

体育科における児童の気づきと工夫を引き出す授業実践とその検証

～思考場面導入の試みを通して～

M12EP011

古川 聖

1. はじめに

子どもの体力・運動能力の低下が一つの背景となり学習指導要領は改訂された。改訂された指導要領では、体育科の改善の基本方針について、「～改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくむこと～」としている。このことから体を動かすことで様々な身体能力を身に付けることをねらいとする体育科教育においても、思考力、判断力の育成が求められている。

また、これまでは5年生から行っていた「体づくり運動」をすべての学年において発達の段階に応じて指導することとなった。導入の目的は体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに日常生活や遊びの中に現れる動きを意図的に授業で取り上げ、子どもに経験させることで、動きのレパートリーを増やし、動きの質を高めながら、体の基本的な動かし方を総合的に身につけることである。体力を高めることを直接の目的として行うのではなく、楽しく運動しながら体の基本的な動きを身につけ、将来的にさまざまなスポーツの技能を習得しやすくすることにつなげるようとするものである。

体づくり運動の第1学年及び第2学年の目標及び内容においては、思考・判断について「体づくりのための簡単な運動の行い方を工夫できるようにする。」とある。このことから体を動かすと気持ちがよいことに気づき、友達と一緒に運動をしたり用具を使って運動をしたりするなどと共に、楽しく運動できる行い方を選ぶことや、多様な動きをつくる運動遊びの行い方を知り、友達のよい動きを見つけるなど、思考力、判断力に関わって工夫

の導入、すなわち思考することが求められている。

2. 研究目的

本研究では体育科における思考力、判断力を育むための、考える活動に焦点を当て、以下の教授原則のもと思考場면을意図的に取り入れた授業の考案と実践を行い、児童の気づきや工夫の変容を検証することを直接の目的とする。併せて体育科における思考力、判断力の育成のあり方について検討する。

【教授原則】

(1) 取り上げる運動の選択基準

本研究の授業実践では、体づくり運動の中でも「用具を使う運動遊び」と「体を移動する運動遊び」を取り上げる。用具を使う運動遊びはフラフープと、ボールを使用する。それぞれ2つの基本的な運動遊びを提示し、児童にその洗練化と多様化を求める。体を移動する運動遊びはじゃんけんすごろくを実施する。じゃんけんすごろくは単元として、用具を使う運動遊びだけでは物足りない基本的な動きの種類が多様化と、1時間の授業における運動量の確保を目的とする。また、勝敗が偶然性で起こるゲーム的な要素を取り入れる。

取り上げる運動の基準は以下の通りである。

- ①児童が楽しむことができる。
- ②多様な動きが含まれる。
- ③児童が初めて行う運動である。
- ④運動に発展性がある。
- ⑤複数人でできる、関わり合いがある。
- ⑥児童の実態に合致している。

(上達が見込める)

の効果高め合うと考えられる。そうすることにより、児童は授業の中で数多くのことに気づき、考えることで工夫を行い、より高い思考力の育成につながると考えられる。

3. 研究方法

(1) 実習校と実習方法

連携協力校である山梨県内公立小学校において、5月から週1～2回実習を行った。授業観察は第1学年から第6学年までの体育の授業を観察した。そこから先の教授原則に沿った授業の考案をし、第2学年(23名)を対象として授業実践を11月に行った。単元は「体づくり運動」で全5時間、場所は体育館での実践であった。

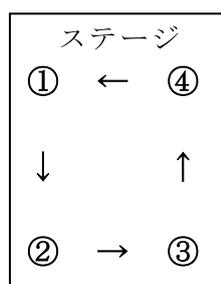
本単元の学習の展開を表2に示す。

(2) 単元構想

- 全ての時間を通して準備運動に全員で行う体ほぐし運動を取り入れ、児童の一体感を高める。
- 第1時ではオリエンテーション、「動きを確認しながら運動する時間」を設け、取り上げる運動の基本的なやり方を示す。
- 用具を操作する運動遊びは、4つの違う運動を行う場を設定し、グループでローテーションして活動を行う。(図2)
- 毎時間1つずつ運動を取り上げて話し合う思考場面を設ける。
- 2, 3, 4時では、動きの多様化と運動量の確保をねらいとして、体を移動する運動遊びとしてじゃんけんすごろくをゲーム的に取り入れる。(図3)
- 第5時では、単元を通して考えた新しい運動遊びの紹介を行う。

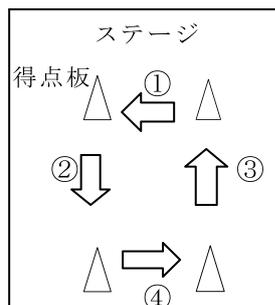
	第1時(11/12)	第2時(11/13)	第3時(11/15)	第4時(11/19)	第5時(11/22)
0	準備運動(体ほぐし運動)				
5	オリエンテーション	めあての確認			
10	【動きを確認しながら運動する時間】	用具を操作する運動遊び(4つの場を班でまわり運動を行う)		班で新しい運動遊びを考えよう。	
15		【動きを選び工夫しながら運動する時間】			
20		思考場面(2時:輪を転がす 3時:ボールを運ぶ 4時:布バレー)			
25	用具を操作する運動遊び(4つの場を班でまわり運動する)	話し合いをした運動をもう一度行う		思考場面(班で考えた新しい運動遊びを紹介しよう。)	
30		体を移動する運動遊び(じゃんけんすごろく)			
35	思考場面(輪を回す)				
40					
45	学習カード記入, 片付け				

表2. 学習の展開



- ①フラフープをまわそう
- ②フラフープを転がそう
- ③手を使わずにボールを運ぼう
- ④布でボールを飛ばそう
- ※笛の合図で隣の場へグループで移動

図2. 用具を操作する運動遊びの場



- 各角で友だちと全身じゃんけんをして勝ったら隣のコーンへ指定された動きで移動する。
- ①けんけん②あざらし
- ③スキップ④くま
- じゃんけんに負けたら後ろにあるフラフープを5回まわす。
- 左前に来たら1得点めくる。

図3. じゃんけんすごろくの場

4. 研究の結果と考察

上記研究の目的にあげた教授原則（1）～（4）をもとに授業実践の効果の検証と考察を行う。

（1）取り上げた運動の検証

①フラフープをまわす運動

2個3個…と数を増やす，足や腕で回す，縄跳びのように回して跳ぶ，それを2人一緒に行うなどの活動が見られた。このことから，多様な動き・運動の発展性・児童の実態への合致・複数での活動などが保障される運動であることが検証された。また，個々の児童が新しい運動を工夫する余地があるという点で思考を促す運動としても有効だと思われる。



②フラフープを転がす運動

単元前半はまっすぐ転がす，遠くに長く転がすことを目指して各個人で活動をしていた。そこから，一人が転がしたフラフープをくぐる児童が現れ，それを何回連続でできるかに挑戦していた。また，小さいフラフープを転がして大きいフラフープに通すという遊びを考えていた。



③手を使わずボールを運ぶ

教師が導入で示した背中で背中で運ぶ運動から，腹，頭，脇と挟む部位を変えていた。また事前にバレー，テニス，風船とさまざまな種類のボールを用意してあり，上手いかなかったらボールを変えて試す，複数のボールを同時に挟んで運ぶ発展が見られた。さらに，ある班では6人全員で1つのボールを運ぶことにも取り組んでいた。単元後半からは教師の意図でコース上に障害物を置き難易度を上げたことによって，児童のさらなる意欲の促進につながっていたと思われる。



④布でボールを運ぶ

4つの運動の中で最も難易度は高かった。2人で声を掛け合いながらやっていた児童は上手いっていた。ボールを変える，連続何回できるか，横に立っている友だちの方に飛ばして捕るなどの工夫をしていた。また，複数人でルールを決めてゲーム的に行っている児童が見られた。

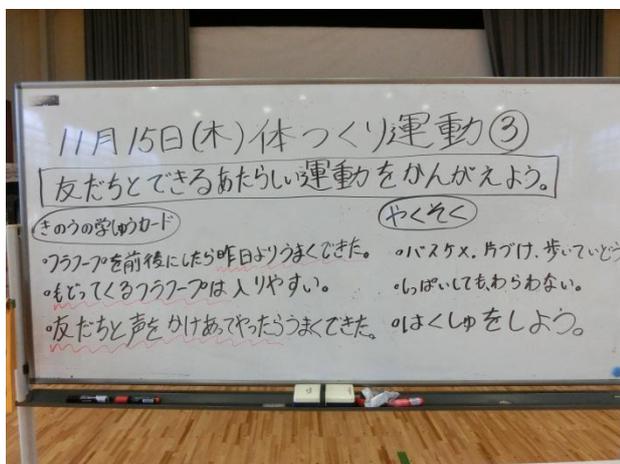


⑤じゃんけんすごろく

第2～4時に体を移動する運動遊びとして実施した。ゲーム性があり、時間いっぱい止まることなく体を動かす運動であったため、児童は活動にのめりこんで運動をしていた。体づくり運動の要素である多様な動きを作りその後の運動能力の発展につなげるうえで、じゃんけんすごろくを取り入れたねらいであった動きの多様化を十分に達成することができたと考える。また、いくつかのチームで得点を競うのではなくクラス全員で何点取れるかを目標したため、児童間で言い争うことなくクラスが一体となって活動する意欲の促進をすることができた。

(2) めあての設定による変容

第1時、第2時は個人で運動することが多かったが、第3時のめあてから友だち同士で話し合っ、新しい運動に取り組む様子が見られた。第4時にはどんどん新しい運動の仕方を考え教師に見せようとする児童が数多くいた。学習カードにおいてもその日のめあてに沿った記述をする児童が観察された。このことから事前にめあてを示しておくことで、それぞれの時間の目標が明確になり、自発的、自律的に学習が進められたと考えられる。



(3) 学習カードによるフィードバック

①第2時 11月13日 YS 記述

フラフープをやさしくなげると、とおくまでころがると知った。

活動の中で気づいたことを示した記述である。フラフープをただ単に遠くまで転がせたことを記述するのではなく、優しく投げることによってできた、という「どうすればできる」までが分かった記述ができています。

②第3時 11月15日 OH 記述

ボールをもつにはいろいろなもち方があると知ってためしたらできた。

見て知ったことをやってみたことを示した記述である。思考場面で上手な友だちの運動の仕方を見て、気づいたことを自らも試し、その方法で本当にできることを実感していることが分かる。

③第4時 11月19日 YM 記述

前時教師のコメント：上手にできたコツは何か？
本時児童記述：3人でボールをとばせました。コツは3人で力を合わせて「せーの」と言ってできました。

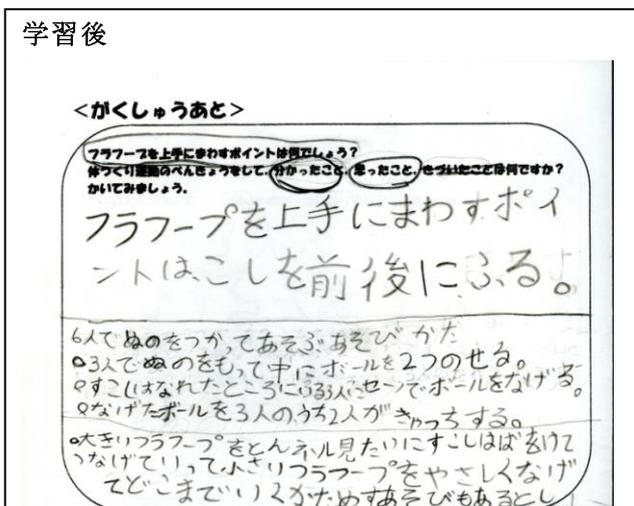
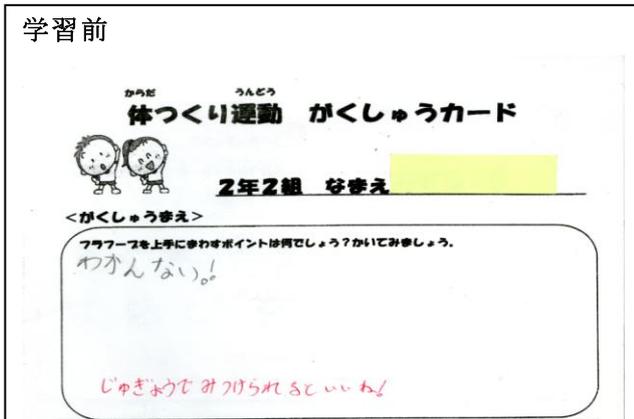
児童の記述に対する学習カードへの教師のコメントが児童の授業への意欲となり、次時の考えながら行う活動を引き出し、より良い記述による外在化に活かすことができています。

④第4時 11月19日 MA 記述

〇〇くとたまたまできたけど、〇〇くんはどうやって投げたか聞いてみました。「とおくに投げた。」友だちに声をかけたら工夫が分かりました。

自分ではたまたまできてしまったと感じ、なぜできたのかが分からなかった。しかし、それをそのままにするのではなく、わからなかったことを友だちに聞き、かかわりの中で新たな発見をしている。

⑤学習前後 AA 記述



学習前はフラフープを上手にまわすポイントに対して「わかんない」と書いているが、学習後は「こしを前後にふる」と書いており、技のポイントに気づいたことが分かる。

下段の記述には、自分（達）で新しく考えた運動のやり方、上手にするためのポイントを書いており、最初の時間に例として示した最も基本的な運動から、児童が工夫して運動を発展させたことが分かる。

(4) 話し合いの場（思考場面）での変容

①第1時 11月12日

話し合い活動（フラフープを回す）

T1: 今日最初にフラフープを上手にまわすにはどうしたらいいか書いたよね？何て書いた？

C1: 腰を回す！

T2: 腰を回すってどういうこと？

C2: 腰を動かす！

T3: 腰を動かすってどういうこと？今から MH 君がお手本を見せてくれます！MH 君の腰がどう動いてるか、よく見てて！

【MH 君の試技を見る】

C3: 動いてない？

C4: 動いてないじゃん！

C5 (OR): 前、後ろ。

T4: おっ！？今ね、OR 君がすごい良いこと言った。もう一回言って！

C6 (OR): 前、後ろ。

T5: 前、後ろ。意外と回すじゃなくて、前、後ろに動かすなんだね。もう一回よく見てて。

【MH 君の試技をもう一度見る。】

C7: ホントだ！

T6: これはじめて気づいた人？？

C8: はい！

上記は第1時のフラフープを回す運動について話し合いをした場面である。腰でうまく回すことができる児童に試技をさせ、全体でその工夫を考えさせたところ、OR 児から「腰を前後に振っている」という発言があり、その他の児童の気づきを引き出した。これは話し合い場面が思考の場となったことを示しているし、それ以降、ほとんどの児童が腰を前後に振ることに留意しながら当該の運動をしていた。このような場面が他の運動を取り上げた思考場面でも見られた。例えば、フラフープを転がす運動では、強く投げるのではなく、「ゆっくり優しく投げる」というポイントに気付くことができた。ボールをお腹で挟んで運ぶ運動は、お腹を「押し付け合う」という言葉を児童から引き出すことができた。

②第3時 11月15日

班活動（ボール運び）

T1: お腹だけじゃなくて他の所でもやってみよう。

【MA と TR が肩を組んで顔で風船を挟んでやってみるが失敗。】

C1 (MA): 風船じゃだめだ。

T2：おっ，風船じゃだめか？どれならできる？

【バレーボールで挑戦して成功】

C2：先生見てー。

T3：おー，すごいすごい。

C3：もう一周行こうぜ。

第1時で示した背中中で挟む運動から，教師の声掛けにより顔で挟むことに取り組むが失敗した。しかし，そこでMAは使っているボールを変えればできるのではないかということに気付く，上手くいくボールを探すことに成功している。これは活動中の教師の声掛けから，児童が思考し，より上手くいく方法をお互いの話し合いの中で見つけることを引き出したことを示している。

③第4時 11月19日

話し合い活動（布でボールを飛ばす）

T1：今日はこんなこと考えてみてください。ボールをまっすぐ高く飛ばすにはどうしたらいいでしょう。見てて。

【AAとWRの試技を見る】

T1：気づいたことあった人？

C1：なるべく同じ場所に上げてた。

C2：リズムがあつた。

C3：キャッチできてた。

T2：同じ場所に上げてた，キャッチもできてた，リズムがあつた。そのためにやってたことなんかあった？

C4：息を合わせた。

C5 最初に「せーの」って言ってた。

T3：「せーの」って言ってた！これ大事じゃない？

C6：はい！つけたし！声を掛け合ってた。

T5：「せーの」って2人で声を掛け合うのが大事なんだね。

T6：3人が新しい遊び考えたんだよ。見ててね。できなくてもいいから，こんなことできたらすごいなで良いからね。2人が布をもつてもう一人はあそこに立っています。さあ，どうするんでしょう。

【3人の試技を見る】

T7：今の面白くない？投げ方工夫すれば横にも投げ

られるんだね。どうやってたと思う？

C7：体を斜めにしてた！

C8：手を傾ける！

T8：そうだね。斜めに持ってあげれば違う方向に飛ばせるね。今，新しい面白い技を考えてくれた3人に拍手をしましょう。今みたいな新しい遊びがもっとあるかもしれません。

C9：あー，バレーみたいに…。

T9：そうそう，そういうの。もっと考えてみて！

布でボールを飛ばす運動について，全員で話し合いをした場面の一部である。第4時となり，話し合い活動にも慣れてきており，約束も守れるようになったため，気づいたことを述べる児童の発言が多くなっていることが分かる。また，そのほとんどが技のポイントとして適切な発言であることから，友だちの試技を見る視点が良くなっていると言える。

後半は活動中に新しい運動遊びの仕方を考えた児童3人に全員の前で紹介させた。これにより他の児童は，まずはその運動をやってみる，そこからさらに自分たちで新しい運動を考える取り組みがその後の活動の中で見られた。話し合いの場面がその後の新しい運動を作ろうとする児童の工夫を引き出す思考の場となっている。

このように話し合いを行う思考場面の設定で，小学校2年生においてもただ単に運動をしてできるようになることだけを目指す体育ではなく，考える体育が少なからず実現されたことが言える。それを可能としたものは考える体育を意識した単元計画，それをねらった教授原則をもとにして取り上げた運動，めあての設定，学習カードへの取り組みが思考場面の成果をさらに促進する手立てとなっていたと考えられる。同じように話し合い活動で得られた視点や知見が運動での工夫や学習カードの記述に生かされていた。

また思考力の育成が，体育における運動技能や意欲・態度にも効果を生んでいたと考え

られた。思考場面を取り入れたことで児童は技のポイントが分かった。技のポイントが分かったうえで活動させると、「やってみよう」、「がんばってみよう」という意欲的な態度が促された、または伴った取り組みが見られた。運動技能については、児童はいろいろな運動を考えながら行うことで、数多くのことに気づき、さらに発展させる工夫をしていた。

多くの基本的な動きを生み出す体づくり運動を単元として選び、実施したことも、より多様な動きへの気づきや工夫を引き出した要因であったと考えられる。

5. 今後の課題

本研究を通して、体育科においても考える活動の取り入れによって、小学校2年生児童の思考力を育むことができたように思われる。しかし、対象児童全員にねらいを達成できたかという点において課題が残る。話し合い活動によって取り上げた運動の上手にできるやり方は分かったが実際にはできない、学習カードの記述が単元を通して変化が見られないといった児童もいた。取り上げる運動の難易度、話し合い活動での教師の発問、学習カードに求める記述レベル等、児童の実態をより把握した教材研究が必要であると考えられる。

体を動かして活動することがメインである体育において考える活動を取り入れた授業を行ったが、やはり体育は体を動かすことが一番だという考え方もあると思う。本研究では第2学年の体づくり運動において毎時間授業の半ばで話し合い活動を取り入れた。一定の効果は得られたが、どの学年、どの単元のこういったところで、どの程度の時間の配分で思考場面を取り入れるのが特に有効かについても考える必要がある。

今後は今回得られた視点を基に、体育科における思考力の育成を目指す、考える活動を含んだ授業実践の在り方を探っていきたい。

6. 引用・参考文献

- ・細江文利，鈴木直樹，成家篤史（2011）. 動きの「感じ」と「気づき」を大切にしたい体づくり運動の授業づくり. 教育出版
- ・文部科学省（2008）. 小学校学習指導要領解説 体育編. 東洋館出版社
- ・中村和彦，東京・山梨「動きづくり研究会」（2011）. 子どもが夢中になる！楽しい運動遊び. 学研
- ・山梨大学教育人間科学部附属小学校（2012）. 平成24年度研究紀要 pp168～200.