

(体育)

**運動の楽しさや喜びを味わい、仲間と関わり合いながら
主体的に運動に取り組む子どもを育てる
―楽しさの4原則の追究を通して―**

大阪市立西船場小学校 研究部

1. 研究主題設定の理由

本校の児童の現状と課題を考えると、都心に位置し運動場が狭い上、近年相次いでいるマンション建設による児童数増加は避けて通れない。運動場での体育授業は1クラスが限界であるため、時間割の面での課題も大きい。さらに英語活動の時間確保のため休み時間も短くなったため、自由に遊べる機会も減少してきた。そういった課題もあり、体力テストの結果も低い傾向にある。加えて、学校外でのスポーツ活動を定期的に行っている児童とそうでない児童の体力格差も広がりつつあり、すべての児童に運動する楽しさを味わわせる必要性が高まってきた。

以上の課題を踏まえ、本校では28年度より体育科を研究教科として研究を行い、29年度からは研究領域を「ゲーム・ボール運動領域」に絞り研究を進めてきた。

2. 研究の趣旨

新学習指導要領が公示され、「小学校学習指導要領 第9節 体育」では、新しい目標として「豊かなスポーツライフの実現のための資質・能力の育成」が明示された。これまでの目標が「生涯にわたって運動に親しむ」ことであったことから考えるとその流れを引き継ぎ、さらに「生涯スポーツ」の明確な方向付けが小学校体育でも求められることになった。さらに、学習指導要領の目標を見てみると、どの学年においても「楽しみながら」や「楽しさを感じながら」体育の学習を行い、体育の目標を達成していかなければならないことが示されている。そして、児童が望む「よい授業」には、「楽しさ」が根底に存在しており、体育授業における「楽しさ」とは何かを問い直すことで、体育の授業改善につながると考えた。そこで本校においては、体育科の授業改善を目的とし、1972年高田典衛が発表した「高田4原則」、いわゆる「楽しさの4原則」を体育授業における「楽しさ」の視点として研究を進めることとした。そのことが児童が主体的に運動に取り組むようになる指標になると考えた。

3. 研究の概要

研究主題にせまるため、研究の視点を以下のように設定し授業研究を行った。

【授業づくりの視点・・・「楽しさの4原則」】

- ①「動く楽しさ」＝精一杯運動できた楽しさ
→授業が終わって、精一杯運動したという爽快感を与えられる授業。
- ②「伸びる楽しさ」＝技や力の伸びが認められた楽しさ
→技や力を伸ばしてくれる授業。技や力の伸びに対して認知を与えられる授業。
- ③「集う楽しさ」＝友人と仲よく活動できた楽しさ
→みんなで仲よく運動をし、またそういう学び合いがある授業。
- ④「わかる楽しさ」＝新しい何かを発見できた楽しさ
→知的好奇心、探究心を満足させられる授業。

【基本的な学習過程】

○ 試しのゲーム → 話し合い・練習 → メインゲーム

【「ゲーム」から「ボール運動」への学習のつながり】

学年	マナー	ルール	作戦	技能	領域
低学年	◆ ルールを守る	みんなが楽しめるルール		作戦を実行できる能力	ゲーム
中学年	◆ 全力を尽くす	動きを引き出すルール	作戦を生み出すルール	◆ ボール操作 ・パス・キャッチ ・アタック	ゲーム
高学年		勝つための作戦		◆ ボールを持っていない時の動き ・スペース	ボール運動

4. 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

- 子どもの学びを保障し、「楽しい授業」の実践における指標として、「楽しさの4原則」が有効な指標であると考えられることができた。
- 「楽しさの4原則」の実現は、新学習指導要領の「主体的・対話的で深い学び」につながると考えられることができた。このことから、授業の本質は今も昔も変わっていないと言ええる。そのため、各教材における運動特性の把握を中心とした教材研究の大切さが再確認できた。
- 「基本的な学習過程」を、試しのゲーム→練習→メインゲーム、という過程に統一したことで、課題解決のゲーム学習につながった。
- 「動きを引き出すルール」、「よい作戦を生み出すルール」というルールに関する視点を共有できたことで、ゲーム作りが深まった。
- 「勝つための作戦」という作戦に関する視点を共有できたことで、生き生きとした活動につながった。

(2) 今後の課題

- 系統性をより具体的にした授業のあり方を研究する。
- 他の領域についても「楽しさの4原則」を指標にした授業づくりを行う。