

単元の楽しさを中心に据えた体育学習

～なりたい自分を目指して仲間とかかわり合う～ 神戸市立こうべ小学校

校長 杉山昌宏

1. はじめに

本校は数回にわたる統廃合により、平成8年4月に開校。校区には三宮・元町の繁華街、観光名所の北野の異人館や南京町、メリケンパークの一部、県庁・市役所などが含まれている。交通の便がよく、近年、タワーマンションが多数建設されたこともあり、児童数は年々増加。数年後には児童数が1000名を超えていると言われている。また、転出入が多く、中でも海外からの転入児童が特に目立っており、様々な国籍、中でも中国にルーツのある子供が多数在籍していることも大きな特徴である。

そんな中、神戸市教育委員会「力のつく授業」推進指定校（体育）の2年間指定を受け、令和3年度には近畿小学校体育研究大会神戸市大会を開催した。

2年間の体育の授業研究を進めるにあたり、まずは本校児童の運動面における課題と長所を話し合った。

(1) 運動面における課題

課題1 「運動をする環境が十分に整っていない」

- ・市内の中心部にある学校ゆえの運動場の狭さ
- ・校区が繁華街のため児童が遊べる公園が少ない
- ・児童数増加により、安全面を考慮して運動場遊びの内容や学年が制限されており、十分遊べない
- ・保護者が学力重視傾向にあり、家庭での運動機会がほとんどない児童がいる
- ・海外から来た子供たちの運動経験の乏しさ

課題2 ルールや勝敗をめぐるトラブルの多さ

- ・外遊びをする機会が少なく、遊びの中でトラブルを解決したり勝敗を受け入れたりする経験が十分ではない
- ・子供たちだけで解決できると思われるトラブルにも保護者が干渉するため、トラブルを解決する経験が少ない
- ・特別な支援・配慮を要する児童が増えており、ルールの理解が困難な子、負けやできないくやしさを受け入れることができない子が増えている
- ・国の違いによる文化・価値観・経験の違い

課題3 運動能力が全体的に高くない

- ・特に体幹が弱く、体の状態の把握、空間認知、用具操作が苦手
- ・ボール運動、器械運動が極端にできない児童が多い

(2) 運動面における長所

- ・運動する機会が少ないためか、休み時間や体育で体を動かすことを楽しみにしている
- ・反復練習や同じ動きを繰り返す単調な運動・練習にも楽しみながら取り組む子が多い
- ・素直な子供が多く、指導したことや助言をすぐに自分の動きに取り入れようとする
- ・運動のコツや動きのポイントをつかむと、驚くほどの成長を見せる

以上のような本校の実情から研究主題および目指す授業を設定し、研究をすすめた。

研究主題

楽しもう やってみよう チャレンジしよう
～なりたい自分をめざして

仲間と関わり合う体育学習～

1. 単元の楽しさを存分に味わうことを中心に据えた体育学習
2. 単元を通して一人一人がどのような姿になりたいか目標を決め、目標達成を目指す授業（なりたい自分）
3. 「なりたい自分」を達成するために、仲間との関わり合いを大切にした授業

2. 実践および取組

(1) 単元の楽しさを中心に据えた授業と指導案改革
新学習指導要領への移行に伴い、神戸市体育研究部の各領域と協力し、体育の授業で大切にすることを話し合った。「生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する」ためには、何よりも運動（スポーツ）を「楽しい・おもしろい」と思わなければならない。学校体育における「楽しさ」とは何かを議論し、今までの教師から見た子供につけたい力や伸ばしたい資質・能力

を中心に据えた授業ではなく、各単元の特性をふまえた「子供目線での単元の楽しさ」を中心に据えた授業を目指すことを確かめた。指導案においても、一番はじめに子供目線での「単元の楽しさ」を明記し、従来の細かい教材感の記載を省くこととした。場、用具、ルールなどを考える際は、すべてその楽しさにつながるかどうかを重視するようにした。

また、楽しみ方①と②の時間を1時間の中、または単元の前半と後半で設定し、楽しみ方①は「今持っている力で楽しむ時間」楽しみ方②は「高まった力で楽しむ時間」とした。



◀単元の楽しさをメインに据えた指導案（一部）▶

令和3年度近畿小学校体育研究大会神戸市大会で発表した各授業における各学年の単元の楽しさ

| |
|---|
| 2年生【走・跳の運動遊び】 自分たちで考えた場やルールで、跳んだり跳ねたりする動きに挑戦することが楽しい |
| 3年生【表現運動（表現）】 忍者の世界観に浸り、忍者らしさが伝わるように誇張して表現したり、その感じが相手に伝わったりすることが楽しい |
| 4年生【器械運動（マット運動）】 開脚後転や側方倒立回転などの技に挑戦し、できるようになっていくことが楽しい |
| 5年生【ボール運動（バスケットボール）】 チームでボールを運んでシュートチャンスを作り、得点することに挑戦したり、それを防いだりする攻防が楽しい |

※1年生は公開なし。6年生は保健を公開

成果と課題

- ①子供目線での楽しさ（おもしろさ）を中心に据えることにより、授業の核がより明確になった。手立て、ルール、用具など、すべてを楽しさにつながるかどうかを考えながら、計画するようになった。
- ②各種運動を教師が実際に体験することが大切。大人がやってみて楽しさを感じられない場合、子供たち

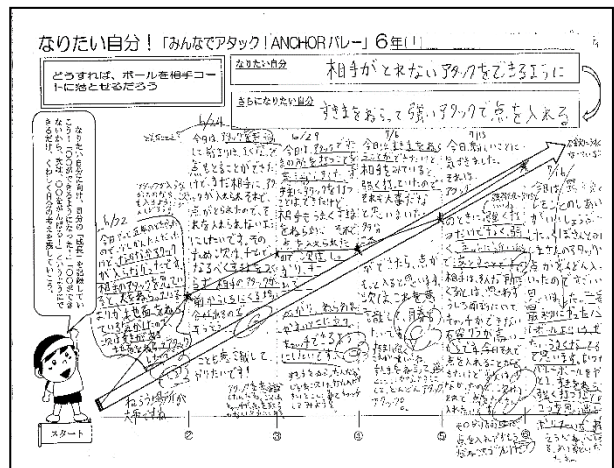
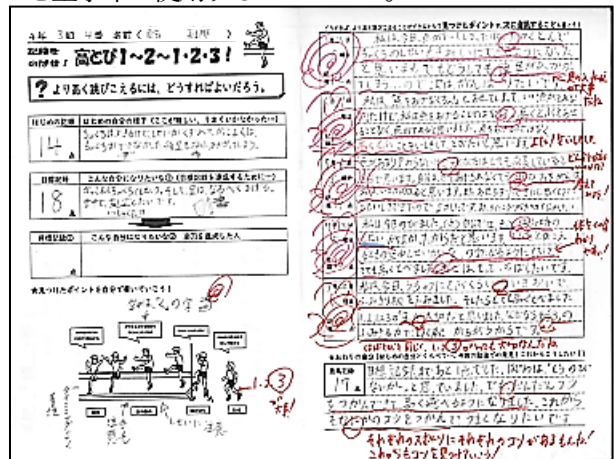
が楽しさを感じることは難しいことがわかった。
③設定した楽しさが果たして本当にふさわしいのかを常に考え、修正していく必要がある。

(2) になりたい自分の設定と になりたい自分カード

楽しさを味わいながら学習を進める中で、次に考えたことは、めあての設定である。従来の体育では、教師の思いや単元目標を中心に、全体や各時間のめあてを提示することが多かった。今回、楽しさを子供目線で設定したことから、単元目標や教師の思いをもちつつ、児童一人一人が自分の目標「になりたい自分」を設定し、それを目指して仲間とともに運動に取り組む授業を目指した。

学習当初の自分の状態や感じた楽しさから、自分自身の目標を設定するようにした。目標達成には自ら課題解決の方法を考えることはもちろん、友達や教師から助言を受けたり、友達に助言したりすることが必要になり、その中で関わりが生まれることを期待した。

そして、児童が「になりたい自分」を設定し、達成するために何を考え、何に気が付いたのかをまとめたり、記録したりするために、各単元1枚のワンページポートフォリオ形式の個人カード「になりたい自分カード」を全学年で使用することにした。



◀上4年生 下6年生のカード▶

成果と課題

- ①自分で目標を設定し、毎時間どのようなことを意識したのかを1枚のカードに記録していったことで、技能の向上や思考の変化などがわかりやすかった。
- ②2年間継続して同じ形のカードを使用したことにより、「楽しかった」「がんばった」という心情的な記載から、動きのコツやポイント、なりたい自分を達成するために次時は何を大切にするかなどを記載する児童が増えた。
- ③なりたい自分を設定する際、単元の楽しさとかけはなれた目標【(例)応援をがんばるなど】を記載する児童もあり、個別に話をして一人一人にあった目標を設定するための支援が必要であった。
- ④単元の目標、教師側の思い、児童一人一人の「なりたい自分」と、どれを目指すのかはっきりしない場面もあった。その際は、「子供たちから見た単元の楽しさを味わうこと」に立ち返った。

(3) 仲間との関わり合いを大切にしたい授業

運動の楽しさは、一人でも味わうことができるが仲間と一緒に味わうことでより大きくなると仮定し、個人で活動しがちな器械運動などを含め、どの授業でもペアやグループ、チームで活動し、お互いの動きを見合ったり話し合ったりする時間を設けた。そして、友達との関わり合いを通して、技能や思考の高まりを目指すことを大切にしたい

【実践例1】

2年生跳の運動遊び「マリオワールド」

マリオの世界観の中で、楽しみ方①では6つの場で「跳ぶ」動きを遊びながら経験。楽しみ方②ではけんけんでの



リレーに挑戦。自分たちで遊びのルールを考えたり、リレーで協力して勝つと新しく障害物を増やしたりすることで、挑戦意欲の高まりが感じられた。

【実践例2】

3年生 表現「極めよう！一流のこうべ忍者！」

忍者の世界観を大切に、即興表現用の教材として「イメージカルタ」を作成。楽しみ方①ではペアでできるだけたくさんのカルタを経験。楽しみ方②ではお

気に入りのカルタを選び、班でひと流れの動きを作って発表。4つのくずし(体・リズム・空間・かかわり)を意識しながら学習を進め、みんなで動きを高めていった。



【実践例3】

4年生器械運動「みんなでレベルアップ 4 hearts」

開脚後転と側方倒立回転を重点技として設定し、様々な動きに挑戦。楽しみ方①では2つの技につながる動きに挑戦。



足を上げる高さやおしりをつく位置などを赤・黄・青の3段階のレベルで設定。楽しみ方②では技の到達度によって、各自で練習の場や方法を選んで挑戦。体の状態や到達度を友達と伝え合ったり、児童用端末で撮影した動画をもとに動きのポイントを確かめ合ったりした。

成果と課題

- ①自分の記録が伸びたり、技ができるようになったりしたときに、仲間にも認められる、褒められるということでうれしさや喜び、楽しさがより大きくなると感じる児童が多かった。
- ②活動中の自分の姿を客観的にとらえ、その状況を伝えてもらうことで、体の状態把握が苦手な本校の児童も、自分の体の状態を把握できることが増えた。
- ③友達の動きを見ることで、動きのコツやポイントを見つけ、自分の動きにいかそうとする児童が増えた。
- ④お互いに助言し合うためには、もともとなる正しい動きや動きのコツやポイントを知識をして獲得しておく必要がある。単元の早い段階で、知っておくべき知識を、全体で確認しておく必要がある。
- ⑤高学年は、「なりたい自分カード」に友達からのコメントを書く時間も設けた。教師目線でのアドバイスではなく、毎時間いっしょに活動している中で見つけた友達の伸びや変化、がんばり、課題などを記載する児童が多く、思考の高まりが感じられた。

(4) ICT 機器の活用

神戸市においては、令和3年度から児童用端末が1人1台配付され、各授業での活用がはじまった。思考錯誤しながら、児童用端末を含め、体育科においてICT機器をどのような場面で利用すると有効であるかを検討し、実践した。

【器械運動での活用】



マット運動や跳び箱運動において、自分の動きの状況把握や、見本となる技の提示に関してかなりの効果があった。児童用端末を持ち帰り、撮影した動画を家庭で見ながら、家族といっしょに練習する児童もいた。鉄棒運動も同様に、足の上がり具合や回転中の体の状態など、撮影することによって把握できた。ICT機器の活用に適した運動といえる。

【陸上運動での活用】

ハードル走では、同じ足で障害物を超える、リズムよく走る、遠くから踏み切るなどのポイントがある



◀児童用端末で撮影した動画より▶

が、自分自身ではそれらの動きができているのか把握することは難しい。また、動きが一瞬のため、周囲も正しい動きができているのかの判断が難しい。動画を撮ることにより、繰り返し自分の動きを確かめることができ、自己の動きの把握につながった。器械運動と同じく、活用しやすい運動といえる。

【ボール運動での活用】

試合全体をルーズでとることで、自分たちの作戦がうまくいっているか、スペースが有効活用できているかななどの把握に活用した。

【表現運動での活用】

自分たちの考えた「ひと流れの動き」や「ひとままとまりの動き」などが、見ている人に伝わるかどうかを確かめる際、グループの動きを撮影し、確かめることに活用した。

成果と課題

- ①器械運動、陸上運動など、自分で体の状態や動きを把握しにくい運動に関しては、非常に有効であると言える。毎時間撮影することにより、自分の成長の記録にもなる。また、一瞬で過ぎてしまう動きもスローやコマ送りで確認することができ、動きの質の向上が見込める。
- ②端末の起動、撮影の準備、撮影、撮影した動画の確認などに時間がかかるため、運動量が減ってしまう。どの単元のどの時間に、どのような動きを撮影するのか、または見せるのかという点は、十分計画しておく必要がある。

3. 終わりに

「単元の楽しさ・おもしろさ」とは、「何かに挑戦する楽しさ」であると言えるのではないだろうか。子供たちはそれぞれの運動で「できるかな、できないかな」「どこまで記録がのびるかな」「勝てるかな、負けるかな」「シュートが入るかな」というように、「何かに挑戦するドキドキを楽しんでいる」と言える。体を動かすこと自体を楽しむことはもちろんだが、その「ドキドキ感」が、より一層運動の楽しさを高めていると思われる。今回、子供たち目線から見た「楽しさ」を追求することで、授業に大きな柱ができ、どの授業でも場の設定やルール、用具などといった手立てが考えやすくなったことは、大きな成果であった。

「なりたい自分」や課題は一人一人違うため、どの児童にどのような手立てがふさわしいのかを判断するためには指導者に判断力が求められる。

また、学習を進める中で、「系統性の大切さ」を実感した。1年間の単元の系統性に加え、6年間の系統性を考え、各学年で経験させておきたい動きや身に付けさせたい最低限の技能を可能な限り定着させ、高めておく必要がある。そうすることで、次の学年でより大きな「楽しさ」を感じることができる。

本校の校区の実情、学校の状態 そして新型コロナウイルス感染症等による時間的制約を考えると、学校における体育の時間は、運動の楽しさを経験する貴重な場となっている。単元の楽しさ、挑戦する楽しさを大切にしながら、児童一人一人が主体的に「なりたい自分」を目指す体育学習を継続し、「運動が楽しい、体育が好きだ、何かに挑戦したい」という子供たちを増やし、豊かなスポーツライフにつながるような取組を今後も大切にしていきたい。