

小学校 体育科 部会

部会長 糸田町立糸田小学校 校長 石堂 昌彦
実践者 福智町立市場小学校 教諭 鍋藤 秀晃

1 研究主題

子どもが喜びをもって運動を追求する体育科学習

～「できる」「わかる」喜びを味わわせる タグラグビーの実践を通して～

2 主題設定の理由

(1) 社会の要請と今日的な教育の動向から

現代の社会は経済や科学技術の発展と高度情報化にともない急速に成長し、子どもを取り巻く社会環境の変化はますます激しくなっている。そのような中で次代を担う子どもたちは、幅広い知識と柔軟な思考力に基づいて、判断することや、歴史や伝統を継承しつつ、異なる文化や歴史に立脚する人々を尊重し共存することなど、変化に対応する資質が一層求められている。しかし、PISA 調査や全国学力調査の結果によると、子どもたちの課題として、思考力・判断力・表現力などが十分に身につけていないことがあげられている。このような状況をふまえ、学習指導要領では、「基礎的・基本的な知識・技能の習得」「思考力・判断力・表現力などの育成」「学習意欲の向上や学習習慣の確率」等を重視し、バランスの取れた学力の育成を目指したものになっている。特に指導要領の改訂にあたって、充実すべき重要事項の一つとして「言語活動の充実」が挙げられ、各教科を貫く視点となっている。

(2) これまでの体育科学習指導の反省から

これまでの私自身の体育科学習指導をふり返ると、教師主導の学習指導に終始してしまったり、ルールや場の工夫だけに目を向けたりと、子どもたちの実態に応じた指導や思考力・判断力・表現力を育成する指導が行われていたとは言い難い。

そこで今回、子どもたちの実態に応じた学習活動を行い、子どもたち自身が自分やチームの課題を見つけ、どのように活動するのかを考えさせ、思考力・判断力を育成し、「できた」「わかった」という喜びを味わいながら運動ができるようにと考え本研究主題を設定した。具体的には、子どもたちの実態を把握し、学習計画を立て、1時間ごとの子どもたちに意欲や子どもたちの変容を自己評価させて、自己評価したものを全体の場で交流をし、学習のまとめを行っていく。それを次時の授業改善に生かしていく。また、子どもたち同士の学び合いの場を設定することで、言語活動を充実させ、思考力・判断力・表現力の育成の場としたい。

3 主題の意味

(1) 「子どもが喜びをもって」とは

本主題において、「子どもが喜びをもって」とは、子どもが不安や苦手意識を持たずに自ら運動の特性に触れられるような活動を通して、運動の楽しさやできた嬉しさを実感することを意味している。

(2) 「運動を追求する」とは

子どもが運動の特性に触れながら「自分のめあて」「チームのめあて」を達成するために、今の自分の課題を考え、それを達成するためにどんな練習を行い、チームでどんな活動を行えばいいのかを考え、主体的に活動することを意味している。

(3) 「できる」「わかる」喜びを味わうとは

今までの学習の中でできなかったことが、課題解決的な学習を通して、個人としての動き方が「練習をしてできるようになった。」「友だちの動きを見て、動き方がわかった。」やチームでの話し合いで「作戦ができた」「作戦でどうやって動くのかが話し合いでわかった」という達成感や満足感を実感することを意味している。

4 研究の目標

子どもが運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わいながら運動を追求する体育科学習の実現とそのためへの指導の在り方をラグビーの実践を通して究明する。

5 研究仮説

「ゲーム・ボール運動領域」のラグビーにおいて、子どもの実態と発達段階にあった教材化を図り、運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえる学習過程の中で指導と評価、言語活動を充実させる場の設定を行えば、子どもたちは喜びをもって、運動を追求するであろう。

- 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程（学習過程）
- 子どもができた喜びを味わえる教具や場の工夫や、指導と評価（指導と評価）
- 作戦の話し合いやチームでの練習を行える場の確保（言語活動を充実させる場の設定）

6 研究の計画（授業の計画）

(1) 単元「みんなで つないで ナイストライ！」

(2) 単元の目標及び指導計画

単元名	みんなで つないで ナイストライ！	総時数	9時間	時期	11月
単元の目標	○ 協力・公正な態度、勝敗に対する正しい態度で運動したり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。 (興味・関心・態度) ○ ルールを理解し、個人の動きを高めるための練習方法を考えたり、チームの特徴に応じた作戦を立てたり、工夫したりすることができる。 (思考・判断) ○ タグラグビーの運動の特性や楽しさを味わいながら、技能を身に付け、体力を高めることができる。 (技能)				
次	時	具体的な目標	学習活動・内容	指導上の留意点（援助・支援）	
		タグラグビーについて	1 学習の見通しをもつ ・単元の流れを知る	・学習の進め方やルールを知らせ、運動に関心	

1	1	<p>知り、楽しく運動するためのルールやゲームの進め方について知ることができると。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1時間の学習の流れをつかむ <p>2 VTR を視聴する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ タグラグビーのイメージをもつ <p>3 学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールについて知る <p>《初めのルール》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>5対5でゲームを行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 試合時間は5分ー1分ー5分 ・ ボールをもって走ってよい ・ タグを取ったら「タグ」という ・ タグを取られたら、味方にパスをする ・ パスカットはなし ・ タグを取ったら、返すまで、取られたらつけるまでゲームに参加できない ・ 前にパスしてはいけない ・ 中央からフリーパスでゲーム開始 ・ 得点はトライ1点 ・ フェールはその場から、コートからボールが出たらタッチラインから相手ボールで再開する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ グルーピング (1チーム6・7人×4チーム) ・ 学習カードや言葉かけについて <p>4 ミニゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ チーム対抗のタグ取りおにをする。 <p>5 学習のまとめと後片付けをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今後の学習計画を知る。 	<p>を持たせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールやゲームの進め方に慣れるように、DVDや資料を使ってできるだけいいいに説明していく。 ・ 学習計画を提示し、見通しをもたせる。 <p>【評価規準】</p> <p>○態度</p> <p>ルールやゲームの進め方に興味を持ち、タグラグビーに興味を持つことができる。</p>
2	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ タグラグビーの基本的な動きができる。 ・ 「運動のアナログン」や「ミニゲーム」を位置づけ、タグラグビー 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 安全に気をつけて、協力して場づくりや用具の準備をする。 <p>2 ミニゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) タグ取り鬼 (2) サークルパスゲーム (3) トライゲーム (4) GO GO トライゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ・ タグラグビーに必要な4つの力を意識しながらミニゲームを行う。 ・ パスの投げ方や取り方を具体的に教える。 ・ 動きのポイントを見つけている子を賞賛し価値づける。 <p>【評価規準】</p> <p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パスを投げたり、取っ

	2	の動きのコツをつかむことができる。	<p>3 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードをもとにチームでふり返る。 ・ルールやマナーの確認をする。 ・全体で交流する。 ・協力して後片付けをする。 	<p>たりすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手をおかわし、走り抜けることができる。 <p>○思考・判断</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題を考へ、それにあつた練習方法を行うことができる。
3	1 2 3	<p>・ルールやゲームになれ個人の動きを高めることができる。</p>	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全に気をつけて、協力して場づくりや用具の準備をする。 ・メンバーやめあての確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ルールやゲームに慣れ、個人の動きを身につけてゲームを楽しもう。</p> </div> <p>2 ミニゲームをする。</p> <p>3 タグラグビーのゲームをする。</p> <p>(1) ゲーム (ゲームⅠ・ゲームⅡ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対抗戦を行う (ゲームⅠとⅡは同じ相手) ・個人のめあてを意識しながらゲームをする。 ・ゲームⅡでは、チームタイムで話し合つたことや練習したことを生かしてゲームをする。 <p>(2) チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームⅠの様相をふり返り、個人の動きをチームで話し合つたり、練習したりする。 <p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードをもとにチームでふり返る。 ・ルールやマナーの確認をする。 (ルールの付加修正があればしていく。) ・全体で交流する。 (動きのよい子や・活動が意欲的な子などを賞賛し紹介していく) 	<p>・場づくりや準備がうまくいっているか確認する。</p> <p>・基本の動きについて声かけをする。</p> <p>・動きのポイントを見つけている子を賞賛し価値づける。</p> <p>・動きのポイントカードの活用を促す。</p> <p>【評価規準】</p> <p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人のめあてを意識して、動きを身につけることができる。 <p>○思考・判断</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで協力して、練習方法を考へたり、話し合つたりすることができる。

			<ul style="list-style-type: none"> 協力して後片付けをする。 	
4	1 2 3	<p>チームにあった作戦を考えることができ、どのように動くのかを考えて行動することができる。</p>	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全に気をつけて、協力して場づくりや用具の準備をする。 メンバーやめあての確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>チームで協力して、作戦を工夫しながらゲームを楽しもう。</p> </div> <p>2 ミニゲームをする。</p> <p>3 タグラグビーのゲームをする。</p> <p>(1) ゲーム (ゲームⅠ・ゲームⅡ)</p> <ul style="list-style-type: none"> 対抗戦を行う (ゲームⅠとⅡは同じ相手) チームにあった作戦を立ててゲームをする。 ゲームⅡでは、チームタイムで話し合ったことや練習したことを生かしてゲームをする。 <p>(2) チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームⅠの様相をふり返り、作戦を工夫したり練習したりする。 <p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習カードをもとにチームでふり返る。 ルールやマナーの確認をする。(ルールの付加修正があればしていく。) 全体で交流する。(動きのよい子や・活動が意欲的な子・作戦がうまくいっているチームなどを賞賛し紹介していく) 協力して後片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 攻め方、守り方に関して、必要に応じてヒントカードを提示し作戦のアドバイスをを行う。 チームタイムを有効に活用させたり、いいプレーが出ていたチームを紹介したりして、作戦の工夫に目を向けさせる。 チームタイムの時に作戦ボードを活用させることで、作戦を立てやすくする。 <p>【評価規準】</p> <p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> 作戦にあった動きができている。 相手の動きを見ながら味方にパスしたり、タグを取ったりすることができる。 <p>○思考・判断</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分のチームにあった課題をもって、練習方法を考えたり、作戦を考えたりすることができる。

7 指導の実際

授業前に以下の項目で子どもたちにアンケートをとった。

- ①体育の学習は好きですか？
- ②ボールを使った運動は好きですか？
- ③ボール運動の学習で、チームで作戦を立てることができますか？
- ④チームの作戦を考えた「動き」ができますか？
- ⑤作戦を成功させるために練習を選んだり、工夫をしたりすることができますか？
- ⑥チームの仲間と互いに協力し合って準備や練習、ゲームができますか？
- ⑦ラグビーを知っていますか？
- ⑧ラグビーをしたことがありますか？

①・②・⑥では関心・意欲・態度面、③・⑤では思考・判断面、④では技能面について今までの子どもたちの実態を調査した。アンケートの結果から、このクラスは多くの子どもたちが体育科学習が「好き」と回答し、ボール運動に関しては全員が「大好き」「好き」と回答している。このことから子どもたちは、「体を動かすこと」に楽しさを感じており、ボール運動では、興味・関心が高いと考えられる。子どもたちは「試合が楽しい」や「協力できることが楽しい」など勝敗を競うことや、「できないことができたとき」や「自分もチームの一員として参加している」実感を味わえたときに、楽しさを感じていることが多いことも分かった。しかし、チームで作戦を考えることやそれを実行することへの楽しさはあまり味わえていない。また、パスをつないで得点する楽しさに触れていない子どもも多いようである。このことから、今回の学習では、子どもたちの実態に応じて運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえるようにラグビーの教材化を図り、学習過程づくりや指導と評価、言語活動が充実する場や教具の設定を行い、それが実感できる学習にしていこうと思った。

【オリエンテーションでの活動】（1次の1時目）

- (1) 1／9時間のオリエンテーションでは、ラグビーの学習の流れを伝え、自分たちで学習を進めていく心構えを高めさせるようにした。また、学習の見通しを持つことで、この時間で自分たちは何を行うのかを明確に持つことができた。
- (2) ルールやゲームの進め方に慣れるように、DVDや資料を使ってできるだけいねいに説明した。DVDを視聴することで、「ラグビー」がどんなゲームなのか、どんなルールなのかを知ることができた。子どもたちは、「ラグビー」に興味を持ち、「早く活動がしたい」という声も聞かれた。

【体の動かし方を知る活動】（2次の1・2時目）

ラグビーというスポーツを初めて接する子どもたちが多く、ラグビーに必要な4つの力について説明した後、その4つの力をつけるための「ミニゲーム」を行った。最初に「タグ取り鬼」（タグの取り方）から始まり、「サークルパス」（パスの仕方や取り方）、「トライゲーム」（相手のかかし方）を行い、ラグビーの動きのコツをつかませるようにした。また、苦手意識がある子どもの不安を和らげるために準備運動で「運動のアナログン」を行った。準備運動でもパスの仕方や

タグの取り方の技能が身につけられるようなものを位置づけた。その際にチームに積極的に関わり、タグの取り方、ボールの持ち方や投げ方・捕り方、ボールを持っていないときの動き方などを指導した。具体的には、ボールを両手で持つこと、パスをするときは卵を扱うように優しく投げ・優しく捕ること、ゲーム中は味方の背中が見える位置にいることなどである。

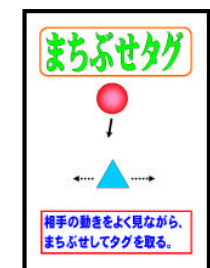
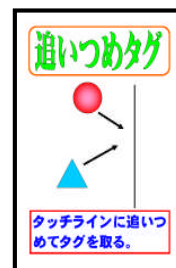
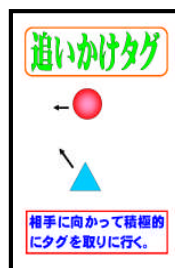
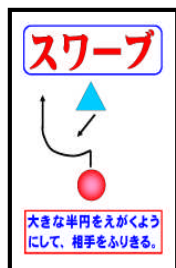
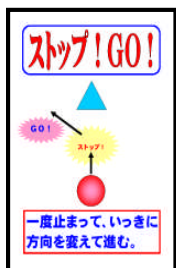
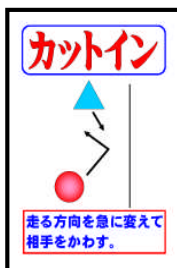


【写真1 タグ取り鬼】 【写真2 トライゲーム】 【写真3 GOGOトライゲーム】

【基本的な動きを身につける活動】（3次の1・2・3時目）

次は、ゲームを行っていく段階である。ここでは今まで練習してきたことをゲームに生かしていくことが大事になってくる。また、チーム内での教え合い・学び合いの場も設定することにより、友だちの動きを見る目を養うとともに、それを自分の動きに生かすように指導した。さらにそのような場を設定することで、言語活動の充実を図った。

事前に子どもたちには、チームとしてどんな活動をしていくのか、個人でどんな動きを身につけたいのかを学習カードに書かせた。そうすることで、チームの中で個人のめあてが明確になり、チームでのふり返りの時に達成できているのかを見取り、評価できるようにした。また、子どもたちは、「動きのヒントカード」を使いながら、個人のめあてを決めたり、アドバイスを行ったりしていた。中には、具体的にこうやって動いたらいいよと動きをしながらアドバイスをする子どももいて、そういう姿を積極的に賞賛していくと次第に、動きをつけながらアドバイスをする姿が見られた。



【資料1 かわし方のヒントカード】

【資料2 取り方のヒントカード】



【写真4 ゲーム開始時】



【写真5 ゲームの様子】



【写真6 チームタイム】

★みんなであつないで、ナイストライ!

5年2組 チーム名() 月 日 / 9

めあて①

ルールやゲームの進め方になれ、個人の動きを身につけてゲームを楽しもう。

今日のチームのめあて

今日の個人のめあて

自己評価 (よくできた○ ふつう△ できなかった×)

項 目									
1	ルールやゲームになれましたか								
2	楽しくプレーができましたか								
3	めあては達成しましたか								
4	うまく動くことができましたか								
5	パスはうまくいききましたか								
6	トライできましたか								
7	「タグ」はとれましたか (できましたか)								

今日のプレーを振り返って (感想などなんでもどうぞ)

チームのめあて
チームとしてどんなことを頑張るのかを書く。

個人のめあて
一人一人身につけたい動きをヒントカードをもとに書く。

自己評価
○意欲面 ○技能面 などを自分やチーム内で評価でき、次時へのめあてにもつながる。

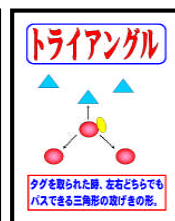
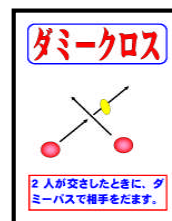
振り返り
今日できたことや困ったこと、もっとこうしたらゲームが楽しめることなどを書く。

【資料3 学習カード①】

この段階でのゲームの様相として、うまくパスが投げられない、捕ることができないとまだまだはあるが、最初に比べるとだんだんゲームらしくなってきた。また、チームとしてパスをうまくつなぐためにチームタイムで「パスの練習をしよう。」「もっとこっちに動いたらいいよ。」という声かけや、みんなが一生懸命にボールを追いかける姿を見ることができた。しかし、個人と してもチームとしてもまだまだなので、チームタイムの時に教師が積極的に活動に関わりながらアドバイスをしていた。

【チームで作戦を立て、ゲームに生かす活動】(4次の1・2・3時目)

この段階では、自分たちのチームもしくは相手のチームの特徴に応じた作戦を立て、それをゲームに生かすことが大切になってくる。何もないところでは、作戦を立てづらいので、作戦のヒントカードや作戦ボードとマグネット、ホワイトボード用のマジックを用意し、各チームが自由に使えるようにした。子どもたちは、ヒントカードをもとに、どの作戦を使って攻めるのかや守るのかを考えていた。



【写真7 作戦を立てる】 【写真8 作戦へのアドバイス】 【資料4 攻め方のヒントカード】

子どもたちは、「ボールを持ったらこっちに動いて、そしたらここにスペースができるから」とか「〇〇君のマークはぼくがするから、△△ちゃんは□□ちゃんについて」など自分たちが立てた作戦を作戦ボードやヒントカードをもとにしながらかし合ひをしていた。ゲームⅠとゲームⅡの間のチームタイムには、負けたチームや作戦がうまくいっていないチームに積極的に教師が関わり、声かけを行ったり、アドバイスをしたりした。ゲームが終わったあと、チームでのふり返りのさいには、今日の作戦について子どもたちが「もっと近くに来てパスをした方がつながりやすかったね。」や「もっと相手を引きつけてからクロスをしたらうまくかわせたね。」などの声が聞かれるようになってきた。

この段階になってくると、ゲームの様相としては、次第にタグラグビーのゲームらしくなってきた。ルールとしては「ノックオンなし」は引き続き採用した。理由としては、ノックオンを捕るとゲーム自体がとぎれとぎれになってしまい、攻守の入れ替えが雑になったからだ。また、ノックオンなしにするとパスを失敗しても、味方がフォローしたり、自分からボールを追いかけたりする姿を見ることができた。しかし、このルールを続けることで、パスの投げ方・捕り方が雑になるという課題も残った。

8 研究のまとめ

以上、実践してきたことを「研究の仮説」に沿って、まとめを行っていきたい。

1 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程

○ オリエンテーションについて

タグラグビーというスポーツを全く知らない子どもたちにとって、オリエンテーションで視聴覚教材（DVD）を使って、説明したことはとても有効であった。多くの子どもたちが、「どんな活動をするのか」や、「どんな運動をするのか」不安に感じていたので、DVDを見ることで、活動のイメージができ、活動をスムーズに行う姿も見られた。

○ 準備運動やミニゲームについて

ゲームの中に「運動のアナログン」や「ミニゲーム」を位置づけ、タグラグビーの動きのコツ（「パスの仕方や取り方」「相手のかかし方」「タグの取り方」など）をつかませる活動は有効であった。子どもたちにとって初めての楕円形のボールを使った学習で、始めはボール操作もうまくできなかったが、回を重ねるごとに、パスの仕方・捕り方が次第にうまくなっていったり、タグが全く取れなかった子どもが取れるようになったりした。個人の自己評価でも、初めは動き方ができないと評価していたが次第にできると評価する子どもたちが増えていった。

○ めあて学習について

ゲームを行う際に、子どもたちにめあてを意識させるように毎時間めあての確認を行い、活動に入るようにしていた。めあて1では、ルールの説明とともに、ミニゲームの段階からタグラグビーの基本の動きへの指導を中心に行い、その際、一人ひとりの動きを身につけていけるように「動きのヒントカード」やDVDも利用させていくようにした。めあて2では、作戦（攻め方・守り方）を中心に支援し、その際には、チームのよさや課題を考えさせ、どんな作戦がいいのかを「作戦のヒントカード」を

利用させながら考えさせるようにしていった。めあて1では、DVDを視聴したり、ヒントカードを利用したりしながら、子どもたちが活動を行うことができ有効であった。活動の中で、子どもたちの教え合い活動なども見ることができた。めあて2では、作戦のヒントカードを利用して、自分たちの作戦を考えたり、話し合ったりする活動は行っていたが、自分たちのチームの特徴がどんなものであるのかを考え、選んでいたチームは少ない。これは、今のチームでどんなことができ、何ができないのかを十分に把握せずに、作戦を立てているからだと考えられる。学習カードの自己評価でも、個人のめあては達成しているが、チームのめあて(作戦)に関しては評価が低かった。ここで、教師がもっと関わり合い、チームの特徴についてアドバイスをしたり、作戦を意識する声かけをしたりすることが大切であることが分かった。

2 子どもができた喜びを味わえる教具や場の工夫や、指導と評価

○ 教具や場の工夫について

はじめのルールは、だれもが簡単にゲームを楽しめるようにした。試合時間や基本的なルールは、変えずに学習を進めていくことで子どもたちも学習活動の進め方に慣れ、思いっきり活動することができ、子どもたちにとっても有効であった。ルールの付加修正も、みんなが思いっきり楽しめるのかや、みんなに平等であるかの視点を与えて行っていった。また実態に応じて、反則になるルールも増やしていき、その際には実際に活動の中で見せイメージがしやすいようにした。

教具として、動きのヒントカードをチームや教室に一つ常掲しておくことで子どもたちの話し合いやふり返りの時にとっても有効であった。休み時間などにヒントカードを見て、「次の時間には、この攻め方ができるようになりたい。」や「この動きはななめ前に動きながらするとうまくいくよ。」など子どもたちの話し合いの中に出る姿も見られた。

○ できた喜びを味わえる評価活動について

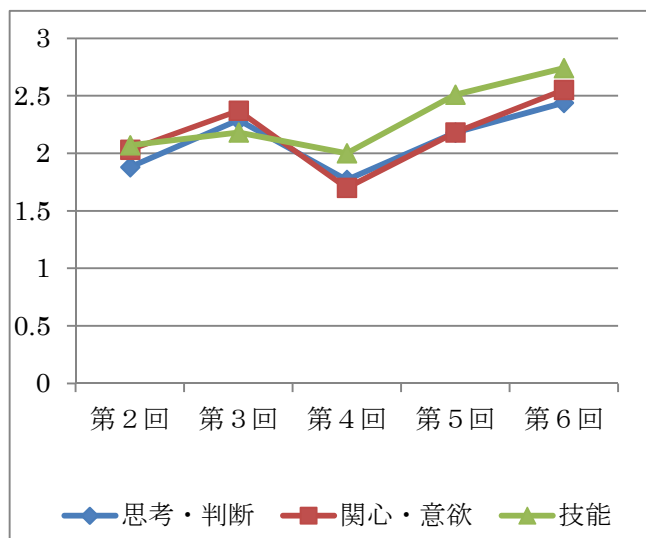
子どもたちの学習カードに毎時、自己評価を行わせた。項目は以下の通りである。
めあて1

1	ルールやゲームになれましたか	【思考・判断】
2	楽しくプレーができましたか	【関心・意欲】
3	めあては達成しましたか	【学び方】
4	うまく動くことができましたか	【技能】
5	パスはうまくいきましたか	【技能】
6	トライできましたか	【技能】
7	「タグ」はとれましたか(できましたか)	【技能】

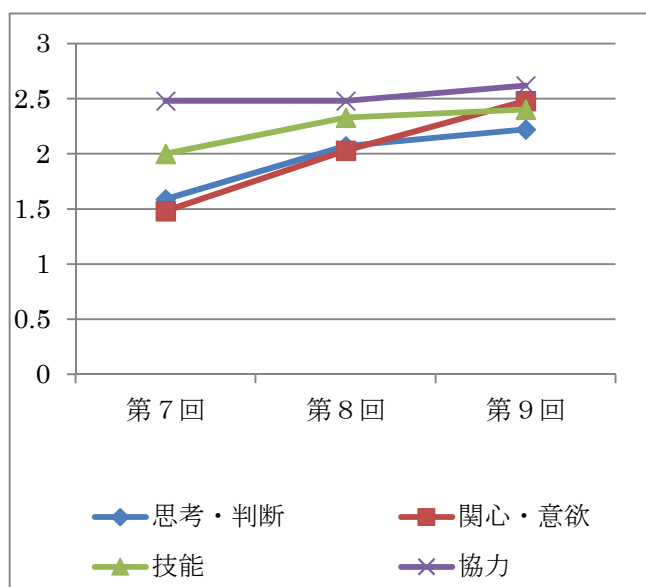
めあて2

1	楽しくプレーができましたか	【関心・意欲】
2	チームで工夫した作戦でゲームができましたか(チームのめあての達成度)	【思考・判断】
3	作戦がうまくいくような動きができましたか(自分のめあての達成度)	【技能】
4	チームで協力したり、アドバイスし合ったりできましたか。	【協力】
5	チームタイムを上手に活用することができましたか	【思考・判断】

※ ○の場合は3点、△の場合は2点、×の場合は1点と計算してそれぞれの項目の平均点を算出。満点が3点



【資料5 めあて1での子どもたちの変容】



【資料6 めあて2での子どもたちの変容】

【資料5】からめあて1では個人の技能習得に着目して自己評価の平均値を見ると、子どもたちは、ルールやゲームに慣れ、うまくできたと感じたときに、運動が楽しいと感じている。第4回はミニゲームから初めて、タグラグビーのゲームに移行したときにルールが分からない、うまく動けないということから楽しくできなかったという感想も見られた。このことから、子どもたちが運動を楽しいと思うのは、「できた」「わかった」と感じているときであるということが分かった。

【資料6】では、子どもたちは、第6回までの授業で、チーム内で協力することや話し合うことをしてきたので協力は高い平均値を示している。めあて2では、作戦面に目を向けさせて学習を行ったので、めあて2に移行したときに関心・意欲と思考・判断が下がったが、どのように作戦を立てて、それを実践するためにはどうしたらいいのかをチームに入って支援をしたときに少しずつ関心・意欲も上がってきた。これもめあて1と同じように「できない」「わからない」と思っているときには、関心・意欲が下がることが分かった。

これらのことから、子どもたちは、「前時よりも違うことができた」「どうやって活動すればいいか分かった」ということに楽しさを味わっている。そのために、ミニゲームでの個人の動きを高める運動を行ったり、チームタイムを設定してチームでの教え合い活動を行ったり、ヒントカードを活用させたりすることは有効であったといえる。しかし、学習の中で内容が移行したときの関心・意欲の低下を下げないためにはどうするのが課題である。

3 作戦の話し合いやチームでの練習を行える場の確保

言語活動の充実を図るために、チームタイムを設定することで、ゲームIの様相をふり返らせ、個人やチームの課題を明らかにしたり、個人の動き方やチームの作戦を見直

したり練習方法を工夫したりすることができるようにした。子どもたちは、個人のめあてから「今日はこういうことができるようになりたい。」ということ意識して活動しているが、うまくいかないときはチームの中で、技能面で能力の高い子がアドバイスをしたり、実際に動きを見せながら練習を行ったりしていた。また、教師もチームに入って一緒に活動を行い、自分たちのチームにあった作戦の立て方や練習方法について具体的なアドバイスをし、活動をすることで個人の技能が高まったり、作戦面での課題を話し合ったり、練習したりすることで活動をうまく行うことができた。こういったチームでの時間を確保することは、言語活動を充実させるためや個人の技能を高めるため、作戦を成功させるためにとっても有効であったといえる。

9 成果と今後の課題

《成果》

- 子どもたちの実態に合わせた学習活動を実践していくためにオリエンテーションでの視聴覚教材を使うことや、準備運動やミニゲームでの動きのコツをつかませる活動は良かった。
- 作戦を立てるとき、話し合いをさせるときに作戦ボードやヒントカードを活用したことは、話し合いがしやすく良かった。
- チームでの練習や話し合いの時間を確保したことは子どもたちが主体的に活動を行えていて良かった。
- 教師が積極的に関わり、一緒に活動を行ったり、アドバイスをしたり、賞賛をしたりすることは子どもたちのやる気につながり、できる喜びを味わわせるのに良かった。

《課題》

- 「できた」「わかった」という評価は子どもたちの自己評価であり、本当にその動きや作戦ができたのかやわかったのかをみとる具体的な評価規準を明確にしていく。
- 一部のチームではチームタイムの時に話し合いだけになり、体を動かす時間が少ないチームもあった。やはり体育の学習では体を動かさなくてはいけない。実際に体を動かしながら話し合いをしたり、話し合う視点を与えたりしてチームタイムを設定した方が良かった。
- 学習を発展させていく場合に子どもの関心・意欲の低下を防ぐためには、「ゲームのルールについて」や「作戦を立てるための手立て」などで子どもたちに見通しを持たせる指導・支援が必要であった。

◎ 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編
- 平成23年度 田川教育研究所研究紀要 第52集
- 運動嫌いが変わる！ 心と体をはぐくむタグラグビー 高山 由一・著