

運動の有能感を高め、主体的に運動に取り組む児童の育成 —「ウォーミングアップドリル・簡易ゲーム」を活用したサッカーの実践を通して—

教職実践基礎領域

杉山 翔一

I はじめに

連携協力校である安城市の小学校で約1年半の期間、学校サポーター活動と教師力向上実習Ⅰ・Ⅱをさせていただいた。1年生や5年生、特別支援学級を中心に授業観察や参加、実践をさせていただく中で、教科指導、学級経営、生活指導、部活動指導、行事運営などについて実践的に学ぶことができた。

本稿では、「授業づくり」に焦点を当て、「運動の有能感を高め、主体的に運動に取り組む児童の育成—『ウォーミングアップドリル・簡易ゲーム』を活用したサッカーの実践を通して—」をテーマとして、本実習で取り組んだ成果と課題を報告する。

II 研究主題設定の理由

1 今日的な教育課題

平成20年1月に示された中央教育審議会答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領の改善について」では、体育科や保健体育科の様々な課題が挙げられている。その中でも、「運動する子とそうでない子どもの二極化」、「子どもの体力の低下傾向が依然深刻であること」など、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成が十分に図られていないことに課題があるとされた。

以上のような課題や現状を踏まえ、学習指導要領改訂では、「明るく豊かな生活を営む態度の育成」を究極的目標とし、具体的目標として「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」、「健康の保持増進のための実践力の育成」、「体力の向上」の以上三点を掲げた。

2 学習指導要領

『小学校学習指導要領解説体育編』における「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」とは、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくためには、小学校段階において、その基礎を確実に育成することが重要であるとした。運動に親しむ資質や能力とは、運動への関心や自ら運動する意欲、仲間と仲良く運動をすること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能などを指している。

以上のような資質や能力を育成するためには、児童の能力や適性、興味・関心などに応じて運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運

動の課題解決をするなどの学習が重要である。

『言語活動の充実に関する指導事例集【小学校版】』の第3章、言語活動を充実させる指導と事例(2)教科等の特質を踏まえた指導の充実及び留意事項<体育>に、「コミュニケーション能力を育成したり、論理的思考力を育んだりする観点から、ゲームや練習における励ましや協力をする、及び練習方法や作戦を考えたり、成果を振り返ったりするために話し合う活動などを充実する。」とある。領域別では、以下のように述べられている。

- ・運動領域では、他者とのコミュニケーション能力を育成するため、身体表現や、ゲーム場面での意思疎通などの集団的活動で互いに励まし合ったり、相手チームの健闘を称えたりして、協力して学び合う活動を充実する。
- ・運動領域では、論理的思考力を育成するため、資料を基に練習方法や作戦を考えて教え合ったり、その成果や課題について話し合ったり、学習カードにまとめたりする活動を重視する。

以上のような体育学習の具現化を図るためには、運動の楽しさや喜びを味わわせ、各領域において発達段階に応じた身に付けさせたい具体的内容を児童一人一人が確実に身に付けることのできる学習を工夫すること、言語活動や話し合い活動の一層の充実を図れるように学習形態を工夫することが重要である。

3 連携協力校の児童の実態

学校全体は、落ち着いている子どもが多いため、目立ったトラブルは少ない。休み時間になると運動場や中庭で元気よく遊ぶ姿が見受けられることから活発な子どもが多く、運動することを好んでいる。ドッジボールやサッカーでは、男女混合や他学級が一緒になって遊び、積極的に仲間を誘っている姿からみんなで楽しもうとする様子が感じ取れる。しかし、中には自信のなさからボールに関わることを拒み、自分から動こうとしない児童もいる。また、簡単に「できない」と投げ出してしまい、挑戦することをやめてしまう姿も見受けられた。児童に理由を聞いたところ、「どこに動けばいいのか分からない」、「うまく蹴れない」、「友達に迷惑がかかる」などであった。

以上のような実態から、運動する楽しさを味わうための基礎・基本の技能が定着していないこと、仲間と

の関わりが上手くいっていないため、自ら進んで運動できていないという課題が判明した。

4 目指す児童像

今日的な教育課題と連携協力校の児童の課題を踏まえ、本研究の目指す児童像を以下のように設定した。

児童自らが技能向上や課題解決に向けて、考えたり、工夫したりして自信をもって仲間と運動する児童

目指す児童像に迫るため、「ウォーミングアップドリル」と題した基礎・基本技能の向上を目指した練習メニューのドリル化、「簡易ゲーム」の中で仲間との関わりに着目したサッカーのルール設定や場の工夫を行う、以上二点の手立てを中心とした実習を行った。

Ⅲ 研究の構想

1 運動有能感とは

デン(1980)は、「内発的に動機づけられた行動とは、有能で自己決定的であることを感じたいという人の欲求によって動機づけられた行動」であるとし、「有能さと自己決定感」の重要性を明らかにしている。有能さを高めるためには、自信を高める、もしくは、内発的動機づけを高めるということを示している。内発的動機づけを高める視点として、岡澤(1996)は、「運動有能感」を高めることを提唱している。運動有能感とは、「身体的有能さ」、「統制感」、「受容感」の3因子から構成されている。身体的有能さとは、自己の能力や技能に対する肯定的な認知であり、「自分はできるという自信」のことである。統制感とは、自己の努力や練習によって運動がどの程度できるようになるのかという見通しであり、「練習すればできるようになるという自信」のことである。受容感とは、運動場面で指導者や仲間から自分が受け入れられているという認知であり、「みんなから受け入れられているという自信」のことである【資料1】。また、岡澤・三上(1998)は、「運動に対する内発的動機づけと運動有能感には正の相関関係がある」ということを明確にしている。

「運動有能感の3因子」

★身体的有能さの認知（自分はできるんだという自信）

★統制感（努力すればできるようになるという自信）

★受容感（指導者や仲間から認められているという自信）

岡澤 抽出因子

【資料1】 運動有能感の3因子

以上を踏まえ、運動有能感を捉える際、「できる」「できない」といった身体的有能さの認知だけが注目されがちであるが、それだけを高めようとしても運動技能が低い、運動が苦手な子どもが自信を高めることは困難であると考えた。そこで、統制感や受容感も視野に入れつつ、総合的に運動場面における「自信」に焦点を当てることで一人でも多くの子どもの運動有能感を高めていくことができると考えた。

2 内発的動機づけとは

鹿毛(1990)は、「評価主体と評価基準が内発的動機づけに及ぼす影響」を明確にしている。誰が評価するのかという評価主体に関しては、自己評価が他者評価よりも内発的動機づけを高め、評価基準に関しては、「相対評価が内発的動機づけに負の効果をもたらし、個人内評価が内発的動機づけを高める」と述べている。

以上を踏まえ、評価する主体が児童であるという自己評価が内発的動機づけを高める上で重要であると考えた。

教育課程審議会(2000)は、答申において、教師の目からの評価では難しい「関心・意欲・態度」や「情意領域」といった内面世界に関わる達成や成長において自己評価を活用するように述べている。また、自己評価活動の意義について梶田(2002)は、「自己評価は単なる評価手法ということを超えて、人間形成の上で土台になる部分の教育を進めていく手立てとして、本質的な意味を持つもの」とし、自己評価の重要性を述べている。その中でも、自己評価は自分自身を振り返り、自分なりに吟味できる機会につながる点を挙げている。

以上を踏まえ、1時間の授業ごとに自己評価し、自分自身について振り返る機会を持つことが内発的動機づけを高めると考えた。

3 主体的に運動に取り組むとは

学習指導要領は、「運動に親しむ資質や能力を育てる」ために、児童の能力・適性、興味・関心などに応じて運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習の重要性を示している。

連携協力校の児童に運動や体育に関する聞き取り調査を行ったところ、「いろんなことに挑戦したい」、「いっぱい動きたい」、「友達と仲良くやりたい」、「チームで作戦を工夫して勝ちたい」など、運動やスポーツ、体育に対して様々な思いや願いをもっていることが判明した。児童の思いや願いを把握し、達成できるように方向付けを行うことで児童は達成感・成就感を味わい、運動へのさらなる意欲の喚起につながると考えた。

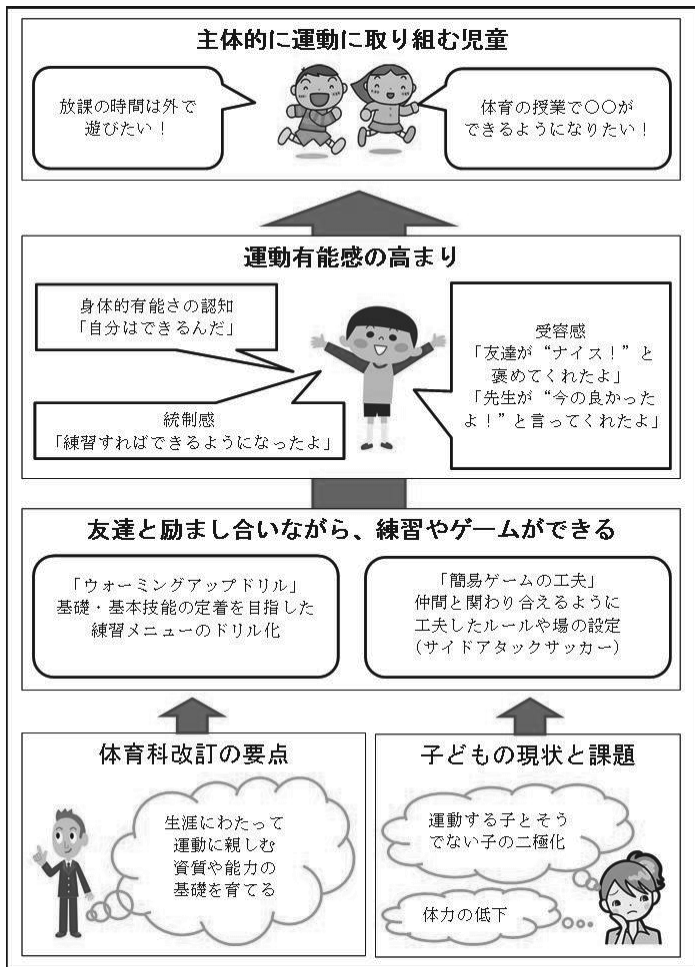
そこで、主体的に運動に取り組むを、「運動の楽しさや喜びを味わうために、児童自らが考えたり工夫して運動する姿」、「本時の課題や児童自らの課題の解決に向けて進んで運動する姿」と捉えた。以上のことが児童の運動に対する親しみを育て、生涯にわたって運動やスポーツを日常生活の中の一部として積極的に取り入れるための素地を養うことにつながると考えた。

Ⅳ 研究の内容

1 研究の仮説

体育科(サッカー)の学習において、「ウォーミングアップドリル」と題した基礎・基本技能の定着・向上を目指した練習メニューのドリル化を行い、「簡易ゲー

ム」の中で仲間との関わりに着目したルール設定や場の工夫を行うことで、運動有能感を高め、主体的に運動に取り組む児童の育成ができるだろう【資料2】。



【資料2】 研究構想図

2 研究の方法・手立て

(1) 技能の習得段階を明確に分類した単元構想

単元の前半では、「ドリルゲーム」と題して、サッカーの個人技能である「パス」、「トラップ」、「ドリブル」を技能ごとに取り出して学習する。それぞれの技能ごとにどのように体を動かすべきか、どここの体の部位を扱うべきか提示し、練習を行う中でしっかりと考えながら、技能のポイントを押さえる。カラーコーンやパイロンなど、運動器具を上手く活用した練習の場を用意し、習得させたい技能が意識できるようにすることで、それぞれの技能の質を高めていく。

単元の後半では、「タスクゲーム」と題して、サッカーのルール設定や場の工夫を行ったゲームを中心に進めていくことで、タスクゲームで習得した個人技能をチームの中で生かせる機会を設けたり、自分やチームの課題を解決するために、作戦タイムを取り入れながら進めていく。

以上のように、単元の前半で個人技能のポイントを押さえたドリルゲームを行い、単元の後半で個人技能を生かしつつ、チームで動きを見合いながらタスクゲームを行うことで、サッカーの基本的な技能が高まる

と考えた。

(2) サッカーの基礎・基本技能や運動感覚を高める「ウォーミングアップドリル」

授業の初めの10分間に、サッカーに必要な「ボールコントロール感覚」、「バランス感覚」、「リズム感覚」を高めるメニューを行う。「ボールタップ」、「ふりこボール」、「ワンバウンドリフティング」、「対面パス」、「8の字ドリブル」と名付けた五つのメニューを用意し、総まとめで「ウォーミングアップドリル」とした。ウォーミングアップドリルでは、比較的簡単なメニューにしたことで、どの児童にも「できた」ときの達成感を味わうことができる。また、学習カードに毎時間の記録を記入することで自分自身の成長を目で感じ取れるようにした。具体的には、一つの場で一定の時間あるメニューに取り組み、記録を各自記入する。いろいろな動きを繰り返し行うことで、力の入れ方やよりよい動き、基礎感覚を身に付けられることが期待できる。

以上のように、サッカーの基礎感覚を高めることで、体の動かし方が分かり、「やってみよう」など、主体的に運動に取り組む姿につながると考えた。

(3) 仲間と関わり合い、助け合える簡易ゲーム（「サイドアタックサッカー」）の工夫【資料3】

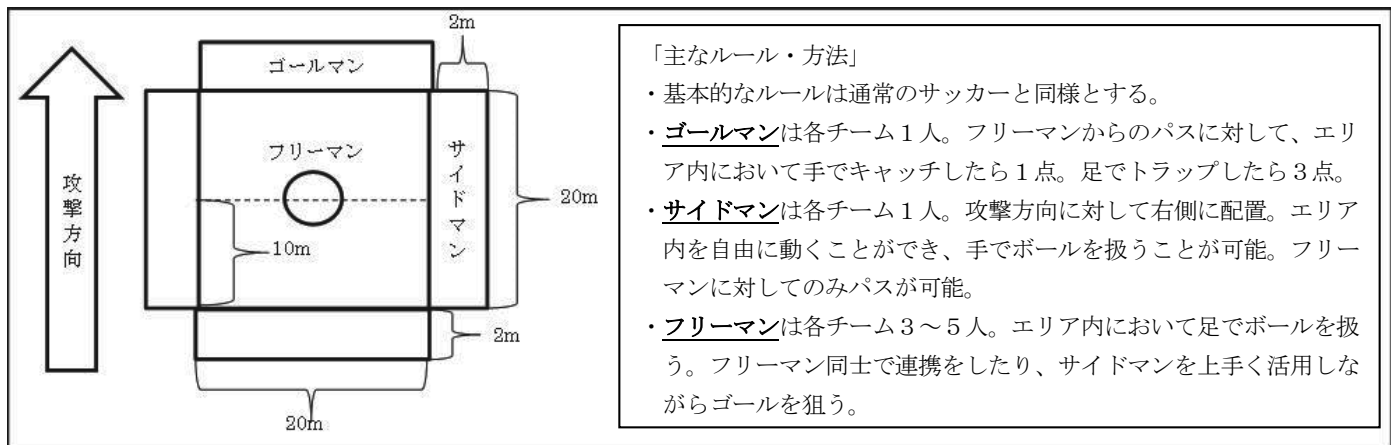
ポジションは、「フリーマン」、「サイドマン」、「ゴールマン」の三種類に分類した。フリーマンはコート内であれば自由に足でボールを操作することができる。サイドマンはエリア内を手でボール操作ことができ、ドリブルやパスによってボールを運ぶ。味方のゴールマンが足や手でボールをトラップしたときにチームに得点が入り、より多くの得点をとったチームが勝利とした。

「サイドマン」、「ゴールマン」という通常のサッカーでは見られない特徴をもつポジションを設けたのには二つの理由がある。

一つ目は、特定の動きに専念できることである。通常のサッカーから簡易化され、サッカーを苦手とする児童でも参加しやすくなると考えた。成功体験を味わえる機会が増えるように工夫を行ったことで、児童は技能が伸びたと感じたり、仲間から認められたと感じたりすることで運動有能感を高めることができると考えた。

二つ目は、攻撃側のチームに数的優位な状況を作ることである。得点できる機会が増えることで児童は学習に対する意欲が高まり、技能の向上や仲間と喜びを味わい、共有することができ、運動有能感を高めることができると考えた。

グルーピングは、1チーム5～7人で構成した。通常のサッカーよりも少人数編成にしたことでより多くボールに触れられる機会を与え、自分の役割を実感できるようにした。チーム間の能力は均等、チーム内の能力は異質にした。チーム間の能力を均等にすること



【資料3】 サイドアタックサッカーの概要

で競争心の高まりとチーム内の関わりの活性化を期待した。チーム内の能力を異質にすることで、運動の得意な児童が苦手な児童に教えることが期待でき、活発的な関わり合いが生まれるようにした。

以上のように、仲間と協力して取り組む「サイドアタックサッカー」で勝敗を競うことで、仲間と関わる喜びや「できる」楽しさが味わえると考えた。

3 単元構想 【資料4】

V 教師力向上実習Ⅰにおける実践

調査対象：連携協力校 第5学年 38名
 授業実施期間：2015年5月
 授業単元：算数科「3 小数×小数」
 全10時間完了

1 教師力向上実習Ⅰのテーマ

「できる喜びを味わい、主体的に学習に取り組む児童の育成—学習課題を重視した振り返りシートの活用を通して—」

2 実習の概要

実習期間中に運動会と体力テストという行事が含まれており、体育の授業時間数の関係上、体育の授業実践を行うことができなかった。他教科ではあるが教師力向上実習Ⅱに生かせるよう、上記のようにテーマを設定し、算数の実践を行った。

3 本実践の手立て

- ・本時の最初に学習課題を提示し、子どもの学習活動を明確にする。
- ・学習課題に対して振り返りを行うことで、学習内容の確実な定着、次時への意欲付けを図る。

4 成果と課題（成果は○、課題は▲で示す。）

- 本時の学習課題を明確にし、できる喜びを味わいや、すくする手立ての工夫を行い、振り返りシートを用いて対話や朱書きで学習の達成感を感じられるように子どもの取り組みや思考を認め、支援を行ったことで主体的に算数の学習に取り組む児童を育成できた。
- 明確な学習課題を提示したことで子ども自身が「何を、どのように」学ぶのかを理解することができ、

学習への意欲や見通しをもつことができた。

○教師が学習のねらいや理解してほしい内容、課題解決の方法などを明確にした学習課題を設定することで、子どもが学習のねらいに沿って意欲的に学習に取り組むことができた。

▲学習内容の確実な定着にこだわりすぎたことで、「問題が簡単だった」という振り返りシートの記述が多かった。既習事項の振り返りを確実にを行うとともに、上位の子に対しては発展的な内容の問題を扱うことも視野に入れておくことで、子ども一人一人がより意欲的・継続的に学習できると感じた。

VI 教師力向上実習Ⅱにおける実践

調査対象：連携協力校 第5学年 38名
 授業実施期間：2015年10月
 授業単元：体育科「ゲーム ゴール型 サッカー 『めざせ！パロンドール！』」 全9時間完了

1 児童の実態

実習Ⅱの前に運動有能感に対するアンケート調査を実施し、児童の実態を把握した上で実習計画と手立てを構想した。

2 抽出児童（児童A）

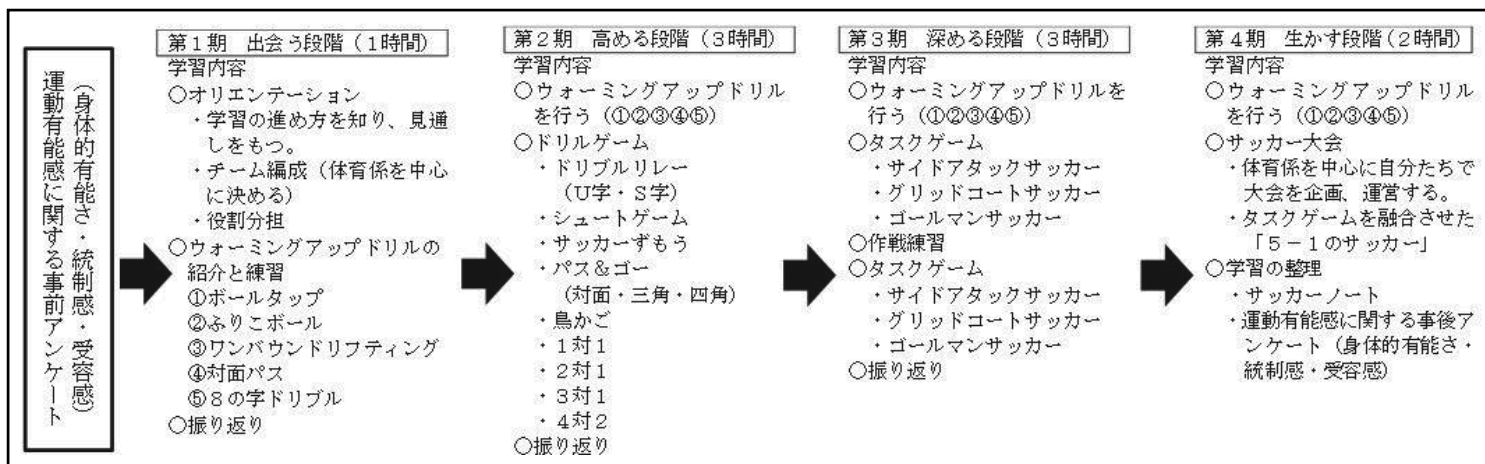
事前のアンケート調査では、「動くことが面倒だから体育が好きではない。」と答えている。実習Ⅰの期間中に行われた運動会の練習では、自ら進んで動くことが少なかった。友達とは、仲良く活動することができ、協力して準備や片付けを行うことができるが、技能に関して褒められることは少ないと感じた。

パスやトラップ、ドリブルなど、サッカーの動きのポイントが分かることで技能が向上し、仲間と協力する中で運動が好きになってほしい。「できる」喜びを感じ、仲間との関わり合いを通して、運動の有能感を高め、主体的に運動に取り組める児童になってほしいと考えた。

3 実習Ⅱの計画

児童の実態から、方法・手立て(1)・(2)・(3)を取り入れた単元を構想し、実習を行った。

4 実習Ⅱの検証方法



【資料4】 5年生サッカーの単元構想図

(1) 抽出児童の活動の様子

ウォーミングアップドリルやドリル・タスクゲーム、サイドアタックサッカーにおける抽出児童の活動の様子を観察して、手立てが有効であったかどうかを検証する。

(2) 学習カードの記述内容

第1~9時の学習カードの記述内容から、手立てが有効であったかを検証する。

(3) アンケートの変化

実習前後に、岡澤によって作成された運動有能感測定尺度を基にしたアンケートを用いて調査する【資料5】。数値の変化から手立てが有効であったかを検証する。

授業の初めのオリエンテーションで、「今日からの体育は『めざせ！バロンドール！』をやるよ。」と伝えると、「何それ？」と、声が上がった。欧州サッカーの最優秀選手賞の名前から命名されたと分かったと、「サッカーをやるのかあ……」と少し嫌そうな表情をしていた。

初めて「ウォーミングアップドリル」を行ったときは、リズムよくボールにタップすることができなかったり、ボールが思い通りに操作できずに不満そうにしている姿が見受けられた。



【資料6】 ボールに懸命に向かう児童A

しかし、簡単な運動であったため、すぐに慣れ、繰り返し取り組んでいた。また、児童Aはサッカーボールに対して恐怖心を抱いていたため、バレーボールを使用してもよいことにした。

ボールに懸命に向かう様子【資料6】や、「当たっても痛くないからこっちにする。」という授業記録から、いつもと違ったサッカーに興味・関心を抱いていたと感じた【資料7】。

T : どう？今回のサッカーは？
 児童A : いつものサッカーと違うから少しはいいかも。
 T : ボールもバレーボールを使ってもいいからね。
 児童A : 当たっても痛くないからこっちにする。
 T : それがいいかもね。

【資料7】 授業記録①

運動に関するアンケート				
	(月	日)	
このアンケートには、運動についての文章があげてあります。それぞれの質問について、自分にあてはまると思う番号に○をつけてください。このアンケートは、あなたの成績とは関係ありません。				
年	組	番	名前	
「よくあてはまる」・・・5 「ややあてはまる」・・・4 「どちらともいえない」・・・3 「あまりあてはまらない」・・・2 「まったくあてはまらない」・・・1				
1. 運動能力がすぐれていると思います。	5	4	3	2 1
2. たいていの運動は上手にできます。	5	4	3	2 1
3. 練習をすれば、必ず技術や記録は伸びると思います。	5	4	3	2 1
4. 努力さえすれば、たいていの運動は上手にできると思います。	5	4	3	2 1
5. 運動をしているとき、先生がはげましたり応えんしてくれます。	5	4	3	2 1
6. 運動をしているとき、友だちがはげましたり応えんしてくれます。	5	4	3	2 1
7. いっしょに運動しようとしてくれる友だちがいます。	5	4	3	2 1
8. 運動の上手な見本として、よくえらばれます。	5	4	3	2 1
9. いっしょに運動する友だちがいます。	5	4	3	2 1
10. 運動について自信をもっているほうです。	5	4	3	2 1
11. 少しむずかしい課題でも、努力すればできると思います。	5	4	3	2 1
12. できない運動でも、あきらめないで練習すればできるようになります。	5	4	3	2 1

【資料5】 実習Ⅱで用いたアンケート

5 授業の実際と抽出児童の様子及び検証

(1) いつもと違ったサッカーに興味・関心を示した児童A (第1時)

(2) サッカーが上手になりたい！！と、ドリルゲームに取り組む児童A (第2~4時)

授業の初めにウォーミングアップドリルに取り組

んだ。ワンバウンドリフティングのときに足を高く上げてしまい【資料8】、ボールを上手く扱うことができずに落ち込んでいた。私が、「みんな最初から上手くできないし、これから練習を頑張れば上手くなると思うよ。」と、励ましの声をかけた【資料9】。その日の学習カードの感想に、「次は10回ワンバウンドリフティングをやりたい」と記述してあった。



【資料8】 ワンバウンドリフティング①

児童A：もー。嫌だー。
 T：どうしたの？
 児童A：リフティングが上手くいかない。
 T：リフティングって難しいよね。
 児童A：……。(落ち込んでいる様子)
 T：大丈夫だって。みんな最初から上手くできないし、これから練習を頑張れば上手くなると思うよ。

【資料9】 授業記録②

次に、ドリルゲームに取り組んだ。ウォーミングアップドリルを継続的にやっていることもあり、児童Aはボールに対する恐怖心がなくなっているように見受けられた。この日は「放射線パス」というトラップ技術の習得を目指したメニューを行った【資料10】。6



【資料10】 放射線パス

人1組で1人の子がプレイヤーとなり、残りの5人の子がひたすらボールを転がし、制限時間いっぱいトラップを行う。足首が地面に対して三角形になっており、これは本時の目標でも示した「地面と足の裏で三角形を作ってトラップしよう」という正しいトラップの技術であり、ウォーミングアップドリルの成果が発揮された姿であった。この日の学習カードに、「ウォーミン

グアップドリルでやっていることが使えた。」と、記述しており、基礎・基本技能を高めることでサッカーへの意欲が高まっていたことが記述から読みとることができた。

(3) 早くゲームがしたい！！と意欲を高め、タスクゲームに取り組む児童A（第5～7時）

引き続き、授業の初めはウォーミングアップドリルに取り組んだ。これまでワンバウンドリフティングの際、膝を高く上げてボールを扱っていたが、ウォーミングアップドリルを継続して行ったことで、ボールの落下に合わせて足を出すことができるようになり、膝も腰よりも高く上がらなくなった【資料11】。その日の学習カードの感想に、「ワンバウンドリフティングの回数が増えて嬉しかった。ゲームでも頑張りたい。」と記述してあった。



【資料11】 ワンバウンドリフティング②

次に、タスクゲームに取り組んだ。ウォーミングア

ップドリルで基礎・基本の動きを高めたことで、早くゲームがしたいという運動に対して主体的な姿が見受けられた。この日は、「どうすればゴールまで速く攻めること



【資料12】 話し合い活動の様子

ができるか」という学習課題に対して、チームで考えてからタスクゲームを行った。児童Aが所属するチームでは、地面にコート図を描きながら話し合い活動が

行われていた【資料 12】。目で確認できるようにすることでチームの共通認識を図りたいという児童たちなりの意図が見受けられた。課題解決を軸に授業展開を行ったことで児童Aたちの主体性を引き出すことができた。また、仲間と意見交換をする中で児童Aの存在を周囲が認め、運動に対しての価値意識の更新が行われたことも主体性を引き出した大きな要因の一つであったと感じた【資料 13】。

T : ゴールまで速く攻めれたかな？
児童B : まあまあ。
T : おっ！やったじゃん！どうやったら速く攻めれたの？
児童C : サイドマンを使った。
児童D : 児童Aのサイドマンはすごくよかった。
T : そうなんだね。どうよかったの？
児童D : フリーマンがパスを出しやすい位置に動いてくれた。
児童C : ボールをもらったら素早くゴール前まで動いてくれた。
児童A : (とても嬉しそうな表情をしていた。)

【資料 1 3】 授業記録③

(4) サッカー大会を通して運動をすることに喜びを感じることができた児童A (第 8~9 時)

この日から、「サッカー大会」を行った。総当たり戦で勝利数が一番多いチームを優勝とした。サッカーの最終授業ということもあり、児童Aは授業が始まる前から、「サッカーしたいよー。」と、教師に声をかけ、チームの子に対しても、「絶対に勝ちたい。」と、声をかけるなど、意欲を高めていたように見受けられた。児童Aは、前時の学習カードに、「大会で優勝するためにパスを頑張る。」というめあてを書いていた。

実際、サッカー大会では、ボールを果敢に追っていたり、パスを頑張ろうとしている児童Aの姿を見ることができた【資料 14】。大会で1勝したら、「やったあ。」と、笑顔いっぱい喜んでいたり、負けたら悔しそうな表情をし、「次は絶対に勝つ。」と、私に声をかけてくれ、次の試合に意気込んでいた。



【資料 1 4】 サッカー大会

授業が終わってからも、「もっと試合したかった。」と、まだ試合をしたい様子であった【資料 15】。児童Aは、「サッカーが楽しくなった。ウォーミングアップドリルの記録も伸びてよかった。」と、学習カードのまとめに記述しており、運動に対して喜びを感じるこ

うことができた。基礎・基本の動きを高めたことで、運動に対して主体的に取り組むことができた。また、「チームの仲間にサイドアタックを褒められた。」と、まとめに記述しており、自分の動きがチームのために活かされつつ、試合を行えたことで満足していたことが分かった。チーム内で自分の存在を認められたことで、運動する楽しさや喜びを感じることもできたと考えられる。

T : サッカーの授業、お疲れ様でした。
児童A : えっ、今日で本当に終わり？
T : そうだよ。
児童A : もっと試合したかった。
T : 続きは放課とかでできたらいいよね。

【資料 1 5】 授業記録④

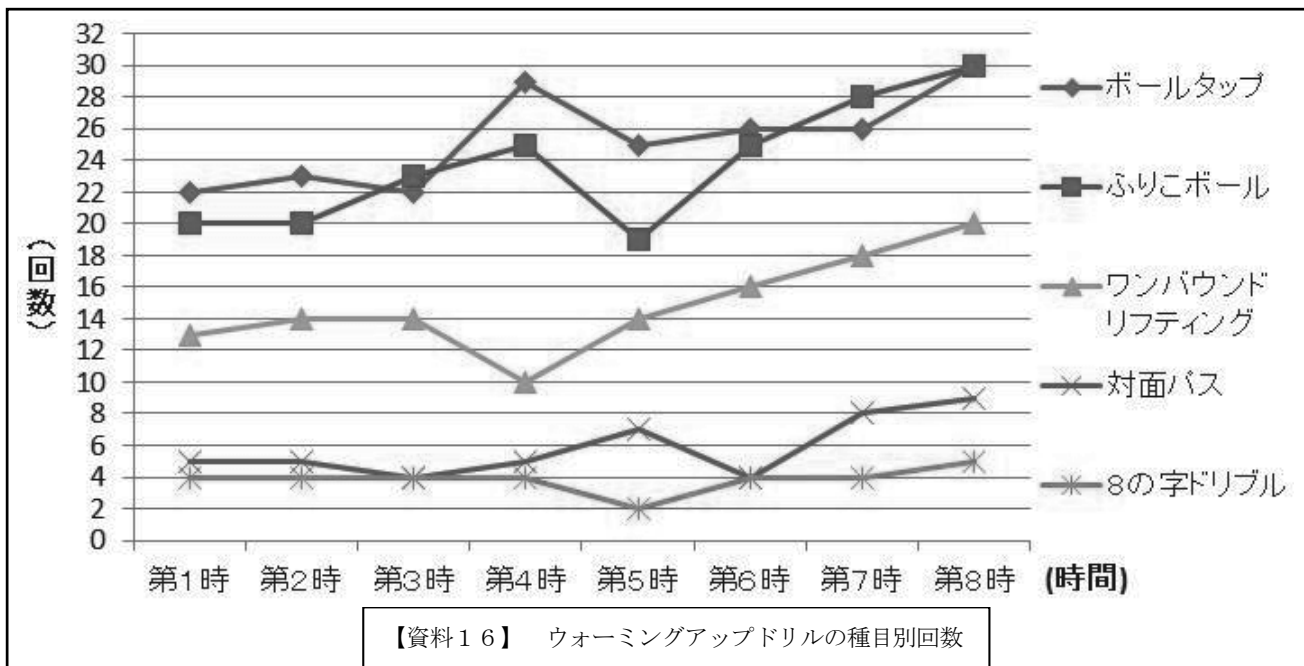
(5) 単元全体を通して

単元前後の児童Aの姿や学習カードの記述内容から、運動の上達や成功体験から得ることができる「やればできる」という自信、「運動有能感」を高めることが運動に対しての興味・関心を高め、運動に積極的に挑戦していく姿、「主体的に運動に取り組む」児童を育成できると児童Aの活動の様子から感じ取れた。

ウォーミングアップドリルの回数は、すべての内容項目で回数の上昇が見られた【資料 16】。事前のアンケート結果や前単元の児童Aの姿から、比較的容易で練習を重ねることで記録が伸びやすい学習内容を用意したことがこのような結果につながったと考える。苦手意識や日頃の運動経験不足が児童Aを運動から遠ざけていたため、サッカーの学習を通して、パスやトラップ、ドリブルの一連の技能を習得するためにウォーミングアップドリルの中でいろいろな動きを経験させた。その結果、サッカーに必要な運動感覚をつかむことができ、「楽しい」という気持ちを感じることもできた。基礎・基本の練習を積み重ねたことで、以前よりもボールコントロールが思い通りにできるようになったと考える。

学習カードの記述内容(自己評価)は、ウォーミングアップドリルの回数の上昇に比例して高めることができた【資料 17】。第1時など当初は、ボールが上手くコントロールできずに運動の楽しさを味わうことができていたが、徐々に技能が身に付いたことで意欲的に運動に取り組めたと考える。また、基礎・基本技能を高めたことで「できる」という自信が生まれ、その後のゲーム形式の中でも仲間と「関わる」楽しさを味わうことができたことと記述内容から読み取ることができた【資料 18】。

以上を踏まえ、子どもの実態を把握し、その実態に応じた学習課題や学習教材を精選・簡易化し、伸びしろが少しであっても学習効果を認める評価を行うことが「運動有能感」を高め、「運動することが楽しい」「学ぶことが面白い」という主体的に運動に取り組む姿につながると感じた。



	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
⑥サッカーの楽しさや喜びを味わえた。	△	○	○	◎	△	○	◎	◎	◎
⑦友達と協力できた。	△	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎
⑧ルールを守り、正しい態度をとれた。	○	○	○	○	△	○	◎	◎	◎
⑨今日の授業のねらいが達成できた。	△	○	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎

	⑩今日の自分のよかったところ	⑪次の時間に頑張りたいこと
第1時	特にない。	特にない。
第2時	ウォーミングアップドリルでやっていることが使えた。	次は10回ワンバウンドリフティングをやりたい。
第3時	くせでインサイドではなく、つま先で蹴ってしまったので気をつけたい。	インサイドで蹴れるように心がけたい。
第4時	みんなと協力して楽しく「オフ・ザ・ボール」をできた！！	みんなともっと協力して勝負に取り組みたい。
第5時	よく分からないで、何にもできなかった。	正しい態度をとりたい。
第6時	友達を見て記録することができた。	ワンバウンドリフティングの回数が増えて嬉しかった。ゲームでも頑張りたい。
第7時	みんなと協力して試合に取り組めた！楽しかった！！！！	もっともっと協力してたくさんのチームを倒していきたい。
第8時	途中で見学しちゃったけど、作戦シートを頑張って書けた。	次は途中で見学しないでサッカーしたい。大会で優勝するためにパスを頑張る。
第9時	サイドマンとして、ゴール前まで攻めることができた。	大会が今日で終わっちゃったけど、サッカー楽しかった。

6 実習Ⅱの成果と課題(成果は○、課題は▲で示す。)

(1) 技能の習得段階を明確にした単元構想

○単元の後半に集団技能の向上を目指した「タスクゲーム」は、チームの課題を把握し、その解決に向けて練習やゲームに取り組むといった学習活動を位置付けたことで、運動に対して主体的な姿を引き出すことができたという活動の様子から判明した。

▲単元の前半に個人技能の向上を目指した「ドリルゲーム」は、パスやトラップ、ドリブルをゲームの中で生かせるように練習することを通して、サッカーの基礎・基本動作の高まりを期待した。また、基礎・基本動作を獲得できるように比較的容易な練習メニューを用意したことで、「運動が上手にできる」という自信から、「身体的有能さの認知」を数値上では高めるができたが、t検定を用いた結果、平均点の差には有意水準である5%の有意差が見られなかった【資料19】。

▲単元構想にこだわりすぎてしまったため、技術の習

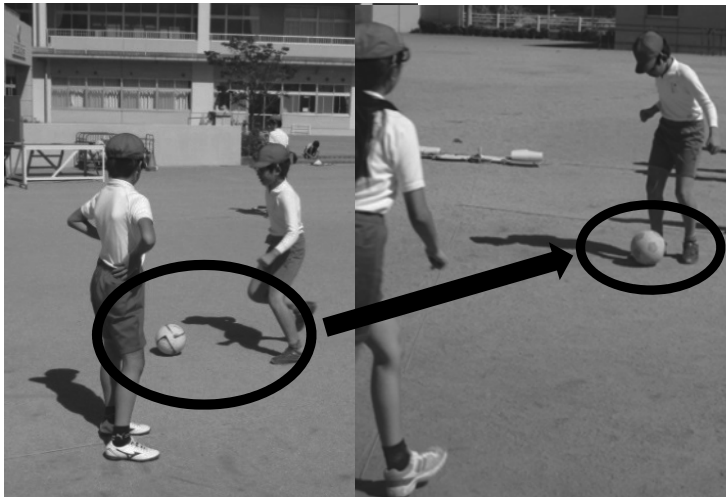
身体的有能さの認知	質問No	単元前	単元後	変化
	1	2.97	3.10	+0.13
	2	3.13	3.22	+0.09
	8	2.38	2.38	±0
	10	3.06	3.09	+0.03
	小計	11.55	11.80	+0.25

得が不完全のまま授業を展開してしまった。子どもの運動技能の実態を把握した上で、サッカーの進め方やルールを簡素化、学習機会の工夫を行うことが必要であった。また、本時の学習課題に取り上げた動きを可能な限り分析し、「どのようにすれば、その動きが習得できるのか」を分かりやすく提示する必要があった。

(2) サッカーの基礎・基本技能や運動感覚を高める「ウォーミングアップドリル」

○単元全体を通して、「ウォーミングアップドリル」を

行ったことで、サッカーの動作が分かり、基礎感覚を高めることができた。【資料 20】のように、8 の字ドリブルでは、単元当初、距離感が分からないためにボールを前方に大きく蹴ってしまい、上手くドリブルができていなかった。しかし、授業の初めの時間を使って継続して行ったことで、距離に応じてボールを前方に蹴り出す加減を調節することができるようになり、ボールを細かくタッチすることができるようになった。



【資料 20】 児童の第 2 時 (左) と第 7 時 (右) の動きの変容

○毎時間の回数を学習カードに記入したことで、練習することで技能の向上を実感し、「頑張ればできるようになる」と、自信をもつことができるようになった【資料 21】。数値上でも統制感を高めることができ、t 検定を用いた結果、平均点の差には有意水準である 5% の有意差が見られた【資料 22】。要因として、自分自身の努力が視覚化でき、記録が伸びているという分かりやすい結果で示されていたからであると考えられる。よって、学習カードを用いて児童が自分自身で記録することは、技能向上を実感できる手立てとして有効であった。

月/日	10/8	10/13	10/20	10/27	10/26	11/5			
①ボールタッチ	23回	22回	29回	25回	26回	26回			
②ふりこボール	20回	23回	25回	19回	25回	28回			
③リフティング	14回	19回	10回	14回	6回	8回			
④対面パス	5回	1回	5回	7回	4回	8回			
⑤8の字ドリブル	4回	1回	4回	7回	4回	4回			

【資料 21】 統制感を高めるための学習カードへの朱書き

▲毎時間の授業の約 1/3 の時間をウォーミングアップドリルに費やしてしまったために、児童の技能の実態に応じて授業展開をすることができなかつた。ある程度、技能が身に付いてきたり、技能の向上が

	質問No	単元前	単元後	変化
統制感	3	3.87	4.05	+0.18
	4	3.67	4.03	+0.36
	1 1	3.71	3.86	+0.15
	1 2	3.90	4.36	+0.46
	小計	15.16	16.29	+1.13

【資料 22】 学級全体における単元前後の平均値

見受けられた場合は、ドリルゲームやタスクゲームに切り替えるなどの臨機応変な対応も必要であったと感じた。

(3) 仲間と関わり合い、助け合える簡易ゲーム (「サイドアタックサッカー」) の工夫

○「フリーマン」、「ゴールマン」、「サイドマン」という役割を設けた「サイドアタックサッカー」を行ったことで、得点を目指すために、それぞれの役割が機能する必要性が生じた。そのため、児童一人ひとりが動きをよりよくし、どうすれば得点することができるのかをチーム内で互いの動きを見合ったり、戦術を工夫したりするなど、明確な視点をもって関わり合うことができていた。【資料 23】から、児童 A のグループがサイドアタックサッカーのゲームを通して、それぞれの役割の重要性に気付き、チームの動きに関心を示し、関わりをもったことがわかる。チーム内の個々の能力を異質にしたことで、関わり合いや助け合いを活発にすることができたという活動の様子から判明した。

第 5 時	<u>サイドマン</u> を上手く使えなかったので、次は上手く使いたい。
第 6 時	<u>フリーマン</u> のとき、「 <u>サイドマン</u> を使おう」と、みんなに言えた。
第 7 時	みんなで作戦を考えたときに大会では、 <u>サイドマン</u> を上手く使って、 <u>ゴールマン</u> はできるだけ足でトラップして、たくさん点を取りたい。
第 8 時	大会はみんなが頑張ったので勝てた。

【資料 23】 児童 A のグループの学習カード

▲児童が記入した学習カードに個人の努力をきちんと認め、肯定するための手立てとして朱書きを行うことを通して、「先生から受け入れられている」という自信から「受容感」の高まりを期待した【資料 24】。また、チームでの活動時間を十分に確保し、授業規律である「プラスの声かけ」を徹底することで、「みんなに受け入れられている」という自信から「受容感」の高まりを期待した。【資料 25】のように、数値上では高めることができたが、t 検定を用いた結果、平均点の差には有意水準である 5% の有意差が見られなかった。

▲三つの役割分担の担当をチームごとで自由にしてしまったために、ばらつきが生じてしまった。同一児童がずっと同じ役割を行っていたチームや、ローテ

ーション制を採用しているチームなど、様々であったため、私が本時の担当などを明確にしておくことでどの子にも均等に機会を提供できたと感じた。

①練習やゲームに取り組み、サッカーの楽しさや喜びを味わえた。	○
②友達と協力して、用具の準備や片づけができた。	○
③ルール2か条を守り、勝敗に対して正しい態度がとれた。	○
④今日の授業のねらいを達成することができた。 「各ゾーンでのやることを確にし、タスクゲームに取り組もう」	○
⑤今日の自分のよかったところ みんなと協力してしあいにしりくめた！ すばらしいです！ 楽しかった！！ ⑥次の時間にがんばりたいこと もっと協力してたくさんチームをたのしいにしたい	OK チームのみんなと話し合っ てがんばっていたすがたはよかったです!! 今日みんなにチームで協力できれば できると思います!! どうすれば、ゲームで勝てるかな? 杉山

【資料2.4】 受容感を高めるための学習カードへの朱書き

受容感	質問No	単元前	単元後	変化
	5	3.85	4.28	+0.43
6	4.05	4.36	+0.31	
7	4.01	4.04	+0.03	
9	4.13	4.22	+0.09	
小計	16.05	16.90	+0.85	

【資料2.5】 学級全体における単元前後の平均値

VII 研究のまとめ

1 成果

今回、実習を通して、運動が苦手、好きではないA児を抽出児童として設定し、検証した結果、サッカーの動作のポイントを明確にし、ウォーミングアップドリルでサッカーの基礎・基本の感覚を高めていくことで、ボールを足で上手く扱えるようになり、思い通りに操作できるようになったことで、「できる」喜びを味わうことができた。「分かった」、「できた」という運動経験を積み重ねることができ授業形態の中で、周囲のみんなから「一緒に頑張ろう」、「良かったよ」と認められることで、「運動をもっとやってみたい」という気持ちを引き出すことができることを学んだ。仲間と関わり合い、助け合えるようにルールや場の設定を工夫した「サイドアタックサッカー」は有効に機能し、得点を奪うために学び合い活動が積極的・活発的になり、よりよい動きを引き出すことにつながった。運動場面における「自信」を細分化し、少しでも感じられるように取り組んだことで、A児の運動に対する気持ちを高め、一步を踏み出すためのきっかけとなった。

以上のように、運動有能感を高めることで運動に対して主体的に取り組めることが分かった。「基礎・基本技能を高めること」、「仲間同士で関わり合う中で課題解決を図り、達成感・成就感を味わうこと」が主体的に運動に取り組むために最も大切な要因であることを学ぶことができた。

今回の実習で獲得した運動に対する達成感・高揚感が他の運動領域への楽しさ・喜びにつながり、生涯にわたって運動に親しんでほしいと強く願っている。

2 課題

実習Ⅰでは、内発的動機づけを高めるために1時間の授業の終わりに本時の振り返り活動を位置付けた。ワークシートに関して、授業の予定時間内に終わらないことが多かったり、回を重ねると形式的・固定的な記述が多く見られた。児童は前時までによいとされた内容や毎回同じ内容を記述してしまうと本当に内発的動機づけを高めているのかという課題が生じたため、今後に生かしつつ改善を図っていきたい。

実習Ⅱでは、学級全体で単元前後の「身体的有能さの認知」と「受容感」の二つで相関関係が見られなかった。子ども一人ひとりにきめ細かな支援が行えなかったことを受け止め、原因を追究し、改善を図ることで今後の教師人生に生かしていきたい。また、関わり合いの際、学習プリントやホワイトボードなど、児童の思考を可視化できる手立てを行えば、より関わり合いが有効に働くように感じた。今後は、児童の思考の表現方法や他の児童へどう波及させるべきかといった支援方法や有効な手立てについて探っていくことで、力量の向上に努め、「学び続ける教師」でありたい。

【主な引用・参考文献】

- ・文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』（東洋館出版社 2008）
- ・中央教育審議会答申『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について』（2008）
- ・愛知教育大学附属岡崎小学校著『教師の「授業を読む」力を鍛える — 「共に学び 共に生きる」子どもを育む授業づくりを通して—』（明治図書 2012）
- ・高橋健夫著『新版 体育科教育学入門』（大修館書店 2010）
- ・高橋健夫『体育授業を観察評価する』（明和出版 2003）
- ・E.L デン：安藤延男、石田梅男訳『内発的動機づけ—実験社会心理学的アプローチ—』（誠信書房 1980）
- ・野沢要助・三浦勇・保坂一郎著『小学校体育新効率的指導講座⑦ 「できた」よろこびを体験させる ボール運動の指導』（東洋館出版社 1979）
- ・岡澤祥訓・三上憲孝『体育・スポーツにおける「内発的動機づけ」と「運動有能感」との関係』（体育科教育46（10） pp47-49）
- ・成田十次郎『体育・スポーツ教育講座<全19巻> 第7巻 ボール運動・球技の指導Ⅰ』（体育・スポーツ教育実践講座刊行会 1987）

【付記】

連携協力校の校長先生をはじめ、諸先生方の温かいご指導・ご助言のおかげで有意義で実りある実習を行うことができましたと感じております。お世話になったすべての先生方に、心から感謝申し上げます。

最後になりましたが、学校サポーター活動、教師力向上実習Ⅰ・Ⅱ、修了報告書の作成において、最後まで熱心にご指導をくださった杉浦宏幸先生をはじめ、温かくご指導・ご助言をくださった教職大学院の諸先生方に心から感謝申し上げます。本当にありがとうございました。