

体 育 科

松 本 亮
的 場 茂 樹
小笠原 佳 子

はじめに

休み時間の子どもたちの様子は、さまざまである。

友達となわとびに何回も挑戦している子、体育館でバスケットやドッチボールをして、ボールを追い続けている子、校庭で鬼ごっこをして走り回っている子。そんな子どもたちはどの子も生き生きと目を輝かせている。精一杯に体を動かして遊んでいる子どもたちを見ていると、教師の方までうれしくなってくる。

さて、近年、生涯教育、生涯体育ということが叫ばれるようになってきた。それは、生涯を通じて、自ら進んで運動を実践していこうとする態度を養おうということである。なぜ、このようなことが叫ばれるようになったのであろうか。社会環境の変化、時代の要請などいろいろな理由があるだろう。しかし、先の子どもたちのように、子どもたちは、本来体を動かし遊ぶことが大好きである。なかなかじっとしていられないのが子どもであろう。今、体育科の学習において求められているのは、そんな子どもたちの姿が失われないようにすることではないだろうか。そして運動することのすばらしさを実感させていくことではないだろうか。

私たちは、この子どもたちが本来持っている、体を動かしたいという気持ちを大切に学習を進めたいと考えている。そして、遊びのなかで見せてくれるような生き生きとした表情で、一人ひとりの子どもたちが自ら進んで体を動かし、運動

に取り組んでいくことを願い実践を重ねてきた。それが、積極的に自分の体を通して運動とかかわろうとする姿を求める、主体者としてかかわる学習である。

昨年度は、運動に対する自己の可能性を切り拓いていくときに身につけていくものを生きて働く力として捉えることにした。そのうえで、生きて働く力を身につけていくための三段階の構成を考えてきた。

本年度は、生きて働く力を体育科の本質という目からもう一度見直すことにした。そして、分かりできることの統一をめざす中で、三段階の構成が、より子どもの側に立ったものになるように考えることにした。

以下、本年度の研究の歩みを述べることにする。

I 生きて働く力のとらえ

1 体育科における本質と生きて働く力

私たちは、生きて働く力として、体育科において何を子どもたちに身につけさせるべきか、体育科の本質から、今一度考え直すことにした。

(1) 体育科における本質

体育科の本質は、

運動の楽しさを実感させ 運動に対する自己の可能性を切り拓き 運動好きの子どもを育てること
--

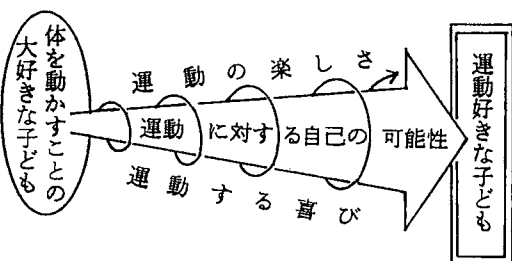
と考えている。それは、次のように考えるからである。

「体育科の学習を特色づけるもの」それは、運動というものゝ学習の対象だということである。そこで、運動は何のためにするのかという原点に戻って考えてみる。

体育科の歴史においては、以前まで、運動することで体を丈夫にすることが第一であるかのようにいわれてきた。しかし、ここには、運動というものを手段としてとらえ、子どもの体を鍛えようという、教師側の一方的な思いが強く表れている。これでは、子どもたちが本来持っている、体を動かしたいという欲求を生かすことにはならない。

そこで、私たちは、運動を手段として捉えるのではなく、目的として捉え、運動そのものを教えることを大切にしたいと考えた。運動そのものを教えるということは、現代社会において受け継がれてきた運動文化としての、運動そのものがもつ楽しさや、運動する喜びを教えることである。そして、その楽しさや喜びは、子どもたちが運動に対して正面から積極的に立ち向かい、できるようになることを通して、初めて味わえるものである。

運動の楽しさを一度実感した子は自ら進んで体を動かし、もっとやろう、もっとできるようになるうとするであろう。そして、その中で運動に対する自己の可能性が切り拓かれ、さらに大きな楽しさや喜びを味わうことになる。このような学習は、先に述べた、子どもたちの持つ体を動かしたいという気持ちを生かさなければ成立しないものであり、この学習が成されれば、運動が大好きな子どもを育てることができると考えている。そして、運動が大好きで一生懸命運動する子どもは、健全な生活を送る上で必要な体力をも身につけていくであろう。このことを図で表すと次のようになる。



これまで述べたように、運動は、運動そのものの持つ楽しさや運動する喜びを味わい、自らの手で運動に対する自己の可能性を切り拓いていくためになされる事が大切であり、それを体育科の本質として捉えることにしたのである。

(2) 体育科における生きて働く力

体育科の本質に迫るために、子どもたちが身につけていくもの（生きて働く力）は次のようなものであると考えている。

運動を継続していく中で 子どもたちが自覚できるような動きや体力の高まりを生むことのできる技能

子どもたちが、運動の楽しさを実感するのは、運動の持つ機能的特性にふれる時である。ここでいう機能的特性とは、子どもたちが運動に対して親しみを感じる、楽しいと感じる、運動そのものが持つ特性のことである。

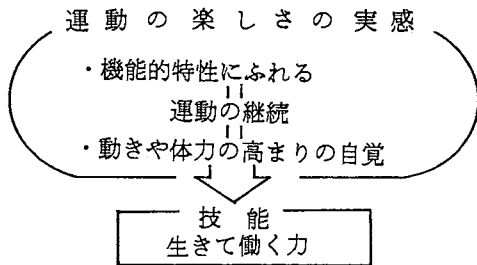
そして、子どもたちがこの機能的特性にふれ、その上で、子どもたち一人ひとりの動きや体力が高まることで、運動の楽しさはより大きくなる。そこでは、子どもたちが分かりできるようになり、その動きや体力の高まりが子ども自身にとって自覚されることが大切である。そのためには、確実に子供の動きや体力を高めることのできる、運動の構造的な踏まえた技能を身につけさせなければならない。

つまり、運動の機能的特性にふれること、動きや体力の高まりが自覚できる技能を身につけること、この二点を大切にして体育科としての生きて働く力を考えねばならない。しかし、この二点を同時に満足させることは簡単ではない。そこで私たちは、運動の継続というもの考えた。

運動の継続とは、次のような運動との関わりの状態のことである。動きや体力の高まりが、本当に自分自身のものになるためには、運動に対して正面から立ち向かう姿勢が大切である。もう一歩、もう少しと無我夢中で運動とかかわり、動きや体力が高まることで、その高まりは自分自身のものとなる。この運動に対するかかわりの状態が、運

動の継続である。

このような、運動を継続する中での動きや体力の高まりを生むことのできる技能を大切にしようというのである。そして、この運動の継続を、機能的特性から考えた楽しさを味わう時の運動場面から設定することで、動きや体力の高まりが、運動そのもののもつ楽しさに迫るように考えた。



上の図のように、機能的特性に迫る運動の継続の中で、子どもたちが自覚できるような動きや体力の高まりを生むことのできる技能を、体育科での生きて働く力としたのである。

2 単元での生きて働く力を設定するために

体育科での生きて働く力を先のように捉えた時、単元での生きて働く力は、次のような手順で設定することになる。

(1) 内容面、機能面から

① 題材として取り上げた運動種目の機能的特性を考える。

単元での生きて働く力を考える時、まず、運動そのもののもつ楽しさとはどんなものなのか、運動種目固有の、その運動種目だからこそ味える楽しさを明らかにしなければならない。そして、その楽しさを味わうことのできる運動の継続がどんなものなのかを考えるのである。

② 運動を継続する中での動きや体力の高まりを考える

運動の継続がはっきりしたならば、その運動場面での、局面ごとの運動の技能構造を明らかにすることになる。何ができ何が分かれば動きが高まるのかを、運動の技能構造から考えるのである。また、その系統性から、身につけた技能が他のどんな運動に、どのように機能するかも考えなければ

ならない。

(2) 子どもの側から

次に、①、②で考えてきたことを、子どもの学年発達、これまでの学習状況、身につけている技能の実態から見直し、子どもたちの意識にあった、子どもたちの見方考え方を生かすことのできるものかを考えなければならない。それによって、子どもたちが本当に動きや体力の自覚できるものとして、生きて働く力の設定について、六年バスケットボール（ボール運動）の例で、その手順を具体的に述べることにする。

〈バスケットボールの機能的特性〉

一個のボールを媒介とする、共同攻防のチームゲームであり、チームが協力しあってボールを送り合い、ゴールを攻めたり守ったりして、得点を競い合う楽しさにある。

↓

〈機能的特性から考える運動の継続〉

チームプレーをして得点を競い合おうとコート上を動き続ける中でこそ、子どもたちは、機能的特性にある楽しさを実感できる

↓

〈運動の継続の中での動きの高まり〉

この運動の継続の中で子どもたちが動きの高まりを自覚するのは、自分が他のプレイヤーを意識し、ゴールに向かって動いたときである。他のプレイヤーを意識しゴールに向かって動くということは、チームプレーの中心となる、パスを意識した動きを意味することであり、それは得点を競い合うためのもっとも有効なパスを生み出すことになる。この動きの高まりを自覚するためには、集団としての技能が必要になる。集団技能には、攻めと守りをつなぎの技能があるが、ここでは、攻めの集団技能が中心である。攻めの集団技能とは、空いている空間を見つけ、素早く動いて、パスをつなぎゴールに向かって攻めることである。そして、それが二人以上の見方同志に同時に意識され、行われ、一つのまとまったプレーとなった時に成立する。

↓

〈系統性の中での機能面〉

ここで身についた攻めの集団技能は、他の混合型のボール運動であるハンドボールやサッカーなどに生きるものである。



〈子どもの側から〉

子どもたちは、ボールへの関心が強く味方も敵もボールの方向に動くことが多い。これではパスは生まれにくい。つまり、子どもたちにとって先の動きの高まり、もっとも必要とされるべきものである。また、子どもたちは、ゲームの中でも攻めに意識が向きやすい。このことから、攻めの集団技能は、子どもたちにとって適当なものだと考えられる。



〈本題材の生きて働く力〉

チームプレーをして得点を競い合おうと動き続ける中で、空いている空間を使ってパスを素早くつないで攻めたり、それを防ごうと守ったりできる

このような手順を踏まえ、生きて働く力を設定するのである。

Ⅱ 三段階の構成について

1 体育科におけるネットワーク

体育科では、分かることとできることの間隔があることは、よく問題として取り上げられることである。そして、生きて働く力を、分かることとできることの統一のなかで考え、運動感覚にまで高められたものとして捉えていくことの大切さは、前年度から言い続けていることである。

今年度は、その考えを基にして、ネットワークするということを次のように捉えた。

頭の中で分かったことが、その子なりに何度も試す中で、できた時に体感されること

つまり、分かり、できるためには、その子なりの体感が必要であり、そこに、その子なりの方法、考え方で試行錯誤や練習があって、はじめてネットワークされると考えるのである。

2 要素のとらえ

生きて働く力を構成する要素とは、運動の局面ごとの技能である。ここでいう局面とは、運動の流れから見た局面と、運動の構造面から見た局面を指す。それらの要素は、ネットワークすることを先のように考えると、次のようなものに分類できる。

- ① 分かりにくい、分かれればすぐにできてしまうもの
- ② 分かりやすく、分かれればすぐにできてしまうもの
- ③ 分かりにくく、分かってもなかなかできないもの
- ④ 分かりやすいが、分かってもなかなかできないもの

これらの要素は、ネットワークすることを考えると、①、②を要素A、③、④を要素Bとして分類できる。そこで、次のように単元を構成していくことにした。

獲得段階では、子どもたちが気づいていない要素Aに気づかせる。それにより、子どもたちは既有的に生きて働く力によって、要素Aを意味づける。

再構成段階では、今までの運動に対する見方、考え方を変えたり、深めたりする中で、なかなかできない要素Bを何とかできるようになろうと、フィードバックしたり、何度も繰り返し練習する。それにより、頭のなかで理解している要素Bを体感を通して自分の中に取り込むことになる。

適用段階では、ネットワークした要素Bを、さらにその子なりの運動感覚にまで高めていくことになる。

以上のことをもとに、今年度、実践してきたことのいくつかを、次章で述べることにする。

Ⅲ 主体者としてかかわる学習をめざして

—1年 折り返し障害リレー遊び—

1 単元の構成

(1) 単元の生きて働く力

リレーには、勝ったり負けたりする楽しさがある。折り返し障害リレーでは、数人が順々に走りしかも障害があることにより、ますます勝敗のゆくえが不確定になる。子どもたちは、負ければ次こそ勝ちたいと思うし、勝てばもう一度勝ちたいという気持ちになる。勝敗が不確定だからこそ、競い合う楽しさが生まれ、子どもたちは勝つ喜びを味わうために繰り返しリレーをやりたがる。これこそ運動の継続があると考えた。

リレーで勝つためにはどうしたらよいか。子どもたちが勝つために工夫できそうだと考えるのは、①スタートする、②障害をこえる、③カラーコーンを回る、④走る、⑤タッチする、の五つの技能である。①～⑤の中でどの技能も高めることが勝つために大切であるが、一年生の子どもたちにとって一番興味が沸くのは、②障害を越えると③カラーコーンを回る技能であろう。なぜなら、②と③は平坦な直線を走るのではなく、走る方向が変わったり走るリズムが変わったりする楽しさがあるからだ。その上、これらは、一人ひとりの早さの伸びが著しく、高まりとして自覚されやすいからである。

また、障害を越える技能は二年の障害リレー遊びへ、カラーコーンの回り方は他の繰り返しリレー遊びへ発展していこう。そこで本単元の生きて働く力を次のように設定した。

何回もリレーを繰り返す中で、より早くゴールするためのスピードの落ちない障害の越え方や折り返しの仕方ができる

(2) 生きて働く力とネットワーク

生きて働く力を〈障害の越え方〉と〈折り返しの仕方〉という局面で分析すると、要素として次の技能が挙げられる。

A①折り返しでは歩幅を小さくして回る

A②障害を片足でとび越す

B①スピードを落とさず障害を越す

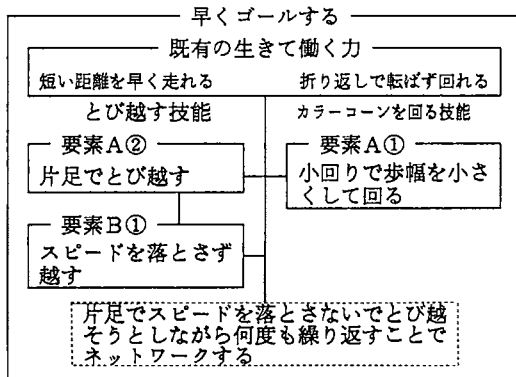
要素A

A①—カラーコーンを回る時、うまく小回りをしている子と、歩幅が大きいまま、大回りになる子を見比べればすぐ気づく。歩幅を小さくすることが分かればできるだろう。

A②—障害が高くなると両足で立ち止まるとぶ子が出てくるが止まらず片足で越す方が早くなることは、両者を見比べればわかるし、何度か練習すればすぐできるようになるだろう。

要素B

B①—止まらず越せたとしても、スピードを落とさずリズムカルに走ることは、分かっているが難しい。ここにこそ、繰り返し何度も経験することが必要になる。このように考えると、ネットワークの様子は次の図のようになる。



(3) 主体者としてかかわらせるために

子どもたちは「勝つためにはどうしたらよいか」という意識を持ち続ける。勝つための工夫を考えることで動きは高まっていくだろう。そこで、この意識を持ち続けさせるために次のような働きかけを考えた。

・働きかけ①（要素Aに気づかせるために）

勝ったチームの動きをふみきり方とカラーコーンの回り方に焦点を絞って見させる。

・働きかけ②（要素Bに気づかせるために）

障害を抵抗ある高さに変えることにより、止まらないでスピードを落とさずとび越すことの大切さに気づかせ、とび越し方の工夫に目を向けさせる。

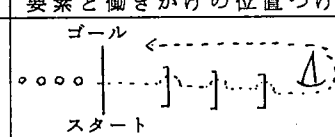
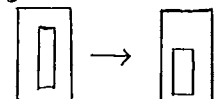
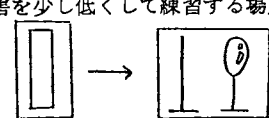
・働きかけ③（要素Bをネットワークされるため

に)

スピードを落とさずとべる高さから徐々に高くしたり、風船や紙の障害など、怖くない障害で思いきり何度も試みさせる。

・働きかけ④（ネットワークを強化するために）
リレー大会をして相手をかえることで、子どもの興味を持続し何度も繰り返させる。そして身に付けた技能をより確実なものにさせる。

(4) 単元計画と教師の働きかけ

	児童の主な意識の流れ	要素と働きかけの位置づけ
獲得	<p>〈まる子ちゃんリレー（折り返し障害リレー）をして遊ぼう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しくやるにはルールを守らないといけない ・ルール違反やけんかをしないで楽しくやりたい ・リレーは勝つと楽しいよ <p>〈勝つにたどらしたらいかな〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早く走ったりタッチをうまくするといいぞ ・折り返しは小回りでスピードを緩めるといいぞ ・歩幅を小さくして走るとうまく回れるよ ・両足より片足でとび越した方が早くなるよ 	 <p>要素A①</p> <p>折り返す時歩幅を小さくして回る</p> <p>働きかけ①</p> <p>勝ったチームの動きを見ることにより気づかせる</p> <p>要素A②</p> <p>片足でとび越す</p>
再構成	<p>〈障害を高くしてまる子ちゃんリレーをしよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・負けてしまった もう一度やろう、勝ったぞ 次も勝とう 〈高い障害はどうやって越したら早くリレーができるかな〉 ・低い時と同じように 片足で越せばよさそうだ ・高くなっても片足でスピードを落とさずとび越せばいい 	<p>働きかけ②</p> <p>障害を抵抗ある高さにすることで障害の越え方に意識が向く</p> <p>要素B①</p> <p>障害が高くなってもスピードを落とさず越える</p> <p>働きかけ③</p> <p>遊んで楽しみながらスピードを落とさずできるように子どもの意見を取り上げながら場の工夫する</p>  <p>(障害を少し低くして練習する場)</p>  <p>(障害は同じ高さだが怖くない場)</p>
適用	<p>〈まる子ちゃんリレー大会をしよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みつけたコツを使ってどのチームにも勝とう ・チームのみんなが最後まであきらめず頑張ると勝てるよ 	<p>働きかけ④</p> <p>リレー大会をすることによりどのチームにも勝ちたいという気持ちが高まり工夫を生かそうとさせる</p>

2 単元の実際と考察

ここでは、単元を通しての授業の様子を再構成の段階を中心に述べることにする。

(1) 獲得段階の実際と考察

獲得段階では15cmの低い障害を「勝つためにはどうすれば良いか」という意識でリレーした。子どもたちは、勝ったチームの折り返しの仕方やとび越し方を見ることで、ねらい通り、障害は片足で越えた方が早く越せることが分かり、できるようになった。また、歩幅を小さくしたり片足でとび越えたりしてリレーを繰り返す姿、すなわち、学びの姿も見られた。

(2) 再構成段階の実際と考察

そこで、再構成の一時で、とび越すところでスピードを落とさず越そう、という意識にさせるため、障害の高さを15cmから50cmにまで高くした。

以下、再構成の一時の授業記録の一部である。

T₁ 高くなったよ、ひっかからずに行けるかな

P 行けそうよ、行けないよが挙手

（こわがっている子が多いため、一度練習させ）
たが、数人が転倒した。

T₂ 転んだり倒れたりしないで早く越す方法は、

P₁ あせらない。

P₂ ゆっくり行くといい。

T₃ ゆっくりすると遅くなるよ。

P₃ 落ち着いてとび越す。

P₄ 足を大またにする。

P₅ 早く落ち着いてとび越す。

P₆ 片足でとぶといい。

（全員に片足でとぶしぐさをさせるが、片足でとぶ動きと両足でとぶ動きが見られた。そこで、とび越し方に注意して、もう一度リレーをした。

T₄ どんなとび越し方がいいですか。

P₇ 片足でとぶ。

P₈ 私はこっちの足でとんだらよかった。

T₅ 片足で早くとび越せるよという人やってみて。

（四人の動きを見る）

P₉ まだ遅いよ。

P₁₀ とび越すときのスピードがゆるい。

（自分は早いつもりでも他の子から見るとまだスピード感がないようで、口々に遅い遅いと）
言っている。

再構成の一時でのねらい「勝つためには、片足でスピードを落とさずとび越せばよいことに気づく」は授業の後半で達成された。しかし、学びの姿が現れたとは言えなかった。なぜなら、子どもたちはP₁、P₂、P₃、P₅の意見でわかるように「高い障害を安全にとび越す工夫」を考えながらリレーを繰り返していたからである。そこで、意識の連続に視点を当てて考察する。

障害と高くしてリレーをした時、教師は転倒する子が現れたため、思わずT₂のように「転ばないで早く行く方法」を問うた。このため、「勝つために早く」という意識ではなく、「安全に」という意識に集中してしまった。さらに、獲得の二時で達成された「早く越すには片足でとび越す」ことまで曖昧になってしまった。子どもたちなりに「片足より両足の方が安全にとべる」と考えたためである。意識を連続させることができなかつたのは、働きかけの②に問題があったのであろう。働きかけについて考察する。

ここでの働きかけとは、障害に目を向けさせるため、子どもたちに抵抗のある高さへと障害を変えていくことだった。障害の高さは一年生の身長や四年生のハードルの高さから決めたものである。授業の中で、立ち止まる子や極端にスピードが落ちる子が予想通り見られ、子どもたちの意識は障害の越し方に向いた。

では、何故転倒したのか。それは、低い障害と高い障害を同じ位置に置いたからだと思われる。障害が高くなればインターバルも変化するのに、それを考慮せず障害を単に置き換えたため、歩幅が合わなかったり勢いを制御できなかったりしたためだと考えられる。

そこで、その反省から再構成の二時は、インターバルを今までより長くとってリレーをすることにした。この授業の初めに「スピードをゆるめずにとび越すにはどんな工夫をしたらよいか」を

問うたところ、早く越そうとしてひっかかったら痛いという意見が出た。そこで、高さは変えずひっかかっても痛くない紙の障害に変えてリレーをすることにした。子どもたちは、怖くない場で思いきってとび越していたので、前時よりスピードのある走りとなった。また、インターバルも長くしたので、転倒する子もいなくなり、勝つために早く越すという、意識の連続を図ることができた。早く越すにはどんなとび越し方をしたらよいか、一人ひとりが工夫しながらとぶ、学びの姿が見られた。子どもたちは、歩幅を大きくしてとぶ、遠くへとぶ思いきり地面を蹴るなど、障害を早く越えるための工夫を見つけ出し、ねらいにも達することができた。

(3) 適用段階の実際と考察

適用では、6チームで総当たり戦をして相手を変えることにより、「どのチームにも勝ちたい」という気持ちが強くなり、どの子も、今まで学んだことを少しでも生かそうとしていた。チームに大回りの子がいたら、小回りにかか歩幅を小さくなど声をかけ、遅れそうになると、素早くとんどとか思いきりけってなど声をかけ合っていた。このことから、学びの姿が見られたと言えるだろう。

(4) 単元を通しての考察

本単元を通して、学びの姿は見られただろうか。獲得段階から、「勝つためにはどうしたらよいか」という意識で学習してきた。再構成では、勝つためには早くという意識を連続させるために、障害を高くした時のインターバルを改善することで、意識をつなげることもできた。これと同時に生きて働く力の障害のとび越し方やカラーコーンの回り方も、単元が進むにつれて動きとして定着してきた。再構成の最後には「高くなっても、もう、遅くならないよ。」と、言いに来る子もいた。繰り返しリレーすることと、怖くない場を設定することが、有効に働いたのであろう。

以上のように意識を連続させ生きて働く力が身についていく中で、学びの姿が見られたといえる。

— 3年 鉄棒遊び —

(1) 単元の生きて働く力

鉄棒遊びの楽しさはふだんの遊びでは経験できない非日常的な空間で、鉄棒につかまったり、ぶら下がったりといった動きを経験することにある。また、それらの動きを自分で工夫し、いろいろな動きを見つけたり、できない動きができるようになるところにも鉄棒遊びの楽しさがある。

このような楽しさを味わうためには自分のめあてを持ち何度も繰り返し練習することが大切である。鉄棒遊びでは子どもたちが鉄棒に親しみ、遊びながら多様な運動経験をする中で鉄棒運動に必要な様々な感覚や基礎技能（腕支持、懸垂、振り、回転等）を養うことになる。

しかし、単に鉄棒につかまったり、ぶら下がったりするだけで鉄棒運動に必要な様々な感覚を養うことにはならない。さらに大きく振るといった動きを経験することで鉄棒運動につながる価値ある動きへと発展すると考えられる。つまり、大きく振ることはしっかりとした支持の仕方が身につくだけでなく、振り上がり技に発展したり、回転技に必要な感覚や技能を内在しているからである。そして一定時間継続したり、何度も繰り返すことによってしっかりとした支持が身につく、様々な技に必要な感覚や技そのものが高まっていくものと考えられる。

そこで、3年生の鉄棒遊びにおける生きて働く力を以下のように設定した。

鉄棒を使い自分で工夫したいろいろな方法を繰り返す中で大きく振ることができる

(2) 生きて働く力の要素とネットワーク

本単元ごとに分析すると要素として次の技能が挙げられる。

A①いろいろな姿勢でしっかりとした支持ができる

B①勢いを生む動きをする

B②勢いを生かす動きをする

要素A

A①—子どもたちは今までに、腕支持や懸垂といった支持姿勢は経験がある。それらの形から変形発展した支持姿勢も容易にできるであろう。

要素B

鉄棒の支持姿勢から大きく振ることが可能と考えられるものは次の通りである。

- ア、腕支持からの振り
- イ、両手片膝かけ振り
- ウ、両手両膝かけ振り
- エ、両膝かけ振り

B①—振りの勢いを生むための腰の曲げやそらし、腕の振りや曲げ、足の振り等、各振りに違いはあるものの分かってはなかなか鉄棒の上で自分の考えている通りにやることは難しいと思われる。

B②—B①によって生まれた勢いを生かす必要があることに気づいても、鉄棒の上では全身が緊張しているために、なかなか力をゆるめ、勢いを生かす動きにはならないであろう。

以上のような要素を表すと下の図のようなネットワークになる。

(3) 主体者としてかかわらせるために

最初は鉄棒の基本である、つかまる、ぶら下が

るといった支持をもとに経験し、自分達でいろいろな支持の仕方と考えようという意識で学習を進めさせたい。そこで〈自分達の考えた技は大きく振れるかな〉と問い、試す中で大きく振るためにはどうしたらいいかという意識へと連続させたい。

このような意識の連続を生むためには次のような働きかけをする。

・働きかけ①（要素Aに気づかせるために）

カードに自分が考えた支持の仕方を記入してチャレンジする。またその支持の仕方に名前を付けたり、作った技をつなげて遊ばせることでしっかりとした支持の仕方を身につけさせる。

・働きかけ②（要素Bに気づかせるために）

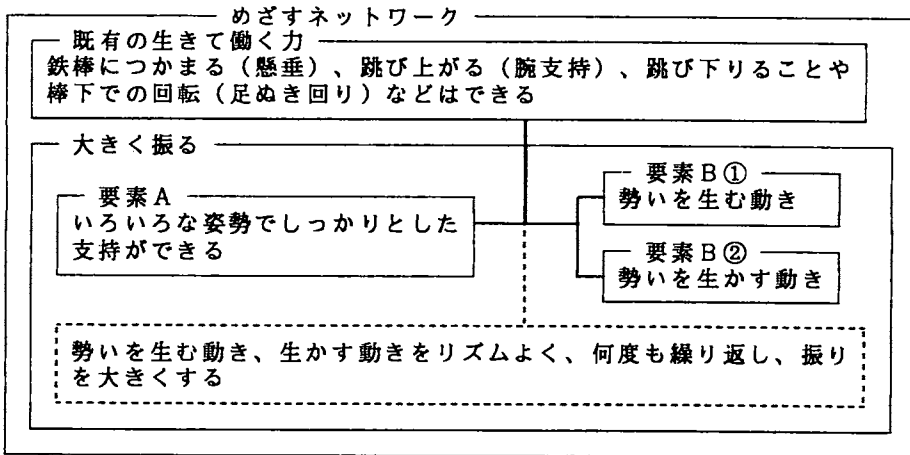
大きい振りの友達の様子をビデオのスローモーションで見せ、大きく振るにはどうしたらいいか気付かせる。

・働きかけ③（要素Bをネットワークさせるために）

カードにより、振りの大きさを点数化したりゴムひもを張り目標とする事で振りの大きさを自覚させ、振りを大きくする。

・働きかけ④（ネットワークを強化するために）

大きい振りを下り技や上がり技へと発展させることで大きく振る技能を確かなものにする。



(4) 単元計画 (総時数 6 時限)

	児童の主な意識の流れ	要素と働きかけの位置づけ
獲得	<p>〈自分でいろいろ工夫して鉄棒につかまろう できたら名前をつけよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ (両手でぶら下がって) おさる下がりができたよ ・ (横になって両手、両足でぶらさがって) ぶたのまるやきができたよ ・ ○○君の△△△をまねしてやってみよう 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 要素A いろいろな姿勢でしっかりとした支持ができる </div>
2	<p>〈作った枝をいくつかつなげてやってみよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ くらげから、こうもりができた ・ ぶたのまるやきから、片足かけができたよ ・ ○○○から△△△をつなげてやるのはむずかしいな <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> いろいろな方法でしっかりと鉄棒につかまったり、ぶら下がったりすることができた </div>	働きかけ 1 カードに自分が考えた支持の仕方を記入し名前をつける
再構成	<p>〈自分たちが考えた技は大きく振れるかな〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ぶたのまるやきはなかなか大きく振れないぞ ・ こうもりは大きく振ることができた <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 大きく振れる技(腕支持からの振り、両手・片膝かけ振り、両膝かけ振り)と振れない技があるぞ </div>	働きかけ 2 大きい振りの子の様子を見たりビデオを見たりして振りのついに気づかせる
2	<p>〈どうしたら大きく振れるかな〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 足を大きく振るようにすればいい ・ 腰の曲げのばしが大切だ ・ 振った勢いを止めないようになしなといけな ・ 振るタイミングが大切だ <p>〈どれだけ大きくなったかカードに記入しよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 足を床に向けてけいたら少し振りが大きくなった ・ 腰の曲げ伸ばしに気をつけたら振りが大きくなった ・ だんだん点数が上がって振りが大きくなった <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 「勢いを生む動き」「勢いを生かす動き」が分かり、大きく振ることができたよ </div>	働きかけ 3 カードに図示することで振りの大きさを自覚させる
適用	<p>〈大きな振りを生かして新しい技を作ってみよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ つばめふりから大きく後ろとびおりができた ・ 膝かけふりから膝かけ上がりができた ・ こうもりふりからこうもりおりができた <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 大きく振ることで新しい下り技や上がり技ができたよ </div>	働きかけ 4 大きく振ることによりいろいろな技ができることを分らせる

2 単元の実際と考察

次に再構成の段階を中心に授業の実際と考察について述べることにする。

(1) 獲得段階の実際と考察

獲得段階では、自分でいろいろな「支持」の仕方を考え、経験するという活動をした。ここでは鉄棒があまり得意でない子ども自分ができるような、いろいろな支持に挑戦し、それぞれ工夫した名前をつけ、楽しむという予想した学びの姿が見られた。また、次の〈作った技をいくつかつなげてやってみよう〉という活動でも予想以上にたくさ

んの支持をつなげてやっていた。これによって、どの子どももしっかりとした支持が身につく、各時限でのねらいが十分に達成できたといえる。

このことから、子どもたちは獲得段階を経ることができ、学びの姿が表れたと言える。



(子どもが考えた技の例)

(2) 再構成の段階と実際の考察

以下、再構成の授業でいろいろな支持を考え、カードに記入した後の実践記録の一部である。

T₁みんながカードに考えた技は大きく振れるかな。

(ふれる、ふれるという声が多い)

P₁振れる技と振れない技がある。

P₂少しなら振れると思う。

T₂少しではなく大きく振るんだよ。

子どもたちが考えた技は実際には大きく振れない技が多いが、足をゆすったり、手を振ったり、おしりをゆすったりしながら、懸命に大きく振ろうとがんばっている。

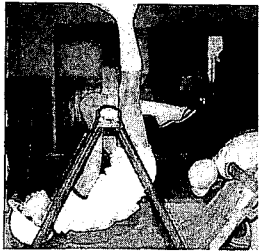
T₃大きく振れる技を発表しよう

本当に大きく振れた技を○、あまり大きく振らなかった技を△として順番に発表していった。その結果、大きく振れる技は腕支持からの振り(ゆれぶとん)、両手・片膝かけ振り(片足びっくり箱)、両膝かけ振り(ブランコ)にしぼられた。またカードを使って振りの大きさを点数化するゲームを説明し、やってみた。

T₄どうしたらもっと大きく振れるかな。

P₃いきおいをつける

(挙手なし、上手な子のVTRを見る)



T₅このときどうすれば大きく振れますか。

P₄空気をけるようにする

P₅前の空気と後ろの空気をける

(片膝かけ振りのビデオ) T₆手はどうですか

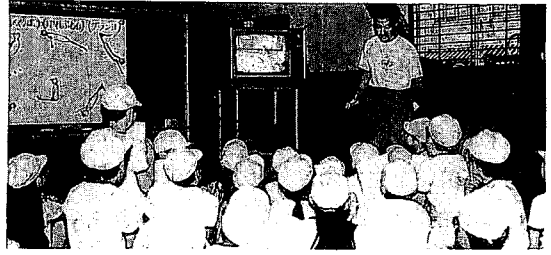
P₆手で反動をつけるようにしている

P₇少し曲げる

T₇腰はどうですか。

P₈曲げるようにすればいい。

このように次々と各技をスローVTRで見ながらどこに大きく振るためのこつ(技術)があるのか見ていった。



T₈どこに大きく振るための秘密があった。

P (口々に) 手や足、腰、首も……。

T₉もう一度やってみよう

活動後に点数が増えた子のに人数を確認したら15人 同じ子7人 減った子 2人
残りは時間がなくてできなかった子

再構成段階での学びの姿は「勢いを生む動き」と「勢いを生かす動き」をリズムよく繰り返し、振りを大きくしようとしている姿にあった。しかし、実際には「勢いを生む動き」「勢いを生かす動き」を意識した姿はあまり見られなかった。これは本時の授業で、T₄の〈どうしたらもっと大きく振れるかな〉という発問に対してP₄の「勢いをつける」という意見を取り上げられなかったのが大きな原因であろう。大きく振るためにはどうしたらいいかという意識が途切れてしまい、スローVTRを見ながらの、手や足、腰の動きに終始してしまった。この時に〈勢いをつけるためにはどうしたらいいか〉と問い直し、「勢いを生む動き」へとつなげた後でスローVTRを見せれば子どもの意識も連続したものになり、学びの姿も違ったものになったであろう。

結局、T₉の〈大きく振るための秘密〉という発問に対して手や足や腰の動きにあるということは分かったのだが、「勢いを生む動き」「勢いを生かす動き」という観点がはっきりしないまま活動に入ってしまったのである。

次に〈大きく振る〉というねらいは達成できたかどうか考察してみる。

実践記録にもあるように、話し合いの次の活動で子どもたちの振りの点数が予想以上に大きく伸びた。これは、上手な子のスローVTRを見たこ

とで、うまく言葉では言い表せなかったが、ある種の大きく振るためのイメージを各自が持ったようであった。しかし、実際には、うまくイメージ通りにできずに戸惑っている子ども何人かいた。やはり、「勢いを生む動き」「勢いを生かす動き」という具体的な姿をつかみ、どうしたらもっと大きい振りになるのかということがはっきりすればねらいに達成する子どもがもっと増え、さらに大きい振りになったであろうと予想される。

それによって期待する学びの姿も学級全体のものになったであろう。

(3) 適用段階の実際と考察

適用で子どもたちは、大きくなった振りを使い新しい技に挑戦した。

腕支持からの振り（ゆれぶとん）から後ろ振り跳びはほとんどの子が大きな振りを使い後ろに跳んでいたが、両手・片膝かけ（片足びっくり箱）から膝かけ上がり、膝掛け振り（ぶらんこ）からこうもりおり（ぶらんこおり）は振りが小さいと、なかなかできないために本当に振りの大きい子以外はうまくできないようであった。

しかし、新しい技ができるようにと、もっと振りを大きくしようという意識の連続で一生懸命に頑張るといふ学びの姿が見られた。

(4) 単元を終えて

大きく振るために本単元では「振る」ための基礎である「支持」から入った。そして子どもたちにいろいろな支持の仕方を考えさせた。次に再構成で振りに入った。この「支持」から「振り」へと子どもたちの意識を連続させるために「みんなの考えた技は大きく触れるかな」と問いかけた。これによって技を絞っていったのだが、大きく振るといふ意識がうすらいってしまった。やはり、3年生の鉄棒遊びでは技をしぼっていくことには遊びの要素が薄れ、無理があるようであった。

次にねらいが達成できたか振り返ってみると、再構成段階から比較的振りの大きい約半の子は適用で新しい技もできるようになり、めあては達成できたといえるが、振りがあまり大きくない約半の子は、「振りを点数化しよう」や「大きな振りを

使って新しい技に挑戦しよう」という働きかけは弱かったようであった。やはり「勢いを生む動き」「勢いを生かす動き」を意識した学びの姿が曖昧になってしまったことが深く関連していると思われる。

体育でめざす「分かり」「できるようになる」の「分かり」の大切さを痛感した単元であった。

おわりに

運動の楽しさを実感させ、運動に対する自己の可能性を切り拓き、運動好きの子を育てる。という体育科の本質に迫るために私たちは今年度、取り組んできた。この体育科の本質における生きて働く力の見直しをした。その結果、運動を継続するという中で、体育科の本質にせまるような授業展開ができないものかと考え、研究を進めてきた。

以上のようなことを考え、実践してきた結果と問題点を明らかにしてまとめたい。

—成果—

- ・教科の本質を明らかにしたことによりめざす子ども像が明らかになり、体育科としてめざす授業像が明らかになった。
- ・生きて働く力を設定するために道筋が明らかになり、より子どもの側に立った三段階が組めるようになった。
- ・運動の継続によって単元を通して、子どもと運動との関わりが明らかになり、具体的授業でのよりよい活動場面を設定できるようになった。

—問題点—

- ・「運動の継続」がどんな領域でも有効に機能するのか。3領域で実践をしたが、ゲーム領域やボール運動の領域では比較的、単元の中に据え易く、一定の成果を挙げることができたが、器械運動につながる鉄棒遊びでは有効な運動の継続について今後の課題が残った。
- ・再構成はネットワークを明らかにしたことで、単元での位置づけが明らかになったが、適用を今後、どのように単元に有効に生かし、位置づければよいのか明らかにしなければならない。