国立大学法人
大阪教育大学

附属天王寺小学校　内堀　友寛
表現活動教育系　　鉄口　宗弘

小学校体育における「場」「用具」「ルール」の工夫

はじめに

体育科においては，特性に応じた各種の運動の行い方及び基本的な動きや技能を身に付けることが目標に示されています。また，運動の各領域において，身に付けるべき具体的な動きや技能（＝「めざす動き」）が示され，発達段階に応じて各学年毎（２学年毎）の目標が設定されています。

「めざす動き」を身に付けるためには，その動きを何度も繰り返したり，その動きを何度も見たりすることが必要です。そのため，各授業の中で，子どもが，「めざす動き」を“つい”してしまうような「課題設定」をすることが重要であると考えました。そこで，めざす動きを引き出すための課題設定をするにあたって，「場」「ルール」「用具」の３つに着目してすすめることとしました。（表①）各授業においては，これらの視点から設定した「課題」が子どもの動きに与える影響を見とっていこうと考えました。また，その見とった内容をもとに，課題を調整していくことで，「めざす動き」に，より近づけられるようにしていくことをねらいとし，授業実践をしました。

表①　＜授業づくりの３つの視点＞

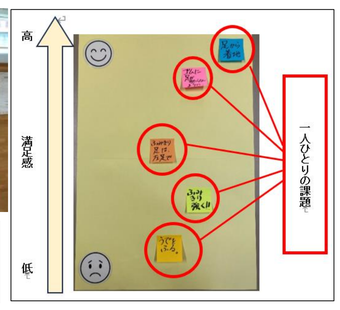
場	コートなど，動きに影響をもたらす空間
ルール	動きを制限したり，緩和したりするための規則 授業内でのきまり　　など
用具	ボール，跳び箱などの運動の際に扱う物， タブレットや学習カード

授業実践　第４学年　「高跳び」　用具の工夫

実践のねらい

本単元の高跳びの学習では，「グループの中で互いに課題を共有し，ともに解決しようとする姿」をめざしました。一般的に，高跳び運動は，個人で行う運動であるため，個々の課題を共有することが難しい側面をもっています。そこで，本単元では，「まんぞくボード」を用いることで，グループ内でかかわる機会をつくり，“ともに”個々の課題解決に向かおうとする態度を育むことをめざしました。

・取り組みたいと考える個別の課題を付箋に書く。
・その付箋を「まんぞくボード」に貼る。
・練習の過程で，課題について【満足した】か【満足していない】を判断し，付箋を動かす。



実践を終えて

児童のアンケートからは，「まんぞくボード」がつなぎ役となって，課題を共有しながら活動するための支えになることがわかりました。また，「まんぞくボード」を用いることで，自分の課題を確認しながら学習を進められたり，グループ内でかかわる機会が増えたりする効果がみられました。

一方で，「まんぞくボード」の課題として，児童自身が「まんぞく度」をどのように評価し，その評価をもとにどのように付箋を動かせばよいかがわかりにくいことが挙げられました。このことから，自己の動きや心の変化について評価するときの視点や基準などを示したり，丁寧に例を示したりするなどの支援が必要性を感じました。

体育科では，運動やスポーツを「すること」だけでなく，「みること」「支えること」「知ること」など，自己の適性等に応じた多様なかかわり方の重要性ついていわれています。本単元のように，「みること」を出発点に，自分だけでなく，友達の記録の向上のために，何ができるかを考えるといった「支えること」につながるような授業づくりに努めていきたいと思いました。

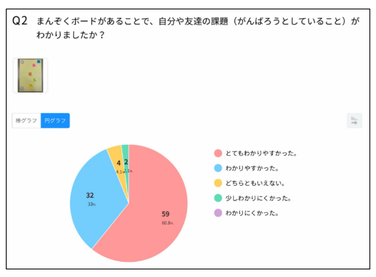
児童のふりかえり（アンケートの結果）

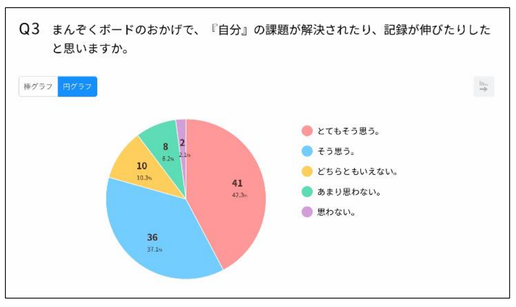
走り高跳びは自分の動きを自分では見られないけど、グループ学習だから自分の間違いや直したほうがいい部分を友達に教えてもらえる。それに、これまでの体育では自分の課題を達成するために取り組んでいたけど、今回の走り高跳びは友達の目標も一緒に取り組んだことで自分もこんなふうになっているかもというまた新しい課題を見つけられる。

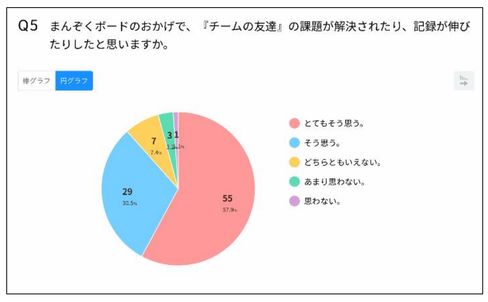
そして、友達の課題を知れたのはきっと満足ボードがあったからだと思っている。もちろん自分の今の課題もわかるけど、友達の課題もわかるからそれぞれでその友達の課題を解決することができる。だからもっと記録を伸ばせるようになる。

私の課題は振り上げ足がゴムにあったてしまうことで友達に伝えると、私が飛んだ動画を見て「もっと高くジャンプして」といってその場でジャンプの練習をしたり、腕を高く上げるためにジャンプと一緒に練習したりした。そのおかげで目標としていた75センチメートルを3回飛べるようになった。

⭐自分のふりかえり⭐
たかとびはとべないときもあったけど楽しかった。どれだけ高くとべるかチャレンジするのが特に楽しかった。みんなの満足度を上げるためにアドバイスをするのも自分の頭の中も整理されてとびやすかった。







授業実践　第１学年　「しっぽとり」

ルールの工夫

試行錯誤できるように

何度も挑戦できるようにするために、しっぽをとられても何度も復活できるルールを設定し，繰り返し試行錯誤するための機会を保障します。

ちなみに，かごの高さは，，，１年生でも取りやすいようにと，幼稚園の手洗い場の高さと同じです。

用具の工夫

変化のあるくりかえし

毎時間，同じことを繰り返しているだけでは子どもは飽きてきます。単元のなかで少しの変化をつけることで，子どもたちの挑戦意欲を刺激します。この単元では，単元が後半に進むにつれてしっぽの長さを長くし、より大きな動きが生まれるようにしました。

ちなみに，このタオルは，ホームセンターで買いました。１枚あたり約１５円程度で購入できます。長さを変えたり，色によってチーム分けをしたりすることもできます。

場の工夫

動き続けるためのコート

コートは四角形とは限りません。円にすることで，角に止まって休むことができず，常に動き続ける必要があります。何度も何度も相手をかわしたり，空いている場所に入り込んだりする動きにつながります。

ちなみに，棒とヒモがあれば，児童でも円のコートをかくことができます。

実践を終えて

本実践で，「場設定」が子どもの動きを変えることを実感することができました。様々な準備を必要とする体育の授業ですが，めざす動きに向かえるように，意図的な「場設定」を考えることも大切な準備の１つだと改めて認識しました。

実践の課題として，目の前の子どもの動きを分析することに自分の課題を感じました。動きを分析する力。それは，子どもが何に困っているのか，子どもがどのようにしてめざす動きに近づこうとしているのかを見ぬくことです。この課題を意識して次の実践をしていきたいと思います。

授業実践　第４学年「体つくり運動（多様な動きをつくる運動－用具を操作する運動）」　用具の工夫

用具を操作する運動では，用具の例示としてボールやフラフープが学習指導要領（解説編）には例示されています。しかし，学校の実態によっては，ボールやフラフープを１人１つ用意できない場合があります。その背景の１つとして，体育用品は使いすぎると買い替えが必要なうえに，高価で安易に購入できないことが挙げられます。そこで，本単元では１人１つ扱えるようにするために、安価で手に入るプールスティック（seriaにて購入。110円／本）を扱いました。このスティックは，手に入りやすい上に，「なげる」「とる」「つかむ」「のせる」といった操作をすることができます。また，スティックの特性をいかして，複数人で活動することもできるので“ともに”楽しもうとする態度を育成することに活用することができます。

ほかにも，児童がスティックを使った運動を考えたり，他領域の運動に使ったりするなど多様な使い方ができます。このような活動を通して，身近なモノを活用して，運動に親しむ態度を育成していきたいと思います。

プールスティック
(100円均一ショップのseriaにて販売)

・長さ 110cm
・直径　6cm
・軽いので１年生から扱えます
・スポンジ製

バランス

手の上にのせて，用具のバランスをとる運動です。友達とぶつからないようにスティックを扱うことが目標です。

スティックを交換

スティックを立てたり，投げたりして友達とスティックを交換します。友達とタイミングを調整したり，用具の特徴について考えたりすることが目標です。人数を増やしていくことで，全体での一体感がうまれます。

遠くに飛ばせ

スティックを遠くに投げるための工夫について考える学習です。スティックの特徴を捉えながら，「投げる」動きについて考えます。お互いに教え合う姿も見られました。

スティック相撲

スティックをしっかりつかみ，相手のバランスをくずす運動です。スポンジでできているので安全に行うことができます。

今後の課題

小学校体育では，安全面からも，「場」「用具」「ルール」の工夫が必須とされています。しかしながら，体育用品はどれも高額で，それらを買いそろえることは難しいです。今後は，市販の商品を用いて，教具を開発して，それを用いる場やルールを児童の発達段階に応じて工夫してきました。

今後は，そのさらなる実践を継続していくとともに，その成果を整理していきたいと考えています。

場の工夫　　ルールの工夫　　用具の工夫