

# 体育科と生活科を中心とした合科的・関連的な授業実践

## ～「にんじゃ」がつなぐ子どもの学び～

渡辺 圭

小学校の体育科では、子どもが運動の「楽しさ」を味わえる授業づくりが求められる。それは楽しさを感じる中でこそ、運動に対して好意的で肯定的な資質が育ち、付随して活動も活発になり、ついでには体の発達につながると考えるからである。運動の有用性が明らかになるなど研究の進んだ昨今では、学校外でも幼少期のときから、子どもに様々な運動経験をさせる取り組みも進んでいる。

しかし、その一方「体力の二極化」も低学年のころから指摘されている。その原因としては、空間、時間、人間の3つの損失、生活環境の変化によるところが大きいと考えられている。その二極化を解消する手立ての一つとして、空間、時間、人間がある程度満たされた学校体育の取り組み、しかも体育科だけでなく他教科との取り組みを絡めた合科的な授業がこれから必要であると言われている。

そこで、本研究では体育科と生活科を中心とした他教科をつなぐキーワードとして「にんじゃ」を設定し、授業づくりを実践していく。研究対象である、低学年の子どもたちは、なりきる「ごっこ遊び」が大好きであることから、どの教科でも「にんじゃ」になってしゅぎょうする意識をもつことができれば、楽しさを味わいながら、それぞれの学びをつなぐことができると考えた。上記の観点から、体育科と生活科を中心とした合科的・関連的な授業を実践し検証を行う。

キーワード：体育科 生活科 合科 関連 体づくり運動 多様な動きをつくる運動遊び ごっこ遊び 忍者

### 1. 研究目的

昨今、知識・技能を活用する力の育成をめざし、教科横断的な学習が求められている。体育科もそれは同様であり、中でも「遊び」という言葉をもつ生活科とのつながりは低学年においてより重要であると考えた。

そこで本研究では体育科と生活科を中心とした年間計画を立て、各教科をつなぐキーワードとして「忍者」を設定し実践に取り組んだ。そうすることで、いつも忍者ごっこで遊びながら学びの楽しさとつながりを感じられると考えたからである。



図1 お店屋さんごっこ

#### 1. 1. ごっこ遊びで教科を横断する

低学年の子どもは「ごっこ遊び」が大好きであり、本学級の子どもたちも海賊ごっこや家族ごっこなどで良く遊んでいる。

低学年の体育学習において「動物」や「忍者」になりきって運動する実践がこれまで非常に多く実践されてきたのは、そうした視点によるところであろう。しかしこれまでの実践では「動物」や「忍者」になるのは「体育の時間」のみであり、他教科とのつながりを持たせたものはあまり見られない。

生活科でも「お店屋さん(図1)」になることをとても楽しむところから、「共通するごっこ遊び」を各教科で行うことが、低学年において教科横断的な実践につながるのではないかと考える。

#### 1. 2. 言葉がつなぐ遊びの中の学ぶ楽しさ

体育科、生活科のつながりを持たせるため、ごっこ遊びでは「しゅぎょう(遊び)を工夫する言葉」を大切にしたい。子どもたちには「もっと楽しくするために～したい」という思いを言葉として表出させ、学級やグループで共有させる。具体的には、体育科でも生活科でも主としてワークショップの学習形態をとる。体育科では友達と道場(運動の場)づくりやルール アイデアを出し合ったり、別の友達からの道場やルールの変更や追加の意見をもらったりして道場をつくっていく。

このように自分や友達と「言葉」を交わしながら運動の楽しさを広げていく営みを通して、低学年の子どもたちが、遊びの中にある学ぶ楽しさを実感できると考えた。

## 2. 研究方法

小学校2年生男子15名、女子14名を対象として、5月に「器械・器具を使つての運動遊び」を、10月に「多様な動きをつくる運動遊び」の実践を行った。この2つの領域を選んだ主な理由は活動の場が限定されており「運動の観察」がしやすく、「言葉」を交わしやすいためと考えたからである。

こうした2つの実践を、ワークショップの形態をとり展開していく試みによって学ぶ意欲が低下することなく学習活動が進むと仮定した。

そして4月と5月の実践Ⅰの後、そして1学期末、10月の実践Ⅱの後に「態度測定」を行い、その結果から、本実践における学習の工夫がどうであったかを探ることとした。

### 2. 1. 実践Ⅰ 器械・器具を使つての運動遊び

#### ～めざせ2Cにんじゃ！～

4月より「にんじゃになろう」をキーワードとして生活科の学習を進めた。学校の近くにある和歌山城でお城のひみつ見つけに出かけたり、ガイドや介助の役もしている「おもてなし忍者」との交流も行ったりする。

本実践では単元名を「めざせ2Cにんじゃ！」とし、行う運動を「しゅぎょう」と呼ぶようにする。しゅぎょうは、単元で身に付けてほしいと考える3つの動き「ジャンプする」「跳び越える」「ころがる」が習得できるような場を作り、子どもの言葉によって場の変更や追加などをしていく。子どもの言葉は3色のカードを用意し「ピンク色：一人でしたしゅぎょう」「黄色：友達としたしゅぎょう」「水色：器具で工夫したいこと」を選んで書かせるようにする。授業のまとめにカードを発表し「言葉」を共有する機会をもつ。

単元のはじめには「しゅぎょう」の動きがイメージできるよう「忍者」に扮装した本学附属中の体育教諭が3つの場で実演する。(図2) また単元のはじめと終わりに「態度測定」を取り集計する。



図2 附属中学校体育教諭による実演

### 2. 2. 実践Ⅱ 多様な動きをつくる運動遊び

#### ～つくって遊ぼう2Cさなだ道場～

2学期には単元名を「つくって遊ぼう2Cさなだ道場」として、場づくり、しゅぎょうづくりをより子ども主体で取り組ませる。そのため生活科では「真田幸村蟄居の地」として有名な本県の九度山町へ見学に出かけそこで忍者として使えた真田十勇士や、抜け穴、からくり屋敷などに触れる機会をもつ。(図3) また地域で忍者やその書物を研究している「正忍記を読む会」の方をゲストティーチャーとして招き、忍者についての学習も行う。これらの学習を通して得られたことを元に「にんじゃ」や「しゅぎょう」のイメージを膨らませ「たのしい忍者ごっこ遊び」を考えさせたい。



図3 九度山町の見学 真田の抜け穴

ふり返りのカードは「おもしろかったところ、よかったところ」「かえてほしいところ」の2種類を用意した。書いたカードは、各道場近くの壁に掲示し、そのカードを元に、楽しいしゅぎょうにするための道場づくり、ルールづくりが進むことを期待した。

また授業のはじめには、チームに分かれて、札をめくり合う「紅白札めくり合戦」や一つの的をめがけ、みんなで的当てをする「イエヤスを落とせ」(図4)などのしゅぎょうにも取り組ませる。ここでは敏捷性や持久力の向上や投げる動作の経験を積ませたい。

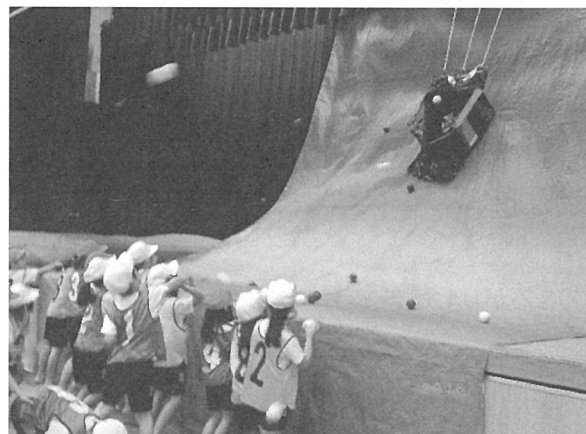


図4 的当て イエヤスを落とせ！

### 3. 授業の実際

#### 3. 1. 実践 I 器械・器具を使つての運動遊び

～めざせ2Cにんじゃ!～

##### ①ジャンプしゅぎょう

| カード  | 子どもの言葉  |
|------|---|
| ピンク色 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・「大」の字でジャンプしました。</li> <li>・スケート選手みたいに回ってジャンプしたよ。</li> <li>・フラフープしながらジャンプできた。</li> </ul>            |
| 黄色   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・手をつないでいっしょにとびおりました。</li> <li>・空中でジャンケンしたよ。</li> <li>・マットに置いたフラフープの中にジャンプして2人で入れて楽しかった。</li> </ul> |
| 水色   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ステージに登る跳び箱を1段低くしてほしい。</li> <li>・跳び下りた後のマットを、長くしてほしい。</li> </ul>                                   |

ピンク色と黄色に比べて器具の工夫を書く水色のカードが少なかつたことから、ステージによじ登ったり、ステージから跳び下りたりする「場」が子どもたちにとってとても魅力的であつたようである。特に跳び下り方については、単元が進むにつれて様々な空中での動きが見られるようになった。(図5)単元の終わりには、ケンステップを手にもつてジャンプし、空中で手裏剣のように投げ、コーンを的に輪投げをする様子も見られた。

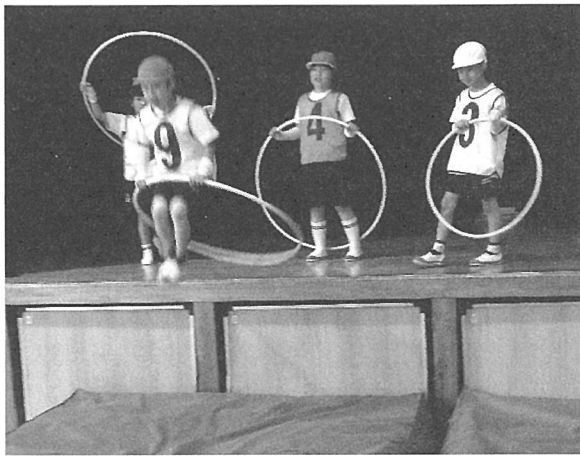


図5 フラフープで縄跳びをしながらジャンプ

##### ②ころがりしゅぎょう

| カード  | 子どもの言葉  |
|------|---|
| ピンク色 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・えんぴつ転がりで、マットの終わりまでころがった。</li> <li>・かまぼこマットの上でもでんぐり返しができたよ。</li> </ul> |

|    |  |
|----|--|
| 黄色 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・二人で手をつないで、でんぐり返しをしました。</li> <li>・〇〇くんと前転競争をしました。</li> </ul>                  |
| 水色 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・途中に青い丸太をおいてほしい。</li> <li>・マットをつないで長くしたい。</li> <li>・とびばこの上でころがりたい。</li> </ul> |

授業のはじめには、この場で全員が準備運動を行った。「着手」「逆さ感覚」「体幹」を意識させ取り組ませる中で、音楽を流したり、よい動きの称賛の声をかけたりするなどして雰囲気作りも大事にした。

単元のはじめは一人でのしゅぎょうはあまり見られなかつた。準備運動の盛り上がりを見ると、一人での動きのイメージが乏しいのではと思われた。そこでブロックマット(図6)などを紹介すると、それらを使って様々な転がり方を考えていた。(図7)単元後半には、マットを長くしたいという声も聞かれ、転がる動きを楽しめていると感じられた。

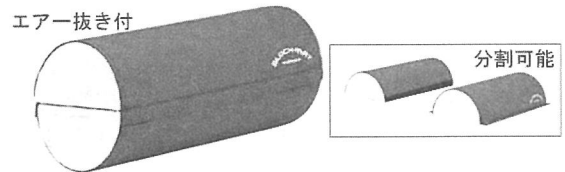


図6 ブロックマット



図7 円柱状のブロックマットで横転がり

##### ③とびこえしゅぎょう

| カード  | 子どもの言葉  |
|------|---|
| ピンク色 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・3段がとべたから、次は4段。</li> <li>・オレンジボックスに寝転がって、回っておりて楽しかった。</li> <li>・走って、片手をついて、跳び越えた。</li> </ul> |
| 黄色   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・〇〇ちゃんといっしょに、跳び箱をしました。</li> </ul>  |
| 水色   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・跳び箱をもうちょっと高くしてほしい。</li> <li>・跳び箱をおりたところに、長いマットがほしい。</li> </ul>                              |

跳び箱に対する先入観もあつてか、何名かが「開脚とび」に取り組む様子が見られた。ふり返りのカードやくり返し跳び箱に向かう様子から「とびたい」思いを叶える支援(スモールステップの場を設置)をする

ことにした。

また「とびこえる」動きがにんじゃをイメージしやすいのか、オレンジボックスを様々な跳び越し方をして楽しんでた。(図8)



図8 片手をついて跳び越える

### 3. 2. つくって遊ぼう2Cさなだ道場

どんな道場(しゅぎょうする場)を作るか話し合う時間を、教室と体育館で1時間ずつとった。(生活科)また1時間を前後半に分け、道場を回ってしゅぎょうする時間と、道場主としてしゅぎょうのサポートをする時間を設定した。

決まった5つの道場としゅぎょうの様子は以下のとおりである。(子どもの言葉は「○:おもしろかったところ、よかったところ」「△:かえてほしいところ」で記載)

#### ①ぬけあなレッツゴー(図9)

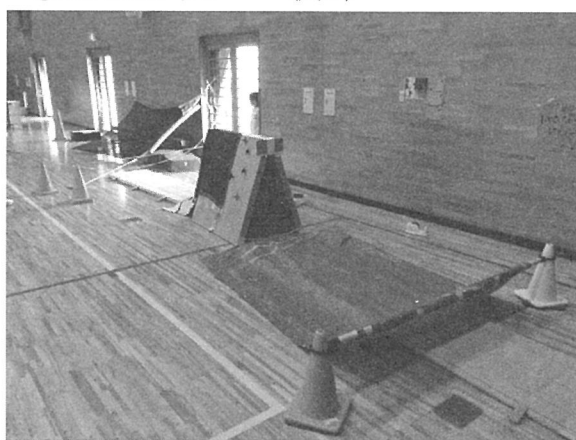


図9 道場:ぬけあなレッツゴー

九度山町で見学した「真田の抜け穴」をイメージした道場で、ブルーシートをはってくぐったり、斜めに張られた遮光ネットや横に張ったゴムをかがんでくぐり抜けるのを楽しむ。最後にはストップウォッチを用いてタイムアタックをして盛り上がっていた。

授業が進む中で出てきた「みんなが(道場に)あまり来てくれない」という問題を全体で共有したところ、器具の追加や変更、ルール工夫などのアイデアを出し合って解決に向かう姿が見られた。中でも「全部のしゅぎょうをするストーリーを自分でつくればいい」

という考えは「ごっこ遊び」を好む子どもたちにとって受け入れやすく、楽しめるものであった。

#### 子どものふり返りの言葉

- ゴムに当たりそうだったけど2回とも当たらずにできたからうれしかったです。
- レーザーみたいなゴムに当たった時にブザーが鳴って楽しかったです。
- 斜めのネットのところで平均台をわたるのがおもしろかったです。
- △ ゴムの幅を大きくしてほしい。
- △ コースをもっと長くしてほしい。
- △ もうちょっと人がきてほしい。

#### ②がんばれ!がけのぼりスクール(図10)

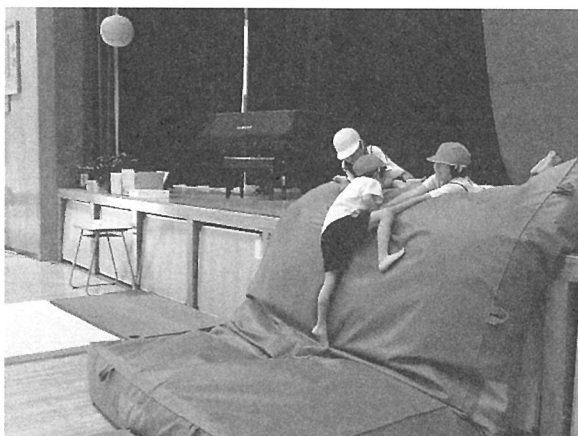


図10 道場:がんばれ!がけのぼりスクール

ステージにかけたセーフティマットをよじ登って楽しむ。手だけでなく足の踏ん張りも必要な動きである。単元が進む中で、登った後にはステージでケンステップをしたり、ステージからボールを叩いて跳び下りたりする場が増えていった。

よじ登る際「手伝い」がいるかどうかを尋ね、上から手を引っ張ってあげたり、登れた子を拍手で迎えたりと、しゅぎょうにおいて子ども同士の良い関りが見られた。

#### 子どものふり返りの言葉

- 1人で登れなくて、助けてくれてできたから楽しかった。
- ○○くんが、アドバイスをしてくれてうれしかった。
- ○○ちゃんの登り方がかっこよかったので、私も上手になりたい。
- △ 跳び下りところのマットが、一枚だと痛いからもう2枚にしてほしい。
- △ マットとマットの間があいたら直してほしい。
- △ ケンステップをもっと置いてほしい。

### ③よこわりりロープ道場 (図11)



図11 道場：よこわりりロープ道場

体育館天井からぶら下がっている10本のロープにつかまりながら、落ちないように進んで楽しむ。ロープにぶら下がったり、足ではさんだりするなど全身を使って運動する姿が見られた。

ロープの端から端まで行くのは、大変であることを感じた子どもたちは「途中で休憩できる場所がほしい」と器具の追加を考えていた。また「(ロープを渡すのを)手伝ってほしい」というふり返りの言葉から、「友達のしゅぎょうの様子を見る」ことが、共通の学習課題となり、各道場での関わり合いが活発になっていった。

#### 子どものふり返りの言葉

- ロープをつかんで横にどんどん渡るのがおもしろかったです。
- 落ちるか落ちないかドキドキしておもしろかった。
- 落ちたりしてくやしかったけどおもしろかった。
- みんな落ちてみてもあきらめないところがよかった。
- △ もうちょっとサポートしてほしい。
- △ 下にブロックをおいてほしい。
- △ 「助けてー」と言ったら来てほしい。

### ④まとおとし道場 (図12)



図12 道場：まとおとし道場

平均台などに置いた的(ダンボール)にフライングディスク(ダンボール製)を投げ、当てたり、落としたりして楽しむ。子どもたちは忍者が投げる手裏剣のイメージで楽しんでいた。また本校で取り組みを進めている「アルティメット」につながるものの一つとしても考えている。

この道場では的に点をつけ、しゅぎょうした友達の得点表やランキング表を壁に掲示するなど他の道場では見られない、しゅぎょうの成果を可視化する取り組みが見られた。またそのために投げる回数や、位置を固定する工夫など、ルールを整備も道場主で話し合っていた。休憩時間に作った道場の看板は、他の道場にも広まりが見られた。

#### 子どものふり返りの言葉

- やる前は難しそうだなと思っていたけど、やってみたらおもしろかった。
- 当たっても倒れなくて、3回当てたら倒れた。簡単じゃなくておもしろかった。
- 500ポイントに当たってうれしかった。
- △ もっと投げる回数を多くしてほしい。
- △ 近いところにも的がほしい。
- △ 看板をつくって、来てくれる人を集めたい。

### ⑤石とびジャンプ道場 (図13)

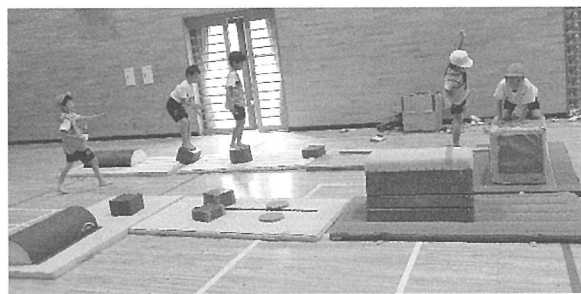


図13 道場：石とびジャンプ道場

石に見立てたブロックマットや跳び箱などから、落ちないようにマットの池を渡って楽しむ。不安定な足場でバランスを取って歩いたり、飛び移ったりすることは、少しの恐怖感もあり、とても人気の道場であった。

「コースをかえてほしい」という友達の言葉に、毎時間、器具のおき方を変更しながら、道場を作っていた。また「がんばれ！がけのぼりスクール」の声かけを参考に、しゅぎょうするの横で、手を持って並走してあげたり、リクエストに応じてブロックの置き方を変更したりするかわりが見られた。

#### 子どものふり返りの言葉

- コースが変わっていくところがおもしろい。
- 木の棒が細くて歩きにくくておもしろかった。
- 「げきむず」とかいろんなレベルを考えてくれたところ。
- △ 丸いブロックを縦に置くのをやめてほしい。
- △ もうちょっと簡単なコースにしてほしい。
- △ 次の時はコースをかえてほしい。

## 4. 授業の考察

### 4. 1. 実践Ⅰ 器械・器具を使つての運動遊び

#### ～めざせ2Cにんじゃ！～

子どもたちは単元を通して、学習に意欲的に取り組んでいた。それは、「にんじゃ」という設定だけでなく。3色のカードによってそれぞれの場における、子どもたちの学びを毎時間みとることができたからだと考える。場によって、それぞれの子どもたちの学びの方向が「動き」なのか「ルール」または「器具」なのかを知ること、適切に支援の声かけや、課題の共有化ができたと思われる。

単元の中で、自分たちのふり返りの言葉が、「場」や「動き」の変化につながり、おもしろさも広がっていくことを実感できたのではないだろうか。

### 4. 2. 実践Ⅱ 多様な動きをつくる運動遊び

#### ～つくって遊ぼう2Cさなだ道場～

～めざせ2Cにんじゃ！～では3つの場を順に回ったが、この単元では「場づくり」に問題意識を持たせるために、したいところを選んで運動するようにした。

ふり返りでは「もっと手伝ってほしい」「器具を増やしてほしい」「難しいから簡単なコースもほしい」など「場の改善点」が主な内容になった。その中で単元後半では「どうしてもあまり人が来てくれない」という子の悩みに対し、子どもたちは「全部の道場を回るストーリーをつくってしゅぎょうすればいい」とする考えに行きついた。

子どもたちは、運動を作っていく中で、出てきた大きな障害を自らの考えで乗り越えていくという経験ができた。ストーリーという考えがもてたのも、ごっこ遊びを楽しむ素地に、生活科での「忍者学習」が繋がったためであると考えられる。

## 5. 成果と課題

### 5. 1. カリキュラムについて

「にんじゃ」を学習のキーワードにしたことで、生活科と体育科を中心とした学習のつながりを感じさせることができた。年間を通して使用できるキーワードを設定することの重要性を感じた。

また先に「器械・器具を使つての運動遊び」を扱うことは、着手や前転がりなどの体の動きや、器械・器具の扱い方を身に付けさせることになり、その後の「体づくり運動」において、より主体的な活動を促すことができた。

### 5. 2. ワークショップ形式について

生活科での「お店屋さんごっこ」の経験により、グ

ループの話し合いによる道場づくりは子どもたちに理解しやすいようであった。グループ内に生じる意見の違いについても、妥協点を見出すなど生活科での経験が活かされていた。道場づくりを通して、運動に主体的にかかわる経験をし、その素地を養うことができたと考える。

課題として、道場主としての活動が、運動の量も質も確保しにくいことがあげられる。45分の中では難しいが、単元を通してそれらを保障し、終了時には成果や成長を感じられるよう見通しをもって単元を構成する必要がある。

### 5. 3. 態度測定の結果から

実践Ⅰの後では、男女とも、先生の授業に対する子どもたちの評価の値が上昇し、子どもたちのよるこびはあまり上昇しなかった。態度の形成過程としては、まず評価が育つので、当たり前の結果だと言えるが、その一方で「理に勝ちすぎた授業」だったともいえる。また「挑戦する態度」の低下については、準備や片付けが大変で、中心の活動が少なく感じてしまったと考えられる。また「深い感動」の値が減少した点については、できたことを実感できる手立ての必要性が明らかとなった。

実践Ⅱの後「挑戦する態度」の値が向上した。これは、道場主が個に合わせて場づくりを行っていたことによる成果だと感じる。自分たちでつくる道場は、準備も後片付けも、意識の持ち方が違うのではないかとと思われる。

「深い感動」については、実践Ⅰから変化はなかった。多様な動きをつくる運動遊びの領域において、動きの習得のよるこびをどのように子どもたちに味わわせていくのかが、課題であると感じた。

## 6. おわりに

休憩時間の始まりに、「プレイランドでしゅぎょうする人」と誘い合う子どもたち。「にんじゃ」というキーワードが自分の中に位置づいているのを感じる。

また単元終了後、1年生を招いて「2Cさなだ道場体験入門」を行った時には、最後のふり返りで、1年生の男の子から「2年生になったらこんなことができるんだな」と思いました」という感想が聞かれた。

来年度は、2年生の1年間だけでなく1年2年と「にんじゃ」をキーワードに2年間のカリキュラムづくりを進めていきたい。

### 参考文献

「態度測定による体育授業診断法 梅野圭史・辻野昭(1980)「体育の授業に対する態度尺度作成の試み—小学校低学年児童について—」体育学研究 第25巻 第2号 139-148頁