

運動あそび学習カード

二年 四組 なまえ

月日	運動あそびの名前			自分のでんすう		
	ふうせんあそび	パードホップ	のぼりづな	逆さとり	おんこけり	ゆりかご
11/30	◎	◎	◎	4	4	4
12/5	◎	◎	◎	4	4	4
12/9	◎	◎	◎	4	4	4
12/11	◎	◎	◎	4	4	4
12/12	◎	◎	◎	4	4	4
12/13	◎	◎	◎	4	4	4

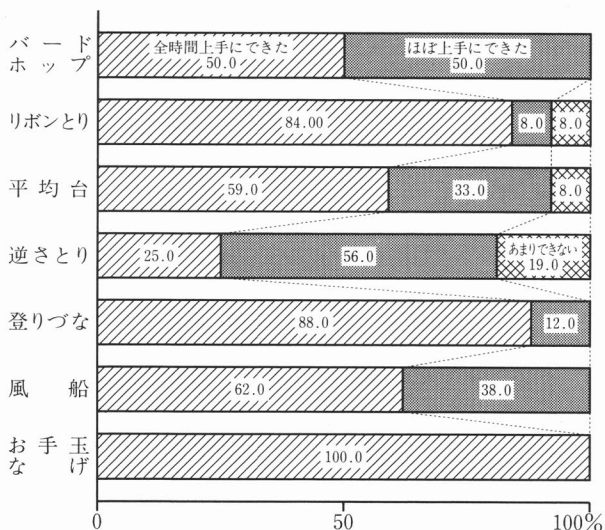
運動あそびのべんきょうのかんせう

のぼりづなでフタフタのマットにこまをのぼることがはじめてこわくてや
 たらたけと今はかんたんにのぼれるようになった。

つなの特長を生かして、振ったり、飛び降りたりして遊んでいた。子どもの遊びの様相がわかったことは、今後の指導にとって大いに参考になったが、腕力を付けさせるためには、高いところまで登ることへの助言や意欲付けが、さらに必要になってくると考えられる。

ムーブメントに対する達成度を子どもの自己評価で見ると、次のようになる。

9. ムーブメントの自己評価 (%)

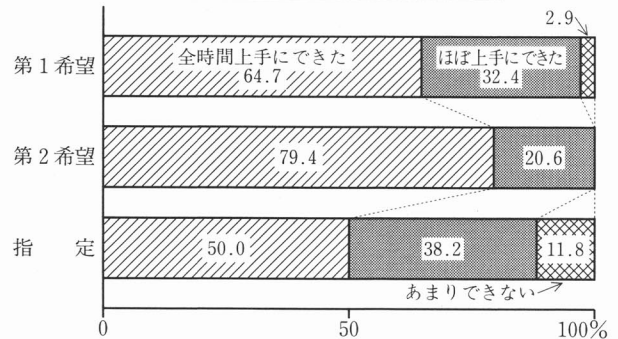


逆さとりで割合が低いのを除くと、どの内容でも半分以上の子が全時間上手にできたと評価している。△印が2つまでのほぼ上手にできたまでを加えると、各ムーブメントに取り組んだ8割以上もしくは全員が上手にできたと答えている。この結果から、7つのムーブメント学習の内容は2年生の発達段階に適していたと推察できる。

(3) 「楽しい体育」と運動能力の育成の関わりについて

子どもが取り組みたいと願った第2希望までの種目を、一人も変更することなく、単元の学習を進めることができた。

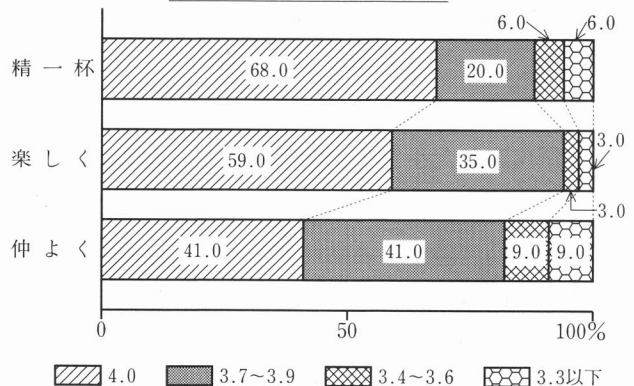
10. 希望の有無と自己評価 (%)



第1希望と第2希望に選んだ種目で、全時間でのできばえに満足している子の割合が高いことがわかる。第1希望で逆さとりを希望した子以外は、自分の希望した種目は上手にできたと感じており、自分の取り組みに満足している様子がうかがえる。

また、自分の取り組みに対しての自己評価を見ると次のようになる。

11. 自己評価点の割合



単元全体を通して、「精一杯できた」と「楽しくで