

<体育>

主体的に学び、自己肯定感を高める体育学習の工夫

— 基本的な技能を習得する場の設定と思考ツールを活用した

「ボール運び鬼」の実践を通して（第 2 学年） —

南城市立船越小学校教諭 城 間 盛 寛

I テーマ設定の理由

情報化やグローバル化の進展、AI など技術革新の急速な進化、新型コロナウイルス感染拡大や記録的豪雨、巨大台風の来襲といった自然災害の増加など、世界的な規模で社会情勢が加速度的に変化し、予測困難な時代に直面している。このような社会から生じる幾多の課題を主体的に解決していく資質・能力がより一層求められている。『小学校学習指導要領解説体育編』（平成 29 年告示、以下『解説体育編』）では、「運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、『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』を育成することを目標として示す。」としている。また、沖縄県教育庁保健体育課『令和元年度全国体力、運動能力運動習慣等調査』では、本県の課題として、全く運動しない児童生徒の割合が全国と比べても高く、運動が好きと答える児童生徒の割合が減少傾向にあると示されている。そのため体育の授業では、児童一人一人が課題を見つけ、仲間と協力しながら解決し、主体的な学びとなる授業改善が必要だと考える。

これまでの実践では、児童が主体的に活動できるように、ルールや個々の課題に応じた練習場所の設定、課題解決に向けた話し合いの場を設ける等の授業づくりに努めてきた。それにより、積極的に活動する児童がいる一方、「ルールの工夫をしても、ゲームを楽しむことができない」「個々の課題に応じた練習場所を設定しても、練習に進んで取り組むことができない」「話し合いの場を設定しても、話し合うことの必要性を感じることができない」等、体育の学習において課題を抱えている児童の姿も見られた。要因として、「基本的な技能が身に付いていないためゲームを楽しむことができない」「運動に対して自信がないことで様々な活動に消極的になっている」「仲間と話し合うことで課題解決に結びついたという成功体験が少ない」等が考えられる。また、学習過程の中で仲間や先生から認められるような声かけや評価をもらう機会が少ないことが自己肯定感の低下につながり、体育に対しての苦手意識を助長していると考えられる。このような課題を抱えている児童に対して、運動を楽しむための技能を保障し運動の楽しさを感じさせることや課題解決を通して成功体験を味わわせることが必要であり、さらに互いに認め合いながら安心して学習ができる場を作ることも重要だと考えた。

そこで本研究では、「ボール運び鬼」を楽しむために基本的な技能（スピードや方向を変えて走る等）を習得する場「スタートチャレンジ」を設定する。また、フィードバックすることでゲーム中の課題（得点ゾーンまで行けない等）に気付かせ、話し合い活動を展開する。その際、思考ツール「お顔マグネット」を活用して解決策や作戦を考えさせる。解決策や作戦を実行するゲームを行い、主体的に課題と向き合った結果、得点につながったという成功体験を児童に経験させる。成功した瞬間をその場で称賛したり、学習カードにふり返りとして書き綴ったりさせながら、自身やチームの変容に気付かせ、次の学習の意欲につなげる。さらに、児童一人一人が楽しい雰囲気の中で前向きに学習に取り組めるように、お互いを認め、元気づけたり勇気づけたりする言葉「ビタミンワード」の使用を促し、温かい言葉が飛び交う体育の学習としたい。

<研究仮説>

「ボール運び鬼」の単元を通して、運動の特性に応じた基本的な技能を習得する場の設定や思考ツールを活用することで、児童が主体的に学び、自己肯定感を高めることができるであろう。

Ⅱ 研究内容

1 主体的な学びについて

『解説体育編』では主体的な学びについて、「運動の楽しさや健康の意義に気付き、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み、考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりする学びの過程」と示している。本研究では主体的な学びの視点に基づき、主体的に学ぶ児童の姿を以下のように捉える（表1）。「ゲームを楽しむことができない」「課題解決を通した成功体験が少ない」といったこれまでの児童の姿から、本研究を通してどのように変容したのかを掴むため太枠の部分を重点的に見取っていく。体育の学習において、このような姿が見られるように以下2つの手立てを行う。

表1 主体的に学習に取り組む児童の姿

主体的な学びの視点	本研究における主体的に学ぶ児童の姿
A. 運動の楽しさや健康の意義に気付く。	a. 鬼をかわすことやボールを運んで得点することを楽しさを感じている。
B. 運動や健康についての興味や関心を高める。	b. ボール運び鬼をしてみたいと思ったり、ボール運び鬼の行い方について知りたいと思ったりしている。
C. 課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み考察する。	c. 個人やチームの課題に応じた作戦を考えたり選んだりし、メインゲームで何度も挑戦している。
D. 課題を修正したり新たな課題を設定したりする。	d. 個人やチームの動きを振り返り、次の学習のめあてを立てている。

(1) 基本的な技能を習得する場について

基本的な技能とは、メインゲームにつながる動きのことである。基本的な技能が身に付くことで課題解決に向けた練習に積極的に取り組み、メインゲームを楽しむことができると考える。

『解説体育編』では、「各種の運動の基本的な動きや技能を、解決すべき課題と関連付けながら確実に身に付けることが重要である」と示されている。また「ボール運び鬼」の行い方として「空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすること」「逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりすること」と示されている。本研究では、これらの動きを「ボール運び鬼」の基本的な技能として位置付ける。

これまでのゲーム領域の学習では、メインゲームの活動が中心となり、指導者として基本的な技能を習得させることへの意識が不十分であった。そこで本研究では単元全体を通して、準備運動後、基本的な技能を習得する場「スタートチャレンジ」を設定する。第1時～5時のスタートチャレンジでは、途中で旋回して走る、スピードを変えて走る、走る方向を変える等、鬼をかわして得点ゾーンに行けるように様々な走り方を取り入れる（図1）。さらに、ねことねずみ、しっぽ取り鬼等、よりメインゲームに近い遊びを設定し、フラッグを取られないように身をかわす技能、鬼をかわして全力で走る技能、逃げる相手からフラッグを取る技能を習得させる。第6時～8時ではスタートチャレンジの内容をすり抜け鬼に変更し、仲間との連携を意識しながら鬼から身をかわすことができるようにしたい（図2）。これらの技能を習得することによって、メインゲーム「ボール運び鬼」を楽しむことができ、（表1 Aa）の主体的に学ぶ児童の姿につながると考える。訓練的に運動を行うのではなく、遊びの中で基本的な技能が身に付くようにする。基本的な技能の習得につまずきが見られる児童には、仲間の動きを見たり、教師と同じ動きをしたりすることで動きのこつを掴めるようにする。

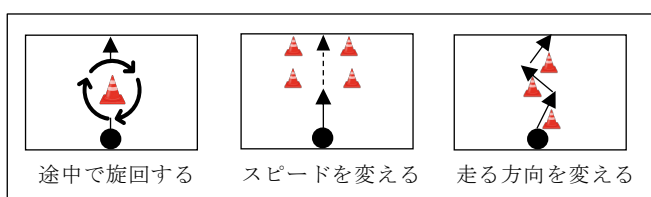


図1 スタートチャレンジ（第1時～5時）

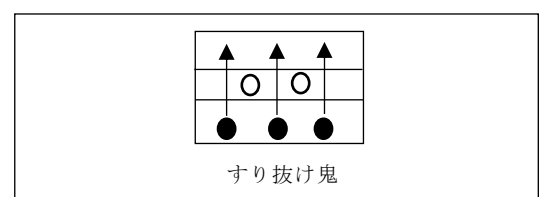


図2 スタートチャレンジ（第6時～8時）

(2) 思考ツールを活用する

田村学（2017）は「思考ツールは情報を可視化し、操作しやすくするため、話し合いなどの場面で子どもたちが『主体的』『対話的』に関わる状況を生み出すことができる。」と述べている。今までの体育の授業では、話し合いの場を設けていたが、何をどのように話し合っているのかわからず、戸惑っている児童が見られた。本研究では、課題解決に向けた話し合いの場面において、思考ツール「お顔マグネット」を活用し、児童の主体的な学びを促していく。「お顔マグネット」とは、磁石に児童の顔写真を貼ったものであり、コート上における自身の動きを視覚的に把握しやすい思考ツールである。ホワイトボード上のマグネットを操作したりペンで書き込んだりすることで、思考が可視化される。メインゲームを設定した第3時から活用する。

ボールを宝に見立てて第3時～5時は「鬼をかわして宝を運ぶには、どのように動けばいいだろうか」というめあてを設定し、個人でどのように動けば得点ゾーンへたどり着けるのか考えさせる。メインゲーム前の話し合いの場において「お顔マグネット」を活用し、空いている場所を見つけて走り抜けることやスタートチャレンジで身に付けた技能を使ってスペースを作ることによって得点につながることに気付かせる（図3）。学習が進む中で、鬼役（守り）のフラッグを取る技能が向上し、個人の動きだけでは効率的に得点することができない場面が訪れることが予想される。課題を解決するためにはチーム全員が自身の役割を把握しチームで動く必要がある。第6時～8時は「金の宝を運ぶには、チームでどのように動けばいいだろうか」というめあてを設定する。普通の宝の他に金色の宝を数個用意する。普通の宝1点、金の宝5点とし、金の宝を運べるかどうかでゲームの結果が変わることを全体で確認する。確実に運ぶためには、チームで協力する必要性が出てくる。そこで「お顔マグネット」を活用し、チーム全体の動きを考えさせる。チーム全体の動きとは、仲間と連携して鬼をかわすための場所を作ることである（図4）。「お顔マグネット」を活用することで、個人やチームの課題に応じた作戦を考えたり選んだりすることができる。また、より効果的な作戦はないか模索する中で粘り強く課題解決に取り組むことができ、（表1Cc）の主体的に学ぶ児童の姿につながると考える。チームによって作戦が立てられない状況がでてくることが考えられる。その際は、他のチームの動きを参考にしたり、教師が提示したいいくつかの作戦から選択したりすることも良いと認め、全てのチームが作戦を持ってゲームに参加できるように配慮する。

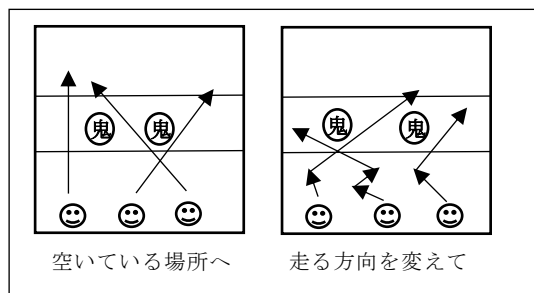


図3 個人の動き（第3時～5時）

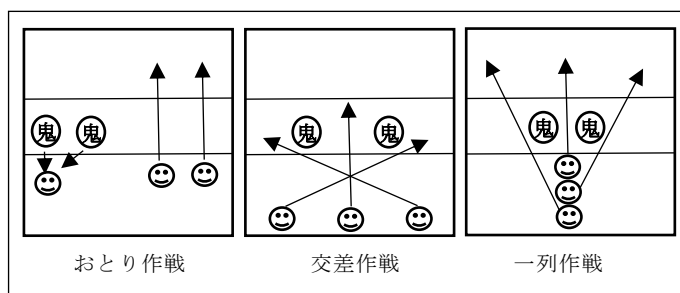


図4 チーム全体の動き（第6時～8時）

2 自己肯定感について

(1) 自己肯定感とは

教育再生実行会議第十次提言（2017）では自己肯定感について「勉強やスポーツ等を通じて他者と競い合うなど、自らの力の向上に向けて努力することで得られる達成感や他者からの評価等を通じて育まれる」という側面があると示された。自己肯定感については様々な視点から定義がなされているが、本研究では、「運動や仲間・教師とのかかわりを通して育まれる『自分は価値のある存在だ』と認める感情」として位置付ける。

「沖縄県学力向上推進5か年プラン・プロジェクトⅡ」（2020）では、学力向上推進の3つの視点の中に「自己肯定感の高まり」が位置付けられた。教育活動全体を通して、児童の肯定感を高めていくことがより一層求められている。本研究では、基本的な技能を習得する場の設定

や思考ツールの活用等の体育学習の工夫を通して、児童に達成感や成功体験を経験させることで児童の自己肯定感を高めていく。自己肯定感の高まりは検証授業の単元前後に実施するアンケートや毎時間記入する学習カードから見取る。使用するアンケートは、自己肯定感に関する児童の意識を問うことを目的に佐賀県教育センターが作成した「SAGA シート」を参考に自作した。なお、体育の学習内容に合わせて質問事項を一部変更している（表2）。

表2 アンケートの質問事項

1	自分のことが好きだ	5	苦手な運動にも挑戦することができる	9	友だちの役に立っていると思う
2	自分のよいところを生かすことができる	6	自分のことが大切だ	10	友だちから頼りにされていると思う
3	運動することに自信がある	7	友だちのことを頼りにしている	11	友だちと一緒にいると安心できる
4	いろいろな運動を上手にできると思う	8	友だちの意見を素直に聞くことができる	12	友だちに支えられていると思う

(2) ビタミンワードの活用について

体育の学習の中で肯定的な雰囲気を作り、自己肯定感を高めるには、普段の学校生活で行われている児童同士の肯定的な声かけや教師の観察に基づく児童への声かけが必要だと考える。運動中に使われることが多い「いいね」「ナイス」といった児童同士の肯定的な声かけを「ビタミンワード」と名付け、練習やゲーム中の使用を促していく。仲間から肯定的な言葉や励ましの言葉をもらうことで、児童が安心して運動に取り組むことができ、さらに運動の楽しさを感じることができる。また、教師の観察に基づく児童への声かけとして高橋健夫(2010)が分類した5つの主な声かけから「肯定的フィードバック」「矯正のフィードバック」「励まし」の3つを取り上げ使用する(図5)。第1時～5時は個人の姿を観察し「〇〇さん、今の動きいいね」「〇〇さん、もう少し」等と一人一人に声をかけ、児童が自分自身の動きの良さや課題に気付くようにする。第6時～8時はチームの姿を観察し、チーム全体に声かけを行う。声かけの対象を個人からチームに変えることで、児童の視点も変化し、仲間と連携した動きに着目するようになるというのがねらいである。さらに体育の学習において主体的に学ぶ姿を仲間や教師から認められることにより、運動に対する自信が芽生え、自己肯定感の高まりにつながると考える。

	肯定的フィードバック	矯正のフィードバック	励まし
第1時～5時 個人	いいね	おいしい	がんばれ
	ナイスプレー	もう少し	いいぞ
第6時～8時 チーム	みんな声が出ていいね	スペース作れるといいね	次は作戦成功するといいね
	いい作戦だね	3人の動きがそろうといいね	作戦成功までもう少しだね
	みんな動きがよくなったね	いろんな作戦試してもいいよ	応援しているよ

図5 教師の観察に基づく児童への声かけ

3 ボール運び鬼について

(1) 一般的特性

ボール運び鬼は、鬼をよけ、ボールを手で持ってゴールまで運び、一定の時間内における得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、鬼をかわす、フラッグを取るなどの個人技能と、仲間と協力し合って攻撃や防御を行う集団的技能からなる運動でもある。相手や味方の動きを見て、素早い身のこなしが必要となるため、素早い動き、体力を高めることができる運動である。

(2) 児童から見た特性

ボール運び鬼は、フラッグを取るので相手との接触が少なく、ボールを持って自由に走ることができるため、比較的得点がしやすいという特徴がある。そのため、ボール運動に苦手意識をもつ児童でも楽しむことのできる運動である。

Ⅲ 指導の実際

1 単元名 鬼をかわして、宝を運ぼう！（ゲーム領域 ボール運び鬼）

2 単元の目標

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
鬼遊びの行い方について知るとともに、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うことができるようにする。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを仲間に伝えることができるようにする。	運動遊びに進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲良く運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボール運び鬼の行い方について言ったり動いたりしている。 ②空いている場所を見つけて、速く走ったり、身をかわしたりすることができる。 ③逃げる相手を追いかけてフラッグを取ることができる。	①楽しくボール運び鬼ができるように簡単な規則を工夫している。 ②鬼をかわすための作戦を考えたり選んだりしている。 ③考えた作戦を仲間に伝えている。	①練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰とでも仲良くしようとしている。 ③用具などの準備や片づけを、仲間と一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

4 指導計画と評価計画（全8時間）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準			評価方法
			知	思	態	
1 2	学習の進め方を知ろう ①オリエンテーション ②準備運動 ③スタートチャレンジ ④ねことねずみ しっぽ取り鬼 ⑤振り返り	・集合場所、整列の仕方、学習の流れを確認する。 ・用具と活動場所について確認する。 ・準備運動、スタートチャレンジ、簡易ゲームがその後の動きにつながることをおさえる。 ・ビタミンワードについて説明する。 ・基本的な技能がどの程度できるか、児童の動きをよく見取る。 ・安全に片づけが行われているか確認する。	③		③ ③	観察 観察
3 4 5	鬼をかわして宝を運ぶには、どのように動けばいいだろうか ①準備運動 ②スタートチャレンジ ③フラッグの準備 ④作戦タイム ⑤ゲーム ⑥振り返り	・基本的な技能につまづきが見られた場合は、個別に対応する。 ・個の姿に着目し、よい動きを具体的に称賛する。 ・作戦が立てられないチームには、教師が提示した作戦から選択してもよいことを伝える。 ・肯定的な言葉を使っている児童を見つけ、称賛する。 ・頑張ったことや次の目標を発表させ、次時の学習の意欲を高める。	① ② ②	①	① ①	観察・カード 観察・カード 観察・カード
6 7 8	金の宝を運ぶには、チームでどのように動けばいいだろうか ①準備運動 ②スタートチャレンジ ③フラッグの準備 ④作戦タイム ⑤ゲーム ⑥振り返り	・「どうすれば金の宝を無事に運ぶことができるか」という問いに焦点をあて、チームの連携に着目させる。 ・チームの連携に目を向け、よい動きを具体的に称賛する。 ・勝敗を受け入れ、前向きに活動している児童を称賛する。 ・頑張ったことや次の目標を発表させ次時の学習の意欲を高める。		② ③ ②	② ④ ④	観察・カード 観察・カード 観察・カード

5 本時の指導(8／8時間)

(1) 本時の目標

鬼をかわすための作戦を考えたり選んだりしている。【思考力、判断力、表現力等】
ゲームの勝敗を受け入れようとしている。【学びに向かう力、人間性等】

(2) 展開

時間	学習活動	教師の指導・支援等
はじめ 10分	1. 集合・整列・あいさつ 2. 健康チェック 3. 用具の準備 4. 準備運動・スタートチャレンジ  5. めあての確認 めあて：金の宝を運ぶには、チームでどのように動けばいいだろうか。	○大きな声で元気のよい挨拶で学習が始められるようにする。 ○体調と服装の確認をする。 ○チームの動きをよく観察して「肯定的フィードバック」「矯正のフィードバック」「励まし」を行う。 ○前時の活動を想起させる。
なか 25分	6. 作戦タイム ・お顔マグネットを操作しながら、チームの作戦を考える。   7. ボール運び鬼(1)をする。 ・コートへの移動3分 ・ゲーム前半3分 ・インターバル2分 ・ゲーム後半3分  8. ボール運び鬼(2)をする。 ・コートへの移動2分 ・ゲーム3分(1チーム攻めのみ)	○話し合いが活発になるように「前回までの作戦よりもっといい作戦はないかな」と声をかける。 ◇(思) 鬼をかわすための作戦を考えたり選んだりしている。 ○チームの動きをよく観察して「肯定的フィードバック」「矯正のフィードバック」「励まし」を行う。 ◇(態) ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 
おわり 10分	9. 学習のまとめ ①学習のふり返しをする。 ②次時の学習を知る。 ③用具の片付けをする。 	○単元を通して、変わったことはないか児童に尋ね、自身の成長に気付くことができるようにする。 ○単元全体を通して成長した学級全体の姿を称賛する。

IV 仮説の検証

本研究の研究仮説に基づき基本的な技能を習得する場の設定と思考ツールの活用が、主体的に学び自己肯定感を高める手立てとして有効であったか、授業中の行動観察、学習カードによる自己評価・ふり返り・アンケート、単元前後の自己肯定感チェックシートなどから分析・考察を行う。

1 基本的な技能を習得する場「スタートチャレンジ」について

(1) 鬼から身をかわす動きを身に付ける（第1時～5時）

第1時では、基本的な技能の習得を目指して「スタートチャレンジ」に取り組むことを確認し、実際に教師が走りながら行い方を示した。第3時以降になると、全児童が3つのコースをスムーズに走れるようになり、基本的な個人の動き（図1）を習得することができた。一方「スタートチャレンジ」の動きに慣れるにつれて、本来の力を出さずにゆっくり走る児童が数名見られたため、教師が鬼役になり児童を追いかけると、教師から逃れようと必死に走るようになった（図6）。

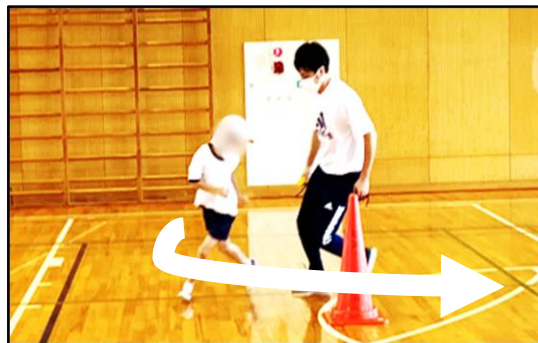


図6 教師から逃げる児童

第3時には、ルールの確認をしながらメインゲーム「ボール運び鬼」を行った。走るスピードや方向を変えながら鬼から身をかわす児童の姿が見られた。「メインゲームの中で『スタートチャレンジ』（図1）の動きを使う

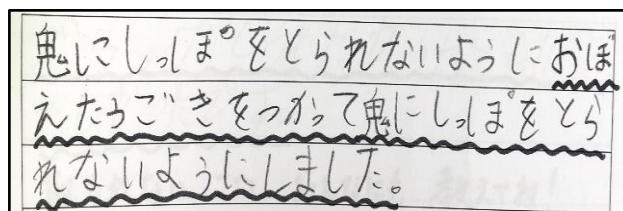


図7 スタートチャレンジのふり返り

ことができた」と学習カードで53名中49名の児童が肯定的に自己評価しており、ふり返りの記述からも児童が習得した動きを積極的にメインゲームで使っていることがわかった（図7）。否定的な自己評価をしていた4名の児童には、「次はスタートチャレンジの動きが使えるといいね」と励ましの声かけ（図5）を行い、次のゲームに対する意欲につなげた。

(2) 仲間と連携し鬼から身をかわす動きを身に付ける（第6時～8時）

第6時から、仲間と連携し鬼から身をかわす動きを身に付けることをねらいとし、「スタートチャレンジ」（図2）「すり抜け鬼」を実施した。全体の様子を観察していると、鬼ゾーンを通過できずに立ち止まる児童が多く見られたため（図8）チームプレーに着目するように「みんながすり抜けるためにはどうしたらいいかな？」と矯正のフィードバック（図5）を行った。すると児童から「みんなで協力して動く」「チームワークが大事」等、仲間と連携した動きを意識する声があがり、その後の「すり抜け鬼」では、3人でタイミングを合わせて同時に鬼ゾーンをすり抜けようと試みる姿（図9）が見られたため、すぐに「3人で動きを合わせているんだね」と肯定的フィードバック（図5）を行い、チームの変容を称賛した。

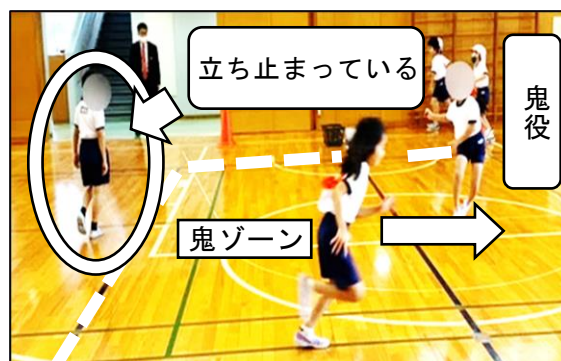


図8 立ち止まる児童

学習カードのふり返りに、鬼をかわすことやボールを運んで得点することの楽しさについて記述した児童が54名中51名おり、『「ボール運び鬼」の特性の楽しさ（表1Aa）」を感じさせることが

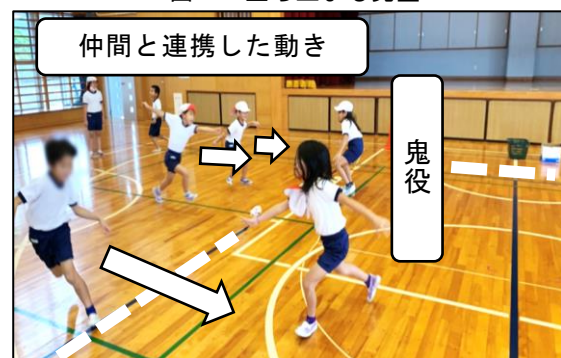


図9 3人で同時にすり抜ける

できた。その運動の特性の楽しさについて記述がなかった3名については、ゲーム中の姿を見取り、「今の動きいいね」「頑張って宝運べたね」等、肯定的フィードバック（図5）を継続して行い、一生懸命取り組んでいる姿を見取り称賛した。

第1時と第8時のアンケート結果を比較すると「楽しく運動することができた」に対する否定的な回答は4人から1人に減少した（図10）。基本的な技能を習得し、その運動の特性を楽しむことができた（表1Aa）と捉えられる。このことから「スタートチャレンジ」の設定は、児童の主体的な学びを促す手立てとして有効であった。

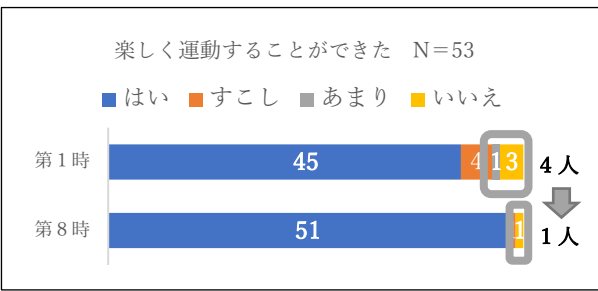


図10 アンケート結果

2 思考ツール「お顔マグネット」の活用について

(1) 鬼をかわして宝を運ぶための動きを考える（第3時～5時）

第3時～5時は「鬼をかわして宝を運ぶには、どのように動けばいいだろうか」とめあてを設定し、第4時から作戦タイムにおいて実際に「お顔マグネット」（図11）を使いながら、メインゲーム中の動きを考えるよう指示をした。第5時、全体の観察から9割の児童が顔写真やマーカーを動かしながら個人の動き方を考えることができた。一方、どのように動けばいいのか悩んでいる様子の児童もいたため、「チームの仲間からアドバイスをもらえるといいね」と矯正的フィードバック（図5）を行うことで、全ての児童が宝を運ぶための動きを考えることができた。その結果、第4時、第5時の宝の数を比較すると、10チーム中5チームにおいて10個以上多く宝を運ぶことができたが残りの5チームは僅かに増えているか、宝の数が減っていた（図12）。要因として鬼をかわす技能が高まっていく上で、フラッグを取る鬼役の技能も高まり（図13）、宝を運ぶことが難しくなっていることが考えられる。しかし、「もっといい動きないかな？」と矯正的フィードバック（図5）を行ったことで、課題解決に向けた話し合いが活発になり、どのチームも単元が終わる第8時までには、第4時より10個以上多く宝を運ぶことができた。

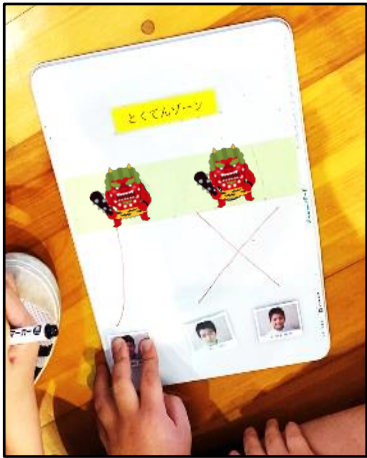


図11 お顔マグネット

組	チーム	第4時	第5時	差
一組	A	32	34	+2
	B	46	57	+11
	C	54	38	-16
	D	24	33	+9
	E	14	32	+18
二組	F	21	38	+17
	G	15	50	+35
	H	40	42	+2
	I	26	20	-6
	J	17	33	+16

図12 運んだ宝の数の比較

(2) 金の宝を運ぶためにチームの動きを考える（第6時～8時）

チームで作戦を練り協力して宝を運ぶ姿が見られるように、第6時から普通の宝（1点）に加え、金の宝（5点）を用意したが、メインゲームでは仲間と連携した動きが見られず、どのチームも個人の動きだけで宝を運ぼうとしていた。しかし、鬼に狙われ金の宝が運べない状

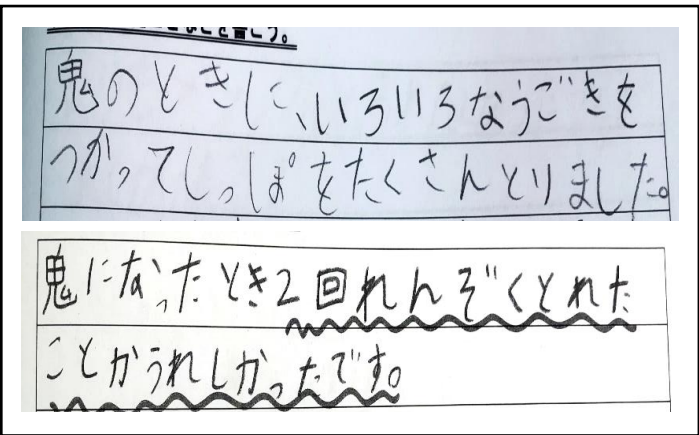


図13 鬼役をした児童のふり回り

況が続くと、3人でタイミングを合わせ一斉に宝を運ぼうとしたり、おとり役になって仲間が宝を運ぶのを助けたり等、チームで協力して金の宝を運ぼうとする姿が見られた。また、第6時に見られた作戦や副読本に掲載されている作戦を掲示物にまとめ、第7時、第8時に紹介すると「この作戦やってみたい」「新しい作戦考えたよ」と「お顔マグネット」を操作しながら積極的に話し合う様子が見られた（図14）。鬼をかわすための作戦を考えたり選んだりすることができた（表1Cc）と学習カードで53名中52名の児童が肯定的に自己評価した。1名の児童は否定的な回答であったが、メインゲームではチームで決めた作戦に進んで取り組む姿が見られた。



図14 作戦タイム

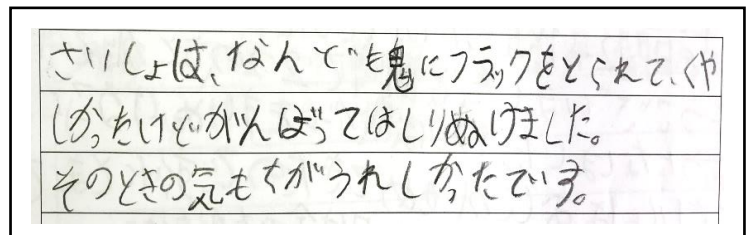


図15 何度も挑戦する姿が表れているふり返り

全てのチームで時間いっぱい諦めずに何度も宝を運ぼうと挑戦する姿（表1Cc）が見られ、学習カードのふり返りからも何度も挑戦し走り抜ける児童の姿が見取れた（表1Cc、図15）。

「鬼をかわして宝を運ぶための動きを考える」「金の宝を運ぶためにチームの動きを考える」等、話し合う視点を明確にさせ、「お顔マグネット」を使って思考を可視化することで、課題解決に向けた児童同士の話し合いが活発になり、個人やチームの課題に応じた作戦を考えたり選んだりすることができた（表1Cc）。また、話し合いの中で考えた作戦をメインゲームで何度も挑戦する姿（表1Cc）が見られたことから、思考ツール「お顔マグネット」の活用は児童の主体的な学びを促す手立てとして有効であった。

3 自己肯定感の変容について

(1) 自己肯定感チェックシートから

単元前後に実施した自己肯定感チェックシートの結果から自己肯定感の変容を分析する。質問事項の回答は「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」の回答を肯定的な回答と捉える。単元前後を比べるとほとんどの項目でポイントが上がっており、児童の自己肯定感の高まりが見られた（図16）。その中でも質問事項⑦⑨⑩⑫（友だちとの関係を通じた自己肯定感）は10ポイント以上増えている。しかし、毎時間実施したアンケートの項目「友だちを頼りにしている」「友だちから頼りにされている」の結果を見ると、第6時まで、否定的な回答が全体の半数以上占めていた。そこで、友だちを頼ったり友だちから頼られたりした場面とは、具体的にどのような場面なのか児童に尋ねると「自分の考えた作戦を友だちにお願いした」「友だちから金の宝を運ぶようにお願いされた」等の声が上がった。「そのような場面がたくさん出てくるといいね」と矯正的フィードバック（図5）を行うと話し合いが深まり、

質問事項（n=58）	単元前（はい・少し）	単元後（はい・少し）
①自分のことが好きだ	88%（51人）	93%（54人）
②自分のよいところを生かすことができる	90%（52人）	91%（53人）
③運動することに自信がある	88%（51人）	90%（52人）
④いろいろな運動を上手にできると思う	81%（47人）	88%（50人）
⑤苦手な運動にも挑戦することができる	91%（53人）	97%（56人）
⑥自分のことが大切だ	95%（55人）	95%（55人）
⑦友だちのことを頼りにしている	62%（37人）	93%（54人）
⑧友だちの意見を素直に聞くことができる	93%（54人）	93%（54人）
⑨友だちの役に立っていると思う	71%（41人）	81%（47人）
⑩友だちから頼りにされていると思う	53%（31人）	88%（50人）
⑪友だちと一緒にいると安心できる	90%（52人）	88%（51人）
⑫友だちに支えられていると思う	67%（38人）	79%（46人）

図16 自己肯定感チェックシートの結果

第7時以降は、7割以上の児童が学習カードのアンケートに肯定的な回答をすることができた。学習をふり返り、仲間を頼りにしていることや仲間から必要とされていることに気付かせた結果、単元後の自己肯定感チェックシートにおいて、質問事項⑦⑨⑩⑫のポイントが増えたと考ええる。しかし、質問事項⑫について、肯定的な回答をした児童の割合が80%に満たないことから、友だちとの関係づくりの中で自己肯定感を高める工夫を、年間を通して行う必要がある。

(2) 「ビタミンワード」の活用から

仲間から言われると元気や勇気が出る言葉を児童全員が考え、「ビタミンワード」(図17)と名付けた。授業中、積極的に「ビタミンワード」を活用している児童を見取り、「たくさん使って素晴らしいね」と肯定的フィードバック(図5)を行うことで、学級全体に活用を促した。その結果、仲間からの応援によって、勇気づけられた児童の記述(図18)や仲間や教師の存在を大切にする児童の記述(図19)がふり返りから見られた。「ビタミンワード」を活用することで、仲間や教師から元気づけられたり、勇気づけられたりすることを経験し、運動に対する自信や自己肯定感が高まった。また、他者の存在を大切にする気持ちを育むことができたと考ええる。

以上のことから「主体的に学び、自己肯定感を高める」ためには、運動の特性に応じた基本的な技能を習得する場「スタートチャレンジ」の設定と思考ツール「お顔マグネット」の活用が有効であったと考える。また「ビタミンワード」を活用することで、自分自身の存在価値に気付く運動に対する自信や自己肯定感を高めることにつながった。さらに、「ビタミンワード」を活用して仲間への応援や励ましが発言に行われたことで、温かい言葉が飛び交う体育の学習となった。本研究で高まった自己肯定感は、普段の学校生活にもつながり、主体的な学びへとつながることが期待できる。

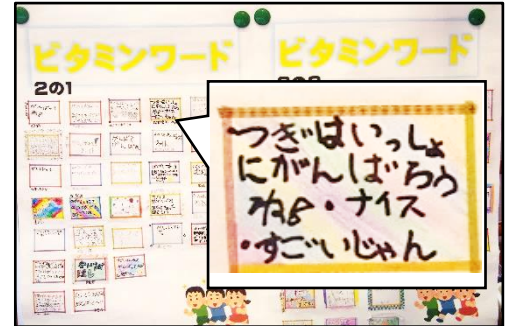


図17 「ビタミンワード」

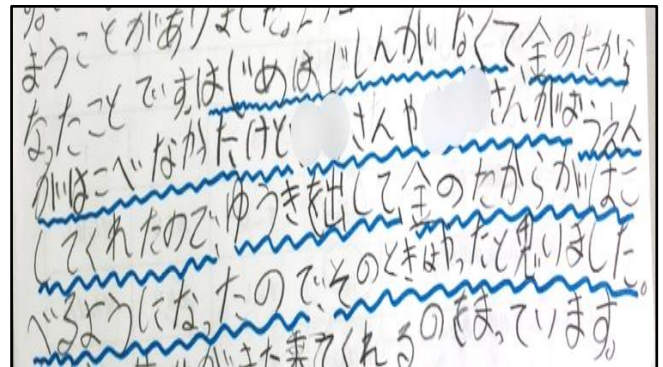


図18 仲間から勇気づけられた児童のふり返り

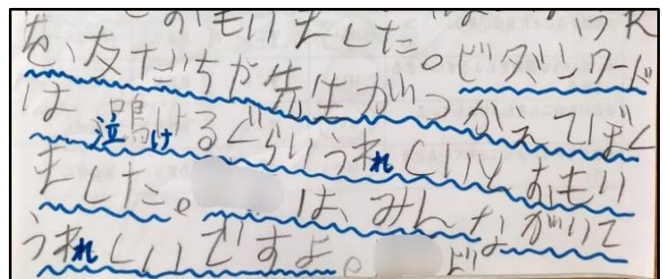


図19 他者の存在を大切にする児童のふり返り

図19 他者の存在を大切にする児童のふり返り

V 成果と課題

1 成果

- (1) 「スタートチャレンジ」を設定することで、児童が基本的な技能を習得し、メインゲームに楽しく取り組むことができ、主体的な学びへとつながった。
- (2) 思考ツール「お顔マグネット」を活用することで、考えた動きが可視化され、課題解決に向けた話し合いが発言に行われたことで、主体的な学びへとつながった。
- (3) 「ビタミンワード」の活用を促したり、意図的な声かけ(フィードバック、励まし)を行ったりすることで、児童の学習意欲や運動に対する自信、自己肯定感を高めることができた。

2 課題

- (1) 「自己肯定感を高める」という視点を持ち、年間を通して学習指導を工夫する必要がある。
- (2) 各運動領域の特性を理解し、6年間の系統立てた指導を学校全体で共有する必要がある。

〈参考文献〉

- 沖縄県教育委員会 2020 「学力向上推進5か年プラン・プロジェクトⅡ」
- 国立教育政策研究所教育課程研究センター 2020 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料【小学校 体育】』 東洋館出版社
- 高野義友 2020 「体育科 ヒントとアイディア」 『教育技術小一小二』 2020年6月号 小学館
- 塩見英樹 2019 「陣地を取り合うゲームの授業づくり」 『初等教育資料』 2019年11月号 東洋館出版社
- 清水由 2019 『体育授業のユニバーサルデザイン』 東洋館出版社
- 白旗和也 2019 『小学校 これだけは知っておきたい 「体育授業」の基本』 東洋館出版社
- 文部科学省 2019 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東洋館出版社
- 岡出美則 2018 『平成29年改訂 小学校教育課程実践講座 体育』 ぎょうせい
- 鈴木直樹・成家篤史・石塚論・阿部隆行編 2017 『子どもの未来を創造する体育の「主体的・対話的で深い学び」』 創文企画

〈参考WEBサイト〉

- 群馬県教育委員会健康体育課 2018 『小学校体育授業モデル実践事業「鬼遊び」 平成30年3月』
http://www.nc.gunma-boe.gsn.ed.jp/?page_id=24 (最終閲覧2021年2月)
- 佐賀県教育センター 2018 『平成30年度 佐賀県教育センター「プロジェクト研究」 小中高等学校 教育相談』
https://www.saga-ed.jp/kenkyu/kenkyu_chousa/h30/03_kyouikusoudan/h30_kyouikusoudan_top.htm
(最終閲覧2021年2月)
- 千葉県松戸市立八ヶ崎小学校 2018 『八ヶ崎小学校の体育の指導書 1年生「ボール運び鬼」』
<http://www.matsudo.ed.jp/hati-e/index.cfm/12,805,53,html> (最終閲覧2021年2月)
- 田村学 2017 『思考ツールが目指すアクティブ・ラーニング～「主体的・対話的で深い学び」の実現～』
<https://edupedia.jp/article/5891ad96fa57e2282a83c89b> (最終閲覧2021年2月)
- 文部科学省 2017 『教育再生実行会議提言「第十次提言」』
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/kyouikusaisei/pdf/dai10_1.pdf (最終閲覧2021年2月)