

体育科「できる楽しさを中心に据えた授業」実践

——授業実践経年比較による授業改善の視点——

仲山正志

View Point of the Class Improvement by Physical Education: Class Praclice Aging Comparison that Iaid Mainly on Possible Pleasure

NAKAYAMA Masashi

Abstract: I aimed to examine the viewpoint of class improvement through elementary school physical education. The target is an elementary school that studied physical education for three years from FY 2015. In the research school, I studied the skill acquisition as the goal of the class in the physical education department. Therefore, we compared the text of the verification of the classes described by each homeroom teacher between FY 2015 and FY 2017. Based on these differences, we aimed to examine the differences in how teachers perceive lessons in classes aimed at acquiring skills, and to examine teachers' perspectives on acquiring skills.

Key Words: Skill acquisition, Taskgame, Difference of the Skill, Teacher centered learning

要約: 小論では、小学校体育科を通じて、授業改善の視点について検討することを目的とした。対象は2015年度より3年間、体育を研究した小学校である。研究校では、体育科において授業の目標に技能の習得を挙げて研究を行った。そこで、各担任が記述した授業の検証の文章を2015年度と2017年度を比較した。その違いから、技能習得を目的とした授業において、教員の授業の捉え方に着目し、技能習得への教師の視点について検討することを目的とした。

その結果、技能習得を中心に据えた学習過程は、授業の初期の段階では教師主導の授業形態が必要になる場面があること（例・ルールやマナー、基本的な技能や作戦等）

楽しさ体験を味わうために、技能を身に付ける（できる）ことは、下位目標として重要な意味を持つことから、技能習得を目標とした授業過程は必要性があること。

タスクゲームは、児童の運動能力の差を埋め合わせることができる。さらに、ともに技能を高め合い、それに応じて互いを認め合うことにつながる。その過程を通じて、児童がそれぞれに自己有能感を持つことができると思われること。

上記の3点を導き出すことができた。

キーワード: 技能習得, タスクゲーム, 技能の差, 教師主導

I. 研究の背景

1. 運動の楽しさと技能

平成29年告示の小学校学習指導要領解説体育編P7には次の記述がある。
「改善の具体的事項」

ア. 運動領域においては、「運動の楽しさや喜びを味わうための基礎的・基本的な『知識・技能』、『思考力・判断力・表現力等』、『学びに向かう力・人間性等』の育成を重視する観点から、内容等の改善を図る。また、保健領域との一層の関連を図った内容等について改善を図る。

イ. 全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導等の在り方について配慮する。」

この記述の中にも「運動の楽しさや喜びを味わう」「すべての児童が、楽しく、安心して・・・」があり、運動の楽しさが強調されている。

それは、小林¹⁾が「授業の基底は、授業に対する児童たちの好意的な態度(心情)を育てることである。それが、児童たちの自主的・創造的な学習の源となる。これを逆に考えれば、ある一定期間の授業によって、授業に対する児童たちの態度をどれくらい変容させることができたかということは、その授業がどれほどよい授業であったかを判定する一つの指標となるのである。」

さらに、高橋²⁾は、「教師が主観的に評価した事柄と児童・生徒の実際の内面との間には、差異が生じる可能性があり、その心情的な内面に迫る愛好度を含む情意面の評価が重要である。」²⁾

これらの知見は、授業の取り組みの中で、児童が運動の楽しさを体験することにより、目標に向かって意欲的に変容していく様子を示していると思われる。

このように児童にとって、楽しい体育が求められているが、その基底には、技能の習得がなくてはならないのではないだろうか。すなわち、この論で取り上げたボールゲームをはじめ、運動の各領域とも、基本的な技能が身につけていないと、その運動が持つ楽しさに触れることができない。運動の楽しさは、技能の習得によって、達成感を感じ取ることが出来る。そこにこそ、運動の楽しさを児童が体験することができるのではないかと考えている。よって、教師の役割としては、児童の技能習得への支援が重要ではないかと考えている。

2. 運動の苦手な子への配慮

今回改訂された指導要領には、各領域とも「運動の苦手な子への配慮の例」が付け加えられた。その背景には、運動の二極化(運動のできる児童とできない児童に分かれている)とされ、その対応策として、体力テストを参考に、体力の伸びを実感できるためのカード作成(横浜市立神大寺小学校)、各運動領域のロードマップ作成、運動あそび企画により学校全体で運動の楽しさを伝える工夫(四日市市立三重北小学校)などが紹介されている。(スポーツ庁 Web 広報マガジン *deportare* (2018. 3. 27) しかし、平成 29 年度全国体力・運動能力調査結果による「1 週間の総運動時間と体力合計点との関連」をみても、二極化の現状は解消されているとはいいがたい現状がある。

運動能力の低い児童が意欲的に運動に取り組むためには、どのような要因が必要になるかについては、前述のスポーツ庁の Web マガジンには「楽しく、運動への充実感を理解してもらいこと」という記述がある。しかし、小学校の学習、特に、体育科において、それをどのように具体化するかについては記されていない。

Ⅱ. 本論文の目的

そこで本論では、体育の研究校において、技能を習得するための指導を授業単元の中核に位置づける学習過程を設定することとした。その過程で運動技能の習得や体力向上が図られ、運動の苦手な子への運動への動機づけもできるのではないかと考えた。

さらにその指導過程で技能を高めるために必要となる要因は何かについて、検討を加えることは、特に、技能の低い児童への指導の在り方に示唆を得ることができるのではないかとと思われる。

Ⅲ. 対象と方法

1. 対象

大阪府 K 小学校において、2015 年度から 2017 年度、体育科として次のテーマで行われた研究、「できる楽しさ・分かる楽しさ・学び合う楽しさ」～授業評価等を活用した体育科授業改善～できることの提示から授業を展開し、児童自ら授業を構築することを目指して」をテーマに研究を行った。

この取り組みの成果の中から、担任が中心となって行った総括を活用し、ボール運動を中心として、担任教師が授業分析を行った記述をもとに、分析を行った。ボール運動を対象に行ったのは、ボール運動が技能を中心に構成されていること、集団で作戦を遂行することにより他者との関わりが重要になることから、ボール運動を対象に研究を行った。

2. 分析の方法

SCAT 分析により記述内容について検討を行った。SCAT 分析とは、質的分析のひとつである。一般的に質的分析は、その手順として、データにコードを付し（コーディング）、それをもとに理論化するのが一般的である。しかし、そのコード付け、コードをもとに理論化（結論記述）が難しい面がある。その点を一定の手順で着しやすしい分析方法として SCAT 分析がある。

「SCAT (Steps for Coding and Theorization)」分析とは、初学者が比較的容易に着し得る質的データ分析の手法である。(中略) この手法では、観察記録や面接記録などの言語データをセグメント化し、そのそれぞれに、(1) データの中の注目すべき語句、データの中の注目すべき語句を明確化する、(2) それを言い換えるためのデータ外の語句、着目した事象を一般化する、一般的な概念の記述を行う、(3) それを説明するための語句、その事象や出来事の背景、原因等を検討し、2 の概念を説明する、(4) そこから浮き上がるテーマ・構成概念の順にコードを考案して、付していく。4 ステップのコーディングと、そのテーマや構成概念を紡いでストーリー・ラインと理論を記述する手続きとからなる分析方法である。この手法は、一つだけのケースデータやアンケートの自由記述欄などの比較的小さな質的データの分析にも有効である。』³⁾とされている。

このような手順で質的分析を行う SCAT 分析は、小さな量でも、質的データ分析が可能であり、分析の方法が明確化されていること、分析過程の省察可能性、反証可能性が高まること、理論的コーディングと質的データ分析の比較、統合が図られることがその特徴である。

本研究では、担任は 6 名であり、比較的小さなデータである。また、技能獲得についての学習の在り方を検討するため、データの内容をストーリーとして分析を行い、技能獲得への学習過程についての意味づけをその中から見出すには、SCAT 分析が適切であると判断した。

なお、小規模なデータから確定的、一般的な理論を導き出すことは困難であり、このデータから言える範囲であることとして論を進めていくこととする。

対象者は表 1 に示す。

表 1 研究対象者の内容

担当学年	1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
年代・性別	50 代・F	20 代・F	50 代・F	30 代・M	30 代・F	40 代・M
教職経験	25 年	6 年	25 年	10 年	10 年	14 年

分析結果については、表 2・3 に SCAT による分析結果を示す。

Ⅳ. 結 果

I. 理論記述

対象となった文章から SCAT 分析の結果、次のような理論記述を生成した。(表 2・表 3)

表 2 2015 年 記述データによる SCAT 分析結果

番号	発語者	テキスト	①テキスト中の注目すべき箇所	②テキスト中の箇句の言い換え	③左を説明するようなテキスト外の概念	④テーマ構成概念 (前後や全体の文脈を考慮して)	⑤疑問・課題
1	1年担任	ボールがゲームにおいて、他の單元と同じようにグループ学習で取り進んだが、ゲームになると、ルールを覚悟して進めようとするのではなく、ゲームが面白くなるまで、ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。また、運動の楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。また、運動の楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	ルールを覚悟して進めようとするのではなく、ゲームが面白くなるまで、ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	不安 運動の楽しさ	運動の楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	
2	1年担任	ボール投げの技術については、経験値の差によって技術に差が出ており、運動量を確保するための工夫がもっと必要であった。	ボール投げの技術 経験値の差 運動量を確保	技術の違い 運動の成長	運動への不安	幼児期からの運動経験をどのように重ね合わせていくか	幼児期の運動経験をどのように積み重ねるのか
3	1年担任	ボール投げゲームにおいては、ルールがわかりやすかったため、意欲が高まり楽しみも増えた。	ルールの覚えやすさ 意欲	運動の楽しさ 運動経験の積み重ね	ゲームでの高揚感	運動の楽しさを味わいやすいゲームは低学年では重要である。	
4	1年担任	ドリル練習をペア学習で行うことで、運動量を確保することは出来たがゲームになると、経験値の多い少ないで、ボールに当たる確率が異なる傾向にあったが、それを補ってあげる工夫がもっと必要であった。	ペア学習 運動量を確保 経験値の差 必要とする必要性	運動の楽しさ ゲームの楽しさ	自己の運動能力 ゲームの楽しさ	経験値を積み重ねる中で自分の能力を上げていくことが出来る	
5	1年担任	ボールゲームのためのドリル学習の工夫が見えなかったため、技術の高まりがあまりなかった。	ドリル学習の工夫 技術の高まり不足	得意への期待 得意への期待	ゲームの楽しさ 得意への期待	運動の楽しさを味わう得意なまでの経験を積み重ねる	
6	2年担任	勝ち負けに勝感で、負けたりするようにならないことが出来ると、すなわちゲームをやめようという気持ちはある。	勝ち負けに勝感	勝敗へのこだわり	自己肯定感の不足	勝ち負けを認めることが出来ない	
7	2年担任	形成的評価が低下している理由は、小さなトラブルでも意欲への影響が強く、情報の不安定さが強いためとそのまま形成的評価に反映しているからである。	意欲への影響 情報の不安定さ	見直しに向けてのことへの不安	状況に対する経験の不足	見直しをもつて課題に対応できない	
8	2年担任	勝ち負けを認めることを通じて、気持ちのコントロールができるようになっていくなかで、勝ち負けがゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)に繋がっている。	気持ちのコントロール 勝ち負けがゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)に繋がっている	ルールの楽しさ 運動の楽しさ	課題に対する経験値	自己や相手に対する理解が課題を通じて深まる	
9	2年担任	初めは、ゲームが楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。また、運動の楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	運動への楽しさ体験	ルールを守ることによる経験値が積み重ねられる	
10	2年担任	2学期の鳥のドングリボールでは、新しいルールやボールの動きもあって、ゲームに楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	新しいルールやボールの動き	互いの理解	経験値の積み重ね	自分の理解の範囲に相手は収まっている	
11	2年担任	3学期のボール投げゲームでは、最後は楽しいと思われゲームをした。ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	教師や友だちの声かけ	仲間からの声かけ	自分の存在	集団の中で自分の位置が実感できる	
12	3年担任	全てのゲームの場において、場の変化によって形成的評価の効果が下がってしまっていた。また、場の変化によって形成的評価の効果が下がってしまっていた。	形成的評価の低下	意欲が高まらなかった	運動の楽しさの体験不足	課題への不安により、意欲が高まらない	
13	3年担任	技術を系統的に身につけるためにも評価の移行をステップで行うことが必要である。	技術を系統的に身につける	段階的な技術の習得	基本的な技術の重要性	個人の技術に応じた指導の在り方を検討する	
14	3年担任	グループでの学習形態は変わらないが、グループの雰囲気は教師が中心になっていく。また、ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	グループの雰囲気は教師が中心になっていく	教師主導の指導形態	系統的な学習の場	合理的な学習には教師主導の場面が必要になる	
15	4年担任	一定のルールを伝えるから、児童が動きやすいようにルールの設定をした。	児童が動きやすいようにルールの設定	分かりやすい内容	自信をもって活動	安心して課題に取り組むことが出来る	
16	4年担任	ゲームで勝つ機会が増えれば、練習の目的も明確になる。	目的も明確	勝敗へのこだわり	運動の楽しさ体験	達成感を味わうことが出来る	
17	4年担任	相手チームとの試合では、ミスすることが多いと思えてしまうが、同じチームの中での試合となれば、攻撃点となり、それを中心に練習内容が改善される。	ミスすることが多い	非難されることへの恐れ	自信喪失	集団の一つの目標に向かって進んでいくことが出来る	
18	4年担任	ゴールでは、試合よりも練習の時間を多くとり、試合は緊張感をもって取り進めた。練習の成果が出ると思えばいい。	練習の成果が出ると思えばいい	達成感の体験	自信	目的に向かって練習が出来る	
19	4年担任	ベースボールでは、投げる、捕る、打つというそれぞれの動きと、「空間認識能力」が必要になる。	「空間認識能力」	ゲームの楽しさ	先を競う能力	ゲームに見直しをもつことが出来る	
20	4年担任	これまでとは違う動きの組み合わせに楽しさを感じたが、技術的にこれまでのような動きが見られず、児童に新しい技術としての楽しさがあったため、單元の中ころまでは、教師主導で練習を続けた。	教師主導で練習を続ける	ゲームの楽しさを待たせる	基本的な技術の獲得	ゲームを積み立てる基本は指導する必要がある	
21	5年担任	ボール運動においては、どの單元も基本的な技術を獲得することは全ての児童ができた。	基本的な技術を獲得	ゲームへの自信	相互理解	勝敗へのこだわりが意欲につながっていく	
22	5年担任	「バスをつなぐ」立てた作戦をゲームで生かすという技術を獲得することが出来た。また、ゲームの楽しさ(特に運動の楽しさ)が下がり下がってしまっていた。	「バスをつなぐ」立てた作戦をゲームで生かすという技術を獲得	得意へのこだわり	勝敗への意欲	集団内での自分の役割への不安と自信の獲得がある	
23	5年担任	練習の動きがゲーム中のどの動きに生かされているかという点を授業者から伝えていくことも、児童の理解に繋がっていった。	授業者から伝えていくことも、児童の理解に繋がっていった	ゲームへの見直し	役割の理解	自己意識を高めながら進めることが出来る	
24	5年担任	ボール運動では勝敗が出るため、児童の意欲が低下してしまわないよう手立てを講じる必要があった。	児童の意欲が低下	勝敗へのこだわり	課題の明確化	勝敗により課題を明らかにしてその課題に意欲的に取り組ませる	
25	6年担任	習熟度や習い事の中でこれらの運動を継続している児童とそうでない児童の差が大きかった。	運動を継続している児童とそうでない児童の差	継続性	課題への対応	多くの場面における機会のある児童は技術が高まる	
26	6年担任	経験値の多い児童が技術の遅い部分を持つてしまったために、遅い児童の技術が伸びなかった。	遅い児童の技術	全体の技術の向上	授業の目標	意図的に目標に向かう指導者の役割が必要になる	
27	6年担任	ネットでは、競技を継続している児童がほとんどいなかったため、技術の差が大きかった。	技術の差	力差の違い	共通の課題	経験の差が目立たない課題の設定を行うことにより、グループの全体が成長することが出来る	
28	6年担任	そこで、チーム内で3回ボールをつなぐと1点得られるというルールを新たに追加した。そのため、それぞれがボールを触る回数が増え、ゲームの中でもボールの動きが楽しくなってきた。	ボールを触る回数	課題への意欲	練習の喜び	意図的に分かりやすい目標の設定が意欲を高める	
29	6年担任	全員がボールを触る機会を有し、かつ全体で協力し合うことで得意な場面が出来るようなルールを設定した。	全員で協力し合うこと	グループの共通の目標設定	達成感	互いに目標を共有する中で運動の楽しさを味わうことが出来る	

ストーリーライン(現時点で書けること)	授業の目的を達成するためには、基礎的な技能やゲームの理解が必要になる。その初期の段階では教師主導の授業形態が必要になる。簡単な目標設定のタスクゲームを行うことにより、運動能力の向上に関わらず、ゲームの中で自己有意識を高めることができる。ゲームでは、チームの一人、一人が得意な得意(空間認識)を持つことが、得意を取ることに必要な達成感に繋がっていく。
理論的記述	・初期の段階での教師主導の授業の必要性 ・タスクゲームによる自己有意識の体験 ・得意への見直しの共有
さらに追究すべき点・課題	他の領域の特性の追求

表3 2017年 記述データによる SCAT 分析結果

番号	発話者	テキスト	①テキスト中の注目すべき箇所	②テキスト中の箇所の言い換え	③左を説明するようなテキスト外の概念	④テーマ・構成概念(前後や全体の文脈を考慮して)	⑤疑問・課題
1	1年担任	ボール投げゲーム+O212になると、ルールを理解して場の設定になれるまでに時間がかかり、その間の評価(特に協力の観点)が下がってしまっていた。	ルールを理解評価(特に協力の観点)	ゲーム慣れチームのまとまり	ゲーム不成立ゲームの楽しさ	ゲームへの興味が続く児童がいること	
2	1年担任	ボール投げゲームは、実戦、練習から見てうまくいっていないわけではなく、真面目に捉える児童ほど、評価が低くなる傾向があった。	真面目評価低下	運動を楽しむ集中力低下	ゲームの特性の不理解運動特性の理解	ゲームの持つ特性を感じ取ることが出来ない	
3	1年担任	ボール投げの技術については、経験値の差によって技能に差が出ており、運動量を確保するための工夫が必要であった。	ボール投げの能力経験値の差運動量の確保	個人の技能運動能力の差	個人の運動能力運動能力の基礎運動の楽しさ	運動を楽しむ児童の運動能力の高さ	
4	1年担任	ボール投げゲームにおいては、ルールがわかりやすかったためか、意欲が高いま取り進む児童が多かった。	ルールの分かりやすさ意欲が高い	タスクゲーム運動の楽しさ	ゲームの楽しさ集中できる	ルールが単純なものは、運動の持つ特性を理解しやすい	
5	1年担任	ドリル練習をペア学習で行うことで、運動量を確保することは出来たが、ゲームになると、経験値の多い少ないで、ボールに触れる量が変わる傾向にあったが、すきを通すことやボールが転がっていく方に聴いて止めることなどのめあてを明確にすることで、上述した児童がいた。	ペア学習運動量の確保目当ての明確さ	互いを認め合う運動の経験指導の適切性	学習の共有化運動経験運動の方向性	運動経験は異なるグループでの教え合いにより、運動の目当てを達成することができる	
6	1年担任	ボールゲームのためのドリル学習の工夫が見られなかったため、技能の高まりがあまり得られなかった。	ドリル学習の工夫の高まり	技能獲得繰り返す	運動経験経験値の差	運動経験と技能は比例の関係にある	
7	2年担任	勝ち負けに敏感で、負けたら悲しいかなくなったりすることがあると、すねてゲームをやめてしまう児童がいる。形成的評価が乱高下している理由は、小さなトラブルでも意欲への影響が強く、情緒の不安定さが顕著でそのまますべき評価に表れているからである。	勝ち負け形成的評価小さなトラブル情緒の不安定さ	負けを受け入れる仲間との協力・支え合う	勝敗へのこだわり感情のコントロール	ゲームの過程での仲間との協力の心地よさを味わう経験が少ない児童がいる	
8	2年担任	勝ち負けを経験することを通して、気持ちのコントロールができるようになっていくように勝ち負けからボールの操作が楽しいと思わせるゲームから順に進んでいく。最初は、ゲームが最後まで嫌なことも多かったが、だんだん失敗しても我慢し、協力することを学び最後までゲームを進めることができるようになった。	勝ち負けの経験気持ちのコントロールボール操作の楽しさ協力	勝敗を受け入れる協力の楽しさ	運動の特性協力の学習の意味	運動の特性に触れることにより、勝ち負けを楽しめるようになる	
9	2年担任	サッカーに近い内容で、ボールの取り合いから、気持ちが高まり途中でゲームを投げ出す児童が出たが、教師や友だちの声かけで立ち直って、取り組む姿が見られた。2年生で経験するボールゲームを全部経験できたのは良かった。	ゲームを投げ出す児童立ち直り	ゲームを楽しめない児童環境による変化	協力運動の特性	運動の特性に触れることにより成長を感じる児童がいる	
10	3年担任	場の設定が変わる際に形成的評価の数値が下がってしまった	場の設定形成的評価の数値の低下	ゲームの形式戸惑い	教材の質楽しさが分からない	児童の技能と教材の目録との関係に不整合がある	
11	3年担任	技術をゲームの中でも同様に行う事をA評価とした。そのことで、形成的評価の低下はあったものの、これまでと比較すると低下率は非常に少ないものであった。	技術とゲーム評価の低下率	技術を生かすゲームの理解	タスクゲームの活用ゲームと特性	これまで培った力を活かす場として体育の授業がある	
12	3年担任	グループでの学習形態は変わらないが、グループの課題は教師が中心となって設定、観察する場面もあったが、その方が、ゲームの中での動きや技術の獲得も他の望よりも良好であった。	教師が中心他の望よりも良好	教師主導技術の定着	従来の教授方法合理性	技術の獲得には、教師の役割(技術のコツを伝える)の重要性が児童の発達段階によっては必要になる	
13	4年担任	ゲームで動きの機会が増えれば、練習での目標も明確になる。	動きの機会が増加目標の明確化	技能に触れる機会達成感	グループでの学び合い認め合い	ゲームによって達成感や協力の学びが成立する	
14	4年担任	ゴール型では、試合よりも練習の時間を多くとり、試合は緊張感をもって取り組みさせた。練習の成果が出ると嬉しそうであった	練習の時間緊張感練習の成果	技能の定着目標への意欲達成感	授業のメリハリをつける	児童の意欲を喚起するための工夫の必要性が示された	
15	4年担任	ベースボール型は、投げる・捕る・打つというそれぞれの動きと、「空間認識能力」が必要になる。そのためにも、授業初めはドリルとして、約定ゲームやラウンドボールやキャッチゲーム、ハンティングパッチングなどを取り入れ、楽しく目標達成できるようにした。	空間認識能力楽しく目標達成	自分と対象との位置関係運動を楽しむ工夫	時間軸に基づいた動きの予想	様々な場面を設定し次のように対応させていくことが出来るのか	
16	4年担任	これまでは友達同士の間取り合いに置きを置いたが、技術的にこれまでの真逆性があらず、真逆に近い状態としての授業があったため、単元の中ごろまでは、教師主導で授業を展開した。	技術の系統性教師主導	基礎的な技能の積み重ね教え込み	技術の伝達教師の役割	児童の技術獲得と関係した授業時間との関係をどのように克服できるか	日常的な自主的運動の重要性
17	5年担任	ボール運動においては、どの単元も基本的な技術を獲得することは全ての児童ができた。しかし、ネット型において、A評価のパスをつなぐ・立てた作戦をゲームで生かすという技術を獲得できなかったことがあったため、以降のボール運動の単元では、児童の実態から練習時間とゲームの時間のバランスを考えて配分した。	技術の獲得パスをつなぐ・立てた作戦をゲームで生かす練習時間とゲームの時間のバランス	作戦をゲームで生かす、指導の工夫	児童の概念と実演性の準備	ゲームには相手チームがあり、ゲームの過程の予想と指導することがある	
18	5年担任	ゲーム中の動き(ルールを含む)を理解できるように、簡単なルールのミニゲームから行い、一つづつ動きを強めていった。練習の動きがゲーム中の動きに生かされているかという点を授業者から伝えたいことも、児童の理解に繋がっていたと考える。	簡単なルールのミニゲーム練習の動きがゲーム中の動きに生かされているかという点を授業者から伝えたい	タスクゲーム教師の評価	児童に分かりやすい評価	授業の目標の明確性と集団全体に伝達できる評価が授業に必要である	
19	5年担任	ボール運動では勝敗が出るため、児童の意欲が低下してしまわないような手立てを講じる必要があった。	勝敗意欲の低下	結果の明確化作戦の成果	受容見直し	状況を判断し見直しを持つことは重要である	
20	6年担任	ゴール型及びベースボール型では、普段遊びや習い事の中でこれらの運動を経験している児童とそうでない児童の差が大きかった。	運動を経験児童とそうでない児童の差	技能の運動量技能のインカネーション	運動への興味づけ運動の楽しさの体験	運動への指向性を育てることが運動能力の高まりにつながるのか	
21	6年担任	特に技術のない児童に対しては、体の動かし方も、競技としての動きも教える必要がでていた。経験値の多い児童が技術の差を埋める部分で補ってしまっただけで、個々の児童の技術が伸びきらなかつた。	技術のない児童個々の児童の技術が伸びきらなかつた	技能の補完技能の伸び	課題の代行技能取得の機会	運動の協力の必要性は運動の楽しさを獲得させる	
22	6年担任	ゴール型やベースボール型でも、経験や技能の量に関わらず、全員がボールに触れる機会を有し、かつ全体で協力し合うことで得点が得られるようなルールを設定することが必要だろう。	全員がボールに触れる機会全体で協力し合う	めまいチームワーク	運動の楽しさ楽しさ体験の増幅	自ら運動する動機づけを授業で身につけさせたい	

この取り組みを通じて、児童の運動能力の差をどのように埋め合わせていくのかという問題提起については、授業で運動への楽しさを体験させることにより、仲間の支えで自ら進んで運動しようとする姿勢を培うことがたいていできてきた。また、グループでの運動回数の取入れは、技能の伸びにとって必要であろうと思われる。また、教え合いをすることにより、運動能力が高い児童によって運動の楽しさを体験を味わうことが出来、他の児童との運動能力の差を埋める重要な要素になると思われる。また、グループ活動はその楽しさをより深めるきっかけになることが示唆される結果となった。また、技能のコツは場合によっては教師から伝達することも合理的である場面があることが分かった。

理論的記述
 ・運動への志向性を培うことが技能の習得に必要である
 ・運動の楽しさを味わわせることが技能の差を埋めるきっかけになる
 ・グループ学習により運動の楽しさを体験をより深いものにできる可能性がある

さらに追究すべき点・課題
 ・この指導の在り方で経年変化をみることで技能の獲得の様子が分かるのではないか
 ・自分からやる気になった児童の今後の技能取得の様子を観察
 ・どの学年も同様に技能の獲得ができるのか

1. 2015 年ストーリーライン

この取り組みを通じて、児童の運動能力の差をどのように埋め合わせていくのかという問題提起については、授業で運動の楽しさを体験させることにより、仲間の支えで自ら進んで運動しようとする姿勢を培うことが大切であることが示された。また、グループでの児童の教え合いは、技能の伸びにとって必要であろうと思われる。また、教え合いをすることにより、運動能力が高い児童も運動の楽しさを体験が出来、他の児童との運動能力の差を埋める重要な要素になると思われる。さらに、グループ活動は、その楽しさをより深めるきっかけになることが示唆される結果となった。また、技能習得のコツは、場合によっては教師から伝達することも合理的である場面があることが分かった。

2. 理論記述

- ①運動への志向性を培うことが技能の習得に必要となる
- ②運動の楽しさを味わうことは、技能の差を埋めることができる
- ③グループ活動により運動の楽しさをより深いもののできる可能性がある
- ④技能習得のコツは教師からの伝達が合理的である場面がある。

3. さらに追及すべき点・課題

- ①この指導による経年変化を検討することで、児童が技能習得するための具体的指導の在り方を見とおすことができるのではないかな。
- ④この指導でやる気になった児童の技能習得の様子を観察する
- ③どの学年でもこの技能習得の指導が可能なかな。

4. 2017 年ストーリーライン

授業の目的を達成するためには、基礎的な技能やゲームの理解が必要になる。授業の初期の段階では、教師主導の授業形態が必要となる。簡単な目標設定がなされるタスクゲームを行うことにより、運動能力の違いに関わらず、ゲームの中で自己有能感を高めることができる。ゲームでは、チームの一人一人が得点への見通し(空間認識)を持つことが、得点を取るなどの達成感に繋がっていく。

5. 理論記述

- ①初期の段階での教師主導の授業の必要性がある。
- ②タスクゲームによる自己有能感の体験ができる。
- ③得点への見通しの共有による作戦を考えることができる。

V. 考 察

2015 年度と 2017 年度における技能獲得を中心に据えた授業計画をまとめることをした。さらに、小学校体育科の担任教師のボール運動における SCAT 分析のストーリーラインからキーカテゴリーを生成し、その比較を行った。(表 4)

表 4 年度別カテゴリー比較

2015 年度	2017 年度
楽しさ体験 ・運動への志向性 ・運動の楽しさ体験 ・グループ活動での楽しさ体験の深まり	技能の高まり 得点への見通しの共有の意識
	自己有能感 タスクゲーム
教師の役割 ・指導のコツは教師が指導	教師の役割 ・初期の段階での教師主導の必要性

題を達成するための場面に繰り返し対面するため、技能が身につくやすく、そのゲームへの意欲も高まることが予測される。

タスクゲームの例

バスケットボールの場合、2対1のタスクゲームを行う。ゴール近くを4つのエリアに分け、パスした後、空いているスペースに移動し、パスを受けてシュートをするタスクゲームを行う。このゲームの課題は、空いているスペースを活用してシュートをする課題である。このゲームにより、シュートの技術、空間認識をより実践的に身に付けることができる。

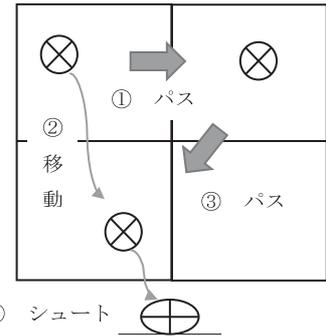


図2 2対1のタスクゲーム

タスクゲームは、児童個人の運動能力の差をより広げることなく、むしろその差を生かして、お互いの能力を理解し合い、高め合うことができると思われる。

また、学年に応じたタスクゲームを系統的に配列することで、さらに、運動能力による運動への苦手意識を持つことなく、運動への志向性を高めることができるのではないかと考えている。

VI. ま と め

1. 技能習得を中心に据えた学習過程は、授業の初期の段階では教師主導の授業形態が必要になる場面があること(例・ルールやマナー、基本的な技能や作戦等)
2. 楽しさ体験は学習する意欲につながる。よって、楽しさ体験を味わうために、技能を身に付ける(できる)ことは、下位目標として重要な意味を持つことから、技能習得を目標とした授業過程は必要性がある。
3. タスクゲームは、児童の運動能力の差を埋め合わせることができる。さらに、ともに技能を高め合い、それに応じて互いを認め合うことにつながる。その過程を通じて、児童がそれぞれに自己有能感を持つことができると思われる。

引用文献

- 1) 小林篤(1979)「体育の授業研究」大修館書店 p.169-222
- 2) 高橋健夫(2002)「体育科教育学入門」大修館書店 p.120
- 3) 大谷 尚(2007)「4ステップコーディングによる質的データ分析方法 SCAT の提案-着手しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き-」名古屋大学大学院教育発達化学研究科紀要(教育科学) vol.54-2号 p.1
- 4) 梅野圭史・林 修・金田 司(1992)「楽しい授業の創造」黎明書房、P.214-215.
- 5) 群馬県教育委員会(2012).「はばたく群馬の指導プラン」p.106

資料

SCAT 分析に用いた各学年の研究資料

2015年度

1年生 ゲーム運動

ボール投げゲームにおいて、他の単位と同じようにグループ学習で取り組んだが、ゲームになると、ルールを理解して場の設定になれるまでに時間がかかり、その間の評価(特に協力の観点)が下がってしまっていた。ただ、実際、教師から見てうまくいっていないわけではなく、真面目に捉える児童ほど、評価が低くなる傾向があった。ボール投げの技能については、経験値の差によって技能に差が出ており、運動量を確保するための工夫がもっと必要であった。

ボール投げゲームにおいては、ルールがわかりやすかったためか、意欲が高いま取り組む児童が多かった。ただ、幼さ故にわがままが行動に出てしまう児童が一部いたため、その児童の評価が下がっている。ドリル練習をペア学習で行うことで、運動量を確保することは出来たが、ゲームになると、経験値の多い少ないで、ボールに触れる量が変わる傾向にあったが、すきを狙ってけることやボールが転がってくる方に動いて止めることなどのめあてを明確にすることで、上達した児童がいた。ただ、ボールゲームのためのドリル学習の工夫が足りなかったため、技能の高まりがあまり得られなかった。

2年生

勝ち負けに敏感で、負けたり思うようにいかなかったりすることがあると、すねてゲームをやめてしまう児童がいる。形成

的評価が乱高下している理由は、小さなトラブルでも意欲面への影響が強く、情緒の不安定さが残るとそのまま形成的評価に表れていたからである。

勝ち負けを経験することを通して、気持ちのコントロールができるようになっていくために勝ち負けよりもボールの操作が楽しいと思われるゲームから順に取り組んだ。初めは、ゲームが最後まで続かないことも度々あったが、だんだん失敗しても我慢し、協力することを学び最後までゲームをすることができるようになった。

2学期の鳥ドッジボールでは、話し合いやルールの確認を何度もして、ゲームに取り組んだ。揉め事はあったが、大きなくずれにはならず、成長が感じられた。

3学期のボールけりゲームでは、最後に難しいと思われるゲームをした。サッカーに近い内容で、ボールの取り合いから、気持ちが高まり途中でゲームを投げ出す児童が出たが、教師や友だちの声かけで立ち直って、取り組む姿が見られた。2年生で経験するボールゲームを全部経験できたのは良かった。

3年

全てのゲームの型において場の設定が変わる際に形成的評価の数値が下がってしまった。評価基準で求められる内容に変化があることにともない、場の設定と練習が変わることが原因と考えた。ネット型・ベースボール型での反省から、ゴール型では、B評価として提示した技術をゲームの中でも同様に行うことをA評価とした。そのことで、形成的評価の低下はあったものの、これまでと比較すると低下率は非常に少ないものになった。技術を系統的に身につけさせるためにも評価の移行をスモールステップで行うことが肝要である。

ゴール型では、タグラグビーを行ったため、児童にとっては全く馴染みのない種目であった。グループでの学習形態は変わらないが、グループの課題は教師が中心となって設定、練習する場面もあったが、その方が、ゲームの中での動きや技術の獲得も他の型よりも良好であった。

4年

一定のルールを伝えてから、児童が動きやすいようにルールの改定をした。ネット型であれば、ボールの触れる回数の増加、ボールの回し方のきまりなどである。そのことで、ボールに触れる機会が増え、慣れることができた。ゲームで動きの機会が増えれば、練習での目標も明確になる。ゴール型では、チーム同士でのゲームを取り入れた。相手チームとの試合では、ミスすることが怖いと捉えてしまうが、同じチームの中での試合となれば、改善点となり、それを中心に練習内容が改善される。ゴール型では、試合よりも練習の時間を多くとり、試合は緊張感をもって取り組ませた。練習の成果が出ると嬉しそうであった。ベースボール型は、教科書通りに進めた。ルールもこれまでのゲームの中でも複雑であり、道具を使うこともこれまでと大きく違うためである。評価としては非常に高いものであった。ベースボール型は、投げる・捕る・打つというそれぞれの動きと、「空間認識能力」が必要になる。そのためにも、授業初めはドリルとして、的当てゲームやランニングキャッチゲーム、ハンティングバッティングなどを取り入れ、楽しく目標を達成できるようにした。これまでは友達同士の関わり合いに重きを置いたが、技術的にこれまでの系統性が見られず、児童に新しい技術としての捉えがあったため、単元の中ごろまでは、教師主導で授業を展開した。

5年

ボール運動においては、どの単元も基本的な技術を獲得することは全ての児童ができた。しかし、ネット型において、A評価の『パスをつなぐ・立てた作戦をゲームで生かす』という技術を獲得させることができなかったことがあったため、以降のボール運動の単元では、児童の実態から練習時間とゲームの時間のバランスを考えて配分した。

ベースボール型は、グローブ等の道具を使用することがない児童が多いことから、投球、捕球、打つ練習を段階的に行っていった。また、ゲーム中の動き（ルールを含む）を理解できるように、簡単なルールのミニゲームから行い、一つずつ動きを確かめていった。練習の動きがゲーム中のどの動きに生かされているかということを授業者から伝えていくことも、児童の理解に繋がっていったと考える。

ゴール型は、基本的な動きができるように、パスゲームやシュートゲームのようなグループで行うミニゲームを取り入れていった。それが、ゲームにも生かされていた。

ボール運動では勝敗が出るため、児童の意欲が低下してしまわないような手立てを講じる必要があった。

6年

ゴール型及びベースボール型では、普段遊びや習い事の中でこれらの運動を経験している児童とそうでない児童の差が大きかった。特に技術のない児童に対しては、体の動かし方も、競技としての動き方も、都度明示していったものの、経験量の多い児童が技術の至らない部分を補ってしまったために、個の児童の技術が伸びきらなかった。

それに対して、ネット型では、競技を経験している児童がほとんどいなかったため、技術の差がなかった。そこで、チーム内で3回ボールをつなぐと1点得られるというルールを新たに加えた。そのため、それぞれがボールに触る回数も増え、ゲームの中でもボールの扱い方に慣れていくことができた。

ゴール型やベースボール型でも、経験や技能の量に関わらず、全員がボールに触る機会を有し、かつ全体で協力し合うことで

得点が得られるようなルールを設定することが必要だろう。

2017年度

1年

分析

- ・単元の前半は、いろいろなボール遊びをした。はじめはペア学習で進め、第3時からグループ学習で進めた。
- ・第2時に評価が上がったのは、他の単元同様、学び方がわかった児童が増えたためである。
- ・第3時でボールなげゲームが加わり、学び方に慣れず評価が下がった。その後、後半にかけては評価が上がった。

観点が充実するための工夫

- ・ボールなげゲームで3つのグループ（投げるチーム、ボールを拾って渡すチーム、審判チーム）に分けたところ、活動がとでも盛り上がった。
- ・ボールなげの練習の場を3つ設定し、サーキット形式で進めた。

2年

分析

(学び合う楽しさ)

- ・審判の役割や進め方を担当することもグループとしてのチームワークが高まった。また、役割、内野外野のポジションを決めることや作戦を立てることで話し合い活動が活発にできた。

(わかる楽しさ)

- ・学習カードを見て何をするかイメージしてから取り組んだ。しまドッジボールのルールや守る場所のローテーションなどを確認した。

(できる楽しさ)

- ・ボールをパスするための投げる・受けるという基本の動きの練習をグループでも工夫して練習させた。パスをはやく回すことが勝てるコツであることを意識させると意欲的に取り組んでいた。

観点が充実するための工夫

- ・コート大きさ、中央のしまの大きさと内野・外野の人数などのバランスがゲームに大きく影響したので、コートの大きさを児童の実態に合わせて調節した。
- ・グループで作戦を立てさせると、グループ内で意欲が高まった。
- ・パス練習をゲーム前に取り入れ、パス回しが上達し、日頃当たてたことのない児童も強い児童にボールを当てることができ、楽しんでいた。

3年

分析

(できる楽しさ)

ボールの投げ方（片手投げ、両手投げ、胸からのパス、下からのパス）を覚えて、チャンスに応じて使い分けできるようになるために、ボール投げの練習を毎時間行った。学習カードを使って、短いパスや長いパスの投げ方を確認し、動きながら投げたり、受け取ったりする練習方法を助言した。練習した投げ方がゲームに活かせる事ができると、点数に繋がり楽しさが増した。

(わかる楽しさ)

パスをつなげることが得点に繋がる事が分かれると、グループの弱点を話し合い、グループで練習メニューや作戦を考えるようになった。練習メニューや作戦は休み時間に教師が入り助言もした。

(学び合う楽しさ)

準備運動となるボール運動をグループでメニューを決めて行わす事で、休み時間にグループでボール投げを練習する姿が見られた。

得点に繋げるために、声の掛け合い、グループの仲間にパスをする意識が高まった。

観点が充実するための工夫

学習カードを使い、シュートゲームのルールと、ボール投げが上手くなるための練習方法を図で提示した。グループで目標とその達成のためにどのような練習をするのか、どの手順で進めていくのかを事前に決めて取り組ませた。作戦を考える時や、休み時間にグループ全員が集まり、教師も入り助言した。

4年

分析

- ・発展的なゲームで学習を進めたので、学習カードは練習とグループめあての確認に使った。

・失敗した時は「どんまい」、成功した時は「ナイスシュート！」と明るく大きな声で称賛する決まりを徹底して行った。言葉にすることで、明るい雰囲気ゲームを進める姿が見られた。

・教師の助言で、攻守交代の時間にグループで声を掛け合って簡単な作戦を立てる様子も見られた。

観点が充実するための工夫

・グループはゲームの特性を活かし、より力が平等になるように身長で分けた。

・支援児童も一緒に入ってゲームをするので、ゲームの途中での攻守交代は混乱すると思ったので、攻守交代のないゲームに変更して進めた。

・児童の技能面を考慮して、ゴール周りの禁止ゾーンを設定せずにフリーでシュートできるように変更した。

5年

分析

(わかる楽しさ)

・打つ・投げる・捕る技術の中で自分の苦手なものを、グループ練習の時間の中から感じ取らせた。授業時間外にも、個別で技能の練習をさせた。次時でその成果を実感していた。

(学び合う楽しさ)

・グループの中で、経験者が初心者積極的に声かけをするよう伝えた。上手くできない児童は、そういった声かけや教えてもらうことで意欲が高まった。また、試合では1つ1つのプレーに対する声かけを大切にすることを伝えた。ボールに対して誰が反応すればよいのかを伝えあうことや、仲間の失敗には「ドンマイ」などの励ましの言葉をかけてあげることで、グループで協力して点をとっていること、守り合っていることを意識することができていた。

(できる楽しさ)

・勝敗にこだわってしまい、勝ったときは成果を感じ、負けたときは成果を感じられなかったようだ。

観点が充実するための工夫

○積極的な声かけを求めた

・経験者と初心者、技能の差が両極端であったため、経験者が初心者積極的に声かけをすることが大切だと伝えた。

○グループでの話し合いの時間を大切に

・毎時間の試合結果を受けて、自分たちのグループで強化すべき技術はどんなことかを考えさせた。それを基に、毎時間の練習内容を自分たちで考えさせた。

6年

分析

(学び合う楽しさ)

・クラスを2グループに分けた。キャプテンを中心に据え、各チームの技能面の特徴を考えさせた。攻めと守りの弱点を明らかにし、それらを補うために練習方法を具体的に設計させた。その後、攻めの面では、スイングの形を休み時間などでも練習し合う場面や、トスバッティング、フリーバッティングなどの練習へと広がりを見せた。守備面では、素手での捕球練習から始まり、グラブを使った練習、動きながらの捕球へとつながっていった。今までの経験が少ない児童にとっては、実力に合った練習方法ができる喜びがあったようである。

(わかる楽しさ)

・感覚的な伸びは、ゲーム形式の学習の場において感じる事ができたようである。練習中に行ってきたものが、その場に依って実践できることは大きな喜びであると同時に、わかることを実感することができていた。わかることでキャプテンをはじめ、チームメイトへの信頼へとつながっていた。

(できる楽しさ)

・信頼感が深まっていくと、技能面での上達を自然と求めるようになる。チャンスの場面で打てたこと、大切な場面で捕球し、アウトにすること、進塁を阻止すること、できることがより具体的であり、やるべきことの見当をつけることもできるようになる。できることが増える、ベースボール型の授業の最大の目標である、空間認識能力も伸ばすことができていた。

観点が充実するための工夫

・学習カードを中心とした。課題の明記を中心に据えた。個別の課題を明確にすることで、チームにとってどのような技能が求められているのかが認識できるようになった。ゲーム中であっても学習カードを振り返る場面があり、攻めの間にも守備の予備練習をしたりするなど、自ら技能を求めるようになった。