

20	蒲郡	蒲郡市立三谷中学校	イチカワ シュウタ 市川 周汰
分科会番号 11		分科会名 保健体育（体育）	

研究題目

夢中になって身体を動かし、運動に親しむことができる子の育成
 動きづくりの楽しさ発見！みんなで楽しもうノースサイドアドベンチャー！
 ～小4体育科 体づくり運動：多様な動きをつくる運動の実践を通して～

1 これまでの研究のあゆみ

蒲郡市体育部会では、これまでそれぞれの運動が有する特性に応じた手だてを講じてきた。その結果、技能の高まりや仲間と協力することの楽しさを味わわせることができた。一方で、子どもたちの運動能力の低下や積極的に運動する子とそうでない子の二極化が深刻となっている。また、体力テストの調査では、「体育の授業が楽しい」と感じる子は「運動やスポーツが好き」になり、体力合計点が高いことを示す結果となっている。このことから子どもたちが夢中になる体育の授業を展開し、運動の楽しさや喜びを味わうとともに、「生涯にわたって運動に親しむ子」を育てていくことが重要だと考えた。

そのために、まず運動のもつ特性を十分に味わわせられるような教材との出合わせ方を工夫する。そして、夢中になって身体を動かす中で、子ども自身が解決したくなる「問い」をもつような構想を考える。追究場面では、子どもが考え続けることができるような手だてや場づくり、教師の出を工夫していき、粘り強い学びを支えていく。私たちは、これを繰り返すことで夢中になって身体を動かし、運動に親しむことができる子を育てていきたいと願っている。

2 研究のねらい

本研究では、体づくり運動の中の「多様な動きをつくる運動」を取り上げ、自分たちが楽しめる「アスレチック（運動遊び）」を考える。体育館に自分たちのオリジナルコースをつくる過程で、「跳ぶ」や「バランスをとる」といった様々な動きと出会い、運動する楽しさや心地よさを味わってほしいと願う。そして、自分たちで考えた動きやコースについて仲間にアドバイスをもらったり、認められたりする活動を通して、「よりよいコースをつくりたい」「もっと動きを考えたい」と主体的に活動できると考えた。本単元を通して、運動する楽しさに気づき、多様な動きを考え続ける子どもの姿を目指し、実践に取り組むこととした。

3 研究の方法

(1) めざす子ども像

運動する楽しさに気づき、夢中になって身体を動かす子
 仲間とともに新たな動きを考え続け、運動に親しむ子

(2) 仮説

仮説Ⅰ：「もっとやりたい」と思える教材を開発すれば、運動する楽しさに気づき、夢中になって身体を動かすことができるだろう。

仮説Ⅱ：新たな気づきを生む仲間とのかかわり合いを仕組み、試行錯誤しながら自らの動きを考え続けるだろう。

(3) 具体的な手だて

<仮説Ⅰに対する手だて>

Ⅰ「もっとやりたい」と思える教材の開発（ノースサイドアドベンチャー）

子どもたち自身で道具を組み合わせ、アスレチックのようなコースをつくり、コースを試す中で、「跳ぶ」「バランスをとる」などの多様な動きづくりを行う「ノースサイドアドベンチャー」というオリジナル教材を開発した。

自分たちで考えたコースで試行錯誤し、できたときの楽しさや心地よさを味わうことで、「もっとやってみたい」という気持ちが自然に生まれるようにする。そこで、子どもたちが場づくりを自由に行うことができるように様々な道具を用意する（資料1）。単元の終盤では、各グループがつくったコースを組み合わせ、一つの大きなコースにして新たな動きに挑戦する。



跳び箱・ロイター板・平均台・マット・コーン・ロープ
スポンジブロック（四角・半円）・フラフープなど
(資料1) 用意した道具

<仮説Ⅱに対する手だて>

Ⅱ-ア 新たな気づきを生むための「チャレンジタイム」

「チャレンジタイム」とは、自分のグループで考えた動きやコースを仲間に試してもらい、意見やアドバイスをし合う時間である。毎時間「チャレンジタイム」を設けることで、新たな気づきや視点を得ることができるようにする。

Ⅱ-イ 多様な動きを広げるための「アドベンチャーカード」

「アドベンチャーカード」とは、自分たちで考えた動きをカードにしたものである（資料2）。仲間のカードを体育館に掲示し、いつでも見ることができるようにすることで、自分にはなかった動きの発想や工夫を見つけられるようにする。また、コースづくりに意識が向いている子どもたちに、動きという新たな視点をもつためのきっかけをつくり、動きづくりへ意識が向くようにする。ここで得た気づきをもとに、運動の行い方を工夫し、動きの質を高めたり、動きの種類を増やしたりすることができるようにする。



(資料2) アドベンチャーカード

(4) 単元構想（全8時間）

「ノースサイドアドベンチャー」をやってみよう！①②

- ・友達の動きを真似してやってみたら面白かった！
- ・もっとコースを自分たちで変えて、いろいろな動きをやってみたいな。

コースをつくって動きを工夫してみよう③④⑤⑥⑦

- ・ロイター板を使ってジャンプコースをつくりたい。
- ・「チャレンジタイム」でペアグループに動きやコースのアイデアをもらいたいな。
- ・試してもらった動きを参考に、新しい動きを考えたいな。
- ・「アドベンチャーカード」を組み合わせるのも面白いね。
- ・各グループのコースも試してみたい！

各グループがつくったコースをやってみよう⑧

- ・それぞれのコースによっていろいろな動きができて楽しかった！
- ・たくさんの動きができたおかげで、少し運動が好きになったよ。

(5) 抽出児童

児童Aは、跳び箱運動では、4段の開脚跳びに挑戦するが、体の切り返し方が分からず、跳べずに悩んでいた。仲間に「手を前の方につく」「腰を上げる」などのアドバイスをもらい試したが、コツを上手くつかめず、最後まで跳べなかった。さらに、事前に行った運動アンケートでは、「運動やスポーツは好きですか」という質問に対して「きらい」と回答していた。その理由としては、「自分ができないから自信がもてない」であった。しかし、2学期の目標の学習面の欄には、「体育が苦手でも、1学期よりもたくさんできるようにがんばる」と書かれており、運動に前向きに取り組もうとする意欲はあることが分かった。

そこで本単元では、グループでコースや動きを考えていく活動を通して、仲間とかかわり合いながら考えを共有したり、新たな動きを生み出したりすることで、運動することの楽しさに気づき、多様な動きを考え続ける姿に期待する。

4 研究の実践と考察

(1) ノースサイドアドベンチャーに出会い、運動することの楽しさを味わう児童A【手だてⅠの検証】

第1時では、教師が設定した「ノースサイドアドベンチャー」のコース（資料3）に浸る時間を設定した。コースを見た子どもたちは、わくわくした様子で、「早くやりたい」と多くの声があがった。その中、児童Aは不安そうな様子を浮かべながら、跳び箱の上に跳び乗ってみたい、フラフープをリズムよくケンケンパしたりするなど、自分にできる動きでコースを回っていた。



(資料3)
教師が設定した
コース

それぞれ、みんなの個性がでていて、楽しかった。
自分も気づけば夢中になっていてたくさん体を動かせた。
(資料4) 第1時の児童Aのふり返り

子どもたちがより動きに着目できるように、仲間の動きを真似しながらコースを回っている児童を取り上げ、学級全体に紹介し、「ペアを組んで仲間の動きを真似しながらコースを回ってもよい」と子どもたちに声をかけた。児童Aも「この動き難しい」「これならできそう」とつぶやきながら、ペアを組んでコースを回ることを楽しんでいた。ふり返りでは、「自分も気づけば夢中になっていてたくさん体を動かせた」（資料4）と記されていた。また、第1時終了時に、「これは先生がつくったコースだから、自分たちでコースをつくってみたい！」と子どもたちから声があがったため、自分たちでコースをアレンジすることにした。



(資料5) 仲間とコースを
改良する児童A

第2時では、ペアでコースをつくり変え、そのコースを回った。子どもたちが考えたことを実現できるように、さまざまな教具を用意し、自由にコースをアレンジできるようにした。児童Aも仲間と相談し、丸いスポンジを跳び越



(資料6) コース改良前と改良後

しやすくするために、木の板を新たに置き、コースを改良する姿があった(前頁資料5)(前頁資料6 赤丸)。
 児童Aの第2時のふり返しには、「二人三脚」「跳び箱を1段とか2段にして」(資料7)と書かれており、
 いろいろな動きを試してみたい、もっとコースを変えてみたいという意欲が高まっていることが分かる。
 (※児童Aがふり返りで記した「二人三脚」とは、

二人で二人三脚をしながら、コースを進めて跳び箱を1段とか2段にして、超えていくのがいいと思います。
 (資料7) 第2時の児童Aのふり返し

「ペアになって同じ動きをする」ことを指している。) このことから、ノースサイドアドベンチャーに出合い、教師が設定したコースをアレンジしたり、ペアを変えていろいろな動きを試したりしたことで、「自分たちでコースをつくりたい」「いろいろな動きを考えてみたい」ともっとやってみたいという思いを引き出すことができたと考える。

(2) 仲間とのかかわりを通して、コースや動きをよりよいものにしたいと取り組む児童A

【手だてⅡーアの検証】

第3時のグループでのふり返しでは、「みんなが楽しめるコースは自分たちのグループだけでは分からない」という悩みや、「他のグループが考えたコースや動きを知りたい」といった意見が出てきた。児童Aも「逆に怖い子もいると思うからなやんでいる」(資料8)とふり返っており、みんなが楽しめるようなコースをどのようにつくっていけばいいのか、イメージが湧かずに悩んでいることが読み取れる。そこで第4時の授業の始めに、「チャレンジタイムで他のグループに試してもらった時に、自分たちのグループの悩みを伝えてみよう」と学級全体に話した。児童Aのグループは、バランスコースをどのような道具を使ってつくっていきたいか意見を出し合い、児童Aの平均台を使ったコースが採用された(資料9)。しかし、グループの中でコーンを置く工夫をしてみたものの、思うようなコースをつくることができずに悩んでいた。そこで児童Aのグループは、チャレンジタイムで仲間のグループにアドバイスを求めることにした。チャレンジタイムの中で児童Aは、「平均台にコーンを置いてみたけど、これじゃ簡単すぎるかな?」と仲間のグループに発言すると、「ただ平均台を渡るだけになっちゃいそうだから、コーンの数を増やすか、コーンを置く間隔を工夫した方がいいと思う」とアドバイスをもらった(資料10)。チャレンジタイム後、児童Aのグループでは、仲間のグループからもらったアドバイスをもとに、コーンの数を少し増やしたり、置く間隔を工夫したりした(資料11 赤丸)。児童Aの第4時のふり返しには、

跳べない子のためにブロックを置いてみたけど、ブロックが高すぎて逆に怖い子もいると思うからなやんでいる。(資料8) 第3時の児童Aのふり返し



(資料9) 児童Aのグループが考えた
バランスコース【チャレンジタイム前】

児童A：このコースなんだけども、新しく平均台にコーンを置いてみたけど、これじゃ簡単すぎるかな?

児童B：確かにコーンがあるのはバランスっぽくていいと思うけど、このコースだと、ただ平均台を渡るだけになっちゃいそうだから、コーンの数を増やすか、コーンを置く間隔を工夫した方がいいと思うよ。

(資料10) チャレンジタイム中の会話【第4時】



(資料11) 児童Aのグループが考えた
バランスコース【チャレンジタイム後】

前は自分たちの思うようにコースがつくれなかったけど、今回はチャレンジタイムの時に、仲間のグループにアドバイスをもらって、自分たちの納得のいくコースをつくれた。^①

動きは、コーンを置く間隔を広くしたりせまくしたりしたので^②ただバランスを取るだけでなく、コーンをよける動きに変わったので、難しさが増し

てより楽しくなりました。
 (資料12) 第4時の児童Aのふり返し

「自分たちの納得のいくコースをつくれた」(前頁資料12①)と書かれていた。児童Aは、以前はコースづくりに悩んでいる様子があったが、チャレンジタイムを設定し、仲間のグループからアドバイスをもらったことで、悩みを解決できたことが読み取れる。また、「ただバランスを取るだけじゃなくて、コーンをよける動きに変わった」(前頁資料12②)という言葉からは、動きづくりに意識が向いたことが分かる。コースづくりに夢中になっていた児童Aが、チャレンジタイムでコースや動きづくりをする上での新たな視点を得たことで、さらに意欲を高めることができたを読み取れる。

(3) もっと動きを考えたいと、動きづくりの追究意欲を自ら高めていく児童A【手だてⅡーイの検証】

第5時では、動きづくりを行った。児童Aもグループの仲間とともに動きづくりを行い、動きを試したり、考えた動きに難易度をつけたりしながら、アドベンチャーカードにまとめていった(資料13)。また、児童Aは動きを組み合わせている児童を見て、ふり返りに「今度はさらに、どうやったら動きを組み合わせられるか考えたい」(資料14)とまとめた。

第6時の最初に、動きを組み合わせるといことはどういうことなのか、全体で話し合う時間を設けた。すると、子どもたちから、「今ある動きに新しいものを付け加える」という意見が出た。そこで、「今ある動きに新しいものを付け加えるって、物だけかな？」

と学級全体に聞いてみると、「動きと動きを足す」という意見が出た。学級全体が「〇〇しながら〇〇する動き＝動きと動きを足す」とイメージをもつことができた。児童Aのグループはアドベンチャーカードを使って、今まで考えてきた動きを見返し始め、新しい動きを生み出すことができないか考え始めていた。児童Aも他のグループのアドベンチャーカードを見ていたので、何を確認しているのか聞いてみると、「他のグループのアドベンチャーカードと自分たちが考えた動きを組み合わせたい」と答えた。その後、児童Aは他のグループのところへ行き、アドベンチャーカードについて意見交換をした(資料15)。児童Aはボールを投げながら渡る動き(資料16)を実際にやってもらったことをきっかけに、「この動きを平均台の上でやってみたら」という考えを思いつくことができた。この意見交



(資料13) 児童Aのグループのアドベンチャーカードの一部

今度はさらに、どうやったら動きを組み合わせられるか考えたい。 (資料14) 第5時の児童Aのふり返り

児童A: さっきアドベンチャーカード見させてもらったんだけど、このボールを投げながら渡る動きをちょっとやってみてほしいんだけど。

(実際にカードの動きをやってもらう)

児童C: こんな感じかな？

児童A: この動きを平均台の上でやってみたらこわいかな？

児童D: いろんな人にやってみてもらったらいんじゃない？

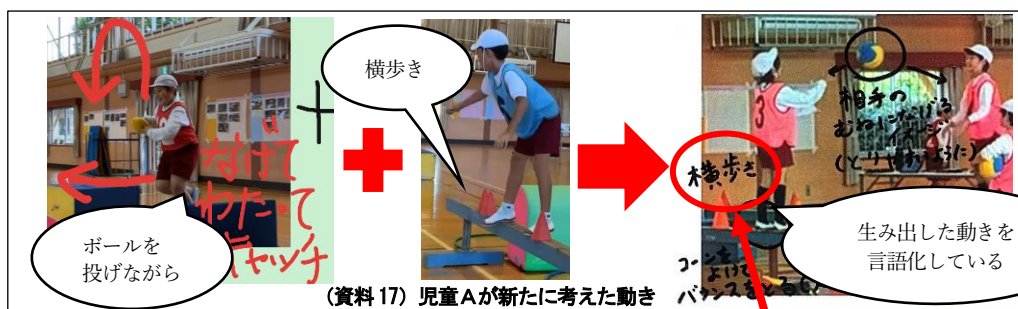
(資料15) 授業記録【第6時】



ボールを投げながら渡る(ボールを上投げる)

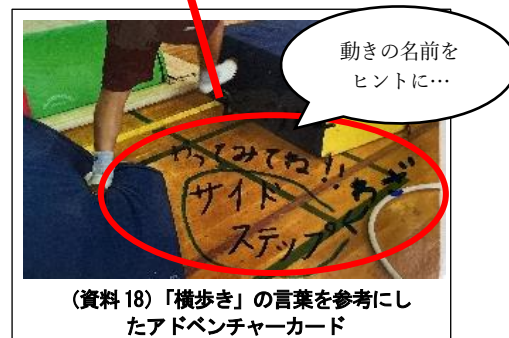
(資料16) 児童Aが参考にしたアドベンチャーカード

換をきっかけに、自分たちのグループのアドベンチャーカードを組み合わせ、「平均台でバランスを取りな



(資料 17) 児童 A が新たに考えた動き

がら、二人でボールを渡し合う動き」(資料 17) を新たに考えた。「横歩き」という言葉 (資料 17 赤丸) は、他のグループのアドベンチャーカードに記入されていた「サイドステップ」(資料 18) からヒントを得た。動きを言語化したことで、自分が考えた動きを分析できていることが読み取れる。第 6 時の児童 A のふり返りには、「色々な人にやってみてもらいたい」(資料 19) と記されていた。このことから、アドベンチャーカードを掲示し、いつでも見られるようにしたことで、児童 A は、自分にはなかった動きの発想や工夫を見つけ、動きの種類を増やすことができたことが分かる。



(資料 18) 「横歩き」の言葉を参考にしたアドベンチャーカード

がんばって考えてよかったなと思いました。色々な人にやってみてもらいたいと思いました。

(資料 19) 第 6 時の児童 A のふり返り

5 成果と課題

単元終末では、各グループで作り上げたコースを一つにして、「4-2 オリジナルノースサイドアドベンチャー」とした。児童 A は同じグループの仲間や他のグループとともに、自分が考えた「平均台でバランスを取りながら、二人でボールを渡し合う動き」をやりながら楽しそうにコースを回っており、自分たちでつくった「ノースサイドアドベンチャー」に夢中になって取り組む姿があった。単元を終えたあとの

〇〇しながら〇〇するや動きをたくさん作り出せてとても嬉しかったです。たくさんの動きをやっていたら、平均台の上やクッションの上でバランスがとれるようになったり、苦手だったとび箱が少し怖くなりました。またこういう機会があったら、面白い動きをつくりたいです。体育の授業でもいろんな動きに挑戦したいです。特に、とび箱の授業をやる時には活かそうな動きがたくさんあったので、練習の時にやっていきたいです。(資料 20) 単元を終えた児童 A のふり返り

のふり返りには、「動きをたくさん作り出せて」「面白い動きをつくりたい」「いろんな動きに挑戦したい」(資料 20) と書かれており、体育が苦手で、自信がもてなかった児童 A が、新たな動きを見つけ、挑戦していきたくて運動に対して前向きな気持ちになったことが読み取れる。また、「とび箱の授業をやる時には活かそうな動きがたくさんあったので、練習の時にやっていきたい」(資料 20) という言葉から、他種目でも今回学んだ動きを活かしたいと運動に親しもうとしていることが分かる。「ノースサイドアドベンチャー」という教材を開発し、仲間とかかわり合い試行錯誤しながらコースづくりや動きを考えたことで、運動する楽しさに気づき、多様な動きを考え続ける姿につながった。

本実践では、「もっとやりたい」と思える教材を開発した。その結果、仲間とともに運動する楽しさや、試行錯誤しながら多様な動きが生み出す心地よさを味わえる単元を構想することができた。また、運動が苦手な児童も単元の最後まで夢中になって取り組む姿が見られた。今後、他の領域においても、児童が夢中になれる教材開発や授業構想に焦点を当て、実践を積み重ねていきたい。