

第 9 - 2 分科会 保健・体育（体育）

だれでも「だるま回り」ができるようになる鉄棒運動の在り方
～「ワクワクくるりんだるまプログラム」の指導を通して～

1. 設定理由

鉄棒運動は、苦手意識を持つ児童が多い。私自身の指導を振り返ると、基礎感覚（逆さ感覚、回転感覚、締め感覚、振動感覚）が不十分な児童をできるようにすることができず、鉄棒運動の楽しさを味わわせることができなかつたという反省がある。また、鉄棒が校庭にあっても触れようとする児童が少なく、児童の運動経験から鉄棒が薄れている現状もある。

そこで、鉄棒運動における基礎感覚を高めるために、本実践では、「抱え込み回り（だるま回り）」を教材とした。低学年のうちにできるようにすることで、児童が鉄棒運動の楽しさを味わうことができると考えた。本実践では、以下の 3 点に焦点を当てて研究を行う。

1 点目は、系統性を重視した学習過程「ワクワクくるりんだるまプログラム」を考えることである。

2 点目は、仲間で動きを見合ったり、補助し合ったりすることである。

3 点目は、長い期間、鉄棒に取り組むことができるように工夫することである。

本研究を通して、どの児童も「だるま回り」ができるようになる鉄棒運動の在り方を明らかにしたいと考え、本主題を設定した。

2. 研究仮説

「鉄棒を使った運動遊び」の指導において、系統性のある「ワクワクくるりんだるまプログラム」で指導すれば、どの児童も基礎感覚が高まり、だるま回りができるようになるだろう。

3. 研究内容

- だるま回りプログラムの基礎研究
- プログラムの作成と検証授業の実際
- 分析・検証方法の検討
- 検証授業の結果と考察

4. 結論

○特に技能下位児童の逆さ、回転、身体の締めといった基礎感覚を高めることができた。その結果、お手伝いだるまを含めると、全員が回ることができた。今回の「ワクワクくるりんだるまプログラム」が有効であったことが言える。

○形成的授業評価の成果の項目や授業の様子から、本プログラムは、効果的に技能を高めることができたと考えられる。

○場や用具の工夫や 1 単位時間に 2 教材を扱ったことにより、鉄棒に対する「痛さ」を軽減でき、技能を高め、児童は最終時まで意欲を継続することができた。

安房支部

館山市立館山小学校

平島 和 弥

1 研究主題

だれでも「だるま回り」ができるようになる鉄棒運動の在り方
～「ワクワクくるりんだるまプログラム」の指導を通して～

2 主題設定の理由

鉄棒運動は、「痛いのがいや」「練習してもできるようにならないからいやだ」「逆さになると落ちそうで怖い」等と苦手意識を持つ児童が多い。私自身の指導を振り返ると、鉄棒運動を得意な児童は進んで授業や休み時間に鉄棒運動に取り組み技能を高めていったが、基礎感覚（逆さ感覚、回転感覚、締め感覚、振動感覚）が不十分な児童をなかなかできるようにしてあげることができなかつたという反省がある。鉄棒運動の楽しさを十分に児童たちに味わわせることができなかった。また、ボール遊びだけが日常化し、鉄棒が校庭にあっても触れようとする児童が少なく、児童の運動経験から鉄棒が薄れている現状もある。

鉄棒運動は、逆さ、回転などの非日常の感覚や、他の運動においても大切な体幹を締める感覚を高めることができる運動である。さらに鉄棒は、校庭の常設遊具なので、児童が授業で楽しさを味わえば、日常化することも期待できる。

以上のことから、どの児童にも鉄棒運動の技能を身に付けさせることを研究の柱とした。できるようになることで、鉄棒運動の楽しさを味わい、進んで取り組む児童を育てることにつながると考えた。

鉄棒で技を習得するためには、基礎感覚を高めることが重要である。基礎感覚が身に付いてくると、技ができるようになる。...

そこで、鉄棒運動における基礎感覚を身に付けるために、本実践では、「抱え込み回り（だるま回り）」を教材とした。以下「抱え込み回り」を「だるま回り」と呼ぶ。「だるま回り」は、その学習過程において、基礎感覚を養うことができる。肘を回転軸として固定できるため、回転運動の中でも比較的易しい運動である。また自分で回れなくても、補助をしてもらうことで回転を経験することができる。そして、「だるま回り」は、中高学年で学習する前方・後方膝掛け回転や前方・後方支持回転といった回転技につながる運動である。だからこそ、「だるま回り」を低学年のうちに学習し、できるようにすることが大切であると考え、「だるま回り」を教材として選んだ。「だるま回り」ができるようになることで、鉄棒運動の楽しさを味わうことができるであろう。

そこで本実践では、以下の3点に焦点を当てて実践を行う。

1点目は、系統性を重視した学習過程「ワクワクくるりんだるまプログラム」を考える。スモールステップで、できることを増やしながらだるま回りの学習に取り組めるようにする。そのために、だるま回りについての基礎研究を行い、できるようにするために必要な基礎感覚を明らかにする。そこで、それらの基礎感覚を高めるために必要な運動を明らかにして、「ワクワクくるりんだるまプログラム」という学習過程を考えた。

2点目は、仲間で動きを見合ったり、補助し合ったりすることである。動きを見合うことで、運動のポイントを見つけたり、よりよい動きをイメージしたりすることができる。だるまブランコやだるま回りでは、口伴奏や補助をすることで、脚の曲げ伸

ぼしのタイミングをつかんだり、回る感覚をつかんだりすることができる。

3点目は、長い期間、鉄棒に取り組むことができるように工夫することである。そのために、本実践では1単位時間に2教材を扱う。鉄棒で運動すると痛みが生じることや低学年の発達段階を考慮し、短時間に集中して取り組むことで、児童の運動意欲の継続、安全面への配慮、技能保障につながると考えた。

本研究を通して、どの児童も「だるま回り」ができるようになる鉄棒運動の在り方を明らかにしたいと考え、本主題を設定した。

3 研究目標

どの児童も「だるま回り」ができるようになる指導法「ワクワクくるりんだるまプログラム」の有効性を明らかにする。

4 研究仮説

「鉄棒を使った運動遊び」の指導において、系統性のある「ワクワクくるりんだるまプログラム」で指導すれば、どの児童も基礎感覚が高まり、だるま回りができるようになるだろう。

5 研究内容与方法

(1) だるま回りプログラムの基礎研究

(2) プログラムの作成と検証授業の実際

ア 対象 鋸南町立鋸南小学校 第2学年1組(23名)

イ 期間 平成28年10月17日～11月11日

ウ 単元名 「みんなでチャレンジ!!だるま回り!!」

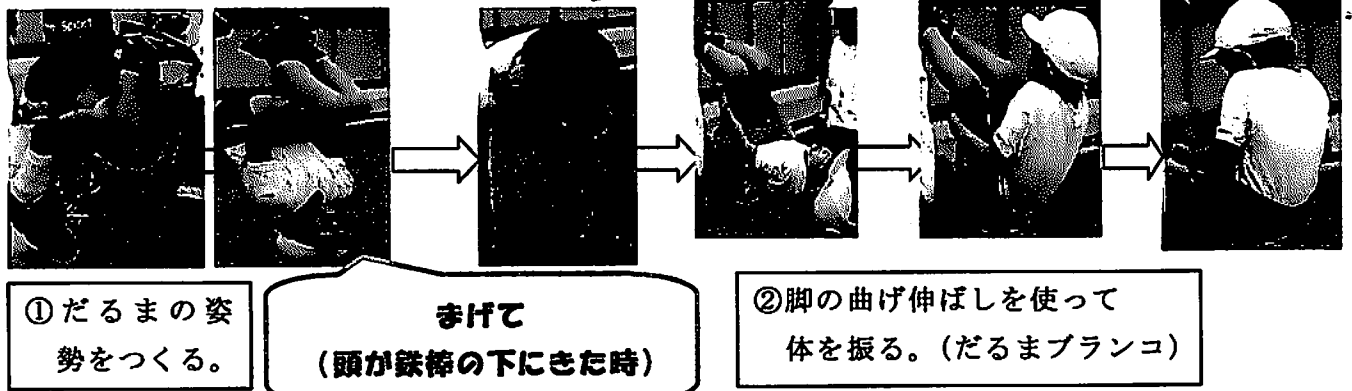
(3) 分析・検証方法の検討

(4) 検証授業の結果と考察

6 研究の具体的内容

(1) だるま回りプログラムの基礎研究

ア だるま回りのポイント



だるま回りは、肘で体を支えながら、腿の裏を持ち、脚の曲げ伸ばしを使って体を振動させて、回転する運動である。脇をしめて、肘を鉄棒に押し当てるのが安定した回転のために大切である。

ある程度体を振ることができる児童も、補助をすることで回ることができる。以降、これを「お手伝いだるま」とする。



お手伝いだるま

お手伝いだるまのポイント

- ・お手伝いする児童は、回ろうとしている児童の脚側に立つ。
- ・鉄棒の下から手を通す。

イ だるま回りに必要な基礎感覚とその感覚を高めるための運動

- ①体をぎゅっと締める感覚（締め感覚） →だんごむし（写真①）、だんごむしリレー
- ②くるくると鉄棒を回る感覚（回転感覚） →前回り下り（写真③）、連続前回り下りリレー
- ③頭が逆さ（下）になる姿勢の感覚（逆さ感覚） →ふとんほし（写真②）、ふとんほしジャンケン
- ④身体を振る感覚（振動感覚） →だるまブランコ（写真④）



写真①
だんごむし

だんごむしのポイント

- ・脇をしめる。
- ・逆手で鉄棒を握る。
- ・膝を胸に引きつける。
- ・あごは鉄棒より上。（鉄棒には乗せない）



写真②
ふとんほし

ふとんほしのポイント

- ・脚の付け根あたりを鉄棒にひっかける。
- ・ひざを曲げ、胸に引きつけるようにする。

運動の工夫

- ・自然と手が離せるようにするために、じゃんけんをする。



写真③
前回り下り

前回り下りのポイント

- ・鉄棒の真下に着地する。

運動の工夫

- ・頭を落とし込むことができるようにするために、リレーにする。



写真④
だるまの姿勢

だるまの姿勢のポイント

- ・腿の後ろを持つ。
- ・肘を回転補助具につける。
- ・脇を閉める。

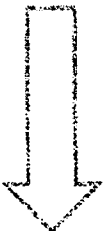
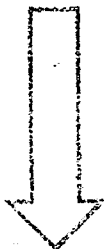
(2) 授業の実際

ア ワクワクくるりんだるまプログラムについて

だるま回りができるようになるためには、上記のような基礎感覚を身に付けていることが前提となる。それらを身に付けるために、系統立てた指導を行う必要がある。

る。そこで以下のように「ワクワクくるりんだるまプログラム」を組んだ。児童の実態に合わせて、第1ステージの基礎感覚づくりを長く設定している。これは、全員の児童がお手伝いだるまをできるようにすることを目標としているためである。技能の低い児童も、本プログラムで基礎感覚を少しずつ高めていけると考えた。

『ワクワクくるりんだるまプログラム』

時配(分)	0	5	10	15	20
ステージ					
第1ステージ (1～5時間目)	準備運動 (ランニング、手首足首・アキレス腱を伸ばす)				
	【だんごむし】(締め)	【前回り下り】(回転)	【ふとんほし】(逆さ)		
	・だんごむしのやり方、姿勢がわかる。	・前回り下りリレー	・ロじゃんけん		
	・1～2秒	・連続前回り下り	・片手じゃんけん		
第2ステージ (6～10時間目)	準備運動 (ランニング、手首足首・アキレス腱を伸ばす)				
	【だんごむし】(締め)	【前回り下り】(回転)	【だるまブランコ】(振動)		
	・5秒	・前回り下り2～3回リレー	・だるまブランコのやり方、姿勢がわかる。		
			・足の曲げ伸ばしのタイミングに気づく。		
第3ステージ (11～13時間目)	準備運動 (ランニング、手首足首・アキレス腱を伸ばす)				
	【だんごむし】(締め)	【だるま回り】(回転)			
	・5秒	・お手伝いだるまの補助のやり方がわかる。			

※1単位時間は20分。5分移動・片づけ・準備。残り20分は幅跳び遊び、折り返しリレーを実施。

※()内は、その運動で高められる基礎感覚。

イ 単元構成の工夫

長期間取り組み、技能が身に付きやすくするために、1単位時間に2教材を扱う。

1単位時間に2教材を扱うことのメリット

- ①長期間、鉄棒に取り組み、徐々に感覚が身に付いていく。
- ②低学年の集中できる時間が短いという特性を考慮し、短い時間で集中して運動に取り組むことができる。
- ③異なる身体部位を多く使う運動を組み込み、運動の全面性の点からも有効である。

ウ 場や用具の工夫

恐怖心を軽減するために、低い鉄棒を使用する。逆さになるときに足や手が地面

に着いている、着きそうということで児童は安心感をもてると考えた。

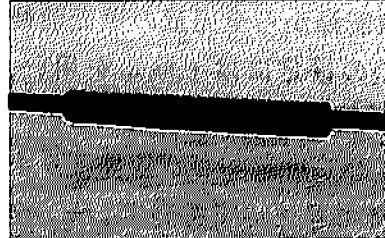
また、回るときの痛みを軽減するために、回転補助具を使う。回転補助具があると、回転を助け運動量を増やすことにもつながる。



写真⑥



写真⑦



写真⑧ 回転補助具

低い鉄棒

エ 仲間の動きを見合ったり、補助し合ったりする

まず、仲間の動きを見る場面をつくる。動きを見合うことで、運動を上手に行うポイントを見つけたり、よりよい動きをイメージしたりすることができる。

①脚の曲げ伸ばしのタイミングをつかむための「口伴奏」

だるまブランコでは、技術ポイントである脚の曲げ伸ばしのタイミングをつかめるように「伸ばして～、曲げて」と口伴奏を使う。



頭が鉄棒の下にきた時の膝をよく見ているね。



頭が鉄棒の下にきた時、膝は伸びていましたか？
曲がっていましたか？



曲がっていました。
頭が鉄棒の下にないときは伸びていました。

そうだね。身体が上がってくる時に曲げます。「のぼして～、まげて」とみんなで言いましょう。

②仲間の補助で「だるま回り」の動きを体感させる。

だるま回りは、自分で回ることができなくても補助してもらうことで回転を経験することができる。そこで、グループ内で補助をし合う。脚の曲げ伸ばしのタイミングがつかめてきたところで背中を押し、回転を始めるための補助をする。補助有りのだるま回りを経験することで、少しずつ自分で回る感覚をつかむことができる。

(3) 分析・検証方法の検討

ア 映像記録による単元前後の動作分析（動きの変容）

- ①だんごむし ②ふとんほし ③連続前回り下り
- ④だるまブランコ ⑤だるま回り

イ 個人の技能の変容と授業時の感想

技能下位児童の技能変容と学習カードへ記入した感想を調べ、分析する。

ウ 形成的授業評価の数値の変容

学級全体の数値の変容を分析する。

エ 単元前後の意識の変容

単元前後に実施した児童へのアンケートの回答を分析する。

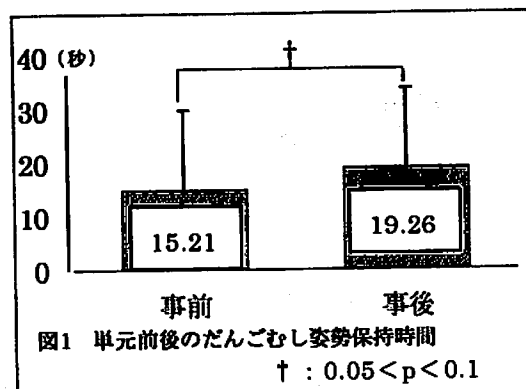
(4) 検証授業の結果と考察

ア 映像記録による動作分析（動きの変容）

映像記録から全児童の単元前後の技能変容を分析した。なお、単元前後の平均値の差の検定には t 検定を用い、統計的有意水準はすべて 5% とした。

①だんごむし

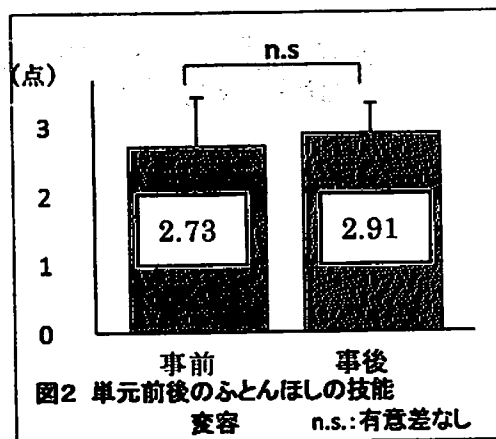
だんごむしは、あごが鉄棒より上の位置で保持できた時間を測定した。全員の達成目標時間は、「5秒」とした。図1に単元前後のだんごむし姿勢保持時間の平均値を示す。学級全体の平均姿勢保持時間は、事前は 15.21 秒、事後は 19.26 秒と向上したが、有意な向上は認められなかったが、有意な傾向は認められた。



しかし、0秒であった児童3名も、ぶら下がりができるようになり、あごは鉄棒より下だが、腕を曲げて膝を胸に引きつける姿勢を少しとれるようになった。3人とも仲間や教師の補助で身体を締める感覚を徐々に身につけていった。A児は第7時であごが鉄棒よりも下だったが、だんごむしの姿勢をとることができた。

②ふとんほし

ふとんほしは、手を鉄棒から離すことができるかを分析した。全員の達成目標は、「鉄棒から両手を離す」とした。鉄棒から手を離せない場合は1点、片手を離せた場合は2点、両手を離せた場合は3点とした。図2に単元前後のふとんほしの技能変容を示す。ほぼ全員の児童が両手を離すことができるようになったが、事前 2.73 点、事後 2.91 点で有意な向上は認められなかった。



A児は、単元前はふとんほしの姿勢になることができなかったが、単元後は補助があればふとんほしの姿勢になり、両手を離すことができるようになった。単元始めは逆さになることを怖がり、取り組むことができなかったが、だんごむし同様に仲間や教師の補助で頭を逆さにする恐怖感を徐々に克服していった。

③連続前回り下り

連続前回り下りは、10秒間で回ることができた前回り下りの回数を測定した。全員の目標回数は、「4回」とした。図3に単元前後の連続前回り下りの技能変容を示す。学級全体の平均回数は、事前は 3.82 回、事後は 3.95 回と有意な向上はなかったが、事前に 3、4 回の児童が 5 回以上に増えた。

0回だったA児は、単元前は恐怖心があり挑戦しようとしなかったが、単元後には補助があれば回ることができるようになった。教師が「大丈夫だよ。」と声かけをしながら補助をした。単元後半には、恐怖心を示さなくなった。

④だるまブランコ

だるまブランコは、だるまの姿勢になり、身体をどこまで振ることができるかを分析した。全員の目標は、「頭が鉄棒より上にくるまで身体を振ること」とした。

図4に単元前後のだるまブランコの技能変容を示す。だるまの姿勢で振れない場合は1点、一番振れた時に頭が鉄棒の下から鉄棒までの高さの場合は2点、一番振れた時に頭が鉄棒の上まで振れた場合は3点とした。事前1.57点が、事後は

2.78点となり、 $p < 0.001$ で有意に向上した。単元後には、8割の児童が、鉄棒より頭が上にくるまで身体を振ることができた。逆さや回転感覚、振動感覚を高めたことで、恐怖心がなくなっていき、だるまの姿勢で身体を大きく振ることができるようになった児童が増えたと考えられる。

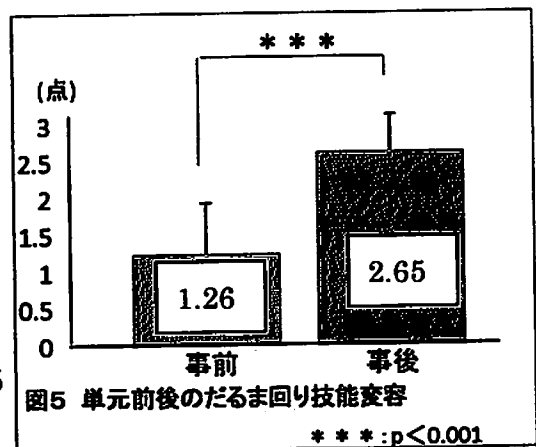
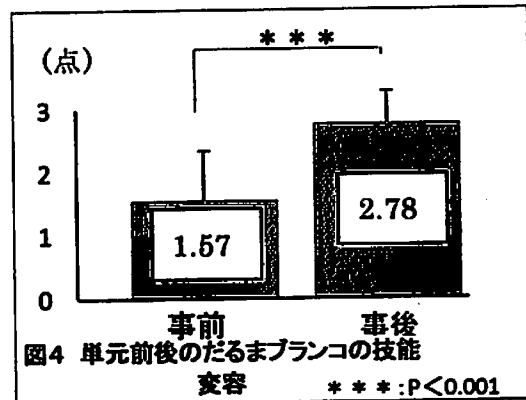
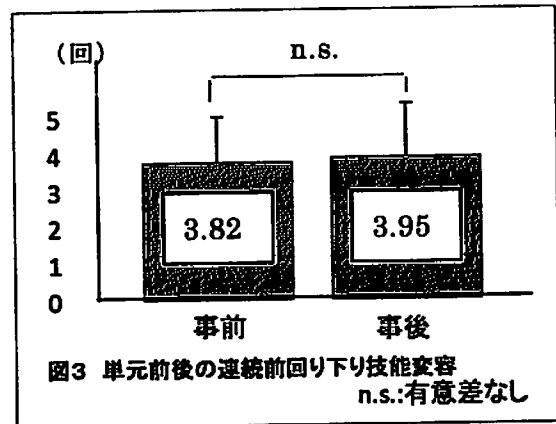
⑤だるま回り

だるま回りは、だるまの姿勢で、前方に回転することができるかどうかを分析した。全員の目標は、「補助で回れる」とした。

図5に単元前後のだるま回りの技能変容を示す。だるま回りが回れない場合は1点、補助で回れた場合は2点、自力で回れた場合は3点とした。事前は1.26点が事後2.65点となり、有意に向上した ($p < 0.001$)。

事後調査では、補助のだるま回りを全員が回ることができた。自分一人でのだるま回りも約7割ができた。

だんごむし、ふとんほし、前回り下りでは、単元前後でいずれも有意な向上は見られなかった。しかし、技能下位児童の動きの質が上がっていることから、技能下位群の児童にとってだんごむし、ふとんほし、前回り下りは有効だったと言える。さらに、技能上位群の児童も「前回り下りで、2回連続で速く回れてうれしかったです。」「だんごむしで前よりあごが上がってうれしかったです。」と学習カードに記述している。この記述から、技能の高い児童も、動きの質が向上していたと言える。また、単元前の数値が元々高かったことも有意差が認められない一因と思われる。



イ ステージごとの個人の技能の変容と授業時の感想

事前調査の「前回り下り」「ふとんほし」「だんごむし」「だるまブランコ」の技能で上・中・下位群の3群に分類し、下位群2名を抽出し、授業の様子を観察した。

①下位群 (B児)

事前	第1ステージ	第2ステージ	第3ステージ	事後
ふとんほしで手が離せなかった。 だんごむしの姿勢保持ができなかった。	ふとんほしじゃんけんが両手を鉄棒から離してできた。	だるまブランコで少し振ることができた。	だるまブランコの振りが大きくなった。 お手伝いだるまができた。	顔が鉄棒の上にくるまで振ることができた。
感想・ふとんほしじゃんけんでは前は片手だったけど、両手でできてよかった。(第1時) ・だんごむしができそうになってうれしい。(第3時) ・だるまブランコができた。(第6時) ・だるま回り(お手伝いだるま)ができた。うれしかった。(第13時)				



事前

第1ステージ

第2ステージ

事後

B児は、ステージが進むにつれてできる技が増えた。第1ステージでは、仲間とふとんほしじゃんけんを楽しんだ。回転補助具を使用した第4時以降は、腹部が鉄棒に当たって痛いと言えることがなくなり、笑顔が増えていった。結果として鉄棒から両手を離してできるようになった。第2・第3ステージでは、仲間の口伴奏に合わせてだるまブランコに取り組んだ。振りを大きくし、お手伝いだるまができてとてもうれしそうであった。第13時の感想には、「お手伝いだるま回りができた。うれしかった。」と記述している。単元の学習終了後にも意欲的に練習に取り組み、自分一人でのだるま回りがあと少しで回れるほどになった。

②下位群 (C児)

事前	第1ステージ	第2ステージ	第3ステージ	事後
だんごむしの姿勢保持ができな い。	あごが鉄棒より下の状態で、だんごむしの姿勢保持が1秒できた。	だるまブランコで少しずつ振りが大きくなった。	お手伝いだるままで回ることができた。	自力でだるま回りができた。(最高連続回数は4回)
感想・だんごむしが1びょうできてうれしい。(第3時) ・だるまブランコで少し上にいけてうれしかった。(第8時) ・だるま回りがお手伝いだけど、1回回れてうれしかった。(第12時)				



事前

第1ステージ

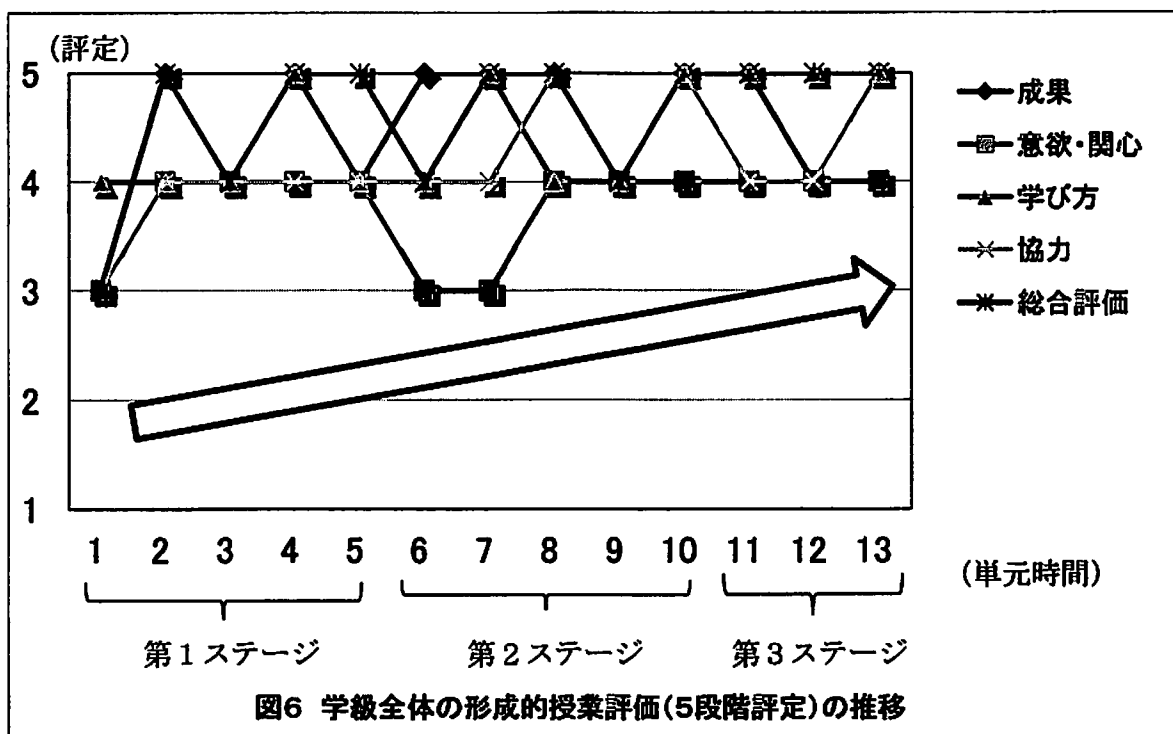
第2ステージ

事後

C児は少しずつ基礎感覚を身に付けていった。第1ステージで、教師や仲間が補助を行い、第3時に鉄棒よりあごが下の状態でだんごむしの姿勢保持ができるようになった。だんごむしの姿勢保持ができるようになり、第4時以降、仲間への応援、拍手を前時までよりも積極的に行うようになった。だんごむしの姿勢保持ができたことで、うれしくなり、前向きな行動が見られるようになったと考える。第2ステージでは、第7時にだるまブランコの脚の曲げ伸ばしのタイミングを理解することができた。第8時以降は、だるまブランコの振りを大きくしていった。第3ステージでは、お手伝いだるままで回ることができた。授業終了後も、自力のだるま回りに取り組み、4回だるま回りをすることができ、とても喜んでいった。

ウ 形成的授業評価の数値の変容

図6は、学級全体の形成的授業評価（5段階評定）の推移である。各項目の数値は評定を示している。



単元1時間目と13時間目を比較すると、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」「総合評価」の5次元とも評定が1つ以上上がっている。よって、児童はこの授業を好意的に受け止めていることを示している。

特に、「成果（技や力の伸び、新しい発見、感動体験）」を見ると、第1時は3であったが、学習を進めるにつれて評定が上がっている。これは、基礎感覚を第1時から少しずつ高められたことを示唆している。さらに、第1時以外は総合評価が4か5であることから、課題設定が適切だったと言える。また、授業が進み、だるまブランコも、振りが大きくなった児童が増え、お手伝いだるまが全員できたことから、全体的に技能が高まり、「できるようになった」と感じられたと推察される。

エ 意識調査の変容

事前 平成 29 年 7 月実施

事後 平成 29 年 11 月実施

(ア)全体の変容について

「鉄棒遊びは好きですか?」という質問に事前で、嫌いと答えていた 3 名のうち 2 名が、事後では好きと答えるようになった。

	好き	嫌い
事前	2 0	3
事後	2 2	1

(イ)個人の変容について

・中位群 (D 児)

	事前	事後
鉄棒遊び	嫌い	好き
わけ (選択)	おちそうでこわ いから	回る・ぶらさがる・技ができると楽しいから・ 技が上手になるから・友達の補助をしたりされ たりするのが楽しいから

技ができるようになることで、逆さになる「怖さ」がなくなってきた、「楽しい」と感じるようになり、「鉄棒遊びが好き」に変わった。授業では、グループの子がよく関わって声がけしていた。またできた子を見て、「回りたい」と意欲が高まっていた。だんごむしが単元前 4 秒から単元後 14 秒と長くできるようになった。締め感覚が高まってきたことで、お手伝いできるできるようになった。授業後には、逆上がりもできるようになった。

7. 研究のまとめ

(1) 成果

- ◎特に技能下位児童の逆さ、回転、身体の締めといった基礎感覚を高めることができた。その結果、お手伝いできるまを含めると、全員が回ることができた。今回の「ワクワクくるりんだるまプログラム」が有効であったことが言える。
- ◎形成的授業評価の成果の項目がほぼ 4 か 5 であったことや、授業の様子から、本プログラムは、効果的に技能を高めることができたと考えられる。
- ◎場や用具の工夫や 1 単位時間 2 教材を扱ったことにより、鉄棒に対する「痛さ」を軽減でき、技能を高め、児童は最終時まで意欲を継続することができた。

(2) 今後の課題

- ▲補助については、上手にできる児童とそうでない児童との差が大きかった。様々な運動領域で補助をする経験をさせていく必要がある。
- ▲今後、実態の違う児童でも、だるま回りができるようにプログラムを活用・改良していく必要がある。

【参考・引用文献】

- ・高橋健夫・藤井喜一・松本格之祐『新しい鉄棒運動の授業づくり』2009 大修館書店
- ・平川譲・清水由・眞榮里耕太・齋藤直人『1 時間に 2 教材を扱う「組み合わせ単元」でつくる筑波の体育授業』2017 明治図書
- ・高橋健夫『体育授業を観察評価する』2003 明和出版

資料編

目次

- ・ 学習指導案 (1～10)
- ・ 学習カード < 形成的授業評価 質問紙含む > (11～14)
- ・ 形成的授業評価診断基準 (15)
- ・ 実態技能事前調査< 7月 > (16)
- ・ 実態技能事後調査及び単元前後の意識調査質問内容< 11月 > (17)
- ・ 形成的授業評価 (全体・群別) の推移 (18)
- ・ 学習カードの記述内容 (19～20)



第2学年1組 体育科学習指導案

指導者 平島 和弥

1 単元名 「鉄棒を使った運動遊び みんなでチャレンジ!! だるま回り! / リレー遊び 意地悪リレー・思いやりリレー」

2 単元について

(1) 教材観

①学習指導要領との関連

本単元は、学習指導要領 体育科 第1学年及び第2学年の「B 器械・器具を使った運動遊び」「C 走・跳の運動遊び」において次の目標及び内容を受けて指導するものである。

目標

- (1) 簡単なきまりや活動を工夫して各種の運動を楽しくできるようにするとともに、その基本的な動きや技能を身に付け、体力を養う。
- (2) だれとでも仲よくし、健康・安全に留意し、意欲的に運動をする態度を育てる。

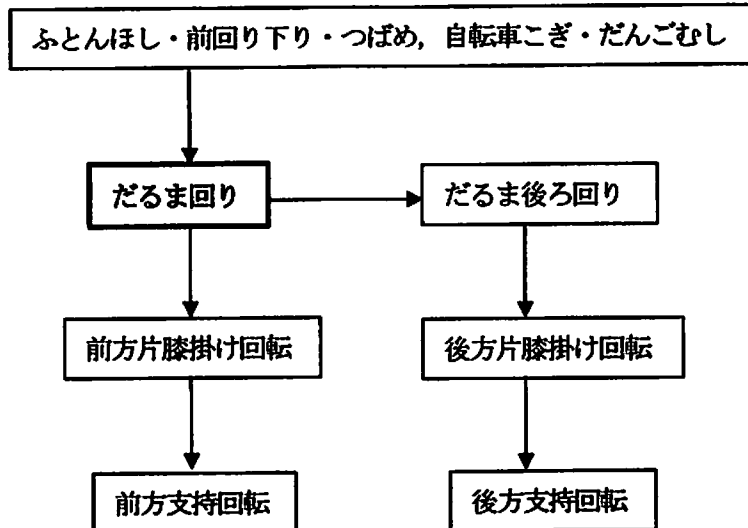
内容 B 器械・器具を使った運動遊び

- (1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。
ウ 鉄棒を使った運動遊びでは、支持しての上がり下り、ぶら下がりや易しい回転をすること。
- (2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、場の安全に気をつけたりすることができる。
- (3) 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫できるようにする。

内容 C 走・跳の運動遊び

- (1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。
ア 走の運動遊びでは、いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすること。
- (2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気をつけたりすることができるようにする。
- (3) 走ったり跳んだりする動きを簡単な遊び方を工夫できるようにする。

②だるま回り（かかえこみ回り）の系統図



③一般的特性（鉄棒を使った運動遊び）

- ・できない技ができるようになったときに楽しさや喜びが味わえる運動である。

- ・腕支持や手足の振りを利用して体を回転させたり、転向したりすることで、非日常の動きの楽しさを味わえる運動である。
- ・できる、できないがはっきりしている運動である。

○だるま回り（かかえこみ回り）の特性

- ・鉄棒運動の基礎感覚である逆さ感覚、振動感覚、回転感覚、体幹の締め感覚を容易に養うことができる。
- ・肘を回転軸として固定できるため、回転運動の中でも易しい運動である。
- ・だるま回りは自分で回ることができなくても補助してもらうことで回転を経験することができる運動である。
- ・補助をしてもらうことで、回転する感覚を体感し、動きのイメージが持てるようになっていき、少しずつ自分で回る感覚がつかめていく運動である。
- ・自分で回転できるようになると、連続回数や、手で持つ部位を片脚にしたり、交差して持ったり、回転方向を後方にしたりするなど、バリエーションに富んだ運動である。
- ・中高学年で扱う、より難易度の高い前方・後方片膝掛け回転や前方・後方支持回転といった回転技につながる発展性の高い運動である。

④児童から見た特性（鉄棒を使った運動遊び）

- ・新しい技に挑戦してできるようになると意欲が高まる運動である。
- ・技の習得過程で友達との励まし合いや補助による助け合いにより、より習得率を高め、友達との関係を深められる運動である。
- ・繰り返し行くと、手や腹部など自分の身体を支持したり回転したりするときに、痛みが生じる運動である。
- ・逆さ感覚が不足していたり、慣れていなかったりすると、逆さになることに恐怖感が生じる運動である。

(2) 児童の実態（男子13名 女子10名 計23名）

①普段の体育の様子より

- ・体育が好きで、朝読書の前に体操服に着替え、意欲の高い児童が多い。
- ・扱う種目によっては、意欲が高まらない児童も数名いる。
- ・運動技能の高い児童が3名いる。一方で運動経験が不足しているために、運動技能の低い児童がおり、個人差が大きい。
- ・めあてに向かって一生懸命運動に取り組める子が多いが、集団行動が苦手で、興味関心や気分の波が大きく、こだわりが強い児童もいる。

②質問紙より

- ・鉄棒が好きな児童が19名いる。主な好きな理由は、運動の上達、非日常の動きの楽しさ、友達との関わりの楽しさであった。
- ・鉄棒が嫌いだと答えた児童が3名いた。理由は、落ちそう、逆さになること、回ることへの恐怖心等、基礎感覚が身につけていないことや、技能がなかなか身につかないなど、技能に関することである。
- ・体育の勉強でどんなときに楽しいかという質問では、できなかったことができるようになったとき、ほめられたとき、上手くなるコツがわかったときが多かった。
- ・鉄棒でやってみたい、できるようになりたい技については、だるま回り、逆上がりが多くの子から挙げられた。

③実技調査より

- ・多くの児童が逆さ感覚を身に付けている。しかし、逆さになることが怖いと感じ、ふとんほしで手を離せない児童が3名いる。
- ・多くの児童が体幹の締め感覚を身に付けているが、自分の体重を支える腕の筋力が不足していたり、体を締める感覚が持てていなかったりする児童が3名いる。
- ・ほとんどの児童が前回り下りを行うことができるが、着地が鉄棒の前にパタンと下りる児童

がいたり、逆さ・回転への恐怖心から前回り下りができなかつたりする児童が1名いる。
 →ふとんほし、だんごむし 10 秒、連続前回り下りの実態調査より、逆さ感覚、体幹を締める
 感覚、回転感覚を身に付けている児童が多い。しかし、自分の体重を支える筋力が不足しい
 たり、回転への恐怖心から前回り下りができなかつたりするなど、基礎感覚が十分に身につ
 いていない児童が3名いる。

○鉄棒を使った運動遊びに関する実態調査（平成28年7月実施）

番号	性別	だんごむし (何秒)	ふとんほし (◎両手) (○片手) (△離せない)	連続前回り下り 10秒(何回)	備考
1	男	0	△ 逆さ×	0	鉄棒に当たるところ痛い 腕支持できる 鉄棒嫌い
2	男	3	△ 逆さ×	3	前回り着地バタン
3	男	43	◎	4	
4	男	4	◎	3	気分の波が大きい 鉄棒嫌い 全体一斉指示で動くことが苦手
5	女	20	◎	4	
6	男	15	◎	5	
7	女	9	◎	4	だるま回り5回
8	男	0	△ 逆さ×	3	前回り着地バタン 逆手 ぶらさがりできる 腕支持できる
9	女	3	◎	4	
10	女	46	◎	4	
11	女	28	◎	4	
12	女	2	◎	4	ふとんほし～起き上がる 手が逆手
13	男	13	◎	3	鉄棒嫌い
14	女	51	◎	5	だるま回り1回
15	女	27	◎	7	だるま回り40回 リーダー
16	女	11	◎	4	
17	男	9	◎	5	
18	男	13	◎	4	
19	男	16	◎	4	
20	男	11	◎	3	全体一斉指示で動くことが苦手
21	女	11	◎	4	
22	男	15	◎	4	ふとん逆手 注意力に欠ける 全体一斉指示で動くことが苦手
23	男	0	◎	3	ぶらさがりできない 前回り着地バタン

○50m走記録 平成28年4月実施

番号	性別	記録	番号	性別	記録	番号	性別	記録
1	男	13.5	9	女	12.1	17	男	9.4
2	男	10.9	10	女	11.0	18	男	9.7
3	男	10.7	11	女	11.2	19	男	9.1
4	男	10.5	12	女	10.1	20	男	10.0
5	女	10.2	13	男	11.0	21	女	10.8
6	男	9.5	14	女	10.4	22	男	11.0
7	女	10.8	15	女	8.7	23	男	10.7
8	男	11.2	16	女	10.0			

(3) 指導観

本単元では、全員が「だるま回り」を習得することを目標として取り組み、「技ができる喜び」を感じさせたい。

そのために、基礎感覚を十分に養えるようなスモールステップでの指導、単元構成を工夫し、長期的に鉄棒運動を行えるようにしたい。

また、自分ができたことに満足することなく、「友達がいたからできるようになった」「友達をできるようにしてあげられた」というように、仲間との関わりの中で「できる喜び」を味わわせたい。子どもたち同士が関わりを持てるように意図的に指導を行う。

さらに、鉄棒への恐怖心や痛みを軽減するための工夫をし、技能習得に集中して取り組めるようにする。

①できた喜びをたくさん味わえるようにするために、スモールステップで系統立てた指導を行う。

鉄棒運動は系統性の強い運動である。そのため、下に示した「だるま回りに必要な基礎感覚とその感覚を高めるための運動」を系統的にスモールステップで指導し、基礎感覚を養う。だんごむしでは体の締め感覚、前回り下りでは回転感覚、ふとんほしでは逆さ感覚、だるまブランコでは振動感覚を高めていく。スモールステップで行うことで「できた喜び」をたくさん味わうことができ、意欲も向上すると考える。

○だるま回りに必要な基礎感覚とその感覚を高めるための運動

- ・体をぎゅっと締める感覚（体の締め感覚）→だんご虫、だんご虫リレー
- ・くるくると鉄棒を回る感覚（回転感覚）→前回り下り、連続前回り下りリレー
- ・頭が逆さ（下）になる姿勢の感覚（逆さ感覚）→ふとんほし、ふとんほしジャンケン
- ・締めた体を振る感覚（振動感覚）→だるまブランコ、だるまブランコジャンケン

さらに、楽しみながら基礎感覚を育むために、逆さの姿勢でジャンケンをしたり、リレー形式を取り入れたりする。ジャンケンやリレーにすることでゲーム的な要素が加わり、子どもたちの意欲も高まる。

②長い期間取り組み、技能が身につくようにするために、1単位時間に2教材を扱う。

本単元では、子どもたちにできる喜びを味わわせるために、1単位時間に2教材を扱えるように単元構成を工夫する。1単位時間に2教材を扱うことで以下のようなメリットがある。

- ・長期間、鉄棒に取り組むことができる。
- ・短い時間で集中して運動に取り組むことができる。
- ・異なる身体部位を多く使う運動を組み込み、運動の全面性といった点からも有効である。

運動が上手になるためには繰り返しの練習が必要である。そのため、45分間の授業を4回やるよりも、20分の授業を8回行う方が長い期間、同じ運動に取り組むことができ、じっくりと基礎感覚を養うことができ、技能を身に付けることができる。と考える。

鉄棒で運動することによって生じる痛みや低学年の発達段階を考慮し、短時間で集中して取り組んだ方が子どもの意欲・集中力が継続でき、技能を高めることができる。

鉄棒を使った運動遊びと幅跳び遊びや障害物リレーを組み合わせることで、運動量を確保することができる。また、異なる身体部位を使う運動を組み合わせることで、運動の全面性を確保することができる。

このようにすることで、「できる喜び」「上手になる楽しさ」を味わうことができると考える。

③動きのイメージを持てるようにするために、仲間と動きを見合ったり補助し合ったりする。

仲間との関わりの中で「できる喜び」を味わわせたい。まず、正しい動きを身に付けるために、仲間の動きを見る場面をつくる。動きを見合うことで、運動を上手に行うポイントを見つけたり、よりよい

動きをイメージしたりすることができる。

だるまブランコでは、技術ポイントである脚の曲げ伸ばしのタイミングをつかみやすくするために口伴奏を使う。「伸ばして～、曲げて」と脚を伸ばしたり曲げたりするタイミングを口伴奏してもらうことでタイミングをつかませる。

だるま回りは、自分で回ることができなくても補助してもらうことで回転を経験することができる。そこで、グループ内で補助し合う。脚の曲げ伸ばしのタイミングがつかめてきたところで背中を押し、回転を始めるための補助をする。補助有りのだるま回りを体験することで、少しずつ自分で回る感覚をつかむことができる。

④鉄棒への恐怖感や痛みを和らげるために、場や用具を工夫する。

鉄棒が嫌いな理由の中に「落ちそうで怖い」「逆さになるのが怖い」「回転するのが怖い」といった恐怖感を持っている児童がいる。そこで、少しでも恐怖心を和らげるために場の工夫をする。まず、低い鉄棒で学習する。鉄棒の下に砂やバスマットのような柔らかいものを敷くことで恐怖感を軽減する。また、手が着く高さで少しずつ手や足を地面から離していき、逆さ姿勢に慣れさせる。さらに、手を着く台を使うことで、段階的に逆さになる事への恐怖感を取り除いていきたい。

また、鉄棒で運動するときに生じる痛みを軽減するために回転補助具を使用する。回転補助具を使用することで、運動意欲を高めることができると考える。

3 指導目標

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> 鉄棒を使った運動遊びや折り返しリレーに意欲的に取り組み、練習や競走を楽しむことができる。 きまりを守って安全に気をつけて運動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> だるま回りが回りやすくなるポイントを理解することができる。 走りやすかったり、走りにくかったりする障害物の置き方を考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> お手伝いだるま（補助でのかかえこみ回り）が1回できる。 簡単な障害物をリズム良く走り越えることができる。

4 全体指導計画（本時 鉄棒12/13・折り返しリレー6/8）

①時間配分

○鉄棒を使った運動遊び・幅跳び遊び

	1	2	3	4	5
0	鉄棒を使った運動遊び				
オリエンテーション	準備運動（ランニング、手首足首、アキレス腱を伸ばす）				
・準備運動	◎だんごむし ・2秒支持できる。				
・学習の流れ	◎前回り下り ・10秒で4回できる。				
20	◎ふとんほし ・両手を離してじゃんけんできる。				
25	幅跳び遊び				
オリエンテーション	◎立ち幅跳び				
・学習の流れ	<ul style="list-style-type: none"> 立ち幅跳びのよりより跳び方を知る。 立ち幅跳びで遠くに跳べるようになる。 				
45	<ul style="list-style-type: none"> ○ケンケン ○大股走 ○じゃんけんグリコ ◎川とび ・川とびのよりよい跳び方を知る。 ・川とびで遠くに跳べるようになる。 				

○鉄棒を使った運動遊び・リレー遊び

	6	7	8	9	10	11	12本時	13
0	鉄棒を使った運動遊び							
20	オリエンテーション ・準備運動 ・学習の流れ	準備運動 (ランニング, 手首足首, アキレス腱を伸ばす) ・だんごむし ・前回り下りリレー ◎だるまブランコ 足の曲げ伸ばしのタイミングについて知る。 タイミングを口伴奏で言う。 体を大きく振れるようになる。				・だんごむし ◎お手伝いだるま ・補助の仕方を知る。 ・1回回ることができるようになる。		
	6	7	8	9	10	11	12本時	13
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
25	幅跳び遊び ◎川とび ・遠くに跳べるようになる。	オリエンテーション ・学習の流れ	◎折り返しリレー コーンの回り方やバトンパスの方法を知る。		◎意地悪リレー 相手のチームのハードルを置く。 どうしたら走りやすいかを考える。		◎思いやりリレー 自分のチームのハードルを置く。 どうしたら走りやすいかを考える。	
45								

②全体計画と評価計画 (鉄棒を使った運動遊び)

時	ねらい	主な学習内容	支援 (○) と評価 (◎) の観点
1	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れがわかる。 ・だんごむしのやり方がわかる。 ・前回り下りが1回できる。 ・頭が逆さまで、両手を離さないで口でじゃんけんができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しを持つ。 ・だんごむし, 前回り下り, ふとんほしのやり方を知る。 ・前回り下り1回リレーをする。 ・ふとんほし口じゃんけんをする。 	◎学習の進め方を知り, 進んで鉄棒を使った運動遊びに取り組もうとしている。 (関心・意欲・態度) 【観察】
2	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしの姿勢をとることができる。 ・前回り下りを2回連続で行うことができる。 ・ふとんほしで, 片手を離してじゃんけんすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しを持つ。 ・だんごむしの姿勢を確認し, だんごむしをする。 ・前回り下り2回リレーをする。 ・ふとんほし片手離しじゃんけんをする。 	○だんごむしができない子には, 教師が脚をおしりの下に入れて補助をする。 ◎だんごむしで, 肘を曲げて足を浮かせることができる。 ◎前回り下りが2回連続でできる。 ◎片手を離してふとんほしじゃんけんをすることができる。【観察】
3	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしの姿勢で, 「いち」の間, 姿勢を保持することができる。 ・両手を離してふとんほしじゃんけんをすることができる。 ・前回り下り2回リレーをし, 連続で回りやすい着地位置に気づくことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしをする。 ・ふとんほし両手離しじゃんけんをする。 ・前回り下り2回リレーをして, 連続で回りやすい着地位置を見つける。 	◎だんごむしで, あごが鉄棒より上にある状態で, 足を地面から離してから「いち」の間姿勢を保持することができる。 ◎両手を離してふとんほしじゃんけんをすることができる。(技能) 【観察】 ◎連続で回りやすい着地位置

時	ねらい	主な学習内容	支援 (○) と評価 (◎) の観点
			に気づくことができる。 (思考・判断)【観察・学習カード】
4	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしの姿勢を少し長く保持できるようにする。 ・前回り下りで鉄棒の下に着地しようとする。 ・ふとんほしで両手を離してじゃんけんをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしをする。 ・前回り下りで、連続で回りやすい着地位置を確認する。 ・10秒間連続前回り下り競争をする。 ・ふとんほし両手離しじゃんけんをする。 	◎あごが鉄棒より上にある状態で、前時より長く姿勢を保持することができる。(技能)【観察】 ◎鉄棒の下に着地しようとしているか。(技能)【観察】 ◎ふとんほしの状態で、両手を離してじゃんけんをすることができる。(技能)【観察】
5	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしの姿勢で、2秒姿勢を保持することができる。 ・連続前回り下り10秒で4回以上できる。 ・ふとんほし両手離しじゃんけんをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしをする。 ・10秒間連続前回り下り競争をする。 ・ふとんほし両手離しじゃんけんをする。 	◎だんごむしで、あごが鉄棒より上にある状態で2秒以上「いーち、にーい」姿勢を保持することができる。 ◎連続前回り下りを10秒間で4回以上行うことができる。 ◎ふとんほしの状態で、両手を離してじゃんけんをすることができる。(技能)【観察】
6	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコで体を振ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しを持つ。 ・前回り下りリレーをする。 ・だんごむしをする。 ・用具の準備、片付けの仕方を確認する。 ・だるまブランコのやり方(腿の裏を持つ)、補助の仕方について確認する。 	○できない子には教師が脚をおしりの下に入れて補助をする。 ◎だるまブランコの行い方がわかり、運動に取り組んでいる。 (関心・意欲・態度)【観察】
7	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコで大きく体を振る方法に気づくことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコをする。 ・だんごむしをする。 ・だるまブランコで体を大きく振る方法を見つける。 	◎だるまブランコで脚の曲げ伸ばしのタイミングに気づくことができる。(思考・判断)【観察・学習カード】
8	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコで体を振る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に学習した脚の曲げ伸ばしのタイミングに気をつけてだるまブランコを練習する。 	◎だるまブランコで体を少しでも振ることができる。(技能)【観察】
9	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコで、頭が鉄棒の下を通過するまで振ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・脚の曲げ伸ばしのタイミングに気をつけてだるまブランコを練習する。 	◎だるまブランコで頭が鉄棒の下を通過するまで振ることができる。(関心・意欲・態度)【観察】
10	<ul style="list-style-type: none"> ・だるまブランコで、頭が鉄棒より上に上がるまで振ることができる。 		◎だるまブランコで頭が鉄棒より上に上がるまで振ることができる。(技能)【観察】
11	<ul style="list-style-type: none"> ・お手伝いだるまの方法がわかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・だんごむしをする。 ・お手伝いだるまの方法を確認する。 	○だるま回りのやり方や補助の仕方がわからず戸惑っている児童に助言する。

12 (体 時)	・お手伝いするまで1回回る ことができる。	・お手伝いするまをする。 ・自分一人でできそうな子は だるま回りに挑戦する。 ・初めてお手伝いするまがで きた子を紹介する。 ・学習の反省とまとめ	◎お手伝いするまの方法がわ かる。 (思考・判断)【観察・学習カ ード】 ◎お手伝いするまで1回回る ことができる。(技能)【観察】
13	・お手伝いするまやだるま回 りをしよう。		◎お手伝いするまで1回回る ことができる。(技能)【観察】

(リレー遊び)

時	ねらい	主な学習内容	支援 (○) と評価 (◎) の観点
1	・折り返しリレーの行い方が わかる。	・学習の見直しを持つ。 ・折り返しリレーの行い方を 知る。 ・折り返しリレーをやってみ る。 ・用具の片付けの仕方を確認 する。	◎学習の進め方を知り、進んで リレー遊びに取り組もうと している。(関心・意欲・態 度)【観察】
2	・コーンを速く回る方法がわ かる。 ・バトンパスを速くする方法 がわかる。	・コーンを速く回る方法を見 つける。 ・バトンパスを速くする方法 を見つける。	◎コーンを速く回る方法がわ かる。(思考・判断)【観察・ 学習カード】 ◎バトンパスを速くする方法 がわかる。(思考・判断) 【観察・学習カード】
3	・いろいろなチームと競走し てみよう。	・いろいろなチームと競走す る。	◎コーンを素早く回って走る ことができる。(技能)【観察】
4	・意地悪リレーの行い方がわ かる。	・意地悪リレーの行い方を知 る。 ・意地悪リレーをする。	○障害物の置き方がわからず 戸惑っている児童に助言す る。 ◎意地悪リレーの行い方を知 り、楽しんで取り組んでい る。 (関心・意欲・態度)【観察】
5	・どのようにハードルを置く と、走りにくいかがわかる。	・意地悪リレーをして困った ことを発表する。 ・意地悪リレーをする。 ・チームの友達とどうしたら 相手チームが走りにくいか 考える。	◎相手の走りにくい障害物の 置き方を考えようとする。 (思考・判断)【観察・学習カ ード】
6 (体 時)	・思いやりリレーの仕方を知 って 競走してみよう。	・思いやりリレーの行い方を 知る。 ・思いやりリレーをする。 ・思いやりリレーをして困っ たことを発表する。	○障害物の置き方がわからず 戸惑っている児童に助言す る。 ◎思いやりリレーの行い方を 知り、楽しんで取り組んでい る。(関心・意欲・態度)【観 察】
7	・どのように置くと、走りや すいかなを見つけよう。	・思いやりリレーをする。 ・チームの友達とどうしたら 走りやすいか考える。	◎走りやすい障害物の置き方 を考えようとする。 (思考・判断)【観察・学習カ ード】

5 本時の指導 (鉄棒12/13) (リレー6/8)

(1) 目標

- お手伝いだるまで1回前に回ることができる。(技能)
- 走りやすい障害物の置き方を考えることができる。(思考・判断)

【鉄棒】

時配	学習内容	○支援 ◇評価	備考				
1	1. 集合、整列し、号令をかける。	○子どもたちの健康状態、服装の点検をする。					
3	2. 準備運動と予備的運動をする。 ○だんごむし (5秒)	○主運動で使う手首足首やアキレス腱を伸ばす。 ○新たに5秒姿勢を保持できた児童を賞賛する。 ○秒数を数えたり、共に喜び合ったりしている児童やチームを称賛する。					
1	3. 本時のめあてと、学習内容を確認する。	○本時の見通しを持たせる。	スケッチブック 学習カード				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> グループのみんながだるま回りをできるようにしよう。 </div>							
2	4. 回転補助具をつけ、だるま回りのポイントを確認する。	○お手伝い (補助) だるまの安全上の注意を確認させる。	回転補助具 スケッチブック だるま回りの掲示物				
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">運動する子</th> <th style="text-align: center;">補助する子</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ・コンクリート側に立つ。 ・だるまの姿勢 ①肘を補助具につける。 ②脇を締める。 ③腿の裏を手で持つ。 ・必ず前回り下りで終わる。 ・お手伝いだるまができた子は赤帽子にさせる。 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ・鉄棒の下から手を入れる。 ・腰を支える。 ・ブランコで大きく振れる子への補助は、必ず1回だけ回す。それ以上は回さない。 </td> </tr> </tbody> </table>	運動する子	補助する子	<ul style="list-style-type: none"> ・コンクリート側に立つ。 ・だるまの姿勢 ①肘を補助具につける。 ②脇を締める。 ③腿の裏を手で持つ。 ・必ず前回り下りで終わる。 ・お手伝いだるまができた子は赤帽子にさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鉄棒の下から手を入れる。 ・腰を支える。 ・ブランコで大きく振れる子への補助は、必ず1回だけ回す。それ以上は回さない。 	
運動する子	補助する子						
<ul style="list-style-type: none"> ・コンクリート側に立つ。 ・だるまの姿勢 ①肘を補助具につける。 ②脇を締める。 ③腿の裏を手で持つ。 ・必ず前回り下りで終わる。 ・お手伝いだるまができた子は赤帽子にさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鉄棒の下から手を入れる。 ・腰を支える。 ・ブランコで大きく振れる子への補助は、必ず1回だけ回す。それ以上は回さない。 						
10	5. お手伝いだるま、だるま回りに取り組む。 ・2人のお手伝い ・1人のお手伝い	○1人で回れる子には、連続記録 (5回まで) に挑戦させる。 ○2人のお手伝いで回れる子には、1人のお手伝いまわる。 ○まだ白帽子の子の補助に入るようにして、お手伝いだるまができるようにする。 ◇お手伝いだるまが1回できたか。(観察)					
3	6. 初めてお手伝いだるまができた子を発表する。 ・全員が大きな声で口伴奏をして応援する。	○見える位置に集合させる。 ○全員で大きな声で口伴奏することで、雰囲気盛り上げ、発表する子と応援する子との一体感が感じられるようにする。					

	・2回まで挑戦する。	○成功したら拍手で発表者を称える。 ○1回失敗しても、2回目の挑戦を促す。2回目は教師も補助へ入る。 ○素早く書けるように声がけする。	学習カード
1	7. 学習カードの記入をする。		
2	8. 回転補助具を片付け、リレーを行う場所まで移動する。	○友達と協力して片付けている子や全力で移動できている子を称賛する。	

【リレー】

	学習内容	○支援 ◇評価	備考
2	1. 前時を振り返り、本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームで走りやすいハードルのおき方を考えよう。</div>	○いじわるゾーンを確認し、本時は意地悪ゾーン以外に置くことを確認する。	学習カード
3 3	2. チームで話し合いを、走りやすいミニハードルを置く。 ・同じ間隔で置こう。 ・バラバラの間隔で置こう。 ・コーンからは離して置いてみよう。	○置き方に困っているチームには、走りにくかった置き方を想起させ、逆に考えればよいことに気づかせる。	ミニハードル コーン
3	3. 1回目の競走をする。	○応援の態度が良い児童やチームを称賛する。	リングバトン
2	4. チームで話し合い、ミニハードルの置き方を変え、より走りやすくなるようにする。	○置き方を考えたら実際に走って試してみるように促す。 ○置き方に困っているチームには、走りにくかった置き方を想起させ、逆に考えればよいことに気づかせる。	
3	5. 2回目の競走をする。	○応援の態度が良い児童やチームを称賛する。	
4	6. 気づいたことを話し合う。 ・意地悪リレーとは逆にコーンからは離して置くといいよ。 ・同じ間隔でミニハードルを置くといいよ。	○子どもたちのハードルの置き方についてのつぶやきを拾うようにする。 ◇走りやすい障害物の置き方に気づくことができたか。 (観察・学習カード)	小黒板 競走の場がかかれた掲示物 ペン
1	7. 集合、整列し、号令をかける。	○けががないか確認する。 ○姿勢の良い子や大きな声で挨拶できた子を称賛する。	

「だるま」のしせい

③ わきオツケ

② ひじオツケ



① ももオツケ

てつぼうあそび① はぼとびあそび①

なまえ ()

月 日 ()

○てつぼうあそび ふりかえり
・だんごむし びょう

・前回り下り 回

・ふとんほしじゃんけん (かた手 ・ りょう手)

わかったこと	できたこと

- てつぼうで ふかく心にのこることやかんどうすることがありましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで 今までに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)
- てつぼうで 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで せいいっぱい、ぜんりよくをつくして 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)
- てつぼうは 楽しかったですか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで 自分からすすんで学しゅうすることができましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで めあてにむかって何回もれんしゅうできましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで 友だちと ^{きょうりよく}協力して、なかよく運動できましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
- てつぼうで 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)

○はぼとびあそび ふりかえり

自分のとく点	グループのとく点

<第2ステージ 第6時~第10時用学習カード>

てつぼうあそび⑥ はぼとびあそび⑥

なまえ ()

月 日 ()

○てつぼうあそび ふりかえり

・だんごむし びょう

・れんぞく前回り下り 回

・だるまフランク (頭がてつぼうの下・頭がてつぼうの上 ・回れる)

わかったこと	できたこと

1. てつぼうで ふかく心にのこることやかんどうすることがありましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
2. てつぼうで 今までに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. てつぼうで 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と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. てつぼうで せいいっぱい、ぜんりよくをつくして 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. てつぼうは 楽しかったですか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
6. てつぼうで 自分からすすんで学しゅうすることができましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
7. てつぼうで めあてにむかって何回もれんしゅうできましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
8. てつぼうで 友だちと ^{きょうりょく}協力して、なかよく運動できましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
9. てつぼうで 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)

○はぼとびあそび ふりかえり

自分のとく点	グループのとく点

形成的授業評価の診断基準

次元	項目	評定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00 ~ 2.62	2.61 ~ 2.29	2.28 ~ 1.90	1.89 ~ 1.57	1.56 ~ 1.00
	2. 技能の伸び	3.00 ~ 2.82	2.81 ~ 2.54	2.53 ~ 2.21	2.20 ~ 1.93	1.92 ~ 1.00
	3. 新しい発見	3.00 ~ 2.85	2.84 ~ 2.59	2.58 ~ 2.28	2.27 ~ 2.02	2.01 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.70	2.69 ~ 2.45	2.44 ~ 2.15	2.14 ~ 1.91	1.90 ~ 1.00
意欲関心	4. 精一杯の運動	3.00	2.99 ~ 2.80	2.79 ~ 2.56	2.55 ~ 2.37	2.36 ~ 1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99 ~ 2.85	2.84 ~ 2.60	2.59 ~ 2.39	2.38 ~ 1.00
	次元の評価	3.00	2.99 ~ 2.81	2.80 ~ 2.59	2.58 ~ 2.41	2.40 ~ 1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00 ~ 2.77	2.76 ~ 2.52	2.51 ~ 2.23	2.22 ~ 1.99	1.98 ~ 1.00
	7. めあてをもった学習	3.00 ~ 2.94	2.93 ~ 2.65	2.64 ~ 2.31	2.30 ~ 2.03	2.02 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.81	2.80 ~ 2.57	2.56 ~ 2.29	2.28 ~ 2.05	2.04 ~ 1.00
協力	8. なかよく学習	3.00 ~ 2.92	2.91 ~ 2.71	2.70 ~ 2.46	2.45 ~ 2.25	2.24 ~ 1.00
	9. 協力的学習	3.00 ~ 2.83	2.82 ~ 2.55	2.54 ~ 2.24	2.23 ~ 1.97	1.96 ~ 1.00
	次元の評価	3.00 ~ 2.85	2.84 ~ 2.62	2.61 ~ 2.36	2.35 ~ 2.13	2.12 ~ 1.00
総合評価 (総平均)		3.00 ~ 2.77	2.76 ~ 2.58	2.57 ~ 2.34	2.33 ~ 2.15	2.14 ~ 1.00

鉄棒を使った運動遊びに関する実態事前調査（平成28年7月実施）

番号	性別	だんごむし (何秒)	ふとんほし (◎両手) (○片手) (△離せない)	連続前回り 下り 10秒 (何回)	だるまブランコ (◎頭鉄棒上) (○頭鉄棒下) (△振れない)	だるま回り (◎一人で回る) (○補助で回る) (△回れない)	だるま 回り 回数(回)
1 A児	男	0	△	0	△	△	
2	男	3	△	3	△	△	
3	男	43	◎	4	△	△	
4 D児	男	4	◎	3	△	△	
5	女	20	◎	4	△	△	
6	男	15	◎	5	○	△	
7	女	9	◎	4	◎	◎	5
8 B児	男	0	△	3	△	△	
9	女	3	◎	4	△	△	
10	女	46	◎	4	◎	△	
11	女	28	◎	4	○	△	
12	女	2	◎	4	○	△	
13	男	13	◎	3	○	△	
14	女	51	◎	5	◎	◎	1
15	女	27	◎	7	◎	◎	40
16	女	11	◎	4	○	△	
17	男	9	◎	5	△	△	
18	男	13	◎	4	△	△	
19	男	16	◎	4	△	△	
20	男	11	◎	3	△	△	
21	女	11	◎	4	△	△	
22	男	15	◎	4	△	△	
23 A児	男	0	◎	3	△	△	

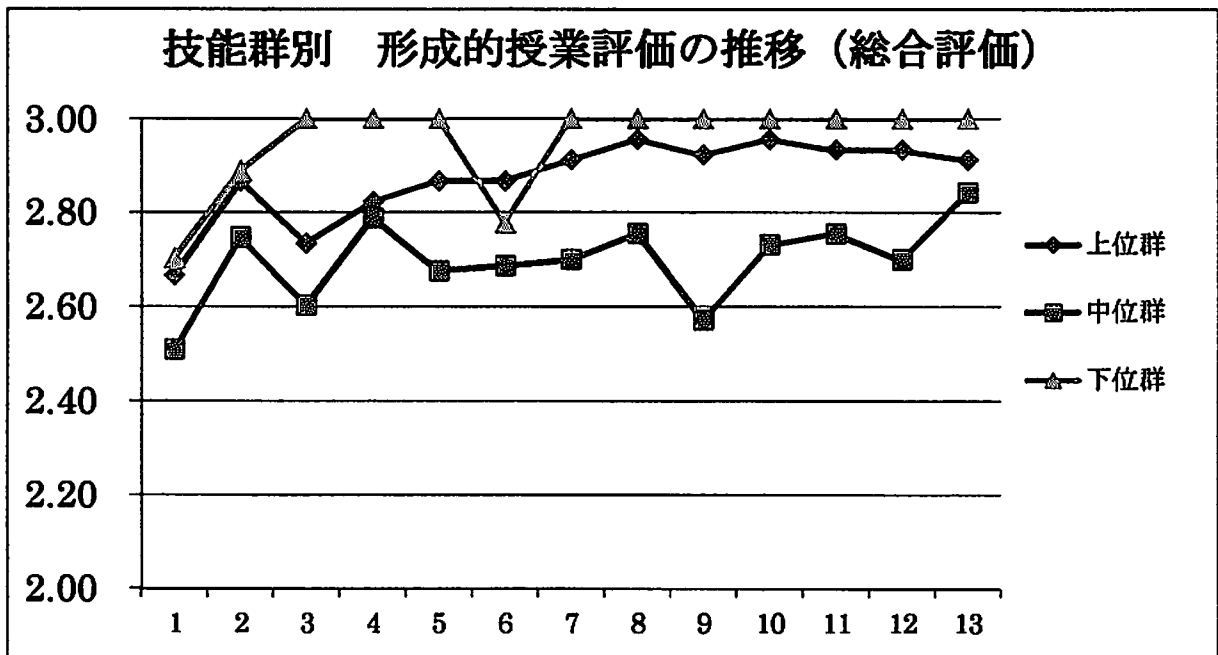
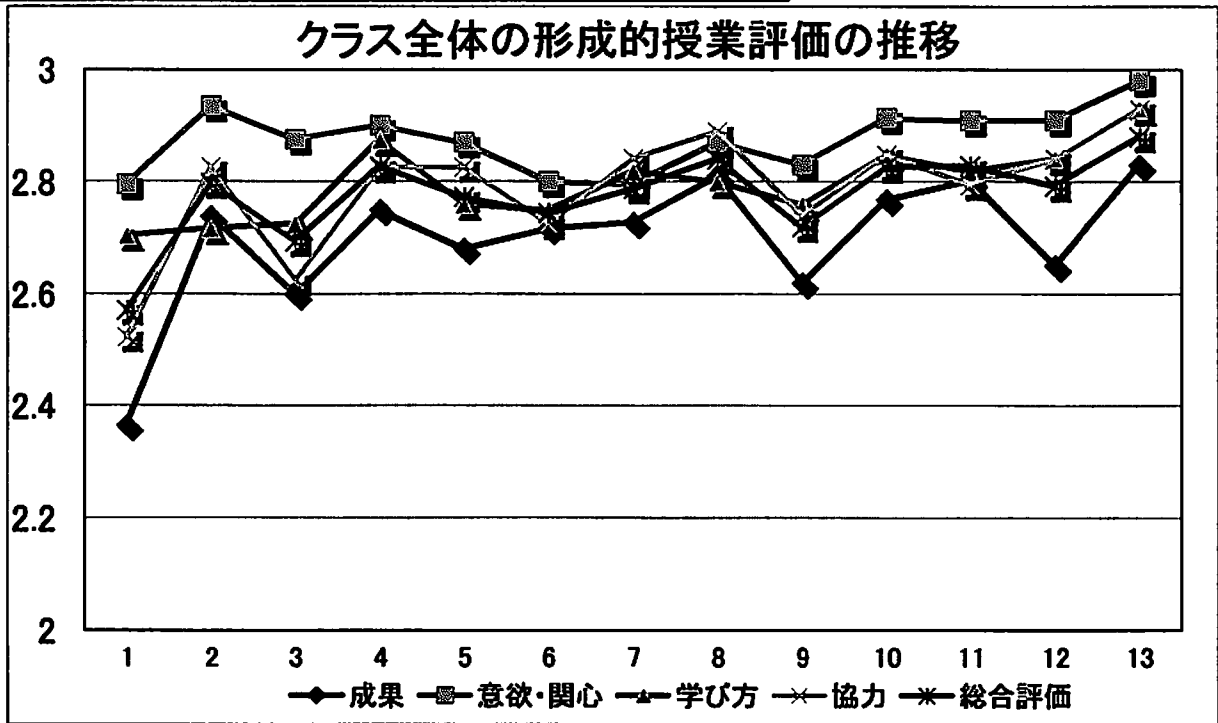
鉄棒を使った運動遊びに関する実態事後調査（平成28年11月実施）

番号	性別	だんごむし (何秒)	ふとんほし (◎両手) (○片手) (△離せない)	連続前回り 下り 10秒 (何回)	だるまブランコ (◎頭鉄棒上) (○頭鉄棒下) (△振れない)	だるま回り (◎一人で回る) (○補助で回る) (△回れない)	だるま 回り 回数(回)
1 A児	男	0 あごが 鉄棒よ り下で 1	△ 補助有り◎	0 補助有 りで2	△ 補助有 り◎	○	
2	男	4	◎	2	◎	○	
3	男	21	◎	4	◎	◎	22
4	男	14	◎	4	◎	○	
D児							
5	女	46	◎	4	◎	◎	1
6	男	22	◎	6	◎	◎	31
7	女	14	◎	4	◎	◎	38
8	男	0 あごが 鉄棒よ り下で 1	◎	2	○	○	
B児							
9	女	5	◎	5	◎	◎	1
10	女	31	◎	4	◎	◎	5
11	女	51	◎	3	◎	◎	50
12	女	5	◎	4	◎	◎	3
13	男	26	◎	4	◎	◎	25
14	女	58	◎	5	◎	◎	65
15	女	31	◎	7	◎	◎	133
16	女	18	◎	5	◎	◎	13
17	男	29	◎	5	◎	◎	24
18	男	17	◎	4	◎	◎	35
19	男	13	◎	5	◎	◎	20
20	男	10	◎	3	○	○	
21	女	14	◎	4	○	○	
22	男	14	◎	3	◎	○	
23	男	0 あごが 鉄棒よ り下で 3	◎	4	◎	○	
C児							

事前事後に実施した意識調査の質問項目

- 1 体いくは すきですか。
- 2 そのわけを 書きましょう。
- 3 「てつぼうあそび」は すきですか。
- 4 そのわけは 何ですか。(すきなわけ, きらいなわけ)
- 5 「てつぼうあそび」で, どんなときに たのしいと かんじますか。
- 6 「てつぼうあそび」でやってみたい, できるようになりたいわざは何ですか。

クラス全体及び技能群別の形成的授業評価の推移



学習カードへの記述内容

()の中の番号は資料16・17ページの番号

下位群

(1) 第2時 できたこと	(1) 第12時 できたこと
前(1)回(1)カ!! てきた	みんなが
よかんはったわ!!	つた(1)く(1)て
すばらしいです!!	回れた

(2) 第4時 できたこと	(2) 抽出見 第13時 できたこと
みんな(1)しい(1)ん(1)ん	だるま(1)回(1)りが(1)て(1)た。
2(1)回(1)ら(1)て(1)て(1)た。	すば(1)い(1)な(1)た。
りょう(1)手(1)が(1)は(1)な(1)せ(1)ね!!	

(3) 抽出見 第3時 できたこと	(3) 抽出見 第12時 できたこと
たい(1)ス(1)こ(1)ま(1)し(1)か(1)...	た(1)が(1)ま(1)つ(1)ら(1)ん(1)こ(1)て(1)ま(1)た(1)伝(1)い
あ(1)い(1) す(1)ご(1)い(1) 体(1)に(1)か(1)き	い(1)け(1)じ(1)い(1)ま(1)わ(1)れ(1)て(1)い(1)ま(1)し
入(1)る(1)こ(1)が(1)で(1)き(1)て(1)き(1)た(1)わ!!	い(1)た(1)て(1)い(1)た(1) よ(1)く(1)で(1)き(1)ま(1)し(1)た(1)!!
	す(1)ば(1)ら(1)しい(1)!!

中位群

(1) 第2時 わかったこと	(1) 第12時 できたこと
い(1)ん(1)て(1)ち(1)ん(1)と	だ(1)る(1)ま(1)で(1)だ(1)ん(1)の(1)人(1)が
あ(1)し(1)な(1)あ(1)ら(1)い(1)な(1)る(1)こ(1)と	お(1)て(1)わ(1)か(1)し(1)て(1)あ(1)い(1)ま(1)す
あ(1)ら(1)い(1)な(1)る(1)こ(1)と	こ(1)し(1)な(1)れ(1)て(1)ま(1)か(1)た(1)。
あ(1)ら(1)い(1)な(1)る(1)こ(1)と	そ(1)う(1)だ(1)わ(1)...
	す(1)こ(1)し(1)な(1)れ(1)て(1)ま(1)か(1)た(1)。

中位群(13) 第10時	か→まこと	まこと
足元大きくのびがきつたおしよがちてくるま		
と回る		回しよがきつたおしよ
まげのばしを大きく		すばらしい!!
することか大切だね!!		ついにできましたね!!

か→まこと	中位群(13) 第9時	中位群(5) 第14時	まこと
くしがががしはなせ		か→まわりか→なして	
よえ(つね)		まできまわり	
よ(か)はら			
うたね!! おうえんしてくれ(あ)か!!			

上位群

(14)第1時	まこと
前はちよとしかあこ	
が上かまわっていきなかつたけ	
と前より上がってうれしか	
すばいね!! たてす	
うま(か)はら	

(14)第2時	まこと
ままわりおりで2回	
れおそくて早くまわれ	
てうれしかったです	
すばいね!! たてす	
うま(か)はら	

上位群(7) 第3時	まこと
ままわりでいい	
がまわりでないで	
かきた	
すばい	
たね!!	

上位群(8) 第12時	わかったこと
すばいおはひ	
かきたまわりは	
きた	
先生もすばい感謝してます!!	
みんながんばってますね!!	