

# 体 育 科

安 田 一 志 横 山 明 子  
洪 田 弘 一 木 戸 壽 和 子

## 1 めざす子どもの姿

### (1) 体育科における学び

子どもは運動と出会ったとき、それまでに得られたその運動にかかわるであろう知識や技能、さらに類似する運動時に感じたことを関連させることで、経験に基づいた運動に対する自分なりの思いを持つことになる。具体的には、その運動による効果に対するある程度の見通しを持ったり、運動を通して「仲間」（以後、「仲間」を自分を取り巻く人や使用する用具、器具などとする）とよりよいかかわりを持つこととしたりすることなどである。そして、時間と空間を共有する場面でその思いを動きとして表していくことで、直接「仲間」とふれ合ったり、課題達成にむけた試行錯誤を繰り返したりすることができるところが学びの場である。

体育科では、それぞれの運動の特性を生かし、「体を動かすことは楽しいと実感し、その体験を積み重ねていくこと」を基礎・基本とし、子どもがよりよいライフスタイルの形成にむけて主体的に働きかけることを目指していきたいと考える。その楽しさとは、夢中になって体を動かしている中で、「運動のもつ特性に触れる楽しさ」「運動技能の可能性を見つけていく楽しさ」「運動を通じて仲間とふれ合う楽しさ」「心と体を解放する楽しさ」が相互に関連し合う中で得られるものと考えている。つまり運動の楽しさを求めて自分の課題を設定して運動するのではなく、今の自分に合った様々な視点のめあてを持って運動することで、自分の思

いと動きとが連続的に整合され「もっと続けたい」「次はこうしたい」「これができるようになりたい」などという思いを持ちながら運動するようになる。そこで私たちは、運動の楽しさを次々と経験することが、さらに自ら運動にかかわることにつながると考えた。（図1）

### (2) よりよいライフスタイルの確立にむけて

さらに運動にかかわろうとする意欲やそれによる行動は、生涯にわたって自分の思いや動きをコントロールしながらよりよいものを求めること、運動のもつ価値観を広げていくことになるといえる。そこで今年度、私たちは体育科の授業において、主体的に「仲間」とかかわり合いながら、運動を通してさらに課題に働きかける意欲を生み出し、行動していく姿を「夢中になって運動する姿」ととらえ、次のような子どもの姿をめざすことにした。

「仲間」とともに 夢中になって運動する姿

これまでの子どもは、集団での活動的な遊びの経験を通して、ルールやマナーを大切にす態度を身につけ、他を認めたり思いやりする豊かな人間性を学びとり、その場の条件や状況に応じた様々な動きをつくり出してきた。このような遊びの経験の積み重ねにより、子どもは知らず知らずのうちに運動技能を高めながら、「体を動かすことは楽しい」ことを実感してきたのではないだろうか。つまり、集団による活動的な遊びは、単に技能を高めるための経験となるだけでなく、体を動かすことの良いを知る機会ともなり、さらには友達とよりよいかかわることで、社会性を身につける経験ともなった。健康は、各人のライフスタイルによって左右され、その多くが青少年期に形成されると言われていることから、活動的な集団遊びは、よりよいライフスタイルの確立や人間形成に大きくかかわってきたはずである。

しかし、近年は少子化や生活様式の変化などにより、集団的な遊びはあまり見られなくなり、前述のような、子どもが経験を通して学ぶ場が少なくなってきた。学校生活は、その全てが人間形成を目指すものであるため、子どもの集団的な活動についても、学びの場を保障することが必要となってきたのである。

さらに自ら運動にかかわっていくことは、私たちが考える体育科の本質「運動を通して自ら

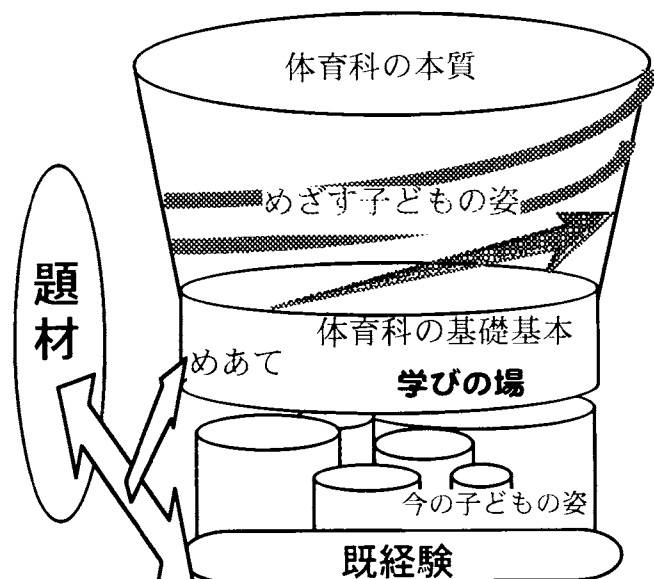


図1：自ら運動にかかわる子どもの姿

よりよいライフスタイルをつくらうとすること」へのプロセスである。

## 2 めざす子どもの姿に迫るために

### (1) 一人一人の心と体への働きかけを促す

子どもは、知識・技能はもとより、興味・関心や運動経験、楽しいと感じる場面さえも、一人一人違う。そんな個人差のある子どもが、「ともに夢中になって運動する」ためには、自分と「仲間」とが共存する環境での、題材との出会いが大切になってくる。

子どもの発達段階や実態を考慮し、運動の持つ特性に触れることや、それを通じて友達と思いを共有したり、共感したりすること、また自分の日常生活に役立てそうな情報を得ることが効率的に行えるような題材と出会わせる。つまり、「自分の体で表現したい」「自分の力でやり遂げたい」という意欲にかき立てられるような題材と出会わせなければならないのである。

また、子どもが夢中になって体や頭を働かせていくには、子どもに、創意・工夫の可能性があり、だれもが無理なく取り組めるであろうやさしい題材の内容を開発していくことも必要である。同時に、必要感のある課題、経験に基づき考えられる課題の提示など、「やってみたい」「考えてみたい」「できそうだ」という思いを喚起させるような題材との出会わせ方を工夫していく。

### (2) 一人一人が運動に対する

#### 明確なめあてを持てるようにする

「夢中になって運動する姿」に迫るためには、子どもが「仲間」と時間や空間、動きを共有できる場において、しっかりと見通しを持てるように単元を構成していくことが不可欠である。単元全体の見通しを持った子どもの運動に対する思いや考えは、具体的な一人一人のめあて、または集団のめあてとなって表れてくる。今の自分の力で何ができるか、集団の特長を生かしてどう動いたらいいかなど、めあては、課題を解決する過程において、各人の思いを動きにつなげることに直接かかわってくる。

よって教師は、既習を想起させたり類似する運動を経験させたりして、一人一人が自分のめあてを持てるようにする。そして、一人一人がめあてを達成しようと運動できるように、多様なめあてに対応できるような場を設けていくことが必要である。このとき、子どもが運動の楽しさや喜びを感じていくために、教師はアドバイスとして適切な情報を与え、個々のめあてが明確になるようにしていきたい。

### (3) 自分の思いや動きを

#### 交流する場を活用する

「仲間」とともに、それぞれが自分の思いを動きとして表している場で、互いに思いを共有したり、共感し合ったりすることで、自分や「仲間」と対話して、新たな思いや考えを持ったたり、さらに広げたり深めたりすることができる。これはまさに、運動を通じた「仲間」とかわる楽しさであり、一人一人にこの楽しさを実感させたい。そのためには、空間や時間を共有するだけでなく、思いを出し合い、思いを動きとして表現し合い、それを受け止め合うことができる場をつくり、互いに交流することが必要である。そこでは多様な交流が考えられる。教え合い、励まし合うといった課題解決に対してかわる交流、情報を交換する、対戦するなど、友達の必要性を感じる交流、友達の存在を感じ、共感し合いながら動くことで友達との一体感を持つことができる交流などである。さらに、交流を通して集団の学びを高め合う相乗効果も期待できる。

さらに、「仲間」に対して主体的に働きかけ、互いに個性を尊重するなど、豊かな社会性を育むこともできる。また、集団の中での自己の変容を自覚する場としても活用できると考える。

### (4) 自己評価活動を生かし

#### 運動に対する価値観の広がり

#### 自覚を促す

運動時におけるその時その時の思いやそれに伴う動きは形としては残らないが、そこで得られた感情や瞬時の動きは心と体に残されるものである。その感情を思い起こすと同時に、動きを客観的に振り返ることで、自分の運動に対する価値観の広がりを自覚できると考える。そのために、学習カードの活用が考えられる。

カードの利用においては、発達段階に応じて、評価項目や評価方法を厳選する必要がある。低学年では、シールを集めることによってめあてが達成されたことがわかったり、色をぬって自分がした活動が視覚的に振り返ったりすることができるものが効果的であると考えられる。高学年では、与えられた観点にかわりながら、自由記述も交え、課題に対する成就感や運動したことに対する気持ちを思い出して記録できるようにする。

自己評価だけでなく、相互評価、教師による評価などを関連させ、子どもに返すことによって、新しい自分の姿を確かめたり、さらなる自分のめあてを見つけたりする手がかりとしていきたい。

### 3 実践例 —1年—

#### (1) 単元名 おもいきり あとむぼうる（基本の運動／用具を操作する運動遊び）

- (2) 目標
- ・大きなボールを運んだり、転がしたりして、その使い方や運動の仕方の決まりを守り、安全に運動することができる。
  - ・「仲間」とかかわりながら、ボールの動きに合わせて自分の身体をいろいろな動かすことができる。

#### (3) 指導にあたって

##### 本単元におけるめざす子どもの姿について

子どもは、就学前や幼稚園で様々な運動（動き）や遊びを経験しているが、技能や意欲の面での個人差が見られる。さらに、子どもの育つ生活環境の変化から、友達とかかわって「のびのび動き回る」「とことん動く」といった動く心地よさを体感、体験する機会は少なくなっている。

本単元の基礎・基本は、やさしい運動遊びを通して、「仲間」と時間や空間を共有する中で、動く楽しさやおもしろさ、そして心地よさを実感し、思いっきり身体を動かすことである。「思いっきり」とは「身体全体を使って」「力いっぱい」と捉え、子どもに意識付けしていく。

本単元は、用具をタイミングよく操作したり、用具の動きに合わせて自分の身体をいろいろな動かしたりして、楽しく遊ぶことをねらいとする基本の運動（用具を操作する運動遊び）に位置づく。ここでは、経験の差に伴う技能の個人差があることを認めた上で、楽しく運動遊びにかかわらせていきたいと考える。まず、自分と運動していく「ひと」や「もの（ボールや用具）」を「仲間」と捉えさせたい。軽く大きなボール（キンボール）を使用することによって、ボールを運んだり、転がしたり受け止めたりする時に身体全体を使って力いっぱい動くことや友達と協力して運動していこうとする姿が期待できる。また、これらの動きを生かして、ボールゲームの要素を含んだ活動も取り入れていく。その中で、「思いっきり」動き回り、運動することの心地よさや楽しさを体感させていくとともに、仲良く運動していこうとする意欲やルールを守る態度も養っていきたいと考える。

そこで体育科で掲げためざす子どもの姿「仲間」とともに夢中になって運動する姿を本単元を通して見た場合、「仲間」とのかかわりを意識した思いを感じ、運動（遊び）の世界を広げていく姿と考える。それは、「仲間」とかかわり、いろいろな動きをすることで、「友達がいたから、いろんなことができたんだ」「ボールにぶつかったら、こんなふうに弾んだよ」「グループの人と、こんなふうに動くといいかもしれない」など運動をすることの価値観を広げていくことである。

##### めざす子どもの姿に迫るために

###### ① 一人一人の心と体への働きかけを促す

子どもにとって自分の体より大きな用具を使って運動する経験は少ない。ボールの特性（球形、柔らかさ、弾み方など）を生かし、「触ってみたい」「ぶつかったら柔らかかった」などの思いや感覚を大切にしながら、ボールとのかかわりを深めていく。そして、運動の技能だけにとられることなく、「運ぶ」「受け止める」「転がす」などの多様な動きの経験をさせながら、身体全体を使って体を動かすことの心地よさを十分に体感させたいと考える。

###### ② 一人一人が明確なめあてを持てるようにする

用具を操作しながら多様な動きを経験する中で、それらの動きを生かしての競争や簡単なゲームを取り入れていく。その中で、一人一人が「相手のチームに勝ちたい」という思いを叶えるための方策を考えていく時に「もっと速くボールを転がすには」「みんなで上手に逃げるには」などの明確なめあてを持って、工夫して運動することの意欲を高めていけるような場を設定していきたいと考える。

### ③ 自分の思いや動きを交流する場を設定する

ゲームや競争をしていく中で、動きや作戦を話し合う、教え合うなどの場を設けていく。また、無意識のうちに思いや動きを交流している（「仲間」と一緒に運動している）場においても、友達と工夫したことや協力して高まりの見えた場面を認め広めることで、「仲間」とともに運動することのよさを感じ取らせていきたい。

### ④ 自己評価活動を生かし 運動に対する価値観の広がり の 自覚を促す

本単元においては、『「仲間」とのかかわりを感じる』と『体いっぱい使って、思いっきり動けたか』の2つの観点について自己評価させていく。単元を通して、学習カードを使用していくが、子どもの実態を考慮して、シールを貼ることなど、できるだけ簡単な方法でふり返らせていく。そのことで、子どもに「できた」達成感を感じ取らせ、よりよい動きや「仲間」とのかかわり方を具体的に考えるきっかけとし、次の運動（遊び）への足がかりとしていきたい。また、課外の「せんせいあのお（日記）」やつぶやきに応えたり、子どもに広めたりすることによって、価値観の広がり の 自覚を促していきたい。

## 単元計画（総時数5時間）

主な活動と内容	めざす子どもの姿に迫るために	評価ポイント
1 用具（キンボール）を操作する運動遊びにおける思いを持つ ・重いのかなあ ・触ってみたいなあ ・おもしろそう おもいっきり あとむぼうる	①	用具（ボール）に興味を持ち 用具を使う時の決まりを知る
2 用具を操作して いろいろな運動遊びをする ○転がるボールに合わせて動こう（受け止める） ○弾むボールに合わせて動こう（くぐる） ・思ったよりむずかしいぞ ・じょうずにできたよ	①②③	用具の動きに合わせて全身を使って運動することができる
3 ゲームをする ○リレー遊び（転がし／持ち運び） ・どんなふうを持つといいかな ・いろんな持ち方ができたよ ○にげるにげるゲーム ・どんなふうに逃げるといいかな ・相手を当てる転がし方を考えよう ○ころがしドッジボール（アトムゲーム） ・当て方や逃げ方を工夫しよう ・協力して思いっきり動けたよ	②③④	・用具の動きに合わせて自分の動きを工夫することができる ・ルールや順番 用具の扱い方のきまりを守って仲良く運動することができる

## (4) 本単元における授業の実際と考察

用具を操作する運動遊びの学習は、用具をタイミングよく操作したり、用具の動きに合わせて自分の体をいろいろに動かしたりして、楽しく遊ぶことができるようになることが大切である。本単元では、大きなボールを使い、そのボールを転がす、跳ね返すなどの運動を通して、楽しく運動遊びにかかわらせていきたいと考えた。

本項では、めざす子どもの姿『「仲間」とのかかわりを意識した思いを感じ、運動遊びの世界（運動をすることの価値観）を広げていく姿』に迫るために学習活動ごとに設定した評価ポイントに従って考察を進めていく。併せて、学習場面での子どもの様子から、めざす子どもの姿に迫るための手だての有効性についても考えていく。

### ① 用具（キンボール）を操作する運動遊びにおける思いを持つ

用具（ボール）に興味を持ち、用具を使う時の決まりを知る

用具（ボール）は、大きく軽いキンボールを使用した。それは「身体全体を使って」「力いっ

ばいに」「友達とかかわりながら」運動していくことをねらったからである。また、大きなボールを運んだり、転がしたりする時には、普段の動きより力強く、素早い動きが必要となってくることから、ボールの名前を「アトムボール」とした。ちなみに、運動会のリズムダンスでも「鉄腕アトム」の曲『true blue』に合わせて表現をしており、子どもにとっては、親しみやすい名前でもあったと思われる。

自分たちの体より大きなボールが登場した時、子どもから「わあ、大きい」「触りたい」と歓声があがったので、全員がボールに触る機会を設けた。ある女の子が「思ったより軽そう」と言いながら、ボールを頭上に軽々と持ち上げることができた。ところが、ボールはバランスを崩し、落ちそうになった。その瞬間、前で見えていた女の子が立ち上がり、2人で落ちそうになったボールを支え合う姿が見られた。導入の段階から、自然な流れで友達とかかわることができた。

単元を通して、きまりを守り、安全に運動していく態度も身につけていくことをねらって次のような注意をしてきた。ボールの操作については、身体の中の部分を使って、ぶつかる、転がすなどの運動は認めてきたが、頭を使っての操作については危険が伴うため、注意するよう指導してきた。併せて、ボールの反対側が見えないことによる危険な行動や動きにも注意を払わなくてはならないことを感じた。

## ② 用具を操作して いろいろな運動遊びをする

用具の動きに合わせて全身を使って運動することができる

ここでは、「仲間」とかかわる機会を多く持つようにした。まず、本単元を通しての準備運動では、先に述べた「鉄腕アトム」の曲での動きを利用し、この運動の中に、友達と向い合わせになって動いたり、グループで円になってボールをはね返す運動をしたりする「仲間」を意識して、「仲間」とかかわりながら運動していく活動を多く取り入れ、心と体をほぐすようにしてきた。

次に、アトムボールを転がしたり、そのボールを受け止めたりする運動を行った。身体全体で「仲間」と触れあうことをねらい、手だけでなく膝やお尻など身体のいろいろな部位を使ってボールを受け止める、跳ね返すなどの運動も行ってきた。子どもから「お腹でもやってみたいな」「手をつないでやるとボールが円の外にでないんだよ」と動きの工夫も出てきた。これらの考えや思いを生かしながら、学習を展開し、「思いっきり」ボールに慣れ親しむことができた。

バウンドしたボールをグループで空中でキャッチする運動では、初めのうちはなかなか上手にできなかったが、回を重ねていくうちに、成功するグループが出てきた。キャッチする時の構えやかけ声をグループで相談し、バランスが崩れそうなボールを支えようとするなど、工夫して活動し、用具の動きに応じて自分の身体を動かしていこうとする姿が見られた。空中でボールをキャッチする活動の中で、「今、このグループがボールをキャッチできたのは、〇〇さんがこんなふうに動いたからなんだよ」「ボールの動く方にさっと動いて、すごかったね」など、その場で動きの工夫や取り組み方の良さを認め、全体に広げながら授業を進めた。

ボールから逃げる、避けるなどの運動では、バウンドしているボールの下をくぐる運動を行った。ボールの動きを見て素早く走り抜けていく子、勢いよく転がり抜ける子などいろいろな動きが見られた。反面、なかなかタイミングを取ることができなかつたり、ボールの動きをよく見な



動きを見合いながら準備運動している様子



ボールを転がしている様子（準備運動）

いでくぐろうとしたりする子どもがいたため、「ボールが上にいったらくぐるんだよ」「体を小さくしてくぐった方がいいよ」と言葉かけをして、用具（ボール）の特性に触れることができるようにしてきた。このような子どもの様子から、単元を通して空間認知能力や全身調整力を意識した動きを経験させていく必要性を感じた。

### ③ ゲームをする

- ・用具の動きに合わせて、自分の動きを工夫することができる
- ・ルールや順番、用具の扱い方のきまりを守って仲良く運動することができる

ここでは、これまで経験してきた動きを生かしながら、競争や簡単なゲームをしていく。的あてゲーム、にげろにげろゲームとアトムゲーム（転がしドッジボール）についてゲームにおける子どもの様子やふりかえりカードをもとに考察をする。

#### ア 的あてゲーム／にげろにげろゲーム

的あてゲームは、5個の的をねらって転がし、倒れた的の数とそのグループの得点となるゲームである。主に、転がして運動に注目しながら、活動してきた。子どもは、身体全体を使ってボールを転がすことができた。そして、「たくさん点数をとりたい」という思いから、「もっと速く転がしたい」というめあてを持ち、助走をつけてぶつかり、2人で協力しながら転がすなどの動きも見られるようになってきた。この場面で、「全身を使って」「力いっぱい」ボールを操作していたり、工夫した動きを全員に広める場を設定してしてきた（資料1参照）。子どもの「このへんに」「こうやって」といった表現ではあったが、「膝を曲げる」「腰を低くする」などの内容を教師が補足説明をしながら認め、広げてきた。子ども自身が感じ取ったイメージも動きの経験とともに大切にしていきたいと考える。

また、5個の的を並べる際、横一列に並べる、ボーリングのピンのように並べるなど「たくさん倒して、点数をとる」ために工夫する姿も見られた。

にげろにげろゲームでは、的あてゲームの学習で経験した「転がす」動きを生かし、ボールから「逃げる」運動も加えた。転がすという動きについては、「もっと速く転がして、たくさん点

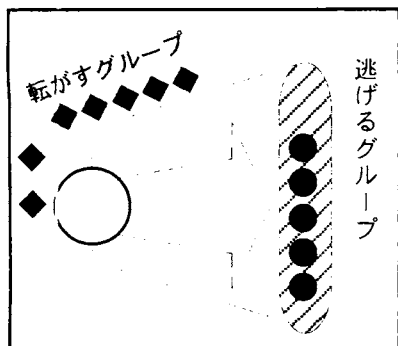


T: Eさん転がしてみ  
T: どんな格好だった?  
C1: ひざが曲がっていた  
C2: このへんにパワーがある  
(ひざを指差しながら)  
C3: 押すようにやっていた  
C4: こうやって…  
(走ってきて、そのままぶつかる)

資料1 全身を使った動きを広める



的の並べ方を工夫しゲームをしている様子



にげろにげろゲームの場の設定 (資料2参照)。

数をとりたい」といった思いから、転がす時、ボールを押さえて（安定させて）もらって、思いっきりぶつかっていったり、逃げるグループの固まっている方向に転がしたりするなど、転がす（当てる）運動に対してその子なりの思いのあらわれが見られた

にげろにげろげえむのぼうるであてるときに、もっとぼうるをはやくしたいです (A児の感想)

にげろにげろげえむを、がんばりました。ぼうるあてをがんばったけど、ともだちが“ひよい”とよけてあてれませんでした (B児の感想)

資料2 にげろにげろゲームの感想より

逃げる動きにおいても、1人で逃げていた時、比較的余裕を持っていたが、5人で逃げるというルールを取り入れた時、最初は、子ども同士でぶつかって、ボールに当てられてしまうことが多かった。回を重ねるうちに、5人で逃げる方向を決めたり、両サイドに分かれてボールを待ち構えたりするなど、話し合っってボールから逃げるための工夫をすることができた。そして、動きの経験を生かし、ゲーム化することで、思いの高まりを感じ、子ども同士が教え合おうとする姿も見られるようになってきた(資料3参照)。転がす際に、「転がしていい?」「いいよ」といった相手を意識し、声を掛け合いながら運動していく場面が見られたため、それを認め全体に広めていくことで、ゲームを行っていく時の態度面での育成を図った。

### イ アトムゲーム(転がしドッジボール)

アトムゲームでは、これまでの一方向からのボールの動きに伴う運動から、多方向からのボールの動きに対応する動きが加わる。転がす側にとっても、これまではボールをきちんとセットして転がす運動をしていたが、アトムゲームでは、ゲームの流れに応じて、できるだけボールを止めずに、身体全体を使って転がす(はね返す、ぶつかる)技能も必要となってくる。また、ボールや人の動きから、転がし方や逃げ方についても、グループで話し合ったり、作戦を立てたりしながら、「仲間」とかかわる場面も多く見られる。

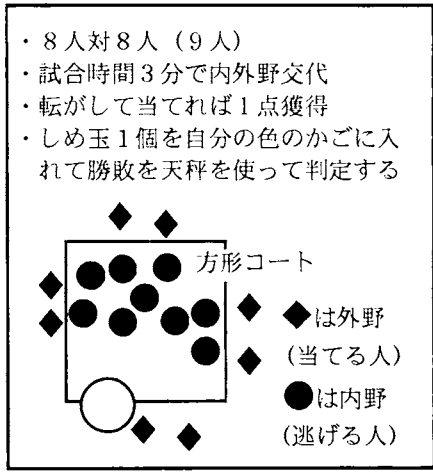
これまで経験してきた「ボールを転がす、ボールから逃げる」という動きを生かして、「仲間」とかかわり「思いっきり」アトムゲームを行うことができたと考えられる。しかし、夢中になりすぎたためか、ラインを意識していなかったり、ボールに集まったりする場面が多く見られた。ゲーム終了時、子どもに「アトムゲームをやったこと」について聞くと、「ボールにみんなが集まって、あまりさわることができなかった」という意見が多く出てきた。「それでは、どうすればいいのかな」と問いかけたところ、「自分の線を決めて、そこから出ないようにすれば、みんながボールを触れるよ」「チームで転がす時の場所を決めるといい」などの考えが出てきた。この話し合いで、アトムゲームに新たなルールが一つ加わった。

このアトムゲームに入って、初めて学習カードを使用した。「思いっきり運動すること」「仲間」とのかかわり」の二観点について、シールを貼るといった簡単な方法のふり返しである(資料4参照)。また、「転がす」動きにかかわるふりかえりについては「1回目と比

たいいくのにげろにげろげえむが、おもしろかったです とくに、にげるとき、ぼうるがあたりそうで、はらはらどきどきしました。(C児の感想)

にげろにげろげえむで、にげるときにのさくせんをかんがえて、みんなにおしえたら、だいせいこうでした。(D児の感想)

資料3 にげろにげろゲームの感想より



アトムゲームのルールと場の設定



アトムゲームの中で「思いっきり」ボールを転がそうとしている様子



ゲームにおける工夫を説明している様子

これまで経験してきた「ボールを転がす、ボールから逃げる」という動きを生かして、「仲間」とかかわり「思いっきり」アトムゲームを行うことができたと考えられる。しかし、夢中になりすぎたためか、ラインを意識していなかったり、ボールに集まったりする場面が多く見られた。ゲーム終了時、子どもに「アトムゲームをやったこと」について聞くと、「ボールにみんなが集まって、あまりさわることができなかった」という意見が多く出てきた。「それでは、どうすればいいのかな」と問いかけたところ、「自分の線を決めて、そこから出ないようにすれば、みんながボールを触れるよ」「チームで転がす時の場所を決めるといい」などの考えが出てきた。この話し合いで、アトムゲームに新たなルールが一つ加わった。

おもいっきり あとむぼうる 1ねん くみ	
あとむげえむのるうらが わかったよ	
ぼうるを はやく ころがせたよ	
じょうずに にげられたよ	
もっと はやく ころがせたよ	
みんなで じょうずに にげられたよ	

資料4 学習カード

べてどうだったか」といった視点から、「もっと」という言葉を、「逃げる」動きについては友達とのさらなるかわりをねらって「みんなで」という言葉を加えることにした。その他、「せんせいあのね（日記）」や絵でふり返ったものについては、学習カードの裏面に貼るようにし、ポートフォリオとして積み重ねていくことによって、「仲間」とかかわっての動きや思いの高まりが見られるようになってきた。

## (5) 本単元の課題

学習指導要領では、用具を操作する運動遊びの内容は、「用具を巧みに操作したり、用具の動きに合わせて自分の体をいろいろに動かしたりして楽しむことのできる運動遊び」と示されている。本単元では「全身を使って」「力いっぱい」などの「仲間」の動きに伴う自分の動きにねらいを置きながら、単元を構成してきた。本単元における実践の課題を以下の視点にたって挙げる。

### ア 単元構成について

単元を通して、『思いっきり動くこと』『「仲間」とのかかわり』を意識して、学習を展開してきた。用具を操作する運動については、多様な活動を通して、ねらいを達成できたように思える。しかし、「用具の動きに合わせていろいろに動く」という視点からみると、これまでの経験の差からの運動技能の差を感じ、引き続き多様な運動経験の必要性を感じた。

アトムゲームにおいて、速いスピードでボールを転がそうとするあまり、ボールをきちんとセットして、大きな動きで転がそうするため、逃げるグループの動きが止まる場面が見られた。このゲームは方形のコートを使用した。準備運動において、円形の枠の回りで、ボールを動かす運動を入れたことから考えると、円形コートでの動きを発展させた形でゲームをさせていった方が、子どもにとっては、自然な流れであったと考える。そうすることによって、ボールの動きが多くなり、逃げる子どもはより素早い動きが必要となつて、運動量も増えたのではないだろうか。コートの大さきやゲームの流れを作るような声かけや手だてなど、子どもが一生懸命逃げる場に追い込める場やルール工夫が必要であった。

本単元は、基本の運動におけるねらいに視点をあて、その動きを生かしてゲームを行う単元構成にしたが、子どもの意識はルールや作戦を工夫して運動していくことを楽しむゲーム領域の特性へと移っていった。もっと、用具を操作するという「動きの広がり」に視点をしぼった単元構成が必要であったように感じる。例えば、的あてに絞り、正確に転がしたり、力強く転がしたりといった展開のもと、じっくり用具と向き合う場を設定した方がよかったのではないだろうか。今後、このように基本の運動とゲームの領域が合わさるような単元構成も予想されるため、カリキュラムの組み方についても考えていく必要があるものと考えている。

### イ 評価（学習カード）について

本単元の「おもいっきり あとむぼうる」という抽象的なテーマを、子どもには「はやく ころがす」「じょうずに にげる」などの言葉で提示した。教師は「はやく」をボールのスピードを上げることから、もっと大きく動くことをねらったのだが、アトムゲームの場面では、素早くコート内を転がすめあてにもとらえることができ、曖昧なめあてとなった。このように「もっとはやく」「みんなで じょうずに」といった主観的な評価を設定したが、低学年の基本の運動において、どのような観点で自己評価させていけばよいのか考えていきたい。

また、評価方法は、教師側が設定した観点に対してシールを貼ること、絵や日記などで思いを表現し、ポートフォリオ的に積み重ねていくこと、そして、教師がその自己評価を認め広めることで、動きや思いの高まりの自覚を促してきた。1年生としての発達段階から考えて、このように自由な方法で思いや願いを表現させていくことも有効な方策の一つであると考えている。子どもにどのような方法で自己評価させ、どのように生かしていくことがめざす子どもの姿に迫るために有効であるか、今後探っていきたい。