

友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」 の育成を目指した跳び箱運動の授業

— エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組を通して —

令和7年度 神奈川県立総合教育センター
長期研究員 皆藤 洋史(開成町立開成南小学校)

【研究の概要】

本研究では、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成を目指し、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組の有効性を検証した。

エコロジカル・アプローチを取り入れた運動として行った「パルクール風運動」と「跳び箱ゲーム」では、友達のできたことや良いところを見付け、肯定的に関わる姿を確認することができた。また、ポジティブな感情を表出する取組として行った「すてきさん」ポーズや「すてきさん」カードの活用では、友達のできたことや良いところを伝えることで、互いに共感する姿を見取ることができた。

これらのことから、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組は、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成に、一定の効果があったと考える。

友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」

「できたこと」「良いところ」を見つけ、伝え合う



エコロジカル・アプローチ を取り入れた運動



パルクール風運動

跳び箱ゲーム

できてる!

やったね!

上手だな~

すごいな~

ポジティブな感情を**表出**する取組

「すてきさん」ポーズ

「すてきさん」カード

<跳び箱運動の指導課題>

- ・技能の習得に偏ること
- ・できない子どもに重点を置くこと
- ・学習環境の設定

<児童の課題>

- ・相手の考えや気持ちを考えて関わること
- ・勝敗やできる・できないに関わらず、最後まで意欲的に取り組むこと

はじめに

現在の日本社会を取り巻く様々な諸課題に対応するため、「第4期教育振興基本計画」(文部科学省 2023)の基本施策の一つとして「個別最適な学びと協働的な学びの一体的充実」が挙げられた。学校教育においては、多様な子どもの状況に応じた学びを進めるとともに、多様な他者と共に学び合う機会を確保することが求められる。また、『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編』(以下、『解説』という)は、改訂の基本的な考え方として、「仲間と対話し協力して課題を解決する学習等を重視してきた。これらを引き続き重視する」(文部科学省 2018 p.6)と示している。このことから、体育の授業においても他者と共に学び合う機会を確保することが重要であると考えられる。

梅澤他は、体育の授業について、「仲間同士の関わり合いを導入しても、ゴールが決まっているため『できる子ができない子に教える』という構図に陥りがちです。学校現場では、これを『教え合い』と称する場合がありますが、助教(ミニ先生)による『一方的な教え』に終始する機会が多いように思えます」(梅澤他 2020)と述べ、関わり合いの課題について指摘している。この指摘は、『解説』が「『できる』、『できない』がはっきりした運動」(文部科学省 2018 p.28)と示す「器械運動」が特に陥りやすいのではないかと考える。しかし、できない子どもでも、できる子どもの運動を観察し、状況を把握して伝えることはできる。このような双方向的な教えや学びを実現するためには、どのような手立てが必要かを検討していくことが重要である。

筆者のこれまでの授業を振り返ると、チームプレイが求められる授業場面においては、できる子どもが自分の視点でアドバイスをするあまり、できない子どもの困り感が解消されず、チーム全員で練習やゲームを楽しむことができていなかった。また、グループでの話し合いでは、相手の考えや思いを受け入れられないことから、話がまとまらず、誰もが安心して発言や活動することができていなかった。所属校の第3学年への実態把握調査では、自分だけが上手にできれば良いという行動や、友達への思いやりに欠けた声掛けなど、自分の思いを優先した関わり方に課題が見られることが分かった。これらの状況は、いずれも、子どもが友達と関わる際に相手の考えや思いに共感できていないことが原因ではないかと考える。

そこで、本研究では、器械運動に初めて取り組む第3学年において、友達と関わり、互いに共感することを大切に跳び箱運動の授業を行いたいと考えた。このことにより、できる子どもとできない子どもが技能レベルに分かれて練習する授業、できる子どもができない子どもに一方的に教える授業といった、これま

での跳び箱運動の授業にある固定概念をくつがえす新たな方策を打ち出したい。

研究の目的

第3学年、器械運動系領域跳び箱運動において、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組を通して、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成への有効性を検証する。

研究の内容

1 理論研究

(1) 「すてきさん」について

ア 開成町と「すてきさん」

本校が所在する開成町の「開成」という地名は、開成町役場によると「『学問、知識を開発し、世のため成すべき務めを成さしめる』という意味の古い中国の言葉『開物成務』が起源」(開成町役場 2020)と示されている。その「開物成務」の精神を子どもたちに分かりやすく表現した言葉として「すてきさん」という合言葉があり、開成町の幼稚園から中学校までが指導において一貫して使う言葉となっているほか、家庭や地域にも根付いており、子どもたちの良さを認める声掛けとして教職員が常に意識しながら、教育活動に当たっている。「すてきさん」とは、一つの姿に定まっているものではなく、子どもたちにとっては「あいさつのすてきさん」や「そうじのすてきさん」など、個人が目標とする姿が「すてきさん」となる。

イ 中学年における友達同士の関わり

一般的に、小学校第3学年頃の発達段階は「ギャングエイジ」と呼ばれ、仲間意識が大きく変化する時期とされている。この時期の子どもたちは、集団の中での自分の役割やコミュニケーション能力を育むなど、社会性を高める上で重要な発達段階にある。そのため、この時期における他者との関わり方は、子どもたちが将来より良い生活を送るための基盤となると考えられる。

本研究が対象とする、開成南小学校第3学年の学級担任に聞き取り調査を実施した結果、目標に向かって一生懸命に活動できる子どもが多いことが分かった。一方で、友達と学び合う機会を確保しても、自分本位で相手のことを考えた声掛けができない様子が見られることが分かった。体育の授業においても、目標を決めて運動に取り組む様子はよく見られるが、友達のことに関心が持てなかったり、ゲームや競争で負けそうな時や上手にできないことがある時などは、運動を楽しめずに諦めてしまい、意欲的に取り組めなかったりする状況があった。また、第3学年の子どもたち

(108名)にも、実態把握調査を実施した。そのうち、「話し合いの時、友達は自分の考えを分かってくれますか」(4件法)という質問には、約4割の子どもから否定的な回答があり、考えを分かり合うことが難しいという子どもの実態が示された。また、「体育の授業でつまらないと感じる時」(10項目から選択)という質問では、約5割の子どもが「試合やゲームで負けた時、技や作戦がうまくできなかった時」と回答し、勝敗や成功・失敗が授業への意欲の変化に影響を与えていることが明らかになった。

これらのことから、当該学年の子どもたちには、①相手の考えや気持ちを考えて友達と関わること、②負けそうな時やできないことがあっても意欲的に取り組むこと、これら二つに課題があると考えられる。

(2) 跳び箱運動における「すてきさん」について

ア 関わり方と共感意識の形成

チームプレイを必要とする種目では、友達と共に目標や課題解決に向けて取り組むことで、自然と友達との関わりが生まれ、仲間と共に喜びを感じる体験が生まれやすい。

藤谷他は、共感意識の変容に関する研究において、「学習場面で共感を問題にするのは、それが人と人との感情の結びつきを促す機能を持つからであり、共感によっていかにお互いが影響を及ぼし合うか、それによって相互の関わり方がいかに変容していくかを明らかにしようとするためである」(藤谷他 1999 p. 134)と述べ、体育の学習における共感が関わり方に与える影響に着目している。研究結果より、「相手の立場に立ってものごとを考えようとする態度は、共感意識の形成に大きく関与していくものとする。また、このことは共感意識の形成が、体験のみによって得られるものではなく、どのような関わり方をしたかによっても大きく異なっていく」(藤谷他 1999 p. 138)と述べており、共感意識の形成には、子ども同士の関わり方が関係していることを指摘している。また、「共感という現象がどのようなかたちで生じ、共感することによって相手にどのような影響をもたらす、それによって相互の関わり(共生)がどのように変化していくのかを明らかにしていくことが重要となる。今まで蓄積されてきた技術中心の学習と、人と人との関わりを重視した学習とをいかに補完させていくことができるか」(藤谷他 1999 p. 138)と今後の体育の学習の在り方についての展望を述べている。そこで、本研究では、跳び箱運動を題材に、子ども同士が関わり合い、互いに共感することができる子どもの育成を目指した。

イ 共感性を高める授業実践

西川は、「跳び箱運動はボール運動やゲーム運動と違って個人種目である。しかしそれを個人種目として捉えていたのでは、仲間とともにできた喜びを感じ取

らせるのは困難である」(西川 2014 p. 93)と指摘し、「学習過程において、いかにグループ内で子どもたちの関わり合いを深めていくかが重要となる」(西川 2014 p. 93)と述べ、そのために「一人の喜びをみんなの喜びに変える『めあて学習』」(西川 2014 p. 94)を提案している。本研究で行う跳び箱運動の授業においても、友達と関わり合い、友達の喜びを自分も喜ぶことができる活動の工夫が必要であると考えられる。

村瀬他は、身体接触や協働での課題解決場面を含んだ体づくり運動の単元において、身体接触を含む活動内容や他者との会話を通してのコミュニケーションを図る内容を多く取り入れた実践を行った。その結果、「自分の事だけでなく仲間への意識が高まり、仲間への配慮ができるようになった」(村瀬他 2015 p. 142)と考察し、「身体接触や協働での課題解決など、心身のコミュニケーションを含む体づくり運動は共感性を高めるうえで有効であった」(村瀬他 2015 p. 143)と結論付けている。

また、坂田他は「小学校体育科における共感性を誘発する学習デザイン：中学年器械運動の実践報告」において、共感性を誘発されたと考える場面として「上達や成長への仲間の関与」を挙げている。「常に近くで友人や後輩の頑張る姿を見てきたため、その努力が本人の上達や成長に繋がった時に嬉しさを感じ、共感性が高まったと考えられる」(坂田他 2020)と考察している。これらの先行研究を踏まえると、共感性を高めるには、友達同士の関わりが重要であることが示されている。また、その関わり方については、身体接触を含む運動や会話、さらには友達の姿を観察することが共感性の向上に効果的であると考えられる。

藤谷は、体育の授業における共感性について、「人と人が助け合い、支え合い、理解しあって気持ちよく社会生活を送るのに役立つスキルの1つである」(藤谷 2010 p. 19)と述べ、Davisの対人的反応性指標を用いて体育授業における共感性の構成因子を4因子で解釈した(表1)。4因子の中の「共感的配慮」は、仲間に対する温かさ、同情、心配の感情を抱く傾向を測るものであり、友達の気持ちに寄り添う感情といえる。

表1 体育授業における共感性の構成因子

想像性	体育授業で起こりそうな感情や活動の中に自分自身をイメージする傾向を測るもの。
個人的苦痛	仲間への心配の感情ではなく、体育授業での自分自身の個人的不安や不快の感情を評価するもの。
共感的配慮	仲間に対する温かさ、同情、心配の感情を抱く傾向を測るもの。
視点取得	相手の立場で物事を自発的に考える傾向を測るもの。

(藤谷 2010 を基に作成)

また、藤谷は、「お互いを分かり合えた体験によって、自分自身あるいは相手の低下した自己評価を回復し、新たな挑戦に向かう活力源になる」(藤谷 2010 p. 12)と論じている。友達のできたこと、良いところを認め、共に喜び、温かく関り合うことは、他者から認められたという自己評価を高め、次に挑戦する気持ちを芽生えさせると考える。

これらのことを踏まえ、本研究では、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」を次のように定義した。

「できたこと」と「良いところ」を見付け、互いに伝え合うこと。

(3) 友達と関わり、共感する学習環境について

ア エコロジカル・アプローチとは

植田は「人と環境の相互作用の中にスキルが存在する」(植田 2023 p. 18)というエコロジカル・アプローチを紹介している。それは、学習者が自然と運動に取り組むように、その場の環境が働きかけ、相互作用することで、学習者の技能の習得に至っていくプロセスである。跳び箱運動の踏み切り、着手の位置や着地の仕方などの行いやすさは、子どもによって異なる。そのため、教員が示した練習環境を子ども自身が自分に合わせて調整できることが、「一方的な教え」から抜け出す学習プロセスとして有効であると考えられる。

また、子ども同士の関わりにおいても、自分に合った目標を設定し、互いの目標を共有し、その場の環境に応じて子ども自ら運動のコツを見付け、目標を達成する経験を積み重ねることで、できる子どもからできない子どもへの「一方的な教え」ではなく、できたことや良いところを共感し合える場が生まれると考えた。

イ エコロジカル・アプローチを取り入れた跳び箱運動

エコロジカル・アプローチでは、環境を設定する視点のことを制約と呼んでおり、制約を加える視点が幾つか示されている。その中から、三つの制約(表2)を跳び箱運動に取り入れることにした(表3)。

表2 エコロジカル・アプローチにおける制約

代表性	練習環境と試合環境の類似性をもたせること。
タスク単純化	代表性の高い環境で学習するために、制約を操作し、タスクの難易度や強度を下げること。
機能的バリエビリティ	動作の変動性を重視すること。

(植田 2023 を基に作成)

表3 エコロジカル・アプローチにおける制約を取り入れた跳び箱運動

代表性	実際に跳び箱を跳ぶ環境との類似性をもたせた練習環境をつくること。
タスク単純化	跳び箱運動の難易度を下げた活動を行うこと。
機能的バリエビリティ	用具の多様化を行い、同じ運動でも異なる感覚を味わうこと。

ウ パルクールの要素を取り入れた運動

パルクールとは、様々な障害物がある場において、障害物に跳び乗ったり、登ったり、跳び越えたりしながら、その場を走り抜ける運動である。日本パルクール協会は、「フランス生まれの、走る・跳ぶ・登るなどの『移動動作』で心身を鍛える運動方法」「常に心身の成長を志し、自らの理想に向かって限界を超え続けること」(日本パルクール協会 2018)と示している。植田は、Button 他(2020)の研究を基に、「エコロジカル・アプローチが、あらゆるターゲットスポーツに活かせる万能性の高いドナースポーツとして推奨しているのはパルクールです」(植田 2023 p. 227)と述べている。パルクールは、多様な競技環境に応じて、走る、跳ぶ、登る、着地する、バランスを取る、受け身を取るといった運動技能が引き出される。一方、跳び箱運動も、競技環境に合わせて、踏み切るタイミングや着手、着地の局面で体を支えてバランスを取るなどの運動技能が引き出される。そのため、パルクールと跳び箱運動には、運動技能を引き出す点でいくつかの類似性があると考えられる。また、『解説』では、中学年の器械運動について「低学年の器械・器具を使っての運動遊びの学習を踏まえ、中学年では、器械運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、マット運動、鉄棒運動、跳び箱運動などの基本的な動きや技を身に付けるようにし、高学年の器械運動の学習につなげていくこと」(文部科学省 2018 p. 79)と示されている。そのため、跳び箱運動では、例えば、開脚跳びに取り組む際、授業の冒頭から技の習得を求めると練習を行うのではなく、低学年での運動遊びの経験を生かしながら段階的に運動へと移行していくことが求められる。そこで、「タスク単純化」(表2)を参考に、跳び箱運動を局面に分解し、それらの基本的な動きができるようにするとともに、「機能的バリエビリティ」(表2)を参考に、多様な場づくりを行い、子どもたちが自分で場を選択して取り組めるようにした。これらの取組が、跳び箱運動の難易度を下げた活動となるように検討した(表3)。また、パルクールの要素を取り入れた運動として、競技環境が多様であり、その場の環境に応じて意欲や運動が引き出される運動を「パルクール風運動」と命名し、授業の冒頭で

行うこととした。第1時から第4時まで実施した開脚跳びの学習内容を含む運動を「パルクール風運動(開脚跳び)」、第6時から第9時まで実施した台上前転の学習内容を含む運動を「新パルクール風運動(台上前転)」と命名し、実施した。(以下、「パルクール風運動」は、「パルクール風運動(開脚跳び)」と「新パルクール風運動(台上前転)」の総称)

エ 跳び箱運動のゲーム化

井上他は、運動有能感を高めることを目的とした授業実践において、小学校2年生を対象に跳の運動遊びに集団ゲームを取り入れた実践を行った。その結果「下位群の児童も『仲間を受け入れられている』と感じることができた」(井上他 2009)ことを明らかにした。運動のゲーム化により、運動が得意な子どもも苦手な子どもも互いに受け入れ合い、共に運動することにつながるのではないかと考える。そこで、本研究では、跳の運動遊びと同様に、個人活動要素が高い跳び箱運動においても、友達同士が協力し、互いに認め合うことができるゲーム形式による跳び箱運動を考案した。ゲーム設定については、エコロジカル・アプローチの「代表性」や「機能的バリエビリティ」(表2)を参考にしながら、ゲームを行う過程で開脚跳びや台上前転といった運動技能が自然に引き出されるよう配慮した。また、用具の多様化を取り入れることで、子どもたちが自分の目標に合わせて挑戦する場を選択できるようにし、それにより技能向上につながる動きである、踏み切りや着手、着地等のポイントに気付き、技能を獲得できる仕組みのゲームとして、「跳び箱ゲーム」を設定した。開脚跳びの学習内容を含むゲームを「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」、台上前転の学習内容を含むゲームを「新跳び箱ゲーム(台上前転)」と命名し、実施した。(以下、「跳び箱ゲーム」は、「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」と「新跳び箱ゲーム(台上前転)」の総称)

オ ポジティブな感情の効果

神野は「運動・スポーツ実施に伴うポジティブ・ネガティブ体験、健康観・行動と現在の運動実施の関連性」(神野 2020)の研究において、運動時にポジティブな経験をしたことがある人は、運動を継続している傾向が高いことを明らかにしている。これは、「小学校学習指導要領(平成29年告示)」に示された体育科の目標である「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」(文部科学省 2018)につながるものであると考える。

本研究では、「パルクール風運動」と「跳び箱ゲーム」を通じて、子どもたちがポジティブな体験を得たり、ポジティブな気持ちを引き出したりすることにつながる運動を目指した。また、ポジティブな感情を表出するために、先述した、村瀬他(2005)や坂田他(2005)の先行研究を基に、身体接触を伴う関わりや会

話を通じたコミュニケーションを多く取り入れることとした。

2 研究の仮説

小学校第3学年、器械運動系領域跳び箱運動において、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組を行うことで、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」になるだろう。

3 検証の視点

仮説に基づいて、次の検証の視点を設定した。

- (1) 子どもたちは、授業をどのように捉えたか。
- (2) エコロジカル・アプローチを取り入れた運動を通して、共感することができたか。
- (3) ポジティブな感情を表出する取組を通して、共感することができたか。

4 検証授業

(1) 検証授業の概要について

【期 間】 令和7年9月9日(火)～10月7日(火)

【場 所】 開成町立開成南小学校体育館

【対 象】 3年3組(計28名)4組(計27名)

【単元名】 器械運動系領域(跳び箱運動)

「めざせ！跳び箱ゲームマスター」

【時 数】 9単位時間(45分授業)

【授業者】 皆藤 洋史(筆者)

(2) 単元の概要について

ア 単元の目標

- (1) 跳び箱運動の、繰り返し系や回転系の基本的な技ができるようにする。
- (2) 跳び箱運動の、自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (3) 跳び箱運動に、進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、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。

イ 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
(1) 跳び箱運動の行い方について、言ったり書いたりしている。	(1) 自己の能力に適した課題を見付け、自分やグループの友達の課題	(1) 跳び箱運動に進んで取り組みようと
(2) 開脚跳びをすることができる。	解決のための活動を選んで	(2) 学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとして

(3) 台上前転をすることができる。	(2) 自分やグループの課題の解決に向けて、考えたことを友達に伝えている。	いる。 (3) 使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 (4) 課題の解決に向けて話し合い、友達の考えを認めようとしている。 (5) 運動する場の危険物を取り除くなど、周囲を見て器械・器具の安全を確かめている。
--------------------	---------------------------------------	---

8	新跳び箱ゲームに挑戦しているペアの友達の「すてきさん」はどこかな ・新パルクール風運動(台上前転) ・新跳び箱ゲーム(台上前転)
9	自分や友達の「すてきさん」を見付け、新跳び箱ゲームをたくさん楽しもう ・新パルクール風運動(台上前転) ・新跳び箱ゲーム(台上前転)

(3) 学習指導の工夫について

ア エコロジカル・アプローチを取り入れた運動

(7) 「パルクール風運動」

環境の異なる五つのエリアを設定し(表4、表5)、やらされるのではなく、その場の環境から「やってみよう」という気持ちと動きを自然と引き出せるように工夫した。木製の跳び箱以外に、ウレタン製の跳び箱やラウンドフォーム型の障害物や異なる高さの補助台などを使用し、一つのエリアごとに、三つの異なる場を設定した(図1、図2)。また、これらのエリアは体育館内を一周するように準備し、五つのエリアを順番に取り組むことで、走りながら何周も活動できるようにした。そして、子どもたちは、自分の目指す姿「すてきさん」(表4、表5)に近づけるよう、1分30秒間、それぞれのエリアに準備した三つの異なる場から一つを選択しながら、五つのエリアを順番に挑戦し続けた。この活動では、様々な用具を障害物として、跳び乗ったり、跳び越したりして走り抜ける楽しさを引き出しながら、跳び箱運動の技術習得へつながら動きを身に付けることをねらいとした。また、技能の偏りがなかったりや人間関係に配慮し、1グループ4～5人のグループを編成した。そして、グループ内でペア活動を行うこととした。ペアの友達とこれらの活動を見合せて、友達のできたことや良いところを見付け伝え合い、共感することのできるよう、以下の点を重点とした。

- ・「できた」を実感することができる場の設定
- ・友達の良さを見付け、伝え合う活動の設定

表4 「パルクール風運動(開脚跳び)」の内容

エリア名	目指す「すてきさん」
1 カエルジャンプエリア	お尻を高く上げてジャンプする。
2 馬乗りエリア	体の前に手を着き、体を浮かせて前に移動する。
3 バッタジャンプエリア	障害物を跳び越える。
4 ネコ着地エリア	膝を曲げて着地する。
※5 カンガルージャンプエリア	両足でジャンプして、跳び乗る。

ウ 単元計画

時間	めあて・学習活動
1	安全に気をつけて、パルクール風運動にチャレンジしよう ・オリエンテーション ・パルクール風運動(開脚跳び)
2	パルクール風運動のきまりを守り、ペアの友達と仲良く運動しよう ・パルクール風運動(開脚跳び)
3	跳び箱ゲームに挑戦し、自分の目標をたてよう ・パルクール風運動(開脚跳び) ・跳び箱ゲーム(開脚跳び)
4	跳び箱ゲームで、自分の目標に向かって練習しよう ・パルクール風運動(開脚跳び) ・跳び箱ゲーム(開脚跳び)
5	自分の目標に合った跳び箱で、開脚跳びをしよう ・開脚跳びをタブレットで動画撮影 ・跳び箱ゲーム(開脚跳び)
6	新パルクール風運動のきまりを守り、ペアの友達と仲良く運動しよう ・新パルクール風運動(台上前転)
7	新パルクール風運動を楽しみ、自分に合ったコースを見つけよう ・新パルクール風運動(台上前転)

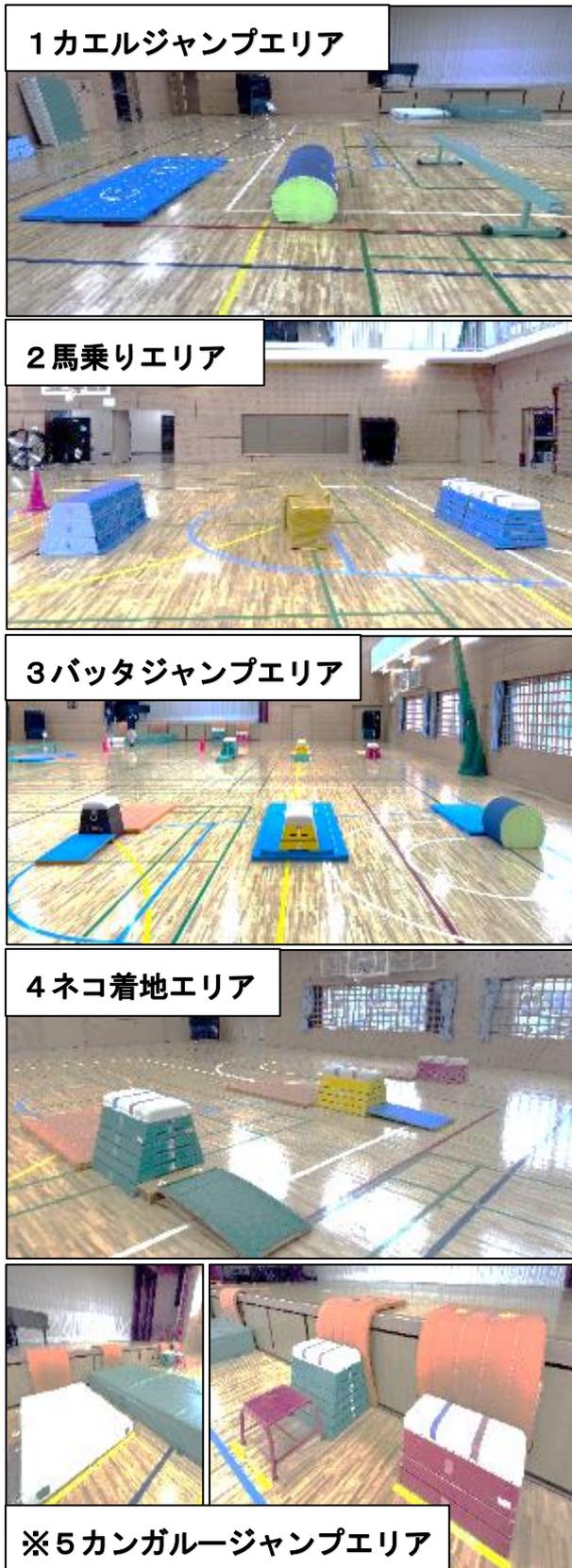
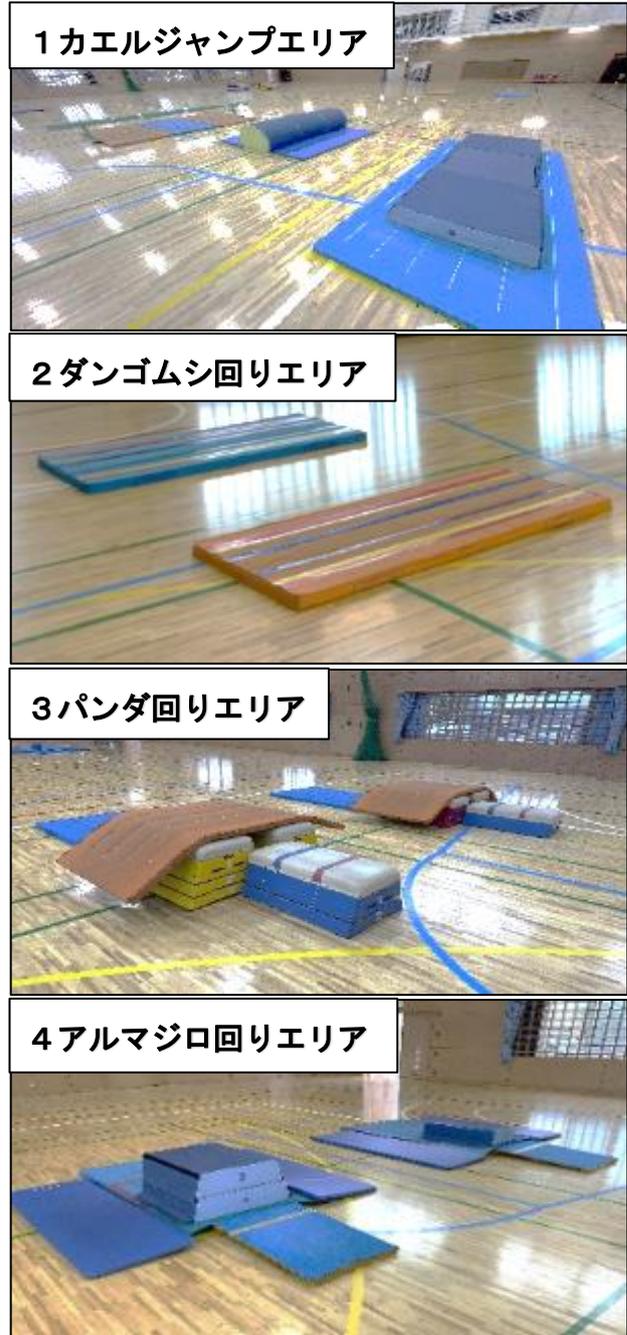


図1 「パークール風運動(開脚跳び)」の場

表5 「新パークール風運動(台上前転)」の内容

エリア名	目指す「すてきさん」
1 カエルジャンプエリア	お尻を高く上げてジャンプする。
2 ダンゴムシ回リエリア	真っすぐ前転する。
3 パンダ回リエリア	高い位置から前転して両足着地する。
4 アルマジロ回リエリア	お尻を高く上げて前転する。
※5 カンガルー ジャンプエリア	両足でジャンプして、跳び乗る。



※5のエリアは、「パークール風運動(開脚跳び)」と共通
図2 「新パークール風運動(台上前転)」の場

(イ) 「跳び箱ゲーム」

友達と関わり、互いに共感することができるように、開脚跳びと台上前転を題材にした「跳び箱ゲーム」を実施した(表6、図3、図4)。

表6 「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」 「新跳び箱ゲーム(台上前転)」の内容

ゲーム名	内 容
手の平びったりゲーム 1. 2	跳び箱の一段目にテープを張り、テープにぴったりに着手する。跳び越えられなくてもよい。
ぴったり着地ゲーム 1. 2	着地するマットに的を置き、的の中に着地する。またぎ降りでもよい。
真っすぐ前転ゲーム (台上前転のみ)	左右に置かれた障害物に当たらないように、前転をする。



図3 「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」



図4 「新跳び箱ゲーム(台上前転)」

ゲーム化の目的が、技の成功だけに偏らないようにするとともに、失敗が責められることのない環境を整えた。そのために、自分自身でゲームの目標を設定できる学習カードを作成し(図5)、互いのできたことや良いところを見付けることのできるよう、ペアで個人が設定した目標を共有しながらゲームに取り組み、共感を促すように指導した。

自分のもくひょうに○をしよう!												
ゲーム	[1] 手の平びったりゲーム					[2] びったり着地ゲーム						
とびばこのしゅるい	かまぼこ	はこマット	正方形	ウレタン	ボックス	木	かまぼこ	はこマット	正方形	ウレタン	ボックス	木
めざす色	青		黄		みどり		赤		青		みどり	
けっか												

図5 「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」記録カード

「跳び箱ゲーム」を実施する際、以下の点に配慮した。

- ・自己の目標に適した学習環境を選択できるようにする。
- ・友達の良さを見付けて伝え合う活動を行う。
- ・失敗が責められる状況を防ぎ、意欲的な挑戦が肯定的に働くような環境を整える。

「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」では、着手と着地を重点としていたが、両足で強く踏み切ることが課題とする子どもがいたため、踏切板を取り除くことや、踏切板の代わりにマーカーを置き、そこで強く踏み切ることが意識できる場の工夫を教員が行った。

また、木製の跳び箱だけでなく、ウレタン製やラウンドフォーム型の障害物など、多様な異なる用具を取り入れ選択できるような場を設定した(図6)。さらに単元における開脚跳びと台上前転のそれぞれの終盤の時間では、タブレット端末を活用して、ペアの友達が跳んでいる様子を撮影する活動を行った。撮影は、ペアの友達が目指す「すてきさん」の姿を記録するよう指導した。

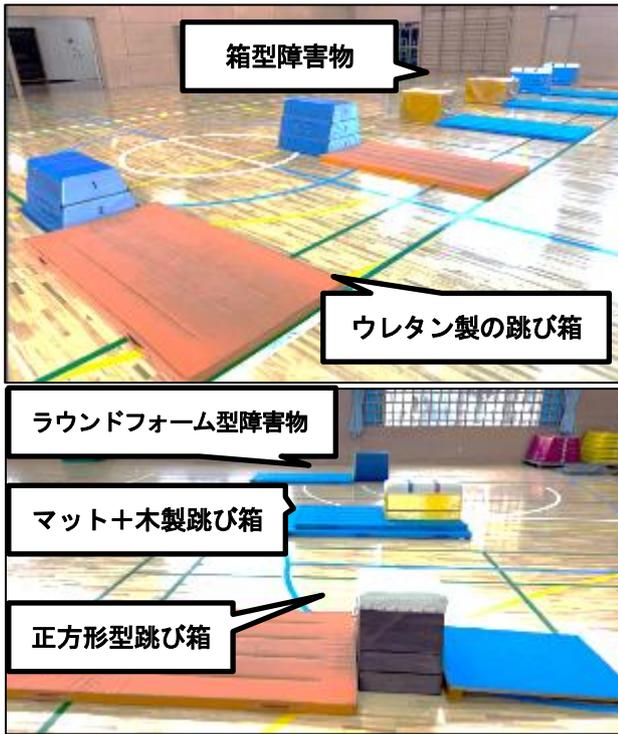


図6 「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」の様々な場
イ ポジティブな感情を表出する取組
(7) 「すてきさん」ポーズの活用

個人活動要素が高い跳び箱運動において、ポジティブな感情を表出するために、「すてきさん」ポーズというペアやグループで行う身体表現を取り入れた。「で・き・た、イエイ！」とハイタッチをする動きを取り入れることで、言葉と体を使って喜びを表出するだけでなく、一体感も生み出す効果があると考えた(図7)。ペアやグループで友達のできたことや良いところを見つけた際に、共感したことをポジティブに表出する姿の実現を目指した。



図7 「すてきさん」ポーズで表現する様子

(4) 「すてきさん」カードの活用

ペアの友達のできたことや、良いところを意識して見合える仕組みとして、「すてきさん」カードを活用した(図8)。カードには、「パルクール風運動」の各エリアにおける目指す姿「すてきさん」が記載されている。観察したペアの友達のできたことや良いところを見付け、ハートの記号を「すてきさん」カードの各エリアの枠の中に書いて、ペアの友達のできたことや良いところを伝えることができるように作成した。ま

た、学習カードにおいては、子どもたちがペアの友達が目指している「すてきさん」の姿を共有できるようにするため、行う子どもが自分の「すてきさん」を明確に設定できるように作成した(図9)。

開きやくとび箱
開成町立開成南小学校
パルクール風運動「すてきさん」カード 3年 4組 番 氏名()

	[1]カエルジャンプ エリア	[2]馬のり エリア	[3]バタジャンプ エリア	[4]ビタッとネコ着地 エリア	[5]カンガルージャンプ エリア
「すてきさん」	おしりが上にたかく 上がっている「すてきさん」	手を後ろの股について 体をうかがせて動かすことが できる「すてきさん」	とびこえることができる 「すてきさん」	りょう足をビタッと着地 できる「すてきさん」	りょう足をジャンプして とびのる「すてきさん」
9月16日(火)					
9月18日(木)					
9月22日(月)					
10月7日(火)					

見つけた「すてきさん」にハートをかいてあげよう!
「スーパーすてきさん」には、ハートをたくさんかいてあげよう!

図8 「すてきさん」カード 開脚跳び編

自分のめざす「すてきさん」に○をつけよう!
自分のめざす「すてきさん」は!

<input type="checkbox"/>	[ダンゴムシ回りエリア] まっすぐ前転ゲーム かべに当たらずにまっすぐ前転する	
<input type="checkbox"/>	[バンダ回りエリア] びったり着地ゲーム2 高い所から前転して、わくの中にりょう足びったり着地する	
<input type="checkbox"/>	[アルマジロ回りエリア] 手の平びったりゲーム2 ラインにびったり手をつけて前転する。	

図9 学習カード(第9時)から一部抜粋

5 検証結果と考察

検証方法については、高橋(2003)が作成した形成的授業評価(3件法)を毎時間実施した。また、事前事後アンケートについては、筆者が作成した「体育授業についての質問」(4件法)と、藤谷(2010)が作成した体育授業での共感性の調査項目から「共感的配慮」に関する質問項目を参考に、筆者が作成した「体育の授業での友達との関わりについての質問」(5件法)を実施した。集計・分析にあたり、データを四捨五入している場合は、分析割合が100%にならない場合がある。

(1) 子どもたちは、授業をどのように捉えたか

各時間の授業実践を形成的に評価し、当初の計画を修正、改善したり、子どもたちの学びの実態を把握したりするために、形成的授業評価を毎時間行い、その結果を分析した(図10)。

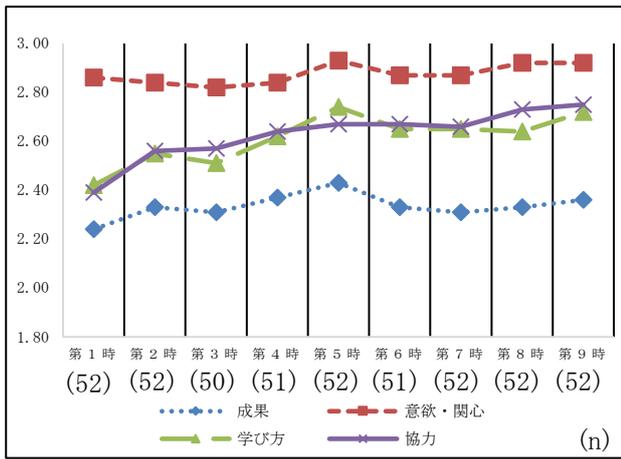


図10 形成的授業評価の結果

「意欲・関心」の次元に関して常に高値を示す結果となった。これは、「パルクール風運動」と「跳び箱ゲーム」が初めて行う活動であったため、どのようなことをするのか、新しい体験としての興味・関心が高かったことが影響しているのではないかと考える。事前事後アンケートの「跳び箱を使った運動は好きですか。」という質問では、事前は肯定的な回答(「はい」「どちらかというとはい」の合計)が50%であったのに対し、事後では96.2%へ増加し、「当てはまらない」と回答した割合は0%になった(図11)。

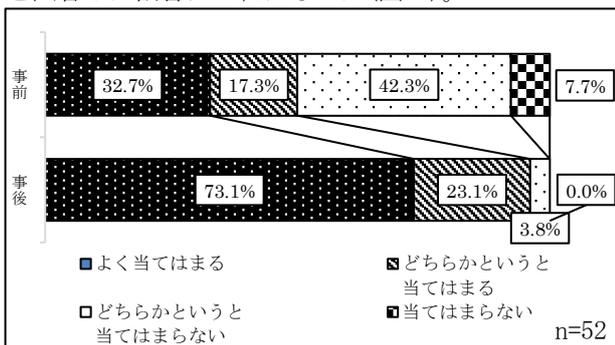


図11 跳び箱を使った運動は好きですか。の回答結果

事後アンケートにおいて、跳び箱運動が好きになる理由についての記述を分析し、記述内容を四つの内容に分類することができた(表7)。

多くの子どもが「パルクール風運動」や「跳び箱ゲーム」に関する理由を挙げていたことから、これらの初めて行う活動が「運動したい」という気持ちを高めることに寄与していたことが推察される。また、友達と関わり、互いに共感したことに関する記述が7人に見られ、友達との関わりや互いに共感する活動が、跳び箱運動が好きになる要因として有効に働いていたとも考えられる。これらの運動や活動が、子どもたちの意欲・関心を高めることにつながり、単元の目標に示した進んで取り組む態度の涵養に資することができたと考える。

表7 図11の質問項目の理由

(原文の意味を変えない範囲で改編)

筆者の分類	類似した記述数
「パルクール風運動」や「跳び箱ゲーム」に関する特徴的な記述	28人
<ul style="list-style-type: none"> ・パルクールでいろいろな跳び箱をして好きになりました。 ・ダンゴムシエリアがあったから、楽しかったから。 ・手の平びったりゲームで、テープに手を着けられて、うれしかったから。 	
開脚跳び台上前転の上達に関する特徴的な記述	15人
<ul style="list-style-type: none"> ・以前できなかったことが、できるようになったから。 ・開脚跳びができるようになったから。 ・少しだけ、できるようになったから。 	
共感したことに関する特徴的な記述	7人
<ul style="list-style-type: none"> ・友達「すてきさん」を見つけることができたから。 ・友達とたくさん「すてきさん」ポーズをしたことが心に残っているから。 ・「すてきさん」ポーズで友達と喜べたから。 	
否定的な記述	2人
<ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱に、足やお腹が当たって痛いから。 ・跳び箱が跳べないから。 	

「協力」の次元は、友達との人間関係を評価するものであり、単元が進むにつれて評価点が増加している。本研究は、「友達と関わり、互いに共感する」という人間関係に焦点をあてた研究である。従って、友達と関わることで、学習成果にどのような関係性が存在するのか検証を行った。なお、検証にあたっては、Pearsonの積率相関係数を算出した(表8)。

表8 Pearsonの相関係数「協力」「学び方」「成果」

	相関係数(n=52)
「協力」と「学び方」	.904***
「成果」と「学び方」	.833**
「成果」と「協力」	.676*

※* p < .05 ** p < .01 *** p < .001

その結果、「協力」と「学び方」の間には $r=0.904$ ($p < 0.001$) の強い正の相関が認められた。次に、「成果」と「学び方」との間には $r=0.833$ ($p < 0.01$) の正の相関がみられた。さらに、「成果」と「協力」の別指標との関連については $r=0.676$ ($p < 0.05$) の正の相関が確認された。以上より、三つの変数組み合わせはいずれも有意な関連が認められた。この結果から、本単元で設定したペアの友達のできたことや良いところを見付けるといふ学び方を進めることは、子どもたちの人間関係の深まりと学習成果に対する自己評価に強く関係していることが示唆された。また、「成果」と「協力」の関係についても、正の相関関係が認められたことから、学習成果に対する自己評価と協力に関する自己評価の関係も高いことが示唆された。

「成果」の次元は、他の次元と比べると、数値が低い結果となっている。高橋は、「この評価基準は、性や教材などの差異を無視して作成されているが、実際には、性別や教材によって、いくつかの項目で有意差が生じることを断っておかなければならない。とくに女子のほうが評価点は若干高くなり、教材別ではボール運動が陸上運動や器械運動よりも評価が高くなる傾向が認められる」(高橋 2003)と述べている。従って、他の三つの次元と比べるものではないと考えられる。

「成果」の次元は、技能的な達成や習熟を評価することから、子どもたちの技能について映像分析を行った結果、技能の向上を確認することができた(図12、図13)。第1時と第5時の「バッタジャンプエリア」で開脚跳びができた子どもの数について映像分析を行った。「パルクール風運動(開脚跳び)」における「バッタジャンプエリア」では、3種類の異なる障害物を設置し、目指す「すてきさん」として跳び越えること(開脚跳びの形)を設定している。障害物は異なるものの、両足で踏み切り、両手を着手し、跳び越えて着地できることで、開脚跳びができると本研究では認めることとした。第5時で開脚跳びができるようになった子どもの数は、第1時と比べて16人増加したことが分かった(図12)。

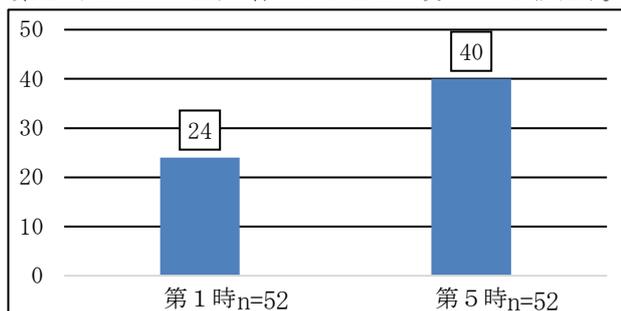


図12 「バッタジャンプエリア」で開脚跳びができた子どもの数

開脚跳びで跳び越えることができなかった子どもでも、両手を跳び箱の奥側に着くこと、お尻を高く上げて両足で踏み切ることができるようになり、開脚跳びの動作の局面において一定の向上が見られた。

また、台上前転においては、第6時と第9時の「新パルクール風運動(台上前転)」における「アルマジロ回リエリア」は、高さや横幅が異なるウレタン製の跳び箱を設置し、目指す「すてきさん」としてお尻を高く上げて前転することを設定している。木製の跳び箱と類似した場の設定において、台上で前転し両足着地できることで台上前転の技の動きができていることから、台上前転ができると本研究では認めることとした。「アルマジロ回リエリア」で台上前転をして両足着地ができた子どもの数を映像分析した結果、第9時でできるようになった子どもが第6時と比べて28人増加したことが分かった(図13)。さらに、台上前転ができなかった子どもにおいても、お尻を高く上げて台上で前転する動作ができるようになった一方で、頭をつける

位置に課題があり、お尻から着地する姿が見られる。このような結果から、できない子どもにおいても、台上前転の局面の動きの向上に一定の効果があつたと考える。

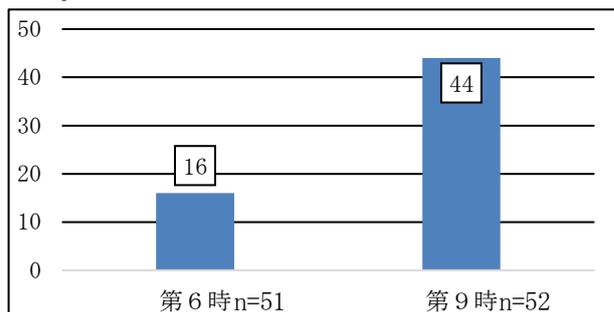


図13 「アルマジロ回リエリア」で台上前転をして両足着地できた子どもの数

これらの結果から、技能の習得については、本単元で目指した水準に達しており、単元の目標を概ね達成することができたと考える。

一方で、全ての次元において、第6時で評価点が一時的に低下しているが、これは、第5時までが開脚跳びの学習、第6時からは台上前転の学習に活動内容が切り替わったことによる影響ではないかと考える。

(2) エコロジカル・アプローチを取り入れた運動を通して共感することができたか

ア 「パルクール風運動」の効果

学習カードや事前事後アンケート、授業の映像分析を基に、「パルクール風運動」の効果について検証を行った。学習カードの振り返りの項目「パルクール風運動をやって、気づいたことを書きましょう」の記述内容を分析した結果、環境設定に関する記述と共感に関する記述という二つの特徴が確認できた(表9)。

表9 パルクール風運動をやって、気づいたことを書きましょう。の記述内容

(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

筆者の分類	類似した記述数
環境に関する特徴的な記述	32人
<ul style="list-style-type: none"> いろいろな運動があつて楽しい。 バッタエリアで、小さい跳び箱があつて、楽しかった。 カエルエリアで、特にお尻を高く上げることができた。 難しいところがあつたから、また今度も挑戦したい。 	
共感に関する特徴的な記述	17人
<ul style="list-style-type: none"> ～さんが、跳び箱がうまくなつていて。 友達のスてきさんのところをよく見た。 いろいろなところを褒めて、仲良く運動ができた。 ペアの友達に、「上手」と言われてうれしかった。 	
その他の記述	3人
<ul style="list-style-type: none"> 友達と仲良くできた。 友達と仲良く、楽しみながらできた。 走るや跳ぶが、こんなに大変なことに気がついた。 	

環境に関する振り返りからは、用具の多様化を取り入れたことで、子どもたちがそれぞれのエリアで、自分に合った用具を選択し、エリアごとに設定された目指す姿「すてきさん」に向けて運動したことが読み取れる。このことは、映像分析からも見取ることができた。子どもから「また今度も挑戦したい」という意欲を引き出したことは、「パルクール風運動」で設定した場が効果的であったことが確認できる。また、評価規準に示した、自分の目標に合わせて場を選択できるような条件設定ができていたと考えられる。

共感に関する振り返りでは、友達の「すてきさん」をよく観察している様子が読み取れる。運動の難易度を下げて、友達のできたことや良いところを見付けやすくなるように、目指す姿「すてきさん」(表4、表5)を設定したことで、友達の動きを肯定的に認めやすくなったのではないかと考える。さらに、事前事後アンケートの「跳び箱の練習をする時に、友達と一緒に練習することは楽しいと思いますか。」という質問では、事前の肯定的な回答(「よく当てはまる」「どちらかというと当てはまる」の合計)が71.2%だったのに対し、事後では94.2%に増加し、「当てはまらない」と回答した割合は0%となった(図14)。「よく当てはまる」「どちらかというと当てはまる」と回答した49人の子どもの理由について記述を分析すると、技の上達だけではなく、友達のできたことや良いところに共感する記述内容が多いという特徴が確認できた(表10)。これは、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動を通して、友達との関わりによって、「共感する」という感情を持つことができていたと考えられる。

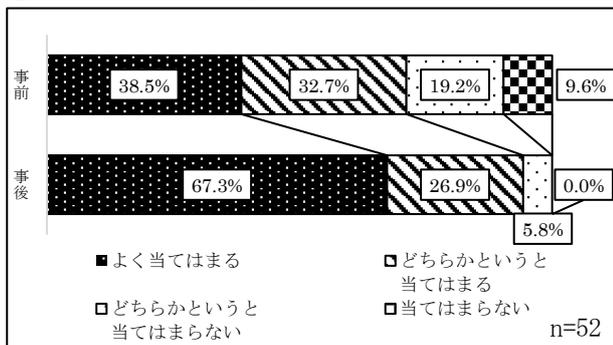


図14 跳び箱の練習をする時に、友達と一緒に練習することは、楽しいと思いますか。の回答結果

表10 図11の質問項目の「よく当てはまる」「どちらかというと当てはまる」と答えた理由
(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

- ・相手のよいところが見えるから。
- ・友達と一緒にやれば、変化に気が付けるから。
- ・友達を見ると、「ああ上手だな」などの気持ちが生まれてくるからです。
- ・頑張れとか応援してくれたし、「すてきさん」ポーズもたくさんできたから。

友達に共感する姿や記述が確認できたことから、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動として「パルクール風運動」を行うことは、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成に対して概ね有効であったと解釈できる。

イ 「跳び箱ゲーム」の効果

学習カードや事前事後アンケート、授業の映像分析を基に、「跳び箱ゲーム」の効果について検証を行った。事前事後アンケートの「一生懸命練習している友達を見ると、自分も一緒に練習したいと思いますか。」という質問において、事前では、肯定的な回答(「はい」「どちらかというとはい」の合計)が55.8%だったのに対し、事後では76.9%と増加が見られた(図15)。

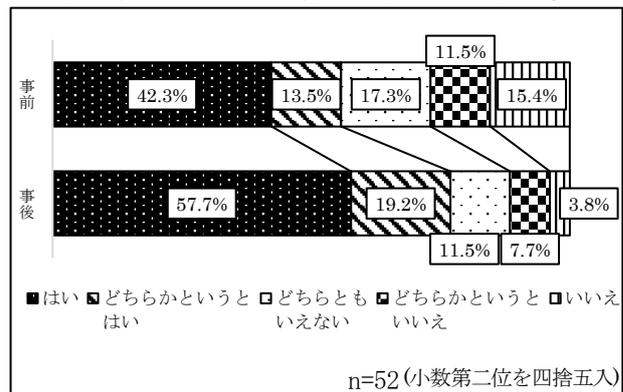


図15 一生懸命練習している友達を見ると自分も一緒に練習したいと思いますか。の回答結果

事後の結果から、常に近くで友達が「跳び箱ゲーム」に挑戦する姿を互いに見合う学習活動を積み重ねることで、他者を意識しながら運動に取り組むようになってきたことが示唆される。また、「新跳び箱ゲーム(台上前転)」を行った第8時の学習カードの振り返りからは、対象となった子ども52人全員が友達のできたことや良いところに共感する記述を書けたことが確認できた。また、記述内容について、「～エリアで、～なところがすてきさん」と友達の動きを自分の言葉で詳しく記述することができた子どもも確認できた(表11)。表11以外の記述については、「～さんの、真っすぐ前転するところが、すてきさん。」のように、図9の下線部にある言葉を使った記述が見られた。

表11 学習カードの振り返り(第8時)

(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

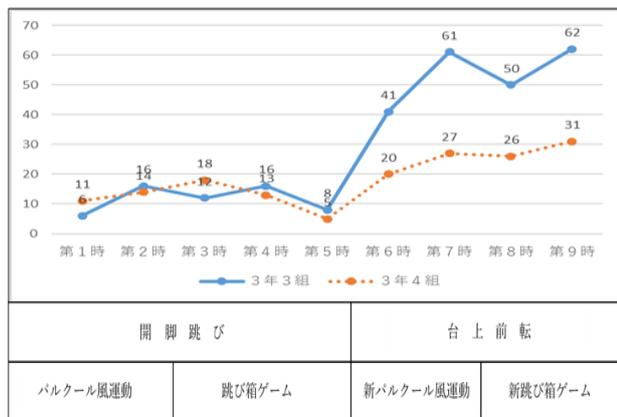
- ・～さんのパンダエリアの2回目の着地が、1回目よりうまくできていたところが、すてきさん。
- ・～さんが、パンダエリアで、頭の後ろ側で回っていた。
- ・～さんの、ダンゴムシエリアで、手をつかないで立ち上がれているところがすてきさん。
- ・～さんの、足を閉じて着地していたところが、すてきさん。

「跳び箱ゲーム」では、技の成功や失敗を評価するのではなく、できたことや良いところを見つけたといった活動をしたことで、「できない」というネガティブな感情や「失敗することを回避したい」という感情を高めるのではなく、「友達と一緒に練習したい」というポジティブな感情を高める結果につながったと考える。仮に失敗したとしても、友達が良いところを認めてくれるため、心理的な安全性が確保された環境がそこに生み出されていたと考えられる。これらの結果から、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動として、「跳び箱ゲーム」を行うことは、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成に対して概ね有効であったと解釈できる。

(3) ポジティブな感情を表出する取組を通して、共感することができたか

ア 「すてきさん」ポーズの効果

学習カードや事前事後アンケート、授業の映像分析を基に、「すてきさん」ポーズの効果について検証を行った。単元が進むにつれて、第9時に向かう中で、両クラスともに45分の授業中に「すてきさん」ポーズの表現回数が増加傾向を示した(図16)。しかし、単元の冒頭と終盤を比較すると、冒頭は回数が少なく、「すてきさん」ポーズで表現することを子どもたちに定着させるには、一定の時間が必要になることが考えられる。



※ペアが行った回数
図16 「すてきさん」ポーズの表現回数の推移

学習内容別に比較して見ると、開脚跳び(第1時から第5時)よりも台上前転(第6時から第9時)の学習時の方が、「すてきさん」ポーズの回数が極めて多いことが示された。結果の要因として、跳び越えられるか跳び越えられないかという、試技の成功がはっきりと識別できる開脚跳びと違い、台上前転では、台上で前転することに注目が集まり、着地に失敗したとしても、「台上で前転できた」という姿に「すてきさん」ポーズの表現が結びつきやすかったと考える。「台の上で前転する」という初めて挑戦する動きが、見ている子どもにとって開脚跳びよりもできたことや良いところを認めやすかったと考えられる。

次に、学習活動別に比較して見ると、「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」(第3時から第5時)、「新跳び箱ゲーム(台上前転)」(第8時、第9時)時よりも「パルクール風運動(開脚跳び)」(第1時、第2時)、「新パルクール風運動(台上前転)」(第6時、第7時)時に大きく増加していることが示された。この結果から、「跳び箱ゲーム」よりも「パルクール風運動」の方が、ペアの友達のできたことや良いところを見つけやすい活動であったことが示唆される。また、設定した環境が、運動する子どもたちにとって、成功しやすい環境であったとも考えられる。

一方で、両クラスとも低下を示した時間が第5時と第8時に見られる。これは、活動内容が、タブレット端末を活用してペアの友達が跳んでいる様子の撮影を主としたことが影響したのではないかと考える。ペアで行う「すてきさん」ポーズは、単元の第5時頃からは、ペアで行う活動からグループで行う姿へと発展していった。さらに、グループでオリジナルの「すてきさん」ポーズを考えるようになり、子どもたちは友達のできたことや良いところに対する共感を、よりポジティブに表出する姿が見られるようになった(図17)。



図17 グループで「すてきさん」ポーズでポジティブな感情を表出している様子

授業の振り返りの全体共有の場面においても、一人が発表した後にクラスみんなで「すてきさん」ポーズを行うようになり、子どもたちの間で、できたことや良いところに共感する姿が多く見られるようになった。「すてきさん」ポーズが子どもにとって、どのような効果があったかを検証するため、事後アンケートで

「『すてきさん』ポーズを使うことで、友達と一緒に喜ぶことにつながりましたか。」という質問を行った(図18)。回答について、98.1%もの子どもが肯定的な回答(「よく当てはまる」「どちらかというと当てはまる」の合計)をした。その理由について記述を分析すると、「できたこと」や「良いところ」という言葉が含まれる共感に関する記述が多いという特徴が見られた(表12)。

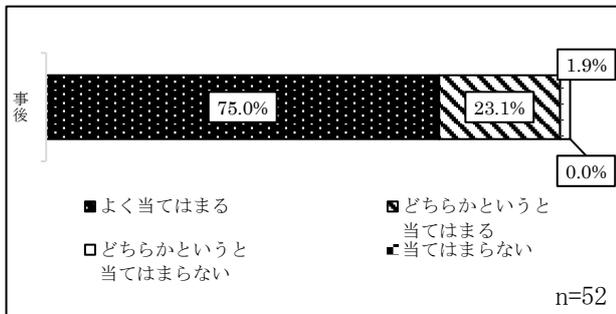


図18 「すてきさん」ポーズを使うことで友達と一緒に喜ぶことにつながりましたか。の回答結果

表12 図18の質問項目の「よく当てはまる」「どちらかというと当てはまる」と回答した理由
(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

- ・できた時に、すてきさんポーズを使うことで、お互いに喜びあえたから。
- ・すてきさんポーズは、できたっていう意味で、みんなで一緒に喜べたから。
- ・良いところを言い合うことができたから。
- ・ペアの子ができたことを、みんなで一緒に喜ぶことができたから。

また、授業の冒頭で、「すてきさん」ポーズをしていたペアやグループ、クラス全体の姿を、スライドを使って紹介し、紹介した数を「すてきさん」ポイントという名称で得点化することで、集めたポイントに応じてパズルのピースがもらえるという視覚的な取組も行った(図19)。



図19 ピースが集まり「すてきさん」パネルが完成に近づく様子(第8時)

単元の目標を毎時間掲示し、「すてきさん」ポーズの意味を確認することで、得点や報酬のピースを集めることが目的とならないように配慮した。視覚的な掲

示により、クラス全体で「すてきさん」ポーズにより友達のできたことや良いところを認め、伝えていこうという雰囲気をつくることができた。また、どのくらい自分たちが、単元のめあてに近づいているかを把握することができた。さらに、学級担任と連携し、朝の会で授業中の写真をメッセージ付きで紹介し、子どもの良い行動を認め価値付けたことが、「すてきさん」ポーズの表現回数増加にもつながったと考えられる。

また、事前事後アンケートの「友達の上手な動き(技)を見て、『すごいな』と思いますか。」という質問では、事前の肯定的な回答(「はい」「どちらかというとはい」の合計)が84.6%に対し、事後では96.2%となった(図20)。

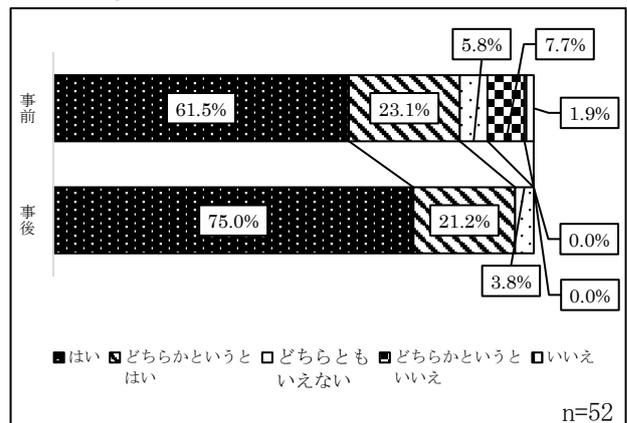


図20 友達の上手な動きを見て「すごいな」と思いますか。の回答結果

できたことや良いところに共感するためには、友達のできた姿や良いところを見付ける必要がある。今回の結果からは、子どもたちが他者を意識しながら学習に取り組み、友達の上手な動きを積極的に見付けることができていたと推察する。これらの結果に基づき、ポジティブな感情を表出する取組として「すてきさん」ポーズを行うことは、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成に対して概ね有効だったと判断する。

イ 「すてきさん」カードの活用の効果

学習カードや事前事後アンケート、授業の映像分析を基に、「パルクール風運動」で活用した「すてきさん」カードの効果について検証を行った。「すてきさん」カードは、「パルクール風運動(開脚跳び)」や「新パルクール風運動(台上前転)」をしているペアの友達の「すてきさん」を見付ける目的で活用し、ペアの友達の動きを観察した後に、できたことを「すてきさん」ポーズだけでなく、「すてきさん」カードに記入して伝える姿が多く見られた。しかし、一部の子どもたちからは「すてきさん」ポーズを使った表現が「恥ずかしい」という声があがり、抵抗感を持つ子どもも存在した。そのような子どもでも、「すてきさん」カードを活用することで、友達のできたことや良いところを見付け、友達に伝えて関わり、共感することが可能と

なる(図21)。「すてきさん」カードのハートの数は、友達のできたことや良いところを見付け、共感したことを表していることから、ハートの数が増加することは、友達のできたことや良いところに共感していると捉え、その変化の分析を行った(表13、表14)。



図21 「すてきさん」カード(第4時)

「パルクール風運動(開脚跳び)」にて「すてきさん」カードを活用した第2時から第4時のハートの数の変化(表13)を調べたところ、時間経過とともに、増加する傾向が示された。この結果は、「新パルクール風運動(台上前転)」時(表14)においても、同じ傾向が示された。

表13 「パルクール風運動(開脚跳び)」後のハートの数の変化

時間 (n)	第2時 (52)	第3時 (50)	第4時 (51)
ハートの数の合計	470個	575個	854個
前時との比較		+105個	+279個
平均値 (小数第一位を四捨五入)	9	11	16
最小値	4	7	12
最大値	21	24	27
分布の範囲	17	17	15

表14 「新パルクール風運動(台上前転)」後のハートの数の変化

時間 (n)	第6時 (51)	第7時 (52)
ハートの数の合計	665個	707個
前時との比較		+42個
平均値 (小数第一位を四捨五入)	13	14
最小値	8	12
最大値	28	29
分布の範囲	20	17

「すてきさん」カードのハートの数は、友達のできたことや良いところに対する共感を示しており、ハートの数の増加は共感する気持ちの高まりを意味している。それぞれの学習内容の時間において、ハートの数

が増加していることから、子どもたちの共感する気持ちが高まっていったと考えられる。つまり、友達のできたことや良いところを多く見付けるようになったといえる。第6時で減少を示したのは、パルクール風運動の内容が、開脚跳びから台上前転に切り替わったことが要因だと推測する。最小値は増加傾向を示しており、単元の冒頭ではハートを書いて共感を示す意識が低かった子どもたちが、時間経過とともにハートを書いて共感を示す意識が高まっていったことが示唆される。また、第2時から第7時までの最小値と最大値の分布の範囲を見ると、学習内容ごとに平均値の周りに集まってきたことが示された。活動を継続することで、ハートの数が増加することや、ハートを書く意識が低かった子どもたちの、ハートを書いた数が増加したことから、友達のできたことや良いところを見付ける力の定着につながる活動であったと考える。

次に、「パルクール風運動」で「すてきさん」カードのハートの数が、個人内で増加が見られた子どもの人数を調べた(表15)。これは、ハートを書いてもらった子(共感された側)の人数の変化を示している。「パルクール風運動(開脚跳び)」時の、第3時では、第2時より36人ハートの数が増えていた。また、第4時では第3時より40人ハートの数が増加していた。「新パルクール風運動(台上前転)」時の、第7時では第6時より、40人ハートの数が増加していた。

表15 前時と比べてハートが増加した子ども(共感された側)の人数

内容	パルクール風運動	新パルクール風運動
時間 (n)	第3時 (50)	第4時 (51)
前時との比較	+36人	+40人
		第7時 (52)
		+40人

ハートを書いてもらった子(共感された側)が増加するということは、友達のできたことや良いところを見付け、ハートを書いた子ども(共感した側)の人数も同様に増加していると考えられる。「パルクール風運動(開脚跳び)」と「新パルクール風運動(台上前転)」時に、「すてきさん」カードを活用した時間には違いがあり、「パルクール風運動(開脚跳び)」は、第2時から第4時の3時間分、「新パルクール風運動(台上前転)」は、第6時と第7時の2時間分である。「パルクール風運動」において、ハートを書いてもらった子ども(共感された側)の増加傾向が示され、ハートを書いた子ども(共感した側)の増加が考えられることから、「すてきさん」カードを活用して友達と関わり、共感することを積み重ねていくことが、共感する気持ちを高めることに関係していることが示唆される。

ハートの数の増加やハートが増加した子どもの人数の増加は、「すてきさん」カードを活用した友達との

関わりと共感する気持ちを積み重ねることで得られた成果と捉えられる。この結果から、ポジティブな感情を表出する取組として、「すてきさん」カードを活用することが、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成に対して概ね有効であったと判断する。

ウ 共感することが、技能や意欲、関わり方に課題がある子どもへ与える作用

学級担任の聞き取りを基に、技能に課題がある子どものうち、課題であった意欲や関わり方に難しさを感じるA、B、Cの子ども3名を抽出し、映像分析や事前事後アンケートを基に検証した。この3名が共感したことに対してポジティブな感情を表出していたかを調べるため、「すてきさん」ポーズの表現回数の推移(図16)のうち、抽出した子どもが「すてきさん」ポーズをどのくらい行っていたかを図に示した(図22)。3名とも、第9時に向かうにつれて、表現回数の増加が見られた。第5時では、タブレットを活用して互いの跳ぶ様子を撮影し合う時間であったため、「すてきさん」ポーズの表現が無かった。第5時で減少した後に、第9時に向かって再び増加する結果は、全体の傾向(図16)と同じであった。

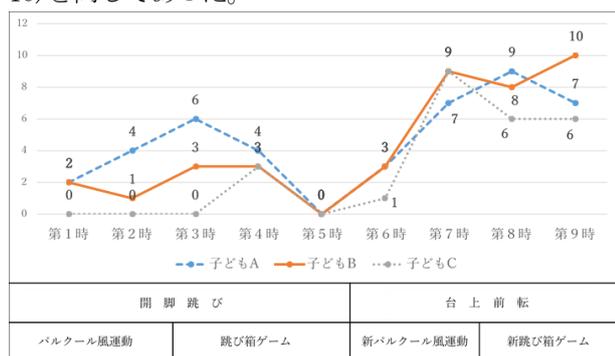


図22 抽出した子どもの「すてきさん」ポーズの表現回数の推移

子どもAは、事前アンケートで「跳び箱を使った運動は好きですか。」という質問に対して「どちらかというと当てはまらない」と回答しており、跳び箱運動に対する苦手意識があったことが推測される。本単元では、友達と「すてきさん」ポーズを使い、友達と互いにできたことや良いところに共感する機会が増えていった。第3時に初めて「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」に挑戦した際、子どもAは、ペアの友達が手を揃えて着手しているかを観察し、「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」記録カードに、本来であれば丸を描いて記録するのだが、この時に「すごい」とペアの友達のできたことに対してコメントも記述して伝える様子が見られた。その後、子どもAは、ペアの友達が挑戦した場面において、「私は無理」と発言し挑戦することを諦めていた。しかし、ペアの友達から「チャレンジ、チャレンジ」と声を掛けられたことや、「(着手の線を)、緑(遠い方)から黄色(近い方)にしてみたら」と提案されたことで、「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」に挑戦することが

できた。ペアの友達と「すてきさん」ポーズや「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」記録カードを通して、子どもAはペアの友達と関わり、互いに共感し関係を深めたことで、苦手な運動に対して、挑戦してみようとする意欲を引き出すことにつながったことが示唆される。この様子は、子どもAの振り返り(表16)からも、友達からの声掛けが、苦手なことに挑戦することに作用していたことが読み取れる。

表16 子どもAの学習カードの振り返り

(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

第1時	跳び箱が <u>苦手だったけれど、少しできてうれしかった。</u>
第2時	ペアの子と <u>すてきさんポーズをたくさんやった。</u>
第8時	パンダエリアが <u>苦手だったけれど、楽しくできた。</u>
事後アンケート「跳び箱を使った運動は好きですか」の理由	<u>できなくても、友だちやペアの子が声を掛けてくれるのがうれしいから。</u>

事後アンケートの「跳び箱を使った運動は好きですか。」という質問の回答では、「よく当てはまる」へと変容した。これは、子どもAのペアの友達がネガティブな感情に共感し、積極的に声を掛ける関わりが子どもAの励みになり、学習意欲を支える役割に至ったと考える。このように、本研究ではポジティブな感情に焦点を当てていたが、子どもAとペアの友達の関わり様子から、ネガティブな感情への共感が生まれ、それにより関係が深まる姿も確認することができた。

一方、子どもBは、事前アンケートで「跳び箱を使った運動は好きですか。」という質問では、「どちらかというと当てはまる」と回答しており、跳び箱運動に少し関心はあったものの、教員の全体指導が伝わりにくく、一人では何をすれば良いか分からなくなってしまふ様子が見受けられた。友達との関わりが無い状況では、子どもBは何をするのかを理解することがさらに難しくなってしまう。ペアの友達から「すてきさん」ポーズや「すてきさん」カードで、できたことや良いところに共感してもらうことで、子どもBはペアの友達のできたことや良いところに対して「すてきさん」ポーズをするということの理解につながった。その結果として、毎時間積み重ねることでポジティブな感情を自然と「すてきさん」ポーズで表出する姿が見られるようになってきた。子どもBの学習カードの振り返り(表17)からも、他者を意識して行動していることが読み取れる。

表17 子どもBの学習カードの振り返り

(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

第2時	パルクール風運動で見てもらう時に先に行かないように <u>合図を出して行った。</u>
第5時	ピタッと着地ができるようにがんばった。
第7時	パンダで頭をマークにつけたこと、着地もうまくいった。
第8時	<u>～さんのパンダエリアのちゃんと後頭部がついているところが、すてきさん。</u>

第5時の、「跳び箱ゲーム(開脚跳び)」を行った際、子どもBのペアの友達が、「ドン(踏み切り)とパン(着手)がいいよ」と子どもBの良さを伝えていた。それに対して、子どもBは自身の目指す「すてきさん」として「ピタ(着地)をよくしたい」と述べていた。その後、子どもBが何度も挑戦する姿が見られ、結果的に、開脚跳びに成功することができた。この子どもBのできたことにペアの友達が共感し、「すてきさん」ポーズでポジティブな感情を表出することができた。子どもBがペアの友達と関わりを通して、できたことや良いところに共感し合う経験が、子どもBが目標を明確にし、学習に参加する姿の育成につながったと考える。

子どもCは、第6時まで「すてきさん」ポーズの表現が少なく、友達と関わることに消極的な様子が見られた。子どもCは、第3時まで「すてきさん」ポーズの表現が無い(図22)が、ペアの友達と互いに「すてきさん」カードを活用して、できたことや良いところを見付け、ハートを書いて伝え合うことができていた。子どもCが、ペアの友達に対して書いた「すてきさん」カードのハートの数は、全体の傾向と同じように、単元の終盤に向かうにつれて、増加が見られた。初めて「すてきさん」ポーズの表現が見られたのは第4時である。映像分析の結果、「パルクール風運動(開脚跳び)」で、ペアの友達の運動を観察した後、子どもC自らがペアの友達に対して「すてきさん」ポーズをしている姿を確認した。また、「新跳び箱ゲーム(台上前転)」時には、子どもCが自分で設定した目標が成功し、子どもCのもとにペアの友達が歩み寄って来て「すてきさん」ポーズを表現する姿が確認できた。子どもCが第4時で初めて「すてきさん」ポーズの表現ができた要因として、筆者の声掛けと、クラスの雰囲気が考えられる。筆者が、単元の冒頭から「友達のできたことや良いところを見付けて『すてきさん』ポーズをしてあげよう」とクラス全体に声を掛けてきた。図16の「すてきさん」ポーズの表現回数の推移を見ると、第1時から第3時まで増加傾向を示しており、みんなで「すてきさん」ポーズで表現しようという授業の雰囲気が高まっていたため、子どもCの行動に変化があったと推察する。第6時の台上前転の準備の時には、「自分

は、前転が100回に1回くらいしか成功しない」と発言し、行う前から運動に対する意欲も低い様子だったが、「新パルクール風運動(台上前転)」のパンダ回りエリアで高所からの前転着地に挑戦し成功したことで、その後何度も取り組む様子が見られた。さらに、「新跳び箱ゲーム(台上前転)」の際には、横で見ていた友達から、「着手がきれいに揃っていた」とコメントをもらったことで、子どもCに笑顔が見られた。できた喜びに対する友達の共感によって、その後何度も「新跳び箱ゲーム(台上前転)」に挑戦する様子が見られた。また、逆に、子どもCがペアの友達を観察して、着手が何色のラインで揃っているかを伝えることもできた。このように、子どもCが友達と関わり、互いに共感することを積み重ねた結果、子どもCの「すてきさん」ポーズの表現回数が増加につながっていったと考える。また、学習カードや事後アンケートの振り返り(表18)からも、できた喜びに対して共感が生まれ、関わりがあったことで、苦手な運動に対しても粘り強く取り組むことができたことが読み取れる。

表18 子どもCの学習カードの振り返り

(原文の意味を変えない範囲で改編、下線は筆者)

第2時	<u>いろいろな跳び箱ができた。</u>
第4時	手の平びったりゲームで <u>線をちゃんと見た。</u>
第6時	<u>パンダコースをがんばった。</u>
事後アンケート	台上前転が <u>できてうれしかった。</u>

抽出した他の子どもにも、苦手なことには意欲的に取り組めないことが多い実態があったが、学習中にはほとんどの子どもが何度も「パルクール風運動」や「跳び箱ゲーム」に取り組む様子が見られた。第8時の「新跳び箱ゲーム(台上前転)」では、跳び箱運動が苦手な子どもが跳ぶことをためらってしまう木製の跳び箱でも、多くの子どもが台上前転に何度も取り組んでいた。このような積極的な姿が見られた背景には、ペアやグループの友達と関わり、互いに共感することを積み重ねてきた活動が影響しており、友達ができたことや良いところに共感してくれるという肯定的な雰囲気が醸成されていたことが要因であると考えられる。

研究のまとめ

成果と課題

本研究では、エコロジカル・アプローチを取り入れた運動とポジティブな感情を表出する取組が、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」を育成することへの有効性を検証した。エコロジカル・アプローチ

を取り入れた「パルクール風運動」や「跳び箱ゲーム」は、子ども自らが目標を設定し、肯定的な声掛けが自然にしやすい学習活動となり、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」を育成する有効な運動となった。その際、自己の能力や目標に適した場を選んで活動する姿は、単元の目標に示した活動の場を選んでいる姿を工夫する思考力・判断力として見取ることができた。また、ポジティブな感情を表出するための「すてきさん」ポーズや「すてきさん」カードを導入することで、できたことや良いところに共感した際のポジティブな感情を視覚的に表現することにつながった。その際、友達の良さを見付け、共感する姿は、単元の目標に示した友達の考えを認める態度として見取ることができた。体育の授業だけでなく、日常的な授業中においても「すてきさん」ポーズを使って表現する子どもが出てくるようになり、自然に表現できる子どもが増えるようになった。このことから「すてきさん」ポーズが、子どもたちの間で、共感をポジティブに表現する方法として定着してきたことが示唆される。一方で、「すてきさん」カードを活用することで、身体表現することに抵抗がある子どもでも、友達のできたことや良いところへ共感し関わるのが可能となった。また、友達と関わり、互いに共感する「すてきさん」の育成を目指すことで、技能の向上や学習意欲を高めることに対しても一定の成果があった。第3学年で高めた跳び箱運動に対する学習意欲を、第4学年へつなげていきたい。また、第3学年で身に付けた、開脚跳びや台上前転の局面の動きの基礎や技の感覚を生かし、第4学年では、それらの技の完成や発展を目指していきたい。

一方、友達の考えや思いに共感することへの課題も見えてきた。本研究では、「できたこと」と「良いところ」を見付け伝え合うことを、「友達と関わり、互いに共感する『すてきさん』」と定義した。しかし、抽出した子どもAのペアで見られたように、ネガティブな感情に対する共感なども確認することができた。友達の困っていることや不安な気持ちに共感し行動することで、心理的な安全性の確保につながると考える。事前事後アンケートの「運動している時、運動の仕方で困っている友達に、自分にできることはないか考えていますか。」という質問において、事前と比べて事後は肯定的な回答が増加しているものの、約2割の子どもたちは、事後も否定的な回答をしており、困っている友達にどのように関わるとよいか難しさを感じていると考えられる。

他者の考えや気持ちを共感することには限界がある。しかし、互いに考えや気持ちを寄せ合うことはできる。

特に、不安な気持ちや困難を分かち合うことは、新たな挑戦に向かう活力源となる。自分の失敗を受け入れてくれる、非難されない、挑戦することを認めてくれるといった心理的な安全性を確保していくことが重要である。子どもAとペアの友達の関係に見られたネガティブな感情に共感する活動を検討し、温かい心を持った子どもたちが育つように、これからも友達と関わり、互いに共感することを大切にしたい教育に努めていきたい。

おわりに

本研究を行うにあたり、多くの協力をいただいた、開成町立開成南小学校の教職員の皆様、本研究に関わっていただいた全ての皆様に感謝申し上げます。そして、授業に一生懸命取り組んだ3年3組、3年4組の「すてきさん」に敬意を表するとともに、本研究への協力に深く感謝申し上げ、結びとする。

【指導担当者】

川口 弘幸¹ 岩田 寛子² 水野 昌享³

引用文献

- 開成町役場 「町名の由来」
<https://www.town.kaisei.kanagawa.jp/info/1>
(2026年1月21日取得)
- 日本パルクール協会 「パルクールとは」
<https://parkour.jp/about-parkour/> (2025年9月4日取得)
- 文部科学省 2023 「第4期教育振興基本計画」 p.36
- 文部科学省 2018 「小学校学習指導要領(平成29年告示)」 東京書籍 p.139
- 文部科学省 2018 『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編』 東洋館出版社
- 井上寛崇・岡澤祥訓 2009 「小学校2年生における跳の運動遊びの授業づくり—運動有能感の視点から—」 (奈良体育学会『奈良体育学会研究年報』第14号) p.59
- 植田文也 2023 『エコロジカル・アプローチ『教える』と『学ぶ』の価値観が劇的に変わる新しい運動学習の理論と実践』 ソル・メディア
- 梅澤秋久・苫野一徳 2020 『真正の『共生体育』をつくる』 大修館書店 p.11
- 神野宏司 2020 「運動・スポーツ実施に伴うポジティブ・ネガティブ体験、健康観・行動と現在の運動実施の関連性」 (東洋大学ライフデザイン学研究16) p.137

1 指導主事 2 副主幹(併)指導主事
3 教育指導専門員

- 坂田怜奈・梅澤秋久・石黒功 2020 「小学校体育科における共感性を誘発する学習デザイン：中学年器械運動の実践報告」（横浜国立大学教育学部紀要, I, 教育科学) p. 19
- 高橋健夫 2003 『体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』 明和出版 p. 15
- 西川潔 2014 「児童が主体的に学ぶ体育学習の指導に関する実践的研究—器械運動を一例として—」（人間環境学研究 第12巻 2号）
- 藤谷かおる・細江文利 1999 「共感意識の変容に関する研究—共生関係を生む共感意識の形成を目指して—」（スポーツ教育学研究Vol. 19 NO. 2）
- 藤谷かおる 2010 「体育授業における共感性の構成因子の検討—性差および校種間差の観点から—」（日本教科教育学会誌 2010. 10 第33巻 第2号）
- 村瀬浩二・定國あゆみ・小坂竜也 2015 「児童の共感性を高める体育学習の研究—体づくり運動に着目して—」（和歌山大学教育学部教育実践総合センター紀要 No. 25）

参考文献

- 竹原卓真 2016 『増補改訂SPSSのスズメ1 2要因の分散分析をすべてカバー』 北大路書房

めざせ！とびばこゲームマスター〔第3学年 器械運動（跳び箱運動）〕

開成町立開成南小学校

単元の目標

- 跳び箱運動の、切り返し系や回転系の基本的な技ができるようにする。
- 跳び箱運動の、自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- 跳び箱運動に、進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、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。

単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 跳び箱運動の行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 開脚跳びをすることができる。 ③ 台上前転をすることができる。	① 自己の能力に適した課題を見付け、自分やグループの友達の課題解決のための活動を選んでいる。 ② 自分やグループの課題の解決に向けて、考えたことを友達に伝えている。	① 跳び箱運動に進んで取り組もうとしている。 ② 学習のきまりを守り、誰とも仲よく運動しようとしている。 ③ 使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ 課題の解決に向けて話し合い、友達の考えを認めようとしている。 ⑤ 運動する場の危険物を取り除くなど、周囲を見て器械・器具の安全を確かめている。

単元の指導と評価の計画（9時間）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ねらい	学習の進め方を知り、見通しを持つ	開脚跳びの動きを取り入れたバクテール風運動に取り組み、「できた」実感をもつ	跳び箱ゲームに挑戦し、自分の目標をたてる	跳び箱ゲームに挑戦し、開脚跳びの練習をする	跳び箱ゲームに挑戦し、開脚跳びができるようにする	台上前転の動きを取り入れた新バクテール風運動に取り組み、「できた」実感をもつ	友達と新跳び箱ゲームを楽しみ、できたこと、難しいことを、友達と共有する	新跳び箱ゲームに挑戦し、台上前転の行い方を知る	新跳び箱ゲームに挑戦し、台上前転の行い方に付ける	
学習活動	オリエンテーション 1 集合、挨拶、体調確認 2 単元の学習の見通しを持つ ・単元の目標と学習の進め方を知る ・学習のきまりと「すてきさん」ポーズを知る 3 本時のねらいを知る 4 場や用具の準備をする 5 バクテール風運動について知る 6 ペアでバクテール風運動の練習をする 7 ペアでバクテール風運動を見合う ・「すてきさん」カードに記録する 8 「すてきさん」タイム ・学習カードに振り返りを記入し、話し合う 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶	1 集合、挨拶、体調確認 2 本時のねらいを知る 3 場や用具の準備をする 4 ペアでバクテール風運動の練習をする 5 ペアでバクテール風運動を見合う ・「すてきさん」カードに記録する 6 「すてきさん」タイム ・学習カードに振り返りを記入し、話し合う 7 用具の片付けをする 8 集合、体調確認、挨拶	1 集合、挨拶、体調確認 2 場や用具の準備をする 3 バクテール風運動を行う（「すてきさん」カードに記録） 4 本時のねらいを知る 5 開脚跳びを見る ・技のポイントをおさえる（踏切、着手、空中、着地） 6 ペアで跳び箱ゲームの練習をする ・できたことを「すてきさん」ポーズで表現する ・難しいことや、気を付けることを友達に伝える ・自分に合った場で練習する [1]手の平びったりゲーム [2]びったり着地ゲーム 7 ペアで跳び箱ゲームに挑戦し、得点を記録する ・自分に合った場で挑戦する ・記録用紙に記録する（第4時） ・タブレットで記録し合う（第5時） 8 「すてきさん」タイム ・学習カードに振り返りを記入し、話し合う 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶	1 集合、挨拶、体調確認 2 本時のねらいを知る 3 場や用具の準備をする 4 新バクテール風運動を行う（「すてきさん」カードに記録） 5 台上前転の映像を見る ・技のポイントをおさえる（踏切、着手、頭をつく場所、手を離すタイミング、着地） 6 ペアで新跳び箱ゲームの練習をする ・できたことを「すてきさん」ポーズで表現する ・難しいことや、気を付けることを友達に伝える ・自分に合った場で練習する [3]真つすぐ前転ゲーム [4]手の平びったりゲーム2 [5]びったり着地ゲーム2 7 ペアで新跳び箱ゲームに挑戦し、記録する ・自分に合った場で挑戦する ・タブレットで記録する（第9時） 8 「すてきさん」タイム ・学習カードに振り返りを記入し、話し合う 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード	① 観察・学習カード ② 観察・学習カード
評価の重点	⑤ 観察・学習カード	② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	① 観察・学習カード	② 観察・学習カード	② 観察・学習カード	① 観察・学習カード	② 観察・学習カード	① 観察・学習カード	

【本時の計画】（1／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月11日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉パルクール風運動の行い方を理解し、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りができる。
 〈思考力、判断力、表現力等〉パルクール風運動において、様々な動きのよさに気付き、考えたことを友達に伝えることができる。
 〈学びに向かう力、人間性等〉運動する場の危険物を取り除くなど、周囲を見て器械・用具の安全を確かめることができる。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度⑤〉運動する場の危険物を取り除くなど、周囲を見て器械・器具の安全を確かめている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
10分	1 集合、挨拶、体調確認をする ・グループごとに整列する。 2 単元の学習に見通しをもつ ・単元の目標と学習のさまりを知る。 ・「すてきさん」ポーズについて知る。 ・グループの中でペアになることを確認する。 3 本時のねらいを知る ・パルクールについて知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">安全に気をつけて、パルクール風運動にチャレンジしよう</div>	○児童の健康状態を把握する。 ○スライド資料を用いて、説明する。 ○「すてきさん」ポーズを紹介する。 ○スライド資料を見て、パルクールを知る。 ○安全指導として、体育の授業において、パルクールに似た動きをすることを説明する。
25分	4 場や用具の準備をする ・グループに分かれ、写真を見てエリアの準備をする。 ・準備が終わったら、体育館中央（ペアの子エリア）で待つ。 5 それぞれのエリアの運動の行い方を知る [1] カエルジャンプエリア [2] 馬のりエリア [3] バッタジャンプエリア [4] ピタッとネコ着地エリア [5] カンガルージャンプエリア 6 ペアでパルクール風運動の練習をする ・できたことを「すてきさん」ポーズで表現する。 ・伝え終わったペアから、水分補給をする。 7 ペアでパルクール風運動を見合う ・2分間、曲が流れている間、運動する。 ・それぞれのエリアの「すてきさん」になれているか見合う。	○跳び箱やマットの運び方について説明する。 ○安全面の説明をする。 ○協力して準備している姿を取り上げて、称賛する。 ○それぞれのエリアの「すてきさん」を確認する。 [1] お尻が上に高く上がっているか [2] 手を体の前について、体を浮かせて動けるか [3] とびこえることができるか [4] 両足でピタッと着地できるか [5] 両足でジャンプして跳び乗ることができるか ○ペアを回り、「すてきさん」ポーズをやるように声をかける。 ○ペアの友達はペアの子エリアで見るように指導する。 ○安全を確かめて運動する姿を取り上げて、称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">(学習評価) 主体的に学習に取り組む態度⑤ 運動する場の危険物を取り除くなど、周囲を見て器械・器具の安全を確かめている。【観察・学習カード】</div>
10分	8 学習の振り返りをする 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする	○学習カードの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援する。 ○児童の健康状態を把握する。 ○クラスみんなで「すてきさん」ポーズをする。

【本時の計画】（2／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月16日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉パルクール風運動の行い方を理解し、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りができる。
 〈思考力、判断力、表現力等〉パルクール風運動において、動きを良くする方法を考え、伝えている。
 〈学びに向かう力、人間性等〉学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動している。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度②〉学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
10分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 前時の振り返りをする 3 本時のねらいを知る パルクール風運動のきまりを守り、 ペアの友達と仲よく運動しよう ・「仲よく運動」とはどういうことか、考える 4 場や用具の準備をする	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。 ○「仲よく運動」している姿について、スライドを用いて伝える。 ・友達と「すてきさん」ポーズをしている ・ペアの友達の「すてきさん」を発見する ・友達を励ます声をかけている ○グループで、安全に準備することを確認する。
25分	5 パルクール風運動のそれぞれのエリアの「すてきさん」について確認する [1] お尻を上に高く上げる「すてきさん」 [2] 手を体の前について、体を浮かせて動く「すてきさん」 [3] とびこえる「すてきさん」 [4] 両足でピタッと着地する「すてきさん」 [5] 両足でジャンプして跳び乗る「すてきさん」 6 ペアで、順番にパルクール風運動を行い、よかったことを伝え合う ・「すてきさん」カードに記録する ・次に行く友達へ、アドバイスを ・記録する時に、ペアの友達に記録できたことを伝える合図を出す	○着目点を伝えながら、開脚跳びの動きとのつながりに気付くことができるようにする。（踏切、着手、跳び乗る、着地） ○友達の動きを見る視点を示す。（「すてきさん」カードへの記録） ○安全な記録の仕方について確認する。 ○交代する際に、「すてきさん」ポーズで表現するように声をかける。 （学習評価）主体的に学習に取り組む態度② 学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 【観察・学習カード】
10分	7 「すてきさん」タイム（学習の振り返り） ・学習カードを記入し、グループで振り返る ・グループで学習カードの内容を伝え合い、「わかる！わかる！ポイント」について話し合う。 8 用具の片付けをする 9 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、カードへの記入の支援をする。 ○振り返りの仕方について、説明しながらグループ内で振り返りができるようにする。 ○児童の健康状態を把握する。 ○クラスみんなで「すてきさん」ポーズをする。

【本時の計画】（3／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月18日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉跳び箱ゲームの行い方を知り、開脚跳びをすることができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自己の能力に適した課題を見付け、自己の課題解決のための活動を選ぶことができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にすることができるようにする。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度③〉使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
10分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 前時の振り返りをする 3 パルクール風運動の準備をする 4 パルクール風運動をする ・ペアの友達の「すてきさん」カードに記録する。 5 本時のねらいを知る <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">跳び箱ゲームに挑戦し、自分の目標をたてよう</div>	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。 ○グループで、安全に準備することを確認する。 ○パルクール風運動の前に、準備運動をする。 ○安全な記録の仕方について確認する。
25分	6 跳び箱ゲームの準備をする [1] 手の平びったりゲーム [2] びったり着地ゲーム 7 跳び箱ゲームのルールを知りながら、開脚跳びの跳び方を見る <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ・両足を揃えてトンとロイター板に踏み込む ・両手をバンッと跳び箱の前の方につく ・両足を揃えて、ドンと着地する </div> 8 ペアの友達と跳び箱ゲームの練習をする ・ペアの友達と、できたことは、「すてきさん」ポーズで表現する。	○友達と協力して準備している姿を取り上げて、称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> (学習評価) 主体的に学習に取り組む態度③ 使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。【観察・学習カード】 </div> ○開脚跳びの踏切、着手、着地について確認する。 ・両足をついて踏み切る ・跳び箱の奥側で、両手で一緒に手をつく ・遠くを見て、手で強く突き放す ・ひざを曲げて、両足で着地する ○いろいろな場に挑戦し、自分の目標をたてられるように声をかける。 ○ウレタン製や小さい跳び箱の手前に高さをつけて、跳び越えやすい場を設定する。 ○跳び箱を跳び越えることができなくても、両手がそろっていることで成功と見ることを伝える。 ○跳び箱を跳び越えることができなくても、またぎ下りでびったりと枠の中に着地することで成功と見ることを伝える。
10分	9 「すてきさん」タイム（学習の振り返り） ・学習カードを記入し、グループで振り返る。 ・グループで学習カードの内容を伝え合い、「わかる！わかる！ポイント」について話し合う。 10 場や用具の片付けをする 11 集合、体調確認、挨拶をする	○学習カードへの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援をする。 ○児童の健康状態を把握する。 ○クラスみんなで「すてきさん」ポーズをする。

【本時の計画】（4／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月22日（月） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉跳び箱運動の行い方について、言ったり書いたりすることができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自己の能力に適した課題を見付け、自己の課題解決のための活動を選ぶことができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉跳び箱運動に進んで取り組むことができるようにする。

（2）本時の評価

〈思考・判断・表現①〉自己の能力に適した課題を見付け、自己の課題解決のための活動を選んでいる。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
10分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 前時の振り返りをする 3 パルクール風運動の準備をする 4 パルクール風運動をする ・パルクール風運動の前に、準備運動をする。 ・ペアの友達と2周練習する。 ・ペアの友達の「すてきさん」カードに記録する。 5 本時のねらいを知る 跳び箱ゲームで、自分の目標に向かって練習しよう	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。 ○グループで、安全に準備することを確認する。 ○それぞれのエリアで気を付けることを確認する。
25分	6 開脚跳びの跳び方を見る 7 ペアの友達と跳び箱ゲームに取り組む [1] 手の平びったりゲーム [2] びったり着地ゲーム ・ペアで跳び箱ゲームに挑戦し、記録カードに記入する。	○開脚跳びの踏切、着手、着地について確認する。 ・両足について踏み切る ・跳び箱の奥側で、両手で一緒に手をつく ・遠くを見て、手で強く突き放す ・ひざを曲げて、両足で着地する ○ウレタン製や小さい跳び箱の手前に高さをつけて、跳び越えやすい場を設定する。 ○跳び箱を跳び越えることができなくても、両手がそろっていることで成功とすることを伝える。（手の平びったりゲーム） ○跳び箱を跳び越えることができなくても、またぎ下りでびったりと枠の中に着地することで成功とすることを伝える。（びったり着地ゲーム） （学習評価）思考・判断・表現① 自己の能力に適した課題を見付け、自己の課題解決のための活動を選んでいる。【観察・学習カード】
10分	8 「すてきさん」タイム（振り返り） ・学習カードを記入し、グループで振り返る。 ・グループで学習カードの内容を伝え合い、「わかる！わかる！ポイント」について話し合う。 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、カードへの記入や話合いの支援をする。 ○学習カードの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援する。 ○児童の健康状態を把握する。 ○グループのみんなで「すてきさん」ポーズをする。

【本時の計画】（5／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月25日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉跳び箱ゲームに挑戦し、開脚跳びができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自己の能力に適した課題を見付け、自己の課題解決のための活動を選ぶことができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉跳び箱運動に進んで取り組むことができるようにする。

（2）本時の評価

〈知識・技能②〉開脚跳びをすることができる。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
10分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 前時の振り返りをする 3 本時のねらいを知る <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 自分の目標に合った跳び箱で、開脚跳びをしよう </div> 4 準備運動をする	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。
25分	5 ペアの友達と開脚跳びの様子をタブレットで記録し合う 6 ペアの友達と記録した動きを見合い、課題を発見する ・両足踏切ができていないか ・両手で一緒に手をついていないか ・ひざを曲げて両足で着地しているか 7 ペアの友達と練習する [1]手の平びったりゲーム [2]びったり着地ゲーム 8 ペアの友達と開脚跳びの様子をタブレットで記録し合う ・自分の課題だった点が変わったか見る	○開脚跳びの踏切、着手、着地について確認する。 ・両足をついて踏み切る ・跳び箱の奥側で両手で一緒に手をつく ・遠くを見て手で強く突き放す ・ひざを曲げて両足で着地する ○タブレットで記録する目的や記録の仕方だけでなく、記録する立ち位置などの安全指導を行う。 ○ウレタン製や小さい跳び箱の手前に高さをつけて、跳び越えやすい場を設定する。 ○自分の動きを見て、踏切、着手、着地のどこに課題があるか考えられるように、見るポイントを説明する。
10分	9 「すてきさん」タイム ・学習カードを記入し、グループで振り返る ・グループで学習カードの内容を伝え合い、「わかる！わかる！ポイント」について話し合う。 10 用具の片付けをする 11 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、カードへの記入の支援をする。 ○学習カードの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援する。 ○児童の健康状態を把握する。 ○グループのみんなで、すてきさんポーズをする。

【本時の計画】（6／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月29日（月） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉新パルクール風運動の行い方を理解し、手で支えての体の保持や回転をすることができるようにする。
 〈思考力、判断力、表現力等〉新パルクール風運動において様々な動きのよさに気付き、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
 〈学びに向かう力、人間性等〉学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動することができる。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度②〉学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
5分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 前時の振り返りをする 3 本時のねらいを知る 新パルクール風運動のきまりを守り、ペアの友達と仲よく運動しよう。	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。 ○クラスみんなで「すてきさん」ポーズをする。 ○「仲よく運動」している姿について、スライドを用いて伝える。 ・友達と「すてきさん」ポーズをしている ・ペアの友達の「すてきさん」を発見する ・友達を励ます声をかけている
30分	4 新パルクール風運動の準備をする 5 新パルクール風運動について知る [1]カエルジャンプエリア [2]ダンゴムシ回りエリア [3]パンダ回りエリア [4]アルマジロ回りエリア [5]カンガルージャンプエリア 6 ペアで、新パルクール風運動の練習をする ・できたことを「すてきさん」ポーズで表現する ・難しい点や、気を付ける点を話し合う 7 ペアで新パルクール風運動を見合う ・すてきさんカードに記録し合う ・「すてきさん」だった点を伝え、ペアで「すてきさん」ポーズで表現する	○パルクール風運動からの変更点を伝える。 ○写真を見て、グループで準備できるようにする。 ○安全な準備の仕方について確認する。 ○映像を見て、動きのポイントを伝える [1]お尻を高く上げてジャンプする [2]両手と頭の後ろをマットにつけて真つすぐ回る [3]頭をマットの印に付けて回る [4]ウレタン製跳び箱の上で回る [5]両足でジャンプしてステージに跳び乗る ○[3][4]のエリアでは、前転をして横に転がらないか、児童の様子を見て指導する。 ○着手と頭をつける位置について指導する。 ○「すてきさん」ポーズで表現できるように声をかける。 （学習評価）主体的に学習に取り組む態度② 学習のきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 【観察・学習カード】
10分	8 「すてきさん」タイム（振り返り） ・学習カードを記入し、グループで振り返る ・グループで学習カードの内容を伝え合い、「わかる！わかる！ポイント」について話し合う 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、カードへの記入の支援をする。 ○学習カードの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援する。 ○グループやペアで「すてきさん」ポーズをする。 ○児童の健康状態を把握する。

【本時の計画】（7／9時間目） 第3学年4組 体育科 「めざせ！とびばこゲームマスター」

9月30日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉新パルクール風運動の行い方を理解し、手で支えての体の保持や回転ができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉新パルクール風運動において、様々な動きのよさに気付き、自分に合った活動の場所を選ぶことができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉課題の解決に向けて話し合い、友達の考えを認めることができる。

（2）本時の評価

- 〈知識・技能①〉新パルクール風運動を行い、台上前転につながる動きの良さについて言ったり、書いたりしている。【観察・学習カード】
- 〈主体的に運動に取り組む態度④〉新パルクール風運動で、友達の動きの良さや考えを認めようとしている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
5分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 本時のねらいを知る <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 新パルクール風運動を楽しみ、自分に合ったコースを見つけよう </div> 3 準備運動をする	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。
25分	4 場や用具の準備をする 5 新パルクール風運動の動きのポイントを確認する [1]カエルジャンプエリア ・お尻を高く上げてジャンプする [2]ダンゴムシ回りエリア ・真っすぐ前転する [3]パンダ回りエリア ・高い位置から前転して両足着地する [4]アルマジロ回りエリア ・お尻を高く上げて前転する [5]カンガルージャンプエリア ・両足でジャンプしてステージに飛び乗る 6 新パルクール風運動の練習をする ・ペアの友達とそれぞれのエリアの「すてきさん」をめざして練習する。 7 新パルクール風運動をペアの友達と見合う ・ペアの友達の動きを「すてきさん」カードに記録する。 ・友達とできたことを「すてきさん」ポーズで表現する。	○準備カードを見て、安全に準備できるように声をかける。 ○それぞれのエリアの目指す動きを、映像で確認する。 ○3分間で合図を出し、ローテーションして全てのエリアを回るように声をかける。 ○[4]のエリアで、踏切板から上に高くお尻を上げる動きをつかめるように声をかける。 ○どのエリアの、どのような動きが「すてきさん」だったかを伝えられるように声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> (学習評価) 主体的に学習に取り組む態度④ 新パルクール風運動で、友達の動きの良さや考えを認めようとしている。【観察・学習カード】 </div>
15分	8 「すてきさん」タイム ・学習カードを記入し、グループで振り返る。 ・クラス全体で共有し、「すてきさん」ポーズをする。 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする ・グループやペアの友達と「すてきさん」ポーズをする。	○巡回し、カードへの記入の支援をする。 ○学習カードの記入について、どのような目標でどのような活動をしたか想起できるように声をかけて支援する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> (学習評価) 知識・技能① 新パルクール風運動を行い、台上前転につながる動きの良さについて言ったり、書いたりしている。【観察・学習カード】 </div> ○児童の健康状態を把握する。

【本時の計画】（8／9時間目） 第3学年4組 体育科「めざせ！とびばこゲームマスター」

10月2日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉新跳び箱ゲームに挑戦し、台上前転ができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自分やグループの課題の解決に向けて、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉課題の解決に向けて話し合い、友達の考えを認めることができる。

（2）本時の評価

〈思考・判断・表現②〉新跳び箱ゲームに挑戦し、友達の良い動きについて考えたことを伝えている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
5分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 本時のねらいを知る 新跳び箱ゲームに挑戦しているペアの友達の「すてきさん」はどこかな？	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。
25分	3 場や用具の準備をする 4 新パルクール風運動をする ・ペアで2周する。 5 自分の目標を決める ・学習カードに書いた目標を、ペアの子に伝える。 6 新パルクール風運動のエリアに分かれ、ペアの友達と新跳び箱ゲームに挑戦する [2]ダンゴムシ回りエリア（まっすぐ前転ゲーム） ・左右に置かれたウレタン跳び箱の間を、ぶつからないように前転する。 [3]パンダ回りエリア（びったり着地ゲーム2） ・高い位置から前転し、両足で枠の中に着地する。 [4]アルマジロ回りエリア（手の平びったりゲーム2） ・跳び箱のラインに両手をつけて、お尻を高く上げて前転し、台上前転をする。 7 新パルクール風運動をペアの友達と見合う ・ペアの友達に見てほしいエリアを伝える。 ・1周、新パルクール風運動を行う。 ・ペアの友達の良かった点を伝え、「すてきさん」ポーズで表現する。	○準備カードを見て、安全に準備できるように声をかける。 ○新パルクール風運動の前に、準備運動を行う。 ○[3]のエリアでは、助走をつけず踏み台に乗ってから前転することをおさえる。 ○[4]のエリアでは、前転をして横に転がらないか、児童の様子を見て指導する。 ○着手と頭をつける位置について指導する。 ○各エリア5分間合図し、ローテーションするように声をかける。 ○クラスで決めた声かけ（「ファイト」「がんばれ」「ナイス」など）ができるように、クラス全体に促す。
15分	8 「すてきさん」タイム ・学習カードに、友達の動きのよかった点を記入し、グループの友達に紹介する。 ・グループから紹介したい「すてきさん」を選び、みんなに紹介する。 ・クラスみんなで「すてきさん」ポーズをする。 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、学習カードへの記入の支援をする。 ○共有したい振り返りについて、児童に発表を促す。 （学習評価）思考・判断・表現② 新跳び箱ゲームに挑戦し、友達の良い動きについて考えたことを伝えている。（観察・学習カード） ○児童の健康状態を把握する。

【本時の計画】（9／9時間目） 第3学年4組 体育科「めざせ！とびばこゲームマスター」

10月7日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

指導者 開成町立開成南小学校 皆藤 洋史

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉新跳び箱ゲームに挑戦し、台上前転ができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自分やグループの課題の解決に向けて、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉跳び箱運動に進んで取り組むことができる。

（2）本時の評価

- 〈知識・技能③〉台上前転をすることができる。【観察・学習カード】
- 〈主体的に学習に取り組む態度①〉跳び箱運動に進んで取り組もうとしている。【観察・学習カード】

（3）本時の展開

	児童の学習内容、活動	教師の指導、支援、評価
5分	1 集合、挨拶、体調確認をする 2 新パルクール風運動をする ・クラス全体で行う。	○児童の健康状態を把握する。 ○前時の児童の関わり方で良かったことを紹介し、「すてきさん」ポイントを渡す。 ○新パルクール風運動の前に、準備運動をする。
30分	3 本時のねらいを知る 自分や友達の「すてきさん」を見付け、新とびばこゲームをたくさん楽しもう 4 自分の目標をペアの友達に伝える ・自分の目標を伝えるとともに、ペアの友達のどのような「すてきさん」を見るのか確かめ合う。 5 自分の動きをタブレットで撮影する ・自分の目標に合ったゲームの場へ移動して、自分の姿を撮影してもらう。 [1]カエルジャンプエリア（ゲームでは使用しない） [2]ダンゴムシ回りエリア（まっすぐ前転ゲーム） ・左右に置かれたウレタン跳び箱の間を、ぶつからないように前転する。 [3]パンダ回りエリア（ぴったり着地ゲーム2） ・高い位置から前転し、両足で枠の中に着地する。 [4]アルマジロ回りエリア（手の平ぴったりゲーム2） ・跳び箱のラインに両手をつけて、お尻を高く上げて前転し、台上前転をする。 [5]カンガルージャンプエリア（ゲームでは使用しない） 6 新跳び箱ゲームをする ・[2][3][4]のゲームエリアに分かれてゲームをする。 7 新パルクール風運動をする ・ペアの友達と順番に見合う。 ・友達の「すてきさん」を見つける。	○自分とペアの友達の目標を確認する。 ○ポイントとなる動きが撮影できるように撮影場所を指導する。 ○[3]のエリアでは、助走をつけずに、踏み台の上に乗ってから台上で前転して着地することを指導する。 ○[4]のエリアでは、前転をして横に転がらないか、児童の様子を見て指導する。 (学習評価) 主体的に学習に取り組む態度① 跳び箱運動に進んで取り組もうとしている。 (観察・学習カード) ○着手、頭の位置、着地のポイントや良かった点をその場で伝えて称賛する。 (学習評価) 知識・技能③ 台上前転をすることができる。(観察・学習カード)
10分	8 「すてきさん」タイム（振り返り） ・学習カードに、友達の「すてきさん」を記入する。 ・自分のグループではない子に、ペアの友達の「すてきさん」を伝える。 ・クラスみんなで共有し、「すてきさん」ポーズで表現する。 9 用具の片付けをする 10 集合、体調確認、挨拶をする	○巡回し、カードへの記入の支援をする。 ○共有したい振り返りについて、児童に発表を促す。 ○「すてきさん」ポイントの振り返りをして、「すてきさん」賞状をクラスにプレゼントする。 ○児童の健康状態を把握する。

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

あんぜん き ふふうんどう
安全に気をつけて、パークール風運動にチャレンジしよう

[2]活動

ふふうんどう せつめい
1 パークール風運動の説明

ふふうんどう れんしゅう
2 パークール風運動の練習

ふふうんどう ほんばん
3 パークール風運動の本番

4 ふりかえり

[3]ふりかえり-(1) ^{あんぜん}安全について、^き気をつけたことを^か書きましょう。

😊	😐	😞

[3]ふりかえり-(2)パークール^{ふふうんどう}風運動をやってみて、
^き気づいたことを^か書きましょう。

[3]ふりかえり-(3) ^{じぶん}自分がかんばったことや、できたことを^か書きましょう。

😊	😐	😞

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

ふううんどう まも
パルクール風運動のきまりを守り、

とも うんどう
ペアの友だちとなかよく運動しよう。

[2]活動

ふううんどう
1 パルクール風運動のじゅんび

ふううんどう
2 パルクール風運動 のれんしゅう

ふううんどう ほんばん
3 パルクール風運動の本番

4 ふりかえり

[3]ふりかえり-(1) ペアの友だちとなかよく運動するために、

きをつけたことをか書きましょう。

😊	😐	😞

[3]ふりかえり-(2) パルクール風運動をやって、

じぶんがか自分ができたことをか書きましょう。

--	--	--

[3]ふりかえり-(3) 自分ががんばったことや、できたことをか書きましょう。

😊	😐	😞

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

とびばこゲームにちょうせんし、

じぶん
自分のもくひょうをたてよう

[2]活動 かつどう

- 1 パルクール ふううんどう 風運動
- 2 とびばこゲームのじゅんぴ
- 3 とびばこゲームのれんしゅう
- 4 ふりかえり

[3]ふりかえり-(1)

とびばこゲームをやってみて、むずかしかったことを か書きましょう。

[3]ふりかえり-(2) じぶん自分ががんばったことや、できたことを か書きましょう。

😊	😐	😞	

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

とびばこゲームで自分じぶんのもくひょうれんしゅうにおかて練習しよう

[2] かつどう 活動

1 パルふううんどうクール風運動

2 とびばこゲーム

[1] て ひら手の平ぴったりゲーム

[2] ちやくちぴったり着地ゲーム

3 ふりかえり

[3]ふりかえり-(1)

手の平ひらぴったりや、ぴったりちやくち着地ときをする時に、気きをつけたことを書かきましょう。

😊	😐	😞	
---	---	---	--

[3]ふりかえり-(2)

自分じぶんががんばったことや、できたことを書かきましょう。

😊	😐	😞	
---	---	---	--

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[Blank box for name and number]

[1] めあて

じぶん もくひょう あ かい
自分の目標に合ったとびばこで、開きやくとびをしよう

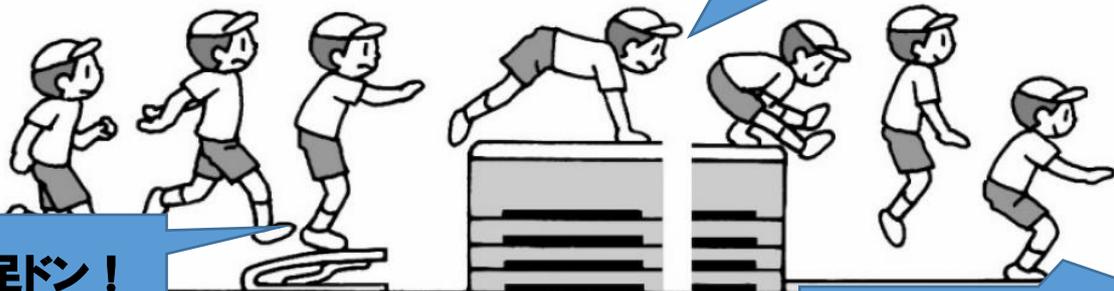
かつどう
[2] 活動

うんどう
1 じゅんび運動

じぶん かい かい
2 自分の開きやくとびをタブレットで1回きろくする

み
3 かだいをペアで見つける

②りょう手パン!



①りょう足ドン!

じぶん もくひょう お れんしゅう
4 自分の目標に向けて練習ときろく

③ひざまげピタッ!

5 ふりかえり

[3] ふりかえり-(1)

かい ころ か
開きやくとびをするときに、心がけたことを書きましょう。

[Blank box for writing reflection]

[3] ふりかえり-(2)

じぶん か
自分ががんばったことや、できたことを書きましょう。

😊 😐 😞

[Blank box for writing reflection]

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

しん ふううんどう
新パークール風運動のきまりをまもり

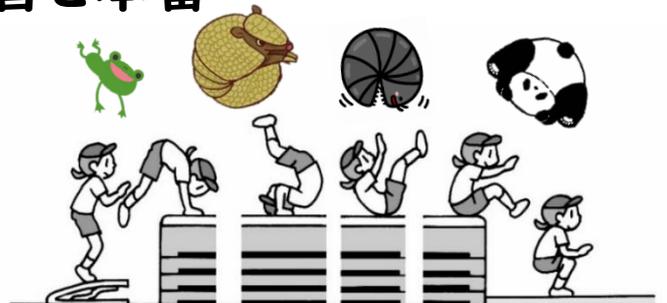
とも うんどう
ペアの友だちとなかよく運動しよう

[2]活動

うんどう
1 じゅんび運動

しん ふううんどう
2 新パークール風運動のじゅんび

しん ふううんどう れんしゅう ほんばん
3 新パークール風運動の練習と本番



4 ふりかえり

[3]ふりかえり-(1)

うんどう じぶん か
なかよく運動するために、自分がかんばったことを書きましょう。

😊 😐 😞

[3]ふりかえり-(2)

じぶん か
自分がかんばったことや、できたことを書きましょう。

😊 😐 😞

めざせ!とびばこゲームマスター

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1] めあて

しん ふううんどう たの
新パークール風運動を楽しみ

じぶん あ み
自分に合ったコースを見つけよう

[2] 活動

かつどう

うんどう

1 じゅんぴ運動

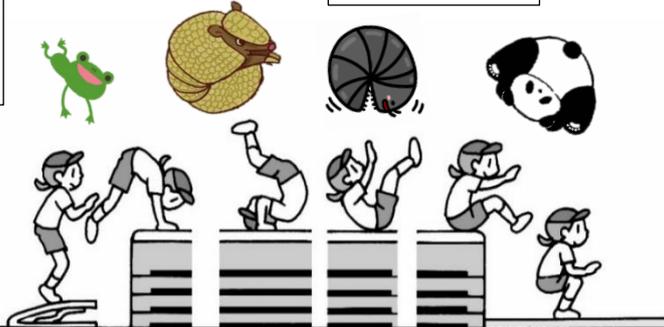
しん ふううんどう れんしゅうほんばん

2 新パークール風運動の練習と本番

りょうていパン、あご引き

まっすぐぜんてん前転

おしりを高く
うへにジャンプ!



3 ふりかえり

[3] ふりかえり-(1)

りょうあしちやくちピタ着地 3びょう

しん ふううんどう じぶん か
新パークール風運動で、自分ががんばったことを書きましょう。

😊 😐 😞

[3] ふりかえり-(2)

じぶん か
自分ががんばったことや、できたことを書きましょう。

😊 😐 😞

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

しん

とも

新とびばこゲームにちょうせんしているペアの友だちの「すてきさん」はどこかな?

[2]活動^{かつどう}

- ①じゅんび^{うんどう}運動 ②新パークール風^{ふう}運動(2しゅう) ③新とびばこゲームのしょうかい
④新とびばこゲームのれんしゅう ⑤新パークール風^{ふう}運動(1しゅう) ⑥ふりかえり

じぶん

自分のめざす「すてきさん」に○をつけよう!

[ダンゴムシ^{まわ}回リエリア] まっすぐ^{ぜんてん}前転ゲーム
かべにあたらずにまっすぐ前転する



[パンダ^{まわ}回リエリア]ぴったり^{ちやくち}着地ゲーム2
たか^あ高い^{ところ}所から^{ぜんてん}前転して、わくの^{なか}中^{あし}に^{ちやくち}りょう^{ちやくち}足^{ちやくち}ぴったり^{ちやくち}着地する



[アルマジロ^{まわ}回リエリア]手の^て平^{ひら}ぴったりゲーム2
ラインにぴったり^て手をつけて^{ぜんてん}前転する



[3]ふりかえり-(1) ペアの友だちの「すてきさん」をしょうかいしよう。

こ^{なまえ}の子の名前を書こう!

どのエリアか1つ○でかこもう!

さんの、[ダンゴムシ・パンダ・アルマジロ]エリアの

ところが、すてきさん!

どのような^{うご}動きが「すてきさん」だったかな?

ねん くみ ばん しめい
3年4組 番 氏名

[1]めあて

自分^{じぶん}や友達^{とも}たちの「すてきさん」を見つ^みけ、新^{しん}とびばこゲームをたくさん^{たの}楽しもう

[2]活動^{かつどう}

- ①じゅんび^{うんどう}運動 ②自分^{じぶん}の目標^{もくひょう}を決^きめる ③新^{しん}とびばこゲームのさつえい(1回)
④新^{しん}とびばこゲーム ⑤新^{しん}パルクール^{ふううんどう}風運動 ⑥ふりかえり

自分^{じぶん}の「すてきさん」なところ

自分^{じぶん}の「すてきさん」は!

どのエリアか1つ○を四角^{しかく}の中^{なか}にかこう!



[ダンゴムシ^{まわ}回^{まわ}りエリア] まっすぐ前^{ぜんてん}転^{てん}ゲーム
かべに当た^あらずにまっすぐ前^{ぜんてん}転^{てん}する



[パンダ^{まわ}回^{まわ}りエリア] ぴったり着^{ちやくち}地^ちゲーム2
高^{たか}い所^{ところ}から前^{ぜんてん}転^{てん}して、わくの^{なか}中^{なか}にりょう^{あし}足^{あし}ぴったり着^{ちやくち}地^ちする



[アルマジロ^{まわ}回^{まわ}りエリア] 手^ての平^{ひら}ぴったりゲーム2
ラインにぴったり手^てをつけて前^{ぜんてん}転^{てん}する



[3]ふりかえり-(1) ペア^{ども}の友達^{とも}たちの「すてきさん」をしょうかいしよう。

ペア^{なまえ}の子^かの名前^{なまえ}を書^かこう!

どのエリアか1つ○でかこもう!

さんが、[ダンゴムシ・パンダ・アルマジロ]エリアで

できるところが、すてきさん!

どのような動^{うご}きが「すてきさん」だったかな?

◎今日の体育の ^{きょう}じゅぎょう ^{たいいく}について ^あしつもん します。当てはまるものに○をつけてください。

1	ふかく ^{こころ} 心にのこることや、 ^{かんだう} 感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
2	いま ^{いま} までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
3	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と ^{おも} 思ったことがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
4	せいいっぱい、 ^{ぜんりょく} 全力をつくして ^{うんどう} 運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
5	^{たの} 楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ
6	^{じぶん} 自分から ^{すす} 進んで ^{がくしゅう} 学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
7	^{じぶん} 自分のめあてに ^{なんかい} おかって ^{れんしゅう} 何回も練習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
8	^{とも} 友だちときょう ^{りょく} 力して、なかよく ^{がくしゅう} 学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
9	^{とも} 友だちとおたがいに ^{おし} 教えたり、 ^{たす} 助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ

体育のじゅぎょうに関するアンケート

9月9日(火)から、とびばこ運動のじゅぎょうをします。そのじゅぎょうを、よいものにするために、アンケートのきょう力を おねがいします。

授業担当者 皆藤 洋史

◎4つの せんたくし の中から、当てはまるマークをえらんで、○をつけてください。

どちらかというと		どちらかというと	
 よく当てはまる	 当てはまる	 当てはまらない	 当てはまらない

れい

【1】体育のじゅぎょうについて



1 あなたは、体育のじゅぎょうが好きですか。

2 これまでの体育のじゅぎょうで好きな運動は何ですか。

当てはまるものの□の中に、○をかいてください。(3つまで、えらんでよい)

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> 体づくりの運動あそび | <input type="checkbox"/> マットを使った運動あそび | <input type="checkbox"/> てつぼうを使った運動あそび |
| <input type="checkbox"/> とびばこを使った運動あそび | <input type="checkbox"/> 固定施設を使った運動あそび | <input type="checkbox"/> 走る運動あそび |
| <input type="checkbox"/> とぶ運動あそび | <input type="checkbox"/> 水あそび | <input type="checkbox"/> ボールゲーム |
| <input type="checkbox"/> おにあそび | <input type="checkbox"/> 表げんあそび | <input type="checkbox"/> 好きな運動はない |

3 体育のじゅぎょうで、楽しいと感じるのは、どのような時ですか。

当てはまるものの□の中に、○をかいてください。(3つまで、えらんでよい)

- | | | |
|--|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 技や作せんがうまくできた時 | <input type="checkbox"/> 体の動かし方が分かった時 | <input type="checkbox"/> 一人で運動している時 |
| <input type="checkbox"/> クラスのみんなと運動している時 | <input type="checkbox"/> おうえん している時 | <input type="checkbox"/> 試合やゲームで勝った時 |
| <input type="checkbox"/> 先生や友だちからほめられた時 | <input type="checkbox"/> 友だちと作せんを立てている時 | <input type="checkbox"/> 楽しいと感じる時はない |
| <input type="checkbox"/> 友だちが自分の気持ちを分かってくれた時 | <input type="checkbox"/> その他 | |

どのような時か、書いてください。

4 体育のじゅぎょうで、つまらないと感じるのは、どのような時ですか。

当てはまるものの□の中に、○をかいてください。(3つまで、えらんでよい)

- 技や作せんがうまくできなかった時 体の動かし方が分からない時 一人で運動している時
- クラスのみんなで運動している時 おうえん している時 試合やゲームで負けた時
- 友だちの運動を見ている時 友だちと作せんを立てている時
- 友だちが自分の気持ちを分かってくれない時 つまらないと感じる時はない
- その他 どのような時か、書いてください。

【2】体育のじゅぎょうでの話合いについて

1 話合いのとき、自分の考えを友だちに伝えることができますか。

2 話合いのとき、友だちの考えを聞こうとしていますか。

3 話合いのとき、友だちは、あなたの考えを分かってくれますか。

4 話合いのとき、グループのリーダーになりたいと思いますか。

【3】 たいいくのじゅぎょうでの友だちとの関わりについて

1 友だちが運動をできるようにするために、手伝ったり、アドバイスしたりしていますか。

			
---	---	---	---

2 運動をしている時、友だちをおうえんしたり、はげましたりしていますか。

			
---	---	---	---

3 運動をしている時、友だちがおうえんしたり、はげましたりしてくれますか。

			
---	---	---	---

4 たいいくのじゅぎょうで、友だちと、きょうりやくして、よかったと思うことがありますか。

			
---	---	---	---

5 たいいくのじゅぎょうで、自分がこまった時に、助けてくれる友だちがいますか。

			
---	---	---	---

6 たいいくのじゅぎょうで、自分がこまっている時に、友だちに相談できますか。

			
--	--	--	--

7 たいいくのじゅぎょうで、グループになる時、さそってくれる友だちがいますか。

			
---	---	---	---

8 じゅんぴやかたづけを、自分からすすんでやっていますか。

			
---	---	---	---

9 友だちのよいところを、自分もまねしてみようと思いますか。

			
---	---	---	---

10 友だちが、よろこんでいる様子を見ると、自分もうれしくなりますか。

			
---	---	---	---

【4】 とびばこ運動^{うんどう}について

1 とびばこ運動^{うんどう}のじゅぎょう^{たの}が楽しみですか。

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

2 みんなが、とびばこ運動^{うんどう}を楽しむためには、どのようなことが大切^{たいせつ}だと思^{おも}いますか。

あなたの考^{かんが}えを、自由^{じゆう}に書^かいてください。

3 とびばこ運動^{うんどう}で、できるようになりたいことは何^{なに}ですか。

当てはまるものの□の中に、○をかいてください。(3つえらぶ)

とびばこの技^{わざ}ができるようになりたい 友だち^{とも}にアドバイスできるようになりたい

あきらめずに運動^{うんどう}できるようになりたい 友だち^{とも}と きょう力^{りょく}できるようになりたい

自分^{じぶん}の考^{かんが}えを伝^{つた}えられるようになりたい 友だち^{とも}の考^{かんが}えに反^{はん}のうできるようになりたい

その他 できるようになりたいことを、書^かいてください。

4 どのような、とびばこ運動^{うんどう}のじゅぎょうにしたいですか。

当てはまるものの□の中に、○をかいてください。(3つえらぶ)

友だち^{とも}といっしょに楽し^{たの}む じゅぎょう いろいろな技^{わざ}に ちょうせんする じゅぎょう

たくさん練習^{れんしゅう}できる じゅぎょう 友だち^{とも}に おうえん してもらえる じゅぎょう

こまった時^{とき}に、友だち^{とも}と助け合^{たすあ}う じゅぎょう むずかしいことがあっても、がんばる じゅぎょう

その他 どのような、とびばこ運動^{うんどう}のじゅぎょうにしたいか、書^かいてください。

ありがとうございました。アンケートは、終わりです。

たいいく の じゅぎょう に関する アンケート (事前アンケート)

ねん くみ ばん しめい
3年 組 番 氏名 ()

9月9日 (火) から、とびばこ運動のじゅぎょうをします。そのじゅぎょうを、よいものにするために、アンケートのきょう力を おねがいします。

せいせき には、かんけい しませんので、あんしん して こと 答えてください。

◎ 4つの せんたくし の中から、当てはまるマークをえらんで、○をつけてください。

 よく当てはまる  どちらかというと 当てはまる  どちらかというと 当てはまらない  当てはまらない

れい

【1】たいいく の じゅぎょう について

1 とびばこを使った運動は、好きですか。

かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

2 たいいくかん じゅぎょう する ば があつたら、「運動したい」と思いますか。

かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

3 じぶん がうまく運動できるようになるために、とも だちにそう だん することができますか。

かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

4 ^{たいいく} 体育の ^{がくしゅう} 学習で、^{とも} 友だちと ^{さくせん} 作戦をたててゲームをすることは ^{たの} 楽しいと ^{おも} 思いますか。



^{かんが} そう ^{りゆう} 考えた理由は、^{なん} 何ですか。

5 とびばこのれんしゅうをする時に、^{とも} 友だちといっしょに ^{たの} れんしゅうすることは、^{おも} 楽しいと ^{おも} 思いますか。



^{かんが} そう ^{りゆう} 考えた理由は、^{なん} 何ですか。

6 「すてきさん」を ^{かんが} 考えながら、^{がくしゅう} 学習に ^{さんか} 参加していますか。



^{かんが} そう ^{りゆう} 考えた理由は、^{なん} 何ですか。

^{つぎ} 次のページへ

【2】につづきます

◎ 5つの せんたくし の中から、当てはまるものをえらんで、○をつけてください。

れい

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

【2】 たいいく のじゅぎょうでのとも だちとの かんわりについて

1 運動しているとき、うまく技ができずに、おちこんでいる友だちに、はげます声をかけたいと思いますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

2 運動しているとき、うまく技ができずに、おちこんでいる友だちに、はげます声をかけられますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

3 運動しているとき、運動の仕方でごまかっている友だちに、自分にできることはないか考えていますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

4 友だちのじょうずな技を見ると、「すごいな」と思いますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

5 友だちが、技ができてよろこんでいると、自分もうれしい気持ちになりますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

6 いっしょうけんめいに練習している友だちを見ると、自分もいっしょに練習したいと思いますか。

はい	どちらかというど はい	どちらとも いえない	どちらかというど いいえ	いいえ
----	----------------	---------------	-----------------	-----

ありがとうございました。

アンケートは、終わります。

たいいく 体育のじゅぎょうに関するアンケート (事後アンケート)

ねん くみ ばん しめい
3年 組 番 氏名 ()

がつ か か
9月9日 (火) から、とびばこ運動のじゅぎょうをしました。そのじゅぎょうをふりかえり、アンケートのきょう力を おねがいます。

せいせき かんけい あんしん こた
成績には、関係しませんので、安心して答えてください。

◎ 4つの せんたくし のなかから、あてはまるマークをえらんで、○をつけてください。

 よくあてはまる  どちらかという
あてはまる  どちらかという
あてはまらない  あてはまらない

れい



【1】たいいく 体育のじゅぎょうについて

1 とびばこをつか
を使った運動は、好きですか。



かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

2 たいいくかん うんどう ば
体育館に、運動する場があったら、「運動したい」とおもいますか。



かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

3 じぶん がうまく うんどう
自分がうまく運動できるようになるために、とも
友だちにそうだんすることができますか。



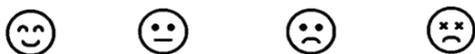
かんが りゆう なん
そう 考 えた理由は、何ですか。

4 ^{たいいく} ^{がくしゅう} ^{とも} ^{さくせん} ^{たの} ^{おも}
体育の学習で、友だちと作戦をたててゲームをすることは楽しいと思いますか。



^{かんが} ^{りゆう} ^{なん}
そう考えた理由は、何ですか。

5 とびばこのれんしゅうをする^{とき}に、友だちといっしょにれんしゅうすることは、^{たの} ^{おも}楽しいと思いますか。



^{かんが} ^{りゆう} ^{なん}
そう考えた理由は、何ですか。

6 「すてきさん」を^{かんが}えながら、^{がくしゅう} ^{さんか}学習に参加できましたか。



^{かんが} ^{りゆう} ^{なん}
そう考えた理由は、何ですか。

7 「すてきさん」ポーズを使う^{つか}ことで、友だちといっしょによるこぶことにつながりましたか。



^{かんが} ^{りゆう} ^{なん}
そう考えた理由は、何ですか。

^{つき}
次のページへ

【2】につづきます

◎ 5つの せんたくし の中から、当てはまるものをえらんで、○をつけてください。

れい

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

【2】 たいいく とも かか
【2】 体育のじゅぎょうでの友だちとの関わりについて

1 運動しているとき、うまく技ができずに、おちこんでいる友だちに、はげます声をかけたいと思いますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

2 運動しているとき、うまく技ができずに、おちこんでいる友だちに、はげます声をかけられますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

3 運動しているとき、運動の仕方でごまかっている友だちに、自分にできることはないか考えていますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

4 友だちのじょうずな技を見ると、「すごいな」と思いますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

5 友だちが、技ができてよろこんでいると、自分もうれしい気持ちになりますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

6 いっしょうけんめいに練習している友だちを見ると、自分もいっしょに練習したいと思いますか。

はい	どちらかという はい	どちらとも いえない	どちらかという いいえ	いいえ
----	---------------	---------------	----------------	-----

ありがとうございました。

アンケートは、終わりです。