

小学校 1 年体育科

「おに・オニ・鬼遊び」 (全 8 時間)

授業者 石崎 寿和

実践のポイント

新学習指導要領では、習得した知識や技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題があること、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が依然として見られることが指摘されており、その解決に向けて、体育の見方・考え方を働かせ、「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」を育成することが重視されることとなりました。

そこで、本単元では、第 1 学年として馴染みのある「鬼遊び」を学習内容として扱い、運動の知識・技能を身に付け、友達との伝え合う関わりを通して、存分に運動の楽しさに触れ、「できた」「楽しい」を実感できることをねらいとしました。そのために、①③自分自身や友達の動きを見て、自己の課題を見付け、粘り強く取り組み、解決しようとする事。②ルールや場の工夫を考えたりすること。①仲間とかかわり、こつを伝え合ったり、教え合ったりすること。

以上の 3 つの手立てを設定し、敏捷性・巧緻性を伸ばしていき、子供たちは主体的に体を動かすことの楽しさを十分に味わうことができるであろうと考え、本実践を構想しました。

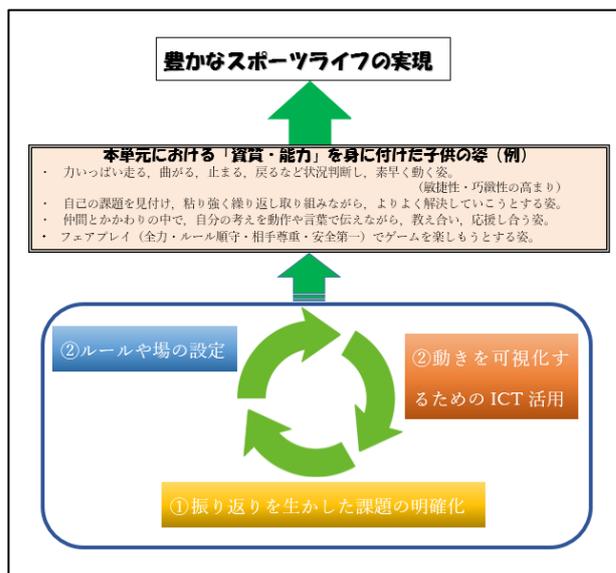


図 1 豊かなスポーツライフの実現に向けて

授業のねらいと展開

本単元のねらいは、「簡単な規則の鬼遊びを通して、周りを見て素早く動くことができるようにするとともに、フェアプレイ（全力・ルール順守・相手尊重・安全第一）で、自分やチームのよりよい動きを選んだり、協力して運動したりすることができる。」です。これを実現するために、「宝取り鬼」をメインゲームとして置き、学習を進めていきました。「宝取り鬼」は、十分な運動量を確保できるとともに、ルールがわかりやすく、勝敗もはっきりとつくため、ゲームとして子供たちの中に理解しやすいという理由でメインに据えました。そして、学習を展開する中で、次の 2 点を重視しました。

- ①敏捷性・巧緻性の高めることができるよう、場の設定の工夫やW-UPからグループでの活動を多く設定する。
- ②単元を通して、子供に身に付けさせたい動きを明確にして学習活動を進める。

1点目は、本単元の導入のW-UPで、チームごとにサーキットトレーニングを行い、動きの基礎を高めることとしました。サーキットトレーニングは、メインゲームにつながる基本的な動きを楽しみながら身に付けられるよう、繰り返し活動できるもの、ゲーム性のあるものを取り入れたものにしていきました。(図2)



図2 敏捷性・巧緻性の高まる場の設定

いろいろな動きを取り入れることで、個人の十分な運動量が確保されるとともに、チーム内で動きを確認しながら進めることができ、個々の技能の向上やチーム内での高め合いが生まれました。

2点目は、ゲームを展開しながらチームごとに役割を明確化しました。明確にすることで、攻めるチーム、守るチーム、応援や審判を行うチームがはっきりし、子供たちが互いに声を掛け合いながら主体的に活動することができました。(図3)

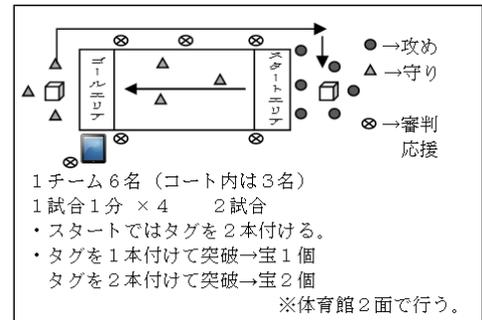


図3 場の設定や役割の明確化

実践のここに注目！

視点1：資質・能力の育成を支える「学びの文脈」

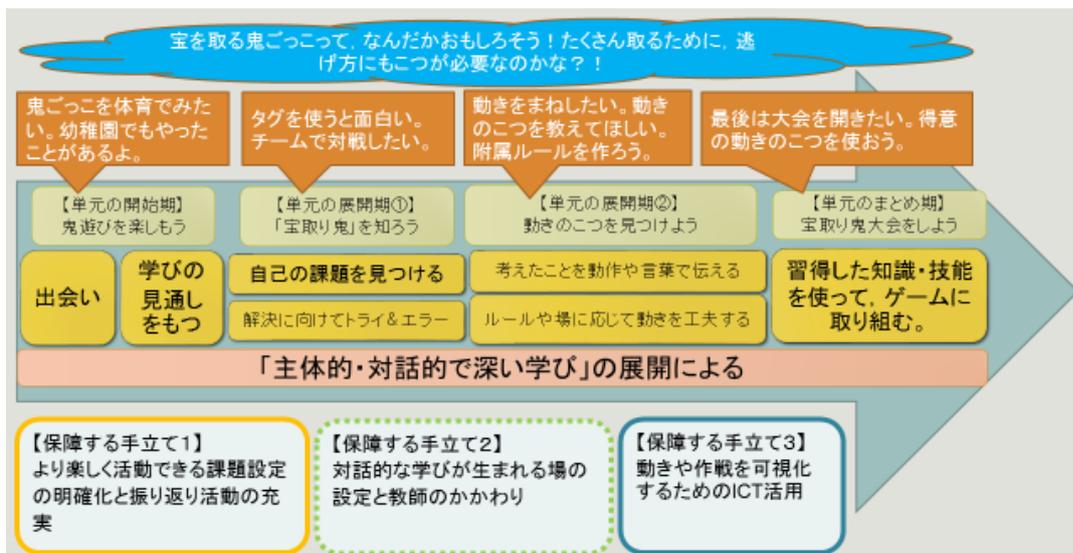


図4 本単元における学びの文脈

で「こうしたほうがいい」「審判をしていて、ここが困ったので、こうしたほうがいい。」という意見が出てきた際、それがフェアプレイとして成立するのかを考えて、全員で決めていきます。教師が対話のコーディネーター役（つなぎ役）となり、自分たちでよりよいルールをつくっていったことで、ゲームに対して意欲的かつ内容の理解も早くなりました。（図6）

単元のまとめ期になると、「どのような動きのこつを使えば勝てるのか」ということを、体育の時間だけでなく、休み時間などでチーム毎に話し合い、アドバイスし合うようになりました。そして、何度もゲーム形式で練習していくことで、最終的には1年生段階でも、チームでの動きや役割を理解し、主体的に自分たちでゲームを進めることができるまで成長しました。

このように、文脈に沿って単元を展開する中で、子供たちと一緒に考えながら学習を構築していくことで、子供たちは、積極的かつ主体的に活動することができました。

視点2：主体的・対話的で深い学びを保障する手立て

【手立て1】 より楽しく活動できる課題設定の明確化と振り返り活動の充実

より楽しく活動するためには、できるようになるステップが大切になってきます。もともとできることをただやるのではなく、できるようになったと実感できる過程がより意欲的な活動につながっていくはずです。そこで、必要になってくるのが、課題設定の明確化です。授業を展開していく中で、子供たちから「宝取り鬼大会を開きたい」というゴールイメージが出てきて、大会に向けてどのようなスキルアップが必要なかを共通認識していきました。そして、子供たちは、スキルアップには、『「動きのこつ」を使って宝を取るということが必要である』ということに気づき、自分の動きや友達の様子を見て、よい動きを試すようになりました。ここでの課題は、「よい動きを見つけよう」→「よい動きをたくさん試そう」→「動きのこつを使って、宝をたくさん取ろう」と変容していきます。子供たちは、宝をたくさん取るために、チームが勝つためにどうしたら良いのかを考え、「次はこうしてみよう。」「この動きのこつを使って、宝を取ろう。」といった明確な目標ができました。

振り返り活動の場面では、「振り返りカード」を活用し、自己評価と相互評価の2点で振り返り活動を行いました。相互評価の「今日のフェアプレイヤー」を発表することで、ゲームの中で、友達やチームの良い動きを見ることもできました。「〇〇くんのジグザグの動きが速くてタグを取れなかった。」「〇〇さんと〇〇さんが同時に分かれる動きがすごかった。」などといった意見が出てきたことで、振り返りの中から動きのこつを見つけ、自分の次の課題につなげることができました。次の学びへの意欲につなげるには、対話が必要不可欠になります。本時の課題設定の場面や振り返りの場面、動きのこつを見つけていく場面、フェアプレイヤーの発表の場面で、自己を見つめたり、友達を認めたりしながら、全体に伝えていくことで、学びの連続性が生まれてきました。

【手立て2】 対話的な学びが生まれる場の設定と教師のかかわり

学習の入門期である1年生には、

- ①子供と教師の対話と応答
- ②子供同士の対話を生む働きかけ

の2点を大切にしました。運動観察をしながら、対話を大切にし、課題を焦点化させることで、深い学びを実現させていきます。

①は、教師が子供の学びの中に入り、考えや疑問を共有し、ともに対話をするすることで、対話的な学びのモデルとなるかかわりのことです。

T: 「前の時間は、動きのこつをたくさん見つけてもらったけど、どんなのがあった？」
C: 「ジグザグ」「フェイント」「空いているところを見つけて、真っ直ぐ走る。」など
T: 「どういう動きか、説明できる人いますか？」
C: 「ジグザグは……（動作や言葉で説明）。」
T: 「Aさんが、説明したように、こうやって動くとタグを取られなかったよね。」
C: 「今度、ぼくも自分のめあてでジグザグの動きに挑戦してみよう。」
C: 「フェイントの動きもできたよ。みんなに紹介したい。」

子供の解明行動

より詳しくするような発問

教師の模範で評価・価値付け

この後の対話の中で、「この動きのこつを使って、実際に挑戦してみたい。」「ぼくも同じようにやっていた。」「動きのこつを教えたい。」「教えてもらいたい。」と展開されていき、子供と教師の対話の応答を、個から全体に波及させることで、必要感を持って授業に臨むことができました。子供の動きや説明を評価してあげるためにも、実際にまねてやってあげることで、「やっぱりこの動きを使ってみたい。」という自分事として捉えることができると考えます。振り返りの中でも、「〇〇くんのジグザグの動きをやってみたら、タグを取られなかった。」といった声も聞かれ、技能の習得にもつながりました。

1年生段階では、教師側が子供の考えを拾って、広げて価値付けすることによって、「できるかもしれない。」「自分でもやってみよう。」につながっていくと考えます。そして、子供が自ら仲間に動作や言葉を使って伝えなくなり、自然に対話が生まれ、より支持的風土を持ちながら活動できるようになりました。

②は、例えば、

- ・子供のよさを紹介する。
- ・同じ悩みや疑問をもっている子を出会わせる。

といったことで、対話的な学びを誘発するかかわりのことです。

T: 「〇〇さんがうまく相手をかわす動きができていたよ。どうやってやったの？」
C: 「空いているところを見つけて、そのまま真っ直ぐに走ったよ。」
T: 「今のわかった？」 「同じ動きを試みた人？」
C: 「はい。」「同じ動きだけど、ちょっと違う動きもいれてみたよ。」「おとりを試みた。」
C: 「〇〇さんのフェイントの動きもすごかったよ。」「こうやって動いていて、タグが取れなかったよ。」
T: 「〇〇さん、よく見ていたね。先生も見ていて、〇〇さんの動きで相手が完全にフェイントに引っかかっていたよ。」

よい動きの紹介

動きの共有化

評価・価値付け

教師が子供のよさを見て、評価して価値付けしていくと同時に、そこから、子供同士でよかった動きや友達の良いところを見つけ、伝える対話が生まれました。これらの支援を繰り返していくことで対話的な学びの基礎を身につけていくのです。

【手立て3】 動きや作戦を可視化するためのICT活用

ゲームの様子をiPadに記録し、よい動きを紹介する際に活用します。休み時間や空き時間を使って、映像を見合う時間をとり、自分の動きや友達の動きを確認しました。合わせて、静止画を写真で残し、動きのこつとして常に確認できるように体育館に掲示します。可視化により、児童は本時でやってみたい動きを明確にすることで、メタ認知(自分の思考や行動そのものを対象として客観的に把握し認識すること)できるとともに、理想の動きを見つけ、試すことができました。

授業者からのコメント

子供とともに創り上げていく、授業スタイルの充実

体育科の実践では、「子供が思わずやってみたい、楽しそうと思えるような学習活動に出会わせること、子供との対話から学習テーマをデザインしていくこと」を常に意識して授業を進めていきます。学習活動の出会いにおいては、これまでの体育や学級活動、幼稚園の学習経験を想起することなど多岐に及びます。それがきっかけとなり、子供の実態や運動の特性に応じて目標に向かっていくのです。

どの教科でもそうですが、体育科でも、「やってみたい。」「楽しそう。」という意欲を持たせ、子供が常に主体的に活動できることが大前提です。そのためには、教師は実態に合わせて、教材・教具の出会い方を工夫していくことも必要です。「タグを使った鬼ごっこです。」「ルールは、こうです。」という提示の仕方であれば、今回のように、「こんなものがあるよ。」とタグだけを渡します。そうすると、自然とタグ取り鬼が展開され、「チームを作って対戦してみたい!」という意見が生まれました。そして、「宝取り鬼といって、宝を取り合う鬼ごっこがあるんだよ。」と提示しました。「早く宝取り鬼をやってみたい!」「なんだかおもしろそう!」と目を輝かせていました。こうした、教材・教具の出会い方を工夫することで、子供たちの学習への意欲も変わってきます。

意欲を高めるには、子供たちが見つけた動きのこつを、自分たちの言葉で表現させ、掲示等で残していくことも、方法の一つであると考えます。そこで、子供が見つけた動きのこつを紹介し合い、名前を付けていくこととしました。例えば、切り返しや相手のすきを見つけて突破する動きなど、見つけた動きのこつに、「ジグザグ」「フェイント」「大きく回る」「ラインぎりぎり」「空いているところを攻める」「二人で一気に分かれる」など、子供たち自身が名前を付けることで、より具体的なイメージを持って取り組むことができるとともに、自分たちで見つけた動きとしての共有化が図られました。何より、自分たちが付けた名前ですので、意

識して使うことができました。しかし、子供たちだけでは限界もあります。そのときは、教師が見取りの中で、良い動きを紹介してあげたり、例示を教えたりすることも必要になってきます。

今回授業を見ていただいた先生から「子供の動きの可能性をより広くもたなくては、教師側が次の追究に行かない。教師が子供を見過ぎて（声かけをしすぎて）、教師の思いが強くなってしまふ価値付けがかえって、可能性を狭めることになるので、よい距離感を持って授業を展開すると、子供同士の対話が生まれ、より深い学びにつながってくる。」とのご指摘もありました。教師が思い描く青写真がかえって、子供の可能性を狭めてしまうこともあります。教師が子供との対話を通して、つなげていこうとすることで、教師主導になってしまうこともあるため、ともに対話をしながら進めていくところと、見守るところとを見極めながら、授業を行っていく必要があると感じました。

その他の授業例として紹介します。「体づくり運動遊び」の「多様な動きをつくる運動遊び」を扱った単元では、「ピースどうぶつランドをつくろう」を単元のテーマにし、一定の条件下で、動物の動きをグループで考える場を設定し、発展的な運動につなげていきました。活動していく中で、「自分たちの考えた動きを、他のグループに教えたい。」という考えが生まれ、グループで考えた動きのポイントを発表しながら、ほかのグループに伝える、学び合いの場が生まれました。

授業の中では、実際に動作で対話したり、掲示板に動きのポイントを書き込み、言葉で対話したりする様子が見られました。子供たちから、「自分たちの考えた動物を隣のクラスに教える交流会をしたい。」ということで、「ピースどうぶつランド」を開園し、交流会として、「飼育員」と「動物たち」となり、各ブースをグループで回り、友達の動きのよいところやどのようにすればよい動きになるのかを伝え合う活動を最後に行い、意欲的にどっぴりと「体づくりの運動遊び」に浸かり、楽しんだ様子が見られた実践でした。（写真7）



写真7 動きを動作や言葉で伝え合う、主体的・対話的な学び場面

教師が介入できる作戦タイムの設定

ゲームを進める中で、チームで作戦を立てたいという言葉が出されたため、「簡単な約束」を「作戦」という言葉で作戦を立てる時間と試す場を設定しました。これは、中学年の「思考力・判断力・表現力等」の資質・能力にも関わってくるため、教師も介入しながら、各チーム考えることにしました。もちろん、事後討議でもアドバイスをいただいたように、低学年は個人の目標に特化すべきという点もありました。

しかし、今回作戦の時間を設けたことで、チーム内で、個人の立てた動きのこつめあてをお互い確認して、

「ラインをはみ出さないようにしよう」「一気に攻めよう」「おとりを使おう」と自分の動きを再確認できる場でもありました。また、教師側は、作戦の時間に、個々のめあてを把握する機会となり、ゲームでの価値付けしてあげる声かけがよりしやすくなりました。そして、各チームの作戦がどのような意図で決めていったのかを把握できました。

ここでのポイントは、チームでの作戦には、教師が加わり、個人の立てためあてをもとにチームの簡単な約束を決めていったことです。W-UPは1分×6ブースで行い、その中の1つのブースを「さくせんタイム」として設定しました。そして、教師がチーム内での話し合いをコーディネートすることで、話し合いが停滞しないような支援をしていくことが必要でした。

今回のような、作戦を立てる活動を通して、自分の課題を振り返ったり、友達の課題について解決していることとする姿勢が見られたりと、考えたことを友達に伝え合う対話が生まれました。(図8)

OW-UPとチームの作戦を考える。(1分×6回)

鬼遊びの基礎となる動きを練習。1グループのみ、教師とともに、作戦を立てるブースを設け、話し合いを行う。

じやざくせん さんかくまもろうさくせん	おとりさくせん	ぐにやぐにやさくせん らいんぎりぎりさくせん
あいているところを まっすぐはしろう さくせん	ふたりで とうろく さくせん	ふえいと らいんを でない さくせん



図8 W-UP と作戦を考える時間

これらの経験を積むことで、学習指導要領で挙げられている、中学年の「規則を工夫したり、ゲームの方に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。」という目標につながっていくのではないのでしょうか。