

第60回北海道学校体育研究大会札幌大会
 兼 第64回全国学校体育研究大会北海道大会プレ大会
 兼 第33回札幌市学校体育研究大会
白楊小学校会場

「つなぐ体育 ひらく未来」という全道統一研究主題のもと、今回の札幌大会は、「豊かなスポーツライフの実現を目指し、『自ら』課題を発見し、その解決に向けた学習過程を通して資質・能力を育む体育・保健体育学習」というテーマで授業を構成されていました。白楊小学校会場では、2年生「表現リズム遊び『リズム遊び』」と4年生「走・跳の運動『高跳び』」の二実践が行われました。各実践の記録と討議の内容を御報告させていただきます。

研究の概要

大会主題

「豊かなスポーツライフの実現を目指し、『自ら』課題を発見し、その解決に向けた学習過程を通して資質・能力を育む体育・保健体育学習」

視点1 子どもの「～したい」を生む教材づくり

視点2 子どもが自ら課題を発見し、解決するための手だて

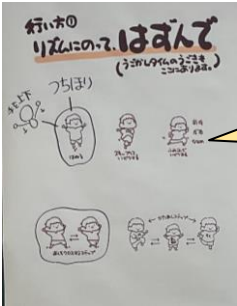
視点3 子どもが自分に合った方法で学習できる学習過程の工夫

授業の概要

授業者：西村勇吾 教諭

2年生「リズムに乗って楽しく踊ろう！」3/5時間目

「Bling-Bang-Bang-Born」リズムに乗って楽しく踊ろう！



動きを五つに絞ることで、動きの選びやすさを実現。技能面の課題を克服しやすい工夫となっていた。



良い動きを取り上げて全体に広げる教師の関わりで、子どもたちがどんどん工夫しようとしていた。



ムービータイムで撮影した動画をお互いに見ながら、動きをもっと工夫しようとしていた。

授業者：檜田翔太 教諭

4年生「HIGH JUMP！」3/4時間目

スピードにのった助走をして、高く跳ぼう！



9マスに分けられた助走の場で、スタートと踏み切り位置を明確にした。



グループみんなが跳べるように、自分たちの課題に合った練習の場を選択できるようにした。



高さを得点化し、クラス対抗にすることで、どんどんチャレンジしようとしていた。

討議の内容

	2年生	4年生
視点1	<ul style="list-style-type: none"> ・かっこよく踊らなければではなく、楽しくリズム遊びをするということを大事にした。 ○五つの動きに絞ったことで、子どもも教師も安心して行うことができた。 ○リズム遊びとして、五つの動きからたくさんの工夫ができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○助走の場を9マスに分けたことで、前回のスタートと踏み切り位置も明確にすることができた。 ●4時間という単元の中で、「もっと高く跳びたい」という願望をかなえるための視点「スピード」「角度」「跳び方」を、教師から提示してもよかったのではないかな。 ●スタートから踏み切りまでの軌跡を辿るとスピードにのるヒントを得られそう。
視点2	<ul style="list-style-type: none"> ○前時には見られなかった動きの工夫がどの子にも見えた。 ○振り付けもあるけれど、それに縛られず、口ずさめて、思わず動きたくなるような選曲だった。 ○おどりタイムでは、動きを止めることなく良い動きを取り上げて、良い動きが広がる関わりが良かった。 ○子ども同士が互いに向かい合っていることのできる場の設定が、子どもたちの学び合いにつながっていた。 ○教師の個性、緻密さ、細やかな関わりが動きの工夫につながっていた。 ●誰がどの動きを目標にしているかネームカードなどで見える化するとよいのではないかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・限られた歩数でスピードを付けること、それを生かして高く跳ぶことは、最初に指導している。 ・「リズムカル」というのは、入射角が出て、振り上げ足とのタイミングが出てくるときに考えるものであるため、「リズムカル」はあえて指導していない。 ○タンブリンの場で手を意識することを子どもが伝えていた。課題克服のために場を選択していた。 ○何とか跳べない子を跳ばせようとグループで協力して取り組んでいた。 ●跳べない子やアンバランスさがある子には、見るべき動きを焦点化したり、良い動きを拡散したりするなどの教師の関わりが必要。 ●「斜めから入る」など具体的な動きを価値付ける教師の関わりがあっても良かったのではないかな。
視点3	<ul style="list-style-type: none"> ○子どもたちの「踊りたい」気持ちを一時間持ち続けるために、踊りタイムとムービータイムのバランスが考えられていた。 ○ICTを活用することで、動きの工夫につながっていた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・センチメートルを得点化することで、得点を競い合うゲームを楽しむことを大切にしました。 ○競争タイムで、どんどんチャレンジする子が増え、クラスの得点アップを目指そうとしていた。

講評 千葉大学 准教授 七澤 朱音 様

2年生	4年生
<ul style="list-style-type: none"> ◆心の安心が無ければ表現運動は厳しい。 ◆跳ねることが大事。体が弾むと心が弾む。体と心は一体。 ◆帽子による指導の個性化を実現。見取るツールとしてとても良い。 ◆真ん中をステージ化したのは良かった。一度踊りをやめると弾んでいる気持ちも止まってしまうので、踊りながら真ん中に集まると良かった。 ◆動きの工夫として、肩や頭など体の部位に着目させて弾ませることもわかりやすい手だての一つである。 ◆ムービータイムでは、後で見返すための記録として三脚に委ねて記録すると、もっと子ども同士がリズムダンスをライブで共有することができた。 ◆「終わり」で止めることが大事。オフの演出が必要で、最後はぴたっと止めてあげると表現にもつながる。 ◆単元の中で、動きにひたすら浸る1時間があっても良かった。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆跳び方には違いがあり、腰が浮くようにジャンプする動きが走り高跳びにつながる跳ぶ動きになる。 ◆走り高跳びのスピードを高さにつなげるように、体を作っていく必要がある。 ◆肩と腕をどのように引き上げるのかというアプローチが大切である。 ◆9つに分けた助走の場で、踏み切り足の置き方で、高さにつなげる方法を考えさせると良い。 ◆浮かんでいるような気持ち良い感覚を、ロイター板無しで味わうためには？と考えさせると、自ずと高く跳びたい気持ちをもちながら子どもが技のこつに着目しようとする。

