

令和7年度 信濃教育会「学び創造研究会」

松本市立四賀小学校 開催要項

授業者：教諭 臼井拓哉 個人研究テーマ

子どもたちが『夢中で』運動に親しむことができる環境づくり
～「楽しい!」「またやりたい!」と思える運動遊びとの出会い～

- 1 期 日 令和7年11月28日(金)
- 2 会 場 松本市立四賀小学校
- 3 共同研究者 信州大学 教育学部 准教授 藤田 育郎先生
- 4 日 程
 - (1) 受 付 12:40～13:10【昇降口】
 - (2) 公開授業① 13:15～13:30【校舎内・体育館・校庭】
全校運動『スポーツフェスティバル』
 - (3) 公開授業② 13:40～14:25【体育館】
6年『体づくり運動』
 - (4) 運動遊び体験 14:25～14:55【校舎内・体育館・校庭】
 - (5) 開 会 行 事 14:55～15:05【多目的室】
 - ①主催者挨拶 信濃教育会研究調査部部长 和田 敦 様
 - ②会場校挨拶 松本市立四賀小学校長 荻部 あゆみ
 - (6) 研 究 会 15:05～15:45【多目的室】
 - ①研究説明 15:05～15:15
 - ②運動遊びを語る会 15:15～15:50
 - ③講演会 15:55～16:40
講師：信州大学 教育学部 准教授 藤田 育郎先生
 - (7) 閉 会 行 事 16:40～16:50【多目的室】
 - ①授業者挨拶 松本市立四賀小学校 教諭 臼井 拓哉
 - ②会場校挨拶 松本市立四賀小学校長 荻部 あゆみ

5 その他

- ・運動ができる服装でおいでいただき、運動遊び体験後も、そのままの服装でご参加ください。
- ・上履き(運動靴)をご持参ください。
- ・お車は体育館横の入口からお入りいただき、誘導職員の指示で駐車してください。
- ・ご不明な点がございましたら、担当までご連絡ください。

松本市立四賀小学校
担当 西村 香織(教頭)
TEL64-1070

I 研究テーマ

子どもたちが“夢中で”運動に親しむことができる環境づくり ～「楽しい!」「またやりたい!」と思える運動遊びとの出会い～

II テーマ設定の背景

1 「運動遊び」の特性や魅力と各学年の体育科学習での位置付け

- 「遊び＝楽しい」という児童の認識は強く、運動遊びとは、どの児童にも簡易化されることにより取り組みやすい運動である。
- 得意、不得意に左右されることなく、多くの児童が楽しむことのできる遊びと考える。
- 運動遊びに取り組むことやペア活動を通して、身体能力の向上だけでなく、友達との関わりが増えると同時に、ルールや順番を守る等の社会性や協調性を育むことができる。
- 「〇〇遊び」は、主に1・2学年の体育科学習で扱われており、児童の基礎運動感覚を養う大事な内容であるが、3年生以上の主運動に繋がる感覚づくりとして大切だと考える。

2 児童の実態

- 本校は、全学年が全国体力・運動能力、運動習慣等調査の実技調査を実施している。令和6年度の本校の児童の実態は、握力・立ち幅跳び・ボール投げの種目では全国平均を上回る学年が多かったものの、長座体前屈・20mシャトルランの種目では全国平均を下回る学年が多かった。
- 休み時間等に校庭や体育館で好んで運動する児童がいる一方で、「疲れる」「運動が苦手」といった理由から運動から離れている児童もいて、両極端な傾向がある。
- ドッジボールやサッカー等、いつも決まった運動をしている。他にもたくさんの運動や運動遊びがあることを知らず、体験する機会が少ない。

3 運動の工夫や指導の手立て

- 四賀小学校の児童が運動に関わる時間が減ってきている現状を踏まえ、体育の授業の時間だけでなく、休み時間や放課後の時間、四賀小タイム（帯活動の時間）の時間を使って、児童がより積極的に運動に関わることのできる時間を確保する。
- 運動することを強調せず、遊びのなかで様々な身体の動かし方を経験したり、今までやったことのないような運動遊びを体験できたりするように内容を工夫する。
- 時間の確保だけでなく、児童の目につくところに運動遊びができる用具を置くことによって、自然と運動遊びができる環境の整備を行う。

4 つける力（総括的な目標）

- 様々な運動遊びのなかから、自分が「楽しい!」「またやってみたい!」と思える運動遊びを選択し、夢中で運動遊びに親しむことができる。

III 研究の推進計画

時期	内容	備考
4月	○研究の方向性について部会提案	・体力向上部会立ち上げ
5月	○研究の方向性について藤田先生とオンラインで検討	・共同研究者：信州大学 藤田育郎先生
6月	○研究の推進計画について部会提案 ○スポーツフェスティバルの内容について部会提案	
7月	○四賀小スポーツフェスティバル＜夏＞の開催 ○振り返り、秋の開催に向けて検討	・1週間の期間と4回の全校運動を確保 ・藤田先生来校
8月	○四賀小スポーツフェスティバル＜秋＞の内容を部会提案	

9月 10月	○9月末、事前検討授業（5学年体づくり運動）	・藤田先生、松澤先生来校
11月	○学びの創造研究会 本校公開 ・スポーツフェスティバル＜秋＞の様子を公開 ・6年 体づくり運動の公開	・藤田先生来校

IV 研究の内容

1 四賀小スポーツフェスティバル＜夏＞

(1) 目的

- ・さまざまな運動遊びを体験することを通して、身体を動かすことに興味関心をもち、日頃からすすんで身体を動かそうとする児童の姿を目指す。

(2) 日時

- ・令和7年7月14日（月）から7月18日（金）の1週間
- ・運動遊びの場は常設とし、児童がいつでも取り組むことができるようにしておく。
- ・ペアで運動遊びをまわる全校運動の時間を全4回確保する。

(3) 内容・場所

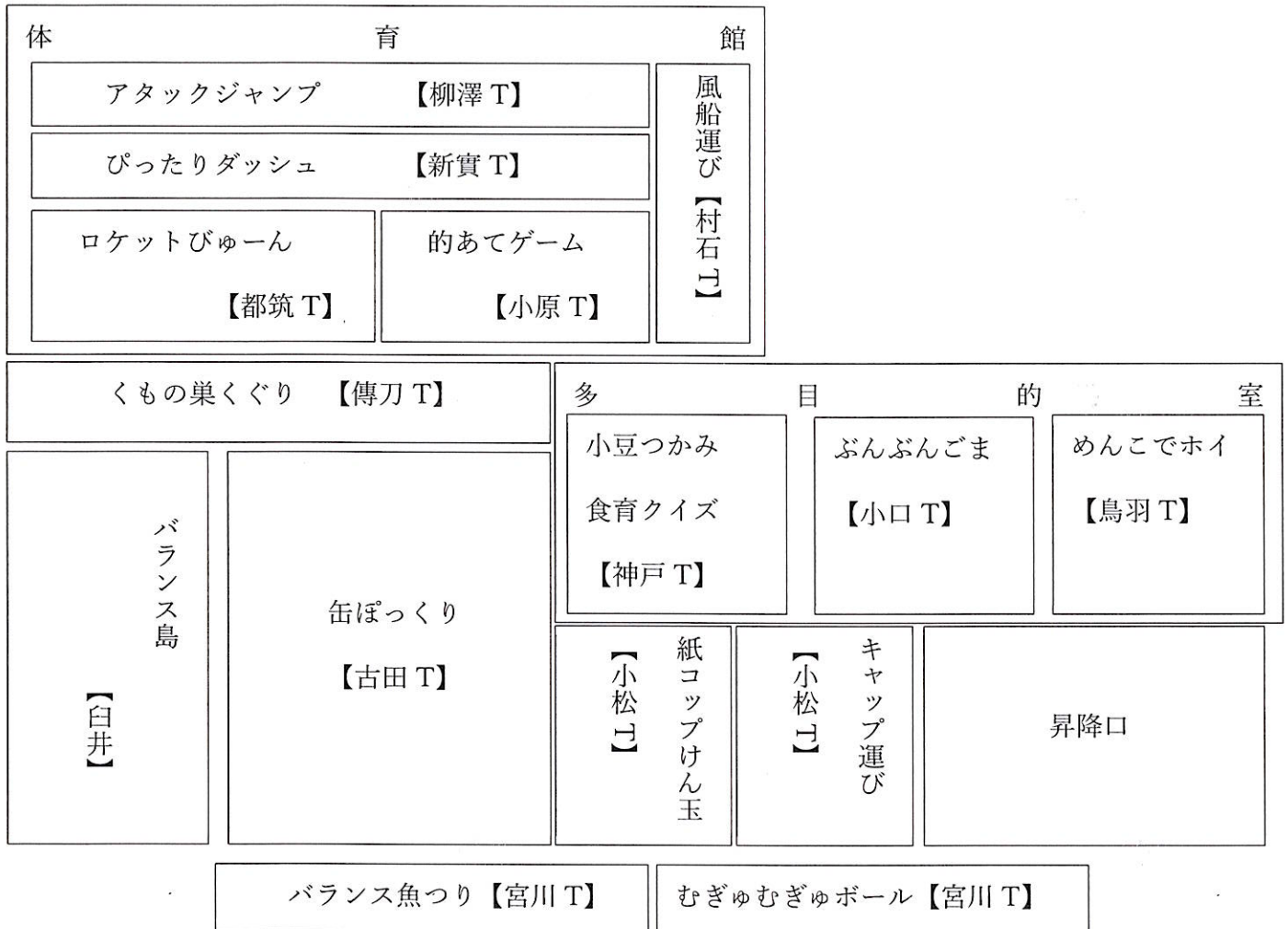
＜全15種類の運動遊びを設定＞

グ	番	種目名	担当	概要・【期待される身につく力や効果】
A	①	キャップ運び	小松 T	足の指を器用に使って、キャップ（3～5個）を移動させる。（左右） 【足指力・バランス感覚】
A	②	紙コップけん玉	小松 T	膝のクッションをうまく使ってけん玉をする。 【足腰と体幹の力】
A	③	むぎゅむぎゅボール	宮川 T	さまざまな硬さのボールのなかから自分ができそうなボールを選び、10秒間ムギユムギユする。（左右） 【握力・手の指の柔軟】
A	④	バランス魚釣り	宮川 T	バランスをとりながら平均台を渡り、釣り堀でおみくじの魚を釣る。 【バランス感覚】
B	⑤	めんこでホイ	鳥羽 T	段ボールのめんこを使って、折り紙めんこをひっくり返す。 【肘をあげる・重心のコントロール】
B	⑥	ぶんぶんごま	小口 T	手、足、指をうまく使って、ぶんぶんごまを回せるか。 【腕の回旋運動・リズム感】
B	⑦	小豆運び・食育クイズ	神戸 T	箸をうまく使って小豆を移動させる。体に必要な栄養素やエネルギーについて知る。 【巧緻性・集中力】
B	⑧	バランス島	臼井 T	落ちないようにバランスをとりながら、島を一周する。 【バランス感覚】
B	⑨	缶ぽっくり	古田 T	バランスをとりながら歩く。 【巧緻性・バランス感覚】
C	⑩	くもの巣くぐり	傳刀 T	張りめぐらされたゴム紐に当たらないようにくぐったり、またいだりして進む。 【柔軟性・空間認知能力】
C	⑪	ロケットびゅーん	都筑 T	ロケットに見立てた筒をギャラリーまで繋がるロープで遠くまで投げる。 【足腰の使い方・投動作】
C	⑫	的あてゲーム	小原 T	一人10球で的をめがけて紅白玉を投げる。 【投動作・コントロール・力加減】
D	⑬	ぴったりダッシュ	新實 T	5秒、10秒、15秒から選び、その時間ぴたりでゴールできるように走る。（コーン間を1往復走る） 【走力・時間感覚】
D	⑭	風船運び	村石 T	コーン間をうちわであおいで風船を落とさないように1往復する。 【姿勢の保持・空間認知能力】
D	⑮	アタックジャンプ	柳澤 T	様々な高さの的をジャンプしてタッチする。 【瞬発力・ジャンプ力】

☆児童の動き

- ・スポーツフェスティバル前週にオリエンテーションビデオを見て、運動遊びのやり方やペアとのまわり方を確認する。
※ビデオは6年生に撮影の依頼をする。
- ・休み時間には、自分がやりたい運動遊びを自由にやることができる。
- ・全校運動は教室に集合し、ペアが迎えに来たら一緒に活動場所に移動する。
- ・10:47になったら活動を終了し、最後に遊んでいた場所の片づけをしてから教室に戻る。
※終了時刻になったら、音楽が流れ、片付けて教室に戻る
- ・運動遊びに取り組んだら、スポフェスカードに記録をつけていく。
- ・スポーツフェスティバル終了後、スポフェスカードに振り返りを記入し、担任の先生に提出する。

会場全体図



【まわる順番】

縦割り班	まわり順			
	7/14	7/15	7/17	7/18
1・2・3	A	B	C	D
4・5・6	B	C	D	A
7・8	C	D	A	B
9・10	D	A	B	C

2 四賀小スポーツフェスティバル<秋> ※実施方法及び児童の動きは、夏のスポフェスと基本的には同じ

(1) 目的

- ・さまざまな運動遊びを体験することを通して、身体を動かすことに興味関心をもち、日頃からすすんで身体を動かそうとする児童の姿を目指す。

(2) 日時

- ・令和7年11月20日(木)から11月28日(金)の6日間
- ・運動遊びの場は常設とし、児童がいつでも取り組むことができるようにしておく。
- ・全校一斉に運動遊びに取り組む全校運動を3回実施する。

(3) 内容・場所

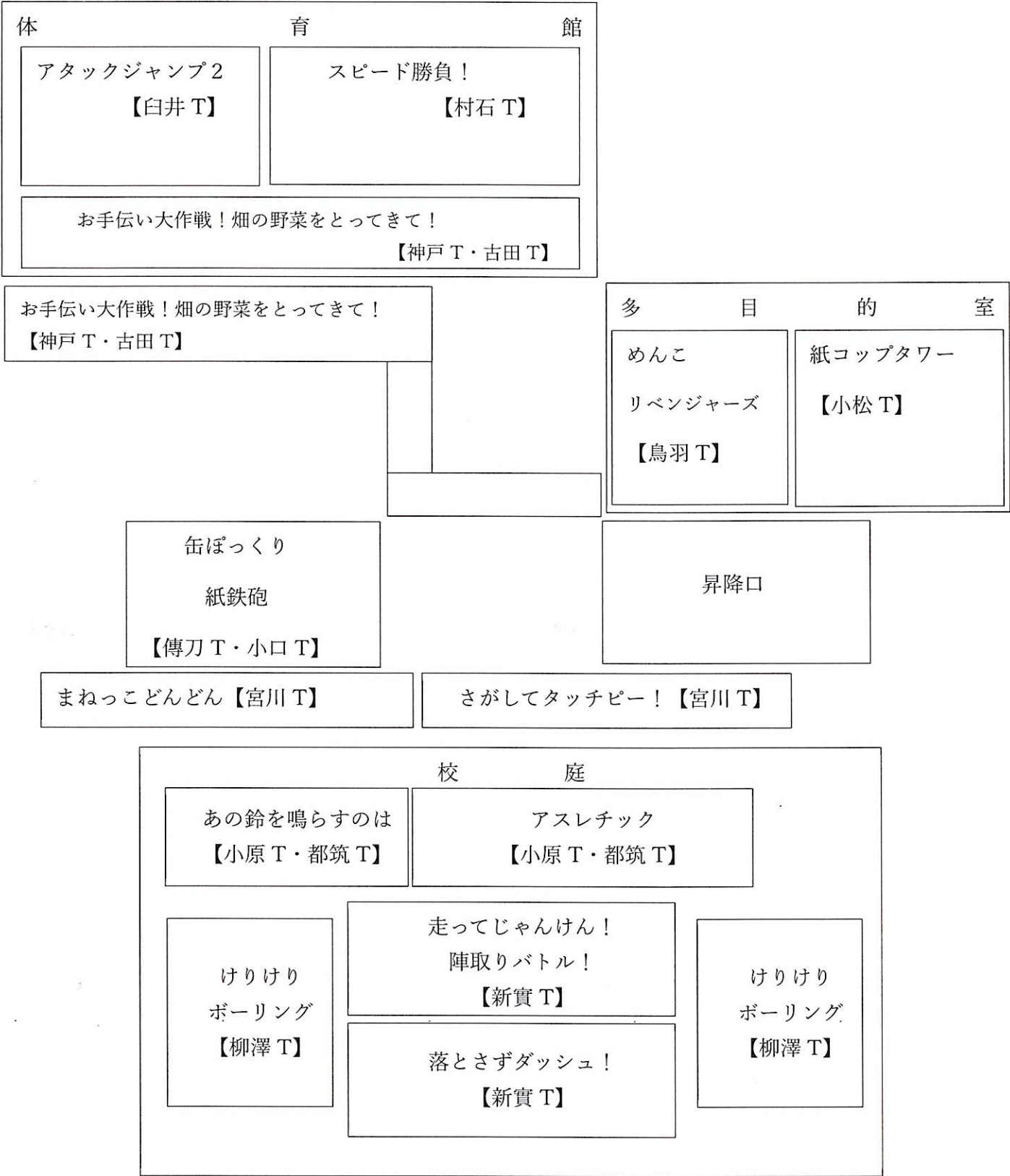
<全14種類の運動遊びを設定>

グ	番	種目名	担当	概要・【期待される身につく力や効果】
A	①	けりけりボーリング	柳澤 T	ゴール内に置かれている大小さまざまなコーンを倒して、得点を競い合う。 【蹴る力・コントロール】
A	②	あの鈴を鳴らすのは	小原 T 都筑 T	登り棒に登って、頂上にある鈴を鳴らす。より高い所にある鈴を鳴らせるか。 【握力・身体の使い方】
A	③	アスレチック		滑ったり、バランスを保って歩いたり、登ったりするアスレチックを地面に落ちずに完走できるか。 【握力・身体の使い方】
A	④	走ってじゃんけん！陣取りバトル！	新實 T	スタートして走り出し、相手と出会ったところでじゃんけんをし、勝ったら進む、負けたらスタートに戻る。 【走力】
A	⑤	落とさずダッシュ！		お尻につけたビニール紐が地面につかないように走り続ける。【走力】
B	⑥	お手伝い大作戦！畑の野菜をとってきて！	神戸 T 古田 T	廊下に設置された様々な障害物をクリアして、野菜（水の入ったペットボトル）を体育館まで運ぶ。何 kg 運べたか。 【巧緻性・筋力】
B	⑦	さがしてタッチピー！	宮川 T	指示された色や1～20までの数字を素早く探してタッチする。 【瞬発力・動体視力】
B	⑧	まねっこどンドン		動画に出てくる動きを真似て身体を動かす。 【体幹・バランス】
B	⑨	紙鉄砲	傳刀 T	大きく振りかぶって、紙鉄砲の音を鳴らす。 【投動作】
B	⑩	缶ぽっくり	小口 T	バランスをとりながら歩く。 【巧緻性・バランス感覚】
C	⑪	紙コップタワー	小松 T	両足を椅子の上にあげた状態で両腕で身体を支持しながら、紙コップを何個積み上げられるか。 【体幹・バランス・腕支持】
C	⑫	めんこリベンジャーズ	鳥羽 T	めんこを床にたたきつけて、床に置かれためんこをひっくり返す。 【投げる力・力の伝え方】
C	⑬	アタックジャンプ2	白井 T	吊り下げられたボールをジャンプしてアタックし、ボールを運ぶ。 【跳躍力】
C	⑭	スピード勝負！	村石 T	投げ上げた布が床に落ちるまでに、置いてあるカードをひっくり返す。 【瞬発力・巧緻性】

☆児童の動き

- ・スポーツフェスティバル開始前に、各運動遊びのやり方ビデオを見ておく。
- ・休み時間には、自分がやりたい運動遊びを自由にやることができる。
- ・学年内でペアを作っておく。(2～3人)
- ・全3回のスポフェスの時間は、休み時間が終わったら「まわる順番」を見て自分達が取り組む運動遊びの場所に移動する。
- ・10:47になったら活動を終了し、最後に遊んでいた場所の片づけをしてから教室に戻る。
※終了時刻になったら、片付けて教室に戻る。
- ・運動遊びに取り組んだら、スポフェスカードに記録をつけていく。また、スポフェス終了後に振り返りを記入して提出する。

会場全体図



【まわる順番】

	A の遊び	B の遊び	C の遊び
11/21 (金)	1 年・2 年	3 年・6 年	4 年・5 年
11/25 (火)	4 年・5 年	1 年・2 年	3 年・6 年
11/28 (金)	3 年・6 年	4 年・5 年	1 年・2 年

3 「跳んだり跳ねたりする動き」に着目した体づくり運動（体の動きを高める運動）の授業

（1）事前検討授業から 5 学年体づくり運動 「跳んだり跳ねたりする動きを高めよう」

①児童が親しみやすい運動課題を検討

- ・あんたがたどこさ、ケンパリング、縄跳びを取り上げ、これらの運動を“リズム”と組み合わせた。



児童にとっても人気であったケンパリングを使った「フラフープケンパ」では、大中小のケンパリングによって着地の仕方を変える運動に取り組んだ。大きいフープではグーで着地し、中くらいのフープではケン（片足）で着地、小さいフープでは、パーで着地をする。フープの組み合わせによって着地が変わるので自分達が面白いと感じるコースを工夫して作成していた。

○運動に対して消極的な児童もいるなかで、どの子も安心して思う存分

運動に親しむことができるよう「Select 型環境調整」（Ⅶ.資料）の視

点を取り入れて授業を行ったことで、自分の力やその日の体の調子に合わせて、自分がさらにやってみたい、もっと挑戦してみたいと思う運動を選択して活動することができた。

△「動きを高めること」「リズムに合わせること」これらの課題が、児童にとって必要感のあるものであったのか。

△個人で運動に取り組む時間が多く、「自分は正しく動いているのか」を評価する人がいなかったため、単元で考えていた“動きのコツ”を意識しながら動きを高めようとしている児童の様子がみられず、ただ活動を楽しんでいる様子が多くみられた。（事前検討授業の振り返りは、Ⅶ.資料）



【11 月 6 学年での授業に向けての切り口】

①運動課題への必要感をどのようにもたせるか。

→グループの友達と記録をとり合うなかで、“みんなの記録を伸ばす”にはどうしたらよいのかを考える。そのことにより、より「動きのポイント」を意識できるようにする。

②運動を Select できる。

→さらにやってみたい、もっと挑戦してみたいと思う場所で、とことん運動に取り組むことができるようにする。

③主運動（チャレンジコーナー）の場と運動課題の設定

→運動のやり方が簡単で、児童が楽しそうだなと感じるような運動の場を設定できるようにする。

④協働的な学びによる集団的達成感（友との関わり、喜びの共有）

→①とも繋がる切り口。同じ運動に取り組むグループの友達とともに練習をしたり、記録をとったりすることを通して、友達の動きを見てアドバイスをし合い、動きを高め合うことができるようにする。

⑤動きの高まりの視覚化・言語化

→記録をとること、友達と動きを見合ってアドバイスをし合うことを通して、動きの高まりを視覚化したり、言語化したりできるようにする。

体育科学習指導案

日時 令和7年11月28日(金) 第5校時 13:40~14:25

場所 松本市立四賀小学校 体育館

授業学年 6学年 男子11名 女子10名 計21名

授業者 6学年担任 白井 拓哉

1. 単元名 「力強い跳躍を調整できる体を育む 〜より遠く、より高く〜」(体づくり運動:体の動きを高める運動)

2. 単元設定の理由

(1) 運動の魅力や特性

跳んだり跳ねたりする運動の面白さには、足の裏で床をぐっと蹴り、空中に自分の体が浮遊する非日常的な感覚が味わえることにある。そして、より遠く、より高く、より力強く跳ぶためには、床を蹴る力だけでなく、上半身と下半身の連動、腕の振りの速さや角度、膝の曲げ伸ばしのタイミング、頭の位置など、全身のさまざまな要素が関わってくる。こうした点からも、跳んだり跳ねたりする運動は、全身を使ったダイナミックな運動であるという特性をもっている。

跳んだり跳ねたりする運動を取り入れた運動遊びに取り組むことを通して、児童が自分のもっている最大限のパワーを出力する体の動かし方について気づき、体の動きを高めることができる。また、体づくり運動で気づいた体の動かし方は、他領域の主運動へと結び付いていくと期待できる。

(2) 児童の実態

①日常生活の様子と体育学習アンケートから

6学年児童は、休み時間や放課後にドッジボールをしたりサッカーをしたりと比較的運動に意欲的な児童が多い。体育学習アンケートでは、20人が「体育の学習が好き、どちらかという好き」と肯定的な回答をした。「どちらかという苦手」と回答した1名の児童は、「全然できないから」と技能面での不安を記述していた。「遠くに跳ぶ」「高く跳ぶ」「力強く跳ぶ」といった運動に対しては、「得意」と回答する児童がいる一方で、「どちらかという苦手」「苦手」と消極的な回答をする児童の数も14人と多かった。苦手な理由としては「怖い」「できない」「体力が追いつかない」「難しい」と記述しており、体育の学習が好きと回答した児童の中でも跳んだり跳ねたりする運動への苦手意識がみられた。

さらには、「体育の学習で自分が“できるようになった”と感じたことはありますか」という問いに対し、18人が「ある」と回答した。一方で、「友達やグループで動きを見合ったり、アドバイスをし合ったりしたことで動きが高まったと感じたことはありますか」という問いについては、14人が「ない」「分からない」と回答しており、ペアやグループによる協働的な学びによって、動きが高まった経験や実感が少ないことが分かった。

②体育授業の様子から

5年時に取り組んだゲーム領域ネット型のキャッチセットアタックプレルボールでは、第2触球者がキャッチしてセットできるようにすることやワンバウンドでレシーブをしてもよい、ネットの高さを調節するなど、児童の実態に合わせてルールや場を工夫することで、みんなで協力して楽しく活動に取り組むことができた。空中にあるボールを第3触球者が跳び上がり、ボールを強く叩きつけ相手コートに返球し得点することが教材の面白さにあったが、児童がアタックする様子を見ると、強くアタックできるようネットの高さを調節しているにもかかわらず、両脚を床につけたまま腕を伸ばしボールをアタックしている様子が多く見られた。脚の踏み込みや腕の振り上げなどの跳び上がり動作ができないといった動きの課題がある。

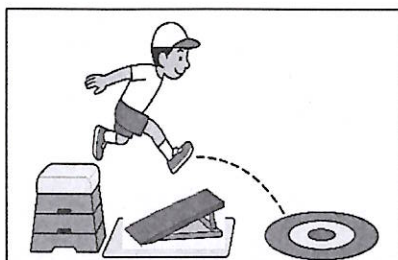
(3) 運動の工夫や指導の手立て

- ①グループでの活動を中心に位置づけることで、お互いの動きを見合って動きのポイントをアドバイスできるようにする。また、できたときの喜びを共有できるようにする。
- ②記録を数値化することにより、動きの高まりを視覚化して実感でき、遊び感覚で楽しく運動に取り組むことができるようにする。
- ③チャレンジコーナーを複数設置することにより、自分の運動能力や体の調子に応じて運動を選択できるようにするとともに、自分ができる、やってみたいと思う運動を選択し、活動できるようにする。
- ④ポイントを意識したお手本の動きを映像で観ることができるようにしておくことで、児童がより動きのポイントを意識することができるようにする。

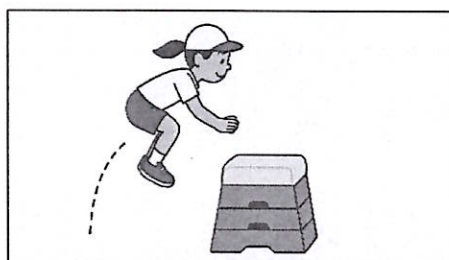
(4) つける力（総括的な目標）

自分がさらにできるようになりたい、もっと挑戦してみたいチャレンジコーナー（8.教材研究参照）の選択を通して、全身の使い方やタイミング等の「動きのポイント」に気づき、跳んだり跳ねたりする動きを高めることができる。また、気づいた「動きのポイント」を他領域の運動に活かそうとすることができる。

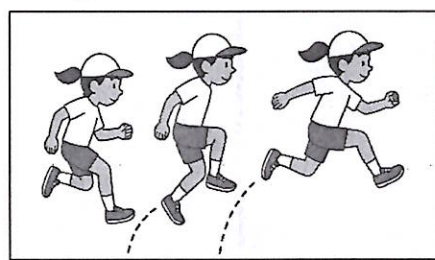
①ロイター板ダーツ



②ハイジャンプ



③1 2 3 ジャンプ



<3つのチャレンジコーナー>

①ロイター板ダーツ【遠く】

→遠くに跳ぶほど高得点になる

②ハイジャンプ【高く】

→どんどん跳び箱の段数が上がっていく

③1 2 3 ジャンプ【力強さの連続】

→1 2 の力強い跳躍を3の跳躍に繋げる

3.単元の目標

- よりよく跳んだり跳ねたりするための体の使い方を理解するとともに、跳んだり跳ねたりする動きを高めることができる。（よりよく：より遠くへ、より高くへ、より力強く等）

【知識・技能】

- 自己や友達の跳んだり跳ねたりする動きを高めるための改善点は何かを考え、その課題を解決するための練習方法を工夫し、友達と協力しながら自己や友達の跳んだり跳ねたりする動きを高めようとしている。

【思考力・判断力・表現力等】

- 運動に積極的に取り組み、自己や友達の課題を解決しようと粘り強く運動に取り組もうとしている。また、友達と助け合って運動をしたり、友達の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

4.単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
①跳んだり跳ねたりする運動の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②より遠くへ、より高くへ、より力強く跳んだり跳ねたりする運動ができる。 ③どのように体を動かすと、よりよく跳んだり跳ねたりすることができるか動きのポイントが分かる。 【全身の使い方・タイミング】	①「動きのポイント」と、自己や友達の動きを比較して、課題を見つけている。 ②友達と動きを見合い、アドバイスをしたり練習の場所や方法を工夫したりして、動きを高めようとしている。	①課題解決に向けて友達と協力しながら、練習の場所や方法を考えながら動きの改善を図っている。 ②何度も運動に挑戦し、粘り強く運動に取り組んでいる。 ③場や用具の準備片付けに進んで協力し、安全に気を配っている。 ④振り返りから、自己の課題や変容を感じ、次時への目標を立てている。

5.単元展開

時		1	2	3	4	5	6	7
学 習 の 流 れ	0	・準備運動	準備運動 → 場の準備					
		・リズムジャンプ	・チャレンジコーナーの運動をやってみる。【体験】 活動①			・運動選択 3回同じ運動に取り組む場合もある		
			ロイター 板ダーツ	ハイ ジャンプ	1 2 3 ジャンプ	・パワーアップタイム【追究】 活動① 1人3回の最初の記録をとる。		
		・場の準備 や片付けの 仕方の確認	・共有タイム 「動きのポイントは何かだろう？」			・アドバイスタイム グループで動きを見合って、アドバイスをしたり、「動きのポイント」を共有したりしよう。		
			・「動きのポイント」を探しながら、 チャレンジコーナーの運動をやってみる。 活動②			・パワーアップタイム【追究】 活動② グループの最終記録をとる。		
	45	・単元の見 通しを確認	振り返りの共有 → 個人振り返り記入 → 片付け					
評 価	知技		①②	①②	①②		③	
	思判表					①	②	②
	主学態	②③				①		①②

※評価については、毎時間の記録ビデオからも評価を行う。 ※振り返りについては、毎時評価を行う。

6.本時案

(1) 主眼 跳んだり跳ねたりする動きのポイントを見つけ、動きを高めてきた児童が、チャレンジコーナーごとのグループに分かれて、お互いの動きを見合ったりアドバイスをし合ったりするグループ活動を通して、「動きのポイント」を意識しながら跳んだり跳ねたりする動きを高め合うことができる。

(2) 本時の位置 全7時間中の第6時

(3) 前時：チャレンジコーナーごとのグループで動きを見合ったり、アドバイスをし合ったりすることを通して、課題を見つけ、動きを高めることができる。

次時：自分が挑戦してきたチャレンジコーナーで記録をとり、単元を通しての自分の跳んだり跳ねたりする動きの高まりを感じ、他領域の運動への意欲をもつことができる。

(4) 指導上の留意点

①遠くに跳べた、高く跳べた、力強く連続で跳んだ際に、高記録が出た要因を前時までに学習した「動きのポイント」と関連させながら考えられるように促す。

②遠くへ跳んだり、高く跳んだり、力強く跳んだりするので、安全に気をつけながら活動の場を整備する。

(5) 展開

	時	学習活動 (○)	指導 (◇) 支援 (●) 評価 (◎)
はじめ	3	○本時のめあての設定 ・それぞれのチャレンジコーナーで大切になる「動きのポイント」は何か、全体で共有する。	●前時までの学びの道筋を模造紙にまとめておき、いつでも児童が模造紙を見て振り返ることができるようにしておく。
なか		グループで動きを見合ったりアドバイスをし合ったりして、跳んだり跳ねたりする動きを高め合おう。	
	12	○パワーアップタイム① ・グループごとに1回目の記録をとる。	●「できそう!」「できた!」の感覚を大切にするために、励ましや賞賛の言葉がけをたくさんする。
	6	○アドバイスタイム ・チャレンジコーナーごとに集まり、お互いの動きを見合って、「動きのポイント」をもとにアドバイスをし合う。	◇安全に気をつけて活動に取り組むことができるように、順番を守ることや周りをよく見て活動することを声がける。
	12	○パワーアップタイム② ・アドバイスタイムで友達から教えてもらったことをもとに練習に取り組む。 ・グループごとに最終記録をとる。	●活発にアドバイスができるようにグループをまわりながら声がけをする。 ◎「動きのポイント」を意識しながら、友達と動きを見合ったり、アドバイスをし合ったりして、動きを高め合うことができたか【活動の様子】
おわり	4	○グループ振り返り ・チャレンジコーナーのグループごとに集まり、「振り返りの視点」をもとに活動を振り返る。	●「振り返りの視点」が明確になるように、模造紙で掲示をする。
	5	○全体共有 ・グループで出た意見を全体で共有する。	・課題の解決に向けて、自分やグループが意識したことやアドバイスは何か。
	3	○個人振り返り ・今日の活動を振り返り、ワークシートに記述する。	・自己の変容について振り返る。 「○○をしたら□□ができるようになった」 ◎課題解決に向けて、工夫したことや前時と比較して高まった自分の動きについて発言したり、記入したりしているか【振り返り】

7.参観の視点

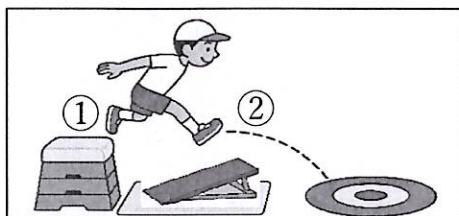
①3つのチャレンジコーナーから選択できるような環境づくりをしたことは、児童の運動への前向きな姿勢や主体性を引き出す手立てとして有効であったか。

②パワーアップタイムの間に「アドバイスタイム」を設定し、お互いの動きを見合ったり、アドバイスをし合ったりしたことは、動きを高め合う手立てとして有効であったか。

8.教材研究

【3つのチャレンジコーナー】 ☆：授業者が考える「動きのポイント」 ○数字：力強さの発揮場面

①ロイター板ダーツ【遠く】 ※両足で踏み切る。的ではなく、線で跳躍距離を測る。

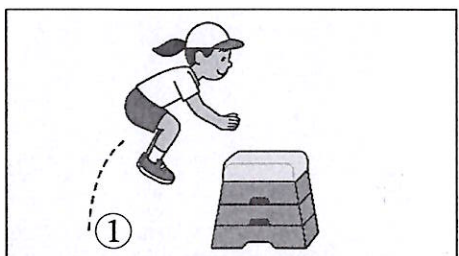


①跳び箱から跳び下り、両足でロイター板を踏み込み、より遠くに着地する。遠くに着地するほど高得点になる。

☆ロイター板に着地した際の腰と膝の曲がり方、足首の屈曲角度、腕の降り上げ、空中姿勢、跳び上がりの角度

①では、力強さを発揮せず、②で前方斜め上への力強さの発揮

②ハイジャンプ【高く】 ※手を着かずに両足で跳び乗る。

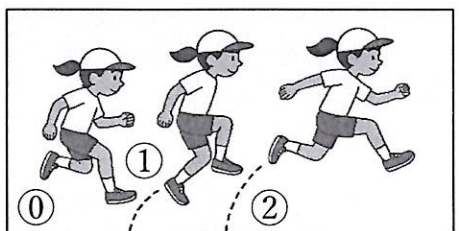


②床から跳び箱に手を着かずに跳び上がる。一段ずつ高くしていく、高いほど高得点となる。

☆腕の振り上げスピードと跳び上がりのタイミング、空中で腿をあげる屈伸運動

①での、縦方向の力強さの発揮

③123ジャンプ【力強さの連続】



③助走から、片足踏切、(逆の)片足着地踏切、(逆の)片足着地踏切、両足で着地をする三段跳びに似た動き。遠くに跳べるほど高得点になる。

☆着地時の腕の振り、腿上げ、力強い踏み切り

①と②では、前方斜め上への力強さ、①では②の力強い踏み切りに繋げる安定した力強さを発揮

【3つのチャレンジコーナーの運動課題】 ～「力強い跳躍」を“調整”できる～

①ロイター板ダーツ

跳び箱からロイター板に跳び下りる際に、【ジャンプをしてしまう】と踏み込んだ後の力発揮の方向が上方向になってしまい遠くに跳ぶことは難しい。逆に跳び箱から【跳び下りる】感覚で行うと、踏み込み後の力発揮が斜め前方に向きやすく遠くに跳ぶことができる。

ロイター板に着地してから踏み込み、跳び出す瞬間の力強さを発揮する場面では、斜め前方方向へ力を発揮するためには、跳び箱～ロイター板場面、ロイター板から踏み込み跳び出す場面が課題となる。

③123ジャンプ

ロイター板ダーツの力強さと似たポイントがあるが、跳躍ごとにだんだんと距離が縮む。着地し踏み込んだ所にマーカーコーンを置くことで、「1～2のところは遠くへ跳べているけれど、2～3のところは短いから、2のところで力強さを発揮できるように跳んでみよう」と課題をもつことができる。

②ハイジャンプ

①③とは異なり力強さの方向は縦となる。高さが上がるにつれて、腕の振り、屈伸運動、腿を持ち上げる動作が大きくなっていき、この3つの動きが運動課題の視点となる。

【学習カードの例】

	今日のめあて:		
	ロイター板ダーツ	ハイジャンプ	123 ジャンプ
振り返り ※自分が取り組んだところに記入しましょう。			
友達のいい動き			

【記録表の例】

個人の記録の変容が視覚化できるようにする。

グループの記録の変容が視覚化できるようにする。

	パワーアップタイム①				パワーアップタイム②		
	①	②	③		④	⑤	⑥
A さん							
B さん							
C さん							
合計	3人の①②③のベスト記録の合計				3人の④⑤⑥のベスト記録の合計		
☆アドバイスタイム☆							

V 研究の成果と課題

1 四賀小スポーツフェスティバルの成果と課題

①児童の振り返りから

Q1 「スポフェスは、どうでしたか？」				
	とても楽しかった	楽しかった	あまり楽しめなかった	楽しめなかった
1年生	13人	1人		1人
2年生	8人	2人		
3年生	15人	2人		
4年生	12人	1人		
5年生	16人	9人		
6年生	12人	6人		
計	76人	21人	0人	1人

【考察】

→「とても楽しかった」「楽しかった」と肯定的な回答が多く、児童にとって満足度の高い活動であったことがうかがえる。

→事前アンケートで「身体を動かすことは好きか」という問いに対して、「好きではない」「あまり好きではない」と回答していた10名の児童の全員が、スポフェスを「とても楽しかった」「楽しかった」と回答していた。「運動が嫌いだったけれどスポフェスは楽しかった。またやってほしい」「楽しく身体を動かせるから、もう一回やってほしい」と記述していた。15種類の運動遊びを準備したことで、自分の運動能力に合わせて、自分ができる、やってみたい運動を選択できたことが安心して活動に取り組めた要因と予想される。

Q2 「スポフェスをやってみて、どうでしたか？」	
1年	・ろけつとびゅーんですすまでいった。 ・ばらんすじまがほんとにたのしすぎた。 ・めつつちゃたのしかった。 ・むずかしかったけれどたのしかった。 ・6ねんせいがいっしょにあそんでくれたのがうれしかった。
2年	・いろいろなあそびをたのしめてたのしかったです。でも、もっとあそぶのがあっていいと思いました。 ・からだをうごかせるしたのしいし、いいこといっぱいでしたのしかった。 ・いろんなゲームがあって、もっとやりたいぐらいたのしかった。 ・かんぽっくりは、ひもをひっぱりながらあるくのが楽しいからです。バランスでは、バランスをとりながらはしったりあるくのが楽しかったです。
3年	・いえでもやりたくなった。 ・いろんなスポーツがあってさいしょは「できるかな」としんばいしていたけれど、うまくできてうれしかったです。 ・さいきんうんどうしてなかったから、スポーツフェスティバルがじゅうぶんに楽しめた。 ・もっと体が強くなった気がする。
4年	・スポフェスのおかげで運動がとてすきになった。 ・あまりできないことができてうれしかった。うんどうする時間がふえた。来年もやりたい。 ・次もスポフェスがあったら、ほかの運動遊びもやってみたいと思った。 ・いつもドッチボールなどをやって体を動かしているが、とくべつな運動ができてたのしかった。 ・とっても自分の体力がついてきて、ジャンプ力もついてきてとってもよかったです。 ・前よりもうんどうができるようになった気がする。じぶんのためになったと思う。

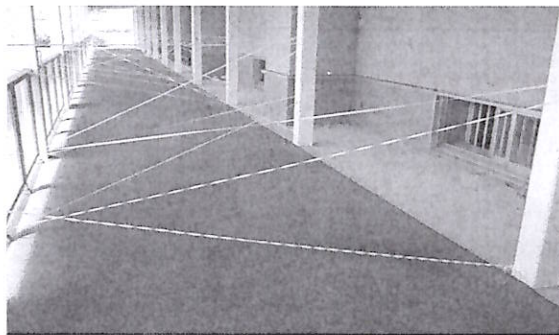
5 年	・まいにちスポフェスに行くとわくわくでテンション上がったし、そのうんどうあそびもおもしろくて、とくに「めんこでほい・ぴったりダッシュ」がたのしかったです。めんこはむずかしかったけど、うまくひっくりかえせたときは「イエーイ」っておおよろこびしました。 ・最初は、にぎやかで楽しそうだなあと考えていたけれど、そんな想像をぬかしてとっても楽しかった！みんなでやったらもっとたのしかった。 ・学校ではあまり体をうごかしていなかったから、一週間で体をうごかせたからよかったです。 ・スポーツがちょっとだけ好きになった。 ・楽しく体を動かせるから、もういっかいやってほしい。 ・体を動かすのはすきじゃないけれど、体を動かすにもいろいろあるから、その中ですきな体の動かし方をみつけてやってみたい。
6 年	※担任する6年生には、どうだったかの感想と、「秋のスポフェスに向けての改善点」を記入してもらった。 ・体を動かすのはもともと好きだったけれど、スポフェスをやって、こういうスポーツ（遊び）があると分かった。 ・むぎゅむぎゅボールは力をきたえるから、あまり運動とはいえない気がする。 ・一年生と一緒にまわったから、いろいろなやつを回れなかった。でも休み時間にはいろいろなどころに行けた。 ・紙コップけんだまで、できる遊びを書いておいた方がいいと思った。（飛行機とか） ・秋のスポフェスに向けて、気軽に遊びやすい遊びを残したり、増やしてみたりしたらいいと思う。 ・バランス島が楽しかったけれど、行く方向が分かんなかったり、ごうりゅうするところでぶつかってしまった子がいたりしたので、やじるしなどで行く方向をさしとけばよかったと思う。 ・ふうせん運びやぴったりダッシュは、ギネス的なものにするべき。あと、1回やって楽しかったで終わる遊びがあったから何回も来てくれるように工夫すればよいと思う。 ・期間をもっと長くしてほしい。

【考察】

- 「家でもやってみたい」「前よりも運動が好きになった」という振り返りから、スポフェスが児童が様々な運動遊びに親しむきっかけとなっていたことが分かる。
- ペア学年と一緒に運動遊びをまわることによって、ペアとの交流を深める意図があったが、高学年が低学年の面倒をみようとするがために、高学年児童が見守る姿が多くみられ、高学年児童の運動時間が減少してしまったように感じた。
- 6年児童の振り返りにもあるように、1回遊んで終わってしまうような運動遊びもあったため、何度もやってみたいくなるような工夫を取り入れていくとよいと考えられる。



7/20 市民タイムスにも取り上げていただきました



くものすくぐりは、比較的ゆったりと運動できる場として、多くの児童に人気の運動遊びとなっていた。



あずき運びは、手先の細やかな動きに集中力を要する。諦めてしまう児童もいたが、タイム制にすると、やる気がアップしていた。



キャップ運びでは、足の指を上手にを使ってキャップやビー玉を移動させていた。靴下を脱ぎ指先を意識して楽しむ姿があった。



難しいからこそ、めんこがひっくり返った時の歓声が大きかっためんこでホイ。2枚返し、3枚返しと難易度を上げて取り組む児童もいた。



筒を思いっきり投げるロケットびゅんでは、筒が最高点に到達すると鈴が鳴る仕組みと、コースによって最高点が違う工夫によって、多くの児童が楽しんでいた。



様々な高さに設置されたボールをジャンプしてタッチするアタックジャンプでは、自分が届きそうな高さを選んでジャンプしたり、タッチして戻ってきたボールをタイミングよくアタックしたりする等、いろいろな遊び方の工夫をしていた。



ぴったりダッシュでは、単純なダッシュでも「10秒ぴったりでダッシュしよう」とタイム設定をするとゲーム性が上がり、何度も挑戦する児童の様子があった。



風船運びでは、風船を床に落とさないようにうちわを操作して運ぶ遊びを楽しんでいた。なかには、うちわを仰いで風を送ったり、うちわで風船をはじいて運んだりする遊び方もしていた。



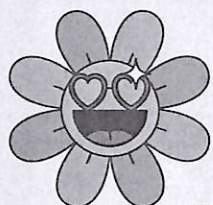
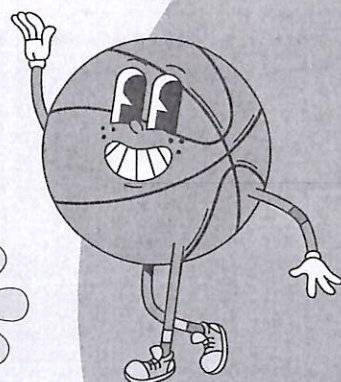
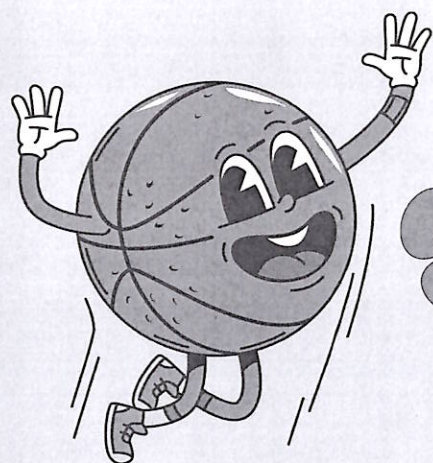
渡り廊下に置いたケンパは、通るたびに自然と跳びたくなる仕掛けとなっていた。

以下の項目については、今後研究のまとめとして作成をさせていただきます。

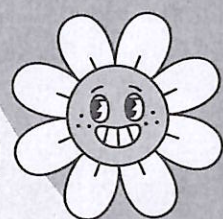
2 四賀小スポーツフェスティバル<秋>の成果と課題

3 「跳んだり跳ねたりする動き」に着目した体づくり運動（体の動きを高める運動）の授業の成果と課題

VI まとめ



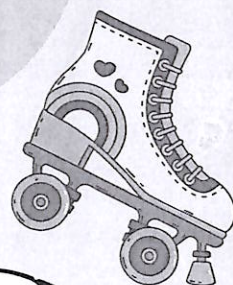
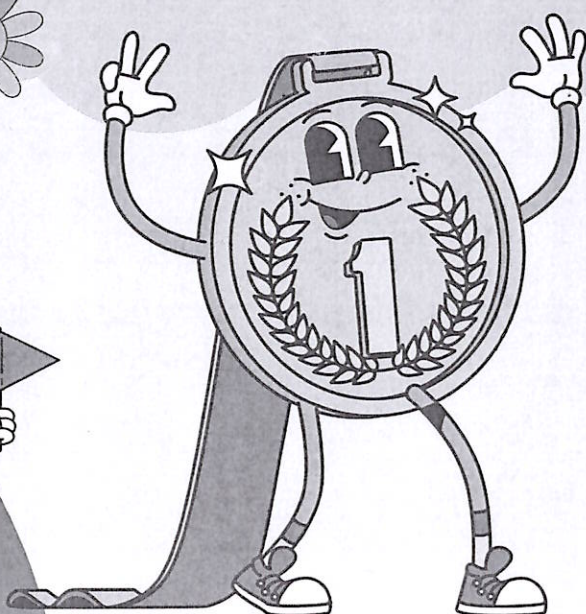
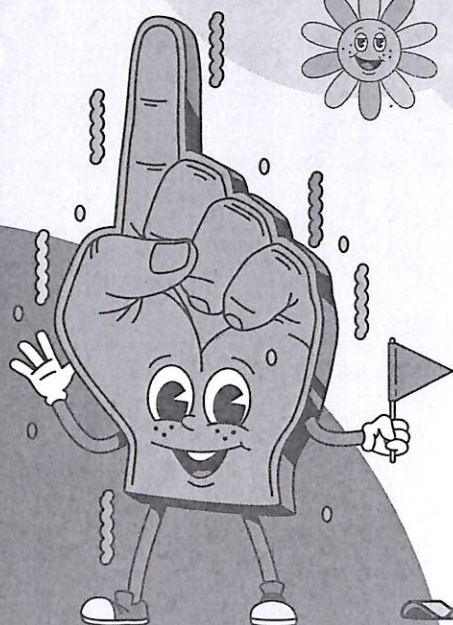
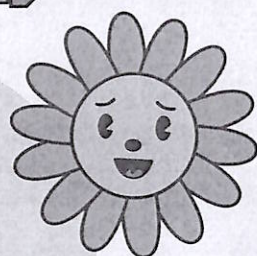
スポーツ フェスティバル



7/14(月) ~ 7/18(金)



15種類の運動遊びを
たのしもう!!

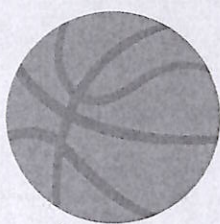
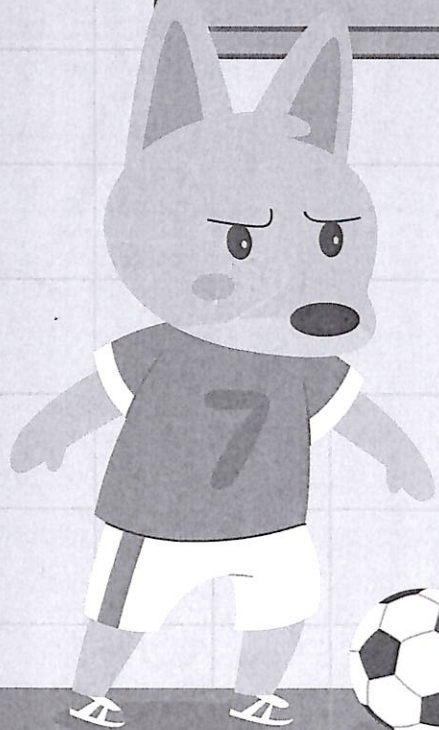


松本市立四賀小学校

スポーツ フェスティバル

みんなの「またやりたい!」の声に
お応えして、待望の第2回開催!

スポフェス夏よりもバージョンアップ
したスポフェスを全力で楽しもう!



11/20 (木) ~ 11/28 (金) の
朝・休み時間・昼休み
体育の授業で (担任の先生と)

全校スポフェス
第1回 11/21 (金)
第2回 11/25 (火)
第3回 11/28 (金)

14個のチャレンジ!



けりけり
ボーリング
【校庭】



あの鈴を
ならすのは
【校庭】

じゃんけん陣取り
バトル
【校庭】

落とさず
ダッシュ
【校庭】

畑の野菜を
とってきて!
【渡り廊下】

めんこ
リベンジャーズ
【多目的室】



紙コップ
タワー
【多目的室】



さがして
タッチピー!
【保健室前】



まねっこ
どんどん
【保健室前】

スピード
勝負
【体育館】

アタック
ジャンプ2
【体育館】

缶ぽっくり
【中庭】

紙鉄砲
【中庭】

しがしょう 四賀小

スポフェスカード

ねん なまえ
年 名前()

うんどうあそ

さまざまな運動遊びをたのしもう!!

じぶん

うんどうあそ

自分がたのしんだ運動遊びに○をつけよう

			チャレンジかいすう				
A 校庭	①	けいけいボーリング	1	2	3	4	5
	②	あのすず をならすのは	1	2	3	4	5
	③	アスレチック	1	2	3	4	5
	④	はしてじゃんけん！じんとりバトル！	1	2	3	4	5
	⑤	おとさずダッシュ！	1	2	3	4	5
B 中庭・わたり廊下・多目的室	⑥	おてつだい だいさくせん！ はたけのやさいをとってきて！	1	2	3	4	5
	⑦	さがして タッチピー	1	2	3	4	5
	⑧	まねっこ とんどん	1	2	3	4	5
	⑨	かみでっぽう	1	2	3	4	5
	⑩	かんぽっくい	1	2	3	4	5
	⑪	かみコップタワー	1	2	3	4	5
C 体育館	⑫	めんこ リベンジャーズ	1	2	3	4	5
	⑬	アタックジャンプ2	1	2	3	4	5
	⑭	スピード勝負	1	2	3	4	5



スポーツフェスティバルのまえにアンケートにこたえよう

①身体を動かすのは、好きですか？ ○をつけてね。

とても好き ・ 好き ・ あまり好きではない ・ 好きではない

②スポフェスで、どれがたのしみですか？



スポーツフェスティバルのあとにアンケートにこたえよう

③スポーツフェスティバルは、どうでしたか？ ○をつけてね。

とてもたのしかった ・ たのしかった

あまりたのしめなかった ・ たのしめなかった

理由を教えてください人は、ここに書いてね （とくにたのしかったのは、なんばん何番ですか？）

④スポフェス<秋>をやってみて、どうでしたか？

⑤2回（夏と秋）のスポフェスをやってみて、どうでしたか？

松本市立四賀小学校道路案内図

