

体 育 科

安 田 一 志
居 村 明 子
浜 田 弘 一
木 戸 壽 和 子

1 体育科の本質について

私たちは、体育科の本質を次のように考えている。

健康にむかって心と体をpromoteすること

各人の健康は、それぞれ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ているといわれている。健康に対する価値観が多様化しているといわれる昨今、各人の健康にかかわる目標や目標の達成にいたる過程もそれぞれであるといえよう。そこで私たちは、健康とは「目標を持ち、それにむかい全力で取り組むことができる」こと（状態）と考えた。その中でも、体を動かすこと（運動）は、健康で豊かに生活するための要因の一つであるととらえている。

人間だれもが生涯にわたり健康的に生活したいと願っているはずである。近年、そういった意識の向上から、各人が健康に関する情報や技能を獲得しようとしたり、自発的に運動しようとしたりする姿も少しずつ見られるようになってきている。また、このような環境も整備されつつあるといえよう。しかし、健康に関する役割のほとんどを家族が担っている子ども達全てに健康的なライフスタイルの形成が意識づけられているわけではない。

これまで、子ども達は体を動かすこと、例えば集団での活動的な遊びなどによって、運動の楽しさ（心と体の開放感など）や他を思いやるやさしさ、豊かな人間性、ルールやマナーを大切にする態度などを学びとることができたと考えている。しかし、近年の少子化や生活様式の変化などから、時間的・空間的に遊びの減少がみられる。それにより、運動の技能的な低下や仲間とのかかわりの面で集団としての機能は以前より薄れてきているように感じる。

青少年期から心身共に健康的なライフスタイルを確立していく過程で、子ども達が時間と空間を共有し、思いや動きをつくり出していくことを体育科で求める「知性と教養」ととらえ、以下の三つの視点から健康への働きかけを試みたい。一つ目は自分の健康を創造していくためにどのように行動するのかを考えていくこと、

つまり学習の中で思考したり判断したりすることを積み重ねていき、それを行動として表わそうとすることである。二つ目は学習を進めていく中でお互いの差異を認め合う場を設定することによって個性を尊重する態度を養うなど、豊かな人間性を育むことである。三つ目は健康的に生活するために必要とされる技能を身につけることである。これらによって、健康に対しての外的な刺激による行動から内発的な動機づけに基づく行動へと自分自身を変えていく機会を持つことができると考えている。また、学びの場で思いや動きをpromote（よりよくしていく、改善していく）しながら、健康への働きかけを試みることやそのプロセスを重視していくことが大切と考えている。児童期は、健康を意識づけ、体験的に学習する絶好の機会といえよう。体育科ではこれらの積み重ねにより、心身共に健康な人間の育成に寄与できると考える。

2 体育科の学びについて

体育科で扱う内容は、大きく運動領域と保健領域にわけられる。どちらも生涯にわたって、健康的に生活していくために相互に関連している。その一つ一つが学びの対象であり、その学

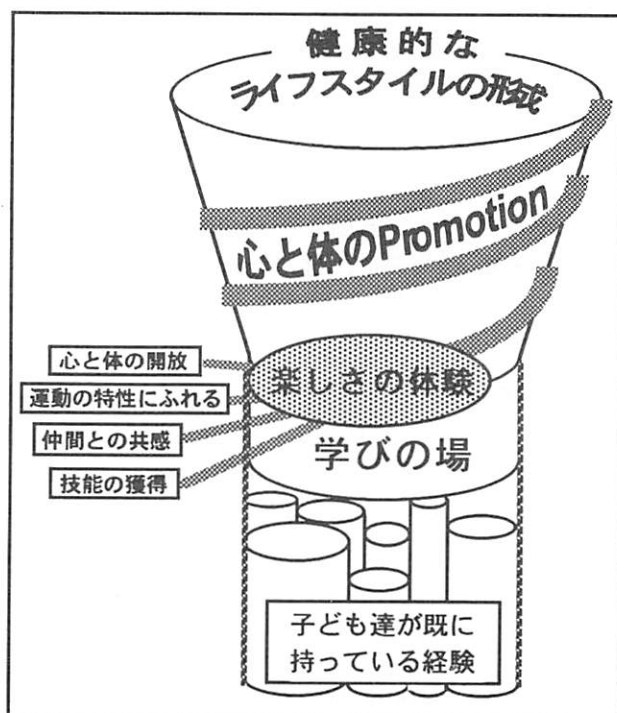


図1 体育科における「学び」について

びを通して培いたい「知性と教養」につながっている。

体育科では学習をすすめる中でその領域の特性にふれながら、発達段階に応じて自発的・自主的に学習に取り組むことが大切であると考えるときともに、共通の運動経験の場を保障することも重視したい。そのために、情報として得られる知識や技能を身につけることと健康的な生活にむけて自ら判断し行動する力が必要となってくる。つまり一連の学習過程を重視し、思考力・行動力・判断力などの課題解決能力を身につけていくことである。さらに活動の場では、個人差を認めながら安全やマナーを意識した態度や行動、仲間の存在を感じながらその思いや動きに感動したり共感したりすることも集団を機能させる上で重要と考える。これらのことから、学ぶ楽しさを実感し積み重ねていくことがより健康的なライフスタイルの確立につながる。

3 本質と「学び」にもとづく基礎・基本について

体育科では知識や技能を身につけるだけでなく、それを保健行動や身体運動によってあらわすことに意味がある。健康を創造するための各人の目標は多様であるが、今持っているものだけでは私たちが望む楽しさは味わえない。目標に迫るために、自発的に一つ一つの課題を解決し、その楽しさや喜びを感じ、こういった楽しい体験を積み重ねながら、新たな課題に挑戦していったほしいと願っている。そしてその過程を重視し、健康的なライフスタイルの形成に寄与したい。

そこで、体育科の基礎・基本を以下のように考えた。

運動の楽しさを実感し、積み重ねていくこと
健康課題を認識し、自ら行動すること

4 単元を構想するにあたって

体育科において自己の「学び」を深めるとは運動の特性にふれ、それを楽しむ活動や課題を意識し健康にむかって実践していく活動を通して自己の変容や深まりを自覚していくことである。

実際の活動の場において、以下に述べる視点に基づいて単元を構想していく。

(1) 一人一人の心と体への働きかけを促す

運動の持つ特性にふれることやそれを通じて

仲間と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ために子ども達の発達段階や実態を考慮しながら、学習材との出会いの場を設定する。それは体育科では子ども達と共有できる場において、どのようなことを学ばせ、感じ取らせたいのかしっかりと見通しを持たせながら、単元を構成していくことが大切であると考えからである。子ども達は単元を通しての自分なりの目標や思いを持ちながら、学習活動を展開していくと考える。

(2) 一人一人が明確なめあてを持てるようにする

単元全体の見通しを持った子ども達の運動や行動に対する思いは、具体的なめあてとなって現れてくる。このめあてが課題を解決する過程において思いを動きにつなげることに直接かわってくるため、教師は単元の目標や子どもの実態に照らし合わせながら、その妥当性を判断する必要がある。

また、子ども達が運動の楽しさや喜びを求めていくために、教師は行動の価値を見出す活動の中で、適切な情報を与えたり、自己決定するまでの時間を保障したりすることも必要となってくる。と考える。

(3) 自分なりの考え、動きを交流する場を活用する

目標に向かって自分と仲間を認め合わせるといいう意味で、仲間とかかわる楽しさを実感させたい。目的を持った運動や活動の場は空間や時間を共有できるだけでなく、思いとしての動きを出し合ったり受け止め合ったりできる場である。そこで情報を交換したり、共感したりして、相互に高め合う集団の相乗効果が期待できる。互いに個性を尊重するなど豊かな社会性を育むだけでなく、集団の中での自己の変容を自覚する場としても有効である。

(4) 自己の変容の自覚を促す

本来、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、そこで得られた楽しさや動きは心と体に残されるものである。また、客観的に自分をふりかえるためには学習カードの活用が考えられる。ここでは課題を達成できた成就感や楽しさを記録することができる。そのためには発達段階に応じた評価項目や評価方法（視聴覚機器を用いることの有効性など）を厳選する必要がある。これらは、新しい自分を見つけたり、自分の更なるめあてを見つけたりする手がかりとなる。また、単元を通してのモチベーションの高まりにつながっていくものと考えられる。

5 実践例 —2年—

(1) 単元名 めざせ、ボール王！ ノダヤ魔王から姫をすくえ (用具を操作する運動遊び)

- (2) 目標
- ・運動の場でルールやマナーを守り、夢中で取り組むことができる。
 - ・ボールと自分やボールを通しての仲間と自分のかかわりを体験し、基本的なボール操作ができる。

(3) 指導にあたって

本単元の基礎・基本について

本単元での主な動きである投動作は、子ども達の遊びの中で比較的よく行われていた動きであった。例えば川などでの石投げ遊びの中には、「遠くに投げる」「的(棒杭等)に当てる」「動いている的(流れてきた空き缶等)に当てる」といった目的を持った動きがよく見られ、子ども達は、「もっと遠くに投げたい」「正確に当てたい」といった思いから投動作の基本を、遊びの中の動きを通して身につけていったものである。また遊びは、目的に対して没頭できる(夢中になる)ことや集団でのルールや行動を学習する時間と空間を提供していた。これらのことは、目的をもった動きを経験することやその基本的な技能を習得すること、さらに社会性を育成することといった面から遊びが重要であることを意味している。

しかし、今日における遊びの空間や時間の減少が一つの要因となり、投動作に限ってみても「投げる」という動き自体がどちらかといえば非日常的な動きとなってきている。そして、キャッチボールの場面でも投げられたボールをうまく捕球できないといった現象は、単に投げ手と受け手の技能だけの問題にとどまらない。これは、相手の捕球しやすいところに投球してあげるとか、投球しやすい捕球体勢をしてあげるといった相手のことを考えて行動すること、いわゆる思いやりをもった行動があまり見られなくなってきたことからもうかがえる。

基本の運動の用具を操作する運動遊びの内容は、なわや輪その他遊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動かして楽しく遊んだりすることとなっている。本単元では、用具として主にボールを取り上げることとし、その内容を「ボールをつく、投げる、捕らえる」とする。運動の技能や集団における行動に見られるちがいは、運動の経験や学習、関心の度合いによるところが大きいといわれている。そこで、子ども達が共通の課題の達成を目指し、遊びながら運動する場を通して課題を解決していけるように、内容をゲーム化して誰でも抵抗なく用具とかわれるようにする。そして、ボール操作の基本的な技能の習得を図るとともに、みんな(集

単元計画(総時数6時+課外)

主な活動と内容	学びを深めるために	主な評価ポイント
1 ボールと出会い、ボール投げ遊びのめあてを持つ ストーリーに合わせて、ボールをついたり、 投げたりするゲームをする 主題に迫る手だてを探る 一人一人が経験する動き 学級みんなでめざすこと めざせボール王(活動1,2) ノダヤ魔王から姫をすくえ(活動3)	①②	用具やその扱い方に興味を持つことができたか
2 ボール王をめざす課題に取り組みながら運動遊びをする ・ごんべパス…班でボールつき&パス、 ボールの数を増やす ・ドラコンボール王…的にむかって遠投 ・らぐびボール王…的当て遊び、的を倒す など	②③④ ②③④	遠くに、正確に投げようとする等、自分にチャレンジすることができたか
3 真のボール王として敵と戦うアイテムをゲットするためのゲームをする ・バスケットボール王…玉入れでカードゲット ・キャッチボール王…キャッチボールの回数を数える	④	公正な態度でゲームに臨むことができたか
4 真のボール王となった喜びを分かち合う	④	友だちの動きのよさを認めたり取り入れたりしようとする事ができたか

団)で運動やゲームを行う時の態度の育成をねらいたい。

学びを深めるために

① 自分の体の状態を把握し、主題への働きかけを促す

本単元で取り上げる投動作自体、これまでも運動会や遊びの場での経験があるはずである。そこで、簡単な当てや遠投をゲーム化して少人数グループによる対抗戦を行わせる。これにより現段階での自分達の力のある程度把握させたい。また、この段階の子ども達は集団の目的達成のために協力して行動することがあまり見られないという特性を持つといわれる。そこで、ボールを扱うことに対する学級全体の目的を持たせるために、アニメのキャラクターを利用し、「ボール王になってノダヤ魔王と闘おう」という主題を設定する。ここで単元を通した漠然としためあてを持たせ、ストーリーの中の登場人物になりきり、課題にむかわせる手がかりの一つとする。

② 一人一人が明確なめあてを持てるようにする

個々の能力に応じて学習を進めるには、一人一人が主題に迫るために自分に取り組むことを明確にする必要がある。「ボールを的に当てようとする」「ボールを遠くに投げようとする」こと等をストーリーに照らし合わせてチャレンジする場を設定する。ここでは、当てた数や投げた距離がシールをゲットする判断基準となることを伝える。また、的に当てるとか遠くに投げるためにどうしたらいいのか(投球の仕方や扱うボールの選択等)を考えることや実際に試してみようとすることも大切にしたい。

③ テーマを共有する中で、さらに楽しさや課題を追求させる

さらに主題に迫るには、個人の課題の克服だけでなく、みんなで一つの目標に向かう活動を取り入れる。そこで課題をゲーム化し、全ての子どもが参加できる場を保障することにより「自分もやってみよう」という思いを喚起させたい。子ども達は、この活動の場で空間や時間だけでなく目的を持った思いや動きを共有することになる。ここでも、子ども同士の言葉のやりとりだけでなく、一人一人の思いや思いの込められた動きを受け止められるようにしたい。

④ 子ども自身の変容の自覚を促す

2年生になって、体育科のいくつかの単元で学習カードを用いている。これまでは、一人一人が判断基準に照らしてシールを貼ったり、気づいたことや感想を簡単に記述したりするだけのものであったが、本単元ではみんなで取り組んだことに対してもふりかえるカードを用いることにする。それは、これまでの取り組みの中で低学年なりの自分や自分達が取り組んだ成果を自覚させることが大切であると考えたからである。そこで、みんなで取り組んだ成果が特に全体の場で視覚的に判断できるものとした。また、子どもから新しいめあて(みんなで楽しくするにはどうしたらいいのか等)が出てくることを期待している。

(4) 本単元における授業の実際と考察

投動作は全身を協調させて動かすことはもちろんだが、目的に応じてその方法や動きを使い分けることが大切である。つまり、「遠くに投げたい」「的に正確に当てたい」「上手にキャッチボールがしたい」といった様々な思いによって、その場面に応じたより適した動きを判断し、行わなければならないものである。こうした行動は経験によって培われるものであるが、子ども達の経験のばらつきによって思いと動きが協応しない子どもは少なくない。

本単元ではゲーム的要素を取り入れながらも、一人一人によりよい動きや集団で運動することに対する態度を身につけていきたいと考えた。さらに、全ての子どもが「やってみよう」という思いをもち、夢中になって課題を追求することにより、投動作に関する経験をそろえることと、さらなる課題を見つけ追求させることをねらいとした。

本項では単元の流れに沿い、段階毎の主な評価ポイントから学びを深める手だての有効性を検証していく。そのために、子どもの動きと学習カード等から思いの変化をふりかえり、それに併せて低学年の評価のあり方について考察する。

① 子どもの動きや思いの実際

ア 導入段階で、一人一人に明確なねらいをもたせる

(用具に関心をもつこと、自分にチャレンジすることができる)

本単元のテーマは「ノダヤ魔王から姫をたすけよう」である。ここでいうテーマとは、単元を通じての学級集団全体としてのめあてとする。そのために本単元でまず克服すべき課題(個

人的なめあて)は「ボール王」になることである。具体的には遠投や的当て、決められた間隔をあけてのキャッチボールをグループ(生活班、4~5人構成)で協力しながら仲良く行うことである。課題といっても身につけるべき動きや達成すべき数値的な目標があるわけではなく、「やってみること」が子どもにとっての課題(めあて)となる。これまでに自分が身につけている技能を使い、それぞれの場でルールやマナーに気をつけながら運動を楽しむことをねらいとした。つまり、既に経験したことがあるやさしい動きを通じて、集団の学びの場における態度面の育成を図ったものである。これらに加え、グループによる通称「ごんべパス」を取り上げた。これは、円陣をつくりリズムに合わせてボールをつき、歌を歌いながら一定のフレーズ毎に隣の者に次々とボールを渡していく動きである(写真1)。1コーラスをクリアできるとボールの数が1つずつふえていくようにしてあり、当然ボールの数がふえていくと難易度は上がることになる。「ごんべパス」を入れたのは、フレーズに合わせてボールをつき、次々とわたしていくという一連の動きはほとんどの子どもが未経験の動きであること、また遠投や的当てだけではどうしても個人の経験の差が顕著に現れてしまい、集団としての達成感を味わいにくいと考えたからである。

この段階での評価規準は、グループみんなで仲良く、設定された運動の場で全ての動きを経験することである。そして1つの運動を経験すると自分のカードにシールを貼ることができる(資料1)。また教育実習生に「囚われた姫」役をお願いし、第4時の授業に参加してもらうことにした(写真2)。このことにより、「ボール王になる」というめあてに現実性を持たせようとした。この場面ではそれぞれの運動の場で仲間やいろいろなボールとかかわりが持てたようである。シールを5つ集めて「ボール王になれて嬉しい」「早く姫を助け出したい」という感想が多く見られた。さらに「キャッチボールが〇〇回続いたよ」「今までより遠くに投げることができた」「たくさんの的に当たったよ」といった技能にかかわるふりかえりも見られた。

この段階では授業中に子どもに技能的な面にはほとんど注目させなかったが、子どものボールの扱い(投げ方捕り方)についてふれておきたい。的をねらってある程度の距離を投げようとしているのだが、両足が揃い突っ立った状態の者や右投げなのに右足を前に出すフォームの者が半数程度見られた。また、比較的大きなボールを投げる際には、両手で頭上から投げ下ろすフォーム(サッカーのスローイン)やゆるく投げられたボールを抱え込むようなキャッチをする者も多く見られた。相手との距離も短いとか的が大きいというやさしいゲームの段階ではさほど気にならないことなのだが、基本的な技能を発展させる面では問題が残ると思われた。

イ 追求段階でみんなで課題を達成する喜びを味わわせる

(自分にチャレンジすること、公正な態度でゲームをすることができる)

導入段階では、大半の課題を個人の運動経験によってクリアすることができたが、この段階では、集団としての課題の達成感を味わわせることに重点をおくことにした。

まず準備運動を兼ねて「カードゲットゲーム」を行った。これは、体育館の天井から吊り下げられた箱に玉入れの要

めざせ！ボール王
まおう
ノダヤ魔王から ひめをすくえ！
2年 組 名前

ノダヤ魔王からの指令
ボール王になって ひめをたすけてみる
そして おれと たたかえ！ さあチャレンジしてみるかい？

(1)ボール王への道

シールコーナ
ごんべパスボール王
シールコーナ
バスケットボール王
シールコーナ
らくびボール王
シールコーナ
ドラゴンボール王

シールがらつそろってボール王だ！ そこでかんそう

シールコーナ
キャッチボール王

(2)ひめを たすけるぶつを ゲットしよう！
かんそうコーナ
シールコーナ

(3)ノダヤ魔王と たたかうぶつを ゲットしよう！
かんそうコーナ
シールコーナ

(資料1 個人の学習カード)

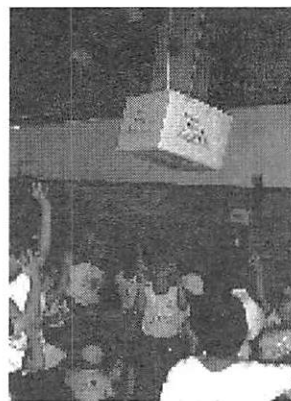


(写真1 ごんべパス)



(写真2 囚われの「姫」)

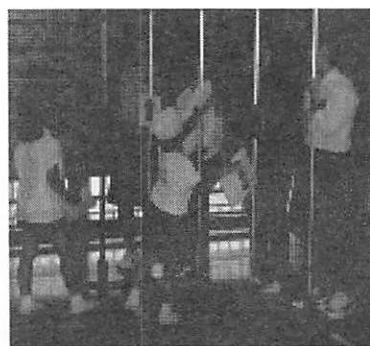
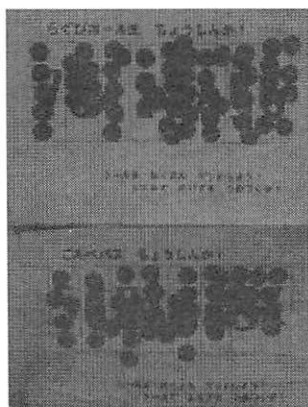
領でしめ玉を投げ入れ、しめ玉がたまるとその重みで箱が下りてくるというものである。一人が平均1個以上(約40個)しめ玉を投げ入れると箱が下りてくるように調節しておき、箱の中には本時の評価規準を書いた用紙と集団で使用するカードを入れておいた(写真3)。ここでは誰がいくつ入れたということよりも、みんなでカードをゲットできたという集団としての達成感を味わわせることができた。この授業を参観された方から『誰もが参加でき、みんなで夢中になって取り組んでいた。「しないわけにはいかない」運動から「しないではいけない」運動への転換の一コマである。低学年の場合、特にこのような教具の工夫が大切だといえる。理論的に整理するならば、子どもにとって「投げるといふ空間の意味世界」を場の工夫をすることによって、もっと面白い世界に膨ませることができるということである』(写真3カードをゲット)との指摘を受けた。



(写真3カードをゲット)

導入段階では、やさしい動きを試してみることで子どもに「やってみたい」という思いを持たせたり、順序を守る等仲良く運動に取り組んだりすることに重点をおいた。ここではそれぞれの動きにシールをゲットする具体的な基準を設けた。(資料2)そして「みんなでシールをたくさん集めよう」となげかけ意欲を持続させようとした。つまり、シールを数多く集めるために「数多く続けよう」「正確に投げよう」という明確なめあてを持たせようと考えたのである。これまでは「仲良く運動する」という漠然としためあてで授業に参加し、シールを集めていた子ども達は、シールゲットの基準が数値化されるという具体的な目標になったことに戸惑いを感じつつ運動していた。しかし、課題がクリアされる度に増えていくシールにより、みんなで課題をクリアした達成感を味わった者もいた(写真4、5)。

具体的な基準になったせいか、子ども達の間でいくつかのトラブルも起きてきた。例えば運動の場は3ヶ所設定してあったが、「どの場から挑戦するか」がグループ内でまとまらず、なかなか動き出せないグループがあった。また課題の達成を急ぐ(早く、たくさん貼りたい)あまり、動きそのものや仲間とのかかわりが粗雑になる者もいた。これらのことから、体育の授業だけでなく学校生活全般における集団作りの重要性を改めて痛感した。



(写真4シールをゲットして)
(写真5 姫を助け出した)

ウ 発展段階でよりよい動きや仲間とのかかわりを実感させる

(自分にチャレンジすること、友達のよさを認めたり取り入れたりすることができる)

これまで子どもは、設定された運動の場で指定された道具を使って課題に取り組んできた。第5時から、子どもに運動の場や道具を選ばせる余地をつくってみた。まず、ボールはどの運動の場においてもドッジボール、ソフトバレーボール、ノーパンクボール、硬式テニスボールの中から自由に選んで使ってもよいことにした。例えば的当ての場では「ボールが大きい方が当たりやすい」と考えた者はドッジボールを、「投げやすくて的がねらいやすい」と考えた者は硬式テニスボールを選んでいった。何種類のボールを投げてみて自分に適していると

(いずれの場もグループ毎に行動すること)

- ・ごんべパス
グループで1コーラスクリアする毎にシール1枚
ボールの数が人数分まで増えたら、リセットしてもよい
ドッジボール(1号または2号球)を使用する
- ・キャッチボール
続けて10回落とさずにキャッチできる毎にシール1枚
相手との距離は約3m
ゴム製ソフトバレーボール(円周6.4cm)を使用する
- ・的当て
的を1つ倒す毎にシール1枚
的までの距離は約7m
ソフトボール大のノーパンクボールを使用する

(資料2 シールゲットの基準)

思われるボールを見つけたり、「このボールだと当てやすいよ」という友達の助言をうけて試してみたりする姿が見られた。

また、同じく的当ての場では、投げる距離を3種類（約5m、7m、10m）から選べるようにして、遠い距離のものを高得点にした。いきなり遠い距離のものに挑戦する者もいれば、段階を追って挑戦する者もいた。ここで、第5時の個人カードにあった「（野球の）ピッチャーのように投げたらいい」というふりかえりを第6時に学級全体に広げてみた。すると、ほとんどの子どもがテニスボールを選択し、オーバースローで投げ始めた。これまでのオーバースローでは上体のみを使ったフォームが多く見られたが、大きく足を踏み出し腰のひねりを使った安定したフォームが見られるようになってきた（写真6）。さらに、「遠くの的に、（的が倒れるように）強く投げるには、後ろから走ってきて（助走して）投げたらいい」という意見が出て、みんなで試してみた。助走をつけることでホップの際、両肩のラインが的に対して垂直になったり（写真7）、胸をはり上体を大きく反らせたりする動き（写真8）や大きなフォロースルー（写真9）が見られるようになった。これらは、全身をうまく協調させている理想的なフォームであり、「ピッチャーのように」「助走をつけて」という友達の言葉を受けて子どもたちの動きの中の表れたものといえよう。



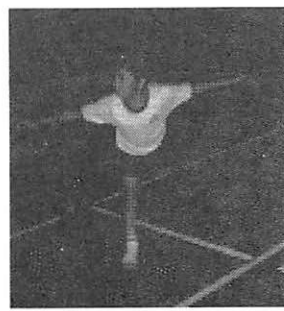
（写真6）



（写真7 助走してホップ）



（写真8 胸を張って）



（写真9 大きなフォーム）

技能的な面ばかりでなく、この段階では新しい姿も見られた。第5時では、たまたま運動に参加できなかった者がいたが、本時のめあてを確認する場で全員の総意により、集団で使用するカードにシールを貼る係になってもらった（写真10）。中には「自分でシールを貼りたい」と言う者もいたが、係がいたことで運動する時間が増えたことや、何よりも運動に参加できなかった者も役割があることで課題を達成する一体感を味わうことができた。また、ごんペスの場面では2人で挑戦するグループが出てきた（写真11）。一見4人程度とするものより簡単そうに見えるが、ボールを交換する際に、これまでと違い高低差等をつける必要があり、互いの工夫が必要である。そのことを全体に広めると、ペア同士でボール交換の方法を試行する姿が見られた。このように運動に参加できなくても集団としての達成感を味わったり、友達の意見や動きを取り入れたりしようとする姿が見られた。



（写真10シール係）



（写真11二人でごんペス）

② 本単元の成果と課題

新学習指導要領では、本単元の学習内容は「ボールゲーム」の位置づけになる。しかし、今回はゲームそのものを楽しむというより、ゲームを楽しむ中で様々な動きや学習の流れを経験させることに重点を置くことにして、あえて「基本の運動」とした。ここで培ったものを今後「ボールゲーム」での学習に生かしたいと考える。

「基本の運動」は、子ども達がやさしい運動を通して競争したり課題に取り組んだりしてその楽しさや喜びを味わうことができる運動遊びである。つまり運動遊びは、伸び伸びと体を動かすことで、その楽しさや心地よさを経験させることを強調しており、子ども達を運動好きにさせるとともに基本的な動きを身につけ、各種の運動の基礎を養うために重要であると考え。つまり投動作の構造的特性上、今後のボールゲームやボール運動につながる動きを十分経験しておくことが大切であるということである。このような実践を積み重ね、カリキュラム作りに生かしてい

きたいと考えるとともに、以下の視点で本単元の課題を挙げる。

ア 単元の構成について

低学年の子どもは熟しやすく飽きっぽいものである。そこで毎時間こちらで運動の場を設定し、めあてを提示するといった、いわゆるステージ型の課題解決学習（目標—活動—評価）の流れとした。つまりストーリー性を持たせたり運動の場の仕掛けを工夫したりすることによって一人一人の明確なめあての基に課題に取り組みせ、仲間とともに運動する中で運動の経験を増やし、集団における態度等の社会性の向上を意図したものである。

しかし、子どもの動きを追ってみると。与えられた場で動きをこなすことで精一杯という感じで、自分の動きや思いを表すには至らず、教師もその思いをうまく取り上げることができなかった。それは、シールを貼りたいばかりにルールを無視したり、相手がキャッチできそうもないところにボールを投げつけたりした行動に表れている。第5時から子どもに選択の余地を与えたことによって、動きや思いに広がりが増えつつ見られるようになった。こうした手だてを導入段階から行えば、もっと早い段階でドッジボール等のゲームにスムーズに移行できたのではないだろうか。

イ 子どもの動きについて

本項①のアでも述べたが、多くの子どもは全身を使った投動作が出来ていない。これはドリブルの場面（ごんべバス）でも見られた。突っ立った（膝が伸び切った）状態でボールを手のひらで叩きつけるような動きである。特に下半身をうまく使いリズムカルにボールをつくことができる者は少ない（写真1、12参照）。これらは本単元の導入段階で既に明らかになっていたことであるが、個人カードに書かれた子どもの思いによって、それが解決の方向にむかったのは、単元の終わり頃になってからである。ここからも単元の流れ自体に問題があったといえる。つまり教師が、子どもがこなす運動の場の設定ばかりに気をとられ、動きを見つけないか思いを高めたりする場面設定をしなかったことが原因である。授業中や学習カード等で見られた子どもの思いを集団全体にうまく広めることの重要性も改めて感じた。

ウ 学習カードの活用について

本単元では、個人用と集団用の2種類のカードを用いた。集団用のカードについては、授業中に自分達の成果を確認することができ、ある程度の効果があったようである。ただし、第4時で使用したカードが小さすぎ、シールを貼る場に子どもが集中して混雑したことで運動する時間が損なわれてしまった。

個人用のカードについては、導入段階ではシールを貼るのみで、それが終了した時点（第3時）で初めて感想を書かせた。4～6時は、毎時間シールを貼ることと感想を書かせることにした。また、4～6時ではふりかえりを書かせる際に「どうしたらうまくいった？」「どんなボールが使いやすい？」と書かせる観点を決めた。ここから、次時に全体に広めることができそうな子どもの思いを見つけ出すことができた。

ふりかえりの感想については、結局休み時間や次時の他教科の授業の際に書かせることになり、その授業中にその思いを広げることが困難であった。感想を書かせる時間の確保が難しいことは、これまでの単元でも問題になっていた。しかし、低学年であっても時間を保証し、思いを表現させることは、さらなる課題の追求の一助になることは間違いないだろう。

エ 視聴覚機器の活用について

本単元では、ビデオとデジタルカメラを用いた。ビデオは動きを再生できる点で効果があったが、一連の動きが流れてしまうことが欠点である。子どもにビデオを見ながらよい動きを見つけ出す力が育っていないため、ただ漠然と眺めてしまうだけになることがあった。デジタルカメラは、シャッターのタイミングが難しいものの、ビデオ同様即座に再生できるとともに、動きの一瞬をとらえることができる。そのため、再生した際に「○○君はこんなところが上手だね」「ここがポイントだよ」といった指摘や指導に生かすことができた。ただし、今の段階で子どもがこのような機器を扱うにはまだ操作上困難な点があり、他教科における機器の扱いと併せて習熟を図りたい。