

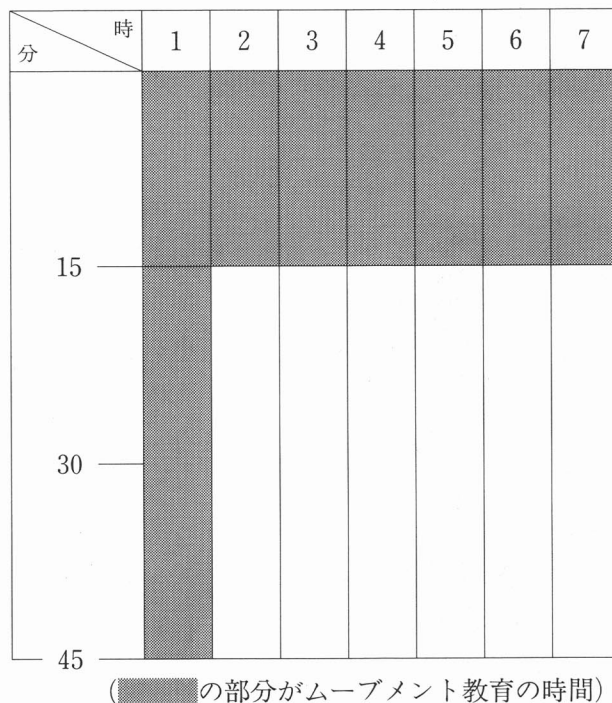
### III 研究の実際と考察

#### 1 授業の実際

##### (1) 指導計画 (総時数 3時間……7回扱い)

	学習内容	教師の働きかけ
1 (45×1)	<p>&lt;オリエンテーション・実態調査&gt;</p> <p>単元計画・1時間の流れ</p>	<p>&lt;学習の進め方や決まりを知らせ、学習を効果的に進める。&gt;</p> <p>● 単元の計画と1時間の授業の流れを知らせ、ムーブメント学習を理解させる。</p>
	<p>実態調査・測定</p> <p>グループ編成</p>	<p>● MSTB (ムーブメントスキルテストバッテリー)の方法を知らせ、グループ毎にローテーションをさせて実施する。</p> <p>● それぞれが実施するムーブメントの種目を決定する場合は子ども達の希望を尊重して決める。グループ編成においては実施の際、人数に極端な偏りがないように順序を調整する。</p>
2 (15×6)	<p>○ 自分が選んだコースで楽しく遊ぶ。</p>	<p>● バードホップ鬼ごっこをする。</p> <p>● リボン取りをする。</p> <p>● 平均台渡り・陣とりをする。</p> <p>● 逆さとりをする。</p> <p>● 登り綱をする。</p> <p>● 風船つきや風船バレーをして遊ぶ。</p> <p>● お手玉投げをする。</p>

##### (2) 単元におけるムーブメント教育の扱い



##### (3) ムーブメントの種目とねらい

- ① バードホップ鬼ごっこ (脚の筋力を高める)
  - 両足にボールを挟んだ状態で、鬼ごっこを行う。
- ② リボンとり (敏捷性・スピードを高める)
  - 鬼以外は腰にリボンを付けて逃げる。リボンを取られたら鬼になる。
- ③ 平均台陣とり (動的バランスを高める)
  - お手玉が置いてある平均台を渡って、じゃんけんで陣とりゲームをする。
- ④ 逆さとり (柔軟性と腹の筋肉を高める)
  - マットの上で仰臥状態になり、頭の先に置いてあるお手玉をつま先で挟んで取る。
- ⑤ 登りづな (腕の筋力を高める)
  - 登りづなに登ったり、振って飛び降りたりして遊ぶ。
- ⑥ 風船つき (協応性・身体意識を高める)
  - 風船を手や足や頭を使ってついたり、バレーをしたりする。
- ⑦ お手玉投げ (協応性・巧緻性を高める)
  - 離れた場所にあるフラフープをめがけて紅白玉を投げ入れる。