

実践の振り返り

体育科部 紀 村 修 一

1 授業像設定の理由

昨年度は、運動することに苦手意識をもっている子ども（体の大きい子ども、高学年の女子、運動習慣が身に付いていない子どもなど）も授業に参加できることを大切に、授業を組み立てた。様々な運動経験をする、課題解決の糸口を見出すといった点では一定の成果があった。しかし、体育科で1番大切にしたい、「体を動かすことの楽しさや喜び」をあまり感じるできない子どもは、「やらされている」「必要感がない」と思ったであろう。意欲や気力が出ないことには、学びに向かう力は生まれない。

そこで今年度は、「子どもの運動欲求を引き出す授業」をめざす。子どもは本来体を動かすことが好きで、教師の適切な支援によって、目の前の運動に夢中になって取り組む。その中で、「もっとやりたい」「うれしい、次もがんばるぞ」「くやしい、次は負けないぞ」という思いや願いをもち、学習を繰り返す。その結果、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成に向けて、絶対に必要な「楽しさ」を味わうことにつながると考えたからである。

2 実践事例

(1) 子どもの運動欲求を引き出す授業を実現するために

- ア 毎時間授業のはじめに、やさしい表現リズム遊びをする時間を設定する。そうすることで、体と心をリラックスすることができるようにする。
- イ 表現遊びの際、「急に地面が熱くなったぞ」「大きな鳥に狙われているぞ」など、場面を想起させる言葉かけをする。そうすることで、想像を膨らませながら、動物になりきって全身を使って遊ぶことができるようにする。
- ウ 題材の特徴に合った動きをしている子どもを見取った際、ワイヤレスマイクを持って近づき、インタビューをしたり、価値付けたりする。そうすることで、上手に遊べない子どもも、仲間のよい動きをすぐに試したり、遊びの参考にしたりすることができるようにする。
- エ 振り返りで、気に入った場面を紹介するように促し、周りの子どもに「どうやって場面を表していた？」と問う。そうすることで、場面と動きとを関連付けることができるようにする。

(2) 子どもの学びの実際 ※波線は資質・能力が発揮された子どもの姿、下線は前述の支援との対応を表す

本実践では、特に以下の資質・能力の育成を図った。

自己の発揮						かかわり		心の幹		
①活用できる知識・技能	②自ら問題を見付ける力・解決する力	③根拠をもとに筋道を立てて考える力	④自分や仲間の考えを問い直す力	⑤様々な角度から自分の考えを創り出す力	⑥自分の思いや考えを分かりやすく伝える力	⑦仲間の考えを受けとめる力	⑧仲間の考えを求めめる力	⑨自分の学びを見つめ直す力	⑩自分から学びに向かう力	⑪人間性に関する力

① その動物らしい動きが分かったよ [第1次の学び]

単元の導入では、ジェンカを踊る時間を設定した。【支援ア】子どもたちは、軽快なリズムに乗ったり、仲間と協力したりして踊り、【心の幹⑩】リズム遊びを楽しんだ。その後、いろいろな動物の絵を提示し、変身するように促した。すると、それぞれの動物の特徴に合った動きを自ら考え、主体的に踊る子どもの姿が見られた。【心の幹⑩】



② いろいろな動物になりきって遊んだよ [第2次の学び]

第2次第1時では、「カエル」の特徴を確認した後、【自己の発揮①】「カエル」になりきって遊ぶように促した。すると、ピョンピョンと跳びはねる子どもが多くいた。しかし、空間を使ったダイナミックな踊をする子どもはいなかった。そこで、場面を想起させる言葉かけをした。【支援イ】すると、自ら考えた動きを夢中になって試したり、【自己の発揮②】仲間と話し合って動きを工夫したりしながら、【かかわり⑦⑧】場面に合った動きを楽しむ子どもの姿が見られるようになった。

第2次第2時では、場面を想起させる言葉かけをしながら、子どもの動きを誘発した。その後、子ども自ら場面を考える時間を設定した。以下に、あるグループのやりとりの様子を示す。

N児 竜巻に襲われたー。(5人組で、手をつないで円になって回る) 【自己の発揮②】

K児 助けてー。

N児 (外に出そうになって) だめよ、そっち。竜巻だー。逃げろー。

M児 何してるの?(輪に加わる) 【かかわり⑧】

N児 えっとさー、竜巻になった。

K児 しっぽとしっぽでつないでさ、回る。

教師 こんなの考えた人もいるんだって。【支援ウ】

K児 竜巻。

M児 竜巻に襲われて、みんなで、しっぽで、つないで、丸くなってくるくる。 【自己の発揮⑥】



教師の支援によって、M児は、場面と動きを関連付けながら、仲間に紹介した。すると、T児ら6人組の男の子は、仲間とつながり回るという動きに気づき、【自己の発揮①】進んで試すことができた。【心の幹⑩】このようにして、子どもたちは、想像を膨らませながら、動きを広げていったのである。

第2次第3時では、「ゾウ」の大きさや力強さを表現するために、仲間と一緒に全身や空間を使ってダイナミックに踊る子どもが表れた。振り返りで、気に入った場面を紹介するように促し、周りの子どもに「どうやって場面を表していた?」と問うた。【支援エ】すると、O児は、世界一重い箱を運ぶ「ゾウ」を紹介し、実演した。それを見た周りの子どもたちは、動きがゆっくり、両手で鼻を表していた、横や後ろにも動いていたなどに気づき、「ゾウ」の特徴を捉え、全身を使って踊ることができたのである。



3 今後の課題について

(1) 今回の実践について

仲間と協力して行うリズム遊びや、動きを誘発する教師の言葉かけにより、題材の特徴を捉え、全身を使って表現する子どもが多く現れた。一方で、子どもたちに場面を考えさせることの難しさを感じた。第2次第2時で示したグループを紹介したことで、確かに、上手に遊べない子どもも、仲間のよい動きをすぐに試したり、遊びの参考にしたりすることができるようになった。しかし、「ヘビ」が「竜巻」に置き換わり、「ヘビになりきってあそぼう!」というめあてとのずれが生じてしまった。1年生では、教師の場面設定の中で、動きのレパトリーを増やすことがよいと思った。

(2) 保育・授業づくり研修会に向けて

小・中学校で「ボール運動領域」に統一し、「ゲームで生かされる作戦の在り方」について研究をしていく予定である。幼稚園での遊びも含め、幼・小・中の12年間で、どのように豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成していくか、探っていきたい。