

**様々な回転を経験することで、回転に必要な感覚（柔軟、ゆり、起き上がり、逆さ、方向等）をつなげて、一連の動きへとイメージできる力を育てる**

さぬき・東かがわ市

## 1 主題について

学習指導要領では、基本の運動の内容を「(ア)低学年及び中学年の児童が各種の易しい運動について仲間との競争やいろいろな課題に取り組むことによって、運動をしたいという欲求を充足し、その楽しさや喜びを味わい運動好きにすることができる運動（遊び）である」と説明している。このことから基本の運動では、運動したい（遊びたい）という欲求を充足させ（夢中・熱中した状態）、運動好きな子どもを育てなければならない。

運動好きな子どもにするためには「心地よさ」を感じさせることが大切だと考える。「心地よさ」とは、「おもしろい」「楽しい」「気持ちいい」といったものととらえる。基本の運動の「器械・器具を使つての運動遊び」で言えば、『非日常的な』場（マット、跳び箱その他）で『非日常的な』感覚（逆さ、回転その他）を経験させ、できるようにさせることで、「心地よさ」を味わい、後の「器械運動っておもしろいな。もっと してみたいな。」といった情意面での素地を養うことになる。

「心地よさ」を感じさせるには「成功体験」が重要になってくる。子どもたちは、多種多様な価値ある易しい動きを経験し、成功することで「できた！」「これすればできる。」といった運動に対するイメージを身に付け、同時に「ふわっ—としておもしろかった。」「気持ちよかった。」といった「心地よさ」を味わい、「こわい。」「いたい」といった「器械・器具を使った運動遊び」に対するマイナス面も払拭することができるからである。

多様な運動のもつよさを体感させることが、神経系が著しく発達するこの時期には重要になってくる。

## 2 研究の視点

### (1) 学習内容の明確化

自分の重心がどこにあるのかわからずに坂道で転ぶ、自分の体を自分の力で支えられない子どもたち。その原因の一つは幼児期の運動経験の乏しさと考えられる。今までは、幼児期に多様な運動（遊び）を経験した子どもたちが小学校に入学し、体育の学習が成立していたが、現在は運動経験のないまま小学校に入学する子も多い。そんな子どもたちに、技術の習得だけを目的に学習を行うと、「マットや跳び箱はこわい、面白くない。」といったマイナスのイメージを持たせることになる。そうならないために、基本の運動で何をどう学ばせるか、1年・2年・3年の各学年で何が違うのか再度、分析することから始めた。その結果、最初から技術を中心にした学習を進めるのではなく、運動経験の少ない児童に運動を経験させ、前述した「心地よさ」を味わわせる段階が必要なのではないかと考えた。

### (2) 学習内容の系統性を踏まえた教材化

運動を経験させることを、基本の運動の学習内容とした場合、「経験させればそれでよい。」「おもしろいと感じさせればそれでOK。」といった誤解を招くおそれがある。前述したように、経験させたい価値ある動きを明確化し、それを子どもたちにできるようにさせる力が教師には必要である。そこで経験させたい価値ある動きとはどのような動きか、それにはどん

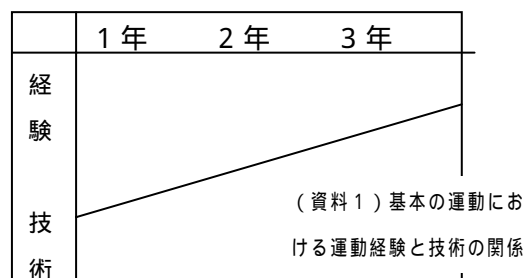
な感覚が含まれているのかを分析した。それが下記の図である。(一部 抜粋)

経験させる動き	感覚
回転	柔軟 ゆり 起きあがり 逆さ 速さ 方向

経験させる動き	感覚
高低	飛び上がる 飛び降りる 坂下り 坂上がり

経験させる動き	感覚
支持	腕 頭 首 肩

そこで基本の運動で学ばせる内容を、1、2年では運動経験(情意面を含めた感覚づくり)をさせる学習、3年では、意図して身体を操作すること(身体操作)を技術と置き換えた学習と設定した。(資料1)



### (3) 支援の在り方

#### 意図した教材化

「心地よさ」を学習するためには、子どもたちの感想として「おもしろい」「気持ちいい」等の感想が重要となってくる。

例えば、ステージから飛び降りる活動をさせた時、子どもたちが学習できることは何だろうか。「ふわーとして気持ちよかった。」「お腹の辺りがすーっとした。」等の感覚を言葉で表現するだろう。まさしく「おもしろい」「気持ちいい」という子どもたちの感想の質が高まったものである。当然子どもたちはその言葉を互いに伝え合うことによって感覚として共有するであろう。この感想こそが教師が意図した学習内容である。

#### 教師の働きかけ

子どもたちが、教師の意図する言葉を発表できるような言葉かけをする。また、「こわい。」「いたい。」といった「器械・器具を使った運動遊び」に対するマイナス面を子どもがもたないような助言や場の設定をする。

## 3 研究の実際と考察

### (1) 単元名 「ゆりかごボールとばし」

#### (2) 本単元における教材化

##### 主教材

ゆりかごを何度かしながら、両手で持ったボールを投げる。あるいはゆりかごをしながら両足にはさんだボールを飛ばす教材である。かわりを多くもたせるために、散らばったボールを集めるのに相手チームが何秒かかったか競い合わせることでゲーム化を図り、グループ内の協力や達成感、充実感を味わえるよう工夫した。

ボールの飛ばし方は、(1)前向き手、(2)後ろ向き手、(3)後ろ向き足、(4)前向き足の4種類の動きがある。

今回の実践では、(1)～(3)の動きを体験させた。(4)は今回、実践しなかったが首はねとびや頭はねとびに必要な「屈曲」から「伸展」には最も効果的と思われる。

## 授業展開

### 教材と児童の活動の様子

背中丸みを調整して回転のスピードや質を調整できる能力を身に付ける。

《ゆりかごボールとばし》

[ 内容 ]

ゆりかごの動作を何度もしながら、背中丸みのつけ方を工夫し、遠くにボールを飛ばすことができる。

[ 児童の様子 ]

ゆりかごボールとばしの練習をグループに分かれて行う。「反動をつけて」、「体を丸く」、「足を曲げて」など、子どもたちが見つけたゆりかごボールとばしのコツを、助言し合いながら練習していた。



チーム対抗戦をする。

( 1 ) 前向き手



( 2 ) 後ろ向き手



( 3 ) 後ろ向き足



だんだん遠くへ飛ばせる（投げられる）コツがわかってきたのか、練習の時よりも距離が出ている。またチーム対抗戦形式を取り入れたため、互いに声をかけ合って、ボールを集めに行く様子が見られた。

さらに、「コーチ役」の児童を置くことで、技能のコツを見つけ、助言しようとする姿勢も見られるようになった。

( 3 ) の後ろ向きで両足にボールをはさんで飛ばす競争では、遠くへ飛ばそうとする余り、勢い余って後転になりそうになっている児童も数名いた。

教師の助言も、遠くへ飛ばすための技能的なものや、ルール、マナー的なものなど効果的に行われたことで、ゆりかごボールとばしそのものだけでなく、かかわりの面でも、教材に没頭して取り組んでいた。

### ( 3 ) 形成的授業評価を生かした授業実践

ここでは、子どもたちの情意面（意欲・関心）を中心に形成的授業評価を行った。評価表の通り、意欲・関心の数値は毎時間ごとに上がっている。このことから、「できた」という児童の達成感が変容していくことが読みとれる。当然、成果も上がっている。



## 4 成果と今後の課題

### (1) 研究を通しての成果と課題

#### 成果

基本の運動で身に付けさせたい力を「様々な回転を経験することで、回転に必要な感覚（柔軟、ゆり、起き上がり、逆さ、方向等）をつなげて、一連の動きへとイメージできる力を育てる」として取り組んできた。

1年生は、「いろいろな方向へ、いろいろな形態で転がる」ことで、前転がりや後ろ転がり、横転がり等の転がり方をたくさん創り出すなかで多様な動きを経験した。また、学習を通して転がるには順次接触していけばよいことに気づいた。

2年生の実践「おもしろ生き物大集合」では、1年生の転がりの段階から、価値ある動きとしての転がり（足上に立つ前転）へと発展させるため、「小さな前転」を価値ある動きとした教材化を行った。ダンゴムシに負けないように、幅の狭いマットの上で回るのに「小さく回ろう」という声かけが有効だった。

#### 課題

運動を経験させることは重要であるが、それぞれの教材で技術的なことをどこまで押さえるかその分析と実践による検証が必要である。

### (2) 単元を通しての成果と課題

#### 成果

学習内容を身に付けるのに効果的であるゆりかごを教材化した「ゆりかごボールとばし」は、1年生の転がりから、2年生での価値ある動き（＝足上に立つ前転）へつなぐ前段階として位置づけた。今回の実践では「ゆりかご」それ自体が児童にとって目的ではなかったが、「ゆりかごボール飛ばし」をすることで、子どもたちはゆりかごを何回も意欲的に繰り返していた。その中で後転ができるようになった児童もみられ、改めて、教材化の大切さと教材化する際の視点の重要性を感じた。また、中・高学年でも器械運動の下位教材として取り入れてみるのも有効であると考えた。

「かかわり」の点でも、ゲーム化することで、ゆりかごといった個人的な動きを集団で取り組む運動に構成することができた。児童の発達段階やこれまでの学習状況から考えると、一人で自分だけの動きを創ることしかできないのが低学年の児童の特徴といわれてきた。しかし、1年生の実践でも二人以上のグループで転がり方を創り出し、その際に友達の動きを参考にしたり、話し合ったりするなど、グループの中でのかかわりが見られた。また、今まで一人だと後ろ回りができなかった児童が、四人・五人のグループで行うと後ろ回りができるようにもなった。2年生の実践でもゲーム化することで、チーム内でコツを見つけ合ったり、指示し合ったりする光景があり、自分だけが教材に没頭する今までの様相から脱却した児童の活動が見られた。

#### 課題

「ゆりかごボールとばし」は、4種類の動きから成るが、ゆりかご以外の動きで遠くへ飛ばす場合も見られた。また、筋力が十分発達していないため、ボールの大きさや重さによっても距離が左右された。どんなボールが最適か（ボール以外のものも含めて）検討する必要がある。

「器械・器具を使った運動遊び」の学習をボールを使って行うことで、夢中・熱中できる教材ができるのではないか他の可能性を探ってみたい。