

実践事例①【「わたしたちの体育」を活用した実践事例】

2024 集団演技 Sakai Mat Festival

(器械運動 ア マット運動)の実践を通して

境港市立境小学校 金田 洋輔

1 はじめに

マット運動の特性は、さまざまな技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことができる運動であるとされている。また、学習指導要領の内容には「マット運動では、その行い方を理解するとともに、自己の能力に適した回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技に取り組んだりすること。また選んだ技を自己やグループで繰り返したり、組み合わせたりすること。」とある。技ができるようにすることが大切なのだが、「できる」「できない」がはっきりしており、意欲的に取り組む児童とそうでない児童の二極化が見られやすい運動でもある。事前に児童に行ったアンケート結果からも、マット運動に対するネガティブな印象をもっている児童が多いことが明らかになった。これらの実態を踏まえたうえで、技をできるような手立てと共に、児童がマット嫌いにならないようにするための手立てを講じる必要があると考えた。

2 研究の実際

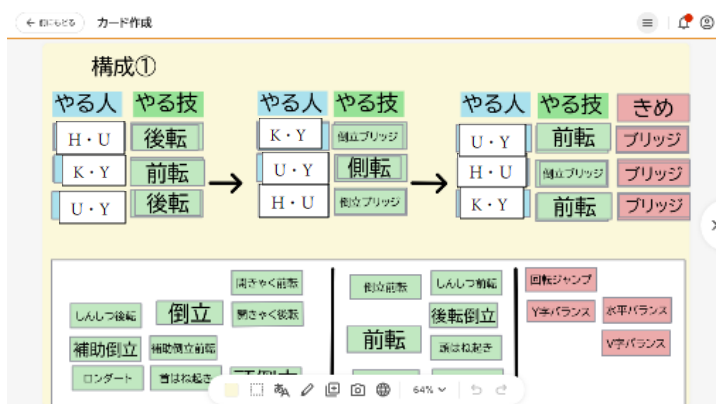
(1) 児童が主体的に取り組んでいくための手立て（支援）について

①児童の「楽しい」を生み出すための単元構想 集団演技「Sakai Mat Festival」

単元を通してグループで活動し、最後にそのグループで集団演技をする単元構成にした。集団演技は、音楽を流しながら、1分程度、グループの児童が一齐に発展技を繰り返したり、組み合わせたりする技を行うこととした。単元の導入で、集団演技をする教師の模範動画を見せると、児童は「やってみたい。」「楽しそう。」といった雰囲気になった。できる技を増やしたり、技の質を高めたりすることで集団演技の構成の幅が広がるため、自分から繰り返し練習に励む児童が多かった。集団演技の構成は、タブレット端末のミライシード「オクリンク」を使用し、児童が手軽に構成を考えたり、修正したりできるようにした。

②技の習得に向けた「目標設定」と「模範動画」

単元の導入で、5年生（高学年）の間にできるようにしたい技を紹介し、アンケートで特にどの技を習得したいかを決めさせた。第2時～第5時では、導入で、自分を取り組みたい技をグループのメンバーに伝え、グループでそれらの技のポイントを確認してから練習を行った。また、各技の模範となる技の動画を児童のタブレット端末で見られるようにしておくことで、児童がいつでも自分の動きと比較できるようにした。



(2) 楽しさに迫る「豊かな関わり合い」について

①グループで段階的に練習

技能面や情意面に偏りが出ないように考慮した3人～4人組のグループを編成し、活動時間を4段階に分けて

取り組ませた。1段階目のステップアップタイム（前半）は、自分が習得したい技を繰り返し練習する時間、2段階目のステップアップタイム（後半）は、グループ内で役割分担し、自分たちの技の出来具合を動画で撮る時間、3段階目のアドバイスタイムは、撮った動画をグループ内で見返し、称賛したり、アドバイスをしたりする時間、4段階目のブラッシュアップタイムは、アドバイスされて気付いたポイントを意識して、技に磨きをかけたり、更なる発展技に挑戦したりする時間とした。第2時では段階を分けておらず、児童同士の関わり合いが生まれにくかったが、段階を分けた第3時から、児童同士での声掛けやアドバイスが増えた。

②「わたしたちの体育」の活用

授業の導入で、自分が取り組みたい技のポイントを確認する際や、アドバイスタイムの際には「わたしたちの体育」の連続図や解説、練習の仕方を参考にすることを促した。「わたしたちの体育」と比較することで、児童の中で漠然としていた技の成功か失敗かの判断基準が少しずつ明確になっていった。児童同士で、アドバイスし合う時も、子供たちが「わたしたちの体育」の解説の言葉を使う頻度も多くなった。また、グループのメンバー同士で技を習得するための場づくりを工夫する姿も増えた。授業の振り返りの際、児童同士で技ができたかどうかを確認し合い、できた技には「わたしたちの体育」に「認定シール」を貼れるようにすると、児童は少しずつ増えていく認定シールを見て喜んでいた。



（3）情意面の変容を生かした児童への支援や手立てについて。

①マット運動が苦手な児童も楽しく取り組めるサーキット

単元を通して、授業の初めにサーキットを取り入れ、誰もがができる運動に毎時間取り組むことでマットが苦手な児童も前向きな気持ちで学習が始められるようにした。サーキットの内容には、低学年の運動遊びである「ゆりかご」「かえるの足打ち」「川跳び」などを取り入れ、体を支持したり、逆位になったりする経験の積み上げを図った。サーキットを通して、どの児童も楽しんでマット運動の学習に入ることができた。



②ふり回りボードの活用と「今日のいいね」の決定

「楽しさ」と「できばえ」の2軸で自己評価するふり回りボードを活用した。特に「楽しさ」の評価は、児童の毎時間の情意面を見取ることができ、情意面が下がった児童を把握することができた。情意面が下がった児童や、「わたしたちの体育」の振り返りから悩んでいることが分かった児童には、次時に場の工夫やポイントのアドバイスをしたり、教師が補助したりして、苦手意識をもたせないように努めた。また、振り返りの際にはグループで「今日のいいね」を決めさせた。「今日のいいね」の基準は、技のできばえよりも、声掛けやアドバイスができたかどうかを重視し、苦手な児童でもグル



ープの友達から称賛される機会を多くした。

③タブレット端末を活用して動画を提出

タブレット端末のミライシード「オクリンク」を使用し、毎時間、児童一人一人ができるようになった技や見てもらいたい技の動画を教師に提出することで、教師が評価しフィードバックすることができた。事前に児童の課題やアドバイスする内容を把握することができるので、次時の学習支援に効果的だった。また、児童にとっても完成度の高い技の動画を提出することが練習に励むための意欲へと繋がった。



3 成果 (○) と課題 (△)

○学習前のアンケートでは、20名中4名の児童が「マット運動が嫌い (少し嫌い)」と答えていたが、学習後のアンケートでは1人に減った。「楽しかった」と答えた理由は「みんなで教え合って協力できたのがよかった。」

「音楽があるとノリノリになれた。」「どンドンできる技が増えて楽しくなってきた。」などがあつた。

○練習前に、児童が自分にあった技を選択して練習したことで、できるようになるまで繰り返し練習したり、練習の仕方を工夫して練習したりと主体的に学習に取り組む児童が増えた。

○集団演技の構成を考えながら行うことで、新しい技に挑戦する児童が多くなった。

○「わたしたちの体育」の連続図と解説は、グループ内のメンバーにアドバイスするのに効果的で、進んで活用する児童が増えた。

○タブレット端末でミライシード「オクリンク」を使用し、毎時間児童が取り組んだ技の動画を提出することで、児童の技のできばえを教師が把握することができ、事前に支援の仕方を考えたり、必要な準備をしたりできた。

△数種類の技群を同時に練習すると、できたかどうか曖昧になった。教師が支援したり、技ができたかどうかのポイントを明確にしたりするため、1つの時間に扱う技群をしばって練習させた方がよかった。

△児童同士で、技ができたかをジャッジするとき、各技のポイントが曖昧で、「できたつもり」になっている児童も多かったため、各技のポイントを児童が目にしやすい形で準備する必要がある。ポイントが明確になることで、児童同士の関わりもより豊かになっていくと考える。

△マット運動が苦手な児童には、難易度を下げた場の工夫や技の方法を教師が示し、難易度を下げてできた場合でも「できた」と認定する柔軟さが必要だった。

△段階的に技ができるようになるために、各技のスモールステップボードを作り、段階的に技のレベルを高めていくことも必要だった。

△集団演技について、児童の肯定的な声が多い反面、「みんなの前で発表するのがはずかしい。」「構成の技の順番が覚えきれなかった」といった声もあった。また、練習の際、マットが多く必要になり、練習時間が多くかかってしまった。

△単元を通して同じ小グループで行動するため、グループ内で欠席数が多くなると練習ができなくなった。