

群 教 七	G06 - 02
	平27.257集
	体育一小

体を動かす楽しさを味わい、いろいろな動きを 身に付けることができる児童の育成

— 低学年児童の「もっとやりたい」を引き出す
『多様な動きをつくる運動遊び』指導の工夫 —

特別研修員 中澤 麻由美

I 研究テーマ設定の理由

はばたく群馬の指導プランには、体育科の課題として「運動の行い方がわかり、運動ができるようにすること」とあり、その中で小学校低学年の伸ばしたい資質・能力として「運動遊びの行い方がわかり、楽しみながら運動ができる」ことを重視している。

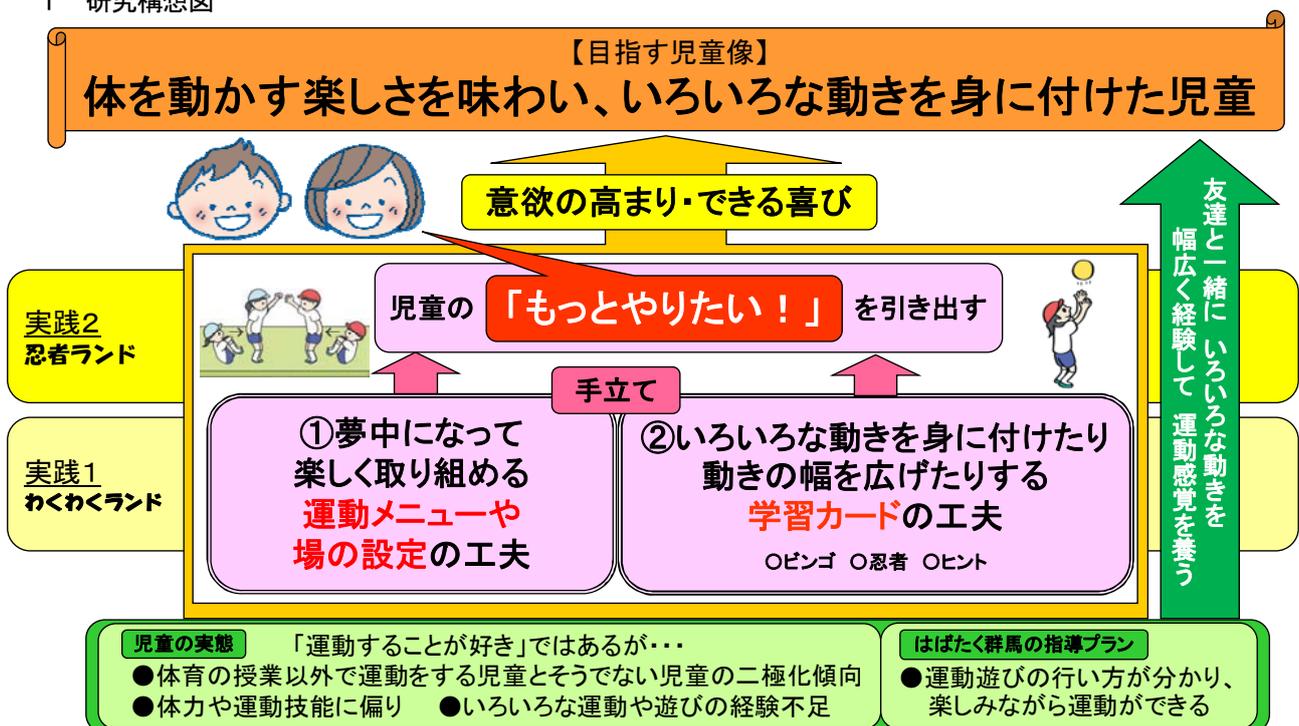
本校の児童は、体育の授業以外で運動をする児童と、そうでない児童の二極化の傾向が見られる。運動することが好きな児童は全体の80%を占めており、運動への関心は高い。しかし、ボール運動などゲーム的要素が強い運動は好んで取り組むが、器械運動や陸上運動など、基礎体力や技能の習得が容易ではない運動への取り組みはやや消極的である。新体力テストの結果からも、体力や運動技能に偏りがあることが分かった。

このような児童の課題を解決するためには、体を動かす楽しさや「できる」喜びを味わいながら運動の行い方を身に付けたり工夫したりする力を育成し、自ら進んで日常的・継続的に運動に取り組めるように変容させていくことが大切であると考え。また、将来の総合的な体力向上につなげていくためにも、低学年の時期に様々な運動につながる基本的な動きを培うことが重要であると考え。

そこで、低学年の体づくり運動『多様な動きをつくる運動遊び』において、児童が夢中になって楽しく取り組める運動メニューや場の設定の工夫、学習カードの作成・活用をすることは、「もっとやりたい」という意欲を持ち、体を動かす楽しさを味わい、いろいろな動きを身に付けることができる児童の育成につながるであろうと考え、本主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

【実践1における研究上の手立て】

単元名 「わくわくランドへレッツゴー！多様な動きをつくる運動遊び①」

1 児童が夢中になって楽しく取り組める運動メニューや場の設定の工夫

- ・ 基本的な動きを幅広く経験させることで、運動感覚を養い、できる動きを増やしていく。
- ・ 場の設定を「わくわくランド」とし、移動、バランス、用具操作の運動遊びをバランスよく取り入れた運動メニューに取り組みせ、場や用具を工夫することで楽しみながら自然に動きが身に付くようにする。

2 いろいろな動きを身に付けたり、動きの幅を広げたりする学習カードの工夫

- ・ ペアでビンゴ形式の「わくわくビンゴカード」を活用する。2人とも動きができれば印を付けさせることで、お互いの動きを見合い、確認したり、助言し合ったりできるようにする。
- ・ 動きの工夫「ヒントカード」には、「回数・方向・用具・姿勢・距離・時間・人数」などに変化をつけて、動きの工夫を見付けられるように、「くふうのヒント」を示す。

単元前半で易しい動きを幅広く行い、後半ではそれを生かした運動遊びを行った。後半、自らやりたい動きを選択して行う時間には、ペアで「わくわくビンゴカード」を活用することで、友達と動きを見合いながら意欲的に活動することができた。また、動きの工夫「ヒントカード」も積極的に活用され、基本の動きに様々な変化を加えた動きを考え出し、いろいろな運動の仕方を見付けて楽しむ児童の姿が見られた。しかし、やりたい動きを選んで行かせたことで、一部の動きに時間をかけてしまい、いろいろな動きが経験できなかった児童がいたこと、また、友達の動きのよさを見付けたり教え合ったりすることに課題が見られたため、実践2では、学習形態と学習カードの改善を行った。

【実践2における研究上の手立て】

単元名 「にんじゃランドへレッツゴー！多様な動きをつくる運動遊び②」

1 児童が夢中になって楽しく取り組める運動メニューや場の設定の工夫

- ・ 基本的な動きを幅広く経験させるために、設定した五つの運動遊びをローテーションしながら全て経験させることで、運動感覚を養い、できる動きを増やしていく。
- ・ 場の設定を「忍者ランド」とし、いろいろな動き（術）の修行をしながらスーパー忍者を目指すというストーリー性を取り入れる。
- ・ ペア→グループ→全体と、学習形態を変化させることで動きの幅を広げる。

2 いろいろな動きを身に付けたり、動きの幅を広げたりする学習カードの工夫

- ・ ペアでスタンプラリー形式の「忍者修行カード」を活用する。ペアで動きを確認し合い、出来たら友達にサインしてもらうことで、動きを見合うことをより意識させる。
- ・ 動きの工夫「ヒントカード」は、実践1と同様に活用する。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 児童が夢中になって楽しく取り組める運動メニューや場の設定を工夫することで、いろいろな動きを幅広く経験することができ、児童は楽しみながら自然に動きを身に付けていくことができた。
- 学習カードを工夫することで、児童は意欲的に運動遊びに取り組み、友達と動きを見合ったり、動きの工夫を考えて行ったりすることができた。
- 様々な運動につながる基本的な動きを経験したことで、他の単元でも意欲的に活動する姿が見られた。

2 課題

- 動きが雑にならないように、よい動きをしている児童を取り上げて動きのこつを知らせたり、どんなことに気を付けて行っているか問いかけたりするなど、教師の観察と言葉かけの工夫が大切である。
- 授業だけにとどまらず、日常的な運動（遊び）習慣につながるような手立てが更に必要である。

<授業実践>

実践 1

1 単元名 「わくわくランドへレッツゴー！多様な動きをつくる運動遊び①」（第2学年・1学期）

2 本単元及び本時について

本単元は、体づくり運動の多様な動きをつくる運動遊びにおいて、体のバランスをとったり移動をしたりする動きや、用具を操作する動きを意図的にはぐくむ運動遊びを通して、体の基本的な動きを総合的に身に付けることをねらいとしている。場の設定を「わくわくランド」とし、いろいろな場でいろいろな運動遊びを楽しむことをめあてとして進めていく。また、単元を2部構成とし、第1部では、「バランスランド」「らんらんランド（移動）」「ぴよんぴよんランド（跳躍）」、第2部では、「フープランド」「ボールランド」で運動遊びを行う。用具を操作する運動遊びは、動きの習得や用具の準備に時間を要するので、時間を十分に確保する。さらに、第1部、第2部それぞれの前半で易しい動きを幅広く行い、後半ではそれを生かした運動遊びを行う。児童の「もっとやりたい」という気持ちを引き出すような運動遊びを取り入れ、楽しみながら自然に動きが身に付くようにするとともに、動きのレパートリーを増やしていくことを目指す。本時は、単元後半の第6時に、「運動をする場や方法などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付ける」というねらいで実践した。

3 授業の実際

導入では、リズム太鼓に合わせてリズムよくジャンプしたり、動きの中にジャンケンを取り入れてゲーム化を図ったりするなど工夫し、いろいろな基本の動きを行った。単元を通して行った「まねまねランニング」（3～4人グループで先頭の人のいろいろな動きをまねしながら走り、30秒～1分で先頭を交代する。）では、テンポの速い音楽を流すことでモチベーションが上がるとともに、いろいろな場を設定することで楽しく夢中になって動くことができ、運動量も十分に確保することができた（図1）。また、友達の動きをまねすることで、普段自分では行わないような動きを経験することができた。



図1 「まねまねランニング」

展開では、本時の学習課題である「もっとやりたい動きを友達と工夫してやってみよう！」のもと、ペア活動を行った。ペアの友達と「わくわくビンゴカード」に示された九つの動きの中からやりたい動きを選択し、お互いに動きを見合ったりアドバイスしたりした（図2）。そして、2人とも動きができたならビンゴカードに印を付けることとした。さらに、基本の動きに変化（回数・方向・用具・姿勢・距離・時間・人数など）を加えて、いろいろな運動の仕方を見付けさせた。



図2 「わくわくビンゴカード」

ペア活動の様子（フープ回し）	フープ回しの工夫→フープ転がし
<p>S1 : フープ回しやろう。 S2 : 何秒だっけ？ S1 : 10秒。 (順番に行い、できたことを確認。) S2 : どんな工夫する？ S1 : フープ2つでやってみよう（図3）。 S2 : えー。できるかな。 (S1がやって見せる。) S2 : すごーい！ぼくもやってみる。 S1、S2:できたー！</p>	<p>S1 : フープ転がしやろうよ。 (フープ1つを転がして何度かパスし合う。) S2 : フープ2つでやってみよう。 S1 : いいね。 (フープ2つで何度かパスをし合う。) S1 : 今度は4つでやってみよう（図4）。 S1、S2 : せーの！ S1 : わー！やっぱり難しいー！ S2 : もう1回やろう！</p>
 <p>図3 フープ2つで挑戦</p>	 <p>図4 フープ4つで挑戦</p>

どのペアも「わくわくビンゴカード」をもとに、やりたい動きを選択し、お互いの動きを見合いながら、楽しく活動できていた(図5)。うまく動きができない友達には、「こういうふうにするんだよ」とやって見せるなど、コツを教え合う姿も見られた。友達の良い動きを手本としてまねたり、動きが雑になることを防いだりするなどの効果も見られた。



図5 お互いの動きを見合う

動きを工夫する場面では、動きの工夫「ヒントカード」を積極的に活用していた(図6、図7)。ヒントカードに示された複数の内容を組み合わせて、新たな動きの工夫を見付けることができたペアも多かった。お互いの考えを出し合い、練習すればできそうな動きを一緒に試したり、2人組にならないとできない動きを協力して楽しんだりする姿が見られた。

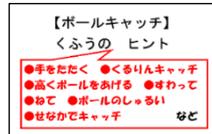


図6 ヒントカード



図7 ヒントカードの活用

また、様々な種類のボールを準備したことで、普段あまり使用しないボールを使って、投げたり、捕ったり、ついたりするなど、いろいろな動きを経験することができた。

動き	児童が考えた動きの工夫の例
ケンケンパ	両足をそろえて跳ぶ。後ろ向きで跳ぶ。輪の中をドリブルしながら歩く(図8)。
フープ回し	足や首で回す。二つ以上を回す。縄とびのように跳ぶ。フープを転がしてパスし合う。
ドリブル	両手で種類の違う2個のボールを同時につく。手からボールが離れている間に一回転する。ボールを上に向けて床に落とさないようにつく。
ボールよけ	近くから下手投げ。遠くから強く投げる。後ろ向きでよける。ボールの種類を変える。
片足バランス	片足を前に上げる。横に上げる。片足を上げてしゃがむ。
ゴロパス	バウンドパス。相手を動かすパス。ボール2個でパス。
的当て	投げる距離を変える。ボールの種類を変える。段ボールを倒す。段ボールの積み方を工夫。
上に投げて捕る	ボールを投げ上げている間に拍手・回転。ジャンプして捕る。背面キャッチ。
綱渡り	後ろ向きで進む。2人で手をつないで進む。ジャンプをする。

終末では、全体で動きの工夫を紹介した。自分達が考えた動きの工夫を発表したり、友達が考えた動きの工夫を知り、まねたりすることで、満足感や達成感を高めることができた。

学習カードについての児童の感想
S1 : ビンゴカードの全部の動きができるようにながらばった。
S2 : ヒントカードをよく見て工夫を考えた。
授業後の児童の感想(振り返りカードより)
S1 : フープが回せるようになって嬉しかった。
S2 : ボールを上に向けたのが楽しかった。
S3 : いろんな動きの工夫ができて楽しかった。
S4 : ボールを使った遊びをもっとやってみたい。



図8 変化を加えた動きの工夫



図9 「ボールよけ」の動きの工夫

4 考察

- いろいろな動きが経験できるような場や用具を設定することにより、児童は自ら「もっとやりたい」動きを選択して、意欲的に活動することができた。
- ペアで動きを見合ったり、動きの工夫を考えたりする活動は、楽しみながらいろいろな動きを身に付けたり、動きの幅を広げたりすることに有効であった。
- ゲーム性のある「わくわくビンゴカード」を活用したことで、児童は楽しみながら必然的に動きに取り組むことができた。また、「ヒントカード」の活用により、新たに工夫した動きを見付けることができた。
- ペア活動では、一部の動きに時間をかけてしまう児童がいたので、時間を区切ってより多くの動きに取り組ませる必要がある。
- 動きの幅を広げる工夫として、ペアからグループへと人数を増やす活動を取り入れる必要がある。また、友達とお互いの動きを見合い、よさを見付けたり、教え合ったりする学び合いを意識させるとともに、動きや考えを児童の言葉で表現させる言語活動の充実を図る必要がある。

実践 2

1 単元名 「にんじゃランドへレッツゴー！多様な動きをつくる運動遊び②」 (第2学年・2学期)

2 本単元及び本時について

本単元は、体づくり運動の多様な動きをつくる運動遊びにおいて、体のバランスをとったり移動をしたりする動きや、用具を操作したり力試しをしたりする動きを意図的にはぐくむ運動遊びを通して、体の基本的な動きを総合的に身に付けることをねらいとしている。場の設定を「忍者ランド」とし、いろいろな動き(術)の修行をしながらスーパー忍者を目指すというストーリー性を取り入れる。また、単元を2部構成とし、第1部では、「移動修行」「アイテム修行(用具操作)」の運動遊びを行い、第2部では、「バランス修行」「パワーアップ修行(力試し)」の運動遊びを行う。児童の「もっとやりたい」という気持ちを引き出すような運動遊びを取り入れ、楽しみながら自然に動きが身に付くようにするとともに、動きのレパートリーを増やしていくことを目指す。本時は、単元後半の第6時に、「運動をする場や方法などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付ける」というねらいで実践した。

3 授業の実際

導入では、実践1と同様にいろいろな基本の動きを全体とグループで行った。「まねまねランニング」は、「まねまね修行」と改名し、2～3人組でテンポよく行った。

展開では、本時の学習課題である「オリジナルの術をつくって紹介しよう!」のもと、ペア活動を行った。「忍者修行カード」に示されている一つの動き(術)につき、時間を3～4分間で区切ってローテーションすることで、五つの術全てを経験できるようにした(図10)。基本の動きをお互いに見合い、できたら友達にサインしてもらおうようにしたことで、動きを丁寧に行ったり、友達の動きをしっかりと見て声を掛けたりする姿が見られるようになった。また、友達がまねをしたくなるような「オリジナルの術をつくって紹介する」という目的を明確にしたことで、意欲的に動きの工夫を考えていた(図11)。

五つの術全てを経験した後、ペア同士でオリジナルの術を紹介し合った。その後、4～6人のグループでオリジナルの術を試して、全体で発表した。

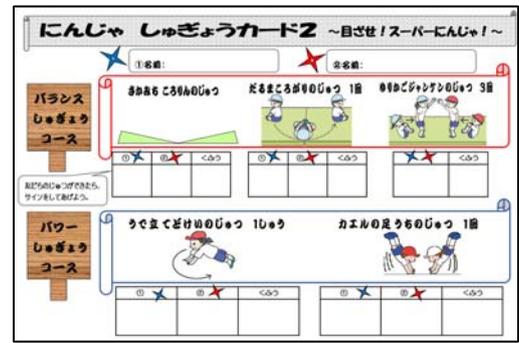


図10 「忍者修行カード」

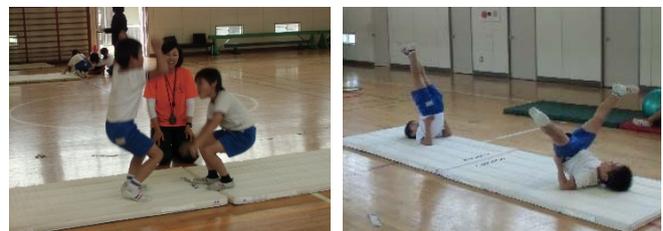


図11 ゆりかごジャンケン(あしでジャンケン)の術の工夫 → あしでジャンケン

グループで考えた動きを全体で紹介したときの様子(グループから全員へ動きが広がった例)

- S1 : ぼくたちは、腕立て時計を6人で一緒にやりました(図12)。
S1~6 : せーの! 1・2・1・2・・・(腕立ての姿勢で6人が輪になり、手を支点として右回りに回転。声を掛け合い、足の動きを合わせていた。)
S7 : すごーい! お花みたい!
S8 : 誰か一人(真ん中に入って) つぼみになればいいんじゃない。
T : じゃあ、それぞれのグループでまねしてやってみようか。
S1 : 全員でやりたい!
T : じゃあ、全員でやってみよう(図13)。
S10 : よっしゃー!
S8 : 先生、つぼみになって。しゃがんで。
S : せーの! 1・2・1・2・・・
T : すばらしい! 14人全員でできたね!



図12 6人グループでの紹介



図13 14人全員で挑戦

グループで考えた動きを全体で紹介したときの様子(人数を増やしてシンクロした例)

S1~4: ぼくたちは、だるま転がりを4人でしました。
 S5: うそだあ!?(信じられない様子)
 T: うそかなあ。本当かな?じゃあ見てみよう!
 (4人が声を掛け合いながらバランスよく座って準備する。)
 S1: どっち行く(転がる)?
 S2: じゃあ、右で。
 S1: 右回りね。右回り。(3人に声を掛ける。)
 S1~4: セーの!(図14)(4人がタイミングよくだるま転がりをする。)
 S6: (4人がぶつからずに転がる様子を見て)お~!どうなってるの?!
 S5: 全員で、14人でできないかなあ・・・(つぶやき)。



図14 4人でだるま転がりに挑戦

全体で動きの工夫を紹介する場では、自信を持って自分たちが考えた動きを発表していた。ヒントカードをもとに、楽しみながらオリジナルの術を考えていた(図15)。動きの工夫の中に、シンクロする動きが多く取り入れられていたことから、友達と同じ動きを一緒にすることを自然と楽しむことができたと考える。ペアで動きを見合ったり、教え合ったりすることで刺激を受け、できなかった動きができるようになるなど、互いに高め合う姿が見られた。

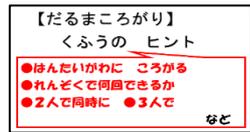


図15 ヒントカード

動き(術)	児童が考えた動きの工夫の例
坂道ころりん	前転がり。後ろ転がり。丸太転がり。高速回転。ボールを抱えて転がる(図16)。
だるま転がり	2~4人で同時に転がる。連続で何回転がれるかに挑戦。
ゆりかごジャンケン	2人で手をつないでゆりかご。足でジャンケン。ボールを足に挟んで高く上げる。
腕立て時計	途中で片手を上げる。回旋している人を跳び越える。ボールに足を乗せて回旋する。
かえるの足打ち	膝を伸ばして足打ち。足でジャンケン。肋木に足をかけて上る。

授業後の児童の感想(振り返りカードより)

S1: A君のだるま転がりが上手だったので、まねしてみたい。
 S2: グループでだるま転がりしたのが楽しかった。
 S3: かえるの足打ちの工夫がおもしろかった。
 S4: マットを使った術をもっとやってみりたい。



図16 坂道ころりんの術の工夫

4 考察

- 「忍者ランド」で修行し、いろいろな術を身に付け、スーパー忍者を目指すというストーリー性を取り入れたことは、楽しみながら意欲的に活動することに効果的であり、低学年児童の発達段階に適していると考え(図17)。また、児童が考えたオリジナルの術に、子どもたち自身がネーミングすることで、より意欲が高まると考える。
- ペア→グループ→全体と、学習形態を変化させたことは、友達のを考えを知ったり、発想が増えたりして動きの幅を広げることにも有効であった。
- スタンプラリー形式の「忍者修行カード」を活用したことで、全員が五つの術全てを経験することができた。また、互いに動きを見合ったことで、よさを見付けたり、教え合ったりする学び合いを促すことができた。
- 児童の動き方が雑にならないように、よい動きをしている児童を取り上げて動きのこつを知らせたり、どんなことに気を付けて行っているか問いかけたりするなど、教師の観察と言葉かけの工夫が大切である。
- バランスをとる運動遊びや力試しの運動遊びの中で、マットを使用する動きを取り上げているが、「器械・器具を使った運動遊び」との違いを指導者が明確に理解して指導することが重要である。
- 場や用具の配置、種目数を調整して安全を十分に確保するとともに、児童への安全面の指導を徹底することが大切である。



図17 スーパー忍者を目指すカード