

実践事例②【「わたしたちの体育」を活用した実践例】

2年生 マット遊び～いなばの白うさぎアドベンチャー～

鳥取市立末恒小学校 辻井 直

1. 授業の実際

2年生で「マット遊び」の学習をするにあたって、遊びながら多様な動きに取り組み、遊びの中で技能を身に付けさせること、教具や場の工夫、児童同士の関わりを意図的に仕組み、友達と一緒にマット遊びの楽しさに浸らせること3点を意識した。

(1) マット遊びに浸るための場の工夫

準備運動を含め、活動では5つの場をサーキットのように回することで、様々な動きを経験することができるようにした。準備運動では、動物歩き（くま・わに・くも・あざらし・かえる足打ち）を行い、基礎感覚・技能を身に付けることができるようにした。中心となる活動では、単元名を本校児童になじみのある、「いなばの白うさぎ」に出てくるような場面の名前をマットにつけて、児童の「遊んでみたい。」という意欲を高めた。1つ目の「さめぴょんぴょんマット」の場では、川とび・山とびで遊べるようにした。2つ目の「体びかぴか池」では、マットを3枚組み合わせて広いマットを作り、いろいろな方向に転がったり、友達と一緒に転がったりして遊ぶことができるようにした。3つ目の「がまのほころころマット」では、マットをジグザグに繋げ、長い距離を転がって遊ぶことができるようにした。4つ目の「にもつはこびマット」は、足で玉入れの玉を挟み、ゆりかごの動きで転がることで、玉を前後に移動させて遊ぶことができるようにした。5つ目の「大黒様マット」は肋木を使い、壁のぼり逆立ちで遊ぶことができるようにした。活動を目で見て分かるように、各場所に「わたしたちの体育」の図を拡大コピーしたものを用意し、壁面にも掲示した。グループごとに時間で活動を区切り、どの場も経験させることで、遊びながら多様な動きに取り組むことができるようにした。



資料1 がまのほころころマット



資料2 さめぴょんぴょんマット



資料3 にもつはこびマット

(2) 教具の工夫

マット遊びにより浸ることができるように2つ教具を準備した。1つ目は、川とび・山とびの場でさめ型の手形を置いた。それにより、手をつく位置を意識することができるようにした。2つ目は、肋木に色テープを貼った。テープの色で目標を持つことができるようにした。遊びをより楽しめるように準備したが、グループでさめ手形を置く位置を工夫していたり、「何色まで足が届いていてすごい。」と声を掛け合っていたりする姿があり、児童同士を繋げるきっかけにもなった。



資料4 肋木に色テープ・サメ型のシート

(3) 豊かな関わりを生むグルーピング

誰もが楽しみながらマット遊びに取り組むことができることをねらって、グループでの活動とした。また、意図的にグループのメンバーを決め、単元を通して同じグループにすることで互いに励まし合ったり、学習している動きを苦手としている児童を友達同士で支えたりすることができるようにした。さらに、単元の終末では、マット遊びをもっと楽しむための工夫についてグループで考えるように仕組んだ。グループ分けの際に運動能力だけでなく、人間関係や思考力なども考慮したことで、遊びの工夫の幅が広がった。

資料5 壁のぼり逆立ちでじゃんけん



(4) 児童同士の繋がりを作る教師の声掛け

児童同士の繋がりをさらに深めるために教師自身が発する声掛けを意識した。上手な児童や工夫している児童がいたら、その都度「どんなところが上手かな?」「どんな遊び方をしている?」と他の児童に尋ね、児童の言葉で動きを共有した。また、つまづいている児童がいたら「〇〇さんどうすれば、いいかな?」と周りの児童が助けられるような声掛けや「二人でやってみたらできるかもね。」と協力を促す声掛けを意識した。

資料6 声掛け中の考えている姿



2. 成果と課題

○グループでの学習にしたことで、励ましや認め合う声掛け、ハイタッチや拍手、歓声が自然と増えていき、児童が笑顔でマット遊びに取り組むことができた。また、運動が苦手な児童も友達と一緒にすることでできる遊びが増え、マット遊びに意欲的に取り組むことができた。児童の振り返りからも「友達と一緒にしたことでマット遊びがもっと楽しくなった。」などの感想が聞かれた。

○単元を通して場を固定し、活動をサーキット形式にすることで、「わたしたちの体育」に示されている全ての運動遊びを何度も経験することができた。また、教師の説明時間を減らすこともできたので、運動時間を確保することにも繋がった。活動中は児童が気持ちよく運動ができるよう音楽を流すとともに、音楽の切れ目を移動のタイミングとした。

○「わたしたちの体育」をコピーしたものを各場所に置いたことで、児童がどんな運動をすればよいのか分かりやすくすることができた。また、壁面掲示をしたことで、場所を変えることなく掲示物に見つけたこつや遊び方の工夫を書き込むことができた。そうすることで、移動時間を短縮したり、や学びの足跡を残したりすることができた。

△活動をサーキット形式にしたことにより、一つ一つの動きに対して丁寧に指導する時間が短かったため、中学年へ向けて動きを定着させることができなかった。単元の前半は基本的な動きを系統ごとに確認しながらマット遊びに取り組んでもよかったのではないかと思います。

△単元終末のマット遊びの工夫を考える時間に、マットでの遊びの基本の動きから大きく外れた動きが多くでてきた。それぞれの場で変えてはいけない動きと工夫してよい点を明確にしておく必要があった。そこで、工夫してよい部分が明確に分かるように、工夫カードを準備した。工夫カードを各場所に置いたことで、改善することができた。さらに、遊びの工夫についての話合いが活発となり、教師側も児童の思考が見やすくなった。今後も、単元の中で軌道修正をしながら児童の学びを深めていきたい。

資料7 自然と起こった拍手



資料8 工夫カード