

[体育・保健体育]

創造力と思考力を育む新たな体育授業の提案

ーシンクロジムナスティックの試みー

松田 和樹*

1 主題設定の理由

器械運動系は児童にとって、技ができるかできないかが最も高い関心事であり、技ができないと苦しくつまらなく感じ、運動を苦手と感じる児童が生まれやすい領域である。また、特定の動作を繰り返す練習の単調さにより飽きが来たり、上達を感じられなかったりすると挫折感を覚えることがある。学習指導要領体育編には、「器械運動は、『できる』、『できない』がはっきりした運動であることから、全ての児童が技を身に付ける楽しさや喜びを味わうことができるよう、自己やグループの課題を見付け、その課題の解決の仕方を考えたり、練習の場や段階を工夫したりすることができるようにすることが大切である。」¹⁾とある。しかしそれとは反対に、教師が多くを指示し、一列に並ばせて、まるでトレーニングかのように何度も繰り返し練習させている場面を多々見かける。筆者も、恥ずかしながらそうした指導を繰り返してきた一人である。

児童にとって器械運動領域の学習を単調かつ苦しいと感じさせる一つの要因は、目標設定の難しさにあると考える。自分が何のためにその学習を行っているのかや、その学習をするとどんな良さがあるのかを児童自身が感じられず、学習に対するモチベーションが低下していくのである。また、モチベーションの低下を回避しようとグループで活動させるものの、児童の個々の技能差が大きい場合は、「教える-教えられる」の関係性から抜け出せず、グループでの活動が更なる挫折感や劣等感を生む要因として働くことになる。そうした課題に対して斉藤は、「教えることから支援することへの教師の教育観の質的な転換」を求めている。教師の都合ありきで進む授業では児童の学習に対するモチベーションは上がらず、やらされている感からはいつまで経っても脱却できないことを指摘し、体育授業においても教材こそ教師が提示するが、そこで生まれる児童の問いや願いを教師が把握し、それらを大切にしたい授業展開が必要であることを主張している²⁾。しかし、闇雲に児童に任せていては、指導目標を達成できないと考える。そこで、教師主導ではなく個々の児童の目標（願い）を生かし、グループ内やグループ相互で高め合いながら活動できる新たな器械運動の単元を構想することが必要であると考えた。澤野は、児童が多様な動きが生み出したり、動きの幅が広がったりする要因として、動きのコツ（動きの視点）を与えることと児童が客観的に自身の演技を評価できるタブレットの活用が効果的であることを明らかにしている³⁾。

そこで本研究では、グループで創作活動を行う過程で見られる子どもの発言や振り返りから、実施した単元の有効性について明らかにすることを目的とする。教師が児童に与える形ではなく、児童が曲のイメージから見出した動きの視点や動きのコツをこれまでの学習とつなげたり広げたりしながら、児童が自ら学びを進めていく姿を思い浮かべた。また、児童が自ら学びを広げていく際には、自己やグループの課題を把握し、自分たちが今どこに位置しているのかを知ることが大切であり、目標は何か、どうしたら辿り着けるのかといった振り返りが見通しをもつことにつながり、さらに児童が活動に没頭していくのではないかと考えた。

一人一人ができる技を組み合わせたり、必要感をもって技能を習得したりしてわくわくしながら演技を創っていく過程で、「できる・できない」だけではない体育を学ぶ意味や価値を児童自身が見出していくことを期待した。

2 研究の目的

グループで創作活動を行う過程で、児童が曲のイメージからどのような動きを見出していったのか、またその中でどのような資質・能力を発揮したのか考察することで、実施した単元の有用性について明らかにすることを目的とした。

*上越市立直江津南小学校

3 研究の内容と方法

(1) 単元の概要

- ① 単元名 シンクロジムナスティック
- ② 実施対象 新潟県J市立N小学校6学年 1組21名 2組22名 計43名
- ③ 単元について

シンクロジムナスティックの単元計画は表1に示す通りである。「シンクロジムナスティック」は、アーティストティックスイミングや新体操をイメージした学習である。これまでの学習や本単元で身に付けた学びを総動員して、グループで選曲した3分程度のBGMに合わせて仲間と演技の構成を考えたり、実際に演技したりする活動である。また、本活動での学習課題を「シンクロジムナスティックの演技をよりよいものにしよう」と設定した。「技の完成度」や「演技が揃っているか」などと教師が限定せず、児童1人1人が自由に発想し考えられるようにした。よりよい演技をめざす過程において、「みんなで動きを合わせたい」、「技をもっときれいにしたい」というような思いや願いを児童自身がもち、それを達成するために活動する過程で、仲間と学ぶ楽しさや動きを組み合わせたり創り出したりする楽しさを味わう児童の姿を思い描いた。

表1 シンクロジムナスティック単元計画（全16時間）

回数	時間	・主な活動内容	□留意点
第1次	1	・オリエンテーション ・グループでの相談	□ルールや使える道具の確認をする。
第2次	2・3・4・ 5・6	・BGMの決定と編集 ・シンクロ技を見つける ・シンクロ技を試す ・個人技の練習	□7時間目に中間発表を行うことを伝える。 □他のグループのアイデアを適宜共有する。
第3次	7・8	・中間発表会 ・今後の活動計画を立てる	□保護者と全校に披露することを伝える。 □発表後の気付きを学年全体で共有する。
第4次	9・10・11・ 12・13	・必要な技の練習 ・演技の映像の確認 ・シンクロ技の精度を高める	□映像を撮って見返せるように環境を整える。 □難度の高い技への挑戦は、必ず職員が付く。
第5次	14・15・16	・リハーサルを行う ・シンクロジムナスティック発表会	□各グループのニーズに合わせた場を設定する。

(2) 研究対象と分析方法

本実践では、6学年43名の児童を、体育授業に対する児童の捉えの差や運動技能をある程度均等になるように各学級それぞれ1グループ5～6人で構成し、全8グループを編成した。その中で、1組からIグループ（A児、B児、C児、D児、E児）を抽出グループとして設定した。Iグループには、器械運動に限らず普段の体育授業において、苦手意識や劣等感が先行し、自ら動くことを好まない傾向が強い児童（B児、C児）や、自ら意見を出して積極的に参加するものの、思い通りにならなかつたり、仲間から意見を言われたりすると不貞腐れて固まってしまう児童（E児）、リーダーシップを発揮しながら主体的に活動に取り組む児童（A児）が存在する。

シンクロジムナスティックの活動を通して、児童が曲のイメージからどのような動きを見出していったのか、また演技を創る過程でどのような資質・能力を発揮したのかを、毎時間書き溜めた学習シートの記述内容や撮影したビデオをもとに分析し、抽出グループおよび児童の意識の変容を捉え、成果や課題を検証する。

4 研究の実際と考察

(1) 第1時から第3時の実際と考察

1時間目は、シンクロジムナスティックの活動のイメージを児童と共有するため、男子新体操の動画を視聴した。多くの児童から、「難しそうだけど楽しそう。」という言葉や、E児からは、「僕のやっているゲームの曲を使ったら、いろんなことが考えられそう。」という発言があった。表2に各グループが選んだ曲を一覧にして示した。

表2 各グループの選定曲一覧

グループ	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
曲	アクションRPGゲームのテーマ曲	童謡 浦島太郎	恐竜映画の テーマ曲	おもちゃ映 画のテーマ 曲	動物ミュー ジカル映画 のテーマ曲	スパイ映画 のテーマ曲	あわてんぼ うのサンタ クロース	クラシック 天国と地獄

2時間目は、選んだ曲に合わせて技を選んだり組み合わせたりする時間とした。また、児童がある程度活動の見通しをもてるよう7時間目には中間発表会を行うことを伝えた。表3は、2時間目を終えたIグループの児童の振り返り記述である。

表3 Iグループの2時間目の授業後の振り返り記述

児童	記述内容
A児	曲は決めたいけれど、 <u>①どこにどんな技を入れれば良いのか分からなかったから、次は技のことについて考えたい。一人一人がちゃんと役割があるように考えたい。</u>
B児	曲の最初の部分はだいぶ考えられた気がするけれど、 <u>②技をどこに入れられるかをあまり話し合っていない。</u> だから、よりよくなるように考えていく。
C児	どういう曲にするかや、どんなイメージにするかは考えられたけれど、 <u>③どんな技をどこに入れるかはあんまり分からなかった。</u> 完成にはまだけっこう遠いと思う。
D児	<u>④曲は決まったけれど、技を入れるところを探すのがとても難しいです。また、⑤音楽とリンクさせるところも考えていません。</u> 次回はそこも考えたいです。
E児	<u>⑥技をどこに入れるかを悩んだし、まだどこにも入れられていないし決まっていな。進み具合も5分の1くらいだから、もっと考えないといけない。</u>

①、②、③、④、⑥の記述から、Iグループ全ての児童が選んだ曲に合わせて使える技をどこに入れようかと考えている記述が見られた。これは、曲を決めたことでその曲に合った技の組み合わせを考えたり、曲のイメージに合わせて自分たちの使える技を取捨選択したりする思考が働いていると言える。D児の記述⑤からは、選んだ曲と技をどう結びつけていくのかを考えていることが分かる。ここで筆者は、曲に合わせるという児童の思考が、曲の尺に合わせて技を当てはめていっているのか、それとも曲のイメージや世界観を表現するために技を選択しているのかを今後の指導の中でつぶさに観察するようにした。

(2) 第3時から第6時の実際と考察

曲に合わせて演技を考えるにあたり、児童から、「これまでに学習した跳び箱とマット運動の技の一覧が欲しい。」という声があったため3時間目には小学校で扱う技の一覧を用意し、必要なグループに手渡した。児童の声や振り返りの記述を受けて、演技を考える際の元となる技や技の組み合わせのアイデアが豊富に必要であると考え、3時間目以降は他のグループの動きの工夫や技の組み合わせのアイデアを共有することに重点を置いて指導を行った。

3時間目には、VIIIグループがフラフープの輪を2人一緒に前転で超えたり、跳び箱の上にフラフープを置いて、そこを跳び前転で超えたりする動きを見つけた。



図1 VIIIグループ
跳び箱を跳び前転で超える様子

(図1参照) VIIIグループが見つけた動きを学年全体で共有した際には、「運動会で使われる曲のイメージと動きが合っている。」「2人で前転するだけでもただの前転に迫力が出てくる。」といった児童の発言があった。その後、各グループでの活動と組み合わせのアイデアの共有を繰り返す中で、曲のイメージと技をつなげて様々な動きが創られていった。図2はゲームの主人公が土管から出てくる様子を表現している。土管から出てくる効果音に合わせ、真ん中の児童が飛び出てくるのと同時に、手を繋いだ仲間が一緒に後転で広がる動きを創り出した。図3は恐竜から逃げる場面でも何か工夫ができないかと考えた児童たちが、ブリッジした仲間を森の中の障害物と見立てて、その下を匍匐前進する動きとブリッジ技の組み合わせを考えた。図4は、赤のスズランテープを交差して走高跳びの支柱に括り付けたものをレーザーと見立て、そこを跳び前転や側方倒立回転、前転等の技を使って仲間と動きを合わせながら超えていくことで、スパイ映画の曲の世界観を表現したものである。



図2 Iグループ
土管から出てくる様子を表現



図3 IIIグループ
恐竜から逃げる場面を表現



図4 VIグループ
レーザーを潜り抜ける場面を表現

いずれのグループも、選んだ曲のイメージを膨らませながら動きや技を組み合わせてたりつくり変えたりして、曲のイメージにぴったりの表現方法を探ろうとしている姿が表出した。表4は6時間目を終えたIグループの振り返り記述である。

表4 Iグループの6時間目の授業後の振り返り記述

児童	記述内容
A児	①次の中間発表の時間が終わったら、他の班のシンクロ技も参考にして、みんなでもっと練習して改善していきたい。
B児	②今日は技の練習もしたけれど、動きがもっと楽しくなるように曲を編集しました。ダンジョンから抜ける音やゴールに着く曲を入れてうまく編集できたので、中間発表が終わったらもっとたくさん考えたい。
C児	演技の構成を細かく決めていくことができた。③技をどこに入れるかどんな風にやるかによっても変わるし、ボールを交互に投げるだけでも違って見えた。曲に合うようにもっといろいろな工夫ができないか探してみたい。
D児	自分でやる技ができるようになってきて良かったし、だいぶ形になってきたような気がする。④みんなで練習しているとどんどんできてきてもっと練習したいと思った。
E児	かなり完成に近づいてきた。⑤まだまだ改良できると思うからもっと頑張る。

①、④、⑤の記述からは、完成に近づいているという実感や、自分たちの技能が向上しているという実感がさらなる学習意欲につながっていることが分かる。②の記述では、B児は技の練習に加えて音楽の編集を行ったことを述べている。これは、グループの演技をより楽しくするための創造的なアプローチであり、単なる技能の習得にとどまらず、全体の演出を考える姿勢が表れている。そうしたこれまでの児童の活動の様子や③の記述を踏まえると、曲があることでその曲の世界観と技や動きの組み合わせを探るといふ思考が自然と働き、グループの活動に目的が生まれたり、技の一つ一つに児童自身が意味付けを行ったりしていくことにつながっているのではないと言える。

(3) 第7時と第8時の実際と考察

7・8時間目は、これまでの練習の成果やグループの進捗をお互いで確認し合うことをねらいとして中間発表会を行った。他のグループを見ることで湧いてくる児童の率直な考えを次時以降の指導に生かしたいと考え、演技を見る視点をあえて提示せずに中間発表会を行った。表5は7・8時間目の中間発表会を終えたIグループの振り返り記述である。

表5 Iグループの中間発表会後の振り返り記述

児童	記述内容
A児	自分たちの班は1人いなかったけれど(C児が見学のため)、中間発表までにどうカバーするかを考えた。少し失敗してしまったけれど諦めずに楽しく終えることができた。⑥他の班の発表を見たら技の1つ1つを丁寧にやっていたから自分たちの班も技を完璧にできるようにしたい。自分たちの班は見ている人が面白いと思えるような発表になりつつあると思う。
B児	今日は中間発表だったけれど、途中でミスをしてしまったから技を終えた後の移動を早くすることが大切だと思った。⑦次は、ただ移動するのではなくてもう少し技を入れながら移動してみたい。
C児	見学だったけれど自分の班をみていてまあまあ良いのではないかと思った。⑧ただ、もう少しマット全体を広く使っても良いのではないかと思った。あと、曲と動きが合わないところがいくつかあってもっと切り替えを早くすることが大事だと思った。⑨他の班と比べて特別すごい技があるわけじゃないから技をもっと練習してみようと思う。
D児	⑩他の班の演技も見ている、今まで考えたことに加えてもっと新しい技に挑戦してみたいなと思いました。⑪他のチームは演技に切れ目がないので、僕たちも前転や後転で間を埋めるとさらに良くなると思う。

E児	今日は中間発表だった。失敗もあったけれど全て通してできたのが良かった。 <u>⑥は跳び箱が4段しか跳べなかったから、本番までにもっと練習して跳べるようになりたい。</u>
----	---

⑥, ⑨, ⑩, ⑫の記述から、他のグループの技の丁寧さに気付いたり、高難度の技へ挑戦する意欲が高まったりする児童の様子が見られた。また、⑦, ⑧, ⑪の記述からは、自分たちの演技の構成や場の使い方に関する新たな気付きが生まれていることが分かる。他のグループの演技を見ることに重点を置いた中間発表会が、次回以降に向けた改善意識をもち、他者から学びを得る姿勢や技術向上への意欲につながる事が分かった。また、チームワークの重要性を理解し、協力して演技をより良くするための具体的なアイデアを得ることもつながっていた。

(4) 単元後の児童の振り返りから

全16時間を終えた後、この単元で考えたり感じたりしたことを自由に記述させた。表6は単元終了後の振り返り記述である。

表6 Iグループの単元終了後の振り返り記述

児童	記述内容
A児	私はシンクロジムナスティックを通して「表現力」と「チームワーク」の2つの力が付いたと思います。表現力は図工で絵を描くときや文章を書くとき以外にはあまり必要ないと思っていて、この体育で体全身で表現する楽しさを知りました。技の組み合わせを考えると、「ここは曲の雰囲気合っているだろうか。」と、曲のストーリーや世界観を表現するために工夫して考えました。考えるときに感じたのが「チームワーク」です。悩むことばかりだったけれど班のみんなで意見を出し合って決めていくことで、私にはない発想がたくさん出てきて、チームとして活動する意味のようなものを感じました。チームのみんなで苦しみ、楽しみながらこの単元をしたので、すごく充実していたなと思いました。
B児	曲を決めてからいろんな技に挑戦することになったとき、「できないから無理」と言っている人がいて進めることができませんでした。私もチャレンジしようと頑張ったけれど、なかなかできないものもありました。でも、少しでも意見を出したり、練習したりしようと努力することができました。できない技があったとき、他のできる人で補うこともできるけれど、私は自分が挑戦することも大切だと思いました。
C児	16時間分シンクロジムナスティックをして、仲間と協力して完成させたり意見を出し合ったりして満足するような演技ができたと思います。最初はチームの話し合いがうまくいかずずっと不安で、何もできなくてやりたくない気持ちでした。やる気を途中で失っていたけれど、みんながお互い声をかけ合い頑張っているのを見て私も前向きに頑張れました。昼休みにもチームみんなで自主的に集まって考えたり、家でも練習したりして一生懸命取り組みました。実は最後の方は発表を楽しみにしていて、みんなと考えていろいろ試してみることが楽しくなりました。少し恥ずかしい気持ちがあったけれど班のみんなと楽しく終えられて良かったし、体育で一番の思い出になりました。
D児	シンクロジムナスティックでは、体を動かすだけでなく、何をテーマにするか考えたり、いつどの技を入れたりするのかをひたすら考えながら活動していました。今振り返ってみると、フラッグフットボールやTベースボールでもただ体を動かすだけでなく、どうしたらもっと点数を取れるのかや、どう動けばより良くなるのかを考えながらやっていました。体育ではただ体を動かすのではなく、頭で考えることも大切だと気付きました。
E児	最初の方ではいざ練習を始めてみてもあまり進めることができませんでした。中間発表でも形こそ完成したものの、技が曲と上手くつながっておらず、うまく技を決めることもできなかったです。だから、次の時間からたくさん練習したら倒立前転や跳び箱が上手くできるようになりました。今後、マットやチームで技を発表する機会があったら今回やったことを生かして頑張りたいです。

この振り返り記述からは、シンクロジムナスティックの単元を通じて児童たちが得た多様な経験や成長が明らかとなった。以下に、各児童の記述を基にした主な考察を述べる。

A児の記述からは、シンクロジムナスティックを通じて表現力が向上したことが示されている。体全体を使って表現する楽しさを知り、音楽の世界観やストーリーを考慮しながら技を組み合わせる過程で、創造性が育まれたことが示されている。このような活動は、児童が自分の感情やアイデアを他者に伝える力を養う重要な機会となった。また、A児やC児の記述では、チームワークの重要性が強調されている。特に、意見を出し合い協力して目標を達成する過程は、児童たちにとって大きな学びとなった。B児も、自分ができない技に対して仲間と補い合う姿勢を示しており、シンクロジムナスティックの学習が、グループとしての一体感や支え合うことの大切さを実感することにつながっていた。B児やE児の記述からは、挑戦することの重要性についても触れられている。最初はできない技に対する不安や挫折感が

あったものの、努力を重ねることで成長を遂げた経験が語られている。特にE児は、練習を通じて技能が向上したことを振り返り、この先の学習に向けての意欲を示している。C児の記述には、仲間との協力やコミュニケーションの重要性が示されていた。最初は不安を感じていたものの、仲間の励ましや自主的な練習を通じて前向きな気持ちをもつことができたという経験は、今後の人間関係やグループ活動においても役立つものとなる。B児とC児は、ともに苦手意識が先行し、自ら動くことや自分の意見を話すことに抵抗感の強い児童である。今回の単元においても、振り返りから分かるように、序盤はグループで創作活動を行うという初めての経験に強い抵抗感を示し、モチベーションが低下していた。また、これまでの体育でのグループ活動が「教える―教えられる」の関係性にあり、B児とC児の挫折感や劣等感につながっていたことも、モチベーション低下の要因として考えられる。しかし、B児とC児の単元終了後の振り返りには、「自分が挑戦することが大切」「実は最後の方は発表を楽しみにしていた」とあり、自己肯定感や体育への自信を高めた記述が見られた。シンクロジムナスティックにおいて、曲のイメージから創る自由な発想や、自分の思いが生かされていった経験を経るごとに当事者意識が芽生え、グループの活動に意欲的に参加する姿が引き出されたのだと考えられる。これは、決められた技を繰り返し練習する従来型の授業法では引き出すことが難しい子どもの姿ではないかと考える。D児は、シンクロジムナスティックが単なる身体活動ではなく、テーマや技の選択を考えることが重要であることや、体育の授業を通じて、身体を動かすだけでなく考えることの大切さに気付いている。このような思考力の向上は、他の教科や日常生活にも応用できる重要な資質であると言える。

5 成果と課題

児童たちはシンクロジムナスティックを通じて、曲の世界観をもとに技を選んだり技を組み合わせたりして、児童自身が動きや技を創り出したりそこに意味を見出したりしていった。そこから、体全体を使った表現の楽しさを学び、創造性を育むことができた。また、協力して目標を達成する過程を通じて、チームワークの重要性を実感し、グループとしての一体感や支え合うことの大切さを学ぶことにつながった。仲間との協力やコミュニケーションを通じて前向きな気持ちをもつことができた経験は、今後の人間関係やグループ活動においても役立つ資質となった。一方でグループ活動において、児童が自らの進捗を把握し、次のステップを考えるための支援が不足すると、活動が単調になり学習効果が薄れる場面も見られた。今後の指導においては児童の個々のニーズに応じた支援や目標設定の工夫について検証を深めていきたい。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編」，東洋館出版社
- 2) 齊藤慎一「子どもに任せる体育授業」，明治図書，2024
- 3) 澤野太郎「多様な動きを生み出す力を育てる小学校高学年『表現運動』―動きを考える視点を取り入れた実践を通して―」，上越教育大学教育実践研究第31集，pp.139～144