

仲間との豊かな関わりの中で、夢中になって仲間とよりよい動きを追求しようとする愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県愛南町立福浦小学校 前田大地

1 テーマ設定の理由

愛媛県の最南端に位置する南宇和郡には、全校児童数が 30 名を下回る極小規模校が複数ある。そのため、異学年合同体育を実施する学校が多く、技能や経験、体力や体格などに大きな差がある子どもへの指導の在り方が課題となっている。

本郡の研究領域である走・跳の運動（遊び）とは、仲間と競い合う楽しさや、調子よく走ったり跳んだりする動き自体の面白さ、心地よさを味わうことができる運動（遊び）である。また、活動の仕方や場を多様に工夫することで子どもが夢中になって活動をし、その中で走ったり跳んだりする動きの大切な基礎を身に付けることのできる運動（遊び）である。

そこで本郡では、低学年から中・高学年への系統性や運動の連続性を重視しながら、意欲的な学習態度や基本的な動きを身に付けることを目指した単元構成や指導の在り方について研究していきたいと考えた。また、異学年集団の仲間においても豊かな関わりを実現し、仲間とつながるよさや自分の成長を感じさせたりする中で、仲間と共によりよい動きを追求する愛顔あふれる児童の姿を目指したい。これらのことを踏まえ、「仲間との豊かな関わりの中で、夢中になって仲間とよりよい動きを追求しようとする愛顔あふれる子どもを育てる」という研究主題を設定した。

2 研究の視点

(1) 教材とつながる

「する・みる・支える・知る」の視点や子どもの実態から、単元構成や技能を高めるための場を工夫することで、全ての子どもが多様に運動に親しみながら、夢中になって運動に取り組むことができるのではないかと考えた。

仮説 全ての子どもが意欲的に取り組み、「分かる」「できる」楽しさや喜びを味わうことができるような手立てを工夫すれば、夢中になって活動する愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(2) 仲間とつながる

仲間と協働しながら課題を解決するための手立てを講じ、互いのつながりが深まるような学習活動や学習環境を工夫することで、仲間との豊かな関わりの中でよりよい動きを追求することができるのではないかと考えた。

仮説 仲間との関わりを深め、互いに高め合い、学び合うことができるような手立てを工夫すれば、仲間とよりよい動きを追求しようとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(3) 自分とつながる

学びの成果や自分の成長を実感できるような振り返りを行ったり、単元終末に子どもが挑戦する場を設定したりすることで、より主体的に学習に取り組むことができるのではないかと考えた。

仮説 子どもが運動や学びを振り返る活動や子どもの思いを実現する学習活動を設定すれば、自分の成長を実感し、前向きに運動に親しもうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

3 研究の実際

(1) 教材とつながる

ア 単元構成の工夫

(ア) 「する・みる・支える・知る」という視点から、多様に運動に親しませるための工夫

子どもたちが運動をするだけでなく、多様な立場から運動に関われるよう、応援やアドバイス、動画撮影、他者評価など、運動を「みる・支える」場面を単元の中に計画的に組み込んだ。その際、各視点における関わり方を具体的に提示したことで、子どもたちがグループ内で自分にできることを考えて活動しようとする姿が多く見られた。さらに、「知る」視点においては、よりよい動きや正しい用具の使い方を知るために手本動画を作成し、視聴させた。

(イ) 子どもの実態に応じた単元構成の工夫

事前アンケートの結果から、子どもたちの実態として、「走の運動」を得意だと感じている反面、「跳の運動」に対しては苦手意識を持っていることが分かった。そのため、2サイクルの単元構成とし、「走の運動」から始め、そこで身に付けた動きやリズムを生かして「跳の運動」へつなげられるようにした(資料1)。走・跳のそれぞれの技能を高められるように設定した場を、サーキット形式で練習していった。運動の連続性を考慮し、走・跳それぞれの場を関連付けたものにしたことで、後半の「跳の運動」に抵抗なく取り組む姿が見られた。

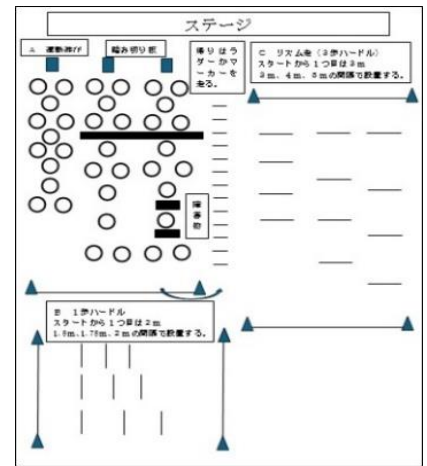
時	1	2	3	4	5	6	7	
指導内容	準備運動							
	課題設定							
	走の運動のオリエンテーション	練習タイム A: 三歩 B: 一歩 C: 運動遊び	練習タイム	跳の運動のオリエンテーション	練習タイム A: 運動遊び B: ゴム跳び C: 縄跳び	練習タイム	発表タイム	
		風の子タイム			風の子タイム			
	練習タイム	練習タイム A: 一歩 B: 運動遊び C: 三歩	風の子タイム	練習タイム	練習タイム A: ゴム跳び B: 縄跳び C: 運動遊び	風の子タイム	発表タイム	
		風の子タイム			風の子タイム			
練習タイム	練習タイム A: 運動遊び B: 三歩 C: 一歩	発展タイム	練習タイム	練習タイム A: 運動遊び B: 三歩 C: 一歩	発展タイム	発表タイム	チャレンジタイム 自作コースに挑戦	
	振り返り							

(資料1) 単元構想図

イ 技能を高めるための手立て

(ア) スモールステップで技能を高めるための場の設定や教師の関わり

全ての子どもにとって「やさしい場」からスタートできるように、低・中・高の発達段階に応じて3段階のコースを設定した(資料2)。運動へ入り込む際の障壁をなくし、そこから子どもたちの運動能力に合わせて場を発展させていくこととした。また、準備運動のゴム跳び遊びでは、学習内容や個人の課題に応じ高さや跳び方を変え、段階的に課題を与えていった。本人に合った課題を提案したり、更に高いレベルの運動に発展させられるようアドバイスしたりする教師の関わりによって、子どもたちの技能を高めることができた。



(資料2) 走の運動の場

(イ) 全ての子どもが夢中になって運動に取り組むことができるような運動の場の工夫

子どもの体力差や技能差に対応するため、運動の場の難易度を細かく変更できるようにした。具体的には、「走の運動」で行った3歩ハードル走では、ミニハードルのインターバルを3mから6mまで50cmずつ変更できるようにした。さらに、発展の場として、ミニハードルよりも少し高いハードルの場を用意したことで、更なるレベルアップに挑戦する高学年の姿も見られた。子どもの判断で弾力的に場の設定を変更できるようにしたことで、昨年度までの課題であった高学年の物足りなさを解消でき、主体的に学習に取り組ませることができた。他にも、遊びの要素を取り入れたケンパー跳びでは、ケンステップの場所や間隔を変えて、様々なリズムで跳べるようにしたり、間に障害物を設置したりできるようにした。子どもたちは、高まってきた

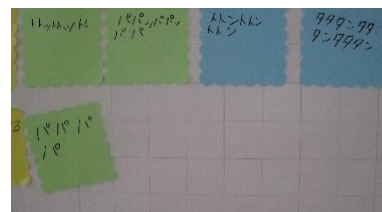
自分たちの技能に合わせて、自由に場を發展させていった。また、友達が作った場に挑戦することで、子どもたち同士で交流しながら、夢中になって運動に取り組む姿が見られた。

(2) 仲間とつながる

ア 仲間との関わりの中でよりよい動きを追求させるための手立て

(ア) スポーツオノマトペを用いた動きの言語化

運動のポイントを言語化するために、学年や運動経験の差に関係なく用いることができるスポーツオノマトペを積極的に活用した(資料3)。動きのイメージを言語化して積極的に意見する姿や、掛け声や手拍子で運動を支える様子が見られた。グループでの協働的な学びを活性化させる手段として、スポーツオノマトペの活用は効果的であった。ただ、他の班が考えたオノマトペでは、リズムや動きが分からず混乱する場面も見られた。



(資料3) スポーツオノマトペ

(イ) 運動のポイントを明確にする ICT の活用

教師が手本となった手本動画を作成し、運動のポイントを文字で分かりやすく示した(資料4)。QRコードで気軽に繰り返し確認できるようにしたことで、練習の合間にポイントを再確認し、自分たちの動きと比較して話し合う姿が見られ、ポイントの理解や対話を促すきっかけとなった。



(資料4) QRコードの活用

イ 仲間と豊かに関わり合う学習活動の工夫

(ア) よりよい動きや課題を伝え合うことができる協働的な学びの場の設定

仲間と互いに高め合い、学び合うことができるよう、よりよい動きや課題について話し合う「風の子タイム」を設定した。練習タイムの合間に設定し、取り組んできた運動の出来栄を友達からアドバイスしてもらうことで、次の場でのそれぞれの課題設定につなげることができた。次第に、練習タイム内にも、スポーツオノマトペや運動のポイントを活用しながら自主的に話し合う場面が増えてきた。それは、仲間との関わりの中で、自分の課題が明確になったり、成長を自覚できたりして、協働的に学ぶよさを実感することができたからであると考えられる。

(イ) 仲間との関わりが深まるような学習環境の整備

子どもそれぞれの技能の伸びや立てた目標を全体で共有できるように、ワークシートを蓄積して体育館に掲示した。掲示物の内容から、高学年が低学年の目標についてアドバイスしたり、その伸びを称賛したりする場面が見られた。互いの目標や学習の様子を視覚化したことは、関わりを深めるために効果的であったと考える。また、いつでも見られるよう校舎内にも同じ掲示を行った(資料5)。休み時間にも、掲示を見ながら互いの運動や頑張りについて話す姿も見られた。



(資料5) 児童の掲示資料

(3) 自分とつながる

ア 振り返り活動の工夫

毎時間の授業の終わりに、ワークシートを活用して学習を振り返った(資料6)。自己評価として、態度面の評価である「かぜのこたい」と技能面、個人で立てた目標に対する評価の「自分の点数」など、様々な視点から自身を振り返ることで、成長を実感

(資料6) ワークシート

できるよう工夫した。また、互いのよかったところや頑張りを伝える「いいねカード」を活用して他者評価を取り入れた。これにより、自分では気付けなかった成長や伸びをさらに感じ、運動有能感を高めることにつながった。

イ 子どもの思いを実現する学習活動の工夫

単元終末には、満足感を持って単元を終えられるようにするために、技能の向上を実感できる場を自分なりに作製したり、高めてきた技能を生かして難易度の高い場にチャレンジしたりして、子どもが学びの成果を発表する学習活動を設定した。練習してきた場の難易度をさらに上げたものや、走と跳の練習の場を組み合わせたものなど、子どもたちが挑戦した場は様々であった。また、ここでは教師が意図的に用意したハードルを設置したことで、3歩ハードルの練習で身に付けたインターバルのリズムを生かし、ハードル走に挑戦しようとする子どももいた。教師が見取りを基に、子どもの挑戦の場を修正・提案したこともあり、全ての子どもが自分の学びの成果を実感し、自信を持って単元の学習を終えることができた。

4 研究の成果と課題

(1) 教材とつながる

ア 成果

○ 児童の実態に応じて、単元構成を2サイクルにしたことで「走の運動」から「跳の運動」に抵抗なく取り組むことができた。また、場の設定や教師の関わりによって、スモールステップで段階的に課題解決が図れるようにしたことで、「できる」楽しさを味わうことができた。

イ 課題

○ 弾力的に場の変更を行えるようにしたことで、高学年児童が、自ら運動の強度や難易度を調整することができた。今後も、異年齢集団において、全ての児童が満足できる教材の開発を更に進めていきたい。

(2) 仲間とつながる

ア 成果

○ ICTを活用して運動のポイントを明確化したり、スポーツオノマトペを用いて動きを言語化させたりしたことで、「風の子タイム」などでの対話を促すきっかけとなった。また、互いの目標や学習の様子を掲示したことも、仲間との関わりを深める上で効果的だった。

イ 課題

○ 各グループで考えたスポーツオノマトペを全体で共有したことにより、混乱が生じた。子どもたちが考えたスポーツオノマトペをどう取り扱うかについて、今後更なる工夫が必要である。

(3) 自分とつながる

ア 成果

○ 子どもに自らの成長を実感させ、その成果を発揮できる場を自ら考え、学習の締めくくりを「つくる」ことができるようにしたことで、満足感を持って学習を終えることができた。

イ 課題

○ 子どもの思いを大切にしながら、教師が意図を持ってコントロール・コーディネートしていくことについて、今後、他の運動領域でも継続して取り組んでいきたい。

〈参考文献〉

「令和4・5年度 研究紀要」愛媛県小学校体育連盟