

### 〔3〕 合同体育による実践

#### (1) 実践の概要

##### ① 基本的な考え方

合同体育は、からだづくり養訓と同様、3つの実践分野の中で運動場面での実践分野に属するもので、直接的に体にはたらきかけ体を育てていくという教科の特性をもち、我々の研究実践の中でも大きなウエートをもつ教科であるといえる。さらに、からだづくり養訓（リズム・サーキット）との立場の違いを付記すれば、からだづくり養訓が運動の体そのものに及ぼす発達の、治療的效果を一次的に考えるのに対して、この合同体育では、集団活動での楽しさを感じさせたり、ルールのあるゲーム・競技を経験させること、そのこと自体を大切にしている点が異なる点であると考えられる。

小学部児童の運動の実態をみると、発達段階の個人差が大きい上に、ひとりひとりにおいても、各運動能力のひらきが大きい。また、言語理解、対人関係に遅れをもつ児童が多く、実際に学習する上においては、指示通りに動けなかったり、ゲームが成立しなかったりということも多い。さらに、生活経験の乏しさから運動の方法を知らず、遊具や運動用具に触れる機会も少ない。従って運動する楽しさを知らず、こちらから場を与え相手をしなければ、休憩時間でも自分から体を使ってダイナミックに運動する姿は見られない。

そのような子どもたちに、遊び活動を媒体にしてたくさんの運動経験を与えることで、少しでも意欲をもって運動に挑戦し、体を動かして汗を流すことを喜び、楽しんで運動する子どもたちにしていきたいと考えた。

##### ② 指導にあたって

指導にあたっては、次の点に配慮した。

- ・たくさんの運動経験を与える。
- ・楽しんで意欲的に取り組める題材を選定する。
- ・汗が出るほどの運動量を確保する。
- ・集団活動、ゲームを経験させる場とする。
- ・個に応じた運動や手だてを準備する。
- ・子どもたちが楽しんで取り組める教具を工夫する。

##### ③ 学習の展開

1時間の学習の展開をある程度次のようにパターン化し、子どもたちが見通しをもって学習に参加できるようにした。

学 習 活 動	ね ら い
1. 身体をダイナミックにつかった準備運動をする。	・ウォーミングアップ
2. 既習の運動やゲームをする。	・運動の定着と次の運動の準備
3. 主となる運動をする。（遊び活動を考慮して）	・意欲の喚起、運動方法の理解
4. 楽しみながら何度もくり返して運動をする。	・運動量の確保と技術の向上
5. 楽しいゲームやレクリエーションダンスをする。	・楽しさ、満足感の体得

#### ④ 指導計画

月	単 元 名	中心となる運動・種目	月	単 元 名	中心となる運動・種目
4月	みんなでなかよく	・どんぐり体操・ならびっこ ・動物ごっこ	10月	ボールであそぼう	・ボール運動 (うつ、なげる、ころがす) (ドッチボールごっこ)
	かけっこ ヨーイドン	・元気にハッ ・かけっこ ・しっぽとり・大玉ころがし ・長距離走		11月	アスレチックに ちょうせん
5月	ボールとなかよし	・ボール運動 (ころがし、まとあて) (ピンたおし)	12月	ゲームをしよう	・サッカーごっこ ・リレー ・ボールおくり
6月	ハットリくんになろう	・とぶ(ゴム、縄、とび箱) ・走る ・平均台	1月	冬のあそびを しよう	・雪あそび ・力だめし ・すもう
7月	水あそびをしよう	・ワニ歩き・電車ごっこ ・水中レース・ふし浮き	2月	力を合わせて	・バスケットごっこ ・縄とび
	9月	運動会が やってきた		3月	運動大すき

#### (2) 実践例

##### 実践1 個に応じた手だてをしながら、みたて・つもりの遊びを取り入れた実践

##### 単元名 「ハットリくんになろう」

##### ① 単元設定の理由

子どもたちに親しみのあるキャラクターの忍者ハットリくんに変身するというみたて・つもり活動を取り入れることで、子どもたちは楽しんで運動に取り組み、より速く走ろう、跳ぼう、難関を突破しようと意欲的に学習に参加するものと考えた。指導にあたっては、運動能力における個人差が大きいため、能力別にグループ分けをしたり、個に応じた手だてや課題を準備するよう心がけた。また、忍者ワッペンを一人ひとりの胸にはったり、ハットリくんのテーマソングを流したりすることで気分を盛り上げ、楽しみながら何度も繰り返して運動できるようにした。障害物をこなした時の成功感が感じられる教具や、教師の賞賛の言葉かけも工夫しながら喜んで運動に取り組ませたいと考えた。

##### ② 指導計画

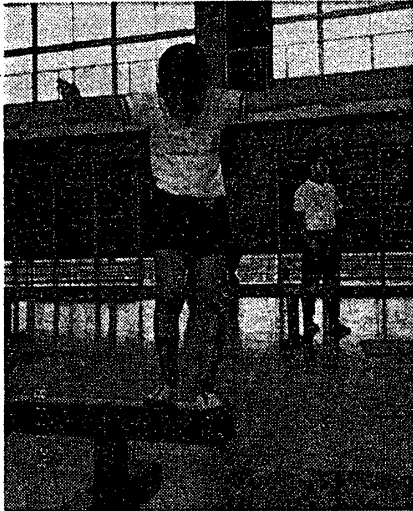
第1次……修業その1 とびおりの術

第2次……修業その2 とびこしの術

第3次……修業その3 走る、投げるの術

第4次……修業その4 いろいろなわざをつかって—— 本時

##### ③ 本時の展開と児童の様子

学 習 活 動	個への配慮と手だて	児 童 の 様 子
<p>1. 「元気にハッ」の体操をする。</p> <p>2. しっぽとりゲームをする。</p> <p>3. 忍者ハットリくんになって修業の旅に出る。</p>	<p>1. 広く体形をとりダイナミックな動きができるようにする。 動き方のわからない児童の前に教師が立ち、示範の動きを見せる。</p> <p>2. 自分の作った愛着のあるしっぽを使わせ、取られたくない気持ちを高める。 相手を意識しにくい児童の前に教師がしっぽを向け逃げ回る。</p> <p>3. 児童の運動能力を考慮して2つのグループに分ける。 個々の児童に応じてエス棒の数や間隔、ゴムの高さを調節したり、平均台での補助の仕方を考慮する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>○ ○ ○ ○ ○</p> <p>ライオン グループ</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p> <p>フラフープ</p> <p>平均台</p> <p>マット</p> <p>△ △ △ △ △</p> <p>エス棒</p> <p>ま と</p> <p>スポンジボール</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>○ ○ ○ ○ ○</p> <p>かいじゅう グループ</p> <p>○ ○ ○ ○ ○</p> <p>平均台</p> <p>マット</p> <p>ゴ ム</p> <p>ドッチボール</p> </div> <div style="text-align: left; padding-left: 20px;"> <p>「ハットリくん」の音楽を流し、雰囲気盛り上げる。 障害物をこなすたびに賞賛の声かけをする。 ボールを当てるまとは、児童がやっつけたいと思うライオンやかいじゅうの絵を用意する。</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師の動きをまねて、喜んで体を動かす。(Y児、N児、R児)</li> <li>何度もくり返しているうちに動き方がわかり、少しずつ体が動くようになる。(K児、A児)</li> <li>チャンピオンになりたくて夢中になって友だちを追いかける。(M児、R児、T児)</li> <li>逃げ回ることから、少しずつ相手のしっぽを取ろうとする動きが見えだした。(W児、Y児)</li> <li>自分がハットリくんになった気分で喜んで何度もコースに挑戦する。(O児)</li> <li>1つずつの障害物をこなすのがおもしろく、得意そうに最後まで運動をする。(H児)</li> <li>バッジをもらったり、先生に誉めてもらうことを期待しながら、はりきって参加する。(H児)</li> <li>1回目は平均台から落ちたが、くり返し行ううちに、1度も落ちずにわたれだした。(M児)</li> <li>速くりズミカルに障害物をこえていくことができ、生き生きとした表情で友だちにも模範をして見せる。(R児、T児)</li> </ul>
<p>4. 「白くまのジェンカ」を踊る。</p>		

このような、みたて・つもりを利用した授業づくりをすることによって、子どもたちは、そのものになりきり、今までしなかった運動でも自分から挑戦しようとする姿が見られるようになった。

## 実践2 集団で楽しむ遊びを取り入れた実践

### 題 材 「しっぽとり」

#### ① 設定の理由

「しっぽとり」というのは、一人ひとりの腰にしっぽにみたてたひもやリボンをつけ、友だちを追いかけて、誰がたくさんのしっぽをとることができるかを競うゲームである。しっぽとりを学習の中にとり入れたのは、単に走るのではなく、しっぽをとるという目的によって夢中になりたくさん運動ができることの他にも、相手を意識することで友だち同士のかかわり合いが生まれ教師も一

緒になって楽しむことができるからである。また、集団で楽しむゲームの初歩的な段階として手ごろであり、本校児童にふさわしいものと思えた。学習展開の中では、本時の主となる運動に入る前の準備段階や、学習の最後の盛り上がり場面で、このゲームを取り入れ、子どもたちに満足感を与えようと考えた。

## ② 個に応じた手だてと児童の変容

個 に 応 じ た 教 師 の 手 だ て	児 童 の 変 容
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手が意識できないH児、K児——追いかける。</li> <li>・とることがよくわからないW児——目の前にしっぽをもってきて逃げる。</li> <li>・とる楽しみがわかってきたM児——わざととられてオーバーにくやしがってみせる。</li> <li>・ゲームの勝敗がわかってきたR児、M児——思いきりとられまいと走って逃げる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手がなかなか意識できなかったH児やK児が、追いかけられると逃げるようになった。</li> <li>・ゲームをくり返すうちに、W児やY児、H児が自分の力で1本でもしっぽがとれるようになった。</li> <li>・R児、M児は、チャンピオンになりたいという気持ちから、目を輝かせてゲームに取り組んだ。</li> <li>・とられたらいけないと思ったY児はズボンの中にしっぽをかくした。</li> <li>・ゲームの楽しさがわかり出したM児は、「もう1度しよう。」とねだる。</li> </ul>



「しっぽとり」は単純なゲームであり、子どもたち誰もが理解できた。特に、仲間遊びの段階の子どもたちの競争心をあおりたて、教師も一緒になって体育館に大きなかけっこの渦をつくった。そのエネルギーが感覚遊びやみだて・つमりの段階の子どもたちの活動を高めることにもつながった。

## (3) 考察と今後の課題

2つの実践では、教師が子どもたちにさせたい運動があり、それをみだて・つもりを利用することによって楽しく取り組ませた例と、単純な技能ででき、集団活動やルールを大切に扱いながら楽しく取り組めた例を述べた。忍者ハットリくんの実践は、いろいろな発達段階にある本校児童の多様なニーズを満たし、それぞれの子どもたちの意欲的な学習参加をよびおこすことができた。ゲーム的な運動や相手を意識する運動を取り入れたことで、子どもたちに競争心や集団意識なども少しずつ育ってきたように思われる。また、学習をある程度パターン化して繰り返し部分を取り入れたことは、子どもたちが見通しをもって運動でき、技能を向上させることにもつながった。さらに、子どもたちの興味、関心を引き出す単元設定の工夫や教材教具の工夫を心がけたことで、1時間の学習の中に目を輝かせて取り組み、汗を流して運動する子どもたちの姿が見られるようになった。体育館での学習が、子どもたちの生活や遊びの中に広がっていくよう今後さらに実践を重ねたい。