

1/3 (土) GW No.1

<役割>

GWのふりかえり・感想

全体研原稿(発表者(森田先生))

<GWで話したいこと>

- ・ヒト・モノ・コトの「コト」について
- ・評価について(自分なりに・自己認識)
- ・教師の役割
- ・「柱」について

◎自分の課題をどう捉えているのか。

5年時の体づくり運動の経験から

バランス・俊敏性は捉えやすいが、用具・タイミングは難しそう
リズムの中のタイミング

課題のもち方(パターン)

- ・体カテストの結果から自分たちと全国との比較
- ・場で1度やってみて今の自分を知る(それぞれの場をつくる)

体力の高まりを視覚化(可視化)するためのものとして

→ 子どもの必要感・子どもの課題と教師の課題をつなげる

No.2

①

体づくり...他領域とは違う(必要充足)

⇒ どう必要感をもたせるか. 子どもの課題を見つけるか

「リズムジャンプをやりたい」
(欲求) → ^{必要感} 途中で〇〇を高めたい

教材を魅力的なものにする = やりたいことがある, 必要感

「体づくり運動(必要充足)」の捉え直し

バックグラウンドがないからこの可能性

ゴール設定の大切さ = 魅力のあるゴール

〜したいからやる(自己目標的)にできないか

教材づくりが難しい.

おもしろそうだな → どう分析するか

◎ コトについて

動き自体の「コト」を設定する(うい遊び) → そこから条件を広げていく

例) リズムに合わせてとぶコト

+条件 ともできるか

体の動きの高まりと自己認識の高まり
↳ 動きをしていく中で気らく + 突問

子どもの考えでいる
こと言語化

「どうやらうまくいったの?」 教師の問いかけ

No.3

「~~外~~ 体の動きを高めや自己認識を高めるために
できるか

「内」自分の体について自己認識し、体の動きを
高めることができるかどうか
⇒ ~~ここ~~ 自由な材料をつくり、
これをめぐって遊べる学習材

学習材をつくるために

・安心感

① = 大むとの遊び (おどすに)
・そこに条件 (形をかく など)
人数

} ゲーム ⇒ それぞれの目標ができる

遊びを提示 ⇒ 子どもが自由につくっていく (中学年) + もつりル条件 (高学年)
(巧み・乗っ・カマコ・跳)

② (低) 遊びを自分たちで考える (もの・場を与えてから)

ゲーム論

前提の目標 (状態) ^{構成的} + ルール (条件) = ゲーム

ゲーム内での目標はいくらも設定できる

この (条件) = ルール

No.4

①

④「ねらいに応じて」⇒自己の課題・めあてなど

4つの動き(柔らかさ・巧みさ・力強さ・持続)については
最初や最後に子どもに問う

「リズムジャンプ」で授業づくりのバージョン!

+

コト: リズムに合わせてジャンプすること

モ) = 曲をかえる

線を入すに

ロープをはね(ジャンプ) = 高さを出す

体勢をかえる

手はさわっていい 左右

2人で
ボールパスして

飛ぶパス

条件をかえてもできるか、できないか

グループを大きくする、偶然性 子どもから出してお題をやる

あんなかたどき⑤ゲームを導入

線の仕方

2人 → 4人 ↓

平行・交叉

リズムに合わせて

①のどのだけうらにいう、まにいう ⇒ 条件をかえる、思考

共有したい価値(子どもから出てきたコト) ⇒ 子どもの

着地する高さ・場所、上身、高さ、重心、バランス