

第4分科会

研究主題

豊かにかかわり合いながら 運動を楽しむことができる子どもの育成

—言葉やイメージのやりとりを通して—

松江市立宍道小学校

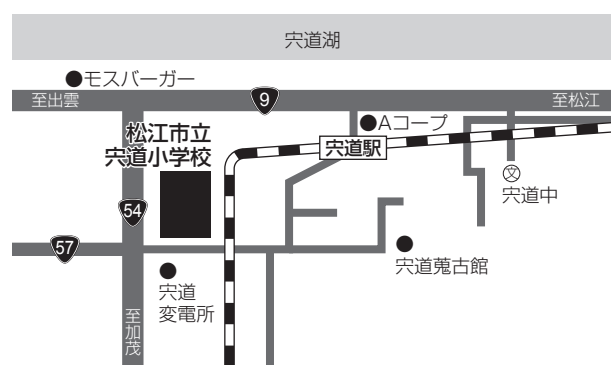
日 程

9:00	9:30	9:50	10:00	10:45	11:00	11:45	12:35	13:35	13:40	14:20	14:50	15:00
受付	オリエンテーション 開会行事	移動・休憩	公開授業① (4年)	移動・休憩	公開授業② (6年)	昼食・休憩	研究協議(宍道小)	移動・休憩	研究発表・協議(中央小)	指導講評	閉会行事	

公開授業案内

	学年・単元名	会場
公開授業①	4学年・プレルボール	体育館
公開授業②	6学年・バスケットボール	体育館

学校所在地図



交通機関

- バス：シャトルバス 運行
松江駅より40分
- J R：宍道駅下車徒歩10分
- タクシー：J R松江駅からおよそ40分 (6000円程度)

学校概要

学校名称	松江市立宍道小学校		
校長氏名	浜田 啓文		
学級数	17学級		
生徒数	372名		
所在地	〒690-0401 松江市宍道町宍道1276		
電話	0852-66-0352	F A X	0852-66-0565
U R L	http://www.shinji-e.matsue.ed.jp/	E - m a i l	School-e@shinji-e.matsue.ed.jp

【学校紹介】

出雲風土記に、「国造リノ神猪追ヒ給ヒシ道故宍道ト言フ」と記されている。町誌によると、奈良時代以降も豪族や武士が注目し、水運と宿場としての地の利が明治まで続いた。明治42年に鉄道が敷かれ、国道9号線、54号線も開通し、交通の要衝として発展してきた。すぐ近くの宍道湖では、年間を通してしじみ漁が行われている。

本校は明治6年に開校し、昭和56年に現在の校舎となった。今年6月には、校庭芝生化を実現した。子どもは、明るくのびのびとしていて、子どもらしい素直な面をもっている。休み時間は元気よく体を動かして遊ぶ子どもが多く、同学年だけでなく縦割り班（ひろばグループ）での活動を通して、異学年の子ども同士の間もつながりも深まっている。

学校教育目標

『豊かな心情と知性をそなえた、
創造的実践力のある
たくましい子どもを育成する。』



経営方針

- 1 分かる授業・楽しい授業を工夫して、基礎的・基本的な内容の確実な定着を図るとともに、体験的な学習や問題解決的な学習活動を取り入れ、学ぶ意欲や学び方など「確かな学力」を育てる。
- 2 豊かな心の育成
 - 児童同士や児童と教職員との好ましい人間関係を築くよう、日ごろから魅力のある学級・学校づくりに努めると共に、様々な人々との交流を通し、児童が自ら豊かな人間関係を構築できる力を育てる。
 - 道徳教育や人権・同和教育等を通して心の教育を推進し、思いやりの心など社会の一員としての基礎的資質を育てる。
- 3 健康教育や体力・運動能力向上の取り組みを通して、児童が自らの健康管理や生活習慣等の改善を適切に実践することができる資質や能力を育成するとともに運動の習慣化を図る。
- 4 特別支援教育を学校経営の柱にすえ、全校的な支援体制を確立して特別支援の充実に努める。
- 5 他校や家庭・地域社会との連携を図り、それらと一体となった教育活動を進めることにより、子どもたちの健やかな成長と内と外に開かれた学校づくりに努める。

研究主題

豊かにかかわり合いながら 運動を楽しむことができる子どもの育成 －言葉やイメージのやりとりを通して－

松江市立宍道小学校

1 研究主題設定の理由

私たちの社会は、少子化、核家族化、過疎過密化、情報化、地域の教育力の低下、不審者による社会的不安、子どもの遊びの変化等により、人々がお互いに言葉を掛け合う機会が減少し、人間関係が希薄になってきている。また、子どもたちを取り巻く社会や家庭環境などの変化により、運動する子どもとそうでない子どもの二極化や体力の低下、生活習慣や食生活の乱れなどの問題も生じてきている。本校でも二極化や体力の低下の傾向は、普段の学校生活や「体力・運動能力調査」の結果から見て取れる。

私たちは、このような社会の中で、子どもたちが、友だちと仲良くいきいきと生活し、自分で考え判断して行動でき、元気でたくましくなしてほしいと願っている。

子どもたち一人ひとりが、教材・仲間・自己と主体的にかかわり合いながら、運動を楽しみ、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現していくことをめざして、この研究主題を19年度に設定し、取り組んでいる。

2 研究主題の捉え

「豊かにかかわり合う」とは、子どもが、教材（魅力的な教材・運動の特性）・仲間（友だちの良さ・友だちとの関係プレー・チームワーク）・自己（課題・発見・役割・伸びの自覚・実現）とかわり、できた喜びやわかったことを言葉やイメージのやりとりを通して共有し合い、個と集団が向上することによって、さらに主体的にかかわり合いをもとうとすること。

「運動を楽しむ」とは、子どもが運動の特性や魅力にふれ、その楽しさを味わうことによって、自ら課題をもち、主体的に運動し、生涯にわたって豊かなスポーツライフの実現を図ろうとすること。

3 研究目標

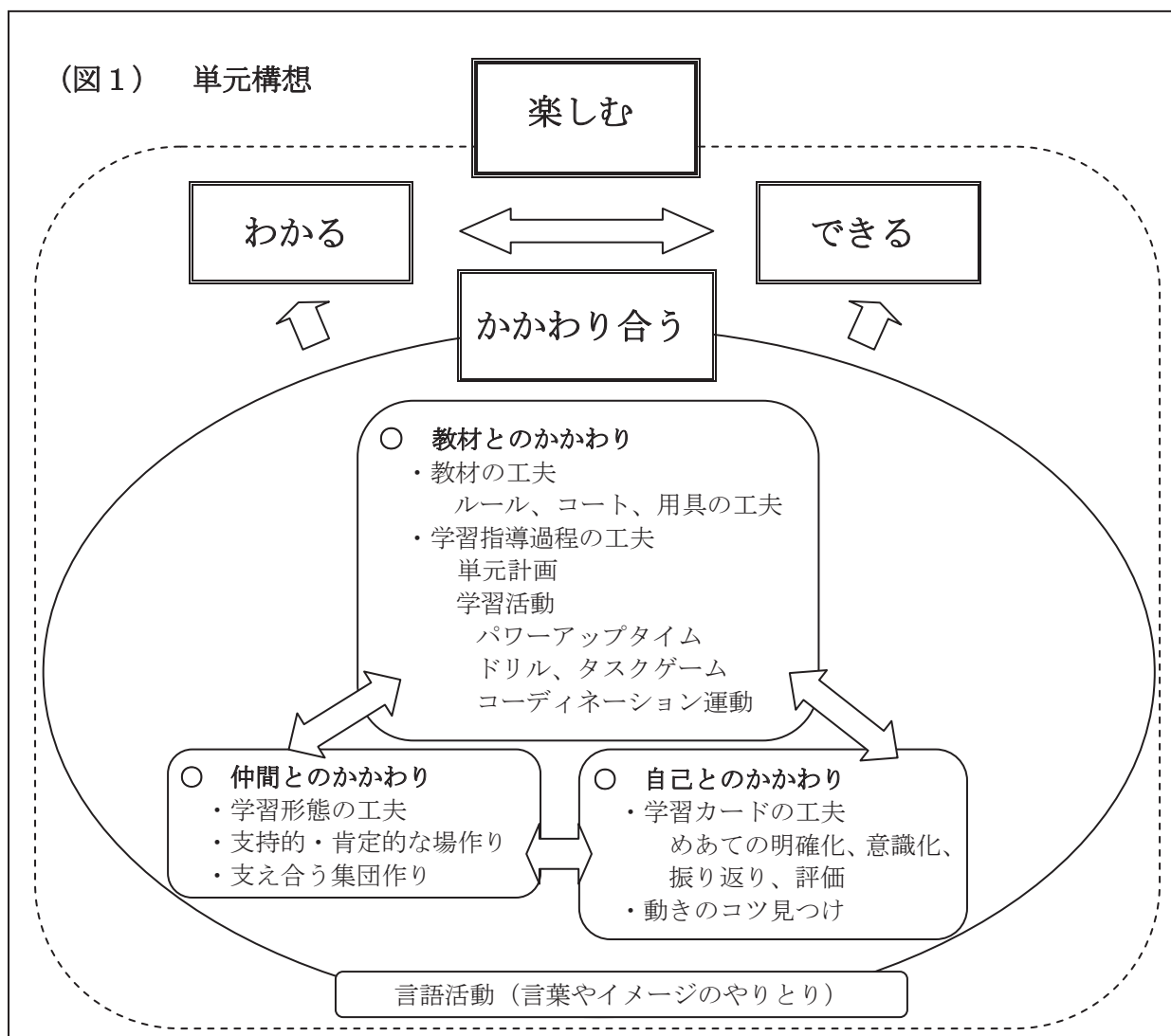
子どもたちが豊かにかかわり合いながら、運動を楽しむことができる体育学習を構築するためにはどうすればよいか、実践を積み重ねることにより探っていく。

4 めざす子ども像

- 進んで、仲良く運動し、ともに伸びようとする子ども
- 考えたり、工夫したり、表現したりする子ども
- 「わかる」「できる」喜びを味わう子ども

5 研究の視点

体育学習において、「わかる」「できる」ための単元を、かかわり合いを意識して構想し、そこに言語活動（言葉とイメージのやりとり）を工夫して取り入れる。（図1「単元構想」参照）



6 研究の重点

①教材及び学習指導過程の工夫

- ・教材の工夫…身に付けさせたい内容を明確にして、子どもの実態に合わせ、ゲームのルールを簡易化したり、コートや用具を工夫したりする。
- ・学習指導過程の工夫…身に付けさせたい内容を明確にして、単元をねらい1（個人技能を身につけながらゲームを楽しむ）、ねらい2（作戦を工夫しながらゲームを楽しむ）、○○大会とする。また、学習活動をゲーム中心とし、それにつながるドリル、タスクゲーム等を取り入れる。

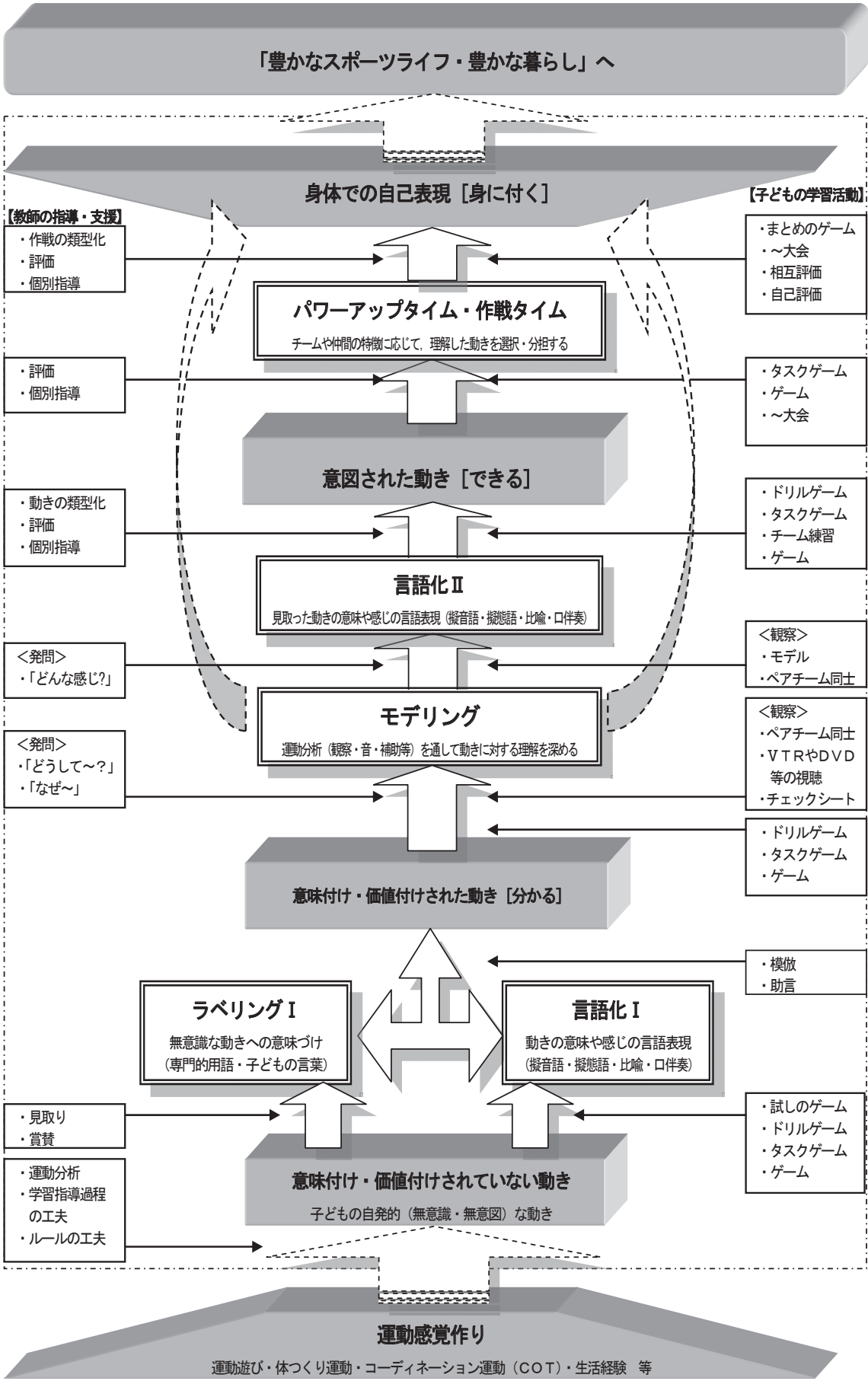
②言語活動（言葉やイメージのやりとり）の工夫

- ・動きの獲得のための工夫…言語化・ラベリング・モデリングという指導法により、友だちの動きを見たり、自分の中でイメージしたりしたことを伝え合う活動を取り入れる。（表1、図2）

（表1）動きの獲得のための指導法

言語化	子どもが運動とかかわりの中で作り出した動きの様子や意味、感じを言葉（擬音語・擬態語・比喩・口伴奏等）で表現したものを共有化し、技能の向上を図る
ラベリング	子どもが無意識に行った動きに対して教師が意味づけ（子どもの言葉・専門的用語）をして、その動きを意識付け、共有化できるようにする
モデリング	動きの観察、音に着目するなどの運動分析を通して、技能を習得する上で言葉だけでは分かりにくく、伝わりにくい情報を伝え、動きに対する理解を深める

(図2) ゲーム・ボール運動における「動き」の獲得と言語活動との関係図



7 研究の実際と考察

3年「みんなでタッチダウン！めざせ『レインボーボール』」（易しいフラッグフットボール）
 - 20年度の実践より -

単元を通して追求したい課題を「相手がいないスペースを見つけたりつくったりして動く」として、単元を構想し、言語活動（言葉やイメージのやりとり）を取り入れた。

(1) 教材及び学習指導過程の工夫

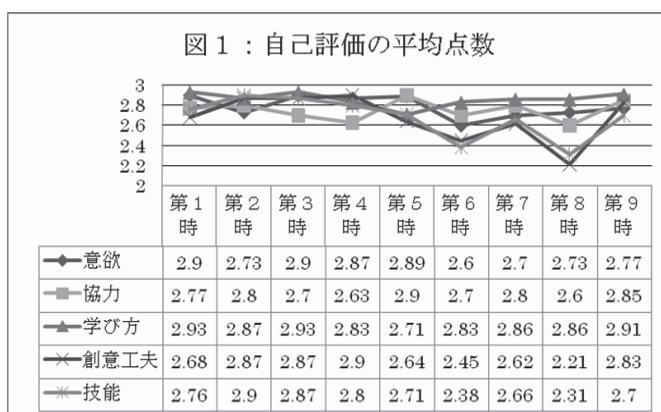
教材の工夫

「フラッグフットボール」は、難しいボール操作を要せず、誰もが得点する喜びを味わうことができるゲームである。攻撃と守備が分かれているので動きが分かりやすく作戦も実行しやすい。さらに、ルールやコート、用具を以下のように工夫した。

- ・どの子ども役割をもち得点することができるように、プレーヤーの人数を3人にした。
- ・学習の焦点をどのように攻めるかという点におき、習得しやすいように、守備を一人減らしてアウトナンバーにした。
- ・コートは、作戦の成功率を上げ、できるだけ多くの達成感を味わわせるために、横幅や守備ゾーンの奥行きを狭めた。（横幅：9m、守備ゾーンの奥行き：1.5m）
- ・ボール操作に関しては、ランプレー中心のできるだけ易しいゲームになるように、簡単な手渡しパスや短い横パスまでと制限した。よって、ボールは、持って走りやすく、手渡ししやすい楕円球を用いた。

【考察】

図1は、学習カードの自己評価の平均点数（3点満点）である。どの項目も、教材との出会いの時から高く、その後も単元を通して概ね高い数値を示した。子どもたちの成功体験を増やすよう、ゲームのルールやコート、用具を工夫したことが、運動の楽しさや喜びを味わわせることにつながったと考える。



学習指導過程の工夫

①単元計画

単元目標を達成するために、単元計画を以下のように作成した。単元の柱を「レインボーボール」とし、第2次では、ゲームを中心に個人技能を習得しながらチームとしての集団技能を高められるよう段階的に取り組んだ。

次	第1次 (2)		第2次 (6)						第3次 (1)
学習過程	つかむ		深める						確かめる
			【ねらい1】 基本的な動きを身につけ、 簡単なルールや作戦でゲームを楽しむ			【ねらい2】 チームで作戦を工夫してゲームを楽しむ			
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9
学習活動	5	挨拶	COT・挨拶・ドリルゲーム・学習の内容やルールの確認						レインボーボール
	10	オリエンテーション ルール・学習の進め方の確認	【タスクゲーム】 ボール運びゲーム1対1		【タスクゲーム】 ランゲーム2対1				
	15	チームづくり フラッグの付け方	【パワーアップタイム】 作戦の修正・確認・兄弟チームと練習						
	20	COT・ドリルゲーム	【リーグ戦】 3対2						
	30	試しのゲーム	振り返り						
	35								
	40								

②学習活動

◇ドリルゲーム

ゲームに必要な技能を保障するためにドリルゲームを取り入れた。次の4つのゲームを毎時間の始めにチームでローテーションして行った。記録の伸びがわかるように、「ドリルゲーム記録表」に記録を残していった。(資料1) 毎時間、記録の向上をめざし息を切らして、主体的に取り組む姿が見られた。

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9
①	0	0	0	0	0	0	0	0	0
②	4	9	8	0	7	10	9	11	
③	5	5	5	5	5	6	5	6	
④	20	23	19	27	29	34	32	36	

資料1：ドリルゲーム記録表

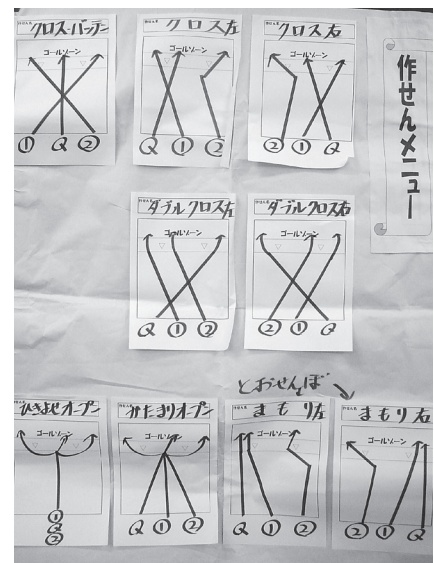
- ・しっぽ取り：状況を判断し素早く反応する力，自分の体を思うように動かす力，フラッグを取る技術の獲得
- ・手わたしパスリレー：ボールを持って走る力，手渡しパスの技術の獲得
- ・ジグザグ走：ボールを持って走る力，細かなステップの技術の獲得
- ・オープンパス：オープンパス（短い横パス）の技術とキャッチ技術の獲得

◇タスクゲーム

第2次では，単元前半に個人としての動きの習得・活用を図るために，「ボール運びゲーム1対1」を実施した。走る向きやスピードに変化をつけたり，フェイントをして相手をひきつけたりして隙をつくる動きのコツを見つけることができた。単元後半は，作戦を工夫しながらグループとしての動きの習得・活用を図るために，「ランゲーム2対1」を実施した。相手をガードしたり，クロスして相手をひきつけたりする，二人のコンビネーションによる動きのコツを見つけることができた。

◇パワーアップタイム

ゲーム開始前には，チームごとに作戦を確認・修正したり，練習したりする「パワーアップタイム」を設けた。しかし，子どもたちは，フラッグフットボールの経験がないので，作戦を立てるといってもイメージしにくいと思われた。そこで，有効な作戦行動のイメージが共有化され，作戦が深まっていくように，子どもたちが考えだした作戦を類型化して作戦メニューを作った。(資料2) 最初に基本的な作戦例として，「クロス右」を提示した。その後「クロス左」「クロスばってん」「ダブルクロス」などが考えだされ，「クロス作戦」というだけで，作戦行動のイメージが共有化されていった。他にも「とおせんぼ」（ブロック）や「オープン」などが考えだされた。単元後半になると，「はやパスクロスばってん」「ひきよせオープン」など，更にそれを工夫した作戦が考えだされた。(資料2)



資料2：作戦メニュー

【考察】

前頁図1の「協力」が，「ねらい2」になった第5時で上がっているのは，個人の動きだけでは，クォーターバック（ボール保持者）がねらわれ，高得点が入りにくくなってきたので，クォーターバックを生かすために，作戦を工夫し，全員が自分の役割を果たして，それを成功させることが必要になったためと考えられる。図2は，単元前と単元後の「運動がうまくできたり記録をのぼしたりすること

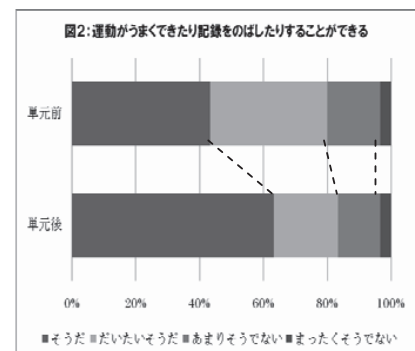
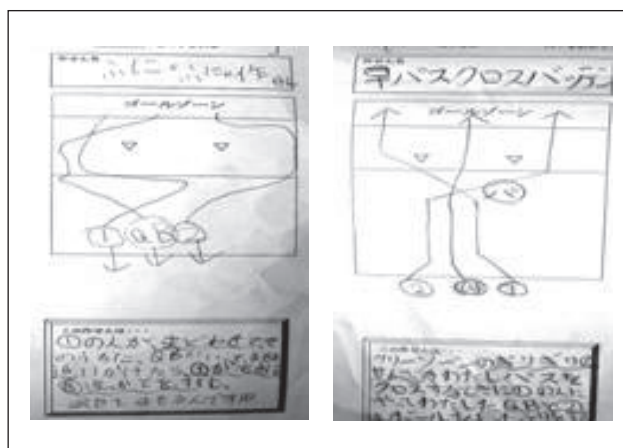


図2：単元前と単元後の自己評価

ができる」と答えた子どもの割合である。できると答えた子どもが増えたのは、単元を通して身につけたい力を明確にし、学習内容の確実な習得を目指して取り入れた、ドリルゲームやタスクゲームによるところが大きいと考えられる。単元前半から後半にかけて、課題を解決する場としてタスクゲームを段階的に取り入れたことも、非常に効果的であった。

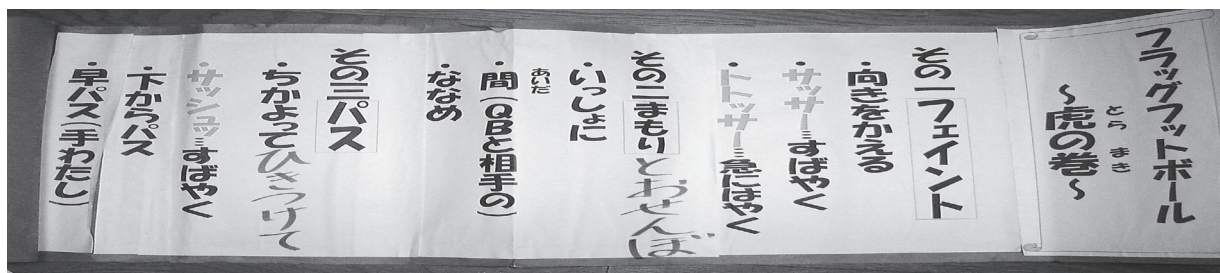
また、単元前半の作戦と単元後半の作戦を比較してみると、作戦を類型化したことで、有効な作戦行動のイメージが共有化され、作戦が深まったことがうかがえる。(資料3)



資料3：Aチームの作戦カード

(2) 言語活動(言葉やイメージのやりとり)の工夫

技能面の高まりをめざして、言語活動を取り入れた。友だちの動きや作戦を観察し、よさや問題点に気づかせながら、めざす運動をイメージしやすい言葉で表現した。それを「フラッグフットボール～虎の巻～」として掲示し、視覚的にもわかるようにした。(資料4)



資料4：フラッグフットボール～虎の巻～

動きの獲得のための工夫

◇ラベリング

子どもが行った動きに教師が意味づけをするラベリングを通して、その動きの共有化を図った。第3時では、次のようなやり取りの中で、相手の逆についてかわす動きを「フェイント」とラベリングし、その動きの共有化を図った。

第3時の授業記録より

【本時の学習課題】相手をかかわして、タッチダウンしよう。

T1：この前の振り返りに、「あいてをかかわすことができよかったです。」と書いていた人がいました。そこで、今日は、相手をかかわすコツを見つけて、みんなでタッチダウンしよう。ところで、相手をかかわすってどういうこと。当然、まっすぐ行ったのでは、フラッグを取られてしまうね。(作戦ボードで動きを確認しながら：資料5)

C1：クロスをしたり作戦をしたりして、まっすぐじゃなくて斜めに行く。

T2：向きをかえるんだね。

C2：かわす方向じゃない方を見て、だましていく。

T3：こっちに行くと見せかけて、こっちへいくんだね。

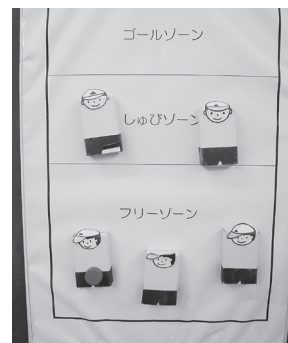
C3：同じです。

T4：こういう動きのことをなんて言うか知ってるかな。

C4：だましようち。

C5：フェイント。

T5：そう、よく知っていたね。フェイントって言います。フェイントはどうしたら成功するか、見つけてみよう。



資料5：作戦ボード

◇動きの言語化

子どもが運動とかかわる中で気づいた動きの意味や感じを、子どもたちの言葉で表現することで共有化を図った。前述の第3時では、フェイントのコツを見つける場面で、すばやく向きを変える動きの感じを「サッサー」と表現した。さらに、第4時では、緩急をつけることに気づき、急に速く動く感じを「トトッサー」と表現した。こういった擬態語は、ゆっくり左右に体を動かすだけで、いつまでも相手をおかきせずにいる子どもたちにとっても、動きのイメージがわかりやすく効果的であった。個人カードの振り返りの記述にもそれが表れている。

個人カードの振り返りより

- ・トトッサーをしたら、右に間があいてすばやく走ってせいこうしてよかったです。
- ・負けてくやしかったけど、トトッサーができてうれしかったです。
- ・もう少し、トトッサーができたらいいと思いました。次は、トトッサーを素早く足をふんばってする。
- ・サッサーと動いて、フェイントして5点取れてよかったです。

◇モデリング

子どもたちは、自分がプレーしている時は気がつきにくくても、友だちの動きを観察することで、よい動きの特徴やコツに気がつくものである。このモデリングを通して、言葉のみでは伝わりにくい情報を伝え、動きに対する理解を深め共有化を図った。

第7時では、モデリングを通して、走るスピードやパスの場所、タイミングなどのコツを見つけていった。そのときの発言やつぶやきを大切に、子どもの言葉でよい動きの特徴やコツを共有化し、動きの高まりにつなげていった。その直後のリーグ戦において、すれちがいざまに手渡しパスをして、攻撃方向を一瞬にして転換し、見事にタッチダウンをする姿が見られた。まさに、追求していた課題、ゴール型のゲームの攻め方「スペースを作る動き」であった。

第7時の授業記録より

【本時の学習課題】 作戦を工夫して、みんなでタッチダウンしよう。
～タスクゲーム「ランゲーム2対1」の途中で集合～

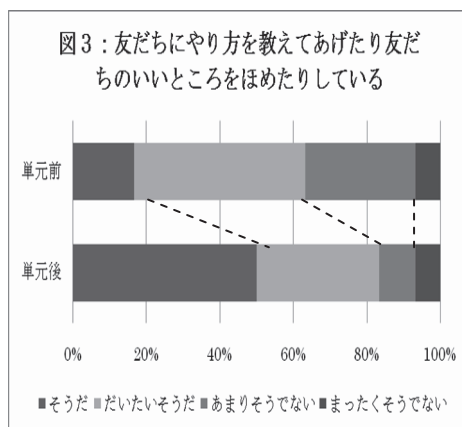


〈教師が守備役をし、手渡しパスの成功例を提示し、気がついたことを伝え合う場面〉

- T 1 : あざやかなプレーが見られたので、ちょっとやってみてもらって、どこがいいか見てみよう。
(モデリング後) 今のどうだった？
- C 1 : 走りながら手渡しパスをしていてよかった。
- C 2 : パスをしてから声をかけて、〇〇さんがはやく行って、守っていた。
- C 3 : 相手をぬくとたんに、パスをしていた。
- C 4 : 「レディーゴー」ですぐスパートしていた。
- T 2 : そうだね、速くて対応できなかったよ。このことを、虎の巻に書いておこう。何て言ったらいいかな？
- C 5 : 走りながら守る。
- C 6 : はやパス
- C 7 : いいねえ。いいねえ。
- T 3 : はやパス、いいですねえ。後半のチームは今のお宝を使ってがんばろう。

【考察】

言語活動を充実させたことは、技能面、及び情意面の向上に非常に有効であった。動きに対する理解を深め、共有化することができ、あらゆる場面で積極的に友だちにアドバイスをし、声をかけ合う姿が見られた。図3は、単元前と単元後の、「友だちにやり方を教えてあげたり友だちのいいところをほめたりしている」と答えた子どもの割合である。肯定的な子どもが増えたことから、友だちとのかかわりの中で、言語を媒介としながら「技能」を「知識」として押さえ、その理解を深めていったことがうかがえる。



6年 「拾って つないで ソフトバレーボール～ソフトバレーボール大会をしよう～」

－20年度の実践より－

単元を通して追求したい課題を「ボールを拾い、ラリーを続けながら、関係プレーによる攻撃や守備によって攻防をする」として、単元を構想した。

(1) 教材及び学習指導過程の工夫

教材の工夫

三段攻撃を意図的にねらいながらスパイクの面白さを味わえるように、ルールやコートを下のように工夫した。

- ・誰もがボールを思い切り打つことができるように、「キャッチ&トス」によるセットアップをすることにした。
- ・子どもの実態により、バドミントン用支柱(150cm)では、ネット上での攻防を楽しむには若干低いと思われた。そこで、支柱の上部に補助具(30cm)を追加することで、ネットの高さを180cmと設定した。



【考察】

図1は、スパイクに対する意識の変容である。「キャッチ&トス」にして、ゲームを簡易化することにより、多少サーブレシーブが乱れても、セッターが確実に「キャッチ&トス」をすることができた。そして、攻撃においては、スペースをねらって安定した姿勢でスパイクを打つことができたし、守備においては、スペースをうまく消すようなフォーメーションやカバーをする等、バレーボールの攻防の醍醐味をじっくりと味わうことができたといえる。また、180cmという高さによって、山なりのサーブやレシーブが行き交ってラリーを楽しむことができるゲームの様相となった。また、単元が進むにつれ、ネット上の攻防も見られるようになり、子どもたちもそのスリリングな場面を楽しむことができたように思う。

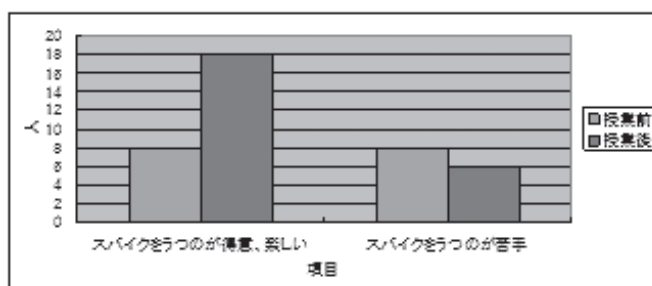


図1：スパイクに対する意識の変容

学習指導過程の工夫

①単元計画

単元目標を達成するために、単元計画を以下のように作成した。単元の柱を「ソフトバレーボール大会」とし、第2次では、ゲームを中心に取り組んだ。本時の学習課題を意識しながら「試しのゲーム」を行い、それを基にして話し合い、コツを見つけていった。それをめあてとしてチーム毎に課題解決を行い、まとめのゲームで確かめ、技能の向上を図るようにした。

次	第1次(1)	第2次(6)						第3次(3)								
過程	つかむ	深める						確かめる								
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
学 習 活 動	0	挨拶・COT・ドリルゲーム														
	5	ソフトバレーボール大会														
	10										試しのゲーム					
	15										パワーアップタイム ②サーブ ③④レシーブ ⑤⑥スパイク ⑦チーム別					
	20										まとめのゲーム					
	25	ドリルゲーム														
	30	試しのゲーム														
	35	試しのゲーム														
40	カード記入															
振り返り																

②学習活動

◇コーディネーション運動

主運動に対する前運動として、子どもたちの身体能力を高めることが期待されるコーディネーション運動（以下COT）を授業の導入で取り入れた。第4時では「レシーブ時の動き」につながる「リアクションキャッチ」を実施した。

以下は、本単元で行ったCOTの内容である。



リアクションキャッチ

		内 容	定位	変換	リズム	反応	バランス	連結	識別
①	レシーブ・トス	ターンキャッチ	◎	○			○		
②		リアクションキャッチ	○	◎		○		○	
③		ふわふわバレーボール	◎	○				○	○
④		席替え鬼		◎		○		○	
⑤		くぐってキャッチ	○	○			○	◎	
⑥		トス&パス	○	◎				○	○
⑦		ジャンピングスタンド					○	◎	○
⑧	スパイク	投げ上げキャッチ	◎				○	○	○
⑨		バウンドラリー	○					◎	
⑩		かべ打ち	○				○	◎	

◇ドリルゲーム

ソフトバレーボールの基本的な技能（サーブ・スパイク・レシーブ）の向上をねらい、毎時間の導入にCOTと合わせてドリルゲームを行った。体育館全体に4つの場（サーブ・スパイク・パス&レシーブ・リフティング）を設け、チーム毎にローテーションしながら各1分ずつ取り組むようにした。また、動きのコツの理解を深めるために、パネルを作成して活用した。（資料1）実際に子どもたちは、毎回わずかな時間でもパネルを見て動きのコツを確認し、向上するよう取り組んでいた。



【考察】

図2は、自己評価の平均点数である。特に「関心・意欲・態度」，「技能」については単元全体を通して高い評価となった。身体能力を高め，基本的な技能を獲得する時間や場を保障したことは，その運動の面白さを味わい，楽しむことができるための効果的な支援であったと考えられる。

教材の工夫，学習指導過程の工夫により，子どもたちの自信と意欲を高め，ゲーム及び授業への満足度につながったといえる。

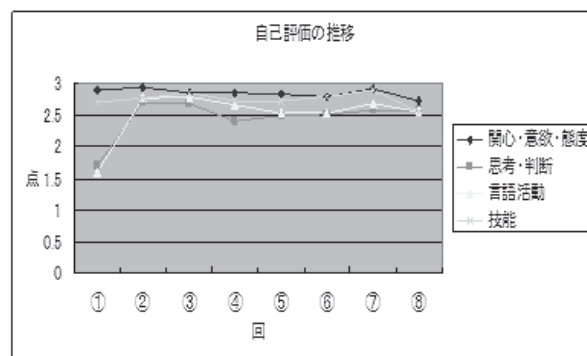


図2

8 研究のまとめ (21年度8月現在)

(1) 成果

①教材及び学習指導過程の工夫について

- ・子どもたちの実態をもとに，だれもが楽しんで運動できる教材を取り入れたり，ゲームを簡易化し，ルールやコート，用具などの工夫をしたりしたことによって，子どもたちは，進んで運動に取り組み，仲間と積極的にかかわり，技能を身に付けることができた。
- ・子どもに身に付けさせたい内容を明確にして，単元をねらい1（個人技能を身につけながらゲームを楽しむ），ねらい2（作戦を工夫しながらゲームを楽しむ），最後を〇〇大会としたことによって，個人やチームで，できる喜びを味わうことができた。
- ・学習活動をゲーム中心とし，それにつながるコーディネーション運動，ドリルゲーム，タスクゲームを取り入れたことによって，ボールを持った技能と，ボールを持たないときの動きを身に付けることができた。
- ・パワーアップタイム（作戦を立て練習する時間）で，作戦を類型化したり，〇〇作戦とネーミングしたりすることによって，作戦行動のイメージが共有化され，一人ひとりが役割をもって動くことができた。

②言語活動（言葉やイメージのやりとり）の工夫について

- ・「言語化」・「ラベリング」・「モデリング」という指導法を取り入れ，友だちの動きを見たり，自分の中でイメージしたりしたことを伝え合い，知識の共有化を行ったことによって，動きを習得することができた。また，子ども同士で教え合ったり，励まし合ったりできた。

(2) 課題

- ・発達の段階や小中一貫教育をふまえたゲームの簡易化について
- ・学年の系統性を考えた「言語化」・「ラベリング」・「モデリング」のあり方とその生かし方（場面・指導の仕方）について

【参考文献】平成17年度・平成18年度兵庫教育大学附属小学校提案要項・体育部提案
平成19年度 島根県小学校体育連盟 研究部「かかわり育成プラン」

研究主題

豊かにかかわり合いながら 運動を楽しむことができる子どもの育成

松江市立中央小学校

1 研究主題設定の理由

・学校教育の今日的課題から

現代の社会は、国際化・情報化・少子高齢化・価値の多様化・希薄な人間関係・環境問題など、激しい変化の中で多くの課題が生まれてきている。また、社会環境や生活様式の変化等により、運動の機会の減少や食生活・生活習慣の乱れが生じており、体力低下や精神的ストレス等心身両面の問題を抱え、落ち着いて学習に向かいにくい子どもも増えてきている。

私たちは、様々な問題を抱える厳しい現実社会の中で、子どもたちが確かな自己を確立させ、生き生きと自己実現して生きていってほしいと願っている。そして健康で活力に満ちた生活をおくるために、「生きる力」の柱である「確かな学力」「豊かな人間性」「たくましく生きるための健康や体力」を身につけ、知・徳・体の調和のとれた子どもを育てていきたい。このような状況の中、体育学習を通して、自己有能感や達成感、身体的・精神的爽快感、仲間とかがわり合っ
て体を動かす喜びや楽しさを感じることは、運動への関心・意欲、体力・運動能力や知識、課題解決能力、思考力、判断力、コミュニケーション能力を育てることにつながると考える。

・地域や児童の実態から

本校の子どもたちは、活発で明るく素直である。自分が興味や関心をもったことに対して、積極的に働きかけようとする子どもが多い。また、転出入が多いこともあり、人との出会いを受け入れ、友だちと協力して学習や活動に取り組むことができる。社会体育の活動も活発で、各種スポーツクラブに所属してスポーツに親しんでいる子どももいる。

しかし、校区内には自然が少なく、子どもたちが生き物とふれ合ったり自由に駆け回ったりするような遊び場はほとんどない。従って、とかく家の中での遊びに終始しがちな子もおり、人のかかわり方など、友だちとの遊びを通して身につけるべきことが十分に習得されていない面が見られる。また、「体力の低下」「運動頻度の二極化」といった全国的な傾向は、本校においても「体力・運動能力調査」の結果から見受けられる。特に走力や投力については全国平均を下回り、運動経験の乏しさや運動種目の偏りが起因していると考えられる。基本的な生活習慣の乱れから学習に対する意欲が不十分で、困難なことや苦手なことに粘り強く取り組もうとする力が弱い子どももいる。

このような本校の子ども達の実態をふまえ、素直で物事に一生懸命取り組むといった子どものよさを生かしながら、仲間とのかかわりを通し、いろいろな運動がもっている特性に応じた身体能力や知識、技能を身につけさせ、進んで運動に親しむ子どもを育成していきたいと考え、本主題を設定した。

2 研究主題の捉え

「豊かにかかわり合う」・・・子どもが、仲間や教材、自己とのかかわりの中で、運動の楽しさや喜び、新たな発見や技術を共有し合い、個と集団が向上すること。

「運動を楽しむ」・・・運動の価値や魅力、特性にふれ、楽しさや喜びを味わうことで、自らの課題をもち主体的に学んでいくこと。さらに学んだことがくらしの一部として大切に感じられ、豊かな生活を営んでいくことにつながる。

3 研究目標

豊かにかかわり合いながら、運動を楽しむことができる子どもの育成をめざして、授業づくり、ふれあいづくり、環境づくりを中心に実践を通して追究していく。

4 めざす児童像

- 友だちとかかわり合いながら運動することが好きになる子ども
- 運動の特性や価値にふれ進んで運動する子ども
- めあてをもち、運動の楽しさを追求する子ども

5 研究の視点

(1) かかわる喜び ～仲間とかかわり合って課題解決し、運動することが好きになるために

- ①子どもたち同士の自然なかかわりを引き出す教材や場の設定の工夫。(〇〇さんのようになりたいな、〇〇さんに教えてもらってできたよ)
- ②運動に応じた学習形態や学習集団による学習場面の設定。(学年・学級・小集団・めあて別)
- ③励まし合い、助け合い、教え合いなどのかかわりの様子を見つけ広げていく場の設定と支援。
- ④自分や相手のよさに気づき伝え合う場の工夫。
- ⑤子どものよさを見つけて個人・グループ・全体に返し、自己肯定感・自己有能感を高めていく声かけ。
- ⑥児童会活動、縦割り集団での運動に親しむ行事や体力を向上させる取組。
- ⑦日常生活の中での遊びや運動の広がりにつなげていく手立て。

(2) 動く喜び～運動の特性や価値にふれ、進んで運動するようになるために

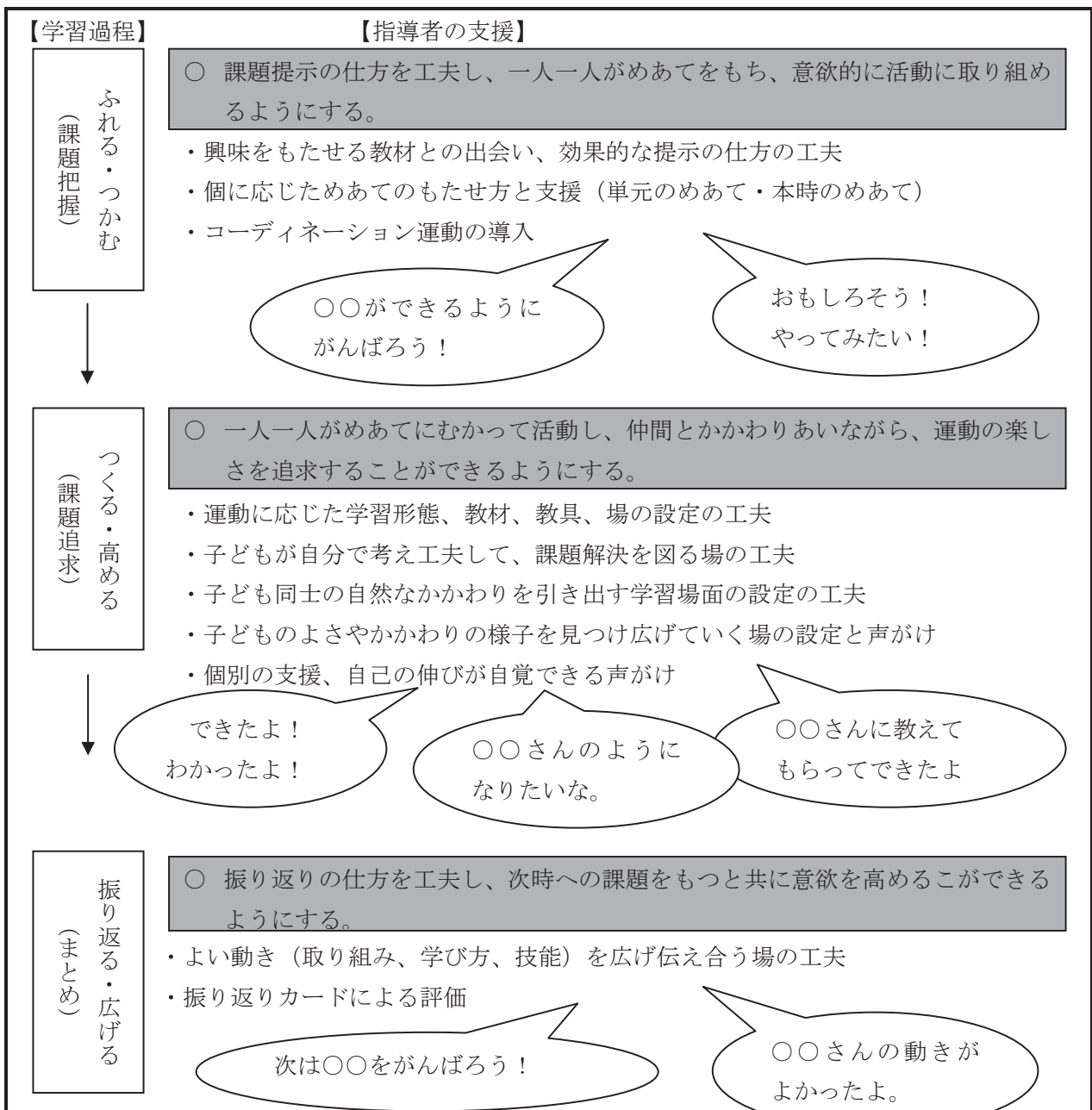
- ①興味をもたせる教材との出会い、効果的な提示の仕方。(面白そう、やってみたい)
- ②運動の楽しさを十分味わえる学習過程・支援の工夫。(できた、わかった)
- ③運動欲求を十分満たす活動の場・用具・時間の保障。(力いっぱい動く)
- ④能力や課題に合った場を選択できるよう、多様な場の設定。
- ⑤コーディネーション運動の効果的な活用。
- ⑥運動のルールや場・道具、チームの決め方等についても学習し、日常生活の中での遊びや運動に生かせるようにする工夫。

(3) できる喜び・分かる喜び～一人一人がめあてをもって活動し、運動の楽しさを実感するために

- ①課題をつかむ場の工夫。(こうなりたい、もっと・・・したい)
- ②個に応じためあてのもたせ方と支援のあり方。
- ③自己決定し、自己課題に挑戦する場の工夫。
- ④活動のまとめと振り返りの場の工夫。(自己評価力)
- ⑤自己評価・相互評価できる振り返りカード・学習カードの工夫。

6 研究内容

(1) 授業づくり



(2) ふれあいづくり

①ちゅオリンピックデー

- ・毎月1回の遊びの広場（一輪車、六虫、竹馬、ゴムとび、缶けり等）

②全校リレー

- ・毎月1回縦割り異学年集団でのリレー

(3) 環境づくり

①運動の場と教材教具づくり

- ・まとあて板、ジャンピンググッズ、投擲練習ロープ、飛距離表示ボード、鉄棒・のぼり棒・ジャングルジムの技紹介ボード 等

②掲示コーナーの充実

7 研究の実際 【研究内容（1）（2）】

☆3年生の取り組み

単元名 ポートボール ～どの子ども活躍して楽しさを感じるポートボール～

〈目標〉

- ポートボールのゲームを夢中になって楽しむことができる。（関心・意欲・態度）
- みんなと工夫して、練習の仕方や作戦、ルールを考えたりすることができる。（思考・判断）
- 相手の動きに合わせて、パスを受けたりとめたりする場所を考えることができる。（思考・判断）
- 自分が思ったところにパスを出したり、パスを受け取ったりすることができる。（技能）

評価規準

	運動や健康・安全への 感心・意欲・態度	運動や健康・安全についての 思考・判断	運動の技能
観 点	①ルールを守り、楽しくゲームをしようとする。 ②友だちと協力してポートボールに取り組もうとする。	①誰もが楽しめるルールや作戦を考えている。 ②得点につながるパスや動きを考えている。	①体全体を使って捕ったり投げたりできる。 ②相手を意識したパスや、シュートができる。

〈豊かなかかわりを育むために〉

①教材とのかかわり

子どもと教材をつなぐ手だてとして、「しまねっ子！元気アップ・プログラム」からパスとシュートに関わる運動〔「隠岐の牛突き」「思いやりの対面パス」〕を用意した。これは、基本の技の習得を通して、もっとポートボールを身近に感じてほしいと考えたからである。結果としては、ボールキャッチの技能が高まるとともに、パスの強さや種類などまで意識できるようになってきた。

またほとんどの子どもが初めてポートボールを知ったが、審判や得点、計時を自分たちで行うことを通して、ルールを確かなものにしたたり他のチームの動きを見たりする機会につながったと思われる。

ポートボールのルールについて、ゴールマンが台の上ではなく平面上で動けるようにしたが、その工夫により攻撃やゴールマンの動きに多様性が生まれた。「ゴールマンが楽しかった。」という子どもの感想は、教材の工夫により引き出せたものだと思われる。

ポートボールを紹介した後は、休み時間に声を掛け合ってポートボールをする姿が見られた。休み時間や日常の遊びへと波及し技能の習得にもつながっていくような楽しい体育学習を進めていくことが大切であると感じた。

②自己とのかかわり

技術を習得する場面で、どこまでを教え、どこからを子どもに見つけさせるかという問題がある。今回は、あえて基本的な技術についてはほとんどと指導した。パスキャッチの指先の向き、ボールの高さや速さ、真正面に動くことなど、良い動きを捉えて個別に評価の言葉かけやアドバイスをした。また、良い動きを全体に紹介し、悪い動きを教師がしてみせることで、比較をさせて子どもたちに見つけさせることもした。そのことにより、モデルがはっきりして良い動きにつながり、試合の中で生かす姿も見られた。

さらに、教師の評価言を聞くことで無意識に行っていた運動の価値を再認識するだけでなく、友だちに対しても、教師の言葉がけに似た教え合いをしている姿も見られるなど、運動に対する視点も育ってきた。また、自分自身の運動における課題を認識し乗り越えようとする姿につながったと思われる。

③仲間とのかかわり

かかわりを生む手立てとして、チーム内で仕事を分担してゲームをするようにした。めあてや目標をはっきりさせ、力を合わせた結果を振り返ることができるようにしたこと、準備や片付けを自分たちですること、教え合いができる状況をつくることなどの工夫を行った。その一方で、上手なかかわりが見られたチームを紹介し、評価することで子どもたちの意識も高めていった。その結果、声をかけ合いながら準備や片付けをしたり、パス練習の場面で教え合ったり、目標を達成したときに共に喜んだりするようになった。パスの強さや種類も相手や状況によって使い分け意識をもったり、友だちの腰をもって動きを教えたりする様子も見られた。

審判などの役割を務めたことにより、違うチームの試合にも積極的に関わっていきこうという意識が見られ、友だちの良い動きを見つけることにもつながった。

〈運動を楽しむために〉

①めあてをもつ。

できるようになることは、どの子にとっても楽しいことである。そして、具体的なめあてをもって取り組むことは、できるようになることを実感することにつながっていく。楽しい運動につなげるためにも、めあての立て方は大切になってくると思われる。今回は、学習ノート（「わたしたちの体育」）に自分のめあてを書き、チームのめあてはチーム毎のボードに貼った記録用紙にチームのめあてを書いて学習を進めた。

始めのうちは、子どもたちのたてるめあてもあいまいなものが多かったが、良いめあてを紹介すること、一人一人の学習ノートにコメントを入れることなどの作業を通して、個人のめあてが、より具体的なものへと変わっていった。

②活躍する場面を保障する

運動が苦手だという子どもも楽しいと感じる場面を増やすために、手立ての1つとして、試合の運営を子どもに任せるようにした。得点係や審判係などの役割、準備・片付けや作戦を立てる場面で活躍する子をそれぞれに評価することができ、体育学習への意欲につながった。

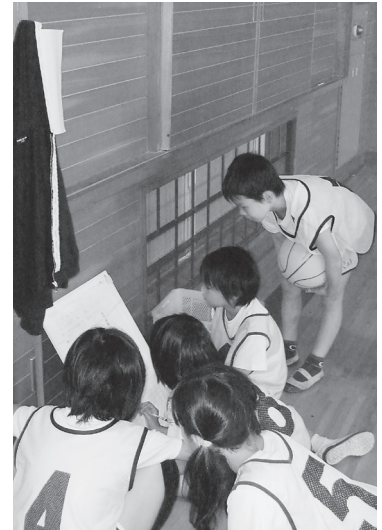
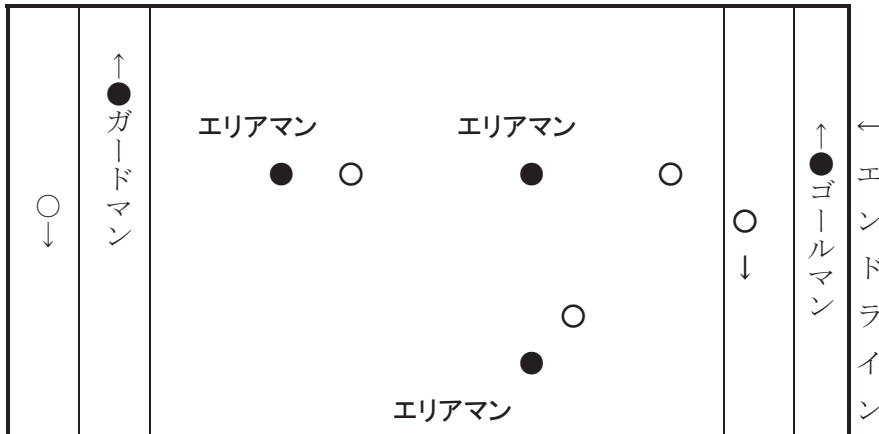
③振り返りの工夫

授業の終末で振り返りの場をもち、見つけた互いの良さや感想を発表した。子どもたちはそのことで達成感をもちかかわりの良さを感じることができ、教師は子どもの学習の成果を確認することができた。みんなで見つけた運動のコツや良いかかわりは、「みんなの宝箱」として掲示することで、学習の成果を次に生かすことができた。

— (子どもの感想より) —

- ★「おきの牛つき」の2回目できろくをこえたのでびっくりした。うれしかったです。
- ★「思いやりのたいめんパス」で、〇〇くんがやさしくなげてくれたのがうれしかったです。
- ★〇〇くんがぼくのたまをナイスキャッチしてくれて、すごくよかったですし楽しかったです。
- ★ボールがせんから出て、私がサイドラインからなげ入れるときに、てきがみんなマークしていたのを見て、〇〇くんがてきのいないところにすばやく動いてくれたのでパスがしやすかったです。

↓サイドライン



【みんなの宝箱 ~みんなが見つけたコツ~】

《思いやりの対面パス》

- ◎相手を見てからパスをだすといいよ。
- ◎相手のとりやすいボールをなげるといい。
- ◎なるべくはやいパスがいい。

《おきの牛つき》

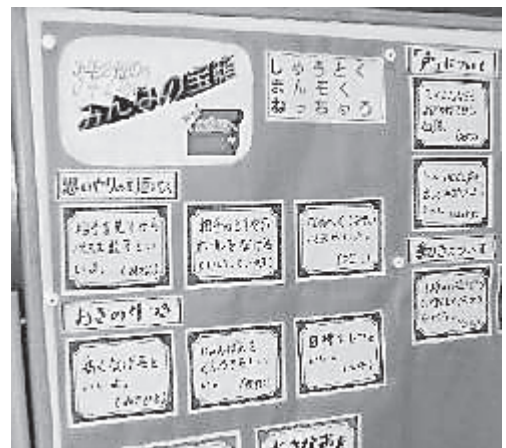
- ◎高く投げるといいよ。
- ◎じゅんばんをくふうするといい。
- ◎目標をもつといい。
- ◎数えながらやるといい。
- ◎大きな声を出すといい。

《声について》

- ◎「いくよ」などとよびかけてからなげる。
- ◎へんなところになげたら「ごめん」という。
- ◎いいプレーをしたら「ナイス！」などとほめる。
- ◎「へい」などと声を出してみかたをよぶといい。

《動きについて》

- ◎相手のいないところに行くとパスがもらいやすい。
- ◎ボールがとんできそうなところに動くといい。
- ◎ゴールマンが走りこんでもらった。
- ◎みがわり・だまし作戦。
- ◎マーク（じゃま・間はいり）作戦。
- ◎パンパンとパスを素早く回すといいよ。



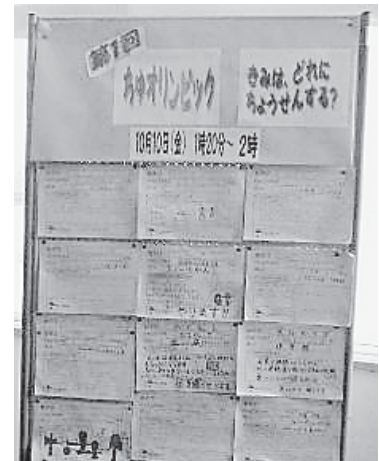
☆ふれあいづくり

～異学年集団で、遊びや運動を親しむ場～

ふれあいタイムⅠ〔ちゅうオリピック〕

<やりかた>

- ①教員が遊びコーナーを企画し、掲示板に遊びのコマーシャルを掲示する。(右の写真)
- ②児童は、自分がやりたい遊びを選び、遊び予約券を提出する。
- ③参加人数を中間報告し、人数の偏りを調整する。
- ④当日遊び券を持って、遊びに参加する。



	あそびコーナー	場所	参加人数
1	ねこはちどん	校庭	14
2	だるまさんがころんだ	校庭	18
3	階段じゃんけん	中庭階段	18
4	まりつき	3Fオープンスペース	5
5	風船バレー	体育館	31
6	ブーメラン	校庭	63
7	こま	ピロティー	10

1年生が意味が分からないといったので、教えてあげたらとても楽しそうにしていました。みんなが声を合わせて「はじめのだいいっぽ」といったあとに、おもしろいことをいったりする人がいたので、とても楽しくできました。男女や高学年、低学年関係なく楽しくできました。(児童の感想より)



だるまさんがころんだ



一輪車



竹馬

私が行ったゲームは、「温泉ゲーム」です。やっていくうちにだん楽しくなってきました。他の学年の人と一緒に遊んでたくさんふれあえたので良かったです。またこんな行事があったらいいなあ。

- ・普段は、あまりかかわりのない異年齢の友だちや先生との遊びを楽しむことができた。
- ・コマースの掲示板を見て、自分が得意な遊び、できるようになりたい遊び、友だちといっしょの遊びなど選ぶ観点はそれぞれであるが、自分がやりたい遊びを選ぶことができた。
- ・楽しかったのもう一度遊びたい、友だちの様子から楽しそうだったので、次は違う遊びがしたいなど、次のちゅうオリンピックを楽しみにする姿がみられた。
- ・この経験を通して、子ども達の遊びが広がり、普段の遊びの中でも自分たちで遊ぶ姿がみられなかった。
- ・今後、あそびのリーダーを子どもにすることで、子ども達主体の活動へと発展させていきたい。

ふれあいタイムⅡ【全校リレー】

①7分間おりかえしリレー

<やりかた>

- ・掃除の縦割り班（20人程度の20班）で、折り返しリレーをする。7分間で、何人走れたかを数える。

<考察>

- ・メンバーの構成、人数が、違うことから、他班との競争ではなく、自分の班の周回数を前回よりも伸ばそうという目標をもって臨むようにした。
- ・やり方が、単純であるため、準備も少なく全校で楽しむことができた。しかし、高学年になると、逆に意欲がもてないという課題もみえてきた。



7分間おりかえしリレー

②なわとびリレー

<やり方>

- ・掃除の縦割り班（20人程度の20班）で、なわとびリレーをする。

（種目）1， 2年生 前跳び， 3， 4年生 あやとび
5， 6年生 二重跳び

一人最高20回跳んだら交代する。ひっかかったら、次の人と交代する。

- ・友だちの跳ぶ様子を見たり、応援したりする中で、子ども達は（あんなふうにも自分も跳べるようになりたい）という願いを持ち、練習する姿がみられるようになった。



なわとびリレー

8 研究のまとめ

(1) 成果

①授業づくりの取組について

- 単元構成や授業の中で「ふれる・つかむ（課題把握）」→「つくる・高める（課題追求）」→「振り返る・広げる（まとめ）」という学習過程を工夫することで、子どもたちはめあてを意識して追求し、自分の伸びを実感することができた。そして、「かかわる喜び」「動く喜び」「できる・分かる喜び」を保障する体育科の授業となった。
- 励まし合い助け合い教え合い等の子ども同士の自然なかかわりを引き出す学習場面や、お互いのよさや頑張りを認め合う場の設定の工夫をしたことで、子どもたちは友だちとかかわり合って運動する楽しさや喜びを感じることができた。また、授業の中で培ったものが、普段の学校生活の中にも生きていくことを感じた。
- 授業の始め、試合後の反省や作戦タイム、授業の終わりの振り返りの場、などめあてを意識し確認させる場を何度か設けたことで、子どもたちがめあてをもち、主体的に学習に取り組む姿が見られるようになってきた。

②ふれあいづくり・環境づくりの取組について

- 子どもたちが運動に親しみ、体を動かしながら友だちとかかわりをもつことを願って、月1回の「ちゅうオリンピックデー」「全校リレー」を行った。子どもたちは、この活動をとっても楽しみにし喜んで参加していた。また、この活動に向けて練習をしたり、これをきっかけに新しい技に挑戦したりする姿が見られるようになった。
- 校庭や体育館に遊具・教具を設置し活用したことで、子どもたちが自ら楽しく体を動かすきっかけとなった。



(2) 課題

- 教師のねらい（目標概念）と子どもめあて（行動概念）を単元・授業ごとにはっきりさせ、子どもが客観的に判断して評価でき、次への意欲をもてるようなめあての設定の仕方について検討していきたい。
- 低学年、中学年、高学年とつながる運動の系統性を明らかにすると共に、子どもの実態をとらえ、めざす子どもの姿・つけたい力をより明確にし支援や評価を具体化していきたい。
- 技能面・思考面・態度面に関して、子どもに分かりやすく評価する工夫や支援のあり方について、今後も実践を積み重ねる中で明らかにしていきたい。
- ちゅうオリンピックの活動については、子どもたちの意欲が高まるよう、また活動の主体を子どもたちへと移していくよう内容や方法について工夫を加えていきたい。
- 遊具・教材・教具をさらに整備・開発し、子どもが運動を楽しみ、年間を通して体育や体力づくりができる環境を整えていく取組を続けたい。
- 体育科でつけた力を他教科や学校生活、生活の中の運動実践につながる手立てを探していきたい。

