

実践報告

# 児童にとって価値ある体育授業の「見える化」を目指して — 小学校第1学年の「ゲーム」についての一考察 —

久保 明広\* ・ 堤 公一\*\* ・ 松本 大輔\*\*\*

Gymnastics Study on "Visualization" of the valuable Lesson for Children:  
Through a Case of Session, "the Game" in the First Grade of Elementary School

Akihiro KUBO\*, Kouichi TSUTSUMI\*\* and Daisuke MATSUMOTO\*\*\*

## 【要約】

本研究は、小学校1年生の体育授業実践において、ユニバーサルデザインの視点をもって、授業づくりに取り組んだ。そうしたことで、小学校1年生においてもゲームの意味を理解し、夢中になって活動に取り組む授業が実践でき、指導が見える化することができた。

## 【キーワード】

見える化, ユニバーサルデザイン, 小学校1年, 意味

## 1 研究の概要

### (1) 研究の目的

F小学校体育科では、自主的・自発的に運動に親しむ児童の育成をめざしながらこれまで研究を行ってきた。手立ての一つとしてICTを利活用したことで、自己理解やゲームパフォーマンスを高めたり、自主的な学びを深めたりすることが成果として挙げた。さらに大前提としている、夢中になって運動に取り組む児童の姿を見ることができ、今後の展望として、誰もが楽しみながら自己向上していく授業の在り方や指導方法のさらなる改善が望まれた。

一般的な体育授業に目を向けると、体育の学力保障という説明責任や体力の向上という名の下に、技術・戦術の獲得だけをめざした授業やトレーニングの要素の強い授業が見られる。これはやらせる側の教師の立場からの授業であり、決してやる側である児童の立場を大切にされた授業ではなく、児童が運動に価値を見出して取り組んでいる授業ではない。F小学校体育科は、技術・戦術などを獲得させるだけのような指導性の強い授業をめざしているのではなく、やる側の立場を大切にしたいと考えている。授業において鈴木（2009）が述べるように「一過性の楽しさ経験ではなく、運動することに価値や意味を見出せるような楽しさ経験」を積み重ねることが重要であると考えており、その経験がスポーツ文化享受能力を培うことにつながると捉えている。

運動することに価値や意味を見出せるような楽しさ経験を積み重ねるために必要なことは、今持っている力をスタートとし誰もが楽しめる授業づくりであろう。つまりある力を身に付けないと運動に参加できないのではなく、今持っている力で運動に参加できる授業をデザインすることである。この考え方は、できる限り多くの人々のために環境等をデザインするというユニバーサルデザインと通じるところがある。しかし、これまでF小学校体育科ではユニバーサルデザインという視点で授業を見つめたことはない。

\*佐賀大学文化教育学部附属小学校 \*\*佐賀大学文化教育学部

\*\*\*西九州大学子ども学部

そこで、これまでの本校の研究や実践を深化・発展させながら、ユニバーサルデザインの視点をもち、運動が得意な児童やそうではない児童、全ての児童にとって、価値のある授業づくりをめざしていくことを目的とする。

## 2 研究の方法

### (1) 研究の視点と検証方法

児童にとって価値のある体育の授業となり、児童が夢中になって活動できている指導のこつを「見える化」していきたいと考える。また、ユニバーサルデザインという視点からも授業を見つめ直していく。

そのために、以下に示す視点を中心に授業づくりを行っていく。

- ・各領域・単元の特性的見直し
- ・学習内容の明確化
- ・教師の問いや言葉かけの明確化
- ・ICTの利活用

また検証方法としては、授業者の見取り、児童の学習カード、共同研究者の観察を相互的にとらえていく。

## 3 授業について

### (1) 授業対象

対象 : F小学校 1年生 35名  
 単元名 : ダンダンゲーム (E ゲーム ア ボールゲーム)  
 実施期間 : 平成27年1月～2月 (全6時間単元)  
 授業実践者 : K教諭 (14年目)

### (2) 単元について

本研究の内容である「特性的見直し」「学習内容の明確化」「教師の問いの明確化」をふまえて、本ゲームの特性を「投げ方を工夫したり、仲間と協力したりしながら競争することが楽しい運動」と定義した。また児童が学習すべき内容を、勝つためにどう投げたらよいかということにし、単元を通して「勝つためにはどうしたらいい？」と問いかけ続けた。

ゲームのルールは次のようにした。5人対5人で2分30秒間、中央に置いた4個のダンボールにボール(お手玉)を投げ合い、相手側に動かし合うことを競う(図1)。中央の線より相手側にダンボールが1個あれば1点となる。動かしやすさを変えるため、4個のダンボールはそれぞれ大きさや重さが異なる。



図1 ゲームの様子

### (3) 単元の授業過程と子どもの変化

1.2時間はゲームに慣れ、ダンボールに当てたいという思いが強いと想定し、自分の課題の中でゲームを楽しむ時間とした。その後はダンボールを動かしたい、勝ちたいという勝つことを目的とすると想定しねらい2を設定した(表1)。

表1 単元計画(全6時間単元)

1	2	3	4	5	6
オリエンテーション 試しのゲーム	ねらい1 今持っている課題の中で、ゲームを楽しむ		ねらい2 より目的意識を持った課題の中でゲームを楽しむ		

1時間の流れは以下のように設定した(表2)。

表2 1時間の流れ(45分)

たおしちやえゲーム	はじめ	ダンダンゲーム			終わり
5分程度	準備 カード 記入	ゲーム1 2分半/2分半	ゲーム2 2分半/2分半	ゲーム3 2分半/2分半	片付け ふり返り

「たおしちやえゲーム」(図2)とは、チームで準備にボール(お手玉)を投げ、3m離れた場所に4つ積まれたダンボールを倒すゲームである。他チームとの競争だけでなく、チームの記録更新(何秒で倒すことができたか)を達成することを楽しむことをねらいとした。

ボールを一つにすることで、一投の大切さ、投げたボールを急いで取りに行き、次の仲間にも正確に投げ渡すこともねらいとし、ダンダンゲームにつながる準備運動になると考え設定した。しかし、児童のダンダンゲームへの思いが強くなっていき、必要性が薄くなってきたように捉えたため、短い時間の取り組みとした。

「ダンダンゲーム」では1ゲーム2セットとし、各ゲーム対戦相手を変更した。1年生であるので、トラブルがあったり授業開始が遅れたりしたことで、2ゲームしかできない日もあった。



図2 たおしちやえゲームの様子

## 4 研究の検証

本実践について、授業者の見取り、児童の学習カード、共同研究者の観察を相互的にとらえ検証していく。以下からの下線は「見える化」のポイントとなる箇所とし、その後にもとめを示す。

### (1) 1時間目の様子

準備の仕方、ルール※1の説明を行い、試しのゲームをした。児童は興味津津で、無我夢中でお手玉※2を投げていた。

単元のテーマとして、「勝つためにはどうしたらいいか」※3考えていくことを問いかけ、競争することを楽しもうと伝えた。また、準備に時間がかかればゲームの時間が削減されることを伝

え、<sup>※4</sup>楽しいゲームをいっぱいしたければ、自主的に準備を早く取り組む必要があることを確認した。そのために、教師の手立てとして、ダンボールを置く位置にビニールテープを貼ったり、チームカードに写真を載せダンボールの置き方や投げる位置を示したりした<sup>※5</sup>。

## (2) ねらい1 (2~3時間目) の様子

本実践では、まずチームのめあてを持たせて、それに対して個人のめあてを持たせるようにした<sup>※6</sup>。個人としての勝ち負けではなく、チームとしての勝ち負けがあり、そのために自分はどうすべきか、どう貢献できるかがゲームの特性であると捉えたからである。ゲームの様相としては、ゲームに熱中するあまり、決められた線を越えて投げる、ボールを取りに行く時にダンボールを有利になるよう動かすなどのルール違反が多く見られ、不満も多かった。1年生では容易に想像できる状況であった。そこで、みんなでルールの確認をしたり、あいまいなルールを整理したり<sup>※7</sup>して、1年1組自分たちのゲームという意識を持たせた。

ゲームでは自分なりの投げ方（下から転がして投げる、倒れこみながら投げる）でダンボールに当てようとする姿に対して、当てることができていることを認める声かけ<sup>※8</sup>をした。しかし転がして当ててはいるものの、ダンボールが動かない状況であったため「当たっているけど、ダンボールは動いていないね」「おっ動いた！」と、声かけの質を変えていった<sup>※8</sup>。

## (3) ねらい2 (4~6時間目) の様子

ねらい2「より目的意識を持った課題の中でゲームを楽しむ」段階である。そこで導入場面で、転がしてボールをダンボールに常に当ててはいるものの、動かすことができていない映像を紹介<sup>※9</sup>した。児童はダンボールに当てるだけでは勝てないことを再認識でき、ゲームでは今まで以上に足を踏み込んだり、手を振り切ったりして力強く投げようとしている姿があった。また下から投げて確実に当てながらダンボールを動かそうとしている姿<sup>※10</sup>もあった。

5時間目からは、「チームのめあて」を「チームの作戦」という言葉に変えて紹介<sup>※11</sup>した。さらにチームとしての作戦の一つのきっかけになるために、またなかなか力強く投げ切れない子のために、軽いダンボールを加えた<sup>※12</sup>。すると、ゲームでは無作為にダンボールに投げるのではなく、明らかにねらいとするダンボールに向かって投げていた。さらに「せーの」というかけ声とともに投げて、一つのダンボールを複数人数で同時に投げるチームも出てきた。強く投げられる子は一人で一つのダンボールを、そうできない子は、軽いダンボールをねらったり仲間と協力して投げたりできていた。勝つためにはどうするかと思考する中で、自発的に投げ方を工夫し高め、競争を楽しんでいた。

## (4) ユニバーサルデザインの視点からの物的な工夫

①学習カード・全時間分が一目で分かるように1枚にまとめた。

②場・ダンボールを置く場にビニールテープで目印をつけた。

投げる位置をマットにし明確化した。

③用具・つかみやすく投げやすいお手玉を使った。

力強く投げ切れない子のためにもダンボールに軽重をつけた。

④ルール・的となるダンボールに当てより動かしたら勝ち、という単純なルールとした。

## 5 まとめ

### (1) 全体のまとめ

本実践では、児童が試行錯誤する様子が2点見られた。1点目は「投げ方：どうやれば上手く投げられるだろう、当てられるだろう」である。そのときに、教師はオーバースローなどの投げる型を示すことはしなかった。それは、その子にとって今持っている力で最適だとする投げ方で、どう投げれば良いかと試行錯誤し、その投げ方を高めて欲しかったからである。実際児童は自発的に投げ方を高めることができた。今持っている力（投げ方）でゲームに臨む授業づくりは、ユニバーサルデザインの教育と重なると判断した。

2点目は「勝つためにはどうしたらいいのか」である。「ダンボールに当てる」→「当てるだけでいいのか!？」→「ダンボールを動かす」→「どうやって動かす!？」→「力強く当てる」「何度も当てる」→「どのダンボールを!？」→・・・と投げて当てる行為が勝つための方法であることを自発的に児童が学んでいった。この思考過程は、ダンダンゲームの理解の深さにつながっていた。つまり、まずは目標物に当てたいという自然発生的な思いから、動かしたい、あのダンボールを動かせば勝つ／動かさなければ負ける、というゲームの意味を理解していたのである。それは同時に投げる技能が意味をもって高まっていくことにもつながった。

児童がその時間その時間の今持っている力で、ダンダンゲームの意味を理解し、ゲームそのものを学び、実践することができた、まさに児童にとって価値ある体育の授業のひとつとなった。

### (2) 「見える化」のまとめ

本実践で児童にとって価値のある授業に「見える化」できた指導のこつを以下にまとめる。

- ※1：単純なルールとしたことで、子ども達はすぐにゲームにのめり込むことができた。
- ※2：お手玉にしたことで、握りやすく扱いやすく投げやすさが生まれた。さらにダンボールを外れて、相手に当たっても痛がる様子がなかった。
- ※3：単元を通した問いの設定をした。そうしたことで、児童がその文脈に入り込むことができた。
- ※4：この言葉かけにより、準備片づけを早くする必要感が生まれた。
- ※5：準備を早く、スムーズに行える手立てとして有効であった。
- ※6：チームのめあてを先に持たせたことで、自分がダンボールをこうしたい!という気持ちも大切にしつつ、チームの勝ち負けにこだわる姿が生まれた。
- ※7：教師からの一方的なルール設定ではなく、児童の意見、特に楽しむことができなかつた児童の意見を基にルール設定していく。
- ※8：まず「当てたい」から始まり、次の「動かしたい」など児童の思考により添った声をかけることで、児童がゲームにより夢中になる姿が生まれた。
- ※9：単元の中盤で状況を整理する重要性、またそれを動画によって再現する有効性があった。
- ※10：いわゆるオーバースローを正しい投げ方としていたわけでないので、児童は試行錯誤しながらその状況に応じた投げ方をする姿が生まれた。
- ※11：ダンボールを当てたい、動かしたいという個の思いから勝ちたいというチームへの思いに変化したことを見極めての手立てである。
- ※12：軽いダンボールは作戦を生み出しやすい状況を作りだす、低位の子でもゲームに熱中するための手立てである。つまり教師は児童の思いを見極めて、表現を変えたり用具を変えたりすることが重要である。

## 6 成果と課題

### (1) 成果

- ・ 児童の思いから単元を通した問いを設定したことで、試行錯誤しながら今持っている力でゲームの理解を深める姿があり、1年生においても投げ方を高めながら競争を楽しむ姿が見られた。
- ・ ユニバーサルデザインの視点をもって授業づくりを行ったことが自主的・自発的に活動する姿につながった。

### (2) 課題

- ・ 自主的・自発的に運動に親しむ姿を生み出す指導のこつをさらに「見える化」する。

### 【引用・参考文献】

- ・ 佐賀大学文化教育学部附属小学校中学校 (2014) 平成26年度研究紀要第3号
- ・ 佐賀大学文化教育学部附属小学校中学校 (2013) 平成25年度研究紀要第2号
- ・ 佐賀大学文化教育学部附属小学校中学校 (2012) 平成24年度研究紀要第1号
- ・ 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著 (2010) 新版体育科教育学入門. 大修館書店
- ・ 鈴木秀人・山本秀人・杉山哲司編著 (2009) 小学校の体育授業づくり入門. 学文社
- ・ 細江文利・池田延行・村田芳子編・著者 (2009) 体育科実践事例集(1年2年). 小学館
- ・ 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
- ・ 高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著 (2002) 体育科教育学入門. 大修館書店
- ・ 松田恵示・山元俊彦編者 (2001) かかわりを大切にしたい小学校体育の365日. 教育出版