



小学部 研究实践报告

小学部の児童の実態



- 17名の児童が在籍。ダウン症や自閉症をはじめ、様々な障がいのある児童がおり、認知力や体の動かし方、コミュニケーションの取り方、活動参加の意欲は一人一人様々である。
- 日常会話を比較的スムーズに行う児童、2～3語文程度で身振りも使って意思を伝える児童、喃語や単語で教師や友達とのやり取りを楽しむ児童などがいる。
- 音声の言葉による話を聞いて活動を理解する児童は少数で、大部分の児童は見本や手本を見て実際に経験してみても活動内容に見通しを持つことができる。

小学部の児童の実態（運動面）



- ・体を動かして遊ぶことが好き。教師と鬼ごっこをしたり，ボールの受け渡しをしたりして遊ぶ。
- ・楽しく感じられる活動では活発に体を動かすことが多い一方で，様々な運動面で経験不足などところがある。
- ・慣れない動きや課題性のある運動に誘われると，消極的になったりひとまず見ていようとしたりすることがある。
- ・体力はある程度あるものの，動き方がぎこちなかったり，いろいろな姿勢をとるためのバランスが悪かったり，手足や体全体を伸ばす動きが固かったりする児童が多い。



- ・日常生活においても不便さにつながっている。

小学部の「うんどう」について



【目標】

- さまざまな体の動きや運動を経験し，体幹を鍛えたり滑らかな体の使い方を習得したりして，日常生活に伴う動きをスムーズにする。(知識及び技能)
- 教師や友達と関わり合って運動することの楽しさを表現し，活動の目的のために工夫したり考えたりする。(思考力・判断力・表現力等)
- 運動に対する興味・関心を高め，目標を意識して意欲的に体を動かし，工夫しようとしたり協力しようとしたりする。(学びに向かう力・人間性等)
- 運動に関する言葉を扱ったり(話す・聞く・読む・書く)，ゲームの中で数を数えたり操作したりする。
- 運動を通して自己を理解したり，気持ちや行動を調整したり，人とやり取りして意思を伝え合ったりする。

○の3つは，学習指導要領の体育科の育成すべき3つの資質・能力を基に，小学部「うんどう」における目標を改めて整理したものである。□の2つは，「うんどう」の活動に含まれる言葉や数，自立活動の要素から設定したものである。

なお，小学部の「うんどう」は，教科領域等を合わせた活動である。



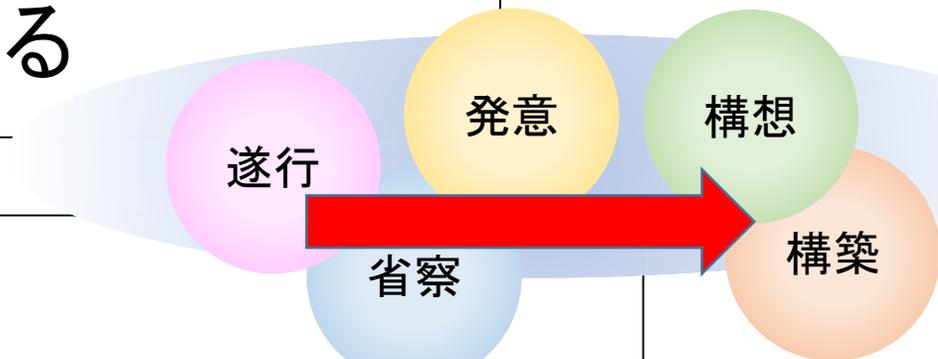
今年度の小学部の研究

主体的・対話的で深い学びのとらえ

児童の言動をどのようにとらえ、意味づけるか

事例研究を通して 子どもの行動と思考を追う

記録を取って、振り返り、変容をとらえる



「学びのサイクル」を手掛かりに

「遂行」 実体験を通して活動の内容を知る、見通しを持つ

「発意」 自らやってみたい、こうありたいと思い、意思表示する

「省察」 自分の行動を思い出す、達成感、次の活動への期待



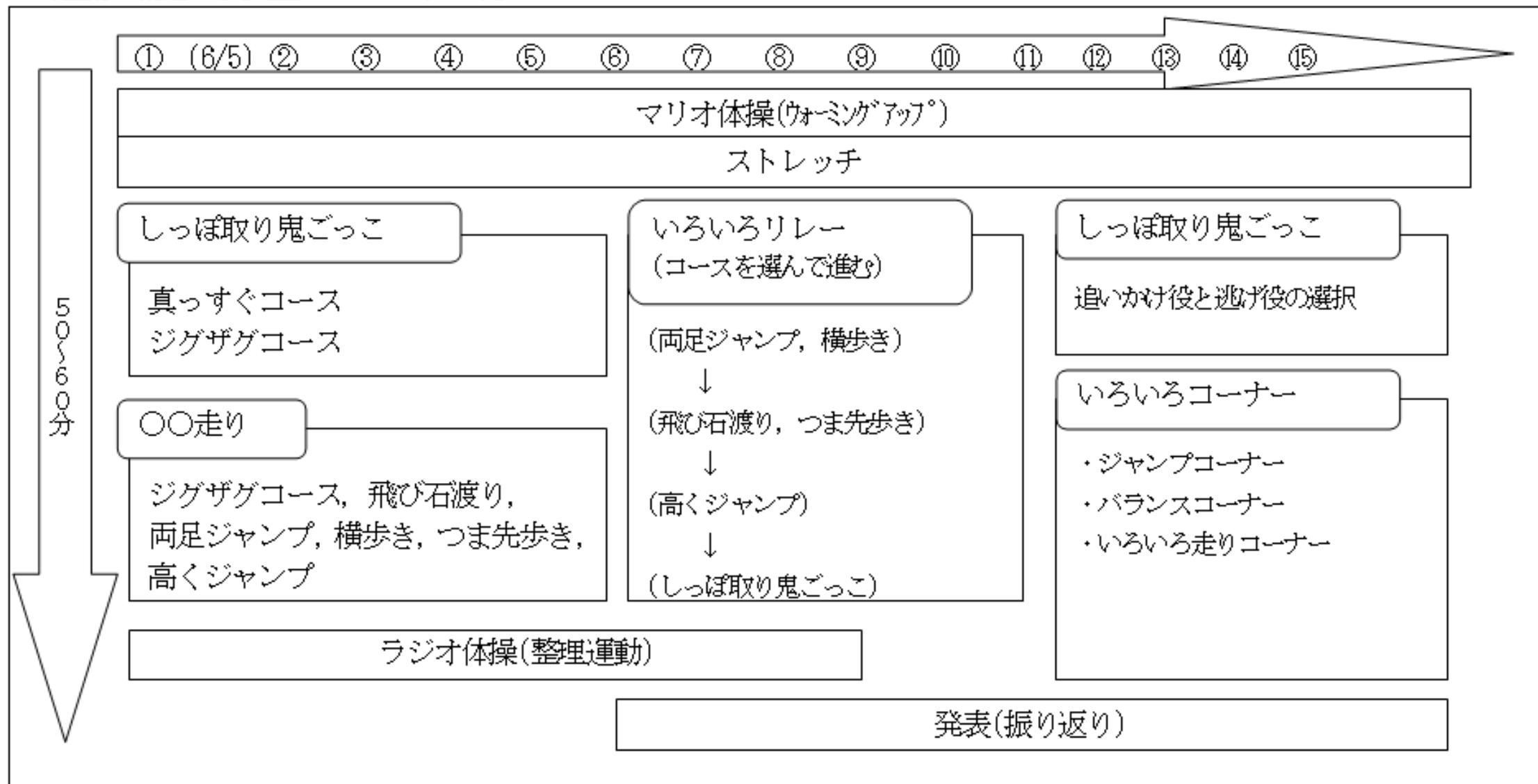
今年度の小学部「うんどう」の構想

- ・感染対策に配慮した活動内容, 環境設定
 - ・バランス, 体幹, 滑らかな体の使い方を学習し, 日常生活の動きにつなげる。
- 体育科の「体づくり運動(遊び)」の内容を基本に, 子どもの動き方の実態を把握し, 経験の積み重ねや技能の向上, 興味関心に合わせて展開する





<活動の構想・展開図> <6, 7月>





⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓(10/6公開授業) ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘

マリオ体操(ウォーミングアップ)

ストレッチ

いろいろコーナー

クラスごとに3つのコーナーを
約8分間ずつ取り組む

- ・ジャンプコーナー
- ・バランスコーナー
- ・ボールコーナー

しっぽ取り鬼ごっこ

2人で教師を追いかける

いろいろコーナー

事前に選んだ2つのコーナーを約12分間ずつ取
り組む

- ・ジャンプコーナー
- ・バランスコーナー
- ・ボールコーナー

発表(振り返り)

<ジャンプコーナー>

- ・ケンステップをジャンプ
- ・タグ取りジャンプ
- ・立ち幅跳び

<バランスコーナー>

- ・飛び石, ソフト積み木, ソフト平均台
- ・片足立ち

<ボールコーナー>

- ・的当て(新聞紙的)
- ・的当て(フェルト的)
- ・ボールアタック(吊り下がったボールを打つ)

50~60分

活動名

ねらいたい動き



マリオ体操
ストレッチ

腕・体を伸ばす

リズム

体を大きく動かす

柔軟性

しっぽ取りおにごっこ

走る(速く, 止まる, 方向を変える)

つかむ(動きながら)

いろいろコーナー

ジャンプコーナー

ジャンプ(上に, 前に, 連続して)

バランスコーナー

バランスをとる(片足立ち, 移動しながら)

ボールコーナー

ボールを手で打つ

ボールを投げる(強く, ねらって)

楽しく体を動かす

しっぽ取りおにごっこ



- ・止まる動き，方向を変える動きが出るように逃げる。
- ・慣れてきたら連続して走り，運動量を増やす。

- ・方向が変わると捕まえにくいな。
- ・何回かチャレンジしたら取れたぞ！

「うまく止まって方向を変えられたね」

- ・教師がタグを付けて逃げる役割を担当。
- ・それぞれの児童の走る速さに合わせてスピードを加減。
- ・タグに注目させ，意欲や目的意識を持てるようにする。

- ・タグを取りたい。
- ・追いかけて走るのが楽しい。

遂行 → 発意

選択肢を提示

- ・まっすぐコース？ジグザグコース？
- ・逃げる役？追いかける役？

- ・ジグザクに挑戦したい。
- ・ベルトを付けて逃げる方が好き。
- ・もっとたくさん走りたい。(教師の背中を押す)

遂行 → 発意

遂行 → 発意 → 構想 → 構築



ジャンプコーナー

上方へジャンプ



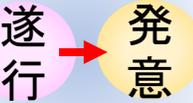
立ち幅跳び



- ・タグを取ることで目的意識を持てるようにしよう。
- ・少しずつ高いジャンプになるように目標を設定。



- ・タグを取りたい。
- ・ジャンプしたら届いた。
- ・ジャンプするのは難しいな。



「膝を曲げて跳んでみよう」(しゃがむのが難しい子にはどうしようか)

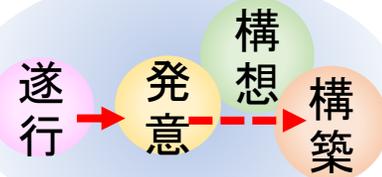
- ・「鬼や川を踏まないように跳び越えよう」
- ・少しずつ遠くへ跳ぶように目標を設定。



- ・鬼を跳び越えられた。
- ・もっとたくさん(遠くへ)跳んでみたい。
- ・腕を振ったら遠くへ跳べたよ。



「腕を振って跳んでみよう」



バランスコーナー

飛び石・積み木など

片足立ち



- ・児童が思わずやりたくなるコース作り。
- ・「細い道, 傾いた道, 少し難しいコースにも挑戦してみよう」

- ・何回もやりたいな。
- ・落ちないように行ってみよう。
- ・支えがないと心配だな。

遂行 → 発意

「足の裏の真ん中で踏むと安心だよ」
「腕を使ってバランスをとれるかな」
「コースを自分で作ってもいいよ。
難しいコースに替えてみる？」

こんなコースが面白いかな。
石を遠くしてみよう。

- ・鏡を見て, 姿勢を確認できるようにしよう。
- ・「何秒できるかな？」

- ・体は真っすぐかな。
- ・60秒できたよ。記録しておこう。

遂行 → 発意 → 構想 → 構築



ボールコーナー

新聞紙の的



「新聞紙の的は力いっぱい投げよう」
「フェルトの的はよくねらって投げよう」

- ・クツパをたおすぞ。
- ・的を撃ちぬいたら気持ちいいな。
- ・なかなかたおせないな。

「足を前に出してごらん」
「的をよく見て」
「片手で持ってみよう。持ちやすいボールを選べばいいよ」

- ・的を見て投げると当たりやすい
- ・力いっぱい投げて遠くから当てられたぞ

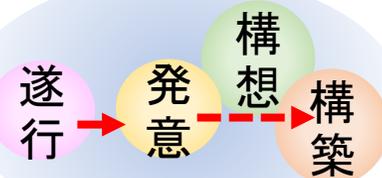
的に引っつくから面白いな。たくさん投げたい。

「丸の中をねらってみよう。うまくねらえるかな？」(どんな的だとねらいたくなるかな?)

フェルトの的



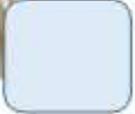
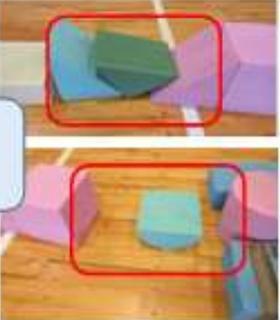
遂行 → 発意





運動カード

いろいろコーナー (10がつ27にち かようび)

	いろいろコーナー	がんばったこと、たのしかったこと うまくできたこと
①	<p>ばらんす</p>      	   
②	<p>ぼーる</p>   	

活動の区切りに、自分が頑張ったこと、楽しかったこと、うまくできたと思ったことに花丸のシールを貼る。

発表（振り返り）



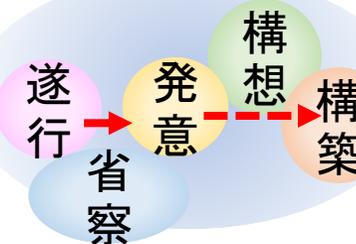
「うんどうカードを見て、楽しかったこと
や頑張ったことに花丸シールを貼ろう」

- ・ジャンプしてタグを取れた。花丸を貼ろう。
- ・飛び石を一人で行けたぞ。
- ・的のクッパを倒した。（カードにクッパと書いてください。
- ・片足立ち「60秒」できたと書こう。



「みんなの前で発表したい人はいますか？」
「〇〇を頑張っていたね。すごいね」

- ・できたことをみんなに見てもらって拍手をもらったよ。
- ・できたことをもう一回やってみたい



発表をする児童にとっての意味、
見ている児童にとっての意味を
とらえ、省察にどうつなげようか。



Kさんの実態(4年生女兒)

- ・周りのいろいろな人や物に対する関心が高く、興味のある物に触れて遊んでみようとしたり、思いに沿ってすぐ行動することが多い。
- ・日常生活の諸動作では、提示された活動に意識を持続させることが難しい。直接物を手に持たせるなどの支援が必要なことが多い。
- ・繰り返し体験したことについては、時間帯や周囲の人の行動によって活動内容を理解し、見通しを持つ。
- ・人の言葉を聞いて真似て言ったり、行動を見て後から真似たりすることがある。



Kさんに対する支援の方針

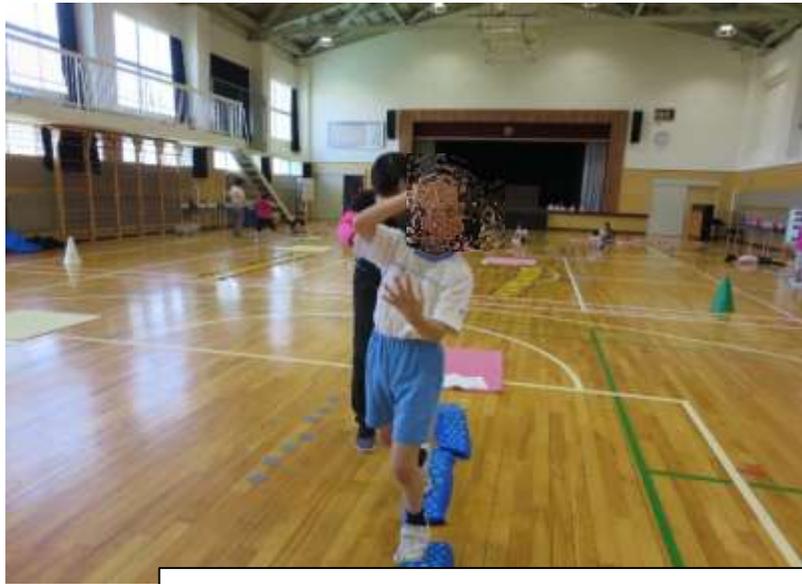
- ・人の動きや物への関心を生かして，本人の主体性が発揮されるようにする。
- ・興味を抱いて人の真似をした動きから，本人のやりたい動きや意思を引き出す。
- ・活動をイメージしやすい道具を準備して活動に見通しが持てるようにする。

「この道具でこうしたい」「この人とここでこうする」という思いを持った行動につなげていきたい。

見通しを持てる期間や行動の幅を広げていきたい。



しっぽ取り鬼ごっこ



飛び石渡り

- ・タグを取ることに意欲を持って走ってほしい。
- ・タグへの意識が持続しないな。

人を追いかけるのは楽しいけど
気になる物がいっぱいあるぞ。

飛び石を見たら渡りたいと思うだろうか。

飛び石は乗りたいけど、落ちない
ようにとは思わないな。足元
は興味ないな。

「遂行」が単発的で長続きしない。
いろいろな気になる人・物
に対して「発意」は見られるが、
短く終息し、持続しない。



遂行

発意

遂行

発意



まずは一目見てやってみたいと思えることが必要。
その上で動きの感覚に興味を持てるようにしよう。



両足ジャンプ

- ・手をつないで、跳んでみよう。
- ・「せーの」と声を掛けて跳ぶようにしよう。

- ・ジャンプは気持ちいい。
- ・ここではジャンプするのだな。

ラダーがあるところで声を掛けると
ラダーを見てすぐに跳ぼうとするよう
になった。



・気になる。取りたい。取れたぞ。

- ・タグを取ることに意欲を持ってジャンプしてほしい。
- ・ジャンプして取るのを見せてみよう。

- ・ジャンプして取るのが分かってきた。
- ・面白い動きだな。



物を見てイメージを持ち、できた経験を積むことで、「できた」「わかった」「面白い」という省察が少しずつ起こり、もっとやりたいという「発意」につながっていった。

タグ取りジャンプ



タグ取りジャンプ



- ・何度もジャンプしてほしい。
- ・少しずつ高く跳べるといいな。

- ・ジャンプして取ることが楽しい。
- ・取れるまでやってみたい。

- ・すぐには取れなくても、取れるまで何回も跳ぶようになった。これまでなかった動きだ。
- ・自分からタグを見ることが増えた。



分かってできたと思えることを積み重ねよう。くり返し誘うところ、誘い方を変えてみるところ、K児の表情や目線に注目しよう。

遂行
発意
省察



ボール的当て



- ・的を撃ちぬくと気持ちいいな。
- ・もっとたくさんやりたいな。

- ・的を狙うことが増えてきた。
- ・ボールを渡すと、遠くからでも的に近づいて行って投げたぞ。
- ・ボールを渡さなくても自分で拾うようになってきた。

「発意」が持続し、活動をやり遂げようとするようになってきた。経験が積み重なる。もっとやりたいという意味を表す。

Aさんの実態(1年生男児)



- ・絵本を見たり読んでもらったりすることが好きである。手遊びでは、教師の動きを見て歌いながらまねをしたり、声をあげたりして楽しむ。
- ・思い通りにならないことや、予定の変更、活動の流れが分からないときなどは、泣いたりかんしゃくを起こしたりすることがある。したいことや活動の流れなどについて言葉やカードで確認したり、選択肢を選んだりすることで、安心して活動できる。
- ・集団の活動でみんなと一緒にいるという意識は持っているが、活動の流れにそって一緒に行動することは難しいところもある。2・3語の言葉で自分の気持ちを伝えられるようになってきたことで、集団活動の様子を見ながら参加する時間が増えてきた。



運動場面の実態

- ・思い切り走ったり跳んだり，スピード感を味わえる動きを好む。
- ・慣れない動きや課題性のある運動に対しては消極的になり参加を渋ることもある。手本を見たり，動きの説明を聞いたりしただけでは活動内容を十分に理解できず，うまくできないと感じると気持ちののらず歩き回ることがあった。

Aさんに対する支援の方針

- ・Aさんの得意な運動能力を生かし，本児が主体性を持ち楽しく活動できる場面を増やす。
- ・いろいろな動きに自信を持つことで，達成感を味わえる経験を重ね，「もっとやってみたい」「あんなふうにやりたい」という前向きな思いを持てるようにする。



マリオ体操



次に何をするのか分からなくて不安だな。

絵カードやモニターの画像を提示して、一つ一つの動きや流れを理解できるようにしよう。

友達や先生の動きを見て、動き方が分かってきた。好きな動きがあるぞ。



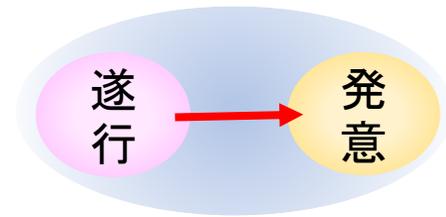
ソフト積み木渡り



ソフト積み木の2つ目で落ちた。だめだ。もうやらない。

「一つずつゆっくり練習しよう」
1人ずつ順番に行うやり方から変えて、それぞれのペースで取り組む時間を用意する。

どの動き方も分かってきたぞ。できることは全部やりたいぞ。



「できた」という経験を積み重ねることで自信を持ち、いろいろな活動をやりたいという「発意」が見られるようになってきた。



ソフト積み木渡りの
途中で

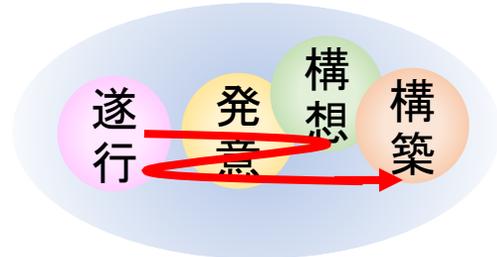


(活動の途中でタイマーが鳴る)
もうおしまいだー(まだゴールしていないのに)

タイマーは12分だね。一緒にセットしよう。
あと1分で終わりだよ。
(タイマーをAさんが有効に活用できるよう助言)

このコースを最後にして、タイマー
が鳴る前に渡ろう。
うまくタイマーに間に合ったぞ。

タイマーの存在を楽しいことに変え
られたのではないか



こだわりを認めながら、タイマーがAさんにとって有益な
使い方となるように提案したことで、Aさんのタイマーに
対する発意や活動に対する意欲が表れた。



しっぽ取り鬼ごっこ



ひっくり返るAさんに問い掛ける。
「なんで嫌だったの？2番になったから？」

(〇〇さんに負けて)2番は嫌だった。

「そうだったんだね。次は1番になれるかな」



鬼ごっこ、また走りたい。
今度は一番になれた。うれしい。



気持ちを伝えられるようになったことで、一度だめでも次に意欲を持ってチャレンジすることができた。できるためにどうするか考える余裕ができ達成できたことに喜びを感じた。



タグ取りジャンプ

低いのは取れたけど、高いのはなかなか難しいな。

できないとやめてしまうかな？

ろくぼくに上って取ろう。
これで全部とれたぞ。



ボール的当て

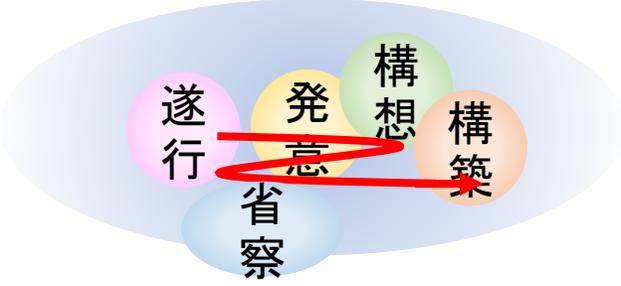


キャラクターの的を倒すぞ。
(ボールを至近距離で投げる)

足を前に出して投げると強く投げられる
と思うけど、うまく伝わらないな。

(友達の投げ方を見て、足を出す投
げ方に変わる)
強く投げて、一発で的が倒れたぞ。

「〇〇君のように投げたらうまくできたね」



教師の助言を聞き入れることは難しかったが、友達の行動を見ることで気が付き、投げ方を変えることができた。



まとめ

児童が自分からやりたくなるような題材設定

自らやってみようとする主体的な動き(遂行)

- ・児童が求めているときに支援する。
- ・できたと思ったときに認める。
- ・やってみたいという思いを見取って誘う。

- ・ジグザクに挑戦したい。
- ・もっとたくさん走りたい。
- ・ジャンプするのは難しいな。
- ・支えがないと心配だな。
- ・クツパをたおすぞ。
- ・的を撃ちぬいたら気持ちいいな。

様々な発意



- ・膝を曲げて跳んでみよう。
- ・腕を使ってバランスをとれるかな。
- ・コースを変えてみてもいいよ。
- ・的をよく見てみよう。
- ・〇〇がよかったね。



対話的な学び

- ・腕を振ったら遠くへと跳べたよ。
- ・こんなコースが面白いかな。
- ・的を見て投げると当たりやすい。

構想・構築へのつながり

深い学び

A児



分からないから不安だな。
タイマーが鳴るまでにできないとだめだ。
失敗したらもうできない。

うまく伝えられない思いを丁寧にくみ取ろう。
こだわりを役に立たせる対策を一緒に考えよう。
「できた」経験を積むことで、やってみたい気持ちを発揮させよう。

練習して分かったら安心だ。
うまくタイマーに間に合わせたぞ。
失敗したのは残念だけど、またやってみたい。

技能の向上による自信・見通し
経験の積み重ねが次につながる
他者を意識したことによる気付き
興味関心の広がり

深い学び
構想・構築

児童の言動から、発意を読み取り、変容をとらえ、学びを意味づけ、子どもに返す。

↓
応答的なやり取りの積み重ね

遂行

発意

省察



感覚的な興味。単発的な発意。
まずは一目見てやってみたいと思えることが必要。c

ジャンプは気持ちいい。
面白い動きだな。

分かってできたと思えることを積み重ねよう。
くり返し誘うところ、誘い方を変えてみるところ、
K児の表情や視線に注目しよう。

取れるまでやってみたい。
もっとたくさん投げたい

K児

