

## 三郷市立彦成小学校での体育科自主研究発表への道

～継承と創造と学級づくりと体育授業～

埼玉県三郷市立彦成小学校  
主幹教諭 藤井 邦之

### 1 はじめに

学校規模は 19 学級，児童数 585 名と市内では大規模校にあたる。昭和 54 年に埼玉県小学校体育授業研究発表を受け，途中の平成 2 年文部省指定体力づくり発表を経ながら，35 ヶ年にわたり体育科の研究を推進している。児童は明るく素直だが，決められたことは精一杯取り組むものの，工夫して生活する姿はあまり見られない。地域力は豊かで，本校を卒業した保護者も多く，体育科を中心とした教育活動に対しての視線も熱い。「気力あふれる学校」を合言葉に，全児童に「できた。」「わかった。」「またやりたい。」という体験を味わわせられるよう全職員一丸となって教育活動に取り組んでいる。

### 2 体育科自主研究発表

毎年の研究の一端として，研究発表会を開催し，夢中になって運動している子どもたち姿や笑顔を見ていただくとともに，多くの方々からご指導・ご助言をいただく機会を設けている。内容は，全校運動と研究授業であるが，普段の本校の取組をここでも紹介させていただく。

#### (1) 伝統を守る

数多くの先行研究からも示されているように，授業に勢いと望ましい雰囲気をつくり出す必要条件のひとつに学習規律の確立が挙げられる。本校では先述したとおり，35 ヶ年にわたり，一日を通した体育的活動や集団行動を重んじており，地域や保護者からの期待も大きい。その期待に応え，全校で学習規律を大切にしようと以下の取組を行っている。

#### ① 週に 2 回の業間運動

毎週火曜日と金曜日の業間の時間に全校運動に取り組んでいる。ローテーション運動や体力向上プロジェクト，縄を使った運動等，運動に親しむ態度と体力の向上が目的である。また，全校運動の終わりには，ブラスバンドの演奏（聖者の行進）による行進おこなって毎回のまとめとしている。心の矢印を同じ方向に向け，友達や先生といっしょになって取り組んでいく心地よ

さを味わわせることをねらいとして，今後もこの良き伝統を引き継いでいきたい。



【週に 2 回の業間運動（行進の様子）】

#### ② 朝運動と放課後の活動

本校の朝は，学年ごとの朝運動と全校朝マラソンから始まる。鉄棒を皮切りに，ブリッジや倒立，馬跳びといった各学年の課題に応じた運動を行い，合図と同時に 5 分間マラソンに移行する。太陽の光を浴び，朝に運動することは集中力が増すのにも効果的であろう。放課後は，学力向上・体力向上をねらい，学年ごとに時期に応じた学習や運動を行ってから集団下校をしている。

本校の児童は鉄棒が大好きである。休み時間は鉄棒で遊ぶ児童が多く，「みんなで鉄棒をやろう。」と声をかけると「イェーイ。」という歓声上がるほどである。



【6 年生による鉄棒運動発表会（文科省：小学校体育まるわかりハンドブックにも掲載写真）】

#### (2) 体育授業の創造

本校の特色は揺るぐことなく 35 ヶ年にわたって体育科の研究に取り組んできたことであるが，現行の学習指導要領に基づいた体

育科教育、本校の児童の実態や発達段階を踏まえた授業文化を創り出していくことは毎年、変わる教職員への継承にも必要なことである。本校の体育授業の手引きとなるものをここでいくつか取り上げたい。

① 彦成小「よい体育授業の手引き」

数多くの先行実践研究から浮き彫りとなってきた「よい体育授業の条件」から本校の実態を踏まえた「よい体育授業の手引き」を導いた。

2 「彦成小 よい体育授業の手引き」※太字は重点

(1) 授業の勢い

ア 運動学習時間の確保  
運動学習場面30分の確保を目指します。

イ 学習規律の確立  
はっきり返事！ピッと気をつけ！先生を見て話を聞く！を授業の約束にします。

(2) 授業の雰囲気

ウ 教師の肯定的な働きかけ  
どの運動領域でも、1時間に80回以上の児童への言葉かけを目指します。(基準となる考え：1人×2回【助言と称賛】+全体)

エ 学習集団の肯定的な関わり  
グループやペアで活動する時間を必ず取り入れます。

(3) 学びに関すること

オ 学習目標【内容】の明確化  
個々のめあてがあっても、全体に共通する課題やポイント、学習内容を必ず主運動前に示します。

授業のまとめは、示した課題やポイント、学習内容に対する評価を行います。

カ 教材や場づくりの工夫  
教師の「見取る力」に合わせて場を設定します。ねらいや学習内容に迫ることができる「教具」だけ使います。

キ 教師の指導性の確立  
毎時間、発問をします。

運動能力の高い子に2割、低い子に5割、中の子に3割関わります。

② 彦成小 体育授業45

私が目指しているのは「活気・学び・伸び・歓声」のある体育授業の創造である。ベテランから若手までが、4つの視点を大切に授業を進めてほしいという思いを込め、作成したのが「体育授業45」である。45分間、本校の基本的な授業の流れはどうなっているのか、どういった場面で課題を与えるのか、いつ発問を投げかけるのか、途中指導はどうしてするのか、子どもを伸ばすためのてがかり、評価やまとめはどうしていくか等を「場面ごとに示したベーシック資料」である。

そのほか、「授業の空気づくり」「指示の出し方」「指示を出す道具について」「見合い、示範時の隊形」「発達段階を考慮した

指導」等、かゆいところに手が届くようなお助け資料である。

※資料参考

(3) 今年度の体育科自主研究発表会

平成26年1月30日(木)、国士舘大学の細越淳二教授を講師としてお招きして開催する。

内容として、①全校運動、②公開授業、③細越先生のご講演 となっている。多くの方に足を運んでいただきたい。

<問い合わせ先>

埼玉県三郷市立彦成小学校

048(952)1265 主幹教諭 藤井

3 平成22年度の自主発表に向けた私の取組

本校の職員にとって、体育科自主研究発表は年度に計画されている多くの授業研究の中で、その重圧は大きい。机や椅子がない運動場において学級における学習規律や人間関係が目に見えて表れやすい体育授業、ましてや35年にわたって引き継がれてきた発表会だからであろう。

4月や5月に「学級の基盤ができあがっていないのに体育の研究授業なんてできない。」という声を聞くことがある。そのたびに体育授業を通して学級の基盤をつくっていただきたいといつも思う。視点は変わるが、4月や5月にできないことは何月になってもできないのではなかろうか。

私も、初めから学級づくりと体育授業の双方向で高まる期待を持って研究を進めてきたわけではない。どちらかという、「体育授業(手段)→学級づくり→個の輝き」これを信念にて、そのスパイラル的な効果で双方向の高まりを直接感じてきた一人である。

だからこそ、より一層「学級づくり」と「体育授業」の強い結びつきを信じている。以下、担任として最後となった平成22年度、自主発表を控えた私の取組を述べる。

(1) クラスへの所属感を深めさせた。

① 子どもたちとの出会いの日、担任発表前で教室掲示は何もない。担任としての思いを語った後(心に響かせる)、どんな学級にしていきたいか子どもの声を拾いつつ(積極的な意見)、アンケートをとった(全員の声を拾う)。主に担任の願いと体・徳・知(本校は体徳知)の連鎖を図りつつ、学級目標を決定した。学級に対する所属感を深めさせるために、4月当初の学級掲示に

も着目し、始業式の次の日にはある程度の掲示物を完成させ、子どもたちを迎えるようにした。

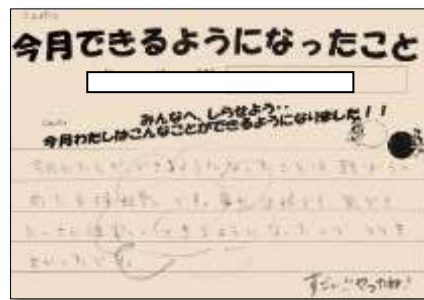


【藤井学級の学級目標ワハハ(笑う・はりきる・走る)】

- ② 4月当初はどの学年でも、子どもたちは担任のそばに寄ってきて他愛もない会話をする。そばに寄ってくる子よりもそうでない子に目を向け、声をかけるようにしている。
  - ③ 4月当初は、発言や発表以外でも全員に挙手する機会を設けた。
  - ④ 担任もいっしょになって、クラス全員で交換日記を始めた。(年間でひとり4回程度回る)
- (2) いつでもどこでも誰からの呼びかけに対しても返事ができるようにした。
- ① 子どもに返事をさせたら私も頷いて「はい。」と返すことを心がけた。
  - ② 健康観察の合い言葉を「ハイニコピン」とし、元気であれば、強く短くはっきりと返事すること(ハイ)、先生の目をじっくりと見て応えること(ニコ)、指先まで手を伸ばすこと(ピン)を徹底していった。
  - ③ 呼びかけに対して返事がなかったり、物足りないなど感じたりしたときは、やり直しをさせ徹底していった。
- (3) 近未来の目標を常に持つように心がけさせた。
- ① 運動会明けの6月は「6月病」になりがちなので、「今のあなたの目標は何ですか?」と子どもたちに問うようにした。また、担任からも生活の刺激となる課題を学級集団全体に与えるようにした(長縄8の字跳び全チーム250回越え、1学期終了までに全員が立ちブリッジ達成、漢字テスト50問平均90点越え等)。
  - ② 学級目標(笑う、はりきる、走る)を毎朝、声をそろえて言う習慣を大事にし

た。

- ③ 月に一度、学級目標に絡めて「今月できるようになったこと」を振り返らせ、励みとなるよう掲示した。



- ④ 学期末には学級目標に近づけた子をクラス全員で表彰した。



- ⑤ 今のクラスに欠けているな、足りないな、力を入れてほしいと思うことは教室全面に常置してある目立つブラックボードに書いて掲げておいた。



【先生の独り言(ブラックボード)】

- (4) 発信と反応が良い集団づくり。
  - ① 朝、教室に入るときに「誰がいてもいなくても挨拶をして入室する」を徹底、さらに、それに対する応答も必ずさせるようにした。
  - ② 毎朝、10人に挨拶されようと呼びかけた。挨拶されるには?。
  - ③ 給食時に給食当番に大きな声で「給食当番戻ってきました。」と発信させ、教室で待っていた子たちに「ご苦労様でした。」と言葉の掛け合いをさせた。
  - ④ 周りに無関心であることが一番良くないことを機会あるたびに話聞かせた。
  - ⑤ 自分のことを注意してくれる友達をつ

くろうと年間を通して、声をかけた。

(5) 多くの友達と関わる機会を意図的に設定した。

- ① 「隣の人ができているかお互いに確認。」  
「アドバイスしてあげて。」  
「周りの友達と話し合っごらん。」  
「席を移動してもいいから書いたものをたくさんの友達と見せっこしよう。」等、各教科の授業中に意図的に関わる機会を設けた。
- ② 子ども同士がお互いに良さを見つけれられる関係になるよう、まずは担任がクラス全員の「いいところ探し」をした。ゴールデンウィーク中に一覧にまとめ、5月初旬に子どもたちに提示した。その後、毎日、帰りの会に生活班ごとに「今日のMVP」を選出させ、クラス全員で学級独自の儀式的行動に取り組みさせた。(せーの、トン【拍手】、トン【拍手】、ナーイス【友達を指さす】)

(6) 計画的にリーダーを育てた。

- ① この子だと思ったら「期待している。」良くも悪くもボスの存在には「みんなに与えている影響力は自分が思う以上だよ。頼むぞ。」と声をかけた。
- ② 男女4人ずつ、計8人を「隠密機動隊」として他児童には内緒で任命した。みんなに声をかけることができる、友達を注意できる、課題に対しての方策を考えることができる、信頼がある、みんなを巻き込むことができることを任命する視点とした。学年末まで他児童には内緒にしつつ、よりよいクラスづくりのためにリーダーシップを発揮してくれた。

(7) 勝負は授業で

- ① 当たり前だが、年間を通して、毎時間の課題とまとめを大事にした。
- ② 技能の高い子は授業の初期段階で示範させ、他児童に課題に対するポイントに気づかせるようにした。
- ③ 列の先頭をよくほめた。「先頭みんなが、最初にきちっと並んでくれるから後ろの子たちがまっすぐに並んでくれるんだね。」
- ④ ここぞというときに出す、とっておきのものを用意しておく。鉄棒の後方膝掛け回転(肘ピン、膝ピン、背筋ピン、おしりをフツ)。
- ⑤ 給食の時間、たまには体育のグループやチームで食べる機会を設けた。
- ⑥ できた子に対する声かけは、「やった

ね。」のみならず、本人ができた感覚を忘れないようにするため、コツを全体に広めるために「どうして、できるようになったの？」と聞くようにした。

- ⑦ ボールを呼ぶ声を自学級だけ「はいよ。」にしたり、研究授業にハチマキを与えたり、負けが続いているチームだけ秘密練習に付き合ったり、特別を与えた。
- ⑧ 先輩方から教わった名文句を大切にした。「まっすぐでなければ、列ではない。」  
「気を付けは、気持ちを落ち着かせること。」  
「だらだらやるより、一回の集中。」  
「ペアの友達が上手にならないのは自分のせかだと思おう。全力でアドバイスを。」  
「みんなの目で上手にしてあげよう。」  
「相手がいなければ、楽しい試合はできなかった。だから始めと終わりはしっかり挨拶するんだ。」

(8) ハンドボールの実践

(平成23年1月)

① 授業の構想

**児童の実態・願い**

- 「これまでの経験から必要な技能を身に付けている」児童もいる
- 「スピード感あふれるゲームの中でシュートがしたい!」と児童は願っている。
- 「経験のない女子でもできるのか、慣れない小さなボールでもきちんと扱えるのか」と児童は心配している。
- 「ボールを奪った瞬間のフレーヤパスがシュートに結びついて勝利したとき」に児童は楽しいと感じている。
- 「スペースに動く、そこに早くパスを出す、フリーの状態」と児童は思考を促し、判断している。

**教師の思い**

- 本来、アウトナンバー(人数的優位)は速攻という形で生まれるもの。
- 遅攻においてはDFの崩しがなければアウトナンバーの状況(人数的優位)は生まれず、生まれたとしてもそのタイミングは一瞬。
- ハーフコートでもタイミングよくスペースに動けず、せっかく得点しやすい場所に移動してもパスを受けることができないと動きが停滞する。
- オールコートで動きをできるだけ止めないスピーディーな展開になるようなゲームを設けたい。

# 考えて走る速攻のハンドボールの指導

でも…

## オールコートゲームの不安要素

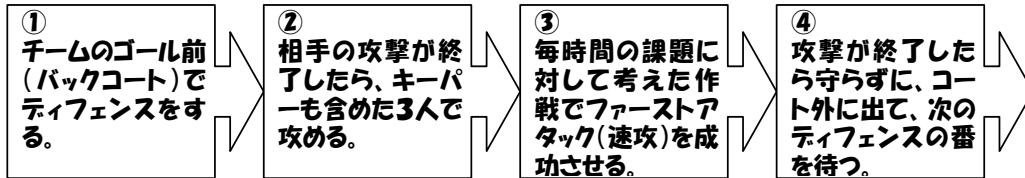
- ・ゴール型においては、児童にとって攻守の切り替えが難しい。
- ・シュート場面にもっていくまで苦勞をし、学習内容が身に付かないのではないか。

そこで

提案Ⅰ 毎時間ディフェンスの条件を変化させ、それに対してどのように攻めていくかをチームごとに考えてゲームを行わせる。



提案Ⅱ 「守って攻める」部分を取り上げたオールコートゲーム（入れ替え方式）を扱う。

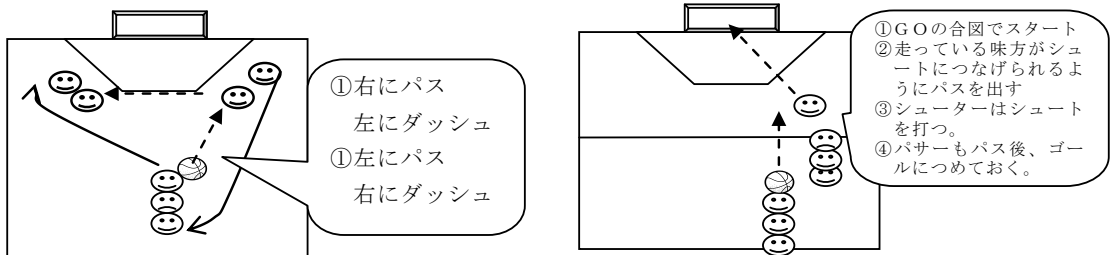


## ② 学習過程



## ③ 慣れの運動

- ・ボール操作（パスを出す、パスを受けてシュートをする、パスを出して動く）の力を高める時間をひとりひとりに保障するよう①三角パスラン②ワンパスシュートを毎時間扱っていく。



④ ハーフコートゲーム

ゴールエリアを台形にし、3線の攻撃を意識しやすくする。また、動きの停滞を防ぐため、攻撃側のみシュート時以外は台形の中を移動して良い。

ここがポイント！

ディフェンスにパスして、もどしてスタート

- ・OFはセンターラインに横並びでスタート
- ・真ん中の人がDFにボールを渡し、戻してもらってからスタート
- ・サイドライン、エンドラインからボールが出た場合、ゴールが決まった場合、DFにボールを取られた場合のリスタートはすべてセンターラインから。
- ・攻めの3人の位置、またメンバー（DFも）はリスタートごとにすばやく入れ替わる。

⑤ 変則オールコートゲーム

1 次のDFが2人、GKが1人出て待つ。

2 白チームの攻撃が終わったら……

3 攻撃が終わった白チーム3人はコート外に出て、待機場所へ。

黒チームの攻撃に変わる。

白チームは新たに2人がDF2人、1人がGKで出る。

あとは、**2**と**3**をタイムアップまで繰り返す。

⑥ GOGOタイム

・45分の1単位授業の中に「GOGOタイム」(話し合い・練習試合の時間)を設け、リーダーを中心に

1. GOGOミーティング

…リーダーが中心となって今日の課題に対してどういう作戦を立てていくか話し合おう。

【話し合いの内容】☆今日の課題に対して、自分たちはどうしていくか。

2. GOGOゲーム

…自分たちの立てた作戦がゲームで通用するように、兄弟チームに協力してもらい、練習試合をしよう。

3. GOGOサーチング

…リーダーが中心になって兄弟チームで振り返ろう。

①課題に対してどうだったか?→何が悪かったか。どうすればいいだろう?

②パスはつながったか?→何が悪かったか。どうすればいいだろう?

③シュート数はどうだったか?→多かったか?少なかったか?どうしてだろうか?

等、視点を明確にした話し合いができるよう支援していく。

⑦ 扱った学習カード

ア 個人カード

勝ち負け記録表

日付	対戦相手	得点	勝利○ 負け×	自分の評価 合群したか 合群しなかったか
第2時	対 予一	--		
第3時	対 予一	--		
第4時	対 予一	--		
第5時	対 予一	--		
第6時	対 予一	--		
第7時	対 予一	--		
第8時	対 予一	--		
第9時	対 予一	--		
第10時	対 予一	--		
大卒	対 予一	--		
	対 予一	--		
	対 予一	--		

自分でふりかえてみよう ○=バッチリです ◯=できたと思う △=だめかも

態度・・・力をつける。ルールを守る。やる気はどうだったかな?  
 思考判断・・・毎時間出される課題に対してどうしたいか考えた?  
 技能・・・パス、シュート、サポート、思うように動けた?

課題	態度	思考判断	技能
第1時 守備の要領を覚える			
第2時 フォワードの動きを学ぶ			
第3時 フォワードの動きを学ぶ			
第4時 フォワードの動きを学ぶ			
第5時 守備でボールを奪う			
第6時 DF2人がドリフトから得点する			
第7時 DF2人がドリフトから得点する			
第8時 DF2人がドリフトから得点する			
第9時 DF2人がドリフトから得点する			
第10時 ハンドボールで得点する			

GOGOタイムについて

## GOGOタイム

1. GOGOミーティング(協議)  
 …リーダーが中心となって今日の課題に対してどういう作戦を立てていくか話し合おう。  
 【話し合いの内容】☆今日の課題に対して、自分たちはどうしていくか。

2. GOGOゲーム(練習試合)  
 …自分たちの立てた作戦がゲームで通用するように、兄弟チームに協力してもらい、練習試合をしよう。

3. GOGOサーチング(振り返り)  
 …リーダーが中心になって兄弟チームで振り返ろう。  
 ①課題に対してどうだったか?→何が悪かったか。どうすればいいかな?  
 ②パスはつながったか?→何が悪かったか。どうすればいいかな?  
 ③シュート数はどうだったか?→多かったか?少なかったか?どうしてかな?

ウ チームカード

ファイトコールで団結！！  
 (チームの約束ごとを考えて決めよう！)  
 ※声だけではありませんよ。

試合をはじめるとき  
 (円陣を組んで)

シュートを決めたとき  
 (ハイタッチをしながら)



ミスをしたとき  
 (相手の気持ちを  
 考えて・グータッチ  
 も使って)

試合が終わったら、相手  
 チームに  
 (相手がいるから楽しい  
 試合ができる)

## チームカルテ

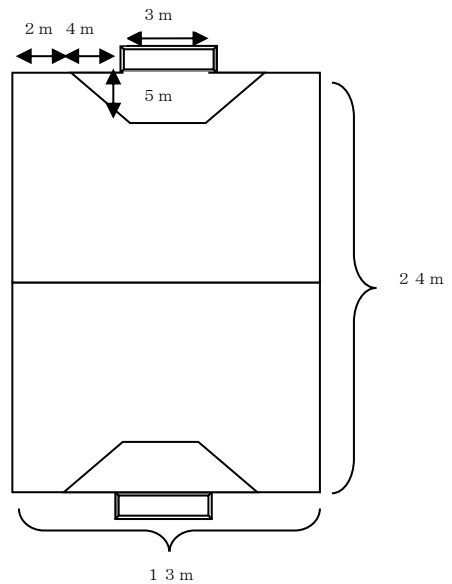
一人ずつ以上、上手なプレーに〇をつけよう！

名前	ステップシュート	ジャンプシュート	あわてずパス	空いている味方にパス	キャッチ	ロングパス	ボールを呼ぶ声	空いているスペースへの動き	タージェットハンド	パスカット・ブロック	キーパー	仲間への声かけ

## 選手名鑑 ブルー

選手名	プロフィール ①背番号②単元全体の目標③得意技
	① ② ③
	① ② ③
	① ② ③
	① ② ③
	① ② ③
	① ② ③
	① ② ③

⑧ コートの広さ



⑨ 扱ったボール



MIKASA  
 ソフトハンドボール1号  
 ゴム、ディンプル素材  
 HRVN1-Y  
 計量約140グラム



- ⑩ ナイスチーム賞（毎時間終了後、写真撮影→掲示板へ）



り方を「創造」していくこと。

この「継承」と「創造」ある体育授業を主幹教諭という立場で、より一層、推進していきたい。

- ⑪ チームMVP（それぞれ1人を毎時間選ぶ…課題達成、動き、シュート、パス、話し合い）



#### 4 おわりに

4月の学級開きから、「他者とのかかわり（他者受容感）」「自分の声を必要なときに出せる力（挨拶や返事）」「学習規律」「クラスへの所属感」「目標設定力」「小さな成功体験（自己効力感）」等のキーワードからの実践を大切に学級づくりに子どもたちと努めてきた。また、体育の授業では、課題とまとめを意識し、「活気ある授業」「学びのある授業」「伸びのある授業」「歓声のある授業」を目指してきた。積み重ねてき共有学習（学び方のスパイラル）をも生かしつつ、日々の体育授業では「運動する楽しさ」と「できる喜び」の架け橋となる児童同士の「豊かなかかわり」を多くすることができた。本校独自のアンケート「元気もりもりアンケート」では運動が好き100%、体育が好き100%、学校が楽しい100%となった。

これまでに積み重ねてきた本校の体育科の研究に向けられるOBや地域、保護者から向けられる「継承」を重んじること。ミニ社会と呼ばれる小学校生活において、その生活の中心となる「学級」と双方向で高めることができる「体育授業」の在



発達段階を考慮した指導について

表の11では、発達段階を踏まえ、以下のように指導づくりに取り入れていく。

項目・発達段階	小学中	小学高	中学中
準備運動 (必ず準備運動)	音楽を聴いたり、リズムを 大げさに取り入れて、思いっ ぱり取り組ませる。	ある程度正確にできるよう にし、正確な動作を目指す。	自分たちで考えてできるように し、それができたら正確に動 作させていく。
主題の 「協力する力の育成」 の考え方は	運動中に運動する	運動中で協力して運動する	自分の得意を向けて運動 する
目標づくりの運動	・基礎動作づくり ・いろいろな動きをたくさん 体験する ・楽しく思いっきり	・いろいろな動きを体験 ・得意でない動きのつ ・協力して楽しく	・ディテックでの楽し さを伝える ・チームのグルーブ、バフ で楽しむ
課題の解決力	・まずはじめに、それだけ のことから、みんながで きる運動を取り入れてお くようにする。 ・運動の準備や服装などが整 えながら課題に取り組 む。 例) コニカ人形ボールを運 送で競う競争する 例) コニカボールの力で 対戦とコニカボールを う 例) 両チームが集めたコ ニカボールを競争しよ う  ○がつかない課題を ○がつかない課題を ○がつかない課題を	・課題が習得されるよう動 き方のコツやポイント に気づかせるような課 題を考える ・難関で課題に取り組み 難関を多く考える 例) 両チームの間にこうに 動いていくをやらせ 例) 両チームの間にこうに 動いていくをやらせ 例) マットに置くときを競 争する  ○がつかない課題を ○がつかない課題を ○がつかない課題を	・課題が習得したり、美 のたりとするためのコツ やポイント、運動の楽し さを伝えたりイメージし たりできるように課題を 考える ・自分の得意な動きを 伝えたり、工夫したりする 課題を考える 例) 1人で動くときはど んな動きが得意だろうか 例) 両チームが協力して大 きくするはどうかしら ふのぞ
自己評価	手を動かすばかり、シール を貼ったり、○の丸を書い たり、簡単なもので自己評 価をする	たのしかったことや得意 なことを言葉に表わすこと で自己評価をする	自己でできず、次時への 課題後、自分や友達との 優り劣りを表わして自己評 価をする
振り返り	本時の課題に対して、言葉 いっしょに声をかけたり、 ○の×でサインをしたり する	本時の課題に対して、自分 がたのしかったことを 挙げる	本時の課題に対して、ど うだったか、どうすれば もっと良くなるかにつ いて具体的なアドバイス できるようにする
振り返り ・振り返り ・振り返り	運動の「協力する力」に基づいて学習を共有		

1年生・3年生・5年生で習った運動の場、運動場、場につなげる、運動の仕方、課題解決方法、等を  
2年生、4年生、6年生で工夫して学習していくことを意識してほしい。

# 体育授業フィードバック(今日の授業を振り返ろう)

ふりかえり項目	自己評価
1 運動学習場面を30分以上確保した。	
2 はっきり返事！ピッと気をつけ！先生を見て話を聞く！を今日も徹底した。	
3 1時間に80回以上の児童への言葉かけをした。 (基準となる考え：1人×2回【動きと声かけ】4全体)	
4 グループやペアで活動する時間を取り入れた。	
5 個々のめあてがあっても、全体に共通する課題やポイント、学習内容を必ず主運動前に示した。	
6 授業のまとめは、示した課題やポイント、学習内容に対する評価を行った。	
7 教師の「見取る力」に合わせて場を設定した。ねらいや学習内容に迫ることができる「教具」だけ使った。	
8 発問をした。	
9 運動能力の高い子に2割、低い子に5割、中の子に3割関わった。	
10 <u>前回の授業より、子どもたちに、技能の伸びが感じられた。</u>	
11 <u>今日の授業の中で、子どもたちから、動きが上がった。</u>	

11回…達成「良」、8回以上…達成「良」、5回以上…達成「可」

○がつかない課題から、次時への手立てを考えよう。