

チャレンジし続ける子どもたち

～ボールゲームの実践を通して～

則藤 一起

体育科を通して、生涯にわたって運動に親しんでいこうとする人になってほしいと考える。1年生の子どもたちは、学校生活に興味津々、ワクワクドキドキし、目を輝かせて生活している。体育の授業に対してももちろんそうである。しかし、ボールを投げるのが苦手であったり、走るのが嫌いだったりする子どもはいる。このように体を動かすことに苦手意識をもっている子ども、友だちと触れ合いながら活動し、その活動をみんなで工夫していく中で、おもしろいと感じ、またやってみたいと感じるのである。今年度1年生で、ボールを投げるという一番身近なことが身に付いていくよう、単元構成を工夫した。子どもたちが自分たちでどんどんチャレンジできる授業を創っていただけるように、「つまづき」や「問い」を適切にみとり、「解決」に向かうように取り組んだ。そして、また新たな問いが生まれ、自分たちで話し合う姿が少しずつ見られた。一方で、1年生に対するゲームの課題も浮かび上がった。

キーワード：ボールゲーム、的当て遊び、ボール投げゲーム、オーバーハンドスロー、アウトオブナンバー

1. 研究目的

これまでの体育では、単元名を聞くと「やったー」という子と、ため息を漏らす子とに分かれた。1年生は、ほとんどの子が体を動かすことが好きだろうと考えていたが、「走るのが嫌い」「ボールを投げられない」と、好意的でない子ども数名いた。理由を聞くと「(幼稚園の時に) ドッジボール大会があったけど、逃げてばかりだったから」「走るのが遅いから」「鉄棒ができないから」ということが分かった。ボールを投げられない子がいるのにドッジボール大会をしたり、相手と比べたり、できないことで苦手意識をもったりしているのである。これからの学校生活で、“体育の授業でならこんな工夫をしたら楽しいんじゃないかな、できるんじゃないかな”と考え、工夫し楽しむ子になってほしい。そして技能面でも伸びを感じられるようにしたい。工夫していけるような場やルールから始め、子どもの思いや様子から1時間ずつ見直していくことを大切に、また学習カードを活用することにより、子どもの思いをみとり、そして他者に発信し、みんなで思いや気づきを共有しながら「ボールゲーム」の学習を進めていけると考えた。

2. 研究方法

研究テーマの中心に「チャレンジ」ということを据えて授業づくりに取り組んだ。チャレンジする思いが広がるために「成功の可能性が50%の活動を設定すること」「子どもの思いをみとる」という2点を考えていく。

2. 1. 成功の可能性が50%の活動を設定する

運動に取り組むときに、まず「やってみよう!」「できるかな?」と思える課題を設定するようにする。そして“1回やって終わり”ではなく、工夫の余地があるような場やルールにしておく必要がある。「もっとこうしたらいいんじゃないかな」「こんなルールを足してみようよ」と発想できることが楽しい。1年生でも少し難しいゲームを設定することも可能であると考え、6月に的当て遊びを取り入れ、“投げる”という運動に取り組ませていく。そして2学期のボール投げゲームにおいては、相手チームと対戦することになる。相手がいることで、「どうしたら、かわして当てられるんだろう?」と投げ方の工夫や自チームでの協力に目が向くと考えた。

2. 2. 子どもの思いをみとる

子どもの思いをみとるために、学習カードは必要不可欠である。めざす子ども像を基に、

- ①たくさん運動ができたか。
- ②前より上手くできるようになったか。
- ③わかったことは何か。
- ④友だちと力を合わせたことは何か。

を記述させるようにする。②でどのようにしたら上手くいったのか、③で運動のコツ、④で協力した内容を書くことで、子どもの思いを詳しく知る。また発表することで、活動の工夫を一緒に考えたり動きのコツを知ったりできる。またその際、みんなの前で実演することで、動きが共有される。そして、掲示し、運動についての理解がさらに深まっていくと考えた。

これら2点を重点とし、ボールゲームに取り組んでいく。「もっとしたい!」と一人一人が思えたなら、それはチャレンジし続けている子どもたちの姿である。

3. 授業の実際

3. 1. ねらって ねらって 妖怪退治!

(的当て遊び)

休憩でのボール遊びの様子や、全員でボール投げを試みたところ、右で投げるときに右足が出てしまうという子は3人であった。足も出ずに腕だけで投げるとい子も6人いたので、ドッジボール程度の大きさのボールを使用し、上半身を使って投げようとした。反対に“1年生にしては投げるな”と思わせる子も数名いた。

単元を通して、オーバーハンドの投げ方を身に付けたいと考えた。1号球の大きさのボールを、両手で持ち、体をひねって投げるのである。そして投げる力が強くなるように、的を軽いものから重いものにもすることも有効であると考えた。

的の方は、「コーン倒し」と「ダンボール倒し」と「モノレール」が人気であった。

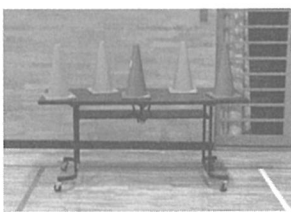


図1 コーン倒し

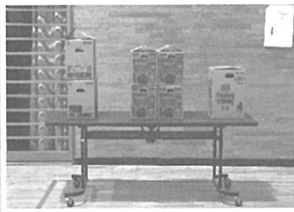


図2 ダンボール倒し

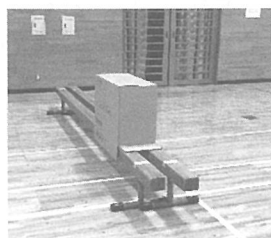


図3 モノレール



図4 ペットボトルと卵パック当て



図5 ロケット投げ

「コーン倒し」の場では、早速コーンを積み始めた(図6)。重たい方が当てて落としたときに爽快感を感じるようであった。



図6 コーンを積んで

また、“コーンをもっと積みたい”という意見を基に、20個ほどを積み込むことになった(図7)。これを落とすには、そうとう投げる力がいった。しかし、前の人までで落ちる一歩手前まで動いていて、少しの衝撃で落ちる場合もあり、人数が多く集まった。



図7 先に落とすのは私だ!

「ダンボール倒し」の場では、だるま落としのように全部のダンボールを積み上げた(図8)。当て方は、下を狙うのではなく、上を当ててバランスを崩して倒して楽しんだ。



図8 グラグラしておもしろそう

「モノレール」の場では、当てれば当てるほどの力が遠くに離れ、自然と投げる腕に力が入った(図9)。また「どれだけで落とせるか(タイム)」にも目を向けさせたので、投げたボールを素早く何度も取りに行ったりまた投げるという姿が見られた。



図9 2分で落とすぞ!

6月の学習カードは、「活動のふり返し」と「場の工夫」と「がんばっていた友だち」について書かせるようにした。そこに「たくや君の投げ方が上手かった。」「いっぱい倒していたのがすごかった。」と投げ方についてのことが多かった。図10は、第3時にオーバーハンドの投げ方について実演しながら、意見を出し合う場面である。



図10 こう投げるんだ!

教師：たくや君は、なぜ強いボールが投げられるのか、不思議をさがそう!

たくや：ほく、見せる!

(実演)

教師：どんな風に投げてた?

子どもら：こう投げてた!

教師：どういふこと?体はどうなつたの?

つよし：ひねつた。

教師：なるほど。ひねるということは……

しんご：背中が見えた!

教師：じゃあ、背中が見えるかもう一回やってみらおうか。

(再度実演)(図10)

子どもら：あつ、8番こっち見えてる。

子どもら：ほんまや、3番もこっち見えてる。

教師：ごろうくんの1番もこっち見えるか?

と投げ方について全体で共有する場をとった。すると、その後の活動で、体をねじって背中を見せて投げようとする姿が増え、力強いボールを投げられる子が増えた。

3.2. はこはこバーン!(ボール投げゲーム)

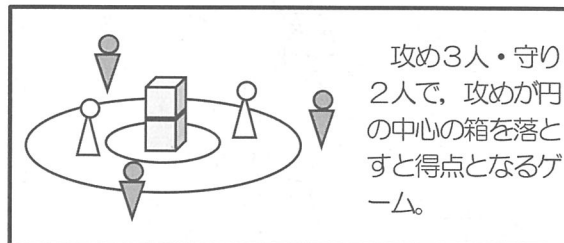


図11 ゲームのルール

単元の前半は、箱に当てて落とす感じを一人一人に味わわそうと考え、一人に1球ずつ持たせ、ゲームに取り組んだ(図12)。



図12 思いっきり当てるぞ!

攻めの方が1人多いので、必ず誰かがフリーでシュートを打つことができる。守りがいたとしても、相手を上手くかわして箱を当てるのに夢中だった。しかし、守る作戦として「強い子を2人で守る」というのも出てきて、「いかに隙間を見つけるか」が課題となった(図13)。



図13 2人で守るぞ!

すばやく動くことのできる子は、フェイントのような動きをしている。これらを学習カード(「2. 2. 子どもの思いをみとる」にある②, ③など)に書かせることで可視化し、発表したことを体育館に掲示した(図14)。



図14 攻めのコツ

攻めの一人を守ることに必死になり、他の攻めが見えにくくなったり、またパスが通ったりすると、フリーの子をつくってしまうことになるので、「〇くん守れ!」と、周りからの声が大切だということも発見することができた(図17)。

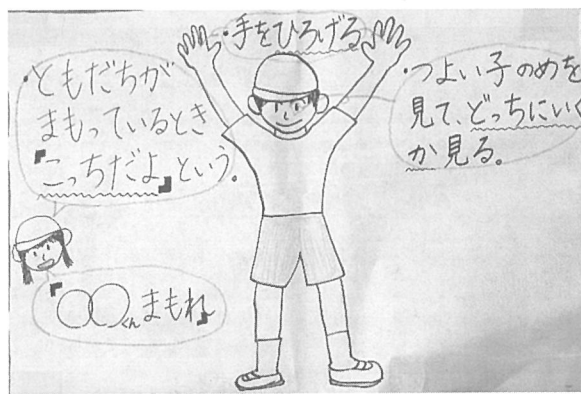


図17 守りのコツ

そして、味方同士で飛んできたボールに対しての動きも経験させたいと考え、後半はボールを1つにして取り組んだ(図15)。パスをするというのは難しく、飛んできたボールを拾いにいく、たまたま受けることができた等の動きが多かった。

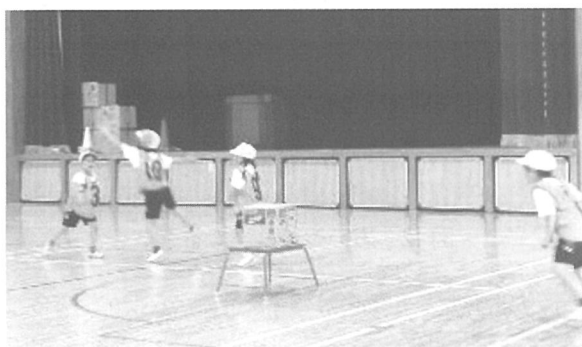


図15 はずれたボールを取りに行くぞ!

しかし、ゲームの時間が限られているので、「ボールを取りに行く時間もったいない」と、投げの子の反対側(対角線上)に行こうとする動きが増えた。また、山なりのパスを意図的にするグループも少しずつ見られた(図16)。



図16 こっちにパスして!

4. 授業の考察

4. 1. 活動の設定について

4. 1. 1. 的当て遊び

的当て遊びのめあて(今日がんばること)について、初めは「力強いボールを投げたい」「ねらって投げたい」というところに〇をつけるだけだったのだが、回を重ねる毎に、どっちもがんばりたいと思ひ両方に〇を付ける子、またもっとがんばりたいと◎を付ける子が出てきた。的が重くなったり、動く的が出てきたり、また的が小さくなったりしてきたので、「力強い」だけ、「ねらう」だけではなく、両方をがんばろうと、両方に〇を書く子が増えたのである(図18)。

時限	力強く		ねらって		両方	
	○	◎	○	◎	○	◎
②	9		20	1		
③	6		10		13	1
④	7		11		12	
⑤	9		8	1	10	1
⑥	2	2	6	1	14	5

⑤は1名欠席

図18 毎時間のがんばりたいこと

両方に〇を付ける子が出てきた一方で、後半でも「ねらう」は「力強く」よりも多い。これは、「ぱくぱくダンボール」(図19)や「揺れるペットボトル」(図20)など、力よりもねらうことが必要とされる場が出てきたことで意識付いていたからであると考えられる。また、両方に〇が増えたことは、チャレンジしている証である。



図19 妖怪の口に「えいっ！」



図20 みんなで「せーの！」

4. 1. 2. ボール投げゲーム

ボール投げゲームでは、まず相手がいることで、投げる場所が制限される。どのようにすれば、相手をおかわして、箱に当てるように投げられるのかを動きながら考えていた。どの子も自然とフリーになる瞬間がある一方で、マークされる子が出てきた。その子から「僕ばかり防がれる。」と伝えに来たので、「いやん。じゃあ味方の他の子は守りがいないときに投げられるでしょ。」と伝えた。1年生である。もちろん、自分が当てたいというのはわかる。しかし、チームで強くなることで、“誰が投げても当てられる”と思わせ、自分のマークも外れることに気付いてほしいと思い、声をかけた。次時のチームの時間には、仲間の投げ方に助言してあげる姿があった(図21)。



図21 こうやって投げてみたらいいよ

第4時からボールを1つにしたことは成果があった。1つにしたことで、ボールを持たない子の運動量が減るか心配していたが、必死に動いていた。初めは、どう動けばいいのか分からずに動くことも多かったが、全体の場で「手渡しパス」や「シュートミスのボールをすぐに捕る方法」などを話し合ったので、そのような動きをできる子が少しずつ増えた。また、ボールが1つであるが故、「コツの発見」と「友だちとの協力」の項目で、ふり返りの数値が上昇した(図22)。周りからの声が増えたのは“1球で思いっきり攻めよう”“1球を大事に守ろう”という意識だったからである。場の工夫については、体育館であることから、一度貼った線はずすことは難しく、コートのはしりを変えることが難しかった。そう考えると、用具での工夫ができた。顔に当たらない高さになるように的を準備したが、もし当たっても痛くないようにスポンジドッジボールを使用していた。よって箱をもう1個積み、2個にすることで、当てる面積が増えたり当てて崩す楽しさがあったりしたはずである。

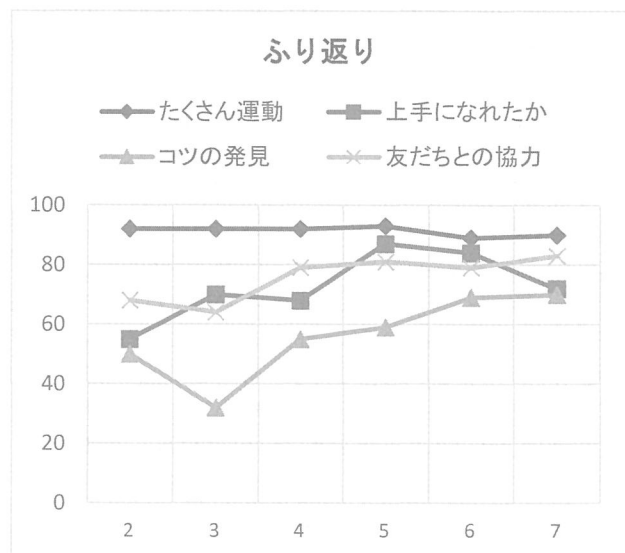


図22 第4時から1球

4. 2. オーバーハンドスローについて

的当て遊びを通して、子どもたちはオーバーハンドの投げ方に気付き、そして身に付け、ある程度強いボールが投げられるようになった。1号球を使い、両手を使って投げることにより、上半身をひねる動作が身に付いたことは成果である。そして遊びの中でもボールを使った遊びが多く見られた（ドッジボール、ボール当ておにごっこなど）。これらの経験を基に、ボール投げゲームでも思いっきり投げることができた。また、パスをしようとするときも、オーバーハンドで山なりに投げることができ、シュートとパスのフェイントにつながった。

5. 成果と課題

相手がいるから、より速いボールや強いボールで、的を当てよう、箱を落とそうとする。

的当て遊びでは、場の設定は7カ所と多く、どの子どももたくさん投げることができた。しかし、活動を個人に任せたので、同じ場で活動する子もいた。グループで回ることにより、様々な場で、投げる高さや投げる距離に挑戦することで“どうしたら当てられるんだろう？”と、新たな「問い」が生まれたと考える。これを基に、ボール投げゲームでは、1時間ごとに課題を設け、活動に取り組み、授業の終わりに話し合った。また「上手になれたか」「コツの発見」の項目で、「前よりぐるぐる回ったよ」「箱をたくさん落としたり」「パスがつながったよ」など以前できなかったことができるようになったこと、「急に止まると相手は止まらずに走るよ」「相手の隙間をねらうには、投げるフリをするといいよ」など動きのポイントを書くことで、“はこはこバーン”が少しずつ自分たちのものになっていった。

しかしボール投げゲームで「たくさん運動できたか」で「いいえ」に○をし続けた子が一人いた（あつこ）。個別に声をかけたり、チームメイトに声をかけたりして、意欲的に運動に取り組ませるように働きかけたが、上がらなかった。大好きなマンガを導入して投げ方を考え、その時は意欲的だったが、ふり返りでは「いいえ」であり、心の底から“たくさん運動した”とは感じていなかったのである。的当て遊びのときは、ものすごい投げ方（図7）で楽しんでいただけに、ボール投げゲームで、あつこに「問い」をもたせることができなかつたことが残念である。あつこにとっては一人1球の方がよかつたのかもしれないし、一人1球のままで先に示したような支援をしていたなら、結果は変わったのかもしれない。「パス」という形をめざしてチームで1球と取り組んだが、全体的に“意図的なパスが少なかつた”ことから、このルールでは1年生にとって難かつたし、チャレンジし続けたとは言えない。パスではなく、ボールへの反応ということにするならば、コートは円ではなく、壁に対して行うことも

有効だったのかもしれない。一人に1球ずつ持たせるとフリーが自動的にできてしまうとの考えからチームで1球とした。しかし一人に1球ずつでも、壁からはね返ってきたボールをすぐに投げる、守るタイミングをずらすために順番にリズムよく打っていくなどの工夫は生まれたはずである。それぞれの学年での発達を考えながら、活動に全員が常に「チャレンジ」できることの工夫を今後も探していきたい。

参考文献

加賀谷熙彦 麓信義(1989)「小学校教育のための体育学概論」杏林書院