

【内容】 体力アップカードを活用した取り組み 「カードの有効活用」

1. 「活動内容」



【上級生に教えてもらい頑張る児童】

鉄棒の分からない技を上級生に教えてもらう低学年の児童。うまくその技ができれば、スポーツ委員会の児童に合格の判子を押しってもらうことができる。



【ラダーを設置→いつでもできる】

自分のカードと説明の立て札の看板を見て、ラダーを使った動きを何回もチャレンジ。



【全校生で取り組む校内持久走タイム】

3学年に分かれて、週2回ずつ20分休みに音楽をかけて走る。自分の目標に向かって一生懸命！各学年に応じたマラソンのカードを活用。

2. 「実施上のポイント」

- ・児童の生活の中に、いかに体力づくりにつながるような動きを入れていくかを考えて実施した。
- ・うんてい、ジャングルジム、登り棒、丸太、鉄棒、ラダーの種目を設定し、各項目で6つのレベルを設けて、取り組んだ。カードには、児童にとって分かりやすい図や表現を用いた。カードに書かれている動きが分からない時のために、看板を近くに立て、詳しく説明する写真や言葉を入れた。

3. 成果と課題

- 遊具やラダーを活用した体力づくりを実施したので、児童がカードと説明の看板を見て、自分で活動することができた。
- 自分から進んで積極的に取り組む低学年の児童が数多く見られた。
- カードを使ったことで、児童の意欲化につながった。
- 今年度は鉄棒に重点を置いたので、逆上がりなどの鉄棒の技ができる児童が増えた。
- 友達と一緒に取り組んだり、上級生に見てもらったりすることで、仲間作りにつながった。
- △遊具を使うということで、高学年の児童の意欲化やその継続が課題である。
- △年間を通した継続的な取り組みを工夫していく必要がある。