

走り方がちがうから、おもしろい！ (小3・走運動実践)

研究部 川渕和美（東京・公立小学校）

1 子どもの様子

・学習への意欲が高く、とても落ち着いている。素直でかわいい。だいぶかたさがとれてきて、自由な雰囲気も出てきた。おしゃべりも出るし、こちらのつぶやきに反応したり勝手に相談し始めた。り・・・

→探究活動のおもしろさがたっぷり味わえる教材を

・「自分で考えて行動する」ことはなかなかできない子が多い（指示待ち、言われたとおりにやる。まじめというか…一方で子どもらしさがある子も）

→中身で判断することの価値、認め認め合える経験を

○最近の様子から一競争観とかかわって

マラソン大会があるため、1月に入って『行きたくない』とごねたハルと、急に『足がいたい』けど休み時間とびはねているR。

他の子も、一部をのぞいてはマラソン＝とにかくしんどい。そして、勝たなければ（がんばらなければ）いけない。そこで、三学期最初の体育では何度か、あてっこペース走を短い距離で取り組んだ。「速すぎたよ！」なんて声に、「あっ速いのが勝ちじゃないんだ」と気が付く。そこでハルやRは、「自分の気持ちがいい感覚やペースを大事に走ってもいいんだ」と感じたらしく、そこからはピタリとごねることがなくなった。

しんどいことがいやだという子どもらしい面を知ってほっとすると同時に、みんなが速いのに自分が遅いのはいやだ＝誰かと競うことでしか価値を見出せないことからの転機をつくっていくことの

大切さを実感した。がんばらないといけない」「失敗は悪」「できないとだめなんだ」という呪縛が強いことから、この子たちが解放される学びをともにつくっていきたいと思った。

三年生の陸上教材で、何をなぜ教えるのか？そこでどんな学びを展開していくのか、考えながら私自身も追求してみたい。

・気になる子

K…注意されると（怒られたと思うと）「死にたい」と言う。友達が大好きだけど、うまく伝わらないときや否定されたと思うと暴言、大泣き、試し行動。気持ちがのると走れるが、こだわりがある。理解よりも自分の「納得」

O…自分の気持ちが言えない、できないと思ったことはなかなか踏み出せない

ハル…家では、朝こだわりで出られなかったり、何かにつまずくとイライラしてあたったりするよう。二学期後半に班長の役割や責任感を少し問うてから、かなり切り替えて遅刻なし。「朝のかけ足」が始まって久々に出た。

タマ…登校渋りあり。兄1人が不登校。もう一人も昨年まではほぼ不登校。

2 教材について

二つの文章から陸上運動教材で何を教えるのか、考えたい。

①能力主義的興味・出来高主義・結果オーライ→資本主義的競争社会の人間観を補完。感性は認識によって支えられる。陸上運動への認識の深まりをつくり出すことによって、讃え合う子どもたちを育てる…（榊原氏）

②人間の能力は総合的なので、何か一つの尺度で切

り取らない限り比べることはできません。だから、その一つの物差しや条件設定での競争の結果を全人格的な評価にむすびつけてはいけないことを学んでおかないと、競争を敵対的競争ではなく協同的競争として学んでいくことは困難（久保健氏）

これらの文には、同志会が考える「すべての子どもたちに豊かな運動文化を」「ともに楽しみ競い合う」というテーマを実現するため、陸上教材のなかで大切にしたい視点が示されている。

先にあげた子どもたちのまさに3年生らしい「探究活動」と、それまでもっていた競争観とが関わり、協同的競争というものを知ることができるのではないかと考えた。3年生だからこそその認識の広がりもいかした『探究』と、友だちとの親密さが高まってくる中での『協同』を、『競争』とかかわりながら、学ぶ。うーん、そんなことできたらすごいなー！と思いながら、実践を考えた。

そうしたことを考えると、低学年教材ではあるが、「平面の障害走」はとてもおもしろいと感じた。走りたくなるコース（アフォーダンス？）。実際に走ってみると、能力だけではなくコースによって変わる勝ち負け。さらに3年生なら「どうすればこのコースをよりうまく走れるようにできるか」という探究も起こってくるのでは？そんなおもしろさに、きっと子どもたちは夢中になって走るだろうと考えた。

そして、あてっこペース走での「速すぎた」＝楽しみ方や競争の仕方は速さだけではないことを、この走運動学習でもう一度実感し、自分たちのもっていた競走（競争）観について考えられるきっかけにしていきたい。

3 ねらい

- ・様々なコースを走って、走り方や体の使い方のポイントがわかる。
- ・わかったことをいかして、それが生きるようなコースを創造して楽しむことができる。
- ・競走の仕方や楽しみ方は多様であり、条件が変われば勝ったり負けたりすることから、

「競争」をみんなで考えあう。子どもたちに提示した目標（あてっこペース走ともつなげて）

①いろいろな走運動をして、走り方のポイントをさぐろう！

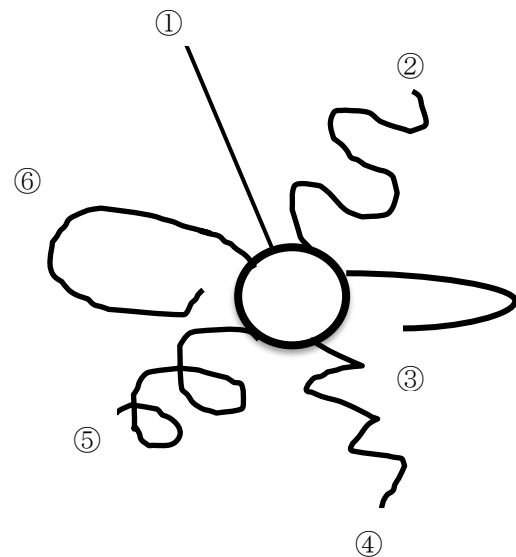
②いろいろな競走の仕方をためしてみよう！

4 実践の流れ

●教材 平面の障害走

（1）「平面の障害走」コース提示（※身体操作・コントロールなど走でつきたい力を経験できるようなコースをこちらでまずは提示）

①直線②ぐにゃぐにゃ③折り返し④ジグザグ⑤くるくる⑥ゆるいカーブ



（2）各コースを走ってポイントを探究する

（3）6つのコースをつないで、見つけたポイントを活かし、グループで順番を考えてリレー形式で走る

5 実践記録

【1時間目 2/8（木） いろいろなコースを走ってみよう！】教室

・走る学習をしますというと、いろんな反応が返ってくる。やったーと喜ぶ子も、「マラソン大会終わったのになあ」という微妙な表情の子も。「あてっこペース走やったとき、『速すぎ！』って言葉あったね。あれって何でやっけ」という話

をしながら、ただ走るだけではなく、ペースをあてるという楽しみ方をしてきたこと、今度は『いろんな走』をやってみる学習だということを伝える。

・コース図を見せると、どの子も「わぁ～!」「同じ距離?!」「走ってみたい!」と前向き。「こんな『いろんな走』のなかで、どんな走り方のコツがあるかをさぐっていくなら、どうかな?」と合意をとった。また、あてっこペース走の時のように、競走・勝ち負けについても、みんなでいろいろためして考えてみようと話して外に出る。

●準備運動が終わったグループから、どこが一番はやく走れるか予想をたてる。

●各グループの番号のコースから順番に走っていく。あ～かで走らせたので、走力は大きく変わらないが、いつも上位になるコースがあることにすぐに気が付く。すると、「やっぱりなー」の後、「どうしたらあそこ、もっとうまく走れるかな?」「うまい〇〇さん、体がなんかちがう」探究が始まっていた。

●タイムも入れたことで、同じ距離を同じ人間（自分）が走ったはずなのに6コースとも全然速さがちがうという驚きも多かった。

●地域のサッカー部でやっている子たちはジグザグのところでの切りかえしがとてもうまい。慣れている。

●ジグザグやぐるぐる、不器用なホシや超のんびり

マコは、完全に『走る』をやめてゆったり『歩いて』いる。とにかくそのコースをたどることにせいっぱいなのだろう。

☆Kは1グループだったので、最初に走ったコースが直線でゴールが速く、「Kはや～!」とゴール近くで見ていた子が言い、とても気持ちがのったようで、その後のぐねぐねやジグザグ、折り返しなども勝ち負けにこだわって走れないということもなく、楽しんでいた。その時は楽しんでいるようでも、終わってから「先生、俺な…」と訴えることも以前はあったのだが、この日は走ったことが楽しかったという話をしながら教室に戻っていた。

☆給食をいっしょに食べながら子どもたちとしゃべっていると、「予想通り（直線が速い）だったよ!」「あの、少しぐねぐねのコースなら、まあまあ走れるよね」「オレは、ジグザグのところのコツも見つけたで!グループノート書くわ!」（←給食を食べ終わってから黙々と何枚も書いていたケイタ）

競争という意識から少し外れられる教材なのかもしれないと思う。

☆グループノートにも、走りやすいコースと走りにくいコースのちがいや、走り方のコツにつながる「探究」がたくさん見られた。

【2時間目 2/9（金） 各コースの走り方のコ

時	活動	内容・ねらい
1	いろいろなコースを走ってみよう	・30mの6つのコース（平面の障害走）でどこが走りやすいか（タイム・順位など）を予想して、試してみる
2	各コースの走り方のコツを見つけよう	・前回やった各コースのなかで、グループでコツをさぐる。走ってみる → 誰がどのコースで走るか決めて競走?
3	直線とカーブの走り方を考えよう	・カーブのあるコース（円と折り返し）を直線ともくらべながら走って「同じ」「ちがい」を見つける ・走り方のポイントをさぐる
4	曲がり角の走り方を考えよう	・スラロームと、ジグザグ、回転の3つのコースで、「同じ」「ちがい」を見つける ・走り方のポイントをさぐる
5	グループ対抗で競走しよう（リレー形式）	・各グループで誰がどのコースで走るか決めて競走する ・見つけてきたポイントや教え合ったことが現れるか? 競走となったときに、どう出るか?

ツをさぐろう】

●各グループ5～6分ずつで交代しながら、各コースを走ってポイントをさぐっていく。ほとんどのグループが、走って見合いつつ、途中で止まって相談している。

●特に議論が活発になっているように感じるのは、③④コース。③は、どのあたりで折り返すための動きにはいるのかというスピードコントロール。タロウが立っていて、「ここでゆるめて！」その後のケイタとモモのグループも同じようにやろうとしていたので、会話を聞いていると「ここに立つとくのはどう?」「そうやね。だって、さいごまで行って急に止まったら遅いからね。」

④は切り返しの時の動きがとても引き出されるようだ。「体を内側（曲がる方）にかたむける」「上半身をそらす」「足の切り返し『きゅっ』」など

☆グループで走って、体の使い方を教え合っていたところでホシが突然「わかったー!!」。④のジグザグをしっかりと「走って」いる。

☆マコは、折り返しのコースでのスピードコントロールをグループで見つけて、「先生、走りやすくなったよ」と言う。折り返す手前で少し落として戻りで加速するというもの。サッカー漬けのタクマが「そこでー!!」「そっからダッシュー!!」とさげんでいる。「でもこれはな、タロウが見つけてん。あいつやるなあ」タロウは、声と体と態度が大きいので粗っぽくみられている子だ。

☆この日のグループノートに出てきたのは、体の使い方とともに、スピードコントロールのことがとても多かった。

直線走での大また→ストライドにつながる?

小走り→ピッチにつながる?

どちらにしても、子どもたちの中では「カーブやジグザグが入る時は、急に足を止めるよりも走り方や速さでコントロールすべき」という意識が生まれている。

見通しをもって自分の走りをつくるというおも

しろさなのかな?

☆ランが「カクカク（④）ではブレーキをかける。くるくる（⑤）はブレーキをかけず、体をひねらせるようにする。グルーとまわるコース（⑥?）はずっと体をまげる」・・・「コースごとにポイントがちがう」と書いている子がけっこういる。

→3、4時間目で似ているコースをとりあげてちがいの探究からポイントへ

5時間目のリレー形式で、距離とコース描きの問題をどうするか…

（スピードコントロールにこだわっているなら距離をかえるのはどうなのか?）

【3時間目 2/14（水）走り方ポイントの「同じ」「ちがい」を見つけよう】

●前回見つけた走り方のポイントをたしかめて、「コースによって走り方が違うんだな」という子の感想を紹介する。そこから、「走り方のポイントで、同じ・ちがいを見つけて走りのひみつをさらにさぐろう!」と提示する。

●似ているところがある3つのコースをくらべていく。（直線・折り返し・カーブ）

●コースを描くのが大変・・・ラインが描けていなくて、待たせてしまった。（な準備運動をしたりノート読んだり、走ったり）

各コース2×3種類で、各グループ7分ずつぐらいでまわしていく

☆カーブでの走り方「体をかたむける」ことが具体的にできるようになってきた。「左のかたを下げるよ」「③よりゆるやかだから、ゆっくり上半身を内側に走って走る」など、アドバイスも具体的に。

☆子どもたちのグループノートを読みこんでいると、直線では加速してカーブでは減速するために小また、というところに気が付いている子がけっこういた。これは、「ストライド」と加速との関係性かな?と思う。→直線は加速して大またになるし、大またを意識すれば加速。

それに対して、曲線でのスピードコントロールをするためには、ストライドを調整しながら走る必要がある、ということか？

- ・直線は、カーブがないから大またで(チサ・テラ)・カーブがないと思いきり走れる(タマ)
- ・(カーブでは)大または走りにくいから、小さくした方がいい(ダイ)
- ・曲がりが多いほど、小またで行った方がやりやすく、少ないほど大またで(R)
- ・①③は加速するところがあるけど⑥は加速しようとするコース外に出てしまうから、小また(トシ)

☆教室で、ユウとアオイが「同じとちがいから、ひみつってどんなこと？」「何かさっき言うと思ったな」「あ、あれやん、『どんな時も足を速く動かす』とこ」→なるほど～！と私は一人で納得！『ピッチ』なんだなあ、と。

グループノートでも、ピッチとリズムにかかわるような記述も見られたが、これをどう学ばせるかが私の中では難しいと感じ、大きくはとりあげないことにする。

【4時間目 2／15(木)「同じ」「ちがい」から走りのひみつをさぐろう】

●みんなの書いていた直線での大また(加速)とカーブでの小またの関係は、ストライドと加速の関係だと思うよ、と話す。「ストライド」をコントロールすることで曲がるなどスピードコントロールが自在になることなど。

子どもたち、「あ～！」「なるほど！」という反応。『ストライド』という専門用語を引き出せた自分たちに興奮気味の3年生たち。これは走りのひみつだね、と。

●直線の中でもストライドが大きいのはいつなの？と聞くと、ほとんどの子が「後半」とわかっていった。

●今日も、こんなひみつがさらに見つかるかなあ？と学習に入る。

スラローム、ジグザグ、グルグル。直線がどこにもない3つのコースで比較。

☆「岩があると思って」とスラロームでの体のかたむけ方。「すぐに」かたむけをかえないといけない、という声もグループで出てきた。ジグザグでは切り返しを『ふんばり』や足のブレーキなどの表現で教え合っている。

☆タマがとてもこの走運動での学習を楽しんでいるように感じる。楽しんでいるというか、追究している。記述でも、初めから加速のことに気付いて、認識の高さが目立つ。普段穏やかなのだが、グループが少しおにごっこっぽくなったとき、とても渋い顔でグループノートを書いていた。声をかけると力強くうなずいた。

☆Oのグループで、ジグザグコースでああでもないこうでもない、教え合いが活発になっていた。いくつかの曲がる所に立って、見合いながらどんどんポイントを書いている。Oは、走るというより早歩きのような感じで、コントロールができなかったのだが、リミが切り返しを教えている。他の子も入り、見ちがえるような走り方になっていた。

☆各コース10分弱ずつ練習した後、「明日はまとめて、6つのコースをつないでみるよ。誰がどこを走るか、決めていこう」と伝え、自由練習とする。前の日のラインも残っていたので、各コースに行ってたしかめたり話し合ったり。

☆Oのグループでは、Oにジグザグをやってもらう！と決めて、またOのジグザグを練習している。「Oは、ここめっちゃうまくなったからさ！ここやってや～！」リミの声が響き、嬉しそうなO。この日、Oは連絡帳のお話コーナーにもリミへの感謝と走るのが楽しいと1ページ近く書いていた。

リミはGノートに「Oさんに、(ジグザグを)たのみました」と書いていた。(この日、Oのグループは全員Oについて書いていた)

【5時間目 2／16(金) 今までのポイントや

ひみつをいかして走ろう！】

●6つのコースをつないだ。準備が大変過ぎて、2レーン。しかも、前の日のくねくねやジグザグを利用したかったので、2つのレーンはコースの並びがちがうことに。⇒それが、最後までどちらが優位なのかまったくわからなくする結果に。

●だれがどのコースを走るのか決定するとともに、なぜその人がそのコースを走るのかをグループノートに書いてもらった。

☆外へ出てくるなりつながったコースを見て大興奮。「わ〜!!」「すげ〜」「走りたい!」「めっちゃおもしろなんやけど!」体操が終わったグループから、どうつながっているかたしかめるように指示すると、走っている・・・ライン消えるやんか。でも、一人で走るのも、入れてあげてもよかったかな?

☆リレー形式になったことで勝ち負けが入り、見ているグループの盛り上がりが大きくなる。2レーンでやると、勝ちと負けはつくよね。このままでいいですか?と聞く。レーンを変えて、もう一回やると、同じグループとやったのに勝ち負けが変わったところがほとんど。距離はもちろん、曲げ方も同じように書いたはずなので、順番が変わることで微妙な差があるのかな〜。ある意味、「勝ったり負けたりする」はほとんどのグループが経験できた。

☆最後のグループの時の盛り上がりが大きくなる。2回走っていて、最後にこけたケイタの暗い顔。どちらも気になってしまい、最後に集まってやりすぎなことに私が言及してしまう…子どもから出させたらよかったなあと反省。この日は参観日だったのと、来週からはフラフト入らないとという焦り(言い訳)

☆Oのグループは、コースにつく前にも「Oがんばるな」「たのむで」声をかけていくメンバー。無言だがにっこりのO。

☆勝負が入ったことで見つけてきたポイントが雑になっていたかなとも思うが…

でも、勝ち負けが絶対的なものではないことがわかる場にはなった。

6 考察(ねらいに照らして)

○様々なコースを走って、走り方や体の使い方のポイントがわかる。

走るのが苦手と感じていた子を中心に、最後の感想から、子どもたちが書いていたわかったことについて、抜粋する。

(ユリ) 私は、はじめ…カーブの所はショートカットしていたけどグループのみんなで、こつを出しあってカーブのとき体をかたむけるとショートカットをせずにできました。

(マイ) 直線走は大またで走って、ぐるぐるは小またで、ずっと同じペースで走って、ギザギザはまがる方に体をかたむけて小またで、おりかえしは直線の所は大またで、カーブの前に少し小またにして、大きなまははずっと体をかたむけながら小またで、なみなみは体をかたむけて小またで走ることがわかりました。

(ダイ) ①③⑥でくらべてみたら、①は、大またで走れば、直線だから、はやく走れるけど、③はおりかえすときに、ちょっとブレーキをかけて⑥は小またで走ると上手く走れた。②④⑤でくらべたら、全部、まがりカーブが多いから、小またで走ると、うまく走れた。

直線走の「かけっこ」だけでは、タイムが遅い方からの3人であるが、今回の様々なコースを実際に走ってみることで、それぞれにポイントを見つけ、ただ速く走るだけでなくコツをつかって走っていたことがわかる。

※バイメカの考察でもふれる

○わかったことをいかして、それが生きるようなコースを創造して楽しむことができる。

今回、時間数の関係もあって、『創造』をしなかったため、ここでは「わかったことをいかして、楽しむ」ことについて、考察をする。走るのが大嫌いなRと、「早く」「速く」が第一と考えるタロウの二人の記述を見ていく。

(次ページの表参照)

①では具体性のない走り方の違いが、②で走り方を変える理由にふれ、③④ではうまく走るためのポイントを、体のどこでどうすればいいかが具体的に書かれている。この変化が走運動の楽しみ方の広がりへとつながっているのではないか。Rに関しては、「こうすれば走ることも楽しい」という気持ちへの変化がよみとれる。ハルの『自分の中で一番』とも関わっていると感じる。また、タロウは「速さ」への記述が、走り方のおもしろさへと変わっていつている。

○競走の仕方や楽しみ方は多様にあり、条件が変われば勝ったり負けたりすることから、「競争」をみんなで考えあう。

・4時間目までの探求型学習に対して、5時間目でもリレー形式になると、勝ち負けへの気持ちがぐっと前に出た → 3年生らしさでもあり、悪いことではない

・ただ、ヒートアップして泣く子も出たので、学習後に「勝ち負けがつく」ことになってみて、思ったことや感じたことなどを出しあい、少し考え合う時間をとった。その中で『もっと自由に勝ち負けも楽しめたらいいな』という子どもたちのねがいが見えてきた。

アオイ…「勝ち負けも学びだ」

ヒカリ…「勝ち負けはなしがいい」でもドッチボールはするけどね、と舌を出す

タマ…「勝つためにやるのはちがう気がする」

ハル…「勝ちが頭になかったわけじゃないけど、自分の中で一番だった」大嫌いだった走運動で、初めての感覚を手に入れた

そのほか…やってきたことを出し切れればいい・マナー的なこと

・ハルはきっと、走るということへの見方が変わったのだと思う。あてっこペース走、そして今回の平面の障害走。自分や仲間の走りを科学的にとらえ、うまくなることに焦点化していくことで、勝ち負けがあっても楽しめる自分へと変わっていたことを実感したのだろうというのが感想から見える。認識が高い子なので、なおさらだろう。

・アオイの言うように、勝ち負けがあるから見えることがある。タマが言うように、勝つための一番の目的になるのはちがう。

でもやっぱり、勝ったり負けたりするからのおもしろさを味わってほしい。

特に、次のフラフト実践で、それを球技で味わうこと。それがダメではないこと、をメインに考えたい。そして最後にもう一度、勝ち負けって何なのか？みんなで考え合えたらいいと感じた。

最後の感想より

●競走・勝ち負けについての考え

・ぼくはきょう走で二つのグループできょう走をしたら勝ち負けがあるけど、勝つために走るのはだめだと思った。その反対でぜったいに負けるから遅く走るのもだめだと思った。(タマ)

・競走してみて、勝ち負けのことをわすれて楽しく走れました。もちろん勝(つ)という気持ちがなかったわけじゃないけど、自分の中では一番でした。体育で走った中で一番たのしかったです。(ハル)

・勝ち負けで学習することも、わたしはあると思います。勝ったら、そのチームは、どこかがよかったから勝てて、負けたチームは、

どこかがまだもっと練習しないといけないから、どこが上手じゃないのかって考えれるから勝ち負けで学習することもわたしは、あると思います。(アオイ)

・勝ち負けがあるとやっぱりよろこんだりかなしんだりするから、勝ち負けってどういうことかがむずかしかった。(モエ)

	R	タロウ
①	…1のコースが一番走りやすかったです。…コースのきょうりが同じでもコースの形によって走った秒数がちがっていてびっくりしました。	…やっぱり一番直線がはやかったです。6はカーブがいっぱいあったので、ちょっとだけまがったりするとできました。けどちょっとだけ遠回りになる時もありました。…
②	…ハルさんが、まがるときに体もかたむけたらいいと言っていたからやってみたら、ほんとうにやりやすかったです。…くるくるのコースは、はやさをさいしょからかえないでいくといい。	…3コースはかげがある目印の所からスピードをおとしたりして…5のぐるぐるは、ずっと同じスピードで走るとよかったです。きゅうに速くするとカーブする時こまるから、ずっと同じスピードの方がよかったです。
③	まがりが多いほど小またでいったほうがやりやすく、まがりが少ないほど大またでいったほうがやりやすかったです。1はずっと大またで…	直線のところは、だんだんかそくしたりするからやりやすく、ちょっと曲がるコースは、半分の所になったらスピードを落とせばできました。3番目のコースは、全部曲がっていたので体をかたむければスムーズでした。
④	うねうねは、左右にかたむけたらやりやすかったです。ギザギザは、まがるまえ…ぐるぐるは、ずっとかたむけた方がやりやすかったです。ぜんぶかたむけるけど、コースの形がちがうだけで走りはやさがかわってびっくりしました。	…2コースはカーブするときコースをみるんじゃなくてカーブするところを目で見ると、体も向いて目線がカーブのところにいきました。
⑤	…いろいろ知れたのは、グループがいたからだと思います。…さいご…私はぐるぐるを走りました。ぐるぐるはむずかしかったです。でも、ぐるぐるやうねうねギザギザは、全部体をかたむけないといけないけど、ぐるぐるはずっと体をかたむけていて、うねうねは曲がる少し前からかたむけた方がやりやすかったです。	⑤(まとめ) …同じ長さでも走り方がちがうからかもしれないことがわかりました。

7 支部研究とかかわっての追加考察

ここでは、研究部で学習を進めてきた、「アフォーダンス」と「バイオメカニクス」に焦点をあてて、この陸上実践にどう現れたり効果があったりしたのか、今後の課題とあわせて考えていきたい。

※「理解」して取り入れたわけではなく、聞きかじりのイメージの、実験的な部分が大きいので、仮説的になることはご理解ください…

①アフォーダンスとの関わりと思われること

今回、平面の障害走を実践した背景の一つは、「アフォーダンス」だった。走ってみたいくなるようなコースを作り、その中での探究活動から『走』をタイムの速さを競う以外の観点で見させたいと思っていた。

実践を始めると、子どもたちは速く走れる直線走よりも平面の障害走にひきつけられ、ポイントを探っていた。これは障害走において、「運動する主体と環境の相互交渉の関係」(アフォーダンス)が効果的にあらわれ、子どもたちの「走りたい」「うまくなりたい」という欲求を高めたと言えそう。3年生なので、体を通したことで、普通に走るとう

まくいかなことがわかったことも、学習への意欲を高めただろう。

そして平面の障害走を走ることのポイントがあることがわかると、直線走でも、その違いからポイントを探り出していた。「大また」「ゴールを見て」など)

また、アフォーダンス論の学習のなかで、「空間認知として『行為することで環境に表れてくる意味 (アフォーダンス)』や、走路の加工によって子どもに場・空間ごとはたらきかけ、学習全体の意味をつかませることが大切。働きかける環境を多様に変化させてみるのが大切」とあった。それはどうひきとれるのか、子どもたちの様子から考えた。

一時間目は歩いているような走りだったのが、しっかりと走れるようになったホシとマコなどは、「行為することで環境に表れてくる意味」をつかんだことで、さらにポイントを見つけて『わかる』を深めていったのではないだろうかと思う。

・ホシ…体の使い方を教え合っていた2時間目、突然「わかったー!!」。その後、④のジグザグをしっかりと「走って」いる。この日のホシの感想「タクマさんが、ここで小またで走ってーとか、タロウさんが立ってくれたりしてやりやすかったです。」

・マコ…折り返しのコースでのスピードコントロールをグループで見つけて、「先生、走りやすくなったよ」と言う。折り返す手前で少し落として戻りで加速するというもの。

感想「⑥ (折り返し) のコースは、右に少しのおれているみたいにして、さいごのコースのギザギザの所で3~4歩とまって何回もしたら、やりやすくて

たのしかったです。」

学習のしかたについても、コースを「創造する」よりも「似ているコースをくらべる」ことを毎回のねらいにしていってことで、意識焦点が、走路の中で何が起きているかを見る (考える) 方へとシフトしていったのかもしれない。

効果 (成果)

- ・「旗とり走」で直線が速いことをたしかめたら、他をもっと速くできないか? という問いが生まれ、今までのただひたすら『がんばる』だけだった走り方の考えを、一度くずすことができる
- ・直線も含めて様々なコースを実際に走って比較することで、直線とは同じように走れないこと、走り方がコースによって変わることを実感できる

課題

- ・準備が大変!!

②バイメカとの関わりと思われること

まずは、競走での基本的なバイオメカニクスの考え方について (トムエッカー・安武さん資料)

- ・ピッチよりストライドの方がより重要
- ・遠心力…回転軸の外側へ引っ張る力

曲走路では内側への求心力を体感する。同じ力で遠心力が働くので、それに耐えるには身体を内傾させなければならない

- ・走路面に対する力が垂直でない場合は、自動的にスピードは落ちる

- ・きつい曲走路ほど足にかかる遠心力は大きくなり、その分内傾がきつくなり、

深く内傾するほどスピードは落ちる=インコースほどスピードは落ちる

- ・加速が大きいほど前傾は深くなる
- ・無理に回転 (ピッチ) を速くするとキック時間が短くなり、ストライドが小さくなってスピードは落ちる。

それぞれのコースの中での、バイメカ理論とかかわった子どもたちの様相・思考

2時間目…「スピード」に関する記述多い

3時間目…くらべたことで「体の使い方」へと焦点



が変わる。カーブや切り返しは、体を内傾させなければならないが、その内傾のしかたについての記述増えていく（「肩を下げる」「岩をおいているイメージ」「かたむけをちょうせつ」）遠心力に関わる記述「加速しようとするコース外に出てしまう…」

ストライドとスピードの関係に気付く→「大また」「小また」大流行。「曲がりが多いほど小また、少ないほど大また」

4時間目…かたむけ方、切り返す時の足や体がどうなっているか。それらのポイントがうまくできるための方法を考えている。ピッチの違いにも気づく子が出てきた。「ぐるぐるは、全力ではなく同じスピードで走る」

効果（成果）

・今まで多く走ってきたであろう直線走との比較や、友だちの動きを見合うことで、子どもたちがバイメカの理論を体でくぐって見つけていったことがわかった。

・走る時、『カーブ』や『折り返し』『切り返し』には具体的に何が必要かを、子どもの思考にあてはめながら分析することができた。

・ピッチよりもストライドの方がコントロールしやすいという点で考えれば、カーブの走り方を学習したことで理解が進んだ。

課題

・私自身も、やりながらわかっていったことが多い。理論と身体感覚とがつながり、すべての子がそれをうまくつかって「できた」と感じるには『何が』必要か？

また、それがどの子にも言えることなのだろうか？（不器用さ・発達段階など）

8 おわりに

ひみつをさぐる＝「うまくなる」ことへの探求心、協同的な学習の力が生まれた実践だったと感じている。その結果として、走ることで、こんなにいろんなコツがあったんだなあという子どもたちの

声が生まれてきた。

背景としては、わかったこと（ポイント）をいかしているか？どうしたらそれができるか？を周りから教え合いやすいクローズドスキルだったこともあるだろう。しかし、あえて記録の伸び等に焦点をあてず、とにかくコツをさがし、それをためして、前よりうまく走って気持ちがいい！ということに気持ちが向く方を大事にしてきたことは、私としては不安でもあり楽しさでもあった。アフォーダンスとバイメカ、そして子ども理解。それらをどこまで意識できたのかと言われると心許ないところだが、子どもたちが意欲を引き出され、理論的な理解もつながら、グループのなかで見合って発見して教え合い、楽しんでいった、ということは言えそうかな？実験的ではあるけれど、私のなかではとても楽しい実践となった。

また、研究部例会で報告した際に「なぜ、最後にリレーのように競争形式でのまとめを取り入れたのか？」と質問を受けた。そこには、探究活動から協同的競争へという点を意識していたことがあったからだが、今回の実践では時間がなく、リレーになってそれこそ『入口に立った』ところで終わってしまった。探究して楽しんできた運動を、競争が入ってきた時、競争の対象と見た自分たちに、はっとした子どもたち。そこから、話し合いながら競争をみんなでどうつくっていくのか？そこは課題として残してしまった。東京で、できるかなあ……できそうにないかなあ……

