

主体的に運動に取り組む子どもの育成

～意欲向上と課題解決の両面から働きかけて～



名古屋市立白鳥小学校 校長 相川 保敏
〒456-0035 名古屋市熱田区白鳥二丁目13番12号
TEL 052-681-7501 FAX 052-681-6494
<http://www.shirotori-e.nagoya-c.ed.jp>

事業のねらい

近年、生涯スポーツの必要性が言われる中、児童の体力や運動能力の低下が全国的な課題となっています。また、活発に運動する児童とそうでない児童の二極化が進んでいます。本校の様子を見ても、全校児童が休み時間にカー杯外遊びを楽しんでいるとは言えない状況が見受けられました。また、授業においては、ある程度の技能を身に付けても、それ以上の技能の向上を目指そうとする児童は少なく、「走」と「投」の技能が低い児童が多く見られます（H29体力・運動能力調査の結果より）。そこで、業前・業間に運動を強要するのではなく、自ら運動したくなる環境をつくることで、主体的に運動に取り組む、技能を伸ばすことのできる児童を育てていこうと考えました。



【外遊びをする児童の少ない運動場（4月）】

事業の内容

進んで外遊びに取り組むことのできる環境づくり

1 外遊びがしたくなる教具・遊び場の工夫

児童が面白そうだ、やってみたいと思う新たな教具を設置しました。ロープに筒を通してそれを投げ上げる「ワイヤースロー」、投てき板に穴を空けた「的当て」、その他にも「ストラックアウト」「スピードガン」など計13種類の教具・遊び場を運動場に割り当てて、休み時間に自由に取り組めるようにさせました。

2 外遊びがしたくなる時間の設定

金曜日1・3限後の休み時間を5分削減し、2限後の休み時間を25分（ニコニコタイム）に設定しました。これまで外遊びをあまりしなかった児童も、十分に時間が確保されていることで、自ら運動場に出てくるようにさせました。



【運動場の遊び場の配置】

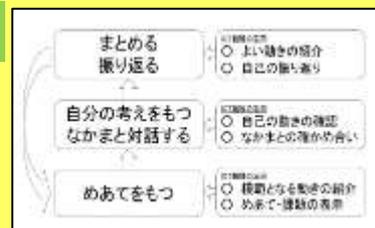


【ワイヤースローに取り組む様子】

課題解決をしながら技能の伸びを味わうことのできる学習過程の工夫

アクティブラーニングの視点から、めあてと振り返りを大切にしながら主体的な学びを目指す「なかまなビジョン」の学習過程を取り入れて、体育の学習を行いました。

また、効果的に課題解決に導けるようICT機器の活用を行いました。



【ICT機器を活用した「なかまなビジョン」の学習過程】

事業の成果

4月には、人数がまばらだった運動場でしたが、様々な教具が設置される毎に人数も増え、10月には運動場いっぱい
に児童が遊ぶようになってきました。これまであまり使われ
なかったフラフープ、一輪車などでも遊ぶ児童もみられるよ
うになりました。同時に、種目ごとに段階を踏んだ目標を設定
したカード（低学年用・高学年用）を配布したことで、児童
は少しでも高い級をめざし、繰り返し活動に取り組む姿も
みられました。「投」に関連する教具が全て設置できたのは9月になったため、2か
月という短期間でしたが、運動技能の向上につながっているのか調べました。下左
表は、5月と11月のソフトボール投げの記録です。市平均を上回る6年生での伸
びはあまりありませんでしたが、他学年の伸びは顕著でした。同時に測定した、下
右表の50m走の記録は、「走」に関連した教具の設置が10月になってしまったこ
ともあり、ほとんど伸びていませんでした。



【たくさんの児童が遊ぶ運動場】

	1年		2年		3年		4年		5年		6年	
性別	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女
5月	7.7	5.1	10.2	8.2	13.3	9.8	18.4	11.6	21.8	13.5	27.6	18.4
11月	9.1	5.9	11.3	9.3	16.2	10.5	20.3	12.9	24.1	14.7	27.6	18.1
市平均	8.5	5.6	11.0	7.1	14.4	8.9	18.1	11.0	21.6	13.4	25.6	15.7

【5月・11月のソフトボール投げの記録の平均（m）】

	1年		2年		3年		4年		5年		6年	
性別	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女	男	女
5月	11.3	11.4	10.6	10.7	10.1	10.6	9.8	10.1	9.6	9.8	8.8	9.1
11月	10.7	11.5	10.4	10.7	10.1	10.3	9.9	9.9	9.6	9.9	8.9	9.3
市平均	11.5	11.8	10.8	11.1	10.2	10.5	9.8	10.1	9.4	9.6	9.0	9.3

【5月・11月の50m走の記録の平均（秒）】

体育学習では、タブレットとプロジェクタなどICT機器
を活用した学習に取り組みました。6年生跳び箱運動では、
ペアの友達からタブレットで台上前転の様子を撮影してもら
い、自分の技のできばえを何度も確認しました。また、友達
と動画を見ながら動きを確認し、膝を見るとよいと気付いた
児童は進んで何度も練習に取り組み、スムーズに台上で回転
できるようになりました。下表はICT機器を活用した領域
です。どの学年でも、器械・陸上・表現の領域で効果
的に活用できました。その反面、体づくりやボールの
領域では、ICT機器は全く扱いませんでした。各領
域に合わせた活用方法を考えていく必要があります。



【動画を撮影する児童の様子】

学年	領域
低学年	器械・器具を使つての運動遊び、走・跳の運動遊び 表現リズム遊び
中学年	器械運動、走・跳の運動、表現運動、保健
高学年	器械運動、陸上運動、表現運動、保健

【体育学習におけるICT機器を活用した領域】

事業のまとめ

興味・関心を引く教具の設置や長時間の休み時間の設定などにより、外へ足を運ぶ
児童が増えました。また、教具の工夫により、運動技能の向上が遊びを通して図られ
ることも分かりました。一方で、50m走の記録から、単に身体発達⇒記録向上とは
ならないことも分かりました。今回は児童の自主性を大切にしたい取り組みであるので
運動遊びの強要は行っていません。そのため、ニコニコタイムの時間でも図書室で本
を読む児童も見られます。児童の休み時間の過ごし方をいかにしていくのか、考える
必要があります。また、本校の運動場は狭いため、設置場所や安全面などの検討に時
間がかかりました。そして、正しい遊び方を指導し、定着させていくためには教員の
指導が不可欠でした。教員の負担を軽減する上でも、児童自らが遊びに慣れ、安全面
を配慮できるように今後も取り組みを継続していきたいと思ひます。

体育学習では、効果的にICT機器を活用することでめあての設定や振り返りが明
確になり、課題解決のために主体的に運動に取り組む児童の姿が見られるようになり
ました。どんな種目で取り組ませると効果があるのか、発達段階を考慮した学習計画
を立てていきたいと思ひます。