

# 「わかる」「できる」喜びを実感できる小学校体育科授業づくり — 学び合いの実践を通して —

教職実践基礎領域  
鈴置 拓也

## I はじめに

連携協力校である小学校にて、約1年半の期間にサポーター活動と、1カ月間の教師力向上実習Ⅰ・Ⅱの実習を行った。教師力向上実習Ⅰ・Ⅱの実習共に同じ学級で行うことで、学級経営や授業づくり、行事の運営など、教師としての職務を系統的・実践的に学ぶことができた。

本稿では、教師力向上実習Ⅰで実践した「良好な人間関係を高める学級づくり」をテーマとした「スピーチ活動」と、教師力向上実習Ⅱで実践した『「わかる」「できる」喜びを実感できる小学校体育科授業づくり』をテーマとした「ポートボール」を取り組んだ成果と課題を報告する。

## II 主題設定の理由

平成24年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査から、情報機器が発達した現代、インターネットやゲーム、携帯電話など非常に恵まれた環境の影響で児童同士の遊びも野球やサッカーなどの外遊びから、室内で情報機器を用いた遊びへと変化しつつあることがわかる。そのため、外遊びを通して自然に運動に親しむ児童の姿が消え、運動能力が低下しているといえる。

また、1週間の総運動時間が60分未満の小学校男子は10.9%、小学校女子は23.9%という低い結果であった。小学校男子は「運動が苦手で自信がない」が最も高く、小学校女子は「他にしていることがある」が最も高かった。

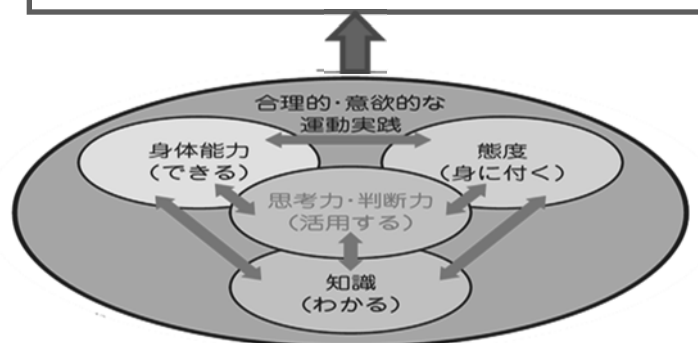
中央教育審議会の答申（平成20年1月）に示されている体育科改善基本方針<sup>注1)</sup>には、「運動する子どもとそうでない子どもの二極化」、「子どもの体力低下が依然深刻であること」、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成が不十分であること」、「学習体験のないままの領域の選択」が課題であると示されている。『小学校学習指導要領解説体育編』の目標に示されている通り、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成」、「健康の保も増進」、「体力の向上」を目指すためには、身体能力を身に付けると同時に、集団的活動を通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて運動特性や魅力、基礎的な身体能力や知識を身に付ける必要があると述べられている。

グループ学習について三崎隆<sup>注2)</sup>は、「子どもた

ちは目標達成のために教え合ったり、励まし合ったりしながら学習を深めていく。そのため、グループ学習を進めるうえでの学習意欲や学習効果に大きく影響する」と述べている。学び合いの時間があるからこそ目標が明確になり、反省点を踏まえ実践を再度行うことで成功した時の達成感が大きいのではないかと考える。

私は、「身体能力」「態度」「知識」の中核には「思考力・判断力」があると考え。知識を習得することを「わかる」段階と考え、得た知識を身体能力によって活用していく「できる」段階へつなげていく必要がある。授業やレクリエーションの時間、休み時間を通し運動に対する意欲を向上させ、学び合いから思考力・判断力を身に付け、「わかる」「できる」喜びを実感させる授業づくりを展開できるよう運動有能感を通して目指した。

### 生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成



参考：文部科学省

『小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック』

### 1 運動有能感とは

「わかる」「できる」喜びを実感させる授業づくりを展開するためには、学習意欲を向上させる必要がある。また、自ら「運動することは楽しいから運動したい」、「作戦を考えることは楽しいからたくさん考えたい」というような内発的動機付けによる心的エネルギーを得る必要もある。杉原隆<sup>注3)</sup>は、「内発的動機付けは、運動有能感の高まりによって強められている」と述べている。その運動有能感について、岡澤祥訓<sup>注4)</sup>は、「運動の上達や成功の体験から得られる“やればできる”という、運動に対する自信や自分に対する自信のことである。運動有能感は、幼少年期の運動経験によって基礎がつけられると考えられており、スポーツ活動を通して『わ

かった』『できた』といった運動の上達や成功の体験が、子どもの運動有能感の形成に大きく影響する。運動有能感をもつことができれば、運動に対する自信がもて運動が好きになり、積極的に練習に参加したり、日常生活においても、自信をもって主体的に行動できたりするようになる」と述べている。また、その運動有能感を調べるためには、「自分ではできる」という「身体的有能さの認知」、「努力すれば、練習すればできるようになる」という「統制感」、「教師や仲間から受け入れられている」という「受容感」の3因子で構成されることも明らかにしている。

[表1]

そして、これらを基に実践の事前、事後で運動有能感のアンケートを行っていく必要がある。[表2]事前アンケートから、時間配分やグループ分けなど授業構成を考えていき、アンケートの実態から、知識・技能を深めるためにどのように授業を展開すべきか考えていく。

因子名	特徴
身体的有能さの認知	自己の運動能力、運動技能に対する肯定的認知に関する因子
統制感	練習や努力をすればできるようになるという自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるか認知を示す因子
受容感	運動場面で教師や仲間から受け入れられているという認知に関する因子

[表1] 運動有能感3因子

このプリントはうんどう(たいいく)についてみなさんに書いています。  
これからよみますので、あてはまるばんごうに○をつけてください。

ねん	くみ	ばん	おとこ・おんな	なまえ
----	----	----	---------	-----

ぜんぜん  
おもしろい  
すこしでも  
おもしろい  
もういい  
ううう

1. うんどう(たいいく)がよくてできるとおもいます。	5 4 3 2 1
2. ほとんどのうんどう(たいいく)は、しょうずにできます。	5 4 3 2 1
3. れんしゅうをすれば、かならずうんどう(たいいく)がうまくなるとおもいます。	5 4 3 2 1
4. がんばれば、ほとんどのうんどう(たいいく)はしょうずにできるとおもいます。	5 4 3 2 1
5. たいいくをしているとき、せんせいのがんばれとおうえんしてくれます。	5 4 3 2 1
6. たいいくをしているとき、ともだちのがんばれとおうえんしてくれます。	5 4 3 2 1
7. たいいくのじかん、いっしょにしようときそつてくれるともだちがいます。	5 4 3 2 1
8. たいいくのじかん、しょうずにみほんによくえらばれます。	5 4 3 2 1
9. たいいくのじかん、いっしょにれんしゅうするともだちがいます。	5 4 3 2 1
10. うんどう(たいいく)がとくいなほうです。	5 4 3 2 1
11. すこしむずかしいうんどう(たいいく)でも、がんばればできるとおもいます。	5 4 3 2 1
12. できないうんどう(たいいく)でも、あきらめないでれんしゅうすれば、できるようになるとおもいます。	5 4 3 2 1

[表2] 運動有能感アンケート

## 2 学び合いが成功するために

学び合いについて三崎<sup>注5)</sup>は、「学び合いが成功するためには、教師の三つの見方が重要である。子どもたちが有能なのだのとらえること(子ども観)や、授業は教える場ではなく目標を設定し環境を整え評価する場だととらえて子どもたちに活動を任せること(授業観)、学校は多様な人と折り合いをつけて自らの課題を達成する経験を通して、より多くの人が自分の同僚であることを学ぶ場なのだのとらえること(学校観)である」と述べている。課題提示からグループで協力して、全員で課題達成ができる授業を目指す必要があると考える。

また、坂部鉄也<sup>注6)</sup>は、「グループで作戦を考え、運動自体がもつ特性を存分に味わうためには学習の流れを工夫していく必要がある。①進め方を知り、はじめのゲームを行う。②主に教師が提示する戦術の実行を楽しむ。③自ら作戦を創造してその実行を楽しむことが大切であり、言語活動の充実のために『考え』で『創りあげる』過程に視点を向けていくべき」と述べている。①と②から、自分たちのグループならどう作戦を組み立てて課題達成をしていくか考えることができる授業を展開していく。

## III 研究の構想

### 1 研究の目的

教師力向上実習Ⅰでは、仲間と良好な人間関係を作る。そのために、自己表現力を高めること、他者と積極的に関わる力や他者の話を傾聴し理解する力を育むことによって、スピーチ活動の有効性を検証する。

教師力向上実習Ⅱでは、ポートボールの実践において、学び合い活動から学習意欲や学習効果を高めるためにアンケート調査や学習カード、視覚的教材などを通して有効性を検証する。

### 2 児童の実態

学習面では、どの学年の児童も授業を静かに集中して取り組むことができる。その理由として、予鈴が鳴ったらすぐに教室に戻り席に着くという意識が高いからだと考える。また、忘れ物が少なく学習に対し意欲的である。その一方で、答えがわかっているにもかかわらず、高学年になるにつれ発言することに消極的になってしまっている。机間指導中にノートを見られないように隠したり、自分自身の答えに自信をもててなかったりする児童が目立つため、いつも同じ児童が挙手する姿がある。また、グループ活動においては、沈黙するグループや発言者が固定化しているグループなどがあり、学び合いが成立していない。その理由として、私は、児童は答えを間違えた時に恥をかきたくないから発言を控えているのではないかと考える。間違えることは

恥ずかしいことではではなく、意見を言えることが一番大切だという指導を行う必要があると考える。

生活面では、友達意識が高く、男女隔たりなく誰とでも仲良くすることができ、友達が困っている時に進んで声をかける思いやりの行動がよく見られる。ケンカをした際には、自ら謝ることができる。その一方で、休み時間に外遊びをする児童が少ない。私が、「外へ行こう」と声を掛けると「疲れるし嫌だ」と言う児童も多い。また、登校時の挨拶のできない児童が多く、素通りをしてしまう姿がよく目立っている。休み時間に外遊びをする児童が少ない理由として、私は、児童自身が外遊びの楽しさを見つけだしていないと考える。そのため、教師と一緒に外遊びを行ったり、遊具やボール遊びの楽しさを伝えたりする必要がある。また、登校時の挨拶のできない理由として、挨拶をする意味を理解していないからではないかと考える。自ら元気な笑顔や声で挨拶をすることで、自分自身の心を開くこと、相手からの印象がよくなり、人間関係が良好になること、気持ち良くなることなどを伝えていきたい。

### 3 目指す児童像

今日的課題と児童の実態を踏まえて、目指す児童像を以下の2点に設定した。

- ・自分の考えに自信をもち、積極的に発表できる児童
- ・他者の意見を参考にしながら、自分の考えを深められる児童

### 4 研究の仮説

#### 【仮説1】

スピーチ活動において、「話し方・聞き方」を意識することで自己理解・他者理解につなげ、自分の考えに自信をもって積極的に発表できる。

#### 【仮説2】

ポートボールの実践において、視覚教材を取り入れたりグループでの学び合いをさせたりして、学習意欲や所属感を高められる。

### 5 研究の方法・手立て

#### ・教師力向上実習Ⅰ

**手立て①**自分の考えに自信をもち、積極的に発表する。

- (ア) 堂々とスピーチ活動を行えるように事前にスピーチ原稿を朱書きし、マイクを活用する。
- (イ) 話し手、聞き手が姿勢を意識できるように「話し方・聞き方五つの約束」を掲示する。

**手立て②**自己理解・他者理解の確立をする。

- (ア) スピーチ後には質問や感想の時間を設ける。
- (イ) 話し手、聞き手共に感想カードを記入する。
- (ウ) 教師が冊子を作成する。

#### ・教師力向上実習Ⅱ

**手立て①**基礎・基本の技能を高める。

- (ア) ドリルゲーム。
- (イ) 授業の見通しを立てたホワイトボードの活用。
- (ウ) 学習カードの活用。
- (エ) 視覚的教材の活用。

**手立て②**学び合いの実践活動を深める。

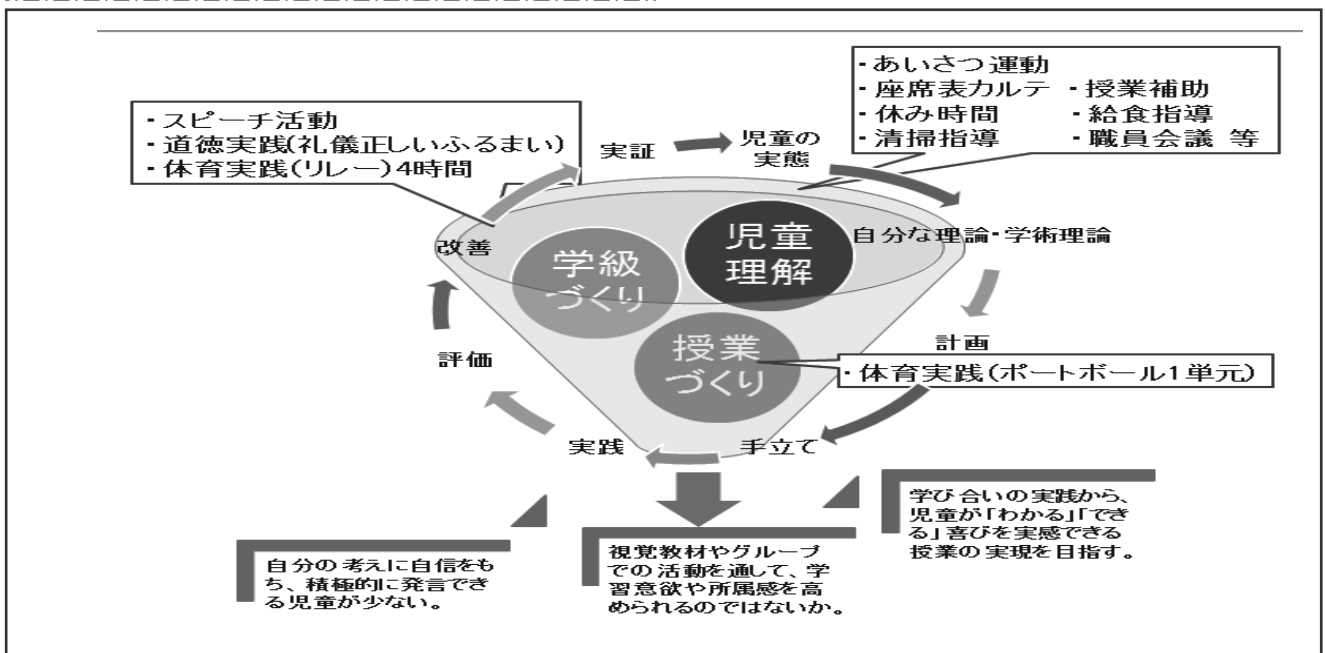
- (ア) グループ名を考えさせる。
- (イ) 作戦カードを活用した作戦タイム。

本研究の構想を【図1】に示す。

### IV 実践の内容と考察

#### 1 教師力向上実習Ⅰにおける実践

対象：愛知県名古屋市立小学校  
 学年：第3学年 33名  
 内容：朝の会におけるスピーチ活動



【図1】研究構想図

・成果と課題（成果は○，課題は▲で示す。）

**手立て①**自分の考えに自信をもち，積極的に発表する。

(ア) 堂々とスピーチ活動を行えるようにスピーチ原稿を朱書きし，マイクを活用する。

○テーマや理由づけ，今後どうしたいかを枠組みで分け，100文字作文で内容をつなげることにより，児童がスピーチ原稿を書きやすくすることができた。【写真1】

また，朱書きを行うことにより，作文用紙の書き方を直させることができたり，誤字を見つけたりすることができた。



【写真1】スピーチ原稿

○青色と赤色のマイクを作成し，実際のスピーチで活用することで，児童はより意欲的に取り組むことができた。【写真2】3年生には，教師の手作りマイクがとても有効であった。



【写真2】スピーチ中の姿

▲スピーチ原稿とマイクから堂々とスピーチする姿があったが，スピーチ原稿をずっと見たまま話す姿が目立ってしまった。今後は，なるべくスピーチ原稿を事前に暗記し，前を向いてスピーチができるように声掛けを行っていく。

▲片手にマイク，もう一方の手にスピーチ原稿とな

り，両手がふさがってしまったため，スピーチが行いづらくなってしまった。マイク台やスピーチ原稿を机の上に置くなど改善する。

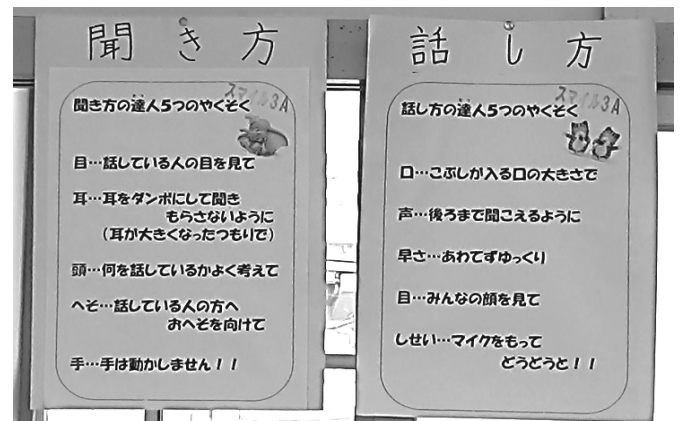
(イ) 話し手，聞き手が姿勢を意識できるように「話し方・聞き方五つの約束」を掲示する。

○教室の廊下側に「話し方・聞き方五つの約束」を提示し，スピーチ活動のはじめに毎日全員で音読することで，姿勢を意識させることができた。【写真3】

○児童にわかりやすいように，聞き方では「目・耳・頭・へそ・手」，話し方では「口・声・早さ・目・姿勢」と区別することで意識を高めた。簡単な言葉を並べることで，日にちが経つにつれ，全ての言葉を暗記できる児童が多かった。

○スピーチ活動は授業でも役立つと学んだ。授業中うるさい時，掲示してある「話し方・聞き方五つの約束」に自然と目を向け「聞き方を大切にしよう。」と全体に伝える児童が数名いた。私は，掲示物効果，毎日の「話し方・聞き方五つの約束」の音読効果を実感することができた。

▲廊下側に掲示したことで，廊下に遠い児童は少し見づらかった。今後はこの掲示を増やすか，字を大きくするなど，掲示の工夫を行う。



【写真3】「話し方・聞き方五つの約束」掲示

**手立て②**自己理解・他者理解の確立をする。

(ア) スピーチ後には質問や感想の時間を設ける。

○質問の数を限定することで，私も時間配分を考えることができた。

○質問の解答から，聞き手の児童は新しく知ることができた。

▲質問された内容を児童が，ただ返すだけとになってしまう，私の中身を深く広げることができればよりよい質問や感想の時間になった。

(イ) 話し手，聞き手共に感想カードを記入する。

○話し手，聞き手の両方ともに時間の負担をかけないように記入する量を工夫することができた。

【写真4】

○話し手のプリントにはスピーチの自己評価を行った。児童の興味が湧くように，レベルを「基本

レベル]、「達人レベル」と分けることで自己評価の工夫を行うことができた。

▲話し手の自己評価を簡単に行っている児童が多かった。原因として、星三つの評価であったため、児童自身が振り返りをうまくできなかつた。今後は、数値で自己評価を行うなど工夫を行う。

○聞き手のプリントには、「すごい」「びっくり」などを書いた「感想ボックス」を作成することで、聞き手の児童が書きやすい工夫ができた。理由欄にその理由を書くことで、感想ボックスとのつながりを考えさせることができた。

▲3週目からは児童が慣れてきたため聞き手の感想カードを書く時間が5～7分と短縮することができたが、はじめは10分以上費やすこととなった。今後は、タイマー機能を有効活用できるよう工夫する。

どうだったかな? 話し方の達人

自分の話し方を振り返って色をぬりましょう。

6月3日

話し方のポイント	評価
①口を大きくあける	★ ★ ★
②後ろまで聞こえる声で話す	★ ★ ★
③しぜいに気をつける	★ ★ ★
④あわてずゆっくりと話す	★ ★ ★
⑤聞く人の顔を見て話す	★ ★ ★
⑥どうどうと話す	★ ★ ★
⑦なるべくプリントを見ずに話す	★ ★ ★

スピーチの感想カード

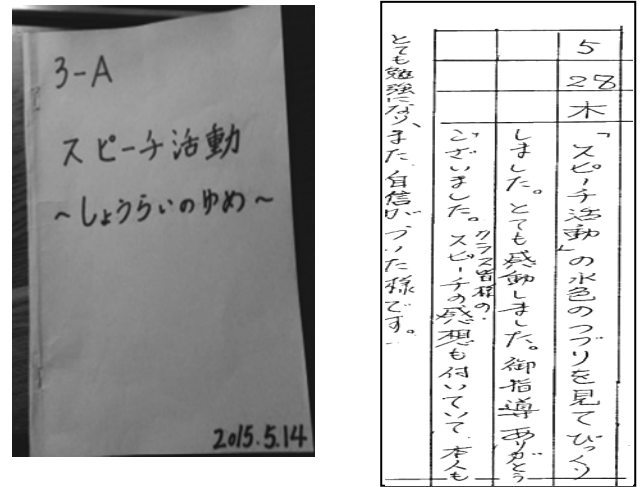
はじめは、うまく話せられなくて、話し方の達人のを見て、いえることができて嬉しかった。

先生からの一言

大きな声でスピーチができました。

もっと知りたい」と言っている友だちがたくさんいるね。みんなに教えてあげようね。

理解、他者理解、自己肯定感を向上できたととらえている。さらに、冊子を見たある児童の保護者の方から連絡帳を通して感謝の言葉を頂くことができた。それにより、教師の取り組みが児童から保護者へ伝わることを実感することができた。



【写真5】(左:冊紙 右:連絡帳)

## 2 教師力向上実習Ⅱにおける実践

対象:愛知県名古屋市長立小学校  
 学年:第3学年 33名  
 授業単元:体育科  
 「ゴール型ゲーム ポートボール」全8時間完了

### (1) ポートボールへの児童の関心

ポートボールについては、児童は初めて経験するゴール型ゲームである。ゴール型ゲームの中でも、バスケットボールを見たことや経験したことがある児童は多かったものの、ポートボールは、その名前自体聞いたことがない児童ばかりであった。従って、基礎・基本の技能を高める以前に、まずはどのような球技なのか理解させる必要があると考え、単元に入る1日前に給食の時間にポートボールのビデオを学級で流した。すると、「楽しそう」、「やってみよう」という声を聞くことができた。

### (2) 単元計画

手立て①基礎・基本の技能を高める。

#### (ア) ドリルゲーム (1～8時)

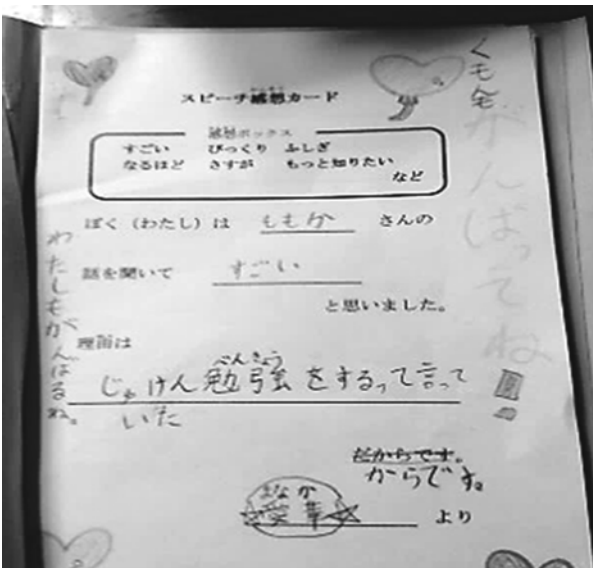
基礎・基本の技能を高めるために、毎時間ドリルゲームを行っていく。グループ内で二人組になり、チェストパス、バウンドパス、ドリブルを行う。

#### (イ) 授業の見通しを立てたホワイトボードの活用 (1～8時)

本時のめあて、授業の流れをホワイトボードに提示することにより、1時間の見通しを一人一人にもたせていく。本時のめあては、授業のはじめに全員で音読することで意識を高めていく。

#### (ウ) 学習カードの活用 (1～8時)

本時で頑張れたこと、次時で頑張りたい課題を振



【写真4】感想カード  
(上:話し手 下:聞き手)

(ウ) 教師が冊子を作成する。

○スピーチをする児童に表紙とスピーチ原稿、話し手、聞き手の感想プリントを踏まえて冊子として渡すことができた。【写真5】この冊子から自己

り返させることで、学習意欲や技能を向上させていく。またいくつかの項目を3段階で自己評価させることで、毎時間の授業への取り組み方を意識させていく。学習カードはただ書くのではなく、次時の授業で、教師が良い視点をもっていた児童を発表することで、全体に新たな視点を共有させ、学級全体で技能向上を図っていく。

**(エ) 視覚的教材の活用 (1～8時)**

ポートボールの写真やルールを書いたフラッシュカードを作成し、活用していく。一つ一つ見て学ぶことができる教材を作成していく。

**手立て②** 学び合いの実践活動を深める。

**(ア) グループ名を考えさせる (1時)**

教師が運動技能を均等に分け、5グループ編成を行う。その後、グループ間でグループ名を考え、写真を撮ることで、所属感を味わうことができる支援をおこなっていく。団結力向上も図る。

**(イ) 作戦カードを活用した作戦タイム (4～8時)**

ドリルゲームの後とゲームの間、ゲームの振り返りにおいて作戦カードをグループで活用して作戦タイムを設けていく。ドリルゲームの後では、ゲームの作戦を立てさせ、ゲームの間では、次の作戦を考えさせるなど一人一人が考え、実践していく姿を目指す。また、ゲームの振り返りで話し合うことで、反省から次時の目標につなげていく。グループの仲間の意見を聴けている児童や積極的に発表できているグループを褒めることで、互いの良さを認め合うことができるようにする。

**(3) 検証方法**

1 児童の活動の様子

ドリルゲームやミニゲーム・試しゲーム・メインゲーム、作戦タイムの様子から、手立て① (ア) (イ) (エ)、手立て② (ア) (イ) が有効であったか検証をしていく。

2 思考力の向上

毎時間の学習カードから、学習意欲や技能を向上ができていくか手立て① (ウ) から検証をしていく。

3 アンケートの変化

今回の実習Ⅱの前後に行う岡澤による運動有能感測定尺度<sup>注7)</sup>のアンケートを用いて運動有能感の変化を調査していく。手立て①と②の全てから有効であったか検証をしていく。

・成果と課題 (成果は○, 課題は▲で示す。)

**手立て①** 基礎・基本の技能を高める。

**(ア) ドリルゲーム**

○ポイント説明を手短に行う (相手の胸へ投げることや、いくよ! の声で心構えをする, 相手のことを考えて投げるなど) ことで児童は意識することができた。【写真6】



【写真6】チェストパス練習の様子

		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
		チームで力を合わせてボール運動をしよう	ドリブルのコツを三つ見つけよう	3対1のゲームをチームでくふうしよう	作戦を立てて、ミニゲームをしよう	空いているスペースからパスやシュートを決めよう	チームで協力して、ゴールを決めよう	チームで攻めと守りを工夫してゲームをしよう	
授業の流れ	(分) 5	集合・整列・あいさつ, 準備運動, 手立て① (イ) 本時のめあて							
	10	手立て②(ア)グループ名を考えさせる	手立て① (エ)視覚的教材の活用	手立て①(エ)視覚的教材の活用					
	15	手立て①(エ)視覚的教材の活用							
	20	慣れの運動 (ボール回し, その場ドリブル, オーバーパス)		手立て① (ア) ドリルゲーム (チェストパス, バウンドパス, ドリブル)					
	25			3対1ミニゲーム	ポートボールのルール説明	チーム内ミニゲーム	試しのゲーム	メインゲームの進め方, ルールの確認	
	30	手立て① (ア) ドリルゲーム (チェストパス, バウンドパス, ドリブル)		手立て②(イ)作戦カードを活用した作戦タイム					
	35			3対1ミニゲーム	チーム内ミニゲーム	チーム内ミニゲーム	試しのゲーム	メインゲーム	
	40			手立て②(イ)作戦カードを活用した作戦タイム					
	45			手立て① (ウ) 学習カード					
			本時の振り返り, 整理運動, ケガの確認, あいさつ						

【表3】第3学年ポートボール単元指導計画

- 体育館を全面使い、ドリルゲームを行うことで運動量を確保することができた。
- ポイントを押さえている児童を全体で褒め、見本とすることで、細かなポイント（パスの時足を前に出すことや、バウンドでは相手に近いところを意識すること、投げるボールは速すぎないことなど）改めて児童全体に意識させて練習することができた。【写真7】



- 【写真7】バウンドパスで足を前に出せている様子
- ポイントを押さえている児童の中でも、普段からあまり積極的でない児童を指名し、見本として示すことでその児童の意欲を向上することができた。【写真8】

- ▲チェストパスをお互い近づきすぎながら活動する姿があった。どのくらいの距離を離して行うのか具体物を用いて距離感を指導すべきであった。今後は、パス練習の距離感を児童にも理解させるためにコーンなどの具体物を多く活用する。



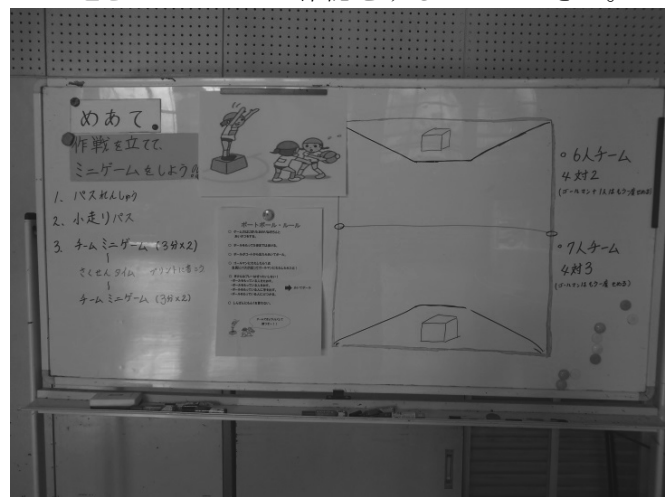
- 【写真8】全体の見本としてチェストパスを行っている様子
- 手で柔らかく包むようにドリブルすることや、腰は低くドリブルすること、ボールは身体の横でドリブルするのではなく、身体より前で行うことなど、ポイントを教師が良い見本、悪い見本を提示して比べさせることで児童は考えることができた。また、具体例としてドリブルの際は、「散歩ではしゃいでる犬の散歩のように」と例を示すことでより具体的に考えることができた。【写真9】



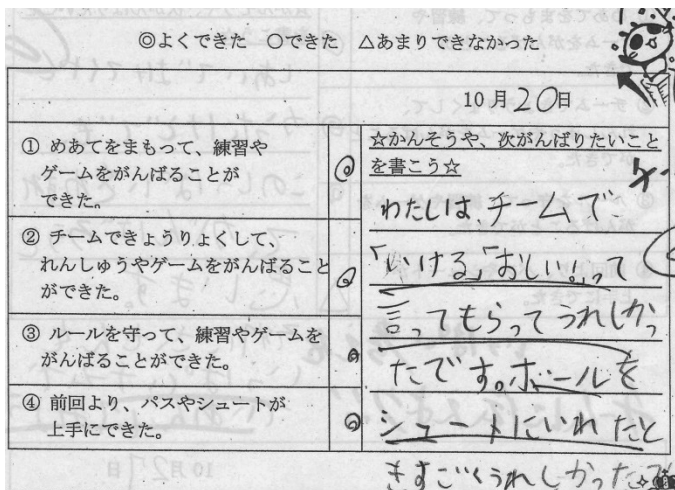
- 【写真9】ドリブル練習をしている様子
- 他のグループに対しても「頑張れ」という声が多数聞こえ、児童はグループを超した高め合いを行うことができた。

- ▲30秒パスやバウンド勝負は「勝負」として盛り上がることはできたが、記録が負けてしまうグループが落ち込んでしまった。今後は、グループ内で記録向上ができたかどうかの確認のみにし、グループの高まりを図っていく。
- ▲走りながらのドリブルでは、ジグザグを上手く行えず、直線のみとなった。ジグザグドリブルの場合はコーンを置くなど工夫をしていく。

- (イ) 授業の見通しを立てたホワイトボードの活用
- 1 時間のめあてを授業のはじめと最後に声に出して全員で確認することで意識付けすることができた。【写真10】また、図を用いてポートボールのゲーム説明を行うことでどのようにゲームが進むのかルールの確認をすることができた。



- 【写真10】ホワイトボードを用いた授業
- (ロ) 学習カードの活用
- 児童一人一人が本時で頑張れたこと、次時で頑張りたい課題を記述した学習カードを次時の授業前に教師が朱書きして返すことで、次時から児童自身が課題確認を行いながら基礎・基本の技能の向上を図ることができた。【写真11】



【写真 11】学習カード

○教師が学習カードから良い見本を読み上げることで全体に共有することができた。

○毎時間学習カードを活用することで、児童自身が前時にできたこと、本時でできたことを振り返ることができるので、学習意欲や技能の高まりに有効であるとわかった。

▲学習カードを書き終った児童から提出となってしまった。また、時間内に書き終ることができない児童も数名いたため、バラバラにならないようにチームごとに提出する配慮が必要であると考えた。

(エ) 視覚的教材の活用

○ポートボールの写真やルールを書いたフラッシュカードを活用することで、教師の言葉だけではなく、視覚的にも児童自身が判断することができた。

▲ルールを書いたフラッシュカードの文字が小さくなってしまい、うまく活用することができなかった。文字の太さや大きさの改善が必要であった。

▲ポイントを押さえている児童の活動の様子を写真に撮り、教師が写真にポイント説明を朱書きしたものを体育館に貼る予定でいたが、1 単元の中でどの児童を取り上げるべきか考えてしまい、実践することができなかった。今後は誰を 1 時間内に取り上げるか事前に考え、実践していく。

手立て①基礎・基本の技能を高める

(ア) (イ) (ウ) (エ) の全体について

手立て①を通して、基礎・基本の技能が向上できたか検証するために、運動有能感の 2 因子である身体的有能さの認知と、統制感の実践前後から検証を行った【表 4】。

【表 4】身体的有能さの認知と、統制感の変化

因子名	実践前	実践後	変化
身体的有能さの認知	14.06	14.72	+0.66
統制感	17.54	17.78	+0.24

○「身体的有能さの認知」は、自己の運動能力、運

動技能に対する肯定的認知に関する因子である。毎時間ドリルゲームで行ったパス、シュート練習や、チーム活動での作戦タイムや練習を通して技能の向上を児童は感じたことで数値が向上したと考える。

○「統制感」とは、練習や努力をすればできるようになるという自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるか認知を示す因子である。毎時間ドリルゲームで行ったパス、シュート練習や、チームで作戦を立てゲームを行い、それが成功した時に児童はできる喜びを感じたことで数値が向上したと考える。

○運動有能感の「身体的有能さの認知」と「統制感」の両因子とも正の変化が示されていることから、手立て①(ア) (イ) (ウ) (エ) が基礎・基本の技能を高めることができ、有効であったと考えられる。

手立て②学び合いの実践活動を深める。

(ア) グループ名を考えさせる

○教師が運動技能を均等に分け、5 グループ編成を行ったグループでグループ名を考え、写真を撮ったものを教室に掲示した。【写真 12】休み時間や給食後にこの掲示を見る児童が多くおり、所属感を味わうことができた。



【写真 12】グループ毎に分けた学級掲示

○団結力向上も図るために、授業中はグループ名で教師が呼ぶことで自分たちのグループであるという意識化を図ることができた。

○授業前、整列の合図で並ぶのが早いグループを褒めることで、他のグループに競争心をもたせることができた。

▲児童は早く並ばなければいけないという意識が強くなってしまい、学習カードや作戦カードが入っているバックを適当に置いてしまう姿があった。今後は、並び終わった後に、列の一番後ろに並んでいる児童がバックを回収するなど統一をしていく。

(イ) 作戦カードを活用した作戦タイム

○ドリルゲームの後とゲームの間、ゲームの振り返りにおいて作戦カードをグループで活用して作戦タイムを設けることが有効かどうか分析を行った。ドリルゲームの後では、ゲームの作戦を立

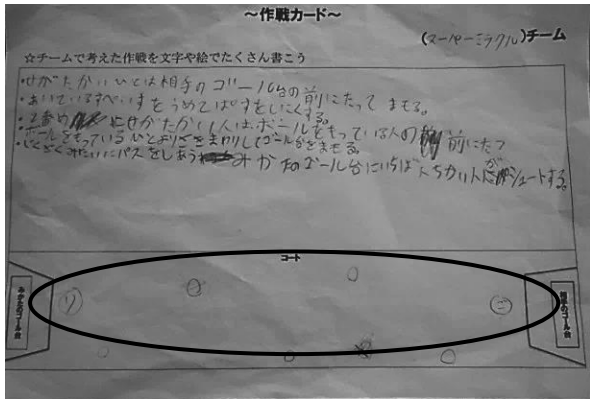


てる姿があった。この際、意見を言い合い、鉛筆で記入することで本時でも、次時でも見直せるように行った。【写真13】「この空いているスペースを狙おう」、「ボールをどこでもらう？」など多くの飛び交った意見を記入する姿があった。



【写真13】鉛筆で記入して話し合う様子

▲作戦カードの図が、今までハーフコートでのグループ練習だけであったため、図が全コートになっていたことで混乱を招いてしまった。【写真14】今後は、練習用、メインゲーム用と図の工夫が必要であると考えます。



【写真14】作戦カード

○ゲームの進め方は、2グループずつが見本となり、自分たちなら「責める時、守る時、どのような方法で行うのか」を児童自身に空いているスペースを探したり、ボールのパスの方法を考えたりと見る視点を与えることで作戦タイムの時間をより有効的なものになるようにつなげた。【写真15】また、見本の際、わざと悪い見本を示すことで全員が再度考えることができた。自分たちのチームなら攻防でどういう点に注意するか話し合うことができていた。



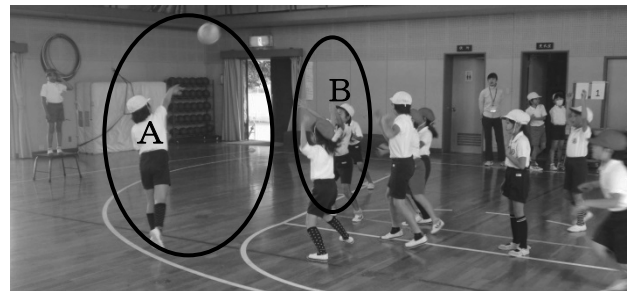
【写真15】メインゲームの様子

○ゲームの間の2分間の作戦タイムでは、作戦カードを用いて、前半戦のゲームを通して感じたこと

を次の作戦でつなげようとする姿があった。【写真16】「あの作戦は失敗したから次はこうしていこう」「もっとバウンドパスをしよう」など多くの意見がでた。この際、作戦カードに書く時間を作るのではなく、多くの意見が短い時間で出るように口頭のみで伝えるよう工夫を行った。この活動から、ゲームを通して感じたことを、作戦カードを見ながら即座に伝え合うことができた。



【写真16】ゲームの間の2分間の作戦タイム  
○ドリルゲームの後とゲームの間の作戦タイムから実践する様子が見られた。【写真17】前時ではボールをただ追いかける姿であったのが、作戦タイムを通して、空いているスペースを児童自身が見つけ、そこにパスをする姿があった。児童Aは、前時では、パスを敵に近い児童Bに投げるだけの姿が目立った。しかし、作戦タイムでグループのメンバーから、「空いているスペースにパスを出してみようよ」「そこに僕が行くね」と話し合っており、次時には空いているスペースにいた児童Bに、敵グループが捕りづらい高いボールを出しパスする姿があった。



【写真17】作戦タイムの前後の様子

(上：作戦前 下：作戦後)

○また、ゲーム後に振り返りをグループ毎に話し合うことで、反省から次時の目標につなげていくことができた。グループの仲間の意見を聞いている

児童や積極的に発表できているグループを授業の終わりに取り上げることで作戦タイムの大切さを気づかせることができた。

### 手立て② 学び合いの実践活動を深める

(ア) (イ) の全体について

手立て②を通して、学び合いの実践活動を深めることができたか検証するために、運動有能感の1因子である受容感の実践前後から検証を行った【表5】。

【表5】受容感の変化

因子名	実践前	実践後	変化
受容感	16.18	16.75	+0.57

○受容感とは、運動場面で教師や仲間から受け入れられているという認知に関する因子である。教師からの受け入れとして、私は良い動きをしている児童や学習カードに良い気付きをしている児童を全体に発表した。それをただ運動がいつも得意である児童や言語力が高い児童ばかり指名するのではなく、少し運動が苦手でも頑張っている児童や日頃発表する機会が少ない児童を取り上げることで所属感を感じられるように工夫をすることができた。仲間からの受け入れでは、チームでの作戦タイムの際、一人一回は発言するようルール化をし、それを否定するのではなく、一つの案として必ず取り上げるよう声掛けを行うことで自己有用感を高めることができた。また、ドリルゲームや作戦タイム、ゲームの中で児童同士が肯定的な声掛けを行っていたり励まし合ったりする姿が多く見られたことが、数値の向上につながったと考える。

○運動有能感の「受容感」の因子が正の変化が示されていることから、手立て② (ア) (イ) が学び合いの実践活動が深まることができたと考えられ、有効であった。

## V 研究のまとめ

### 1 研究の成果

以下の成果から、目指す児童像である「自分の考えに自信をもち、積極的に発表できる児童」、「他者の意見を参考にしながら、自分の考えを深められる児童」に迫ることができた。

- ・スピーチ活動
- 児童にわかりやすいように、聞き方では「目・耳・頭・へそ・手」、話し方では「口・声・早さ・目・姿勢」と区別することで意識を高まった。
- 質問の解答から、聞き手の児童は新しく知ることができた。
- ・ポートボール
- 毎時間のドリルゲームから、基礎・基本の技能を定着することができた。
- 授業の見通しを立てたホワイトボードを活用することで、めあてを授業のはじめと最後に声に出すことや、見通しをもつことで基礎・基本の技能

を高めることができると明らかになった。

- 毎時間学習カードを用いることで、児童自身が前時にできたこと、本時でできたことを振り返ることができ、学習意欲や基礎・基本の技能の高まりに有効であった。
- 視覚的教材の活用により、教師の言葉だけではなく、視覚的にも児童自身が判断することができ、基礎・基本の技能の促進にもつながった。
- グループ名を考えることで、所属感を味わい、学び合いの実践活動を深める上で有効であった。
- 作戦カードを活用した作戦タイムの時間から、学び合い活動が充実し、作戦をゲームで生かす楽しさややりがいを味わう上で有効であった。

## 2 研究の課題

▲「自分の考えに自信をもち、積極的に発表できる児童」に迫るために、グループでの発表だけではなく、学級全体に向けて児童が発表する機会を設けると、体育の時間のみならず、他教科や学級での自信になることができる。今後は、学び合いの実践をより深めていくために手立てを様々な教科に合わせて追究していく。

▲ボールを捕った後どこにも投げず、持ち続けている児童が多くいた。「他者の意見を参考にしながら、自分の考えを深められる児童」に迫るためにも、保持は何秒までと決めると、もう少しパスやシュート、ボールを追いかけるために作戦を考えることができ、より運動量が保たれた。今後は、児童が「グループで頑張った工夫した」「もっと学習したい」と思うことができるような授業づくりを目指していく。

### 【注記】

- 注1) 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）
- 注2) 三崎隆『教師のための「学び合い」コミュニティのつくり方』（北大路書房、2015、pp. 4-15）
- 注3) 杉原隆『体育学習の動機づけ』（宇土正彦監修『学校体育授業事典』大修館書店、1995、pp. 160-163）
- 注4) 岡澤祥訓「運動有能感の構造とその発達傾向及び性差に関する研究」（日本スポーツ教育学会『スポーツ教育学研究16(2)』1996、pp. 144-155）
- 注5) 三崎隆「学び合いカンタン課題づくり！」（学陽書房、2015、pp. 16-23）
- 注6) 坂部鉄也「体育科における言語活動の充実と実践」（高木展郎教育開発研究所、2008、pp. 154-157）

### 【主な参考文献】

- ・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）
- ・文部科学省『平成24年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査』（東洋館出版社、2008）
- ・大日本図書『たのしい体育3～6年』

### 【付記】

実習中は、ご多忙の中、本実践を進めるにあたり、連携協力校の校長先生をはじめ、多くの先生方にご指導、ご助言をいただき、大変お世話になりました。お世話になった全ての先生方に感謝申し上げます。

最後になりましたが、学校サポーター、教師力向上実習Ⅰ・Ⅱ、修了報告書等の作成等においてご指導くださった教職大学院の先生方に感謝申し上げます。