研究紀要　第７６号
平　成　２８　年　度

佐賀市教育研究所
研　究　紀　要

１　課題研究部

体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自らの健康・体力向上に向かったりする児童・生徒の育成
～特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取り組みを手立てとして～
（　第２年次　）

２　児童・生徒理解部

児童・生徒の社会性を育む集団づくり
～自己有用感をもてる支援のあり方を探る～
（　第２年次　）

３　個人研究及び教材・教具創作品の部

佐　賀　市　教　育　委　員　会
佐　賀　市　教　育　研　究　所

は　じ　め　に

東島教育長は、教員の研修会で必ずといっていいほど「児童生徒にとって最大の教育環境は教師である」という話をします。ノートパソコンやタブレットパソコン、電子黒板等のＩＣＴ機器、エアコンや扇風機等の空調設備…。社会の情勢や自然環境の変化に応じて、教育環境を変えていく必要がありますが、児童生徒と直接接し、一人一人のよさや可能性をしっかりと伸ばしていく教師が、自分の資質や能力を高めることが、やはり、児童生徒にとって最も大切であるということを伝えたいという思いがあるのだと思います。だからこそ、教師は、いつの時代でも、児童生徒の実態に応じて、最も効果的な指導方法やかかわり方を学び続けていかなければなりません。

佐賀市には､私たちが学ぶことのできる手だての一つとして､昭和２８年の立ち上げから脈々と続く、この「教育研究所」があります。その歴史と伝統を受け継いで、今年度も「課題研究部」「児童生徒理解部」「個人研究および教材・教具の創作」の３部で研究に取り組んできました。

「課題研究部」では、子どもに育むべき教育の視点である知・徳・体のうち、「健やかな体」が「確かな学力」「豊かな心」に比べ、その取り組みが十分ではないとの認識から、昨年度に引き続き、研究主題を「体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自らの健康・体力向上に向かったりする児童生徒の育成～特性にふれる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取組を手だてとして～」と設定し、「小学校体育部」「中学校体育部」「養護部」の３部会で研究に取り組みました。研究内容は、「小学校体育部」では、どの先生でもできる運動の特性を踏まえた楽しい授業づくり、「中学校体育部」では、技術の習得を目指してどの生徒も主体的に取り組む授業づくり、「養護部」では、児童生徒が自らを振り返りながら改善へと進むことができる健康教育の映像資料の作成です。３部会それぞれが実践による検証を重ねてきたことにより、児童生徒が主体的に学習できる学習過程や学習カード、学習資料、映像資料の提案ができました。

「児童生徒理解部」では、昨年度の自尊感情や自己肯定感を高める実践を踏まえて、今年度も「児童・生徒の社会性を育む集団づくり～自己有用感をもてる支援のあり方を探る～」と研究主題を設定し研究を行いました。実践に当たっては、「学習集団づくり部」と「授業づくり部」の２つの部で、「承認されやすい状況づくり」と「承認の可視可」を手だてや支援の重点として取り組みました。これらの手だてや支援を通して、自己有用感に関する観点が明確になり、児童・生徒への自己有用感の意識付けが高められたことにより、自己有用感をもてる支援のあり方に迫ることができたと考えます。

「個人研究及び教材・教具の創作」は、８名の先生方（小学校７名・中学校１名）が、国語や社会などの教科教育、特別支援教育、キャリア教育、主権者教育などの分野において、学力向上つながる指導方法の工夫、個に応じた支援のあり方など実践に基づく研究をされました。佐賀市教育研究発表会では児童生徒の成長の様子が示され、参観の先生方の今後の指導に大いに参考となったと思います。取り組まれた先生方からは、「研究・実践は大変だったけど、子どもたちの理解が深まり、やってよかったと思いました。」「自分のこれまでの授業を見直し、課題を解決するために一生懸命に取り組んだことは、自分の自信になりました。」などの感想があり、今回の研究が、取り組まれた先生方のお役に立ったことを嬉しく思いました。

最後になりましたが、本教育研究所の研究推進にあたり、終始熱心にご指導してくださった「課題研究部」顧問の諸富北小学校 原口校長先生、鍋島小学校主幹教諭 坂井先生、「児童生徒理解部」顧問の北山東部小学校 宮山校長先生、富士中学校 直塚校長先生、大変お忙しい中で、熱心に研究・実践に取り組まれた研究所員及び個人研究の先生方に厚くお礼申し上げます。また、本研究に対してご理解とご協力をいただきました各小中学校の校長先生はじめ諸先生方に心より感謝申し上げます。来年度も、ぜひ本教育研究所にご協力いただきますようお願いします。

平成２９年 ３月

佐賀市教育研究所 所長 中村祐二郎

研究紀要　第７６号
平　成　２８　年度

課題研究部

体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自らの健康・体力向上 に向かったりする児童生徒の育成

～特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取り組みを手立てとして～

（　第２年次　）

佐賀市教育研究所

目　　次

ページ
Ⅰ　研究主題について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1
Ⅱ　研究の内容と方法・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1
Ⅲ　研究の実際
１．小学校体育部・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・2
（１）児童の実態
（２）研究の目的
（３）研究の方法
（４）授業の実際
①　タグラグビーとは
②　主体的な活動を通して特性にせまるための手立て
（５）成果と課題
２．中学校体育部・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１７
（１）研究主題･研究の目標
（２）生徒の実態
（３）研究の方法と内容
（４）授業の実際
（５）成果と課題
３．養護部・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　２３
（１）主題設定の理由
（２）研究の目標
（３）研究の方法と内容
（４）研究の実際
①　効果的な指導内容の検討と指導方法の工夫
②　指導の実際
③　児童生とのアンケート調査及び分析
（５）成果と課題
Ⅳ　研究の成果と課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　・・・３０
Ⅴ　研究同人・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・３１
Ⅵ　あとがき　　　顧　問　　原　口　憲　明
Ⅶ　指導資料

○佐賀市教育研究所発刊、研究紀要等

体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自ら健康・体力向上を図ったりする児童生徒の育成
～特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取り組みを手だとして～

Ⅰ　研究主題について

現行学習指導要領は、「生きる力」を育むことを理念として作成されている。その生きる力には「確かな学力」「豊かな心」「健やかな体」の３要素があるが、現在の学校現場においては「健やかな体」についての研究は他の要素に比べると少ないため、指導法について学ぶ機会が十分にあるとは言えない。また、体育の授業に注目すると、体育科の学習指導要領には「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し、各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにする」「保健については、身近な生活における健康・安全に関する基礎的な内容を重視すること」などが挙げられている。

学校体育で「健やかな体」を育むためには、運動の特性に触れる授業が必要である。しかし、現状は必ずしも十分に運動の特性に触れる授業がなされているとは限らない。また、安全面に配慮が欠けていたり、運動量の確保ができていなかったりする現状もある。そこで、どの教師にもできる授業、安全で、運動量の確保もでき、運動の特性に十分に触れる授業を提案したいと考えた。さらに、小・中学生を取り巻く環境も大きく変化し、「健やかな体」を育むために欠かせない「バランスのとれた食事」「十分な睡眠」「適度な運動」が軽視されている現状があり、小・中学生の生活習慣も望ましいものに改善していく必要がある。

このような、佐賀市小・中学校の実態を踏まえ「体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自ら健康・体力向上を図ったりする児童生徒の育成～特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取り組みを手立てとして～」という研究主題を設定した。昨年度の課題であった他領域の活動にも視野を広げ、この主題のもと、小学校体育部、中学校体育部、養護部に分かれ、今年度も授業実践を通して、研究を進めることとした。

Ⅱ　研究の内容と方法

研究主題で述べたように、体育や保健の授業では、教師により学習方法や活動内容が異なり、児童生徒が体育の授業の中で運動の特性を十分に味わうことができない場合があることが課題として挙げられる。また、全国体力・運動能力、運動習慣等の調査の結果を見てみると、体力と生活習慣には深い関連があることが指摘されている。

そこで、今年度の課題研究では「運動の特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりや児童生徒の健康・体力づくり」を目指した授業実践を行う。小学校体育部では、児童が主体的に活動し、より特性に触れることができるタグラグビーの授業の在り方について、事前事後のアンケートや形成的評価の変容と、児童のめあて・ふり返りの変容、抽出児の変容から検討する。中学校体育部では、走り高跳びの授業における、活動場所や用具の工夫、ICTや資料の活用、準備運動の工夫について、授業実践を通し、事前事後のアンケートや技能の変容から検討を行う。

養護部では、「生活習慣を振り返り、改善を図るような保健指導を行う」ことを目的とし、生活習慣の「食事」「睡眠」「運動」の３つの中から、今年度は「食事」「運動」に重点を置き、ICTを活用した教材を作成し実践を行う。

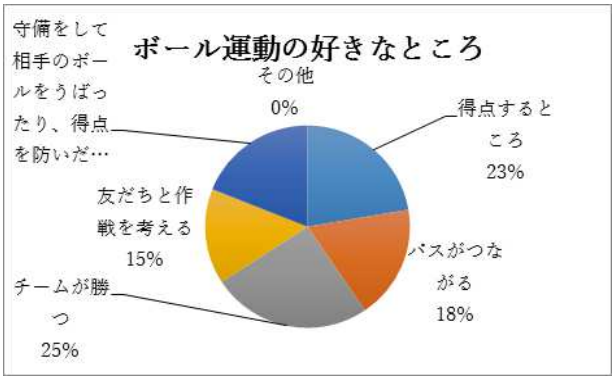
これらの手立てをとることで、児童生徒が運動に親しむことができ、自分の生活習慣をより良くしていこうとする意識を高めることができるであろうと考える。

Ⅲ　研究の実際

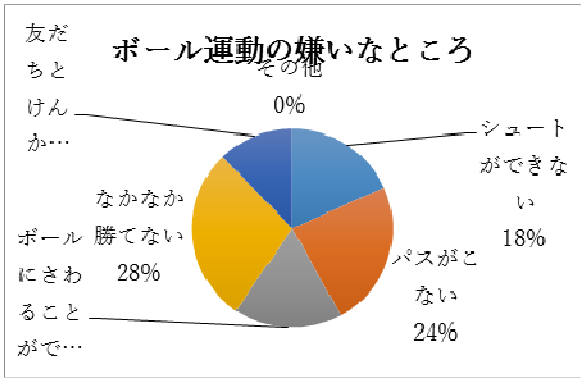
１．小学校体育部

（１）　児童の実態

体育の学習の中でボール運動といえば「サッカー」「バスケットボール」「ソフトバレーボール」などが、器械運動と同様、どの学校のカリキュラムの中でも取り入れられている。ボール運動では、チーム同士で勝敗を競う攻防に、児童は熱中し盛り上がる。だが実際にゲームに参加し、楽しんでいる児童はどのくらいの割合なのか実態を探ってみた。



資料はじめ-1　事前アンケート（ボール運動のすきなところ）



資料はじめ-2　事前アンケート（ボール運動のきらいなところ）

事前に取ったアンケートの結果（所員会メンバー配属クラス）によると、ボール運動の好きな所として得点やゲームで勝つところを挙げている。一方で、実際にはシュートやパスができなかったり、ボールに触れることができなかったりして、ボール運動の特性である得点の喜びや勝敗を競い合う楽しさに触れることができていない児童がいるのが実情である。

（２）　研究の目的

「体育の授業はどうすればいいのか分からない。」「学習カードはどんなものがあるのか。」「とりあえず活動はさせているけど、学びになっているか分からない。」職員室の中で体育の学習が話題になるとき、このような会話を聞かれたことはないだろうか。児童にとって好きな教科を尋ねると、その上位に体育の学習が挙がってくる。だが、体育の学習は、教師にとっては何をどうすればよいのか分からない教科として挙がっている可能性がないだろうか。もっと言えば「活動あって、学びなし」の現状が学校現場の中で生み出されていることが危惧される。

そこで「体育の学習における授業づくり」について、昨年度、課題研究部では器械運動を中心に、運動の特性に迫る授業づくりを視点として検証を行った（平成２７年度、一年次）。児童の実態をベースに、児童が主体的に学習に取り組むことに主眼をおき、運動の特性に触れることのできるような学習活動を組み立てた。

全児童が、よりボール運動の特性に触れ、運動を楽しむことができるようにするためにはどうすればよいのだろうか。これまでのボール運動に関する指導の反省と児童の実態からいえば、「いかにボールに触れ、勝敗を競い合う局面に主体的に関わることができるか」について問う必要がある。合わせて、昨年度から課題研究部の中で大切にしてきた、児童の「今持っている力」から体育の授業づくりを模索していくことが、授業の改善につながり、本主題である「運動の特性にせまった授業」に近づいていくのではないかと考えた。

（３） 研究の方法

○　児童の実態の分析とそれに応じた授業づくり

○　事前と事後のアンケートの変容

○　形成的評価の変容と児童のめあてと振り返りの変容

（４） 授業の実際

①　タグラグビーとは

資料Ⅳ-1　ゲーム中の様子

タグラグビーの持つ機能的特性を課題研究部では「ボールを持って走ることやパスをつなぎながら得点する攻防を通して勝敗（得点）を競い合うことを楽しむ運動」と捉えている。

2008 年に改訂された小学校学習指導要領の解説体育編から、小学校体育の授業で教えるボールゲームのひとつとして新たに例示されている。ボール運動の領域の中では低学年の鬼遊びの延長にあり、ゴール型の中でも陣取りゴール型として分類される。

佐藤（2008）の整理したタグラグビーの特徴を参考に、タグラグビーの特徴を 4 点挙げる。

- 楕円球を抱えて自由に走り回ることができる。楕円球操作の経験差が少ないのも特徴である。
- 広いゴールのどこにでも走り込み、ボールを置くことで得点（トライ）となるため、多くの児童がすぐに得点をすることができる。バスケットボールやサッカーのようにドリブルやシュートといった技能を必要としないことも特徴として挙げられる。
- 真横か後ろに両手でパスするため、やさしいパスとなり、自然にボールがつながる。結果、多くの児童がボールにたくさん触れることができる（前に投げると、スローフォワードという反則になり、相手ボールになる）。
- タックルの代わりに腰につけたタグを取ることで、相手の攻撃を止めることができるため、接触プレーがない。

これらの特徴から、課題研究部では、タグラグビーが、これまでのボール運動の中で特性に触れることができなかった児童にとって、ボール運動の楽しさに触れる機会になるのではないかと考えた。

②　主体的な学習活動を通して特性にせまるための手立て

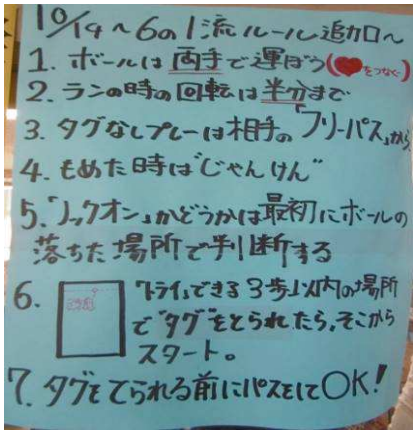
ア　ルール

資料Ⅳ－2 は、今回の実践ではじめに児童たちに提示したルールである。全員が数多くボールに触れる機会を持ち、動きの工夫がしやすいように 4 人対 4 人で行うこととした。

タグラグビーには「スローフォワード（前にパスすること）」や「ノックオン（パスでもらったボールを自分よりも前で落とす）」や「オフサイド」など様々な聞き慣れないルールが存在する。

○児童へ最初に提示するルール
人数:4 対 4
時間:1試合 4 分×3 セット
得点:エンドラインを越えたら1点とする。
・多くトライしたチームの勝ち。
・タグをとられるまではパスをしないようにする。
・フリーパス（得点後・ラインアウト）をするときは5歩下がる
・得点がきまった後はセンターラインから得点を決められたチームからスタート。
・スローフォワード、ノックオンの場合は相手ボールで再開。

資料Ⅳ-2　最初に提示したルール



資料Ⅳ-3　学習中に変容したルールの例

そこでほとんどの児童がタグラグビーを初めて経験するので、事前にタグラグビーの動画を見せ、イメージを持たせるようにした。

また、ゲーム中は児童に相互審判を行わせ、よりゲームに主体的に関わることができるようにした。学習を進めていけば、ルールや進め方についてトラブルが生じてくる。そこで毎時間授業の最後に困った事を出し合い、それをもとにルールを追加していくようにした。そうすることで、だれもが安心してプレーできる状況（勝敗を競い合える状況）を生み出すようにした。

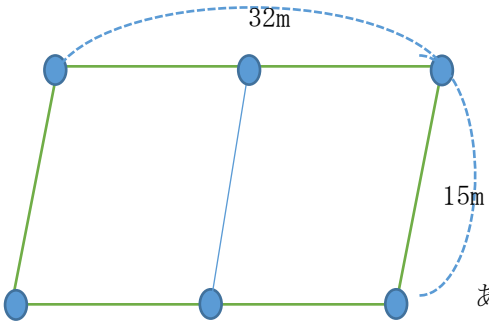
例えば、最初に提示したルールで活動する児童に、毎時間の振返り時に困ったことを出させるようにした。困ったことを解決する視点からルールについて見直しをさせ、だれもが安心して勝敗を競い合えるようなルールにしていった。図Ⅳ－3 はその一例である。

タグをとる回数については、単元のはじめは制限しないようにする。ゲームに慣れ、タグの回数に制限をつけなければならない展開になった時に、タグの回数を５回に制限するようにした。また、オフサイドについては「待ち伏せたタグ」とよばれる守備と攻撃が入り交じった状態からプレーが再開するようになったら取り入れるようにした。

資料Ⅳ-4　使用したボール

イ　用具と場の工夫

ボールの持ち運びやすさと左右へのパスのしやすさを考慮し、楕円形の４号ボールを使用した。空気圧を調整して児童の恐怖心を和らげ、ボールの操作性や安全性を高めることをねらった。



資料Ⅳ-5　コートの例

活動する場は、ランとパスをしやすい状況を踏まえ、コートの広さは 32m×15m とした。ゴールラインがはっきり分かるり、どれだけ相手陣に侵入する事ができているかをより把握するためにマーカーを置いた。

コートを広くしすぎると、児童の走力差による影響がでる。またトップスピードになり、怪我につながる可能性がでてくるので、ある程度狭い方がよい。

ウ　主運動につながる運動遊びの導入と単元計画の工夫

今回の実践では、以下のように学習のねらいと道すじを立て、授業実践に取り組んだ。

○学習のねらい

ボール運びをめぐる攻防や、簡単な作戦を立てる活動を通して勝敗を競い合って楽しむ。

○学習の道すじ（全８時間　）

<table>
<tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr>
<tr><td rowspan="3">0

45</td><td rowspan="2">オリエンテーション</td><td colspan="7">運動遊び（全体からチームへ）</td></tr>
<tr><td rowspan="2">試しのゲーム</td><td colspan="4">【ねらい１】タグラグビーの動き方に慣れ、簡単なゲームで楽しむ</td><td colspan="3">【ねらい２】チームの特長を活かして、作戦を立てながらゲームを楽しむ</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>まとめ</td></tr>
</table>

毎時間導入の段階で、タグ取り鬼や通り抜け鬼などタグラグビーの動きを取り入れた運動遊びを取り入れた。またねらい２の段階ではチームの特長に目を向けさせるために、チームごとに必要な運動遊びを選択させるようにした。今回取り入れたのは、タグ取りゲームやボールリレー、円陣パスなどであった。また状況に応じてチーム対抗のボール運びゲームについても取り組んだ。実態に応じた運動遊びを楽しむことを通して、タグラグビーに親しみをもつことをねらった。

資料Ⅳ-6　ボールリレー

資料Ⅳ-7　１対１タグ取り合戦

ねらい２への移行は、①全員がトライの経験をすること、②学習カードの記述や行動から勝敗への欲求が高まっていること、③安定したルールでゲームを楽んでいること、④チームの陣形や仲間との距離に目がむいていることを目安とし、状況を見ながら移行する。

ねらい２は対抗戦形式で行った。チームが勝つためにはどうすればいいのかを思考させるために「伝えあいタイム」を取り入れた。自分の考えを付箋に記入させ、友だちに考えを伝えたり、話した内容を基に練習したりする事を通して次のゲームに活かすように促していった。

○ゲームを中心とした学習計画（例）

《ねらい１》

準備運動遊び	ゲーム（総当たり戦）								ふりかえり
	ゲーム１		移動回復タイム	ゲーム２		移動回復タイム	ゲーム３		
	前半	後半		前半	後半		前半	後半	
９分	４分	４分	2.5分	４分	４分	2.5分	４分	４分	７分

《ねらい２》

準備運動遊び	対抗戦（同じチームと対戦）								ふりかえり
	ゲーム①		伝え合いタイム	ゲーム②		伝え合いタイム	ゲーム③		
	前半	後半		前半	後半		前半	後半	
６分	４分	４分	４分	４分	４分	４分	４分	４分	７分

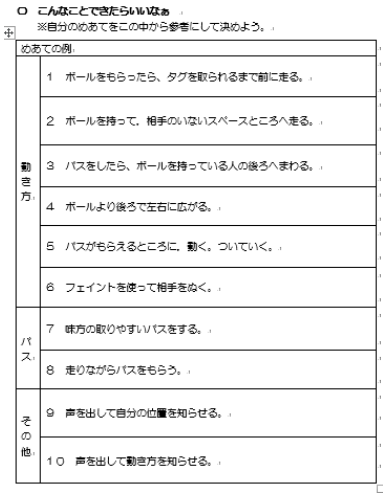
エ　技術面の声かけ

資料Ⅳ-8 は、予想される児童の動きや反応とそれに対する教師の手立てや見通しである。事前に児童の様相とタグラグビーの動きの特徴を整理することで、より必要な声かけができるようにした。個別の声掛けの視点として①ボールを持ったらタグをとられるまで走る②タグをとられたら仲間の後ろに回る③攻撃側の走り方の工夫（走りこみながらパスをもらう）④パスの長さ⑤フリーパスからの攻撃⑥守り方を実態に応じて段階的に提示していくようにした。

資料Ⅳ-8　単元構想想図

<table>
<tr><td>児童の思い　動きの様相</td><td colspan="2">・点数をたくさんとるのが楽しい。　・相手チームと勝敗を競い合って、勝つことが楽しい。
タグをとられるまでボールを持って走る
走り方の工夫（カットイン、チェンジオブスペース）
相手にとられないパスをする（ショートパスをつなぎ始める）
パスを味方からもらおうと団子状態になる
走り込みながらパスをもらう
ボールの回し方に工夫（とばしパス、クロスパス、ブラインド攻撃）
相手の状況に合わせて攻目方を選択し、実践する。
※太字は今回の実践の中で重視した、タグラグビーの構造的特性の中で重視したところ
パスをもらいやすい場所を探す（スペースの検討）</td></tr>
<tr><td>願い</td><td>ゲームをしながら、どうすればもっと得点入りやすいか考え、動きのバリエーションを増やしていってほしい。</td><td>チームの勝利にこだわってゲームに楽しんでほしい。そのために自分のチームや相手チームの特徴をつかみ、チームで作戦を考えながらゲームを楽しんでほしい。</td></tr>
<tr><td>手だて・問いかけ</td><td>・タグをとられるまで走り続けること、タグをとったら「タグ」ということを継続的に指導する。
・「スローフォワード」「ノックオン」など基本的なルールに慣れさせ、それに応じた動きを考えさせる。
「ゴールの近くに走りこむにはどうすればいい？」
「どの場所にいたらパスがつながりやすかった？」
「ボールを持っていない人はどうしたらいい？」</td><td>・話し合いや練習時間を確保する。
・いい動きを動画でとって見せたり、図示したりする。
「どんな攻撃の選択肢があったかな？」
「どこにパスをすればよかった？
「パスをもらいやすかった場所はどこ？」
「なんであの方向に走ったの？」
「この相手だったらどこに走り込むといいかな？」</td></tr>
</table>

オ　学習カードの工夫



○　こんなことできたらいいなぁ

※自分のめあてをこの中から参考にして決めよう。

めあての例	
動き方	1　ボールをもらったら、タグを取られるまで前に走る。
	2　ボールを持って、相手のいないスペースところへ走る。
	3　パスをしたら、ボールを持っている人の後ろへまわる。
	4　ボールより後ろで左右に広がる。
	5　パスがもらえるところに、動く。ついていく。
	6　フェイントを使って相手をぬく。
パス	7　味方の取りやすいパスをする。
	8　走りながらパスをもらう。
その他	9　声を出して自分の位置を知らせる。
	10　声を出して動き方を知らせる。

資料Ⅳ-9　めあて選択のための補助資料

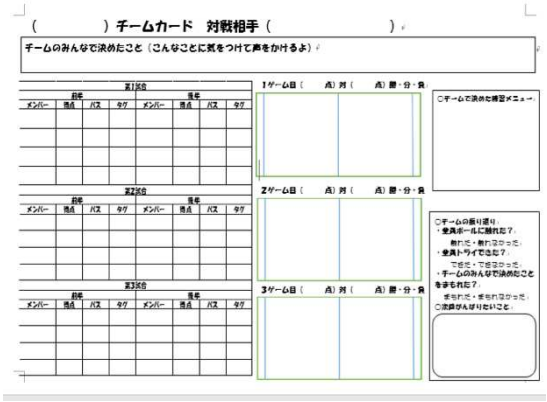
○めあての選択

資料Ⅳ－9 は児童がめあてを立てるために提示した資料である。ねらいは２つある。一つはめあてを選択させることを通して、自主・自発を促すことをねらいとした。

また今回の実践で、タグラグビーについて児童は初めて学習する。そこで、二つ目は「めあてヒントカード」の中に例えば「ボールを持っている人の後ろをついて走る」のようにタグラグビーの特性に触れることのできるような項目を取り入れる事で、児童が運動の特性に触れやすいようにした。

○チームカードの導入

資料Ⅳ－3 はねらい１において、資料Ⅳ－4 はねらい２の中で児童がゲーム中に使用したボードである。毎時間、チームごとに一人一人のめあてを発表させ、そこからその日の学習の中でがんばりたいことをチームのみんなで決めさせ、それを基にゲームが展開できるようにした。



（　　）チームカード　対戦相手（　　）

チームのみんなで決めたこと（こんなことに気をつけて声をかけるよ）

第1試合　自チ　相手　メンバー　得点　パス　タグ　メンバー　得点　パス　タグ

第2試合　自チ　相手　メンバー　得点　パス　タグ　メンバー　得点　パス　タグ

第3試合　自チ　相手　メンバー　得点　パス　タグ　メンバー　得点　パス　タグ

1ゲーム目（　点）対（　点）勝・分・負

2ゲーム目（　点）対（　点）勝・分・負

3ゲーム目（　点）対（　点）勝・分・負

○チームで決めた練習メニュー

○チームの振り返り

・受身ボールに触れた？

触れた・触れなかった

・受身トライできた？

できた・できなかった

・チームのみんなで決めたことをまもれた？

まもれた・まもれなかった

○次頑張ればいいこと

資料Ⅳ-10　チームカード（ねらい１）

単元を通して、チームのみんなで決めたことが情意的なものから戦術的な作戦になっていくことをイメージしながら各チームへの言葉かけを行っていった。はじめは「絶対勝つ！」「全員トライ」など記述していたチームも、単元が進みチームの特長が分かってくる、パスをすばやく回すのが得意なチームは、「すばやくパスをつなぐために、ボールを持っている人についていき、連続攻撃をする」をチームのみんなで決めたこととして挙げていた。

児童がより自分たちの特長を見つめ、試合に活かしていけるように、ねらい２ではよりゲームの状況を分析できるようなボードにした。さらにねらい２では児童の自主・自発を促すためにチームで決めた運動遊びやチームの振り返りを記述させるようにした。

カ　指導案例

《新栄小６年》

〇児童から見た特性・児童の実態

- 全員が自分でめあてを立てる事ができる。めあての記述内容としては情意的なものは少なく、課題解決のための手だてを踏まえためあてを記述する児童が増えてきている。ふりかえりについてはめあてにそった振り返りを記述する事ができている。
- 課題を解決するために最も活用する手立てとして友だちから聞くこと（12 名）、学習カードの料を参考にすること（5 名）、先生に聞く（4 名）が挙がった。
- これまでのボール運動の学習では、チームでがんばりたい事を共有するために作戦ボードを活用してきた。児童は作戦ボードの有用性を実感している（19 名）。また作戦を立てるための資料やプレーの参考となる動画資料、自分たちのプレーを確認するための ICT 機器を必要としている。
- 友だちとの学び合いは、動き方のコツや、自分ができていないことを理解する一助となっていることもあり、学級の 25 名の児童が友だちとの関わりに対して有効と感じている。

〇本時のねらい

ボールを保持していない時に得点を決めるため仲間との連携した動きができる。

展開（５／８時）

	学習活動	指導（・）　　個別の配慮（◎）
はじめ	1．準備をする （1）チームごとに準備・準備運動 （2）チーム対抗ボール運び 2．前時をふりかえり、本時の活動の見通しを持つ 〇本時のめあてとチームのみんなで決めたことを確認する。 〇前時のふりかえりと本時のめあてをもとにした教師の話を聞く。 行けるところまで行って、そこからパスをつなごう！ タグを取られてもすぐにパスをつなげられるよう、ボールを持っている人についていこう！	・タグラグビーにつながる運動遊びを各チームで決めて行わせる。 ・前時の振り返りをもとに自分のめあてを立てているか確認させる。

はじめ

タグを取られたら、守備の人は自分の陣に返るか、プレーしないことを伝えるために手をあげよう。

・前時の学習から追加された、「オフサイド」について攻めと守りの陣から確認をする。
・「いかに自分たちの陣を広げながらボールを運んでいくか」という問いに立ち返りながら、ボール非保持者のどのような動きが得点に結びつくか考えさせる。

ボールを持っていない人がどのような攻撃参加をすればよりトライを決める事ができるだろうか。

なか

３．ゲームをする。

準備	ゲーム1		移動・回復タイム	ゲーム2		移動・回復タイム	ゲーム3		ふりかえり
	前半	後半		前半	後半		前半	後半	
9分	4分	4分	2分30秒	4分	4分	2分30秒	4分	4分	7分

○自分のめあてに沿って活動していく。
○観察者はチームのみんなで決めた事や自分なりの気づきをもとにプレーヤーに指示を出したり、声援をおくったりする。
○必要に応じてタブレットを活用しながら試合を撮影する。

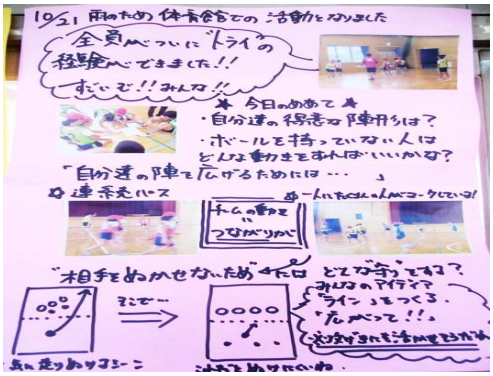
◎ブルーチームの「I.R」「H.R」、イエローチームの「Y.K」がボールに積極的にかかわることができない可能性があるので、いい動きを賞賛しながら積極的なゲーム参加を促していく。
・ゲームの様子を観察しながら、いい動きを形態図で書き示しながら観察者に渡し、観察の視点を提示していく。
・観察者には「全員がトライを決めるためにはどんな動きが必要？」と投げかけながら「スペースの使い方」や「パスの連動」などに目を向けさせていく。

走り込みながらパスをもらうと、すばやい攻撃展開ができるぞ。

※各チームの状況
【レッド】…パスをいかにスムーズにつなげるかという考え方から、陣の配置（フォーメーション）や仲間との距離に目が向き始めている。
【ブルー】…前時に全員トライを達成し、得点をするためにはボールを持っていない人がボールをいかにフォローするかが大切かを感じ始めている。
【イエロー】…前時はもう一歩のところで全員トライが達成できなかった。全員トライを目指すとともに、「走り込みながらパスをもらう」や陣の配置や時間差攻撃にも目が向き始めている。
【グリーン】…3 時目の全員トライを契機にチームの連携に目が向き始めている。すばやいパスを展開するために、仲間との距離やパスの長さに目が向いてきている。

・状況に応じてゲームに参与し、非ボール保持者の仲間同士の距離について考えさせる。
・「走り込みながらパスをもらい、タグを取られた後にパスをすばやくつないでいるケース」などチームで連動しながら得点へ結びつけているプレーを賞賛しながら価値づける。

走り込みながらパスをもらってトライにつなげてたよ。

<table>
<tr>
<td>な
か</td>
<td>横一線になると相手の走る道を防げそうだ。</td>
<td>
広がって防ごう。
・各チームの攻撃に対する守備の状況は組織的ではない。「どうすれば相手の得点を防ぐ事ができるかな」と守備の視点についても提示しながら、自分たちの守備の隊形についても考えさせる。</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">評価 A：仲間との距離を考えながらボール保持者と連携を行い、トライするまで連携を持続できる。
B：仲間との距離を考えながらボール保持者と連携を行うことができる（【技能】観察・学習カード）
C：ボールを持っている時にどこに立っていればいいか分からない
→プレーに参与しながら一緒に考えたり、ゲームの観察中にどこでボールをもらえばボールをよりつなぎやすいか考えさせたりする。</td>
</tr>
<tr>
<td>ま
と
め</td>
<td>4. 片付け
5. ふりかえり
（1）個人（2）チーム（3）全体
〇学習の中で見つけたキラッと輝くプレーを紹介したり、困った事を出し合いルールの変更について話し合ったりする。
「みんなで決めたこと」が守れたし、初めて全員トライできたね。
 
</td>
<td>
もっとトライを決めるにはどうしたらいいかな。
・チームでのふりかえりを行わせ、チームのみんなで決めた事やトライ数についてふりかえらせる。
・児童達のキラッと輝くプレーやふりかえりの記述から、ボール非保持の時の動きについて書かれているものを紹介し、トライが決まりやすい味方同士の距離やパスはどんなものなのか考えさせる。
・ゲームの中で困った事を出し合い、６の１流のルールを考えさせる。</td>
</tr>
</table>

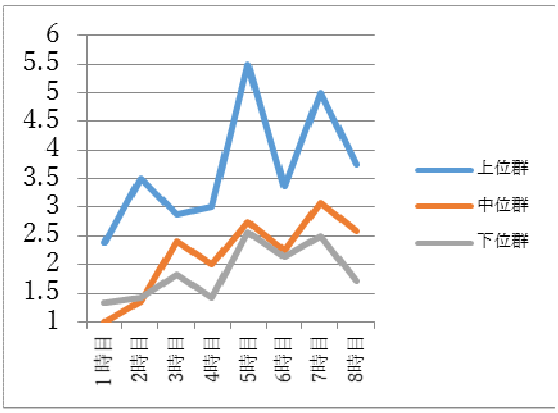
○　実践の結果例～新栄小学校の場合～

・触球とトライについて

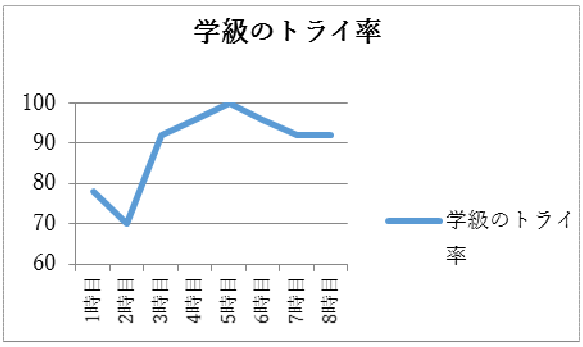
新栄小学校での実践では１時目（試しのゲーム）でこそ、27 名中２人の児童がボールに触れる事ができなかったが、それ以降は全員がゲーム中ボールに触れることができていた。

資料Ｖ－１は事前の児童達の技能面から上位群・中位群・下位群に分け、それら各群の１時間あたりのトライ数（得点数）の平均を出したものである。この結果によると、どの群も１試合あたり１得点以上できていることが分かる。５時目の得点数がのびているのは、雨天により、体育館で実施したためである。

資料Ｖ−2 は学級全員がトライできた時を 100％と見た時のトライ率の変容である。１・２時目はルールに慣れる段階で得点率が伸びなかったものの、ルールに慣れてきた３時目以降にはトライ率の上昇が見られる。新栄小学校では、５時目に全員がトライを経験することができた。

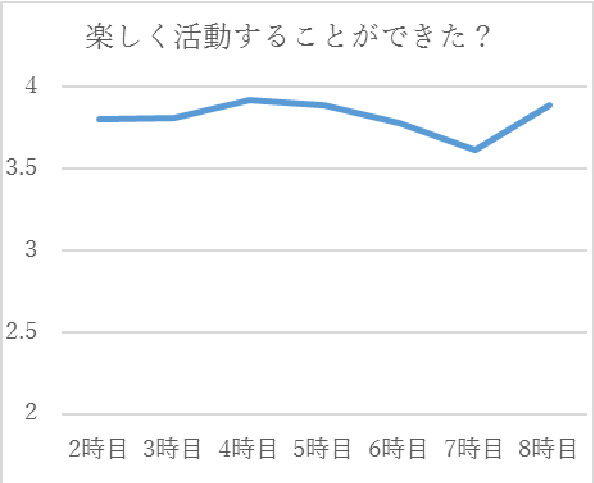


資料Ｖ−1 得点率の変容

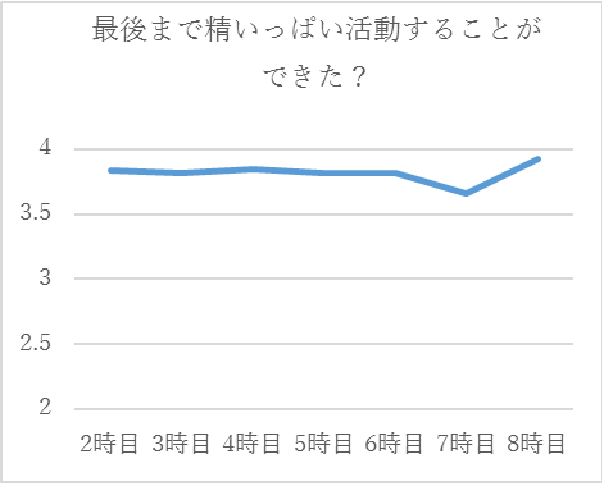


資料Ｖ−2　トライ率の変容

・形成的評価の変容



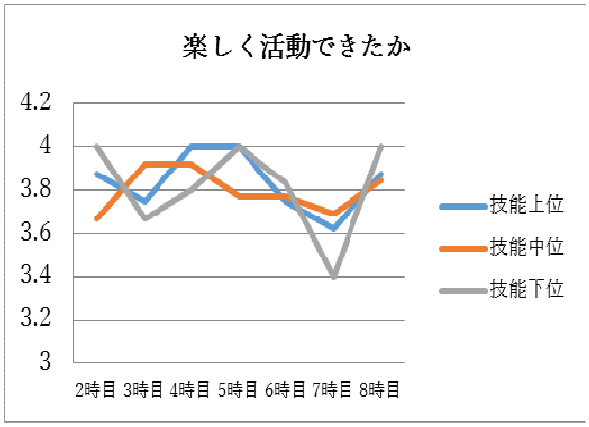
資料Ｖ−3　形成的評価の変容（新栄小・楽しく活動できたか）



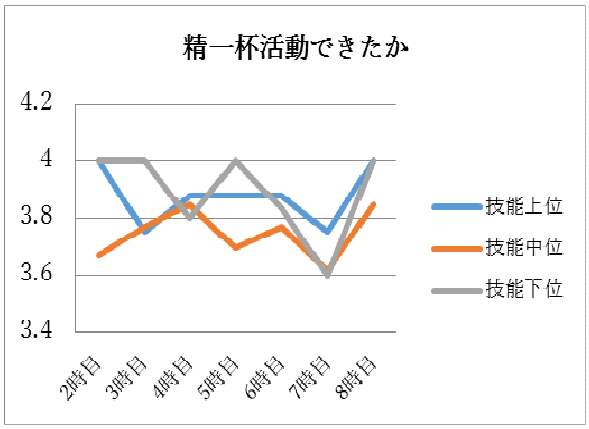
資料Ｖ−4　形成的評価の変容（新栄小・精一杯活動できたか）

今回の実践では２時目以降、ふりかえりの時に毎時間４段階評価で形成的評価をとった。資料Ｖ−3 と資料Ｖ−4 は、ふりかえりの際に児童にとった形成的評価項目の学級平均の変容を示したものである。これらの表によれば、児童にとってタグラグビーが楽しく精一杯活動できるものであったことが分かる。

しかし、7 時目にいずれの項目においても形成的評価が下がっている。これは 7 時目が総当たり戦のねらい 1 から対抗戦のねらい 2 への移行期であり、より勝敗を競う状況に変容したからだと考えられる。



資料Ⅴ−5 形成的評価の変容(新栄小・楽しく活動できたか)



資料Ⅴ−6　形成的評価の変容（新栄小・精一杯活動できたか）

また、これらの形成的評価を、技能の上位群・中位群・下位群で見直したのが資料Ⅴ−5 と資料Ⅴ−6 である。

「楽しく活動することができたか」という項目についてはいずれの群も同じような評価で推移しているが、より勝敗を競うねらい 2 に移行した 7 時目の段階で数値が下がっており、学習の進め方による影響を受けていることが分かる。

精一杯活動できたかどうかについては、どの群もいずれの時間でも 3.5 ポイント以上の評価をしている。技能下位群に着目してみても活動を精一杯できたと実感できていることが分かる。「楽しく運動できたか」の項目と同様に、対抗戦方式のねらい 2 の学習に変わった 7 時目で形成的評価のポイントが下がっていることも分かる。

・ルールの変容と教師の見取り

最初のルール	ルールを変更するときの教師の見取り		変更・追加したルール
	子どもの様相	子どもの欲求	
タグをとられるまでパスをしない	・ボールを持った時に後ろに下がらず、ボールを取られるまで前進しようとしている。 ・ボールを持っている子の後ろに味方がついて走っている。 ・「タグ」と大きな声で、相手のタグを取ろうとしている。	・ボールを取られる前にパスしたい。 ・もっとパスをつなぎながらボールを前に運びたい。	・タグを取られる前にパスをしてもよい。
タグの回数無制限で攻撃する	・子どもたちの中でボールを持って前に走る、タグを取る、パスをつなぐなどの動きに慣れてきている。 ・学級の中でトライを経験した子どもが85%を超える	・タグの回数を制限して、攻守の交代をしたい。	・5回タグを取ったら攻守交代
	・ゲームの展開がすばやくなり、フリーパスでゲームを再開するときに、対戦チーム同士が入り混じった状況になる。 ・待ち伏せタグがでてくる。	・ゲームを再開してもすぐにタグを取られてしまう。 ・○○ちゃんが守備なのに、自分たちの陣にいる	・オフサイド(①タグを取ったら、両チームとも自分の陣までもどる②万が一、相手の陣にいてゲームが再開したときは手を挙げ、守備参加しないことを伝える③フリーパスの時に相手の陣にいてはいけない。
	・ボールを持っていない手でタグを取られないように守備の手をはじく	・片手で走ったほうが早い。 ・片手で走られると、ボールを持っていない手でタグを防がれる。	・両手でもって走る
	・回転しながら走り、タグを取られないようにする。	・回転されるとタグが取れない。	・回転しながら走らない

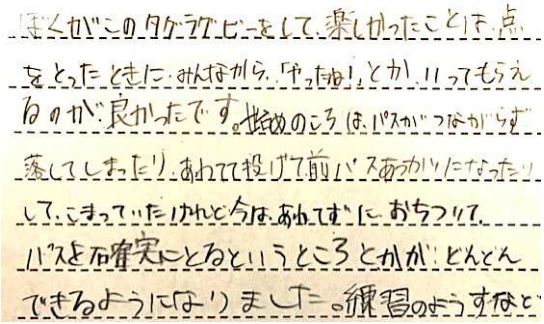
資料Ⅴ−7　ルールの変容と児童の様相と欲求の関係

資料Ⅴ−7 は授業実践を行っていく上で、最初に提示したルールから変更したり、追加したりしたルールと児童の運動欲求を整理したものである。これらの変更は毎時間のふりかえりの時に、ゲームをしていく上で困ったことや教師の授業中の見取りをベースに話し合いを行って決定していったものである。

ルール変更については以下のような手順で行った。最初に提示したルール「タグをとられるまでパスをしない」の変更を例に紹介する。このルールはボールを持った児童が前に走ることやボールを持っている児童と一緒に走るなど、タグラグビーに必要な基本的な動きを習得してほしいという教師側の意図から設定されたルールである。単元が進むにつれ、教師側が意図していた技術が習得されるようになり、なおかつ「タグを取られる前にパスをしたい」という欲求が出てきた。そこでクラスで話し合い、「タグを取られる前にパスをしてよい」ということを決めた。相互審判をしながら変更したルールでゲームを行っていくことで、変更したルールの浸透・定着ができるようにした。

困っていることからルール変更し、相互審判の中で変更点が浸透・定着することは、児童達がより安心してプレーできる状況、すなわち勝敗を競い合える状況につながったと考えられる。

・抽出児の変容

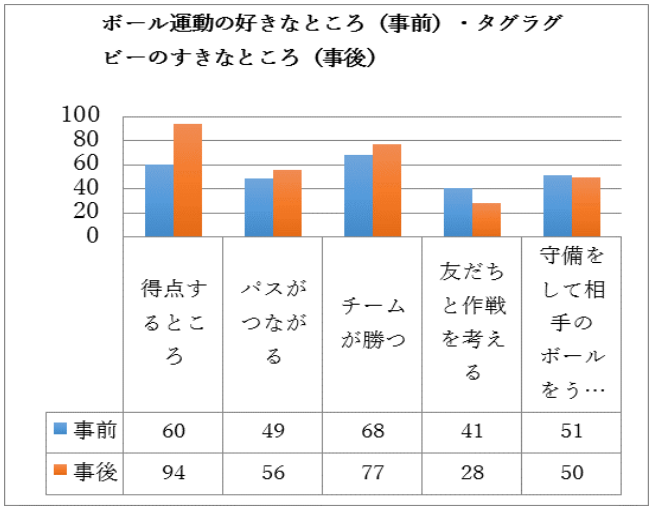

ぼくがこのタグラグビーをして楽しかったことは点をとったときにみんなから「やったね」とかいってもらえるのが良かったです。はじめのころはパスがつながらず落としてしまったり、あわてて投げて前パスあかりになったりしてこまっていたけれど今はあわてずにおちついてパスを確実にとるというところとかがどんどんできるようになりました。練習のようすなど

資料Ⅴ−８抽出児のふりかえり

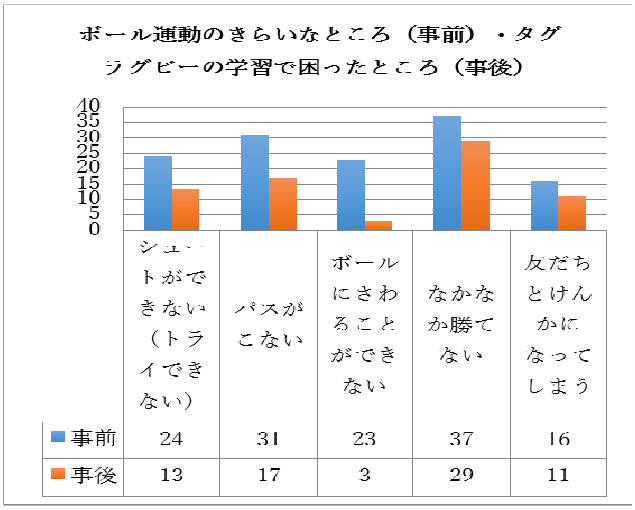
資料Ⅴ−8 は事前アンケートで体育の学習があまり好きでないと答えていた児童がタグラグビーの単元終了後に書いたふりかえりの記述である。この記述からも分かるように、トライを決めることを通した達成感が感じられる。ルールが分かるようになって、ゲームの中でパス等の技術を活用しながらタグラグビーを楽しむことができていたことが分かる。ここで取り上げた抽出児は、単元　学習後、タグラグビーの大会に参加する等、運動に積極的に関わろうとする態度が見られるようになった。

キ　結果と考察

○　事前と事後のアンケートの変容から



資料Ⅵ−1　ボール運動とタグラグビーの好きなところの比較



資料Ⅵ−2　ボール運動の阻害要因の比較

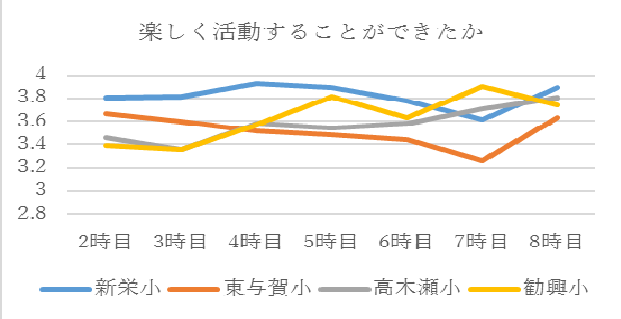
資料Ⅵ−1 は課題研究小学校部会所属校の児童に取ったボール運動の特性に関するアンケート（複数選択可）の結果である。これによると、得点やパスがつながることに楽しさを実感していることが分かる。特に、後述するが、どの児童もボールに触り、得点に絡む動きができていたからと考えられる。

反面、友だちと作戦を考える項目や、守備に関する項目は事前の結果を下回った。これはタグラグビーが児童にとって初学であり、今回の実践ではゲームに慣れながら、得点することを楽しむことが中心で、思考を深めたり、相手チームの得点を防いだりすることになかなか目が向かなかったことが原因として考えられる。

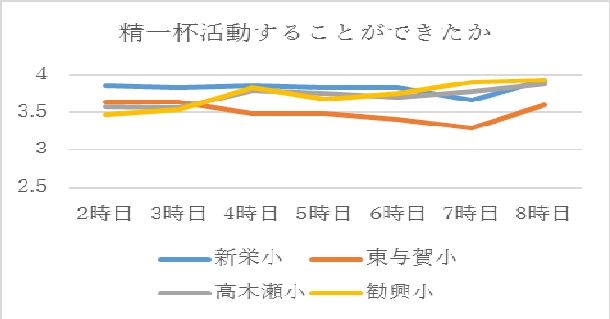
また資料Ⅵ-1 と同様にタグラグビーの学習で困ったことについて事後に聞いた資料Ⅵ-2 を見てみると、これまでのボール運動で児童が困っていたボールに触ることができないという項目が大幅に下がっている。パスやトライ等の動きについても、他のボール運動領域に比べて困ったという項目が下がっていることが分かる。

一方でなかなか勝てないということについては今回の実践では下げることができなかった。児童の実態を分析し、どのチームにも勝つチャンスがあるようなチーム編成を検討する等して対応する必要があった。

次に、課題研究部の全ての学校で単元を通して取った形成的評価の変容から、今回のタグラグビーの実践について見てみる。



資料Ⅵ-3　4 校の形成的評価（楽しく活動することができたか）

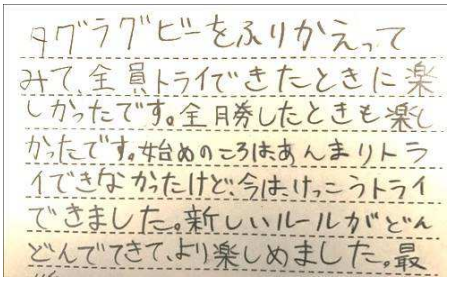


資料Ⅵ-4　4 校の形成的評価（精一杯活動することができたか）

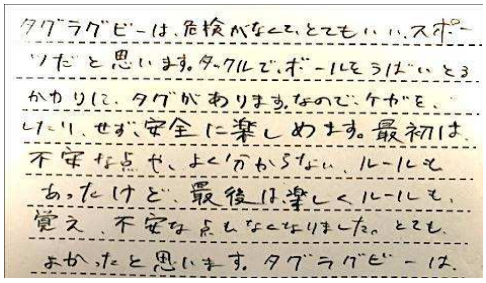
資料Ⅵ-3 と資料Ⅵ-4 は課題研究部小学校部会が行ったタグラグビーの単元で毎時間の終了時にとった形成的評価（4 段階評価）の変容である。この資料を見てみるといずれの学校も毎時間 3.2 ポイント以上の高い評価を得ており、児童達にとって楽しく、精一杯活動できる運動としてタグラグビーが認知されていたことが分かる。

これらの結果はタグラグビーの持つ特性が大きく関係していると考えられる。タグラグビーにはタックルやボールを蹴るなどの危険なプレーはない。また、ほとんどの児童が未経験なので、全員が同じスタートラインに立って活動を始めることができる。ボールを持って走るという基本動作が、どの児童にとっても簡単なルールとなっている。一見すると足が速い児童が有利なように思えるが、ボールを持った児童が最高速度に達しないようにコートの広さにも制限があり、足が遅い児童でも速い児童の攻撃を止めることができる。さらに、得点された後やファールの後の最初のパスは、チーム内であれば誰にでもできるため、ボール運動が苦手な児童の触球率も他の競技に比べて大変高いものになる。

○　ルールの変更


タグラグビーをふりかえって
みて、全員トライできたときに楽
しかったです。全勝したときも楽し
かったです。始めのころはあんまりトラ
イできなかったけど、今はけっこうトライ
できました。新しいルールがどん
どんでてきて、より楽しめました。最

資料Ⅵ−５　児童のふりかえり①


タグラグビーは、危険がなくてとてもいいスポー
ツだと思います。タックルで、ボールをうばいとる
かわりに、タグがありますなので、ケガを、
したり、せず、安全に楽しめます。最初は、
不安な点や、よくわからない、ルールも
あったけど、最後は楽しくルールも、
覚え、不安な点もなくなりました。とても、
よかったと思います。タグラグビーは、

資料Ⅵ−５　児童のふりかえり②

今回の実践では、単元のはじめに簡単なルールを提示した。ゲームの中で困ったことがあると、その都度学級で話し合いルール変更をすることで、より安定したルールで勝敗を競い合うことができるようにした。また自分たちでルールを選択し、相互審判でそのルールを活用することで主体的な活動をねらった。

資料Ⅵ−5 と資料Ⅵ−6 は単元をふりかえった時の記述である。その記述からも分かるように、ルールを変更していくことで、ゲームを楽しめたことが伺える。授業中に相互審判を行う時に、「このルールはこの間みんなで話し合ったよね」といった声も聞かれた。児童の主体的な活動につながっていったと考えられる。

○　主運動につながる運動遊び

資料Ⅵ−７　内向きの円陣パス

資料Ⅵ−８　外向きの円陣パス

資料Ⅵ−9　ボールリレーの発展の運動遊び

資料Ⅵ−7 と資料Ⅵ−8 は運動遊びの時に取り組んでいた円陣パスの一部である。単元のはじめは資料Ⅵ−7 のようにどのチームも円の内側を見てボールを回していたが、単元の後半になると資料Ⅵ−8 のように円の外側を向いてのパスが増えてきた。単元を通してタグラグビーの特性に触れる中で、外向きになった方がよりゲームでつかえるパスにつながると気づいたようだ。

また資料Ⅵ−9 のように、走りながらパスをするグループや３対４の試合形式で運動遊びを行うグループもでてきた。活動の中で自分たちのグループの特長やゲームの特性をつかんだことで、自分たちにあった運動遊びを選択する様子が見られるようになってきた。

○　めあての自由選択制

学習カードへのめあての記述については、タグラグビーの特性に、より触れることができるように、「めあてヒントカード」を参考に記述させた。資料Ⅵ−10 は事前アンケートの結果から、学級の児童を上位群（体育学習が好き）、中位群（まあまあ好き）、下位群（あまり好きでない・嫌い）に分類し、それぞれの群から抽出児を選び、めあてとふり返りの変容を追ったものである。

		上位群（T児）	中位群（E児）	下位群（Y児）
児童の特徴		日常的に運動に触れ、どの運動領域においても高い技能をもっている。	体育の授業に関しては意欲的であるが、休み時間は室内で過ごすことが多い。	運動に接する機会が比較的少ない。体育の授業においても、積極性があまり見られない。
めあてとふり返り	二時めあて	とにかく前に走り続ける。	タグを取られるまで、とにかく前に走る。	ボールを持ったら、タグをとられるまで前に走る。
	二時ふり	とにかく前に走り続けることができたので良かったです。	タグを取られるまで、とにかく前に走ることができた。	ボールをもらったら、すぐにパスをしてしまったので、次はタグをとられるまで前に走ろうと思った。
	四時めあて	パスをもらえるところに動く。	味方からボールをもらったら、相手のいないところへ走る。	ボールをもらったら、タグをとられるまで走る。
	四時ふり	パスをもらえるところに動くことができたので、これからも続けていきたい。	味方からボールをもらったら、相手のいないところへ走ることができた。	ボールを持って走ることができた。次は、ボールを持って相手のいないスペースに走ろうと思う。
	七時めあて	他の人がタグをとられたらすぐもらう。	声を出して味方に自分の位置を知らせる。	味方のとりやすいパスをする。
	七時ふり	他の人がタグをとられたら、すぐもらうことができたので、パスがスムーズにつながった。	声を出して味方に自分の位置を知らせることができた。タグをあまりとれなかった。	パスをしたら味方がきちんとボールをとっていたので、味方の取りやすいパスができたと思う。

資料Ⅵ−10 抽出児のめあてとふりかえりの変容

タグラグビー未経験者が多かったということもあり、１時目のオリエンテーションではボールを持って後退してしまう児童がほとんどであった。そこで、一斉指導を行ったところ、２時目にはこの点についてそれぞれが課題とし、「めあてヒントカード」を参考にめあてを記述している。

その後は、自己のふり返りや教師の指摘から、個々の段階に適した課題をヒントカードから選択し次時のめあてを記述していた。単元後半になると、上位群の児童においては、より得点に繋げるためにはどうすればよいかを考え、自分なりのめあてを記述する児童も出てきた。

めあてのヒントを提示したことは、より特性に触れためあてを自ら立てることにつながり、さらには思考力の向上にも繋がったと思われる。

（５）成果と課題

《成果》

- 全児童がゲーム中にボールに触れ、攻防に参加するだけでなく、他のボール運動領域では得点できない児童も得点する機会を得ることができ、意欲的に活動することができた。
- アンケートや教師の見取りによる児童の実態把握から授業作りを行い、毎時間の欲求を把握し、授業における阻害要因を丁寧に取り除いていくことで特性に触れ、主体的に活動に取り組むことができた。簡素化したルールによるゲーム中心で単元を構成したことや、主運動につながる運動遊びを取り入れたこと、めあてを選択させたことも効果的だった。
- タグラグビーの学習後も休み時間にタグラグビーに親しんだり、タグラグビーの大会に参加したりする児童が出てきて、学習での取り組みを日常生活にもつなげることができた。

《課題》

- 児童の実態や欲求に応じたルールづくりを行っていく必要があった。初期ルールや追加するルールについてもう少し検討する必要があった。
- 単元の構成についてより検討が必要だった。今回の実践は、ねらい１でタグラグビーに慣れることはできたが、攻撃パターンが少なく、ねらい２の作戦の幅が広がらなかった。例えばナイスプレーの紹介をするときに得点の仕方について攻撃の面だけでなく、守備の面からも考える等の工夫をすることで、より児童達が運動の特性に触れられると考えられる。
- 児童の実態やゲームの場面に応じた言葉かけができるように、教師側がタグラグビーについてより深く知っていく必要があった。そうすることで、より状況に応じた適切な言葉かけができるようになり、児童の意欲や技能の向上に寄与できると考えられる。

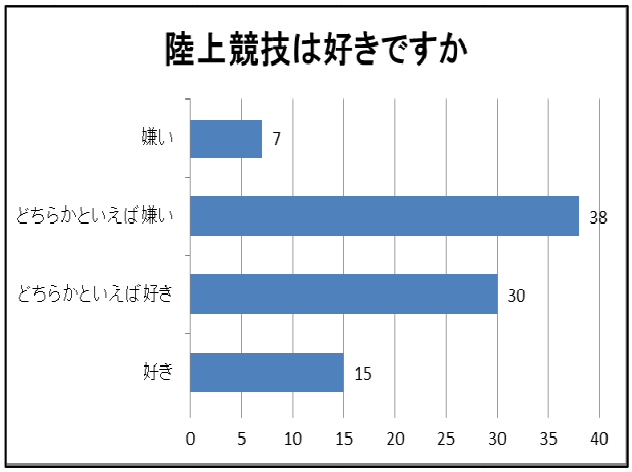
【参考資料・引用文献】

- 佐藤善人「Enjoy タグラグビー！-ボールを抱えて、自由に走ろう-」『「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く』明和出版 2008
- タグラグビーオフィシャルサイト http://www.tagrugby-japan.jp/
- H17 年度神崎郡体育主任授業研修会資料
- H27 年度佐賀市教育研究所員会課題研究部紀要
- 文部科学省『小学校学習指導要領解説体育編』東洋館出版社 2008

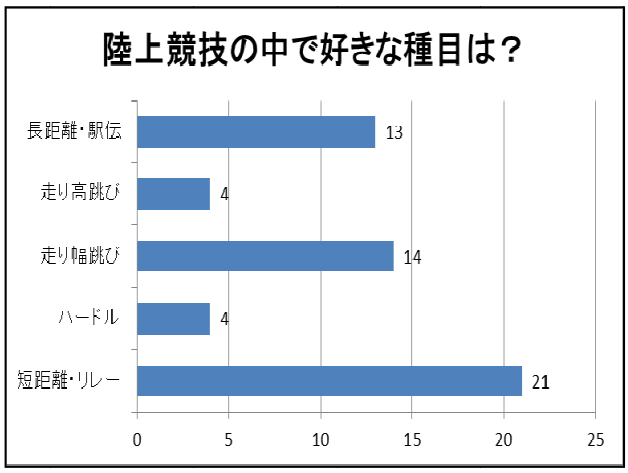
２．中学校体育部

（１）生徒の実態（アンケートより）

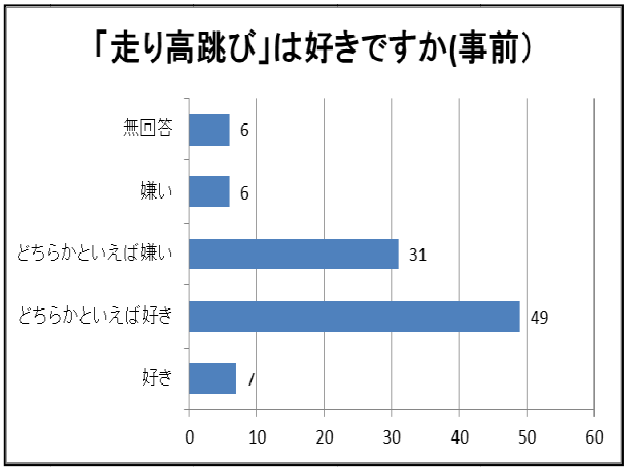
①「陸上競技は好きですか」という質問に対して、どちらかといえば嫌いが多く、『きつい』『面白いと感じない』『走るのが苦手』などの理由があり、陸上競技に対してマイナスイメージを持っている生徒が多い状況だった。



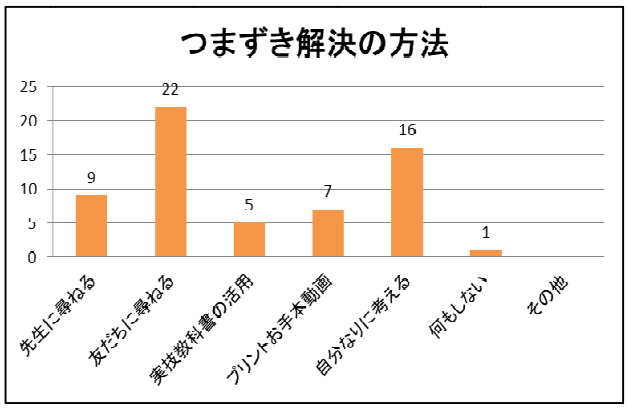
②「陸上競技の中で好きな種目」を聞いたところ、『短距離・リレー』が一番多く、『走り高跳びとハードル走』が一番少なかった。この結果から、運動経験の差が出ていると思われる。



③「走り高跳びは好きですか」という質問に対し、「どちらかといえば好き」が一番多く、４９％を占めていたが、注目すべき点は無回答があったことである。これは、「したことが無いので分からない」という経験の少なさが結果として表れていると思われる。



④「つまずき解決の方法」は、事前アンケートでは、『友だちに尋ねる』が一番多く、『実技の教科書や ICT を活用して解決する』は少なかった。



（２）研究の視点

①苦手な生徒・嫌いな生徒が意欲的に取り組むにはどうしたらよいか。

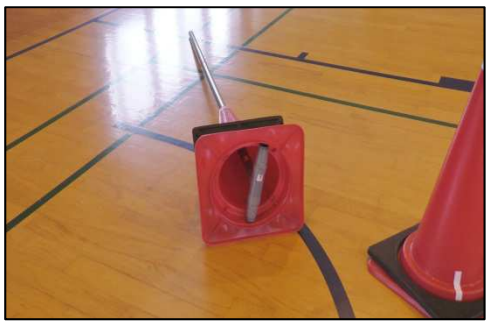
②どの生徒も技術の向上を目指して主体的に活動するにはどうしたらよいか。

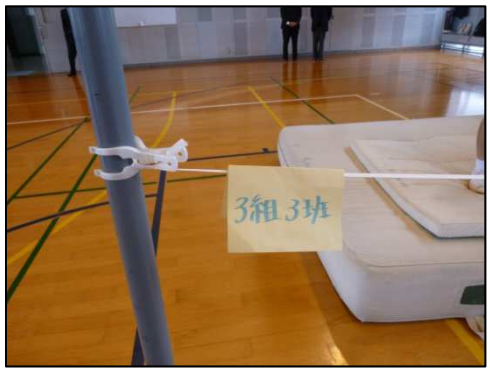
③十分な運動量を確保するにはどうしたらよいか。

（３）研究の内容

①活動場所・用具の工夫

ア．手作りスタンドとバー





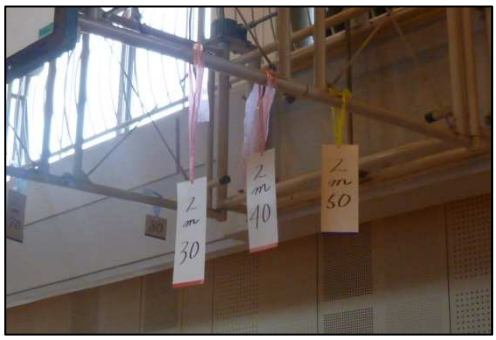
スタンドの役割を果たすものとして、カラーコーンに塩ビ管を立てた。持ち運びが簡単で、準備や片付けも短時間で行うことができた。スタンドの裏は、塩化ビニール管をＴ字にしてストッパーの役割を果たし、簡単に倒れないようにしている。塩ビ管には目盛りを書き、高さを合わせやすくしている。

バーの役割としては、洗濯ばさみにゴムをつないだものを使用した。ゴムバーは正式のバーと比べると、当たったり、落ちたバーの上に倒れても痛くないので痛さや恐怖心を軽減したりすることができた。

また、ゴムの上に二つ折りにした紙を乗せた。これは、跳んだ際に、ゴムに触れたかどうか判断しにくいことと、正式なルールでは、バーに触れても落ちなければクリアーになることから、ルールとしてゴムに触れても紙が落ちなければクリアーにした。

ゴムバーの場合、バーの上げ下げや落ちたバーを戻したりする時間を短縮することができ、運動量を確保できた。

イ．目標の高さにジャンプする場



準備運動のサーキットトレーニングで使ったもので、バスケットボードに目標となる高さの紙を下げて、ジャンプして触られるようにした。高さは、２ｍ３０ｃｍ～２ｍ８０ｃｍを設定した。高い目標に向かってジャンプすることで、ジャンプ力がつくことと、どの地点から踏み切れば最高到達点に来るのかを考えることにもつながり、実際に走り高跳びの踏切位置を考えることにつながった。

ウ．室内（体育館）での授業

室内で行った利点として、外に比べると設備が整っているということと、指導が通りやすく生徒も活動しやすいことが上げられる。また、天候に左右されず活動ができた。用具の面ではセーフティーマットの数が外より多く活動場所を５つに増やせた。一箇所で活動できる人数が少人数でできたため生徒の運動量を増やすことにもつながった。また、外に比べるとマットが動きにくいので、踏切の時に滑りにくく安全面にも配慮できた。

②ＩＣＴ・資料の活用

昨年度は、プロジェクターを使い、誰でもいつでもお手本動画を見られるように設置していたが、今回は、各グループにタブレットを準備し、その中にお手本動画を入れておき、すぐに見られるようにした。また、撮影機能を利用し、自分の動きを確認することに活用した。

資料の活用としては、実技の教科書をそのまま持ち運ぶより、必要なページのみ印刷し、ラミネートにすることで簡単に調べることができるようにした。今回は室内で行ったため、資料やタブレットの持ち運びに不自由さは感じなかったが、屋外でする場合は、このように必要な分だけ抜粋して提示した方が使いやすいと思われる。

③準備運動の工夫

毎時間体育館内を５周走り、縄跳びを５分間行っているが、今回は、その５周の奇数周のときにサーキットトレーニングを構成した。内容としては、「目標の高さに対してジャンプする」、「いろいろなゴム跳びをする、ステージを使って上り下りをする」というものにした。

ゴム跳びでは、はさみ跳びの動きを身につけることにつながっていた。偶数周は、バックランやスキップなど陸上競技に必要な体力要素を高める動きを取り入れた。

（４）授業の実際

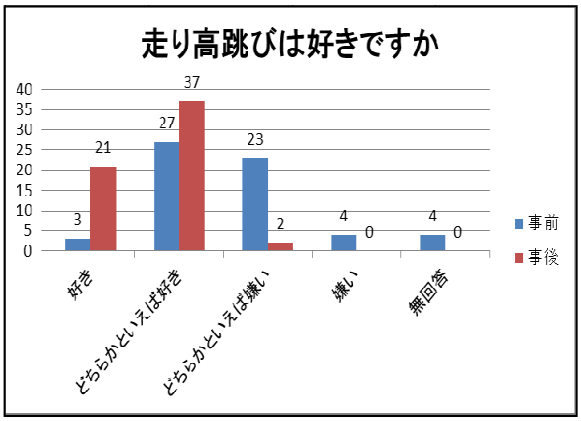
	学習活動（○）	指導（◎）
はじめ	○準備運動をする。 ・縄跳び、ストレッチ ○補強運動をする ・ゴム跳び ・ジャンプいろいろ ・目標ジャンプ ○本時のめあてを確認する。 ・個人ノート、グループノート ○準備をする。	◎基礎的・基本的技能につながる運動を仲間と協力しながら楽しく行っているか観察し指導する。 ◎自分にあっためあてを持てない生徒に支援する。 ◎安全に配慮した場づくりや協力して準備ができているか観察し、指導する。
なか	**ねらい２　工夫した跳躍で自己記録に挑戦したり、友だちと競争したりして楽しむ。** ○活動する。 ○グループでコツを見つけ、練習をする。 ○タブレットや学習資料を活用し、気づきやポイントを見つける。	◎つまずきがある生徒を指導・支援する。 ◎協力し教えあって活動しているか観察し指導・支援する。 ・リズミカルな助走から力強く踏み切っているか。 ・踏み切り足は、かかとから力強く踏み込んでいるか。 ◎記録に挑戦させる。 ・一人３回という試技の制限をすることで、友だちとの駆け引きの面白さや、緊張感を持たせる。
まとめ	○学習を振り返る。 ・学習カードに記入する。 ○次時の課題をもつ。	◎めあてに対しての振り返りができているか確認する。 ・教師が気づかせたい技能のポイントを見つけている生徒を取り上げ、生徒の意識を向けさせる。 ◎前時の振り返りをもとに自分のめあてを立てさせる。

（５）研究の成果と課題

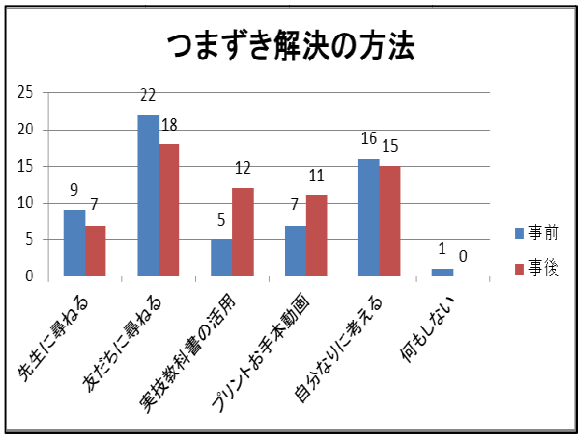
①事後アンケートの結果

○　「走り高跳びは好きか？」という質問に対して、事前と事後では、嫌いと無回答が０になり、どちらかといえば好き、好きの割合が大幅に増えた。

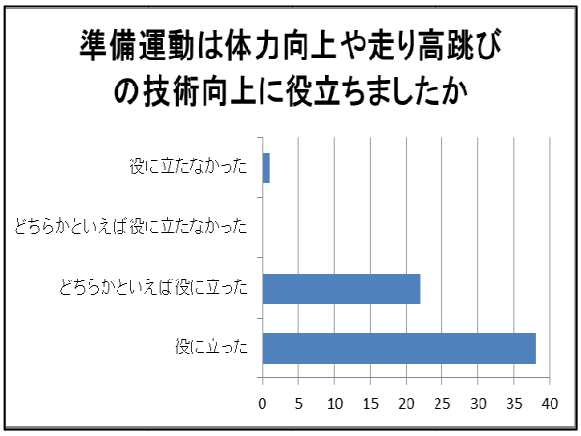
　ただ、どちらかといえば嫌いと答えた生徒がいたことも事実であり、理由として「うまく跳べなくて嫌だった」や「跳べなくて恥ずかしかった」があった。これは今後の課題になる。



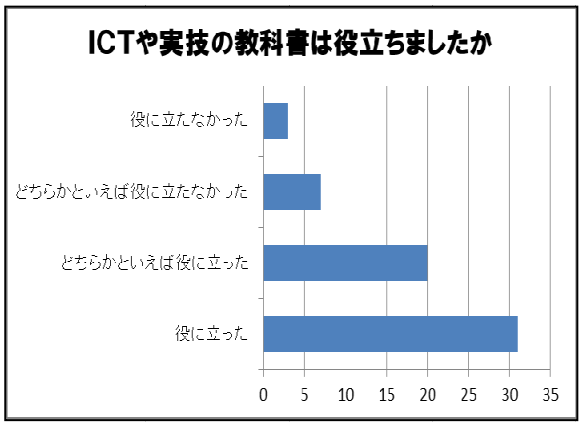
○　つまずき解決の方法として、事前と事後を比較すると、「実技の教科書や ICT を活用」してつまずき解決をする生徒が増えた。



○　「準備運動は体力向上や走り高跳びの技術向上に役だちましたか？」という質問に対して、「どちらかといえば役に立った」、「役に立った」と答えた生徒がほとんどだった。理由として、「ジャンプ系の動きを多くすることで跳ぶことに慣れた」や「跳ぶコツをつかめた」というものがあった。また、「体が温まり主運動で動きやすかった」という理由もあった。逆に役に立たなかったと答えた生徒の理由は、「準備運動で疲れて主運動で動けなかった」というものであった。



○　「ＩＣＴや実技の教科書は役立ちましたか？」に対して、ほとんどの生徒が、『どちらかといえば役に立った』『役に立った』と答えていた。理由として『できないところが分かった』『教科書で歩幅やポイントを確認できた』『記録を伸ばすことができた』『フォームを確認できた』『ICT を通してアドバイスしあえた』

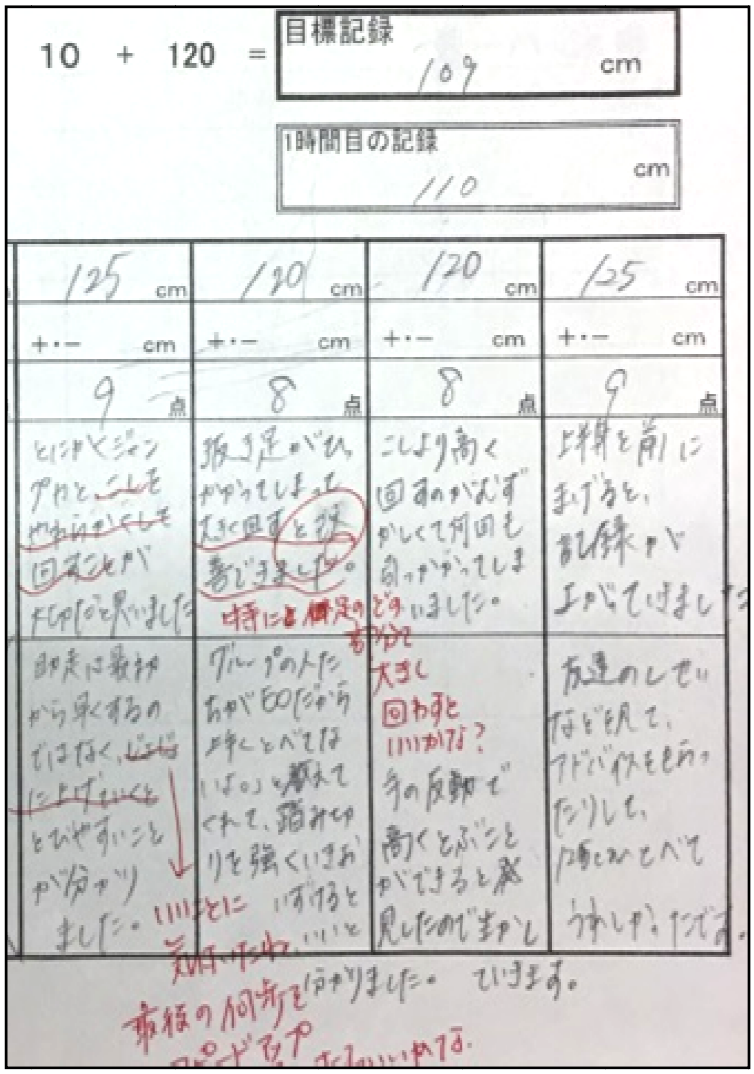


などがあった。「役に立たなかった」と答えた生徒もおり、理由としては、『動画を撮っても見なかった』『見てもやらないとわからない』であった。

②生徒の学習カード

1 時間目の記録と最高記録を比較したところ、この生徒は 15ｃｍの伸びがあった。20ｃｍ以上伸びた生徒は 11 人、10ｃｍ～19ｃｍ伸びた生徒は 25 人、1ｃｍ～9ｃｍ伸びた生徒が 9 人、変わらなかった生徒が 4 人だった。運動が苦手な生徒でも、5ｃｍ～25ｃｍ伸びていた。

「抜き足をしっかり上げる」「足を回す」「踏み切り位置が上手くつかめなかった。もっと離れた位置の方がいいかも」「振り上げ足を高く上げる」「腕を振り上げながら跳ぶ」など学習カードに書く内容も技能のポイントを押さえたものや自分自身のつまずきに気づき、課題解決に向けてどうすればいいのかを考えた内容になっていった。ただ、すべての生徒がそうだったと言い切れないところが、今後の課題である。



《成果》

ア．　準備運動を、陸上競技（走り高跳び）に必要な体力要素や動きを高めるためのもので構成したことで、楽しみながらスムーズに主運動につなげられ、結果的に運動量も確保できた。

イ．活動場所・用具の工夫をすることで、走り高跳びに対する恐怖心を払拭し、運動が苦手な生徒も意欲的に活動できた。

ウ．お手本動画、実技の教科書から技のポイントを探ることができた。

エ．動画撮影することでつまずきに気づき、動きの修正につなげることができた。

《課題》

ア．運動のねらいと運動量の確保との兼ね合いが難しい問題であるが、ICT や資料を活用し、課題解決ができる場面を設定する。

イ．個人種目におけるグループでの学び合いの活性化から技術向上へのつながりを持たせる。

ウ．今回の授業で記録が伸びるまで、ただ闇雲に何回も挑戦するという方法に終わっている生徒がいた。つまずいた時に、どのように修正すれば記録向上につながるのかをさまざまな資料を活用して考え、実技につなげ課題解決できる深い学びへと発展させていく必要がある。

３　養護部

（１）主題設定の理由

子どもたちが健やかに成長していくためには、十分な睡眠、調和のとれた食事、適切な運動が大切である。しかし、保健室の来室者を見ると「夕食や寝るのが遅い」「朝ごはんを食べてこない」など基本的生活習慣の乱れからくる体調不良を訴える子どもが多いと日々感じている。こうした今日の子どもたちの基本的生活習慣の乱れが、体力や学習意欲、気力の低下の要因の一つとして指摘されている。

毎年、小学５年生、中学２年生を対象に実施されている「全国体力・運動能力、運動習慣調査」において、体力と基本的生活習慣の関連を明らかにしている。平成２５年度、新体力テストの合計点が高かったものは、朝食を「毎日食べる」、睡眠時間が小学校で「８時間以上」中学校では「６時間以上８時間未満」、運動習慣が「週３日以上、運動部やスポーツクラブに所属している、運動頻度の高い子ども」と基本的生活習慣が身についている子どもだった。逆に、１日のテレビ・ゲームの視聴が「３時間以上」と基本的生活習慣が身についていない子どもは、体力合計点数が低くなっていた。このように、体力と基本的生活習慣は深く関連していると言える。

このような現状を踏まえると、子ども達の健康と体力を向上させるには、学校と家庭が連携し、子どもに規則正しい基本的生活習慣を送るための正しい知識と自分の生活を見直そうとする態度を身につけさせることが必要である。そこで、成長期の子どもにとって当たり前で必要不可欠な基本的生活習慣（食事・運動・睡眠）に絞り、子どもに正しい知識と自分の生活を振り返り、改善しようとする意欲を持たせたいと考えた。

（２）研究の目標

子どもが自分の基本的生活習慣を振り返り、改善を図るため、効果的な保健指導を行うことで、実践のための知識や意欲を高める。

（３）研究の方法

① 効果的な指導内容の検討と指導方法の工夫
- 保健指導の映像資料の作成（「睡眠」「食事」「運動」について）
- 指導資料を活用した指導方法の工夫
- 家庭を巻き込んだ保護者との連携

② 指導の実際

③ アンケート調査及び分析

（４）研究の実際

① 効果的な指導内容の検討と指導方法の工夫

佐賀市の全小中学校には電子黒板が配置されていることから、ＩＣＴを活用した保健指導の映像資料を作成することとした。（「睡眠」「食事」「運動」について）

ア 担任が簡単に内容を把握できる指導案の作成

担任が、映像資料を事前に見る時間がない場合でも、指導前におおまかな内容や流れが分かるよう、保健指導のねらいや映像資料の流れを簡単にまとめた指導案を作成した。今年度は、新たに教

師の働きかけの中に、板書計画を付け加えた。映像資料は流れてしまうため、後に残らない。そこで、担任が最後のまとめの際に板書があれば、振り返りに使うことができるため、簡単な板書計画を載せた。

イ　子どもに興味・関心を持たせるための工夫

映像資料は、ただ流すだけなので、子どもは受け身になりやすい。子どもが興味関心を持って聞けるように、導入でクイズを行い、答えは説明の中にあるようにし、最後に答え合わせをする流れにした。クイズの問題も、すぐ答えが分かる問題だけでなく、迷いそうな問題を入れるように工夫した。また、映像に動きを入れて興味・関心を持たせた。

ウ　保健指導のモデルの作成

「睡眠」「食事」「運動」の映像資料を作成するためのストーリーの流れをパターン化して、理解しやすくするための基本のモデルを考えた。

映像資料は１２分程度の時間で収まる内容とし、子どものナレーションとした。そのモデルの中身については、導入でクイズを行うように設定した。小学校では動物を擬人化させ、基本的生活習慣について日頃の疑問を「ものしり名人」に尋ね、その答えを「ものしり名人」が答える。

中学校では、生徒の質問に養護教諭が答える。最後に、クイズの答え合わせという流れにした。子どもの興味関心が続くようにするため、クイズの答えが説明の中にあるような流れにした。

エ　実践につなげる工夫

保健指導が終わった後に、学んだことが自分の生活に生かせるよう、1 週間「がんばりカード」（小学校では元気チャレンジカード、中学校ではチェックシート）を記入させた。

指導直後、「がんばりカード」の記入方法を説明する際に、今日の自分の生活の様子を簡単に振り返り、子ども自身に今後の目標を立てさせた。そして、1 週間、意識して生活できるよう毎日チェックさせた。1 週間後には、子どもの反省と保護者にもコメントをもらうようにした。

オ　家庭への啓発

基本的生活習慣は、家庭の協力がないと定着しない。

保健指導後、家庭には、その日学習した内容の保健だよりを配布した。保護者にも、興味関心を持ってもらうため、運動では「今と昔の体力のちがい」、朝食では「朝食を食べると、体力も学力も上がる」ことを数値で示し、興味を誘った。

また、1 週間の「がんばりカード」への協力や励ましを促すために、最後に保護者のコメントをもらうようにした。

②　指導の実際

基本的生活習慣の「食事」「運動」「睡眠」の映像資料については小学校編・中学校編とそれぞれ作成した。その一部を紹介する。

ア 小学校の実践（運動の実践例）

日時　　平成２８年１０月１７日（月）

時間帯　朝の時間　８：２０～８：４０　（２０分間）

主題　　運動の大切さを知ろう

ねらい　運動の大切さを理解し、運動に関心を持たせ、すすんで日頃の生活を見直そうとする態度を育てる。

保健指導の内容

1）「運動名人〇×クイズ」

ア　運動すると、体の調子が悪くなる？
イ　骨は食事で丈夫になる　？
ウ　運動することで、病気にまけない力（抵抗力）をつけることができる？
エ　運動すると、体も心もつかれる？
オ　家のお手伝いは、運動ではない？

2）問題提起

ゲームばかりして体を動かさないと大変なことになるよ。
体を動かさないとどうなるの？運動名人さんに聞いてみよう！

3）運動するといいこと

ア　体の成長を助ける
イ　健康を保ち、より健康になる
ウ　体を動かすと気持ちがいい

4）運動しないとよくないこと

ア　心臓の働きが低下する
イ　骨がもろくなる
ウ　筋肉の力が低下する
エ　体の調整がうまくいかない

5）生活の中の運動

ア　今と昔の生活の違い
イ　体を動かすチャンス

6）「運動名人〇×クイズ」の答え合わせ

7）「元気チャレンジカード」の説明

今までの生活習慣を振り返り、どうすれば目標に近づけるのか考え、運動で「がんばること」を記入させる。

＊クイズでの間違えが多かった所や、クラスでの実態に合わせて補足説明する。

イ　中学校の実践（食事の実践例）

日時　　平成２８年１１月２８日（月）

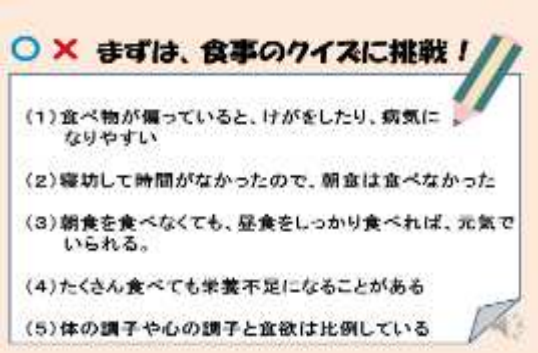
時間帯　朝の時間　８：１５～８：３０　（１５分間）

主題　　食べること

ねらい　食事の大切さを理解し、自分の生活を振り返り、改善しようとする態度を育てる。

保健指導の内容

1）食事クイズに答える



2）問題提起

3）食事の効果

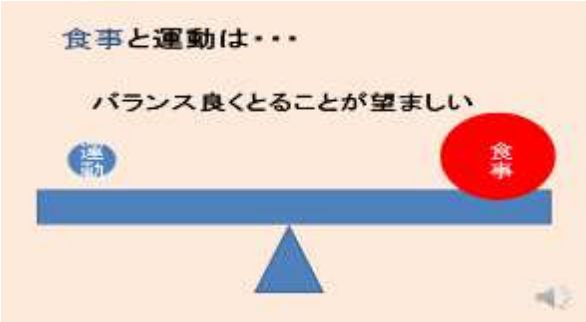
ア　栄養を摂取させる。

イ　生活のリズムを作る。

ウ　人間関係を円滑にさせる。

4）朝食や夜食について

5）食事と運動のバランス



6）クイズの答え合わせ

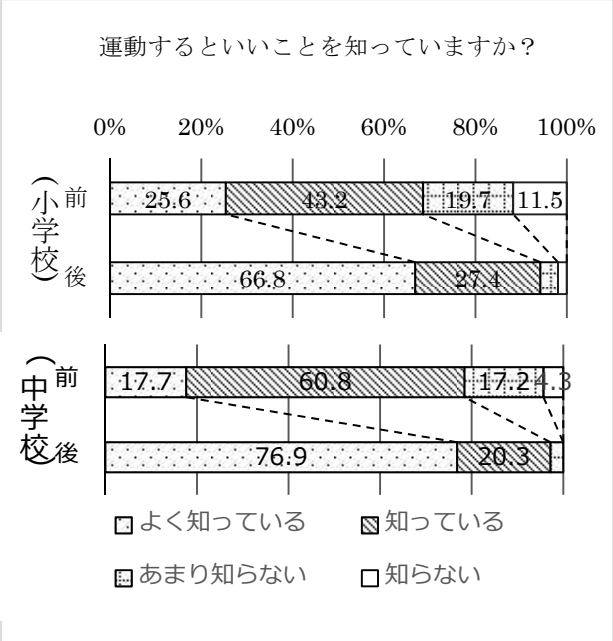
7）チェックシートの説明

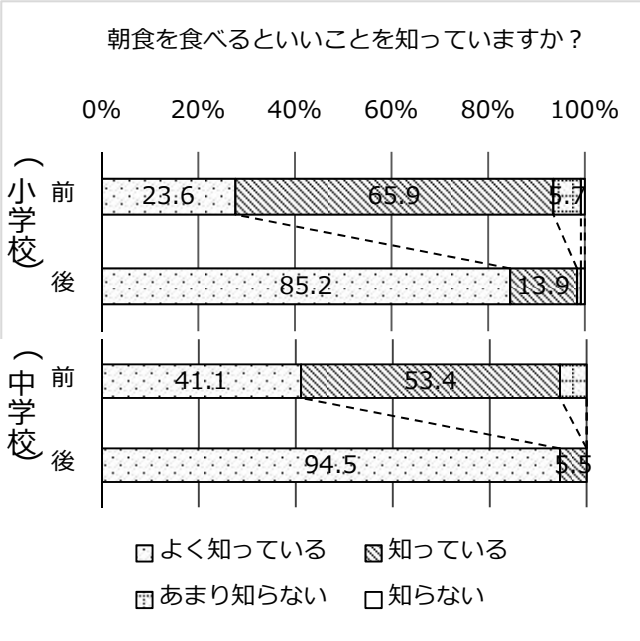
・チェックシートに目標を記入させ、ほけんだよりを配布し、食事について意識付けさせる。
・チェッシートを配布し「目標」と「今日初めて知ったこと」と「食事でこれから頑張ること」を記入するようにうながす。
・今日からから目標が達成できるように声かけをする。

③　児童生徒のアンケート調査及び分析

保健指導を行う事前と保健指導を行った事後の１週間後にアンケート調査を行った。

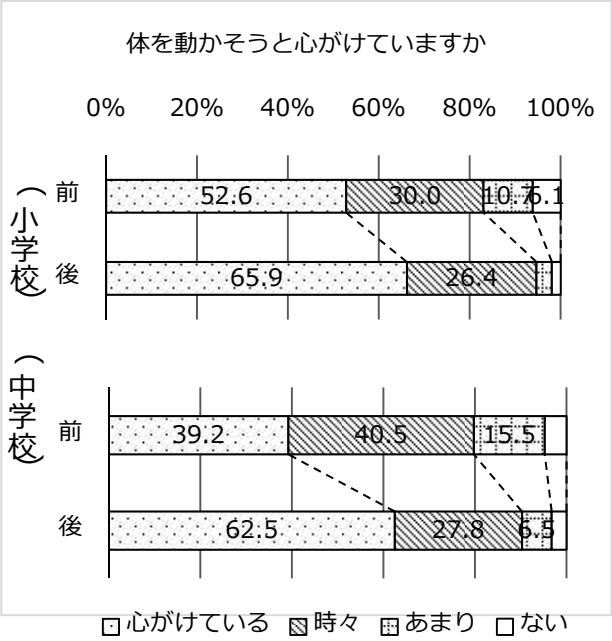
知識を問う項目

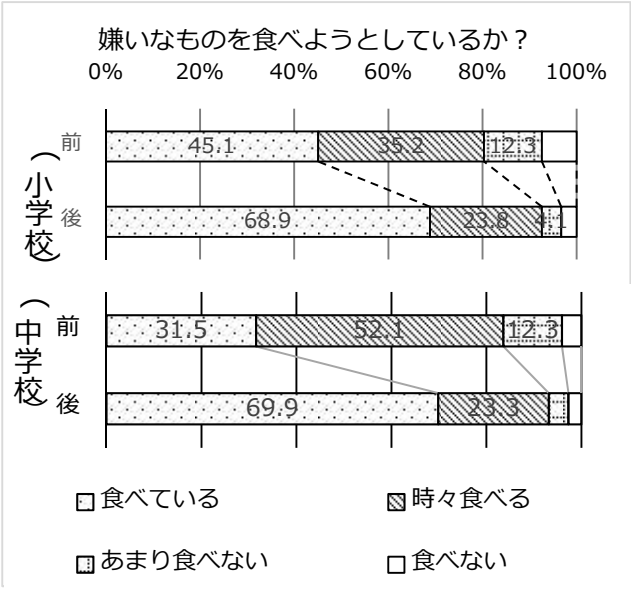




・運動の保健指導で、知識を問う項目では、指導後「よく知っている」「知っている」と回答した割合は小学校では 94.2%、中学校では 96.5%となり、指導前より割合が高くなっていた。
・食事の保健指導で知識を問う項目では、指導後「よく知っている」「知っている」と回答した割合が小学校では 99.1%、中学校では 100%となり、指導前より高い割合を示した。
・基本的生活習慣によって違いがあるが、指導後１週間後でも、95%以上の児童生徒の知識理解が深まった。この正しい知識が現在の生活や今後の生活に活かしていこうとする行動力につながっていくことが望まれる。

意欲を問う項目

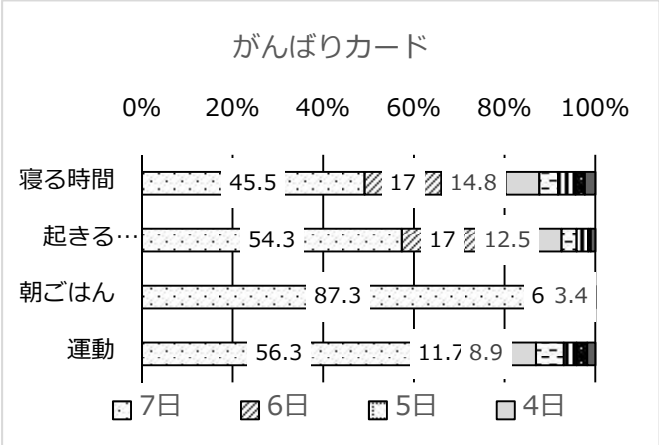




・運動の保健指導で意欲を問う項目では、指導後「心がけている」「時々心がけている」と回答した割合が小学校では 92.3%、中学校では 90.3%で知識と同様に、指導前よりの割合が高くなった。特に、中学校はテスト期間中の調査でありましたが高い割合を示し意欲の高まりが感じられる。

・食事の保健指導で、意欲を問う項目では、指導後「食べている」「時々食べる」と回答した割合が小学校で 92.7%、中学校では 93.2%と指導前より割合が高く、意欲を高めることができたと考えられる。

・意欲の面では、92%の児童生徒が「実践している」「心がけている」結果になっている。現在の生活や今後の生活に生かしていこうとする行動力につながっている。しかし、児童生徒のみでは現在の生活は変えられないので、やはり家庭の協力が是非とも必要になってくる。



・がんばりカードの集計結果では、1 週間の間、目標が達成できた日の合計をまとめた。
５～７日、目標を達成でききた人の割合が寝る時間を守れた人は 77.3% 、起きる時間を守れた人は 83.8%、朝ごはんを食べてきた人は 96.6 %、運動に取り組んだ人は 76.9 %でした。指導後は努力して取り組んでいる結果がみられたと考えられる。

・１週間、がんばりカードを児童生徒に実践させることで、継続して取り組んでいく意欲につながっていると思われる。
また、家庭との連携で、今後も継続していくことが望まれる。

（５）成果と課題

成果

① クイズや児童生徒のナレーションでの映像資料は、子どもの知識・理解が高まった。

② 自分の生活に生かしてみようとする意欲を高めることができた。

③ 指導後、保護者へのおたよりを通して、基本的生活習慣の大切さを啓発できた。

担任からは、「映像資料がよくできているので、短い時間で指導ができたし、子どもたちも楽しそうに学習できていた。」との感想が多くあった。子どもたちの感想からは、「いつも以上に睡眠時間に注意して生活できた。これからも続けていきたい。」等前向きに取組もうとする意欲が伺えた。

保護者からは、「１週間、早寝早起きは、よくできたと思います。後は続けること。継続は力なりです。がんばって！」等、子どもたちへの励ましの言葉があった。

今後も家庭との連携で、継続して進めて行くようにしたい。

課題

① 効果的な保健指導の時間や場の工夫

② よりよい基本的生活習慣が継続できるような工夫

③ 教職員に基本的生活習慣の大切さを意識させる工夫。

日ごろの基本的生活習慣は体力、学力の向上につながり、子どもたちの心身の健康の土台となる。

基本的生活習慣の知識・理解や意欲があっても、実践を継続させることは難しく、この実践を通して保健指導を率先的に行う人材と保健指導を行う場の設定が大切だと感じた。家庭とも連携し、学校全体のチームとして、継続して保健指導に取り組む必要がある。

Ⅳ　研究の成果と課題

成　果

１．児童生徒の自主性を促したり、悩みやつまずきを解消したりするための資料の作成と活用

「健やかな体」を育むために、児童生徒が主体的に活動したり、悩みやつまずきを自ら解消しようとしたりすることができる資料を作成することができた。興味・関心や技能等、児童生徒の実態を十分に把握し、それを踏まえたワークシートや学習カード、動画資料の作成に取り組んだ。また、これらの資料を効果的に活用することで、運動の楽しさや喜びを味わわせたり、生活習慣を改善させたりする授業の実践につなげることができた。

２．運動量や安全性を高めるための授業の工夫

本時の中心となる活動で十分な運動量が確保できるように、授業の導入で行う準備運動の工夫改善を行った。年間を通して行う準備運動を見直し、主運動につながるような基本的な動きや主運動を分割した動きを準備運動に取り入れることで、主運動に取り組む時間を確保したり、その技能を高めたりすることができた。また、活動の場の設定や用具・ルールを工夫することで、興味・関心や主体性を高めるだけでなく、安全面への配慮も行うことができた。

３．他領域への研究の広がり

昨年度の課題であった他領域での実践に取り組み、研究を更に進めることができた。昨年度の成果と課題を踏まえながら、養護部会では、「睡眠」から「運動」と「食事」に、小・中学校体育部会では、「室内競技種目」から「屋外競技種目」に研究を進め、授業実践に取り組んだ。アンケート項目や資料内容の検討などを行うことで、児童生徒がより一層運動の特性に触れながら主体的に取り組み、自らの健康・体力の向上に向かう姿が見られるようになった。このことから、それぞれの研究を深めることができたと思わる。

課　題

○　三部会の研究内容を関連付けた研究の推進

特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりや健康・体力づくりの取り組みが「健やかな体」の育成につながることは、三部会それぞれの研究で明らかにすることができた。しかし、研究が２年間という短い期間であったことや同一校区での実践ができていないため、三部会の協力体制は取れたものの、それぞれの研究内容を関連付けながら研究を進めることには困難があった。

今後は、小中９年間の変容を見据えた研究と、保健分野と体育分野とを関連付ける研究に取り組む必要がある。

研　究　同　人　一　覧

平成２８年度	佐賀市教育研究所	課題研究部

所　長	佐賀市教育委員会学校教育課		課　長	中村祐二郎
顧　問	佐賀市立諸富北小学校		校　長	原口　憲明
顧　問	佐賀市立鍋島小学校		養護主幹	坂井　規子
所　員	小学校体育	佐賀市立勧興小学校	教諭	大串　郁子
所　員	小学校体育	佐賀市立高木瀬小学校	教諭	戸高　俊彦
所　員	小学校体育	佐賀市立新栄小学校	教諭	田中　孝
所　員	小学校体育	佐賀市立東与賀小学校	教諭	高木　勝己
所　員	中学校体育	佐賀市立成章中学校	教諭	森　千恵子
所　員	中学校体育	佐賀市立城南中学校	教諭	笹谷　利和
所　員	中学校体育	佐賀市立城西中学校	教諭	岩本　由紀
所　員	中学校体育	佐賀市立城北中学校	教諭	古川　浩之
所　員	養護　教諭	佐賀市立赤松小学校	養護教諭	高柳　亮子
所　員	養護　教諭	佐賀市立思斉中学校	養護教諭	立川真由美
事務局	佐賀市教育委員会学校教育課		指導主事	西岡いずみ
事務局	佐賀市教育委員会学校教育課		嘱託職員	大久保美奈子

あ　と　が　き

昨年のリオデジャネイロオリンピックでは、過去最高のメダル獲得数という日本人選手の大活躍がありました。２０２０年には東京オリンピック・パラリンピックの開催、２０２３年には佐賀国体の開催など、これから益々スポーツに関する話題が増えてきそうです。体育、スポーツの領域でも子ども達を取り巻く環境に変化が現れてくることでしょう。学校教育においては、新しい学習指導要領がスタートし、各学校において「主体的・対話的で深い学び」等を実現するための授業改善、実践が盛んに行われている頃だと思います。

課題研究部では、現学習指導要領で体育科が目指している「運動に親しむ資質や能力の育成」、「健康の保持増進」、「体力の向上」を踏まえて、平成 27 年度から研究主題「体育の楽しさを求めて主体的に取り組んだり、自らの健康・体力向上に向かったりする児童生徒の育成～特性に触れる楽しさを大切にした授業づくりと健康・体力づくりの取り組みを手立てとして～」を掲げて、二年間の研究に取り組んできました。

研究にあたっては、昨年度に引き続き、小学部会、中学部会、養護部会の３部会ごとに課題を整理して研究の構想を練り、授業実践・検証を行いながら研究を進めてきました。小学部会では、『タグラグビー』を通して、①児童の実態の分析による授業づくり、②主体的な学習指導の仕組み方、③運動の特性にせまる手立てについて成果を得ました。中学部会では、『走り高跳び』を通して、①活動場所・用具の工夫、②ＩＣＴ・資料の活用、③準備運動の工夫について成果を得ました。養護部会では、『睡眠・食事・運動』について、小学校編、中学校編の映像による指導資料と指導案の作成や指導資料を活用した授業実践を通して、学校と家庭の連携した取り組みにつなげることができました。

研究を重ねるごとに体育科、保健体育科における、「教えるとはどういうことなのか」「学ぶとは何か」など学習指導の原点に立ち返りながら授業づくりをしていくことの重要性を再確認しました。また、実践を互いに参観したり、授業づくりについて意見を交わしたりすることで部会間の交流ができ、今後研究を深める上での協力体制がとれてきたことは大きな成果です。

最後になりましたが、課題解決に向けて熱心に取り組んでいただいた所員の先生方、ご指導・ご助言をいただきました佐賀市教育委員会指導主事の先生方に深く感謝申し上げます。本研究の取り組みが各学校や先生方の取り組みの一助になることを願っています。

佐賀市教育研究所　課題別研究顧問　原口　憲明