

運動遊びを学校生活に取り入れる体力向上モデルの構築（2年次）

—低学年における遊びの中の学びを探る—

西田 鉄平（京都市総合教育センター研究課 研究員）

昨年度、本市児童の体力、運動能力・運動意識実態を明らかにしながら、体力低下の原因について考察し、「運動遊びを学校生活に取り入れる体力向上モデル」を基に、運動の生活化・日常化についての取組を実施した。その結果、外遊びを意欲的に実践する児童が増加し、体力の向上がみられた。

今年度は、昨年度の研究を継続しながら、生活化では、低学年に焦点を当て、発達段階を踏まえながら遊びの要素を取り入れた授業を行い、遊びと学びとの関係について考察した。日常化では、運動遊びが身近なものとなるような取組や児童の遊びたい欲求を高める取組について、事例を挙げながら考えた。

第1章 遊びという文化

第1節 先行研究より

ヨハン・ホイジンガは、著書「ホモ・ルーデンス」で、遊びの意味を広く社会全体の中に位置付けた。また、ロジェ・カイヨワは、著書「遊びと人間」で、遊びを、「自由で自発的な活動、喜びと楽しみの源泉」と定義した。遊びは、決められたルールに従い、非日常的、没利害的で参加者の自発的で自由な意思によって行われる。つまり、強制され、命令されて行われる遊びは、もはや遊びではないし、ルールを一方的に破るようなことが起きても遊びとはならない。スポーツは、このような遊びの特徴を多く備えていると考えた。

第2節 遊びと体育

遊びとしての体育学習では、子どもたちの自主性が尊重され、子どもたちの創意工夫が生かされるような展開となるべきである。運動が強制されるような体育学習となれば、自由な活動としての遊びの条件から外れ、楽しさを味わうことができない。また、それぞれの運動が、どのような特性（楽しさ、面白さ）をもっているのかを明らかにし、その特性を十分に味わうことができれば、運動は遊びとなり、「楽しい」ものとなると考えた。

第3節 遊びと学びの関係

佐伯は、遊びと学びの関係について、子どもの世界では、遊ぶことと学ぶことはほとんど区別がないとしている。夢中に遊ぶ中で、自然と「できるようになる」ことが増えていき、それを学びととらえることができるのではないだろうか。そこで、遊びと学びを一体のものとしてとらえ、遊び＝学びの体育学習を展開することができれば、子どもたちが主体的に、学（遊）んでいくに違いないと考えた。

第2章 運動遊びを楽しむ子を目指して

第1節 遊び＝学びの指導と評価

遊び＝学びをより確かなものにするために、遊びの中での学びの姿を明らかにした指導が必要である。子どもたちの学びの姿が具体的で明確であれば、遊びの中の学びを評価しやすいのではないかと考えた。更に、子どもたちの励みとなる指導者の評価の積み重ねが、社会性や主体性の向上につながるのではないかと考えた。

第2節 運動遊びを学校生活に取り入れる体力向上モデル2016

図1は、筆者が考えた「運動遊びを学校生活に取り入れる体力向上モデル2016」である。



図1 運動遊びを学校生活に取り入れる体力向上モデル2016

運動の生活化と日常化の取組を同時に進めていく。以下は、生活化と日常化の重点である。

【運動の生活化 重点】

- ①授業の中に遊びの要素を取り入れる
- ②遊びの中の学びの姿を明らかにする
(動きの習得に焦点をあてる)
- ③励みとなる評価を行う
(社会性や主体性に焦点をあてる)

【運動の日常化 重点】

- ①運動遊びを身近なものにする冊子の作成
～学校に遊びムーブメントを起こす～

第3章 運動の生活化, 日常化の実践

第1節 運動の生活化 遊び=学びの授業実践

(1) 「パスアンドシュートゲーム」と「ハンドシュートゲーム」

攻守が入り交じらないパスアンドシュートゲームを経験したのちに、攻守が入り交じるハンドシュートゲームを計画した。パスアンドシュートゲームでは、何度もシュートを失敗してボールを取りに行く経験をから、ボールを持っていない児童がシュートをカバーする動きができるようになった。ハンドシュートゲームでは、ゲームを楽しむ中で、自然に投動作の改善を確認することができた。

(2) 「てつぼうあそび」

鉄棒を使った「跳び上がり」「跳び下り」「ぶら下がり」「易しい回転」などの基本的な動きを、友だちと楽しい遊びを通して体験できるように計画した。図2は、「てつぼうすごろく」という遊びを楽しむ様子である。自らの興味や関心が、「話し合う」「相談し合う」という形を必要としているのである。



図2 てつぼうすごろくの様子 遊びという、自由を選択し、判断できる環境であるからこそ、このような児童の主体的な姿が生まれると考えた。

(3) 「マットあそび」

マットを使った様々な遊びを紹介したのちに、児童が「遊んでみたい」と思えるような場を工夫して楽しむことを計画した。学びの姿が現れるような場の工夫を意図的に行うことにより、児童側からすると「自由に遊んでいる」状況、指導者側からすると「ねらった通り遊んでいる=学んでいる」状況となるのではないかと考えた。

(4) 「とびばこあそび」

遊びを知り、今ある力で楽しむことと、工夫された場で楽しむことを45分に取り入れながら単元の計画をした。図3は、舞台の場で跳び乗りを楽しむ児童の踏切動作を表したものである。

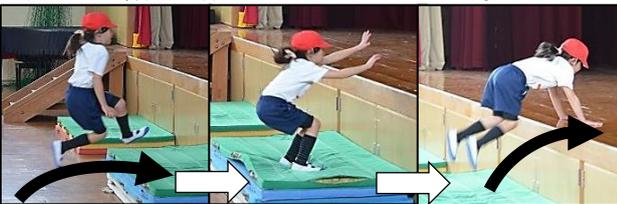


図3 舞台の場 踏切から着手までの動作

舞台の場で何度も遊ぶうちに、自然と踏切から着手までの動作を身に付けることができた。

第2節 運動の日常化 学校に遊びムーブメントを起こす

より多くの児童が毎日のように運動に親しむことができるようになるために、以下の三つの事例から、取組のポイントを考えたい。

事例1 縦割りグループを活用した遊びの時間の取組

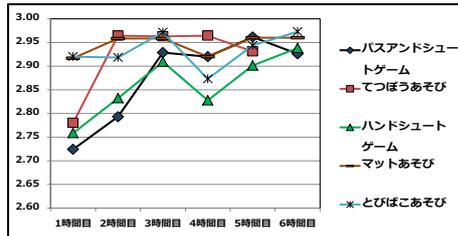
事例2 クラブ活動を活用した取組

事例3 ジャンプアップチャレンジカードを使った学級の取組

第4章 実践から見えてきたこと

第1節 成果と課題

図4は、楽しさ項目における形成的授業評価の推移である。全て単元において、多少起伏はある



が、単元が進むにつれて評価を高めていったことがわかる。また、

図4 形成的授業評価 楽しさ項目 推移 研究協力員の事後アンケートの記述や児童の授業中の姿から、夢中に体を動かして遊ぶ授業を行うことが、児童の主体性や社会性の向上につながるということもわかった。一方で、児童の実態の把握を怠ると、学びの姿を明確にすることが難しく、遊びと学びをつなぐことできないということもわかった。

第2節 遊びの中の学びとは

本研究での実践を通して筆者が考えた「遊び=学びの学習スタイル」に向けてのポイントを以下の四つに整理した。

- ①児童の自由度を高めること
- ②遊びの要素を実態に応じて取り入れること
- ③指導したいことは、できるだけ児童の姿を基に指導すること
- ④励みとなる評価を続けること

そして、「低学年における遊びの中の学びとは」という問いに対し、以下のようにまとめた。

低学年における遊びと学びの関係は、遊びと学びを分離してとらえるのではなく、遊び=学びの関係である。したがって、遊びは既に学びであり、夢中で遊ぶことこそが学びなのである。そして、夢中で遊ぶためのキーワードこそ、楽しさを味わうということなのである。

これからの変化の激しい激動の社会を生き抜くためには、教え込まれた学びではなく、自ら考え、自ら学びをしみ込ませていくことが必要であり、遊び=学びのスタイルは、今後可能性のある学習スタイルなのである。