

# 研究主題 「運動のイメージを生かした体育学習に関する研究

～ 跳び箱運動を通して ～

東京都教職員研修センター研修部経営研修課

葛飾区立西亀有小学校 教諭 小坂 裕紀

## 研究のねらい

跳び箱運動は瞬間的な運動であり、助走・踏切・第1空中局面・着手・第2空中局面・着地という6つの局面が相互に連動している。そのため「技」のイメージがつかみにくく、不得意な児童は、同じ動作を繰り返すだけで上達しにくい傾向がある。

そこで、本研究では、オノマトペを活用し、技のイメージを明確に把握させることによって、技能向上を図る指導法を明らかにすることとした。

## 研究の内容と方法

### 1 研究の仮説

オノマトペを用いて技のイメージを具体的につかませる活動を行うことにより、運動を認知し、一人一人の学習意欲が喚起され、運動の楽しさを味わいながら技能が身に付く。

### 2 基礎研究

#### (1) オノマトペ(onomatopée〔仏〕)について

日常使っている言葉の中には、音形と意味との間に関係性がみられる「音象徴」という現象をもつものがある。この現象が最もよく現れているのが、オノマトペである。オノマトペとは、フランス語に語源をもつ擬音語・擬態語を意味する。

#### (2) 運動のイメージと技の認知のとりえ方

児童は、自らの運動を通して様々な情報をつかみ運動の表象を形成して運動を認知し、整理・統合しながら運動の修正をするとともに、身体をコントロールしていくものである。その過程において、児童が運動している自分の姿をできるだけ具体的に認知し、運動の達成に向けて学習に取り組むことが大切である。〈「運動イメージの特性に関する研究」京都教育大学紀要：1989年参考〉

以上の基礎研究を踏まえ、本研究では学習の流れを次のように考えた。

まず、児童が教師の示範をオノマトペによりとらえ、動きのイメージの中に自分を重ね合わせ、自分が今動いているように想像する。同時に、運動のある局面は今までの運動体験からその運動感覚が分かり、ある局面は分からないということを見出す。次に、実際にオノマトペを意識して動いてみたり、友達の運動をオノマトペにより見取ったりするという活動を通して、技のイメージを再構成するという活動を繰り返し、技の認知を深めていく。

### 3 授業研究

#### (1) 授業の概要

技の難易度が高く、指導も難しいとされている「かかえ込み跳び(切り返し系)」「頭はね跳び(回転系)」の2つの技を取り上げ、小学校第6学年 61名を対象に、オノマトペを用い

日本語の擬音語・擬態語の特色	
本研究でのとらえ方	
1 用途が広く豊富である	児童が日常使う聴覚の中にもたくさんあるので児童にとって抵抗感が少ない。
2 新しい擬音語・擬態語をどんどん発明できる	新しいものをつくり出せることは、児童の意欲や楽しさにつながる。
3 同じ動きの形容でもいろいろな言い方がある	微妙な動きの違いについて違う擬音語・擬態語で言い表せるので児童が自分や友達の動きをよく見るようになり、細かい所までイメージできるようになる。それが技能向上につながる。

<「日本語 新版(上)」金田一春彦 岩波新書 参考>  
よって、イメージを生かす学習に擬音語・擬態語を活用することは有効であると考えた。

た活動を取り入れた学習過程を設定し、児童がオノマトペを活用し、技をイメージすることの有効性を検証した。

(2) オノマトペを活用し、イメージをつかませるための具体的な手だて

イメージカードの作成

器械運動は非日常的な運動であり、運動経験の少ない児童には、技のイメージをもたせることが難しい。この課題を解決するためには、オノマトペを活用して教師の示範をまずは視覚と聴覚によってとらえ、技のイメージを形成することが大切であると考えた。そこで、児童が技のイメージをもちやすくなるように、跳び箱運動の一連の動きを3つの局面（助走・踏切、着手、着地）に分け、オノマトペを記入するカードを作成した。

学習ノートや学習カード、場の活用

自分のめあてをしっかりと持ち、学習が進められるようにするとともに、教え合いや自分の技の高まりにも気付くように学習ノートや学習カードを作成した。また、多様なイメージをもたせるために、マットを重ねた場やステージを利用した場等、様々な場を用意した。

示範や教師の支援の工夫

第2空中局面は、音がないことから特に動きのイメージがもちにくい。そこで、教師の示範や映像等を活用しとらえやすくした。また、技の上達が見られたとき等に感じたイメージをオノマトペを使って表現させることで技のイメージを再構成させるような支援を行った。

オノマトペを活用した学習過程の設定

各時間の前半を心と体をほぐす「エンジョイタイム」、後半を新しい技に挑戦する「チャレンジタイム」とした。そして、「頭はね跳び」「かかえ込み跳び」を共通技として取り上げ、第4時以降の選択技の目標になるようにした。また、最後には技のイメージについて振り返り、再構成させる「オノマトペタイム」を設定した。

第6学年学習過程【跳び箱運動】(45分×6回)

段階 回	知 る		高 め る			
	1	2	3	4	5	6
学 習 内 容	<b>【オリエンテーション】</b> 学習の進め方を知る。 準備運動をする。 場の作り方を知り、準備をする。 本時の進め方を知る。 教師の示範（又は、映像等）を見て、これから学習する技を知り、オノマトペ（擬音語、擬態語等）により技のイメージをもつ。 できそうな技や、やってみたい技に取り組み、技のイメージをもつ。	本時のめあての確認、場の準備をする。 準備運動・体慣らしをする。	<b>エンジョイタイム（生活班で行う）</b> 今もっている力（技）を使って、調子を合わせて跳ぶ。 取り組みたい運動を選びグループで行う。 *運動例 調子を合わせる（十字跳び・8の字跳び・シンクロ跳び）			
		<b>チャレンジタイム（選択技別グループで行う）</b> 共通技の学習に取り組む。 <b>頭はね跳び</b>		共通技の学習に取り組む。 <b>かかえ込み跳び</b>	選択技の学習に取り組む。 ・技へ挑戦することを楽しむ時間。 ・自分のたてためあての達成に向けて取り組む。	
<b>オノマトペタイム</b> 整理運動後、片付けをする。		学習の振り返りをする。（技のイメージについて振り返る）				
教 師 の 支 援	5年時の学習経験を基に、学習の進め方、学習情報の活用の仕方を確認させ、学習の見通しをもてるようにする。 それぞれの技の練習の仕方やイメージカード、学習カード、学習ノートの使い方を説明し、学習の流れをつかませるとともに、オノマトペを用いた学び合いの仕方や補助の仕方など理解できるようにする。	<b>全</b> オノマトペを活用することによりイメージを意識させ、できたときにはどんな感じなのかイメージを確認したり、紹介したりする。 カードなどの活用をしたり、友達の動きをオノマトペで伝えたりするように声をかける。	<b>エ</b> 今できる技で、グループの全員が無理のない高さで取り組むように確認する。 前時を振り返り、自分たちで運動を工夫して進めてよいことを伝える。 チャレンジタイムで習得した技を跳ばせるように声をかけ、いろいろな技で友達と調子を合わせて楽しめるようにする。また、オノマトペを意識し、全員で言い合っているグループを賞賛する。	<b>チ</b> 設定しためあてが適切かどうか振り返りをさせ、その児童にあった学び方ができるようにする。 友達の運動を見てイメージを伝えたり、自分のイメージを再構成したりするよう促す。 技の上達が見られる児童を模範にし、全体に技のポイントを広める。 必要に応じて補助を行い、技のポイントを伝える。		
		態度については省略		<b>教師の支援</b> : 学び方 : 技能		

# 研究の結果と考察

## 1 授業の結果と分析

### (1) イメージカードから見た全体のオノマトペの変化

各局面ごとにオノマトペの変化と技のイメージと同時に技能向上について分析した。

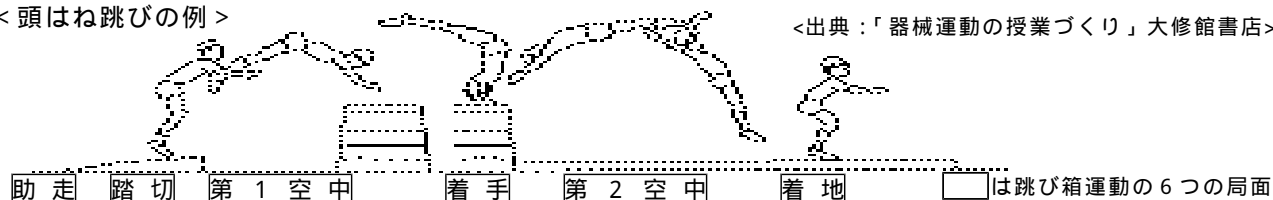
以下の表は、全児童数に対してオノマトペの出現した児童数の割合である。

ア 助走・踏切の局面	第1時	第5時	第6時
助走の促音	4 5	6 0	7 3
リズムの変化	4 8	5 3	6 9
予備踏切の局面	4 5	4 5	6 4
踏切の濁音	7 2	9 0	9 8
イ 着手の局面			
長音	2 8	3 2	5 9
第2空中局面 (2つ以上のオノマトペ)	4 8	5 8	1 0 0
ウ 着地の局面			
濁音	6 7	6 3	7 8

ア 助走・踏切の局面	第1時	第5時	第6時
助走の促音	5 5	6 7	7 1
リズムの変化	3 7	5 5	7 1
予備踏切の局面	2 3	4 7	6 6
踏切の濁音	8 5	8 5	9 5
イ 着手の局面			
長音	2 0	2 3	6 4
第2空中局面 (2つ以上のオノマトペ)	2	2 8	1 0 0
ウ 着地の局面			
濁音	6 5	3 7	3 2

アの助走・踏切の局面では「トットットツ」等の促音を使う、また「タッタタタッ」等のリズムが変化しているオノマトペが増加している。  
 イの着手の局面では第2空中局面に気付き「ヒュ - - 」等の長音や「バン ビュン」等の2つ以上のオノマトペで表すという児童が増加している。  
 ウの着地の局面では「ドン」等の濁音が、かかえ込み跳びでは減少している。

<頭はね跳びの例>



<出典：「器械運動の授業づくり」大修館書店>

トットットドツ                      バン      ビュン                      ドン      (児童が記入したオノマトペの例)

### (2) 観察児童の変容(頭はね跳び)

今回の学習で取り組む児童が多かった「頭はね跳び」について、時間ごとのオノマトペの変化と技能向上を分析した。また、児童の学習ノートの感想より抜粋したものを載せた。

さらに技能が高まった児童

= いつでもできる、 = できる、 = できない

時	助走 踏切	着手	着地	児童の感想
1	タッタッタッタ ドン	ヒュ - - -	ピタッ	とび箱は簡単であきてきたけど、いろいろなやり方があるので楽しみ。またやりたい。 見事、完ぺきにできるようになってうれしい。
5	タッタッタッタ ドン	サーバンヒュー	パッ	
6	トントントント ドン	パシュー	スト	

できるようになった児童

時	助走 踏切	着手	着地	児童の感想
1	タッタッタッタ ドツ	バン ビュン	ドンッ	自分の目標をもってできるかも。やりやすかった。 練習すればできると確信した。 できたときはびっくりした。
5	スタスタスタッ ダンッ	バンッ グルン	シュタッ	
6	トットットット ドン	パン フワッ	ドン	

できるようにならなかった児童

時	助走 踏切	着手	着地	児童の感想
1	タッタッタッタ バンッ	バシ	ドン	苦手でやりたくなかったが、楽しくできた。 ステージからの練習でだんだんできるようになった。 とび箱ではまだこわいけど、ステージから落ちる場では立てるようになった。中学で生かしたい。
5	スタスタスタッタ バンッ	バシッ	ドン	
6	スタスタスタッタ ドン	バン シューン	ドン	

学習前から第2空中局面のイメージがあり、できていた児童で、次第に頭を浮かせる練習をするようになった。  
 初めて頭はね跳びを行った児童で、オノマトペを使い自分のめあてをもちながら練習してできるようになった。  
 体育の学習に苦手意識をもっている児童だったが、オノマトペや段階を踏んだ練習で、意欲的に学習していた。

### (3) 技の変容

頭はね跳び (%)				かかえ込み跳び (%)			
	第1時	第5時	第6時		第1時	第5時	第6時
できない	8.9	1.9	1.6	できない	2.7	8	5
できる	1.0	3.3	3.7	できる	3.2	3.0	3.5
いつでもできる	1	4.8	4.7	いつでもできる	4.1	6.2	6.0

「できる」は、補助を付けたり、場の工夫などをしたりしてできるとしてとらえた。

### (4) アンケートより

どうしたら技ができるよ うになると思いますか。(%)			オノマトペを使った学習 (%) はどうでしたか。	
	授業前	授業後		授業後
めあてをもつ	5.7	8.8	楽しかった(楽しくなった)	9.5
技をイメージすること	1.8	7.3	技のイメージがもてた	7.3
			技ができるようになった気がする	3.7
			技について考えるようになった	2.7
			技ができた	1.4
			特に変わらなかった	6

表の数字は、全児童数に対する割合

## 2 考察

### (1) 突き放し動作の獲得

技の習得率(できる・いつでもできる)は、頭はね跳び11%から84%、かかえ込み跳び73%から95%に増加した。これをオノマトペの変化から考察すると、両技とも「着手の局面で第2空中局面の出現数の増加」が、最も顕著な要因となっている。これはオノマトペが、跳び箱運動の最大の技能ポイントである「突き放し動作のイメージ獲得」に貢献したためと考える。

### (2) 技能の習得状況に応じた指導

オノマトペにより、安定した動作でできるようになった児童は「リズムの変化」、できるようになった児童は「出現数の増加」、できるようにならなかった児童は「リズム数、出現数とも変化が見られない」という傾向があった。このことにより、児童の技能の習得状況に応じた指導には、オノマトペの活用が有効であると考えられる。

### (3) めあての具現化、共有化

児童の意識調査の「学習が楽しくなった 95%」「技のイメージができた 73%」という結果から、オノマトペの活用は学習意欲の継続やめあての具現化に有効であったと考える。また、友達と技のイメージをオノマトペで伝え合う姿が見られたことは、めあての共有化が図れたものととらえることができる。

## 3 研究の成果

運動のイメージの有効性について以下の3点のことが明らかになった。

### (1) 運動の認知

小学生にとって動きを認知すること、また運動をイメージすることは簡単なことではないが、オノマトペを活用することにより学習の進行とともに技のイメージをもつことができ、運動を認知することが分かった。さらに友達とのかかわり合いの中で共有することができた。

### (2) 意欲の喚起

児童が頭の中で跳ぶというイメージを構成していくことを重視したことにより、自らの課題が明確になるとともに、教え合いも活発になる等、楽しく学習に取り組むことができた。

### (3) 技の習得・習熟

動きのイメージができたことで、児童が技のポイントをおさえた練習を選択することができた。そこに、教師が個に応じた支援をすることによってさらに技能が向上した。

#### 今後の課題

児童の運動のイメージを有効に高めていくための手だてについてさらに検討する。  
他の運動におけるオノマトペを活用した学習指導の有効性について研究を深める。