

学びを大切にしたい楽しい体育の学習

～みとりと支援の充実によって～

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。6年生の子どもたちを見ていると「できる」「できない」でその運動に対する興味・関心に差が出ている。どの運動にでも、友だちとかかわり合い活動する中で、楽しいと感じ、またやってみたいと思えるようにしたい。

そこで本研究では、運動の楽しさを感じることができるよう活動の時間を十分確保する中で、一人一人の動きの「感じ」と「気づき」を大切に、学びに活かすことを目的としている。そこには丁寧なみとりが必要不可欠であるし、その場に応じた支援が必要である。これらのみとりと支援の充実により、一人一人の学びを深め、“体育が大好きな子ども”をめざしていきたい。

キーワード：みとりと支援、マット運動、ソフトバレーボール、感じと気づき、タブレット端末

1. 研究目的

本学級は体を動かすことが好きな子どもたちが多い。休憩時間には男子の多くがサッカーをしたり、女子は大縄跳びや1年生のペアとプレイランドで遊んだりしている。もちろん体育の授業にも積極的に取り組む。そして互いにアドバイスし合い、学級全体として良さを認め合おうとする雰囲気がある。しかしその単元の運動について「できる」「できない」で判断し、興味・関心に大きな差があるように思った。苦手な運動は誰にでもあるが、苦手でも“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。昨年の3年生では、学習カードを活用することにより、他者に発信し、みんなで気づきを共有しながら学習を進めていくことに重点を置いた。今年度は6年生で、まず運動の楽しさを感じることができるよう、簡単な場やルールで活動していく。そこで動きの「感じ」と「気づき」を大切に学習を進めることで、“体育が大好きな子ども”が育つと考え、体育学習のあり方を探った。

2. 研究方法

研究テーマの中心に「みとりと支援」ということを据えて授業づくりに取り組んだ。方法は「子どもの運動に対する思いをみとる」とことと「子ども同士のかかわり合いを考える」とことの2点である。

2. 1. 子どもの運動に対する思い

まず学習の過程を考える上で、子どもたちはどのような思いをもって授業に取り組もうとしているのかを知ることが大切である。初めのアンケートをとり、運

動の特性をそこなわないようにしながら、子どもの思いに寄り添った課題を設定する。「できる」「できない」の技能差が大きいので、運動にそのまま取り組むのではなく、一人一人が考え、工夫できるような場やルールなどを考える。毎時間の学習カードには、動きの「感じ」や「気づき」を書くようにし、タブレット端末の記録も活用し丁寧にみとるようにする。また、単元の過程を知らせ(子どもの様子で変更はある)、どのような運動がしたいか、どのような姿になりたいか単元を見通し、子どもたち自身で学びをデザインできるようにした。

2. 2. 子ども同士のかかわり合い

グループやペアを組んで、また課題に向かって解決しようとかかわり合うのだが、「できない」と思っている子は何を聞けばいいのかが分からない。反対に「できる」と思っている子の中には、自分の体の動かし方はなんとなく分かるが、運動のポイントをつかめていないということがある。そこで客観的に運動を捉えることができるように、タブレット端末を使用させる。自分の動きと友だちの動きを比べる中で「動きの気づき」が始まると考える。また一人一人(またはグループ)を丁寧にみとり、個に応じた言葉がけをすることで、子ども同士のかかわりを増やしていく。ボールゲームでは、1時間の時間の使い方を考えさせる。ゲームやチームの時間などを相手チームと話し合い、伸ばしたいところを話し合ったり、練習したりできるようにする。

これら2点を重点とし、運動の楽しさを味わい、活動を考えながら学習を進めていくことで、運動の特性にせまり「わかる」から「できる」へとつないでいくことができると考える。

3. 授業の実際

3. 1. 自由な発想で転がろう (マット運動)

マット運動について初めのアンケートをとると、「好きでない」が半数以上だった。その理由は次の表の通りである。

体が硬いから	6人
首が痛くなるから・けがをするから	6人
怖いから	2人
前転しかできないから	2人

表1 初めのアンケート“跳び箱が好きでない”の理由

高学年でのめざすべき技能というものもあるが、まずは転がることがおもしろいと思えるような場や補助具の設定を考えた。そこで“グループでマットを3枚以上使って自由に転がってみよう”(図1)と伝えた。発想が乏しいグループが多い中、すべり台のような坂にして横に転がるグループ(図2)があり、場の工夫やアイデアを大いに認めた。体育作文には「これでマット運動って言えるのかな?」ということを書いていたが「自分の転がり方を見つけていけばいいよ」と返答し、マット運動に対する苦手意識や恐怖心を和らげるようにした。



図1 自由に転がってみよう



図2 すべり台みたいに

第2時以降、苦手な子にも徐々に技に目を向かせるため、マット運動のゴールを考えさせた。それは学習の過程を知らせ、どんな転がり方をしたいかを考えさせることである。めあてをもたせることにより、1時間の目標を考えたり、得意な友だちに聞きに行ったりできると考えたからである。

次にタブレット端末の活用である。転がる時のポイントは足をたたんで小さくなり、スピードを上げることだと話し合ってきた。それが倒立前転にも活かされた場面である。

あつこ：あやめ、左足が上がってないで。
教師は右足を持って、左足が上がってくるのを待った(図3)。



図3 左足もがんばって上げてみよう

あやめ：できた！でももう一回！

と、すぐにもう1回取り組んだ。側では、友だちがタブレット端末で運動の様子を撮っており、みんなですぐに見直した(図4)。

はるか：(マットを)手で押してないな。

あやめは前転で回った後、足をたためないためにお尻が上がらず手でマットを押してしまう。それについても周りのみんなは意識し、助言できていた。



図4 タブレット端末で確認中

3. 2. ひろってつないでアタック！

(ソフトバレーボール)

ソフトバレーボールでしてみたいこと・できるようになりたいことを尋ねると、次の表の通りであった(複数回答あり)。

パス回し	12人
サーブ	8人
アタック	6人
ブロック	3人

表2 初めのアンケート“ソフトバレーボールでしてみたいこと”

パスをつなぐことが楽しい一方で、苦手意識をもっている子にとっては“ボールを落とすたくない”と感じたようである。ボールを落とさないというのはなかなか難しく“どうすればボールの勢いを抑えられるのか”が初めの課題となった。ボールをはじく時の姿勢や、手の形などに視点を当てられるように写真を用意し(図5)話し合った。一発返しを認めながらも単元名でもある“ひろって つないで アタック!”というめあてに向かっていけるように、つないだからこそアタックが良い体勢で打てたことやフォーメーションを考えたこと(図6)、フェイント(前と見せかけて後ろにトス)に取り組んだこと(図7)などを紹介した。



図5 腰を低くしていつでも飛びつくぞ



図6 ひし形フォーメーション

★学習カードの内容

10/24 相手のボールがとんできたから、できるだけその位置に移動するとよいことがわかりました!!

10/28 しっかりしゃがんで両手でとるといいと言っていたが本当にできた。みんながよくつながりました。おにぎりもしっかり意識できました。

10/28 上に上げるときは、手を少し丸めるといいし、さいしょ続かなかった「パス」もだいぶ続いた。

11/12 チームのしおりちゃんを2点ゾーンの真ん中で、他の3人はしおりちゃんをカバーするような感じの作戦ができました。

11/12 2つの技「三角形」「フォーメーション〇〇」相手のメンバーのサーブのおちるところで前進したり、後ろにさがったりした!!



図7 右と見せかけて左につなぐ

4. 授業の考察

4. 1. 子どもの運動に対する思いについて

初めのアンケートをもとに、運動を学級の子どもの実態に合わせて考え学習を進めていくことで、子どもたちの意欲を下げることなく行うことができた。学習カードに書いていることを丁寧にとり、次の時間の活動に活かしていくことで、子どもたちは“自分たちでつくっていている”と意識できたように思う。マツ運動では、単元の最後の姿を思い描いて運動に取り組むことができた。

i ボールをはじくときの手の形

また、写真や動画の活用により動きを全体で共有することで、ソフトバレーボールでは後半の対抗戦で徐々に相手を意識した動きも考えることができた。もちろん勝ち負けも楽しさの一つだが、“〇〇さんにつなごう”や“〇〇フォーメーション”など、チームに合った作戦を考え楽しむ姿こそ、運動の仕方を工夫し運動に親しむ資質や能力の基礎である。

4. 2. 子ども同士のかかわり合いについて

自分のできる技がきちんとできているのかをタブレット端末を用い確認させたことは、自分の動きがどうなっているのかを観るには効果的であった。また、タブレット端末を観るだけでも動きの確認にはなるが、加えて撮っている人が思ったことを自由に吹き込むことが大切だと考えた。そのことにより、みんなで観るときにその助言がグループのみんなで共有でき、技のポイントに気づき、技能の向上につながるのである。

「もうちょっと足上げてー」(側方倒立回転に)

「両手について」(前転に)

「がんばれじゅん〜、手、手、手、気をつけよ。おい、おい、おいしい!もうちょっと!」(後転に)

「おーずれてる、ずれてる」

「手の位置もあかんし、軌道もずれてる」(前転に)

「足、足、迷ったらあかん。これで足伸ばしたら完璧!」(倒立前転に)

と、それぞれの子に声をかけながら撮っている場面があった。しかし、多くのグループや場では撮るのに必死になってしまい、その場でのアドバイスが少なくなってしまう。グループでタブレット端末を観るときもただ観ているだけという子が多かった。アドバイスはその時ごとに行い、タブレット端末は自分の動きを確認する時に使うようにすることで、動きのポイントを考えたり、工夫すればよいところを友だちに聞きに行ったりできたと考える。

またスローモーションや2つの動きを並べて再生するアプリがあり、跳び箱運動の単元で使用した。アドバイスしたいポイントをアップにすることや、スローモーションや静止させることなどができ(図8)、学級全体での気づきの共有につながった。



図8 動きを2つ並べて比べてみよう

ソフトバレーボールの後半の対抗戦では、時間の使い方を子どもたちに委ね、ゲームとチームの時間を相手チームと話し合い、進めた(図9)。ゲームをたくさんしたいというチームが多かったが、自分たちの行いたい作戦やプレーを実行できるようにチームの時間に考えさせ、練習できたことは良かった。

A	19 勝	負	17
B	17 負	勝	19

甲 甲
 B 10-11 2
 11-11 2
 11-12 3
 11-13 3
 12-13 3
 13-14 4
 14-15 5
 15-16 6
 16-17 7
 17-18 8
 18-19 9
 19-20 10
 (17-9) 10-10

図9 時間配分をミニホワイトボードに

5. 成果と課題

子どもの運動に対する思いをみとり、場やルールの工夫を毎時間子どもとともに考えたことで、運動に対する意欲を下げることなく授業をすすめることができた。また、タブレット端末の活用は、自分の動きを確認したり、友だちと比べたりすることができ有効であった。これらのことから“自分たちで工夫していく”という思いを十分もつことができ“体育が大好きな子ども”を育てることができたと考える。

しかし、子ども同士のかかわり合いについては課題が残った。マット運動では、動きのポイントを共有できていなかったため、タブレット端末を活用し、アドバイスをし合う姿が少なかった。子どもの感じや気づきを出させ共有させることで、自分の課題を明らかにすることが大切であった。学習カードでふり返ったことが学級全体のものとなるように、そして自分の課題についてさらに迫れるように、意見交流の場のもち方(いつ・誰と・どのくらい)について今後も探していきたい。

参考文献

- 細江文利・鈴木直樹・成家篤史・水島宏一・齋地満(2012)「動きの『感じ』と『気づき』を大切にした器械運動の授業づくり」 教育出版
 秋田喜代美(2014)「対話が生まれる教室」 教育開発研究所