

概要版【体育科】

運動の楽しさや喜びを味わい、

進んで課題を解決しようとする児童の育成

— 主運動につながる準備運動とデジタル学習カードを用いた協働的な学びにOODAループを作用させて —

研究のねらい

令和5年度 前橋特別研修研究員
前橋市立荒牧小学校 坂田 真美子

運動の楽しさや喜びを味わい、進んで課題を解決しようとする児童を育成するために、主運動につながる準備運動とデジタル学習カードを用いた協働的な学びにOODA（ウーダ）ループを作用させることの有効性について、実践を通して明らかにする。

【児童の実態】

苦手意識のある運動や初めて行う運動を避け、自己の課題と向き合うことができない姿が見られる。

【指導上の課題】

苦手意識のある運動であっても自己の課題と向き合い、その解決に向けて粘り強く運動に取り組む姿勢を身に付けるための支援が不十分である。

実践内容

体育科 第5学年 「ハードル走」（全6時間）

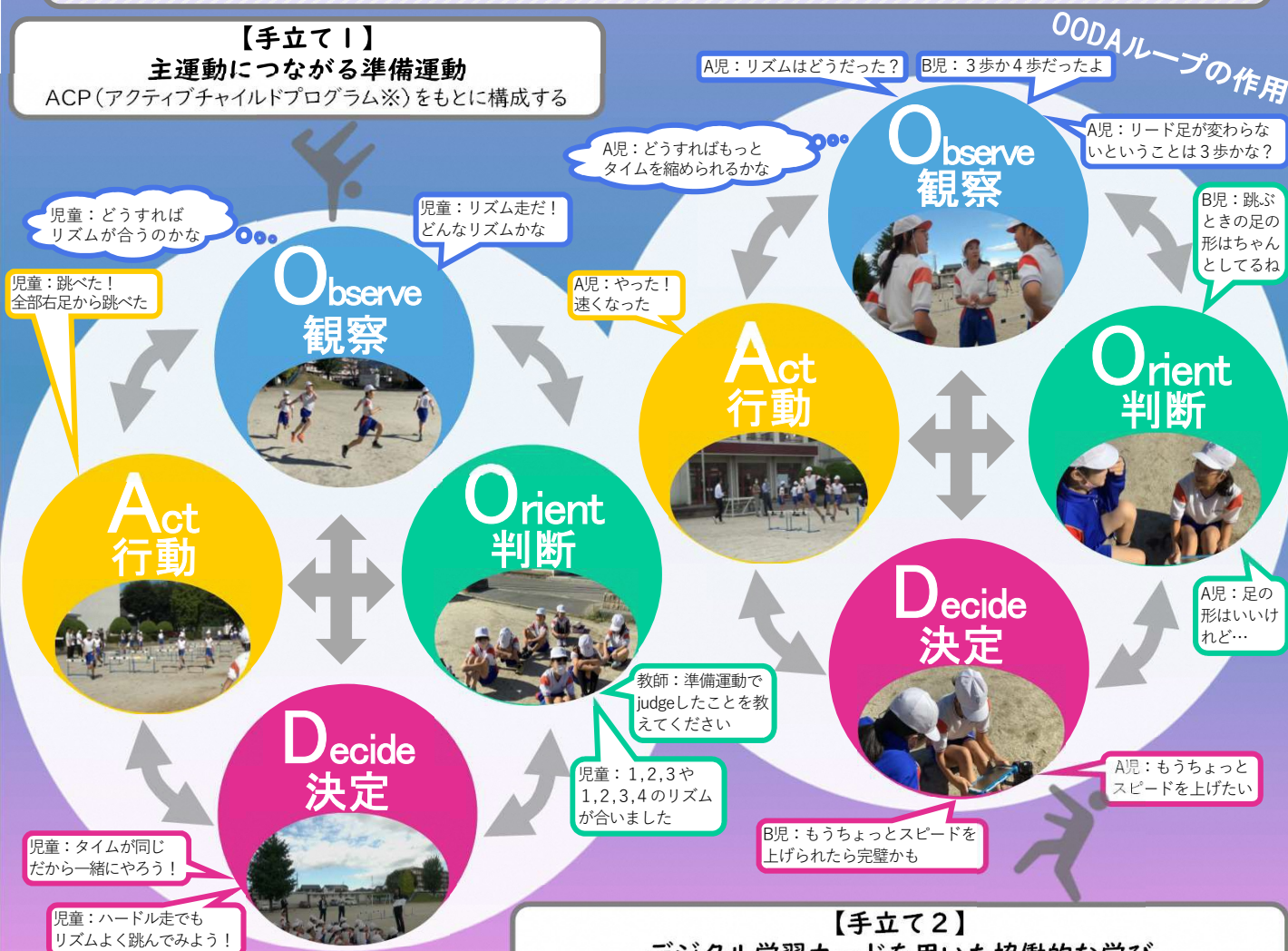
目指す児童像

運動の楽しさや喜びを味わい、進んで課題を解決しようとする児童

【手立て1】

主運動につながる準備運動

ACP（アクティブチャイルドプログラム※）をもとに構成する



※ 子供が発達段階に応じて身に付けておくことが望ましい動きを習得する運動プログラム（日本スポーツ協会）

【手立て2】

デジタル学習カードを用いた協働的な学び

学習内容を記録、動きを撮影、視聴、比較しながら学び合う学習活動を取り入れる

【手立て1】主運動につながる準備運動

リズム走

リズム走を意識する準備運動



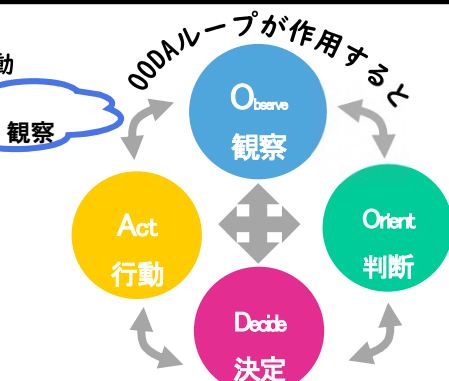
みんなで合わせて
スキップスキップ

観察

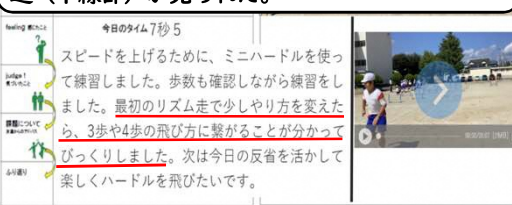


1,2,3~1,2,3~ 判断

リズム走では、OODAループの作用により、ハードル走とリズムが似ていることに気が付き、ハードルをリズムカルに跳び越えるイメージをもつことができた。



デジタル学習カードには、準備運動がハードル走の動きにつながっていることに気付いた内容の記述（下線部）が見られた。



ゴム跳び鬼ごっこ

リズムや高さを意識する準備運動



ジャンプしながら鬼ごっこするのは楽しい！ 観察



このくらいの高さにしよう！ 決定

ゴム跳び鬼ごっこでは、OODAループの作用により、ゴムの高さがハードルの高さと似ていることに気が付き、高さに応じた跳び越え方を考えることができた。

【手立て2】デジタル学習カードを用いた協働的な学び

課題を解決する場面



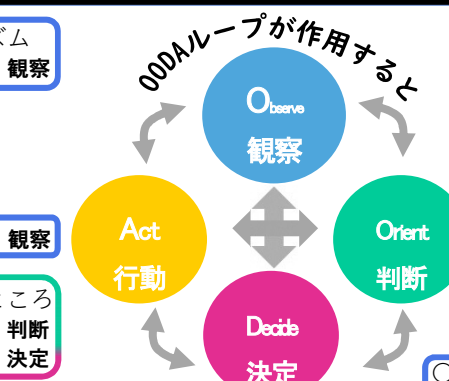
何歩のリズムだった？ 観察

4歩かな？ 観察



輪を3歩目のところに置こう！
ここだ！ 判断 決定

友達とハードル走の動きを見合い、跳び方のコツやポイントを伝えたことでOODAループが作用し、課題解決の方法を導き出したり、組み合わせたりしながら、工夫して練習に取り組むことができた。



デジタル学習カードには、学習の成果（動画や写真）から、新たに見付けた課題を解決しようとする記述（下線部）が見られた。



課題を解決する場面



バランスを崩してるね 観察

変えるところは、体のバランスだね！ 決定



振り返りの場面

〇さんとシンクロしてる！ 観察

次の時間は二人でスピードを上げよう！ 決定

デジタル学習カードを用いて友達と動きを撮影し合い、動画を視聴し比較したことでOODAループが作用し、できるようになったことを実感したり、新たな課題を見付けたりすることができた。

成果と課題

- 主運動につながる準備運動にOODAループを作用させたことにより、児童は「似ている運動だから主運動もできそうだ！」「やってみたい！」「できた！」と運動の楽しさや喜びを味わうことができた。
- デジタル学習カードを用いた協働的な学びにOODAループを作用させたことにより、児童は自己の課題を捉えるとともに、その課題解決に向けて進んで運動に取り組むことができた。
- ◇主運動につながる準備運動については、単元のねらいや身に付けさせたい力に合わせて構成する必要がある。
- ◇デジタル学習カードを用いた協働的な学びについては、運動量の確保を考慮しながら取り入れる必要がある。