

実践研究論文

児童の主体性と運動のコトの本質をつなぐ体育の授業づくり —小学6年生の水泳の授業実践を終えて—

樋口 祥太* ・ 堤 公一**

The Making of the Physical Education Class to Tie Essence of the
Thing and Independent will and the Exercise of Children :
From Class Practice of Teaching Swimming for the Sixth Graders

Shota HIGUCHI* and Kouichi TSUTSUMI**

【要約】

「もっと長く、もっと楽に」これは児童が水泳の授業を通してなりたい姿であり、水泳という運動のコトの本質とも合致するものである。この「もっと長く、もっと楽に」を学習のテーマとして設定し、このテーマをもとに教師が問いを投げかけていった。運動のコトの本質を問いという形で児童と共有したことで、児童の主体的な学びが推進され、結果として泳げるようになった距離の伸びにも繋がっていった。

【キーワード】

コトの本質、今もっている力、泳法

I 研究の概要と目的

小学校の体育の授業において、夏になると毎年必ず行う運動がある。それは、水泳である。低学年では水遊び、中学年以降では水泳運動と名称は変わるが、一貫してプールで行う運動である。児童はこの水泳の授業が大好きである。それは、次の3つの要因が考えられる。1つ目は、暑い気温の中、冷たい水の中に入ることができるという環境面での楽しみである。涼を求めて水の中に入りたい気持ちは誰だって同じであろう。2つ目は、水に潜ったり浮いたりすることで水の中でしか味わえない感覚を味わうことができるという楽しみである。非日常的な感覚に浸ることのできる運動は、年間を通してこの時期にしか体験することができない。そして、3つ目は自分の泳げる距離が伸びたり、長い間浮いたりすることができるようになる達成型の楽しみである。水泳にはいろいろな泳ぎ方があるが、自分のできる泳ぎ方より長く泳げるようになることが自身の達成感に繋がり、次の目標にも広がっていくことになる。

しかし、実際の水泳の授業では、クロール・平泳ぎといった泳法の壁が立ちはだかっている。低学年であっても、壁につかまってバタ足の練習をしたり、プールの縦を途中で立たないで泳げるように何度も泳いだりする授業がある。また、高学年になるとクロールや平泳ぎの泳ぎ方を一斉で指導し、できない児童をできるようにするまで一生懸命指導している授業も多い。こういった授業を行うことで、泳げなかった児童には苦手意識が残り、水泳嫌いを生む一つの要因となっている。これは、指導者側の「水泳の授業では、泳法を教えなければならない」という、一種の固定概念があるからである

*佐賀大学教育学部附属小学校

**佐賀大学大学院学校教育学研究科

う。確かに、学習指導要領にもクロールや平泳ぎといった泳法は示されているので、押さえなければならぬ学習事項ではある。しかし、これらの泳法はあくまでツールであって目的ではない。

では、水泳運動の授業で目指すべきことは何であるのか。文部科学省（2017）は『小学校学習指導要領解説体育編』の中で「続けて長く泳いだり、泳ぐ距離や浮いている時間を伸ばしたり、記録を達成したりする楽しさや喜びを味わうことができる運動」と述べている。この続けて長く泳ぐためのツールが泳法であり、児童は続けて長く泳ぐにはどうするのかということに課題意識を持って取り組んでいくべきである。

以上のようなことから、本実践では、続けて長く泳ぐことに主眼を置き、そのためにどうするのかということを見ながら授業を進めていく。その結果、児童が楽しみながら泳力も伸ばせることができると考え、本研究の目的とする。

II 研究の方法

本実践を行う上で、次の2つの手立てを取っていく。

1つ目は、運動のコトの本質を明確にした上で、児童と共有し、問いかけていく学習の流れである。運動のコトの本質とは、その運動において幼児からプロのスポーツ選手まで誰にとっても感じられるその運動のおもしろさであり、運動の当事者の視点かつ客観的な視点で運動を捉えることで整理することができる。松田(2016)は、運動の特性の捉え方について主観一客観、当事者一観察者という2つの視点から運動を捉えることができると述べている。このうち、客観視点かつ当事者視点から運動を捉えることがその運動のコトの本質を捉えることになる。運動のコトの本質を捉えた見方からは、他者との関わりの中で必然性を持って学ぼうとするだけでなく、「できるかどうか」に夢中になるという、運動が持つ遊びとしての特性をも学ぶことができることに言及している。つまり、水泳運動のコトの本質を明確にした上で、児童と共有していく学習の流れを構成することが重要である。

2つ目は、今もっている力で楽しめるような場や教具の工夫である。今もっている力で活動することができる、自分のやりたいことがはっきりし、どうにかしてやりたいと考えるようになる。そして、試行錯誤しながら自分なりの方法で運動に取り組み、問題を解決していく。つまり、今もっている力で活動できるということは、主体的に学び考える力を付けることができるということに繋がる。そのために場や教具を工夫し、整えることは重要である。

以上の2つの手立ての結果、児童の運動への関わり方がどのように変容したかを技能の伸びやふり返りの記述から検証していく。

III 研究の実際

1 授業対象

対 象 : F小学校 6年生 33名

単 元 : 水泳運動 ～もっと長く、もっと楽に～ (D 水泳運動)

実施期間 : 2018年6月20日～7月27日(10時間)

2 単元と児童の実態

小学校高学年の水泳運動では、続けて長く泳ぐことを目標にクロールや平泳ぎの泳法が示され、その泳法の型を指導するような傾向にあった。しかし、平成30年度より移行期間となる小学校新学習指導要領において、「ウ 安全確保につながる運動」という内容が新設され、クロールや平泳ぎの項においても「手や足の動きに呼吸を合わせて」という文言が付け加えられた。つまり、長く泳ぐ

ためには泳法の型が重要なのではなく、その大前提となる息継ぎや水中での脱力が重要となると捉えられる。

対象学級の児童から見ると、学級の84%の児童が水泳運動を好きと答えており、「泳ぐ距離が伸びると楽しい」「平泳ぎができるようになって楽しかった」など記録の伸びや新しい泳法の獲得に楽しさを感じている児童も多い。一方で、水泳運動を嫌いと言った児童は全児童の16%おり、「クロールで泳げないから」「平泳ぎができないから」といった泳法への苦手意識が阻害要因となっている。つまり、長く泳げるようになりたいという思いはあるものの「水泳=泳法」という考えは根強く、長く泳げるようになるには、クロールや平泳ぎが上手にならないといけないと捉えている傾向にあった。

さらに、水泳運動のもう一つの側面として、運動技能が高い子の飽きという課題もあった。単元開始前から100m以上泳ぐことのできる児童にとっては、ただ続けて長く泳ぐことを目的とするだけでは飽きが生じやすくなり、自分の課題の設定も難しくなる。特に単元の後半にかけて、運動技能の高い児童への手立ても工夫する必要があった。

このような実態から、ねらい1では楽しみながら浮いたり潜ったりする中で、水中で脱力したり、息を吐いたりすることの楽しさや難しさを感じさせるように仕組んだ。次にねらい2では、教師が泳法に縛ることなく、長く泳ぐにはどうするかということについて問いかけていくことで、児童がねらい1で感じた脱力と息継ぎの価値を高められるようにした。さらに、児童の実態に合わせてより長く泳ぐ楽しさが感じられるよう、個人と集団、距離と時間の2軸で活動を整理していき、自分の実態に合った楽しさを味わうことができるような学習の道すじとした(表1)。

表1 本単元における学習の道すじ

時 分	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	オリエンテーション		ねらい2							
	ねらい1		続けて長く泳いで楽しもう							
	浮いたり潜ったり									
45	して楽しもう		ねらい3							
			長く泳ぐ楽しさを広げよう							

3 具体的な手立て

(1) 水泳運動のコトの本質を明確にした単元構成と段階ごとの問いの明確化

水泳運動の特性を図1のように整理した。このうち、水泳運動のコトの本質は第3象限にあたる。この視点を児童の思考とすり合わせるとともに、常に児童が意識して取り組めるように、本単元では「どうやって〜?」という問いで児童に提示していくこととした。

まず、ねらい1の段階では、「どうやって浮く」「どうやって潜る」という問いを提示した。浮いたり潜ったりする、いわゆる低学年での水遊びの活動を自由に促すことで、水への恐怖心を取り除きつつ、水中での脱力や息継ぎの感覚を意識化していくこととした。

次にねらい2の初めの段階では、「どうやって進む」「どうやって泳ぐ」という問いを提示した。一方通行というシンプルな決まりのみ設定し、泳法を指定することなく進み方や泳ぎ方を問うたことで、児童の水泳への自由な発想を引き出すとともに、泳法という固定概念を取り払うことを意識していった。

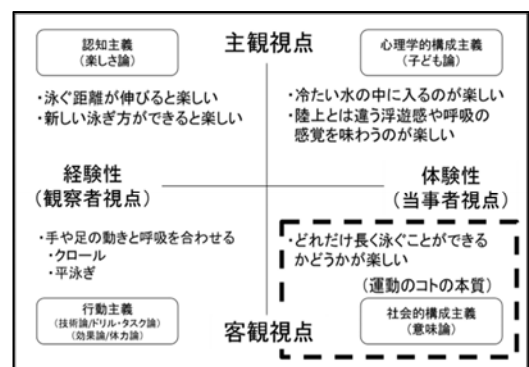


図1 水泳運動の特性の捉え方

そしてねらい2の途中から「どうやって長く泳ぐ」という運動のコトの本質に関わる問いを提示した。これは、いろいろな泳ぎを試す中で「もっと泳ぐ距離を伸ばしたい」という児童の願いとも合致し、長く泳ぐことへ思考を促していくことになった。長く泳ぐためには、途中での息継ぎが必要である。また、より長く泳ぐためには、水中でも疲れないように楽に泳ぐ必要もある。児童は息継ぎと脱力の必然性を実感し、息継ぎや脱力ができるようになるにはどうしたらいいかというふうに関いが深化していくこととなった。

さらに、50m以上続けて泳ぐことができるようになった児童には、ねらい3として一定時間足を着かない泳ぐ時間泳や複数人で連なって泳ぐ団体泳などを行っている様子を紹介し、長く泳ぐ楽しさを広げていくようにした。

以上のような単元の流れを、表2にまとめた。

表2 ねらいごとの問いを明確にした単元構成


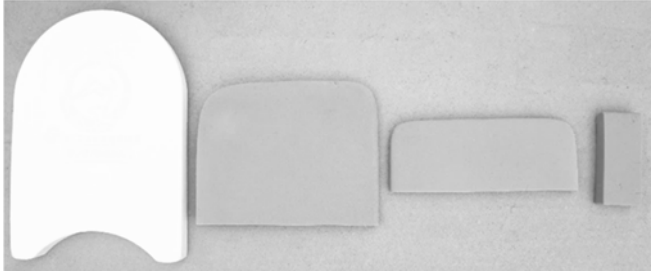

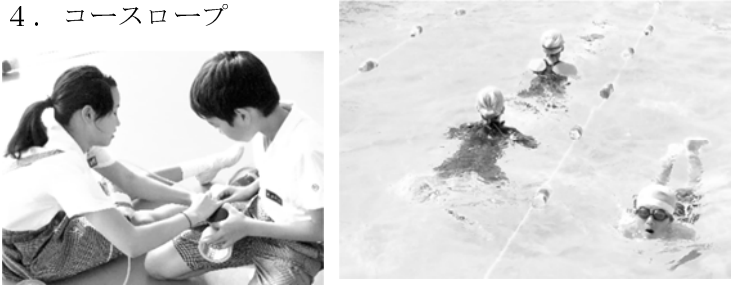
<p>1 { 2</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">どうやって浮く？</p> <p>○伏し浮き ○たまるま浮き ○背浮き ○友達と手を繋いで など</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">どうやって潜る？</p> <p>○水中じゃんけん ○水中写真撮影 ○底に寝て ○底に体育座りで など</p> </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>水の中で息を自由に吐き出すことの難しさ, 楽しさ</p> </div>
<p>3 { 4</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">どうやって進む？</p> <p>○歩いて ○走って ○泳いで など</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">どうやって泳ぐ？</p> <p>○道具を使って(ビート板, ボールなど) ○クロール ○平泳ぎ ○犬かき など</p> </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>泳力の確認と発想の自由化(泳法にしばらない)</p> </div>
<p>5 { 7</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">どうやって長く泳ぐ？</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>○自分の記録への挑戦(長く泳ぐ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・片道コース→往復コース→周回コース △の場の変遷 ・ペットボトルの目印 →どこまで泳いだか分かるようにする。 ・コースロープ →友達とぶつかることで記録が伸びないことへの対応 </div> <div style="width: 45%;"> <p>○疲れない泳ぎの獲得(楽に泳ぐ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・道具の利用 →手で持ったり, 足ではさんたりすることで特定の動きを練習する。 ・ストローク数のカウント →より少ないカウントで泳ぐことで伸びを意識した泳ぎを目指す。 ・息継ぎの仕方の共有 →水中でのポッピングの必要性を確認。 </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>長く泳ぐためのポイントの共有(【呼吸】【脱力】)</p> </div> </div>
<p>8 { 10</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">どうやってもっと長く泳ぐ？</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">自分の泳げる距離を伸ばして楽しむ</p> <p style="text-align: center;">個人で</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">一定時間, ずっと泳いで楽しむ</p> </div> <div style="width: 10%; text-align: center;"> <p>距離</p> <p>時間</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">友達と協力しながら距離に挑戦して楽しむ</p> <p style="text-align: center;">集団で</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">友達と協力しながら時間に挑戦して楽しむ</p> </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>長く泳ぐ楽しさの広がり(時間と距離, 個と集団)</p> </div> </div>

※ は児童に提示し共有した問い, は, その時間での教師側のねらい

(2) 児童が今もっている力で活動することができるような教具の工夫

ねらいごとに問いを整理し、活動を促す中で児童はいろいろなことを思考し、試そうとする。その時に児童が停滞することなく活動することができるように、次の手立てをとった(表3)。

表3 本単元で行った教具の工夫

名称と写真	目的や使用用途
<p>1. 個人の目標カードとコース図</p> 	<p>○ 単元に入る前に、個人の目標を明記させた写真を撮影し、マグネットを付けてカードを作った。そのカードを毎時間、自分の活動する場に貼ることで、自分の目標を常に意識できるようにした。また、目標が達成できた児童は随時更新できるようにし、より高い目標に取り組めるようにした。</p>
<p>2. 大きさの違うビート板</p>  <p>元の大きさ → $\frac{1}{2}$ → $\frac{1}{4}$ → $\frac{1}{16}$</p>	<p>○ 市販の大きさのビート板はもちろん、古くなったビート板を2分の1、4分の1、16分の1とカットしたものを用意した。市販の大きさに泳げた児童はだんだん大きさの小さい物に挑戦することができ、ビート板有りから無しをつなぐ手立てとなった。また、一番小さい物は、太ももに入れることで腰を浮かせる補助具としても活用できた。</p>
<p>3. ボール、ペットボトル</p> 	<p>○ 大きさの違うボールやペットボトルは、ビート板同様、浮くための補助具として活用した。手で持ったり足ではさんだりして泳ぐことで、特定の部分を練習することに繋がっていた。また、ペットボトルにはあえて水を入れて重くした物を持って泳いだり、沈めて個人の記録の目印にしたりすることにも活用できた。</p>
<p>4. コースロープ</p> 	<p>○ 周回コースでの衝突を防ぐためにロープとペットボトル、布テープを用いて自作した。ロープの1m置きにペットボトルを付けることで、泳ぐ距離の目印にもなっている。取り外しがしやすいよう、先端には金属製のフックを付けている。</p>

<p>5. お宝とお宝ホルダー</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2～3cm幅で切ったホース片をお宝として、番号を書いたネームプレートをお宝ホルダーとして準備した。3時目以降、25mを泳ぐ毎に1つのお宝を取り、自分のお宝ホルダーに入れていく活動を取り入れた。しかし、50m以上続けて泳ぐ児童など、児童によっては必要感がなかったため淘汰されていった。 ○ 学年の実態に合わせて、ホースの色を変えることで価値づけができる点は非常に有用だと感じた。
<p>6. クロールと平泳ぎのポイントカード</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ クロールと平泳ぎの泳ぐときのポイントと練習の仕方を整理し、掲示した。必要性を感じている児童が自主的に見たり、課題を感じている児童に教師がポイントを示す際の参考として活用した。A3判の大きさをラミネートした物も用意した。
<p>7. 教具の使用の仕方カード</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教具使用のポイントと整理の仕方をまとめたものを掲示した。プールを使用する全児童が活用できるように掲示物を作った。プラスチック段ボールに貼ることで、プールシーズンが終わってからの管理もしやすくなり、来年度以降の活用も見込める。

(3) 活動を整理する単元を通した板書

本単元では、以下の3つの目的で板書をまとめた(図2)。

① 1時間の授業の流れの明確化

準備運動から活動、ふり返りに至るまでの1時間の流れを明記した。

② 児童の活動場所の明確化

児童が活動するコースごとに自分の磁石を貼り、目的をはっきりもって活動できるようにした。また、同じコースで活動する友達も明確になり、見合ったり声をかけ合ったりしながら活動する姿に繋がった。

③ 単元の流れの整理

1時目から本時までの児童の活動やふりかえりを1枚の板書に整理していったことで、児童の学びの深まりや広がりが見えるようになり、それを元に活動を工夫しようとする姿に繋がった。以上のような目的で板書をまとめたことで、単元を通して考える問いが可視化されるとともに、児童も自分の活動が明確になり意識化されやすくなっていった。

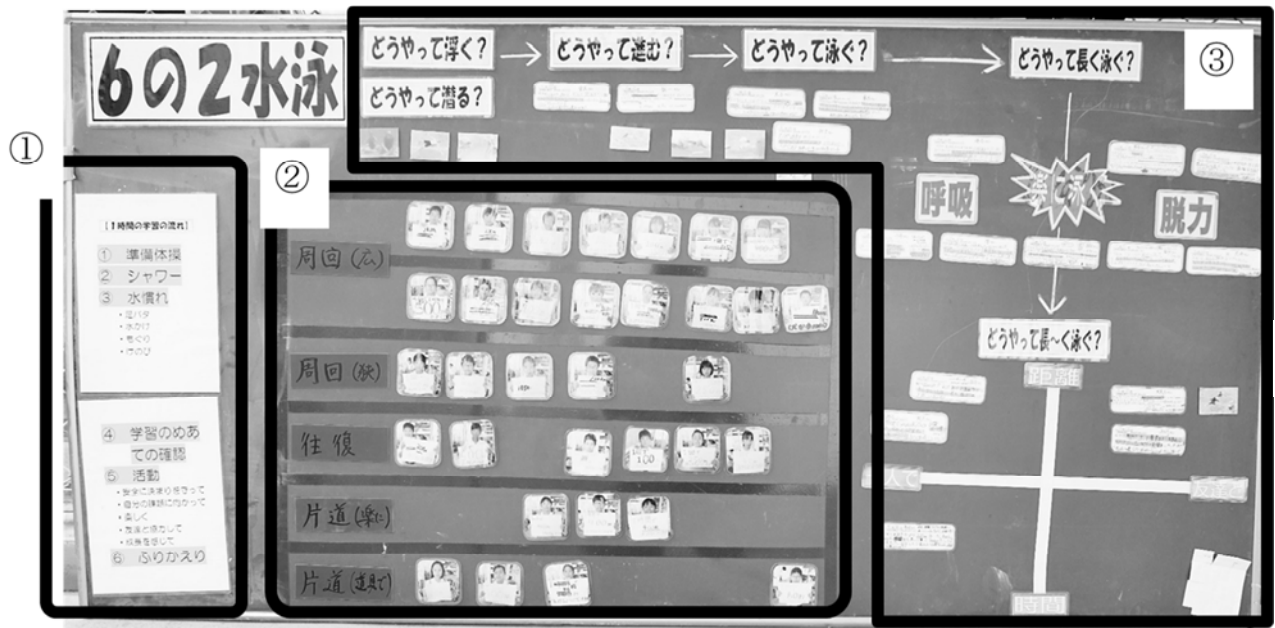


図2 本単元における3つの目的を持った板書

IV 実践の方法

1 単元前と後での実施したアンケート及び泳力測定と比較・分析

(1) 単元前に実施したアンケートと泳力測定

単元に入る前に実施したアンケートでは、児童の志向性とできるようになりたいこと、及び続けて泳げるようになる目標の距離を尋ねている。結果を次頁表4にまとめた。

表4 単元前のアンケートの結果

水泳の授業は好きか	好き 28 ・水の中が気持ちよいから 10名 ・記録が伸びると楽しいから 7名 ・(漠然と) 楽しいから 6名 ・いろいろな泳ぎ方があるから 3名 ・その他 2名	嫌い 5 ・苦手だから 3名 ・冷たいから 2名
どんなことができるようになりたいか (複数回答可)	・もっと続けて長く泳ぐ 29名 ・もっと楽に泳ぐ 21名 ・新しい泳ぎ方に挑戦 13名	
目標の距離	・25m 2名 ・51m~100m 6名	・26m~50m 3名 ・101m~ 21名
初めの泳力測定	・~25m 4名 ・26m~49m 5名	・50m 24名

(2) 単元実施後のアンケート

単元実施後に実施したアンケートでは、水泳の授業が楽しかったかどうか、今後挑戦したいことを尋ねた。結果は下記の表5の通りである。

表5 単元後のアンケートの結果

水泳は楽しかったか (自由記述)	楽しかった 33			
	・泳げる距離の伸び	20	・新しい泳ぎ方の習得	8
	・課題解決の楽しさ	5	・友だちとの関わり	5
	・気付きや発見	3	・活動量の豊富さ, 自由さ	2
今後挑戦したいこと は何か (自由記述)	・もっと続けて長く泳ぐ	18	・新しい泳ぎ方の習得	14
	・潜る時間を延ばす	4	・速く泳ぐ	3
泳力測定	・～25m	1名	・26m～50m	0名
	・51m～100m	10名	・101m～	22名

以上のような単元前後のアンケート結果より、全児童が今回の水泳の単元を楽しんだことが分かった。また、水泳だからこそ味わうことのできるおもしろさについて単元の初めは10名(30%)しか記述する児童がいなかったが、単元終了時には楽しかったわけとして28名(74%)の児童が泳げる距離の伸びや新しい泳ぎ方の習得という点から述べている。さらに、自分に合った課題を解決していくことの楽しさや友だちとの関わりの中で生まれる楽しさ、あるいはコツや運動のポイントなどを新しい気付きや発見があることの楽しさなど学習の学び方について楽しさを感じた児童も13名(39%)いた。

泳力については、32名(97%)が50mまで足を着かずに泳げるようになった。うち22名(66%)は、100m以上泳げるようになり、さらに距離を伸ばしたり新しい泳法を身につけたりすることに意欲を見せていた。

2 抽出児に見る単元のねらいごとの変容の検証

単元を通して、上位・中位・下位の児童をそれぞれ1名ずつ選び、活動の様子やふり返りの変容を追った。上位・中位・下位の児童の選考基準は以下の通りである。

上位・・・単元の初めの頃から50m以上泳げる上に、自分の課題を明確に持ちその課題に向けて活動を工夫することができる。

中位・・・単元の初めから25m泳ぐことができ、泳げる距離をもっと伸ばそうとしている。

下位・・・単元の初めには水の上で脱力することができず、顔を付けることもままならない。

(1) 活動の変容

活動の様子の変容を表6にまとめた。

表6 序盤・中盤・終盤における抽出児の活動の変容

	序盤 (1～2時目)	中盤 (3～7時目)	終盤 (8～10時目)
上位	・友だちとの関わりの中で水中に潜ったり浮いたりすることを楽しんだ。また、いろいろな体勢で底に沈むことを披露した。	・最初はいろいろな泳ぎ方を試していたが、そのうち距離を伸ばすことに挑戦した。一度もプールサイドに上がることなく泳ぎ続けることに夢中になっていた。	・友達と連なって長く泳ぐことに挑戦するようになった。先頭の人を入れかえながら泳ぐことで水の抵抗の受け方が変わることやみんなでタイミングを合わせることなどに楽しさを感じていた。

中位	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と関わりながらいろいろな浮き方や潜り方を試して楽しんでいる。友達のまねをすることで、水中で息を吐く楽しさを感じていた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・泳ぐ距離を伸ばすために、特に脱力に視点を当てて活動していた。平泳ぎのストローク数を減らして泳げるよう手足の伸びや1回のストロークを意識しており、楽な姿勢で長く泳げるよう工夫していた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・水中での脱力ができるようになったことで、泳げる距離が伸び、楽しさを感じていた。何度も挑戦することで泳げる距離を伸ばし、単元の最後の時間には200mまで泳ぐ距離を伸ばすことができた。
下位	<ul style="list-style-type: none"> ・友達や教師と一緒に手を繋いで潜ることから始めた。秒数を数えたり、水中と一緒に「イ〜チ、パッ」と叫んだりして水中で息を吐くことや力を抜いて浮くことを体感していた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビート板を持って脱力できていなかったが、水中での視線の向きや息継ぎの言葉を随時伝えることで、ビート板を持っては25m泳げるようになり、自信をつけた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・持つビート板を小さくして挑戦するようになり、半分の大きさのビート板を持って25mを泳げるようになった。また、平泳ぎの足の動かし方にも関心を持ち、練習するようになった。

どの児童においても、自分に合った課題を見つけ活動することができていた。これは、今もっている力で活動することで、自分の課題に気づき、その解決に向けて活動するという主体的な学習ができていたといえる。また、低位の児童に対しても、脱力や呼吸の難しさを教師の直接的な関わりや場や教具の工夫で軽減することによって、運動に対して積極的に関わっていくことに繋がった。

(2) ふり返りの変容

ふり返りの変容を表7にまとめた。

表7 序盤・中盤・終盤における抽出児のふり返り記述の変容

	序盤 (1～2時目)	中盤 (3～7時目)	終盤 (8～10時目)
上位	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと水中じゃんけんをしたり、いろいろなポーズで浮いたりするのが楽しかった。水の中で息を吐くのは疲れるけど、水上に出たときに一気に息が吸えて気持ちよかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・平泳ぎで周回して泳いだ。長く泳ぐには、けの美で伸びているときに息をたくさん吐けばよかった。 ・手と足のコンビネーションに気を付けることが、長く泳ぐときのポイントだと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・連なって泳ぐと、前はきつく、後ろは楽だった。 ・スムーズに交代する方法を考えた。息を同じタイミングで吸うと、よりスムーズに進んだ。 ・いろいろ試したけど、普通の平泳ぎが楽だった。
中位	<ul style="list-style-type: none"> ・ぶかぁーと浮くと気持ちよかった。ずっと浮いておきたかった。 ・友達と水中でいろんなポーズを取って写真撮影した。同じポーズで止まるには、息を吐き続けなければならなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・道具を使って手だけを練習したり、足だけを練習したりした。手だけだと前々進まなかった。 ・友達が言っていた力を抜くというのを実行してみた。すると(ストローク数が)8回で行けた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・距離について考えると、けのびの時に息を吐ききるとその後よく吸えた。 ・今日は目標(200m)を達成することができた。ぎゅっと足をまげて、ビョーンと伸ばすとよく進んだ。

下位	<ul style="list-style-type: none"> ・友達といっしょに潜って、怖かったけど水中で目を開けられるようになった。 ・だるま浮きや伏し浮きなどができるようになって、気持ちよかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビートバンを使って1回だけ25m行けた！次は、何度も行けるようになりたい。 ・今日は5回もビートバンを使って行けた。次は、半分のビート板にも挑戦していききたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビート板半分に挑戦して、1回25mまで泳げた。 ・息継ぎで息を吸うとき、力を抜かないと、体が沈むことが分かった。 ・バタ足とかえる足、どちらが自分に合っているか考えたい。
----	--	--	--

以上のような抽出児の活動時とふり返りの分析より、どの段階の児童であっても、序盤に浮いたり潜ったりする活動で感じた息継ぎや脱力について、中盤以降の活動でそのよさを実感し、終盤の記録の伸びにつなげていた。また、自分がその時間に行った活動やそのときの思考、あるいは次時への課題などを記すことができていることが、学び方が定着していたことが、記録の伸びにも影響したと言える。

教師の関わり方としては、全体では「どうやって～？」と問いかけ、児童に思考を促した上で、個別には「もっと楽に泳ぐにはどうしたらいい？」「その時は、どこを見れば息が吸いやすいかな？」など児童の実態に合わせた問いかけを行った。また、特に下位の児童には、進行方向からビート板を持って引っ張ったり、横で「イ～チパッ」と声をかけたりしながら支援を行い、泳ぐ距離の伸びを実感できるようにした。そうすることで、泳ぐことへの自信が高まり、次時への意欲が増していったと考えられる。

3 授業後のふり返りの検証

児童は毎時間の活動の日の宿題として、3時目以降、水泳日記を記入していった(図3)。授業のふり返りはもちろん、単元を通して気づいたコツやポイントなどをまとめる場所を設けた1枚ポートフォリオを作成し、ふり返りを記入していった。

この3～10時目の活動のふり返りの中で、「息継ぎ」「脱力」「泳法のコツやポイント」についての記述の推移を図4にまとめた。

息継ぎについては、単元を通して気づきを述べている児童が常にいた。その内容も、「水の中で息を吐いておくと次の息が吸いやすい」というものが多く、単元を通して息継ぎの必要性を感じていると考えられる。

一方、脱力については3時目に1名の記述があった後、6時目までは0人であり、7時目以降記述する児童が見られるようになった。これは、3～6時目にかけていろいろな泳ぎを試す中で、息継ぎや泳法に目が向いたためであり、7時目以降はそれをもっと長く泳ぐために、より楽に泳ぐ方法、すなわち脱力へと児童の視点が移っていったと捉えられる。



図3 本単元で使用した水泳日記用のシート

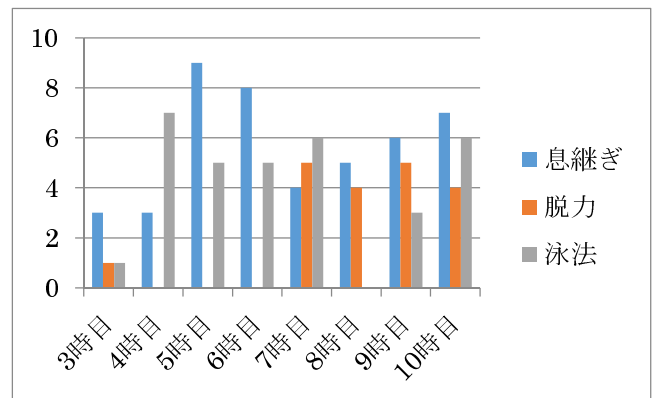


図4 ふりかえりにおける「息継ぎ」「脱力」「泳法」に関わる記述数の推移

もちろん、クロールや平泳ぎなどの泳法のコツについて記述する児童も多かったが、息継ぎや脱力といった視点からの記述も多く、児童にとって必要感のある学びだったことがうかがえる。特に息継ぎについては、技能の差に関わらず記述しており、学級全体で価値付けていく上で最も重要な意味を持っていたと考えられる。

VI 研究の整理

1 研究の成果

- ・ 運動のコトの本質という視点から運動を捉えることで、児童と共有する学習内容が明確となり、その後の単元構成にも有効であった。本単元では、運動のコトの本質と児童の思考が最初からある程度合致していたため、問いかけながらの共有もスムーズであった。また、「どうやってもっと長く泳ぐ」という問いをベースにしながらも、その前段階の4つの問いとそのあとに続けた長く泳ぐことへの広がりを持たせる時間—距離、個人—集団という2軸4分類での活動は、児童の思考を断続的に活性化させ、常に課題意識を持って取り組む姿につながっていった。

つまり、コトの本質から運動を捉えて児童と共有化していくことで、児童の主体的な学びを推進することが言える。

- ・ 今もっている力で活動できるような場や教具を工夫し、準備することで、技能的に差があっても活動に意欲的に取り組むことにつながった。今回の実践では、「どうやって〜」という問いの形で児童が思考を広げ活動に取り組んだため、児童の技能差に関係なく道具を使った泳ぎも認めていった。これは、技能的に下位の児童だけが道具を使って目立つという状況が生まれにくくなり、どの子も安心して活動できる雰囲気づくりにもつながった。

また、教師が児童の阻害要因を把握し、その解決に向けた道具の使用を促すことで児童の技能の伸びにもつながった。特にビート板をいろいろな大きさに用意することは、浮力の調節以外にも持ち方や装着の工夫につながり、様々な場面での活用が期待できた。

2 今後の展望

- ・ 今回の単元では、児童と運動のコトの本質とがうまく噛み合い、結果として児童が運動に夢中になる目指す体育の授業になっていった。では、他の運動ではどうであろうか。今後も、運動のコトの本質を明確にしながらか児童とうまく共有化することで、児童が運動に夢中になる体育の授業づくりを進めていく。そのためにも、運動のコトの本質と児童との出合わせ方に焦点を当て、より児童が必然性を持って運動に取り組む姿を追い求めていきたい。

《引用・参考文献》

- ・ 文部科学省（2017）小学校学習指導案要領解説体育編135
- ・ 松田恵示（2016）「遊び」から考える体育の学習指導．創文企画；20-25
- ・ 小学校体育なるほどハンドブック～体育に関する指導資料～（2010）．佐賀県教育委員会
- ・ 佐賀大学教育学部附属小学校（2017）研究紀要第4号
- ・ 田島健太郎・堤公一（2018）体育授業における子どもたちの自発的活動を引き出す学習環境デザイン—小学校低学年のマット遊びを通して—．佐賀大学教育学部実践研究；117-126

