

## 運動することが楽しいと思える体育授業づくり

### —「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れたバスケットボールの指導を通して—

教職実践基礎領域  
横井 克哉

#### I はじめに

私は、体育を専門とする教員として、スポーツを文化としてとらえることができる国民の育成を究極の目標として考えている。“スポーツを文化としてとらえる”とは、一言でいうと、日常生活の一部になるということである。生活の中にある個人の自由な時間をもっとスポーツをすることに費やしてほしいと願う。その願いを達成するためには、小学校段階から運動することが楽しいと思える児童を育成することは大きな意味があると考える。将来スポーツに関わる国民を育成することを目的として、小学校段階から運動することの楽しさを味わってほしいという願いから学校サポーター活動、教師力向上実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲに取り組んできた。

#### II 主題・副題設定の理由

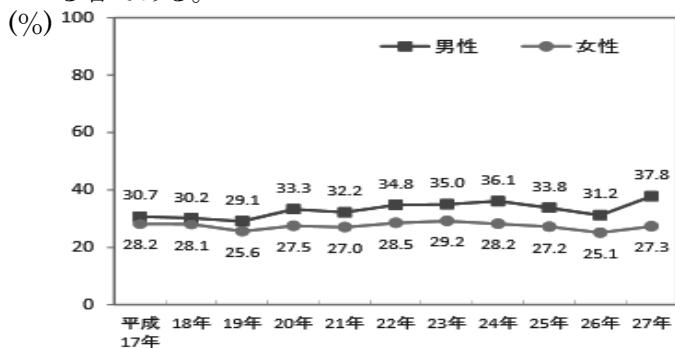
##### 1 主題の設定

###### (1) 今日的な教育課題

「スポーツ立国戦略（文部科学省 平成22年）」では、スポーツの意義や価値が広く国民に共有され、より多くの人々がスポーツの楽しさや感動を分かち、互いに支え合う「新たなスポーツ文化」を確立することを目指す姿としている。その姿を実現するための基本的な考え方の一つとして、人（「する人」「観る人」「支える人」）の重視を掲げ、豊かなスポーツライフを実現する基礎となる学校体育・運動部活動の充実を掲げている。

また、「平成27年国民健康・栄養調査」によると、成人（20歳以上）の国民の中で運動習慣のある者の割合は、男性37.8%、女性27.3%であることがわかった（資料1）。

※ここでいう「運動習慣のある者」とは、1回30分以上の運動を週2回以上実施し、1年以上継続している者である。



【資料1 運動習慣のある者の割合の年次推移】

このグラフから、成人男性の約6割、成人女性の約7割が、運動習慣が身についていないことがわかる。

###### (2) 次期学習指導要領

山本（2013）は、現行の学習指導要領改訂を受けて、「これから的小学校教育は、学校での学びが生活知になっているか、学校文化が地域文化と乖離していないかということに注意を払いながら生涯学習という枠組みの中で展開されることになる。体育における運動の学びにおいても、主体的に文化としてのスポーツを享受する生涯の1ページであり、それぞれのスポーツ固有の楽しさや喜びを味わうことを核としながら展開されることが重要である。<sup>1)</sup>」と指摘している。

次期学習指導要領の論点整理においては、平成24年度改訂『小学校学習指導要領解説体育編』の体育科の目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」ことの充実が図られている。また、幼児期に育まれた健康な心と体等の基礎の上に、小・中・高等学校教育を通じて育成すべき資質・能力を、三つの柱（「個別の知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力、人間性等」）に沿って明確化し、バランスよく育成していくことが明記された。また、2020年に開催される東京オリンピック・パラリンピック競技大会を契機としながら、各学校段階を通じて、運動やスポーツへの関心を高め、「する、みる、支える」などの多様なスポーツとの関わり方を楽しめるようにしていくことが求められた。

###### (3) 連携協力校の児童の実態

本研究で取り上げた第6学年の子どもたちは、休み時間になると、男子は外でドッジボールやサッカー、バスケットボールをしている児童が多く、運動することに積極的である。一方で、女子は運動することに消極的で、理由を聞くと「運動が好きではない」「めんどくさい」と答える。また、学校外でスポーツクラブに所属している児童もいるが、全体の半分以上は所属していない。学年全体で運動する児童としない児童の差が見られる。

体育の授業においても、運動が得意な児童と苦手な児童の二極化の状態になっており、運動が得意な児童が活躍する現状がある。

そこで体育の授業において、運動する楽しさを味わせ、休み時間や学校外で運動する気持ちを高めるようにならうと考え、本主題を設定した。

#### (4) 目指す児童の姿

今日的な教育課題と次期学習指導要領、連携協力校の児童の実態を踏まえ、本研究では、運動をすることに着目し、目指す児童像を以下のように設定した。

運動の技能が習得したり、仲間と共に運動したりすることで運動することが楽しいと思える児童

#### 2 副題の設定

運動することが楽しくなるためには、運動ができることが一番大切だと考えていた。しかし、連携協力校の第6学年の男子児童がある時、こんなことを言っていた。「運動することは得意ではないけど、みんなと一緒にやるのは楽しい。」この発言を聞いたときに、運動が苦手でも、仲間と一緒にやることで受け入れられ、運動することが楽しいと思えるのではないかと感じた。また、どのように運動すれば技能が習得するのかがわかることも運動することが楽しいことに繋がるのではないかと考えた。そこで、運動ができること(「できる」)、運動するコツがわかること(「わかる」)、仲間と一緒に運動すること(「かかわる」)で、運動することが好きになることを目指し、本研究の副題を設定した。

### III 研究の構想

#### 1 理論的研究

##### (1) 「できる」「わかる」「かかわる」

高橋(2015)は、「現行の学習指導要領において、体育の目標や学習内容の構造が、『身体能力』『態度』『知識・思考・判断』で捉えたことから、現場ではこれらをより平易に『わかる』『できる』『かかわる』という言葉で表現した。また、これらの内容がばらばらに指導されないように運動技術(戦術)の学習を中心にして、この学習をいつそう意欲深く効果的に進めるために『知識・思考・判断の学習』や『協力的・共同的学習』が展開されるべきである。技を達成すること、記録を達成すること、ゲームで勝利すること、ゲームで作戦を成功させること、おしなべて『できること』が子どもたちにとって最大の学習目標であり、楽しさを生み出す源泉である。したがって、子どもたちにとっては、この目標実現に向けて『わかり、考え』、そして『かかわる』という関係が成り立つ<sup>2</sup>」と述べている。

##### (2) 運動有能感

元塚(2010)は、「次期学習指導要領においては、現行の学習指導要領の目標であった『生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる』ことの充実を図られている。この目標を達成するためには、子どもたちが運動の基礎技能や知識を獲得するとともに、運動することが楽しいから行うといった内発的動機づけによる心的エネルギーを獲得することが必要である。<sup>3</sup>」と述べている。

内発的動機づけについて、デジ(1980)は、「内発的動機づけは有能さと自己決定から構成されていると

し、人間は有能さと自己決定に関心したいという意欲に動機づけられて行動するものであり、それらを内発的動機づけられた行動である<sup>4</sup>」と述べている。

さらに岡澤(1996)は、「内発的動機づけは運動有能感の高まりによって強められる<sup>5</sup>」と述べている。

これらの先行研究から、運動することが楽しいと思えるためには、運動有能感を高めることが大切であることがわかった。

運動有能感に関して、岡澤ら(1996)は「運動有能感を構成する3因子」を明らかにしている(資料2)。

「また、従来の有能感という考え方では、身体的有能さの認知のみが重視され、身体能力の低い子どもの有能感を高めることは困難であったが、身体的有能さの認知とともに、統制感、受容感という要素が加えられたことにより、全ての子どもの運動有能感を高める指導方略を検討することが可能になった<sup>6</sup>」と述べている。

##### ①「身体的有能さの認知」

自分は運動を上手にできるという自信

##### ②「統制感」

努力や練習をすればできるようになるという自信

##### ③「受容感」

教師や仲間から受け入れられているという自信

#### 【資料2 運動有能感を構成する3因子】

以上のことから、「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れた体育の授業づくりを行い、運動有能感を高めることで、運動することが好きな児童を育成できると考えた。

#### 2 研究の仮説

体育授業において、以下の3点に着目した指導を行なえば、運動有能感を高めることができ、運動することが楽しいと思えるだろう。

(1) 運動ができるようになるために、単元を通じたW-UPドリルと人数やルールを工夫した簡易ゲームを行う。

(2) 運動するコツがわかるように、問題解決型の授業展開と体育ノートを活用する。

(3) 仲間とかかわるように、単元を通じたグループ活動と教師の積極的な言葉掛けを行う。

#### 3 研究の手立て

##### (1) 「できる」手立て

手立て① 単元を通じたW-U P ドリル

手立て② 簡易ゲーム

##### (2) 「わかる」手立て

手立て③ 問題解決型の授業展開

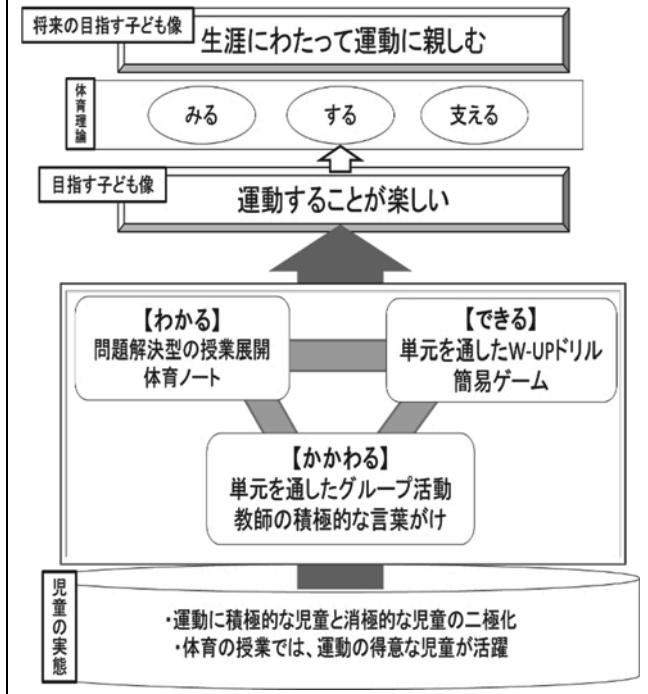
手立て④ 体育ノート

##### (3) 「かかわる」手立て

手立て⑤ 単元を通じたグループ活動

手立て⑥ 教師の積極的な言葉掛け

#### 4 研究構想図



#### 5 検証方法

- (1) 実習前後に実施した運動有能感の質問用紙を用いたアンケート調査の分析
- (2) 授業の映像・言葉分析
- (3) 担当教員の言葉分析
- (4) 運動が苦手な抽出児を取り上げた行動分析
- (5) 体育ノート

### IV 研究の実際

#### 1 教師力向上実習Ⅱの概要

担当学級：6年1組	平均値 (最大5.0)
児童数：37名 (男子18名 女子19名)	2.73
授業単元：ボール運動「バスケットボール」 (全10時間完了)	3.83
	3.64

#### 2 児童の実態

実習前に「運動」「体育の授業」「バスケットボール」に関するアンケート調査を行った。アンケート調査は、どの項目も「5：とてもあてはまる」「4：ややあてはまる」「3：どちらでもない」「2：あまりあてはまらない」「1：まったくあてはまらない」の5段階で評価を行った。

まず、「運動することが好きである」という質問に関して「5：とてもあてはまる」「4：ややあてはまる」と回答した児童は、28人で全体の75%であった。次に、「これまでのバスケットボールの授業は楽しかった」という質問に関して「5：とてもあてはまる」「4：ややあてはまる」と回答した児童は、20人で全体の54%であった(資料3)。

これらの結果から、運動することに関しては肯定的に捉えている児童が多いが、バスケットボールの授業

に関しては、運動することと比較すると肯定的に捉えている児童が少ないことがわかった。

「5：とてもあてはまる」 「4：ややあてはまる」と回答した児童数	28人 (75%)
Q「運動することが好きである」	28人 (75%)
Q「これまでのバスケットボールの授業は楽しかった」	20人 (54%)

#### 【資料3 運動に関するアンケート結果】

さらに、運動有能感を構成している3因子（「身体的有能さ」「統制感」「受容感」）もそれぞれ5段階で評価し、その平均値を示した(資料4)。その結果から、「身体的有能さ」の項目が他の項目と比較すると低く、「運動ができる」という自覚や自信をもつことができていない児童が多くいることがわかった。

	平均値 (最大5.0)
身体的有能さ（「できる」）	2.73
統制感（「わかる」）	3.83
受容感（「かかわる」）	3.64

#### 【資料4 運動有能感に関するアンケート結果】

以上の実態から、運動ができることに焦点を当てながら、ポイントをわかりやすく指導したり、仲間とかかわりながら活動したりすることで、バスケットボールが楽しいと思える授業を目指して実践を行った。

#### 3 抽出児

実習前のアンケート調査の結果と1時限目の試しのゲームの様子を観察して3名の抽出児を選んだ。抽出児①(S. A)は、事前のアンケート結果から、統制感と受容感の数値が平均以上にも関わらず、運動することに否定的である。抽出児②(O. Y)は、運動することには肯定的に捉えているが、事前のアンケート結果から「身体的有能さ」が低い。抽出児③(K. M)は、運動有能感を構成する3因子の数値が全て低く、運動することや体育授業も苦手である。この3名の抽出児から、本研究では抽出児③(K. M)を取り上げ、検証する。

#### ＜運動することが苦手な抽出児K. M (以下K児)＞

K児の運動有能感を構成する3因子の数値は、以下の通りである(資料5)。学級全体と比較すると全ての項目が低く、できないことで罪悪感を抱いていたり、練習してもうまくならないと思っていたりしている。

	学級	K児
身体的有能さ（「できる」）	2.73	1.25
統制感（「わかる」）	3.83	2.00
受容感（「かかわる」）	3.64	2.50

#### 【資料5 運動有能感に関するアンケート結果】

そのために、仲間と認め合い、高め合ったりしなが

らできることを増やし、少しづつ自信をもたせたい。また、うまくできなくても仲間と共に運動する楽しさを味わわせていきたい。なお、抽出児の変容については、「6 抽出児のまとめ」で述べることにする。

#### 4 単元構想図

時数	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
学習活動										

前時の振り返り <手立て④>

[W-UP ドリル] <手立て①><手立て⑥>

(1) ドリブルシュートゲーム (2) ゴール下シュートゲーム (3) ドリブルリレー

【タスクゲーム】 (1) 2対0 (2) 2対1 <手立て②> <手立て③>

【タスクゲーム】 (1) 3対2 (2) 3対3 <手立て②> <手立て③>

【メインゲーム】 バスケットボール大会 3対3

【メインゲーム】 <手立て⑤> 2対2のミニゲーム

【メインゲーム】 <手立て⑤> 3対3のミニゲーム

学習の振り返り (まとめ) <手立て④>

#### 5 授業実践の実際

##### (1) 【手立て① 単元を通したW-UP ドリル】

大学の学部での授業『体育科教育』で森勇示先生から「バスケットボールは、まずシュートを先に考える。届かなければドリブルを行う。」という考え方を教わった。この考え方を基にして、技能が習得するために3つのW-UP ドリルを設定した。体育館を6つに分け、まず、(A) ドリブルシュートゲームを行い、(B) ゴール下シュートゲームと(C) ドリブルリレーを並行して以下のように行った。これらのゲームは、ただ行わせるだけではなく、ポイントを意識させて取り組ませた。そのため、ドリルゲームを行う前にシュートの入りやすいポイントを教えたり、学級通信『はなまる新聞』を発行し、シュートの基本的な打ち方のポイントを載せ、視覚的にもポイントが理解できるようにしたりした(資料6)。実際にシュートゲームでもポイントを意識するような声かけやアドバイスも行った(資料7)。また、ドリブルシュートゲームでは、時間内に何本ゴールに入ったかを定期的に競わせながら取り組ませた。第1時のオリエンテーションのときにドリルゲームの説明を行い、第2時~10時まで毎回の授業冒頭に各グループに分かれて反復練習を行った。

##### (A) ドリブルシュートゲーム

- ・3分間で行う
- ・3ptラインからドリブルシュート開始
- ・シュートを打ったら列の後ろに並ぶ。
- ・ボールはチームで3個



##### (B) ゴール下シュートゲーム

- ・一人ずつ30秒間で行う。
- ・自分でリバウンドをとりすぐにシュートをうつ。



##### (C) ドリブルリレー

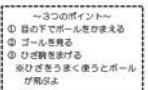
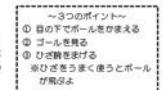
- ・4、5人でボールは1個使用する。
- ・対面するサイドラインで待つ味方にドリブルで進み、ボールを手渡しする。



### はなまる新聞

#### 1 シュートがねり入る！<ネットシュート版>

「シュートがねりなかなかうまくいかない」「どうやってシュートをうつたらうまくいくんだろう」というあなたに、シュートがどんどん入るようになるポイントを教えます。これを知ったら今日からあなたもシュート名人です。

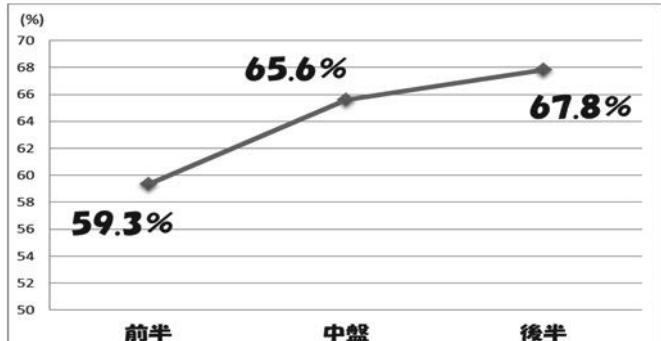


～3つのポイント～

- ① 目の下でボールをかまえる
- ② ゴールを見る
- ③ 手を高く見る

手を高くする

ために有効であったと考察する。また、ただ回数をこなすだけではなく、ポイントを意識させたことも効果的であったと考察する。



【資料 8 ゴール下シュートゲーム成功率】(単元)

#### [課題・改善策]

##### <コーチングで技能定着>

技能が習得している児童もいれば、ポイントを教えたり、反復練習したりしても記録が思うように伸びない児童もいた。この原因として、ポイントが本当に理解できていなかったり、ポイントを理解していても行動に移すことが難しかったりしたことが考えられる。そこで今後は、技能が高い児童を活用し、チーム内でよりコーチングを行わせる工夫をしていく。苦手な児童も仲間と関わることでよりポイントがわかつたり、より技能の習得が図れたりするだろう。また、ドリブルリレーの際には、指示はしていないのにチーム内でディフェンスをつけ、より実践的に練習しているチームがあった。そのようなチームの工夫を学級全体に共有することで、チーム内での高め合いを促進していく必要があると考える。

#### (2) 【手だて② 簡易ゲーム】

個人の技能やチームとしての技能を高めるために、本授業に置いて2つの簡易ゲームを設定した。

##### (A) タスクゲーム (2対0、2対1、3対2)

ディフェンスの人数を減らしてオフェンスの人数を増やすことで、空いているスペースを見つけたり、ボールのもらえる位置に移動したりして、効果的に攻撃ができるように設定した。また、意図的にスペースを作ったり、オフェンスが簡単にボールを取られたりしないようにルールを工夫した(資料9)。

- ・ディフェンスはハンズアップのみ
- ・必ずボールを持っている人をディフェンスする

【資料 9 : タスクゲームにおけるルール】

##### (B) メインゲーム (2対2、3対3)

メインゲームでは、個人の技能やチームの作戦が發揮されやすいようにルールを工夫した(資料10)。

- ・ディフェンスはハンズアップのみ
- ・ディフェンスはハーフから
- ・リングに入ったら2点、当たったら1点

【資料 10 : メインゲームにおけるルール】

#### [成果]

##### <できた経験が自信に繋がる>

2対1や3対2、メインゲームを行った授業の体育ノートには以下のような記述があった。

- ・2対1でやった時はシュートが思ったより、たくさんできてよかったです。
- ・3対2は、パス回しがしやすくて楽しかったです。
- ・今日はシュートをしてゴールを決める事ができました。はじめてバスケが楽しく思えました。
- ・ちょっとできるようになったので、これからもがんばって出来るように練習したいです。

これらの記述から、ディフェンスの人数を減らすことやルールを工夫することにより、児童がシュートまでもって行けることが多く、「できた」という実感を味わうことができていることがわかる。また、できた経験が自信やる気に繋がっていたり、上手くできなかつた児童も「次は頑張りたい」「練習する」などの前向きな記述も見られたりした。このことから人数やルールを工夫することは、「できた」「できるかも」と思わせるために有効であったと考察する。

#### [課題・改善策]

##### <動き方や声かけの指導をする>

3対2を行っている際に、ただ立ち尽くしているオフェンスの児童(6番)の姿が見られた。



また、3対2なのにもかかわらず、オフェンスの2人の児童(丸で囲っている児童)が同じような位置におり、味方がパスを出せない状況も見られた。



上記の2つの場面での児童の姿は、動き方が分からなかつたり、空いているスペースを見つけて動くことができなかつたりすることに問題があったからだと考える。そこで、今後は、空いているスペースを見つけて動いたり、パスをもらったりすることができるよう動き方の指導をする必要がある。また、動き方が分からない時には、「○○ちゃん前に動いて」など指示する声かけを生み出すように、教師からの助言も必要である。

ある。このように、教師が児童に働きかけることで、チームで協力して動き方と声かけを身に付けさせることができたのではないかと考える。動き方と声かけの指導を行い、効果的に攻めることができれば、個人の技能だけではなく、チームとして技能が習得したという自信に繋がるのではないかと考察する。

### (3) 【手だて③ 問題解決型の授業展開】

児童に実感を伴った技能のポイントを理解させるために、単元を通して授業の展開を「W-UP ドリル→タスクゲーム → メインゲーム」という流れで構成した。そこで、単元の第2時～7時は、タスクゲームの部分を問題解決型の授業展開にし、「タスクゲーム → 課題解決（話し合い）→ タスクゲーム（再）」のように構成した（資料11）。【資料11 単元構成図】

実際に、第2時～4時のタスクゲームは、2対0、2対1を行い、第5時～8時のタスクゲームは3対2を行った。

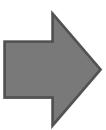
#### [成果]

##### <即時フィードバックで技能定着>

第2時の2対0では、話し合いの前はゴール前で止まり、両手でシュートを打っていた児童が、話し合い後にはスピードを落とさずに2歩のステップで高く飛ぶことができ、片手でシュートをすることができた。



【話し合い前】



【話し合い後】

このように、タスクゲーム→課題解決（話し合い）→タスクゲーム（再）の流れを行ったことで、ポイントを理解することができ、動きが変わったことが分かる。このことから、一度実践して生じた課題を話し合いで解決し、そこでおさえたポイントを即時に実践させることで、実感を伴ったポイントを理解することができたと考察する。

#### [課題・改善策]

##### <課題を引き出し、ポイントを焦点化する>

第5時に行った3対2の後の話し合いの場面では、以下のような流れになった。

T：「3対2は難しかった？」

T：「何が難しかった？よくわからなかつたことでいいよ」

C：「・・・」

T：「なんでもいいよ。例えば、どうやって動いていいかわからなかつたとか。」

C：「・・・」

このように、児童に難しかつたことを聞いても、児童からの発言がなかつたことがわかる。結局この後は、教師がポイントを伝達するだけになってしまい、児童が話し合いで解決する時間にすることができなかつた。この原因として、児童は何が難しかつたのかが分からぬことや、児童の中で生まれた課題を引き出せなかつたことに問題があると考える。そこで今後は、上手くできなかつた児童だけではなく、上手くできた児童に「何を意識して行ったのか」を聞くことで、ポイントを焦点化していけばよかつたと考える。

### (4) 【手だて④ 体育ノート】

オリエンテーション時には、単元の見通しをもたせることやバスケットボールへの興味関心をもたせることを目的として、体育ノートを活用した。また、毎時間の授業の終末には、学習の自己評価と自己やチームの成果と課題等を書かせ、1時間で学んだことを振り返らせた。それから、次時の冒頭で教師が朱書きをした体育ノートの振り返りをさせる時間を設定し、前時の振り返りと本時のねらいを明確にした。そして、単元を通してスパイラルのように積み重ねることで、より知識が定着するように指導した。

#### [成果]

##### <授業の繋がりで理解度UP>

体育ノートをみると、1時間ごとの記述だけではなく、「今日は○○ができた」など次時に繋がつた記述が見られた。

・ボードの四角の部分にボールを当てると、ゴールに入りやすいことを初めて知った。 (2時間目)

・ボードの四角の部分にななめからやるとはいりやすいことがわかった。 (3時間目)

上記の記述をみると、第2時に学んだことを第3時に実践し、ゴールに入りやすいポイントを、実感を伴って理解していることがわかる。このことから、体育ノートを用いて振り返りの時間を設定することで、前時の課題を本時、次時に繋げることができ、技能のポイントを理解しやすくなると考察する。

#### [課題・改善策]

##### <個から集団、グループから全体へ>

授業の終末に書かせた児童の振り返りは、教師が朱書きするだけで完結てしまい、全体で共有する場面を設定することができなかつた。しかし、児童がより深くバスケットボールを理解するためには、個人の記

述やグループの意見を全体の場で共有することが大切であると考える。そこで今後は、個人が学んだことやグループの意見を全体で共有する場を設定し、個人の学びが全体の学びとなるように指導していく必要がある。

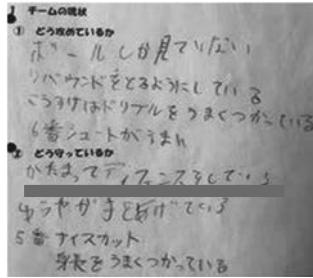
### (5) 【手だて⑤ 単元を通したグループ活動】

男女の人数、事前のアンケート調査による技能面や人間関係面を考慮し、1チームを6人もしくは7人の計6チームを編成した。そして、かかわり合いを促進し、仲間と共に運動する楽しさも味わわせるために、W-U-Pドリルからメインゲームまでの全ての活動をチームで取り組ませた。また、分析シートと作戦シートを用いた“作戦タイム”を設定し、自分たちのチームに合った作戦を考えさせ、メインゲームやバスケットボール大会では、作戦を意識して行わせた。

#### [成果]

##### <チームを理解した上で作戦を立てる>

ピンクチームの分析シートとピンクチームの児童が立てた作戦である（資料12）。



**【ピンクチームの作戦】**  
「さっきの試合で、みんな固まって守っていたから、フリーの人がいてシュート打たれたから、絶対に1人も逃さずに、守ってない人をなくす」

【資料12 ピンクチームの分析シートと作戦】

これらを見ると、「チームで固まってディフェンスしている」という現状を分析し、ディフェンス時における作戦を立てていることがわかる。これは、分析シートを使って客観的に自分たちのチームを分析したり、単元を通してお互いのことを理解したりした上で作戦を考えたからだと考える。よって、自分たちのチームのことを理解させた上で作戦を考えさせることは、チームに合った作戦を考える上で有効であったと考える。

#### [課題・改善策]

##### <視点を与えてゲームを見させる>

作戦タイムでは、自分たちのチームに合った作戦を考えられていた。しかし、いざゲームになると作戦を実行できないチームも見受けられた。これは、自分たちの作戦が思うようにできなかつたり、一生懸命プレイしていると作戦を忘れてしまつたりしてしまうからではないかと考える。そこで今後は、チームメイトによりアドバイスをするように指導を行えばよかったと考える。そのためにも、ゲームを見せる際には、「チームメイトがどのように動いているのか」などの視点を与えてゲームを見させることで、アドバイスを行えるようにしていく。それが、作戦タイムの質の向上にも繋がると考える。

### (6) 【手だて⑥ 教師の積極的な言葉掛け】

児童に自信をもたせたり、頑張ろうとする気持ちを高めたりするためには、W-U-Pドリルやタスクゲームでの活動を中心に、毎時間積極的に児童に声かけを行った。また、チームで高め合っている場面や仲間を応援したり、声かけをしたりしている場面を取り上げ、授業冒頭やまとめの時間、学級通信『はなまる新聞』を使ってクラス全体に共有し、肯定的な雰囲気づくりを行った（資料13）。

【資料13 はなまる新聞】

#### [成果]

##### <応援、励ましの輪が広がる>

単元後半になっていくにつれ、チームメイトを応援する姿や、試合中に仲間に指示する姿が多く見られた。また、第1時から第10時までの体育ノートには、以下のようないくつかの記述が見られた。

- ・みんな声を出していた。バスがしっかりとできて、協力プレイができた。
- ・いつもはドリブルシュートができないのにみんなが応援してくれてゴールが打てたので嬉しかったです。
- ・ドリブルを間違えて相手の方にやっちゃったのが少し恥ずかしく残念です。けど、みんな協力（応援）してくれたので、そこはOK
- ・ゲーム中応援していてよかったです。

これらの記述から、チームで協力できていたり、励ましの声かけができていたりするのを実感している児童がいることがわかる。このことから、児童の発言や体育ノートの記述を取り上げ、授業中や『はなまる新聞』で全体に発信し、協力することの大切さを継続的に指導したことは、肯定的な雰囲気をつくる上で有効であったと考察する。

#### [課題・改善策]

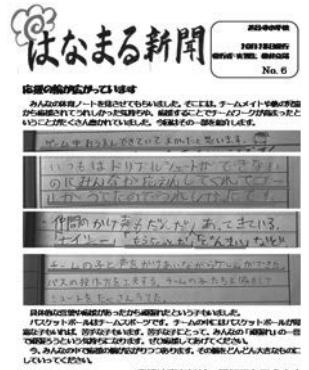
##### <アドバイスの声を増やす>

第3時の1時間の中で、児童に対して行った教師の声かけを分析すると、賞讃や承認の声かけは多くできているが、アドバイスの声かけが少ないということがわかった（資料14）。

発言内容	アドバイス	賞讃承認	励まし	その他	合計
回数	21	48	2	5	76

【資料14 教師の発言内容と回数】

これらのことから、児童の技能が習得したりポイントが分かつたりするためには、もっとアドバイスが必要であると感じた。そこで今後は、児童のつまずきを発見し、技能的なポイントをアドバイスできるように



意識して声かけを行っていく。

## 6 抽出児のまとめ ~K児日記~

運動することが苦手なK児に対しては、「かかわること」を中心に「できること」「わかること」を通して、少しでも運動することが楽しいと思えるように指導を行った。

実習前後での運動有能感を測るアンケート調査によるK児の変容は以下の通りである（資料15）。

	実習前	実習後	差
身体的有能さ	1.25	1.00	-0.25
統制感	2.00	2.25	+0.25
受容感	2.50	3.75	+1.25

【資料15 実習前後における運動有能感の比較】

実習前後の運動有能感の数値を比較すると、「身体的有能さ」は減少し、「統制感」と「受容感」は上昇する結果となり、「受容感」が最も変容が見られたことがわかる。これらのことから、単元を通して仲間とかかわり、アドバイスをもらいながらやり通したことで「受容感」が高まったのだと考察する。また、以下には「できること」「わかること」「かかわること」に分け、運動が苦手な児童に対してどのように指導すればいいのかのポイントを成果と課題として記す。

### (1) ポイントを絞る〈わかる〉

第2時にドリブルシュートのポイントを全体で指導した。すると、第2時の体育ノートにはこのような記述があった。

今回は、先生から細かいアドバイスが黒板でありました。が、やろうと思うとなぜか今までできていたことも別に気がいってできなくなりました。

この記述から、多くのポイントを意識しすぎて上手くできなかつたことがわかる。これはポイントを指導する際に、児童の意見も板書しながらポイントを指導したことで、多くのポイントを板書してしまったことに問題があると考える。そこで次時以降は、児童の発言を踏まえながらも、ポイントを絞って教えるようにした。第3時以降はポイントを絞って指導すると、児童の変容も見られたことから、運動することが苦手な児童にとってポイントを絞って指導することは特に大切であると考えた。

### (2) 即時に指導を行う〈できる〉

W-UPドリルの際には、K児に多く声をかけるように指導を行った。具体的にはK児のドリブルシュートを観察した際に、ポイントがおさえられておらず、シュートも入っていないかったので、「ボールを下から投げるといいよ」とドリブルシュートのポイントをアドバイスした。その際には、ポイントを1つに絞って声かけを行った。また、助言したことができたら、即時に「いいよ」「今の良かったよ」と賞賛する声かけも行った。

すると、単元の後半にかけて少しづつ変容が見られた。ドリブルシュートを行っている際に、今までにはゴール前で止まって、上からシュートを打っていたが、スピードを落とさずにボールを下から投げてシュートをすることができた（資料16）。



【資料16 ドリブルシュートの様子】

このように、K児が必要としている声かけを見抜き、適切な指導を行うことで、少しづつできるようになっていくことがわかる。このことから、即時にその場で指導を行うことで、ポイントを意識して行うことができ、技能の習得に繋がると考察する。したがって、運動が苦手な児童にとって、その場で必要な指導を行うことは、技能を習得する上で大切であると考えた。

### (3) チームの力を活用する〈かかわる〉

単元後半にかけて、3対2などのチームのコンビネーションを高める学習内容に入ってきた。そこで、今まで以上にチームとしての教え合い、高め合いを促進するために、チーム内での指導と全体での指導を行った。具体的には、チーム内での指導としてバスケットボールが得意な児童に、「苦手な児童に教えてあげて欲しい」と声かけを行ったり、自主的に練習を工夫しているチームを褒めて活動に価値づけしたりした。また、全体での指導としては、高め合っているチームのよさを全体に共有し教え合いを促進した。このように、チームのよさをチーム内で波及させること、そのよさを他チームに共有させることでより高め合いを促進した。すると、K児が所属する紫チームは、授業を重ねる毎にチームワークも高まってきた。3対2を行っている際に、どこにパスを出していいのかわからないK児に対して、手を挙げて「こっちが空いているよ」と声かけをしている姿も見られた（資料17）。



【資料17 仲間が教えている様子】

このように、バスケットボールが得意な児童が苦手な児童を教えたり、お互いがアドバイスしたりしながら活動していた。すると、第5時のK児の体育ノートにはこのような記述があった。

3対2をやっていて気付いたけれど、思っていたよりディフェンスが邪魔でした。ちょっと意外だった。

宮田さんにパスで「ここから投げるといいよ」と教えてもらったので、明日も教えてもらったことも頭に入れて頑張ります。

仲間に教えてもらっていることが次時への意欲に繋がっていることがわかる。このことから、技能を習得したり、ポイントが分かたりするためには、仲間とのかかわりを促進することが効果的であると考える。また、仲間に受け入れられることは、苦手な児童にとって頑張ろうという気持ちを高めることができると考察する。したがって、運動が苦手な児童にとって、仲間と共に活動することは技能を習得したり、ポイントが分かたりする上で大切であると考える。

## V 研究のまとめ

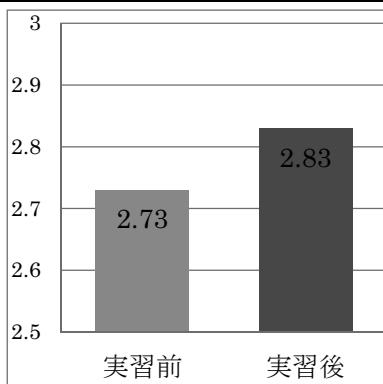
### 1 成果と課題

本研究では、「できる」「わかる」「かかわる」の3つの側面から運動することが好きな児童の育成を目的として行った。ここでは、授業実践から得られた成果や課題等を手だて毎にまとめ、今後の課題を述べていく。また、実践クラス37名を対象に、実習前後に運動有能感を構成する3因子（「身体的有能さ」「統制感」「受容感」）を図るアンケート調査を行った。アンケート結果の平均値の比較及び対応ありt検定も踏まえて、それぞれの手立てが有効であったかを検討した。

#### （1）できる手立ての有効性

- 手だて① 単元を通したW-U-Pドリル
- 手だて② 簡易ゲーム

運動有能感を構成する3因子の中の「身体的有能さ」におけるアンケート結果では、クラス全体の平均値は、実習前が2.73に対して、実習後は2.83であり、数値は上昇していた（資料18）。



【資料18 実習前後の比較】

また、平均値の対応ありt検定の結果では、 $t(37) = -9.2, p < 0.05$  で有意差が見られなかった（資料19）。

	対応サンプルの差					t 値	自由度	有意確率（両側）			
	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間							
				下限	上限						
実習前 - 実習後	-1.0811	7.1332	1.1727	-3.4594	1.2972	-9.22	36	3.63			

【資料19 t検定の結果（身体的有能さ）】

これらの結果から、児童に“運動ができる”という実感を味わわせることは難しかった。しかし、教師から見ると、技能が上達している児童は多く見られた。自分の技能が上達したことを見覚するためには、自分の記録を振り返らせる個人内評価や教師や仲間か

ら評価する活動が大切であると考えた。

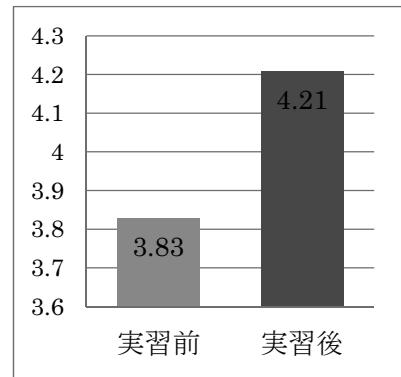
#### （2）わかる手立ての有効性

- 手だて③ 問題解決型の授業展開

- 手だて④ 体育ノート

運動有能感を構成する3因子の中の

「統制感」におけるアンケート結果では、クラス全体の平均値は、実習前が3.83に対して、実習後は4.21であり、数値は上昇していた（資料20）。



【資料20 実習前後の比較】

また、平均値の対応ありt検定の結果では、 $t(37) = -32.7, p < 0.05$  で有意差が見られた（資料21）。

	対応サンプルの差					t 値	自由度	有意確率（両側）			
	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間							
				下限	上限						
実習前 - 実習後	-3.7838	7.0371	1.1569	-6.1301	-1.4375	-32.71	36	0.02			

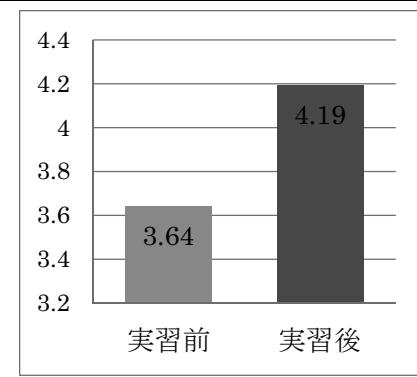
【資料21 t検定の結果（統制感）】

これらの結果から、児童に練習すれば技能が習得するという気持ちを高めることができた。その成果としては、問題解決型の授業展開で学んだポイント（「学んだこと」「初めて知ったこと」）を体育ノートに書かせたことで、ポイントを理解させることができたからだと考察する。また、体育ノートの朱書きで、ポイントを整理することで、児童の理解を促進することができた。ポイントをきちんと教えることで、児童をやればできるという気持ちにさせることができた。

#### （3）かかわる手立ての有効性

- 手だて⑤ 単元を通じたグループ活動
- 手だて⑥ 教師による積極的な言葉かけ

運動有能感を構成する3因子の中の「受容感」におけるアンケート結果では、クラス全体の平均値では、実習前が3.64に対して、実習後は4.19であり、数値は上昇している（資料22）。



【資料22 実習前後の比較】

また、平均値の対応ありt検定の結果では、 $t(37) = -43.5, p < 0.05$  で有意差が見られた（資料23）。

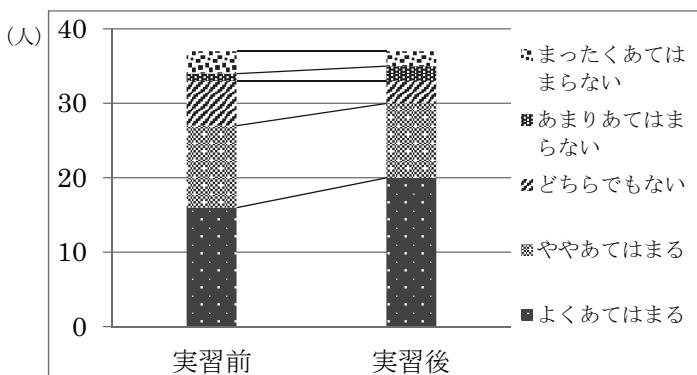
	対応サンプルの差					t 値	自由度	有意確率（両側）			
	平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間							
				下限	上限						
実習前 - 実習後	-5.4730	7.6566	1.2587	-8.0258	-2.9201	-43.48	36	0.00			

### 【資料23 t 検定の結果（受容感）】

これらの結果から、受容感を高めることができたと考えられる。この成果として、単元を通してグループ活動をさせる中で、教師の言葉掛けや支援をきっかけに、児童の中でも肯定的な雰囲気が広がってきた。その結果、協力できるチームとなり、児童が仲間や教師から認められたと感じたのではないかと考えた。さらには、あまり関わったことのない人とも関われた児童もあり、チーム内での人間関係を培うこともできた。

## 2 運動することが好きになったか

「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れた体育の授業実践を通して、運動することが楽しいと思えたのかを図るために、実習前と実習後でアンケート調査を行った。その結果、「Q.運動することが好きである」という質問に対して、「よく当てはまる」「やや当てはまる」と答えた児童は、27人（全体の76%）から30人（全体の81%）と上昇し、運動することを肯定的に捉えている児童が増える結果となった（資料24）。このように、運動することが好きでも嫌いでもないという児童を好きと感じさせることができた。一方で、「ややあてはまる」「まったくあてはまらない」と答えた児童は変容が見られなかったものの、「まったくあてはまらない」と答えた児童は減少しており、多少の変容は見られた。



【資料24 Q. 運動することが好きである】

## 3 今後の課題

### (1) “できた”という実感を味わわせる

今回の実践では、児童の技能は向上していたが、児童に“できた”という実感を味わわせることは難しかった。今後は、児童に“できた”という実感を味わわせるために、より技能を細分化し、技能の習得段階に応じた場を設定していきたい。また、仲間同士で教え合い、技能が習得できるようにかかわり合いを促進していきたい。

### (2) かかわり合いを重視した体育授業

本実践で取り上げた抽出児（運動が苦手な児童）は、仲間に受け入れられ共に運動することで達成感を感じていた。このように仲間とかかわることは、運動することが好きになるために大きな役割を果たしていることがわかった。また仲間とかかわることは、運動が苦

手な児童だけではなく、運動することが好きな児童にとっても、さらに運動することが好きになるきっかけにもなるのではないかと感じた。さらに、かかわることでより技能が習得しやすくなったり、技能のポイントが分かりやすくなったりするのではないかとも感じた。そこで今後は、「できる」「わかる」をより効果的なものにしていくために、「かかわる」を中心核に置いた体育授業を考えていきたい。

### (3) 個人種目への汎用性

今回は、バスケットボールというチーム競技で「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れた授業実践を行い、運動することに肯定的な児童を育成できることがわかった。特に「かかわる」ことは、運動することが楽しいと思うためには大きな役割を果たしていることがわかった。今後は、個人種目においても「できる」「わかる」「かかわる」が汎用できるのかについて検証していきたい。特に、個人種目においても仲間とかかわることで、運動することの楽しさを味わわせていくたい。

### 【引用文献】

- 1 鈴木秀人他編『小学校の体育授業づくり入門』学文社, 2013, p42-43
- 2 体育授業研究会『よい体育授業を求めて』大修館書店, 2015, p10-11
- 3 高橋健夫他編『新版体育科教育学入門』大修館書店, 2010, p110-111
- 4 6に同じ p116
- 5 6に同じ p110-111
- 6 6に同じ p110-111

### 【参考文献】

- ・文部科学省「スポーツ立国戦略」2010.8  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/rikkoku/1297182.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/rikkoku/1297182.htm) (最終閲覧2017.2.5)
- ・厚生労働省「平成27年国民健康・栄養調査」2015  
<http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/0000142359.html> (最終閲覧2017.2.3)
- ・文部科学省「教育課程企画特別部会 論点整理」教育課程企画特別部会, 2015  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/sonota/1361117.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/sonota/1361117.htm) (最終閲覧2017.2.4)
- ・高橋健夫『体育授業を観察評価する』明和出版, 2003
- ・高橋健夫『新しい体育の授業研究』大修館書店, 1989
- ・梅澤秋久『体育における「学び合い」の理論と実践』大修館書店, 2016
- ・岩田靖『体育の教材を創る』大修館書店, 2012
- ・平成27年度後期授業「体育科教育A」授業資料

### 【付記】

私は、どんな子どもでも運動することが好きになると信じている。もし目の前の子どもが、運動することが苦手なら、その子が好きになるように理論研究、実践研究を積み重ね、少しでも運動が好きになるように教育していきたい。その積み重ねが、理論と実践の融合・往還を促すものであると考えている。

最後に、1年半の学校サポーター活動や教師力向上実習をさせていただいた連携協力校の校長先生を始め、多くの先生方に温かくご指導いただき、厚く感謝申し上げます。また、修了報告書の作成や教職大学院での多くの学びに当たっては、鈴木健二先生をはじめとして、多くの先生方にご指導いただき、厚く感謝申し上げ、付記とさせていただく。