

< Kチームの 5 秒間走と10秒間走りレー比較 >

表①

項目		5 秒間走 + 5 秒間走	10 秒間走 リレー	伸びた 距離
A 君	M 君	63m	67m	4 m
S 君	E さん	55m	63m	8 m
T さん	R 君	52m	60m	8 m
伸びた距離のチームの合計				20m

○ チーム内の相手を変えることより、自分達のチームとしていちばん有利なオーダーを考えさせる資料ともなり、子どもたちには好評である。また、これまで直感的に「うまくいった。」「よかった。」といったことで行っていたバトンパスの評価を、距離の伸びに置き換えることにより、誰にも共通の基準で評価できる。

(3) 学習カードの利用

チームのめあてを解決した結果を簡単に記録し、次時へのめあてをつくるめやすとする。

< リレー・短距離走学習カード >

表②

体育学習カード (月 日) リレー < チーム名 >				
チームのめあて				
項目	番号	個人名		
		見る観点		
技 能	①	バトンの渡し方		
	②	バトンの受け方		
	③	直線やコーナー走		
態 度	④	仲良く教え合う		
	⑤	きまりを守る		
目標 記録	秒 録	秒 録	合計点	
5 秒間走記録 (m)				
10 秒間走りレー記録 (m)				
◎よくできた3点 ○ふつう2点 △できない1点				

3 指導の実際 (第2次・ $\frac{2}{3}$ 時間)

(1) 仲間とともに個が伸びていくためには、チーム内でお互いが協力して取り組むことが必要である。そこで、6名を単位とするチーム編成をし、互いに目標に向かって教え合いながら楽しく取り組み、各自が力を伸ばし、高まっていくようにさせる。

(2) ねらい

スピードを落とさないでバトンパスをするための話し合いや、練習を生かして、10秒間走りレーでの加算距離を伸ばすことができる。

(3) 展開 (児童の活動)

- ① 陥りやすい点はどんなことか話し合う。
- ② チームのめあてについて話し合う。

ピーマ：ダッシュをよくする。

N I K：合図を大きくしバトンをきちんと渡す。

キャット：ダッシュが悪いのでよくする。

一 揆：合図を大きくして正しく手に渡す。

コブラ：相手の速さに合わせてマークをつける。

チーター：スピードを落とさず渡す。

- ③ ためしのリレーをして、チームのめあて達成の話し合いをする。

○ 受け手、渡し手のスピードが落ちないようにバトンを使用しないで併走練習。(チーター)

○ マークに紅白玉を置き、合図してバトンの受け渡しの練習。(コブラ)

○ 腕を伸ばしての受け渡し練習。(N I K)

○ ジョックでの受け渡し練習。(一揆)

○ 受け手のダッシュ練習。(ピューマ・キャット)

- ④ チームごとの練習をする。
- ⑤ 10秒間走りレーをする。
- ⑥ たしかめのリレーをする。
- ⑦ 学習カードで反省・まとめをする。

4 おわりに

スピードを落とさないバトンパスに楽しさを求めた10秒間走りレーは、走った距離に直すことを取り入れることにより、学習に強い興味・関心を示し、一人一人が生き生きと楽しく取り組むことができた。また、学習カードの利用ではめあてを明確にして取り組み、目標達成への活力が生まれ、教え合いの場面が数多く見ることができた。

体育の授業は技能形成過程とともに、認識・心情・地位・役割・モラル・コミュニケーション過程の総合としてとらえ、人間形成の営みであることをふまえ、子どもサイドに立ったねらいやめあてづくりを実践し、楽しさを求めて、工夫した体育学習を今後も心がけたい。