学年における運動遊びの楽しさに触れ、活発に運動遊びを行っていく中で動きを習得することである。本研究は、マットを使った運動遊びを行う。それは、動きを見る視点が明確で友達と共に活動しやすい単元であるため、体を動かすことが好きなA児が、関わりと動きの両面での成功体験を積むことができると考えたからである。本研究においては、様々な方向への転がりや腕支持などの動きの習得を目指す。友達と共に基本的な動きを身に付けるとは、物事を一緒に取り組む学級の仲間と課題を共有し、その課題解決のために、仲間と互いに声を掛け合ったり、動きを見合ったりして動きを習得することである。本研究では、次第に仲間との関係に視野が広がり始めるものの、自己中心的な思考が残る低学年の特徴を踏まえ、ペアでの活動とする。ペアの友達と課題を共有してやり取りをしながら体育の目標である楽しさに触れることを通して、基本的な動きを身に付けることができると考える。そこで、本研究で目指すA児の具体的な姿は以下のとおりである。

- | |
|---|
| ○ 友達と共に運動遊びの行い方を確かめながら、様々な動きを試すことができる。 【つかむ】 |
| ○ 友達と共に場に応じた動きを考えたり様々な基本的な動きに挑戦したりすることができる。 【つくる】 |
| ○ 友達と共に積み上げた動きを評価し、基本的な動きを身に付けることができる。 【ひろげる】 |

(イ) 副題について

やり取りとは、様々な動きに挑戦したり場に合わせた動きをつくったりする際、相手に合わせて、声掛けをしたり助言を聞いたりすることである。本研究では、A児が友達と交替で行う1往復以上の会話や非言語を含むコミュニケーションを指す。やり取りが生じる活動を位置付けた学習過程とは、友達と共に基本的な動きを身に付ける際、課題を共有して行うやり取りが自発的に起きるような活動を、単元を通して仕組むことである。こうすることで、A児の「友達との関わりを増やしたい」という願いを達成しながら、体育科で示す基本的な動きを身に付けることができると考える。

イ 研究の内容

本研究では、A児が友達と共に基本的な動きを身に付けるために、学習過程にやり取りが生じる活

動を位置付けるとともに、課題を共有できる視覚的支援を取り入れる。研究構想図は、図1に示すとおりである。導入段階では、友達と共に運動遊びの行い方を確かめながら、様々な動きを試すことができるように「であいの活動」を位置付ける。であいの活動では、様々な動きを試すための、どうぶつランド、くるくるランド、さかさまランド、とびっこランドの四つのマットランドを設定する。その際絵と言葉で動きが示された学習活動カードを持って活動できるようにしたり、友達の動きを参考にできるようにモデルを提示したりする。

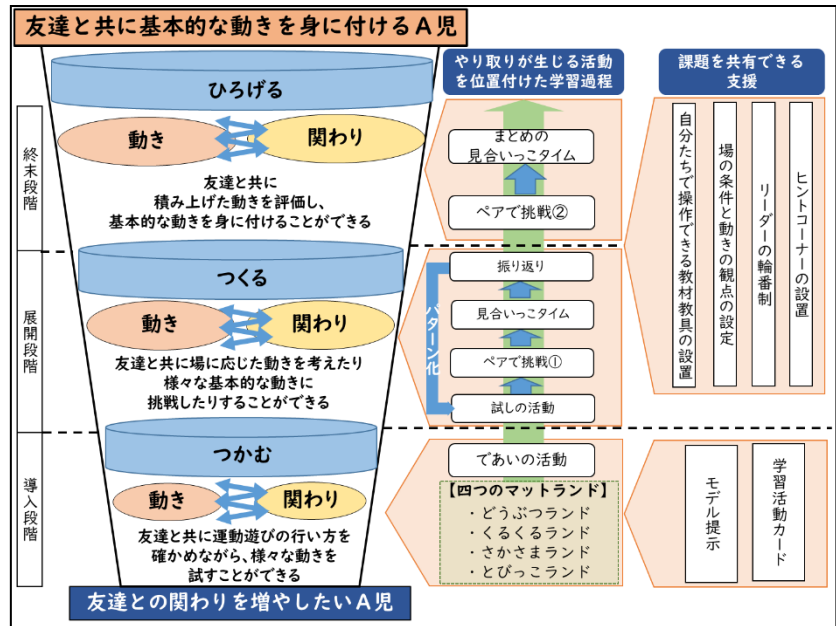


図1 研究構想図

展開段階では、友達と共に場に合った動きを考えたり様々な基本的な動きに挑戦したりすることができるように、導入段階から少し変化をつけた場で、試しの活動、ペアで挑戦①、見合いっこタイム、振り返りの四つの活動を位置付ける。ここでは、導入段階で試した動きに取り組む時間を、十分に確保できるように、四つのマットランドを4時間に分けて行う。試しの活動では、本時のねらいにつながる動きが広がるような場の条件や動きの観点を示す。ペアで挑戦①では、場の条件や動きの観点を基に、様々な動きに挑戦できるよう、紅白玉や鈴、色テープなど自分たちで操作できる教材教具を設置する。その際、A児がやり取りをしやすい意図的なペアで行い、そのうちどちらか一人をリーダーとする。リーダーは、どのような動きに挑戦するか動きにつながるヒントコーナーを活用するなどを決める際に中心となってやり取りをする役割であり、誰もが経験できるように輪番制で行う。見合いっこタイムでは、ペアで挑戦①での動きを他のペアと紹介し合うようにする。具体的には初めに、同チーム内で動きを紹介し、次に、他チーム同士で動きを紹介する。振り返りでは、自分の動きと友達の動きの良かったところについて、ペアの友達とやり取りをするようにする。以上の流れをパターン化し、それぞれのマットランドを同じ流れで行うようにする。終末段階では、友達と共に積み上げた動きを評価しながら基本的な動きを身に付けることができるように、ペアで挑戦②とまどめの見合いっこタイムを位置付ける。ペアで挑戦②では、同じペアの友達とやり取りをしながら、四つのマットランドで挑戦する動きを決定し、活動する時間を設定する。まどめの見合いっこタイムでは、新しく設定したペアの友達と動きの指令を互いに出し合うようにする。以上のような順序で活動を設定することで、前の活動を生かしてやり取りや動きを行い、それらを積み上げていながら動きのポイントを理解して基本的な動きを身に付けることができるようにする。

(3) 研究の実際

ア 実証授業の単元の目標及び指導計画

単元名	体育科 B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び 「マットランドで楽しくあそぼう」							
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ いろいろな方向に転がったり手や背中中で体を支えていろいろな姿勢で逆立ちをしたりして、転がったり支えたりする動きを身に付けたり増やしたりすることができる。【知識及び技能】 ○ 「マットランドで自分たちがやりたい動きをつかって遊ぶ」という目的を共有した上で、楽しく友達と共にやり取りをしながら動きを工夫して活動することができる。【思考力、判断力、表現力等】 ○ ペアの友達と様々な動きに取り組み、器具の安全に気を付けながら遊んだり、場を造り変えたりすることができる。【学びに向かう力、人間性等】 							
段階配時	1 導入		2 展開				3 終末	
目標	○ であいの活動でマットランドでの動きを友達と確認しながら活動することができる。		○ 動きや場を工夫してマットランドでより楽しく遊ぶという学習の見通しをもって、新しい動きや場に合った動きに挑戦し、たくさん動きを身に付けながら遊ぶことができる。				○ 自分が身に付けた動きを基に、友達と評価をしながら楽しく遊ぶことができる。	
学習活動	○ であいの活動で、四つのマットランドでの様々な動きを友達と確認しながら試す。		○ 場に合った動きに挑戦したり新しい動きを作ったりしながら友達と共に遊ぶ。 ・動物歩き ・前転がり ・後ろ転がり等				○ 友達と共に動きを広げたり称賛したりして遊ぶ。	
支援	○ モデル提示 ○ 学習活動カード		○ ヒントコーナーの設置 ○ リーダーの輪番制 ○ 場の条件と動きの観点の設定				○ 自分たちで操作できる教材教具の設置	

イ 実証授業の指導の実際と考察

(7) 導入段階（第1時～第2時）

まず、四つのマットランドの場であいの活動の前に、A児はモデルの動きを参考にして、運動遊びの行い方を習得した。その後、様々な動きを試すであいの活動で、「次は（何をやるの）？」と尋ねられたA児は、学習活動カードを活用しながら「〇〇だよ。」と答えて次の動きを伝えた。また、友達の動きに対し「よし、OK。」と言ったり、教師がモデルとして紹介した友達の動きを参考に新しい動きに挑戦したりした。このように、友達と共に運動遊びの行い方を確かめながら、様々な動きを試すことができた。これらのことから、であいの活動を設定し、モデルを提示したり、学習活動カード（添付資料2）を活用できるようにしたりしたことは有効であったと考える。

(イ) 展開段階（第3時～第6時）

展開段階での実際と考察について、やり取りが生じる四つの活動から述べる。

a 試しの活動

試しの活動では、導入段階から少し変化を付けた場を設定した。すると、A児は、前時に試した様々な動きを生かして、その場に応じた動きを繰り返し試していた。その後、「どのような動きができたか。」と発問するとA児は、「足を高く上げるといい。」や「前や後ろに動くと楽しい。」

などと、方向や高さに関する発言をした。特に、どうぶつランドのくもの動きでは学級全体のよい見本となった。そして、展開段階での活動で課題を共有することができるように場の条件や動きの観点（表2）を全員で確認した。

b ペアで挑戦①

ペアで挑戦①では、全員で確認した場の条件や動きの観点を基に、様々な動きに挑戦するようにした。するとA児は、場の条件や動きの観点到に合わせて、動きができるように友達と声を掛け合ったり、実際に動きを見せ合ったりするやり取りをしながら活動することができた。具体的には、表3に示すとおりである。第3時どうぶつランドのくもの動きでは、「レーザーに当たりませんでした。」と動きの観点（高さ）に関する発言をしながら活動する姿、第4時くるくるランドでは、「この岩を左にすれば（できそうだ）。」と動きの観点（方向）に関する発言をし、岩に見立てた紅白玉の置き方を変化させて動きを広げながら活動する姿、第5時さかさまランドでは、色カードを活用し、より高いところを目指すために「何色。」「黄色。あと少しでピンク。」と動きの観点（高さ）に関する発言をしながら活動する姿、第6時とびっこランドでは、「ゴムの高さをこのくらいにして。」と動きの観点（高さ）に関する発言をしながら友達と高さを決めて腰を高く上げながら活動する姿が見られた。他にも高いところまで足が伸びた壁登り逆立ちや、正しい腕支持や体の使い方でのかえるの逆立ちなど、動きの観点を基にポイントを意識したやり取りをしながら友達と共に幅広い動きに挑戦することができた。

c 見合いっこタイム

見合いっこタイムでは、他のペアと自分たちの動きを紹介し合うようにした。まず、同じグループで紹介し合い、次に、他のグループと行った。するとA児は、自分の動きを説明したり実際に動きを紹介したりすることができた。しかし、友達の動きを近くで見たり、友達の応援をしたりすることが少なく、動きを広げることに繋がらなかった。これは「友達の動きを参考にして自分の動

表2 各マットランドでの場の条件と動きの観点

	第3時 どうぶつランド	第4時 くるくるランド	第5時 さかさまランド	第6時 とびっこランド
場の条件	①尺取り虫かアザラシ ②うさぎになって石（紅白玉）に当たらないように ③熊、牛になって岩（発泡スチロール）に当たらないように ④くも、ワニになって鈴が鳴らないように	①坂道でスピードをつけて ②岩（発泡スチロール）にぶつからないように ③道いっぱいに広がって ④落ちないようにピタッと止まって	①逆さまになって横移動 ②逆さまになってボタンをキック ③かえるの逆立ちや亀のく～らんを長くたくさん ④背支持倒立やブリッジを長く	①かえるの足打ちは何回できる？ ②池に落ちないように岩に当たらないように、ジグザグに ③鈴に当たらないように ④手は台にピタッとつけて
動きの観点	高さ 速さ 方向	回数 人数 高さ 方向	高さ 回数 時間 方向	回数 高さ

表3 やり取りをしながら活動する姿

	第3時 どうぶつランド	第4時 くるくるランド
A	あー、危ない、危ないよ！ 頑張れ、Bさん。 ああ、できた！ レーザーに当たりませんでした。 (B児とハイタッチ)	B ここは前転がりやろうかな。 うん、ほくも前転がり。 行っている？ B うん、いいよ。頑張ってる。 ごろんごろん（オノマトベ） ここ、難しいな。もうちょっと 岩が左にあれば… (移動させる)
A	次は？ B 熊さんだよ。 (熊の動きをした)	B (A児の動きに対して) くるりんぱ。（オノマトベ） できた！（拍手）
B	(無の動きをした) A レーザーに当たりませんでした。 A レーザーに当たりませんでした。 A レーザーに当たりませんでした。 A レーザーに当たりませんでした。	
	第5時 さかさまランド	第6時 とびっこランド
A	目と手、ここ？ (カードを操作しながら)	A 次、次の字回り。 どれくらいがいい？
B	ここ。 おお、ピンク！ ピンクまで行った！（笑顔）	B これくらい？ わあ、高い！
A	何色？ 黄色。あとちょっとでピンク。 ああ～おいしい。難しいね。 もう1回する？	A 高さはこのくらいにして。 (次の字回りができた) ここはどうだった？ (ジェスチャーで指示後) 勢いよく。 (川遊びができた) B いいね。

きを広げる」という課題を共有することができなかつたためであると考えた。そこで、友達の動きを見る必然性をもたせることが大切であると考え、新たにキャプテンによるミッション制度を取り入れた。ミッション制度は、キャプテンが友達に対して動きの指令を出して、キャプテン以外がその動きに挑戦し、その後、動きをキャプテンが評価するという流れで行った。その際、A児をキャプテンに任命した。また、活動の見通しをもつことができるように、A児を含めたキャプテン全員を事前に集め、内容を説明した。するとA児は、ガッツポーズをして喜び、活動中には場の条件や動きの観点（時間や高さ）に関する指令を出す姿が見られた。具体的には、「〇秒ブリッジをしてください。」や「黄色のところ（テープ）まで足を伸ばして。」などである。友達からもA児に、「キャプテン、ここではどんな動きをしたらいい。」などの発言があり、互いにやり取りをして場の条件や動きの観点到合った動きを繰り返すことができた。その後A児は、友達の動きを最後まで見て、助言や評価のやり取りをすることができた。

d 振り返り

振り返りでは、自分の動きと友達の動きの良かったところの二つに焦点化してやり取りができるようにした。また、その内容を全体に紹介し、学級全員で動きを身に付けることができた嬉しさや楽しさを共感できるようにした。するとA児は、振り返りの際、「ブリッジをしているときにBさんが下をくぐってくれて、できたから嬉しい。」と友達と共にできた動きを笑顔で伝えたり、「Bさんがアドバイスしてくれたから、できるようになった。」と友達に感謝したりし、友達と共に活動する良さに触れる発言をすることができた。また、「Cさんが、ピンクのスイッチを押せるまで一生懸命に足を伸ばしていたのがよかったです。」と学級全体の前で発表し、友達と共に活動できた良さを全員へ伝えることもできた。またA児は、振り返りの学習ノートでも、楽しかったこととして、場の条件に合わせた動きをしたことや見合いっこタイムでの活動を挙げている（資料

	第3時	第4時	第5時	第6時
楽しかったこと	レーカーをぐるのかけたのかけた時 場の条件	しょうかいぶつをこえる 場の条件	さかさまでトンネルまでいったよ 場の条件	しじ 見合いっこタイム
友達のよかったところ	よかったらちると 関わり	岩をよけること 場の条件	あやえること 見合いっこタイム	大の字まわり 動き

資料1 A児の振り返りの学習ノート

1)。さらに、友達の良かったところとして、新しい動きに挑戦した後にハイタッチをしたという関わりや見合いっこタイムで友達に上手に教えたところと、いろいろな視点で挙げていた。

このように、展開段階において、導入段階から少し変化をつけた場で試しの活動、ペアで挑戦①、見合いっこタイム、振り返りの四つの活動を位置付けたことで、A児は、動きのポイントを理解し、「二人でブリッジトンネルをやってみよう。」と友達と共にやり取りをして活動をしたり、「今のブリッジ44秒できていたよ。」と指令に対する評価をしたりして、友達と共に場に合った動きを考えたり様々な基本的な動きに挑戦したりすることができた。

(ウ) 終末段階（第7時～第8時）

ペアで挑戦②では、A児は、四つのマットランドにおいて、どの動きをどの順番で行うかについてペアの友達と共に話し合った。そして、展開段階までに試すことができなかった動きに挑戦したり、積み上げてきた動きを繰り返し行って、動きの質をより高めたりすることができた。そこで、まとめの見合いっこタイムでは、新しいペアでの活動を設定した。これは、新しい視点での動きを取り入れることができること、誰とでもやり取りをしながら活動できることの二つをねらいとした。また、ミッション制度を取り入れ、キャプテンを交互にして指令を出す側と挑戦する側を交替しながら活動できるようにした。すると、「ここでは、

表4 終末段階のA児とC児のやり取り

どうぶつランド 【アザラン】		くるくるランド 【ゆりかご】	
C	【A児がキャプテン】 行きます。	A	【A児がキャプテン】 ここは、ゆりかご。
A	(周りを見て) うん。	C	さっき、僕がここでやったのだよ。
C	(ここは) アザラン?	A	最後は手を前に
A	うん、アザラン。	C	(と言って見本を示す)
C	(上手にアザランをする)	A	(A児の助言を参考に)
A	(いねのジェスチャーカードで評価をする)	C	ゆりかごをする)
C		A	(動きを見て、うなずく)
さかさまランド 【壁登り逆立ち】		とびっこランド 【大の字回り】	
C	【C児がキャプテン】 ここは、壁登り逆立ち。	C	【C児がキャプテン】 (できる高さは) どれくらい?
A	ここに手を置いて...	A	それくらい。(自分の挑戦する動きを伝える)
C	(壁登り逆立ちをする)	C	(鈴が鳴らないように大の字回りをする)
A	ああ。ちよつと待って。	C	よし、OK。
C	頑張れ!	A	全部で何個クリア?
A	おお、(一番高いピンクに) 届いた!	C	二つだよ。よし! 次も頑張ろう。
A	よししゃ〜。		

〇〇な動きだよ。」とA児が見本を示しながら互いの指令の動きに挑戦し、できた動きを評価したり（前頁表4）、ハイタッチをして一緒に喜んだり（資料2）する姿が見られた。このように友達と共に積み上げた動きを評価し、基本的な動きを身に付けることができた。これらのことから、終末段階にまとめの見合いっこタイムを設定し、A児が得意であるミッション制度を取り入れて、新しいペアと共に活動したことは有効であったと考える。

※
ハイタッチをする
A児

(4) 全体考察

資料2 ハイタッチをするA児

導入段階から終末段階のやり取りの回数を比較すると、1時間当たりのやり取りの平均が導入段階では20回、展開段階では38回、終末段階では55回と増えA児から友達への声掛けの数も導入段階4回、展開段階21回、終末段階31回と増えた。また、声掛けの内容も学習を重ねる度に相手への応援や助言といった質の高いものになった（資料3）。さらに、A児が身に付けた、基本的な動きの数が増えた（表5）。壁登り逆立ちにおいて導入段階では、足が伸びていなかったが、終末段階では、腕が伸びて腕支持ができ、足も伸びており、基本的な動きを身に付けたものになっている（資料4）。このことからA児は、友達と共に、やり取りを繰り返すことで動きのポイントを理解し、基本的な動きを身に付けることができたと考える。これは、やり取りの回数の増加や声掛けの内容の質の高まりとともに、A児の身に付けた動きが増えたことから明らかである。また、学習前のアンケートでA児は、マットを使った運動遊びが苦手のできる動きも前転がりのみと回答していたが、学習後には、マットを使った運動遊びが得意であり、友達とアドバイスをし合い、たくさんの動きを身に付けたと回答をしている。さらに、単元終了後の感想では、友達との関わりが楽しかったとも述べている（資料5）。これらのことからA児自身も、本研究を通して、友達と共に動きを身に付けることができた達成感を味わうことができたと言える。以上のことから友達と共に基本的な動きを身に付ける際、やり取りが生じる活動を位置付けることは有効であると考えられる。さらに、日常生活ではC児から誘われ、昼休みに友達と仲良く鬼遊びをするA児の姿も見られた。これは、この学習から派生した姿と考えられる。

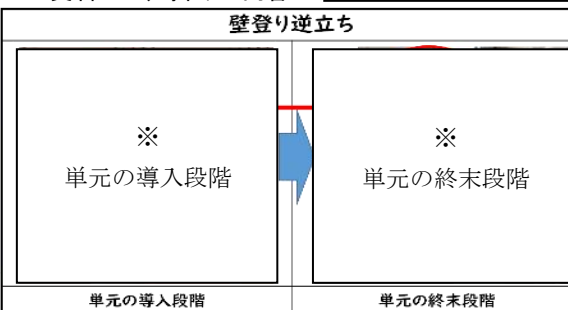
表5 A児の動きの変容
(教師による評価)

	導入段階	終末段階
尺取り虫	△	○
アザラシ	△	○
うさぎ跳び	○	○
熊	×	○
牛	○	○
蜘蛛	○	○
ワニ	△	○
前転がり	○	○
後ろ転がり	△	△
だるま転がり	×	△
丸転がり	△	○
ゆりかご	×	○
ブリッジ	○	○
亀	○	○
壁登り逆立ち	×	○
かえるの逆立ち	×	○
背支持倒立	×	△
支持での川跳び	△	○
腕立て横跳び隠し		
かえるの足打ち	○	○
犬の字回り	×	○
岩跳び隠し		○
身に付けた動き	7	18

	導入段階	展開段階	終末段階
声掛け	いけ 頑張れ	頑張れ日さん 危ない！ 大きく！ 押せ！	
助言		あー、当たる！ してやろうか お手本見せて 縦にしてみよう あとちょっとでピンク 後ろに体重を おーおしい 1mmでも超えたらOK あつ、これ使えば 当たらないように	
評価	OK 丸	わーすごい 体操選手みたい 今のO点 できた！ 行けた！ 合格！ 頭入ったから丸 タッチできました	

資料3 声掛けの内容

壁登り逆立ちが苦手のできる動きも前転がりのみと回答していたが、学習後には、マットを使った運動遊びが得意であり、友達とアドバイスをし合い、たくさんの動きを身に付けたと回答をしている。さらに、単元終了後の感想では、友達との関わりが楽しかったとも述べている（資料5）。これらのことからA児自身も、本研究を通して、友達と共に動きを身に付けることができた達成感を味わうことができたと言える。以上のことから友達と共に基本的な動きを身に付ける際、やり取りが生じる活動を位置付けることは有効であると考えられる。



資料4 壁登り逆立ちの動きの変容

「マットをしてみんなはとあるは知 Cさんと Bさんと、と、いっしょに卒のしく、びびが、かえのしかたです。」

資料5 単元終了後のA児の感想

(5) 研究の成果と今後の課題

ア 研究の成果

- 体育科学習において、学習過程に友達とのやり取りが生じる活動を位置付けると、A児は友達とやり取りをしたり友達へ声掛けをしたりし、動きのポイントを理解して基本的な動きを身に付けることができた。また、体育科学習時だけでなく、休み時間にも友達との関わりが増えた。

イ 今後の課題

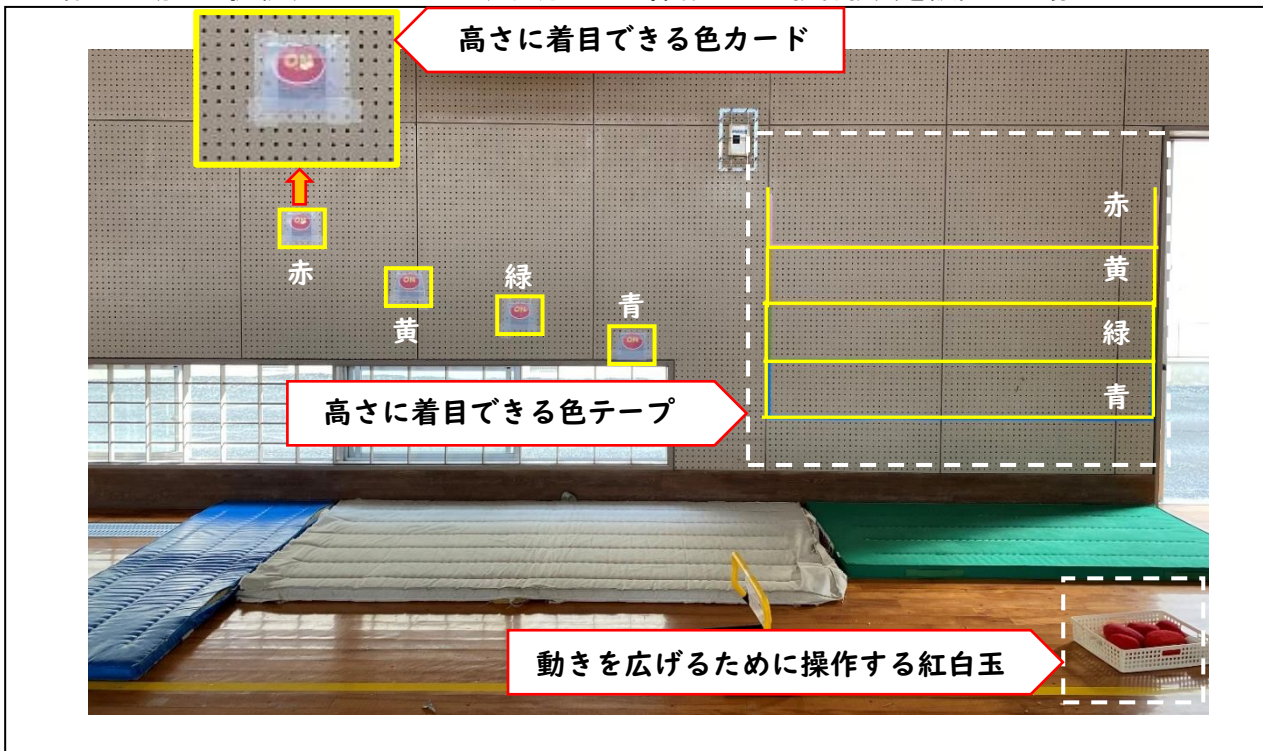
- 今後は、やり取りと動きの質の高まりが見られる学習過程の構成を考えていく必要がある。

<参考文献>




- ・ 福岡県体育研究所(平25) 『平成22・23・24年度 福岡県体育研究所 調査研究報告書 「体育的学力」を育む授業づくり-小・中・高 12年間を見通した授業モデル-』

【添付資料】

1 様々な動きに挑戦することができ、自分たちが操作できる教材教具を設置した場



2 導入段階でのペアでの活動で活用した動きを確認できる学習活動カード

いろいろなマットあそびにちょうせんだ！			
① 名前		② 名前	
くるくるランド	①	②	どうぶつランド
まえころがり ※			くまさん ※
うしろころがり ※			うしさん ※
だるまころがり ※			アザラシさん ※
ゆりかご ※			ウサギさん ※
丸太ころがり ※			シャクトリ虫さん ※
そのたのあそび			くもさん ※
さかさまランド	①	②	ワニさん
ブリッジ ※			
ぎゃくブリッジ ※			そのたのあそび
かへのぼりさかだち ※			とびっこランド
さかだちキック 			川とび ※
カエルバランス ※			カエルの足うち ※
さかさバランス 			しゃがんで川とび ※
そのたのあそび			そのたのあそび

※ 動きが分かる絵

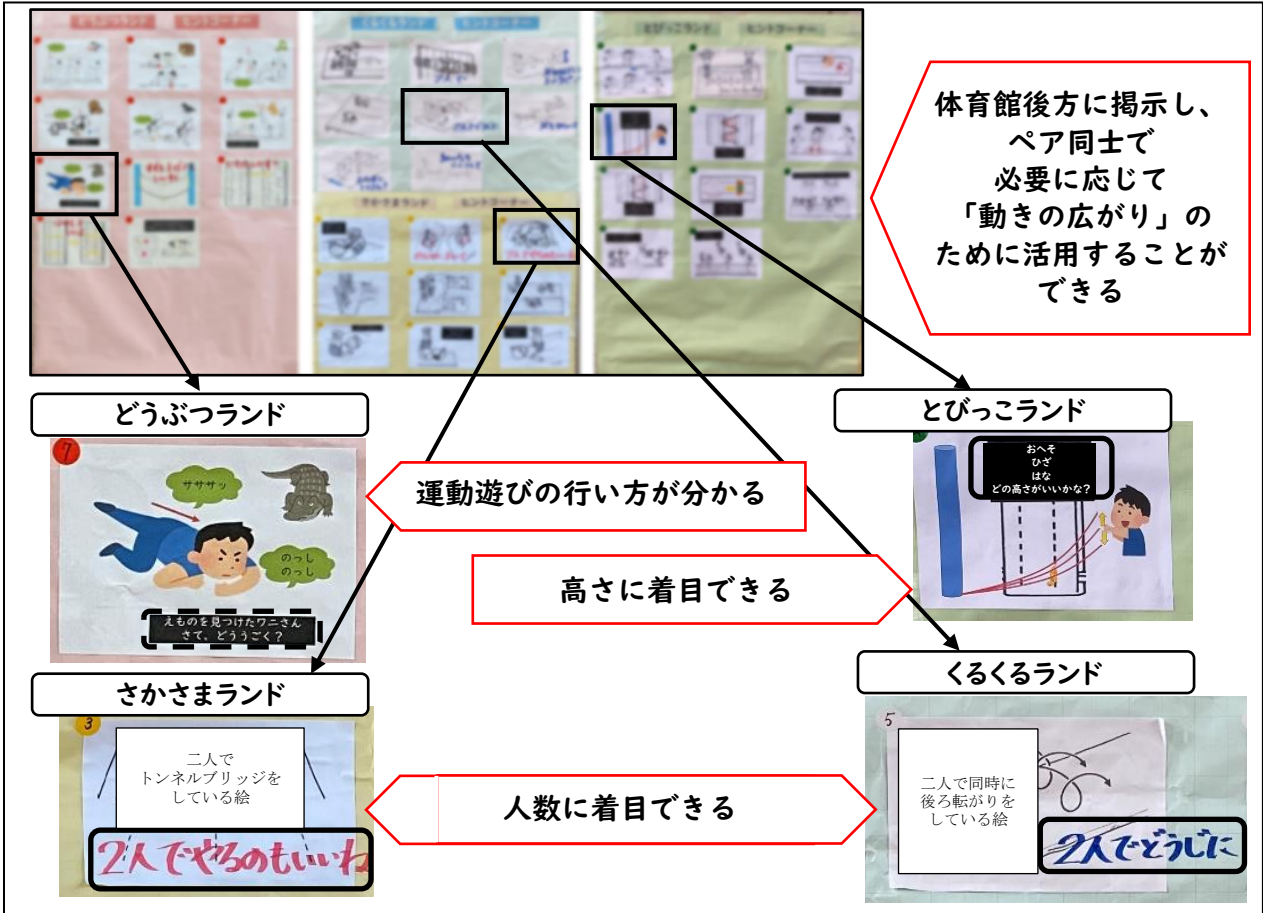
絵と言葉で示すことで、初めての場でも動きを確認することができる

学習活動カードを活用する様子

二人で1枚にすることで、ペアで確認し合うことができる

試した動きができたなら丸を記入する欄友達と共に確認することができる

3 展開段階で動きの広がりにつなげるためのヒントコーナー



4 第5時の板書

