

〈体育〉

体を動かす楽しさや心地よさを味わう学習指導の工夫
— 仲間とかかわるGボール運動とチャレンジ運動を通して（第3学年） —

恩納村立安富祖小学校教諭 安座間 直 樹

I テーマ設定の理由

今日、様々な社会変化に伴い、子どもたちを取り巻く社会環境や生活様式も変化してきている。その中で、中教審答申(2002年9月)「子どもの体力向上のための総合的な方策について」では、子どもの体力・運動能力の低下傾向や、運動する子どもとしない子どもの二極化の傾向を指摘している。その原因の一つとして、スポーツや外遊びに不可欠な要素である時間・空間・仲間の3つの減少が考えられると示し「生涯にわたって運動に親しむ態度」の形成が重要だと述べている。それと関連し、地域社会の人間関係の希薄化・少子化・遊びの変質等の影響が重なり子ども同士の豊かな交流が失われ、学校教育においては話し合い活動や学び合い活動など、人とかかわる「人間関係づくり」が大きな課題となっている。

このような状況を受けて、今回改訂された学習指導要領では、仲間との交流や体力の向上などを目的とした「体づくり運動」の一層の充実を改善点に掲げ、低・中学年の中心的な運動領域「基本の運動」に代わり、これまで高学年から実施されていた「体づくり運動」が低学年段階から導入されている。また、低・中学年においては年間授業時数が増加され、仲間との交流やコミュニケーション能力の育成、体力向上を図る体育科の重要性がますます高まってきている。

本校の体育学習における児童の実態を見ると、活発かつ好奇心旺盛でほとんどの児童が体を動かすことは好きで、各自それぞれの課題に対しては意欲的に活動することができる。ところが、仲間同士で見合う、教え合う、などの協力して活動することは苦手である。そのため、仲間とともに取り組む学習では達成感を味わうことができない場面も多く見受けられ、体を動かす楽しさや心地よさを十分に味わえていないようにうかがえる。このことから、「体づくり運動」の領域における指導の工夫が課題であると考えられる。

そこで本研究では、体を動かしながら仲間とともに達成感を味わう学習の手立てとして、体づくり運動の指導の工夫をし、かかわりを重視した活動の場を作ることを考えた。その手段として、仲間とともに多様な動きに挑戦するGボール運動と、一つの課題を仲間と解決していくチャレンジ運動を行う。そのような学習を通して、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができる学習指導の展開を図りたい。

〈研究仮説〉

体づくり運動において、仲間とかかわりを重視したGボール運動とチャレンジ運動の指導を工夫することにより、仲間と豊かにかかわり、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができるであろう。

II 研究内容

1 体を動かす楽しさや心地よさを味わうとは

池田延之(2008)は体育学習に必要な楽しさとして、図1のように「高田典衛のよい体育授業の四原則」①精一杯体を動かした(動く楽しさ)。②技や力が伸びた(伸びる楽しさ)。③「あ、そうか」という発見があった(解る楽しさ)。④仲間となかよく運動した(集う楽しさ)の4つに付け加え、⑤運動の特性にふれることが必要だと述べている。さらに、楽しい体育の授業は「かしくく、なかよく、元気よく」と表現することができ、「生きる力」をはぐくむことにつながると述べている。

楽しい体育はただ単に「子どもが体を動かして勝敗を競い、楽しければよい。子どもが



図1 楽しい体育と生きる力

好きな運動領域を自由に好きにさせればよい。」というものではない。体育はあくまでも学習であって、体を動かす中で「学び」がなければならない。体育における学びとして、運動技能の向上、運動におけるルールや活動の質の向上、仲間とのかかわりの中でのマナーの向上を挙げることができる。以上のことから体を動かす楽しさとは、図2のように「仲間と共に運動の特性にふれながら、精一杯運動し、新たな発見や技能の高まりがあること」であり、体を動かす心地よさとは



図2 体を動かす楽しさと心地よさ

「仲間と共に運動の特性にふれることによって感じる達成感や充実感、満足感」と捉える。

運動の特性について永島惇正ら(2004)は「体育学習における運動の特性は、『一般的特性』を『子どもからみた特性』からとらえ直す必要がある。」と述べている。一般的特性とは、運動そのものが持つ魅力や楽しみのことである。そのためには、運動の持つ魅力を学級の児童の個人差を踏まえ、学習する児童の立場からどこが楽しく、どこがつまらないのか、どんな楽しみ方ができる運動かを明らかにすることが必要である。この「子どもから見た特性」を重視して単元を構成することで、子どもたちは運動の一般的特性(運動が持つ魅力や楽しみ)にふれ、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができる。と考える。

2 仲間とのかかわり

高橋健夫(2005)は心と体を一体としてとらえる体育にもっとも強く期待されていることとして、「運動を通しての肯定的な『かかわりの経験』や『かかわり方の学習』であり、集団で取り組み、集団で達成し、集団で達成の喜びを共有できるような教材を開発することが必要である。」と体育学習における仲間とのかかわりの重要性を述べている。

体育学習における仲間とのかかわりは、教室で行われる他教科の授業と異なり、共に身体を動かす中でかかわるスキンシップであるため、とても重要である。図3のように、仲間とのかかわりの中で人間関係が融和的に進んだり、衝突したりしながら課題を解決していく過程の中で子どもたちは集団のよさや、集団におけるよりよい行動を選択する力が身に付き、肯定的な人間関係を形成することができる。と考える。その中で、仲間との達成感や充実感、満足感を共有し、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができると捉え、仲間とのかかわりを重視した学習指導の展開を図っていきたい。



図3 体育学習におけるかかわり

3 体づくり運動(体ほぐしの運動と多様な動きをつくる運動)

「体づくり運動」は、自己の体への気づき・体の調整・仲間との交流をねらいとした「体ほぐしの運動」と体の動きや働きを高め、体力の向上をねらいとする「体力を高める運動」とで構成されている。今回改訂された学習指導要領の解説編では、「子どもたちの体力が低下する中で、運動の楽しさや基本となる体の動きを身に付けることを重視する視点から、低・中学年の授業時数の増加が図られたこと、運動する子どもとそうでない子どもの二極化傾向や体力の低下傾向を受け低学年から体づくり運動が取り上げられた。」と示している。また、高学年は従前どおりで構成しているが、低・中学年においては「発達段階を踏まえると、体力を高めることを学習の直接の目的にすることは難しいが、将来の体力向上につなげていくためには、この時期に様々な動きを培っておくことが重要である。」と示した。体づくり運動は図4のように「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動」で構成しており、「多様な動きをつくる運動」では動きづくりにねらいがおかれている。本単元では、体づくり運動の2つの運動(体ほぐしの運動と多様な動きをつくる運動)で単元を構成し、仲間との交流を重視しつつ、様々な動きを培っていけるような授業づくりを行いたい。

また、今回改訂された学習指導要領の解説編では、「体づくり運動の指導においては伴奏音楽などを取り入れ、楽しく授業を展開することが必要である。」と示している。それは、体育学習における心と体を一体としてとらえる観点からもその重要性が分かる。本単元においても体づくり運動の学習で音楽を効果的に活用することにより、心を弾ませ、体を動かし、さらには仲間との豊かなかかわりをも促進し、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことのできる学習展開を図りたい。



図4 中学年における体づくり運動のねらい

4 Gボール運動の特性

今回改訂された学習指導要領の解説編において、中学年の「体づくり運動」の用具を操作する運動の例示として「Gボールに乗って、軽くはずんだり転がったりすること」が示された。

Gボールとは1960年代にスイスの理学療法士が、神経系に障害のある子どもたちのリハビリの一つとして使用したのが始まりである。欧米では、障害者の機能回復訓練だけに留まらず、様々な教育現場で教具として幅広く活用されている。Gボールの「G」はGravity(重心)Giant(巨大)Gymnastics(体操)の頭文字に由来するものである。長谷川聖修(2007)は、「さまざまな姿勢で『乗る』『弾む』『転がる』ことのできるGボール運動は、調整力を中心とした柔軟性や平衡性、筋力などの多様な運動効果を得ることができ、体力の向上や身体への気づきや仲間との交流など、体ほぐしの運動の教材としても有効である。」と述べている。そのため、Gボール運動は体づくり運動の「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動」のねらいを達成するのに有効な手段であると考え、Gボールを用いた体づくり運動の授業を展開していく。

(1) 体ほぐしの運動とGボール運動

長谷川は、体ほぐしの運動の「気付き」「調整」「交流」の3つのねらいとGボール運動の特性とを対応させ、表1のように整理した(図5参照)。

表1 体ほぐしの運動とGボール運動の特性

気付き	Gravity (重心)	揺れ動くボールの上で乗る・弾む・転がる運動を通して自己や仲間の体の使い方に気付く。
調整	Gymnastics (体操)	柔らかな曲面と弾性を利用して、様々な動きで多彩な運動感覚を引き出し、体を調整する力を高めることができる。
交流	Giant (巨大)	人が乗ることができ大きなボールは仲間と協力し合ったり、助け合ったりすることで楽しさが増す。



図5 体ほぐしの運動とGボール運動

(2) 多様な動きをつくる運動とGボール運動

Gボール運動は多様な姿勢での運動課題を多く引き出してくれることから、体づくり運動における「多様な動きをつくる運動」にも適していると考えられる。多様な動きをつくる運動を構成する「体のバランスをとる運動」「体を移動する運動」「用具を操作する運動」「力試しの運動」「基本的な動きを組み合わせる運動」の5つの運動とGボール運動の様々な活動を対応させ、図6のように整理した。その運動内容から学習のねらいや児童の実態、発達段階に合わせて運動内容を選択し活用していく。



図6 多様な動きをつくる運動とGボール運動

(3) Gボール運動の特性

Gボール運動の特性にふれさせ、体を動かす楽しさや心地よさを味わわせるために、機能的特性を中心に3つの視点からその特性を明らかにし、表2にまとめた。

表2 Gボール運動の特性

効果的特性	調整力(巧緻性・平衡性・敏捷性)を培うことができる。
構造的特性	1人で「乗る・弾む・転がる」の動きを中心に、2人、3人、4人の動きへと様々な活動に発展していくことができる。
機能的特性	心と体をリラックスさせることができる。 仲間と協力して、様々な運動課題に挑戦できる。

5 チャレンジ運動

チャレンジ運動とは、仲間との交流や肯定的な人間関係の育成を目的として、アメリカで開発された体育学習プログラムで、高橋によって日本に紹介された。図7に示したようにチャレンジ運動は教師が示した課題に対して指名されたリーダーのもと、グループ全員で課題を解決していく。課題を達成するには仲間との協力が必要不可欠であり、「集団的達成」の喜びを味わう中で肯定的な人間関係や責任感を育成していく。このことから、体ほぐしの運動の仲間との交流に位置づけることがふさわしいと考える。



チャレンジ運動の開発者であるダニエルW・ミドゥラら(2000)は「チャレンジ運動で重要なことは、仲間と互いに助け合ったり、依存し合ったりしながら、『集団的達成』の喜びを生み出すことである。そしてその運動は競争的な活動ではなく、協同的な活動であり、社会的・心理的・人格的発達を促進する要素をもっている。」と述べている。

本單元ではチャレンジ運動を用いて集団的達成感を味わわせたい。そして毎時間異なった課題へ取り組み、達成感を繰り返し味わうことで肯定的な人間関係を育成し、集団的高まりを形成する中で、体を動かす楽しさや心地よさを味わわせていきたい。今回はGボールを活用したチャレンジ運動の教材化を図り実践する。表3にチャレンジ運動の学習の進め方を示す。

表3 チャレンジ運動における学習の進め方

①チャレンジ運動に関連した導入	主運動とつながりのある運動を取り上げることによって、子どもたちの心と体を解放する。
②課題解決の作戦についての話し合い	リーダーが課題カードを受け取り、リーダーを中心に全員で課題やルールを理解し、課題解決の作戦について話し合いをする。
③協力的な課題への取り組み	協力したり、肯定的にかかわることの重要性を示す。また、互いに賞賛や励ましを与えあうように教師が見本を見せる(仲間を非難しない、けなさない)。
④課題達成の喜びの表現	課題を達成した後、グループ全員がポーズをつくり、喜びを表現する。
⑤振り返りと相互評価	よかったところをほめ合い、今日の振り返りを行う。

6 学習指導の工夫

(1) 学習過程におけるGボール運動の活用の工夫

学習過程をめあて1・2・3と設定し、授業を展開する。めあて1では「体ほぐしの運動」、めあて2では「多様な動きをつくる運動」、めあて3では「チャレンジ運動」を行う(表4)。学習内容は、教師があらかじめ準備していた運動に、第1時の「Gボールになれよう」で子どもたちのアイデアから出てきた運動を加え、実践した。

表4 学習過程と運動内容

学習過程	学習活動	学習内容(運動内容)
めあて1	体ほぐしの運動	・おしくらまんじゅう ・おなかでキャッチ ・サンドイッチ ・はずんでマッサージ ・はずんでブリッジ ・たすけてー
めあて2	多様な動きをつくる運動	・ぼんざいバランス ・スーパーマン ・逆スーパーマン ・すべり台 ・スライディング ・すべり台 ・はつけよい ・十字架
めあて3	チャレンジ運動	・ウェーブジャンプ ・サンドイッチウォーク ・ロングすべり台

(2) チャレンジ運動の工夫

チャレンジ運動の学習内容(運動内容)は様々あるが、今回はGボールを用いたチャレンジ運動を教材化し実践した。

(3) 音楽の工夫

村田芳子(2006)はリズムダンスに関して「授業で取り上げるリズムや音楽は、子どもの身近で関心の高い曲から、軽快に弾んで踊れるようなやや速めのテンポ(130~150拍程度/分)の曲を中心に曲調や感じの異なる曲を選ぶようにする。」と述べている。それを参考に効果的な音楽の活用方法を表5のように分類した。

表5 体づくり運動における効果的な音楽の活用方法の分類

学習場面	音楽の特徴とリズムの分類
体ほぐしの運動	単調で律動的な音楽 ♪120~♪130
多様な動きをつくる運動	子どもたちが身近で聴き慣れた音楽 ♪130~♪140
チャレンジ運動	チームで協力して課題解決を促進する音楽 ♪120~♪150 キーワード「冒険」「チャレンジャー」「勇気」「あきらめない」「協力」
振り返り	ゆったりとしたメッセージ性のある音楽 ♪82~♪86

(4) 肯定的なかかわりを促進する工夫

体育学習における肯定的なかかわりを促進する手だてとして、授業の各場面ごとをイメージし、表6に示すように整理し実践した。

表6 肯定的なかかわりを促進する手だて

場面	手だて
授業の始め	○肯定的な言葉かけの確認をする。 (いいぞ・うまいね・やったー・すごい・その調子・おいしい・あとすこし・がんばろう) ○仲間のよいところを見つける視点を与える。
準備運動 2,3人での活動	○自分や友達の体の様子に意識させる言葉かけを行う。 ○毎時間バディを替え、多くの仲間とかかわりを持たせる。
チームでの活動	○チームへの所属意識を高める。 (チーム名・気合い・ハイタッチ・決めポーズ等チームのオリジナルを創る。)
学習の振り返り	○友達やチームのよかった所を発表し合ったり、学習カードに書いた感想を学級の掲示板で紹介する。 ○チームが融和的に進んだり、衝突した場面を具体的に振り返り、その原因を見つける視点を与える。
※停滞している児童	○活躍の場の設定、教師が加わり一緒に活動する。

III 指導の実際

1 領域・単元名 体づくり運動 「ワクワク チャレンジ Gボール!!」

2 単元の目標

<p>【運動技能】 (1) 体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きができるようにする。 ア 体ほぐしの運動では、心と体の変化に気付いたり、体の調子を整えたり、みんなでかかわり合ったりするための手軽な運動や律動的な運動をすること。 イ 多様な動きをつくる運動では、体のバランスや移動、用具の操作などとともに、それらを組み合わせること。</p> <p>【態度】 (2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、場や用具の安全に気を付けたることができるようにする</p> <p>【思考・判断】 (3) 体づくりのための運動の行い方を工夫できるようにする。</p>

3 運動の特性

(1) 一般的特性

Gボール運動は調整力(巧緻性・平衡性・敏捷性)を培うことができ、1人で「乗る・弾む・転がる」の動きを中心に、2人、3人、4人の動きへと様々な活動に発展していくことができる運動である。さらに、心と体をリラックスさせたり、仲間と協力して、様々な運動課題に挑戦することができる運動である。また、チャレンジ運動は仲間との協力が必要不可欠な課題を解決することによって、集団的達成感を味わい、肯定的な人間関係を形成することができる運動である。

(2) 子どもから見た特性

子どもたちにとってGボール運動は一人で乗って楽しむことができる運動である。しかしながら、初めての学習となるため、仲間とともに活用する運動の仕方は分からない。そこで、様々な活用の仕方や運動課題を設定することにより、Gボール運動の特性に触れ、楽しむことができる運動であると捉える。また、子どもたちにとってチャレンジ運動は、未経験で関心が高いが仲間とかかわる活動は苦手であるため、活動が停滞する。そのため、仲間との協力を促す手だてを工夫することにより、集団的達成感を味わい、肯定的な人間関係を形成することができる運動である。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

仲間と力を合わせ、いろいろなGボール運動にチャレンジし、楽しさや心地よさを味わおう。

(2) 道すじ

めあて1 自分や友だちの心や体に気づこう。

めあて2 いろいろな動きにチャレンジしよう。

めあて3 チームで力を合わせ、チャレンジかだいをクリアしよう。

5 単元の指導計画(全8時間)

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8	
一時間の流れ	初エンターション 学習の進め方 Gボールになれよう	めあて1 自分や友だちの心や体に気づこう。 (体ほぐしの運動)	めあて2 いろいろな動きにチャレンジしよう。 (多様な動きをつくる運動)					めあて3 チームで力を合わせ、チャレンジかだいをクリアしよう。(チャレンジ運動)	学習のまとめ
		めあて2 いろいろな動きにチャレンジしよう。 (多様な動きをつくる運動)							
			ふり返り						

6 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
<ul style="list-style-type: none"> 自己や仲間の体に関心を持ち、きまりを守り、仲良く進んで取り組むことができる。また、互いに協力し、場や用具の安全に気を付けて運動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自己の体や仲間の体の状態に気付き、仲間と協力するよさが分かり、Gボール運動の様々な運動課題に対してのコツが分かる。また、チャレンジ運動において、課題解決に向けての方法を考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> Gボールを用いて、多様な姿勢での動きやGボールを操作する動きなど体の基本的な動きができる。

7 評価計画

時期	評価観点	評価内容	評価方法
単元の前 (診断的評価)	実態把握	・体育学習に対する実態把握(興味・関心・態度・経験)	質問紙法
単元の中 (形成的評価)	1 関心・意欲 態度 思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> Gボールに関心を持ち、学習意欲を高めることができる。 学習の見通しを持ち、ルールやマナーを理解することができる。 	行動観察 学習カード 発言
	2 関心・意欲 態度	<ul style="list-style-type: none"> 自己や仲間の体に関心を持つことができる。 きまりを守ることができる。 友だちやチームで協力して学習することができる。 安全を確かめながら進んでいろいろな動きに挑戦することができる。 学習の準備・片づけを協力してできる。 	行動観察 学習カード 発言
	7 思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> 自己や仲間の体の様子に気づくことができる。 仲間と協力するよさが分かる。 Gボール運動の様々な運動課題に対してのコツが分かる。 課題解決に向けての方法を考えることができる。 	
単元の後 (総括的評価)	8 まとめの評価	<ul style="list-style-type: none"> 体を動かす楽しさや心地よさを感じることができたか。 バディやチームで協力することができたか。 	質問紙 感想文

8 本時の学習 (5/8時間)

	学習のねらい・活動	○教師の支援【 】評価
は じ め 10 分	1 学習の準備をする。 2 今日の学習の確認をする。 3 体ほぐしの運動を行う。 〆めあて1 自分や友だちの体や心に気づこう。 ・はずんでマッサージ ・たすけて～ ・はずんでブリッジ ・2人ではずもう ・サンドイッチで歩こう ・おなかでキャッチ	○肯定的な言葉かけの確認をする。 ○体育学習におけるルール・マナー・安全面の確認をする。 ○律動的な動きを促す音楽を流す。 ○自分や友だちの体に気付かせる言葉かけをする。 【関】自己や仲間の体に関心を持つことができる。 【思】自己や仲間の体の様子に気づくことができる。
	4 多様な動きをつくる運動を行う。 〆めあて2 いろいろな動きにチャレンジしよう。 ・バンザイバランス ・十字架 ・はつけよい ・スーパーマン ・スライディング	○子どもたちが身近で聴き慣れた音楽を流す。 ○うまくできるポイントを提示する。 【関】安全を確かめながら進んでいろいろな動きに挑戦することができる。 【思】Gボール運動の様々な運動課題に対してのコツが分かる。 【技】Gボールを用いての様々な動きができる。

30分	5 チャレンジ運動を行う。 めあて3 チームで力を合わせ、チャレンジかだいをクリアしよう。	○チームで協力して課題解決を促進する音楽を流す。 ○肯定的な言葉やルールの確認をする。 ○話し合いがうまくいくような言葉かけをする。 ○停滞しているグループにはクリアしたチームのコツに気付かせる。 【関】 友だちやチームで協力して学習することができる。 【思】 課題解決に向けての方法を考えることができる。
	・サンドイッチウォーク ○レベル1 チームみんなでサンドイッチを作り、体育館の端から端まで歩いたらクリア!! ○レベル2 端まで行ったらみんなで回れ右をして戻る。戻ってきたらクリア!!	
まとめ5分	6 今日の学習を振り返る。 ・ワークシートに記入する。 ・みんなで振り返る。 ・次時の心構えを整える。	○ゆったりとしたメッセージ性のある音楽を流す。 ○友だちや各グループのよかったところを見付けることができる言葉かけをする。 ○次時の活動を知らせ、意欲を高める。 【関】 最後まで、きまりを守ることができる。 【思】 仲間と協力するよさが分かる。

9 活動の様子

めあて1・2・3の学習活動の様子を紹介する(写真1・2・3)。



写真1 めあて1「体ほぐしの運動」



写真2 めあて2「多様な動きをつくる運動」



写真3 めあて3「チャレンジ運動」

10 仮説の検証

研究仮説を「体づくり運動において、仲間とのかかわりを重視したGボール運動とチャレンジ運動の指導を工夫することにより、仲間と豊かにかかわり、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができるであろう。」とし、研究を進めてきた。本研究では、表7で示すように5つの検証方法を用いて、児童の変容を検証・考察する。

表7 検証方法

検証内容	検証方法
(1) 体を動かす楽しさの検証	形成的授業評価
(2) 体を動かす心地よさの検証	感想文分類評価
(3) 体育学習に対する態度の変容の検証	診断的・総括的授業評価
(4) 体育学習と学級集団の関連性	学級集団意識調査
(5) 学級集団の変容	Q-Uテスト

(1) 体を動かす楽しさの検証 (形成的授業評価)

高橋健夫(2007)が作成した「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4次元9項目から成る、信頼性・妥当性の高いとされる形成的授業評価を用いて、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができたか、授業内容(運動内容)が子ども達にとって有効であったかどうかを検証する。

形成的授業評価とは教師の手だてが子どもたちにとって有効であったのかどうか、授業を振り返るために行われる毎時間の子どもたちによる評価活動である。

理論研究で述べた通り、体を動かす楽しさを「仲間と共に運動の特性にふれながら、精一杯運動し、新たな発見や技能の高まりがあること」ととらえ、形成的授業評価の「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の高まりが体を動かす楽しさとあてはめ、検証した。

表8の得点と図7のグラフを照らし合わせてみると単元の後半にいくにつれて大きな伸びが見られる。2時間目と4時間目では全体的に得点が下がる結果となったが、その要因として2時間目は運動課題の難易度が低く、児童の実態に適していなかったことが考えられる。4・5時間目のめあて3「チャレンジ課題」で取り上げた運動内容は同じだが、4時間目に評価が下がった理由として、初めて出会う運動内容に、チームでの課題解決がうまくいかず、停滞していたからだと考える。逆に5時間目は2回目の出会いとなるチャレンジ課題に、各チームとも作戦を練って挑み、成功したことがこの結果に推察される。また、教師自身が運動内容に対する手だての修正を行った結果、3時間目・5時間目で評価が上がったと考える。総合評価の推移を見ても体を動かす楽しさを味わうことができたことがうかがえる(表9参照)。

表8 毎時間の形成的授業評価 (N=19)

次元	項目	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
成果	1. 感動の体験	2.69	2.48	2.77	2.40	2.81	2.79	2.70
	2. 動きの伸び	(4)	(4)	(5)	(3)	(5)	(5)	(5)
	3. 新しい発見							
関心 意欲	4. 精一杯の運動	2.82	2.63	2.68	2.53	2.76	3.00	2.97
	5. 楽しさの体験	(4)	(3)	(3)	(2)	(3)	(5)	(5)
学び方	6. 自主的学習	2.59	2.50	2.63	2.53	2.58	2.82	2.61
	7. めあても持った学習	(4)	(3)	(4)	(3)	(4)	(5)	(4)
協力	8. 仲良く学習	2.77	2.56	2.61	2.66	2.71	3.00	2.87
	9. 協力的学習	(4)	(3)	(4)	(4)	(4)	(5)	(5)
総合評価		2.72	2.54	2.67	2.53	2.72	2.90	2.79
		(4)	(3)	(4)	(3)	(4)	(5)	(5)

「はい」3点「どちらでもない」2点「いいえ」1点の平均得点()は5段階評価の数値

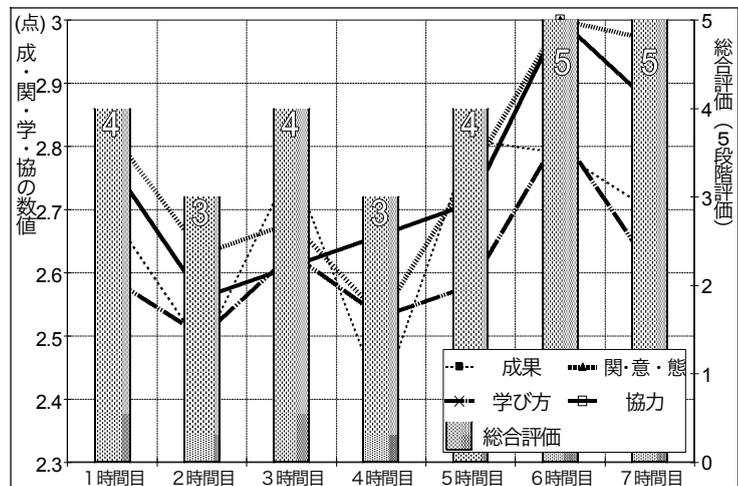


図7 形成的授業評価の推移

図7の推移を見ると、3時間目・5時間目で評価が上がったと考える。総合評価の推移を見ても体を動かす楽しさを味わうことができたことがうかがえる(表9参照)。

表9 形成的授業評価(毎時間)の児童の主な感想

1時間目:	自分はバランスがいいなと思った。Gボールは楽しかったしきもちよかったです、またやりたいです。
2時間目:	あせがいっぱいでて、きもち良かったです。でもふざけてしまった。
3時間目:	Aさんがこうやってみたらとか教えてくれたので、うれしかったです。こんどはわたしが役に立ちたいです。今日はバディがかわったのでBさんのいい所を見つけて、とてもいい気持ちになりました。
4時間目:	今日はチャレンジ運動のとき、ちょっとけんかしてしまいました。グループでやるサンドイッチがむずかしかったです。
5時間目:	今日のはじめてのバディだったのできんちょうしました。前より上手になり、成功したからうれしかったです。
6時間目:	たすけあって、きもちよかったです。Cさんが「たすけてー」のときじょうずにささえてくれました。
7時間目:	Dさんといっぱいプラスの言葉で教え合いができました。

(2) 体を動かす心地よさの検証(感想文分類法)

仲間との豊かなかかわりを持ち、体を動かす心地よさを味わうことができたかを授業後の自由記述の感想からキーワード毎に分類して検証した。子どもたちから出てきた感想のキーワードを分類すると「協力」「特性」「できた」「意欲」「精一杯」に分けることができた。図8を見ると感想に「協力」を記入した子どもの割合は84%で多くの子どもが仲間とのかかわりを持つことができた授業だと感じていることがわかる。また、特性も63%の子どもが記入していたことから、多くの子どもがGボール運動やチャレンジ運動の特性に触れ、体を動かす心地よさを味わったことがうかがえる。

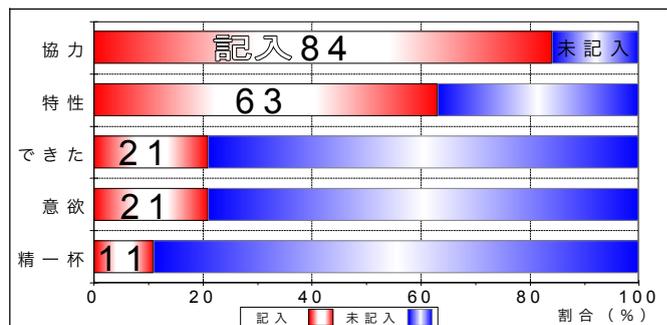


図8 感想文の分類結果 (N=19)

また、特性も63%の子どもが記入していたことから、多くの子どもがGボール運動やチャレンジ運動の特性に触れ、体を動かす心地よさを味わったことがうかがえる。

(3) 体育学習に対する態度の変容（診断的・総括的授業評価）

高橋らが作成した信頼性・妥当性の高いとされる、診断的・総括的授業評価を用いた。診断的授業評価とは児童の実態を明らかにするために単元前に行われる評価活動であり、総括的授業評価とは単元を終えて、子どもたちの変容を見るために行われる評価活動である。その質問項目は「楽しさ(情意目標)」「学び方(認識目標)」「技能(運動目標)」「協力(社会的行動目標)」の4次元20項目で作成されており、子どもが体育授業についてどのように思い、どのように感じているのか、など単元前後で比較分析し考察した。

表10は診断的・総括的授業評価の結果である。単元前の診断的授業評価ではQ5. 心理的充足「体育で体を動かすと、とても気持ちがいい。」の問いに対して、5段階評価の1で「楽しさ」の次元評価も3と低い。またQ7. 他人を参考「体育をしているとき、うまい子や強いチームを見てうまくできるやり方を考えることができる。」の問いに対しても評価が1で「協力」の次元評価も3と低い。以上のことから、仲間同士で見合う、教え合う、約束を守るなどの協力して活動することは苦手であるため、体育の授業における「楽しさ」の評価が低くなっていたと考える。しかし、単元後の総括的授業評価は「協力」の次元評価が「3」から「5」へと伸びた。また、「楽しさ」の次元評価も「3」から「5」へと伸びた。そのことから「協力」が伸びたことから「楽しさ」の評価も相乗効果で伸びたことが推察される。図10のグラフからも「協力」や「楽しさ」の次元評価はもとより、「学び方」や「技能」の次元においても大きな伸びがあったことがわかる。以上のことから、毎時間バディの交代や肯定的なかかわりを促進する手だて、「チャレンジ運動」におけるチームの仲間と共に課題に挑戦し、課題解決を図るような授業を組み立てた結果として、豊かな仲間とのかかわりの中で肯定的な人間関係をつくり、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができたと考えられる(表11参照)。

表10 診断的・総括的授業評価表 (N=19)

次元	項目	診断的		総括的	
		平均得点	評価	平均得点	評価
楽しさ	Q1. 楽しく勉強	2.53	3	3.00	5
	Q2. 明るい雰囲気	2.47	4	2.79	5
	Q3. 丈夫な体	2.79	4	2.95	5
	Q4. 精一杯の運動	2.42	3	2.90	5
	Q5. 心理的充足	2.37	1	2.74	4
楽しさ(情意目標)の合計		12.58	3	14.37	5
学び方	Q6. 工夫して勉強	2.42	5	2.74	5
	Q7. 他人を参考	2.21	1	2.63	5
	Q8. めあてを持つ	2.42	5	2.74	5
	Q9. 時間外練習	1.90	3	1.90	3
	Q10. 友人・先生の励まし	2.42	4	2.53	5
学び方(認識目標)の合計		11.37	4	12.53	5
技能	Q1. 運動の有能感	2.26	5	2.32	5
	Q2. できる自信	2.58	5	2.84	5
	Q3. 自発的運動	2.37	4	2.74	5
	Q4. 授業前の気持ち	2.47	4	2.79	5
	Q5. いろんな運動の上達	2.58	4	2.95	5
技能(運動目標)の合計		12.26	5	13.63	5
協力	Q6. 自分勝手	2.42	3	2.84	5
	Q7. 約束ごとを守る	2.53	2	2.84	5
	Q8. 先生の話聞く	2.37	2	2.95	5
	Q9. ルールを守る	2.74	3	3.00	5
	Q10. 勝つための手段	2.74	3	2.95	5
協力(社会的行動目標)の合計		12.79	3	14.58	5
総合評価 Q1-20の合計		49.00	4	55.11	5

はい 3点「どちらでもない」 2点「いいえ」 1点の平均得点 評価は5段階評価
元評価は各カテゴリーの合計得点 評価は5段階評価

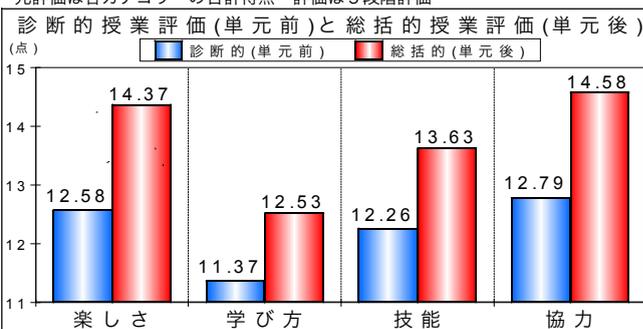


図10 単元前後の変容 (N=19)

表11 総括的評価(単元後)における児童の主な感想

- ・ きれいな友だちともGボールでなかよくなれたのでよかったです。
- ・ いつもの友だちとの協力とはちがって、いろいろな人と協力ができてよかった。
- ・ ドラゴンXZファイターズでGボールをやったときは、笑いが止まらなかったり、プラスの言葉がいっぱい出てきたので、とてもいい気持ちになりました。
- ・ 体育は好きだったけど、Gボールをやって大好きになりました。みんなと、とても仲よくなれて楽しかったです。
- ・ 友だちと協力して、できなかった運動ができるようになりました。どうしてもけんかしてしまうこともあったけど、Gボールのおかげ仲良くなりました。
- ・ Eさんとはじめはあまりしゃべることができなかった。でもあとからはどんどん言葉がでてきた。つかれた時もチームで力を合わせて、つかれもふきとばして、とても楽しかった。

(4) 体育学習と学級集団の関連性(学級集団意識調査)

高橋は学級集団の意識と体育授業評価の関連性を単元前後で調べ、強い相関関係があることを検証した。つまり、「体育授業」と「学級経営」とは深い関係があるということである。学級集団意識調査は高橋の「雰囲気」「活動意欲」「学習意欲」「人間関係」の4次元16項目から成る評価表を用いた。図11は検証授業の単元の前後の学級の変容を示したグラフである。体育学習を通して培ってきた肯定的な雰囲気や人間関係が教室での学級経営にもそのまま反映し、さらには学習意欲にも良い影響を与えていることが分かる。

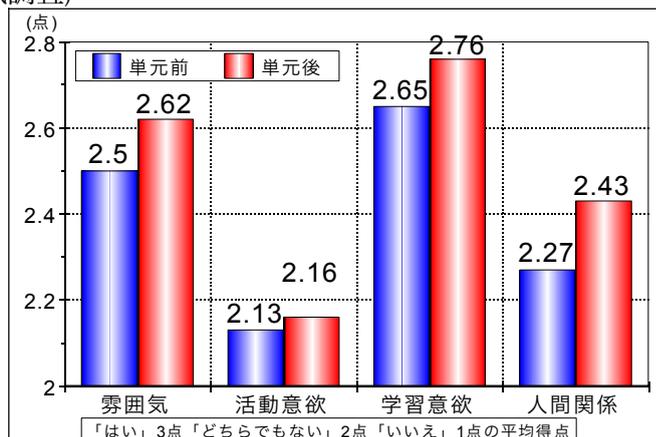


図11 単元前後における学級の変容 (N=19)

(5) 学級集団における「集団の変容」(Q-Uテスト)

Q-Uテストとは川村茂雄(2008)らが開発した、学級集団の状態をつかむことができる標準化された心理テストである。上記で述べたように体育学習と学級経営が強い相関関係があることから、Q-Uテストを単元前後で行い、学級集団の変容を検証した。図12に示したように「学級生活不満足群」が52%から全国平均を下回る20%へ減少した。また、「学級生活満足群」が11%から全国平均に近づく40%にまで増加した。以上のことから、豊かな仲間とのかかわりをつくり、体を動かす楽しさや心地よさを味わう学習指導の工夫の結果、子どもたちの学級集団への満足感が高まったことがうかがえる。

<p>侵害行為認知群 (学級内で自主的に活動しているが自己中心的な面があり、他の子どもたちとトラブルを起こしている可能性の高い子ども)</p> <p>26% → 30% 全国平均18%</p>	<p>学級生活満足群 (学級生活・活動に満足し、意欲的に取り組んでいる子ども)</p> <p>11% → 40% 全国平均41%</p>
<p>学級生活不満足群 (学級内で自分の居場所がなく友だちから認められる機会がきわめて少なかったり、いじめや悪ふざけを受けている可能性の高い子ども)</p> <p>52% → 20% 全国平均23%</p>	<p>非承認群 (学級内で認められることが少なく自主的に活動することが少ない、意欲の低い子ども)</p> <p>11% → 10% 全国平均18%</p>

図12 Q-Uテスト

IV まとめと今後の課題

本研究では「体を動かす楽しさや心地よさを味わう学習指導の工夫」をテーマに、仲間とかかわるGボール運動とチャレンジ運動を体づくり運動に取り入れ、研究を進めてきた。以下のように本研究の成果と課題をまとめた。

1 成果

- (1) 仲間とかかわるGボール運動の学習展開を図ったことにより、豊かなかかわりの中で、体を動かす楽しさや心地よさを味わわせることができた。
- (2) チャレンジ運動において、仲間と協力し、集団的達成感を味わわせることで、肯定的な人間関係を作り、体を動かす楽しさや心地よさを味わわせることができた。
- (3) 体を動かす楽しさや心地よさを味わわせることにより、学級集団の質(人間関係、雰囲気、学習意欲)が向上し、学級集団への満足感を高めることができた。

2 課題

- (1) 体づくり運動のねらいを達成するための、Gボール運動の新たな学習内容(運動内容)の開発が必要である。
- (2) チャレンジ運動において、Gボールを用いた様々なチャレンジ課題の開発が必要である。
- (3) 仲間とかかわる活動の中で、学級生活に満足度の低い子どもへのより有効な手だての開発が必要である。

〈主な参考文献〉

- 安彦忠彦・高橋健夫・野津有司 2008 『学習指導要領の解説と展開 体育編』 教育出版
 長谷川聖修(監訳) 2005 『チャレンGボール Kids on the Ball』 ギムニク
 高橋健夫(監訳) 2000 『チャレンジ運動による仲間づくり』 大修館書店