# 体育科指導資料【小規模校の指導

姶良・伊佐教育事務所

【Q1】1年生のマンツーマンでの授業では、児童にどのような「めあて」をもた せて運動に取り組ませればよいか。

# [A1]

- 「めあて」とは、運動の楽しさや喜び(特性)に触れるために、今、自分の力で できることはどんなことか、少し努力すればできそうな新しいことへの挑戦とし てどんなことを取り上げるかなど、活動の内容を示す「活動目標」の言葉。
- 「できること」→「難しいことや新しいこと」に挑戦する学習過程をとる。
- 少人数(個人)で学習を進める場合の「めあて」は?

「挑戦してみよう」という意識をいかにしてもたせるか!!

試しのゲーム 【試行】

自分の実態の把握数値目標を掲げて 【つかむ】

【めあての設定】

新たなめあて 【再設定】

- 1回旋1跳躍で10回跳べるようになろう。 【例】〇
  - ボール当てゲームでパーフェクトをとろう。  $\bigcirc$
  - 一輪車で片ペダルが5メートルできるようになろう。
- 態度面・意欲面の「めあて」も重要

【Q2】一人でできる「体つくり運動」にはどのようなものがあるか。

# [ A 2 ]

- 低・中学年・・・・「体ほぐしの運動」「多様な動きをつくる運動(遊び)」(瞬料遊び)
- 高 学 年・・・・「体ほぐしの運動」「体力を高めるための運動」  $\bigcirc$
- すべての学年で一貫して体力の向上を目指す必要がある。
- 他の領域は2学年ユニットで構成し、運動の取扱い方の弾力化を図っているが、 「体つくり運動」だけは、毎学年で取り上げ、指導するように示唆している。
- 「体つくり運動」の重要性を指導者が認識する必要がある。

【Q3】体力の個人差を生かした体育授業はできないか。

# [ A 3 ]

- 「ねらい」: 運動の楽しさや喜びを求めて学習をどのように進めるのか、単元 全体の学習活動を方向付ける「目標概念」の言葉。
- 「ねらい」と「めあて」の意味を正確に把握すれば個人差を生かしていける。
- スパイラル型とステージ型の学習過程の構成を考慮する。 ① 「できること」で運動の楽しさや喜びを十分に体験させる段階
  - ② ①を土台にして創意・工夫を加えて学習を発展させる段階

【スパイラル型】 単元の前半・後半に分けて①・②を構成する。 ねらい① **ねらい② ★** 主に**集団的なスポーツ**に摘要され

【ステージ型】 1単位時間や1単元ごとに①と②を構成する。 **めあて① ■ めあて②** 

- ★ 主に**個人的なスポーツ**に摘要され
- る場合が多い 基本的には、チームとしての学習の方向性が「ねらい」として定まり、その「ねらい」を達 成するために個人の「めあて」をもって学習を進めていく。
- 場の構成を十分に考慮することも重要である。

【Q4】少人数でのボールゲームをどのように仕組めばよいか。

# [A4]

- **ミニゲーム**やそれぞれの技能の向上につながるような**ゲーム的な内容**を多く取り入れ、個々の技能を高める。
- 先生方や保護者等も交えて、少し人数を増やしたゲームを体験させ、自信を付けさせる。
- 集合学習や交流学習等を設定し、本格的なゲームを体験させる。
- 【Q5】仲良し体育で、児童が楽しみながら持久力を高められる運動にはどのようなものがあるか。

#### [A5]

#### 【数値目標をもたせて】

- 持久力を高めるために、基本的には我慢して続ける力を付けなければならない。
- そのためには、個々人の「めあて」をしっかりもたせる必要がある。
- 仲良し体育が単独で成立するわけではないので、常に、教科体育との連動を考慮する必要がある。

【例】体力・運動能力調査で20メートルシャトルランの結果が悪かった。

→ ↓ 「持久力を高めよう」というめあてをもつ。

そのための具体的な数値目標を設定させる。(校庭 5 周を 4 分で走りたい)  $\downarrow \downarrow$  そのために何をするかを決めさせる。(毎日、仲良し体育の前に 5 周走る)

★ 仲良し体育で5分間走を実施し、その距離の伸びをグラフ化する。

○ 意欲を高めるために、具体的な手立てを講じる必要がある。

### 【鬼遊び等の遊びで】

- 楽しみながら持久力を高めるのに最も有効な運動は・・・・・・?
  - ★ なんといっても鬼あそびでしょうね。

【例】○手つなぎ鬼(鬼:分裂型,鬼:つながり型)

○子とり鬼 ○ブロンコ・ハンティング ○じんとり ○ひまわり 他

- ★ ぜひ、先生方もいっしょに遊んでください。
- ★ 持久力向上のポイント・・・・・毎日行い、伸びを実感させる。
- 【Q6】1年生から6年生までがいっしょになって、力いっぱい運動できるゲーム的な内容の運動はないか。

### [A6]

- 「体つくり運動」を取り入れて、合同授業でゲームを設定する。
  - 【例】○丸太運び ○鬼遊び ○用具を操作する運動
- ボール運動などでは、学年によって点数に差を付ける。
  - 【例】〇ドッジボールで1年生が5年生を当てたら5点、6年生を当てたら6点
    - ○バスケットボール・・・・5年生男子:4点,5年生女子:5点

6年生男子: 2点, 6年生女子: 3点