

18	豊田	御蔵小学校	ツジ ヒロユキ 氏名 辻 博 之
----	----	-------	---------------------

分科会番号	11	分科会名	保健体育（体育）
-------	----	------	----------

研究主題

友達と関わり合いながら、挑戦し、運動遊びの楽しさを味わう子の育成

— 1・2年 「こんなこともできる！オリジナル進化（鉄棒遊び）」の実践を通して —

研究要項

1 主題設定の理由

本学級は、1年生3名（男子1名・女子2名）、2年生3名（男子2名うち1名は特別支援学級、女子1名）の計6名の複式学級である。児童は、明るく、活発な子が多く、休み時間は、全員が外に遊びに行くなど、体を動かすことが好きで、運動に前向きに取り組むことができる。一方で、低学年の「自己中心性」という発達段階から、外で遊ぶときも全員で一緒に遊ぶわけではなく、それぞれがやりたいことをやっている場面も見られる。しかし、5月の運動会で実施した一輪車演技に向けては、全員で声をかけ合って粘り強く練習した。諦めて練習をやめてしまいそうな場面もあったが、友達と声をかけ合うことで、次第にできるようになった。本番は全員が一輪車に乗り、演技をすることができた。このような児童の実態から、友達と関わり合いながら挑戦できる場や、できた動きを認めてもらえる場を設定することで、「できた」を体験し、体を動かす楽しさを味わうことができるのではないかと考え、本主題を設定し、実践に取り組むことにした。

2 研究の方法

（1）めざす子ども像

本研究主題に迫るため、具体的なめざす子ども像を以下のように設けた。

友達と関わり合いながら、挑戦し、体を動かす楽しさを味わうことができる子ども

（2）仮説と手立て

めざす子ども像に対して、仮説とその手立てを以下のように考えた。

仮説 新しい遊び方に挑戦する場面において、友達にできた動きを認めてもらえる場を設定すれば
体を動かす楽しさを味わうことができるだろう。

《手立て①》 「オリジナル進化」への挑戦

グループ学習の時に、できるようになった技をもとに、動きの工夫を考えられるように促す。どのように工夫をすればよいか、悩む姿が予想されたので、技と工夫する動きのイラストを準備し、それらを組み合わせて工夫した動きがつかれないか、考える活動を取り入れる。また、児童が体を動かす楽しさを味わえるように、決められた技だけではなく、自分なりの動きの工夫を「オリジナル進化」として考え、失敗をおそれずに挑戦し、みんなの前で発表する場を設定する。

《手立て②》 グループ学習「ほめほめタイム」「お手伝いタイム」の設定

友達の動きを近くでよく見ることで、自分が活動する際に、友達の動きを参考にして活動ができるように、友達の練習を近くで見る「お手伝いタイム」を設ける。また、鉄棒遊びの活動後すぐに、友達や教師から、動きのよいところを認めてもらえる「ほめほめタイム」を設定し、友達の動きの上手なところを見付け、伝え合う。さらに、自分の動きを客観的に振り返ったりよい動きを見付けたりして、友達と互いにアドバイスし合えるようにするために、学習用タブレットの録画機能を使用する。

(3) 抽出児童

抽出児童については、運動好きだが友達との関わり合いに消極的な児童と、運動はあまり得意ではないが友達との関わり合いに積極的である対照的な児童2名を抽出し、その変容を追うことで仮説の検証を進めていく。

児童	児童の実態	期待する姿
抽出児 A	体を動かすことは好きで、休み時間も外へ遊びに行くことが多い。運動は好きだが、運動能力は低く、うまく活動できないことも多い。また、人の話を聞くことや自分の意見を言うことにおいては苦手な面がある。	運動能力は低いが、体を動かすことは好きなため、友達と認め合う活動を通じて、認められる喜びを知り、積極的にチャレンジする姿を期待する。また、できる動きを工夫する段階においては、自分の工夫をみんなに発表できる姿を期待する。
抽出児 B	運動はあまり得意ではない。しかし、自分の意見を積極的に言うことができ、仲間とは積極的に関わり合いながら、楽しもうとする姿が見られる。	友達の動きをまねたり参考にしたりして積極的に様々な技に挑戦する姿を期待する。また、友達の動きをよく見て、認めることやアドバイスすることを通じて、友達と関わり合いながら、運動する楽しさを味わってほしい。

3 指導計画

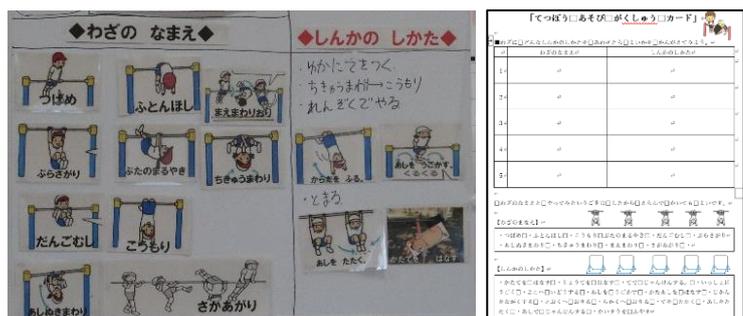
時	主な学習活動	・教師の支援（◎評価基準）
1	鉄棒遊びの行い方を知って、安全に活動しよう。 ・鉄棒の安全な使い方を知る。 ・自分のできる鉄棒遊びを行う。	・児童が安心して鉄棒遊びができるように、鉄棒の高さを児童の身長や動きに合わせて調整する。 ◎順番やきまりを守り、だれとでも仲よくしようとしている。【主】
2	いろいろな動きにチャレンジしよう。 ・簡単な跳び上がり・下り、ぶら下がりなどの鉄棒遊びを行う。 ・自分のできそうな鉄棒遊びにチャレンジする。	・自分の技に自信をもたせるために、技のよいところを友達や教師が認める時間をつくる。（手立て②） ◎鉄棒を使って、手や腹、膝で支持したり、ぶら下がったり、揺れたり、跳び上がったたり、跳び下りたり、易しい回転をしたりするなどして遊ぶことができる。【知・技】 ◎器械・機器の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。【主】

3	<p>動きのよいところを見つけて、自分の動きに生かそう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 鉄棒遊びをしている動画を見てよい動きを見付ける。 よい動きをまねて、鉄棒遊びを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分や友達のよい動きに気付けるようにするために、教師が前時にタブレットで撮影した動画を元に、話し合う。(手立て②) 互いに助け合い、頑張りを認め合える気持ちを育むために、グループで学習をする。(手立て②) <p>◎鉄棒を使った自分ができる遊び方を選んでいる。</p> <p>【思・判・表】</p>
4	<p>鉄棒遊びの進化の仕方を考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 鉄棒遊びの進化の仕方を知る。 できそうな動きを選んで、鉄棒遊びを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 進化の仕方を児童が理解しやすいように、児童ができる動きをもとに、その動きを進化させたイラストを用意する。(手立て①) <p>◎友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。【思・判・表】</p> <p>◎自分ができる技を進化させて進んで練習している【主】</p>
5	<p>進化させた動きにチャレンジしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時で実施した進化させた動きを発表する。 友達の発表を参考にして鉄棒遊びを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> たくさんの工夫に取り組めるように、ワークシートにできたものをまとめさせる。(手立て①) <p>◎友達が発表したオリジナル進化のよいところを見付けたり、自分もやってみたりしている。【主】</p> <p>◎鉄棒を使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。【主】</p>
6	<p>いろいろな鉄棒遊びを使ってゲームをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今までやった鉄棒遊びで、どんなゲームができるかを考え、発表する。 考えたゲームで、鉄棒遊びを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームのルールを考えやすくするために、選択肢を入れたワークシートを準備する。(手立て①) <p>◎場の安全に気を付けている。【主】</p> <p>◎友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたことを友達に伝えたり、ワークシートに書いたりしている。</p> <p>【思・判・表】</p>

4 研究の実際と考察

(1) 自分なりの工夫に挑戦する「オリジナル進化」

友達と関わり合い、動きを認め合いながら、自分なりの工夫を考えられる場を設定すれば、自信をつけ、楽しさを味わえ、より意欲的に挑戦することができると思った。そこで、技のきれいさを重視するのではなく、自分なりに工夫ができるように「オリジナル進化」と名付け、動きを考えられるようにした。どのように工夫をすればよいか、悩む姿が予想されたので、技と工夫する動きのイラスト



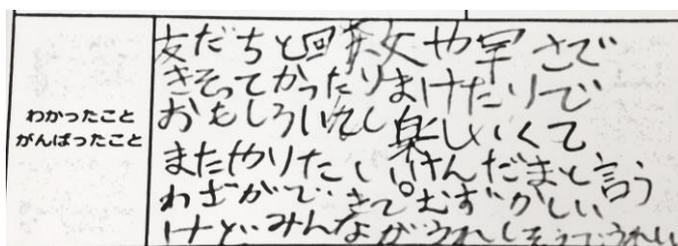
【資料①】 技と工夫する動きのイラストとワークシート

トを準備し、それらを組み合わせて工夫した動きがつかれないか、考える活動を取り入れた。(資料①)
 また、鉄棒で活動する順番、友達の動きを見て、よいところを探す順番、オリジナル進化を考える順番
 と同じ活動時間内で、役割を交代して取り組む
 ことで、自分のやる事が明確になり、集中し
 てそれぞれの活動に取り組むことができた。そ
 の結果、友達の動きを参考にして、オリジナル
 進化の技を考えることができた。さらには、オ
 リジナル進化の技を使い、回数や速さを競うゲ
 ームを行い、楽しく活動することができた。(資
 料②)



【資料② オリジナル進化の技を使い、楽しく活動する児童】

抽出児 B は、友達の動きを参考にして、自
 分が自信をもってきれいにできる技の進化を
 考えることができた。さらには、友達が喜んで
 くれたことに喜びを感じていた。活動の振り
 返りで「けんだまというわざができて、むずか
 しいけど、みんながうれしそうでうれしい」と
 友達と関わりながら、鉄棒遊びの楽しさを味
 わうことができていた。(資料③)



【資料③ 友達と関わることで楽しさを感じた B 児の振り返り】

(2) 児童が自信をもち、意欲的に活動できるようになる「ほめほめタイム」

友達に動きを認められれば、動きに自信をもち、いろいろな動きに挑戦したいと意欲的になり、楽し
 みながら活動ができると考えた。そこで、活動後、すぐに友達から動きについてよいところを認めても
 らう「ほめほめタイム」を設定した。どのように認めればよいか、言葉を考えることも難しかったため、
 事前に、「ほめ言葉(例)」を掲示し、その言葉を使ってよいところを認めることができるようにした。
 また、活動後にすぐに今、見ていたものを評価することで、どんな動きがよかったのかみんなに伝わる
 ように発言することができた。

抽出児 A は、初め、自分の得意な同じ動きばかりを行っていた。しかし、次第に自分の動きが認めら
 れることで自信をつけ、また、友達もいろいろな動きに挑戦していることを見て、自分もやってみたい
 と思うようになった。活動の振り返りでやったことのない動きに挑戦して、できるようになった喜びや
 もっとよくしたいという気持ちをもったことが分かった。また、友達の動きを見て自分もやってみたい
 と意欲を高めた。(資料④)



【資料④ 新たな技に挑戦した後の A 児の振り返り】

(3) 友達の動きを見て、自分の動きに生かす「お手伝いタイム」

友達と関わり合いながら、楽しさを味わうためには、友達の動きを見ることがとても重要だと考え、「お手伝いタイム」を設定した。「お手伝いタイム」とは、友達の活動中に①鉄棒を支える、②友達を励ます、③動きのアドバイスをするというものである。順番待ちをするのではなく、友達の活動を近くで見

て、鉄棒を支えたりアドバイスをしたりするなどの関わり合いをもてるようにした。

鉄棒を支えるだけでは、友達がけがをしないように気を付けることしか意識しないので、支えながら、動きのアドバイスをするように指示した。そうすることで、友達の動きをよく見ることができるようになった。(資料⑤)

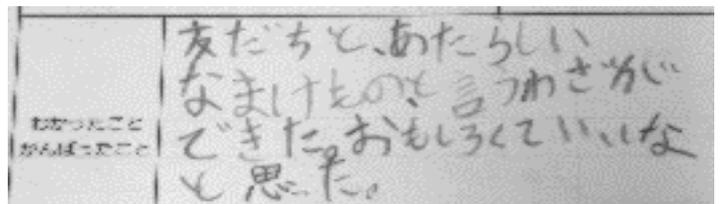
抽出児 B は、活動が続ける中で、上手にアドバイスや励ましをしていた。さらに、友達がやった動きをよく見ていて、技をまねて、いろいろな動きを試す中で「なまけもの」という技を考え出し、鉄棒遊びを楽しむことができた。活動後の振り返りで「友だちとあたらしいなまけものというわざ(資料⑥)ができた。おもしろくていいなと思った」と、友達と関わり合いながら、鉄棒遊びの楽しさを味わうことができていた。(資料⑦)



【資料⑤】 友達の活動をしっかり見る児童】



【資料⑥】 なまけものに挑戦する B 児】



【資料⑦】 友達と関わることで楽しさを感じた B 児の振り返り】

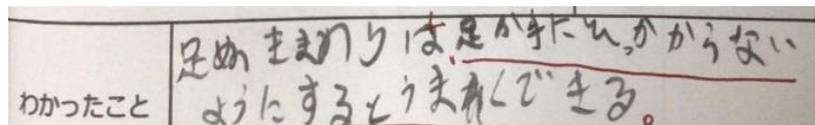
(4) 自分の動きに自信をつけさせる「学習用タブレットの活用」

自分の動きを確認し、よい動きを見付けることができるように学習用タブレットを活用しようと考えた。教師が撮影したものを確認できるようにすると、友達の動きも見てよい動きを見付けていた。そこで、みんなで確認し、どこがよい動きなのかを考えた。自分や友達のよい動きを見付けるだけではなく、動きをよく見るきっかけにもなり、「○○君の動きはとてもきれい」、「ぼくの動きも見せて」など、友達を認めたり自分の動きを振り返ったりすることにつながった。さらに、



【資料⑧】 自分の動きを確認する児童】

自分の動きを友達の動きと比べて、よりきれいな動きをしたいと思うようになった。動画で技ができるようになった自分の動きを見ることができ



【資料⑨】 互いの動きを動画で確認する児童】

抽出児 B は、映像を見る中で友達の「足抜きまわり」のよい動きを見て「足が手にひっかからないようにするとうまくできる」と気付くことができた。(資料⑨)
さらに、「こうもり」では、友達の動きから「膝をしっかりと曲げることで安定する」と見付けることができた。見付けたことを自分の練習に生かして練習に取り組み、できるようになった自分の動きを確認し、自信を高めた。そして、不安そうにしていた友達に「膝をしっかりと曲げて」と、声をかけ、動きをアドバイスできるようになった。(資料⑩)



【資料⑩】 膝を曲げるよう声をかける B 児】

5 成果と課題

(1) 仮説について

手立て①では、どんな工夫をすればよいのか、戸惑う場面も見られたが、イラストの提示や友達の動きをよく見て参考にすることで次第に「オリジナル進化」を考えられるようになった。自分で挑戦したことが友達に認められることで、もっと挑戦してみたいと思うようになり、鉄棒遊びを楽しめるようにつながった。

手立て②では、鉄棒遊びの後すぐ「ほめほめタイム」に褒められることで、うれしさや楽しさを感じることができた。褒められたり、認められたりする内容よりも、その行動自体に児童はうれしさを感じ、次の活動への意欲につながっていた。また、「お手伝いタイム」では、活動している児童の横で動きを見ることで、よく見なければならぬ状況をつくり出すことができ、友達の動きをまねてみたいという思いにつながった。さらに、アドバイスや励ましをしようと活動することで、友達のことを考えて活動するきっかけとなった。

以上のことから手立て①と②は有効と考えられ、仮説は妥当であったといえる。

(2) 今後の課題

本研究では、友達と関わり合いながら、挑戦することで、鉄棒遊びが楽しく活動できるようになることを目指した。友達から認められたり、褒められたりすることで、児童の意欲は高まり、毎回「もっとやりたい」との声が聞こえた。また、動きを工夫し、オリジナルの技を考えることもできた。しかし、「ほめほめタイム」で具体的に言えない、技の工夫をうまく考えられない児童がいた。今回は、考えられる児童の言葉や動きをまねることから始めるように指導した。今後の学習においては、考えること、発表することに苦手意識のある児童でも、簡単に取り組めるような話型の活用やほめ言葉集めを取り入れるなどして、指導を進めていきたい。また、どんな技でも認めてくれるから楽しくなりすぎて、従来の鉄棒の技とはかけ離れた動きをすることもあった。そこには、けがのリスク増加や本来習得すべき動きとの乖離が生まれてしまっていた。今後は、児童が楽しめて、安全性が高く、求める動きを習得できるような内容での授業実践をしていきたい。