

苦手な子どもも活躍できる体育の授業づくり -遊びの要素を取り入れた場の設定-

高度学校教育実践専攻

教員養成特別コース

高好芽衣

キーワード：体育，遊び，場の設定

実習責任教員 森 康彦

実習指導教員 阪根健二

I 課題設定の理由

筆者は、運動が苦手な子どもも活躍できる体育の授業をしたいと考える。体育科を専門とする教師の多くは、比較的、運動が得意で部活動でも優秀な成績を収めてきた人が多い。そのため、運動を苦手とする子どもの気持ちを理解することが難しかったり、運動ができる子だけが目立った授業が多かったりするように感じる。そのため筆者は、運動が得意な子どもも苦手な子どもも、共に活躍できる授業をしていきたいと考える。本研究では、特に運動が苦手な子どもに焦点を当てた支援を考えていきたい。まず、運動が苦手な子どもは、運動が楽しいと感じることが大切ではないかと考えた。そこで、遊びに着目し、遊びを通して子どもたちに運動の楽しさを伝えることができるのではないだろうかと考えた。

附属小学校の基礎インターンシップでは、小学校第3学年体育科「小型ハードル走」の授業において、遊びの要素を取り入れた授業実践を行った。ここでは、松田（2016）をもとに、遊びとは、安定と不安定の間を行き来することと定義づけた。遊びの要素を取り入れることで、子どもたちの動きも非常に活発になる場面が見られた。一方、子どもの思考が停滞したりしていたり、子どもの動きが止まっている場面も見られた。そこから、子どもたちは今、目の前にある場の設定にマンネリ化しているように感じた。

これらのことから、遊びの要素をただ取り入れるのではなく、子どもの実態に応じて場の設定を変えていく必要もあると感じた。

そこで、得意な子どもも苦手な子どもも体育が楽しいと感じることができるように、遊びの要素を取り入れた場の設定を考えていきたいと思い、このテーマを設定した。

II 1年次の実践研究

(1) 授業づくりのチーム演習の振り返り

小学校第1学年体育科「からだづくり」の模擬授業を実践して、多くの反省点が見つかり今後の課題が明確となった。ここでは、2つに絞って述べていきたい。

①言葉掛けの工夫

言葉掛けを通して、子どもたちにめあてを意識させることが必要だったと考える。また、動きに対しての言葉掛けも重要だと学んだ。具体的には、体操をする際にただ「手を伸ばして。」と言うのではなく、「手が天井に届くように、思いつきり伸ばして。」と工夫して伝える必要がある。また、擬態語を用いるなど子どもがその動作をイメージしやすい言葉掛けが必要である。

②場の設定の工夫

具体的には、ホワイトボードの位置、集合する位置、走る方向など、子どもがスムーズに活動を行える工夫が必要である。授業中の1つ1つの活動がつながっていることが大切である。

現職院生が同じ授業を模擬授業されたとき、授業のつながりを1番意識したとおっしゃっていた。そのためには、子どもの思考や動きが途切れなため場の設定を考えていくことが大切だと学んだ。

(2) 基礎インターンシップ

基礎インターンシップでは、小学校第3学年に配属となり、体育科「小型ハードル走」の単元を全5時間構成で授業実践を行った。小型ハードル走では、大きく分けて2つの場の設定を行った。

①等間隔に5台並べるコース【5コース】

小型ハードルを等間隔に5台並べて、小型ハードルを走り越すコースでは、子どもたちがそのコースに飽きたと感じたときに、4台目と5台目の間にミニハードルを2つ置いた。

②直線と曲線のコース【2コース】

カラーコーンを5つ倒し、横向きに置く。その際、重り（下側）の部分、を、右左交互に並べる。このコースでは、全員がカラーコーンの低い位置を通過して走っていた。

どちらも安定と不安定の場を行き来していると考え。例えば、①では、リズムよく走る安定した場の設定から、リズムが崩れた不安定な場での行き来である。また、②では、直線と曲線の行き来をしている。このように、2つの場の行き来を遊びの要素の1つと考え、授業実践を行った。しかし、遊びの要素を取り入れた場の設定であっても、その場にマンネリ化してくる子どもの姿があった。そのマンネリ化を解消するためには、子どもの思考を刺激する変化も必要なのかもしれないと考えた。

(3) 遊びについて

基礎インターンシップでは遊びの要素として、①自由な行為と②非日常的な動きを体験で

きる虚構の世界を取り上げて授業実践を行った。

①自由な行為とは、教師があらかじめ授業の内容を決めておくのではなく、子どもの実態に応じて場の設定を変えていくことも遊びの要素の1つと捉え、子どもの声からコースを変えていくことを認めた。次に②非日常的な動きを体験できる虚構の世界とは、安定と不安定の2つの場をつくり、非現実的な体験をすることができるようにした。ここでは、直線と曲線や等間隔と非等間隔のように対照的な場を設定して虚構の世界を体験することができるようにした。

III 2年次の実践研究

(1) 総合インターンシップ I

本単元「マット運動」は、全7時間構成で授業実践を行った。本単元では、自己に適した技で演技することをねらいとしている。そのねらいを達成するために、本単元では、意図的には遊びの要素を取り入れず、ねらいを達成するための手立て①団体演技、②個人演技の条件設定、③学習カードの活用、④板書による視覚化を取り入れて、全7時間の授業実践を行った。

手立て① 団体演技としての取り組み

本単元では、7～9人のグループを構成し、単元最後には、グループで発表する時間を設けた。個人種目として位置するマット運動を団体種目として行った。最後の発表会を個人演技だけで終わらせるのではなく、団体演技にしたことで、教え合う場面や友達のためにも頑張ろうという姿が見られた。

手立て② 個人演技の条件設定

子どもたちには、1時間目に個人演技の条件として、『4～5つの技で演技を構成すること』『その中に必ず倒立前転を入れること』を約束した。倒立前転を必要とするにあたって、この倒立前転については、友達に補助してもらっ

とも認めることとした。

多くの子どもたちにとって、倒立前転は1つレベルの高い技である。このレベルの高い技を取り入れたことで、グループの中に対話が生まれ、それが次第に教え合いをする姿に変わった。そして、マット運動が得意な子が苦手な子も気持ちを考えて、苦手な子に教えることで、互いに教える楽しさと教えてもらう喜びを感じることができた。

手立て③学習カードの活用，④板書による視覚化

学習カードを活用については、それにより、子どもが単元の見通しを持って学習を進めることができ、また筆者が子どもの学習状況を把握するための手助けとなった。さらに、子どもが書いた振り返りに対してアドバイスをすることで、自己の課題を見つけることができるという効果もあった。

次に、板書による視覚化については、ホワイトボードに、「本時の流れ」を書き、全体で確認することで、見通しを持つことができ、学習に取り組みやすいようにした。視覚化を行ったことで、次に何をすればよいのか全員が理解しているため、集中して活動に取り組んでいた。

(2) 総合インターンシップⅡ

本単元「ソフトボール」は、全11時間構成で授業実践を行った。本単元では、安定したバット操作と走塁での攻撃、投げる・受けるなどのボール操作と連携した守備などによって攻防を展開することをねらいとしている。そのねらいを達成するために、各授業の導入部分で遊びの要素を取り入れ、手立て①チームづくり，②ルールづくり，③学習カードの活用を取り入れて、全11時間の授業実践を行った。

手立て①チームづくり

本単元では、単元の4時間目から7～9人のチームを組み、チームで協力して取り組むことができるようにした。チームを組んだあと、各チームはチーム名、チーム目標、それぞれの役割を決めた。自分のチームに名前をつけることで愛着がわき、団結力が生まれた。また、一人ひとりに役割を与えることで、全員がチームの一員であることを感じる事ができたと思う。役割については、キャプテンを必ず1人という条件以外は指導しなかった。

各時間、チームでの作戦タイムを設けた。また、一人ひとつネームカードを作成することで、話し合いのときもスムーズに行うことができたと思う。さらに毎時間、キャッチボールリレーや的当てなどのチームで競争という遊びの要素を取り入れた。試合では勝てなかったけど、授業の導入で取り入れた遊びでは勝つことができ喜ぶ姿も見られた。また、毎時間取り入れることで少しずつチームの仲も深まっていったと思う。

手立て②ルールづくり

本単元の試合のルールは、子どもたちが中心に決めていくことができるようにした。ベースは、2ベース制なのか3ベース制なのか、アウトは何個で交代するのか、打順、ピッチャーは必要かなどである。各時間で新しいルールが必要な場合は、全体で共有しどうするのか話し合い多数決で決めた。ルールを子どもたちが自由に考えることで、子どもが授業をつくっていくことができたと感じている。

手立て③学習カードの活用

学習カードにより、子どもが単元の見通しを持って学習を進めることができ、また筆者が子どもの学習状況を把握するための手助けとなった。さらに、子どもが書いた振り返り

に対してアドバイスをすることで、自己の課題を見つけることができるという効果もあった。

(3) 遊びについて

マット運動の授業においては、意図的には遊びの要素を取り入れなかった。しかし、「かかわり論」を提唱している松田(2001)は、「かかわり」を大切にしたい新しい体育授業において、体育の内容である運動を、『体の動き』や『技能』としてのみとらえるのではなく、『1つの固有なおもしろい世界』としてとらえなおすことであると述べている。これより、遊びは他者とのかかわりの中で生まれると言える。今回、マット運動を団体競技として扱ったことも、松田の「かかわり論」から見ると、遊びの要素だったと言える。グループで、発表の順番はどうするか、補助はどこで立っていると美しく見えるか、どのグループよりも美しく演技することを競うことで、子どもたちはマット運動を遊びに変えていったかもしれない。そのため、他者とのかかわりも遊びの要素であると考えた。それは、マット運動を個人で取り組む運動ではなく、団体で取り組む運動として捉えることで、グループで協力する場面が生まれ、教え合うことの楽しさやできた喜びを分かち合う姿を見ることができたからである。さらに、他者とかかわる中で、子どもたちは自然と競うことを意識していた。その気持ちが子どものやる気を掻き立て、マット運動を夢中になって取り組んでいた。これより、競争という要素も遊びの要素の1つだと言える。

ソフトボールの単元では、これまでいくつか挙げた遊びの要素から、特に競争することを取り上げ、授業実践を行った。それは、前述したように、遊びには他者やモノの存在が不可欠

である。他者やモノとの関係なしに遊びは生まれない。そこで、他者と競争し協働することで、子どもが楽しくソフトボールに取り組むことができると考えた。

筆者の考える体育科における遊びの定義は、失敗してもよい空間で、楽しさを感じることができる活動である。そして、その遊びを構成する要素は①その場で子どもたちが創り上げた世界(自由・秩序の創造)、②子どもが現在持っている能力から見て、挑戦したくなる課題、③非日常的な体験ができる虚構の世界、④結果がどうなるか分からない偶然性、の3つである。しかし、遊びは種目によっても子どもによっても、形を変容していくものだと考える。そのため、筆者自身の遊びの定義は持ちつつ、ホイジンガやカイヨワのような考え方も柔軟に取り込んで再構築を繰り返す必要があると考える。

IV 今後の展望

「教師は授業で勝負する。」と言われるように、授業は教師と子どもをつなぎ、人間関係を形成する上で重要であると認識している。筆者は、授業で「楽しい」がまず大前提であると考ええる。それは、保健体育に限らず学びの原動力は楽しさにあると考えるからである。楽しい授業を実践するために、子どもが挑戦したいという課題を見つけ、場の設定をつくっていきたい。また、子どもと子どもがつながるようにグループの工夫や日々の関わりを大切にしていきたいと思う。そして、体育の授業だけでなく保健の授業と繋げて授業設計を行っていきたい。

引用文献

松田恵示(2016) 「遊び」から考える体育の学習指導 創文企画
松田恵示(2001a) かかわりを大切にしたい小学校体育の365日 教育出版