

# 1 年生障害走 「ドラゴンをたおせ！ とりみだいぼうけん」

古川 宗治（奈良市・鳥見小学校）

## 1 授業に至るまで

大阪支部研究では、2017年度から陸上運動の実践研究に取り組んでいた。そこで、研究部員であった私も、1年生の障害走実践プランを作成した。

参考にしたのは、たのしい体育・スポーツ 2016年秋号の江島隆二さん「小学校における走・跳の運動」の特集である。私自身、今まで1年生の走運動では「リレー」にしか取り組んだことがなかったので、ほぼその記事を基に実践を計画した。

以下に、自分なりに江島プランのポイントをまとめてみた。

- ①この時期の子どもたちは神経系の発達が著しいので、いろいろな運動に親しませることが重要。
- ②ストーリー性を持たせる。（これは大阪支部山本さんのフラフト実践も参考に）
- ③からだをコントロールする力を育てるとともに、陸上運動につながるようなからだの使い方も学習する。
- ④ダンボールの置き方、跳び方、着地の仕方などを学習課題として子どもたちと一緒に考えたり、子どもたちの気づきを取り上げたりすることで、技術認識の初歩を養う。

この中の「からだをコントロールする力」と「技術認識の初歩」というものが、自身の中では漠然としていたので、実践を通して探っていきたいと考えていた。

学習形態は、クラスの実態をふまえて、まずはじめは一斉学習からスタートし、グループで取り組める場面が出てきたら、そこでグループ学習を取り入れていくこととした。

## 2 ねらい

- ①走ったり跳んだりすることが好きになる。
- ②いろいろな障害をくぐることで、からだのコントロール力を高める。
- ③走り方や跳び方、着地の仕方などを学習課題として設定し、技術認識の初歩を養う。
- ④グループで取り組むことで、見通しを持ったり、アドバイスをしあえたりする。
- ⑤1年生の走跳運動について技術認識・運動技能の高まり方を探りたい(自身のねらい)

## 3 子どもたち

第1子が多く、何事にも慎重な子どもたち。男子10人女子14人で、うち13人は併設の幼稚園から入学。他の11人は6つの園や所から入学してきている。

体育ではこれまでに、マット、運動会に向けての練習、水遊び、とび箱に取り組んできている。水泳ととび箱ではグループ学習も経験してきている。アンケートで体育の学習が好きと答える子どもは約9割である。

特別支援級在籍が3人。早生まれの子どもはYとKの2人だけ。

1学期は、Yを含む3人の子どもたちが授業中も常に私の側にくっついてきている状態であったり、教室前方の教師用机で常に誰かが避難したりしていた。本実践を行った10月には、その傾向は少し落ち着いていたが、初めての学習課題となると、不安を訴えて参加できない子どもがYとKを含め4、5人いるような状態であった。

今回は関係性を考えながら、こちらで4×6グループをつくった。

#### 4 授業設定

運動場に眠る「とりみドラゴン」が復活したので、そのドラゴンをたおすためにみんなでいろいろな冒険をしようと設定した。

冒険をうまくクリアできる「コツ」を「まほう」として、みんなで共有できるようにした。また、そのまほうをカード化して、子どもたちの関心を高めようと考えた。

毎時間の流れは、以下のようにした。

「教室で、前時の確認→本時の冒険を試す→慣れる（まほうを考える）→挑戦する」

1時間ごとに1枚の個人学習ノートを使用し、感想文は続きに設定していた国語の授業内で書くことにした。

授業の流れは次の通りである。

オリエンテーション（1時間）

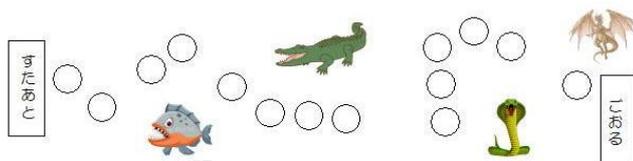
課題①（1時間）

「ぐにゃぐにゃみちを かけぬけよう」



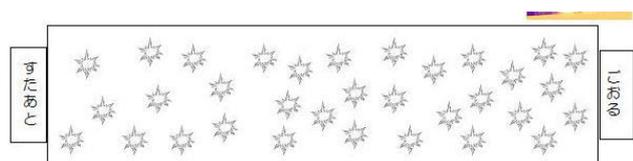
課題②（1時間）

「ぴよんぴよんいわを とんでいこう」



課題③（1時間）

「びりびりそうげんを つきすすもう」



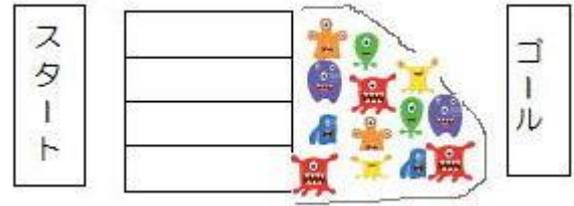
課題④（3時間+教室1時間）

「モンスターを とびこえろ」



課題⑤（2時間）

「きょうふのモンスター池」



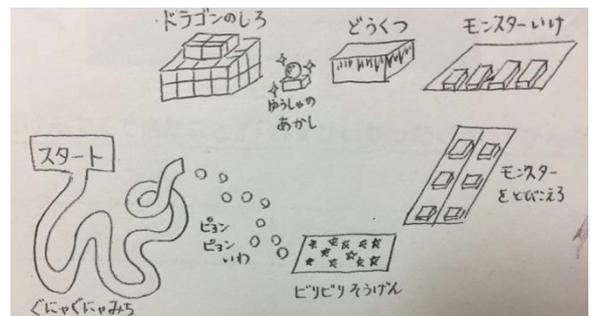
課題⑥（1時間）

「どらごんのどうくつ」

※作業現場などで使う養生シート（1. 8 m × 3 0 m）に、スズランテープで作ったつららを大量にぶら下げたもの。

課題⑦（1時間）

「ドラゴンとのたいけつ」



※最後のまとめとして、全ての課題を乗り越えながらゴールをめざす学習を設定した。

#### 5 授業の実際

◆オリエンテーション（1時間）

まず、ストーリー性を持たせた設定で、子どもたちの関心を高めようと考えた。ちょうど、運動場にある学童の立て替え工事を行っており、その工事が原因で運動場に眠る「とりみドラゴン」が復活してしまったと真剣な語り口で話したところ、Yともう1名の子どもが泣き出した。

急遽、「今はまだ眠ったままだから、そのまま封印してしまおう！」ということにし、封印するためには「ゆうしゃのあかし」が必要で、そのあかしを手に入れるための冒険に行くことを話した。他の児童は楽しそうに話を聞いており、早く冒険に出かけたいという声が多かった。

また、冒険にはいろいろな道があり、その道を速く進むことが学習のねらいであること、そして、速く進むためのコツを「まほう」とし、その「まほう」をみんなで力を合わせて手に入れながら冒険をしていくことを確認した。

#### ◆課題①（1時間）

「ぐにゃぐにゃみちを かけぬけよう」

いよいよ始まったぼうげんに、子どもたちは大喜びであった。そして、曲がりくねった道を、何回も何回も走り続けていた。中には、カーブに合わせてうまくスピードを調節したり、体を傾けたりしている子どもも見られたが、半数以上が上体は起きた状態で、カーブでは足の歩幅とピッチの両方でスピードを調節しているように感じた。

まずは、飽きるほど走らせた後、子どもたちから速く走るための「まほう」を出させた。

子どもたちから出てきたのは「曲がる時はブレーキ、まっすぐはいっしょうけんめい走る。」「カーブでは体を傾ける。新幹線もそうなる。」「曲がる時は、足をたたきさせる。」「そんなにブレーキをかけなくていい曲がり角もある。」「走る前に曲がり角を見て、そちらに体を向ける」といった内容であった。

これらの意見を確認した後、最後に数本走って、本当に速く走れるかを考えさせた。カーブに合わせて体の傾きをつける変化が見られた。また、スピードの調整では、ピッチはそれほど変わらず歩幅で調整しているように感じた。ただ、コースが少し狭かった（トンボの幅）ので、簡単にコースアウトしてしまう子どもも多く見られた。こちらが思っていた以上に、スピードコントロールは難しかったようである。

気になる子どもたちも、概ね参加できていたが、Yだけは教師にくっついて、一緒に走ろうとせがんできた。試しの際には一緒に走ったが、その後はグループの仲の良い友だちに手を引いてもらって、走ることができた。

本時以後も、授業のはじめにこのぐにゃぐにゃ道に取り組んで行った。

#### ◆課題②（1時間）

「びよんびよんいわを とんでいこう」

まずは、教室で前時の学習の振り返りを行い、まほうが書かれた「まほうカード」を配布した。子どもたちはとても喜び、ノートに貼りつけたり、家族に見せるために連絡袋に大事そうにしまったりしていた。その後、運動場に出て、準備運動として前時のコースを走った。前時の方が速く走れていたが、認識は高まっているように感じた。

この冒険は、岩に見立てたフラフープを15個ほど並べたコースである。フープの周りは海という設定。このコースでどのような動きが引き出されるのか、予想もできなかったが、子どもたちは落ちないように1つずつ慎重に跳び越しながら進んでいた。どれくらいの間隔で並べると「走る」「跳ぶ」という意識になるのか、並べ方の難しさを感じた。

出された「まほう」は、「離れた岩は、いきおいをつけて跳び越える」「しっかりふみきってジャンプする」「足をしっかり広げる」といったものである。その中で、勢いをつけるためにリズム良く走り抜けて大きなジャンプをしている子どもがおり、その子の動きに、感嘆の声が上がっていた。フープを上手く並べると、走りのリズムを生み出せそうである。

#### ◆課題③（1時間）

「びりびりそうげんを つきすすもう」

本時の冒険は、横6m奥行き12mほどの草原に見立てたエリアを、向こう側まで走り抜けるものである。そしてこの草原には、触ると感電してしまう「ビリビリボール」が転がっており、それを避けながら走ることにした。（ビリビリボールは、玉入れの玉を使用）

今回も、教室で前時の「まほう」が書かれたまほうカードを配布し、それから今日の冒険の説明をしてから運動場に出た。

いざ走り出すと、ビリビリボールを触る子

が続出。子どもたちの気が済んだところで「まほう」を尋ねた。出されたものは「どこらへんがボールがないか見ておく」「ダンスみたいに踊って行く」「前に玉があったら、跳び越えていく」「小さくジャンプしたり大きくジャンプしたりする」というものであった。

そして再び走ってみたが、子どもたちの走り方はそれほど大きく変わらなかった。原因としては、試しの時点ですでに上手に走っていたこと、玉が少なく間隔が広がったことが考えられる。この広さで玉は150個としていたが、その2倍位でもいいかもしれない。中には、さらに難しくしたいと考えて、後ろ向きで走る子どもたちも出てきた。気になるY以外は、みんな1人で走ることができた。

#### ◆課題④（教室1時間＋3時間）

「モンスターをとびこえろ」

◇教室で◇

近くのお酒のディスカウントショップで、大量のダンボールをもらってきた。子どもたちは、白い紙に思い思いのモンスターを描き、それをダンボールに貼り付けた。

◇1日目◇

4つのレーンを作り、そこに6つずつ障害（モンスター）を置いていった。置き方は教師が決めた。4つのコースの中には、箱と箱の間隔を少しせばめたり、スタートしてすぐに高い箱を置いたりしていた。これらのコースを走ることで、「速く走れる箱の置き方」に自然と気付くのではないかと考えた。

手強かったモンスターを聞いてみると、やはり「間隔がせまいもの」「スタートしてすぐの高いもの」が挙げられた。

まほうとしては、「いきおいを付けて跳び越える」「走りながら跳び越える」「足を置いたら、すぐに次の足でジャンプする」「狭いところは1歩だけ置いてジャンプする。他は何歩でもいい」「しっかり足を上げる」といったものが出された。

その後再度走ってみたが、すぐには上達していなかった。ただ、子どもたちはみんなが

自作したモンスターに愛着を持ち、さらに意欲的に取り組んでいる姿が見られた。

◇2日目◇

2回目は、グループごとにレーンを1つ作り、それぞれで置き方を考えてみた。

しかし、あまりの強風で箱が飛ばされまくってしまい、学習どころではなかった。（箱に砂袋や水を入れてもよかったが、持ち運びを考えて入れていなかった）

そこで、これまでの課題①②のコースに、ビリビリボールを置いて走ってみた。少し変化が生まれたコースで、子どもたちは楽しみながら何回も走っていた。

◇3日目◇

2日目と同様、グループごとに「速く走ることのできる」コース作りを行った。そして、作ったコースを、別のグループの人たちに走ってもらった。

みんなが走りやすかったコースは、「モンスターとモンスターの間が空いている」「はじめに高いものを置かない」といったことが共通していた。

走るコツとしては、「あまり足を高く上げすぎない」ことや、「いきおいをつけて跳ぶ」、「足を大きく広げる」こと等が出された。

技能的な習熟としては、ぎりぎりの高さで跳び越すことができている子どもが何人か出てきた。ただやはり、箱に対する恐怖心を持っている子どもも数名見られ、Yはいつもに増して、教師と走りたいと訴えていた。

#### ◆課題⑤（2時間）

「きょうふのモンスター池」

この冒険は、砂場に箱のモンスターを並べ、その幅だけ跳び越えるという走り幅跳びに近い運動である。

コースは4種類。一番狭い幅が40cm、大きいものは1m50cmほどになった。助走距離は7、8m程で、踏み切り線の代わりに踏み切り台を置いた。

跳び箱運動でロイター板を経験していたため、踏み切りは予想以上に上手くできていた

ように思う。ただ、跳び箱では両足踏み切りが多かったので、ここでも両足踏み切りになってしまう子どもも何人かいた。踏み切り板のおかげで、飛び出し角度も適当になっている子どもが多く、8割の子どもが一番大きな幅で跳ぶことができていた。

技術認識としてはこの運動を言語化することは難しかったようで、「はしっていきおいをつける」「しっかりふみきって、足を大きくあげる」という2つが効果的なものであった。

ただ、実際に箱の上に落ちてしまう子どももいたため、苦手意識を抱える子どもの不安は大きかった。授業時間内に全く跳ぶことができなかったYは、休み時間になってようやく歩いて跳び越すことができた。その後は手を取ると、自分でも走って跳ぶことができた。

ほぼ同じ内容で、もう1時間取り組んだ。

#### ◆課題⑥（1時間）

##### 「どらごんのどうくつ」

これは、ホームセンターで売っている透明の養生シートに、スズランテープのつららを垂らして、洞窟に見立てた冒険である。

ゆらゆらゆれるつららをよけながら、前に進んでいく。しかも、少しかがまないといけないところも出てくるので、視線を前に保ちながら走ることが求められるコースである。

子どもたちは、その洞窟の姿に大興奮。しかし、それを設置するのはとても難しかった。併設の幼稚園のフェンスや組み立て式のサッカーゴールを使い、特別支援学級の先生にも持ってもらうことで、ようやく走ることができた。

子どもたちはつららをうまくよけながら、進もうとしていた。ただ、つららが風でよく動くことや、つららに当たってもあまり感触がないため、最初から避ける気持ちがない子どももいた。

まほうとして「つららのながさにあわせてしゃがむ」「はしるはやさをちょうせつする」「ぐにゃぐにゃみちみたいにはしる」ということ等が出された。

まほうを確認した後の走り方を見ていると、ステップをうまく踏みながら走っていき動きが見られた。つららが風で動くことも、子どもたちの意欲を高める一因であったように思う。気になる子どもたちも、それほど恐怖心を持たずに取り組んでいた。

ただ、この洞窟は隣のクラスが取り組んだ際、強風により大破してしまった。

#### ◆課題⑦（1時間）

##### 「ドラゴンとのたいけつ」

いよいよ、最後の課題「ドラゴン」の登場である。子どもたちは、この日が来るのをとても楽しみに待っていた。ドラゴンの体は、自宅で息子たちと作ってみた。多少貧弱であったが、これを被ってジャングルジムの上に立つことを考えると、それなりに軽装にする必要があった。

はじめに、すべての冒険が含まれるコースを走ってみたあと、いよいよ、運動場の倉庫からドラゴンが登場した。ほとんどの子どもたちは大喜びであったが、Yは怯えて動けず、Kは校舎へ逃げ込んでしまった。

Kは何とか別の先生がなだめて参加することはできたが、Yはコースを走ろうとはしなかった。

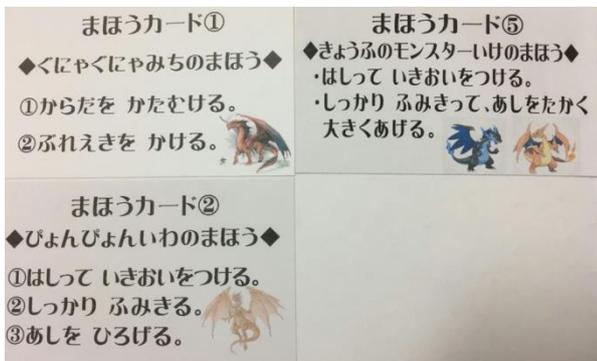
他の子どもたちは、グループごとに課題をクリアし、ゆうしゃのあかしを手に入れて、楽しそうにドラゴンにぶつけていた。最後には、Yもゆうしゃのあかしのボールを、ひたすらドラゴンに投げ続けることはできていた。



復活した「とりみどらごん」

## 6 実践を終えての雑感

- ・「ドラゴンをたいじするためのぼうけん」という設定により、子どもたちの興味関心がとても高いものとなった。（ただし、YさんとKさんは…）
- ・「競争」とはしていないが、複数のコースで同時スタートすることで、速く走ろうという意識が自然と生まれていた。（結果に一喜一憂することはあまりなく、いい目安になったようである。）
- ・課題④で、自分たちでモンスターを描いたり、箱の置き方を考えたりすることによって、主体的に学習している雰囲気が出来てきた。ノートの記事も増えた。
- ・気になる子どもたちも、ほぼ全員参加できていた。
- ・ラインや障害物の準備が大変である。同学年で続けて時間割を組めると、非常に助かる。
- ・子どもたちは課題ごとにもらえる「まほうカード」（100枚100円）をとっても楽しみにしていた。ただし著作権等のことはあまり考えていなかった。



## 7 ねらいは達成できたか

- ①走ったり跳んだりすることが好きになる。  
→ほぼ全員楽しかったという感想であった。
- ②いろいろな障害をくぐることで、からだのコントロール力を高める。  
→いろんな動きを経験することはできたが、コントロール力と言われるものがどれだけ高まったのかは、はっきりわからない。
- ③走り方や跳び方、着地の仕方などを学習課題として設定し、技術認識の初歩を養う。

→1年生でも高い認識を持てた。ただし、それらをお互いに客観的に見ることは難しいと感じた。

④グループで取り組むことで、見通しを持てたり、アドバイスをしあえたりする。

→課題④以外は、ほぼ個人の活動となっていた。もう少し他の子の動きに目を向けさせられたらよかったが、準備の煩雑さや気になる子をどう学習に参加させるかに手一杯で、そこまで余裕がなかった。

⑤1年生の走跳運動について技術認識・運動技能の高まり方を探りたい

→主な「まほう」は次の通りであった。

①「からだをかたむける」

「ブレーキをかける」

②「はしっていきおいをつける」

「しっかりふみきる」「足をひろげる」

③「ないところをかんがえてはしる」

「足をダンスみたいにうごかしたり、ジャンプの大きさをかえたりする」

④「いきおいをつけて、あしをひろげながらジャンプをつづける」

「モンスターはあいだをあけて、はじめは小さいものにする」

⑤「はしっていきおいをつける」

「しっかりふみきって、足を大きくあげる」

⑥「つららにあわせて、しゃがむのはしるはやさをちょうせつする。」

高い認識のものもあり、それらを意識しながら挑戦する子も多く見られた。

次の時間にそれらをカードで提示することにより、さらに意識付けされていた。運動技能の高まりは、その課題だけで見れば高まっていると言えそうである。また、準備運動としても、たくさん経験させることができた。

1年生では「安心できるまでじっくり待つ」「慣れてきたら飽きるまでさせる」ということが重要だと、改めて実感した実践となった。