

どの子ども運動を好きになる体育科授業づくり

- ゲーム中心で構成した指導の工夫を通して -

教職実践基礎領域
 上田 結香

I はじめに

連携協力校である名古屋市立A小学校において1年半の期間に、学校サポーター活動と教師力向上実習Ⅰ・Ⅱの実習を行った。現場での活動や実習を通して、授業づくり、学級づくり、行事の運営など、教師としての職務を実践的に学ぶことができた。

本稿では、「どの子ども運動を好きになる体育科授業づくり」をテーマとして取り組んだ実践の成果と課題を述べる。

II 主題・副題設定の理由

1 主題設定の理由

(1) 今日の教育課題

平成28年12月に示された中央教育審議会答申によると、運動をする子どもとそうでない子どもの二極化の傾向が見られることが報告されている。

また、スポーツ庁が行った、平成28年度全国体力運動能力、運動習慣等調査では、中学生女子において、1週間の総運動時間が60分未満の割合は20.9%であった。前年度より0.1%減少しているが、5人に1人は運動時間が少ない状況となっている。このような実態も見られるが、調査全体では、子どもの体力低下には歯止めがかかっていることが言われている。しかし、体力水準が高かった昭和60年ごろと比較すると低い状況であると報告されている。

これらの報告から、運動に消極的な子どもを減少させ、体力の維持・向上が必要であると考えた。

(2) 学習指導要領の変遷

戦後、日本の体育の目標は、アメリカの体育の考え方を取り入れ、「身体教育」から「運動による教育」へ転換された。1970年代には、ヨーロッパを中心に広がった、生涯スポーツの考え方により、運動を手段として用いる「運動による教育」から運動やスポーツそれ自体の価値を認める「運動・スポーツの教育」へ転換し、日本にも大きな影響を与えた。(高橋 2010)

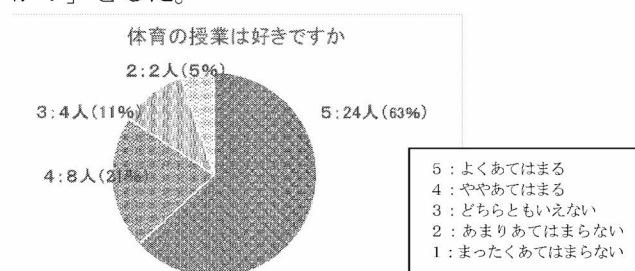
そのため、日本のボール運動系では、機能的特性(運動の楽しさ)からゲームの楽しさを重視する学習過程が展開され、種目のもつ楽しさを学ぶことが上位目標となった。学習指導要領では、「ゲームはゲームで上手くなる」という戦術アプローチの考えのもと「種目」から「型」へ表記が変更され、運動の特性を重視し始めた。

(3) 児童の実態

連携協力校は、全7クラスの小規模校である。研究

対象である第4学年の児童は、第3学年から単学級で生活している。非常に仲が良く、お互いのことをよく理解しているという特徴がある。しかし、学級編成が無いため人間関係が固定化しているという課題をもっている。

本実践では、実習前に体育に関するアンケート調査を実施した。アンケート項目は「体育の授業は好きですか?」とした。



[資料① 体育に関するアンケート]

この結果から、体育を好きな児童が多いことが分かった。しかし、体育の授業では、授業実践の第1時に、チームの中でゲームに出ることができる3人を選ぶ場面で「私、運動苦手だから出たくない」とゲームに出ることを拒む声があり、運動に対して消極的な姿が見られた。

今日の教育課題と学習指導要領の考え方、児童の実態を踏まえ、体育の授業において運動することを好きにさせることで、体育科の目標である「生涯にわたって運動に親しむ」という気持ちが高まると考えた。

(4) 目指す児童像

今日の教育課題と連携協力校の児童の実態を踏まえ、本研究での目指す児童を以下のように設定した。

運動をすることが好きな児童

運動をすることが好きな児童を以下のように設定した。

- 進んで運動に取り組み、仲間と楽しむことができる。
- 運動の特性に応じた作戦を考えることができる。
- 特性に応じた運動技能を高めることができる。

2 副題の設定

(1) キャッチバレーボールについて

松田 (2017) は、バレーボールの運動特性について「ボールを落とさないようにコントロールしてチームで味方のコートには落とされないようにし、うまくその間を組み立てて、相手コートには落とすことができ

るかどうか面白い運動」と述べている。

この特性を授業の中で感じさせることが大切であると考えた。そこで、ソフトバレーボールではなく、児童が今もっている技能で参加できるキャッチバレーボールを採用することにした。

バレーボールは、サーブやレシーブなどの運動技能が求められる。しかし、キャッチバレーボールは、ボールを捕る、投げるという動作を行うことができれば誰でもゲームに参加できる。

このキャッチバレーボールの特性を生かすことで運動技能の高い、低いに関わらず松田の考えるバレーボールの運動特性を実感できると考えた。

(2) ゲーム中心の授業づくりについて

学習指導要領(2008)改訂の趣旨には「それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて」という言葉がある。ボール運動系では、「〇〇型」といった、種目で内容を教えるという内容優先の学習内容が提示され、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や型に共通する動きや技能を系統的に身に付ける視点を重視している。

学習指導要領が運動の特性に重点を置き始めた理由として、バンカーとソープ(1982)が提案したTGfU(Teaching Games for Understandings)が影響している。この考え方は、学習者がゲームをする中で、いくつかの技能に気づき、その後適切な練習がなされ、またゲームに戻っていくという指導の形である。

鈴木(2010)は、「指導者がゲームに特有な技術を提示し、示範し、技術練習をさせ、ゲームをさせるような指導では、十分にゲームの特性や魅力にふれさせることができないことがわかっている」と述べている。

これらの考え方を踏まえ、ゲーム中心の授業を行なうことは、学習指導要領で求められている運動の特性を感じることができる授業づくりに繋がると考えた。

さらに、学習指導要領解説体育編(2008)における小学校第3学年・4学年ネット型ゲームの指導内容は、「ごく軽量のボールを片手や両手ではじいて自陣の味方にパスをしたり相手コートに返したりして、ラリーの続くゲームをする」「自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいようなボールを返すゲームをする」となっている。小学校第3学年・4学年では、ラリーの続くゲームをすること、相手が捕りにくいようなボールを返すことが目的であるということが出来る。この目標を達成するため、ゲーム中心で授業を構成する必要があると考えた。

Ⅲ 研究の構想

1 基本的な考え方

(1) 内発的動機づけ

デシ(1980)は、「内発的に動機づけられた行動とは、人がそれに従事することにより、自己を有能で自己決定的であると感知することができるような行動である。」と述べている。また、杉原(2003)は、運動につ

いて言えば、「スポーツをプレーすることそれ自体が報酬・目標となり、プレーする運動の魅力に惹きつけられて運動している場合が、内発的に動機付けられている状態」と述べている。

杉原(2003)は、内発的動機づけの本質について「内発的動機づけの本質は自己決定と有能さの認知である」と述べている。自己決定と有能さの認知とは、「自分らしく自分の能力を向上させる、個性を発揮して可能性に挑戦する」という動機である。

自己決定と有能さの関係について、杉原(2003)は「有能でありいろいろなプレーができるからこそどのようにプレーするか自己決定できるのである。自己決定の幅を広げていくためには有能さを向上させることが不可欠であり、有能になればなるほど自己決定の幅が広がる」と述べている。つまり、運動技能が上達すればするほど、その運動の持つ魅力・醍醐味を深く味わうことができるようになるということである。

これらの先行研究より、内発的動機づけを高めるには、自己決定と有能さ(できること)が必要であることが分かった。本研究では、キャッチバレーボールを採用することにより、有能さ(できる)を保障した。

有能さを保障することで、自己決定力がつき、内発的動機づけが高まってくと考え実践を構想した。

(2) 運動有能感と内発的動機づけ

岡澤(1998)は、「有能感とは、運動能力や運動技能を基礎として『自分はできるんだ』という自信とも言えよう。」と述べている。さらに、岡澤(1996)は、運動有能感の構造を研究し、運動有能感は、「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」の3因子で構成されていることを明らかにした。

因子名	特徴
身体的有能さの認知	自己の運動能力、運動能力に対する肯定的認知に関する因子
統制感	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という認知に関する因子
受容感	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

また、岡澤(1998)は運動有能感と内発的動機づけの関係について「運動有能感を構成する3因子すべてを高めることが、運動に対する内発的動機づけを高めることになると考えられる。」と述べている。このことから、運動有能感の3因子を高めることが内発的動機づけを高める上で大切であることが分かった。

2 研究の仮説

児童が今もっている技能で参加できるゲームを設定し、ゲーム中心の授業を行うことで、運動の特性を実感し、運動をすることが好きな児童を育てることができるだろう。

3 研究の手立て

(1) キャッチバレーボールのゲームの工夫

【身体的有能さの認知】

岡澤（1998）は、小学生を対象として体育の授業における運動の楽しさの構造を明らかにする研究の中で、「体育では、できない技ができるようになったり、記録が伸びること、そして、獲得された技能を用いてゲームに参加することであること。（中略）。体育の授業では運動技術の学習を保障することが重要」と述べている。このことから「身体的有能さの認知」を高めるには、運動技能を保障することが必要であると考えた。

【手立て①】児童が今もっている技能で参加できるルールの工夫

技能に応じた特別なルールを設定するのではなく、児童が今もっている技能で参加できるルールの設定をした。具体策を以下に示す。

第1触球…捕る
第2触球…捕る
第3触球…投げる
仲間同士の繋ぎ…投げる
サーブ…下投げ

【統制感】

高橋（2010）は、「統制感」を高めるためには、「課題達成のために考えたり、動きを工夫したりしたことが、技能や記録の高まりに繋がったという経験がまず大切になる。」と述べている。さらに、高橋（2010）は、「繰り返される工夫とその成果をわかりやすく簡単に把握できる記録用紙を準備したり、記録方法を工夫すればよい。」と述べている。このことから、「統制感」を高めるにはゲームの経験を増やし課題達成のための時間を作ることや視覚的な作戦ボード、学習の記録の積み重ねが必要であると考えた。

【手立て②】メインゲーム中心で試行錯誤を重ねる

ゲーム中心の授業を行い、考えた工夫と実践を繰り返すことができるゲームの量を保障した。その中で成功体験を積み重ね、自分で運動をコントロール（この動きをしたいと思って動く感覚）できるという思いをもたせようと考えた。

【手立て③】視覚化できる作戦ボード、工夫を記録・整理できる㊟ノート

各班に作戦ボード、ホワイトボードマーカー、名前が書かれたマグネット、㊟ノートを渡した。作戦ボードは考えたこと、作戦を視覚的に全員で共有できるように準備した。㊟ノートは、ノートに工夫の成果や課題を記録・整理するために用いた。

【受容感】

この因子は、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。高橋（2010）は、「受容感」を高めるためには「子どもたち相互の認め合いが

積極的に行われるような肯定的な雰囲気づくりに向けた教師の指導性が重要である」と述べている。このことから、「受容感」を高めるためには、意図的に児童同士が認め合う時間の設定すること、体育ノートへの朱書き、キャッチバレーボール通信を発行することが必要であると考えた。

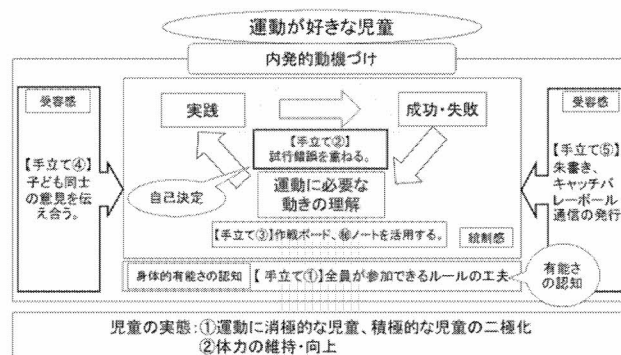
【手立て④】児童同士が意見を伝え合う時間の設定

仲間から受け入れられているという承認や受容を感じたり、仲間から肯定的に評価されたり、自分の意見を発言できる時間を設定した。授業の最後に、困ったこと、良かったことを全体で発表できる時間を設定し、全員で困ったことや良かったことを共有した。（児童同士の受容感）

【手立て⑤】教師からの朱書き、キャッチバレーボール通信の発行

児童が教師から受け入れられている感覚を実感させるため体育ノートへの朱書き、キャッチバレーボール通信の発行を行った。児童が書いた体育ノートにはできる限り朱書きを行い、教師も見ていることを具体的に文章で伝えた。キャッチバレーボール通信では、一人一人の大切さを伝えたり、児童の良かった姿などを取り上げたり、自信をもって試合ができるようにした。（教師からの受容感）

4 研究構想図



5 検証の方法

- (1) 実習前後に実施した運動有能感を測る質問用紙の分析
- (2) 記述によるアンケートの分析
- (3) 授業の映像・言葉の分析
- (4) 個人で書かせた体育ノートの記述の分析
- (5) 抽出児の記述、映像の検証

IV 研究の実際

1 教師力向上実習Ⅱの概要

学級：4年1組
児童：38名（男子：18名、女子20名）
単元：ゲーム「キャッチバレーボール」
（全9時間完了）

2 単元構想

段階	ゲーム（ゲーム理解 課題形成）					練習・ゲーム（課題解決 落とす工夫、落とされない工夫）			
時限	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0分	挨拶・点呼・本時の流れの説明・準備運動					チームでウォーミングアップ 9チームのリーグ戦②			
	・ゲームの進め方 ・ゲームを行う		9チームのリーグ戦①						
45分	今日の落とす工夫、落とされない工夫を 体育ノートに記入 挨拶								

3 授業の実際

（1）授業の概要

児童全員がゲームに参加することができるように基本ルールを3つ示した。

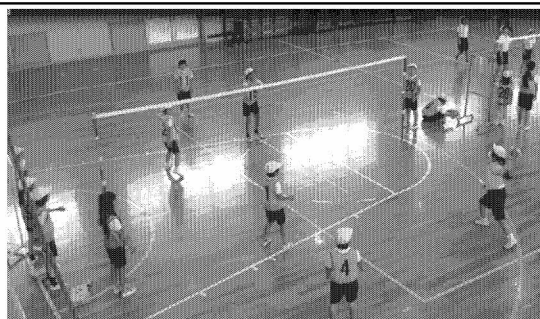
- ① 3対3で行う。
- ② サーブは下投げ
- ③ 3回で返球（触るのは1人1回）

そのほかのルールは、児童の困り感に応じて、その都度、合意形成を図り決定した。

☆チームの人数
・4人チーム×7
・5人チーム×2
☆コート広さ
・バドミントンコート
・ネットの高さ 180 cm
☆得点の仕組み
・相手のコートに落ちたら自分のチームの得点
・相手の投げたボールがコートの外に出たら得点
☆リーグの試合形式
・リーグ①②では、9チーム総当たりのリーグ戦を行った。3コートに3チームずつ分け、毎時2試合は必ず試合ができるように設定した。リーグ①の試合時間は、前半2分30秒、間30秒、後半2分30秒とした。リーグ②の試合時間は、前半3分、間30秒、後半3分とした。

（2）授業の流れ

- ① 挨拶
- ② 困ったことの解決
- ③ 作戦タイム
- ④ ゲーム
- ⑤ 今日の困ったこと、良かったことの発表



〔資料② 授業の様子〕

（3）授業の実際

【手立て①】児童が今もっている技能で参加できるルールの工夫

児童が今もっている力で参加できるキャッチバレーボールを採用し、技能を保障した。

【成果】

① 「キャッチができない」、「投げられない」など技能の習得に困る児童がいなかった

児童には毎時、落とす工夫、落とされない工夫、感想を体育ノートに書かせた。その感想を分析すると、「できない」という技能の習得に困る児童は見られなかった。児童全員の毎時の感想を分析すると、「チーム」「楽しい」「うれしい」などの言葉が多く見られた。この結果から、全員が参加できるネット型授業になっていたこと、児童の意識が技能に向いていないと考えられる。また、児童Aが以下の記述をしていた。

「とても汗をかいたので、服が脱ぎずらかった。」

この児童Aは、運動有能感を見ると、学級内で下位であり、いつも図書室で本を読むなど外にはあまり出ない児童である。実践を行った日は、10月中旬であった。この記述から、汗をたくさんかくほど授業に夢中で取り組んだことがわかる。また、授業の最後に「キャッチバレーボールの授業を受け運動や体育に対する考え方は変わりましたか。」という質問を行った。特に特徴的だった児童の記述を示す。

「キャッチバレーボールをやるとき、ただ普通にバレーボールをやったと思ったけど、すごく楽しくて、分かりやすかったです。」

と記述されていた。児童にとって分かりやすいものであることが分かる。これらの記述より、キャッチバレーボールは、児童が今もっている運動能力で楽しむことができる教材であった。

今回の実践では、ネット型の経験が少ない第4学年を対象に授業を行った。そのため、捕る、投げるを取り入れたことが児童に合っていたと考えられる。この実践では、児童が有能さ（できる）を感じるために、全員ができるレベルの技能を保障することが必要である。今後の実践を行う際には、学年や児童の実態に応じて、第3触球は「打つ」にするなど工夫をする必要がある。

【手立て②】メインゲーム中心で試行錯誤を重ねる

メインゲーム中心の授業を行い、児童が試行錯誤できるメインゲーム量を確保した。

【成果】

① ゲーム理解の時間を確保できた

ゲーム量を保障することで、ゲームを理解する時間を確保できた。運動有能感が低く、担任に話を聞くと

「できないことは練習にも参加しない」と報告を受けていた児童Bが、第3時に

「やり方も分かってきたから楽しい。」

と体育ノートの感想に記述していた。

今までの授業展開では、後半にメインゲームを入れることが多かった。しかし、運動が苦手な児童にとっては、ゲーム理解の時間がないため、ルール理解でゲームが終わってしまうことが考えられる。そこで、単元のはじめからドリルゲームやタスクゲームではなく、メインゲームをすることでゲーム理解の時間を確保することができる。また、ゲーム理解が進むとゲームに必要な動きが分かり、ゲームの中でゲームに必要な動きを実践することができる。体育で行うゲームを楽しむだけで終わらせるのではなく、運動の特性を実感させることができるメインゲームを、授業の中心に据える必要がある。

②試行錯誤で視点が変化した

学習指導要領（2008）のネット型では、第5学年・6学年で、「連係」による攻撃や守備が言われている。今回の実践と学年は異なっているが、連係という視点で落とす工夫、落とされない工夫を整理していく。

《1》落とす工夫

運動の特性である、「ボールをコントロールして相手のコートに落とす」姿が見られた。そこで、児童の体育ノートの言葉を分析した。

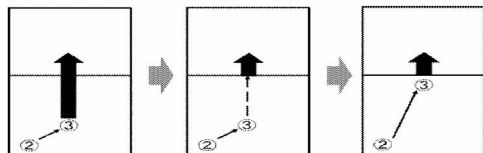
個人の視点を見ると、第1時では

「前に落とす。」

という言葉が見られ、前に落とすことや投げることに意識が向いていることが分かった。

授業前半の動きの変化を見ると、ボールをもらい、その場で投げている児童が多く見られた。授業が進むと児童は、ネット際にいくとボールを捕られにくいことに気づき、ボールをもってネット際に歩き投げる児童が増えてきた。そこで、第4時に教師から「ボールを持って歩くのは無しにしよう」と提案をした。児童からは「え～」という声が上がったが、「みんなボールをもってどこに向かって歩いているの？」と発問し、「そこに投げればいいんじゃない？」と助言した。その後、投げる人がネット際に出て相手コートに投げ込むようになった。ネット際の児童にパスをすることにより、相手の守備が整う前に攻撃を行うことができ、相手にボールを捕られにくくなり、戦い方の幅が広がったと考えられる。

②から③への実線の矢印はパス
点線の矢印は児童が歩いた動き



〔資料③ ボールの軌道を図に示した〕

第5時では、

「ネットにわざと当てて、相手陣地のギリギリに落とす。」

「強めに投げる。」

という言葉が見られ、投げ方に注目していることが分かった。さらに、第5時では、「～にくい」という言葉が見られた。これは、相手を意識した姿であると捉えることができる。特に特徴的であった2名の児童の言葉を示す。

「相手の後ろ側に投げると相手がとりにくいから点が取れる。」

「強く投げたり、弱く投げたりするとタイミングを合わせにくい。」

さらに、第7、8、9時にかけては、

「相手チームの空いている場所に落とす。」

という「空く」という言葉を使った文章が授業前半より多く出ていることが分かった。以下に同様の意味の言葉を記述している児童を抽出した。

「相手のいないところに投げる。」

「フェイントをかけて、強く人がいない場所へ投げる。」

この記述から落とす視点を意識してゲームを行なっていることが分かった。

連係という視点では、第8時、9時に、チームの工夫として

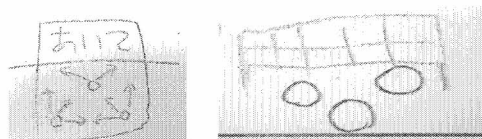
「パスを速くする。」

「速くパスを回して、強い人に投げさせる。」

という記述が見られた。パスを速く回し、相手の守備は弱め、自分のチームの攻撃力は高めてより確実に落とすことができる方法を考える意識が芽生えた。

《2》落とされない工夫

授業前半では「前、真ん中、後ろ、全部に人を置く。」など場所を守る記述が見られた。映像でも、自分の場所だけ守るという守備が見られた。そのため、決められた守備範囲外にボールを落とされることが多かった。これは、自分のチームを意識した守備である。授業が進む中で、守備位置を三角形や逆三角形にし、一番守備が上手くいく方法を見つけようとしていた。以下のように、落とされない工夫を図に書いて表現していた。



〔資料④ 児童が書いた守備位置〕

第7時では、

「キャッチして落としてしまうときがあるから、キャッチした人の近くに行く。」

という誰かがキャッチできなかったときのフォローをするための配置を考える児童が見られるようになった。これは、決められた場所を守るだけでなく、味方をフォローする動きが必要であることに気づいたからであると考えられる。

連係の視点では、第7時に、フェイントで得点を入れられ困った1名の児童がネットに正対し手を挙げてジャンプをする姿が見られた。この動きは、ブロックによって相手の攻撃を弱めさせたいという守備である。相手の攻撃を弱くすることは、自分のチームの攻撃が有利になるというチームにおける守備の連係であると考えられる。守備の視点が自分のチームから相手チームへ変化し、自分のチームの連係を深めることに繋がったのではないかな。また、キャッチが得意な児童に相手からの返球をキャッチさせることで、落とされないように工夫をしているチームも見られた。

《3》まとめ

《1》《2》の成果は、ゲーム中心で授業を行った成果であると考えられる。落とす工夫（攻撃）では、最初は上手くいった攻撃がゲームを続ける中でうまくいなくなり（守備の高度化）新しい攻撃の視点へと動いていることが分かる。本実践では、この繰り返しがゲームの中で行われていた。個人の意識が高まったことで、連係に視点が移り、チームの連係が進んだと考えられる。このことから、ゲーム中心で行う授業は、松田が述べる運動の特性を実感させることに繋がっているのではないかな。様々な工夫を自然に児童が気づいていることは、ゲーム中心で授業を行ったことの成果であると考えられる。

【課題・改善策】

①試行錯誤を促進させる発問の工夫

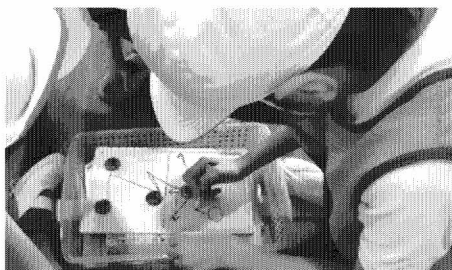
攻めで困っている時には、「どう攻めたらいいかな？」という抽象的な発問をしてしまうことが多かった。しかし、この発問では、児童に攻めの工夫を自分たちで気づかせることができなかった。そこで、「誰にボールを取られているの？」というような具体的な思考を促す発問の工夫が必要であった。

【手立て③】視覚化できる作戦ボード、工夫を記録・整理できる㊟ノート

【成果】

①作戦ボードの使い方

《1》半分にしてコートを表示し使う。



〔資料⑤〕児童が作戦ボードを使う様子

《2》名前のマグネットを使い、誰がどの位置にいき、どのような動きをするかを示す。
この2点を最初に示した。

作戦ボードの使用では、ホワイトボードを半分に仕切り、使っている姿が見られた。児童の動く範囲を、矢印を使って示したり、ボールを投げる位置などを書いたりしていた。作戦ボードを使い、視覚化することで、耳で聞くだけでは理解できないチームで考えた動きの共有がされていた。覗き込んで話合いに参加している児童も見られた。

②㊟ノートの使い方

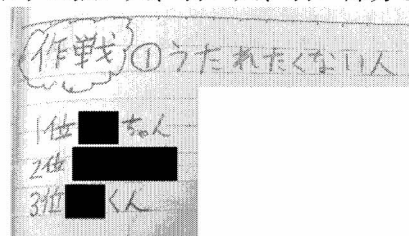
《1》相手の強い人、弱い人、弱い部分を書く

《2》チームの課題を書く

《3》そのほか何でも

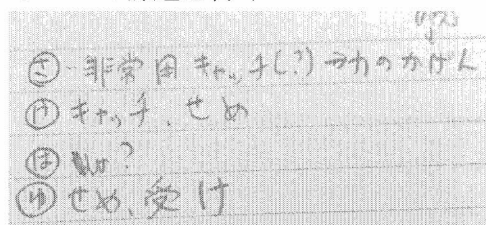
の3点を示し、とにかく気づいたことを書くように指示をした。また、授業の第8時、第9時には、課題と解決方法を書かせた。各チームA4ノートを1冊渡した㊟ノートとした。他のチームには見せないと約束し書かせた。

《1》相手の強い人、弱い人、弱い部分を書く



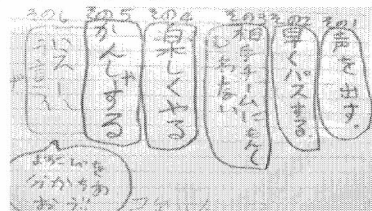
〔資料⑥〕児童の㊟ノートへの記述

《2》チームの課題を書く



〔資料⑦〕児童の㊟ノートへの記述

《3》そのほか何でも



〔資料⑧〕児童の㊟ノートへの記述

㊟ノートには、各チームが思ったこと、考えたことが自由に表現されていた。課題だけでなく、チームの中でのルールを大きく書いているチームもあり、作戦のためのノートだけでなくチームの中で大切な役割を果たしていた。

さらに、他の授業が早く終わった空き時間や給食の時間に、㊟ノートに作戦を書き込んでいる姿もあり、

児童が授業に関心をもっていたことが分かった。

【課題・改善策】

①作戦ボードの使い方

先ほどの2点を意識し、指導したつもりでいた。しかし、ゲームに出る順番を書いて時間が終わっているチームもあった。作戦の時間、出る人を決める時間を区切るなど、時間の使い方についてのルールを決め直す必要がある。

【手立て④】児童同士が意見を伝え合える時間の設定

授業の最後に授業の中で困ったこと、良かったことを全体で発表する時間を設定した。

【成果】

①共感を得ながら意見を伝えることができた

困ったこと、疑問点を出す場面では、3点を意識した。

《1》児童から困っていることを引き出す。

《2》どの場面の何を言っているか分からないときは、「どういうこと？」と聞き、その動きを実際に行い、困っていることを表現させる。

《3》ホワイトボードに記録する。

特に、《2》を行うことで、「あ〜」など発表者以外からも共感が得られた。困り感を毎時全員の前で伝えることができる時間を保障することで、友達の共感を得られ学級全体で解決していこうという雰囲気になった。これが友達から認められる感覚に繋がったと考えられる。

良かったことを伝える場面では、

《1》伝えてくれた児童に拍手をする。

《2》伝えてくれた児童、行動をした児童を口頭で褒める。

この2点を意識し、発表をさせた。発表した児童の発言を載せる。

「敵のボールをキャッチできなかったときに頑張れと言ってくれた。」

「〇〇ちゃんがやっている途中に△△さんに渡してなどアドバイスをしていた。」

このように自分のチームや違うチームのことを伝えることができた。友達に褒められた児童は、うれしさを実感していることが体育ノートの感想から見たことができた。

「今日は、緑と戦ったとき〇〇くんが私の良いところを言ってくれた。」

「皆△△ちゃんすごいって言ってくれたのがうれしかった。」

また、授業中に言い切れなかった良いことを、授業後に興奮しながら私に伝えに来る児童も数名見られた。

今回、学級の実態として人間関係の固定化を挙げている。授業の最後で実施したアンケートの質問項目「キ

ャッチバレーボールの授業を受け運動や体育に対する考え方は変わりましたか。」では、2名の児童が以下のような記述をしていた。

「いつも喋らない人などと喋れて新鮮な感じだから。」

「キャッチバレーボールは、皆の仲を深めるものかなと思いました。」

この記述から、授業での友達同士でのかわり上手くいっていたことが分かる。キャッチバレーボールの授業が人間関係づくりにも影響を与えることができたと考えられる。チーム内の認め合いだけでなく、学級全体で認め合うことで、受け入れられているという感覚を感じることができたと考えられる。また、普段の生活の中で、あまり目立たない児童が褒められることも何度かあり、認められるうれしさを感じている姿もみられた。

【課題・改善策】

①参加していない児童をどう参加させるか

ルールの合意形成の場面や良かったところを発表させる場面では、参加していない児童が見られた。児童から出たものだけでなく、教師から指名し発表させることで、児童が緊張感をもって話し合いに参加できるのではないかな。

【手立て⑤】教師からの朱書き、キャッチバレーボール通信の発行

【成果】

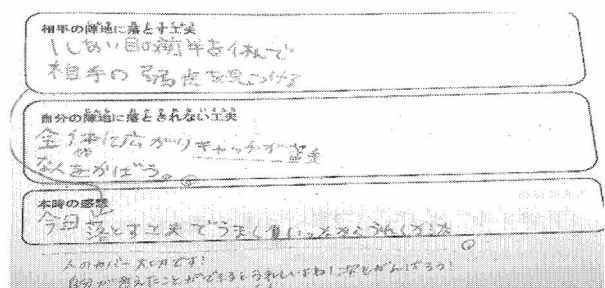
①朱書きについて

体育ノートにはできるだけ朱書きを行い、児童の考えに価値づけを行った。体育ノートは文章だけでなく、絵や図など自由に表現していいことを伝えた。書かせる視点は、落とす工夫、落とされない工夫、感想の3つとした。

朱書きの視点

落とす工夫、落とされない工夫では、

《1》良いところを認める



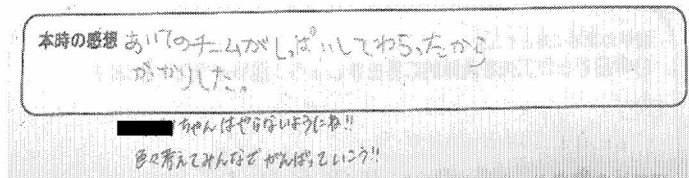
〔資料⑨〕児童の体育ノートへの記述

感想では、《1》良いところを認める視点のほかに

《2》成長を認める

《3》人のことより自分のことを意識させる

《4》課題が見つかったことを認め、次につなげる

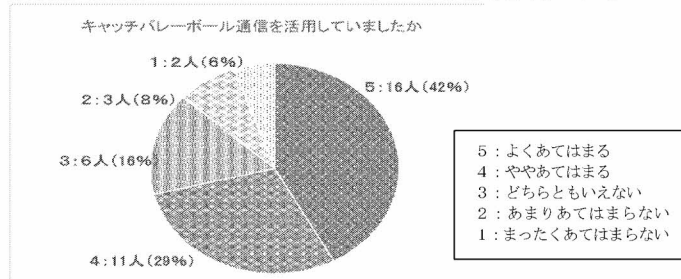


〔資料⑩〕 児童の体育ノートへの記述

児童からは、「先生の朱書きなんか面白い」という反応が見られた。書いてあることを読んでいることが分かった。教師が朱書きで小さな事実を認めることは、児童にとって受け入れられているという実感に繋がると分かった。

②キャッチバレーボール通信について

この実践の中で、4枚の通信を発行した。実践後のアンケートでは、「キャッチバレーボール通信を読み、授業に活用していましたか」という質問を行った。

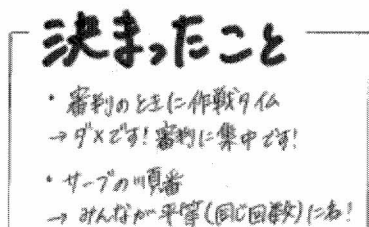


〔資料⑪〕 児童へのアンケート結果

7割の児童が活用していた。多くの児童が関心をもっていたことが分かる。

キャッチバレーボール通信の視点

《1》追加ルールの提示



〔資料⑫〕 通信の内容

《2》児童の感想をそのまま載せる

みんなの感想♪

- ボールをキャッチできたし、一点入れられたからうれしかった。
- 今日はチームでなかよくできたのがかんげいです。
- やりがたもあがってきたから楽しい!
- 泣いている人がいなくなったから自分チームもあまり相手チームをきやうしないようにする。
- 全員がボールにかたまらずむきで練習がう空になった。
- 一人でやっちゃって3人5人もあがたら、声をかけてみんながやる場面をふやして勝ちたい。

〔資料⑬〕 通信の内容

《3》教師のメッセージを載せる

☑ 先生より ☑

みんな少しずつ進歩していてもすごいなあと感じています。授業でも休み時間になると大急ぎできてくれて、とても感じています☆ これからもよろしくね!!
授業もあと4回です。次からはリーグ戦②です。
リーグ①で学んだことをどんどんいかしていこうね!!!
チームで力をかしていつでも99<勝ちをふやそう!!
次回からも楽しみにしてるよ!

〔資料⑭〕 通信の内容

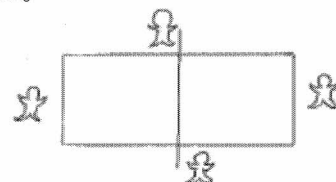
特に児童から反応が大きかったのは、友達の感想や先生からのメッセージである。2名の児童の記述を抽出した。

「みんなでまとめたことや「こういうルールが追加したのか」とか体育の掲示板で全部見れなかったところやルールが載ってみんなの感想も見れてすごく面白かった。」

「みんなの感想や、先生のメッセージなどがあったので、みんなの気持ちが分かりやすかった」

その他にも、「友達の考え方を知ることができたこと」という記述が多く見られ、児童が教師や仲間から受け入れられていると感じる通信になったと考えられる。児童は、友達の考えを知ることができたことについて感想を書いていた。授業の感想を共有することで、多く友達の考えに触れ、自分の考えていることとの比較や共感、友達の意見を受容することができたと考えられる。

また、2枚目に発行した通信には、授業では伝えることができなかった白チームが審判をしているときの配置を載せた。



〔資料⑮〕 通信の内容

これが印象に残った児童からは「審判の並び方が参考になった」という記述が見られた。良いことを言葉だけでなく通信で認めたり、視覚化したりすることで学級全体に広がる効果があった。

【課題・改善策】

①児童と一緒に振り返り

アンケートの結果からも分かるように読んでいない児童も見られた。書くだけでなく、読み聞かせを行い、友達の良いところ、新しいルールなどを振り返ることができると良かった。

V 成果と課題

【成果】

(1) 抽出児について

本実践では、運動が得意な児童と苦手な児童を抽出

した。2名の学びを検討していく。実習前の運動有能感が学級の中で一番低かった児童Cと一番高い児童Dを抽出した。

運動有能感が低い児童Cについて

運動有能感の変化では、以下の表のようになった。

	身体的有能さの認知	統制感	受容感
実習前	1.3	1.3	2.3
実習後	1.5	2.3	3.3

全体的に数値は上がり、特に統制感、受容感が上がっていることが分かる。また、児童の記述の記録も特徴的なものを取り上げた。

運動が苦手な児童Cの記述

時数	落とす工夫	落とされない工夫	感想
2	相手の人がいないところに投げて、高く投げる。	前と後ろに分かれて、前の人は真ん中に立って、左か右に来るかもしれないから、後ろの人は、もっと後ろにいったらいけるようにする。	負けたり勝ったりして楽しかった。
6	ネットのギリギリで落とすと良い。	ボールちゃんと見て相手の点に取られるようにする。	<u>固まるから広がってボールをちゃんと見る。</u>
7	前の方で取るから後ろに取るようにして、相手の体が出るから。	ボールを見てとる。	<u>なし(チーム)の〇〇くんが掛け声や応援をしてくれた。</u>

統制感が向上した理由として、第6時の感想にあるように、課題を見つけて解決しようとする意欲が挙げられる。さらに、授業後のアンケート、「キャッチバレーボールの授業は楽しかったですか。」という質問に対し、「5：とてもよくあてはまる」を選択し、以下のような理由が書かれていた。

「仲間とチームの作戦をしたからそれが良かった。」

この記述から、キャッチバレーボールを採用したことで、運動が苦手な児童でも作戦を立てたことが実行しやすく、達成感も味わうことができたと考えられる。

受容感が向上した理由として、うれしさの変化が挙げられる。児童Cは、第2時で、勝敗を競う楽しさを感じている。第7時になると、友達から受け入れられるうれしさを感じている。この変化が受容感に繋がっていると考えられる。全体での良いことの発表や通信で良い姿を認め広げたことが上手く働いていると考えられる。この授業は、運動が苦手な児童にとって、技能を保障することで、作戦を実行することの達成感や

仲間から受け入れられているという実感を得ることができ授業になったと考えられる。

運動有能感が高い児童Dについて

運動が得意な児童Dの記述

時数	落とす工夫	落とされない工夫	感想
1	なるべくネットのギリギリのところに落とす。	自分の取れる限界の範囲まで取りに行く。	今日はピンク、水色と戦い、3勝1敗となった。 <u>水色は外野からの声掛けが上手だった。</u>
4	ボールを投げるときに、回転を掛けて、相手がキャッチしにくいようにする。	<u>誰かがキャッチしようとして落としても、キャッチできるように常に誰かが後ろにいる。</u>	<u>今日は活躍していなかった人も、活躍できたし、一段とチームワークも良くなった。</u>
5	ネットにわざと当てて、相手陣地のギリギリに落とす。	言葉をかける。	今日は、ピンクと水色で戦って、 <u>ピンクは言葉で仲間の失敗をカバーすることがとってもじょうずだった。</u>
8	仲間にもフェイントをかける。	広がる。	今日は、 <u>△△くんが褒めてくれてうれしかった。</u>

運動が得意な児童は、他のチームの良い点に目がいっていることが分かる。自分に余裕ができることで視野を広くもち授業に参加できていると考えられる。また、第4時の落とされない工夫には、「誰かがキャッチしようとして落としても、キャッチできるように常に誰かが後ろにいる。」とあり、常にカバーの意識をもっていることが分かる。運動が得意な児童は、チーム全体に意識をもち、苦手なチームメイトをフォローしていこうとする姿が見られた。運動が得意な児童は、自分が強くなるだけでなく、チームに目をやり、どうしたらチームが良くなるのかを自分のチームや他チームから学んでいることが分かった。

(2) 行動面の変容

①授業に素早く来るようになった。

普段の体育以外の授業の様子を見ると、チャイムが鳴って数分経ってようやく授業が始まる学級である。

本実践中は、休み時間になると、体操服に着替えてすぐに体育の準備にきたり、体育館の鍵を取りに行ったりする児童の姿が見られた。一日の中で一番長い、20分休みでも、授業が終わって着替えたらすぐに体育

館に来て準備をしていた。予鈴が鳴った時には、全員がそろい授業が始められる状態であった。これは、児童が進んで授業に取り組む姿と考えられる。

②時間を有効に使うとする意欲が見られた。

授業の第3時では、児童がゲーム中に泣き出し、ゲームが止まってしまうことがあった。後半になると児童はトラブルになることでゲームの時間が削られることに気づいた。そこで、審判が入ってジャンケンをさせる姿や、自分たちから「ジャンケン」という声が聞かれるようになった。

(3) 運動有能感の変容

学級全体で行った実習前後の運動有能感のアンケートは以下の様になった。

	身体的有能さの 認知	統制感	受容感
実習前	3.8	4.5	4.0
実習後	3.8	4.4	4.1

この結果を見ると、大きな変化は見られなかった。このことから数値で見ると、内発的動機づけは高まらなかった。しかし、最高値が5であると考え、高い数値であることが分かる。上がらなかった要因として、もともとの数値が高かったことが考えられる。しかし、運動に対する肯定的な気持ちを維持することができた。

また、実習前の運動有能感の平均値が、3以下の児童を運動有能感下位群とし、その変化を検証した。下位群に当てはまる児童は、7名であった。

	身体的有能さの 認知	統制感	受容感
実習前	1.86	2.86	2.32
実習後	2.57	3.71	3.21

7名の数値を分析すると、数値が上がっていることが分かった。下位群の児童については内発的動機づけが高まったと言える。特に上昇が大きかった統制感、受容感について考察する。

統制感の高まりについて高橋(2010)は、「自分で運動をコントロールできるという思いをもたせることができれば「統制感」が高まったとみなすことができる」と述べている。特徴的な2名の児童の記述を抽出した。

「ネットの近くでなげるのが上手かった。」

「自分の投げたボールで味方に点が入って嬉しかった。」

このような記述から、技能を保障することで、考えたことが上手く実践でき運動をコントロールしている感覚を実感することができたと考えられる。

受容感は、仲間から受け入れられる因子である。児童の記述を抽出した。

「相手が少し強かったけど、でもみんなと一緒にやれて楽しかった。」

「5にした理由は、みんなが応援してくれたからです。最初は体育が運動音痴で苦手でしたが、応援してくれてやる気が出たので、体育が好きになりました。」

「審判チームが応援してくれてやる気が出た。」

チームのメンバーや審判チームに応援された経験が大きな影響を与えていることが分かる。勝敗を競う中で、チームで運動する楽しさ、人とかかわる楽しさを実感することができたと考えられる。

【課題】

(1) 授業力の向上

授業を行う中で、授業を時間内に授業を終わらせることができなかったり、準備や片付けに時間がかかったりしてしまうことが多かった。時間配分や指示を見直し、今後の授業づくりを行なっていきたい。

(2) 学級づくりの重要性の認識

授業の後のアンケートで以下のような記述が見られた。以下のような記述がみられた。

「チームで協力してできたのはいいんだけど、(他チームに)文句を言われたりして言い返すのが嫌だった。」

この記述から、日々の学級づくりが体育の授業に影響していることが分かった。良好な人間関係を構築することができるような学級づくりを心がけていきたい。

V おわりに

本研究は、児童が今もっている技能で参加できるゲームを設定し、ゲーム中心の授業を行うことで、運動をすることが好きな児童を育てることを目的に研究を行った。

本実践は、メインゲームを中心に授業を構成することで新しい授業の型を示すことができたと考える。メインゲームでは、できることを保障する工夫をすることで児童全員がゲームに参加し、落とす、落とされないという運動の特性を実感させることができた。これが、運動をすることが好きな児童を増やすことに繋がったと考えられる。今後もどの子も運動が好きになる体育の授業づくりを大切にしていきたい。

<引用・参考文献>

- ・中央教育審議会(2016) 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及び必要な方策等について
- ・全国体力・運動能力、運動習慣等調査(2016)
- ・杉原隆『新盤運動指導心理学 運動学習のモチベーションからの接近』大修館書店(2003)
- ・鈴木直樹他『だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり』教育出版(2010)
- ・鈴木直樹他『学び手の視点から創る中学・高等学校の保健体育授業(体育編)』大学教育出版(2016)
- ・高橋健夫他『新版体育科教育学入門』大修館書店(2010)

【付記】

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いご指導を頂き、厚く感謝申し上げます。また、教職大学院の学びに当たっては、3年間ご指導をいただいた鈴木健二先生を始め、多くの先生方に心から感謝申し上げます。