

実践報告

ICTを利活用した「わかる」「できる」をつなぐ体育学習 — 小学校第6学年の「ハンドボール」の授業を通して —

久保 明広* ・ 堤 公一** ・ 松本 大輔***

A Gymnastics Survey on Utilization of ICT to Intergrade
"What I can Understand It" with "What I can do It":
An Example of the 9th Grade Elementary Lesson "the Handball"

Akihiro KUBO*, Kouichi TSUTSUMI** and Daisuke MATSUMOTO***

【要約】

本研究は、自分と運動の関係に加え、状況（仲間や相手など）が関係してくるゲーム・ボール運動において、児童が様々な状況に気づきながら運動に取り組むことで、「今」の状況を理解し、ゲームパフォーマンスを高めることを目的としている。今回はそのためにハンドボールの実践において、ICTを利活用した。その結果、学習カードや形成的授業評価から「今」の状況を理解する姿が見られ、ビデオ分析からゲームパフォーマンスの高まりを見ることができた。

【キーワード】

ICT, 「わかる」「できる」, ゲームパフォーマンス

I 研究の概要

(1) 研究の目的

佐賀大学文化教育学部附属小学校では、24年度から「夢中になって運動に取り組み、自己向上していく体育科の学びをめざす」というテーマで研究を進めている。1年目の研究では、器械運動において、ICTの利活用によって他者との交流や「今の自分」の捉えが促され、「今の自分」に気づき、課題の明確化や課題解決方法の見通しにつながるものがうかがえた。またICTを利活用して児童は「今の自分」を見つめたことで、自己感覚と自己認識のずれや一致が確かめられ、自己認識が高まり、機能的特性に十分触れることもできていた。つまり自分と運動の関係に着目する個人領域においては、夢中になって運動に取り組み、自己向上していく児童の姿に近づくことができた。

そこで本研究は、自分と運動の関係に加え、状況（仲間や相手など）が関係してくるゲーム・ボール運動の実践を試みる。児童が様々な状況に気づきながらゲーム・ボール運動に取り組む過程で、「今の自分」が自己向上されていくことを目的としている。また、「わかる」と「できる」をつなぐ体育の学びがどのようにあるべきか、考えていく。

(2) 「わかる」「できる」「気づく」体育学習

体育科の学びにおいて、運動の習熟過程を踏まえていくことは、運動の質を高めることにもつながり、重要なことである。そこで、運動が「わかる」と「できる」をつなぐ体育の学びがどのようにあるべきか、考えていきたい。

*佐賀大学文化教育学部附属小学校 **佐賀大学文化教育学部

***西九州大学子ども学部

「わかる」と「できる」を円滑につなぐためには、そのベースとして「運動に関わる自己への気づき」が大切である（図1）。心から夢中になって純粋に運動を楽しんでいるかどうか、運動に関わっている「今の自分」の状態を見つめ、運動の特性に向かっている「今の自分」に「気づく」活動を取り入れる。このことが、子どもと運動の関係をより密にする手立てとして有用である。

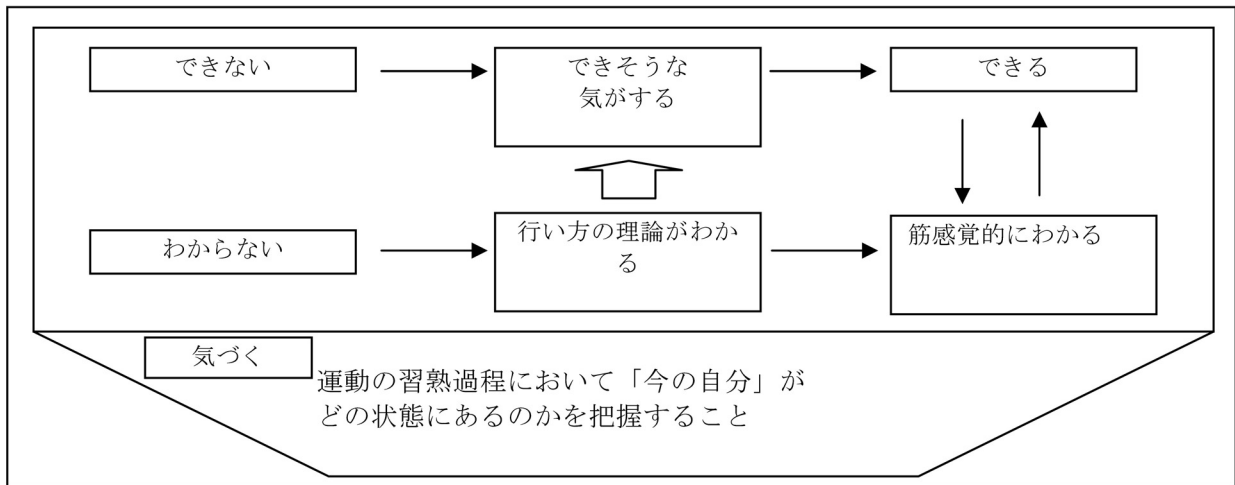


図1 運動の習熟過程と「気づく」活動の関わり

II 研究の方法

(1) 研究の視点と検証方法

本研究では、研究の視点を『ゲーム・ボール運動において、「今」の状況を理解し、ゲームパフォーマンスを高めるために、ICTを利活用する「ミラン場」を設定する。』とし、実践を進める。視点の検証方法は、形成的授業評価、学習カード、ゲームの分析とする。

(2) 視点の詳細

ア 「今」の状況を理解する重要性

例えばバスケットボールにおいて、「パス&ゴー」を知り身に付けても、相手の守備隊形が整っていない場面においては、ワンパスでの速攻の方が有効で、「パス&ゴー」をしようとする姿は適切ではない。バレーボールでいくらスパイクの練習をしても、相手がいる状況では容易にスパイクを決めることはできない。つまり、ゲーム・ボール運動においては自分と仲間や相手などの状況を含めた「今」の状況を理解することが重要である。児童が「今」の状況を理解できるようになると、ゲームパフォーマンスの発揮につながり、ゲームパフォーマンスを手がかりとして、運動をより楽しむことができるようになると考えている。

なお、理解の段階はリチャードソンとヘリンガーの「戦術的意思決定能力モデル」(表1)が参考となる。最初の段階では自分自身の技術発揮に焦点が当たる。それは「今」の状況で自分に何ができるのかということである。それから自分と仲間、自分と仲間と相手

表1 「戦術的意思決定能力モデル」

	Student's Focus (生徒の焦点)
レベル1	Self and skill execution (自己と技術の実行)
レベル2	Self and teammates (自己と仲間)
レベル3	Self, teammates, and opponents (自己と仲間と相手)
レベル4	Self, teammates, opponents, and game situation (自己と仲間と相手とゲーム状況)

へと意思決定の焦点が当たるようになっていく。

イ ゲームパフォーマンスについて

ゲームパフォーマンスとは、単なるドリブルとかシュートなどの技術ではなく、ゲーム中に発揮される技能であり、「ボールを操作する技能」と「ボールを持たない動き」からなる。ゲーム・ボール運動においては、「今」の状況で自分がどのようなゲームパフォーマンスを発揮し、チームに貢献したかが重要になる。本研究では「ボールを持たない動き」に注目し、ゲームパフォーマンスを高めるための手立ての一つにICTを利活用する。そして自己評価やビデオ分析でゲームパフォーマンスを見取っていく。

ウ 「ミラン場」を取り入れた学び

ICTを利活用していない今までのゲーム・ボール運動の授業では、児童の感想や実演で、動きの価値付けを行ってきた。しかし、自分と運動と状況（仲間や相手など）の関係をはっきりと再現することができず、自分の動きを実感することはできない。またゲーム中に自分の動きを意識することは難しく、「今」の自分

を理解することは困難である。

そこで、ゲーム場面を再現できることに大きな利点があるICTを利活用する「ミラン場」を設定する。「ミラン場」は1時間や単元の中で時間を固定しているわけではなく、ICTを利活用し、児童の「気づく」や「わかる」を深める場を指す。1単位時間の中でICTをどのように利活用するか、例を表2に示す。

表2のようにICTを利活用してゲーム場面を提示し、交流することで、児童は「今」の状況を的確に理解することができる。その状況で自分を振り返ることで、「できそうな気がする」につながると考えている。

また、個人とは違う集団での動きの中で、児童は仲間との連

携の必要性を感じながらも、どうやったら仲間と協力できるのかわからなかったり協力した動きができなかったりする場合がある。そこで、「ミラン場」で「仲間と協力して得点をしている場面（失点を防いでいる場面）」や「個人では状況を打破しきれていない場面」などのゲーム場面を児童に投げかける。そうすることで、動きや作戦について仲間と交流がより深まり、「今」の状況が共有でき、結果としてゲームパフォーマンスが高まっていくことになると思う。

表2 ICTを利活用したミラン場の例

はじめ	1 めあての設定（前時のゲームを見ながら・・・） 価値付けしたい動きやめあてにつながるような映像を紹介する。
なか	2 ゲームⅠ ゲームの様子をデジタルビデオカメラで撮影し、動きを確かめる。 ゲームに出ていない児童に、映像を見せ、動きの価値付けをしたり、近視的な視野が広がるような助言をしたりする。
	3 話し合い（ゲームⅠの映像を見ながら・・・） 状況や動きを振り返ったり、近視的な視野に広がりを持たせたりする。 作戦を認識、確認し、仲間と交流する。 ゲームⅡで目指したい動きや課題を仲間と共有する。
か	4 ゲームⅡ 話し合いで共有した動きができていないか仲間と確かめる。
おわり	5 ふり返り（ゲームの映像を見ながら・・・） 動きを振り返らせたり、よい動きを紹介したりして、ゲームパフォーマンスの高まりを価値付けする。

Ⅲ 研究の実際

(1) 授業対象

対 象：F小学校 6年生 37名

単 元：ハンドボール

実施期間：2013年4月～2013年5月

(2) 単元と子どもの実態

ハンドボールは、パスを使ってボールを運ぶことができるかどうか、パスや動きで相手をかかわしてシュートチャンスを作ることができるかどうか、シュートをしてゴールすることができるかどうか、という攻防が楽しい運動である。

足で操作するサッカーや、大きく堅いボールを操作するバスケットボールに比べ、手になじむ大きさや質感のボールを手で操作できるハンドボールは児童にとって抵抗の少ないボール運動である。ゴール型に必要な動きを身に付けるためにも、ハンドボールを年度当初に実施する価値は大きいと考えた。

対象学級の子どもたちは、37人中35人が「ボール運動が好き」と答え、その理由に「楽しいから」「協力できるから」と答えている。「嫌い」と答えた2人は「ボールがこわいから」「ルールがよくわからないから」という理由を挙げている。バスケットボールやサッカーなどは5年生までに既習だが、ハンドボールは未習の単元であり、ルールについてはほとんどの子どもたちが知らず、女子に関しては誰も全く知らなかった。ボールを持っていない時にどのような動きをしたらよいのかについても、女子の理解度は高くない。

そこで、ねらい1はゲームに慣れることをねらいとして兄弟チーム同士のゲーム対戦を仕組んだ。ねらい2は身に付いた力を発揮しながら相手チームとゲームを楽しみ、最後には学習のまとめとして、優勝決定戦を設定した（以下、学習の道すじを示す）。

(3) 学習の道すじ

1	2	3	4	5	6	7	8
オリエンテーション	ねらい1 ルールを考えながら、ゲームやチームメイトに慣れ、ゲームを楽しむ。 (兄弟チーム同士対戦)			ねらい2 自分たちの作戦を発揮して、相手チームとゲームを楽しむ。 (チーム対抗 総当たり戦)			優勝決定戦 (トーナメント戦)

(4) 「ミラン場」でのICT利活用について

「ミラン場」では、固定カメラ（図2）でゲームを撮影した映像と教師がゲーム中にビデオカメラで撮影した（図3）映像を利用した。授業のはじめは価値付けしたい動きやめあてに活きるようなゲーム場面を紹介した。授業の中盤は、本時のめあてに沿った動きや状況を振り返らせ、「気づく」や「わかる」を深めることを目的に、直前のゲームIや前時のゲーム場面を紹介した。電子黒板を使い、動きの変化が分かるように、画像に書きこみをしたり、画像を切り取って表示したりした（図4）。

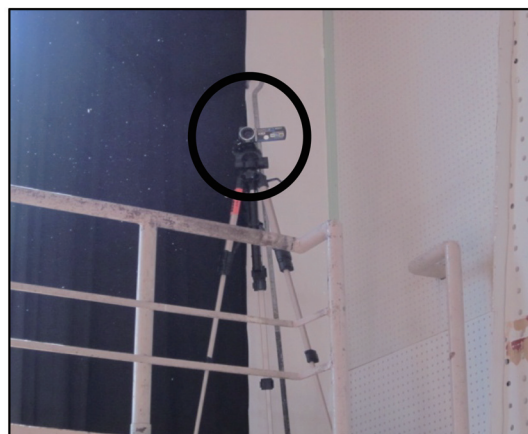


図2 固定カメラでの撮影



図3 ゲーム中に教師が撮影している場面



図4 電子黒板を使ってゲームを紹介している場面

IV 研究の検証

本研究の視点の有効性について、子どもの学習カードの記録と形成的授業評価、ビデオ分析から以下に検証していく。

(1) 学級全体の変容

ア 「ミラン場」で紹介したゲーム場面と児童の気づきの変容

5時間目までは、教師が意図したゲーム場面を提示した。そのため、自分の姿が映っていないこともあった。児童がゲームを見る観点がある程度身に付いたと判断した6時間目からのゲーム中盤に見せる映像は、チームのゲーム I の様子を1分程度見せた（資料1）。

資料1 「ミラン場」で紹介したゲーム場面と児童の気づき

時間	紹介した場面		児童が映像を見て、気がついたことや考えたこと 【学習カードより】
	授業はじめ	授業中盤	
1	オリエンテーションのため、「ミラン場」の設定なし		
2	シュートを決め、ハイタッチをして喜んでいた場面	積極的にシュートを打っていた場面（パスの意識はない）	<ul style="list-style-type: none"> ・ハイタッチをしたらまた今度もいれたいなって思うからいいなと思った。① ・ロングシュートをたくさんする。① ・自分もロングパス・シュートをすれば、チームの得点につながるのかなと思いました。①
3	守る意識が少なく、シュートを決められた場面	懸命にゴールを守ろうとしていた場面	<ul style="list-style-type: none"> ・守りはかたくしないといけない。② ・守備の形をもっと工夫したい。 ・相手が来たら、③特にゴールをかためる。
4	ボール保持者はゴールから遠く、仲間はゴール前にいるのに、パスではなくシュートをして外していた場面	ロングパスやロングシュートを積極的に行っていった場面	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの近くに仲間がいれば④パス！仲間がいなければ④ロングシュート！！ ・人がいないときとか、ちゃんと相手を見て、④ボールを投げたりしたい。 ・味方、相手、全体をよく見て④、自分の考えた最適、最高の場所にパスやシュートをすれば、自分の行動も少しは得点につながるのかなと思いました。 ・相手の場所やきより、数などでシュートをするのか、パスがいいのかを判断する。⑤

5	敵が前にいる場所でパスを要求した仲間に、パスをするものの、敵にボールを奪われた場面	敵からのマークを外し、パスを受け取り、シュートが決まった場面 【次頁 図5ミラン場でのやりとり】	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っていない人は、考えて動く。 ・パスがたくさん通れば、点に入る。そのために、相手のいない所において、もらう。 ・あいている所に行く、シュートチャンスが生まれる。 ・人がいないところに行って、パスをもらった人がいたので、そこが良かった。 ・<u>あいているスペースに自分が行って、パスをもらい、シュートすれば、得点がいっぱいとれるかもしれない。</u>⑥
6	敵のマークを外した仲間の女子に、取りやすいようなふんわりとしたパスを送り、ゴールにつながった場面	各チームのゲーム I の映像	<ul style="list-style-type: none"> ・ふわあっとパス、あれなら女子でもとれそうだ。 ・<u>自分は動いているつもりでも、あんまり動いていないし、パスがとれていない時があった。</u>⑦ ・<u>だいたい動けるようになったと思います。</u>⑦ ・<u>自分の映像で仲間がゴール前にいるのにパスをせずにシュートをしていたから、パスしないといけないと考えた。</u>⑧ ・<u>私たちのチームがちょっとかたまって動いているように見えていた。だから、少しちらばったほうがよさそうだった。</u>⑧ ・〇〇君がボールをもらってすぐシュートしていたので、すぐ判断する⑤ことが大切だと思います、ボールをもらう前に、もしボールをもらったらどうするか、考えたりしているのかな。
7	パス&ゴーでシュートが決まった場面	各チームのゲーム I の映像	<ul style="list-style-type: none"> ・<u>パスとシュートと動きには大きなつながりがある⑨</u>ことが分かりました。 ・<u>相手の動きを見てパスをすることが出来たけれど、シュートにつながらなかった⑨</u>から、次はつながるようにしたい。 ・みんなディフェンスがとても上手なので、今日のめあて(自分のめあて：相手の動きをよく観察する)はとても大切というのが、映像を見て分かった。<u>相手の攻撃パターンをちょっと見とれないといけない⑨</u>、というのも分かった。
8	優勝決定戦のため、「ミラン場」の設定なし		

各時間、児童は映像を見ることで、様々なことに気がつくことができていた。はじめの段階は、①や②のように、見た映像に対して、直接的な気づきを述べるが多かった。それが③や④のように、状況が加わった気づきが増えてきており、「今」の状況に目を向けようとする姿を読み取ることができる。そして⑤の「判断」という言葉が4時間目から出てくるようになった。「今」の状況はビデオで再現されたものでなく、ゲーム中のその時その場所で変わることを児童は理解し、その「今」の状況に対応しなければならぬと考えている姿だと考えられる。また⑥のように、「あいているスペースに自分が行って」という気づきがあり、それが「パスをもらい、シュートすれば」という「わかる」となり、「得点がいっぱいとれるかもしれない」という「できそうな気がする」につながりかけている様子がうかがえる。

自分たちのチームの映像を見るようにした、6時間目からの「ミラン場」では、⑦のように、映像から見られる自分の姿に気づき、自分の抱いていた姿と比較し自己内対話している様子が伺える。さらに、⑧のように、自分への気づきから、自分(チーム)の状況を「わかり」、次のパフォーマンスに活かそうとする(=「できそうな気がする」)姿が見られ、⑥の頃より、「できそうな気がする」は強くなっている。終盤の7時間目になると、⑨のように、一つだけの動きではなく、パス

とシュートや相手の動きなどの状況を副次的に捉えることができている、焦点が自分や仲間だけでなく、相手へと変化してきている。

T: この映像をみてごらん。(映像を流す)

T: 教師 C: 児童のつぶやき

ここ。(とめる) この画面を切り取ったのがこれ(写真)。

みんなかなりディフェンスがうまくなってるんだな。

ここにボール(No. 4ボール保持者)があります。(画面上に書きこみをしながら)ここに味方(No. 5)がいるけれど、敵(No. 10)がいます。ここにも敵(No. 9)がいます。ここに(味方=丸囲み=R君)いるけど、敵(No. 8)がいます。(それぞれにマークがついていることの確認)

この状況でパスは!?

C: できない。

T: さあ、みんなならどうする?

C: 「動く」

「裏に」

(画面を指差しながら①つぶやく声が多数。)

T: そう、指差して!

C: 「R君が中に入ってくればいい」

「裏に行つて②」

「逆に」

「もっとサイドに②動けばいい」

(丸囲みの児童が画面右上に動くように指を差しながら、つぶやく声が多い。)

T: さあ、どうだったかというとき…

(映像を流す。一時停止しながら、動きを確認する。)

C: 「おっ!」「動いた」「やっぱりR君が…」「入った」「お〜」③

T: あなたたちの想像通り、R君が空いたスペースを見つけて動いていますね。

他の人も、かなりいい動きをしていましたよ。

残り、チームでどんなふう動いたらよいか、話し合つてごらん。



写真 映像を切り取り、電子黒板を使って提示した画像

図5 「ミラン場」での教師と児童のやりとり

図5からは「ミラン場」での教師とのやりとりを通して、児童が、①や②のように俯瞰的に「今」の状況に気づいて、その状況でどう動けばよいかわかっていることが読み取れる。③のようなつぶやきから、気づきが確かな理解につながっていることも伺えた。

イ 「得点するための気づき」と「形式的授業評価」から見る変容

図6は授業の最後に児童が学習カードに書いた「得点するため(失点

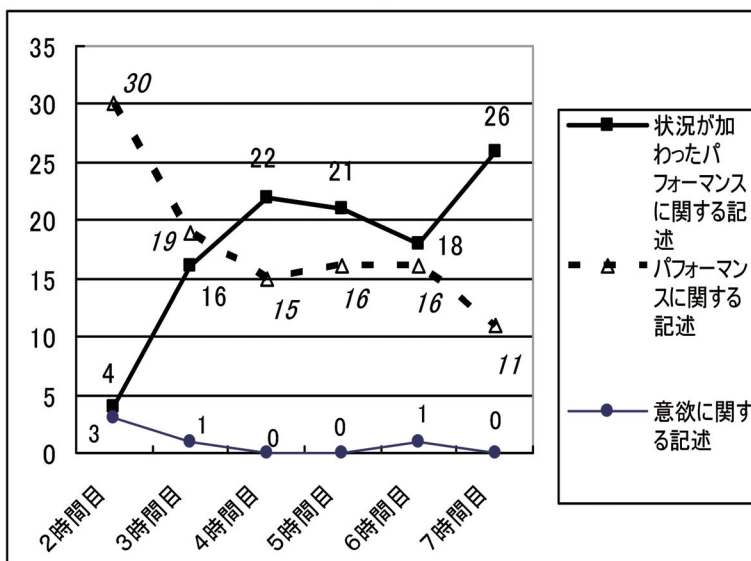


図6 「得点するため(失点しないため)の気づき」の変化

しないため)に自分に何ができるか、気づいたこと」を分類し、その数をまとめたものである。分類は大きく、意欲に関する記述〔例、声を出す。積極的に!〕、パフォーマンスに関する記述〔例、しっかり動いてボールを取りに行く。パスを確実にキャッチする。〕、状況が加わったパフォーマンスに関する記述〔例、相手がいないサイドに動いてシュートしたら入る。ゴールに守備がいなかったり、すき間があいていたりする時にすかさずシュートを打てば入る。〕の3つとした。

2, 3時間目までは単純に「パフォーマンスに関する記述」が多かったのが、4時間目以降は「状況が加わったパフォーマンスの記述」が増えている。このことは、「ミラン場」を繰り返すことによって「今」の状況を理解している表れだと言える。

ただ6時間目に「状況が加わったパフォーマンスに関する記述」の数が減っているのは、中盤での「ミラン場」が自分たちのチームの映像に変わったことが影響したと考える。しかし、7時間目には増加していることから、自分たちのチームの映像でも「ミラン場」を通して、状況を理解していることがわかる。

図7は「形成的授業評価」(はい…3点, どちらでもない…2点, いいえを1点で自己評価する。評価は5点満点の診断基準に基づく。)【成果】の平均値とその値の評価()をグラフに示している。

①(◆)は数値が上がり, 児童自身がパフォーマンスの高まりを実感していると考えられる。

②(■)は3時間目まで上がり, 4, 5時間目で落ちているのは, 「あっわかった, あっそうか」と自己認識が上がったもの

の, 4, 5時間目の実際のゲーム場面で内省され, 数値が上がらなかったと考える。しかしその内省があるからこそ次の「あっわかった, あっそうか」の自己認識につながり, 6時間目に高い数値を表したと考えられる。

③(▲)からは, 単元を通して感動体験が高まっていることがわかる。これは, 児童が「ミラン場」を活用することで, 高まっていくゲームパフォーマンスを手がかりに, ハンドボールの持つ楽しさを十分味わい, 深まっていく学びが数値として表れていると考えた。5時間目に数値が下がった②が, 6時間に上がったのと同様に③も高い数値を出し, ①も最高値を出していることから, 「あっわかった」「できた」がつながり, 学びの深まりを強く感じていることだと推察できる。

以上, 「得点するための気づき」と「形成的授業評価」より, 「ミラン場」での学びによって, 今の状況を理解し, ゲームパフォーマンスが高まったと述べたい。

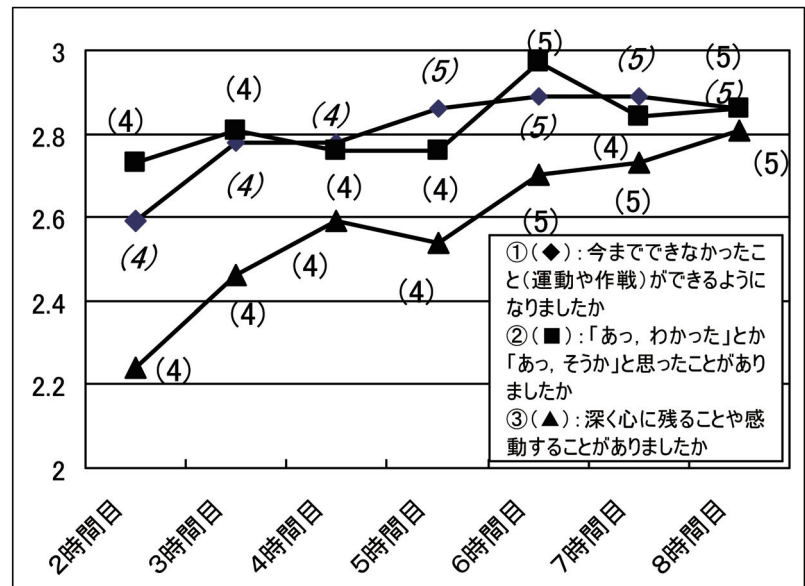


図7 「形成的授業評価」【成果】の変化

さらに、図8の記述からは、スキルトレーニングでゲームパフォーマンスを高めるのではなく、本研究で求める、ゲームを楽しみながら自らが必要感、切実感をもってゲームパフォーマンスを高めようとする姿が読み取れる。

図9には①のように他のスポーツにもいかしていこうとする記述もある。合わせて考えると、「ミラン場」を取り入れた児童の姿は『自己向上していく体育科の学び』にもつながっているとと言える。

得点するため(失点しないため)に自分に何が出来るか、気づいたことを書きましょう。
 だれもない所に行き行ってパスをもらったけど取りこねてしまったので、もう少しパスをとる練習をしないといけないと思いました。パスがつかないのは、シュートにもつかないと思います。

図8 5時間目の体育カードでの女児の気づき

映像を見て、気がついたことや考えたことがあれば、書きましょう。
 すごい守備ができていたと思います。でも、パスで右往左往させることで、穴を作ることができるのに気付きました。こういうことを他のスポーツにもいかせるといいです①

図9 7時間目の体育カードでの男児の気づき

(1) 抽出児の変容（上位・下位児）

同じゲーム状況で分析するために、ある1つのチームから上位児と下位児を抽出した（表3）。両者が出場し、分析が可能だったゲームを表4に示した。

表3 抽出児のプロフィール

A児	男児。運動は「好き」と答え、任せられた仕事を責任をもって果たすることができる。様々な運動において、技能に優れている。事前の調査でパスやシュート、キャッチもある程度できる、と自己評価している。
B児	女児。運動は「好き」と答え、様々なことに対してやる気がある。しかし、動きは俊敏ではなく、スローイングやキャッチもうまくできていない。

表4 ビデオ分析ができたゲームと時間

		4時間目			5時間目			6時間目			
		前半ゲーム2 ア	後半ゲーム1 イ	後半ゲーム2 ウ	前半ゲーム1 エ	前半ゲーム2 オ	後半ゲーム1 カ	前半ゲーム1 キ	前半ゲーム2 ク	後半ゲーム1 ケ	後半ゲーム2 コ
分析できた 時間(秒)※ 1	A児	53	48	124	135	60	75	120	110	150	126
	B児	75	165	150	132	138	150	129	150	146	123

ア ビデオ分析による抽出児相の変化

図10はゲーム中の10秒あたりの歩数の変化である。A児は途中で下がりながらも、全体的に増加傾向にある。しかし、歩数が下がっているときは、B児の歩数が上がっているため、A児はチームメイトに応じた動きができていていると考える。

B児は徐々に増加し、ケやコでは、A児の歩数を上回るほどの動きをみせた。ゲーム中の動きが活発となったことが明らかである。

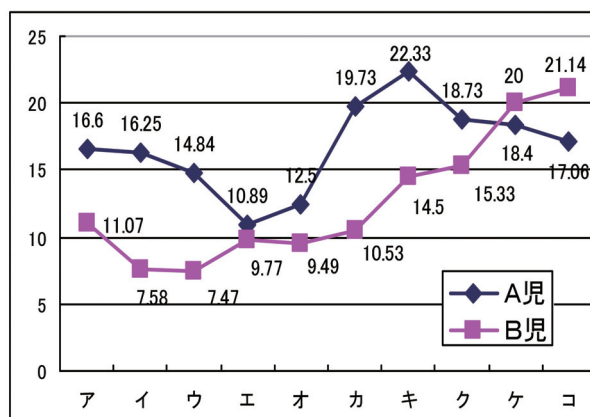


図10 10秒あたりの歩数の変化

図11は守備へ貢献の回数※2を表したグラフである。A児は安定して守備への貢献ができており、ビデオ分析から、パスカットを狙う動きが明らかに増えていた。

特筆すべきは、B児の貢献回数の増加とA児との差が縮まっていることである。つまり、B児は同じゲーム状況においてとA児変わらないほど守備への貢献をしているのである。動きが活発になり、守備への貢献回数が増していることは、ゲームパフォーマンスが発揮されていると言えよう。

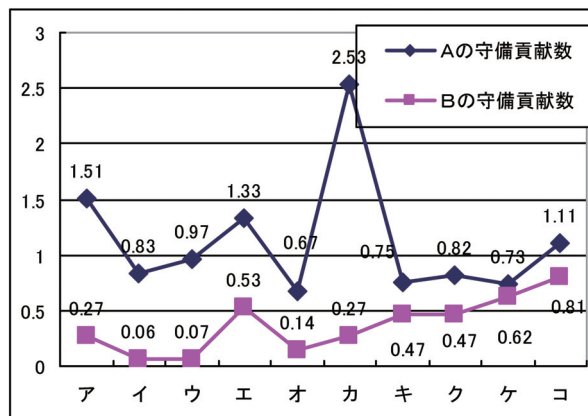


図11 守備への貢献回数

- ※1 ゲーム中、シュートが決まったらベンチの仲間と交代するルールがある。また、撮影上児童が見えない時間があつたため、分析できた時間がA児とB児で異なる。
- ※2 「手を出す」「パスカット」「シュートを防ぐ」「ボールを奪いに行く」「ゴール前に行く」「敵をマークする」の回数を、分析できた時間でわり、10秒あたりの回数を算出した。

イ 「映像を見た気づき」と「形成的授業評価」から見る変容

表5 B児が書いた「映像を見た気づき」

	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
B児	シュートを決めたら交代。	オフenseやディフェンスをちゃんと考えていたけど、 <u>居場所①</u> をもっと工夫するともう少しくまくなるかも。	<u>ゴール前①</u> に仲間がいる。その仲間がノーマークならパス。	記入なし	今日は <u>思い通りに動けた②</u> 。シュート決め(ら)れた♡	<u>誰もいないところで①</u> 、パスをまち、シュートにつなげられていた。

表5はB児が書いた「映像を見た気づき」である。2時間目は、映像を見てルールについてしか書けていないが、3時間目以降は状況を理解していることがわかる。特に同じ場を示す言葉が、①のように「居場所」が「ゴール前」と具体的に変わり、7時間目には「誰もいないところ」と周りの状況に目を向けて場を見ることができるようになっている。6時間目の②は、自分で認識していることと映像の姿の一致が見られ、B児が気づいていたことが「わかる」「できる」につながって、喜んでいる姿だと捉えることができる。

表6 抽出児の形成的授業評価

		2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
①今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか	A児	3	3	3	2	3	3	3
	B児	1	2	2	2	3	3	3
②「あっ、わかった」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか	A児	3	3	3	3	3	3	3
	B児	1	3	3	2	3	3	3
③深く心に残ることや感動することがありましたか	A児	3	3	2	3	3	3	3
	B児	2	3	2	3	3	3	3

表6からA児は全体的に高い水準で評価していることがわかる。B児は②の「あっわかった」が3時間目に高くなることで、①は「1」から「2」へと変化している。3, 4時間目まで「3」だった②が5時間目に「2」になっていることは、学級全体の変容で述べた、内省が行われているからだと考えられる。だからこそ、6時間目に「3」となり、それに伴うように①は「2」から「3」と変化した。③の感動体験が5時間目以降は「3」となっており、学びの深まりが実感できている表れである。

これらのことから、「気づく」を深める「ミラン場」によって、「わかる」が高まり、それにともなって「できる」ことにつながっているとと言える。

ウ 単元後に書いた「ミラン場」の感想

図12, 13は単元後に記入した、「ミラン場」についての感想である。

「ミラン場」で2人とも、①のように様々なことに気がつき、理解を深めていることがわかる。A児は②に、映像を見て意識しながらやった、と「わかる」から「できる」につなげた姿を記述し、「ミラン場」の効果が伝わる。B児は下線部③にできなかった技ができるようになった、次は最高のプレイがしたい、と記述し「ミラン場」によって、夢中になってゲームに取り組み、自己向上しようとしていることが見取れた。

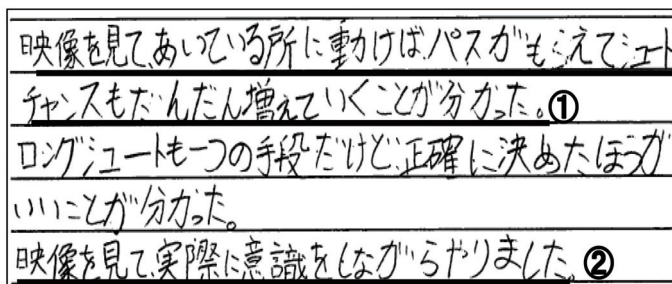


図12 A児の感想

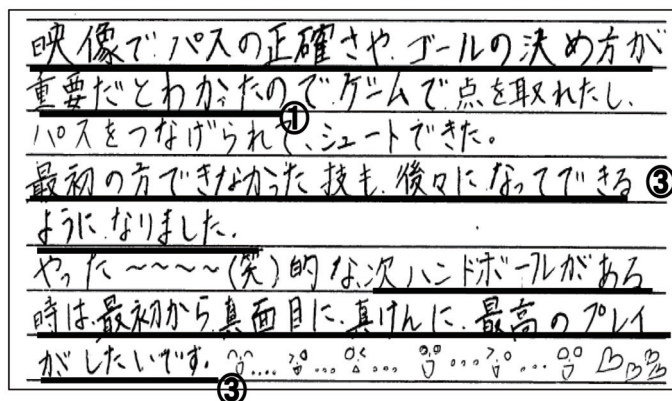


図13 B児の感想

V 研究の整理

1. 研究の成果

- ゲーム場面を紹介した「ミラン場」により、児童は状況を気づき、それが「わかる」「できそうな気がする」へつながり、「今」の状況を理解してゲームに取り組む姿に変容した。
- ゲームパフォーマンスにおいては、形成的授業評価から「今までできなかったことができるようになった」と児童が実感していることがわかった。また抽出児のビデオ分析からは、特に下位児の高まりが明らかになった。
- 児童が夢中になってゲームに取り組んでいくなかで、「ミラン場」によって状況を理解し、ゲームパフォーマンスの高まりを実感することで、自己向上しようとする姿が伺えた。

2. 今後の展望

- 「ミラン場」での映像が、児童が見たい場面と教師が見せたい場面が一致すれば、より効果的であると考えられる。したがって、どんな映像を「ミラン場」で仕組むか検討したい。
- 1年次は器械運動、2年次はゲーム・ボール運動領域で自己向上を図る研究を進めた。他の領域での取り組みや、同領域で別のアプローチにより自己向上を図ることができないか検討したい。

<参考文献>

- ・鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔（2010）だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり．教育出版
- ・高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著（2010）新版体育科教育学入門．大修館書店
- ・高橋健夫編著（2003）体育授業を観察評価する．明和出版
- ・鈴木秀人・山本理人・杉山哲司編著（2009）小学校の体育授業づくり入門．学文社
- ・高橋健夫編著（2010）体育科教育別冊新しいボールゲームの授業づくり．大修館書店
- ・佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2012）研究紀要第1号
- ・佐賀大学文化教育学部附属小中学校（2013）研究紀要第2号