

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 福智町立金田小学校 教諭 光尾 浩太

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、子ども達を取り巻く社会環境の変化はより一層激しくなっている。そのような中で次世代を担う子ども達は、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、子ども達の課題として、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、子ども達が主体的に活動する指導や思考力・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、子ども達の実態に応じた学習活動を行い、子ども達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、子ども達の実態を把握し、学習計画を立て、1時間ごとの子ども達に意欲面や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、子ども達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、子ども主体的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

子ども達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。」「仲間の動きを見て、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」「作戦の中でどのように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、子ども達は喜びをもって、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「仲間をつなげ！タグ・ラグビー」

(2) 単元の目標及び指導計画

単元名	仲間をつなげ！タグ・ラグビー	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）	

1	①	<p>ラグビーについて知り、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。</p>	<p>1 学習の見直しをもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の流れを知る ・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"> ・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—1分—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 ・ファールはその場から、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"> ・グループピング (1チーム6×4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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方やルールを知らせ、運動に関心を持たせる。 ・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、見直しをもたせる。 <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、ラグビーに興味を持つことができる。</p>
2	②	<ul style="list-style-type: none"> ・ラグビーの基本的な動きができる。 ・「運動のアナログ」や「ミニゲーム」を位置づけ、タ 	<p>1 学習の準備とめあてを確認する。</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> <p>(1) タグ取り鬼</p> <p>(2) 円陣パスゲーム</p> <p>(3) トライゲーム</p> <p>(4) GO GO トライゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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>

		<p>ラグビーの動きのコツをつかむことができる。</p>	<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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを投げたり，取ったりすることができる。 ・相手をかまし，走り抜けることができる。 <p>○思考・判断</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題を考え，それにあった練習方法を行うことができる。
3	③	<ul style="list-style-type: none"> ・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>1 学習の準備とめあてを確認する。</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: 2px;"> <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，個人の動きをチームで話し合ったり，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。(適時ルールの付加修正を行う。) ・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) 	<ul style="list-style-type: none"> ・場づくりや準備がうまくいっているか確認する。 ・基本の動きについて声かけをする。 ・動きのポイントを見つけている子を賞賛し価値づける。 ・動きのポイントカードの活用を促す。 <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，練習方法を考えたり，話し合ったりすることが

			<ul style="list-style-type: none"> 協力して後片付けをする。 	できる。
4	1	<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を確認する。</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: 10px 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>	<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顔つき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ます。 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
	2		<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。 	
	3		<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。 	

				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達にアンケートをとった。

- | |
|--|
| <p>①体育の学習は好きですか？</p> <p>②ボールを使った運動は好きですか？</p> <p>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？</p> <p>④チームの作戦を考えた「動き」ができますか？</p> <p>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？</p> <p>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？</p> <p>⑦ラグビーを知っていますか？</p> <p>⑧ラグビーをしたことがありますか？</p> |
|--|

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達の実態を調査した。アンケートの結果から，本学級はほとんどの子ども達が体育科学習を「好き」と回答し，ボール運動に関しては，ほぼ全員が「大好き」「好き」と回答している。このことから子ども達は，「体を動かすこと」に楽しさを感じており，ボール運動には，特に興味・関心が高いと考えられる。子ども達は「試合が楽しい」や「協力できることが楽しい」「試合で勝つこと」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達も多いと感じられた。このことから，今回の学習では，子ども達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考えた。

【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や資料を用い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。実践した当時には，ラグビーワールドカップにて，日本代表の大躍進に伴い，盛り上がっていたこともあり，子ども達は，「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。



【資料1 セルフジャッジ】

【写真1 チームかご】

【写真2 顔つき作戦ボード】

【体の動かし方を知る活動】(2次の1・2時目)

タグラグビーというスポーツを初めて接する子ども達が多いので、タグラグビーに必要な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、「円陣パス」(パスの仕方や取り方)、「トライゲーム」(相手のかかし方)、「GOGOトライゲーム」を行い、タグ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・相手に手のひらに向けて捕ること、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3 タグ取り鬼】

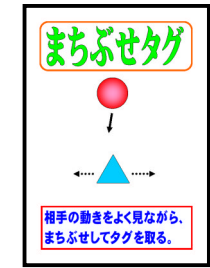
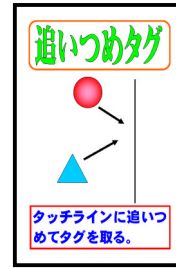
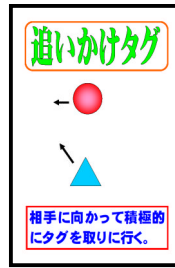
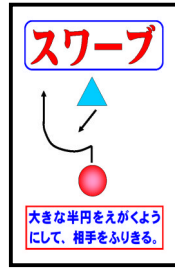
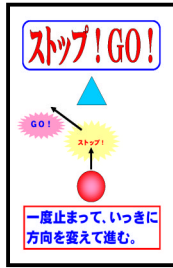
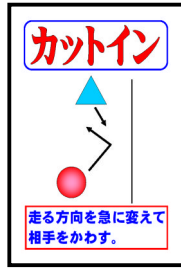
【写真4 円陣パス】

【写真5 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。

事前に子ども達には、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、子ども達は、「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、アドバイスを言ったりしていた。中には、具体的に動きを開発し広めていく子どもの姿もあり、そういう姿を積極的に賞賛していくうちに、動きをつけながらアドバイスをする姿が見られた。



【資料2 かわし方のヒントカード 一例】

【資料3 取り方のヒントカード 一例】



【写真6 新しい動きの開発 回転を取り入れて相手をかわす方法】



【写真7 ゲーム中の様子 「合い言葉を意識した動き」】



【写真8 チームタイム 動きのポイントを確認するためのアドバイス】

教師の声かけが具体的・肯定的になればなるほど、子ども達の動きは活発になり、主体的な学びになっていった。子ども達の悩みや不安を取り除いてあげることで意欲的に活動することができていた。「ルールが分からない。」「今は、オフサイドではないの。」など、全員がルールを知り、それに基づいて、ルールの付加修正などの思考がある。体育科学習において、知識面と技能面の高まりを求めることで、レベルの高い思考が求められると感じた。休み時間に練習しようとする姿もある。そのような子ども達の前向きな姿と教師の声かけを合わせて効果的な学習を進めていく必要がある。

仲間でつなげ！タグ・ラグビー

5年3組 チーム名() 月 日

めあて①

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。

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	ルールやゲームに慣れてきましたか								
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	パスはうまくいきましたか								
6	トライできましたか								
7	「タグ」はとれましたか								
8	安全に気をつけてゲームをできましたか								

今日のプレーを振り返って (感想などなんでもオッケーだよ！！)

	ゲーム記録

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、もっとうまいたらゲームが楽しめることなどを書く。

【資料4 学習カード① (3次の1・2・3時目に使用)】

この段階でそれぞれのチームで、「うまくパスが投げられない」、「捕ることができない」など、課題はまだまだあるものの、最初に比べるとどのチームもトライを決める数も増えて、笑顔が増えてきた。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。」「胸の前で両手で捕るといいよ。」など、具体的な声かけやチーム一丸となり取り組む姿を数多く見られるようになった。しかし、個人としてもチームとしても技能面で課題が見られるので、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。さらに、休み時間を利用して、課題克服に取り組むチームも出てきた。

【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）

最後にチームで作戦を立てて、戦略を練る段階である。前の時間までの「動きを高める時間」で出てきた困り感を解決するために、作戦を考える。顔つき作戦ボードを利用した話し合いやビデオを見て動きを分析するなど、チームの独自性も大切にしたい。

これまでと同じように子ども達には、チームとしてどのような作戦を立てて、そのために個人がどのような動きをしていくのかを学習カード②に書かせた。子ども達は、主体的に作戦を考え、最終的には、ゲーム間での作戦変更・実施が必要であると考え、チーム内で分かる「サイン」を考え取り組み始めた。

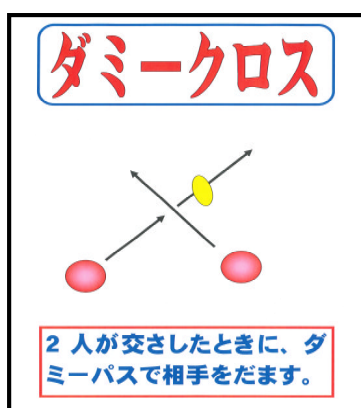
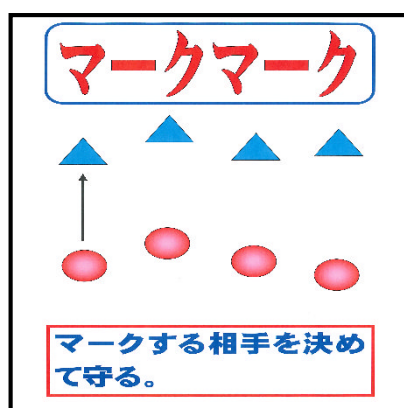
この段階では、自分たちのチームもしくは相手のチームの特徴に応じた作戦を立て、それをゲームに生かすことが大切になってくる。何もないところでは、作戦を立てづらいため、作戦のヒントカードや顔つき作戦ボードを用意し、各チームが自由に使えるようにした。子ども達は、作戦のヒントカードをもとに、どの作戦を使って攻めたり守ったりするのかを顔つき作戦ボードを使って考えていた。



【写真 9 作戦を立てる 顔つき作戦ボードを利用】



【写真 10 作戦へのアドバイス】



- 作戦カード種類
- ・うらよみタグ
 - ・ストップ・GO
 - ・トライアングル
 - ・スワープ
 - ・Zタグ
 - ・追いつめタグ
 - ・水平ライン
 - ・フルバック

【資料 5 攻め方や守り方の作戦のヒントカード】

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。多くの子ども達が、「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。子ども達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なかったが、数多くの経験を通して、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てきたりした。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達が増えていった。

○ めあて学習について

ゲームを行う際に、子ども達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」や子ども達の動きを撮影したICTも活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、子ども達が活動を行うことができ有効であった。活動の中で、子ども達の教え合う姿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。さらに、ICT活用で、動きを確認しながら作戦を効果的でよりよいものにしていった。しかし、課題も残る。相手の動きに合わせて、ゲームの中で作戦を変更する必要がある。チーム内でサインを決めて、取り組む姿も見られたが、瞬時の判断でこれを駆使するチームはなかなかでてこなかった。ゲーム中の展開に応じて、各チームでチームタイムを有効活用できる指導過程を工夫する必要性も考えられた。子ども達がチームタイムの必要性を感じ、適宜それを利用することができてくれば、主体的な学びと言語活動の両面が進められていくので、今後は指導過程についても検討を重ねていきたい。最後に、チームのめあて（作戦）に関する自己評価は低かった。ここで、教師がもっと関わり合い、チームの特徴について具体的・肯定的な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達も学習活動の進め方に慣れ、

見通しをもって活動することができ、子ども達にとっても有効であった。ルールが付加修正も、みんなが楽しめるのか・みんなに平等であるかの2つ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るようにしてイメージしやすいようにした。

教具として、動きのヒントカードや作戦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達の話し合いやふり返りの時にとても有効であった。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。」など子ども達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

子ども達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。

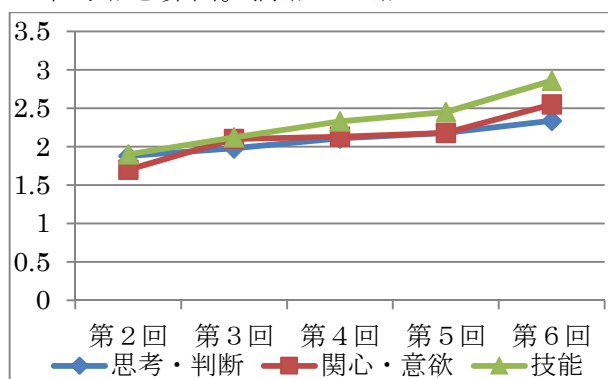
めあて1

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】
8	安全に気をつけてゲームをできましたか。	【関心・意欲】

めあて2

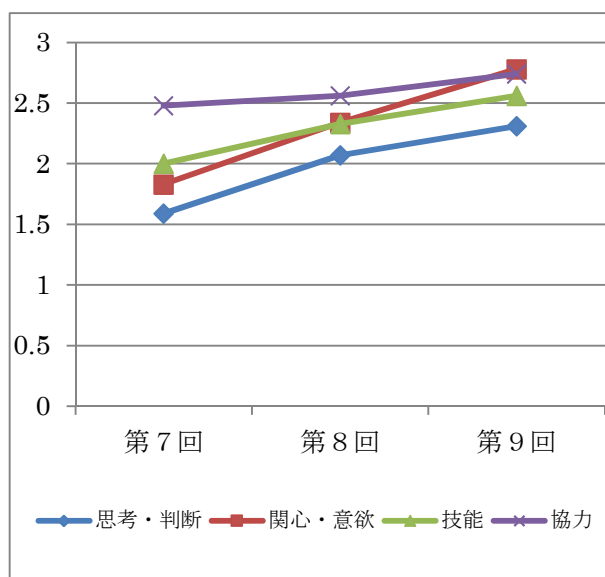
1	楽しくプレーができましたか	【関心・意欲】
2	チームで工夫した作戦でゲームができましたか（チームのめあての達成度）	【思考・判断】
3	作戦がうまくいくような動きができましたか（自分のめあての達成度）	【技能】
4	チームで協力したり、アドバイスし合ったりできましたか。	【協力】
5	チームタイムを上手に活用することができましたか	【思考・判断】
6	安全に気をつけてゲームをできましたか。	【関心・意欲】

※ ○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】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、子ども達は、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。このことから、子ども達が「できた」「わかった」と感じさせる学習を進めていく必要があることが分かった。

【資料7 めあて1での子ども達の変容】



【資料8 めあて2での子ども達の変容】

【資料6】では、子ども達は、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、具体的・肯定的アドバイスやICTを活用した動きのアドバイスを通して、少しずつ関心・意欲も上がってきた。子ども達が「できた」「わかった」と感じさせる学習を目指す際に『成果や課題を視覚化』すると、子ども達が目標をもち、意欲的に取り組み、喜びを味あわせる学習になり得ると考えられた。

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。子ども達は、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、それぞれ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・肯定的なアドバイスを行い活動をすることで、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。このような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。

今回の授業実践の中で、私が特に意識していたことが、「顔つき作戦ボード」や「ICT活用」を通して、動きをイメージし、イメージしたその動きを見せてあげることだった。部分的な見方や全体的な見方の両面を上手く使い分けることで、子ども達の気づきを促すとともに、その後の意欲の高まりや技能の高まりを目指した。今回の取り組みの姿を子ども達もしっかり見てくれていた。今回の取り組みを一つの方法価値として、少しでも子ども達の力になってくれると嬉しく思う。

9 成果と今後の課題

《成果》

- 子ども達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顔つき作戦ボードや作戦のヒントカードを活用したことで、話し合いがしやすく良かった。顔つき作戦ボードを本人以外は動かさないようにするなど、ルールをつけることで関わり合いが強まっていった。
- チームタイムでは話し合いの時間を確保したことは子ども達が主体的に活動を行っていて良かった。さらに、動きを通しての作戦の話し合いは運動学習時間を確保する上でも有効であった。
- 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達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達の自己評価であり、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。
- チームタイム内の声かけについて、次に生きる声かけがあると感じた。チームの状況を子ども達以上に把握し、具体的・肯定的なアドバイスを意図的に行わなければならないと感じた。
- 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」などで子ども達に見通しを持たせる指導・支援が必要であった。作戦の成功については、「一つでも成功すればいいよ。」など、フォローの声かけも必要になると考えられた。

◎ 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編
- 平成26年度 田川教育研究所研究紀要 第54集
- だれでもできるタグラグビー 鈴木 秀人 編著
- 体育授業を観察評価する 高橋 健夫 編著