



ポイント!
ここが



「総合的な学習の時間」の活動をつくる場合は、学習指導要領に示されているねらいに沿っていることがとても大切です。また、教師の願いと子どもの願いが合致することにより、よりよい活動が展開されることが期待できます。日常的に運動に親しむことで体力の向上が図れるのではないかと考えます。

- ①自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てること。
- ②学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探究活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること。

3年生「総合的な学習の時間」『運動遊びで元気100倍!』の活動例
3年生という発達段階、生活経験等を考え、一番身近な「運動遊び」をテーマに探究活動を行うことで、子どもたちと教師の願いが合致する「総合的な学習の時間」をつくることが可能であると考えられます。

ねらい

- 体をたくさん動かすことが体力の向上につながることを知り、自分たちでできる「運動遊び」のバリエーションを増やしていこうとする。
- 「総合的な学習の時間」における学び方を身に付ける。
- 自分たちのつくった「運動遊び」を休み時間や放課後など日常的に行う。

課題を見つける段階

①この間行った新体力テストのデータが届きました。自分の体力の様子を見て、どう思いましたか？

- 個票の見方を説明する。
- 子どもたちの考えを十分出させ、自己の体力に関心をもたせたい。

②どうすればみんなの体力は、もっと伸ばしていけると思えますか？

- 体を使った遊び(運動遊び)にふれた内容を取り上げる。

③休み時間や家に帰ってからも、外で遊んだり体をたくさん動かしたりすることで、体力はどんどんついていきます。みんなで「運動遊びで元気100倍」になりましょう。休み時間や家に帰ってからの楽しい遊びをたくさん探したり、自分たちで考え出せないでしょうか？

- テーマは、教師側から提示していくことになると思われる。

活動意欲を高め、自己の課題をつかむ。

①ほくは力は強いみたいだけど動き続ける力が少し弱いようです。

②やっぱりいっぱい運動をすることかな。

②休み時間とかに、いっぱい遊ぶことだと思います。

③外国では、どんな遊びをしているのか知りたいな。

③今やっている遊びを改造してもっとおもしろい遊びをつくってみたい。

③昔の遊びでおもしろいのはないかなあ。

楽しい運動遊びをたくさんつくろう。『元気カード』をいっぱいにしよう。

- ★「総合的な学習の時間」の導入期である3年生なので、ある程度教師側で課題を設定したりどんな活動ができるか例示をしたりする必要があると思われる。そこから自分の考えで選択できるようにしたい。
- ★時間にゆとりがあるならば、「課題を見つける段階」で教師側から「運動遊び」を提示し、動機付けをさらに強めさせたい。

課題を追究する段階 実際に試しながら、工夫して自分たちの「運動遊び」をつくる。

一人では運動するときに困るからグループを作って追究しましょう。

- 子どもの願いが生きるようグループングをする。

①どうやって探したり調べたりすればいいかな。

- 学校の実態に応じて可能な手段を考えさせる。

みんなが考え出した遊びを実際にグループのみんなでやりながら、工夫してみましょう。できあがったものを『元気カード』にまとめましょう。『元気カード』がいっぱいできるといいですね。

- 活動の方向を示すとともに、子どもたちの活動時間を十分に保障する。
- 実際に運動してみなければ、おもしろさや問題点がわからないので、活動場所及び安全の確保にも留意したい。
- 『元気カード』には、絵や図、説明などがわかりやすく書けるものを用意する。また、その「運動遊び」のおすすめのポイントが書ける欄を設けておく。体力を意識させたい。

①図書館に行けば本がたくさんあるから、そこで探せると思うよ。

①インターネットを使えば、外国の遊びも調べられるんじゃないか。

①他の学校の友だちにどんな遊びがはまっているのか聞いてみよう。

①お父さんやおじいちゃんに聞くのもいいかもね。

おすすめのポイント

すばやさ	☆☆☆☆☆
力づよさ	☆☆☆☆☆
むずかしさ	☆☆☆☆☆

☆を塗る

- ★遊ぶことに夢中になりがちになるが、毎時間のめあてをしっかりと意識させることと支援計画及び評価基準をつくっておくことにより充実した追究活動になることが期待できる。

表現する段階 たくさんつくった『元気カード』から一番のおすすめを紹介し合う。

たくさん『元気カード』ができましたね。その中から一番の「おすすめ」を紹介する時間をつくりたいと思います。グループで相談して、わかりやすく伝える方法を考えて、練習しましょう。

- 発表会を開き、説明とともに実際に運動させる。その感想を伝え合うことで他者からの評価になるようにする。できれば、「おすすめのポイント」についても言わせたい。
- 発表会の形式は、いろいろな方法が考えられるが校庭でダイナミックに行わせたい。

「ドロケー」を改造した「スーパードロケー」にしようよ。

ほくがルールを説明するから3人でやって見せようよ。

とってもおもしろかったです。特にポイントにある「スリル」がよくわかりました。

- ★できあがった『元気カード』は、一つにまとめ『元気100倍事典』等の名前を付けてファイリングしておく。日常化につなげることをねらって、休み時間等に活用できるよう保管場所を工夫したい。
- ★『元気100倍事典』をいくつかコピーをとって、各クラスに配ったり下学年に教えに行ったりプレゼントしたりする等自分たちのつくったものを広める活動も有効である。
- ★3年生が休み時間に楽しそうに遊んでいる姿を見て、学校全体が変わっていくことも期待できる。
- ★新体力テストの結果を毎年、継続してまとめ、体力の向上を意識できるようにする。