

## 仲間と協力し合い、意欲的・主体的に取り組む体育学習のあり方

### 大分県佐伯市立佐伯小学校

全校児童数	298名(男子155名 女子143名)		
全クラス数	11	教職員数	26名
体育専科教員訪問学校数			9校
訪問校	佐伯小、渡町台小、下堅田小、青山小、明治小、上野小、切畑小、木立小、蒲江翔南小		
体育専科教員名		児玉 敬則	

#### Plan：取組時の課題と計画

##### 1 取組時の課題

###### ◆児童の生活について

○本校は佐伯市内の中心部に位置し、交通量がかなり多い。そのため、帰宅後は外遊びをする場所も公園に限られるが、遊んでいる子は少ない。また、社会体育(野球、サッカー等)に所属している児童は、全校児童298名中197名(複数在籍有)いる。

###### ◆学校での様子

○児童は休み時間に外に出てボール遊びや鬼遊びをする児童が昨年より増えてきたが室内で読書をする児童もいる。

###### ◆体力テストの結果から

○昨年度、本校は全国・県・市の平均値を上回っている種目もあるが、多くの種目で平均値以下であった。また、基礎感覚や用具の操作能力が十分身につけていない児童がいることも分かってきた。そして、H30年度、H31年度にかけて佐伯市の課題は走力・持久力の向上と、授業実践による工夫改善である。これらは毎時間取り組むことで児童の体力向上と基礎感覚、操作能力を身につけ、授業改善による効果的な指導を行うことが重要と考え実践していくことにした。

##### 2 取組の計画

①体力向上を目指した走運動・ゲームの定着

②補助運動の充実

③体育授業の充実

#### Do：実践内容

##### 1 毎時間の走運動・鬼遊びの取組み

補助運動後に次のような走運動・鬼遊びを実施

①リレー遊び ⇒ 3～4人ずつの班編成とし、1人1周リレー競走(運動場)

②ネコとネズミ(鬼遊び；3分間走)

- ・体育館では2人ペア(走力の近い児童)でネコとネズミを決めて行う
- ・運動場では走力の高い児童にネコ、その他の児童がネズミ

③復活(生き残り)ゲーム(鬼遊び；3分間)

- ・クラスまたは学年の約4分の1の児童をネコ、他をネズミとする。タッチされたら外に出て10秒経過したら復活

##### 2 補助運動の充実

基礎感覚や基本的な動きを身につけさせるために補助

運動は準備運動後に行う。

(1) 体育館内での補助運動

①カエル足打ち

②ボール操作(つく、投げ上げキャッチ、的当て・キャッチ等)

③柔軟運動(開脚前・横倒し、ブリッジ等)

(2) 運動場での補助運動

④馬とび

⑤こうもり、スイング、つばめ等(鉄棒)

##### 3 体育授業の充実

○授業の流れとして

・「めあての確認」「準備体操」「補助運動」「走運動」「主運動」「整理体操」「振り返り」を進めていく。

○「振り返り」の中で

・自他の伸びや「協力」について考える。

##### ●工夫したこと(&苦労した点)

子どもの持つ特性を考えた走運動・ゲームの実施。

(1) 競走を好む ⇒ 1-①リレー遊び

(2) 追いかける・逃げる遊び(鬼遊び；3分間走)を好む ⇒ 1-②、1-③

(3) 「補助運動の充実」をめざして

○短時間で効果的な補助運動のあり方

(4) 「授業の充実」に向けて

①体育授業でめざす姿(「協力」→「教え合い」「励まし合い」「助け合い」→「感謝」)に取り組む。

②「振り返り」では「協力」した姿について認め合う。⇒ 次時への意欲化

#### Check：取組の成果

①補助運動の充実への取り組み

一昨年の10月から毎時間体育の授業時に継続的に行ってきた。徐々にではあるが上達している。

○児童の意識としては、回転・腕支持・逆さ・倒立等が上手になったと感じている児童が多くいることがわかった。また、持久力がついてきたと感じている児童もいることがわかった。

②体育授業の充実への取り組み

「振り返り」で他児童のよさを認める意見や自分の前時との比較した意見を言える児童が増えてきた。

#### Action：今後の課題

・上達の見える化

### ◎体力向上の取組がもたらす波及効果

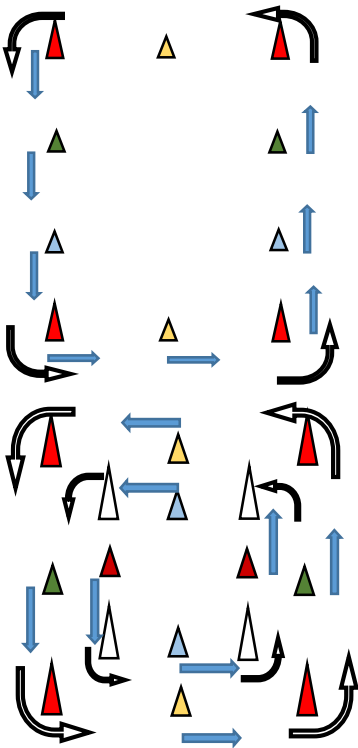
- ・ 96項目中、46項目が市の平均値を上回っていた。
- ・ 補助運動が上達し走力がついたことによる体育学習への自信と意欲が向上した。

こうもり・ふとん干しができる児童数（人；％）

学年	こうもり	ふとん干し	カエルとび	うさぎ跳び	川跳び越し	両足跳び上がり	腕支持跳び上がり	開脚とび	横跳び	学年児童数
1年	41(95%)	30(69%)	42(98%)	41(95%)	41(95%)	41(95%)	42(98%)	41(95%)	42(98%)	43
2年	43(79%)	39(72%)	53(98%)	48(89%)	50(93%)	44(81%)	52(96%)	40(74%)	50(93%)	54
合計	84(87%)	69(71%)	95(98%)	89(92%)	91(94%)	85(88%)	94(97%)	81(84%)	92(95%)	97

逆上がりができる児童数（人）

	逆上がり	学年児童数
3年	23(44%)	52
4年	22(58%)	38
5年	20(38%)	53
6年	26(46%)	57
合計	91(46%)	200



#### 1 走運動 (①リレー遊び；運動場)

- 1周200mのコースを設置
- コーンを左図のように置き、3～4名を一班としたチーム編成で別々のコーンからスタート（ゴールはスタートしたコーンと同じ）



#### 1 走運動 (②ネコとネズミ；体育館)

- 大コーン（赤）を四隅に配置 間に小コーンを設置
  - 大コーン（白）を四隅に設置 間に小コーンを設置
  - チーム数が多い場合は内側のコースを走る。
  - チーム編成は走力がほぼ均等の児童をペアにし、どちらかがネコ、どちらかがネズミとして追いかける・逃げるをする。
- ※例；ネコが黄コーンから追いかける、ネズミが緑コーンから逃げる。



#### ③復活（生き残り）ゲーム（鬼遊び；2分間）

- ネズミが逃げる範囲は体育館のフロアにある白線内（人数に合わせた広さ）
- タイマーを設置し、全員が見えるようにしておく

