

感性を育む体育科の支援のあり方

－「変身しよう」の実践を通して－

藤村佳令

1 体育科における児童の感性と支援の方法について

運動が好きな児童がいれば、そうでない児童もいる。題材によっては好きだという児童もいる。このように実態の全く違う児童が同じ運動に取り組む場合には、そこで関わる教師の支援のあり方が問われてくる。本学級では、体育科における児童の感性とそれに対する教師の支援の方法を次のようにとらえている。

	児童の様子	支援の方法
気づく	1 運動することを意識していない。	・児童の実態に適した運動内容を選択する。
	2 運動することに気づく。	・児童が興味を持つような場を設定する。
	3 意識はあるが、運動をしようとししない。	・効果音楽等を取り入れる。
感じる	4 運動の場へ近づく。	・大きな動作で示範してみせる。
	5 単発的に運動をする。	・児童の動きに対し言葉をかける。
	6 興味に応じて運動をする。	・児童が運動しやすいように補助をする。
表現する	7 動きをイメージして運動をする。	・運動を意味づける（物語性を持たせる）。
	8 友達や教師の模倣をして運動をする。	・難しい運動には補助をする。
	9 動きを自分で考えて運動をする。	・望ましい動きになるよう言葉をかける。
	10 友達や教師の動きに合わせて運動をする。	・場の設定を児童と共に考える。

教師の支援が児童の感性をさらに育てていくことにより、運動を一層好み、活発に活動する児童を育成していきたいと考える。

2 指導事例 「変身しよう」

(1) 題材について

何かに変身し、そのものになりきることは、児童の活動をより活発化させる。豊かにイメージを膨らませ、“こんなふうに動いてみたい”と希望や目標を持ち、活動に楽しさが加わってくる。それが児童の活動意欲をさらに刺激し、運動能力を向上させることになる。変身するものに興味を持ち（気づく）、こんなふうに動いてみたいと思い（感じる）、運動に挑戦してみる（表現する）。「変身しよう」の学習により、児童の感性はさらに豊かになっていくものと考え。そこで、

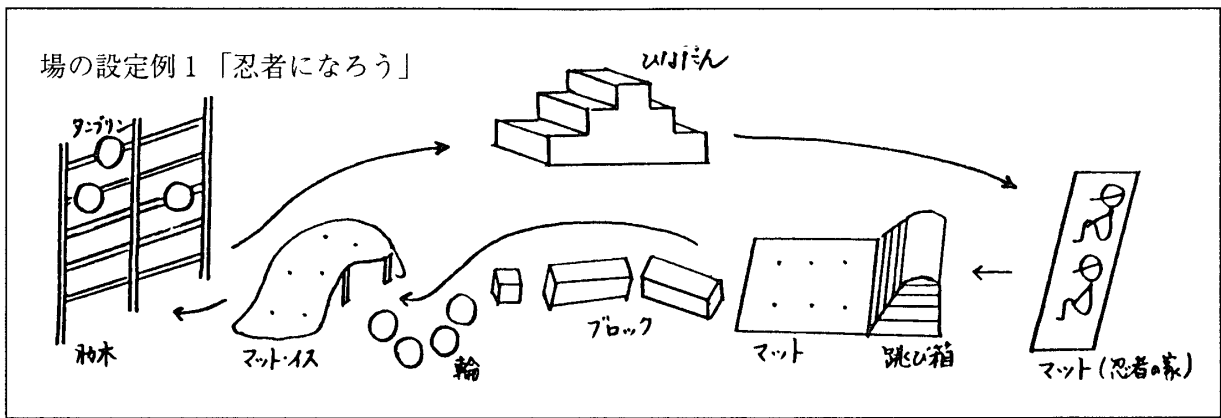
変身したものになりきって運動するならば、楽しく意欲的に取り組み、運動能力の向上がみられるであろう。

という授業仮説を設定し、授業に取り組んだ。この場合の教師の支援として、次の点を踏まえたものが必要であると考え。

- ・児童が変身したいと思うような題材を提示すること。
- ・運動を持続できるような取り組みがなされていること。

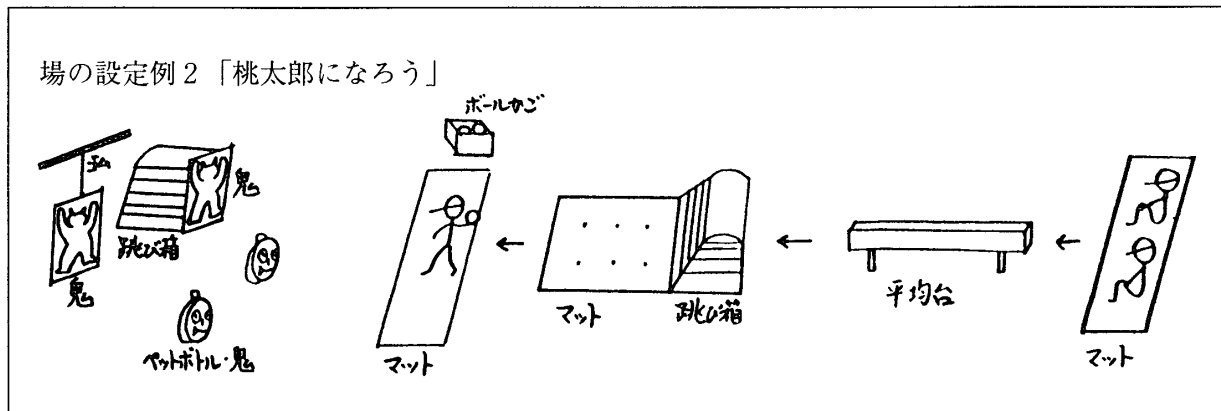
① 題材1 「忍者になろう」

マット、跳び箱、ブロック、輪、椅子、肋木、階段などの器具を、山や谷、橋やトンネルなどに見立て、宝物を取ってくる（タンブリンをたたいてくる）という設定で運動を行った。



② 題材2「桃太郎になろう」

平均台や跳び箱などの障害物を乗り越えた後、ドッジボールをきびだんごに見立て、鬼の的にめがけて投げ、退治するという設定で運動を行った



(2) 児童の実態

本題材における児童の実態は次のようである。

児童	運動の実態	感性の実態
①	<ul style="list-style-type: none"> 跳び箱の上から、勢いよく跳び下りることができる。 ボールを片手で構え、上手で投げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動を好み、楽しみながら活発に活動することができる。 休憩時には一人でもボールを持って遊びに行くことができる。
②	<ul style="list-style-type: none"> ブロックの上を慎重に渡ったり、柵木を慎重に登ったりすることができる。 ボールを下から転がすことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 音楽に合わせて体を動かすことができる。 友達の動きを見て模倣し、一つ一つの運動に慎重に取り組むことができる。
③	<ul style="list-style-type: none"> 両手、両膝をついて、トンネルをくぐることができる。 ボールをポイッと放すように投げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 活発に運動をすることができる。 友達の動きを模倣し、興味を感じたら積極的に運動する。
④	<ul style="list-style-type: none"> 力強く走ったり、跳び箱から勢いよく跳び下りたりすることができる。 ボールを両手で持ち、腹の横から回すように投げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動を好み、積極的に活動することができる。 興味を感じた運動には、積極的に参加できる。

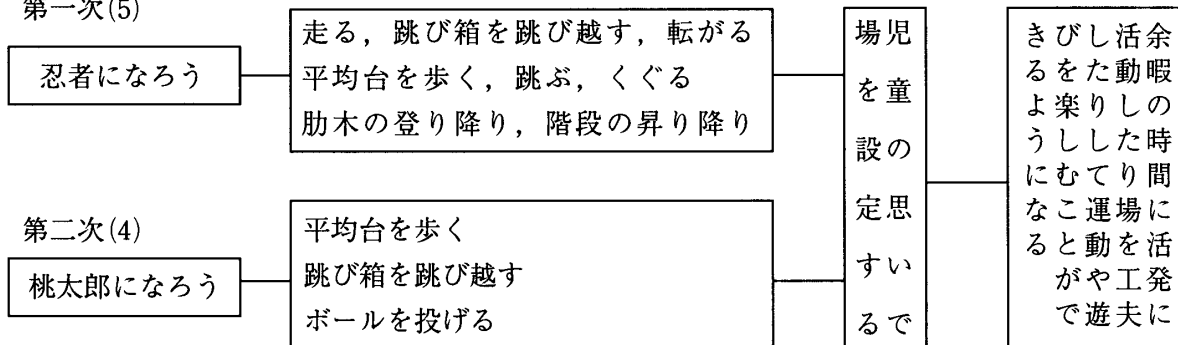
⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・ 跳び箱から勢いよく跳び下りたり，肋木を素早く登ったりすることができる。 ・ ボールを下から勢いよく投げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 積極的な態度で運動に取り組むことができる。 ・ 場の設定などを自分なりに考え，工夫を凝らして運動することができる。
⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・ マットの上を体を伸ばして転がることができる。 ・ ボールを両手で持ち，転がしたり投げ上げたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 興味を持って，楽しみながら運動に取り組むことができる。 ・ 友達の動きをよく見ており，模倣しながら運動できる。

(3) 指導目標

- ① 変身したものになりきり，楽しく・意欲的に運動ができるようにする。
- ② 器具・ボールを使った運動に親しむことができるようにする。

(4) 指導内容と計画

第一次(5)



(5) 指導の実際

児童が変身することに意欲や喜びを感じるためには，変身するものが児童の興味に沿ったものでなければならない。“忍者”は，児童がよく視聴しているテレビ番組のキャラクターをイメージさせるものである。“桃太郎”は，おはなしの時間に登場したキャラクターそのものである。変身したもののイメージがより鮮明になるように，運動の前に変身するものについてのお話をしたり，そのものと同じ動きを全員でする時間を持った。また，それぞれの運動の方法が理解できるように指導者が大きな動作で示範してみせり，運動中にはBGMを流したりした。

指導内容と支援の方法については，次のように行った。

題材	指導内容	支援の方法
忍 者 に な ろ う	<走る> 忍者の家からマット まで走る	<ul style="list-style-type: none"> ・ 忍者の家から元気に立ち上がり，跳び箱まで大きく腕を振って走ってみせる。 ・ 必要な児童には一緒に走る。
	<跳び越す> 跳び箱に上がり，跳 び下りる	<ul style="list-style-type: none"> ・ 手足を大きく開いて，跳び下りてみせる。 ・ 必要な児童には跳び箱に上がる時に補助をしたり，着地したときに前や後ろに転ばないように補助をする。
	<転がる> 手足をまっすぐに伸 ばし，横転する	<ul style="list-style-type: none"> ・ 手足をまっすぐ伸ばして，横転してみせる。 ・ 必要な児童には前に進むように補助をしたり，マットからはずれそうときは軌道修正したりする。
	<バランス> ブロックの上を渡る	<ul style="list-style-type: none"> ・ 手を真横に開いて渡ってみせる。 ・ 必要な児童には落ちないように補助をする。 ・ 教師がワニになり，ブロックを渡る児童の意欲を高める。

忍 者 に な る う	<跳ぶ> 輪から輪へ跳び移る	・腕を振り上げ、大きくジャンプしながら渡ってみせる。 ・実態に応じて輪と輪の距離を変える。
	<くぐる> トンネルをくぐる	・トンネルを素早くくぐってみせる。 ・必要な児童にはトンネルの反対側から言葉をかける。
	<登る, 降りる> 肋木を登り, 降りる	・肋木を一段一段昇り, タンプリンをたたいて降りてみせる。 ・必要な児童には手をかけるところ, 足をかけるところ, 手と足をかける順番について補助をする。
	<階段昇降> 階段を昇り, 降りる	・階段を一段一段駆け昇り, 駆け降りてみせる。 ・高さがあるため, 必要な児童には補助をして恐怖心を持たせないようにする。
桃 太 郎 に な る う	<バランス> 平均台を渡る	・手を真横に開いて渡ってみせる。 ・必要な児童には上がりやすいように補助をしたり, 落ちないように補助をしたりして恐怖心を持たせないようにする。
	<跳び越す> 跳び箱に上がり, 跳び下りる	・手足を大きく開いて, 跳び下りてみせる。 ・必要な児童には跳び箱に上がるときに補助をしたり, 着地したときに前や後ろに転ばないように補助をする。
	<ボール投げ> 的をめがけてドッジボールを投げる	・的をめがけて下手で転がしたり, 上手で投げたりしてみせる。 ・必要な児童には投げる格好をみせたり, 言葉かけをしたりする。

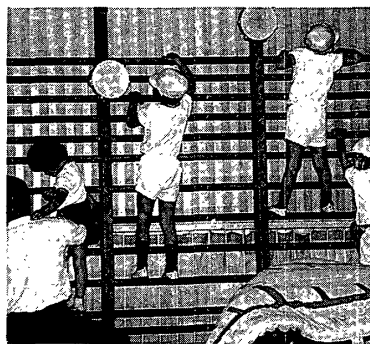
児童一人一人の課題に対する支援は次のように行った。

児童	課 題	支 援 の 方 法
①	・ブロックをバランスよくスムーズに渡ることができる。 ・ボールをより遠くへ, より正確に投げることができる。 ・順番を待つことができる。	・ワニになってみせ, ブロック渡りが楽しくできるようにする。 ・上から吊るした鬼に当てるよう言葉かけをしたり, 投げる位置を下げたりする。 ・誰の次にするのか絶えず明確にする。
②	・トンネルを素早くくぐることができる。 ・ボールを肩の上で構え, 上手で投げることができる。 ・集中して運動に取り組み, 何度でもやってみようとする意欲を持つことができる。	・トンネルの反対側から言葉かけをする。 ・投げる格好をみせたり, 言葉かけをしたりする。 ・友達の模倣をするよう言葉かけをしたり, 共に運動をしたりする。
③	・肋木を一段一段確実に登り, 降りることができる。 ・ボールを肩の上で構え, 上手で投げることができる。 ・進んで運動しようとするすることができる。	・手や足をかけるところを指し示す。体を支え恐怖心を抱かせないようにする。 ・投げる格好をみせたり, 言葉かけをしたりする。 ・何度でも運動するよう言葉かけをする。
④	・手足をしっかり伸ばして横転することができる。 ・ボールを肩の上で構え, 上手で投げることができる。 ・順番を待つことができる。	・スムーズに横転できるよう, 適宜後押しする。 ・投げる格好をみせたり, 言葉かけをしたりする。 ・誰の次にするのか絶えず明確にする。

⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐ横転することができる。 ・ボールを肩の上に片手で構え、上手投げで遠くへ投げることができる。 ・友達の力を考慮し、みんなが楽しめるような場の設定ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・横転を適宜軌道修正する。 ・投げる格好についての言葉かけや、当てる的についての言葉かけをする。 ・みんなが楽しめるような場の設定についての言葉かけをする。
⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・着地したときに膝や尻をつかないように跳び箱から跳び下りることができる。 ・ボールを肩の上に構え、上手で投げることができる。 ・進んで運動しようとする事ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・跳び下りる際に補助をし、着地後に前後に転倒しないように補助をしたりする。 ・投げる格好をみせたり、言葉かけをしたりする。 ・何度でも運動するよう言葉かけをする。



<忍者になろう>



<忍者になろう>



<桃太郎になろう>

以上の取り組みで、次のような児童の表現がみられた。

児童	児童の表現
①	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロック渡りやワニの出現を楽しみ、落ちてでもすぐに上がって渡ることができた。 ・ボールを遠くへ、速く、正確に投げることができた。 ・友達に順番について指摘するなど、順番を守ろうとする態度がみられた。
②	<ul style="list-style-type: none"> ・トンネルの入り口で留まらず、くぐろうとすることができた。 ・ボールを両手で肩の上に構え、上手で投げることができた。 ・ボールを的に投げつける運動を何度も繰り返してすることができた。
③	<ul style="list-style-type: none"> ・肋木にしっかり手足をかけ、安定して止まることができた。 ・ボールを両手で持ち、股の下から投げることができた。 ・何度も繰り返しながら、活発に運動をすることができた。
④	<ul style="list-style-type: none"> ・横転することを楽しみ、長い距離を転がろうとすることができた。 ・ボールを両手で肩の上に構え、上手で投げることができた。 ・順番が回ってくるまで、じっと座って待つことができた。
⑤	<ul style="list-style-type: none"> ・慎重に横転することができた。 ・ボールを片手で肩の上に構え、上手で投げることができた。 ・みんなが楽しめる場づくりについて考えようとする態度がみられた。
⑥	<ul style="list-style-type: none"> ・恐がることなく跳び箱から跳び下りることができた。着地時に掌がつけた。 ・ボールを両手で肩の上に構え、上手で投げることができた。 ・何度も繰り返しながら、活発に運動をすることができた。

3 考察

授業仮説に基づいた教師の支援は、はたして感性を育むものであったかどうか考察をしてみる。

(1) 児童が変身したいと思うような題材を提示することができたか。

① 「忍者になろう」

児童がよく視聴しているテレビ番組のキャラクターをイメージさせる題材であり、変身してみたいと思わせる題材であったようだ。忍者になるということで、今までの自分よりも活発な姿を想像していたように思われる。互いに“〇〇レンジャー”と名前を呼び合いながら、体育の授業を楽しんでいたようである。

運動を始める前には忍者の話をしたり、“忍法歩くの術”“忍法走るの術”“忍法這うの術”など忍者を連想させるような動きを全員で行い、気持ちを盛り上げ、忍者になりきるきっかけを作っていたと思う。

② 「桃太郎になろう」

この授業に取り組んだ頃は、おはなしの時間に桃太郎を学習したばかりで、児童にとっては親しみやすいキャラクターであった。したがって、変身しやすい題材であったと思われる。また、桃太郎のストーリーが理解できていたので、平均台や跳び箱などの障害物を乗り越えて鬼退治に行くという設定が抵抗なく受け入れられ、見通しを持って学習ができたようだ。鬼退治に出かけるといふ勇ましい行動に、児童は変身願望を感じていたようにも思われる。

運動を始める前には桃太郎の話をしたり、「鬼退治に出かけよう」と言葉をかけることにより、桃太郎になりきるきっかけを作っていたと思う。

(2) 運動を持続できるような取り組みがなされていたか。

① 「忍者になろう」

使用する器具をはじめから全て児童の前に用意しておくのではなく、一つ一つ運動をこなしながら徐々に設置していった。まず跳び箱を出し、「あんなところに山があるぞ。越えてみよう」と言葉をかけ運動をする。次にブロックを出し、「今度は橋があった。渡ってみよう」と言葉をかけ運動をする。このように少しずつ器具・運動を増やしていくことにより、次は何が出てくるのだろうと期待を持たせることができ、集中して運動に取り組ませることができたように思う。

また、はじめは順番を決めて一人ずつ運動をしていたが、器具が増え一回にする運動量が増えてくるにつれ、児童の意欲が高まり順番が待ちきれなくなってきた。そこで、用意しておいた器具を全て設置してからは、一回分の運動が全て終了して“忍者の家”に帰ってきても続けて運動してよいことにした。そうすることで、何度も繰り返し運動をする児童や、やってみたい運動を中心に組み込んでいく児童など様々な姿をみることができた。

運動中に流した“忍者ハットリくん”のBGMも効果があったようだ。

② 「桃太郎になろう」

平均台や跳び箱などの障害物を乗り越えていくことで、鬼退治に行く意欲が高まっていったように思う。鬼退治の場面では、ペットボトルに貼り付けた鬼、縦横約50cmの大きさの鬼、ゴムで吊り下げた縦横約50cmの大きさの鬼を用意し、児童の投力の実態に対応して設置した。児童は自分の力に応じてボールを投げ、鬼に当てて倒れる様子を楽しんでいた。ボールが鬼に当たったときに出る“バシッ”という大きな音も児童の活動意欲を掻き立てたようで、何度も繰り返しボール投げをすることができた。次第に上手投げができるようになり、ますます意欲を高めていった児童の姿もみられた。

運動中に流した“桃太郎の歌”のBGMも効果があったようだ。