

# 「にんじゃ」を合言葉に、動きの感覚を養う、体育の学習 ～運動遊びをとおして、楽しく学ぶ～

南 拓哉

子どもは本来、体を動かすことが好きである。体を動かし、歩く、走る、握る、支えるといった生きる上で必要な力を発達させ成長する。子どもたちは、「できる、できない」をすぐ決めて、運動が苦手と意識してしまふことがある。それは運動が楽しいという気持ちになっていないことや、幼児期の運動の経験が不足していたり、動きをイメージしたりすることができていないことが原因になっていることがある。

低学年の体育の学習において、動きの感覚を身につけることは、これから体育の学習を進めていく上で、非常に大切なこととなる。

そこで本研究では、子どもたちが、動きの基礎的な感覚を身につけていくための学習を、「にんじゃ」を合言葉にして進める。にんじゃは、子どもたちにとってイメージしやすい、動きの達人である。忍法〇〇と称して、忍者になったつもりで楽しく運動に取り組みせ、動きの感覚を養っていくことができるのかを研究することとした。

キーワード：忍者、運動感覚、iPad、学習カード、跳び箱を使った運動遊び

## 1. 研究目的

低学年の子どもは、遊びやなりきることが大好きである。また、分かりやすい、想像することができることは、学習を深めていくために、とても大切な要素となる。

そこで本研究では「忍者」をテーマにして、忍者になりきること、「できる・できない」にとらわれず、自分の思いや考えを、運動遊びをとおしてできる学習の実践に取り組んだ。そうすることで、楽しく、友達と一緒に運動に向かうことができると考えた。

## 2. 研究方法

本年度の研究では、「忍者になりきって、運動遊びをする」授業づくりに取り組んだ。

そのために、「自分の運動遊びを考える」「様々な運動遊びを真似する」「自分の忍者を表現する」この3点を重点として設定した。また、運動遊びの可視化・共有化の手立てとして、演示や写真、iPadなどの活用をおこなっていく。

### 2. 1. 忍者になりきって、運動遊びをする

忍者になりきることによって、自分の想像した忍者の動きを子どもたちが考えて運動することができる。さらに、なりきって運動遊びをすることによって、楽しみながら運動の感覚を身につけていくことができる。

そのために、忍者になることができる運動の場や学

習課題の設定を考える。

### 2. 2. 様々な運動遊びを真似する

運動の仕方を示した運動遊びだけでなく、友だちの運動遊びを真似することを推奨する。

真似をして運動遊びをすることで、「どうしたらできるのか」「こうやったらできるよ」を子どもたちが自然と、対象や他者と関わり、自己を高めていくことができることをねらう。

### 2. 3. 忍者を想像する

単元学習の、忍者だけではなく、自分の想像する忍者を表現することで、忍者がしそうな動きや様子を考え、子どもたちを運動遊びに引き込むことができる。

そこで、図画工作科や生活科の学習をとおして、絵や忍者衣装を作り、自分の忍者を、子どもたち一人一人が表現し、忍者を身近なこととして感じられるようにしていく。

### 2. 4. 運動遊びの可視化・共有化

自分の運動遊びや友だちの運動遊びを演示する時間を確保する。さらに iPad に記録して学習に活用できるようにする。記録することによって、学習したことを、個人や学級で振り返ることができるようになる。この2つの活用によって、運動遊びを言葉だけでなく、視覚的に何度も伝えることができるようになる。

考えた運動遊びを価値付け、浸透させる賞賛を具体的におこなう。

### 3. 授業の実際

4月の体育の学習から、忍者になって学習を進めることを、子どもたちと共有した。「器械・器具を使った運動遊び」を中心に研究を進めた。

#### 3. 1. 鉄棒修行

鉄棒修行では、ぶら下がる、飛び乗る、飛び下りる、逆さになる運動遊びを楽しんだ。学習カードを、巻き物にし、運動の仕方を示した絵をつけ、どんどん運動遊びを達成していけるようにした。(図1)

子どもたちは、示された運動遊びにどんどん挑戦していった。学習を進めていく中で、友だちの補助をしたり、できるようにコツや演示をしたりしている様子が見られた。(図2)

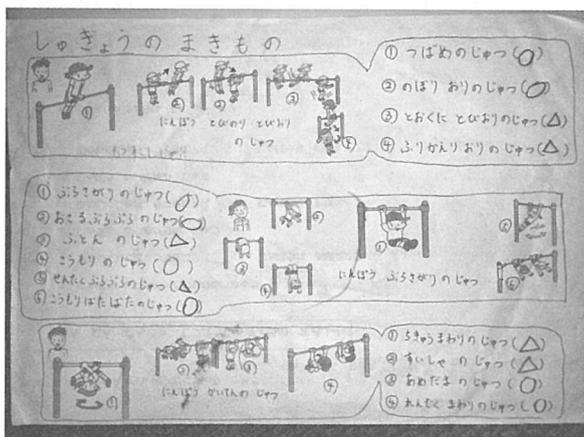


図1 鉄棒修行の運動遊びを示した、巻き物

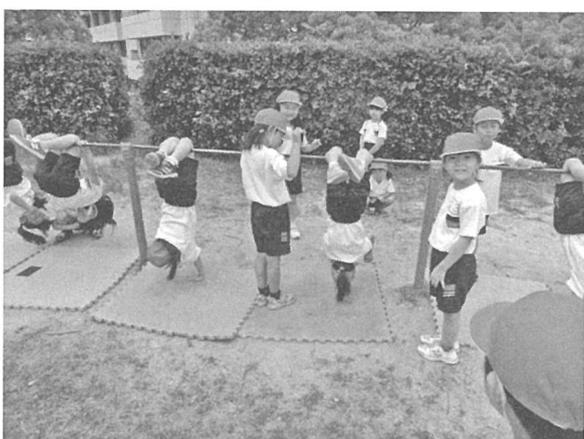


図2 友だちの補助

#### 3. 2. マット修行

マット修行では、えんぴつコロコロ、前転がり、後ろ転がりの運動をもとにして、自分の忍法を作り、運動遊びの学習に取り組んだ。

朝の会の時間を使って、「マットで忍者は、どんな修

行をするのか」「忍者ってどんな動きをするのか」といった、忍者の姿を考えたり、学級会を使って修行の場をどのように作っていくのかを話合ったりした。

横跳び越しを、めあてとした学習では、最後まで友だちに運動の仕方を、友だちに伝えようとする姿やできるようにするために、諦めずに運動遊びに向かう姿があった。

また自分の忍法を考える時間には、何度も自分の忍法に取り組んでいたりと、友だちと息を合わせて同じ動きをしたりしていた。2人だけでなく、3・4人で合わせようとする姿もあった。さらに友だちの運動遊びを真似して取り組む姿が見られるようになってきた。この学習においても、友だちと関わって学習する姿を見ることができた。



図3 友だちのやり方を見る



図4 ペアで息をそろえて

ロングマットを、動物歩きのクマ歩きを変身させて、馬のように速く進み、前に転がる、うまばしりの術を考えたり、前転がりを、ダンゴムシとして忍法とした

りしていた。えんぴつコロコロも、まるたころがりの術と忍法を考えて、運動遊びに取り組んでいた。

マツ修行の忍法
忍法、うまばしりの術
忍法、ダンゴムシの術
忍法、まるたころがりの術

表1 子どもたちが考えたマツ修行の忍法

### 3. 3. 鬼退治修行

この学習では、ボールを使って、的当てをする様子を iPad で撮影し、ボールを投げる、投げ方に着目できるようにした。投げる動作は、早いいため、いつでも見返すことができるように記録できるようにした。

子どもたちは、前から撮影したり、後ろから撮影したりして、記録しやすい場所を自分たちで話をして見つけようとしていた。また、記録した映像を見返して、投げ方を確かめていた。



図5 友だちの運動の様子を iPad で記録する

### 3. 4. 忍者になろう

図画工作科や生活科の学習を活用して、自分の想像する忍者を絵にしたり、衣装や武器を作ったりした。

カラフル忍者、顔まで覆い実物に近付けた忍者、細かな装飾をつけた忍者など、子どもたち1人1人の思いが詰まった衣装を作っていた。

子どもたちの中には、自宅から巻物や武器を作ってくる子どももいた。また、教室にある工作道具入れから、小道具を作ったり、折り紙で撒菱や煙幕玉、手裏剣を沢山作ったりしていく姿が見られた。その中でも、友だちと作り方を共有したり、一緒に作り方を考えたりして活動する姿が見られた。



図6 なりたい忍者に変身



図7 忍法を唱える

### 3. 5. 跳び箱修行

跳び箱を使った運動遊びでは、今までの学習を活用する単元に位置付けた。

単元の導入では、跳び箱を使って、自由に運動遊びをさせた。跳び乗ったり、跳び下りたり、転がったりして、跳び箱遊びに夢中に取り組んでいた。

#### 3. 5. 1. 場の設定

跳び箱遊びで、子どもたちの自由な動きを引き出すために、5ヶ所の場を設定した。単に跳び箱に向かうだけではなく、修行をしている雰囲気や遊びに繋がるように、鈴をつけたゴム紐や飛び石に見立てた滑り止めマットを設置した。

更に、学習の様子を写した写真や忍者衣装の子どもたちの写真を掲示して、修行場を作っていた。

また、場の設定を子どもたちの興味や運動遊びをする様子から細かな変更を加えながら、学習のめあてに応じて運動遊びができるようにした。



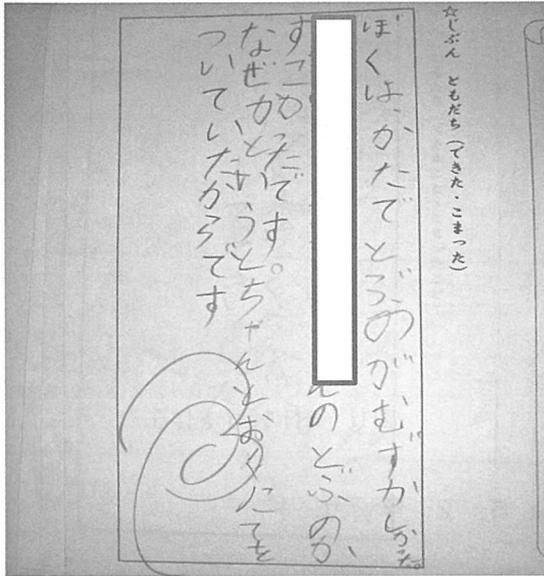


図14 手のつき方に着目した感想

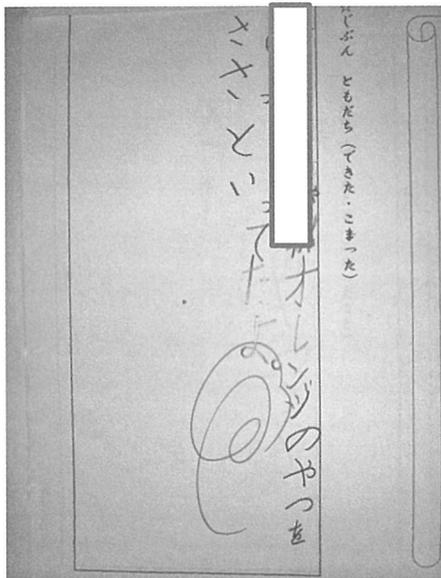


図15 跳び方に着目した感想

さえ： <u>たけるくんが、上手に高くとんでいたよ。</u>
ともこ： <u>5段の跳び箱を、まわりながらとびました。</u>
ゆう： <u>りょうくんが、長い跳び箱を片手で跳び越していた。</u> <u>自分は、短いところしか跳べなかった。</u>

表2 できたこと、気がついたことが現れた感想

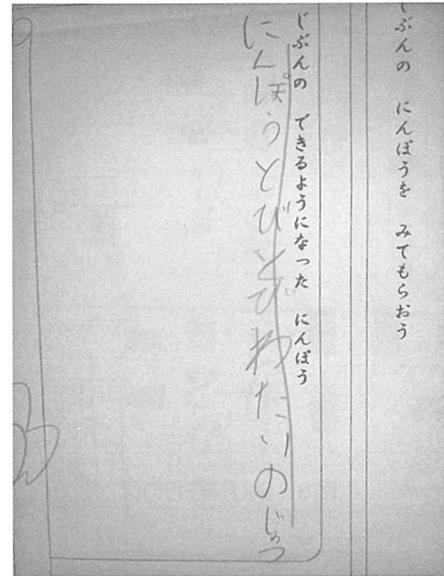


図16 忍法 飛び渡りの術

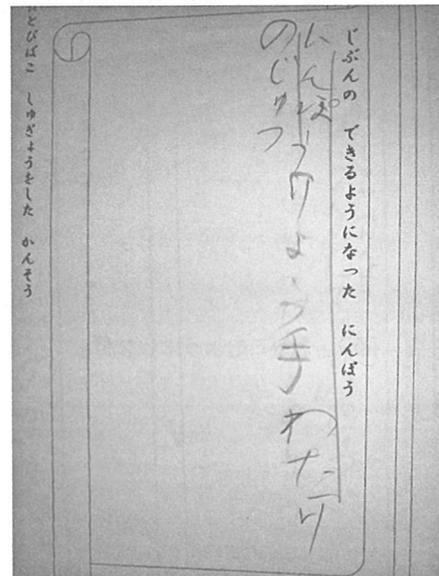


図17 両手わたりの術

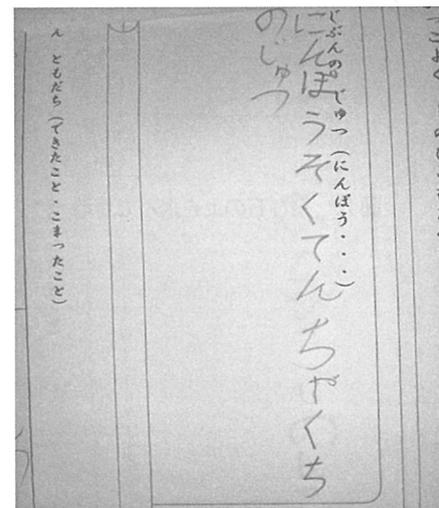


図18 忍法側転着地の術

### 3. 5. 3. ペア活動

跳び箱修行を行う時に、自分だけとにならないようにするために、ペア活動を取り入れた。また iPad をペアに 1 台使用するようにした。単元当初は、1 人でどんどん跳び箱に向かう姿が見られたが、「友だちのかわいい姿を」共有化する時間を大切にしたことによって、友だちの修行の様子を、見る姿が増えていった。友だちの、かわいい姿を見て iPad に修行の様子を記録する姿が見られた。

友だちの修行を見ることが増えてきたことによって、自分の忍法や友だちの忍法を、広げようとする姿が増えてくるようになった。



図 19 ペアの運動遊びの様子を記録し確認する



図 20 友だちのいいところを演示して共有する



図 21 iPad の記録を使って共有化する

### 3. 5. 4. 可視化・共有化

考えた忍法を演示する時間、iPad に記録した運動遊びを共有する時間によって、子どもたちが、自然と友だちの忍法を真似して、運動遊びに取り組んでいた。

また、めあてに近づく運動遊びや、子どもが工夫した運動遊びがわかるように、教師の立ち位置に注意して運動遊びの様子を観察し、具体的な賞賛をおこなった。即座に賞賛することによって、運動時間を有効に使いながら、可視化・共有化をすることができた。教師の賞賛を聞いた子どもたちは、自然と真似したり、挑戦しようとしていたりしていた。

学級全体で、可視化や共有化する際には、「かわいいところはどこ?」「どうしてできるの?」と、子どもたちから、気づきを引き出す言葉がけをした。

子どもたちから、気がついたこと引き出し、言葉をつなげていくことで、大切にすることを、子どもたちに意識づけられ、改めて運動遊びに向かう時に、大切なことを口ずさんだり、友だちの運動の様子を見たりする姿も見られた。

## 4. 授業の考察

### 4. 1. 楽しいな、嬉しいな

低学年の時期に「何かになりきって運動遊びに取り組む」ことによって、自然と子どもたちが運動に向かい、工夫をしていくことができると感じた。特に、「忍者」は、器械・器具を使った運動遊びにおいて、「かわいい」を求めることで、子どもたちがイメージしやすくなったと感じている。

また、他教科と関連した教科横断の学習を取り入れることで、より忍者の世界を子どもたちが想像し、学習の時に忍者になりきった運動遊びができた。

年間をとおして忍者になって運動遊びに取り組み、単元を積み重ねるごとに、子どもたちの中から「今日は、どんな修行をするの?」や「前の修行でできたことやってもいい?」という声がだんだん出てくるようになった。また、教師を「殿」と呼び、忍者の世界観を楽しむ子どもたちが増えてきた。

体育の学習と並行した、生活科の学習で、忍者衣装を作ることに取り組んだことによって、子どもたちの忍者への意識がより高まっていったのではないかと考えられる。





図 26 友だちの運動を真似して挑戦する

#### 4. 3. 単元計画

マット修行では、子どもたちの運動遊びに変化が生まれにくいことや友だちと一緒に運動遊びに向かうことができない子どもが見られた。これは、子どもたちの運動遊びに向かう姿や子どもたちの言葉から単元計画を修正せずに、教師の意図のみで学習を進めたことが影響していると考えている。

しかし、跳び箱修行では、単元計画をベースに、子どもたちの運動遊びに取り組む姿をみとる時間や場の設定、学習カードの言葉を大切に、単元を進める中で、細かな修正をおこなった。

子どもたちは、どんどん運動遊びに向かって、自分の忍法を考えたり、友だちの真似をしたりしていくことができてきた。

#### 5. 成果と課題

「忍者になりきること」は、速さや高低差の工夫だけではなく、忍びこむような動き、修行しているような動きと、子どもたちから多様な運動遊びを、引き出すことができるテーマである。このテーマを、より強く子どもたちが意識して、学習に向かうためには、教科横断的な学習が欠かせない。

可視化・共有化する時間を学習の際に必ず設定したことで、友だちの多様な運動遊びを、「真似して、やってみたいな」「使ってみたいな」と子どもたちが思えるようになった。また、運動遊びを見る着目点を子どもたちに伝えたことによって、学級全体で同じ視点をもって見ることができ、意欲の向上につながった。

子どもたちの運動遊びの意欲を向上させたり、継続させたりする、めあてに応じた、運動遊びの場や道具があることで、子どもたちが進んで運動遊びに向かうことがわかった。

記録するために活用した iPad によって、いつでも視覚的に運動遊びを振り返ることができた。

課題点としては、言葉として上手く表現することが、

まだまだ難しい 1 年生の言葉を拾い上げる、学習カードとしては、不十分な点が多い。子どもたち、みんながそれぞれの思いを表現できる学習カードにする必要がある。また、子どもたちの、学習の積み重ねが残る掲示物としては、レイアウトや情報量が少なかった。

#### 5. 1. 今後の方向性

低学年の時期に、「忍者」をテーマにした、体育の学習を、これからも続けていきたいと考えている。

子どもたちの思いを大切に、体育の学習ができるように、学習カードでは、低学年の子どもたちが、「感じたり、思ったりしたこと」を引き出し、子どもたちの思いや考えを、残していける学習カード作りと、言葉を拾い上げる教師の視点を大切にしていきたい。

掲示物では、子どもたちの運動の様子が分かる写真や言葉を掲示していく。いつでも視覚的に振り返ることができるようにしたり、気がついたこと、疑問に思うことを、すぐに書き残せるようにしたりしていくことができる、学習環境作りをしていきたいと考えている。即時性があることによって、より意欲的に学習に向かうことができると考えられる。

また、低学年における iPad を活用した、体育学習の記録や振り返りなどの活用方法を探っていきたい。

#### 参考文献

- 鹿毛雅治(2007)「子どもの姿に学ぶ教師「学ぶ意欲」と「教育的瞬間」」教育出版社
- 梅澤秋久(2016)「体育における「学び合い」の理論と実践」大修館書店
- 柳澤弘樹(2016)「発達障害の子の脳を育てる 忍者遊び 柳沢運動プログラムを活用して」講談社
- 白旗和也(2016)「小学校体育 これだけは知っておきたい「低学年指導」の基本」東洋館出版社
- 木下光正(2016)「スペシャリスト直伝！小学校体育科授業 成功の極意」明治図書
- 阿部利彦(2015)「気になる子の体育 つまづき解決 BOOK:授業で生かせる事例52」学研教育みらい
- 阿部利彦(2017)「気になる子もいっしょに 体育ではじめる学級づくり ソーシャルスキルのつまづきを学級経営に生かす応援プラン 109」学研教育みらい
- 柳澤秋孝・柳澤友希(2014)「0～5歳児の発達に合った楽しい！運動遊び」ナツメ社
- 東根明人(2015)「楽しみながら運動能力が身につく！幼児のためのコーディネーション運動」明治図書
- 松村英治・相馬亨(2017)「「学びに向かう力」を鍛える学級づくり」東洋館出版社