

「体育」にかんするちょうさ(4年生)

「体育のじゅぎょう」について、教えてください。

回答は、当てはまる所のマーク(○)をぬりつぶしてください。
 () : 空白のマーク ● : 正しいぬりつぶし √ : 不十分なぬりつぶし
 この用紙はきかいでしよります。回答らんいがいに書きこみをしたり、用紙をよごしたり、おり目をつけたりしないように注意してください。

(1) あなたのせいべつは？

() 男

() 女

(2) 「体育のじゅぎょう」について、あなたの気持ちを教えてください。

| | 当てはまる | やや当てはまる | あまり当てはまらない | 当てはまらない |
|-----------------|-------|---------|------------|---------|
| 「体育のじゅぎょう」は楽しい。 | () | () | () | () |

(3) 「体育のじゅぎょう」で、次の運動は楽しくできましたか。(当てはまるものを1つずつ、ぬりつぶしてください。)

| | できた | ややできた | あまりできなかった | できなかった |
|-------------------------------------|-----|-------|-----------|--------|
| 体ほぐしの運動(ペアでのストレッチ、オニ遊び、など) | () | () | () | () |
| いろいろな動きの運動(バランスをとる運動、フラフープ、なわとび、など) | () | () | () | () |
| きかい運動(マット、鉄ぼう、とびばこ) | () | () | () | () |
| 走る・とぶ運動(かけっこ、ハードル走、はばとび、高とび) | () | () | () | () |
| うく・泳ぐ運動(水泳) | () | () | () | () |
| ゲーム(ポートボール、サッカー、ハンドボール、ティーボール、など) | () | () | () | () |
| ひょうげん運動(表したい感じを動きにする、曲に合わせておどる、など) | () | () | () | () |

(4) 「運動やスポーツ」について、あなたの気持ちを教えてください。

| | 当てはまる | やや当てはまる | あまり当てはまらない | 当てはまらない |
|----------------|-------|---------|------------|---------|
| 「運動やスポーツ」がすきだ。 | () | () | () | () |
| 「運動やスポーツ」がとくだ。 | () | () | () | () |

「うら」にも答えてください。

(5)「体育のじゅぎょう」で、楽しいと感じるのはどんなことですか。(当てはまるものを1つずつ、ぬりつぶしてください。)

| | | 楽 し い | やや楽しい | あまり楽しくない | 楽しくない |
|----|--------------------------------|---------|-------|----------|-------|
| 1 | きょうそうしたり、勝負したりすること。 | () | () | () | () |
| 2 | 友だちと、教え合うこと。 | () | () | () | () |
| 3 | じょうずな友だちの動きを見ること。 | () | () | () | () |
| 4 | 自分のきろくがのびたりうまくなったりすること。 | () | () | () | () |
| 5 | がんばっているとき先生にほめられること。 | () | () | () | () |
| 6 | 絵やビデオなどでよい方ほうや動きかたを知ること。 | () | () | () | () |
| 7 | 曲に合わせるなど、リズムによって運動すること。 | () | () | () | () |
| 8 | 運動をして、じょうぶな体をつくること。 | () | () | () | () |
| 9 | チームやグループで、作せんを考えること。 | () | () | () | () |
| 10 | 勝ち負けがどうなるか分からなくて、ドキドキすること。 | () | () | () | () |
| 11 | 友だちと、はげまし合って運動すること。 | () | () | () | () |
| 12 | 友だちのよいところを、見つけられること。 | () | () | () | () |
| 13 | できなかったことが、できるようになること。 | () | () | () | () |
| 14 | 友だちから、はくしゆされること。 | () | () | () | () |
| 15 | 自分の動きの、よいところや直したいところ分かること。 | () | () | () | () |
| 16 | 新しい方ほうや動きをつくること。 | () | () | () | () |
| 17 | けがをしないで運動できること。 | () | () | () | () |
| 18 | ルールや作せんをくふうして、活動すること。 | () | () | () | () |
| 19 | きょうそうや勝負で、勝つこと。 | () | () | () | () |
| 20 | 友だちと動きを合わせること。(シンクロマット、なわとびなど) | () | () | () | () |
| 21 | 友だちにほめられて、自分のよいところに気づくこと。 | () | () | () | () |
| 22 | 自分のめあてに、とどくこと。 | () | () | () | () |
| 23 | 友だちから、おうえんしてもらふこと。 | () | () | () | () |
| 24 | よい方ほうや動きかたが、分かること。 | () | () | () | () |
| 25 | じょうずな友だちの動きをマネすること。 | () | () | () | () |
| 26 | 運動をして、体の調子がよくなること。 | () | () | () | () |
| 27 | 練習の方ほうや場所を、自分の力に合わせてえらぶこと。 | () | () | () | () |

ごきょうりよく、ありがとうございました。

「体育」に関する調査(6年生)

「体育の授業」について、教えてください。

回答は、当てはまる所のマーク(○)をぬりつぶしてください。

() : 空白のマーク

● : 正しいぬりつぶし

√ : 不十分なぬりつぶし

この用紙は機械でしよります。回答らん以外に書きこみをしたり、用紙をよごしたり、折り目をつけたりしないように注意してください。

(1) あなたの性別は？

() 男

() 女

(2) 「体育の授業」について、あなたの気持ちを教えてください。

| | 当てはまる | やや当てはまる | あまり当てはまらない | 当てはまらない |
|--------------|-------|---------|------------|---------|
| 「体育の授業」は楽しい。 | () | () | () | () |

(3) 「体育の授業」で、次の運動は楽しくできましたか。(当てはまるものを1つずつ、ぬりつぶしてください。)

| | できた | ややできた | あまりできなかった | できなかった |
|---------------------------------------|-----|-------|-----------|--------|
| 体ほぐしの運動(ペアでのストレッチ、オニ遊び、など) | () | () | () | () |
| 体力を高める運動(短なわ、長なわ、持久走、すもう、など) | () | () | () | () |
| 器械運動(マット、鉄ぼう、とびばこ) | () | () | () | () |
| 陸上運動(短きより走、ハードル走、走りはばとび、走り高とび) | () | () | () | () |
| 水泳 | () | () | () | () |
| ボール運動(バスケットボール、サッカー、ハンドボール、ティーボール、など) | () | () | () | () |
| 表現運動(表したい感じを動きにする、ソーラン節、など) | () | () | () | () |

(4) 「運動やスポーツ」について、あなたの気持ちを教えてください。

| | 当てはまる | やや当てはまる | あまり当てはまらない | 当てはまらない |
|----------------|-------|---------|------------|---------|
| 「運動やスポーツ」が好きだ。 | () | () | () | () |
| 「運動やスポーツ」が得意だ。 | () | () | () | () |

「うら」にも教えてください。

(5)「体育の授業」で、楽しいと感じるのはどんなことですか。(当てはまるものを1つずつ、ぬりつぶしてください。)

| | | 楽 し い | やや楽しい | あまり楽しく ない | 楽しくない |
|----|--------------------------------|---------|-------|--------------|-------|
| 1 | 競争したり、勝負したりすること。 | () | () | () | () |
| 2 | 友達と、教え合うこと。 | () | () | () | () |
| 3 | じょうずな友達の動きを見ること。 | () | () | () | () |
| 4 | 自分の記録がのびたり、うまくなったりすること。 | () | () | () | () |
| 5 | がんばっているとき、先生にほめられること。 | () | () | () | () |
| 6 | 絵やビデオなどで、よい方法や動き方を知ること。 | () | () | () | () |
| 7 | 曲に合わせるなど、リズムによって運動すること。 | () | () | () | () |
| 8 | 運動をして、じょうぶな体をつくること。 | () | () | () | () |
| 9 | チームやグループで、作戦を考えること。 | () | () | () | () |
| 10 | 勝ち負けがどうなるか分からなくて、ドキドキすること。 | () | () | () | () |
| 11 | 友達と助け合って運動すること。 | () | () | () | () |
| 12 | 友達のよいところを、見つけられること。 | () | () | () | () |
| 13 | できなかったことが、できるようになること。 | () | () | () | () |
| 14 | 友達から、はく手されること。 | () | () | () | () |
| 15 | 自分の動きの、よいところや直したいところが分かること。 | () | () | () | () |
| 16 | 新しい方法や動きをつくること。 | () | () | () | () |
| 17 | けがをしないで運動できること。 | () | () | () | () |
| 18 | ルールや作戦をくふうして、活動すること。 | () | () | () | () |
| 19 | 競争や勝負で、勝つこと。 | () | () | () | () |
| 20 | 友達と動きを合わせること。(シンクロマット、なわとび など) | () | () | () | () |
| 21 | 友達にほめられて、自分のよいところに気づくこと。 | () | () | () | () |
| 22 | 自分のめあてに、とどくこと。 | () | () | () | () |
| 23 | 友達から、おうえんしてもらうこと。 | () | () | () | () |
| 24 | よい方法や動き方が、分かること。 | () | () | () | () |
| 25 | じょうずな友達の動きをマネすること。 | () | () | () | () |
| 26 | 運動をして、体の調子がよくなること。 | () | () | () | () |
| 27 | 練習の方法や場所を、自分の力に合わせて選ぶこと。 | () | () | () | () |

ご協力、ありがとうございました。

「楽しさ尺度」の因子分析結果(4年男子)

| 変数名 | 因子No. 1 | 因子No. 2 | 因子No. 3 |
|----------------------------------|---------|---------|---------|
| 5(22) 自分のめあてに届くこと。 | 0.791 | -0.033 | 0.332 |
| 5(4) 自分の記録が伸びたり、うまくなったりすること。 | 0.721 | 0.217 | 0.215 |
| 5(16) 新しい方法や動きをつくること。 | 0.693 | 0.206 | 0.137 |
| 5(13) できなかったことが、できるようになること。 | 0.648 | 0.178 | 0.278 |
| 5(12) 友達のよいところを、見つけられること。 | 0.297 | 0.684 | 0.284 |
| 5(2) 友達と教え合うこと。 | 0.117 | 0.677 | 0.285 |
| 5(3) 上手な友達の動きを見ること。 | 0.171 | 0.658 | 0.306 |
| 5(14) 友達から拍手されること。 | 0.241 | 0.259 | 0.783 |
| 5(5) がんばっているとき、先生にほめられること。 | 0.309 | 0.335 | 0.716 |
| 5(17) けがをしないで運動できること。 | 0.644 | 0.391 | 0.063 |
| 5(19) 競争や勝負で勝つこと。 | 0.588 | 0.316 | 0.194 |
| 5(10) 勝ち負けがどうなるか分からなくてドキドキすること。 | 0.563 | 0.113 | 0.168 |
| 5(21) 友達にほめられて、自分のよいところに気付くこと。 | 0.544 | 0.296 | 0.465 |
| 5(1) 競争したり勝負したりすること。 | 0.516 | 0.483 | -0.129 |
| 5(24) よい方法や動き方が分かること。 | 0.504 | 0.375 | 0.447 |
| 5(9) チームやグループで作戦を考えること。 | 0.492 | 0.211 | 0.337 |
| 5(27) 練習の方法や場所を、自分の力に合わせて選ぶこと。 | 0.489 | 0.262 | 0.228 |
| 5(15) 自分の動きのよいところや直したいところが分かること。 | 0.488 | 0.397 | 0.295 |
| 5(26) 運動をして、体の調子がよくなること。 | 0.486 | 0.264 | 0.487 |
| 5(18) ルールや作戦を工夫して活動すること。 | 0.481 | 0.441 | 0.243 |
| 5(20) 友達と動きを合わせること。 | 0.311 | 0.608 | 0.237 |
| 5(8) 運動をして、じょうぶな体をつくること。 | 0.265 | 0.59 | 0.124 |
| 5(7) 曲に合わせるなど、リズムによって運動すること。 | 0.222 | 0.3 | 0.425 |
| 5(25) 上手な友達の動きをマネすること。 | 0.126 | 0.511 | 0.573 |
| 5(6) 絵やビデオなどで、よい方法や動き方を知ること。 | 0.108 | 0.592 | 0.377 |
| | | | |
| 二乗和 | 5.939 | 4.866 | 3.974 |
| 寄与率 | 22.00% | 18.02% | 14.72% |
| 累積寄与率 | 22.00% | 40.02% | 54.74% |

解析にあたっては、共通性を相関係数の最大とし、バリマックス回転法によって3つの因子を抽出することとした。また、因子の抽出にあたっては、因子負荷量0.645以上の変数を選び出したが、因子負荷量0.645以上であっても、他の2因子の負荷量が0.350以上あるもの[変数名5(11)、5(23)]については、変数から除外した。

* 変数5(22)は、質問紙(5)の質問項目22

「楽しさ尺度」の因子分析結果(4年女子)

| 変数名 | 因子No. 1 | 因子No. 2 | 因子No. 3 |
|---------------------------------|---------|---------|---------|
| 5(26)運動をして、体の調子よくなること。 | 0.692 | 0.191 | 0.14 |
| 5(17)けがをしないで運動できること。 | 0.682 | 0.163 | 0.108 |
| 5(11)友達と励まし合って運動すること。 | 0.647 | 0.087 | 0.32 |
| 5(27)練習の方法や場所を、自分の力に合わせて選ぶこと。 | 0.215 | 0.635 | 0.108 |
| 5(3)上手な友達の動きを見ること。 | 0.193 | 0.634 | 0.249 |
| 5(14)友達から拍手されること。 | 0.178 | 0.016 | 0.677 |
| 5(23)友達から応援してもらうこと。 | 0.172 | 0.157 | 0.645 |
| 5(5)がんばっているとき、先生にほめられること。 | 0.063 | 0.215 | 0.632 |
| 5(19)競争や勝負で勝つこと。 | 0.61 | 0.076 | 0.293 |
| 5(18)ルールや作戦を工夫して活動すること。 | 0.552 | 0.263 | 0.105 |
| 5(8)運動をして、じょうぶな体をつくること。 | 0.548 | 0.369 | 0.152 |
| 5(24)よい方法や動き方が分かること。 | 0.535 | 0.38 | 0.224 |
| 5(2)友達と教え合うこと。 | 0.527 | 0.349 | 0.088 |
| 5(16)新しい方法や動きをつくること。 | 0.516 | 0.479 | 0.115 |
| 5(10)勝ち負けがどうなるか分からなくてドキドキすること。 | 0.507 | 0.388 | 0.158 |
| 5(25)上手な友達の動きをマネすること。 | 0.505 | 0.411 | 0.199 |
| 5(20)友達と動きを合わせること。 | 0.488 | 0.072 | 0.277 |
| 5(22)自分のめあてに届くこと。 | 0.455 | 0.16 | 0.191 |
| 5(15)自分の動きのよいところや直したいところが分かること。 | 0.438 | 0.501 | 0.226 |
| 5(1)競争したり勝負したりすること。 | 0.411 | 0.41 | 0.089 |
| 5(9)チームやグループで作戦を考えること。 | 0.41 | 0.401 | 0.181 |
| 5(6)絵やビデオなどで、よい方法や動き方を知ること。 | 0.393 | 0.6 | 0.082 |
| 5(13)できなかったことが、できるようになること。 | 0.352 | 0.253 | 0.521 |
| 5(12)友達のよいところを、見つけられること。 | 0.243 | 0.525 | 0.321 |
| 5(4)自分の記録が伸びたり、うまくなったりすること。 | 0.207 | 0.13 | 0.507 |
| 5(7)曲に合わせるなど、リズムにのって運動すること。 | 0.016 | 0.399 | 0.117 |
| | | | |
| 二乗和 | 5.233 | 3.605 | 3.018 |
| 寄与率 | 19.38% | 13.35% | 11.18% |
| 累積寄与率 | 19.38% | 32.73% | 43.91% |

解析にあたっては、共通性を相関係数の最大とし、バリマックス回転法によって3つの因子を抽出することとした。また、因子の抽出にあたっては、因子負荷量0.620以上の変数を選び出したが、因子負荷量0.620以上であっても、他の2因子の負荷量が0.350以上あるもの[変数名5(21)]については、変数から除外した。

「楽しさ尺度」の因子分析結果(6年男子)

| 変数名 | 因子No. 1 | 因子No. 2 |
|---------------------------------|---------|---------|
| 5(12) 友達のよいところを、見つけられること。 | 0.764 | 0.258 |
| 5(3) 上手な友達の動きを見ること。 | 0.741 | 0.078 |
| 5(2) 友達と教え合うこと。 | 0.68 | 0.173 |
| 5(13) できなかったことが、できるようになること。 | 0.32 | 0.712 |
| 5(17) けがをしないで運動できること。 | 0.253 | 0.67 |
| 5(18) ルールや作戦を工夫して活動すること。 | 0.31 | 0.664 |
| 5(25) 上手な友達の動きをマネすること。 | 0.637 | 0.289 |
| 5(24) よい方法や動き方が分かること。 | 0.612 | 0.502 |
| 5(21) 友達にほめられて、自分のよいところに気付くこと。 | 0.602 | 0.445 |
| 5(14) 友達から拍手されること。 | 0.57 | 0.458 |
| 5(6) 絵やビデオなどで、よい方法や動き方を知ること。 | 0.563 | 0.29 |
| 5(23) 友達から応援してもらうこと。 | 0.544 | 0.434 |
| 5(5) がんばっているとき、先生にほめられること。 | 0.532 | 0.534 |
| 5(22) 自分のめあてに届くこと。 | 0.514 | 0.574 |
| 5(8) 運動をして、じょうぶな体をつくること。 | 0.494 | 0.421 |
| 5(10) 勝ち負けがどうなるか分からなくてドキドキすること。 | 0.492 | 0.434 |
| 5(16) 新しい方法や動きをつくること。 | 0.491 | 0.485 |
| 5(7) 曲に合わせてなど、リズムにのって運動すること。 | 0.467 | 0.369 |
| 5(9) チームやグループで作戦を考えること。 | 0.383 | 0.542 |
| 5(26) 運動をして、体の調子がよくなること。 | 0.368 | 0.531 |
| 5(27) 練習の方法や場所を、自分の力に合わせて選ぶこと。 | 0.358 | 0.507 |
| 5(19) 競争や勝負で勝つこと。 | 0.14 | 0.642 |
| 5(1) 競争したり勝負したりすること。 | 0.109 | 0.596 |
| | | |
| 二乗和 | 7.404 | 6.328 |
| 寄与率 | 27.42% | 23.44% |
| 累積寄与率 | 27.42% | 50.86% |

解析にあたっては、共通性を相関係数の最大とし、バリマックス回転法によって2つの因子を抽出することとした。また、因子の抽出にあたっては、因子負荷量0.645以上の変数を選び出したが、因子負荷量0.645以上であっても、他の1因子の負荷量が0.350以上あるもの[変数名5(21)、変数名5(11)、変数名5(20)、変数名5(4)]については、変数から除外した。

「楽しさ尺度」の因子分析結果（6年女子）

| 変数名 | 因子No. 1 | 因子No. 2 | 因子No. 3 |
|----------------------------------|---------|---------|---------|
| 5(3) 上手な友達の動きを見ること。 | 0.711 | 0.041 | 0.087 |
| 5(12) 友達のよいところを、見つけられること。 | 0.684 | 0.235 | 0.093 |
| 5(2) 友達と教え合うこと。 | 0.568 | -0.012 | 0.34 |
| 5(14) 友達から拍手されること。 | 0.331 | 0.649 | 0.209 |
| 5(13) できなかったことが、できるようになること。 | 0.064 | 0.623 | 0.221 |
| 5(5) がんばっているとき、先生にほめられること。 | 0.339 | 0.61 | 0.085 |
| 5(4) 自分の記録が伸びたりうまくなったりすること。 | 0.137 | 0.585 | 0.308 |
| 5(23) 友達から応援してもらうこと。 | 0.325 | 0.568 | 0.259 |
| 5(9) チームやグループで作戦を考えること。 | 0.236 | 0.017 | 0.716 |
| 5(10) 勝ち負けがどうなるか分からなくてドキドキすること。 | 0.045 | 0.344 | 0.596 |
| 5(18) ルールや作戦を工夫して活動すること。 | 0.245 | 0.196 | 0.595 |
| 5(1) 競争したり勝負したりすること。 | -0.033 | 0.216 | 0.566 |
| 5(6) 絵やビデオなどで、よい方法や動き方を知ること。 | 0.555 | 0.281 | 0.054 |
| 5(11) 友達と助け合って運動すること。 | 0.52 | 0.193 | 0.384 |
| 5(15) 自分の動きのよいところや直したいところが分かること。 | 0.51 | 0.27 | 0.245 |
| 5(27) 練習の方法や場所を、自分の力に合わせて選ぶこと。 | 0.447 | 0.303 | 0.03 |
| 5(17) けがをしないで運動できること。 | 0.41 | 0.393 | 0.091 |
| 5(20) 友達と動きを合わせること。 | 0.408 | 0.242 | 0.316 |
| 5(26) 運動をして、体の調子がよくなること。 | 0.38 | 0.468 | 0.056 |
| 5(7) 曲に合わせるなど、リズムによって運動すること。 | 0.359 | 0.203 | 0.365 |
| 5(24) よい方法や動き方が分かること。 | 0.352 | 0.419 | 0.248 |
| 5(16) 新しい方法や動きをつくること。 | 0.31 | 0.274 | 0.387 |
| 5(22) 自分のめあてに届くこと。 | 0.305 | 0.483 | 0.229 |
| 5(8) 運動をして、じょうぶな体をつくること。 | 0.305 | 0.278 | 0.369 |
| 5(19) 競争や勝負で勝つこと。 | -0.027 | 0.535 | 0.351 |
| 二乗和 | 4.319 | 4.189 | 2.956 |
| 寄与率 | 16.00% | 15.52% | 10.95% |
| 累積寄与率 | 16.00% | 31.51% | 42.46% |

解析にあたっては、共通性を相関係数の最大とし、バリマックス回転法によって3つの因子を抽出することとした。また、因子の抽出にあたっては、因子負荷量0.560以上の変数を選び出したが、因子負荷量0.560以上であっても、他の2因子の負荷量が0.350以上あるもの[変数名5(21)、変数名5(25)]については、変数から除外した。

器械運動における「協同」の例

～マット運動に『シンクロマット』を取り入れて～

指導の流れ（7時間）

| 過程 | 学習活動 | 支援及び留意点 |
|-------------|--|--|
| つかむ (1) | <p>○シンクロマットの演技を体験する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 模範演技を見る。 <p>みんなでそろえると、とてもきれいだね！</p> <p>簡単な技でも、動き方の工夫で、いい演技になるんだね！</p> <ul style="list-style-type: none"> グループごとに、試しのシンクロマットを行う。 <p>前転を、グループでいっしょにやってみよう！</p> <p>前転でなら、みんなできそうだね！</p> | <ul style="list-style-type: none"> 教師が選抜した（技能差のある）児童に予め練習させておき、前転だけで模範演技を行わせる。 「自分にもできそうだ」という安心感がもてるように、試しも前転だけで行わせ、楽しさを実感させる。 |
| 追求する (2) | <p>めあて① 〈シンクロマットに取り入れたい技を練習しよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> シンクロマットに取り入れたい技を決める。 <p>今の力で自分ができる技を調べてみよう！</p> <p>難しい技はできないよ…</p> <p>簡単な技でも、シンクロなら見ばえのいい演技になるよ！</p> <p>前転しかできないけど、大丈夫なんだね！</p> <ul style="list-style-type: none"> 新しい技に取り組んだり、できる技の精度を高めたりする。 <p>新しい技の練習もして、できる技を増やしたいな…</p> <p>新しく技ができるようになったら、後で取り入れてもいいね！</p> <p>できる技でも、もっときれいにできるようにしたいな…</p> <p>グループの仲間でお互いに見合ってアドバイスすると、上達の近道だよ！</p> | <ul style="list-style-type: none"> スムーズに練習できるように、技のポイントや練習の場を示した資料を掲示しておく。 運動が苦手な児童も自信をもって練習に取り組めるように、常に励ます。 技能の高い児童も達成感を味わい満足できるように、新しい技の練習に取り組む時間も設定する。 正しい用具の使い方や、練習の仕方など、安全に対する確認を十分に行う。 |

めあて① (1時間の前半で)

〈シンクロマットに取り入れたい技を練習しよう〉

- ・新しい技に取り組んだり、できる技の精度を高めたりする。

難しそうなお技もあるけど、平気かな…



資料を参考にして、安全に気をつけてやれば大丈夫だよ!



無理なく段階的に練習していけば、できそうだよ!



できる技が一つでも増えれば、すごいよ!

(3)

- ・スムーズに練習できるように、技のポイントや練習の場を示した資料を掲示しておく。
- ・正しい用具の使い方や練習の仕方などに目を配り、安全に練習できるようにする。
- ・危険だったり、難度が高すぎたりする場合は声を掛け、適した技に取り組むよう促す。

めあて② (1時間の後半で)

〈仲間と協力してシンクロマットを作ろう〉

- ・グループで、演技構成を考える。

グループのみんなが楽しめる構成にできるかな!



前転を中心に構成してみよう!



技の組み合わせを工夫してみよう!

前転と側転を組み合わせるのはどうかな?



- ・構成を考える際の参考になるように動きの例を示した学習資料(資料13～15参照)を用意する。
- ・グループの話し合いを観察し、様子を見て適宜助言する。

めあて① (1時間の前半で)

〈シンクロマットに取り入れたい技を練習しよう〉

- ・新しい技に取り組んだり、できる技の精度を高めたりする。

自分の動きは、これでいいのかな…



同じ場で練習する友達と、見合ってください。



私は、ひざが真っ直ぐになっているか見てもらおう!



(4)

- ・スムーズに練習できるように、技のポイントや練習の場を示した資料を掲示しておく。
- ・運動が苦手な児童も自信をもって練習に取り組めるように、常に励ます。

めあて② (1時間の後半で)

〈仲間と協力してシンクロマットを作ろう〉

- ・ 技を行うタイミングや方向を工夫し、練習する。

うまくタイミングが合わないな...



気持ちを合わせたいね。みんなでかけ声をかけ合ってみるのもいいね!



斜めで交差するのはどうかな?



いい工夫だね!安全に気をつけて試してみよう!

- ・ できる技が少なくても、タイミングや方向を工夫することで、演技に広がりが出ることを助言する。
- ・ どうしてもタイミングが合わない児童には、少くく違っても自分なりの動きができればよいことを助言する。

めあて① (1時間の前半で)

〈シンクロマットに取り入れたい技を練習しよう〉

- ・ 新しい技に取り組んだり、できる技の精度を高めたりする。

どの技を練習しようかな...



もう少しで開脚後転が完璧になりそうだよ!



ぼくは、側転の完成度を高めよう!



- ・ スムーズに練習できるように、技のポイントや練習の場を示した資料を掲示しておく。
- ・ 運動が苦手な児童も自信をもって練習に取り組めるように、常に励ます。

(5)

めあて② (1時間の後半で)

〈仲間と協力してシンクロマットを作ろう〉

- ・ グループで、演技構成を見直し練習する。

できる技が、一つしか増えなかった...



一つでも立派だよ!演技構成を見直してごらん。



私は、倒立技ができるようになったから、入れてみたいな!



- ・ グループの話し合いを観察し、様子を見て適宜助言する。
- ・ 「技の組み合わせ」、「タイミング」、「方向」などの視点から見直すように助言する。

| | | |
|---------------------------|---|--|
| <p>(6)</p> | <p>めあて② (1時間の後半で) 〈仲間と協力してシンクロマットを作ろう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 発表会に向けて練習する。 <p>何をよくすれば、もっといい演技になるかな…</p> <p>他のグループと見合って、アドバイスし合うといいね!</p> <p>一つの動きが終わったところで、しっかり止まるといいみたいだね!</p> | <ul style="list-style-type: none"> 技能の上達についてだけでなく、取り組み方や学び方などのよさについても賞賛し、自信をもたせる。 |
| <p>まとめ (7)</p> | <p>○シンクロマットの演技を見合い、学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 練習してきた演技を発表し合う。 <p>違う技同士で交差したり、違う技を組み合わせたりして、よく工夫していたね!</p> <p>声を出していないのに、タイミングが合っていてすごかったね!</p> <p>グループごとによく協力して、すばらしい演技ができたね!!</p> | <ul style="list-style-type: none"> 発表の前に、よさを見取るポイントを示しておく。 ※タイミング、方向、そろい具合など よいところを発表し合うことで、できるようになった達成感を味わえるようにする。 |

「マット運動」、「跳び箱運動」の例

ポイント

◇教師の賞賛 ◇子ども同士の励まし合い(よい所を見つけて声をかける)

《マット運動》

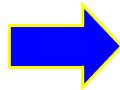
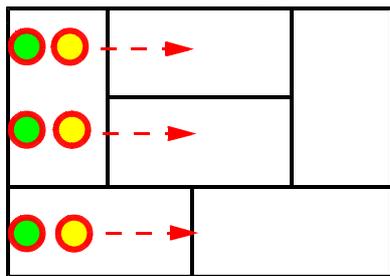
シンクロマット

- ・数人（3～6人程度）のグループで、マット運動の技をそろえたり、タイミングをずらしたりするなどして動きを構成し、集団でつくり上げる演技。つくり上げる過程で、『協同（友達とのかかわり合い、学び合い）』場面が多く発生する。

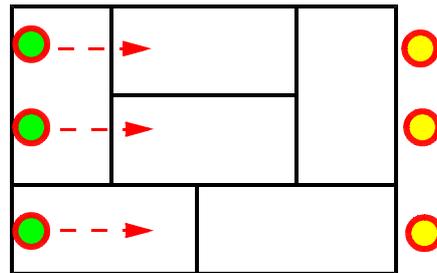
[動きの例]

『連続 1』

前列が、同じ方向にそろって動く



後列も、同じ方向にそろって動く



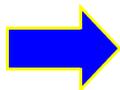
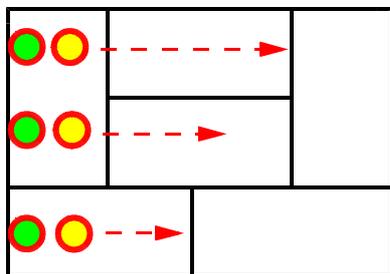
〈賞賛・励まし〉

「タイミングがいいね!」、「よくそろっているね!」、「速さがピッタリだね!」

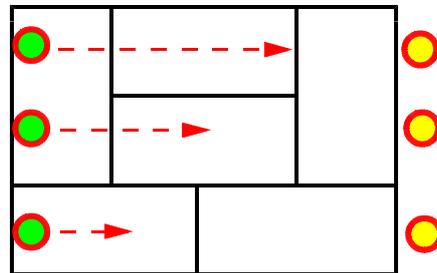
「よく練習したから、息がそろっているね!」

『連続 2』

前列が、同じ方向に、ずれて動き始める



後列も、同じ方向にずれて動き始める



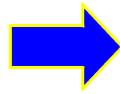
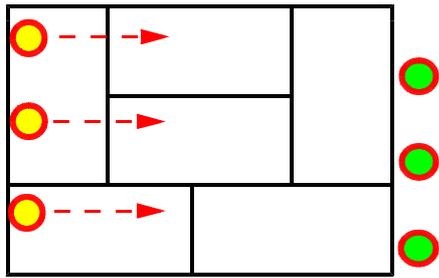
〈賞賛・励まし〉

「同じ間隔で上手にずれているね!」、「出るタイミングがピッタリだね!」

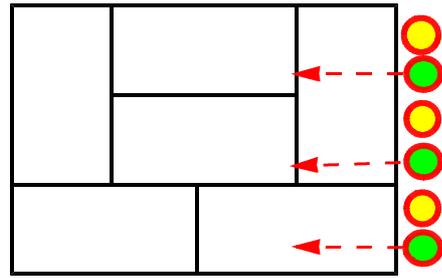
「リズムがいいね!」、「頑張って練習したから、よくそろっているね!」

『交差 1』

片側が、同じ方向にそろって動く



もう片側が、同じ方向にそろって動く

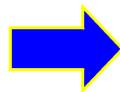
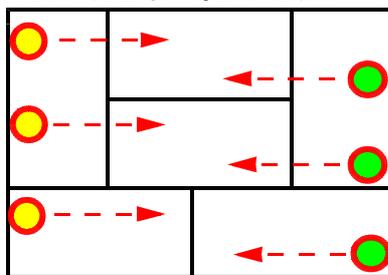


〈賞賛・励まし〉

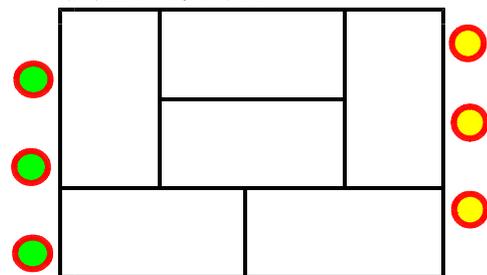
「よくそろっているね!」、「まっすぐ回れたね!」、「出るタイミングがピッタリだね!」
「横から見ると、○人が1人に見えるよ!」

『交差 2』

両側が、同時にそろって動く



交差して反対側へ

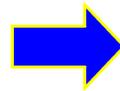
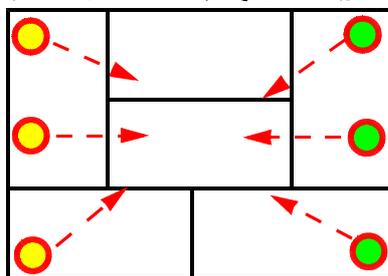


〈賞賛・励まし〉

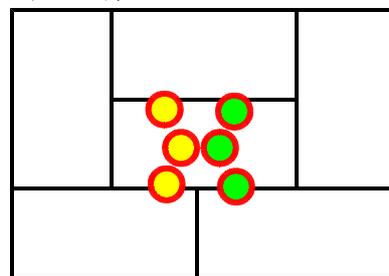
「よくそろって、まっすぐ回れたね!」、「うまく交差できて、きれいだね!」
「交差する瞬間が、格好いいよ!」

『集中』

中心に向かって、そろって動く



中心に集まる

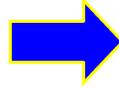
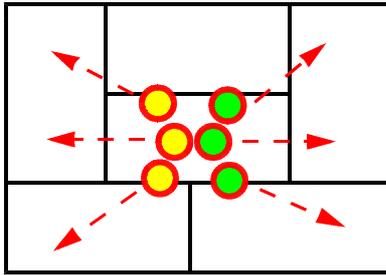


〈賞賛・励まし〉

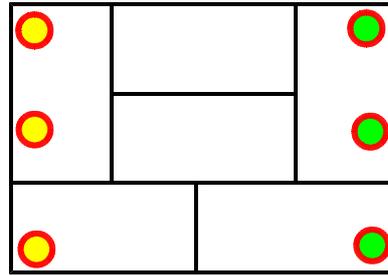
「よく気持ちをそろえられたね!」、「出るタイミングがピッタリだね!」
「うまく真ん中に集まれたね!」、「斜めの子もまっすぐ回れたね!」

『拡散』

外に向かって、そろって動く



外側に散らばる

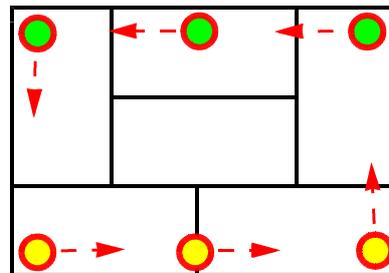
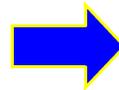
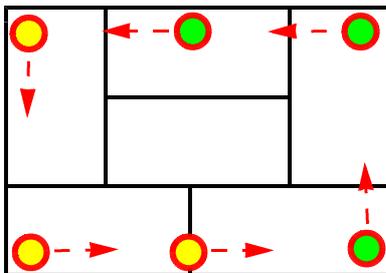


〈賞賛・励まし〉

「きれいに広がれたね」、「花が開いたみたいだよ!」、「斜めの子もまっすぐ回れたね!」

『グルグル』

反時計回りに、そろって動く

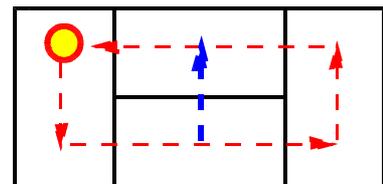


〈賞賛・励まし〉

「よくそろっているね!」、「全員の息がピッタリだね!」、「まるでメリーゴーランドのようだよ!」

前転リレー

- ・ 4～6人程度で1チームとし、数チームがリレー形式（マットを方形に並べ、前転で1周したら次の仲間にタッチ、・・・と繰り返す）で競い合う。ワープ（近道）できるコースを設けておき、チームで2人ワープしてよいこととする。ワープする児童は、チーム内の相談によって決める。（※速さだけを求め、回り方が雑にならないように）



* 1回目に勝ったチームには、2回目はコースの途中に「登り坂」を設定するなど、少し負荷をつける。

《跳び箱運動》

シンクロ跳び箱

- ・数人（3～6人程度）のグループで、跳び箱運動の技をそろえたり、タイミングをずらしたりするなどして動きを構成し、集団でつくり上げる演技。

[動きの例]

『連続跳び』

タイミングをずらしてスタートし、1つの跳び箱で連続して跳ぶ。

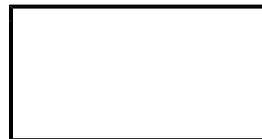


〈賞賛・励まし〉

「出るタイミングがピッタリだね!」、「いいリズムで跳べたね!」、
「着地してから、素早く動けたね」

『時間差跳び』

タイミングをずらしてスタートし、同時に着地する。

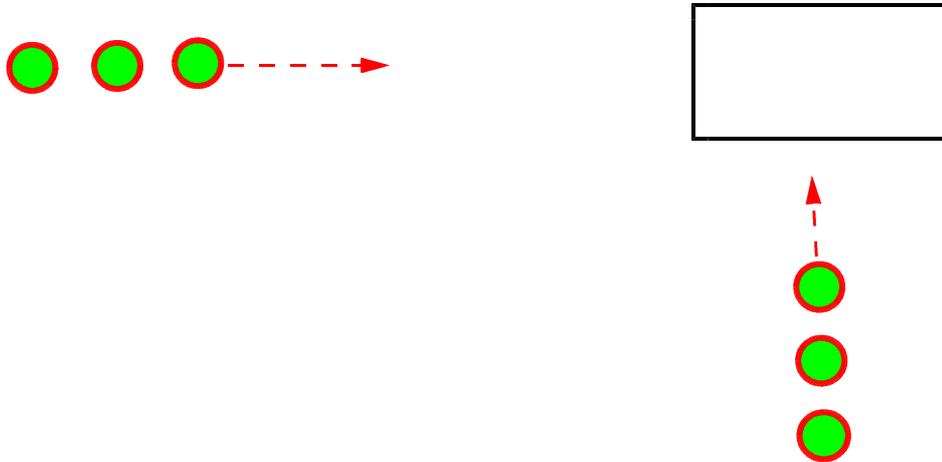


〈賞賛・励まし〉

「出るタイミングがいいね!」、「いいリズムで跳べたね!」、「着地が見事にそろったね!」

『縦・横交互跳び』

縦方向と横方向から、1つの跳び箱で交互に跳ぶ。

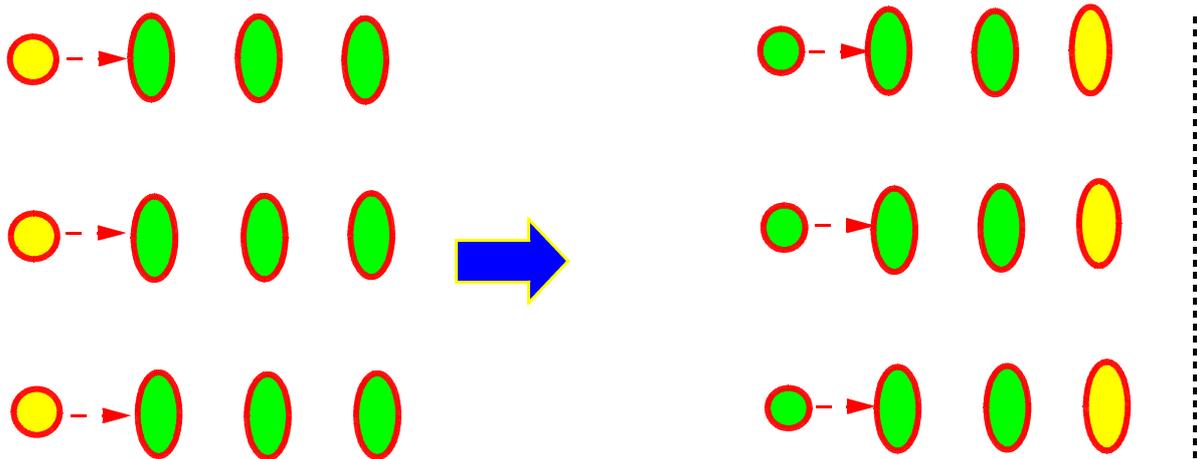


〈賞賛・励まし〉

「出るタイミングがいいね!」、「よく見てうまくタイミングを合わせたね!」、
「きれいに交差できたね!」、「気持ちがあうとリズムもよくなるね!」

馬跳びリレー

最初に跳ぶ人以外は、「うま」になり、跳ばれたら「うま」を解除し跳んでいく。跳び終わった人は「うま」になる。速く全員がゴールラインに入るように競い合う。



〈賞賛・励まし〉

「跳ぶ人のことを考えて、うまく高さを調節できたね!」、「リズムよく跳べたね!」
「うまとうまの間を、ちょうどいい間隔にできたね!」