

実践報告

# すべての子どもが運動の楽しさに触れることができる体育授業 — 小学校低学年のボールゲームを通して —

田島 健太郎\* ・ 堤 公一\*\*

The Physical Education Session of Children knowing  
the Pleasure of Sports:  
Through a Ball Game of the Lower Grades of Elementary School

Kentaro TAJIMA\* and Kouichi TSUTSUMI\*\*

## 【要約】

体育では運動の持つ本来の楽しさ（機能的特性）に触れることが重要である。また運動能力・運動経験等は、未発達・未分化な状態である低学年の子どもたちであっても、すべての子どもが運動の楽しさに触れることができるためには、どのような手立てをとることが大切かを探ることを目的としている。最初は単純な楽しみを重視した手立てをとったことで、その楽しみに十分触れることができた。そのあとに、本来の楽しみに目が向き、運動の持つ本来の楽しさに触れることができた。

## 【キーワード】

運動の楽しさ、機能的特性、勝敗を競い合う楽しさ

## I はじめに

体育では運動の持つ本来の楽しさ（機能的特性）に触れることが重要である。これは、運動が得意な子どもに限らず、すべての子どもにあてはまることである。小学校では1年生から6年生まで、年齢でいくと6歳違う子どもが学習している。たった6歳とはいえ、高学年と低学年では発達段階に大きな差がある。低学年の子どもたちの運動能力・運動経験等は、未発達・未分化な状態である。そのため、その時々感覚的楽しさを中心とした学習を行う授業がよく行われる。しかし、それでは、運動の持つ本来の楽しさ（機能的特性）に触れることはできず、終わってしまう場合もある。低学年の子どもたちであっても、運動の特性を子どもから見てとらえなおし、子どもたちの状態を見取って手立てを打つことで、運動の楽しさに触れることはできるはずである。

チクセントミハイ（2000）は自発的に行われる自己目的的活動の研究から、楽しみのフロー（発展的な流れ）のモデルを示した（図1）。これを応用して佐伯年詩雄（2006）は「楽しい体育」の授業過程のモデル（図2）を考えた。フローとは目の前の活動に完全に没頭し、楽しさを感じている状態である。このように学習者のレディネスに応じた学習の内容をもって学習することでフローが生まれる。学習の内容がレディネスよりも低いと退屈し、高いと不安を感じる。フローはその中間で生じ、能力が高まるにつれてより高い課題で生じる。

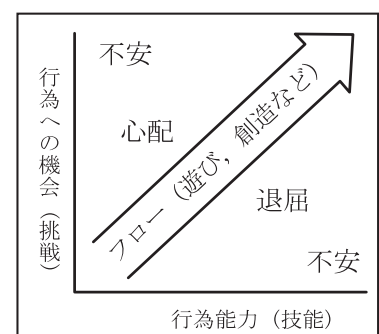


図1 フロー状態のモデル

\*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

このことから、手立て（学習の内容）が子どもの状態にあっていて有効であれば、子どもたちは運動の特性に触れ続けることができる。すなわち、運動の楽しさに触れることができると考える。低学年であっても、運動の持つ本来の楽しさ（機能的特性）に触れることができ、そのことが、中学年や高学年の学習にも繋がっていき、ひいては生涯スポーツにもつながっていく重要なことである。

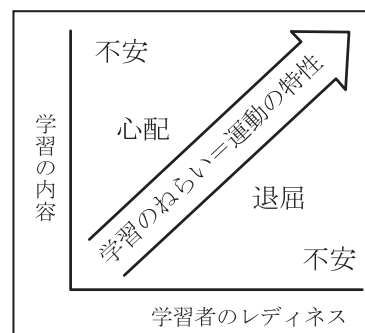


図2「楽しい体育」の  
授業過程のモデル

## II 研究の目的

本研究では、低学年の段階であっても、すべての子どもが運動の楽しさに触れることができるためには、どのような手立てをとることが大切かを探ることを目的とする。

## III 研究の方法

本研究では、低学年での授業実践の中で、教師の手立てが必要な場合を判断し、手立てをとっていく。その結果、子どもと運動の関係にどのような変化があったのかを、子どもたちの授業の様相、学習カードによる振り返りなどから子どもと運動の関係を具体的にとらえ、検証していく。

具体的には、用具・場の工夫、ルール工夫、教師の関わりの3点の手立てから検証していく。

## IV 研究の実際

### 1 授業対象

対 象：F小学校 2年生 34名

単 元：投げっこバレーボール（ネット型ゲーム）

実施期間：2015年6月～7月（8時間）

### 2 単元と子どもの実態

バレーボールは、ネットに挟まれたコートで、自陣にきたボールを落とさずに拾い上げ、相手コートにボールを返し、相手コートにボールを落とすか落とさないかで、勝敗を競い合うことが楽しい運動である。手でボールを弾き、つないで相手コートに返すという技術が低学年には難しいことから、ボールを投げる・キャッチするという仕組みに変えた投げっこバレーボールという運動を設定した（図3）。この運動は、ネットに挟まれたコートで、相手コートにボールを投げたり、キャッチしたりしながら、勝敗を競い合うことが楽しい運動である。

対象学級の子どもたちから見ると、自分がたくさんボールを投げること・たくさんボールをキャッチすることが楽しい運動である。また、点数を取り合って勝ったか負けたかを競い合うことが楽しい運動である。技能面でみると、投げ方は、両足を揃えたり、投げる手と同じ方の足を出したりして投げている子どもが多い。速いボールや小さいボールをキャッチするのは難しい子どもが多い。



図3 投げっこバレーボールの様子

このような実態から、ねらい1では、たくさんボールを投げたり、キャッチしたりして楽しむことができるように仕組んだ。そして、最終的にチームで攻め方や守り方を工夫しながらゲームが楽しめるような道すじとした。（以下、表1に学習の道すじを示す。）

### 3 学習の道すじ

表1 投げっこバレーボール学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6	7	8
0	ねらい1 たくさんボールを投げたり、キャッチしたりして ルールに慣れながらゲームを楽しむ						ねらい2 チームで攻め方や守り方を 工夫しながら、ゲームを楽しむ	
45								

## V 研究の検証

本実践での手立ての有用性について、単元前半・中盤・後半での、とった手立てと子どもたちの様相・学習カードの振り返りから検証していく。

### 1 単元前半の様子（1時目～2時目）

たくさんボールを投げたり、キャッチしたりすること自体に楽しみを感じていることから、その楽しみを精一杯味わえるように以下の手立てをとった。

#### (1) 用具・場の工夫

子どもたちにとって、投げやすくキャッチしやすいボールを工夫した。新聞紙を丸めて、ビニール袋で包んだものを基本にし、大きさは、キャッチしやすいように、ドッジボール程度の大きさとした。さらに、取っ手をつけて、投げやすくした（図4）。重さを調節するために、中にいろいろなものを入れて試してみた（図5）。投げたり、キャッチしたりすることがほとんど初めてだったので、なかなかネットをこえない子どもが多かった。この学級の子どもたちにとっては、最初は軽いものが操作しやすそうであった。重いものは、投げてもなかなかネットをこえなかった。こえたとしても、スピードが早く、キャッチすることはできず、プレーが続かなかった。

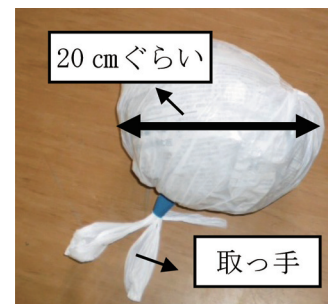


図4 使用したボール






軽い ←		重さ			→ 重い
					
風船を大きく膨らましたものを新聞紙で包んだもの	風船を小さく膨らましたものを新聞紙で包んだもの	新聞紙のみ	ゴムボールを新聞紙で包んだもの	テニスボールを新聞紙で包んだもの	

図5 準備したボールの中に入れたものと重さ

このことから、最初は黄色（左から2番目）を基本的に使い、実態に合わせて白（一番左）も使うこととした。

## (2) ルールの工夫

一人一人がたくさんボールに触り、投げたり、キャッチしたりできるように1チームの人数を減らし、3人对3人のゲームとした。たくさん的人数がゲームをできるように、4コート分8チームを作り、同時にゲームを行った。また、全員が偏りなく投げることができるように、投げるローテーションを決め、投げたら待っている人と交代するようにした。ルールは、投げたボールが相手のコートに落ちたら、1点。守る側は、ボールをキャッチすると、点を防げるというシンプルなものとした。ネット際で鋭角に投げることがあり、どうしてもキャッチできなかったのもので、それを防ぐため、サーブラインの後ろから投げるというルールを付け加えた。

## (3) 教師の関わり

「やった、入ったね。」「ナイスキャッチ。」という投げる、捕るに関する単純なことを言葉かけすることとした。子どもが立てためあては、「勝つ」など、勝敗に関するめあてが15人、「がんばる」「楽しむ」など、抽象的なめあてが9人。「たくさん点数を入れる」「遠くに投げる」「速く投げる」など、個人の楽しみに関するめあてが5人であった。このことから、最初は個人のめあてだけを立てさせることとした。

## (4) 子どもの様相

点が入った、キャッチしたで、歓声が上がり、投げる、キャッチすることに楽しみを持っていることが分かった。子どもの振り返りを見ても、投げることやキャッチすることに関することがほとんどであった(図6)。まだ、どうすれば入る(投げ方、投げる場所)や、どこにどう動けばキャッチしやすい(フォーメーション)に、意識は行っておらず、ふり返りでも出てきていない。したがって、教師の言葉かけやコメントでも触れなかった。

<p>★今日のめあて</p> <p>いっぱいキャッチすること</p> <p>《ひとことかんそう》※ていねいに書こう</p> <p>いっぱいキャッチはできなかったけれど点をいっぱい入れた</p>	<p>★今日のめあて</p> <p>ぜったいにかつ</p> <p>《ひとことかんそう》※ていねいに書こう</p> <p>きょうよくしてじゃんばんになげることができました。</p> <p>またたくさん投げたいです。</p> <p>こんどはもっとキャッチしたいです。</p>
<p>★今日のめあて</p> <p>いっぱい点をいれること</p> <p>《ひとことかんそう》※ていねいに書こう</p> <p>一かい目は点がとれなかったけど二かい目は点がいっぱい入れた。</p>	<p>★今日のめあて</p> <p>きょうはいっぱいキャッチしたいです。</p> <p>きょうは1かい目でかったけど2かい目でまけたからくやしかったです。いっぱいキャッチできました。</p>

図6 単元前半の子どもの振り返り

表2 単元前半の子どもの観点別振り返り

子どもたちは、まだ、たくさんボールを投げたり、キャッチしたりすること自体に楽しみを感じている状態であった。そんな楽しみを存分に味わえるボール、ルール、関わりを行ったことで、その楽しみを十分味わうことができていた(表2)。

	項目	◎	○	△
1時目	たくさん投げた	93.9%	6.1%	0.0%
	たくさんキャッチした	72.7%	21.3%	6.0%
2時目	たくさん投げた	89.7%	6.9%	3.4%
	たくさんキャッチした	89.7%	6.9%	3.4%



勝ちたいという気持ちはあるものの、勝敗にはそれほどこだわっていない状態の子どもたちに、無理して勝敗に関する事、技術的なポイントに触れなかったことも、この楽しみを純粹に味わえた原因であるといえる。

## 2 単元中盤の様子（3時目～5時目）

まだまだ、たくさんボールを投げたり、キャッチしたりすること自体に楽しみを感じているものの、勝敗にこだわりだした子どもも出てきたことから、それぞれの楽しみを味わえるように以下の手立てをとった。

### (1) 用具・場の工夫

単元が進むにつれて、キャッチする能力もあがってきて、軽いボールではなかなか落ちずに、点数が入りにくくなった。投げる能力もあがってきて、少々重くても相手コートに入るようになってきたので、中盤から、青（新聞のみ）のボールを使うようにした。

### (2) ルールの工夫

最後まで勝敗を争えるように時間制ではなく、10点マッチの得点制とした。しかし、授業時間には限りがあるため、第2試合は10点より少ない点数で決まることもあることとした。10点という点数は、活動時間中に2試合行うためである。これでも最初は、準備に時間がかかり、2試合全部を行うことはできなかった。

点数が入る工夫が出やすくするためと、スピーディーな試合展開にするためにキャッチしたら、そのまますぐ投げていいというルールを付け加えた。これによりゲームの様相は大きく変化した。より積極的に動くようになり、声もたくさん出るようになった。しかし、大きなルール変更でもあり、慣れるまでに時間がかかった。

また、スピーディーな試合展開、相手のすきがあるうちに投げる工夫などを優先するために鋭角に投げなければ、前から投げてもよいというルールも設定した。これにより、緑の線より後ろから投げるといったルールはなくなった。ネットから手を出すぐらいまで近づかないと鋭角には投げることができず、ボールの軌道は緑の線より後ろから投げているときと変わらなかった。

### (3) 教師の関わり

子どもたちのキャッチ能力が上がり、点数が入りにくくなってきた。投げるのをミスして点数が入ることが多かった。そこで、「ナイスキャッチ」などの言葉かけに加え、どうすれば点が入るのかに意識が向き始めた判断し、ちょっと上を狙って投げるなど、投げるコツについて少し触れた言葉かけをした。入って「やった」失敗して「くそー」という声も多かったが、1点差で接している時に一番盛り上がっていた。勝敗に関する意識が高くなっていることがわかり、「あと1点で勝てる」「キャッチしないと負ける」といった勝敗に関する言葉かけも多くなった。

ふり返りで、上手な子が、斜め上に投げるとネットにかかりにくいということについて書いていた。投げてネットにかかる子どもが多かったので全体に紹介した。

### (4) 子どもの様相

ゲーム中の盛り上がる場面や子どもの振り返り（図7）を見ても、たくさん投げる事、キャッチすることに楽しみを感じながらも、だんだんと勝敗に対する関心が強くなってきていることが

うかがえる。まだ多くは、勝ちたいという欲求と勝った負けたの結果だけに関心が高い子どもがほとんどであるが、どうすれば勝てるかを考え始めた子どもも見られてきた。(参照)

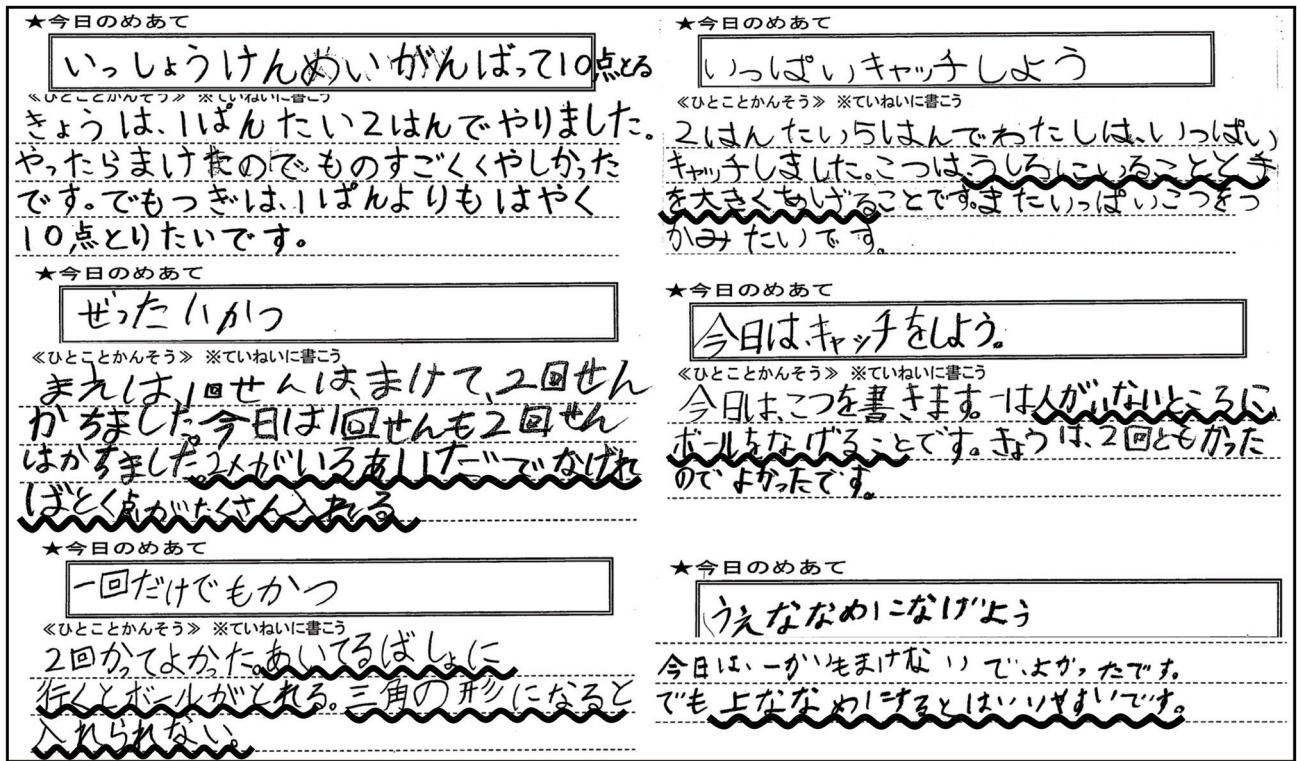


図7 単元中盤の子どもの振り返り

観点別振り返り（表3）を見てみるとたくさん投げた、たくさんキャッチしたの両項目とも相変わらず高い数値であるが、◎が下がってきている。ゲームが、スピーディーになった分、投げる順番や変わるタイミングが複雑になったので、ボールを投げる回数に差が見られてきたことが要因と考えられる。また、投げることやキャッチするために動くことがよくできるようになってきた反面、個人差も出てきた。ボールが落ちるところに素早く動いていく子、なかなか動けず、結局ボールに触れない子も出てきたことも挙げられる。

表3 単元中盤の子どもの観点別振り返り

	項目	◎	○	△
3時目	たくさん投げた	96.9%	0.0%	3.1%
	たくさんキャッチした	90.6%	9.4%	0.0%
4時目	たくさん投げた	87.5%	6.3%	6.3%
	たくさんキャッチした	90.6%	6.3%	3.1%
5時目	たくさん投げた	75.8%	21.2%	3.0%
	たくさんキャッチした	84.8%	9.1%	6.1%

前半でたくさん投げて、たくさんキャッチするという楽しさを思う存分味わっているので、能力も高まり、勝敗に少しずつこだわりはじめ、楽しさも勝敗を競う楽しさに向かいつつある。この状態で点が入る工夫が出やすいようなルールの工夫、教師のかかわりをしたことで、子どもたちはこの運動の本来の楽しさである勝敗を競い合う楽しさに触れ始めている。

### 3 単元後半の様子（6時目～8時目）

単元後半になると、ほとんどのチームが勝敗にこだわり、どうすれば勝てるかということを考えてきた。そこで、チームとしての動き方などの言葉かけを主とした教師のかかわりを主とした以下のような手立てをとった。

(1) 用具・場の工夫

終盤は、複数のボールの中から、自分たち（対戦チームと話し合っ）で、その試合はどのボールを使うか選択するようにした。

キャッチ能力が高まり、ただ投げるだけでは点数が決まらないようになってきて、狙って投げる意識が出てきた。斜め前方に投げればネットにかからず、点も入りやすいと考え、このようなプレーが増えてきた。しかし、投げるとアウトになることが多くなった。広いほうが、遠くに投げてもアウトになりにくく、狙う場所が多くなることから、コートを1m奥に広げた。

(2) ルールの工夫

今のルールにおいて、子どもたちは勝敗にこだわり、工夫を始めてきたので、変更することで逆に思考の妨げになると判断し、後半はルールの変更はしなかった。

(3) 教師の関わり

三角形になるフォーメーションを、ほとんどのチームが考え出していた。投げる工夫としては、空いているところに投げることを強く意識してきた。そこで、考えたフォーメーションが出来ているか、投げる時にどこに投げればいいかを中心に言葉がけした。また、点数係（プレーしていない人）には、そんな声を出すように、アドバイスした。子どもの考えをチームで共有するとき、図を描いて行っていることがあったので、作戦用紙を渡せるように準備しておいた。

(4) 子どもの様相

勝つことにみんなこだわってきて、めあてが「全部勝つ」「ぜったい勝つ」といったものがほとんどになってきた。チーム内で、投げる場所や、守る場所を自分たちでアドバイスし合う姿がたくさんみられた。振り返りには、空いているところに投げることの重要性に気づいたものが増

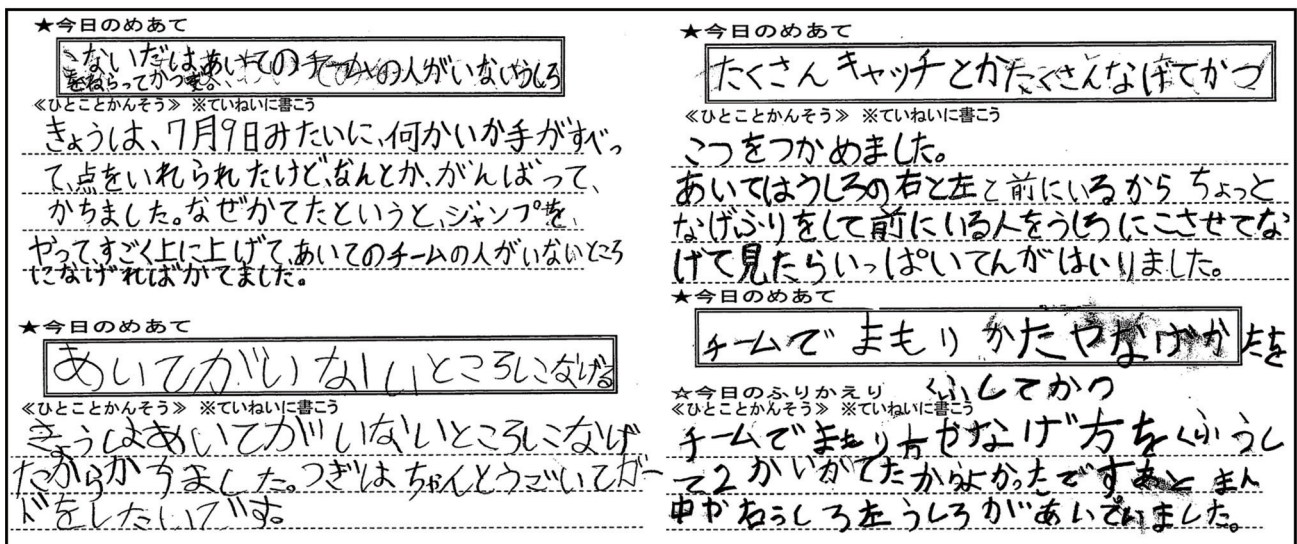


図8 単元中盤の子どもの振り返り

えた。投げ方に関しては、ネットにかかっていることもあるので、ネットにかからないように投げるこつ（斜め上に、斜め上を見て）を書いていた。投げるふりをしたり、最初からわざと空けて守ったりして、相手を動かすことを考え出した子どももいた。フォーメーションや動き方を書くときに、文章だけではなく、図を描いている子どももいた（図8）。



勝敗にこだわって、どうすれば勝てるかを考え出してきた子どもたちに、勝つために考えていることが存分にできるような手立てをとったことで、思考も深まってきた。中盤では、ボールに触る機会に個人差がみられていたが、チームで勝ちに向かうという意識が強くなり、全員が動きボールに触ることが勝ちに近くなることで、再び◎の数値が高くなってきた(表4)。チーム全員で勝敗を競い合う楽しさを味わっている姿がよく見られた。

表4 単元後半の子どもの観点別振り返り

	項 目	◎	○	△
6時目	たくさん投げた	81.8%	15.1%	3.0%
	たくさんキャッチした	81.8%	12.1%	6.1%
7時目	たくさん投げた	90.3%	6.3%	3.0%
	たくさんキャッチした	87.0%	6.3%	6.0%
8時目	たくさん投げた	86.7%	13.3%	0.0%
	たくさんキャッチした	86.7%	13.3%	0.0%

## VI 研究の整理

### 1 研究の成果

- ・子どもの楽しみをしっかりと見取って手立てをとることで、低学年の子どもたちであっても最終的には運動の持つ本来の楽しさを味わうことができた。
- ・低学年では特に、最初は投げるやキャッチするなどの単純な楽しみを重視することで、楽しみが味わえる。その楽しみに十分触れた後に、本来の楽しみに目が向いていくことが確認できた。
- ・たくさん投げる、キャッチするといった楽しみと、勝敗を競い合う楽しみは、順序性があるものではなく、常にお互いが存在し、単に投げたり、キャッチしたりする楽しみから、勝敗にかかわって投げたり、キャッチしたりする楽しみへと、楽しみの内容が変化することが分かった。

### 2 今後の展望

- ・中盤で投げたり、キャッチしたりすることに個人差がみられた。2人で行うことや、コートを広さを広げることなど、新たな手立てについても探っていきたい。

### 【参考文献】

- ・チクセントミハイ・今村浩明訳(2000) 楽しみの社会学. 新思索社
- ・佐伯年詩雄(2006) これからの体育を学ぶ人のために. 世界思想社
- ・鈴木秀人・山本理人・杉山哲司編著(2009) 小学校の体育授業づくり入門. 学文社