「伝え合う」「学び合う」「高め合う」体育の学習

～ 跳び箱の学習を通して ～

相模原市立鹿島台小学校　木下　章嗣

Ⅰ　はじめに

１本校の校内研究について

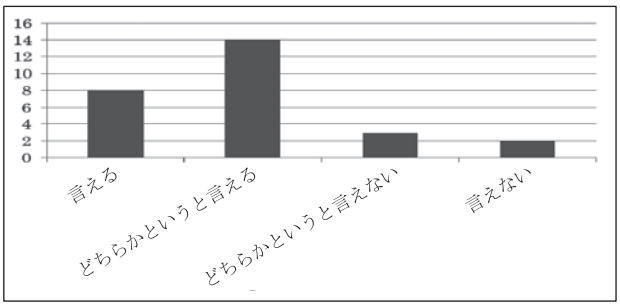
本校では、平成２３年度から本市教育委員会より「先進的教育研究モデル事業（L21)」研究校として委託を受け、研究主題を「自ら考え、豊かに表現する子どもの育成」、サブテーマを「国語の学びを活かして」として研究を進めてきた。

具体的には、学習指導要領で求められている「主体的に学ぶ力」や考えを深め、高め合うための「伝え合う力」を育てることをねらいとして授業づくりに取り組んでいる。

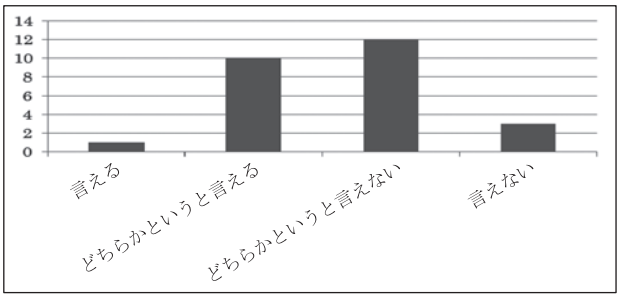
２児童の実態

先に述べたように、校内研究の取り組みにより、様々な教科において自分の考えを伝え合い、活発に学び合いが行われ、高め合う姿が見られる。右のグラフ１はクラス児童（男子１３名、女子１４名、計２７名）対象に行ったアンケートの「体育の授業での話し合いの時に意見が言えますか」と言う質問に対しての結果である。「言える」と「どちらかというと言える」と答えた児童を合わせると２７名中２２名と体育の学習の際にも自分の考えを伝えることができると感じている児童が多い。しかし、グラフ２の「跳び箱での話し合いの時に意見が言えますか」という質問に対しては「あまり言えない」「言えない」と答えた児童は約半数もいた。理由を見てみると「自分ができないから意見が言えない」「何を言えばいいのかわからない」「動きがイメージできないから意見が言えない」と答えた児童がほとんどであった。

グラフ１　体育の授業の話し合いの時に意見が言えますか



グラフ２　跳び箱の授業の話し合いの時に意見が言えますか



Ⅱ　研究の目的

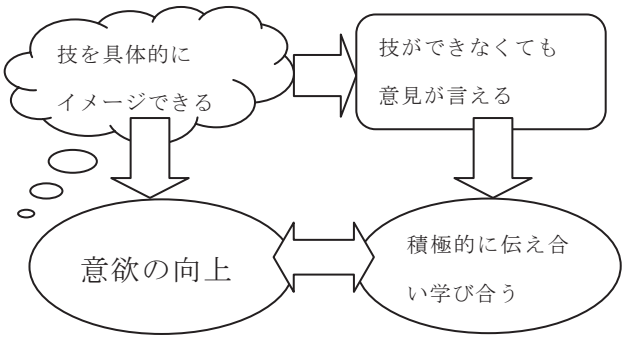
アンケートの結果から、自分の考えを伝える力があるのに、跳び箱の学習になるとその力が発揮できない児童の背景には、「自分ができないから」ということが前提にあることがわかった。また、「技ができない」という児童の多くは、「技のポイントがわからない」や「動き方がイメージできない」などの理由があると考えられる。

そこで研究仮説を

技のイメージを具体的にもつことができれば、話し合いに参加することができ、学び合いが活発になるだろう。

とし研究を進めていくことにした。

図１　イメージ



今回は、学習指導要領で高学年の基本技に位置づけられている台上前転と発展技に位置づけられている首はね跳びにしぼって取り組んでいくこととした。これは、これまでの跳び箱の学習を振り返ると多く児童が台上前転でつまずきを感じていたように思ったからである。ただ跳び越すだけではなく前転をすることでリズムがつかみづらく、恐怖心から助走の勢いをなくしてしまう児童も多かった。また、回転系の発展技へつなげていくには台上前転の習得が必要である。台上前転ができるようになれば、挑戦できる技の幅もさらに広がり、今後より意欲的に跳び箱の学習に取り組めるようになると考える。

Ⅲ　実践の手立て

①技のイメージを具体的にもつための手立て

ア.『オノマトペの活用』

「オノマトペ」とはフランス語で「擬音語・擬態語」のことである。台上前転の一連の動きを「助走・踏切・着手・着地」に分割し、それぞれに動きのイメージに合ったオノマトペを付けることで、技のイメージを具体的にもつことができると考えた。また、オノマトペを付けることで、友だちにアドバイスや意見などを言う際の一つのツールとして活用でき、それにより伝え合いが充実することを期待した。

イ.『イメージトレーニング』

イメージトレーニングとは、スポーツトレーニング方法の一つであり、動いている自分のイメージを思い描くことによって、技術や戦術の向上をねらいとするものである。また、恐怖心などを払うのにも役立つと考えられている。

毎時間、オノマトペを活用しながら、頭の中で今自分が動いているようにイメージをすることで、児童が技のイメージを具体的に構築できることを期待した。更にそれを言葉で表すことで、どこでどの様な動きをすればよいのかを明確にイメージすることができると考えた。また、自分の成功する姿をイメージすることで「できるかもしれない」「やってみよう」という意欲の向上にもつながると考えた。

②学び合いをより深めていくための手立て

『デジタルコンテンツの活用』

伝え合い、学び合いをするにはアドバイスをし合うことが必要となってくる。この活動をより充実したものとするためにデジタルカメラの動画機能を使用した。動画を見ながらアドバイスをし合うことでより部分的・具体的にアドバイスできるようになることを期待した。また、自分の動きを動画で客観的にみることで、自分でイメージしていた動きと比較することができ、課題を発見できると考えた。また、ステージにはパソコンとプロジェクターを用意し、イメージトレーニングの際に DVD の模範演技を見ながらできるようにした。いつでも模範演技を確認できるようにすることで動画と比べたり、アドバイスの時の資料として活用したりできると考えた。

〈DVD の模範演技をみる児童の様子〉

Ⅳ　実践の経過と内容

ここでは本実践の取り組みについて具体的に述べていく。

第１時

学習前のオリエンテーションで、めあて①（第１時～第４時）では全員が台上前転に取り組み、台上前転の習得と技の完成度を高めることを目指し、めあて②（第５時～第７時）では発展技（首はね跳び）に挑戦することを確認した。そして、今回の跳び箱の学習では自分の技ができるようになることだけではなく、互いに学び合いながら学習を進めていくことを伝えた。その後にはそのための手立てとなる「オノマトペ」を DVD の模範演技を見ながら作って行く活動を行った。個人でオノマトペを考えさせると、とらえ方の違いから、それぞれが違ったオノマトペを付けることが予想されたため、全体で話し合いながらオノマトペを付けていった。その結果「助走」は『サー』、「踏切」は『ダン』、「着手」は『クルッ』、着地は『トン』というような全体で共通した台上前転のオノマトペができあがった。

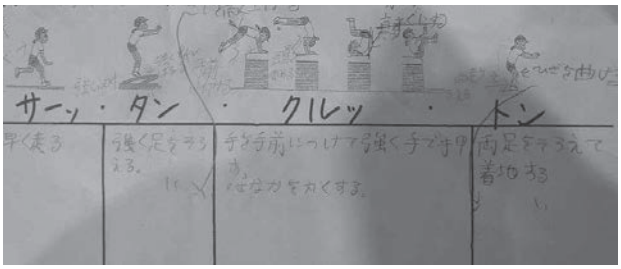
また、デジタルコンテンツの使い方やグループを習熟度で編成すること、学習のはじめの運動の行い方など授業の進め方を説明した。

説明に時間がかかってしまい、この日は残った時間で学習のはじめの運動しか行うことができなかった。

第２時

この日から毎時間イメージトレーニングを行い学習に取り組んだ。ステージに写した模範演技を見ながら「オノマトペを口ずさみながらイメージトレーニングしてみよう」と声をかけると、一人ひとりがオノマトペを口ずさんだり、少し体を動かしたりしながら真剣にイメージトレーニングをしていた。さらにイメージした動きを学習カードに言葉で表す活動をすることで、どこでどの動きをすればよいのか自分の中で具体的にもてるようにした。

〈イメージトレーニングをする児童の様子〉



〈学習カード〉

また、デジタルカメラを活用し技を見合う活動もこの時間から取り組んだ。跳び箱を跳ばない児童は、友だちの技を見る役となり、友だちの演技に対してアドバイスをするようにした。ステージ上の動画はいつでも誰でも再生してよいものとし、デジタルカメラの動画と比べたり技の動きを確認したりできるようにした。デジタルコンテンツを活用しながら積極的にアドバイスをし合う姿が見られたが、よく内容を聞いてみると「いいね」や「こ

こはできていない」など具体性に欠けるアドバイスが多かった。しかし、中にはアドバイスの際に「クルッがクル～って感じで遅いからもっとクルッ！！と速く回ればいい」などとオノマトペを活用して具体的にアドバイスをしている児童もいた。

第３時～４時

前時にオノマトペを活用して具体的にアドバイスをしていた児童、そのアドバイスを聞いた児童を紹介し、オノマトペをアドバイスの際に活用すると相手にわかりやすく具体的に伝えられることを全体に共有した。すると、この時間からデジタルコンテンツを活用しながら「ダンがダダンになっているから勢いがなくなるんだよ」や「サーがサッサッサって感じだからもっと素早く」などとオノマトペも活用し、より具体的なアドバイスが多く聞こえてくるようになった。

〈デジタルカメラの動画を見ながら アドバイスをし合う児童の様子〉

第５時～６時

第５時からめあて②の首はね跳びに取り組んでいくことにしていたが、めあて①で取り組んでいる台上前転が未完成な児童は引き続き台上前転に取り組むこととした。首はね跳びは台上前転とは動きが違うため、首はね跳びのオノマトペをみんなで作っていくことから始めた。ステージ上の DVD の模範演技を見ながらどんなイメージか話し合ったところ『サー』『ダン』『ビュン』『トン』という首はね跳びのオノマトペをみんなで考えることができた。台上前転の時と同様、イメージトレーングをしたが『ビュン』の空中姿勢の部分は台上前転の『クルッ』の部分よりも非日常的な動きであり、なかなかイメージができない児童が多かった。練習はまず『ビュン』の部分から取り組んだ。危険が伴うため教師が補助しながらの練習となったが、「〇〇さんは首と肩が付いた瞬間にビュンをしているよ」や「もっと足を伸ばしながらビュンをすればいいんじゃない」などと積極的にアドバイスをし合い、学び合う姿が見られた。

また、首はね跳びのオノマトペは、第５時の学習のおわりに全体に共有し、めあて①の台上前転に取り組んでいる児童に対して興味付けになるようにした。

第７時

最後の時間ということもあり、台上前転が未完成という児童も首はね跳びに挑戦してもよいこととした。これは、回転系の発展技を経験しておいてほしいという願いからこのような方法をとった。台上前転が未完成な児童に関しては、空中姿勢の『ビュン』の部分のみの練習を教師の補助のもと取り組むようにした。

Ⅴ　児童の変容

①技の具体的なイメージをもつための手立て

ア.『オノマトペの活用』によって

台上前転や首はね跳びの一連の動きを「助走・踏切・着手・着地」に分割しそれぞれにオノマトペをつけることで徐々に技のイメージをもつことができていった姿が見られた。はじめはオノマトペをなかなか意識できない児童もいたが、「オノマトペを口ずさみながら挑戦してみよう」と声をかけると口ずさみながら技に取り組み、徐々に意識していくことができていた。中には「口ずさみながらやる

のは怖い」という児童もいたが、学習を進めていくうちに、見る役の児童が技に取り組む児童に対してオノマトペを言ってあげている活動も見られた。これは、他の人の演技をオノマトペで見取ることとなり、自分とリズムが違う場所や課題点などを見つけやすくすることにもつながった。

また、はじめの方では具体性があまりなかったアドバイスが、オノマトペを活用してアドバイスをすることで、課題点だけでなく良い点のことに関してもより部分的・具体的なアドバイスへと変わっていった。

○はじめの方のアドバイス
・「OK」
・「いいね」
・「ここができていない」

○オノマトペを意識して活用するようになってからのアドバイス
・「ダンッと強く踏み切れているかいいね」
・「クルがクル～って遅いからもっと速く」
・「トンの前に背中を伸ばすのが早いから着地がうまくできてないんじゃない」

普段から「意見を言うのは苦手」という児童の学習カードには、

・はじめはなかなかいいアドバイスができなかった。でもオノマトペを使ったら簡単にアドバイスができたからうれしかった。
・今日はたくさんのアドバイスを友だちにすることができたし、いいアドバイスを聞くことができた。

などの記述がみられ、徐々に自分から意見を伝えていけるようになった児童の様子が見られた。

イ.『イメージトレーニング』をすることによって

毎時間 DVD の模範演技をみながらオノマトペを活用してイメージトレーニングをし、更にそれを学習カードに言葉で表す活動をすることで徐々に自分のなかに技のイメージをもつことができていった。学習カードを見るとはじめは、全体的に大まかなイメージしかもてていなかった児童もイメージトレーニングを重ねていくうちに書きこむ言葉も増えてイメージを構築させていくことができた。

また、「こわくてなかなかできない」と消極的だった児童の学習カードには、

・「なかなかうまくイメージできない」
⇩
・「最初から最後までイメージトレーニングできた」
⇩
・「イメージの中だとできるから、なんかできそう」

と意欲的に取り組む姿が見られるようになっていった。

②学び合いをより深めていくための手立てデジタルコンテンツを活用することで

デジタルカメラの動画機能や DVD の模範演技を見ることで、それらを活用しながら積極的にアドバイスをし合う姿が見られるようになった。課題点を見つけることにも効果的であり、最初は「台上前転ができるようになる」という漠然としためあてをもっていた児童が「ダンを強くできるように意識する」「クルッを速く回れるようにする」などとめあてを具体的にしていくことができ、結果、台上前転を習得することができた。この児童だけではなく多くの児童がめあてを具体的にしていく姿が見られた。

Ⅵ　研究の成果と課題

・成果

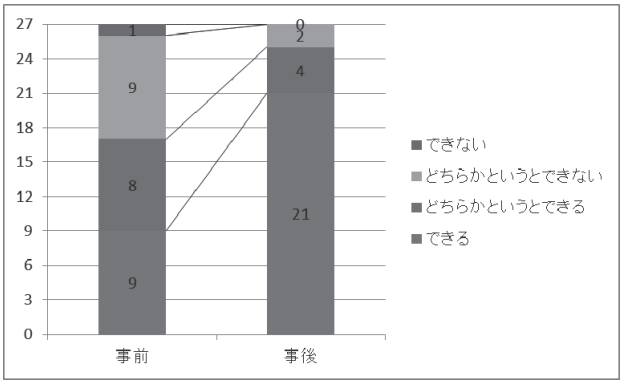
授業中の児童の様子や学習カードなどから３つの手立ては児童が技の具体的なイメージをもち、学び合いを活発にすることに効果的であったと考えられる。その結果、多くの場面で友だちに教えたり友だちから学んだりしながらお互いを高め合っていく姿が見られた。授業後の感想には、

- オノマトペをつかうとリズムがとれてイメージしやすい。
- オノマトペをつかうとアドバイスがしやすかった。
- イメージトレーニングしたら自分が跳べているような気がして怖くなくなった。自信が出てきた。
- カメラを使ったら動画を確認しながら友だちがくわしくアドバイスしてくれた。
- 動画で友だちの演技を何度も見ることができた。みんなで良い点を考え、まねすることができた。

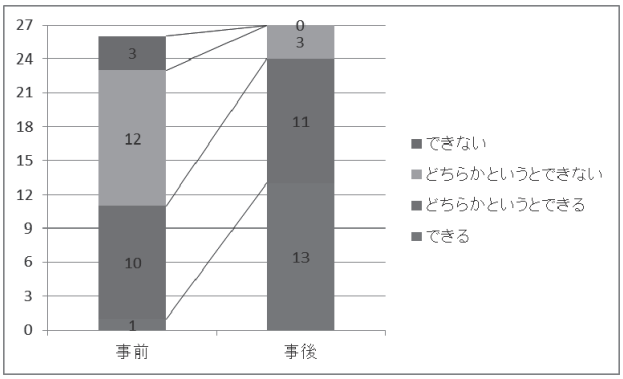
などの記述が多かった。

また、右のグラフの事前と事後にとったアンケート「技のイメージがもてますか」（グラフ３）では、事前は「できない」「どちらかというとできない」と答えた児童が１０名だったのに対し、事後では２名に減った。また「できる」と答えた児童は９人から２１人へと増えた。グラフ２の「跳び箱の授業の話し合いの時に意見が言えますか」（グラフ４）では、事前は「できない」「どちらかというとできない」と答えた児童が１５名だったのに対し、事後では「できない」と答えた児童は０名「どちらかというとできない」と答えた児童は３名とクラスのほぼ全員が「どちらかというとできる」「できる」と答えた。このことからも、児童は技のイメージをもち、伝え合い学び合いながら学習に取り組んでいくことができたと言える。

グラフ３　技のイメージがもてますか



グラフ４　跳び箱の授業の話し合いの時に意見が言えますか



児童にとって、技の一連の動きをイメージすることは決して簡単なことではないが、オノマトペやイメージトレーニングを活用することで言葉と動きを一体化させることができ、学習が進むにつれてイメージがもてるようになった。さらにデジタルコンテンツを活用し、友だちとのアドバイスをし合う中で、それを全体に共有することができた。

・課題

今回はイメージをもたせることに重点をおいたため、学び合いを深めていく手立てとしてデジタルコンテンツの活用すること以外は特に提示しなかった。今後さらに学び合いを深めていくためには「話し合い方」にも着目し、話し合いの形を具体的に提示していく必要がある。また、技を見合う時の位置やルールなども今後考えていく必要があると感じた。

今回の実践を通してオノマトペやイメージ

トレーニングの効果を実感することができたと同時に、技の動きが複雑になっていくほどオノマトペとイメージトレーニングだけでは一連の動きを理解しきれないという難しさを感じる場面もあった。技のイメージをつかませるための手立てをこれからも模索していくとともに、オノマトペとイメージトレーニングの奥深さを極め、他の運動でも活用できるよう追求していきたい。そして、友だちと関わり合いながら運動に取り組み、生涯にわたって運動に親しんでいけるような児童の育成に少しでも貢献できるよう努めていきたい。

参考文献

・「小学校学習指導要領解説」体育編
　平成２０年　文部科学省
・藤野良孝『「一流」が使う魔法の言葉　スポーツオノマトペで毎日がワクワク！』
　詳伝社