

# 体 育 科

坂 江 一 郎  
的 場 茂 樹  
小笠原 佳 子

## 1. 体育科の本質について

私たちは体育科の本質を以下のように捉えている。

運動の楽しさを実感させ 運動に対する子ども一人一人の可能性を切り拓いていくこと

一般的に運動の楽しさというと個々の運動に内在する人間を魅了する力のことを指すが、我々が体育学習を進める上での運動の楽しさとは次の3つと考えている。

- ①運動が持っている特性にふれる楽しさ
- ②自分の力や技能の伸びを知り、自らを高めていく楽しさ
- ③運動を通じて温かい人間性にふれる楽しさ

これら3つの楽しさは、個々に味わうものではなく、密接に関係し合い絡み合っ得られるものである。この楽しさを味わうことで自分を高め、自己の可能性を認識し、自ら運動に親しんでいくことができる子どもになるのではないかと考えている。

## 2. 本質にもとづく基礎・基本について

体育の基礎・基本の第一歩は、まず体を動かすことから始まる。もちろん運動にはその運動固有の楽しさがあり、人間には本来、自分の体を思い切り動かしたいという欲求がある。しかし、単なる運動固有の楽しさやそのような欲求だけでは、価値ある動きの表れは期待できない。私たちが大切にしたい体育科の基礎・基本とは、私たちが言う運動の楽しさの実感につながる動きの表れである。それは運動の特性に十分にふれる動きであり、自分の力の伸びが十分に感じられる動きである。その動きは、友達と一緒に力を伸ばしたり、チームワークを発揮するといった態度もそこには含まれる。そしてそれらと共に、運動の楽しさの実感につながる個々の運動に対する考えも大切にしていかなければいけない。そこで私たちは体育科の基礎・基本を以下のように捉えた。

運動の楽しさの実感につながる自分なりの運動に対する考えや動きを表していくこと

## 3. 自己の学びを広げ深めるについて

体育科で自己の学びを広げ深めるということは、「運動を通じて温かい人間性にふれたり、運動が持っている特性にふれ、自らを高めていくこと」である。これらのことを実現し、自己の可能性を切り拓くには以下のことが大切であると考えた。

### (1) 自分なりのめあてを持てるように工夫する

自分なりのめあてを持つことは、自らを高め、継続して楽しく運動するために大切なことである。そのための時間や場は保障されなければならない。しかし、単にめあてを持つだけでは不十分である。自分に合った適切なめあてを持つことが大切になってくる。それには自分の力を認識

できていなければならない。だが、子ども達は夢中になって運動している時や、なかなか自分の思い通りに出来ない時には自分の姿が見えていないことが多い。そのような場合に自分を振り返り、自分を見つめる場が大切になってくる。例えば、友だち同士で教え合うような場を設けたり、お互いに見合い、教え合うような学習の工夫をしたり、ビデオ・コンピュータ等の情報機器やカード等をうまく活用したりすることである。それによって適切な自分なりのめあてを持つことができ、自分の力の伸びもより明らかになるのである。

## (2) 自分なりのめあてを達成できるように工夫する

子どもが自分の力を知り、自分なりのめあてを持つことができれば、そのめあてを達成しようとする時間や場を保障することが大切になってくる。これはしごく当然のことのようであるが、これを実現することは容易ではない。なぜなら、その子なりのめあてというのは、それぞれ多様だからである。たとえ、単にめあてが達成できるような時間や場を与えても、できるようになるとは限らない。そこにはできるようになるための外部からの情報も大切になってくる。一つは友達や教師による適切なアドバイスや励ましがめあて達成の大きな力となる。もう一つは、学習カードやコンピュータを使い、段階練習のやり方や補助の方法を示すことも有効な方法といえる。このように外部からの情報がうまく機能し、時間や場を与えることで、子ども達は自分のめあてを達成し、自己を高める楽しさを味わうことができる。

## (3) 自分のめあてが達成できたらそこで満足せず、新たなめあてが持てるように工夫する

自分の適切なめあてというのは、そのめあてが容易に達成できるものであっても、あまりにも実現困難なものであってもいけない。そのめあてが自分にとって適切なものであることがのぞましいが、いつもそうであるとは限らない。特にそのめあてが容易に達成された場合にそこで満足してしまい、次への運動の意欲が失われるようでは十分に自分を高めることにはならない。そこで自分のめあてを達成したら、新たな自分のめあてを持てるような工夫が必要になってくる。具体的には、新しく自分を見直すことのできる学習カードの工夫や情報機器を使い、達成可能な次の段階のめあてを提示すること。また、新しいめあてに挑戦したくなるような場作りの工夫などが挙げられる。

## (4) お互いに認め合ったり、助け合えるように工夫する

運動の楽しさを味わわせるには「温かい人間性にふれる」ことは不可欠である。また、心の教育が叫ばれている今日、力を合わせ協力し合う場面の多い体育学習の役割は重要である。そこでお互いに認め合い助け合えるような学習展開にするため次のような工夫を考えている

- ・グループ編成の工夫をする（異質グループ・等質グループ・目的別グループなど）
- ・見合ったり教え合うことの良さを認めていけるようにする。

以上、体育の本質および本質に基づく基礎・基本、体育科における自己の学びを広げ深めるについて述べてきた。このことを具体化したものを、実践例「2年 ドッジボール」の中で述べていく。

#### 4 実践例 — 2年—

(1) 単元名 ドッジボール (ゲーム)

- (2) 目 標
- ・みんなが楽しめるようなルールを作ったり、自分のチームが勝つための作戦を立てたりして、ゲームをすることができる。
  - ・自分のめあてやチームのめあてに向かって練習したりゲームをしたりすることで 投げる・捕る・素早くよけるなどの技能を高めていくことができる。

(3) 指導にあたって

学習材について

ゲームの領域の特性は、一定のルールのもとで集団で勝敗を競い合う楽しさにある。その楽しさを味わうために、自分たちの技能や特徴に合ったゲームのルールを工夫しながら作戦を立てていくことや、勝敗をめぐる公正な態度などが重要となってくる。

また、ボールの操作ができることも大切である。ボールの操作には、投げる・捕る・よける・つく・転がす・蹴る等があるが、本単元では、ドッジボールに必要な操作を中心に、ボールの操作能力が向上するよう、練習タイムの活動として取り組んでいく。

本単元の基礎・基本

低学年の子どもたちの中には、ねらったところにボールを投げたり弾んできたボールを捕らえることがむずかしい子がいる。そのような子どもは、ボールを遠くに投げる、ノーバウンドでキャッチすることがほとんどできない。このような子どもたちが、楽しくゲームに参加するには、まずボールの操作になれることが必要になってくる。

今までは、基本の運動として、ボールの操作を投げる・受ける・よける・転がす蹴る等に分類し扱ってきたが、本単元の中でドッジボールゲームに必要な技能に絞って、「練習タイム」として毎時間少しずつボールに慣れる時間を設けることにした。練習タイムは、教師側から指示するのでなく、これらの時間も子どもたちの発想を生かして楽しみながらボールに慣れさせるようにするのである。そうすれば、技能を高めながらゲームを楽しむことができるのではないかと考えた

単元計画 (総時数 6 時限)

主 な 活 動 と 内 容	学びを広げ深めるために
<p>1 試しのゲームをする (1 時限) ①②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールになれる</li> <li>・ドッジボールのルールを相談して決める</li> <li>・楽しいゲームにするためにルールを守る</li> <li>・試しのゲームをして 自分たちのめあてを持ち カードに書く</li> </ul> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">みんなが楽しい ドッジボール大会をしよう</p>	
<p>2 練習タイムとドッジボールゲームをする (4 時限) ②③④</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールになれるためのゲームをする</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">例 的当て</p> <p style="margin-left: 40px;">囲みドッジミニ はさみうちキャッチボールなど</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなが楽しめるように自分たちで作ったルールで ドッジボール前半戦をする</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">囲みドッジ形式</p> <p style="margin-left: 40px;">4 分間で中と外が交代</p> <p style="margin-left: 40px;">中で当たった人は点数表に 1 点入れて中に戻る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの動きやゲームの内容を振りかえって作戦を立てたりルールをつくったりする</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">逃げてばかりではダメだ 受けよう</p> <p style="margin-left: 20px;">受けられないときはジャンプしたりしゃがんだりして逃げよう</p> <p style="margin-left: 20px;">中で受けた時はどうするのかな 1 点引くことにしたいな</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦や新たなルールを生かして後半戦をする</li> <li>・今日のゲームを振り返り 次時の作戦を考える</li> </ul>	
<p>3 まとめのゲームをする (1 時限) ②③④</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・総当たり戦をする</li> <li>・1 つのゲームが終わるごとに作戦を話し合う</li> <li>・結果を振り返り 互いに努力を認め合う</li> </ul>	

からである。

また、ドッジボールのルールを設定することや、勝つための作戦を考えることも子どもたち自身で行うようにしていきたい。クラスでルールを決めれば、自分たちで守ろうという意識が強くなるし、困ったことが起こったとき、ルールを変えていけば解決することにも気づくだろう。自分たちの必要に応じてルールを変えることは、ゲームの楽しさの1つである。ゲームの楽しさにつながる、勝つための作戦を毎回話し合うことで、チームの絆が強まり、教え合いや助け合いが活発に行われるであろうし、話し合いをくり返すことで力を合わせてゲームができるようになるであろう。

以上のように、ボールの操作に慣れ、作戦を元にした動きをゲームで表していくこと、また、楽しいゲームづくりをめざした作戦やルールについての考えを表していくことを本単元の基礎・基本として大切にしていきたい。

### 学びを広げ深めるために

#### ① 自分なり（チームなり）のめあてを持てるようにする

ドッジボールの単元に入る時に、一人一人に何がうまくなりたいのかはっきりとカードに書いた上で、練習タイムですることや作戦を子どもたちに考えさせたい。そうすれば、一人一人のめあてがはっきりし、チームの中でも各人のめあてがわかるので、練習タイムでどんな練習をすれば効果的か、だれがどんなことに気をつけてゲームをすればよいかなど、チームなりのめあてを持ちやすくなると考えた。そのために、学習カードをさらに利用して、毎時限のチームの練習タイムや作戦を明記できるようにする。

#### ② 自分なり（チームなり）のめあてを達成できるようにする

各時限のはじめに、子どもたちの考えたボール操作がうまくなるような練習タイムをすることで、めあて達成のための練習の場としたい。また、前半戦をする前に作戦の確認をしたり、前半戦と後半戦の間に作戦を振り返る時間を設けたりすることで、ゲームの中でチームのめあてに向かって運動できるようにしたい。この時、練習タイムの例やゲームに勝つためのヒントを情報として提示する。

#### ③ めあてが達成できたら、そこで満足することなく次のめあてに意欲が持てるようにする

後半戦が終わった後、振り返りの時間を設けることで、ゲームの内容やめあて（作戦）を振り返り次の時間のめあて（作戦）を持てるようにしたい。そのために、作戦カードをその時間の終わりに書くようにする。また、次々と新たなめあてを持てるようなルールで授業をする。

#### ④ チーム内で（またはクラスの中で）の認め合い、助け合いが行なわれるようにする

練習タイムや作戦作りをチームで行うことで、チームで勝とうという意識を高め、チーム内の助け合いを期待したい。また、クラスみんなが楽しめるためにゲームのルールを決めていくことで、クラス全体が助け合ってゲームができることを期待したい。そのために、良い動き、よい言葉かけや相手の気持ちを気遣った子などを全体の場でほめていく。そうすれば、子ども同士で助け合い、認め合うことができるだろう。

また、ドッジボールの単元をどんな事に気をつけて学習したらいいか、「クラスのめあて」をきめることで、ドッジボール大会に向けて、全員の気持ちを1つにしていくことにした。

### (4) 本単元における授業の実際と考察

活動と内容	
1	練習タイムの活動をする
	・チームごとに自分たちのドッジボールの作戦がうまくなるように練習をする
	とったらずく投げよう → 的当てゲーム
	当てられないようにする → 女子外のミニゲーム
	捕れるボールは捕る → 2人組でのキャッチボール
	ばらばらでボールから離れる → ミニ囲みドッジ

本単元では、2時限目から5時限目までを、ほぼ同じ授業の形で展開していった。はじめに、授業の実際のあらましを述べる。

左記にあるのは、本単元の4時限目の実際の授業である。各チームの力が同じになるように異質グループ（8～9人）を作り、4チームを設定して単元を通し

## 2 作戦の確認をする

今日は〇〇作戦でがんばろう

## 3 ゲームをする

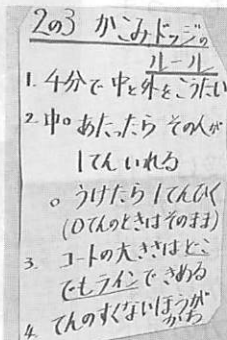
- ドッジボールゲーム前半戦を行う（8分間） 囲みドッジで4分間ずつで中と外を交代する
- 対戦相手の確認をする  
A-D B-C
- 困ったことがないか話し合いルールを決める
- 前半戦のゲームを振り返り 作戦を立て直す
- ドッジボールゲーム後半戦を行う（8分間）



どこでもライン

## 4 試合を振り返り次時のめあてを持つ

- 今日は勝ったぞ 次も人の集まっているところに投げる作戦でいこう
- 今日は負けたよ がんばって逃げようの作戦ではダメだったかな  
作戦を〇〇〇に変えよう
- 次の作戦は◇◇◇にしよう



ドッジボールのルール

## 5 整理体操と後片付けをする

た。前の時間の終わりに、一人一人がめあてを持つとともに、ゲームで勝つためのチームのめあて（作戦）も持った。練習タイムでは、その作戦がうまくいくように、各チームで練習の仕方を考えていた。例えば、「とれるボールはとる」という作戦のチームは、2人組でキャッチボールをして、受ける練習をしていた。

練習タイムは、4分間を2セットとった。同じ練習を8分間続けるチームもあれば、4分での的当てとミニゲームというように、2つの練習をするチームもあった。

次に、左記の2・3の活動にあるように、作戦を確認し、ゲームをした。ルールは、「中と外に別れてゲームをし、当たった人がコート外の得点板に1点を入れ、コートに戻る」という単純なことのみ決めておいた。コートは、体育館にある既製のラインと「どこでもライン」という可動式のラインを用いて、子どもの投力の伸びにより広くできるようにした。長方形のコートを作り、短い方に女子を配置して、投力の弱い子どもでもパスしたり当てたり

しやすくしていた。その他は、困ったことが起きたときに、子ども達と一緒に解決していくことにした。

次に、学びを広げ深めるために設定した①～④の項にそって授業を考察していく。

### ① 自分なりのめあてを持てるようにするについて

めあてを持てるようにするために、作戦カードを利用したことで、毎時限の練習タイムや自分のチームのゲームのめあてがはっきりと持てたといえる。単元のはじめでは、一人一人が「たくさん当てたい」「上手ににげたい」など、うまくなりたいことを漠然と考えていたが、作戦カードを書く際に「どこをねらうと当たりやすかったかな」とか「足にきたボールはどうやったらよけられるかな」など具体的に動きを引き出すことで、単元が進むにつれてチームの中の自分の役割を考え、「低いボールはジャンプしてよける」「とれそうなら胸のところで受ける」「もっと足をねらって強く投げたい」などうまくなりたいことがはっきりしてきた。

練習タイムの様子も、はじめは、チームの中で2～3グループに別れてばらばらに練習していたが、単元が進むにつれてまとまって練習する姿が見られるようになってきた。あるチームは、当てる事に重点を置きの当ての練習をしていた。別のチームは、逃げる人と当てる人が同時に練習できるよう、ミニ囲みドッジで練習していた。どのチームも、自分達でやりたい練習を考えて自主的にした。ゲームの中でも、足を狙って低く投げたり、捕れそうなボールを受



的当てをしてコントロールをつける練習



けにいくなど、自分のめあてを達成しようとする姿が見られた。

また、作戦カードに次時はどんな練習をするかについてもあらかじめ書くようにしていたので、授業開始チャイムと同時に練習を始められるほど効果的だった。

## ② めあてを達成できるようにするについて

めあてを達成できるようにするために、2つの働きかけをした。

1つは、ゲームをする前の練習タイムの内容を各チームに考えさせたことである。このことで、何のためにこの練習をしているのかが子ども達にはっきりとわかり、漠然と運動するのではなく、うまくなりたいことを意識して練習タイムの活動ができた。キャッチボールをするにしても、うまい子と得意でない子が組んで、うまい子が捕りやすいボールを投げ、どのようにしたらうまく受けられるかを教えている姿が見られた。はじめは、手だけ出して当たっていたが、胸も使って受けられるようになっていった。ミニゲームをしていたチームでも、「ボールをよく見て」とか「もっとボールから離れて」などと声をかけ合う姿が見られた。全員が内野にいては、なかなか逃げ方のアドバイスができないが、チーム内で2つに別れることで、効果的な逃げ方を教えることができていた。これは、外部からの情報としての友達のアドバイスを、うまく働いた例であるといえる。

もう1つは、前半戦と後半戦の間に作戦を振り返る時間を設けたことである。これにより、前半戦で自分達の考えていた作戦の反省をしたり、相手にあわせた作戦を考え直したりできた。例えば、ある強い子がいるチームと対戦して、大差で負けてしまったとき、「S君のボールは、よけてとらないようにしましょう」「よく当たるFさんをみんなで守ろう」など、点差が開かない作戦を考えていたので「いい考えだね」「Fちゃんは、後ろを向かずに逃げようね」など、教師がアドバイスした。その効果があっただけでなく、前半戦は5-14だったが、後半戦は3-7と善戦した。教師が負けているチームの話合いを重点的に聞き、次の試合の作戦変更をアドバイスすることで、負けたチームの子ども達も今度こそ勝とうという意欲が持続した。このことは、外部からの情報としての教師からのアドバイスと作戦カードをうまく機能させた上で、めあて達成の時間を与えることが有効に働いた例と言える。



前半終了後の話し合い

## ③ 作戦が成功したらそこで満足することなく新たな作戦が持てるようにするについて

作戦が成功したらそこで満足することなく新たな作戦を持てるようにするために、2つのことを考えた。

1つは、各時限の最後にゲームの内容や作戦を振り返る時間をとったことである。このことにより、勝ったチームは、今度も勝とうとさらに意欲を燃やしたり、より大差をつけて勝とうとしていたりしていた。負けたチームは、次こそ勝とうとして、チームの作戦を練り直したり強化するべ

5/8 ドッジボール さくせんカード (D)チーム

2の3のめあて みんなが1のいいドッジしよう

4/8の3/10(2) みんなが1のいいドッジ (せりいんのしつこ。いっわ) (できなかつた。)

18回のせけん  $\begin{matrix} 7 \\ 0 \end{matrix}$  A (勝) = B (負)  $\begin{matrix} 7 \\ 10 \end{matrix}$   $\begin{matrix} 2 \\ 7 \end{matrix}$  C (勝) - D (負)  $\begin{matrix} 3 \\ 4 \end{matrix}$

1. わたましているところにボールを投げ

2. かみどりのほしほし

3. 足をねらう

1. 1. 1. すうはらばらさる

2. 2. ボールからはなれる

3. 3. おみやし 木村のボールはよ上げる

4. 4. 3人田をなすべくうしろにいかせる

(1) うはんはカミドツク

(1) ゲ-キーでまわる

山本 大本 山ロ 3人田 (なか)

いれうたかまかばたのさわ(いっわ)(せ)

大木 2 3 4  
かき田 かわいとう  
山ロ 山本 7かきし

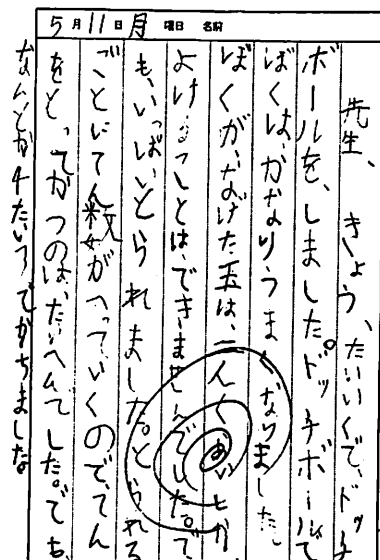
作戦カード



投力に差がある子同士のキャッチボール

き点を練習に加えたりしていた。負けたチームの話し合いに参加し、新たな作戦にアドバイスしたり、負けはしたものの「Aちゃんは2回ボールを受けたね」とか「B君ははやいボールを投げられたね」などと上手になったことを具体的にほめたりすることで、次のゲームでも動きが高まるようになった。

もう1つは、ドッジボールのルールの工夫である。「内野にいて当たるとに1点ずつ加点され、得点の少ない方が勝ち」という簡単なルールから始めた。子どもの「内野で受けたときはどうなるのかな」という疑問が出たときに、「受けるたびに1点減点してよい」というルールを新しく加えた。逃げるのが苦手な子がいるチームでは、どんどん点数が増えるが、だれかが頑張ったくさん受けると点が減り、勝てる可能性も出てくるというように工夫したのである。こうすることで、ボール操作が得意な子も、ますますチームの勝利に貢献しようと張り切って受けたり、狙う相手を考えて当てたりして、ゲームに熱中することができた。



子どもの日記

#### ④ 認め合い、助け合いが行われるようにするについて

認め合い、助け合いが行われるようにするため、2つの働きかけを考えた。

1つは、単元を通してクラスのめあて「みんなが楽しいドッジボール大会をしよう」を大切にしたことである。例えば、ボールが当たったのに点数を入れないとか、バウンドして当たったのかバウンドしないで当たったのかななどの問題が起きた時は、必ず、クラスの問題として取り上げ、子ども達の納得のいく方法で解決するようにしていった。そして、できたルールを、2の3のルールとしてクラスで守っていくようにした。右にあるのは、4時限目の前半戦が終了したところでの授業記録である。この話し合いでは、ドッジボールのルールに「当たったかどうか自分達で見る」というルールが加わり、当たったとか今のはワンバウンドとか教え合うことが子ども達で決められた。

後半のゲームでは、この話し合いが生かされ、「Cちゃんアウト」とか、相手チームの子がワンバウンドで当たっても「今のワンバウンドだからセーフだよ」など、公正に声をかけ合う姿が多く見られるようになった。後半のゲーム終了後、困ったことはないかたずねたが、当たったかどうかでもめることはなかった。次時からのゲームでも、セルフジャッジがうまく機能して同じことでもめることはなくなった。「みんなが楽しいドッジボール」にするためには、自分達でルールを守ってジャッジする必要性が分かり、全員でゲームに関わって教え合っていくことが活発になった。

自分達で納得いく方法でもめ事を解決し、セルフジャッジを取り入れたことで、ワンバウンドしているかいないかについて見る目を養うことにもつながっていったと言える。

認め合い、助け合いが活発になるよう考えた働きかけのもう1つは、チームで練習タイムや作戦を考えさせたことである。チーム編成は、子どものボール操作能力と人間関係を考慮して異質グループを4つ編成した。ボール操作能力を考慮したが、よく勝つチームと負けが多いチームができてしまった。しかし、負けが続くからこそ、なんとかして勝ちたいと考え、「かたまって逃

- T: 何か困ったことはなかったかな  
R: Kさんが当たったのに点数を入れないかな  
C: (チームの子が) バウンドしてたから  
T: バウンドしてたから点数を入れないかな  
C: (数人で) ううん 知らない  
M: 周りの人が見ていればいい  
T: 審判がいなくても 当たったかどうか自分達で見られるの  
H: 大丈夫 見てあげられる  
T: すごいね このクラスの人には正直に言える人がいっぱいいるんだね  
C: (口々に) 当たったかどうか正直に言う

げない」「Dちゃんの投げるボールは受けずにげる」「よわいボールはなるべく受ける」などと作戦を練ったり、作戦を生かすために効果的な練習を考えたりしていた。そして、ゲーム中も、「広がって逃げろ」「ボールを見て受けろ」と声をかける姿が出始めた。すると、今まであまりボールに触ろうとしなかった子が、転がってきたボールを拾ったり、当たっても受けようとしたりして、動きが活発になっていった。そこで、教師側も、声を掛け合って教え助け合っていたことを全体の話し合いの場で取り上げていった。ゲームに結びつかなくても、前向きな姿勢を取り上げたことで、チーム内でボール操作の苦手な子に対する見方が変わり、苦手でもがんばる子を暖かい目で見られるようになっていった。



ゲームのあとの話し合い

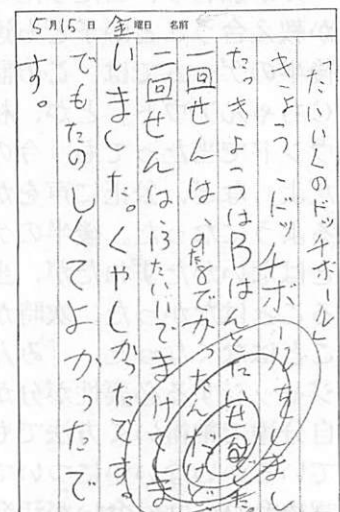
単元の終わりでは、よい動きをした人を発表するとき、ボール操作のうまい子だけでなく、今まで苦手としていた子ががんばったときも、「Gちゃんがボールをよく見て逃げていた」「さっと拾って投げていた」などと、良さを認められるようになっていった。認められた子は、自信が付き、次の時間、ますます積極的にボールに触るようになっていった。

認め合い、助け合いを大切にすることで、技能の高まりはもちろん、勝敗のみにこだわらず、自分の動きを高めていく楽しさに気付いていくことができたようだ。体育学習は、友だちを思いやる、暖かい学級づくりと切り離しては考えられない。

以上、学びを広げ深めるために4つの項を設定して考察してきた。最後に、本単元で大切にしてきた基礎・基本として捉えている「運動の楽しさの実感につながる自分なりの運動に対する考えや動きを表していくこと」が実践できたかについて考察する。

今までの考察から、子ども達の動きから楽しさの実感につながっていったことがうかがえる。授業後の子ども達は、今まで逃げ回ってボールを拾おうとしなかった子も、当たる心配のない外野で、ボールを拾って投げる姿が見られるようになった。苦手でも受けようとする子が増え、ドッジボールの技能の高まりが見られるようになった。「負けたらつまらない」と言って、意欲が低下していた子も、「T君のボールが弱く感じた」といって、積極的にゲームに参加できるようになってきた。この子は、自分の精一杯の技能で、ドッジボールを楽しもうとする考え方に変わってきたと言えるのではないだろうか。授業後のアンケートでも、全員がドッジボール遊びが楽しかったと答えていたし、負けたチームの子も、「負けたけどドッジボールは楽しい」「またしたい」と日記に書いていた。これは、自分の力や考えを生かし、公正にゲームができたためであると言える。これらのことから、体育科としてめざしている授業の一端を実践できたのではないかと考える。

しかし、この単元で課題も残った。2年生の体育の時間を1割削減するに当たり、基本の運動のボール操作を、ゲーム領域の練習タイムに取り入れた。子ども一人一人が目的をもって運動できた反面、勝つことを意識するあまり、試合に直結したミニゲーム的なことに重点をおくチームもあり、ボールを使った多様な運動がなされたかについては十分とは言えなかった。投げる・よける・受けるは十分動きが高まったが、ゲームに密接に関連した動きの高まりであった。今後は、ゲーム中心の単元の中で、基本の運動に位置付けられているボール操作をいかに多様にしていくかが課題である。これからも、さらに研究と実践を続けていきたい。



子どもの日記