

指導案・提案資料

① 指導案

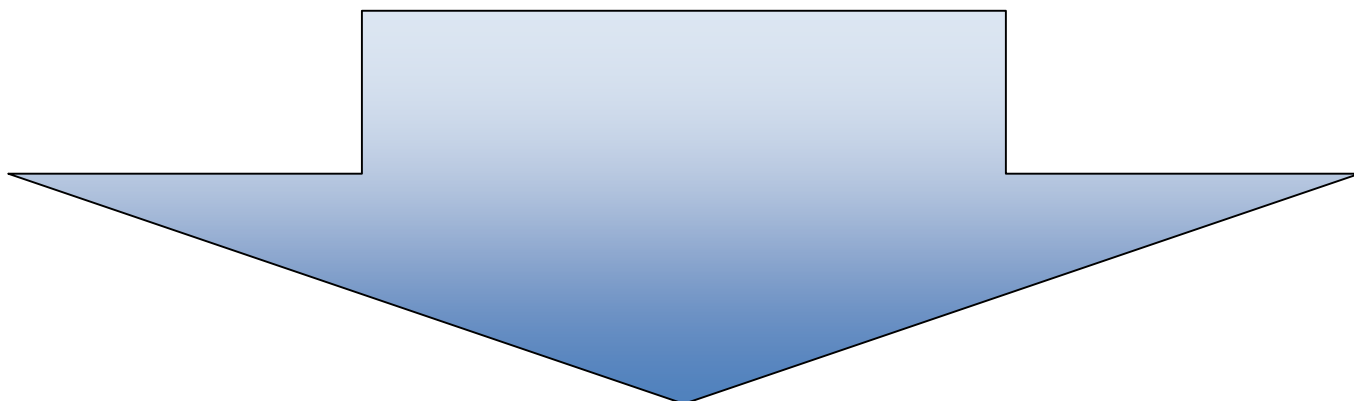
② 提案資料

※ 第100回教育研究発表会の紀要に掲載している指導案と、本実践に関わる提案資料です。

※ 提案資料は、指導案の補助的なものとして研究会当日に配布したものです。本提案資料は「教材の宝箱」版として、一部修正を加えています。

※ 本実践に関するご意見・ご質問につきましては、本校研究部までお願いします。

メールアドレス→sakashokenkyu@ed.kagawa-u.ac.jp



第2学年西組 体育科学習指導案

学習指導者 山路 晃代・支援員 内田 珠世

1 単元 「高く 遠くへ レッツ ジャンプ 一走・跳の運動遊び」

2 単元について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

楽しく走ったり、跳んだりできる自己に適した遊びの場を、選んだり見いだしたりして、その場での遊び方を伝える力

さまざまな走り方や跳び方に興味をもち、友達に自分が選んだり見いだしたりした遊びの場のよさを伝え合いながら、楽しく遊べる場を作ったり、友達のよい動きを見て試したりする。

【学びに熱中する子どもの姿】

走・跳の運動遊びでは、高い場所や幅の広い場所で遊びながら、リズムよく走ったり、片足や両足で踏み切って上方や前方にリズムよく跳んだりする楽しさを味わっていく。例えば、「僕は、高く跳ぶことが得意だから、高くゴムが張られているコースを選んだよ。両足で踏み切るより、片足で踏み切る方が高く跳べて楽しかったよ」「同じ高さの箱が並んでいるコースを跳ぶのも楽しかったけれど、リズムよく走ることが得意だから、途中にもう少し高い箱を入れて、リズムを変えて跳ぶことができる場に挑戦しようかな」と、自己に適した遊びの場を選んだり見いだしたりし、それぞれのコースでの遊び方を伝えていく。このように、自分が行った楽しい遊び方を伝えることで、自分の動きを振り返ったり、どのように走ったり跳んだりすれば、楽しく遊べるのかを見直したりすることができ、再度自己に適した遊びの場を選んだり見いだしたりしていくのである。

いろいろな遊びの場に出会うと子どもたちは、どのように走ったり、跳んだりしようかと、興味をもって学習に取り組んでいくだろう。そして、いろいろな遊び方を見つけると、例えば、「助走をつけて思い切り遠くに跳ぶと楽しかったから、幅の広いところがあるコースに挑戦したよ」「そうなんだ、幅の広いところがあるコースは、遠くに跳べて楽しそうだね。やってみよう」と、自分が選んだ遊びの場のよさを友達に伝えるだろう。そして、「〇〇さんは、高い箱が並んでいるコースもリズムよく跳んでいたよ。僕たちのコースも高い箱を入れて作ってみよう」と、箱の並べ方を変えたり高さを上げたり下げたりしながら、いろいろな場を自ら作ったり、「◇◇さんのように、スピードを落とさずリズムよく走ってみよう」と、友達のよい動きを見て試したりする等、自己に適した遊びの場を選んだり見いだしたりしながら遊ぶ姿を目指す。

(2) 自信度を高め、新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について

本学級には運動をする際、少し難しい動きになると「できないかもしれない」「失敗してしまうかもしれない」と不安な気持ちを抱く子どもが、質問紙調査の結果から35名中14名いることが分かっている。

そこで単元のはじめは、全員が跳び越えられる高さや幅になっている遊びの場で楽しい遊び方を教師と共に見つけていく。このような場で楽しく遊べたり、できたりしたことから「もう少し難しいコースに挑戦してみたいな」という思いが高まるだろう。その後、教師が高さや幅を少し難しくしたコースを提示し、挑戦させる中で、リズムよく走るコツや跳び方のコツを確認する。そうすることで、「ちょっと難しいコースでも楽しく走ったり、跳んだりできた」や「少し高い遊びの場では、助走をつけるといいな」と、課題解決の成功体験を積み重ねることができ、走ったり、跳んだりすることへの自信度が高まると考える。そして、表出されるであろう「楽しく遊べるコースを作ってみたい」等の新たな問題を共有し、単元のはじめに経験した遊びの場を基に、自分たちの遊びの場を作っていくようにする。このように、学習の難易度を変化させながら、友達と共に課題解決を行う場を複数回用意し、成功体験を積み重ねることで、自信をもって遊び方を工夫していく子どもが育つと考える。

(3) 単元計画と学習意欲への働きかけ (総時数 7時間)

次	主な子どもの意識と学習の流れ	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>① とびっこランドに挑戦しよう</p> <p>低く、幅の狭い遊びの場を、これまでに身につけている走り方や跳び方で遊んだり、まねたりすることを通して、これからの学習の見通しをもつ。このような場を何度も試し、もう少し高くしたり、幅を広げたりしたいという意欲の高まりを、次時の「とびっこランド2」につなげる。</p>	<p>①～⑦【発見☆動きマップ】</p> <p>自分が発見した楽しい遊び方を、オノマトペや絵を用いて自分が遊んだコースにかき込む。これらを単元を通して貯めていけるようにすることで、難易度が上がった場でも走り方や跳び方のポイントを使えば跳び越えられそうだという見通しをもたせるようにする。</p>
第 二 次	<p>②③ とびっこランド2に挑戦しよう</p> <p>1時間目に挑戦した遊びの場から少し高さが高くなったり、幅が広がったりした遊びの場に挑戦する。いろいろな場に挑戦していく中で、難しい遊びの場でも跳び方のコツが分かり、「少し難しいコースでも楽しく遊べた」と自信度を高める。その後、高さや幅を変えた少し難しい別のコースに挑戦したり、自分たちでコースを作ったりすることを確認し、次時の活動の見通しをもつ。</p> <p>④ 私たちのわくわくコースを変えたり、作ったりして遊ぼう</p> <p>2, 3時間目でリズムよく走る楽しさや高く跳んだり、遠くに跳んだりする心地よさを知った子どもたちは、それを基に楽しく跳べる遊びの場を作ったり、試したりしていこう。その際、リズムよく走ったり跳んだりしている友達の動きを試しながら、どの場で楽しく走ったり跳んだりできたのか、その理由をお互いに伝えていく。このような経験を通して自信度が高まった子どもたちは、「もう少し難しいコースにしてみたいな」「もっと楽しいコースにしたいな」等の思いをもつだろう。そこで、「もっと楽しく遊べるコースを作るにはどうしたらいいのかわか」という学習課題を設定する。</p>	<p>①～⑦【関・目】</p> <p>【チャレンジわくわくボックス】</p> <p>これまでにグループで作ったコースを絵で表し、残しておく。その絵を用いて、お気に入りのところに印をつけ、共有する。こうすることで、変更したり、付け加えたりできる場を明確にでき、どのような場にすれば楽しく走ったり跳んだりできるのか話し合えるようにする。</p>
第 三 次	<p>⑤ もっと楽しく遊べるコースを作るには、どうしたらいいのかわか</p> <p>(本時5/7)</p> <p>グループで作った遊びの場を基に、楽しく遊べる場とはどのような場であるのかを全体で確認する。お気に入りの場を選んだ理由を伝え合いながら、自分たちの遊びの場を作ったり、挑戦したりし、4時間目に作った遊びの場を改善していく。そして、課題解決後に表出されるであろう「友達が作ったコースを全部組み合わせて跳んでみたい」「長くしたり分岐したりするコースにしたい」等の思いを共有し、次時へとつないでいく。</p> <p>⑥⑦ 2西わくわくコースを作って挑戦し、お気に入りのコースを紹介しよう</p> <p>5時間目に作った遊びの場を基に、他の遊びの場のよいところをまねたり組み合わせたりしながらもっと楽しく遊べる場を作っていく。6時間目に作った遊びの場をすべて試し、自分のお気に入りの遊び場とその理由を伝える。</p>	<p>----- 振り返り -----</p> <p>①～⑦【にこにこグラフ】</p> <p>楽しく遊べる場を見つけた数だけグラフの☆に色を塗る。同様に友達のよい動きをまねた数だけ「😊」に色を塗り、作った場や遊び方のよさを振り返る。</p> <p>④～⑦【にこにこパワータイム】</p> <p>グループで作ったコースのお気に入りの部分をグループの仲間に伝え合うことで、協働のよさが感じられるようにする。</p>

3 本時の学習指導

(1) 目標

いろいろな遊びの場を試しながら、自己に適した遊びの場を選んだり見いだしたりし、自分が選んだ遊びの場で、どのように遊んだのかを伝えることができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識
1 前時を振り返り、本時の学習問題を確認する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ピョンピョンピョーンと跳べるコースができたよ。でももっと楽しいコースにならないかな。</p> <p>◇◇チームみたいに、高く跳ぶところを入れると、今よりも楽しいコースになりそうだよ。</p> <p>この前のコースよりももっと楽しいコースにしたいな。</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>もっと楽しく遊べるコースを作るには、どうしたらいいのかな</p> </div>	
2 グループで作ったコースを確かめ、他のグループが作ったコースと遊び比べる。 関・自【チャレンジわくわくボックス】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>他のチームのよいところを取り入れて、僕たちのコースも、もっと楽しいコースにしたいな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>ピョンピョーンピョーンといいうリズムで走れる場があったよ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>ジグザグに走ったり、遠くに跳んだりする場があって楽しかったよ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>高い場と低い場を組み合わせても、楽しく跳べるんだな。取り入れてみよう。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>僕たちのコースにも取り入れて楽しいコースにしよう。</p> </div>
3 自分たちの遊びの場を楽しく遊べるように改善する。 自【発見☆動きマップ】 関・自【チャレンジわくわくボックス】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>高く跳ぶことが得意だから途中に高い箱を入れてみよう。助走ができる間も空けよう。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>走る・跳ぶの両方が得意だから両方入れると楽しくなりそうだ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>遠くに跳ぶことが得意だから近くと遠くを選べる場を作るのはどうだろう。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>助走ができる場を作ると、これまでよりも高く跳べるし、遠くまで跳べるよ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>リズムよく走って、最後に遠くに跳んでゴールするのがいいね。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>遠くに跳んだり、近くに跳んだりするのを選んで、前よりも楽しくなったよ。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>間を作ったり、高さや幅を変えたりすると前よりも楽しいコースになったよ。僕たちのコースを他のグループの人に紹介したいな。</p> </div>
4 お互いに改善した遊びの場を他のグループの友達と遊び合い、それぞれのよいところを伝え合う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>リズムよく跳んで、次は高く跳ぶ。ここが僕たちのおすすめだよ。助走をつけて思い切り跳べば、楽しく跳べるよ。</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>なるほど、鳥のように高く跳べて、楽しそうだね。僕たちのコースにある遠くに跳ぶところと似ているね。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>大きくジグザクに走るコースや高く跳んだり、遠くに跳んだりする楽しいコースになったよ。</p> </div>
5 本時を振り返り、次時に挑戦したいことを紹介する。 振【にこにこグラフ】 振【にこにこパワータイム】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>みんなのおかげで楽しいコースになったよ。次は、今よりももう少し長いコースにしてみたいな。すると、もっと楽しく遊べると思うな。また、作ってみたいな。</p> </div>

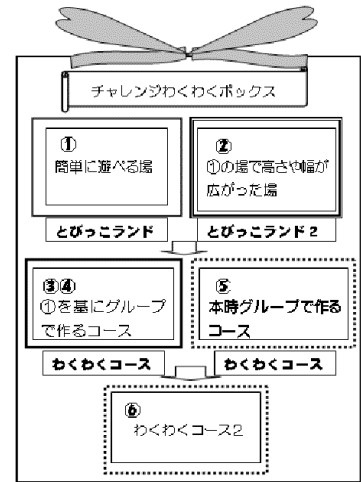
(3) 授業の詳細 (支…支援員の主な動き)

前時までの子どもの意識 学習活動1

前時、単元のはじめに遊んだ3種類の遊びの場(高さのある場・幅のある場・リズムよく跳ぶ場)を基に、楽しく跳べる遊びの場をグループで作っている。そして、自分たちが作った遊びの場を友達に紹介したり、友達の作った遊びの場を試したりすることで「今よりも、もっと楽しく遊べるコースはできないかな」等の思いが表出され、それを基に、本時の学習課題を設定している。学習活動1では、前時に作った遊びの場の写真を手がかりに、この時の思いを表出させ、学習課題を確認する。

学習活動2

子どもたちがこれまでにグループで作ったコースのお気に入りの場に印をつけ、よさを共有する。また、変更したり付け加えたりできる場を確認し、どのような場にすれば楽しく走ったり跳んだりできるのか話し合えるようにする。関・自【チャレンジわくわくボックス】(支グループの仲間と話し合いができるように、思っていることをまず支援員に伝えるようにし、話したい内容を整理できるようにする。)そして、「間を空ける」「遠くや高く跳ぶ場を作る」等、楽しく遊べる場の特徴を確認し、板書する。その後、他のグループが作った遊びの場を試す。この時、他のグループの楽しかった遊びの場を見つけておくように事前に伝えておく。(支事前に友達の作った遊びの場の中から試したい場を尋ねておき、選びやすいようにする。どのコースに行こうか迷っている場合は、それぞれの場に行って、遊び方を確認する。)



【チャレンジわくわくボックス】

学習活動3

他のグループが作った遊びの場から楽しく遊べた場を見つけ、全体の場で共有する。その際、これまでに見つけてきた走り方や跳び方をオノマトペや絵で表した「発見☆動きマップ」を用いて、その遊びの場でどのように遊んだのか紹介する。自【発見☆動きマップ】そして、学習活動2で見つけた楽しく遊べる場の特徴を基に、自分たちの遊びの場をもっと楽しい遊びの場に改善していく。その際、どのような工夫があったのか確認するために、他のグループの遊びの場を実際に見に行ったり、これまで遊んだ遊びの場を記録している「チャレンジわくわくボックス」を参考にしたりしながら、楽しい遊びの場になるように改善していく。関・自【チャレンジわくわくボックス】(支自分の思いを表しにくい場合は、楽しかった遊びの場に行ってその理由を尋ね、どんな遊びの場を作りたいのか確認する。)

学習活動4

改善されたそれぞれのコースを試し、楽しく遊べた場を伝える。その際、実際に再現したり、遊びの場を指し示したりしながら、特に楽しく遊べた場を確認していく。このように、いろいろな遊びの場を試すことで、「自分たちのコースにも、高く跳ぶ場を入れるともっと楽しく跳べるかもしれない」等と、楽しく遊べる場を選んだり、見いだしたりする力を育てていく。

学習活動5

振り返りでは、楽しく遊べた場を見つけた数だけ、グラフの☆に色を塗る。また、同様に友達のよい動きをまねた数だけ「😊」に色を塗り、作った場や遊び方のよさを振り返る。振【にこにこグラフ】(支ワークシートのどの項目を振り返っているのか分からない時には、振り返る項目を指で指し示し、確認しながら色を塗るように声をかける。)そして、グループで作ったコースのお気に入りの場を伝え合うことで、グループで協働する楽しさを全体の場で共有する。振【にこにこパワータイム】そして、表出するであろう「もっと長いコースにしたい」等の思いを次時へつなぐ。

(4) 総括的評価

いろいろな遊びの場を試しながら、自己に適した遊びの場を選んだり見いだしたりし、自分が選んだ遊びの場で、どのように遊んだのかを伝えている。 【方法：発言、動作、ワークシート】

提案授業Ⅱ指導案 二日目

第2学年 体育科

「 高く 遠くへ レッツ ジャンプ」

「一走・跳の運動遊び」



香川大学教育学部附属坂出小学校

体育科 山路 晃代

はじめに

「先生、脚が痛いよ」とある日、本学級の子どもが一言、私に伝えに来た。その時、私は脚を痛めたのかな、と思い「どこかでぶつけたり、転んだりした？」とその子に尋ねてみた。すると、「ちがうよ、けがは、していないし、転んだりもしていないよ。だけど、昨日、走ったから脚がいたい」という答えが返ってきた。私は、一瞬、どういうことなのか理解できず、子どもに返すことばにつまってしまった。ここ数年、子どもの体力について、二極化が問題になってきている。運動をする子、しない子の差は、はっきり体に表れてきているのである。本校、本学級でもその波は、やってきているのである。



現代の子どもたちの環境は、90年代前半と比べてみると大きく異なる。以前は、学校の行き帰りの通学路には、さまざまな自然の遊び場があった。溝、水たまり、段差のある道や斜面、あらゆるところが遊び場になり、そこで自分たちでルールを決め、そこで遊びながら跳んだり、走ったりしながら自然に体力がついてきたように思う。この頃の子どもたちは遊びを通して、どんな遊びができそうかという「知識・技能」の習得、これまでの遊び方を基に、この場でどんな遊びができそうかという「思考力・判断力・表現力等」の育成、異年齢の友達、同級生とどのように関わるのかという「学びに向かう力・人間性」の涵養は、大人が設定しなくても、自然に身に付いていたのである。しかし、今は、どうだろう。大人たちが「危ないから」「勝手にしてはならない」と制限だらけの環境にしてしまったため、子どもたちは、以前のような自然に学ぶということが、できなくなってきている。また、体力よりも学力が優先されてしまっているのではないだろうか。学校現場においても、「サッカー」を学ばせるといった教材ありきの授業が展開されていたことで、「私は蹴れないから、しない」「ルールが複雑で分からない」と、さらに二極化をおしすすめてしまっているのではないだろうか。

私が低学年の体育の授業で大切にしていることは、教材を教えるのではなく、自分の体を通して仲間と関わりながら、「あんなふうにすればうまくいくんだな」と体の動かし方や運動のしかたが分かり、そして、「なるほど、こうすればできるんだ」と実際に見て分かったことを行えることである。さらに、体の動かし方を体得し、「やっぱり体を動かすと楽しい」「運動すると気持ちがいいから、またしたい」という思いを育て、自ら進んで運動する子どもを育てたいと思っている。

本実践は、本学級の子どもたちが大人になっても「体を動かすことは好きだ」と言えたり、日ごろから「自分で運動をしよう」と実践したりできるように、新学習指導要領の低学年の目標に掲げられている「運動の楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする」を大事にして教材化し、単元を構成した。

本学級の子どもたちが、「走るのが楽しい」「ピョンピョンのリズムが好き」と走ることを、跳ぶことを好きになり、日常的に走ったり、跳んだりする運動好きの子どもになることを願って体育授業の在り方にこだわっていきたいと思う。



1 育成したい「思考力」

【本校体育科の「思考力」】

目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較しながら自己の課題を適切に設定し、課題解決に向けて手だてを選んだり、見いだしたりしたことを他者に伝える力

体育科では、課題に対して類似した過去の運動経験や生活場面等を想起したり、これまでの学習で用いた手がかりを生かしたりして、課題解決に向けて手だてを選んだり、見いだしたりする等の課題解決に向かっていく力を「思考力」と考えている。

本実践では、単元はじめに得た知識である「楽しく走る」「楽しく跳ぶ」を基に、自分が楽しく走ったり、跳んだりできるコースを見つけて作ったりする。そして、友達のよい動きを見つけ、自己に適した遊びの場を選んだり、「このコースの高く跳ぶところと、リズムよく跳ぶところを組み合わせるともっと楽しく跳べるのではないかな」と見いだしたりしていくことを目指しているのである。その際、自分がどうしてこのコースを選んだのか、このコースはどうして走りやすかったり跳びやすいつ感じたりしたのかを、これまでの学びから習得した技能や知識を基に友達に語ったり、友達に実際に見せたり動きで表現したりして、伝える力も育みたい。



このような課題解決の過程において、運動や生活に対してのイメージが高まったり、認識が深まったりすることで、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力が身についていくと考えている。



2 自信度を高め、子どもの学びがつながり、新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について

時間	学習させたい内容・教師の意図的しかけ	子どもたちの予想される様相
①	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が作ったジグザクコースや直線コース、ピョンピョン跳ぶコースを自分で選択しながら、同じリズムで走る楽しさやスピードをあげて走る気持ちよさを感じられるようにする。 →5mくらいの長さのコースを設定し、何度も試したいという思いをもたせられるようにする。 ・前の活動の延長上となるように、いろいろ設定したコースの中に、高さのある段ボールやゴム跳びの場を教師が提示し、跳ぶという経験を無理なく行えるようにする。 →全員が簡単に跳び越せる高さや幅の段ボールやミニハードルを各コースに1~2か所設置し、何度も試せる時間を設定し「できる」という成功体験を増やせるようにする。 	<p>○自分が得意なコースやこれまでに経験したことのあるコースを手がかりにしながら、それぞれのコースを楽しむだろう。しかし、<u>どのように走ればよいのか不安な子どもがいることが予想される。</u></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="border: 1px dashed black; border-radius: 10px; padding: 5px;">線の上は走れるコース、線がないところにはワニがいる、というような仮想の話を設定することで、「線の上を走る」ということが理解できるようにする。</p> <p>○簡単に跳び越せたり、これまで経験したことのある動きを生かして跳べたりすることで、「できた」「もう少し高くしても跳べるよ」と成功体験を増やし、自信をもって走ったり、跳んだりできる。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;">次の時間に今よりも少し高くしても幅を広くしても跳べそうだという気持ちが高まる。</p>

② 「とびっこランドに挑戦しよう」

<p>②</p>	<p>・前時の写真や映像を用いて、「できた」という思いを想起できるようにし、高さや幅を少し難しくしたコースを提示する。</p> <p>→その際、前時のコースを残しておくことで前時の跳び方を基に、どのように跳べばうまく跳べそうか自分で確認できるようにする。</p> <p>・前時の場と高さや幅が変わった場を比べて跳ぶことで、走り方や跳び方のポイントを見つけられるようにする。</p> <p>→走り方や跳び方のポイントを見つけた子どもを意図的に指名し、全体の場で共有させる。この際、オノマトペや絵、実演を大切にしながら、みんなで共有できる動きをことばで確認し、楽しく走ったり跳んだりすることは心地よいということを十分体感させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>④ 「とびっこランド2に挑戦しよう」</p> </div>	<p>○前時の動きを想起し、その動きを手がかりに、自分が試してみたいコースに挑戦していきだそう。しかし、中には、なかなか想起できない子どもがいますと予想される。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>前時に経験したコースをいつでも試せることで、跳び方を比べたり、前時に見つけた友達の動きを手がかりにしたりして、どのような跳び方ができそうか語らせることができる。これらを【働きかけ】「発見☆動きマップ」としてまとめていき、どのような動き方のポイントがあったのかいつでも確認できるようにする。</p> </div> <p>○いろいろなコースを試すと、「もう少し高くしたい」「この部分に輪を入れると楽しいコースになるかもしれない」「自分たちでもコースを作ってみよう」という思いになるだろう。しかし、運動に苦手意識のある子どもの中には、もう少し繰り返すことで、楽しく走ったり、跳んだりすることに自信をもてるようになる子どもたちがいるだろう。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>そこで、それぞれの思いは表出させておき、運動が苦手な子どもたちに、十分な時間を確保できるような時間を単元に位置づける。</p> </div>
<p>③</p>	<p>・走ったり、跳んだりすることをもっと楽しみたい子どもたちは、「とびっこランド2」を設定する。</p> <p>→こうすることで、前時に見つけた走り方や跳び方のポイントを確認することができる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>④ 「とびっこランド2に挑戦しよう」</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>②の終わりに表出された思いと、この時間の最後に表出される思いを確認し、次時は、自分がこれまで行って楽しかったコースの特徴（高く跳ぶ・遠くに跳ぶ・リズムよく跳ぶ）を基に、コースづくりを行うようにする。</p> </div>	<p>○前時の動きや走り方や跳び方のポイントを振り返りながら、それぞれ見つけた動き方を試していきだそう。それでも、自分の動きにつなげられない子どもには、それぞれのポイントを具体的にことばで伝えたり、助言したりする。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>教師の声かけは、具体的でかつ、これまでの動きと伸びを子ども自身が理解できるようにする。その際、タブレットやビデオ等の映像により、自己の現実(自分の動き)を確認しやすくする。</p> </div> <p>これらのコースで十分に動き方のポイントを試したり、実践できたりしたことで「できるようになった」という気持ちが高まる。</p>
<p>④</p>	<p>・コースの特徴（高く跳ぶ・遠くに跳ぶ・リズムよく跳ぶ）を基に選んだ子どもどうしをグルーピングし、自分たちのコースを作っていけるようにする。</p> <p>→その際、輪やミニハードル等、使う用具は自由に選択できるようにする。しかし、数は教師が制限しておく。</p> <p>・自分たちがつくったコースを何度も試す時間と友達</p>	<p>○いろいろな道具をやみくもに置いたり、グループで用具や配置のしかたで意見が合わなかったりすることが予想される。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>そこで、これまで経験したコースを簡単な絵に示しておき【働きかけ】「わくわくボックス」その中からお気に入りの部分を選び、コースづくりに生かせるようにする。</p> </div>

	<p>のつくったコースを試す時間を設定する。</p> <p>→こうすることで、自分たちの修正する場所や友達のコースの楽しい場づくりのこつ等を見つけて自分のコースに取り入れることができる。</p> <p>④ 「私たちのわくわくコースを変えたり、つくったりして遊ぼう」</p> <p>友達のコースを試すことで自分たちのコースに取り入れたい場づくりのよさに気付き、「もう少し〇〇したい」という自分たちの思いを表出させて新たな問題を共有し、次時の学習課題として設定する。</p>	<p>※ここで絵を用いる理由は、必要な情報のみ視覚的に示することができるからである。</p> <p>○自分たちのコースをつくりながらどんな動きができそうか試していこう。このような活動を通して、それぞれのグループで跳びやすい高さや幅等を見つけたり、人によって高さや幅を変えたりする等の工夫するところが見られることが予想される。</p>
<p>⑤</p>	<p>《本時》</p> <p>・自分たちのコースを修正したり、もっと工夫して楽しいコースにしたりしたい、という思いを共有できるようにする。</p> <p>→この課題を解決したという思いが高まるようにするために、前時うまくいかなかったグループの遊びの場の写真やその時の様相を語らせ、満足している子どもたちにも工夫の余地がまだあることに気付けるようにする。</p> <p>⑤ 「もっと楽しく遊べるコースを作るには、どうしたらいいのかな」</p> <p>前時に作ったコースを修正したり、よいコースの場を取り入れたりすることで、楽しく遊べるコースに近づいてくると、「友達のコースを組み合わせたいコースにしたい」等、新たな問題が表出されるであろう。それを次時へとつないでいく。</p>	<p>○早く自分たちのコースを作りたいという思いをもって学習に向かうだろう。<u>しかし、ただ単に用具を並べたり、目の前にある道具を全部使ってコースを作ったりすることが予想される。</u></p> <p>↓</p> <p>そこで、「楽しく走ったり跳んだりするとは」ということをこれまでの経験を基に確認してから、コースづくりに向かえるようにする。こうすることで、自分たちのコースをより楽しく走ったり跳んだりできるコースに工夫したいという意識を高めていくことができるだろう。</p> <p>○お互いにコースを工夫した後は、どのように改善したのか試したくなるだろう。そして、実際に試したことで体感したものを相手に伝えたくもなるだろう。<u>しかし、自分の思いをなかなかことばにできない子どもがいると予想される。</u></p> <p>↓</p> <p>そこで、自分の思いをことばで表すだけでなく、体全部を使って動作で表したり、オノマトペで伝えたりするよさも体感しておく。</p>
<p>⑥⑦</p>	<p>・自分たちのコースと友達の作ったコースを何度も跳び比べる時間を設定する。</p> <p>→こうすることで、お互いのよさに気付いたり、友達がつくったコースを走ったり跳んだりしている友達の動きのよさに気付きまねたりすることで、これまで自分が気付かなかった動きを試すことができる。</p> <p>⑥ 「2西わくわくコースを作って挑戦し、お気に入りのコースを紹介しよう」</p>	<p>○たくさんコースがあると子どもたちは、どれも試したい気持ちになるだろう。<u>しかし、たくさんあることで選択しにくい子どももいることが予想される。</u></p> <p>↓</p> <p>そこで、「自分とは違うコースの特徴を使って作ったコースから行きましょう」等、選択肢の幅を絞れるような助言をすることで、友達のコースを試すことができるようになるだろう。</p>

3 本実践「走・跳の運動遊び」の系統性について

本実践，走・跳の運動遊びは，中・高学年の陸上運動につながる領域である。新学習指導要領の1・2年生の目標には、**各種の運動遊びの楽しさに触れ，その行い方を知るとともに，基本的な動きを身に付けるようにする。**と述べられている。低学年の時期は，たくさんの動きに遊びながら触れ，そこから「こんなふうにすれば，うまくいったよ」と，自分が行った経験を基に行い方や体の動かし方を知ったり，「〇〇さんのように，手を大きく振りあげると遠くに跳べたよ」と友達の動きからよい動きを見つけてまねていたりすることで，基本的な動きを身に付けていくのである。

そこで，本実践では，子どもたちが楽しく遊びながら中・高学年の陸上運動の動きの基になるような動き方ができるような場を意図的に設け，子どもたちがスモールステップで動き方を身に付けられるようにした。

1 時間目

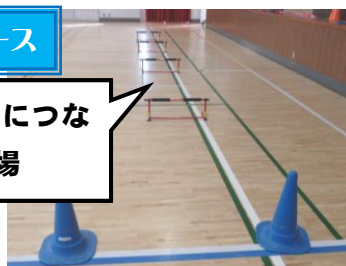
2 西とびっこランド



黄色コース

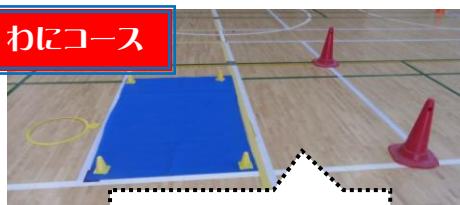
青コース

ハードル走につながる運動の場



わにコース

幅跳びにつながる運動の場



みどりコース

高跳びにつながる運動の場



単元の一番はじめは，子どもの運動技能やこれまでの遊びの経験を基に場を設定し，全員が「できる」を味わえるような場づくりを設定することが大切である。ここで，何度も「できる」という自信を高めておいて，少し難しい場にもチャレンジしたい，という気持ちを高めておくことで，学習意欲が下がることなく取り組めるのである。

2 時間目



コースの配置は変えずに，前回のコースを基に少し高さを高くしたり，幅を広くしたコースを前回のコースに付け足したりした場を設定した。

前回経験したコースを位置づけておくことで，前に自分が習得した動きを確かめながら今回新しく加わった高さや幅が変わったコースに取り組むことができる。前回の場と今回の場を行ったり来たりしながら，動きの獲得を強化できるのである。このように次の学習内容を意識しながら動きを身に付ける場を設けることで，低学年で身に付けた動きが中学年，高学年とつながっていくと考える。教師は，この低学年の時期に子どもたちが何度も何度も遊べる場を作ったり，その場が次の学年のどの領域のどの動きにつながったりしていくのかを見通して，意図的に設定することが最も大切である。



4 特別支援教育の視点から構成した授業づくりについて

① 準備、片付け等を短時間で出来るような視覚的支援

体育の授業では、たくさんの準備物がある。今回の走・跳の運動遊びもたくさんの場を子どもたちがが経験できるようにさまざまな場を設定しているため、教師が一人で準備をするのは大変である。だからといって、あらゆる場を作るためにたくさんの指示を出すのも大変である。そんな時には、あらかじめどのようなコースを作るのか、写真で示し、子どもたちが自ら活動できる機会を作るようにする。その際、右図のような印をつけて誰でも準備ができるような配慮をしておく。場と物をマッチングさせることで、子どもたちの活動の場が数分で、しかも誰も困ることなく準備することができる。子どもに班ごとに分担した「秘密の地図」を渡すことで、わくわくしながら、準備をすることができるのである。また、他の友達がどのような場を準備しているのかは、分からないので出来上がりがさらに楽しみになるのである。



【マッチングできる支援】

② 1時間の学習の見通しがもてるような支援

活動が多い教科では、子どもたちは、「今、何を考え、何をしたらよいのかな？」と分からないことがある。特に見通しがたたないと不安になる子ども、ワーキングメモリーが少ない子ども等、いろいろな特徴をもっている子どもは、1時間の流れを視覚的に示しておくことで安心して活動に取り組めることがある。右の写真は、1時間の流れをカードに示した視覚的支援の一つである。この教具は、全体で1時間を捉える子にとって見通しがもて、部分で活動を捉える子にとっては、ことばとイラストでつないだカードを取り出して示すことで、今すべきことが明確になる。活動が終わればカードを裏返していくという活用を行うことで、残りの活動が分かたり、一つ一つの活動を確認しながら行ったりすることができるのである。100円均一のウォールポケットで作っている。このような教具は、一日の流れを示すこともできる。



【1時間の流れ】【1日の流れ】

本学級でも、教室に右写真のような一日の流れを見通せる支援を行っている。どちらも「終われば見えなくなる」という活用方法や操作を同じにしているため、子どもたちに混乱なく用いることができるのである。

③ 活動の時間の始まりと終わりが明確になる支援

活動を行い出すと、どうしても「止める」ということが難しい子どもがいる。それは、「終わり」ということばを聞き逃したり、気持ちの切り替えができにくかったりすることが原因となることが多い。そこで、「はじめ」と「終わり」を明確にするためには、子どもたちの記憶に残すことが大事である。このような場合は、聴覚に働きかけを行うと効果的である。始めの曲と終わりの曲を決め、常時行うことで記憶させるためである。その際、始まりと終わりがはっきりした曲を用いることがお勧めである。今回は、歌詞がない曲を用いて実践を行ったが、歌詞があるものを用いて、このことばが出てきたら「そろそろ終わりだな」というように見通しがもてるものを用いても同様の効果が見られるだろう。本実践では、右の写真の曲を用いて縄跳びなど単調な活動をリズムに合わせて行えるようにしかけている。



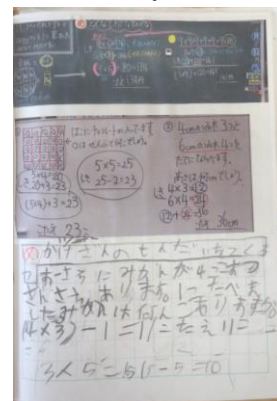
④ これまでの学びを残しておくことで、自分の思いを伝える際に有効な手がかりになる掲示物

体育の学習では、活動しながら自分の考えをまとめていく機会が何度もある。また、感覚的に自分の体を動かすことで新たな考えを見つけていくこともある。自分が見つけた動きを表現する際、自分の動きをことばで示したり、再現したりすることが難しいことも多々見られることがある。そこで、これまでの動きをことばにまとめたものを掲示したり、動きそのものを写真で残したりしておくことで、自分の思いを語る際に有効な支援となる。前時までに学習した写真を基に自分の抱いた思いを伝えたり、掲示していることばを用いて自分の考えを伝えたりすることで、自信をもって発言することができるようになるのである。

⑤ 子どもの特性を見抜く目と感覚を

学級の中には、いろいろな特性をもった子どもがいる。そのため教師は、日ごろからどんな活動のときに困ったことが起きているのか、どんな子どもたちが困っているのかよく観察し、どんな支援を行えばよいのか考えることが特別支援教育の第一歩であると考える。子どもの困り感を感じられる目と子どものできるようになりたいと思う心を知ることで、有効な支援がひらめくことがある。少しがんばれば乗り越えられることはがんばらせるが、そこで困らせるよりも、もっとがんばらせるところがある場合は、支援を行うようにする。こうすることで、自分でできたという気持ちを蓄えていくことができるのである。

本学級の子どもの中に「書くこと」に困り感を感じている子どもがいる。その子どもには、自分の考えだけは書く、というように量を精選して書かせている。書き写す量を精選することで学習内容が十分に習得されないのではないかという恐れがある。それを補うために、右図のように板書を写真で撮り、それをノートやワークシートに貼るといった支援を行っている。自分が書いたものでは前時の学習が分かりづらく、はじめからつまづくことが想定される。このような支援を行うことで、板書写真を手がかりに学習内容を想起し、本時に自信をもって向かうことができるのである。



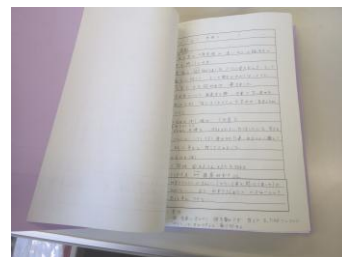
【算数のノート】

5 同じ思いをもって子どもと関わるために（支援員の先生と連携して）

① 情報交換を密に（日常の会話と情報交換ファイル）

子どもの成長を同じ目線で見守り、支援してもらうためには、「どのような子どもを育てたいのか」を共有しておく必要がある。そのために、学年のはじめに教師の教育観を伝えておくようにする。私の場合は、「自分のことは自分でする」という自立できる子どもを育てたいということを伝え、見守ることを大事にしてほしいとうことを伝えている。でも、どうしても困っている時には、解決の方法をアドバイスしたり、手を貸したりしてほしいことも合わせて伝えている。

また、同じ歩調で子どもに接することを大事にしている。そのためには、日々の情報交換を大事にしてどのような支援が有効か支援体制を相談しながら行うようにしている。時間を設定して行うのではなく、気付いたことや感じたことを子どもたちが下校した後に、伝え合うようにしている。時間が取れない時には、気付いたことをまとめられるようなファイルを用意し、それにお互いが記入し、情報交換を行えるように工夫している。堅苦しいものではなく、簡単にまとめることができるようにものになっている。



【情報交換ファイル】

② 想定される困り感を先に伝えておくことで、有効な支援を

支援員の先生方が一番困るのは、きっといつどのような支援を行えばよいか、ではないだろうか。いくら情報交換を密にしても、やはり支援方法の何が一番よいのか迷ったり、これでよかったのかなと悩んだりするのではないだろうか。そこで、担任が子どもの困る状況を事前に伝えておくことが大切である。そして、どの程度まで見守り、どのような状況になったら支援を行うのか等、支援のタイミングや支援方法を伝えておくことが大切である。その際、教師の動きや行う活動等、想定する事柄を合わせて伝えておくことで、タイミングに困ることはないと思う。それぞれの教科や活動によって異なることもあるが、1時間の学習スタイルがある程度決まっていれば、一番よいタイミングに支援を行えるのではないだろうか。具体的な場面が想定されるときは、場面と支援方法をつないで伝えていくことで、よりよい支援を行うことができるのである。そして、教師たち自身も振り返りを行うようにしている。想定していたタイミングで支援が必要であったか、支援方法は子どもにあったのか確認することが、今後のよりよい支援につながるのである。(研究紀要 160 頁参照)

③ 無理のない支援体制を (「ありがとうと一緒に」の心を)

何よりも支援する教師間の関係が子どもによりよい支援をもたらすことができる。いつでも話せる雰囲気とどんなことでも伝え合うその関係が、子どもによりよい支援を行えるものだと思っている。当たり前かもしれないが、感謝の気持ちと、一緒に子どもをよくしようという思いが、よい支援体制を作るのではないだろうか。

6 本時までの学びの様相 (総時数 7時間の内の4時間目まで)

第一次 (1時間目)

(ねらい) 子どもたちの実態を踏まえた簡単な遊びの場を教師が提示し、楽しく走る・跳ぶとは、どういうことなのか経験と体感が備わるような時間とした。

1 時間目

2 西とびっこランド



黄コース

青コース



わにコース



みどりコース



め

とびっこランドに 挑戦しよう

わくわくタイム

どのコースから
行こうかな？



まずは、いろいろ
ところを試してみよう！

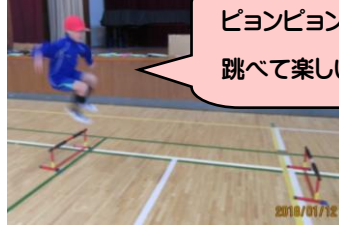
これから行う学習に見通しがもてるように、全体のコースをまず見て、どんな動きができそうか予想させた。

チャレンジタイム

コースを決めることなく、自分がチャレンジできそうなものからどんどん行えるように声かけをした。



ゴムを跳び越えるのが楽しいな！



ピョンピョンリズムよく跳べて楽しいよ！



すごい！ワニを跳び越えられたよ！

見て聞いてタイム

自分が挑戦したコースをどのように走ったり跳んだりしたのか全体の場で紹介することで、自分では気付かなかった動きを知る時間を設定した。



片足で跳んだら、簡単に跳べたよ！

でも、つまずいたり引っかかったりするコースもあったよ…



僕は、こうやってカエルみたいにしゃがんで、手を振って跳んだよ。

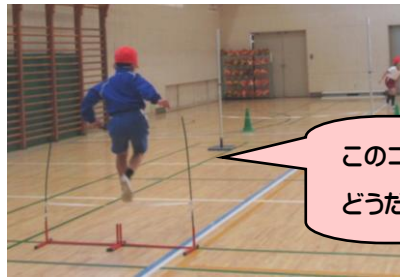


チャレンジ パワーアップタイム

友達の動きを聞いて、チャレンジしたい動きを試す時間とした。



片足で跳んだらリズムよく行けたよ！



このコースをカエルみたいに跳んだらどうだろう？

発見☆動きマップ

◎楽しく走る



スピードをあげて



リズムよく走る

◎楽しく跳ぶ★



片足



両足

鳥みたいに 長い間とび

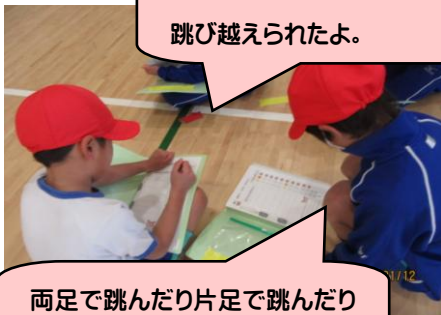
〇〇さんみたいに跳んだら跳べたよ。



楽しく走ったり、跳んだりするポイントを集めていくことで、場に合った動きを選択することができる。

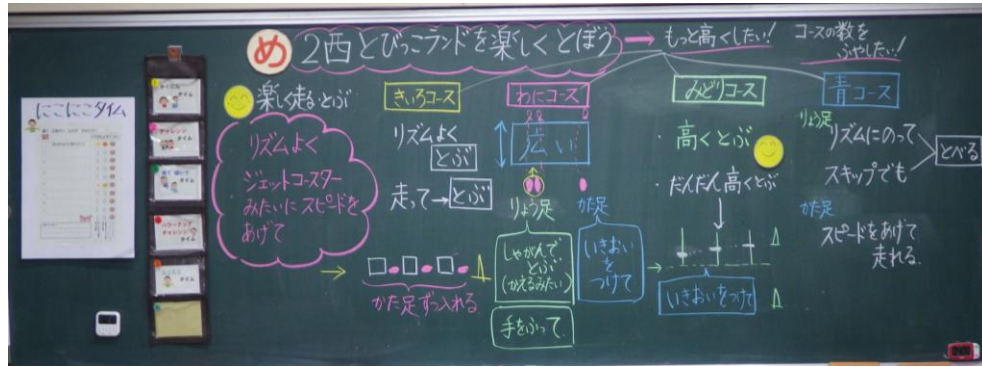
にこにこタイム

手を振って跳ぶとワニコースが跳び越えられたよ。



両足で跳んだり片足で跳んだりすると楽しさが変わったよ。

【板書】



第二次 (2時間目)

(ねらい) いろいろな場に挑戦していく中で、難しい遊びの場でも走り方や跳び方のコツが分かり、どんどん試すことができるようにした。

コースの数を増やしたいな。

コースの数や高さが高くなったところにチャレンジできるんだ!



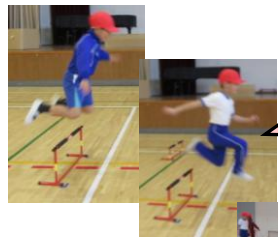
2時間目 わくわくタイム

- とびっランド2**: 前時のコースを基に、数を増やしたり、少しだけ高さを上げたりした遊びの場
- 青コース**: [Image of a blue obstacle course]
- みどりコース**: [Image of a green obstacle course]
- 黄コース**: [Image of a yellow obstacle course]
- わにコース**: [Image of a wani (crocodile) obstacle course]
- くねくねコース**: [Image of a zigzag obstacle course]

め とびっランド2に挑戦しよう

チャレンジタイム → 前に見つけた動き方の「片足で跳ぶ」「両足で跳ぶ」を使ってチャレンジする。

最後の段ボールが前より大きいよ。



タタターン、タタターンだよ。



この跳び方が好きだよ。前よりも遠くまで跳ばなきゃ。



前よりもドーンと跳んでいるよ。



見て聞いてタイム

高く、広くなった場はどのように走ったり、跳んだりすればうまくいくのか動き方を確認する。

体の動きはどうなっていたのかな？

体をゆらゆらさせて走っていたよ。

足がどんなふうになっていた？

大股になっていたよ。



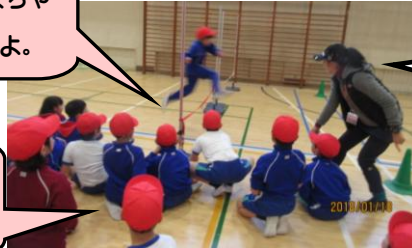
コーンの近くを走っていたよ。

足がめちゃくちゃ上がっていたよ。



どのくらい上がっていたのかな？

胸につきそうなくらい上がっていた。



**チャレンジ
パワーアップタイム**

紹介した動きをまねしながら、いろいろなコースにチャレンジする。



頭を向こう側に向けて足を大きく開いたらよかったよね。

ここは、体をくねくねだったよな。



発見☆動きマップ

高く跳ぶ	遠くに跳ぶ
ひざを高く上げて 胸に近づけて	足を大きく広げて (前へ大きく)

どんな動き方をすれば楽しくできるのか、確認！

にこにこタイム

自分から進んで遊びの場を見つけ、友達の動きをまねたり、自分の動きを友達に伝えたりすることができたか、振り返る。



次は、もっと高くして跳んでみたいな。



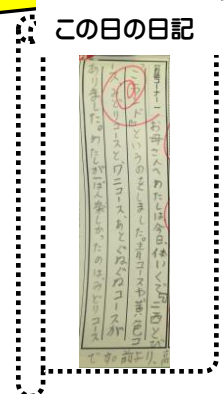
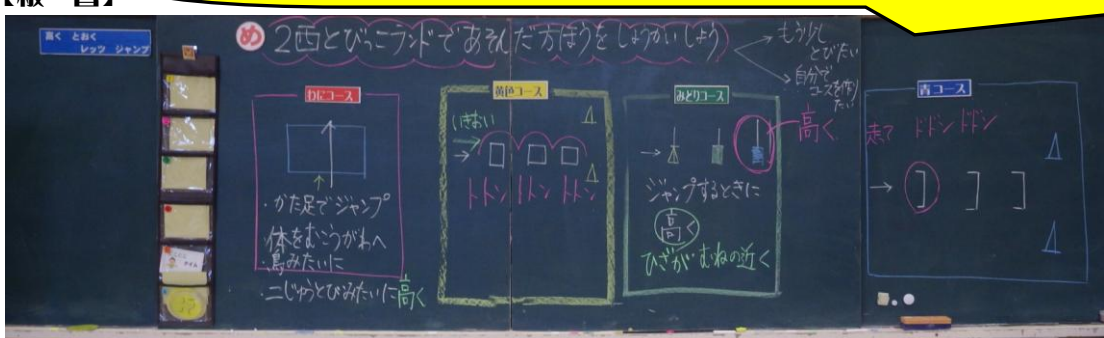
もう少し跳びたいな。



自分でコースを作ってみよう。

もう少し動きを習得したい子どもの思いを基に、次の時間を位置づけた。そして、新たな問題として表出された「自分でコースを作りたい」は、この次の学習にすることを確認した。

【板書】



発見☆動きマップ



これまでの学習で見つけた動き方のコツを板書でまとめた。その際、実際の場で行った動きをことばだけでなく、簡単な絵で示すことで、体の動かし方だけに絞ることができる。他の情報が気になる子どもにも配慮した視覚的支援である。動きのポイントを活用したい場合は、他の情報を取り除き、絵だけを指し、体のどこに気をつければよいのか確認することで、自分の体のどの部位を意識すればよいのか理解できるようになる。

第二次 (3時間目)

(ねらい) 単元導入部分の動きができる場を残しつつ、新しい動きが習得できるような場を設定し、どんどんチャレンジできるような場をつくった。

3 時間目

とびっこランド2

青コース



みどりコース



黄コース



わにコース



くねくねコース



わくわくタイム

前時の振り返りで表出された、「もう少し遊びたい」という思いを基に、少しだけ高さや場、配列を変えた場所を提示し、いろいろな動きに挑戦できる場を設けた。

(め)

とびっこランド2に挑戦しよう

チャレンジタイム

それぞれの場に合った動きをこれまでの動き方から選びながら、どのようにすれば楽しく走ったり跳んだりできるのか試してみる。



ここで勢いをつければ跳び越えられそうだ。



勢いをつけるとタタターン、タタターンとリズムよく跳べるよ。

ふわっと跳び越えられるから、この青コースが好き。



見て聞いてタイム

チャレンジタイムで見つけた楽しかった動きを全体の場で共有し、楽しく走ったり跳んだりするポイントを確認する。



私は、くねくねコースが楽しかったです。コーンの近くを走って体をゆらゆらさせると速く走れました。

僕も同じで、くねくねコースが楽しかったです。最後のケンケンパのところを同じリズムで跳ぶと楽しかったです。

緑コースにも途中でくねくねがあって楽しかったです。そこから勢いをつけて高く跳ぶと、カエルみたいに跳べました。

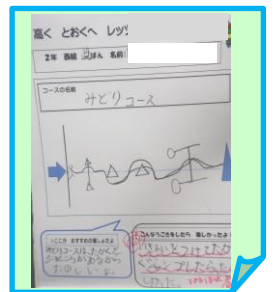


同じリズムでタタターンと行ったり、跳ぶ前に勢いをつけるといいんだな。やってみよう。

**チャレンジ
パワーアップタイム**



僕は、緑コースをここで勢いをつけて、思いっきり高く跳んだよ。この高く跳ぶところがお気に入りだよ。



にこにこタイム

自分から進んで遊びの場を見つけ、友達の動きをまねたり、自分の動きを友達に伝えたりすることができたか、振り返る。

いろいろな走り方や跳び方をして楽しかったです。もう、ばっちり！



いよいよ自分たちでコースを作るよ。次の時間が楽しみだ。

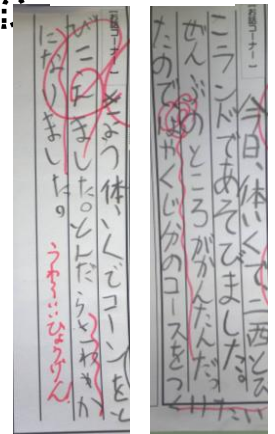
①

私たちのわくわくコースを変えたり、作ったりして遊ぼう

【板書】



この日の日記



第二次 (4時間目)

(ねらい) これまで遊んだ遊び場の中からお気に入りの場を選び、それを基にして自分たちが走ったり跳んだりすることが楽しいコースを作ったり、見いだしたりする。

4時間目

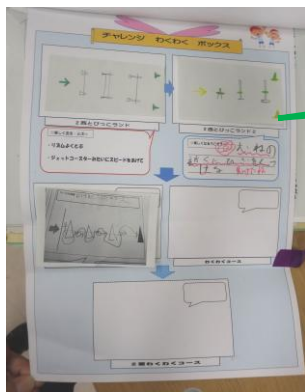
①

私たちのわくわくコースを変えたり、作ったりして遊ぼう

わくわくタイム

前時の終わりに表出された「自分たちでコースを作りたい」という思いを確認後、お気に入りの場を基にして作っていくことを共通理解し、本時の学習のめあてを確認する。

チャレンジわくわくボックス



前時までに挑戦して楽しかった場を「チャレンジわくわくボックス」から選び、それを基に自分たちのコースを作っていけるようにした。

チームで相談タイム

前回までに教師が示したコースからお気に入りの場を選び、それを基にグループになり、自分たちのコースを作っていくようにした。



私たちは、ワニを跳び越える場が好きだから、これを使ってみよう。



ゴムに引っかからずに跳び越えることができる秘密があるのね。



チャレンジタイム

自分たちが作ったコースを何度も試したり、友達に自分の考えを伝えたりしながら、自分たちのコースを再検討していく。



ジグザグピョンピョンが楽しいな。



池を二つくっつけたらどうなるのかな？



よし、後を追いかけてスピードをあげるぞ！



僕のこのコースはここで勢いをつけて、思いっきり高く跳ぶところがお気に入りだよ。



ここが、うまく跳び越えられるときと、ワニにかまれるときがあるよ。

でこぼこの段ボールのところは、遠くにピョンと跳べて楽しかったな。でも、スピードが前より遅くなったよ。



コーンを回るころがちょっと走るのが大変。もうちょっと、違うものにしてもいいのかな…。



見て聞いてタイム

楽しくコースを作った子どもの感想を基に、次時への課題を確認する。

もっと楽しいコースにしたいな。



もっと楽しいコースにするにはどうしたらいいの？

にこにこタイム

自分から進んで遊びの場を見つけ、友達の動きをまねたり、自分の動きを友達に伝えたりすることができたか、振り返る。

5 時間目



よし、次の時間は、もっと楽しいコースにしようね。楽しみだな。



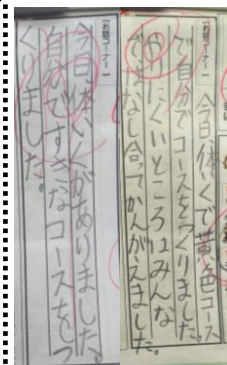
①

もっと楽しく遊べるコースを作るには、どうしたらいいのかな

【板書】

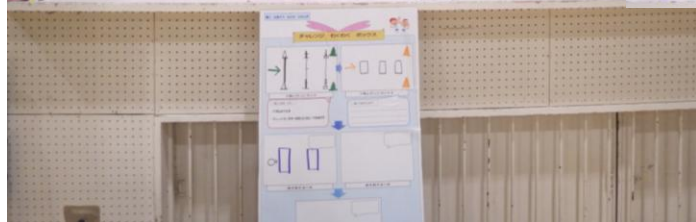


この日の日記



第二次 (5時間目)

本時 板書計画



補助黒板

発見☆動きマップ



〈参考文献〉

- ・小学校学習指導要領解説体育編
- ・学習指導要領改訂のポイント 小学校・中学校 体育
- ・動きの「感じ」と「気づき」を大切にした陸上運動の授業づくり
- ・楽しい遊びの動的環境によるLD・ADHD・高機能自閉症児のコミュニケーション支援

- | | |
|-------|-------|
| 文部科学省 | 2008年 |
| 明治図書 | 2017年 |
| 教育出版 | 2012年 |
| 明治図書 | 2005年 |