

平成17年度（第49回）
岩手県教育研究発表会発表資料

小学校 教育評価

児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における 評価方法の研究

平成18年1月12日
長期研修生
所属校 一関市立田河津小学校
氏名 菊地 桂子

目 次

研究目的	1
研究仮説	1
研究の内容と方法	1
1 研究の内容と方法	1
2 授業実践の対象	2
研究結果の分析と考察	2
1 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本構想	2
(1) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本的な考え方	2
ア 思考力、判断力とは	2
イ 思考力、判断力をはぐくむ意義	3
ウ 思考力、判断力をはぐくむ指導とは	3
(2) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法	4
ア 評価方法とは	4
イ 思考力、判断力をはぐくむための評価方法	4
ウ 思考力、判断力をはぐくむための学習カード	5
(3) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する基本構想図	5
2 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する実態調査及び調査結果の分析と考察	7
(1) 実態調査のねらいと内容	7
(2) 調査結果の分析と考察	7
(3) 実態調査の結果から明らかになった課題	8
(4) 実態調査から手だての試案に生かしたいこと	8
3 児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案の作成	8
(1) 手だての試案	8
(2) 検証計画	10
4 授業実践及び実践結果の分析と考察	10
(1) 授業実践の概要	10
(2) 実践結果の分析と考察	15
ア 「みいだす力」の状況	15
イ 「選択する力」の状況	16
ウ 「結び付ける力」の状況	16
5 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の研究のまとめ	18
(1) 成果	18
(2) 課題	18
研究のまとめと今後の課題	18
1 研究のまとめ	18
2 今後の課題	19

おわりに

【参考文献】

【補充資料】

研究目的

学習指導要領においては、自ら学び自ら考える力などの「生きる力」をはぐくむことを目指し、基礎的・基本的な内容の確実な習得を図ることを重視している。このことから、学習指導要領に示す目標に照らしてその実現状況をみる四つの観点別学習状況の評価を基本として、適切に評価していくことが求められている。評価に当たっては、知識や技能の評価のみならず、自ら学ぶ意欲や思考力、判断力、表現力までを含めた評価を行っていくことが大切である。特に、「思考・判断」の評価は、その中核といわれている。変化の激しいこれからの社会の中で、将来直面する様々な課題を解決する力となるのは、思考力、判断力であり、その育成状況を把握することは重要である。

しかし、児童の実態をみると、教師の指示を素直に聞き入れ、行動することはできるものの、自ら学習課題を設定したり、課題を解決するための方法を考えたりすることが十分できているとはいえない状況にある。これは、「知識・理解」や「技能・表現」の評価を重視しがちであること、思考力、判断力が質的な学力とよばれ、評価が難しい側面をもっているため、児童の思考力、判断力の育成状況を十分に把握せず、適切な指導に結び付けることができなかつたことが要因と考えられる。

このような状況を改善するためには、児童の「思考・判断」の実現状況を把握するための評価方法を考える必要がある。そのために、まず、単元（題材）や単位時間の指導目標や指導内容の明確化、焦点化を図って、単元（題材）の評価規準や学習活動における具体的評価規準を設定する。そして、学習カードを中心に多様な評価方法を取り入れることにより、「思考・判断」の実現状況を的確に把握する。さらに、把握した「思考・判断」の実現状況を授業でどのように生かしていくのかを計画する。このことで、児童の思考力、判断力をはぐくむことができると考える。

そこで、この研究は、各教科の指導において「思考・判断」の実現状況を把握するために、学習カードを中心に多様な評価方法を取り入れ、児童の思考力、判断力をはぐくむための指導改善に役立てようとするものである。

研究仮説

各教科の指導において、次のような手順で、児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れれば、児童の思考力、判断力をはぐくむことができるであろう。

- 1 学習指導要領に示されている目標及び内容を基に、単元（題材）や単位時間の指導目標や指導内容を明確にし、思考力、判断力を重視した授業場面を計画し、単元（題材）の評価規準や学習活動における具体的評価規準を設定する。
- 2 児童が思考したり、判断したりしたことを書かせた学習カードを中心に、発言内容や行動などの観察も併用し、一人一人の「思考・判断」の実現状況を把握する。
- 3 一人一人の「思考・判断」の実現状況を基にして、児童が互いの考えを学び合ったり、高め合ったりする場を設定する。

研究の内容と方法

1 研究の内容と方法

- (1) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本構想（文献法）

児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する基本的な考え方をまとめ、構成要素を明らかにするとともに、思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法についての基本構想を立案する。

- (2) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する実態調査及び調査結果の分析と考察（質問紙法）
思考力、判断力に対する意識の実態及び学習カードを書くことに対する意識の実態を把握するために実態調査及び調査結果の分析と考察を行い、手だての試案作成に役立てる。
- (3) 児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案の作成
基本構想及び実態調査に基づき、学習カードなどを活用した手だての試案を作成する。
- (4) 授業実践及び実践結果の分析と考察（授業実践）
学習カードなどを活用した手だての試案に基づいて授業実践を行う。また、授業実践の結果に基づいて、思考力、判断力の育成状況について、分析と考察を行う。
- (5) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の研究のまとめ
実践結果の分析と考察に基づき、思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法についてまとめる。

2 授業実践の対象

一関市立田河津小学校 第6学年（男子8名 女子7名 計15名）

研究結果の分析と考察

1 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本構想

- (1) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本的な考え方
ア 思考力、判断力とは

現在、我が国の社会は、国際化の進展、情報化の進展、科学技術の発展、そして、高齢化社会など様々な面で変化が急速に進んでいる。これからの社会も、変化の激しい、先行き不透明な厳しい時代であるといえる。その時代を生きる子どもたちに必要なのは、どんな社会になろうとも、その時々状況を主体的に切り開いていける能力である。そのためには、断片的な知識ではなく、自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力が必要である。つまり、学校教育の中で、特に授業の中で、思考力、判断力をはぐくむことが大切になってくる。

授業において児童は、まず、過去の経験や既習事項を基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定することに取り組む。次に、学習課題を解決するための見通しをもって、必要な既習事項、友だちの発言、学習資料などの情報を収集する。そして、収集した情報を基にして自分の考えをまとめ、学習課題の解決に生かしていく。これらの過程に、はたらく力を思考力ととらえる。判断力とは、前述の過程で、思考したことを取捨選択したり、組み合わせたりという価値判断をし、主体的によりよいものを決定する力である。つまり、判断力によって、学習課題を決定する。また、学習課題を解決するための見通しをもつことで、どんな情報が必要かを決定する。そして、学習課題の解決に生かす自分の考えも決定する。つまり、思考力と判断力は常に連動して作用しているため、切り離せない関係にある。

そこで、本研究においては、次頁【表1】のように、思考力、判断力を「みいだす力」「選択する力」「結び付ける力」という要素で構成されるものとする。

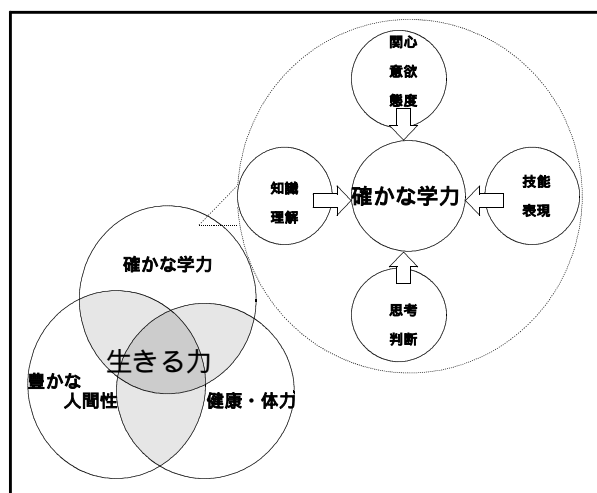
【表1】思考力、判断力の構成要素とその意味

	構成要素	意味
思考力	みいだす力	過去の経験や既習事項を基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定すること
	選択する力	学習課題を解決するための見通しをもって、必要な情報を収集すること
判断力	結び付ける力	収集した情報を基に、自分の考えをまとめ、学習課題の解決に生かすこと

これらのことから、本研究においては、学習課題を設定し、学習課題を解決するための見通しをもって必要な情報を収集し、自分の考えを学習課題の解決に生かしている児童を思考力、判断力がはぐくまれた姿ととらえる。

イ 思考力、判断力をはぐくむ意義

学習指導要領では、自分で課題をみつけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力などの「生きる力」の育成を目指し、基礎的・基本的な内容の確かな習得を図ることを重視している。【図1】で示したように、「生きる力」の一つの側面である「確かな学力」を身に付けさせるためには、学力を分析的にとらえる際の四つの観点である「関心・意欲・態度」「思考・判断」「技能・表現」「知識・理解」を育成することが必要である。また、中教審答申「初等中等教育における当面の教育課程及び指導の充実・改善の方策について」（2003年10月）では、これからの時代に求められる学力の一つとして、思考力や判断力があげられている。そこで、「思考・判断」を育成することで、より確かな「知識・理解」「技能・表現」そして「関心・意欲・態度」の育成にも結び付いていくと考える。これまでの指導を振り返ってみると、「知識・理解」や「技能・表現」の評価を重視しがちであった。また、思考力、判断力が質的な学力とよばれ、明確な量的規準を設定することは困難であることから、実現状況を十分に把握せず、適切な指導に結び付けられないことが多かった。そのため、児童は、自ら学習課題を設定したり、学習課題の追究の方法や解決に向けた自分なりの考えをもって学習したりすることが十分にできていないという実態を生み出してしまったのではないかと考える。これらのことから、思考力、判断力をはぐくむことは重要なことと考える。



【図1】確かな学力

ウ 思考力、判断力をはぐくむ指導とは

思考力、判断力をはぐくむ指導とは、指導者が意図的・計画的に児童一人一人の「思考・判断」の実現状況を把握し、把握した「思考・判断」を育成するために支援していくことである。そのために、児童自身が思考したり、判断したりする場や児童同士が互いに考えを学び合ったり、高め合ったりする場を授業の中に設定する。学び合ったり、高め合ったりする場とは、児童同士の話し合いの場である。この場において、ただ単に教え込むような教師主導の指導ではなく、把握した実現状況を生かし、児童同士が互いの力で高まることができるような適切な指導を仕組んでいく。適切な指導のためには、的確に「思考・判断」の実現状況を把握するための評価方法の改善が必要である。

(2) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法

ア 評価方法とは

教課審答申（2000年12月）で示された評価の基本的な考え方は、以下のとおりである。目標に準拠した評価（いわゆる絶対評価）を一層重視し、観点別学習状況の評価を基本として、児童の学習の実現状況を適切に評価していくことが重要である。そのため、評価規準の設定と評価方法の工夫改善が求められている。具体的な評価方法として、各教科の学習活動の特質、評価の場面や評価規準、児童の発達段階に応じて、ペーパーテスト、ワークシート、学習カード、観察、面接、質問紙、作品、ノート、レポートなどを用い、選択・組み合わせを工夫することが求められている。

したがって、評価規準を設定することは、評価をする際の前提条件であり、その評価を適切に行うためには、児童の学習の実現状況を的確に把握する評価方法を工夫改善していくことが大切である。

イ 思考力、判断力をはぐくむための評価方法

指導者は、事前に学習指導要領に示されている目標及び内容を基に単元（題材）や単位時間の指導目標、指導内容の明確化を図り、思考力、判断力を重視した授業場面を計画し、単元（題材）の評価規準、学習活動における具体の評価規準を設定する。

その上で、本研究では学習カードを中心に発言内容や行動などの観察を併用し、「思考・判断」を的確に把握する。そして、思考力、判断力の構成要素である三つの力をはぐくむために三つの段階を設定する。「見いだす力」をはぐくむための「学習課題を設定する段階」、「選択する力」をはぐくむための「学習課題を追究する段階」、「結び付ける力」をはぐくむための「学習課題を解決する段階」である。これら三つの段階で指導者は、意図的・計画的に思考力、判断力をはぐくむ指導となるように評価方法を取り入れる。

(ア) 学習課題を設定する段階

この段階では、児童が学習課題を設定することをねらいとする。ねらいを達成するために、指導者は、事前に単元（題材）や単位時間の指導目標から、児童に設定させたい学習課題を明らかにする。そして、児童がその学習課題を設定するためには、どのような過去の経験や既習事項を想起させるのか、また、どのようにして学習への疑問や願いをもたせるのかを計画する。

学習課題を設定する段階では、児童に過去の経験や既習事項を十分想起させ、学習への疑問や願いを十分にふくらませた上で、児童自ら考えた疑問や願いを学習カードに記入させる。この学習カードや観察により疑問や願いを「思考・判断」の実現状況として把握する。そして、その「思考・判断」を育成するため、学級全体で友だちと互いの疑問や願いを学び合ったり、高め合ったりする場を設定する。学習カードの記述を基に、発言し、話し合うことで、疑問や願いをもてない児童が、友だちの疑問や願いに気付き、自ら疑問や願いがもてるようになる。その後、指導者は、児童それぞれの疑問や願いが学習課題として設定できるように話し合いを進めていく。この際、大切なことは疑問や願いが学習課題となるまでの「思考・判断」がどのように変容していくのかを発言内容や挙手などの観察により把握し、把握した「思考・判断」を生かすとともに話し合いを進めていくことである。

(イ) 学習課題を追究する段階・学習課題を解決する段階

学習課題を追究する段階は、児童が学習課題を解決するために、必要な情報を収集するこ

とをねらいとする。学習課題を解決する段階は、児童が収集した情報を基に自分の考えをまとめ、学習課題の解決に生かすことをねらいとする。児童は、必要な情報を収集することと情報を基に自分の考えをまとめることを繰り返しながら学習課題を解決していくため、これら二つの段階については、一つの学習活動としてとらえる。

この二つの段階のねらいを達成するために、指導者は、事前に児童が学習課題を解決するためにはどのような情報が必要なのか、収集した情報からどのような考えをもたせ、学習課題の解決に生かすことができるようにさせるのかを計画する。

学習課題を追究・解決する段階では、児童に解決するための見通しをもたせ、情報を収集させ、それを基にまとめた学習課題の追究に生かす考えを学習カードや観察により「思考・判断」の実現状況として把握する。そして、その「思考・判断」を育成するため、学級全体または、グループなどの形態で、友だちと互いの考えを学び合ったり、高め合ったりする場を設定する。そこで、学習カードの記述を基にして発言させ、友だちとの情報や考えの違いに気付かせたり、新たな情報や考えを学んだりさせる。その際にみられた発言内容や行動などの観察も「思考・判断」の実現状況として把握し、指導に生かしていく。こうして、児童に学び合ったり、高め合ったりする場で得た新たな情報も加えさせ、学習課題の解決に生かした考えとしてまとめさせる。この学習課題の解決に生かした考えを学習カードや観察により「思考・判断」の実現状況として把握し、更なる学習課題の追究や学習課題の解決に生かしていく。

指導者は事後において学習カードを再度振り返り、前述の三つの段階で把握した「思考・判断」の実現状況と併せて、その後の指導に生かしていく。

以上、三つの段階で学習カード及び観察という評価方法を用いて、「思考・判断」の実現状況を把握し、指導に生かしていく。しかし、単位時間でこの評価方法を取り入れる場合、全ての段階で学習カードに記入する時間を確保することは難しいため、「思考・判断」を重視する段階を計画し、学習カードによる評価を計画的に行っていく。

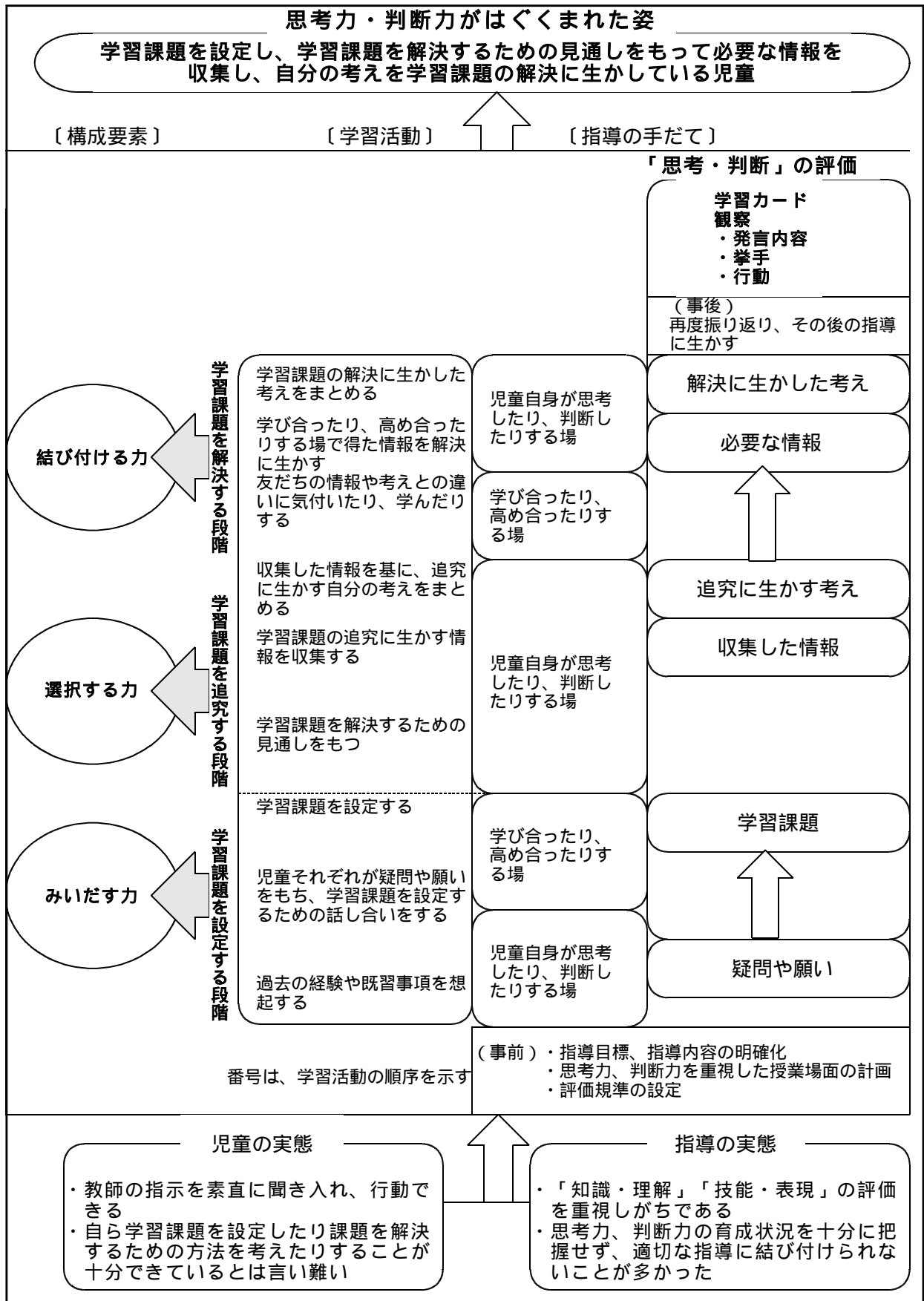
ウ 思考力、判断力をはぐくむための学習カード

本研究の評価方法の中心となる学習カードとは、児童にとっては、「書く」という活動により自分の考えを明確にし、価値判断をし、主体的によりよいものを決定することができるものである。指導者にとっては、「思考・判断」の実現状況を把握するためのものである。指導者は、児童の思考力・判断力をはぐくむために、把握した目標の実現状況を指導に生かしていくことが大切である。これらのことから、学習カードには、単位時間の指導目標、指導内容に応じて、「みいだす力」「選択する力」「結び付ける力」の中のどの力を重点にするのかを明らかにした上で、以下の条件が必要である。

- ・指導者の意図や授業の流れがみえる。
- ・自分の考え（追究に生かす考え）を書くことができる。
- ・学び合ったり、高め合ったりする場で気付いたことや学んだことを書くことができる。
- ・学び合ったり、高め合ったりする場を経てまとめた自分の考え（解決に生かした考え）を書くことができる。

(3) 思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する基本構想図

これらの基本的な考えに基づき、各教科における思考力・判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する基本構想図を次頁【図2】のように作成した。



【図2】各教科における思考力・判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する基本構想図

2 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する実態調査及び調査結果の分析と考察

(1) 実態調査のねらいと内容

手だての試案を作成するにあたって、評価方法を取り入れる上で配慮すべき事項を把握するために、次のような目的と内容で調査用紙を作成し、7月19日に実態調査を行った。

ア 調査の目的

この調査の目的は、調査対象となる第6学年児童において、学習カードの記入に対する抵抗感についての実態を把握し、評価方法にかかわる手だての試案作成に必要な資料を得ることである。

イ 調査の内容

学習カードの記入に対する抵抗感についての実態

ウ 調査の対象

一関市立田河津小学校 第6学年 (男子8名 女子7名 計15名)

実態調査の具体的な観点と設問内容は【表2】のとおりである。(調査用紙は【補充資料1】参照)

【表2】実態調査の具体的な観点と内容

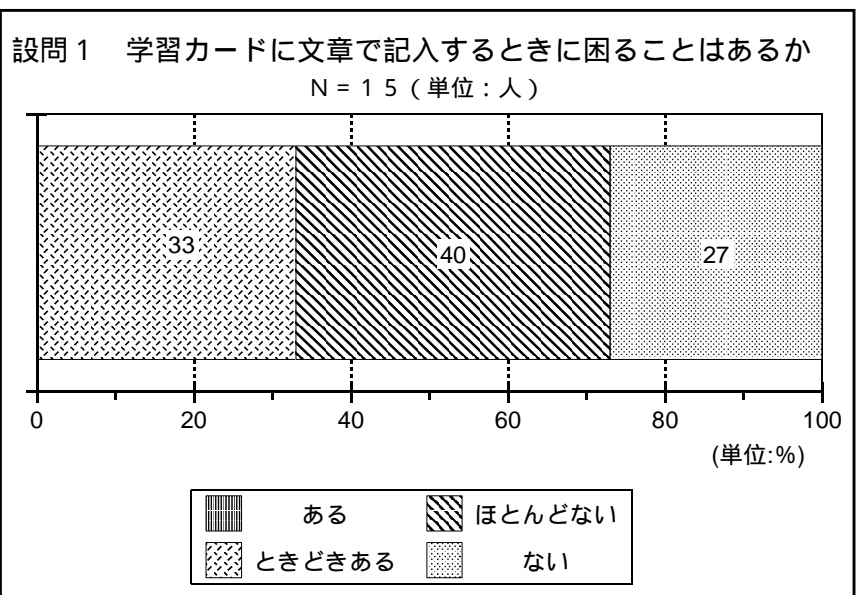
設問のねらい	番号	設問内容	手だてへの生かし方
学習カードの記入に対する抵抗感	1	学習カードに思ったことや考えたことを文章で記入するときに困ることはあるか	文章で書くことへの抵抗感を把握し、それらに配慮した学習カードの設問及び授業の展開を工夫する

(2) 調査結果の分析と考察

【図3】は学習カードの記入に対する抵抗感の実態について、調査した結果をまとめたものである。

【図3】に示したように、学習カードに思ったことや考えたことを文章で記入するときに「困ることがある」は0%、「困ることはときどきある」は33%

「困ることはほとんどない」は40%、「困ることはない」27%となっている。



【図3】学習カードに文章で記入することに対する抵抗感

このことから、約7割の児童は、学習カードに文章で記入することに対して抵抗感をもっていないことが分かる。

しかし、「困ることがある」と答えた児童はいないものの、「困ることがときどきある」と答えた児童が約3割いる。その理由としては、「何を書けばよいかわからないから」(2名)、「自分の思いや考えをまとめられないから」(2名)、「よい言葉がでてこないから」(1名)を挙げている。

(3) 実態調査の結果から明らかになった課題

学習カードに文章で記入することに対して、約7割の児童は抵抗感がないものの、約3割の児童が抵抗感をもっている。抵抗感をもっている理由として「思いや考えをまとめられない」「よい言葉がでてこない」「何を書けばよいかわからない」を挙げている。

このことから以下の三点の課題をあげることができる。一点目は、思いや考えをもつが時間と共に忘れてしまい、思いや考えを頭の中でまとめることが難しいことである。二点目は、思いや考えをどんな言葉を使って学習カードに書き表せばよいかわからないということである。三点目は、学習カードの設問の意味がわからないということである。

そこで、実態調査の結果から明らかになった課題を解決するためには、学習カードの作成及び使い方を工夫する必要がある。

(4) 実態調査から手だての試案に生かしたいこと

実態調査の結果から明らかになった課題を解決するための学習カードの作成及び使い方の工夫は以下のア、イ、ウである。

ア 思いや考えをまとめやすくする工夫

思いや考えをまとめやすくするために、授業中に思ったことや考えたことをたくさん記入できるようなフリースペースを学習カードに設ける。また、思ったことや考えたことはいつでも学習カードに記入できるようにする。

イ 文章で記入しやすくする工夫

文章は、言葉を組み立てて作るため、言葉を知らないで文章で記入することは難しい。そこで、学び合ったり、高め合ったりする場で、児童が見出した学習のキーワードや指導者が教えた学習のキーワードとなる言葉を、黒板等を利用して、いつでも見える形で残しておく。

ウ 学習カードに記入する内容を明確にとらえられるようにする工夫

「感想」「分かったこと」というような抽象的な発問ではなく、具体的な発問をするとともに学習カードにも明記する。

3 児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案の作成

(1) 手だての試案

基本構想及び実態調査の分析結果より明らかになったことを考慮し、単位時間において学習課題を追究・解決する段階を重視した「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案を次頁【表3】のように作成した。

【表3】「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案

段階		学習活動	指導の手だて	指導上の留意点
授業前			指導目標・内容の明確化 ・学習指導要領に示されている目標や内容を基に単元（題材）の指導目標、指導内容の明確化 ・単元の評価規準の設定 ・単位時間の指導目標、指導内容の明確化 ② 思考力、判断力を重視した授業場面の計画 ・学習活動における具体的評価規準の設定	① 学習カードに、思ったことや考えたことを記入できるフリースペースを設ける ② 学習カードに記入する内容は、明確にとらえられるよう具体的な発問を計画する
	導入	過去の経験や既習事項を想起する 疑問や願いをもつ 設定したい学習課題を話し合う 学習課題を設定する	・話し合いにおける観察によって、児童が疑問や願いを学習課題として設定するまでを把握する	・単元（題材）や単位時間の指導目標から、児童に設定させたい課題を明らかにしておく ・その学習課題を設定させるために、どのような過去の経験や既習事項を想起させるのか、どのようにして学習への疑問や願いをもたせるのかを計画しておく
授業中	展開	学習課題を解決するための見通しをもつ 情報を自らの力で収集する 児童自身が思考したり、判断したりする場で、収集した情報を基に追究に生かす自分の考えをまとめ、学習カードに記入する 学び合ったり、高め合ったりする場で考えを交流する ① 交流しながら、思ったことや考えたことも学習カードに記入する 児童自身が思考したり、判断したりする場で、必要な情報を基にまとめた学習課題の解決に生かした考えを振り返り学習カードに記入する	・児童自身が思考したり、判断したりする場で学習カードにより、児童の追究に生かす考えを把握する ・学び合ったり、高め合ったりする場において観察を中心に学習カードも併用して、児童の考えを把握する	・どのような見通しをもたせるのか、解決するためにどんな情報が必要なのかを計画しておく ・学習課題を解決するためには、どのような考えをもたせることが必要なのかを計画しておく ② キーワードは、いつでも見える形で残しておく ・学習カードによって把握した考えを育成するために、学び合ったり、高め合ったりする場をどのように設定し、どのようにして互いの考えに気付かせるか計画し実践する
	終末	学習のまとめをする 次時の学習について知る		
授業後			・学習カードで、児童が学習課題の解決に生かした考えを把握し、その後の指導に生かす	

「注」 1 ①は、実態調査の結果から手だての試案に生かした学習活動及び留意点を示す
 2 太枠で囲んだ部分は、授業を示す
 3 番号は、学習活動の順序を示す

(2) 検証計画

授業実践をとおして思考力、判断力の実現状況をとらえ、その結果により、手だての試案の有効性、仮説の妥当性について分析し、考察する。【表4】は思考力、判断力の実現状況をとらえるための検証項目と検証方法及び処理方法を示したものである。

【表4】検証計画

検証項目	検証方法	処理方法
みいだす力 選択する力 結び付ける力	事前事後に実施する 質問紙調査	変容の状況を ² 検定を用いて分析し、考察する
	学習カードの記述、 観察	学習カードの記述、発言内容及び行動などの実現している児童の様相を示した表を作成し、それを基に分析し考察する

4 授業実践及び実践結果の分析と考察

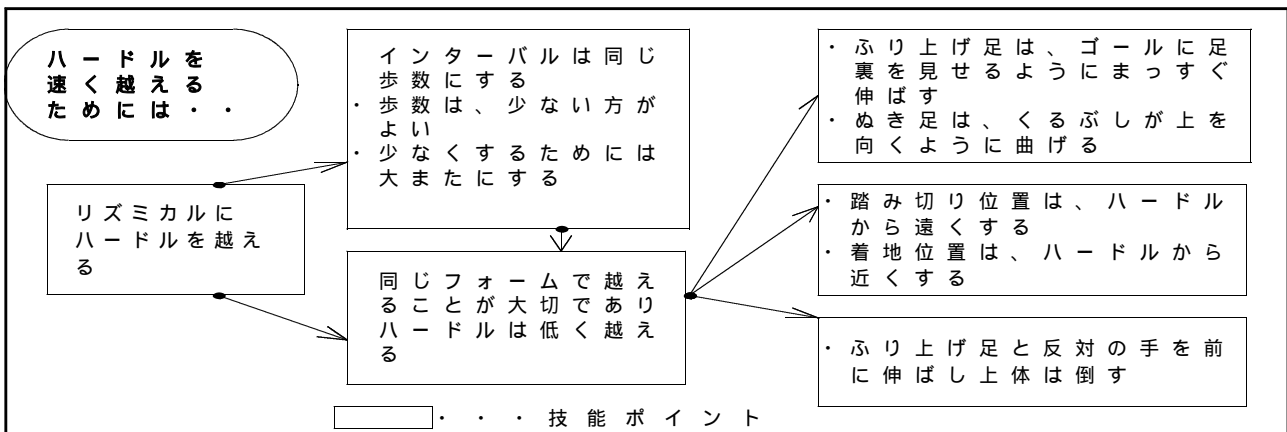
(1) 授業実践の概要

授業実践は、体育「ハードル走」の単元で行った。一関市立田河津小学校第6学年（男子8名女子7名 計15名）を対象とし、期間は、平成17年8月24日～9月16日である。

手だての試案に基づいて作成した学習指導案は、【補充資料3】に示す。

なお、実践に際して、「みいだす力」「選択する力」「結び付ける力」を検証するための検証内容と実現している児童の様相を示した表を次頁【表6】、12頁【表7】のように作成した。また、【表6】【表7】の中の技能ポイントとは、技能を身に付けるためのポイントとなる動きのことである。本単元では、以下【表5】の内容を技能ポイントとする。

【表5】技能ポイント一覧表



【表6】三つの検証項目を、検証するための「検証内容」と「実現している児童の様相」

検証項目	検証内容	実現している児童の様相		
		A	B	C
みいだす力	過去の経験や既習事項を基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定している	単元の学習課題を設定する段階で、五年生で学習したハードル走の授業などを基に、疑問や願いをもち、共通課題に適した学習課題を設定している 記述例・発言内容例 ・自己新記録を出そう！ ・ハードル走がじょうずになるように、がんばろう！ 個人の学習課題を設定する段階で、技能ポイントや自分の能力について考え疑問や願いをもち自分に適した学習課題を設定している	単元の学習課題を設定する段階で、五年生で学習したハードル走の授業などを基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定している 記述例・発言内容例 ・リズムカルに跳べるようになろう ・楽しいハードル走の学習をしよう 個人の学習課題を設定する段階で、単元前半に学習したことなどを基に、疑問や願いをもち、学習課題として設定している	単元の学習課題を設定していない（支援） ・学習カードの記述を基に、発言し、話し合うことで、友だちの疑問や願いに気付き、自ら疑問や願いがもてるようにする ・学習カードの記述を基に、発言し、話し合うことで、疑問や願いが学習課題につながっていくことに気付かせる 個人の学習課題を設定していない（支援） ・学習カードの振り返りで書いた部分を再度振り返らせ、自分のできていない技能ポイントを学習課題として設定させる
選択する力	学習課題を解決するために、見通しをもって、必要な情報を収集している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、自力で見通しをもって、必要な技能ポイントを収集している 記述例・発言内容例 ・速く越えるためには、3歩でリズムカルに越えていけばよい。そのためには 大股で走ることが必要だ ・速く越えるためには、低く越えなければならない。低く越えるためには、踏み切りは、ハードルから遠い位置にしなければいけない 行動例 ・技能ポイントを明らかにするために進んで行動している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、与えられた視点にそって、見通しをもち、必要な技能ポイントを収集している 記述例・発言内容例 ・速く越えるためには、同じ歩数でリズムカルに越えなければならない ・速く越えるためには、低くハードルを越えなければならない 行動例 ・技能ポイントを明らかにするために行動している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、必要な技能ポイントを収集していない（支援） ・技能ポイントを収集するための視点を確認した上で、収集するための方法（友だちの考え、友だちの運動している様子、学習資料）に気付かせる
結び付ける力	学習課題の解決に生かすため、収集した情報を基に、自分の考えをまとめている	学習課題を解決する段階で、収集した技能ポイントを基に、理由を明確にしながら、自分の考えをまとめている 記述例・発言内容例 ・ふりあげ足は、膝をまっすぐ伸ばすために、ゴールに足の裏が見えるようになればよい ・踏み切りはハードルから遠い位置で、着地はハードルから近い位置にする。低く跳ぶことができるから 行動例 ・単元前半で学習した練習の方法や場に工夫を加えて取り組んでいる	学習課題を解決する段階で、収集した技能ポイントを基に、自分の考えをまとめている 記述例・発言内容例 ・ふりあげ足は、ゴールに足の裏が見えるようになればよい ・踏み切りはハードルから遠い位置で、着地はハードルから近い位置にする 行動例 ・単元前半で学習した練習の方法や場から、選択して取り組んでいる	学習課題を解決する段階で、自分の考えをまとめていない（支援） ・「体のどこが」「どのようになればよいのか」と一問一答で明らかにさせ、学習カードに書かせる

【表7】三つの検証項目を、検証するための「検証内容」と「実現している児童の様相」
(特別支援学級児童用)

検証項目	検証内容	実現している児童の様相		
		A	B	C
みいだす力	過去の経験や既習事項を基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定している	単元の学習課題を設定する段階で、五年生で学習したハードル走の授業などを基に、疑問や願いをもち、学習課題を設定している 記述例・発言内容例 ・リズムカルに跳べるようになろう ・楽しいハードル走の学習をしよう 個人の学習課題を設定する段階で、単元前半に学習したことなどを基に、疑問や願いをもち、学習課題として設定している 記述例・発言内容例 ・ふり上げ足をまっすぐ伸ばそう ・メートルまで、いこう	単元の学習課題を設定する段階で、五年生で学習したハードル走の授業などを基に、疑問や願いをもっている 記述例・発言内容例 ・ハードルが上手に跳べるようになりたい 個人の学習課題を設定する段階で、疑問や願いをもっている 記述例・発言内容例 ・友だちに足の裏が見えるようにとびたい ・メートルまで、いきたいな	単元の学習課題を設定する段階で、疑問や願いをもっていない (支援) ・学び合ったり、高め合ったりする場で、友だちの疑問や願いに気づき、疑問や願いがもてるようにする 個人の学習課題を設定する段階で、疑問や願いをもっていない (支援) ・学習カードの振り返りで書いた部分を再度振り返らせ、疑問や願いを想起させる
選択する力	学習課題を解決するために、見直しをもって、必要な情報を収集している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、与えられた視点にそって、見直しをもち、必要な技能ポイントを収集している 記述例・発言内容例 ・速く越えるためには、同じ歩数でリズムカルに越えなければならない 行動例 ・技能ポイントを明らかにするために行動している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、与えられた視点にそって、技能ポイントのキーワードを収集している 記述例・発言内容例 ・歩数 ・高さ 行動例 ・技能ポイントを明らかにするために友だちと行動している	課題を追究する段階で、ハードルを速く越えるために、与えられた視点にそって、技能ポイントのキーワードを収集していない (支援) ・与えられた視点について、個別に詳しく説明を加える
結び付ける力	学習課題の解決に生かすため、収集した情報を基に、自分の考えをまとめている	学習課題を解決する段階で、収集した技能ポイントを基に、自分の考えをまとめている 記述例・発言内容例 ・ふり上げ足は、ゴールに足の裏が見えるようになればよい 行動例 ・単元前半で学習した練習の方法や場から、選択して取り組んでいる	学習課題を解決する段階で、自分の考えをまとめている 行動例 ・友だちと一緒に練習している	学習課題を解決する段階で、自分の考えをまとめていない (支援) ・学び合ったり、高め合ったりする場で大切だと思ったことを想起させる

13～14頁の【資料1】は児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた授業実践の概要である。この概要は、全8時間の授業実践の中から抜粋したものである。内容は、「課題を追究する段階」の第1時の後半～第2時と「課題を解決する段階」(第5時～第8時)の第5時である。全8時間の授業実践の概要は、【補充資料4】に示す。

【資料1】授業実践の概要

段階	課題を追究する段階（第1～2時）																																	
<div style="writing-mode: vertical-rl; font-weight: bold;">評価と指導</div>	<p>児童自身が思考したり、判断したりする場 学習課題「ハードルを速く越える技能ポイントを考えよう」を解決するための見通しをもち、学習課題の追究に生かす情報を収集する。</p>	<p>評価 この段階では、「選択する力」を実現している児童の様相をとらえた。必要な技能ポイントを収集している児童は2名だけである。（学習カード下線の記述）</p> <p>指導 技能ポイントの収集とその方法に気付かせるため「インターバルは、同じ歩数にすること」「ハードルは低く越えること」という技能ポイントを収集させることを計画した。始めに、インターバルは、どうすればよいのかという発問をした。児童自身でハードルを越えながら考えさせたり、友だちと話し合わせたりした。</p>																																
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>位置</th> <th>学習カードの記述</th> <th>8</th> <th>足を高く</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>ひっかかからない</td><td>9</td><td>たおさない 高く</td></tr> <tr><td>2</td><td>高く</td><td>10</td><td>すばやく ぎりぎりの所 たおさない 速く</td></tr> <tr><td>3</td><td>足を伸ばす たおさない</td><td>11</td><td>たおさないように 高く</td></tr> <tr><td>4</td><td>たおさない 足を高く</td><td>12</td><td>遠くまで全力</td></tr> <tr><td>5</td><td>高く 足をあげて</td><td>13</td><td>思いっきりジャンプ</td></tr> <tr><td>6</td><td>ジャンプの位置</td><td>14</td><td>高く たおさない</td></tr> <tr><td>7</td><td>高く</td><td>15</td><td>たおさないように</td></tr> </tbody> </table>	位置	学習カードの記述	8	足を高く	1	ひっかかからない	9	たおさない 高く	2	高く	10	すばやく ぎりぎりの所 たおさない 速く	3	足を伸ばす たおさない	11	たおさないように 高く	4	たおさない 足を高く	12	遠くまで全力	5	高く 足をあげて	13	思いっきりジャンプ	6	ジャンプの位置	14	高く たおさない	7	高く	15	たおさないように	
位置	学習カードの記述	8	足を高く																															
1	ひっかかからない	9	たおさない 高く																															
2	高く	10	すばやく ぎりぎりの所 たおさない 速く																															
3	足を伸ばす たおさない	11	たおさないように 高く																															
4	たおさない 足を高く	12	遠くまで全力																															
5	高く 足をあげて	13	思いっきりジャンプ																															
6	ジャンプの位置	14	高く たおさない																															
7	高く	15	たおさないように																															
<div style="writing-mode: vertical-rl; font-weight: bold;">発言</div>	<p>学び合ったり、高め合ったりする場 友だちの情報との違いに気付いたり、学んだりする。</p>	<p>評価 全員で学び合ったり、高め合ったりする場において、「インターバルは、同じ歩数にすること」という技能ポイントを収集している様相をとらえた。</p> <p>（観察 下線の発言）</p> <p>指導 更に技能ポイントの理由を考えさせるために「なぜ同じ歩数にすることがハードルを速く越えることにつながるのか。」「3歩のインターバルにするためにはどうすればよいのか。」という発問をした。児童自身でハードルを越えながら考えさせたり、友だちと話し合わせたりした。</p>																																
	<p>〔観察〕</p> <p>T 昨日からの問題でしたが歩数をどうすればよいのですか C 7 歩数を少なくする（全員 同じ） C 5 <u>歩数を同じにする（全員 同じ）</u> T 正解！ でも、どうして歩数を同じにするのですか C 8 利き足で跳べるように C 11 ふり上げ足を同じにするために T ふり上げ足を同じにするためには、何歩で跳ぶのかな C 全 3歩 （略） T ということは、どういうことだろう C 14 歩数を奇数にすればよい （略）</p>	<p>評価 技能ポイントの理由を明確にしていく様相をとらえた。</p> <p>指導 更に、既習事項、友だちの発言、学習カード、掲示資料の他にビデオからも情報が収集できることに気付かせるため、全国小学生陸上大会のビデオを視聴させた。</p> <p>評価 「ハードルは、低く越えること」という技能ポイントを収集している様相をとらえた。</p>																																
	<p>児童自身が思考したり、判断したりする場 学び合ったり、高め合ったりする場で得た情報を加えて、学習課題の解決に生かした情報をまとめる。</p>	<p>評価 「選択する力」のプラス変容が大きい。自力で必要な技能ポイントを収集している様相もみられる。（学習カード下線の記述）</p> <p>指導 次時においては、全員で収集した技能ポイントを基に更に技能ポイントを収集する。そのために、児童が自力で収集した技能ポイントを次時から生かしていくことを計画した。</p>																																
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>位置</th> <th>学習カードの記述</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>低く 回転 大幅 着地はつま先でつく</td></tr> <tr><td>2</td><td>同じ歩数 リズム 3歩 低く</td></tr> <tr><td>3</td><td>低く 何歩でとぶか決める</td></tr> <tr><td>4</td><td>はやく いざおいをつける</td></tr> <tr><td>5</td><td>低く 同じ歩数 リズム タイミング ふりあげ足は曲がって</td></tr> <tr><td>6</td><td>低く 歩数同じ 思い切り ふき足はたたく 着地は前</td></tr> <tr><td>7</td><td>低く 歩数3歩 低く ふき足をたたく</td></tr> <tr><td>8</td><td>ジャンプの位置 同じ歩数 大幅 ハードルから距離をあげて ふりあげ</td></tr> <tr><td>9</td><td>低く ジャンプの位置 リズム 歩数3歩 ふき足を曲げる</td></tr> <tr><td>10</td><td>低く 3歩 ギリギリに跳ぶ ふき足を横に曲げる</td></tr> <tr><td>11</td><td>ジャンプの位置 歩数 低く 足を動かさない</td></tr> <tr><td>12</td><td>ジャンプの位置 歩数 大幅 リズム 低く ふき足を横に曲げる</td></tr> <tr><td>13</td><td>ジャンプの位置 同じ歩数 ギリギリに低く跳ぶ ふき足を曲げる</td></tr> <tr><td>14</td><td>ジャンプの位置 歩数 跳び終わって急いで走る 低く ふりあげ足は横から 足を動かさない</td></tr> <tr><td>15</td><td>歩数は3歩 リズム 低く ふき足を上げる</td></tr> </tbody> </table>	位置	学習カードの記述	1	低く 回転 大幅 着地はつま先でつく	2	同じ歩数 リズム 3歩 低く	3	低く 何歩でとぶか決める	4	はやく いざおいをつける	5	低く 同じ歩数 リズム タイミング ふりあげ足は曲がって	6	低く 歩数同じ 思い切り ふき足はたたく 着地は前	7	低く 歩数3歩 低く ふき足をたたく	8	ジャンプの位置 同じ歩数 大幅 ハードルから距離をあげて ふりあげ	9	低く ジャンプの位置 リズム 歩数3歩 ふき足を曲げる	10	低く 3歩 ギリギリに跳ぶ ふき足を横に曲げる	11	ジャンプの位置 歩数 低く 足を動かさない	12	ジャンプの位置 歩数 大幅 リズム 低く ふき足を横に曲げる	13	ジャンプの位置 同じ歩数 ギリギリに低く跳ぶ ふき足を曲げる	14	ジャンプの位置 歩数 跳び終わって急いで走る 低く ふりあげ足は横から 足を動かさない	15	歩数は3歩 リズム 低く ふき足を上げる	
位置	学習カードの記述																																	
1	低く 回転 大幅 着地はつま先でつく																																	
2	同じ歩数 リズム 3歩 低く																																	
3	低く 何歩でとぶか決める																																	
4	はやく いざおいをつける																																	
5	低く 同じ歩数 リズム タイミング ふりあげ足は曲がって																																	
6	低く 歩数同じ 思い切り ふき足はたたく 着地は前																																	
7	低く 歩数3歩 低く ふき足をたたく																																	
8	ジャンプの位置 同じ歩数 大幅 ハードルから距離をあげて ふりあげ																																	
9	低く ジャンプの位置 リズム 歩数3歩 ふき足を曲げる																																	
10	低く 3歩 ギリギリに跳ぶ ふき足を横に曲げる																																	
11	ジャンプの位置 歩数 低く 足を動かさない																																	
12	ジャンプの位置 歩数 大幅 リズム 低く ふき足を横に曲げる																																	
13	ジャンプの位置 同じ歩数 ギリギリに低く跳ぶ ふき足を曲げる																																	
14	ジャンプの位置 歩数 跳び終わって急いで走る 低く ふりあげ足は横から 足を動かさない																																	
15	歩数は3歩 リズム 低く ふき足を上げる																																	

「注」表の番号の児童と観察の番号の児童は、同じ児童を示す

段階

課題を解決する段階（第5時）

児童自身が思考したり、判断したりする場

学習課題「上体の使い方に気をつけてハードルを越えよう」を解決するために、収集した情報を基に、追究に生かす自分の考えをまとめる。

児童	学習カードの記述	
		8 上体を前に出す。体をひねる
1	腰を跳ぶ足の逆でねじる	9 跳ぶ時に少し前かがむ。手をまっすぐ前に出す
2	上半身を前の方に向ける	10 腕を大きく速く前に出す。
3	跳ぶときに腕を伸ばす	11 ふり上げ足と逆の手をつま先の方に伸ばす
4	上体	12 ふり上げ足と逆の手をまっすぐ伸ばす
5	手を前に出して伸ばして跳ぶ	13 上体は腰を曲げた方がいい。思いっきり跳べそう
6	跳んだとき反対の手足を近づける	14 腕を大きく振り上げる
7	手をしっかりあげる 頭をあまり動かさない	15 手を伸ばしてハードルを越える

学び合ったり、高め合ったりする場

友だちの情報や考えとの違いに気付いたり、学んだりする。

〔観察〕

- T 上体は、どうでしたか
- C 10 やっぱり前に倒した方がいい
- T なぜ？
- C 14 低く跳べる（2人除いて同じ）
- C 11 着地の位置が近くに降りられる
- C 10 次の足が出しやすくなる
- T そうだね
- そして、体を低くすることで空気抵抗はどうなると思う？
- C 6 空気抵抗が少なくなる
- T そして、みんな手を伸ばすって言ってたよね。手を伸ばすと体はどうなる？
- C 全 体が倒れる
- C 全 前に行く
- T そう、つまり2つの技能ポイントはつながっているんだよね



イチ、ニー、
サーン！



もう少し、
手を伸ばすと
いいよ。

ゴムひもにひっ
かからないぞ。

児童自身が思考したり、判断したりする場

学び合ったり、高め合ったりする場で得た情報を加えて、学習課題の解決に生かした考えをまとめる。

児童	学習カードの記述
1	上体を前に倒して、ふり上げ足の逆の手を前に出す
2	体を前にして手を前に伸ばす
3	上体を倒した方がいい
4	手をもう少し伸ばした方がいい
5	手を前にして上体を前にする。速く着地できるし、抵抗が少なくなる
6	速くなるから
7	体を前に倒す、低く跳べるから。腕を伸ばす
8	頭の位置を低く(空気抵抗を少なくする)手を前に出す(自然に体がついてくる)
9	上体を前に倒した方がいいし、着地が速くなる。手をまっすぐ前に出すと上体もついてくる
10	腕を前に曲げると次の足が出しやすくて速くなる
11	低く、手も付いていった。低く跳ぶと、手も自然についていった
12	体を前に倒す。低く跳べるし、次に出す足も出しやすくなるから
13	上体を低く、手をまっすぐ伸ばす。低く跳ぶことができる
14	上体を倒す。低く跳べるから、ふり上げ足と反対の腕を出す
15	手を伸ばす。上体を低くする

評価

この段階では、「結び付ける力」を表現している児童の様相をとらえた。「手を伸ばすこと」「上体を倒すこと」と片方の技能ポイントのみをとらえている児童が多い。「手を伸ばすこと」「上体を倒すこと」は、実はつながっていること（上体を倒すために手を伸ばす）に気付かせる必要がある。また技能ポイントを収集しているが理由を明確にできず、自分の考えとしてまとめられない児童も多い。

指導

収集した技能ポイントの理由を考えさせる発問をした。その後、児童自身でハードルを越えながら考えたり、友だちと話し合ったりさせた。

評価

全員で学び合ったり高め合ったりする場において、理由を明確にしながら自分の考えをまとめている様相をとらえた。また、「上体を倒すために手を伸ばす」という技能ポイントも収集した様相もとらえた。技能ポイントを基に自分の考えとしてまとめられるようにするためには、どの児童にも実感としてとらえさせる必要がある。

指導

2つの練習方法を紹介し、取り組ませた。学習カードで振り返りを記入させる際には、自分の技能ポイントの達成状況を客観的にとらえさせる必要がある。そこで、デジタルカメラで自分のフォームを見る活動や、友だち同士でアドバイスし合う活動も練習に組み込んだ。

評価

全ての児童が、収集した技能ポイントを基に自分の考えをまとめている。また、理由を明確にしながら、自分の考えをまとめている児童の様相も多くみられる。（学習カード下線の記述）

指導

次時においては、学習カードに記入してきた振り返りを生かして、児童に適した学習課題を設定させること、また、学んだ練習方法を生かして練習方法を設定し、学習カードをとおして取り組ませることを計画した。

評価と指導

発言

「注」表の番号の児童と観察の番号の児童は、同じ児童を示す

(2) 実践結果の分析と考察

授業実践をとおして手だての試案の有効性をみるために、思考力、判断力の三つの構成要素「みいだす力」「選択する力」「結び付ける力」について、授業実践の前後に同一の質問紙調査を実施し、その結果を²検定によって比較し、育成状況をとらえた。また、11頁【表6】、12頁【表7】の実現している児童の様相に基づき、学習カードの記述及び観察から分析及び考察を行った。

ア 「みいだす力」の状況

【表8】は、「みいだす力」の状況について²検定の結果を表したものである。その結果、有意差が認められた。

また、【表9】は、「みいだす力」の育成状況を見るために、実践の第1時「課題を設定する段階（単元の学習課題の設定）」、第6～8時「課題を設定・追究・解決する段階（個人の学習課題の設定）」において実現している児童の様相をまとめたものである。全ての児童にAまたはBの様相がみられ、更に6名の児童が単位時間の中でプラスに変容している。

全ての児童にAまたはBの様相がみられたのは、以下の理由からと考える。

第1時は、5年生でのハードル走の経験及び既習事項の想起と8秒間ハードル走の体験を踏まえて、児童がもっている疑問や願いとともに単元の学習課題を学習カードに書かせた。このことにより、児童は、もっている疑問や願いを明らかにし、考えをまとめたり、整理したりして、適切な単元の学習課題を設定していくことができたと考える。

第6～8時は、第3～5時の学習カードを生かして指導を行ったためと考える。第3～5時は、単元の学習課題の解決を目指し、技能ポイントを考えるという思考・判断すべき内容の明確化・焦点化を図った授業を展開した。その中でデジタルカメラを使って自分のフォームを見る活動や友だち同士でアドバイスし合う活動をとおして、自分の技能ポイントの達成状況を客観的にとらえ、学習カードに記入することで振り返ってきた。また、自分の記録を学習カードに記録してきた。そのため第6～8時に児童は、今まで学習カードに記入したことを生かして、自分のできていない技能ポイントや自分の記録を個人の学習課題として学習

【表8】「みいだす力」の状況 N = 15 (単位：人)

設問構成	設問内容	事後		合計	χ ² の値	
		事前	+			-
みいだす力	1 体育の時間にめあてをたてていますか。	+	7	0	7	6.13
		-	8	0	8	
		合計	15	0	15	

注1 事前調査は8月19日、事後調査は9月16日実施したものである
 注2 調査は四肢選択のA、イは+反応、ウ、エを-反応とし、ア、エを強い反応とした
 注3 ²検定で用いた公式は次に示すとおりである

$$b + c > 10 \text{ のとき } \chi^2 = \frac{(b - c)^2}{b + c}$$

$$b + c \leq 10 \text{ のとき } \chi^2 = \frac{(|b - c| - 1)^2}{b + c}$$

なお、bは+反応から-反応に変わった数、cは-反応から+反応に変わった数を表す
 注4 ²の値の*は、²検定において有意水準5%で有意差があることを示す

【表9】「みいだす力」の児童の様相

児童の様相/児童	1	2	3	4
A	①⑤⑦⑧	① ⑧	↑ ⑧	↑ ⑧⑨ ↑
B		⑥⑦	①⑤⑦	① ⑧
C				
児童の様相/児童	5	6	7	8
A	①⑤⑦⑧	① ↑	①↑ ⑧	①
B		⑥⑦⑧	⑤⑦	⑤⑦⑧
C				
児童の様相/児童	9	10	11	12
A	① ⑦⑧	↑↑↑ ⑧	① ⑧	①⑥ ⑧
B		①⑤⑦	⑤⑦	⑦
C				
児童の様相/児童	13	14	15	
A	①⑥ ⑧	① ↑ ⑧	⑤⑦⑧	
B	⑦	⑤⑦	①	
C				

注1 中の数字は、単位時間を表す
 注2 上記の番号の児童と概要の番号の児童は、同じ児童を示す
 注3 ↑は単位時間の中で変容がみられたことを表す

カードに設定することができたと考ええる。

さらに6名がプラスに変容したのは、指導者が学習カードから児童の様相をとらえ、学び合ったり、高め合ったりする場で、児童の様相がどのように変容していくのかを発言内容や挙手などの観察により把握しながら話し合いを進めたためと考ええる。また、適切に自分を振り返ることができない児童に対して、指導者が学習カードをとおして課題となる技能ポイントに気付かせたことも要因と考ええる。

これらのことから、「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れることは、「みいだす力」をはぐくむ効果があったと考ええる。

イ 「選択する力」の状況

【表10】は、「選択する力」の状況について²検定の結果を表したものである。その結果、有意差が認められた。

【表11】は、「選択する力」の育成状況をみるために、実践の第2時「課題を追究する段階（技能ポイントの収集）」において実現している児童の様相をまとめたものである。12名の児童が単位時間の中で、プラスに変容している。

これは、以下の理由からと考える。指導者は、児童が学習カードに記入した技能ポイントから児童の様相をとらえ、様相を高めるために学び合ったり、高め合ったりする場を設定し、児童の様相がどのように変容していくのかを発言内容や挙手などの観察により把握していった。こうして、児童は、全員で「ハードルを速く越えるためには、インターバルは同じ歩数にすること」や「ハードルを低く越えること」という技能ポイントを収集し、学習カードに記入した。つまり、多くの児童が変容したのは学習カードをとおして、技能ポイントの収集とその方法に気付いたためと考ええる。

これらのことから、「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れることは、「選択する力」をはぐくむ効果があったと考ええる。

ウ 「結び付ける力」の状況

【表12】は、結び付ける力の状況について²検定の結果を表したものである。その結果、有意差が認められた。

【表10】「選択する力」の状況

N = 15 (単位：人)

設問構成	設問内容	事後		合計	χ ² の値
		事前			
2	運動が上手になるために、情報(友だちの考え、友だちの運動している様子、学習資料)を集めていますか。	+	4	0	4
		-	11	0	11
		合計	15	0	15

注1-4 【表8】と同じ

【表11】「選択する力」の児童の様相

児童の様相/児童	1	2	3	4
A	↑		⊗	
B		↑		
C	⊗	⊗		⊗
児童の様相/児童	5	6	7	8
A	↑	↑	↑	
B				↑
C	⊗	⊗	⊗	⊗
児童の様相/児童	9	10	11	12
A	↑	⊗	↑	↑
B				
C	⊗		⊗	⊗
児童の様相/児童	13	14	15	
A	↑	↑	↑	
B				
C	⊗	⊗	⊗	

注1-3 【表9】と同じ

【表12】「結び付ける力」の状況

N = 15 (単位：人)

設問構成	設問内容	事後		合計	χ ² の値
		事前			
3	情報(友だちの考え、友だちの運動している様子、学習資料)を生かして自分の考えをもって運動していますか。	+	5	0	5
		-	10	0	10
		合計	15	0	15

注1-4 【表8】と同じ

【表13】は、「結び付ける力」の育成状況をみるために、実践の第3～5時「課題を解決する段階（収集した技能ポイントを基に自分の考えをまとめること）」において実現している児童の様相をまとめたものである。ほとんどの児童が単位時間の中でプラスに変容している。また、第3、4時は、授業の初めにCの様相がみられる児童が多かったが、第5時は、授業の始めからAまたはBの様相がみられる児童が多くなっている。

これは、以下の理由からと考える。実践の第3～5時は、第2時に収集した技能ポイントを一つ一つ考えていく時間である。そこで、学習課題として第3時は「ふり上げ足とぬき足の使い方」第4時は「踏み切り位置と着地位置」第5時は、「上体の使い方」というように技能ポイントを考えるという思考・判断すべき内容の明確化を図って授業を展開した。指導者は、児童に自分の考えを学習カードに記入させ、児童の様相をとらえ、学び合ったり、高め合ったりする場で児童の様相がどのように変容していくのかを発言内容や挙手などの観察により把握していった。こうして、児童は、情報を生かしてめあてに対する確かな考えをもち、自分の考えを付け加えたり、修正したりした。これらの学習によって、収集した技能ポイントを基に自分の考えをまとめる方法を学び、学習カードに自分の考えを書くことができるようになってきたためと考える。

【表14】は、「結び付ける力」の育成状況をみるために、実践の第6～8時

「課題を設定・追究・解決する段階（練習方法を考えること）」において実現している児童の様相をまとめたものである。第6、7時はBの様相がみられる児童が多い。第8時は、授業の初めにCの様相がみられる児童が多かったが、単位時間の中で、全ての児童にプラスの変容がみられる。

第6、7時は、第5時までで学んだ練習方法の中から、自分のめあてにあった練習方法を選択し、学習カードに記入して取り組んだためと考える。第8時にCの様相がみられる児童が多い理由は、第7時までで思考力、判断力の向上と共に技能面も大きく向上した実態があったため、第8時の記録会は、自己新記録を目指してがんばろうという意欲が大きく高まり、具体的な練習方

【表13】「結び付ける力」の児童の様相1

児童の様相/児童	1	2	3	4
A				↑
B	↑↑⑤	↑⑤	↑⑤	③④⑤
C	③④	③④	③④	
児童の様相/児童	5	6	7	8
A	↑	↑↑	↑↑	↑↑
B	↑↑⑤	↑↑⑤	↑④⑤	↑↑⑤
C	③④	③④	③	③④
児童の様相/児童	9	10	11	12
A	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑
B	③↑⑤	↑↑⑤	↑↑⑤	③↑⑤
C	④	③④	③④	④
児童の様相/児童	13	14	15	
A	↑	↑↑		
B	↑↑⑤	↑④	↑↑⑤	
C	③④	③⑤	③④	

注1～3 【表9】に同じ

【表14】「結び付ける力」の児童の様相2

児童の様相/児童	1	2	3	4
A		↑		↑
B	⑤↑↑	⑥⑦↑	⑥⑦↑	⑥⑦⑧
C	⑦⑧	⑧	⑧	
児童の様相/児童	5	6	7	8
A				
B	⑥⑦↑	⑥⑦↑	⑥⑦↑	↑↑
C	⑧	⑧	⑧	⑥⑦⑧
児童の様相/児童	9	10	11	12
A	↑			
B	⑦⑧	⑥⑦↑	⑥↑	⑥⑦↑
C		⑧	⑦⑧	⑧
児童の様相/児童	13	14	15	
A	⑤			
B	⑦↑	⑦↑	⑥⑦↑	
C	⑧	⑥⑧	⑧	

注1～3 【表9】に同じ

法を考えられなかったためと考えた。そこで指導者は、学び合ったり、高め合ったりする場において今まで学習カードに書いてきた技能ポイントを振り返らせ、最後の記録会だからこそ、今までの学習を生かすことの大切さに気付かせたため、児童の様相が変容したと考える。

5 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の研究のまとめ

授業実践及び実践結果及び実践結果の分析と考察をとおして明らかになった成果と課題を示す。

(1) 成果

ア 学習カードに、疑問や願い、学習課題、思考・判断すべき内容に即した学習の振り返りを書かせることにより、「みいだす力」をはぐくむことができた。

イ 児童全員で学習カードをとおして、情報を収集する学習をすることで、情報を収集することの必要性や理解を深め、「選択する力」をはぐくむことができた。

ウ 思考・判断すべき内容の明確化・焦点化を図った授業を展開する中で、学習カードに情報を基にした自分の考えを書かせることで「結び付ける力」をはぐくむことができた。

エ 指導者が学習カードから児童の様相をとらえるとともに、学び合ったり、高め合ったりする場で発言内容や挙手などの観察により児童の変容を把握しながら話し合いを進めることは、「みいだす力」「選択する力」「結び付ける力」をはぐくむ上で効果があった。

(2) 課題

教科の特性や児童の発達段階に応じて、学習カードの作成及び児童への取りませ方の工夫をすること。

以上のことから、児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れ、それに基づいた授業実践は、児童の思考力、判断力をはぐくむ上で、有効であったと考える。

研究のまとめと今後の課題

1 研究のまとめ

この研究は、各教科の指導において、児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れることによって、児童の思考力、判断力をはぐくむ指導について明らかにし、指導の改善に役立てようとするものであった。

その結果、研究仮説の妥当性を確かめることができた。なお、成果としてあげられることは、以下のとおりである。

(1) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本構想

児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の基本的な考え方や意義を明らかにした上で、学習カードを中心に、発言内容や行動などの観察も併用し、「思考・判断」を的確に把握する評価方法とその評価方法を取り入れた指導の三つの段階を明らかにし、児童の思考力・判断力をはぐくむ指導における評価方法についての基本構想をまとめることができた。

(2) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法に関する実態調査及び調査結果の分析と考察

「思考・判断」を的確に把握する評価方法の中心である学習カードを作成するに当たって、児童の学習カードの記入に対する抵抗感を把握するために、実態調査を行った。実態調査から明らかになったことを手だての試案作成上の留意点としてまとめることができた。

(3) 児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案の作成

基本構想及び実態調査から明らかになった手だての試案作成上の留意点を基にして「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案を作成することができた。

(4) 授業実践及び実践結果の分析と考察

手だての試案に基づいた授業実践により、児童の「思考・判断」の実現状況を把握する評価方法を取り入れた手だての試案が、児童の思考力、判断力をはぐくむ上で効果があることがわかった。更に、授業実践の分析と考察により、思考力、判断力を構成する三つの力の育成が認められ、手だての試案の有効性をみることができた。

(5) 児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法の研究のまとめ

児童の思考力、判断力をはぐくむ指導における評価方法について、成果と課題を明らかにすることができた。

2 今後の課題

本研究を体育という教科で実践していく中で、思考力、判断力の向上とともに技能の向上もみられた。思考力、判断力と技能の関連性についても明らかにしていく必要がある。

おわりに

長期研修の機会を与えてくださいました関係諸機関の各位並びに所属校の諸先生方と児童のみなさんに心から感謝を申し上げ、結びのことばといたします。

【参考文献】

池田延行編集（2004）,『小学校体育科指導と評価の一体化の授業展開』, 明治図書

工藤文三編集（2003）,『新しい教育評価への経営戦略』, 教育開発研究所

佐々木秀幸著（1986）,『陸上競技教室』, 成美堂出版

佐藤真編集（2004）,『評価資料の作成・活用を実践から学ぶ』, 教育開発研究所

東京学芸大学教育評価研究会（1994）,『評価から始めよう』, ぎょうせい

盛岡市立仁王小学校（2004）, 学校公開研究会要項,

山本貞美編集（1990）,『小学校体育実践指導全集 第7巻 陸上運動』,

（株）日本教育図書センター

横浜国立大学教育人間科学部附属横浜小学校（2004）,『学ぶ力を育てる授業』, 東洋館

【補充資料】

《目次》

【補充資料 1】手だての試案作成のための実態調査紙	-----	資 1
【補充資料 2】検証に関わる事前・事後テスト問題	-----	資 2
【補充資料 3 - 1】学習指導案	-----	資 3
【補充資料 3 - 2】単元の評価規準	-----	資 4
【補充資料 3 - 3】指導と評価の計画	-----	資 5
【補充資料 3 - 4】学習活動における具体の評価規準	-----	資 6
【補充資料 3 - 5】指導と評価の展開	-----	資 7
【補充資料 4】授業実践の概要	-----	資15

体育の学習についてのアンケート



6年 名前

このアンケートは、みなさんが体育の時間、どんなことを考えているのか知るためのものです。テストではありませんから、**体育の授業を思い出して**教えてください。

【みいだす力】

あなたは、体育の時間にめあてをたてていますか。あてはまるものを一つ**選び**、その記号に をつけてください。

- | | |
|-------------|-------------|
| ア たてている | ウ あまりたてていない |
| イ ときどきたてている | エ たてていない |

【選択する力】

あなたは、運動が上手になるために、情報（友だちの考え、友だちの運動している様子、学習資料）を集めていますか。あてはまるものを一つ**選び**、その記号に をつけてください。

- | | |
|-------------|-------------|
| ア 集めている | ウ あまり集めていない |
| イ ときどき集めている | エ 集めていない |

【結び付ける力】

あなたは、情報（友だちの考え、友だちの運動している様子、学習資料）を生かして自分の考えをもって運動していますか。あてはまるものを一つ**選び**、その記号に をつけてください。

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ア 自分の考えをもっている | ウ 自分の考えをあまりもっていない |
| イ 自分の考えをだいたいもっている | エ 自分の考えをもっていない |

これでアンケートは終わりです。ご協力ありがとうございました。

【補充資料 3 - 】 学習指導案

第 6 学年 体育科学習指導案

期 間 平成 17 年 8 月 23 日 ~ 9 月 16 日

対 象 一 関 市 立 田 河 津 小 学 校

第 6 学 年 男 子 8 名 女 子 7 名 計 15 名

授 業 者 菊 地 桂 子

1 単元名 めざせ 自己新記録！（ハードル走）

2 単元の目標

- (1) ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、進んで運動に取り組もうとする。（関心・意欲・態度）
- (2) ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題を設定し、課題の解決を目指して練習の仕方を選択したり工夫したりする。（思考・判断）
- (3) ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付け、自己の記録を伸ばす。
(技能)

3 単元について

(1) 教材観

ハードル走は、ハードルを用いてリズムカルに障害を越える技能を身に付ける運動である。高度なスピードコントロールが必要であり、調整力が要求される。そのため、リズムカルに障害物を越えて走る楽しさを感じる児童がいる一方、障害物を越えることに恐怖心を持つ児童も多い。また、速さを競い合ったり、自分の記録に挑戦したりして楽しむことができる教材である。

(2) 児童観

児童は、日頃の学習において、指導者の指示を良く聞き、一生懸命に取り組んでいる。また、児童間における学力の差や運動能力の差も小さい。体育の時間は、特別支援学級の子を 1 名含んで学習をしているが、特に問題もなく、スムーズに学習を進めることができる。

(3) 指導観

学習指導要領の第 5 学年及び第 6 学年、C 陸上運動 (1) 技能の内容は、「自己の能力に適した課題をもって運動を行い、その技能を身に付け、競争したり、記録を高めたりすることができるようにする。」であり、イ ハードル走においては、「ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付け、距離やルールを定めて競争したり、自己の記録の伸びや目標とする記録の到達を目指したりする。」とある。このハードル走の技能の内容とともに(2)態度や(3)学び方の内容「自己の能力に適した課題を決め、課題の解決の仕方を工夫することができるようにする。」をとらえていかなければならない。

そこで、本単元は、ハードルを用いてリズムカルに越える技能を身に付けるために、児童自ら課題を設定する力や課題解決の仕方について考える力を育成することを重点として設定した。

指導に当たっては、本単元「ハードル走」において、8 秒間に 4 台のハードルを越え、距離を記録とする 8 秒間ハードル走を教材とする。5 年生の時の経験や既習事項を想起させるとともに 8 秒間ハードル走を経験させた後、自己の記録を伸ばすことを課題として設定させたい。そして、単元前半では、課題を解決するためには、ハードルをリズムカルに越えたり低く越えたりすることが大切であることに気づかせ、踏み切りの位置や体の使い方などのポイントとなる動き（技能ポイント）を考えさせたい。単元後半では、単元前半で学習したことを生かして、児童自ら課題を設定し、練習方法を考えさせ、課題解決につなげたい。また、それらを考える過程において、指導者は、児童の「思考・判断」の実現状況を把握し、児童同士の学び合ったり、高め合ったりする場を意図的、計画的に設定する。そして、その場での活動を通して、児童自ら学習課題の解決ができるように指導していきたい。

【補充資料 3 - 】 単元の評価規準

〔イ ハードル走〕

	観点1 運動への関心・意欲・態度	観点2 運動についての思考・判断	観点3 運動の技能
単元の 評価規準	・ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、運動に取り組もうとする	・ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題を設定し、課題の解決を目指して練習の仕方を選択したり工夫したりしている	・ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付け、自己の記録を伸ばしている
学習活動に おける具体の 評価規準	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、練習に取り組もうとする ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、協力して運動をしようとする ハードルの持ち運び方、走路の安全を確かめようとする	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、リズムカルに越える技能ポイントを収集している ハードルを速く越える技能を身に付けるために、ハードルを低く越える技能ポイントを収集している ハードルを低く越える技能を身に付けるために、ふり上げ足やぬき足の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている ハードルを低く越える技能を身に付けるために、踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている ハードルを低く越える技能を身に付けるために、上体の使い方の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題を設定している ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題解決を目指して、練習方法や練習の場を選択したり工夫したりしている	ハードルを越えるときにふり上げ足やぬき足の技能ポイントを身に付けている ハードルを越えるときに踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを身に付けている ハードルを越えるときに上体の使い方の技能ポイントを身に付けている ハードル走における自己の記録を伸ばしている

【補充資料 3 - 1】 指導と評価の計画

時間	段階		指導内容	評価方法	具体的評価 規準との 関連
1	導入	学習課題を 設定する段階	オリエンテーション ・学習の約束や準備運動の理解 ・単元のめあての設定 ・学習のねらいや道すじの理解 ・速く越える技能ポイントを考えさせる	学習カード 及び発言や 行動などの 観察	観点1 観点2
2		学習課題を 追究する段階	ハードルを速く越える技能ポイント を考えよう！ ・低く越えるという技能ポイントに 気付かせる		観点1 観点2
3	展開	学習課題を解決する段階	《ねらい》 ハードルを速く越えるための技能 ポイントを見つけよう ふり上げ足とぬき足に気をつけて、 ハードルを越えよう ・ふり上げ足は、まっすぐふり上げ ることやぬき足のひざやつま先を 外側に向けるという技能ポイント に気付かせる		観点1 観点2 観点3
4			踏み切り位置と着地位置に気をつけ てハードルを越えよう ・ハードルから遠い位置で踏み切り ハードルから近い位置に着地する という技能ポイントに気付かせる		観点1 観点2 観点3
5			上体の使い方気をつけてハードル を越えよう ・上体を前に倒すという技能ポイン トに気づかせる		観点1 観点2 観点3
6			《ねらい》 自分のめあ てをたてて 挑戦しよう		自分に合っためあてをたてて挑戦し よう ・自分に合っためあてをたてる ・課題解決のために、今まで学習し たことを生かして、練習方法や場 の工夫をする
7					
8	終末		記録会をしよう		観点2 観点2 観点3

【補充資料3 - 】 学習活動における具体の評価規準

時	具体の評価規準	観点	A	B	Cの児童への支援
1	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、練習に取り組もうとする	1 -	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、 進んで 練習に取り組もうとする	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、練習に取り組もうとする	記録の伸びを認め、賞賛する
	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、リズムカルに越える技能ポイントを収集している	2 -	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、 自力で 、リズムカルに越える技能ポイントを収集している	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、 与えられた視点にそって 、リズムカルに越える技能ポイントを収集している	技能ポイントを収集するための視点を確認した上で、収集するための方法に気付かせる
2	ハードルの持ち運び方、走路の安全を確かめようとする	1 -	ハードルの持ち運び方、走路の安全を 進んで 確かめようとする	ハードルの持ち運び方、走路の安全を確かめようとする	安全に運動することの大切さを考えさせる
	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、ハードルを低く越える技能ポイントを収集している	2 -	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、 自力で ハードルを低く越える技能ポイントを収集している	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、 与えられた視点にそって 、ハードルを低く越える技能ポイントを収集している	技能ポイントを収集するための視点を確認した上で、収集するための方法に気付かせる
3	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、協力して運動しようとする	1 -	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、 進んで 協力して運動しようとする	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、協力して運動しようとする	協力して運動している児童を話題に取り上げ、協力して運動することの大切さに気付かせる
	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、ふり上げ足やぬき足の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	2 -	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、ふり上げ足やぬき足の技能ポイントを収集し、 理由を明確にし ながら、自分の考えをまとめている	ハードルを速く越える技能を身に付けるために、ふり上げ足やぬき足の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	「体のどこが」「どのようになればよいか」を一問一答で明らかにさせ、学習カードに書かせる
	ハードルを越えるときにふり上げ足やぬき足の技能ポイントを身に付けている	3 -	ハードルを越えるときにふり上げ足やぬき足の技能ポイントを 確実に 身に付けている	ハードルを越えるときにふり上げ足やぬき足の技能ポイントを身に付けている	デジタルカメラを使って、自分のフォームを見る活動などをおして、達成状況を客観的にとらえさせる
4 (第3時と同じ)		1 -			
	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	2 -	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを収集し、 理由を明確にし ながら、自分の考えをまとめている	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	「体のどこが」「どのようになればよいか」を一問一答で明らかにさせ、学習カードに書かせる
	ハードルを越えるときに踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを身に付けている	3 -	ハードルを越えるときに踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを 確実に 身に付けている	ハードルを越えるときに踏み切り位置や着地位置の技能ポイントを身に付けている	デジタルカメラを使って、自分のフォームを見る活動などをおして、達成状況を客観的にとらえさせる
5 (第1時と同じ)		1 -			
	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、上体の使い方の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	2 -	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、上体の使い方の技能ポイントを収集し、 理由を明確にし ながら、自分の考えをまとめている	ハードルを低く越える技能を身に付けるために、上体の使い方の技能ポイントを収集し、自分の考えをまとめている	「体のどこが」「どのようになればよいか」を一問一答で明らかにさせ、学習カードに書かせる
	ハードルを越えるときに上体の使い方の技能ポイントを身に付けている	3 -	ハードルを越えるときに上体の使い方の技能ポイントを 確実に 身に付けている	ハードルを越えるときに上体の使い方の技能ポイントを身に付けている	デジタルカメラを使って、自分のフォームを見る活動などをおして、達成状況を客観的にとらえさせる
6 7 (第2時と同じ)		1 -			
	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題を設定している	2 -	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、 自分の力に合った 課題を設定している	ハードルを用いて、リズムカルに越える技能を身に付けるために、課題を設定している	学習カードの振り返りで書いた部分を再度振り返らせ、自分のできていない技能ポイントを学習課題として設定させる
	課題解決を目指して、練習方法や練習の場を選択したり工夫したりしている	2 -	課題解決を目指して、練習方法や練習の場を選択し、更に 工夫して いる	課題解決を目指して、練習方法や練習の場を選択している	学習計画表で今までの練習方法を振り返らせ、自分の課題に合った練習方法や練習の場を選択させる
8 (第7時と同じ)		2 -			
		2 -			
	ハードル走における自己の記録を伸ばしている	3 -	ハードル走における自己の記録を 確実に 伸ばしている	ハードル走における自己の記録を伸ばしている	記録を伸ばすための具体的なアドバイスをする

【補充資料3 - 】 指導と評価の展開

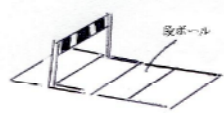
第1時

学習内容 ・ 学習活動	時間	具体的評価規 準との関連	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
<p>1 学習の約束と準備運動の理解をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハンドサイン、ハードルの持ち方、学習の準備の仕方など学習の約束をする。 ・準備運動を実際にやってみる。 <p>体操 自由走 ケンパー 自由走 ケンゲー スキップ ギャロップ</p>	10		<p>事前に学習カードを記入させ、個々の願いを把握する。</p> <p>特に足首は、しっかりほぐすようにさせる。</p>	<p>黒板</p> <p>ホイッスル</p>
<p>2 8秒間ハードル走の方法を理解し、挑戦する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・8秒間に4台のハードルを越えて走り、距離を記録として挑戦する。 ・スタートの合図と6秒、7秒、8秒（ゴール）の合図をラジカセで繰り返しながら。 ・恐怖心を抱いている子のために、ミニハードルのコースも設定する。 ・高さ40cmのハードルで、5.0M（ミニハードル）5.0M（2コース）、5.5M、6.0M、6.5M、7.0Mのインターバルコースを設定する。 ・5人グループで挑戦する。結果を黒板に記録させる。 	10	<p>走路の安全を確認してスタートすることを指導する。</p>	<p>ラジカセ</p> <p>ハードル</p> <p>ミニハードル</p> <p>ミニコーン</p> <p>記録用ボード</p> <p>名前磁石</p> <p>学習カード</p>	
<p>3 学習のねらいや学習計画を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねらい ハードルを速く越えるポイントを見つけよう!」「ねらい自分でめあてをたてて挑戦しよう」という単元の学習計画を理解させる。 	10		<p>学習計画表</p> <p>学習カード</p>	
<p>4 単元のめあてを設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">めざせ！自己新記録！！</div> <ul style="list-style-type: none"> ・個々の願いを共通の願いにする形で話し合い、単元のめあてを設定する。 <p>5 ハードルを速く越える技能ポイントを考え、挑戦してみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・速く越える技能を身に付けさせるために、リズムカルに越える大切さに気付かせる。 	10	<p>観点2</p> <p>学習カード</p> <p>観察(発言内容・挙手) 考・判断」の状況を把握する。 発言する子は、理由を話すこと、聞いている児童は、ハンドサインを示すことを大切にさせる。</p> <p>観察(行動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムカルに越えようと、練習に取り組む様子から、「関心・意欲・態度」の状況を把握する。練習方法の例を掲示しておく。必要な技能ポイントに気付かないときは、視点をもたせる。 <p>観点1</p>	<p>練習方法</p>	
<p>6 学習のまとめと次時の学習について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムカルに越えるための技能ポイントについて考える次時の学習への意欲を持たせる。 	5			
<p>7 整理運動をする。</p>				
<p>8 後始末をする。</p>				

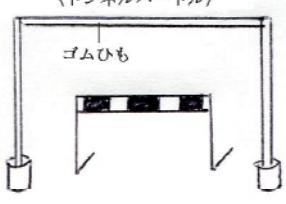
第3時

学習内容・学習活動	時間	具体的評価規 準との関連	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
1 学習の準備と準備運動をする。 2 今日のめあてを設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ふり上げ足とぬき足に気をつけて、ハードルを越えよう！ </div>	5		校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから、準備運動をさせる	
3 話し合う。 ・ふりあげ足とぬき足の使い方について自分の考えを鉛筆で学習カードに記入させる。 ・ふりあげ足とぬき足の使い方（技能ポイント）について話し合う。 ・話し合いで、視点を与え、ハードルに挑戦させる。	5	観点2	学習カード ・ふりあげ足とぬき足の使い方について記入した考えから「思考判断」の状況を把握する。 観察（発言内容や挙手） ・ふりあげ足とぬき足の使い方について話し合う様子から「思考・判断」の状況を把握する。 話し合いの中で、気づいたことは、青ペンで学習カードにどんどん記入させる。	学習カード
4 考える。 ・ハードルに挑戦しながら、技能ポイントを考える。	5	観点2	観察（行動） ・ハードルを跳んでいる様子や友だちと話し合っている内容から「思考・判断」の状況を把握する。 技能ポイントがなかなか考えられない状況が見られたときは、適宜集合させて視点を与える。	ハードル ラジカセ ミニコン 記録用ボード 名前磁石 学習カード
5 話し合う。 ・みんなで話し合い、技能ポイントをまとめる。 ・ふり上げ足は、低くまたぎ越すために、まっすぐに伸ばす。足の裏が見えるように越える。ぬき足は、低くまたぎ越すために、ひざとつま先を外側に向けるまたは、くるぶしが空を向くという技能ポイントに気付かせたい。	5	観点2	観察（発言内容や挙手） ・ふりあげ足とぬき足の使い方を話し合う様子から「思考・判断」の状況を把握する。	写真
6 練習する。 ・ふり上げ足は、足の裏が見えるか互いに教え合う。 ・ぬき足は、横木の上に色チョークをぬった画用紙を貼り付けた足ぬきハードルを使い、色の付き具合を見ながら、練習させる。	20		練習方法の例を掲示する。 <div style="text-align: center;"> </div> 記録を測定して確かめることも大切にする。 デジタルカメラでフォームを動画でとり合い考える方法も指導する。 観察（行動） ・ふりあげ足やぬき足の様子から「技能」の状況を把握する。	足ぬきハードル デジタルカメラ
7 学習のまとめと次時の学習について知る。 ・今日の学習を振り返り、めあてを達成できたか、また絵図と自分の越え方との違いについて学習カードに記入させる。 8 整理体操をする。 9 後始末をする。	5	観点1	観察（行動） ・友だちと協力して、ハードルに挑戦する様子から「関心・意欲態度」の状況を把握する。 ハードルの持ち運び方の安全に留意させながら、素早く協力して行わせる。	

第4時

学習内容 ・ 学習活動	時間	具体の評価規 準との関連	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
1 学習の準備と準備運動をする。 2 今日のめあてを設定する。	5		校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから、準備運動をさせる。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 踏み切り位置と着地位置に気をつけて、ハードルを越えよう！ </div>		観点2	学習カード ・踏み切り位置、着地位置について書いた考えから「思考・判断」の状況を把握する。	
3 話し合う。 ・踏み切り、着地位置について自分の考えを鉛筆で学習カードに記入させる。 ・踏み切り、着地位置（技能ポイント）について話し合う。 ・話し合いで、視点を与え、ハードルに挑戦させる。	5	観点2	観察（発言内容や挙手） ・踏み切り位置、着地位置について話し合う様子から「思考・判断」の状況を把握する。 話し合いの中で、気づいたことは、青ペンで学習カードにどんどん記入させる。 観察（行動） ・ハードルを越えている様子や聞き取り、友だちと話し合っている内容から「思考・判断」の状況を把握する。	学習カード
4 考える。 ・ハードルに挑戦しながら、技能ポイントを考える。	5	観点2	観察（発言内容や挙手） ・踏み切り位置、着地位置を話し合う状況から「思考・判断」の状況を把握する。	ハードル ミニハードル ラジカセ ミニコーン
5 話し合う。 ・みんなで話し合い、技能ポイントをまとめる。 ・踏み切りは、遠い位置で、着地は、近い位置でという技能ポイントに気付かせたい。着地位置を近くするために、ふりあげ足を速く振り下ろすことにも気付かせたい。	5		技能ポイントがなかなか考えられない状況が見られたときは、適宜集合させて視点を与える。 練習方法の例を掲示する。	記録用ボード 名前磁石 学習カード ビデオ
6 練習する。 ・グループごとに、ハードルの下に段ボールを敷いたり、踏み切る位置にマーキングをして練習させる。	20		 <p>記録を測定して確かめることも大切にする。 デジタルカメラでフォームを動画でとり合い考えることの大切さも指導する。</p>	段ボール 石灰
7 学習のまとめと次時の学習について知る。 ・今日の学習を振り返り、技能ポイント、めあてを達成できたか、学習カードに記入させる。	5	観点3	観察（行動） ・踏み切り位置と着地位置の様子から、「技能」の状況を把握する。	
8 整理体操をする。 9 後始末をする。		観点1	観察（行動） ・進んで練習に取り組む様子や協力して練習に取り組む様子から「関心・意欲・態度」の状況を把握する。	
		観点2	学習カード ・踏み切り位置、着地位置について書いた考えから「思考・判断」の状況を把握する。（事後） ・筋肉をほぐすように大きくゆっくり行うようにさせる。 ハードルの持ち運び方の安全に留意させながら、素早く協力して行わせる。	

第5時

学習内容 ・ 学習活動	時間	具体的評価規 準との関連	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
1 学習の準備と準備運動をする。 2 今日のめあてを設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 上体の使い方について気をつけて、ハードルを越えよう！ </div>	5		校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから準備運動をさせる。	
3 話し合う。 ・上体の使い方について自分の考えを鉛筆で学習カードに記入する。 ・上体の使い方（技能ポイント）について話し合う。 ・話し合いにおいて、視点を与え、ハードルに挑戦させる。	5	観点 2	学習カード ・上体の使い方について記入した考えから「思考・判断」の状況を把握する。 観察（発言内容や挙手） ・上体の使い方について話し合う様子から「思考・判断」の状況を把握する。 話し合いの中で、気づいたことは、学習カードに青ペンでどんどん記入させる。	
4 考える。 ・ハードルに挑戦しながら、技能ポイントを考える。	5	観点 2	観察（行動） ・ハードルを越えている様子や聞き取り、友だちと話し合っている内容から「思考・判断」の状況を把握する。	ハードル ラジカセ ミニコーン 記録用ボード 名前磁石 学習カード ビデオ
5 話し合う。 ・みんなで話し合い、技能ポイントをまとめる。 ・上体を倒すという技能ポイントに気付かせたい。そのための腕の使い方にも気付かせたい。	5	観点 2	観察（発言内容や挙手） ・上体の使い方を話し合う状況から「思考・判断」の状況を把握する。	
6 練習する。 ・グループごとに、ハードルの上に平ゴムで作ったトンネルがついたトンネルハードルを使って練習させる。	20	観点 3 観点 1	観察（行動） ・上体の使い方から、「技能」の状況を把握する。 観察（行動） ・進んで練習に取り組む様子から「関心・意欲・態度」の状況を把握する。 練習方法の例を掲示する。 <div style="text-align: center;"> 〈トンネルハードル〉  </div> 記録を測定して確かめることも大切にする。 デジタルカメラでフォームを動画でとり合い考えることの大切さも指導する。	
7 学習のまとめと次時の学習について知る。 ・今日の学習を振り返り、めあてを達成できたか、またお手本カードと自分の違いについて学習カードに記入させる。	5			
8 整理体操をする。		観点 3	学習カード 記録黒板 ・事後において、記録の伸びから、「技能」の状況を把握する。	
9 後始末をする。				

第6時

学習内容 ・ 学習活動	時間	具体の評価規 準との関係	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
1 学習の準備と準備運動をする。	5		校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから準備運動をさせる。	
2 今日のめあてを設定する。	5	観点 2	<p>学習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・記入しためあてから「思考・判断」の状況を把握する。 	学習カード
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 自分に合っためあてをたて、挑戦しよう！ </div>				
<ul style="list-style-type: none"> ・めあてと練習計画をたて、学習カードに記入する。 				
3 話し合う。		観点 2	<p>観察（発言内容・挙手）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてを発表させることで「思考・判断」の状況を把握する。 	
			<ul style="list-style-type: none"> めあてを発表することによってめあてがたてられない児童の参考にさせる。 ・めあてとなる体の部位に、リボンをつけさせる。 	リボン
4 練習する。	25	観点 2	<p>観察（行動）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習方法から思考・判断の状況を把握する。 	ハードル ラジカセ ミニコーン
<ul style="list-style-type: none"> ・同じめあての子でグループを作る。 ・単元前半で学習したことや学習資料から練習方法を考え、学習カードに記入する。 		観点 1	<p>観察 行動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハードルの持ち運び方、走路の安全を確かめる様子から「関心意欲・態度」の状況を把握する。気付いたことは、学習カードにどんどん記入させる。練習方法を工夫している児童やフォームがよくなった児童を紹介する。 	記録用ボード 名前磁石
5 学習のまとめと次時の学習について知る。	7	観点 2 観点 2	<p>学習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事後において、めあてや練習方法が児童一人一人にとって適切であったか、8秒間ハードルの結果と合わせて「思考・判断」の状況を把握する。 ・次時のめあてや練習方法が適切であるか「思考・判断」の状況を把握する。 	
6 整理体操をする。	3		<ul style="list-style-type: none"> 支援の必要な児童には、学習カードを通して、アドバイスをする。 ・筋肉をほぐすように大きくゆっくり行うようにさせる。 	
7 後始末をする。			ハードルの持ち運び方の安全に留意させながら、素早く協力して行わせる。	

第7時

学習内容 ・学習活動	時間	具体的評価規 準との関係	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
<p>1 学習の準備と準備運動をする。</p> <p>2 今日のめあてを設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>自分に合っためあてをたてて挑戦しよう！</p> </div> <p>・めあてをたて、学習カードに記入する。</p> <p>3 話し合う。</p> <p>4 練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じめあての子で、グループを作る。 ・単元前半で学習したことや学習資料から練習方法を考え、学習カードに記入する。 <p>5 学習のまとめと次時の学習について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習を振り返り、めあては適切だったか。また、めあてを達成できたかを学習カードに記入させ、話し合う。 ・次時の自分のめあて、練習方法の計画を学習カードに記入する。 <p>6 整理体操をする。</p> <p>7 後始末をする。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>25</p> <p>7</p> <p>3</p>	<p>観点2</p> <p>観点2</p> <p>観点2</p> <p>観点1</p> <p>観点2 観点2</p>	<p>校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから準備運動をさせる。</p> <p>学習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・記入しためあてから「思考・判断」の状況を把握する。 <p>観察（発言内容・挙手）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてを発表させることで「思考・判断」の状況を把握する。 めあてを発表することによって、めあてがたてられない児童の参考にさせる。 ・めあてとなる体の部位に、リボンをつけさせる。 <p>観察（行動）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習方法から「思考・判断」の状況を把握する。 <p>観察 行動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハードルの持ち運び方、走路の安全を確かめる様子から「関心意欲・態度」の状況を把握する。気付いたことは、学習カードにどんどん記入させる。練習方法を工夫している児童やフォームがよくなった子を紹介する。 <p>学習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事後において、めあてや練習方法が児童一人一人にとって適切であったか、8秒間ハードルの結果と合わせて「思考・判断」の状況を把握する。 ・次時のめあてや練習方法が適切であるか「思考・判断」の状況を把握する。 <p>支援の必要な児童には、学習カードを通して、アドバイスをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・筋肉をほぐすように大きくゆっくり行うようにさせる。 ハードルの持ち運び方の安全に留意させながら、素早く協力して行わせる。 	<p>リボン</p> <p>ハードル ラジカセ ミニコーン 記録用ボード 名前磁石</p>

第8時

学習内容 ・学習活動	時間	具体の評価規 準との関係	指導上の留意点 評価方法	用具・資料
1 学習の準備と準備運動をする。	5		校庭に出てきた順番にハードルの準備をさせる。全員揃ったグループから準備運動をさせる。	
2 今日のめあてと練習方法の設定をする。	5			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">めざせ！自己新記録！！</div>				
<ul style="list-style-type: none"> ・今日の記録会でのめあてを発表する。 		観点2	学習カード 観察（発言内容・挙手） ・設定しためあてから、思考・判断の状況を把握する。	
<ul style="list-style-type: none"> ・今まで学習したことを生かして練習方法を考える。 		観点2	学習カード 観察（行動） ・自己新記録を目指して、練習方法を考え、取り組む様子から「思考・判断」の状況を把握する。	ハードル ゴムひも ハードル ラジカセ ミニコーン
3 記録会にむけて、練習する。	10			記録用ボード
4 記録会をする。 ・記録会の分担をする。 ・2～3人ずつ記録をとり、ハードルを越える技能ポイントを見て、評価しあう。	20	観点3	学習カード 観察 ・自己記録を伸ばす様子から「技能」の状況を把握する。	名前磁石
5 学習のまとめをする。	5			
6 整理体操をする。			筋肉をほぐすように大きくゆっくり行うようにさせる。	
7 後始末をする。			ハードルの持ち運び方の安全に留意させながら、素早く協力して行わせる。	

【補充資料4】 授業実践の概要

(1時間 / 8時間)

課題を設定する段階

評価方法 (本研究の手だて)

学習活動

- 1 学習方法及び内容の理解
 - ・ 8秒間ハードル走に挑戦する。
- 2 単元のめあての設定

【学習カード】

○5年生の時のハードル走の授業を思い出してください。

こんなことができるようになりたい！
—願い—

これは、どうしたら 上手になるのだろうか？
—疑問—

……と思ったことを書きましょう。
低いハードルでしかできていないからもっと高いハードルをできるようにになりたい。

ハードルをやる時、ときどき足がひっかかるとは、どうすれば足がひっかからないようになるのか。

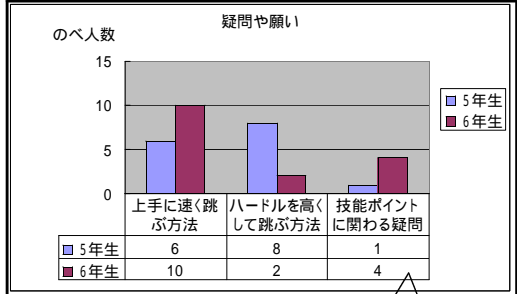
○6年生のハードル走の学習では……

こんなことができるようになりたい！
—願い—

これは、どうしたら 上手になるのだろうか？
—疑問—

……と思ったことを書きましょう。
あまり足が合わないからちゃんと合うようにやりたい。
もっと速く走りたい。

みんなのめあてを考えよう！
(楽しく練習してハードルをうまく飛べるようにがんばる)
遠くまで、速く



技能ポイント = ハードルを速く越えるための踏みきりの位置や体の使い方などのポイントとなる動き



ハードルを倒さないように、遠くまでいきたいなあ

- ➡ 内容
- ➡ 授業の流れ
- 💬 言葉の意味
- 🗨️ 発言
- 👥 学び合ったり高め合ったりする場

児童自ら考えた単元のめあて	話し合いの途中で考えた単元のめあて
1 どんどん自分の記録を伸ばす	
2 遠くまで速く走れるようにしよう	
3 40Mまでいく	
4 (無答)(疑問や願い 35Mとべるようになりたい)	ハードルを倒さない
5 遠くまで速く走れるようにしたい	
6 1Mでも速く走ろう	遠くまで速く
7 ハードルを倒さないように遠くまでいく	
8 できるだけ遠くまで走る	
9 楽しく練習してハードルをうまく跳べるようにがんばる	遠くまで速く
10 50Mを9秒で走れるように頑張る	自己ベストをもっと走れるように頑張る
11 長く上手に走れるように頑張る	
12 ハードルを遠いところまで一生懸命走る	
13 みんなで楽しくもっとうまくハードルを跳べるようにがんばる	
14 もっと長く高いハードルをとべるように	
15 長く40Mぐらいのところまでいく	

【観察】

T 疑問や願いを発表してください

C なるべく遠くまで走りたい (1人除いて 全員・同じ)

C 35Mまで走りたい

T では、単元のめあてを考えてみましょう

C ハードルを倒さないように 遠くまでいく (11人同じ)

C 遠くまで速く走る

C どんどん自分の記録を伸ばす

T めあてだから、もう少しかっこよくしよう「めざせ、 !」なんてどうかな

C めざせ、自分の記録!

T 自分の記録をどうしたいのかな

C よくしたい

T 一番よい記録をなんというか知っていますか

C 新記録

T では、Eさんの意見を生かして「めざせ、自己新記録！」

C 「めざせ！自己新記録」

学習活動

- 1 本時のめあて「ハードルを速く越える技能ポイントを考えよう。」
- 2 技能ポイントの収集

〔学習カード〕

ハードル走 1~2時間目

月 日

名前

ハードルを速く越える技能ポイントを考えよう!

ハードルを、おもいきりジャンプ!

ジャンプの位置

ハードルと、ハードルの間を同じ歩数で歩く。


高く飛ん方が方がいい。

高く飛ん方が、勢いがつまさうから。

飛んでみよ、ハードルにギリギリくらい、低く飛ん方がめき足は、まげる。

新しい技能ポイントだね?

最初の自分考と結果は5歩、たつと... だから「学習」にみんなだね?



40Mまで、いくぞ!



情報 = 必要な既習事項、友だちの発言、学習資料など

児童自ら考えた技能ポイント	情報を生かして考えた技能ポイント	児童自ら考えた技能ポイント	情報を生かして考えた技能ポイント
1 ひっかからない	3歩	1 3歩で低く	大幅 着地はつまさきでつく
2 高く	同じ歩数	2 ハードルギリギリ	リズム 3歩 低く
3 足を伸ばす たおさない	何歩でどまか決める	3 低く	(無答)
4 たおさない 足を高く	勢いをつけて 速く	4 (無答)	勢いをつけて 速く
5 高く 足をあげて	同じ歩数	5 低く(速く地面につくから)	リズム タイミング ふりあげ足は伸ばして
6 ジャンプの位置	歩数同じ	6 低く	思い切り むき足をたたむ 着地は前
7 高く	歩数3歩	7 低く(地面につくのがはやい)	低く むき足をたたむ
8 足を高く	ジャンプの位置 同じ歩数	8 高くとぶ	大幅 ハードルから距離を空けて ふりあげ
9 たおさない 高く	ジャンプの位置 歩数	9 低く(着地が速くなる)	リズム 歩数は4歩 むき足を横に曲げる
10 ずばやくギリギリの所 たおさない 速く	3歩	10 低く(着地する時間が速い)	ギリギリに跳ぶ むき足を横に曲げる
11 たおさないように 高く	ジャンプの位置 歩数	11 低く(時間が短くなる)	低く 顔を動かさない
12 遠くまで全力	ジャンプの位置 歩数	12 低く(速く着地できる)	大股 リズム 低く むき足を横に曲げる
13 思いっきりジャンプ	ジャンプの位置 同じ歩数	13 高く(勢いがつく)	ギリギリに低く跳ぶ むき足を曲げる
14 高く たおさない	ジャンプの位置 歩数	14 ギリギリ	跳り降りて思いで走る 低く ふりあげ足は横から 顔を動かさない
15 たおさないように	歩数	15 高くとぶ	歩数は4歩 リズム 低く むき足をまげる

〔観察〕インターバルについて考える

T 昨日、歩数の問題がでましたが、歩数をどうすればよいのですか

C 歩数を少なくする(全員同じ)

T 少なくするということは(実際に跳びながら)ここは3歩、ここは2歩、ここは1歩でいいですか

C だめ、歩数を同じにする

T 正解!でもどうして歩数を同じにするのですか

C 利き足で跳べるように

C ふり上げ足を同じにするために

T ふり上げ足を同じにするためには、何歩で跳べばよいのですか

C 3歩

T (実際に跳んで)同じだね

C (うなづく)

T では、4歩だったら

C ちがう

T では、5歩だったら

C 同じ

T ということはどういうことだろう

C 歩数を奇数にすればよい

T そうだね。そしてさっきみんなが言っていたように、3歩と5歩では、どちらが速く跳べますか

C 3歩

T では、3歩目指して跳んでみましょう

〔観察〕ハードルを低く越える大切さに気付かせる

T Mさんがこんなことを言っていたよ。ふり上げ足ではない反対の足をめき足っていうんだけど、めき足がどうしてもハードルにぶつかるんだって

めき足って どうすればいいのかな

これは、もしかしたら技能ポイントの発見につながるかもしれないね。(全国小学生陸上大会のビデオを視聴)

T それでは、今日話題になっていたハードルを越えるときの高さですが、高く越えた方がいいのかな

低く越えた方がいいのかな

C 低く越えた方がいい

T なぜ、低く越えた方がいいのですか

C 低く跳べば速くなるから

T そうだね。他に技能ポイントを見つけた人はいますか



- C むき足を高くする
- C むき足を横に曲げる

学習活動

評価方法 (本研究の手だて)

- 1 本時のめあて
「ふり上げ足とぬき足に気をつけてハードルを越えよう!」
- 2 ふり上げ足とぬき足の使い方を考える

[学習カード]

ハードル走 3時間目 8月31日
名前

ふり上げ足とぬき足に気をつけて、ハードルを越えよう!

ふり上げ足は、
なるほど、あすかに。
足のききは、
たてる

ぬき足はなるべく
横にする。
くるぶしは、上を
前にする。

お手本カード

めあては、達成できましたか。
◎できた ○だいたいできた △もうすこし ×できない

それは、どうしてですか。
ふり上げ足が「上るようになったから、自分で意識して
お手本カードとあなたの越え方は、どこが違いますか。

体の形

まだ、ちがうところがあることに
気づいたネー、どこでしょう? 新しい技術ポイント
発見に気がついた!

追究に生かす考え(ふり上げ足、ぬき足について)	解決に生かした考え(ふり上げ足、ぬき足について)
1 伸ばして・ちゃんとおって	つま先は上をむくよこから
2 前に高く・横に曲げる	つま先を伸ばす・くるぶしを横に
3 伸ばして・まげる	つま先を上げる・(無答)
4 いきおいをつけて前に出す	つま先をまっすぐに・(無答)
5 まっすぐ・横に	つま先を上げる・くるぶしを上
6 まっすぐ・横に(無答)	(無答)・曲げる横にするとぶつかりにくい
7 伸ばす・たたむ	つま先は上向きするとぶつかりにくい・くるぶしは上向きするとぶつからない
8 高くいきおいよく高く・ちゃんとおる	つま先まで伸ばすとぶつかりにくい・くるぶしを上に向けて
9 まっすぐ・低め・横に曲げる	つま先は上に向けてするとまっすぐになる・くるぶしは上にするとうつからない
10 遠くに伸ばす・横に曲げてギリギリで跳ぶ	足裏を前に向けて跳ぶと跳びやすい・くるぶしを上に向けてと足がぶつかりにくい
11 まっすぐ・横に	足の先をたてる・くるぶしを上の方にする
12 まっすぐ伸ばす・横に曲げる	つま先をまっすぐ上の方に伸ばすとぶつからない
13 低め・曲げる	つま先はたてる・くるぶしは横を向く
14 (無答)・横から前に出す	たてる・曲げながら横から前に出す・くるぶしが見えるようにする
15 (無答)・曲げる	たてにする・よこにする

[観察]

T ふり上げ足をどうしますか
C まっすぐに(全員同じ)
T では、ぬき足はどうしますか
C 曲げる(2人除いて同じ)
C 横に曲げる
C ハードルギリギリのところ横に曲げる
T ふり上げ足からもう一度考えてみるよ
みんなまっすぐって言ったけど、これもまっすぐ(つま先を伸ばす)これもまっすぐ(つま先を上げる)どっちかな?ぬき足も曲げると言ってもくるぶしが外を向くのかな、空を向くのかな?班ごとに考えてみましょう

ビデオで確かめてみようか



くるぶしが外だとぶつかるみたい

T どうでしたか
まずふり上げ足から発表してください
C つま先を伸ばすとぶつからない(7名同じ)
C つま先を上に向けてると足がまっすぐになる(5名同じ)
T 足をまっすぐにしたいんだよね
つま先をどっちにしたら足がまっすぐになるかな
膝を見てごらん
C つま先を上に向けてると、膝が伸びる
T そうだね この写真を見てごらん
(為末のハードリングの写真)
T 足の裏がどうなっていますか
C 足の裏が見える
T 足の裏がゴールにいる友だちに見えるように跳べるといいね では、ぬき足は?
C くるぶしが上を向く
T なぜ?
C その方がハードルにぶつからない(2名除いて同じ)
T その通り!だから、こんな練習方法もあるんだよ
(足ぬきハードルの使い方を教える)

3 練習する



もう少し、足の裏が見えるように跳べるといいよね。

4 振り返る

振り返り(◎○△× 理由)	
1 ○ふり上げ足が伸びていない	8 ○フォームはよくなった めき足がぶつかる
2 ○たまにめき足が横にならない	9 ○めき足を横に曲げるのが大変だった
3 ○ふり上げ足のつま先をあげられない	10 ◎ふり上げ足があがるようになった
4 ○ときどきめき足を横にしなかった	11 ○ふり上げ足はできたが、めき足ができない
5 ○ふり上げ足のくつの底が見えない	12 △気をつけて跳んだが思うようにいかない
6 △めき足が横にできない	13 △ふり上げ足がうまくあがらない
7 ○前よりはふり上げ足が前を向いた	14 △ふりあげ足ができない

(4時間 / 8時間)

【学習カード】

- 1 本時のめあて
「踏み切り位置と着地位置に気をつけて、ハードルを越えよう！」
- 2 ふみきり位置と着地位置について考える

ハードル走 4時間目 9月9日
名前

踏み切り、着地位置に気をつけて、ハードルを越えよう！

お手本カード

めあては、達成できましたか。
◎できた ○だいたいできた △もう少しこし ×できない

それは、どうしてですか。
ちゃんと遠い位置で飛んで、近い位置で着地したからです。

追究に生かす考え(踏み切り、着地位置)	解決に生かした考え
1 近くで跳ぶ・遠くに着地	遠くで跳ぶ・近くする
2 前の方で跳ぶ・遠くで着地	遠くから跳ぶ
3 少し近い位置から跳ぶ	遠くから跳ぶ
4 勢いをつけて足をまっすぐ伸ばす	遠くから跳ぶ
5 少し近い位置から跳ぶ	遠くから跳ぶ
6 少し前で跳ぶ	遠くから跳ぶ
7 ハードルに遠く・ハードルに近く	(予想通り)
8 遠くから跳ぶ・遠くにつく	近くにつく
9 距離に余裕をもつ・遠いところに着地	近いところで着地
10 近い位置で跳ぶ・遠くに着地	遠いところで跳ぶ
11 1Mくらい前・できるだけ遠く	できるだけ近く
12 少し手前でジャンプ・次にジャンプしやすいように	遠くでジャンプ
13 ギリギリの位置・できるだけ遠く	遠くの位置で・近くに着地する
14 遠くから跳ぶ・早めに着地	(予想通り)
15 近く・遠く	遠く・近く

【観察】

- T 踏み切り位置と着地位置について発表してください
- C 踏み切り位置はハードルの近くで、着地を速くする
- C 踏み切り位置は余裕をもって、着地位置は速くする
- T 踏み切り位置は余裕をもってというのは、ハードルから遠い位置にすると言うことですか
- C はい
- T 難しいね 踏み切り位置をハードルから遠くしたら、普通は着地位置は・・・
- C あっ、近くなる
- T ということは、さっきの意見と反対の意見だね。どちらが正しいか班ごとに考えてみましょう

T 踏み切り位置、ハードルまでの距離は遠い方がいいなと思った人？

C はい

T なぜ？

C ハードルまでの距離が近いとハードルにぶつかりそうだから

C ハードルから離れたところで踏み切ると、思いっきり足が伸ばせるから

T では、ハードルまでの距離は近い方がいいと思った人？

C はい

T なぜ？

C 近い方が次のハードルまでの距離が近いから

C なんとなく近い方がハードルにぶつからないような気がする

T ちょっと今までの勉強を振り返ってみようか
リズムカルに跳ぶためには、同じフォームが必要
よいフォームとはハードルを・・・

C 低く跳ぶ



T 低く跳ぶために、ふり上げ足はまっすぐ、ぬき足はこうだったよね

低く跳ぶためには、ふり上げ足はどうしたらいい？

C



これで考えてみよう！

(段ボールの数を徐々に増やし、跳んでみる)



T つまり、踏み切る位置が遠くなっていくと、跳ぶ高さは、どうなっていくのかな。

C 低くなっていく

T ということはどちらが正解？

C 踏み切り位置を遠くする

4 振り返る

振り返り(◎○△×)	
1 ◎踏み切り位置は遠く、着地位置は近くできたから	8 ◎踏み切り位置に気をつけて跳べたので
2 ◎遠くから跳べた	9 ○3歩で跳びたいけど5歩になってしまうから
3 (無答)	10 ◎ちゃんと速い位置で跳んで、近い位置で着地したから
4 ○足を少し伸ばせた	11 ◎決めた位置で跳べたから
5 ○たまたま近くから跳んでしまったから	12 △遠くの位置でなかなか跳ぶことができない
6 ◎足の裏が見えたから	13 ◎思ったことが当たって、理解しながら跳ぶことができたから
7 ◎踏み切り位置を遠くにするのができたから	14 ○踏み切りが合わないことがあったから
	15 ○踏み切りが近くからやっていたから

(5時間 / 8時間)

1 本時のめあて
「上体の使い方に気をつけて、ハードルを越えよう」

2 上体の使い方について考える

〔学習カード〕

ハードル走 5時間目

9月9日
名前

上体の使い方に気をつけて、ハードルを越えよう！

お手本カード

めあては、達成できましたか。
◎できた ○だいたいできた △もうすこし ×できない

それは、どうしてですか。
上体は前にたおした時と比べると、お尻はあま前に出た感じが、うでを伸ばすと体がつかってくる。

	追究に生かす考え(上体の使い方)	解決に生かした考え
1	腰を跳ぶ足の逆に向け	上体を前に倒して、ふり上げ足の逆の手を前に出す
2	上半身を前の方に向ける	体を前にして手を前に伸ばす
3	跳ぶときに腕を伸ばす	上体を倒した方がよい
4	上体	手をもう少し伸ばした方がよかった
5	手を前に出して伸ばして跳ぶ	手を前にして上体を前にする。速く着地できるし、抵抗が少なくなる
6	跳んだとき反対の手足を近づける	速くなるから
7	手をしっかりあげる 顔をあまり動かさない	体を前に倒す、低く跳べるから。腕を伸ばす
8	上体を前に出す。体をひねる。	頭の位置を低く(空気抵抗を少なくする)手を前に出す(自然に体がついてくる)
9	跳ぶ時に少し前にかがむ。手をまっすぐ前に出す	上体を前に倒した方がいれ。着地が速くなる。手をまっすぐ前に出すと上体もついてくる
10	腕を大きく速く前に出す。	腰を前に曲げると次の足が出しやすし、速くなる
11	ふり上げ足と逆の手をつま先の方に向け	低く、手も付いていった。低く跳ぶと、手も自然についていった
12	ふり上げ足と逆の手をまっすぐ伸ばす	体を前に倒す。低く跳べるし、次に出す足を出しやすくなるから
13	上体は腰を曲げた方がいれ。思いっきり跳べそう	上体は低く、手をまっすぐ伸ばす。低く跳ぶことができる
14	腕を大きく振り上げる	上体を倒す。低く跳べるから。ふり上げ足と反対の腕を出す
15	手を伸ばしてハードルを越える	手を伸ばす。上体を低くする



3 練習しながら、
上体の使い方について考える

〔観察〕

T 上体は、どうでしたか。



C やっぱり前に倒した方がいい

T なぜ？

C 低く跳べる。(2人除いて同じ)

C 着地の位置が近くに降りられる

C 次の足が出しやすくなる

T そうだね。そして、体を低くすることで空気抵抗はどうなると思う？

C 空気抵抗が少なくなる

T そして、みんな手を伸ばすって言ってたよね

手を伸ばすと体はどうなる？

C 体が倒れる

C 前に行く

T そう、つまり2つの技能ポイントはつながっているんだよね。こういう練習ポイントもあるんだよ



イチ、二、
サーン

T 前にKさんやMさんが学習カードに「頭の位置は、動かない。」って書いてたんだけど、みんなで見ただけのアナウンサーが言っていた言葉だね
つまり、頭の高さが・・・

C 変わらない

T 頭が前へ前へといつているってということなんだね



ゴムに引っかからないように、上体を倒すぞ！

私の上体、
倒れてた？



	振り返り(◎○△×)
1	◎上体は前に倒せたけど、腕はあまり前になかったから。
2	◎体と手を前に伸ばせた。
3	△腕をあまり伸ばせなかった。
4	○
5	◎もう少し上体が前にいけそうだったけど、いけなかったから。
6	◎ねせてできたし、手もちゃんとできました。
7	△体を倒すことができなかった。
8	○上体は低くできたが、手を前に出せなかった。
9	○跳んだ後、前に足がでない。止まってしまう。
10	◎きちんと腕を伸ばしたし、上体も前に倒したからです。
11	◎上体や手をいっぱい使ったから。
12	○ふり上げ足と逆の手をまっすぐ伸ばすことはたいいてきたが、体を前に倒すのは難しくあまりできなかった。
13	◎思ったことが当たっていた。速く跳べそうなきがした。
14	○ふり上げ足と同じ方の手が出てしまったし、上体が低くならなかった
15	○もう少し上体を低くすれば良かったし、手を思いっきり伸ばせば良かった。

(6時間 / 8時間)

課題を設定・追究・解決する段階

学習活動

評価方法 (本研究の手だて)

- 1 本時のめあて
「自分に合っためあてをたてて挑戦しよう!」
- 2 めあてをたてる

〔学習カード〕

ハードル走 6時間目 9月12日

名前 _____


自分に合っためあてをたてて挑戦しよう!

● タイムを縮めるために
リズムカルに跳える! 低く跳える!
一振り上げ足、ぬき足、踏み切り位置、
着地位置、上体の使い方が大切でしたわ。

今日のめあて
低く越えて、40mの所まで行く!

練習方法
トンネルハードルを使ってみる。

お手本カード



今日のめあては、どうでしたか。
◎とてもよかった ○よかった △もう少し ×だめだった (○)

めあては、達成できましたか。
◎できた ○だいたいできた △もう少し ×できない (○)

それは、どうしてですか。
あまり、低くしやなかったし、ひっかかった。

児童がたてためあて	情報を生かしためあて
1 低く速く跳ぶ	
2 着地位置や上体の使い方を考えて自分の記録に挑戦しよう	
3 ぬき足とふり上げ足をやる	
4 低く跳ぶのをがんばる	
5 上体の使い方をしっかりしよう	
6 ハードルを低く越える	
7 今まで習ってきた技能ポイントに気をつける	記録を伸ばす
8 ハードルを速く跳ぶ、歩数を合わせて跳ぶ	
9 (欠席)	(欠席)
10 リズム良く跳ぶ!	40Mまでに走る、ふり上げ足は伸ばす
11 技能ポイントを使って練習をする	
12 上体を上手に使ってハードルを跳ぶ	
13 全体でバランスのよい跳び方をする。とくにぬき足	
14 低く速く跳ぶ	40Mまでいけるようにする
15 低く越えて40mのところまで行く	



〔観察〕

- T めあてを発表してください
- C 低くこえて40Mまでいきたい
- T そうだね。記録をめあてにすることもできるね。同じように記録をめあてにした人?(6人同じ)
- 他のめあても発表してください
- C 低く速く跳ぶ
- T 速く跳んでどこまでいきたいのか具体的に数字が書けるといいですね
- C 上体の使い方をしっかりしよう
- T 前の時間でやったことだね
- 学習カードをもう一度見直すとかわかるけど、技能ポイントをめあてにすることもできますね
- 他に技能ポイントをめあてにした人?(6人同じ)

3 練習方法を考える

4 練習する
5 振り返る

自分で考えた練習方法	
1	上体やふり上げ足に気をつけて跳ぶ
2	跳ぶ位置にラインを引く
3	カメラで撮って自分がどう跳んでいるか見ながらやる
4	自分でよく考えて跳ぶ
5	ひもを上から下げてぶつかからないようにする
6	トンネルハードル
7	トンネルハードル
8	歩数や速く跳ぶ方法などを気をつける
9	(欠席)
10	実際に走ってみる！みんなの走りを参考に走る。
11	今までに使った技能ポイントをもとに練習する
12	ビデオを使って自分の上体がどうなっているか調べる
13	自分の跳び方とうまい人の跳び方をデジタルカメラでとって直していく
14	リズムカルに越える。ふり上げ足、ぬき足を気をつける
15	トンネルハードルを使ったりする

たてためあての振り返り・めあてが達成できたかの振り返り	
1	○・○失敗してぶつかってしまったから
2	○・○ぬき足がたまにたてこになった
3	○・○ふりあげ足までできたがぬき足ができなかった
4	○・○あまり低くとべなかったからです
5	○・○手を前にするのを忘れていたときがあったから
6	○・○低く越えることができたから
7	○・○技能ポイントに気をつけることができた
8	◎・◎歩数を合わせることでできたが、速くまでできなかった
9	(欠席)
10	◎・◎ふり上げ足は伸ばすことまでできたけど、記録が下がった
11	◎・△ぬき足がたてこになっていたから
12	○・△手をまっすぐ伸ばせなかった。体を前に倒せなかった
13	◎・◎低いハードルで意識して跳んだら(ぬき足)いつもよりきれいに跳べた
14	○・△40Mまでいかなかった
15	○・○あまり低く跳べなかったし、ひっかかった

ちゃんは
腰にリボンをつけているから、
上体をよく見て欲しいんだよね。上
体はどうだったか一緒に見よう。



今の
記録は
...



T 今日、自分がたてためあてはどうでしたか。
(4人) (11人) (0人) × (0人)
たてためあては、よかったようですね
では、そのめあては達成できましたか
(1人)
(11人) その理由は？
C 歩数を合わせることはできたが、速く跳ぶこと
ができなかったから
T でも、歩数を合わせることは、速く跳ぶことに
つながっていくことだからね

T (3人) その理由は？
C 手をまっすぐ伸ばせなかった
体を前に倒すのができなかった
T 体を倒すためには、手をどうすれば良いのでし
たか？
C まっすぐ伸ばす
T まっすぐ伸ばすことで体がついてくるのでした
ね。手を伸ばすことをもっと意識すると速くなる
かもしれないね
× (0人)

(7時間 / 8時間)

1 本時のめあて
「自分に合っため
あてをたてて挑戦
しよう！」

[学習カード]

ハードル走 7時間目 9月13日
名前 _____

自分に合っためあてをたてて挑戦しよう！

タイムを短めるために
リズムカルに越える！低く越える！
→ 振り上げ足、ぬき足、踏み切り位置、
着地位置、上体の使い方が大切でしたね。

今日のめあて
踏み切り位置をきっちりする。
練習方法
せんをひいてそのあたりでどどが同時に手を伸ばさるから

お手本カード

今日のめあては、どうでしたか。
◎とてもよかった ○よかった △もうすこし ×だめだった ()

めあては、達成できましたか。
◎できた ○だいたいできた △もうすこし ×できない ()

それは、どうしてですか。
↓
手を伸ばすことができませんでした。

2 めあてをたてる

児童がたてためあて	情報を生かしたためあて
1 タイミングとぬき足に気をつける	
2 体を低くして跳ぶようにしよう	
3 上体を低くして跳ぶ	ぬき足に気をつける
4 手を前に出して低く跳ぶ	
5 ぬき足を横にして上体の動きをしっかりとしよう	
6 ふり上げ足、ぬき足に気をつける	
7 技能ポイントに気をつけて記録を伸ばす	
8 速く跳べるようにするとハードルの幅からはみでない	
9 インターバルを3歩でいくようにする	
10 歩数を合うように跳び、自己新記録を伸ばす	上体の使い方をうまくなるようにする
11 前の時間できなかったことをがんばる	
12 ぬき足を横にしっかりと曲げ、ハードルを跳ぶ	
13 新記録に向け、練習してきたことをまとめながら跳ぶ	
14 踏み切り位置に気をつける	
15 3歩で跳んで、低く越える	

〔観察〕

T 昨日、めあてを書いてもらいましたが、先生から「こういうことも大事ではないかな。」と思うことを赤ペンで書いておきました。そこで、めあてを変えたい人や付け足したい人は、書いてください

3 練習方法を考える

児童が考えた練習方法	情報を生かした練習方法
1 歩数を合わせる。ちゃんと横から足を出す。	
2 ひもを低くして跳ぶ	
3 ごもひもを下げて跳ぶ	
4 思い切って手を前に出す	
5 カメラでとり、みながらとぶ	
6 マーキングする	
7 デジカメ、トンネルハードル	
8 足をまっすぐのばし、着地してからの一歩を大幅に	
9 しるしをつけて練習する	
10 自分に合う歩数を探す	
11 ぬき足に気をつける	
12 デジタルカメラでぬき足がどうなっているかみる	
13 デジカメで撮ったりしながら、低いハードルで練習する	それから、高いところで跳ぶ
14 線をひいて跳ぶ→手で体をひっぱる	その時に手で体をひっぱる
15 トンネルハードルを使ったりする	

T みんなが書いているように今まで練習した方法の中から選んでも良いし、自分で考えた練習方法をやってみても良いのですよ

昨日、最後にやったけど、だれかと競争するというのも一つの練習方法になると思います。今、何か思いつく人は学習カードに書きましょう。

4 練習する



ハードルを跳ばないときの技能ポイントも考えてみよう。スタートは・・・



もう一度、ビデオを見て、イメージをもとう

5 振り返る

たてためあての振り返り・めあてが達成できたかの振り返り	
1	○・○最後にうまく跳べたから
2	○・○体を低くしたがあまり速く跳べなかった
3	○・○上体は低くできたが、ぬき足があまりできなかった
4	○・○手が少ししか伸びなかったから
5	○・○ぬき足を横にできなかったから
6	○・△ハードルに足がぶつかった。
7	○・◎上体を倒すことができた。
8	◎・◎どちらもちゃんとできたのでよかったです
9	○・△3歩でいけない。ハードルの前にくいと止まってしまう
10	◎・◎腕を振るようになったし、上体が前に倒れるようになったからです
11	◎・◎だいたいぶとべるようになってきたから
12	◎・◎デジタルカメラを使って友だちにとってもらったらぬき足がしっかりと曲がっていた
13	○・○習ったことをいかにして、1M伸びたのがよかった
14	○・○手を伸ばすことができなかった
15	○・○3歩で跳べなかった

6 次時の計画をたてる

(8時間 / 8時間)

〔学習カード〕

- 1 本時のめあて
「めざせ、自己新記録!!」
～記録会をしよう～
- 2 めあてをたてる


ハードル走 8時間目 月 日 名前

めざせ！自己新記録！！

タイムを縮めるために
リズムカルに跳える！低く跳える！
→振り上げ足、ぬき足、踏み切り位置
着地位置、上体の使い方が大切でしたね。

今日のめあて
できるだけ歩数を5つ減らす。 (着地も位置に気をつける)
練習方法 (フットワークを使う)
大またで前につくむように飛ぶ。 リズムよく飛ぶ。
good! そのためにたくさん練習を
したいかな?

お手本カード



今日のめあては、どうでしたか。 (○)
◎とてもよかった ○よかった △もうすこし ×だめだった

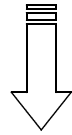
めあては、達成できましたか。 (○)
◎できた ○だいたいできた △もうすこし ×できない

それは、どうしてですか。

いつも歩数は5歩減ったが特徴になった。

ハードル走の授業を覚えて、思ったことを書きましょう。
今まで勉強した事と上手に練習をしていけたので良かったから、勉強したことを
いかけたので大会で自己ベストタイムを出された。17秒95を出したことがないのに
大会で17秒95でした。今まで指導してくださってありがとうございます。

児童がたてためあて	
1	速く低く跳んで着地も気をつける
2	ぬき足とふり上げ足に気をつけて跳ぶ
3	新記録を出す
4	力いっぱい跳ぶ
5	ぬき足を横にして踏み切り位置、着地位置を確認する。低く跳ぶ
6	速く走る
7	自己ベスト記録を出す
8	ベストをつくす
9	インターバルを3歩でいく！新記録を出す！
10	めざせ！自己新記録！上体をうまくつかう！
11	新記録を出す
12	できるだけ歩数を縮める
13	今までのことを生かして新記録を出す
14	自己新記録がだせるようにする
15	手を伸ばして3歩で跳んで自己ベストを出す！



〔観察〕

- T めあてを発表しましょう
- C 「ぬき足とふり上げ足に気をつけて跳ぼう。」です
- T 今まで学習した技能ポイントの中から選んだんだね
どうしてそれを選んだの？
- C ぬき足がたまに変になるから
- T 今まで自分ができなかった技能ポイントに絞って考えていて良いですね
- C 新記録を出す
- T そういえば、単元のめあては
- C めざせ、自己新記録!! (9人同じ)
- T そうだね 今までこのめあてを達成するためにがんばってきたんだもんね
- C 「今までのことを生かして自己新記録を出す」です
- T 良いめあてだね 今までそのことを生かせるように、今までのことを振り返ってみようね

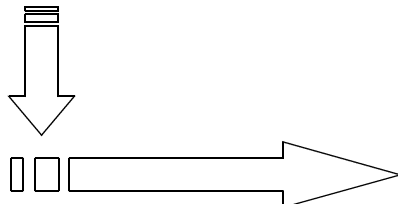
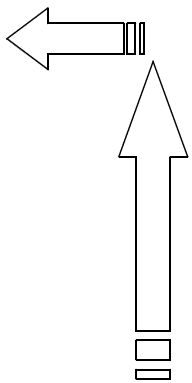


(技能ポイントを振り返る・・・略)

さて、練習方法ですが、少し赤ペンを入れておきました
前の時間に説明不足でしたが、記録会の前に10分間練習時間をあげます
そこでどんな練習をするか練習方法を書いてください
さっきのNくんのように自分が特にできていない技能ポイントを考えてどんな練習をするのか具体的に書いて下さい

3 練習方法を考える

児童が考えた練習方法	情報を生かした練習方法
1 できるだけ低く跳ぶ	手を前に出す。そのために手にリボンをつけてリボンを確認しながら跳ぶ
2 足にひもをまく 気合い	体を低くして歩数に気をつける。トンネルハードルとマーキング
3 歩数を少なくする	ぬき足に気をつけてとぶ。デジカメでとってもら
4 足をいっぱい伸ばす	低く跳ぶために、トンネルハードルで練習する
5 ひもをつける	踏み切り位置を遠くするために、線をひいてそこから跳ぶ
6 気合い	リズムカルハードルを越えるために歩数に気をつける。マーキング
7 ビデオ 競争	ぬき足に気をつけるために、カメラを使う
8 今まで練習したものをすべてだす	デジカメでふり上げ足とぬき足を確認する
9 しるしをつけてやる	自分のやりやすい歩数でリズムカルに跳ぶ。
10 上体をうまく使って自己新記録!	上体を前に倒す練習・トンネルハードル
11 できるだけ速くふり上げ足をだす	スタートやダッシュにも気をつける
12 大腿で前につっこむように跳ぶ	リズムよく跳ぶ、着地位置に気をつける。デジカメ、ビデオを使う。
13 歩数を少なくして跳ぶ	3歩でとぶためにゆっくり大またでとぶ練習をする。
14 手を伸ばしたり体重を前にのせたりしてやる	トンネルハードルを使って体を前に倒す。スタートはクラウチングスタート
15 ビデオ	手を伸ばす練習をする。タイミングを少し速くする。ビデオをとってもら



T 練習方法が決まった人から発表してください
 C ふり上げ足やぬき足の位置を確認する
 T どうやって?
 C 跳んでみてちゃんと前に出ているかどうか・・・
 T 意識するだけでは、難しいよね
 そこをどうやって練習するかだね。もう少し考えてみようか
 (全員発表・個別指導)

4 練習する
5 記録会をする



友だちからの
技能ポイントの評価

足がまっすぐ伸びていたよ。
重心が前にいって良かったです。

6 振り返る

たてためあての振り返り・めあてが達成できたかの振り返り
1 ◎・○上体は低くできたけど、あまり低く跳べなかったから
2 ◎・◎ぬき足がちゃんと横にできた
3 ○・△腕が逆だった
4 ○・○ 足がちゃんと伸びていなかった。みんなこまめられてうれしかった
5 ◎・◎踏み切り位置を遠くから跳べたから、良かった
6 ○・○ハードルをきれいに跳べた
7 ◎・○自己新記録を出すことまでできなかったけど、フォームが良くなった
8 ◎・◎リズムも合わせられたし、ふり上げ足やぬき足も確認できたので良かったです
9 ○・○歩数も合っていてリズムカルだったけど跳ぶとき高かったので記録が下がった
10 ◎・△上体をうまく使ったけど、自己新記録は達成できなかった。
11 ◎・△記録が出せなかった
12 ○・○いつも歩数は5歩だったが4歩になった
13 ○・△歩数は4歩にできたが、3歩ができなかった
14 ○・△自己新記録が出なかったから
15 ○・○手をあまり伸ばせなかった

7 学習のまとめ



「リズムカルに跳ぼう。」って意識した人?

