

平成 23 年度 体育センター長期研修研究報告

集団的達成の喜びを味わう フラッグフットボールの学習

—道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業—



体育 10・11 時間目
フラッグフットボール大会



道徳 3 時間目



体育 7～9 時間目



道徳 2 時間目



体育 1～6 時間目



道徳 1 時間目

フェアプレー 3 か条

- ① 審判にも文句は言いません。
- ② 相手チームにも文句は言いません。
- ③ ゲームの始めと終わりはあいさつとあく手をします。

チームワーク 3 か条

- ① チームの仲間に文句は言いません。
- ② チームの仲間をほめたり、はげましたりします。
- ③ 自分の役割に責任をもち、チームの仲間と協力します。

神奈川県立体育センター
長期研究員

綾瀬市立寺尾小学校 上山 智也

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	2
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	中学年の子どもについて	4
2	体育の教科内容領域について	4
3	道徳について	5
4	フラッグフットボールについて	10
5	人間関係に関わる学習指導モデルについて	13
6	仲間づくり調査票について	15
7	体育授業の雰囲気を観察するGTS法について	17
8	体育授業における診断的・総括的授業評価について	19
9	「集団的達成の喜びを味わう」について	21

第3章 検証授業

1	研究の仮説と検証の方法	22
2	学習指導計画	24
3	検証に関わる学習指導の工夫	30
4	授業の実際	32
5	検証授業の結果と考察	50
6	学習指導の工夫とその効果及び課題	68
7	授業全体を振り返って	76

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	80
2	今後の展望	82
3	最後に	83

<引用・参考文献>	84
-----------	----

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

集団的達成の喜びを味わうフラッグフットボールの学習
—道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業—

2 主題設定の理由

急激な社会の変化に伴い、人間関係の希薄化、家庭教育力の低下が憂慮される中、学校においては児童の人間関係を築く力や集団活動を通じた社会性の育成が求められている。¹⁾

そのような中、私が実践してきたゲーム・ボール運動を振り返ってみると、チームの仲間に対する叱責や、いろいろな役割を一部の友だちに押し付けるなどのチームワークの未熟さが見られた。また、勝敗にこだわるあまり、審判のジャッジをめぐって、自己中心的な発言や行動をするといったフェアプレイの未熟さが露呈する場面が見られ、ゲーム・ボール運動の醍醐味である集団的達成の喜びを味わえていなかったと感じる。

これは、私自身がこれまで、人間関係に焦点をあててチームワークやフェアプレイを児童に理解させたり、仲間と力を合わせて競争するゲーム・ボール運動の特性を十分に理解させたりして来なかったことが原因であると考える。

ところで、小学校学習指導要領から道徳の時間との関連を考慮し指導する根拠が読み取れるほか、同解説道徳編には、「体育科におけるチームワークを重視した学習など、各教科等と道徳の時間の指導のねらいが同じ方向を持つとき、学習の時期を考慮したり、相互に関連を図ったりして指導を進めると、効果を一層高めることができる(一部省略)」²⁾との記載がある。

小谷川は、「体育と道徳の戦略的互惠関係の構築」³⁾の、岡出は、仲間づくりなど態度に関わる内容の意図的な学習⁴⁾の重要性について言及している。

このことから、道徳の時間との関連を図り、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業を実践すれば、集団的達成の喜びを味わえるのではないかと考える。

また、小学校の第3学年は、協同作業が可能となる時期²⁾であり、仲間と力を合わせて競争するゲーム・ボール運動の特性からすればチームワークやフェアプレイの基礎を指導するにはタイムリーであると考え。この時期に役割が明確であり、攻撃のたびにハドル(作戦会議)を持つことや成功を頻繁に体験できるといった特性があるフラッグフットボールの学習⁵⁾に取り組ませれば、集団的達成の喜びを味わうことが可能ではないかと考える。

以上のことから、小学校第3学年において、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育(フラッグフットボール)の授業を実践すれば、集団的達成の喜びを味わうことができるのではないかと考える。そしてこの実践が、小学校高学年、中学校と学習していくボール運動、球技の学習においてスムーズなスタートになることを期待するとともに、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることにもつながっていくと考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

小学校第3学年において、集団的達成の喜びを味わうために、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育(フラッグフットボール)の授業モデルを提案する。

4 研究の仮説

主題設定の理由に基づいて、本研究の仮説を次のように設定した。

小学校第3学年において、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育（フラッグフットボール）の授業を実践すれば、集団的達成の喜びを味わうことができるであろう。

5 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料を基に行う。

- ア 中学年の子どもについて
- イ 体育の教科内容領域について
- ウ 道徳について
- エ フラッグフットボールについて
- オ 人間関係に関わる学習指導モデルについて
- カ 仲間づくり調査票について
- キ 体育授業の雰囲気を観察するGTS法について
- ク 体育授業における診断的・総括的授業評価法について
- ケ 「集団的達成の喜びを味わう」について

(2) 理論研究を基に学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証し、授業全体を振り返る。

- ア 研究の仮説と検証の方法
- イ 学習指導計画
- ウ 検証に関わる学習指導の工夫
- エ 授業の実際
- オ 検証授業の結果と考察
- カ 学習指導の工夫とその効果及び課題
- キ 授業全体を振り返って

(3) 以上のことを理論研究と実践研究を基に研究のまとめを行う。

- ア 研究の成果と課題
- イ 今後の展望
- ウ 最後に

6 研究の構想図

生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を身につける

小学校高学年、中学校と学習していくボール運動・球技の学習におけるスムーズなスタート

<問題を解決できた状態(目指す子どもの姿)>

集団的達成の喜びを味わう

「みんなで協力し、みんなで計画し、みんなで成功し、喜びを共有する」

<問題解決の方法>

体育の授業

小学校第3学年 ゴール型ゲーム

フラッグフットボール

態度 …規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり…

<7~10・11時間目>フェアプレイ3か条(対象:チーム外)

- ① 審判にも、文句は言いません。
- ② 相手チームにも、文句は言いません。
- ③ ゲームのはじめと終わりにあいさつとあく手をします。

<1~6時間目>チームワーク3か条(対象:チーム内)

- ① チームの仲間に文句は言いません。
- ② チームの仲間をほめたいほげましたいします。
- ③ 自分の役割に責任を持ち、チームの仲間と協力します。

道徳の時間

小学校第3学年

道徳の内容

「チームワークやフェアプレイを生活に生かそう」(3時間目)
2-(3)※1 友情・信頼

「フェアプレイについて考えよう」(2時間目)
2-(1)※2 礼儀

「チームワークについて考えよう」(1時間目)
2-(3) 友情・信頼

関連を図る

<問題解決方法の根拠>

学習指導要領・解説

道徳との関連的指導の根拠

協同作業等が可能になる時期(中幹)

先行研究

体育と道徳の互恵関係の構築

仲間づくりの意図的な学習

運動の特性

ゲーム、ボール運動の特性

フラッグフットボールの特性

チームワークやフェアプレイといった人間関係に関わる指導が必要

<問題>

体育
(ゲーム・ボール運動)

- ・ ミスをしたチームメイトへの叱責
- ・ 役割の押しつけ
- ・ 勝敗をめぐる相手チームとのトラブル
- ・ ジャッジをめぐる審判とのトラブル

陰悪な雰囲気

これまでの指導…チームワークやフェアプレイの理解についての指導がなされていなかった

※1、2はP. 6表2-1「道徳の内容」の学年段階・学校段階の一覧表に対応している。以下同じ。

第2章 理論の研究

1 中学年の子どもについて

小学校学習指導要領解説道徳編には、中学年と子どもについて以下のように述べられている。

「この時期の児童は、身体が丈夫になるにつれ、運動能力や知的な能力も大きく発達する。それらに合わせて社会的な活動能力が広がり、地域の施設や行事などに興味を示し、自然等への関心も増してくる。また、問題解決能力の発達に伴い学習活動に一層興味を示すようになる。そして、計画的に努力する構えも身に付く。自分の行為の善悪については、ある程度反省しながら把握できるようになる。性差を意識するのもこの頃である。よりよく生きようとする力は、このような発達特性のよさを実感し、自分のものとなるよう伸ばしていこうとすると、具体化されてくる。

集団とのかかわりにおいては、徐々に集団の規則や遊びのきまりの意義を理解して、集団目標の達成に主体的にかかわったり、協同作業を行ったり、自分たちできまりをつくり守ろうとしたりすることもできるようになるなど、自主性が増してくる。学級においては、幾つかの仲間集団ができ、集団の争いや、集団への付和雷同的な行動も見られるようになる。仲間や身近な周りの人を意識して自己のあり方を決める傾向も強くなるので、望ましい集団の中で成長することが大切な時期である。また、自然や崇高なものとのかかわりにおいては、不思議さやすばらしさに感動する心が一層はぐくまれる。

この時期の児童は、快活さと興味の拡大から回りの人々のことを考えずに自己中心的な行動をしてしまう傾向があることから、自主性を尊重しつつ、特に自分を内省できる力を身に付け、自分の特徴を自覚し、そのよい所を伸ばそうとする意識を高めることが大切である。そして、特に相手の立場に立って考えることの大切さを自覚させながら、集団での協同活動の仕方や仲間関係の在り方などについて指導するとともに、社会規範や生活規範の意義についても適宜指導し、道徳的に好ましい具体的な体験を日々の生活の場で行えるようにする配慮が求められる。また、児童の間に個人差が目立ちはじめ、善悪の判断に基づく行動形成ができるかどうかの重要な時期であるため、特に一人一人をよく観察して、道徳的価値の自覚を図るための適切な指導を行うよう留意する必要がある。」²⁾

本研究では、小学校第3学年を対象とした研究を行う。上記の発達特性を参考に人間関係に焦点をあてた学習を計画した。

2 体育の教科内容領域について⁶⁾

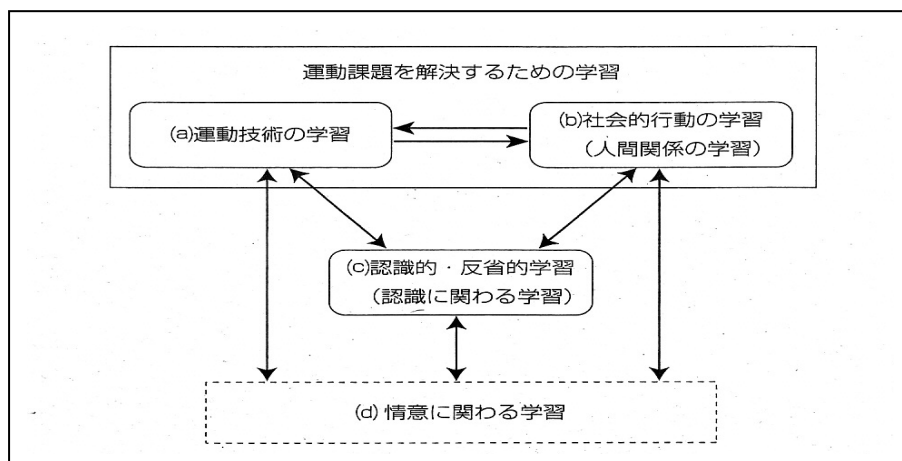


図2-1 クルムによる体育の教科領域の構造

深見によると、「彼は、体育では『運動に関わる問題を解決する学習』が行われているが、その中心的な学習領域は『運動技術 (techno-motor) の学習』と『社会的行動 (socio-motor) の学習』の二つであると指摘しています。」と述べている (図 2-1)。

本研究では、社会的行動の学習 (人間関係の学習) の意図的な指導が不十分であったと考え、ここに焦点をあてた研究を行うことにした。

3 道徳について

(1) 小学校学習指導要領等に記載されている「各教科等における道徳教育との関連」について

中教審答申では、「特に小・中学校においては、道徳教育のかなめとして道徳の時間を設け、特別活動をはじめとした各教科等における道徳教育との密接な関連を図りながら、計画的、発展的に道徳的価値や人間としての生き方についての自覚を深め、道徳的实践力を育成すること」¹⁾とされている。

これを受けて、小学校学習指導要領では、第2章各教科の第9節体育に、「第1章総則の第1の2及び第3章道徳の第1に示す道徳教育の目標に基づき、道徳の時間などとの関連を考慮しながら、第3章道徳の第2に示す内容について、体育科の特質に応じて適切な指導をすること」、同じく第3章道徳の第1目標の後段に、「道徳の時間においては、以上の道徳教育の目標に基づき、各教科、外国語活動、総合的な学習の時間及び特別活動における道徳教育と密接な関連を図りながら、計画的、発展的な指導によってこれを補充、深化、統合し、道徳的価値の自覚及び自己の生き方についての考えを深め、道徳的实践力を育成するものとする」⁸⁾とある。

また、小学校学習指導要領解説道徳編には、「体育科におけるチームワークを重視した学習など、各教科等と道徳の時間の指導のねらいが同じ方向を持つとき、学習の時期を考慮したり、相互に関連を図ったりして指導を進めると、効果を一層高めることができる(一部省略)」²⁾、「集団でのゲームなど運動することを通して、粘り強くやり遂げる、きまりを守る、集団に参加し協力する、といった態度が養われる」²⁾、「各教科における指導の目標、内容や教材が道徳の時間の指導のねらい、主題、資料とのかかわりが見られ、関連を図ることにより効果を高めることが期待できる場合などは、指導時期の配慮などを通して指導の工夫を図ることが大切である。また、道徳の時間で取り上げたことに関係のある内容や教材を各教科等の時間で扱う場合には、道徳の時間における指導の成果を生かすように工夫しながら指導することも考えられる。そのためにも、道徳の時間及び各教科等の年間指導計画の作成などに際して、道徳教育の全体計画との関連、指導の内容及び時期等に配慮し、両者が相互に効果を高めあうようにすることが大切である」²⁾など、体育(各教科等)と道徳の時間の関連について記載されている。(下線は筆者加筆)

これらの学習指導要領等の記載から、体育と道徳教育(または道徳の時間)の関連の必然性が理解できる。本研究でも、体育と道徳教育(道徳の時間)の両者が相互に効果を高めあうような関連の図り方について、一つの授業モデルを提案できればと考えた。

(2) 「道徳の内容」の学年段階・学校段階の一覧表²⁾

以下は、「道徳の内容」の学年段階・学校段階の一覧表である。本研究で取り扱った内容項目は、太字下線で示している。(筆者加筆)

表2-1 「道徳の内容」の学年段階・学校段階の一覧表

第1学年及び第2学年の内容	第3学年及び第4学年の内容
1 主として自分自身に関する事	
(1) 健康や安全に気を付け、物や金銭を大切にし、身の回りを整え、わがままをしないで、規則正しい生活をする。	(1) 自分でできることは自分でやり、よく考えて行動し、節度のある生活をする。
(2) 自分がやらなければならない勉強や仕事は、しっかりと行う。	(2) 自分でやろうと決めたことは、粘り強くやり遂げる。
(3) よいことと悪いことの区別をし、よいと思うことを進んで行う。	(3) 正しいと判断したことは、勇気をもって行う。
(4) うそをついたりごまかしをしたりしないで、素直に伸び伸びと生活する。	(4) 過ちは素直に改め、正直に明るい心で元気に生活する。
	(5) 自分の特徴に気付き、よい所を伸ばす。
2 主として他の人とかかわりに関すること	
(1) 気持ちのよいあいさつ、言葉遣い、動作などに心掛けて、明るく接する。	(1) 礼儀の大切さを知り、だれに対しても真心をもって接する。
(2) 幼い人や高齢者など身近にいる人に温かい心で接し、親切にする。	(2) 相手のことを思いやり、進んで親切にする。
(3) 友達と仲よくし、助け合う。	(3) 友達と互いに理解し、信頼し、助け合う。
(4) 日ごろ世話になっている人々に感謝する。	(4) 生活を支えている人々や高齢者に、尊敬と感謝の気持ちをもって接する。
3 主として自然や崇高なものとかかわりに関すること	
(1) 生きることを喜び、生命を大切にすることをもち。	(1) 生命の尊さを感じ取り、生命あるものを大切にすること。
(2) 身近な自然に親しみ、動植物に優しい心で接する。	(2) 自然のすばらしさや不思議さに感動し、自然や動植物を大切にすること。
(3) 美しいものに触れ、すがすがしい心をもつ。	(3) 美しいものや気高いものに感動する心をもつ。
4 主として集団や社会とかかわりに関すること	
(1) 約束やきまりを守り、みんなが使う物を大切にすること。	(1) 約束や社会のきまりを守り、公德心をもつ。
(2) 働くことのよさを感じて、みんなのために働く。	(2) 働くことの大切さを知り、進んでみんなのために働く。
(3) 父母、祖父母を敬愛し、進んで家の手伝いなどをして、家族の役に立つ喜びを知る。	(3) 父母、祖父母を敬愛し、家族みんなで協力し合っ て楽しい家庭をつくる。
(4) 先生を敬愛し、学校の人々に親しんで、学級や学校の生活を楽しくする。	(4) 先生や学校の人々を敬愛し、みんなで協力し合っ て楽しい学級をつくる。
(5) 郷土の文化や生活に親しみ、愛着をもつ。	(5) 郷土の伝統と文化を大切に、郷土を愛する心をもつ。
	(6) 我が国の伝統と文化に親しみ、国を愛する心をもつとともに、外国の人々や文化に関心をもつ。

第5学年及び第6学年の内容	中学校
(1) 生活習慣の大切さを知り、自分の生活を見直し、節度を守り節制に心掛ける。	(1) 望ましい生活習慣を身に付け、心身の健康の増進を図り、節度を守り節制に心掛け調和のある生活をする。
(2) より高い目標を立て、希望と勇気をもってくじけないで努力する。	(2) より高い目標を目指し、希望と勇気をもって着実にやり抜く強い意志をもつ。
(3) 自由を大切にし、自律的で責任のある行動をする。	(3) 自律の精神を重んじ、自主的に考え、誠実に実行してその結果に責任をもつ。
(4) 誠実に、明るい心で楽しく生活する。	(4) 真理を愛し、真実を求め、理想の実現を目指して自己の人生を切り拓いていく。
(5) 真理を大切にし、進んで新しいものを求め、工夫して生活をよりよくする。	(5) 自己を見つめ、自己の向上を図るとともに、個性を伸ばして充実した生き方を追求する。
(6) 自分の特徴を知って、悪い所を改めよい所を積極的に伸ばす。	(6) 多くの人の善意や支えにより、日々の生活や現在の自分があることに感謝し、それにこたえる。
(1) 時と場をわきまえて、礼儀正しく真心をもって接する。	(1) 礼儀の意義を理解し、時と場に応じた適切な言動をとる。
(2) だれに対しても思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にする。	(2) 温かい人間愛の精神を深め、他の人々に対し思いやりの心をもつ。
(3) 互いに信頼し、学び合って友情を深め、男女仲よく協力し助け合う。	(3) 友情の尊さを理解して心から信頼できる友達をもち、互いに励まし合い、高め合う。
(4) 謙虚な心を持ち、広い心で自分と異なる意見や立場を大切にする。	(4) 男女は、互いに異性についての正しい理解を深め、相手の人格を尊重する。
(5) 日々の生活が人々の支え合いや助け合いで成り立っていることに感謝し、それにこたえる。	(5) それぞれの個性や立場を尊重し、いろいろなものの方見方や考え方があることを理解して、寛容の心をもち謙虚に他に学ぶ。
(6) 生命がかけがえないものであることを知り、自他の生命を尊重する。	(6) 多くの人の善意や支えにより、日々の生活や現在の自分があることに感謝し、それにこたえる。
(2) 自然の偉大さを知り、自然環境を大切にする。	(1) 生命の尊さを理解し、かけがえない自他の生命を尊重する。
(3) 美しいものに感動する心や人間の力を超えたものに対する畏敬の念をもつ。	(2) 自然を愛護し、美しいものに感動する豊かな心をもち、人間の力を超えたものに対する畏敬の念を深める。
	(3) 人間には弱さや醜さを克服する強さや気高さがあることを信じて、人間として生きること喜びを見いだすように努める。
(1) 公徳心をもって法やきまりを守り、自他の権利を大切にし進んで義務を果たす。	(1) 法やきまりの意義を理解し、遵守するとともに、自他の権利を重んじ義務を確実に果たして、社会の秩序と規律を高めるように努める。
(2) だれに対しても差別をすることや偏見をもつことなく公正、公平にし、正義の実現に努める。	(2) 公徳心及び社会連帯の自覚を高め、よりよい社会の実現に努める。
(3) 身近な集団に進んで参加し、自分の役割を自覚し、協力して主体的に責任を果たす。	(3) 正義を重んじ、だれに対しても公正、公平にし、差別や偏見のない社会の実現に努める。
(4) 働くことの意義を理解し、社会に奉仕する喜びを知って公共のために役立つことをする。	(4) 自己が属する様々な集団の意義についての理解を深め、役割と責任を自覚し集団生活の向上に努める。
(5) 父母、祖父母を敬愛し、家族の幸せを求めて、進んで役に立つことをする。	(5) 勤労の尊さや意義を理解し、奉仕の精神をもって、公共の福祉と社会の発展に努める。
(6) 先生や学校の人々への敬愛を深め、みんなで協力し合いよりよい校風をつくる。	(6) 父母、祖父母に敬愛の念を深め、家族の一員としての自覚をもって充実した家庭生活を築く。
(7) 郷土や我が国の伝統と文化を大切にし、先人の努力を知り、郷土や国を愛する心をもつ。	(7) 学級や学校の一員としての自覚をもち、教師や学校の人々に敬愛の念を深め、協力してよりよい校風を樹立する。
	(8) 地域社会の一員としての自覚をもって郷土を愛し、社会に尽くした先人や高齢者に尊敬と感謝の念を深め、郷土の発展に努める。
(8) 外国の人々や文化を大切にする心を持ち、日本人としての自覚をもって世界の人々と親善に努める。	(9) 日本人としての自覚をもって国を愛し、国家の発展に努めるとともに、優れた伝統の継承と新しい文化の創造に貢献する。
	(10) 世界の中の日本人としての自覚をもち、国際的視野に立って、世界の平和と人類の幸福に貢献する。

(3) 体育と道徳の互恵関係

体育と道徳の互恵関係について、小谷川は以下のように述べている。

「体育がその特質に応じて道徳教育に及ぼす適切な指導を考えたとき、体育で営まれる様々な子供たちの交流や衝突を見逃さず、素材として道徳教育場面に発展させ、深化させることではないかと考えた。つまり、体育と道徳との『戦略的互恵関係の構築』である。道徳教育の知的側面や情緒的側面が揺さぶられる体育の学習場面を表2-2で整理する。

表2-2 体育と道徳の互恵関係

①	勝敗を伴うことによる葛藤場面が多い。
②	言語の自然表出場面が多い。
③	グループ（集団）での活動場面が多い。
④	技能向上に向けた協力・支援活動場面が多い
⑤	達成感や成就感による感動場面が多い。

体育の学習が有効に展開されていれば、その授業の営みには子供たちの人格形成に大きく影響を与える場面が数多く内在している。わかりやすく言えば、『体育にはトラブルは付きもの』『協力しなければ学習効果が上がらない』『かけがえのない感動を演出できる』のである。

水野は、道徳の時間にロールプレイング（役割演技）を意図的に導入した『モラルスキルトレーニング』の有効性を検証した。頭で考えたことと行動の一体化をねらったものであるが、『他教科、特に子どもたちが集団で学習する場面が多く、また摩擦の多い体育の授業場面を導入とした道徳の授業はとても有効である』と指摘している。

新学習指導要領では、『技能』の向上を念頭に置きつつ、そのための『態度』や『思考・判断』『知識』をバランスよく総合的に評価することが求められている。特に人間関係の構築という観点から見れば、表2-3に示す『態度面』について道徳的実践力の育成とリンクさせることは、今後ますます重要な課題と言える。」（途中省略箇所あり）³⁾

表2-3 小・中学校学習指導要領の目標「態度」に示される人間関係の構築に関連する代表的な内容

小学校	中学校
「きまり・規則・ルールやマナーを守る」 「誰とでも仲良く、助け合って」 「互いのよさを認め合う」 「勝敗を受け入れる」	「フェアなプレイでルールやマナーを守る」 「勝敗を認め、冷静に受け止める」 「役割や責任を果たす」 「相手を尊重する」（武道）

小谷川は、体育が子どもたちの人間形成に大きく寄与しているとともに、道徳教育との関連の重要性を指摘している。本研究でも、体育のゲームにおける態度面のねらいと道徳の内容2-(1)や2-(3)のねらいが同じ方向を持つと考え、これらを体育と関連させて指導することにした。

(4) 道徳性の発達の段階を意図した道徳の授業（モラルジレンマ授業）

竹田は、道徳の時間の工夫であるモラルジレンマ授業について以下のように述べている。

「モラルジレンマ授業は道徳的判断力の育成を道徳的実践力の中核に据える手法である。モラルジレンマ授業では、個々の『道徳的なものの見方・考え方』を出させるとともに、道徳性を段階的に高めることを目指した指導—道徳性の発達の段階を意図した授業展開—が求められる。

モラルジレンマ授業は、拮抗した善と悪の価値（道徳的価値）のいずれを選択するかを判断及びその理由づけをもとに、その子どもにあった（道徳性の発達の段階に見合った）学習内容を明らかにすることになる。その際、重要になるのが、登場人物への役割取得の仕方—自分の考えや気持ちと同等に他者の気持ちや考えを受け入れ、調整すること—を質的に高め

ていくことである。このことは、道徳的思考（道徳的なものの見方・考え方）を深めさせることにおいて、不可欠といえる。このようにしてみると、モラルジレンマ授業は、道徳的判断力を培うことが重要なねらいであるが、決して心情面を軽視しているわけではないことがよくわかる。

道徳教育のねらいは道徳性の育成—児童・生徒の道徳性をより高い水準に発達させること—にある。そのためには、道徳授業において、児童・生徒に問題解決を迫る思考を重視することと、モラルジレンマを用意することがいっそう重要になる。

表2-4、表2-5はコールバーグ派によるモラルジレンマによる指導過程である。」⁹⁾

表2-4 コールバーグ派のガルブレイスとジョウンズの指導過程（小学生用）

ステップ	内容
1	ジレンマの内容に関する予備質問をする。
2	ジレンマを提示する（第1場面）。
3	話の中の環境、用語、人物をはっきりさせるための補助発問をする。
4	小グループ学習をする。 ・役割取得（Role-Taking） ・終末予想 ・理由の記録
5	クラス討議、またはジレンマの話を広げたもの（第2場面）をクラス全員に伝えたいうでクラス討議をする。
6	各自の最終の解決案とその理由をまとめさせる。

表2-5 コールバーグ派のベイヤーの指導過程（中学生用）

	内容
導入	①ジレンマを提示する。
展開	②ジレンマの仮の解決案とその理由を考えさせる。 ③同じ解決案の者同士の小グループ（4～6人）に分けて、最善の理由を話し合わせる。 ④各グループの決定をクラス全体で話し合わせ、最善の理由を選ばせる。
終末	⑤自分と違う立場の者が挙げる理由を各自に要約させたいうで、各自の最終の解決案とその理由をノートに書かせる。

本研究では、これらを参考にして、体育の場面におけるジレンマを設定し、道徳的思考力を深め、道徳的判断力を高めるモラルジレンマ授業の手法を用いた授業を開発していきたいと考えた。

（5）コールバーグの道徳性発達理論

竹田は、コールバーグの道徳性発達理論について以下のように述べている。

「コールバーグの道徳性認知発達理論は、道徳的なものの見方・考え方は『自分の欲求を第1の判断基準とする考え方』から『罰を避けることを重視する考え方』へ、さらには『損得を判断基準とする考え方』へ、そして『よりよい人間関係を大切にしたい子志向』へと段階的に発達すると考えられるとするものである。

『道徳的なものの見方・考え方』とは道徳性の発達に裏打ちされたその時期特有の考え方である。コールバーグは『道徳性』を、何が正しいかによって行動するといった行動のうち求めるのではなく、何が善で、正しいのかを判断するその理由づけの中に生起するとみなしている。」⁹⁾

表2-6は、友添がまとめたコールバーグの道徳的発達におけるレベル段階および体育授業場面例である。

表2-6 コールバークの道徳性発達におけるレベルと段階および体育授業場面例¹⁰⁾

<p>レベルⅠ：慣習以前の水準 (具体的・個人的視座)</p> <p>ステージ1 <罰と服従志向> 罰を避け、権力に従うことによって、正しい行為を行う。他律的道徳性 (自己中心的)</p> <p>○体育の授業場面 ゲーム中、審判からの罰を避けるためにルールを遵守する。</p> <p>ステージ2 <道具主義的相対主義者志向> 正しさは相対的。各自の関心に応じて行動し、他者にも同じように行動させることが正しさである。具体的・個人的道徳性。</p> <p>○体育の授業場面 他者もそうすると思い、自己利益のためにルールを破る。</p>
<p>レベルⅡ：慣習的水準 (社会の一員としての視座)</p> <p>ステージ3 <対人関係調和志向> 他者からの役割期待に沿う行為が正しい行為である。他者関係による相対的道徳性。</p> <p>○体育の授業場面 ルールは守るべきと理解していても自分が所属するチームの利益のためならルールを破る行為は正しいと考える。</p> <p>ステージ4 <「法と秩序」志向> 正しい行為は、責任に支えられて義務を果たすことである。また、正しい行為の理由は、既存の制度を存続させ社会の秩序や体制を崩壊させないことにある。法と義務に支えられた道徳性。</p> <p>○体育の授業場面 他の参加者とゲームをするためには、どのような場面でもルールに従うことが正しい。</p>
<p>レベルⅢ：慣習以後・原則的水準 (超社会的視座)</p> <p>ステージ5 <社会契約的遵法主義志向> 正しい行為の理由づけは、すべての人の権利を守る法に対する義務感である。時の法と道徳の対立があり、それらを統合することが困難な場合がある。</p> <p>○体育の授業場面 すべての参加者の楽しみを支えるために進んでルールに従う。</p> <p>ステージ6 <普遍的な倫理的原則志向> 行為の正しさを決定するのは、自ら選択した倫理的原則にのみ基づく。多くの法は、倫理的原則に基づいているために有効であると考えられる。法が倫理的原則に反する場合は、個人が信じる倫理的原則に基づいて行動する。正しい行為の理由は、普遍的な道徳的原則に照らして妥当であるかである。普遍的な倫理原則と道徳の自律性。</p> <p>○体育の授業場面 チームのメンバーから求められ、たとえ審判から許されても、倫理的原則に基づけばファウル (反則) をしない。</p>

本研究においても、コールバークの道徳性発達理論を参考にし、小学校第3学年という発達段階を考慮しながら、体育の授業で起こると予想させる問題 (ジレンマ) に、子どもたちを向かい合わせたいと考えた。

4 フラッグフットボールについて

(1) 学年段階におけるボール運動の位置づけについて

高橋は、学年段階におけるボール運動の位置づけについて以下のように述べている。

「ボール運動のカリキュラムは、ゴール型、ネット型、ベースボール型という分類によってスコープ (学習内容の広がり) を設定し、それぞれのカテゴリーの中から、子どもたちの発達段階や学習能からみて最適なボール運動を選択して編成することが必要である。今回の改訂指導要領は、基本的にこのような立場に立ってボール運動のカリキュラムを編成しようとしている。

表2-7は、小学技学習指導要領解説体育編で例示されたボール運動を中心にしながら、高橋がいくつか他のボール運動を位置づけてみたものである。くわえて、低学年段階はこの

分類に対応して学習内容が示されているわけではなく、投げる、蹴る、受けるといったボール操作の技能的課題に焦点がおかれているが、ここでは中・高学年との関連性を考えて、あえて同じカテゴリーに位置づけている。あくまでも代表的なボール運動をあげたものであり、また、ここに取り上げた運動のすべてを取り扱うことを求めているわけでもない。『ボールを持たない動き』や『ボール操作の技能』を効果的に習得でき、楽しく学習できるように最適なボールゲームを選択すべきである。」⁵⁾

表 2-7 学年段階におけるボール運動の位置づけ

	ゴール型 (攻守入り乱れ)	ネット型 (攻守分離)	バースボール型 (攻守交代)
5 ・ 6 年	<ul style="list-style-type: none"> ●簡易サッカー (ex. フットサル) ●簡易バスケットボール (ex. 3 on 3) ●簡易フラッグフットボール ●簡易タグラグビー 	<ul style="list-style-type: none"> ●簡易ソフトバレーボール ●簡易ファウストボール ●簡易プレルボール 	<ul style="list-style-type: none"> ●簡易ソフトボール ●ティーボール
3 ・ 4 年	<ul style="list-style-type: none"> ●セストボール ●簡易ハンドボール ●やさしいフラッグフットボール ●やさしいタグラグビー 	<ul style="list-style-type: none"> ●やさしいプレルボール ●集団ハンドテニス ●天大中小 ●ラケットボール 	<ul style="list-style-type: none"> ●キックベースボール ●ハンド (ラケット) ベースボール
1 ・ 2 年	<ul style="list-style-type: none"> ●シュートゲーム ●宝運び鬼ごっこ ●しっぽ取り鬼ごっこ 	<ul style="list-style-type: none"> ●簡易ドッジボール (ex. はしご形ドッジボール) ●投げっこ競争 (雪合戦) 	<ul style="list-style-type: none"> ●卵割りサッカー ●蹴りっこ (投げっこ)、取りっこ、ならびっこ ●的あてゲーム

(2) フラッグフットボールの特性⁵⁾

フラッグフットボールの特性について、高橋は以下のように述べている。(表 2-8)

表 2-8 フラッグフットボールの特性

<p>①鬼遊びの延長で楽しめるやさしいボール運動</p> <p>フラッグフットボールはゴール型に属するが、さらにその中の「陣取り型 (territory)」のボール運動である。ゴール型のボール運動は戦術的に最も複雑で難しい課題があるが、それだけにボール運動の醍醐味を味わうことができる。しかし、戦術的な難しさの上に技能的難しさが加われば、子どもたちにとっては学習が大変困難になり、ゲームの楽しさにほとんど触れられない者が数多く生じてしまう。その点でフラッグフットボールは、ボールを持って走ることができるわけであるから、鬼遊びの延長線上で誰でも容易に楽しむことができる。さらに、タグラグビーのようにボールを前に投げてはいけないという制約もないので、コートの中での自由度が格段と大きくなる。</p> <p>鬼遊びに興じる子どもたちの姿を写真に撮ると、どの子も素晴らしくよい動きをしている。膝が柔らかく曲がり、次の動きに自在に対応できるようになっている。それぞれの子どもが役割を持ち、自らの状況判断のもとで俊敏に動こうとしているためである。ところが、ボール運動になるとそれぞれの子どもの役割が不明確になり、ボールを持っていない者は膝を伸ばして突っ立った状態になりがちである。フラッグフットボールは、技能的課題がやさしい上に、みんなが役割を担うため、鬼遊びと同じように素晴らしい動きができる。</p> <p>②戦術学習に最適なボール運動</p> <p>フラッグフットボールはボールを持って走ることができるため、バスケットボールやサッカーよりもボール操作の技能はやさしくなる。技能的にやさしければやさしいほど戦術的な学習課題</p>

をクローズアップさせることができる。しかも、フラッグフットボールは、戦術や作戦なしにはゲームが成立しないといっても過言ではない。実際、フラッグフットボールでは、攻撃のたびにハドル（作戦会議）を持つ。ハドルで作戦を立て、それぞれの役割行動を決定する。その作戦に従ってゲームで実行し、うまくいったのかどうか直ちにフィードバックされる。攻撃のたびにPlan-Do-Seeのサイクルが成り立つのである。このことは、フラッグフットボールが戦術学習に最高の機会を提供する教材であることを教えている。

また、フラッグフットボールで学習した状況判断やサポートの動きは、他のゴール型のゲームにも確実に転移することが証明されている。このようなことから、フラッグフットボールは、「ボール運動学習の原点」となるべき要素が含まれている。

③大きな集団的達成の喜びを味わうことができる

体育の授業でのバスケットボールやサッカーでは5分間のゲームで0対0で終わってしまうことも少なくないが、フラッグフットボールでは、頻繁に成功体験が得られ、多くの得点が取れる。人数に制限を加えたり、攻撃に有利なようにコート幅を広げたりすれば子どもたちが立てた作戦が頻繁に成功する。しかも、チームで立てた作戦に基づいて1人ひとりが役割行動を実行することになるので、能力の低い者や女の子もみんなが等しくゲームに参加することができる。ゲームに参加する人数を少なくすれば、ゲームでの1人ひとりの役割は一層重要度を増し、また作戦が成功する可能性も高くなる。アウトナンバーにしてオフェンスに有利な条件を設定すれば、ますます成功する可能性が高くなる。このような意味で、フラッグフットボールでは、本当の意味で「集団的達成の喜び」を味わうことができる。

みんなで計画し、みんなで協力して、苦勞の末にみんなで成功し、喜びを共有する「集団的達成」の経験は、道徳的価値から見ても、今日の学校で最も強く求められていることではないかと考える。

④発達段階や能力段階に応じたやさしいゲームを楽しむことができる

フラッグフットボールにかかわって多くのやさしいゲームが開発されている。「しっぽ（フラッグ）取り鬼遊び」「宝運び鬼（インバーダーゲーム）」「ワンボックス・フラッグフットボール」などである。これらのゲームであれば、小学校の低学年でも十分楽しむことができる。また、これらのゲームは、高学年段階でも「タスクゲーム」として活用できる。

⑤心と体を一体化するスポーツ

学習指導要領体育科の目標の冒頭に「心と体を一体としてとらえ」と表記されているように運動学習は本来「知・徳・体」を統合した全人的活動である。しかし、そのことはあくまでも可能性であって、そのことを確実に実現するには、効果的な教材と方法を適用する必要がある。その点で、フラッグフットボールは、知的な作戦づくり、チーム内の役割行動や協力、巧みな身体能力が求められる教材である。換言すれば、フラッグフットボールは「頭と手足」、「知性と感性」、「思考と行動」を意図的に統合することが求められるスポーツである。特に他のスポーツに比べて知的な活動かきわめて重要な役割を果たす運動であり、そのことがフラッグフットボールに他のスポーツにはみられない独自の教材価値を与えている。

以上のような特性から、本研究では、集団的達成の喜びを味わわせるための教材として、フラッグフットボールを選択することにした。

(3) フラッグフットボールのルールの概要について

フラッグフットボールの主なルールの概要を表2-9に示す。公式ルールについては日本フットボール協会が発行している「NFL FLAG 大会規則」を参照していただきたい。なお、本研究の検証授業で行ったルールについては、PP. 69-70に記載する。

表 2-9 フラッグフットボールのルールの概要について 11)

- ・ゲームは攻撃側と守備側が同人数で行う。
- ・毎回の攻撃の開始までに「ハドル（作戦タイム）」が与えられる。
- ・1回目の攻撃はスタート位置からプレーを始める。
- ・プレーは、センターがクォーターバックに股の間からボールを渡すことによりスタートする。（スナップ）
- ・エンドゾーンまでボールを運ぶと得点（タッチダウン）となる。
- ・手渡しを含むパスプレーは、攻撃開始時にボールが置いてあった地点から後ろでのみ行うことができる。
- ・但し、前へのパスは1回の攻撃で1度のみ行うことができる。
- ・ボールを持った選手が「フラッグを取られる」「サイドラインから出る」「ボールを落とす」と1度の攻撃が終了となる。
- ・次の攻撃は進んだところの中央から行う。但し、パス失敗の場合は元の位置から次の攻撃となる。
- ・事前に決められた攻撃回数でハーフラインを越えた場合は、攻撃権が回復し、その場所から1回目の攻撃として続けることができる。
- ・得点（タッチダウン）または攻撃権がなくなった場合、攻守交代となる。
- ・守備側が相手のパスを空中でキャッチして奪った場合（インターセプト）も攻守が交代となる。
- ・インターセプトの際はそのまま相手のエンドゾーンまで走りこめば得点（タッチダウン）となる。
- ・前半後半で時間を決め、最終的に得点の多いチームが勝ちとなる。

5 人間関係に関わる学習指導モデルについて

人間関係に関わる学習モデルとして、共同学習モデルやスポーツ教育モデル、チャレンジ運動モデルなどがあげられる。本研究では、これらの学習モデルを参考に授業計画を立案した。

(1) 共同学習モデルについて

岡出は、共同学習モデルについて以下のように述べている。

「共同学習は、異質の小集団で学習内容の習得を目指して生徒が共に学ぶ学習であり、1970年代半ばにスラビン（Robert Slavin）により提案された。新しい学習指導要領と関連づけて言えば、共同学習は、技能と態度の学習の双方を推進する学習指導モデルである。一般には、体育の授業でチームになって作業をしていれば自ずと仲間関係が向上するという認識がみられるが、それは誤解である。仲間づくりには意図的な学習が必要になる（Dyson, 2001, 264）。児童の人間関係を向上させることを可能にする手続きの1つが役割づくりである（表 2-10）。

表 2-10 共同学習モデルにおける児童の役割

- (1) 課題を演示する演示者。
- (2) 技能向上に向けてフィードバックを与えるコーチ。
- (3) 全員が課題を実施したか確認するチェック役。
- (4) メンバー全員の技能を記録する記録者。
- (5) 全員が関わるよう促す励まし役。
- (6) グループを組織しウォームアップを行うトレーナー。

また、このような役割が実質的に機能するために、個々の役割に対する丁寧な指導が必要である。一例として、チェック役に関しては次の手続きがある（表 2-11）。

表 2-11 チェック役への手続き

- (1) 技能のポイントを記したチェックリストを作成する。
- (2) 仲間の技能をチェックする役をグループ内に設定する。
- (3) この手続きを通して、チェック役が責任を果たせるようにしていく。
- (4) 割り振られた役割が遂行されていくように観察し促す。

共同学習モデルを用いた授業の成果として次のような報告がある。
技能下位児と上位児がともにメリットを受けていた。下位児は、自分がチームに受け入れ

られていることを実感し、技能も向上した。また上位児は、リーダーシップの発揮の仕方をよりよく学べた。加えて、児童が共同して作業するという意味でのチームワークを学習していった。

なお、このような成果を得るために授業を担当した教師は、(1) 責任の段階的な委譲、(2) チームとして個々のメンバーの長所を確認し、それを生かせる方略を工夫すること、(3) 授業の進め方に関する教師の省察を通じた授業の改善策の模索 (Dyson, 2001, 276)、という手続きを取っていた。

その結果児童は、技能の向上や励ましに加え、チームメイトに配慮しながら、一緒に作業できるようになったという。それは、児童が他人との違いを理解し、互いに励まし合えるようになったことを意味している。しかも、その効果は、体育の授業に留まるものではなかった。学級担任は、体育の授業で行った共同学習が学級内での児童の共同的なスキルの学習を促したと報告している。」(途中省略箇所あり) 4)

本研究では、共同学習モデルにおける「児童の役割」と「チェック役への手続き」を参考にし、チーム内における役割分担及びそれらをチェックするためのチーム内での言葉かけなど、授業における指導の工夫として取り入れることにした。

(2) スポーツ教育モデルについて

高橋は、スポーツ教育モデルについて以下のように述べている。

「スポーツ教育モデルは、米国のシーデントップによって提唱されたモデルで、その理念は、子どもたちに真のスポーツの魅力にふれさせ、生涯スポーツを実現させることにありとされている。そのため、このモデルでは、「シーズン制」「チームへの所属」「記録の保存」「公式試合」「クライマックスのイベント」「祭典性」といったスポーツ固有の特性が体育授業へ組み入れられている (図2-2)。」¹²⁾

例えば、単元の最後にクライマックスのイベントを設定することで、開会式のセレモニーや各チームによる応援合戦、開会式での表彰式などによる祭典的な雰囲気が演出され、子どもたちはスポーツが持っている特性に触れることができる。¹²⁾

また、「このモデルは、スポーツの倫理的学習を重視し、『授業のフェアプレイ』を明文化して提示するとともに、それら実現度を評価することになっている。

一例として体育授業に際して教師と生徒の間で取り交わされる『フェアプレイ同意書』を見ると、『私は、○常にルールに従ってプレイする、○審判に文句を言わない、○スポーツを楽しむためにプレイしていることを忘れない、○自己のベストを尽くす、○よいプレイやよいプレイヤーを認め賞賛する、○冷静にプレイし自慢しない、○どんなときにもフェアプレイすることに同意します』と記載されている。このように体育授業で大切にしたい倫理的行動を子どもたちに明確に提示して、同意書で契約を交わすこともできるし、学習ノートに記載して示し、自己評価や相互評価させることもできる。このような倫理的行動は、教師の側から提示することもできるし、教師と子どもたちとの話し合いで決定することもできる。」¹³⁾

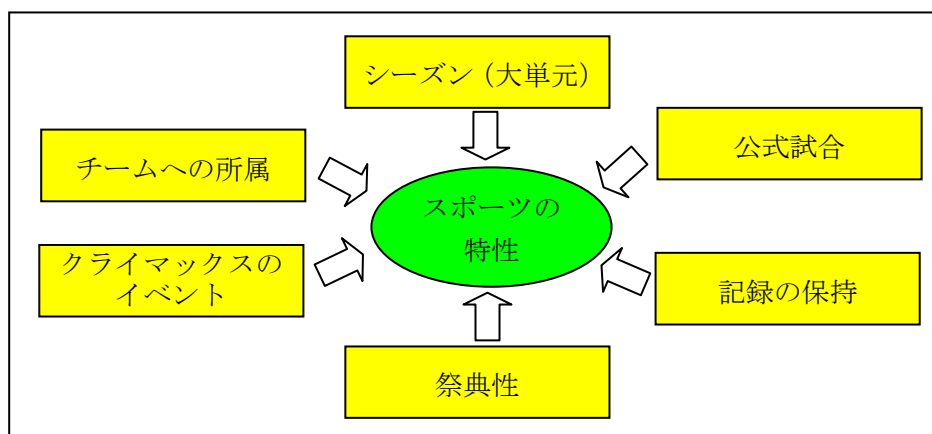


図2-2 スポーツの持つ特性

本研究においても、スポーツの倫理的学習を重視し、チームワーク 3 か条やフェアプレイ 3 か条といった倫理的行動を明文化して提示し、実現度を評価することにした。また、クライマックスイベントとして、単元の最後にフラッグフットボール大会を計画することにした。

(3) チャレンジ運動モデルについて

高橋は、チャレンジ運動モデルについて以下のように述べている。

「仲間づくりに焦点化した体育授業として『チャレンジ運動モデル』がある。この運動は、野外運動として盛んに行われているアドベンチャーゲームが体育授業用の教材としてダニエル W・ミドラーとドナルド R・クローバーによって開発されたものである。この教材は、与えられた課題に対して、①集団で解決の方法を考え工夫すること（集団的思考）、②活動過程では励ましたり、協力したりして関わること（肯定的相互作用）、③成功すればみんなで喜びを表現すること（集団的達成の表現）、④仲間のよかったかを評価しあうこと（集団的評価）が、ルールで定められている。協力なしには達成できない集団的・冒険的な運動で、簡単には達成できないが、集団の創意・工夫や協力的な活動の末に成功体験がもたらされる、チームワークが重要であるというところに特徴がある。」¹³⁾

ダニエル W・ミドラーとドナルド R・クローバーは、「チームワークとは、競争を課題にしながらチームのメンバーが協力し合ったり、強い絆で結ばれることを意味する。」¹⁴⁾ とし、チームワークを強化することにより、肯定的な自己概念をつくりあげ、異なった役割を学習し、チームのコミュニケーションを発達させると述べている。¹⁴⁾

さらに、「チームの導入活動は、生徒が賞賛を与えたり、名前で呼んだり、仲間を肯定的に描写したりする練習が必要である（表 2-12）。理想的には、生徒たちがチャレンジ運動を開始する段階では、これらの仲間づくりに必要なスキルを十分発達させておくことが大切である。」¹⁴⁾ と指摘している。

表 2-12 チャレンジ運動で示されている賞賛の言葉（抜粋）

1. いいぞ。	8. 君は本当に上達している。
2. 素晴らしい。	9. そうだ！結果を出した。
3. うまくやった。	10. とびきりだ。
4. やったー。	11. 信じられない。
5. すごい。	12. グッド・ワーク。
6. それ以上のことは自分にはできない。	13. 速くできたね。
7. うまくやってるぞ。	14. 成し遂げたと思うよ。

本研究では、チームワークを強化する手続きの一つとして用いられている「肯定的な言葉かけ」や「肯定的な言葉かけを練習する過程」などを参考にし、これらを指導の工夫として取り入れていくことにした。

6 仲間づくり調査表について¹⁵⁾

小松崎らは、「仲間づくりの成果の評価」について、以下のように述べている。

(1) 仲間づくりを評価する意義について

体育の教科内容には「運動技能」「認識」「社会的行動」「情意」の 4 領域があげられており、それぞれが有機的に連携しながら教科としての機能を果たしてきた。とくに「社会的行動の領域の学習についていえば、昭和 20 年代の後半から 30 年代にかけてその内容や方法が熱心に探究された経緯をもつが、その後「体力づくり」や「楽しい体育」が標榜されていくなかで、しだいに周縁的に位置づけられるようになっていった。

近年、わが国において加速度的に進んでいる少子化、あるいは都市化にともなう遊び場の消滅、コンピュータゲームの発達などの要因によって、子どもたちが「他者との交流」を直接的に体験する機会は減少し、希薄化する人間関係が大きな社会問題となっている。

このことを受けて、たとえば「体ほぐしの運動」において「仲間との交流」のねらいが掲げられたことや、マットや跳び箱運動といった個人種目の集団化などにみられるように、これまでの体育において周縁的に取り扱われることが多かった「社会的行動」に関する学習、とくに人間関係、仲間づくりに焦点化した体育授業がふたたび注目されるようになってきた。

このような課題を学習理念ではなく、確実な成果として実現するためには、仲間づくりに焦点をあててアセスメントする必要がある。

(2) 調査票の作成

調査票は、毎授業時間終了時に適用される形成的授業評価であるという点を考慮し、5因子10項目で作成された。項目の選択は、探索的因子分析の手続きを経て、因子負荷量や項目の内容などを複数人の専門家が十分に検討したうえで行われた(表2-13)。

質問1・2は「集団的達成」の因子に属し、体育授業において「みんなでできた」ことを確認する項目として設定されている。授業中に設定されたグループの課題を達成できたか、そしてそれに導かれる喜びを味わうことができたか、という点に着目している。質問3・4は「集団的思考」の因子であり、ディスカッションの際に仲間の意見に対して傾聴することができたか、積極的に意見を出しあうことができたか、という点をチェックする項目である。質問5・6は「集団的相互作用」の因子であり、積極的な補助・サポートや励まし合いの活動に着目している。質問7・8は「集団的人間関係」の因子を表し、授業中の活動を通して仲間との一体感、連帯感を味わえたかという点をたずねている。質問9・10は「集団的活動への意欲」の因子であり、授業中の活動に対する満足度やさらなる活動欲求という情意的な側面を表している。なお、それぞれの質問項目には3件法にもとづいて、「はい」「どちらでもない」「いいえ」の選択肢が設定されている。

これらの5因子を先に述べた体育の教科内容領域と対応させると、「集団的達成」の因子は「運動技能」の領域に、以下「集団的思考」の因子が「認識」に、「集団的相互作用」と「集団的人間関係」の2因子が「社会的行動」に、「集団的活動への意欲」の因子が「情意」に、それぞれ一致している。

(3) 調査、集計方法

この調査票は10項目からなる簡便な形成的評価であることから、毎授業時間終了時に適用することができる。体育授業終了時の「まとめ」の段階で児童生徒に調査票を配付し、回答させることになるが、調査票自体を授業で利用する「学習カード」に組み込んでしまうなどの工夫も考えられる。

回答に際しては、ダブルマーキングや回答の漏れに注意するよう指導者が助言を与えるなどの配慮が必要である。また、調査票の作成にあたっては、フォントサイズや行間など文書体裁(レイアウト)には十分留意し、ミスが少なく回答しやすい調査票を作成するよう努めるべきである。

集計にはExcelなどの表計算ソフトウェアを利用するとよい。回答は3件法であるから、「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を割り当て、データ入力を行う。ワークシート関数などを利用してクラスの平均得点、各因子ごとの平均得点を算出すれば、授業で行われた仲間づくりの成果として活用できる。より詳細な分析をするならば、たとえばグループごとに活動を行った授業に関しては、グループごとの得点を算出したり、授業中に目立った言動を起こした児童生徒については個人プロフィールとして活用することも考えられる。

(4) 事例的研究の結果と解釈

これまでにこの調査票を使用して蓄積されてきた研究協力校のデータからすれば、少なくとも2.5点以上の平均得点を得ていることが授業成果の目安と判断される。平均得点が2点を下回るようならば、子どもたちは「もの足りなかった」「あまり協力できなかった」という印象をもっていると考えられ、得点を低下させた何らかの要因が授業中にあったと見るべきである。

仲間づくりを学習内容に含んでいたチャレンジ運動、集団マット運動、ソフトバレーボール、サッカーという4つの体育授業において、単元を通してこの調査票を適用したところ、クラス平均得点は表2-14のように推移した。

サッカーの授業については比較的低い得点で推移しているが、この授業のねらいは仲間づくりよりもむしろ戦術学習に重点的であったために、仲間づくりに関する評価得点が伸び悩んだものと解釈される。このように、調査票の適用と解釈は、その授業で何をねらっている

のかを明確にし、場合によっては他の評価法や観察法を併用しつつ行うことが重要である。

5～6時間扱い程度の単元であれば、得点はおおむね右肩上がりに向上していく傾向が認められる。また、7時間扱いを超える長い単元では、単元途中の1ないし2時間程度に得点の「落ち込み」が発生することがある。この原因には、課題の難易度が不適切であったり、児童生徒間の小競り合いによるもの、ゲームでの敗戦などさまざまな要因が関わっていると考えられている。たとえば、体ほぐしの運動のなかでもとくに「仲間との交流」に焦点化した「チャレンジ運動」の授業実践において、VTRを利用した授業観察法を併用して授業分析を行ったところ、児童が取り組む課題がむずかしすぎたり、逆にやさしすぎる場合にも得点が低下する傾向が認められた。

特定のグループや1個人、ひとつの因子などに着目したより詳細な得点推移は、次時以降に行う言葉かけを検討したり、課題の難易度を調整したりする際の判断材料として、すなわち授業をよりよく改善していくための評価としてきわめて有効に活用できると考えられる。

表2-13 仲間づくり調査票

体育授業についての調査				月 / 日	
小学校	年 組	男・女	番 名前 ()		
今日の体育授業について質問します。次の1から10の質問に対して、あなたはどのように思いましたか。自分の気持ちに一番近い答えに○をつけてください。					
1. あなたのグループは、今日課題にしたことを解決することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
2. あなたは、グループのみんなで成しとげたという満足感を味わうことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
3. あなたのグループは、友だちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
4. あなたのグループは、課題の解決に向けて積極的に意見を出し合うことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
5. あなたは、グループの友だちを補助したり、助言したりして助けることができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
6. あなたは、グループの友だちをほめたり、励ましたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
7. あなたは、グループがひとつになったように感じましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
8. あなたは、グループのみんなに支えられているように感じましたか。	はい	どちらでもない	いいえ		
9. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いますか。	はい	どちらでもない	いいえ		
10. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いますか。	はい	どちらでもない	いいえ		

表2-14 4つの体育授業のクラス平均得点

授業時間 / 単元名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
チャレンジ運動	2.75	2.85	2.86	2.94	2.96	2.98	—	—	—	—
集団マット運動	2.31	2.43	2.64	2.55	2.64	2.59	2.74	2.89	—	—
ソフトバレーボール	2.32	2.25	2.41	2.85	2.71	2.73	2.64	2.96	—	—
サッカー	2.14	2.28	2.34	2.41	2.19	2.42	2.50	2.19	2.23	2.51

本研究では、研究主題である「集団的達成の喜びを味わえたか」について、「仲間づくり調査票（表2-12）」を参考にした「集団的学習に関する形成的評価法（筆者作成）」で検証することにし、学習カードの中に組み込んで使用することにした。（P. 21, 23, 62 参照）

7 体育授業の雰囲気を観察するGTS（Group Time Sampling）法について¹⁵⁾

米村らは、「体育授業の雰囲気を観察法」について、以下のように述べている。

（1）授業の雰囲気を観察する

「授業の勢い」と「授業の肯定的雰囲気」は、子どもが評価する「よい体育授業」に表れ

る2つの大きな特徴である（高橋、1992）。「授業の雰囲気」の観察のしかたについて説明する。「授業の雰囲気」は、教師と子どもとの関係、子ども同士の関係、子どもと教材（運動、学習課題）との関係によって生み出されるが、ここでは、とくに子どもの人間関係行動や情意行動に着目することにした。

授業の中で子ども同士が肯定的に、しかも頻繁に関わり合っている姿がみられる場合に授業の雰囲気は実に明るく、また大きな学習成果を予想させる。逆に、雰囲気が悪く感じられる授業では、子ども同士の関わり合いの頻度が少なく、ときには否定的な関わりが生じたりする。

同様に、授業の取り組みの中で子どもたちが心を解放させ、笑顔、拍手、歓声、ガッツポーズなどの肯定的な情意行動が頻繁にみられる場合、授業は明るく楽しく感じられる。逆に、雰囲気の悪い授業では、そのような表現が少なくなるだけでなく、不安、悲しみ、怒りなどの否定的行動が表れたりする。

「楽しい体育」が標榜され、「関心・意欲・態度」の評価観点が強調されてきたが、そこでは、肯定的な雰囲気に満ちあふれた授業を実現することが求められる。形式的に運動特性論や学習過程のモデルを採用すればよいというわけではない。それらが本当に有効であったかどうかを、授業での子どもたちの学習行動を観察評価し、よりよい授業の実現をめざすべきである。

（2）授業の雰囲気観察方法

このような授業の雰囲気を観察するために、「人間関係行動」と「情意行動」の2つの行動を対象にした観察法がある。表2-15は観察カテゴリーを表している。

「人間関係行動」の次元では、仲間同士で教え合ったり、練習の補助をしたりといった肯定的人間関係行動と、仲間に対して文句を言ったり、たたいたりするような否定的人間関係行動をカウントする。これらの行動をカウントすることにより、集団の「連帯性」や「親和性」をみることができる。つまり、肯定的人間関係行動が多く、否定的人間関係行動が少ない授業ほど、「連帯性」や「親和性」が高い授業ということになる。

「情意行動」の次元では、拍手、歓声といった行動に表れる肯定的な感情表出や、不安や不満といった否定的な感情表出をカウントする。これらの行動観察により子どもたちの学習への熟中度や情意的雰囲気を読みとることができる。つまり、「情意的解放」が多く、「情意的緊張」が少ない授業ほど雰囲気のよい授業と考えられる。

表2-15 人間関係行動・情意行動の観察カテゴリー

観察カテゴリー		運動学習場面における具体的行動例
人間関係行動	肯定的な人間関係行動	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協力して場づくりをする ・かけ声をかけたり、声援を送ったりする ・仲間と協力して練習する ・練習やゲーム中に仲間をほめる ・ゲーム場面でグループで作戦を確かめる ・練習やゲームに関わって仲間に助言を与える
	否定的な人間関係行動	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の行動に文句を言う ・仲間に演技やプレイをけなす ・仲間を脅すしぐさをする ・仲間を押ししたり、たたいたりする
情意行動	学習内容に関わった肯定的な情意行動	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の技の達成に拍手する ・応援で味方のプレイに歓声をあげる ・自分やチームのプレイが成功して喜ぶ ・ゲームに勝ち、感動して涙を流す
	否定的な情意行動	<ul style="list-style-type: none"> ・運動課題への挑戦を怖がる ・練習やゲームで身体的な痛みを訴える ・練習やゲームで失敗して、不満を表す行動や態度を示す ・審判や相手プレイヤーに対して怒りを表す ・ゲームに負けて悔し涙を流す

ア 観察・記録の方法

授業の雰囲気を観察するために、GTS（Group Time Sampling）法を適用する。

観察者は、12秒間で観察対象となる集団を、一方の端（たとえば左端）から他方の端（右端）へ走査し、該当する行動をとる子どもの人数をカウントする。その際、ある子どもを一度数えてしまえば、その後でその子が異なった行動を起こしても後戻りしてカウントしたりしない。観察を終えたら次に12秒間でコーディングシート（図2-3）に人数を記録する。したがって、12秒間欠に記録が得られることになり、45分の授業であれば112のイベントが記録収集できる。なお、記録は「人間関係行動のペアあるいは情意行動の個人（/）」「小集団（g）」「大集団（G）」の3つに区分し、記号で書き込む。集団のユニットが大きければそれだけ学習成果に与える影響が大きくなるという前提に立っている。したがって、「ペア・個人」「小集団」「大集団」といった行動ユニットが、ある1つの観察期間（12秒間）に同時に生じた場合には、G>g>/の優先順位で記録する。ちなみに人間関係行動については、「個人」の行動は存在しないわけで、1対1の人間関係行動はペアとしてとらえる。

イ 簡略化する方法

1 授業のはじめから終わりまで授業のすべての場面を観察記録するのもよいが、子どもが主体的に学習する運動学習場面に限定して観察記録するだけでも有効なデータが得られる。とくに、授業研究ではその時間に適用される教材が子どもにマッチしたものであるかどうか重要な問題になるため、その教材の適否を、人間関係行動や情意行動から評価するのは賢明なことである。

観察者が大勢いる場合には、人間関係行動に注目する者2名（1人は肯定的行動、他の1人は否定的行動に着目）、情意行動に注目する者2名（1人は肯定的行動、他の1人は否定的行動に着目）計4名で観察する。VTRがあれば、1人で4回再生して観察記録する。

また、授業観察者がいない場合には、「子どもによる形成的授業評価票」にあわせて、人間関係行動や情意行動に関わって、授業後に簡単な調査を行うことを推奨したい。①「きょう友だちから助言をもらいましたか」②「それはどのようなことでしたか」③「それは役に立ちましたか」と問いかけることにしている。これまでの研究から、とくに「役立つ助言を得たもの」の形成的授業評価が際だって高くなることが明らかにされている。

カテゴリー		00' 00" ~	00' 24" ~	00' 48" ~	30' 48" ~	31' 12" ~	31' 36" ~	32' 00" ~	32' 24" ~	44' 00" ~	44' 24" ~	44' 48" ~
人間関係	肯定的					//	g		G			
	否定的											
情意行動	肯定的				///	g	/	g				
	否定的											

図2-3 運動学習場面の雰囲気を入記した例

本研究では、体育授業の雰囲気を観察するGTS法により、子ども同士の人間関係行動や情意行動に着目し、それを検証の手がかりの一つとすることにした。なお、今回の検証授業では、3時間目と9時間目のゲームの場面（約15分間）に限定して観察を行うことにした。

8 体育授業における診断的・総括的授業評価法について¹⁵⁾

高田らは、「体育授業を診断的・総括的に評価する」について、以下のように述べている。

(1) 評価法の意義

評価の形態には、診断的評価（事前的評価）、形成的評価、総括的評価の3つがある。診断的評価は、授業開始前に授業の学習課題が子どもにとって適切であるかどうかを判断する。総括的評価は授業が一段落した後、その授業の成果を把握するために行われる。

授業改善のための有効な方法は、授業を経験した学習者に評価させることである。授業は学習者を主体に展開されるものであり、学習者の体育に対する態度に肯定的に働きかけることが重要な目標である。そのため授業を経験した学習者の授業評価からは、多くの意味あるフィードバック情報を得ることができると考えられる（東・中島、1988）。

授業の評価は、授業改善に向けて多くの意味のある情報を得るために行うものであり、授業改善は、学習者によりよい学習成果を期待するために行われるはずである。すなわち、学習者にどのような学習成果が習得されたかを判断する情報は、そこで行われた学習指導が効

果的であったかどうか、その指導の成否を問うために重要である。この学習指導は目標に依拠するため、当然、その指導による学習成果も目標に対応するはずである。そのことを踏まえれば、授業改善のためのフィードバック情報を得るための授業評価尺度も目標に対応していなければならない。

このような目標と評価の対応関係を踏まえて、シーデントップ(1986)、Crum、B. (1992)や高橋(1981;1994)が主張する目標、すなわち、運動(技能)目標、認識目標、社会的行動目標、情意目標の4つの目標に一致する授業評価尺度(高田・岡潭ほか、2000)を開発した。

(2) 評価の方法

小学校高学年、中学校、高等学校、大学段階のそれぞれの評価尺度は、「たのしむ(情意目標)」「できる(運動目標)」「まもる(社会的行動目標)」「まなぶ(認識目標)」の4因子(項目群)、各因子5項目、合計20項目で構成されている。

小学校高学年段階の調査票を表2-16に示した。

表2-16 診断的・総括的授業評価(小学校高学年用)

小学校 年 組 男・女 番 名前 ()			月 _____ 日 _____
この文章を読んで、自分の考えにあてはまる場合は「はい」に○をつけてください。あてはまらない場合には「いいえ」に○を、また、どちらともいえない場合には「どちらともいえない」に○をつけてください。			
1. 体育では、先生の話をきちんと聞いています。	はい	どちらでもない	いいえ
2. 体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。	はい	どちらでもない	いいえ
3. 体育をしている時、どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています。	はい	どちらでもない	いいえ
4. 体育では、いたずらや自分勝手なことはしません。	はい	どちらでもない	いいえ
5. 体育で運動するとき、自分のめあてを持って勉強します。	はい	どちらでもない	いいえ
6. 体育がはじまる前は、いつもはりきっています。	はい	どちらでもない	いいえ
7. 体育では、みんなが、楽しく勉強できます。	はい	どちらでもない	いいえ
8. 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あります。	はい	どちらでもない	いいえ
9. 私は、運動が、上手にできるほうだと思います。	はい	どちらでもない	いいえ
10. 体育では、自分から進んで運動します。	はい	どちらでもない	いいえ
11. 体育は、明るくてあたたかい感じがする。	はい	どちらでもない	いいえ
12. 体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがあります。	はい	どちらでもない	いいえ
13. 体育をすると体がじょうぶになります。	はい	どちらでもない	いいえ
14. 体育で、ゲームや競争で勝っても負けても素直に認めることができます。	はい	どちらでもない	いいえ
15. 体育では、いろいろな運動が上手にできるようになります。	はい	どちらでもない	いいえ
16. 体育では、友達や先生がはげましてくれます。	はい	どちらでもない	いいえ
17. 体育では、せいっぱい運動することができます。	はい	どちらでもない	いいえ
18. 体育では、クラスやグループの約束ごとを守ります。	はい	どちらでもない	いいえ
19. 私は、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになる自信があります。	はい	どちらでもない	いいえ
20. 体育で、ゲームや競争をするときは、ルールを守ります。	はい	どちらでもない	いいえ

調査は、単元や学期などのまとまった期間を対象に行うことが望ましい。単元や学期の始

まる前と終わった後の2回行い、診断的評価としての状況把握と総括的評価としての成果把握を比較検討すれば、授業計画や授業改善のための情報が得られる。

(3) 処理の方法

回答形式については、3段階評定法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に、3、2、1点と得点化し、各因子は5項目の合計得点、総合評価はすべての項目の合計得点から算出し、結果を導き出す。

処理の方法については、量販されている表計算ソフトなどを用い、個人の各項目点を入力し、前述した各因子の合計点等を算出するとよい。

(4) 結果を評価する基準

表2-17に示した診断基準に照らし合わせ、各因子と総合評価を診断する。この診断基準は平均値から算出されたため、一般的な傾向から自らの授業評価を、相対的に把握することができる。

表2-17 診断的・総括的授業評価(小学校高学年用)

項目名	+	0	-
たのしむ (情 意 目 標)	15.00~13.64	13.64~11.40	11.40~ 5.00
できる (運 動 目 標)	15.00~12.19	12.19~ 9.55	9.55~ 5.00
まなぶ (認 識 目 標)	15.00~11.56	11.56~ 9.08	9.08~ 5.00
まもる (社会的行動目標)	15.00~13.53	13.53~11.46	11.46~ 5.00
総 合 評 価	60.00~49.61	49.61~42.80	42.80~20.00

本研究では、「集団的達成の喜びを味わうことができたか」について検証していくが、当然ながら、体育の目標に準拠した本単元のねらいも同時に達成させていく。

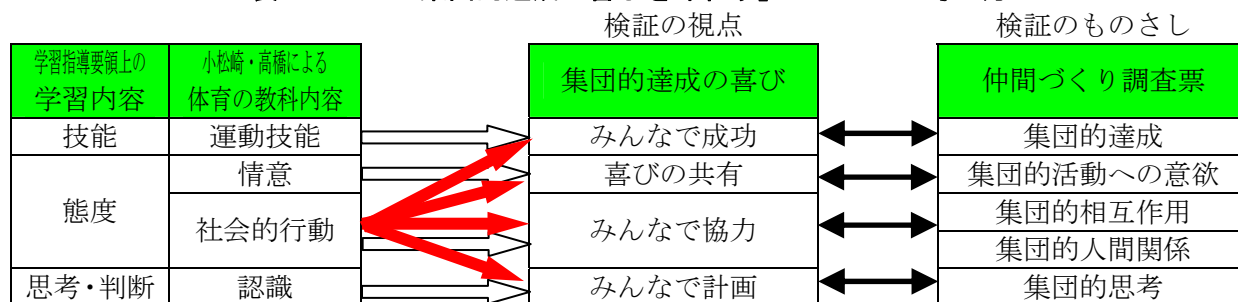
診断的評価によって状況把握をし、授業計画の作成に役立てる。総括的評価によって、成果を把握し、授業改善の情報を得る。さらに、診断基準に照らし合わせ、一般的な傾向から自らの授業評価を、相対的に検討していくこととした。

9 「集団的達成の喜びを味わう」について

高橋は、みんなで計画し、みんなで協力して、苦勞の末にみんなで成功し、喜びを共有することを「集団的達成の喜び」と述べている。⁵⁾

このことから、本研究の主題である「集団的達成の喜び」は、「みんなで成功」、「みんなで計画」、「みんなで協力」、「喜びの共有」の項目に分けられ、また、それぞれの項目は、小松崎、高橋が作成した「仲間づくり調査票」の「集団的達成」、「集団的思考」、「集団的相互作用」、「集団的人間関係」、「集団的活動への意欲」の因子に一致していると考えた(表2-18)。これらの因子は先述にもあるが、『集団的達成』の因子は『運動技能』の領域に、以下『集団的思考』の因子が『認識』に、『集団的相互作用』と『集団的人間関係』の2因子が『社会的行動』に、『集団的活動への意欲』の因子が『情意』に、それぞれ一致している¹⁵⁾と小松崎、高橋は述べている(表2-18)。

表2-18 「集団的達成の喜びを味わう」についての考え方



本研究では、社会的行動の領域に焦点をあてた指導により、体育の学習内容「技能」、「態度」、「思考・判断」にあてはまる「運動技能」、「情意」、「社会的行動」、「認識」といった4つの領域全てにおいて成果が期待できると考えた(表2-18)。

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 研究の仮説

小学校第3学年において、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業（フラッグフットボール）を実践すれば、集団的達成の喜びを味わうことができるであろう。

(2) 期間

平成23年10月5日（水）～10月28日（金）体育11時間扱い 道徳3時間

(3) 場所

綾瀬市立寺尾小学校 校庭、体育館、3年A組教室 3年B組教室

(4) 対象

第3学年A組（31名） B組（31名）

(5) 単元名

フラッグフットボール

(6) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析（予備アンケートや事前・事後アンケートなど）

（ア）実態調査 7月19日（火）実施

（イ）事前アンケート 9月28日（水）実施

（ウ）事後アンケート 11月1日（火）実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

（ア）個人学習カード（毎時）

（イ）チームカード（毎時）

オ VTRの分析

毎時間、デジタルビデオカメラにより児童の学習の様子、学習の展開について記録する。

カ 結果の分析

(7) 分析の視点と方法

ア 手立て（道徳の時間と関連を図ることについての有効性の具体）

具体的な視点	手がかり	内容
（ア）道徳の時間が体育に役立ったか。	事後のアンケート（対象：児童）	質問：「フラッグフットボール授業をしていて、道徳の授業が役に立ったと思いますか。（4件法）」
		質問：上記の回答理由「なぜ、役に立ったと思いますか。」
（イ）道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることは実際に有効か。	事後のアンケート（対象：参観した教員、指導主事）	質問：「道徳と体育を関連させて、授業を組み立てることは有効だと思う。（4件法）」
		質問：上記の回答理由
		質問：道徳と体育を関連させて良かった点及び改善点

イ 手立て（チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業の実践状況とその影響）

具体的な視点		手がかり	内容
(ア) チームワーク 3 か条を守ることができたか。		体育学習カード (2～6 時間目)	質問：「チームワーク 3 か条 (①チームの仲間に、文句は言いません。②チームの仲間をほめたり励ましたりします。③自分の役割に責任を持ち、チームの仲間と協力します。) は守れましたか。(3 件法)」
(イ) フェアプレイ 3 か条を守ることができたか。		体育学習カード (7～11 時間目)	質問：「フェアプレイ 3 か条 (①審判にも、文句は言いません。②相手チームにも、文句は言いません。③ゲームのはじめと終わりにあいさつとあく手をします。) は守れましたか。(3 件法)」
(ウ) 肯定的な言葉かけが増え、否定的な発言は減ったか。	友だちから賞賛や励ましを受けたか。	事前・事後のアンケート (対象：児童)	質問：「あなたは、ゲーム (ボール運動) で友だちからほめられたことがありますか。(4 件法)」
	友だちに賞賛や励ましを行ったか。		質問：「あなたは、ゲーム (ボール運動) で友だちから励まされたことがありますか。(4 件法)」
	友だちからいやなことを言われたか。		質問：「あなたは、ゲーム (ボール運動) で友だちをほめたことがありますか。(4 件法)」
	友だちにいやなこと言ったか。		質問：「あなたは、ゲーム (ボール運動) で友だちを励ましたことがありますか。(4 件法)」
(エ) 子ども同士の間関係行動や情意行動に変化が見られたか。		3 対 3 のゲームの V T R (3 時間目と 9 時間目)	G T S 法 (PP. 17-19 参照) を利用して、人間関係行動と情意行動における肯定的行動と否定的行動をカウントし、単元の前半 (3 時間目) と後半 (9 時間目) で比較する。

ウ 目指す子どもの姿の達成状況（集団的達成の喜びは味わえたか）

具体的な視点		手がかり	内容
(ア) 集団的達成の喜びを味わうことができたか。	みんなで成功できたか。 ＜集団的課題達成＞	体育学習カード (集団的学習に関する形成的授業評価)	質問：「あなたのチームは、考えた作戦を成功させることができましたか。(3 件法)」
	みんなで計画できたか。 ＜集団的思考＞		質問：「あなたは、チームのみんなで協力できたという思いはありますか。(3 件法)」
			みんなで協力(1)できたか。 ＜集団的相互作用＞
	みんなで協力(2)できたか。 ＜集団的人間関係＞		
			喜びを共有できたか。 ＜集団活動への意欲＞
	質問：「あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちをほめたり、はげましたりすることができましたか。(3 件法)」		
	質問：「あなたは、チームがひとつになったような感じがしましたか。(3 件法)」		
質問：「あなたは、チームのみんなに支えられているように感じましたか。(3 件法)」			
質問：「あなたは、今日取り組んだ運動をチーム全員で楽しむことができましたか。(3 件法)」			
質問：「あなたは、今日取り組んだ運動をチーム全員でまたやってみたいと思いますか。(3 件法)」			
(イ) 事後の児童の感想	事後のアンケート (対象：児童)	質問：「フラッグフットボールの授業で、一番印象に残ったことや感想を書きましょう。」	

2 学習指導計画

(1) 単元の目標 (体育)

- ア 基本的なボール操作やボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。(技能)
- イ 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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。(態度)
- ウ 規則を工夫したり、簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。(思考・判断)

(2) 評価規準

ア 内容のまとまりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ゲームに進んで取り組むとともに、規則を守り勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。	規則を工夫したりゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりしている。	易しいゲームを楽しく行うための基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。

イ 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ・友だちと協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ・ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。

ウ 学習活動に即した評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
十分満足できる	<ul style="list-style-type: none"> ①常に自ら進んで、ゲームに取り組もうとしている。 ②常に自ら進んで、規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③常に自ら進んで、友だちと協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 ④常に自ら進んでゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ゴール型(フラッグフットボール)のゲームの行い方を詳しく知っている。 ②みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、練習の方法や練習するときの規則を進んで選んでいる。 ③常に自ら進んで、ゴール型(フラッグフットボール)のゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、立てたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ボールを持ちながら、素早く、相手をかわしたり、走り抜いたりすることができる。 ②ボールを確実に手渡したり、正確なコントロールでパスを出したりすることができる。 ③ボールを持っている味方が走ることができるように確実なブロックや相手を引き付けるフェイクの動きができる。

<p>おおむね満足できる</p>	<p>①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③友だちと協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</p>	<p>①ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの行い方を知っている。 ②みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、練習の方法や練習するときの規則を選んでいる。 ③ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、立てたりしている。</p>	<p>①ボールを持ちながら、相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 ②ボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 ③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイクの動きができる。</p>
<p>努力を要する</p>	<p>①ゲームに取り組もうとしていない。 ②規則を守り、友達と励ましあったりすることができず、練習やゲームをしようとしていない。また、勝敗の結果を受け入れられないでいる。 ③友だちと協力せず、用具の準備や片づけをしようとしていない。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしていない。</p>	<p>①ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの行い方がわからない。 ②みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、練習の方法や練習するときの規則を選んでいない。 ③ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの特徴にあった攻め方がわからず、簡単な作戦を選んだり、立てたりしていない。</p>	<p>①ボールを持ちながら、相手をかわしたり、走り抜けたりすることができない。 ②ボールを手渡したり、パスを出したりすることができない。 ③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイクの動きができない。</p>
<p>努力を要すると判断される児童への手立て</p>	<p>①取り組まない原因は何かを丁寧に聞き取り、その問題を一緒に解決していくことで、自分だけでなく、チームやクラスみんなが楽しくなることを丁寧に伝えていく。 ②規則を守らないことは、みんなに嫌な思いをさせることを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。 ③役割分担を、しっかりと確認させ、仕事をやらないことで、みんなの活動まで停滞してしまうことを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。 ④安全確認をしないことが怪我につながることを丁寧に説明していく。</p>	<p>①学習資料をもとに、ゲームの行い方について、具体的に説明しながら確認する。 ②学習資料をもとに、練習の方法や練習するときの規則について、具体的に説明しながら確認する。 ③学習資料をもとに、作戦について、具体的に説明しながら確認する。</p>	<p>①②③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>

(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準			評価方法等
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
第1次 オリエンテーション (1時間目)	<p>ねらい1</p> <p>・学習のねらいや進め方を知り、学習の見通しを持つ。</p> <p>1 オリエンテーション ・学習の進め方・場の準備、準備運動の説明、確認</p> <p>2 ためしのドリルゲーム 「しっぽ取りゲーム」</p> <p>3 学習カード記入説明</p> <p>4 学習のふりかえり</p> <p>5 次回の学習確認・挨拶・場の片付け</p>	③	①		<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>③友だちと協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>①ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの行い方を知っている。 (学習カード、行動観察)</p>
第2次 (2時間目～6時間目)	<p>ねらい2</p> <p>チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。</p> <p>1 挨拶・健康観察・場の準備・準備運動</p> <p>2 本時のねらいの確認</p> <p>3 ドリルゲーム 「しっぽ取りゲーム」「宝運びゲーム」</p> <p>4 タスクゲームⅠ (2～4時間目) 「1対1ランゲーム」「2対1ランゲーム」 (5, 6時間目) 「パスゲーム」</p> <p>4 タスクゲームⅡ ・対戦相手・ルール・役割・記録の取り方確認 ・作戦タイムを設ける (2～4時間目) 「2対1ランゲーム」「3対3ランゲーム」 「3対2ランゲーム」 (5, 6時間目) 「3対1パスゲーム」 「3対2パスゲーム」</p> <p>5 学習のふりかえり</p> <p>6 次回の学習確認・挨拶・場の片付け</p>	①	③	② ③	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>①ゲームに進んで取り組もうとしている。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>③ゴール型（フラッグフットボール）のゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、立てたりしている。 (発言・行動観察・学習カード)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>②ボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 (行動観察、学習カード)</p> <p>③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイクの動きができる。(行動観察、学習カード)</p>

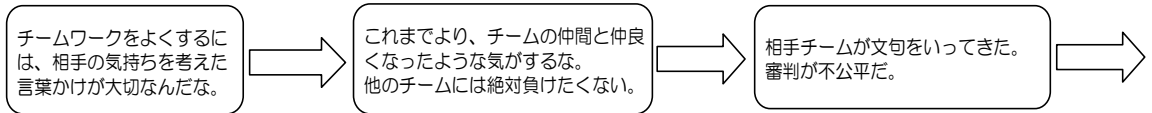
(5) 単元計画 (体育 : 45分×10時間、道徳 45分×3時間)

時	道徳 1	1	2	3	4	5	6
	2 - (3) 友だちと互いに理解し、信頼し、助け合う。	第1次 オリエンテーション	第2次 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする				
	テーマ 「チームワークについて考えよう」 ねらい 友だちと互いに理解し、信頼し、助け合うとする心情を育てる。	テーマ 「簡単なルールでフラッグフットボールを楽しもう」 ※学習のねらいや進め方を知り学習に見通しをもち、自分の役割を確認する。	テーマ 「2対1で相手を抜くにはどうすればいいだろうか」 ※ブロックやフェイント動きができるようにする。	テーマ 「3対3でためのゲームをやってみよう」 ※ブロックやフェイント動きを使ってのためのゲームができるようにする。	テーマ 「自分たちのチームに合った作戦を考えてみよう」 ※ボールを手渡しできるやし、ゲームに進んで取り組めるようにする。	テーマ 「前パスを使って、相手を抜いてみよう」 ※ボールの投げ方を知り、前パスができるようにする。	テーマ 「前パスを成功させるためにはどうすればよいか」 ※作戦を選んだり、考えたりすることができるようにする。
		「チームワーク3か条」を常に意識しながら、ゲームやハドル（作戦会議）に取り組む。					
		○集合・挨拶・健康観察・準備運動					
		○本時のめあての確認					
0	1. 体育アンケートをもとに、これまでの自分を振り返る。	オリエンテーション	しっぽ取りゲーム	宝運びゲーム	しっぽ取りゲーム	宝運びゲーム	しっぽ取りゲーム
5		・フラッグフットボール全体のイメージをつかむ。 ・ボール、フラッグ、ピブスの説明。 ・一人ひとりの役割について説明し、チーム内で役割を決定する。	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。
10	2. 資料「さとしの心」を読んで話し合う。		1対1ランゲーム	3対3ゲーム	3対2ランゲーム	3対1パスゲーム	3対2パスゲーム
15			チーム対抗戦で行う。一人2回のオフエンス。	①チーム対抗戦で行う。 ②攻撃は5回の1セット行い、メンバーはローテーションする。	①チーム対抗戦で行う。 ②攻撃は5回の1セット行い、メンバーはローテーションする。①	①チーム対抗戦で行う。 ②攻撃は5回の1セット行い、メンバーはローテーションする。	①チーム対抗戦で行う。 ②攻撃は5回の1セット行い、メンバーはローテーションする。
20	3. これまでの生活で、友だちと助け合ったり協力したりして、気持ちよかったことを思い出したり、気づいたりする。		2対1ランゲーム				
25			①チーム対抗戦で行う。 ②攻撃は5回の1セット行い、メンバーはローテーションする。				
30	・児童から出た言葉を例にその場面を想定して、言葉かけを試してみる。	しっぽ取りゲーム	チーム対抗戦 (5対5) で前後半行う。				
35							
40	4. 教師の説話を聞き、学習を振り返る。						
45							
		○学習カードの記入・学習の振り返り					
		○片付け・挨拶					

チームワーク3か条

そのそのその、チチチの仲仲仲間に責任をもち、ほめ言いは言いませんたりします。

児童の予想される様子



時	道徳 2
	2ー(1) 礼儀の大切さを知り、だれに対しても真心をもって、接する。
	テーマ 「フェアプレイについて考えよう」 ねらい 礼儀の大切さを知り、誰に対しても真心を持って接しようとする態度を養う。
0	1. 体育の学習カードをもとに体育の授業を楽しんでいるか考える。
5	
10	
15	2. 資料「さとしの心(第2部)」を読む。
20	
25	3. 審判や相手チームにどのような態度を取るべきだったのか考え、解決法を探る。
30	
35	
40	4. 教師の説話を聞き、学習を振り返る。
45	

フェアプレイ 3か条

そのそののー三、審判手にもゲームの開始の文句をいいます。とあつく手をします。

7	8	9	10・11
第3次 チームで作戦を立て、役割を実行し、ゲームを楽しむ			
テーマ 「いろいろな作戦を考えて、実行してみよう」 ※相手をかたしたりするなどの動きができるようになるとともに用具等の安全を確かめようとする。	テーマ 「自分たちのチームにあった作戦を考えよう」 ※チームの作戦が活かされるよう練習の方法や練習の規則を選ぶことができるようにする。	テーマ 「対戦するチームのことを考えながら、作戦を立てゲームに挑もう」 ※味方が活かされるようにブロックやフェイクの動きができるようにする。	テーマ 「フラッグフットボール大会をみんなで作ろう」 ※友だちと励ましあってゲームをし、勝敗の結果を受け入れたりしようとする。
「フェアプレイ3か条」を常に意識しながら、ゲームやハドル(作戦会議)に取り組む。			
○集合・挨拶・健康観察・準備運動		○開会式	
○本時のめあての確認		○試合	
○作戦タイム ・作戦例をもとに自分たちで作戦を考える。 ・記録係は、考えた作戦を、作戦カードに書き込む。 ・話し合いの仕方は、適切であったか学習カードで自己評価を行う。		リーグ戦 ・リーグ戦による総当たり戦(Aブロック、Bブロック、Cブロック、Dブロック) ルール ①人数は3人対3人。 ②攻撃は4回行い、ローテーションで選手の入替えを行う ③攻撃側はスタートゾーンより5mまで進めることができれば1点、5~10mまで進めることができれば2点、10m以上進めることができれば3点、15m以上進めることができれば6点する。	
○チーム練習 ・自分たちで考えた作戦の練習をする。 ・作戦の修正がある場合は、すぐに話し合い、記録係は、修正した作戦を作戦カードに書き込む。 ・練習の仕方は、適切であったか学習カードで自己評価を行う。		○チームで作戦会議(学習カードを使って)	
○リーグ戦(3対3ゲーム) ①人数は3人対3人。 ②攻撃は5回行い、ローテーションで選手の入替えを行う ③攻撃側はスタートゾーンより5mまで進めることができれば1点、5~10mまで進めることができれば2点、10m以上進めることができれば3点とする。			
		決勝戦 ・ABブロックの1位とCDブロックの1位が対戦 ルール ・リーグ戦と同じ	
○閉会式			
○学習カードの記入・学習の振り返り			
○片付け・挨拶			

学んだことを生かして

○○チフェームアップレイ33か条で学んだことを学校生活でも生かそう。

道徳 3
2ー(3) 友だちと互いに理解し、信頼し、助け合う
テーマ 「チームワークやフェアプレイを生活に生かそう」 ねらい 友だちと互いに理解し、信頼し、助け合うとする心情を育てる。
1. 体育の学習で学んだことを確認するとともに、あわせて学校生活も考えさせる。
2. 資料「さとしの心(第3部)」を読む。
3. 本時の価値にてらして、これまでの自分の生活を振り返り、これからの学校生活を考える。
4. 教師の説話を聞き、学習を振り返る。

ゲームを楽しむためには、フェアプレイが大切だ。ゲームは相手がいるからできるんだ。

ゲームに負けただけで、自分たちで考えた作戦がうまくいった。友だちにほめられたり、励まされたりして、うれしかった。

学校生活のいろいろな場所で「チームワーク3か条」や「フェアプレイ3か条」が使えるな。

3 検証に関わる学習指導の工夫

(1) 道徳の時間との関連について

今回の検証授業の手立てとして、道徳の時間との関連を図った体育の授業を実践することにした。図3-1は、その関連のさせ方を時系列であらわしたものである。

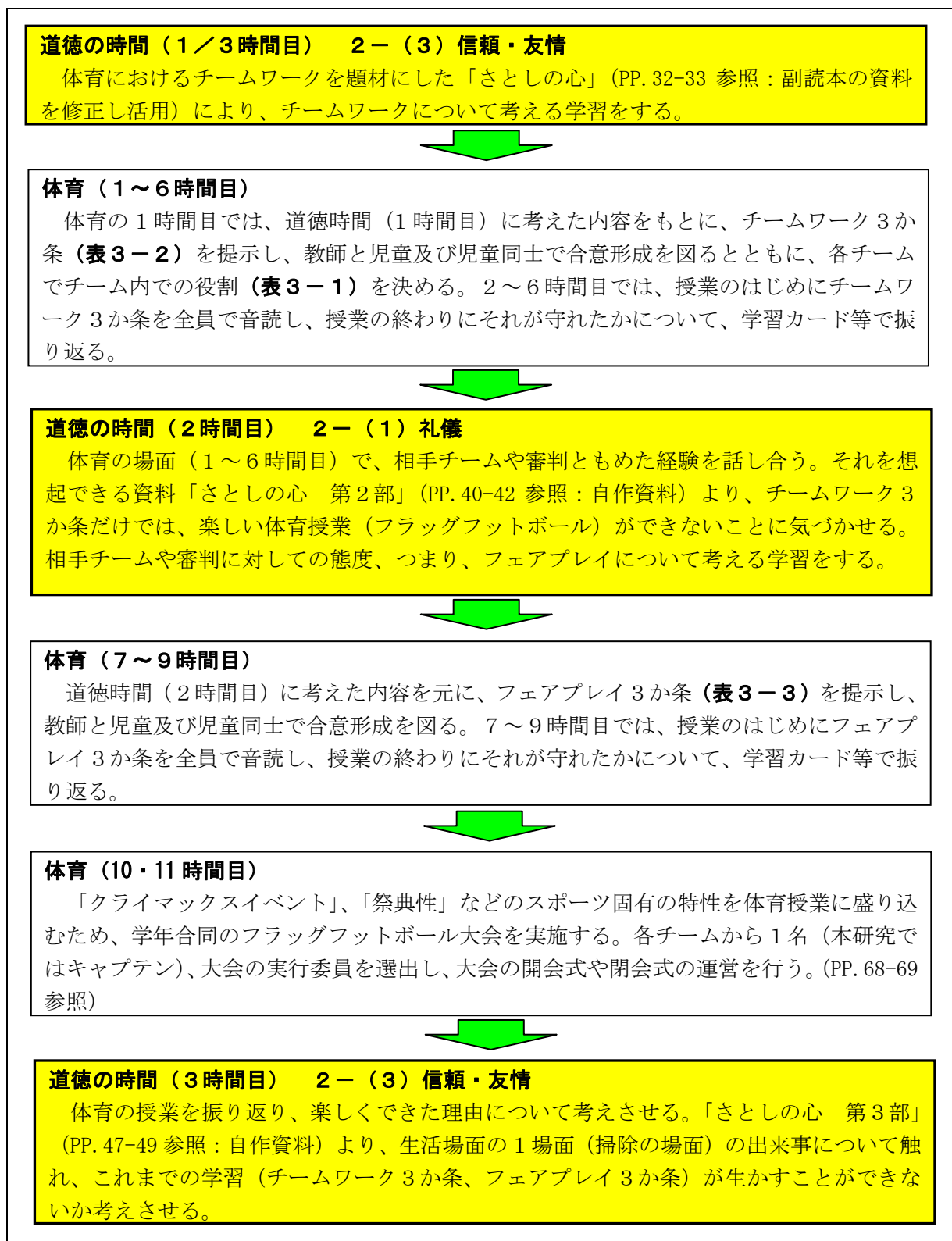


図3-1 道徳の時間と体育の関連について

(2) チームワーク、フェアプレイにつながる手立てについて

ア 肯定的な言葉かけについて

チャレンジ運動モデル¹⁴⁾を参考にし、チームワークを形成させるには、「肯定的な言葉」が重要であると考え、「チームの仲間や審判、相手チームには文句は言わない」や「チームの仲間をほめたり励ましたりする」といった言葉を意識させながら取り組んでいく。

イ 役割を明確にしたチーム運営について

共同学習モデル⁴⁾を参考にし、共同的な学習を促すために、チームで一人ひとりに役割を決めさせた。役割分担の設定は、**表3-1**に示すとおりである

表3-1 体育授業における役割

①キャプテン・・・ハドル（作戦会議）では、司会を務め、話し合いを中心になって進める。
②副キャプテン・・・ハドル（作戦会議）では、司会の補助をし、話し合いを進める。すべての役割をサポートする。
③記録係り・・・チームカードを記録するとともに、チームの友だちの学習カード（個人）の記入漏れをチェックする。
④励まし係り・・・ゲーム前には、全員で声をかけるリーダーとして、ゲームは、チームの友だちを褒めたり励ましたりする。
⑤マネージャー・・・フラッグはきちんと付けられているか、服装は乱れていないか、用具を安全に使っているか、準備や後片付けはきちんとできているかをチェックし、チームの物品を準備する。

ウ 協力、公正な態度について

小学校学習指導要領第2章第9節体育の第3学年及び第4学年の目標に「協力、公正な態度を育てる」⁸⁾とある。これは、同学習指導要領解説体育編に「運動場面における協力や公正は、仲よく運動したり、きまりを守ったり、勝敗を受け入れたりする態度を指している」¹⁾と示されている。

本研究では、協力、公正な態度を示す具体的な行動として「ゲームの始めと終わりにあいさつと握手をする」といったことを提示することにした。

エ 体育授業で大切にしたいことを明文化

スポーツ教育モデル¹²⁾を参考にし、今回の体育授業で最も大切にしたい上記の「(ア)肯定的な言葉かけ」、「(イ)役割を明確にしたチーム運営」、「(ウ)協力、公正な態度」を子どもたちによりわかりやすくするため、単元の前半ではチームワーク3か条(**表3-2**)を、後半ではフェアプレイ3か条(**表3-3**)を合意形成のもと、明文化し、提示する。

表3-2 チームワーク3か条

- | |
|----------------------------|
| ①チームの仲間に、文句は言いません。 |
| ②チームの仲間をほめたり励ましたりします。 |
| ③自分の役割に責任を持ち、チームの仲間と協力します。 |

表3-3 フェアプレイ3か条

- | |
|----------------------------|
| ①審判にも、文句は言いません。 |
| ②相手チームにも、文句は言いません。 |
| ③ゲームのはじめと終わりにあいさつとあく手をします。 |

4 授業の実際

各指導案の最後にある「授業の振り返り」については、公開授業として取り組んだB組の振り返りを記載した。また、体育の指導案の実施した日時についても、B組が実施した日時を記載した。

道徳学習指導案（1／3）

- 1 日時 平成23年10月5日（水） 第5校時（14:00～14:45） 第6校時（14:50～15:35）
- 2 学年・組 第3学年A組（31名） B組（31名）
- 3 主題名 チームワークについて考えよう 2－（3）信頼・友情
- 4 資料名 「さとしの心」 出典（「3年生のどうとく」文溪堂〔一部改定〕）¹⁶⁾

5 主題設定の理由

(1) ねらいとする道徳的価値について

体育の授業でゲーム（ボール運動）を行うと決まって「失敗したら文句を言われるからあの子とは組みたくない」とか、「あの子とは合わないから一緒にチームは嫌だ」、「あの子と一緒にじゃなきゃ嫌だ」などといった声が聞こえてくる。

平成20年1月17日の中央教育審議会答申には、「社会の大きな変化などを背景として、人間関係を築く力や集団動を通じた社会性の育成が不十分」⁷⁾などの記述がある。つまり、少子化や核家族の進行、地域の中での異年齢集団での遊びの減少などにより、人間関係が希薄になり、児童にとってよりよい人間関係が育めなくなっている現状がある。¹⁶⁾

小学校学習指導要領第2章第9節体育には、「道徳の時間などとの関連を考慮しながら、(中略)、体育科の特質に応じて適切な指導をすること」、同じく第3章道徳の第1目標の後段には、「道徳の時間においては、各教科等における道徳教育と密接な関連を図りながら、計画的、発展的な指導によってこれを補充、深化、統合し、(一部省略)」⁸⁾とある。また、同要領解説道徳編には、「体育科におけるチームワークを重視した学習など、各教科等と道徳の時間の指導のねらいが同じ方向を持つとき、学習の時期を考慮したり、相互に関連を図ったりして指導を進めると、効果を一層高めることができる(一部省略)」²⁾と記述されている。

よって、本授業では、体育の授業と関連を図った、道徳の授業を考えた。体育授業についてのアンケートを手掛かりに、これまでの自分を振り返り、資料を読み取り、チームワークとは何か、どうすればチームワークは向上するのか考えさせたい。

さまざまな生活環境の変化はあるものの、児童は学校での集団生活や人間関係を通して、自制する心、協力する喜び、友情の大切さを学んでいくことは今も昔も変わらない。人間関係を育む上で、大切な要素の一つに「肯定的な言葉かけ」が考えられる。さまざまな人間関係（肯定的な言葉かけ等）を通して友達のよさを知り、助け合って友情をはぐくむ心を育てたい。

(2) 児童の実態について

学校生活にも慣れ、友達とのかかわりも広がり、元気に毎日を過ごしている3年生である。ギャングエイジのこの時代、とかく友達とのトラブルも発生することも多い。自分の思うようにならなくて友達と対立する子。好き嫌いがはっきりし仲間外れをつくる子。自分をうまく表現できずに孤立する子。その原因も形態もさまざまである。

しかし、どの子も友達と楽しく快適に過ごしたいと思う心はもっている。友達と仲よく遊び楽しい毎を送りたいと願っている。¹⁶⁾

この時期の児童に友達のよい所をたくさん認め合わせたい。そのためには、肯定的な言葉かけが必要である。そして、肯定的な関わりを通して、互いに信頼し助け合って友情をはぐくむことの大切さ、温かさに気付かせ、よりよい人間関係を築いていってほしい。

(3) 資料について

本資料は、学校生活においてもよく見られる光景である。体育科でのゲームは児童に人気があるが、苦手な子もいるのが現実である。

さとしのチームには、フラッグフットボールがあまり得意でなくやがっている。試合に勝てないことで腹を立てるさとしであったが、放課後一人で練習するはずやの姿を見て、いっしょに練習を始める。フェイクやブロックの動きの練習をしているうちに、同じチームの仲

間も参加するようになった。次の試合でも負けてしまうが、腹を立てなかったさとしの心に共感させ、勝敗にかかわらずゲームを楽しむには、チームや友だちの温かい言葉が欠かせないことに気付かせていきたい。

6 ねらい

互いに理解し、信頼し、助け合って友情を深めようとする心情を育てる。

7 本時の展開

	学習活動（主な発問）	予想される児童の反応	指導上の留意点◎評価の観点
導 入	1 体育のアンケートをもとに、これまでの自分を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 友だちに少し文句を言ってしまった。 自分のことばかり考えていた。 試合に負けたから。 チームワークがよくない。 	<ul style="list-style-type: none"> 体育アンケートの内容をパワーポイントとで提示し、全体の状況を把握させる。 本資料冒頭場面での出来事から想像させ、資料への興味・関心を高める。
	2 「こんなチームで勝てるはずがない。もう、こんなチームで試合をしたくない。」とさとしが言った言葉を聞いて、何が起こったのか想像し、発表する。		
展 開	3 「さとしの心」を読んで話し合う。		<ul style="list-style-type: none"> 場面の絵を提示し、状況を印象づける。
	①「今度は勝とうね。」と、かずやから話しかけられたさとしは、どんな気持ちだったか。	<ul style="list-style-type: none"> こんなチームは嫌だ。 かずやのせいで負けたんじゃないか。 	<ul style="list-style-type: none"> 試合に負けたのはかずやのせいだと、自分のことしか考えていない、さとしの気持ちを考えさせる。
	②一人で練習するかずやを見て、さとしはどんな気持ちになったか。	<ul style="list-style-type: none"> かずやも、うまくなろうとがんばっているんだ。 この前は、かずやに悪いことを言ってしまったなあ。 いっしょに練習していこう。 	<ul style="list-style-type: none"> かずやも、うまくなりたいと思い練習していることに気付いた、さとしの気持ちに共感させる。
	③みんなといっしょに練習を始めたかずやは、どんな気持ちになったか。	<ul style="list-style-type: none"> うれしいな。みんな、ありがとう。 一人で練習していても、うまくならなかったかも。 次の試合は、がんばって勝ちたいなあ。 	<ul style="list-style-type: none"> みんなといっしょに練習し、さとしが教えてくれることに感謝する、かずやの気持ちを深く考えさせるようにする。
	④また試合に負けてしまったときの、さとしの気持ちはどうか。	<ul style="list-style-type: none"> 悔しいけれど、みんなでがんばったんだ。 かずやに、今度はタッチダウンを決めてもらいたい。 また練習していけば、きっと勝てるようになる。 試合に勝つより、楽しいことがあるんだ。 	<ul style="list-style-type: none"> 前回の負けとは違う思いをもったさとしの気持ちに共感させる。 ◎前回とは違うさとしの気持ちについて、考えを深めることができたか。
4 友達と助け合って良かったと思ったときの経験を話し合う。			
⑤これまでの生活で、友だちと助け合ったり協力したりして、気持ちがよかったことはあるか。 ・児童から出た言葉を例にして、その場面を想定して、言葉かけを試みる。	<ul style="list-style-type: none"> 昼休みにサッカーをしているときに、ミスをしてしまったが、「ドンマイ」と励ましてくれた。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の反応が少ないときはあらかじめ教師が把握していた出来事を紹介して、その時の児童の気持ちを想起させていく。 ◎これまでの友だちとのかかわりについて、振り返ることができたか。 	
終 末	5 教師の説話を聞く。		<ul style="list-style-type: none"> 教師自身の体験から、友情やチームワークに対する思いを語る。

<授業のふりかえり>

- ・導入部分で、体育の事前アンケートを入れたのが実際の自分たちのことを振り返って効果的であった。
- ・教材「さとしの心」が子どもたちの実態に近く、すんなりと展開に入れたのではないと思う。
- ・チームワークについて、意識させたいあまり、発問が少し誘導的になっていた。
- ・ここでも出てきた子どもの言葉を、体育の授業で生かしていきたいと感じた。

体育学習指導案 (1/11~6/11)

体育 11時間扱いの第1時間目 平成23年10月6日(木) 第6校時 (14:50~15:35)			
ねらい1 学習のねらいや進め方を知り、学習の見通しを持つ。			
本時のねらい (1) 自分の役割を理解し、フラッグフットボールの楽しさ、ゲームの仕方について知る。 (2) 友だちと協力して、用具の準備や片づけをしようとする。			
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援
20分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・整列・挨拶 ○ オリエンテーション <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割を理解し、フラッグフットボールの楽しさ、ゲームの仕方について知る。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・フラッグフットボールについて大まかなイメージをつかむ。 ・ボールの扱い方、フラッグの付け方、ピブスの着方、その他、準備するものを説明。 ・チームワーク3か条を全員で決める。 ・チームごとに役割を決定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合はすばやく、整列はキャプテンを先頭に、挨拶は元気よく全時間行うことを伝える。 ・最低限のルールを説明し、学習していく中で、みんなが楽しめるルールを考えていくことを伝える。 ・ボールの扱い方、フラッグの付け方、ピブスの着方、その他、準備するものを説明し、学習していく中で、みんなが安全に楽しめるためのルールであることを伝える。 ・チームワーク3か条がフラッグフットボールの授業を行う上で必要であることを理解させるように伝える。 ・チームで役割を決定させ、責任を持ってその役割を遂行させるようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>①学習資料をもとに、ゲームの行い方について、具体的に説明しながら確認する。</p> </div>
20分	なか	<ul style="list-style-type: none"> ○ 場の準備、準備運動 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[学習内容]</p> <p>友だちと協力して、用具の準備や片づけをすること。</p> </div> <p>1 ゲームⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを知り、ゲームを行う「しっぽ取りゲーム」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦で人数は5人対5人。 ・20秒間の2セット行う。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・場の用意、片付けをみんなです安全に行うように伝える。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・自分の役割を理解し、チームで話し合いながらゲームを進めるように伝える。 ・チーム対抗で行い、記録係の児童がポイントを記入するように伝える。 ・ルールが理解できていない児童には近くによって助言する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③役割分担を、しっかりと確認させ、仕事をやらないことで、みんなの活動まで停滞してしまうことを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p> </div>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入 <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入の仕方の説明を開き、記入する。 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・今日の感想を何人からか聞き、よい動き、言葉を紹介する。 ・みんなです安全に片付けできるように伝える。

<授業のふりかえり>

- ・あらかじめ想定していた言葉が授業中の発言や道徳のワークシートから見られた。それらの言葉を用いてチームワーク3か条を作り出したことで子どもたちにとって受け入れやすかったのではないかと思われる。
- ・授業のほとんどが説明であったので、オリエンテーションとして座学で教室等でじっくりやってもよかったのではと意見をいただいた。
- ・チームワーク3か条をこれから浸透させていけるよう工夫が必要である。

体育 11 時間扱いの第 2 時間目 平成 23 年 10 月 11 日 (火) 第 5 校時 (14:00~14:45)

ねらい 2 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。

本時のねらい ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイントの動きができるようにする。

時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列ができていないか確認する。 ・場の準備をみんなで行っているか確認する。 	
35分	なか	<p>【学習内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の動きで相手を惑わすフェイントの動きがわかり、その動きができるようにすること。 ・味方が走ることができるブロックの役割がわかり、ブロックするにはタイミングよく守備者の前や横に立つ動きができるようにすること。 <p>1 ゲームⅠ 「しっぽ取りゲーム」</p> <p>2 ゲームⅡ 「1対1ランゲーム」</p> <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦で行う。 ・全員の攻撃が終わったら、攻守交替。 ・前半後半の2セット行う。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば1点。 <p>3 ゲームⅢ 「2対1ランゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手とルールを確認しゲームを行う。 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦で人数は2人对1人。 ・攻撃は5回を1セットし、前半後半の2セット行う。 ・メンバーはローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えると1点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・チーム対抗で行い、記録係りの児童がポイントを記入するように伝える。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p> <p>たこと意識させていく。</p>	<p>【運動の技能】</p> <p>③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイントの動きができる。 (行動観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・今日の感想を何人からか聞き、よい動き、言葉を紹介する。 	

<授業のふりかえり>

- ・内容を盛りこみすぎて、計画通りできなかった。
- ・フェイントやブロックの技能が目標であったが、何を持ってできたのか、指標がなかった。子供たちが具体的にわかるようにしたい。やはり、モデルがあるとわかりやすい。
- ・ディフェンスのテンションがオフェンスに比べ、とても低いように感じる。ディフェンスのモチベーションを上げる方略も必要である。
- ・道徳とも関連していくが、はげまし合いなどが今後見られるとよい。
- ・安全面で、ボールを投げて返している児童がいた。なぜ、投げて返してはいけないのか、考えさせていきたい。

ねらい 2 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。

本時のねらい ブロックやフェイントの動きをつかって、ためしのゲームができるようにする。

時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5 分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列ができていないか確認する。 ・場の準備をみんなで行っているか確認する。 	
35 分	なか	<p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の動きで相手を惑わすフェイントの動きがわかり、その動きができるようにすること。 ・味方が走ることができるブロックの役割がわかり、ブロックするにはタイミングよく守備者の前や横に立つ動きができるようにすること。 ・簡単なゲームができるようにすること。 <p>1 ゲームⅠ 「宝運びゲーム」</p> <p>2 ゲームⅡ 「3対3ランゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手とルールを確認し、ゲームを行う。 ・手渡しパス及びフェイクの説明をする。 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人対3人。 ・攻撃は5回回り、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えると6点。ラインごとに3点、2点、1点と加点される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・提示した作戦カードをもとに作戦を考えさせる。 ・作戦が決まったり、ディフェンスがうまくいったりするなど、よいプレイには積極的に称賛していく。 ・ブロックなど、仲間の協力があつたから成功したこと意識させていく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】</p> <p>③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイント動きができる。 (行動観察、学習カード)</p>
5 分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・今日の感想を何人からか聞き、よい動き、言葉を紹介する。 	

<授業のふりかえり>

- ・欠席、見学含めて9人という非常事態で、急遽6チームの編成を4チームにした。
- ・「ラインをでた、でてない」「押した、押してない」「2点だ、いや3点だ」などのもめ事が多く発生し、想定していた通りのことが起こった。
- ・授業の最後に、「今日の授業が楽しく感じた人」と聞いたところ、みんな手が上がらず、「なぜ、楽しくなかったのか」と聞いたところ、「文句がでた」との意見が多数であった。やはり、チームワーク3か条が大切だと再認識できた。
- ・ジャッジで迷ったときどうするかについて、子供たちから「審判をたてた方がよい」との意見がでる。
- ・誰が審判をやるかについては、意見が割れたため、どうすればよいか次の時間まで考えてくることを宿題にした。

体育 11時間扱いの第4時間目 平成23年10月13日(木) 第6校時(14:50~15:35)				
ねらい2 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。				
本時のねらい (1) ボールを手渡すことができるようにする。 (2) フラッグフットボールのゲームに進んで取り組もうとする。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備では、みんなで行っているか確認する。 	
35分	なか	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを手渡し(ハンドオフ)するには、味方のお腹に静かにおくようにすること。 ・フラッグフットボールの楽しさや、喜びに触れることができるよう、進んで練習やゲームに取り組むこと。 </div> <p>1 ゲームⅠ 「宝運びゲーム」</p> <p>2 ゲーム 「3対2ランゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手とルールを確認しゲームを行う。 ・手渡しパスおよびフェイクの説明をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人对2人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば6点。ラインごとに3点、2点、1点と加算される。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・提示した作戦カードをもとに作戦を考えさせる。 ・作戦が決まったり、ディフェンスがうまくいったりするなど、よいプレイには積極的に賞賛していく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>①取り組まない原因は何かを丁寧に聞き取り、その問題を一緒に解決していくことで、自分だけでなく、チームやクラスみんなが楽しくなることを丁寧に伝えていく。</p> </div>	<p>【運動の技能】</p> <p>②ボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。(行動観察、学習カード)</p> <p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>①ゲームに進んで取り組もうとしている。(学習カード、行動観察)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・試合中のパスがつながる動きがあったか聞く。 	

<授業のふりかえり>

- ・昨日の審判の件は、試合にでていない人がやることで話はまとまった。
- ・昨日に引き続き、欠席見学ふくめて9人。6チームを4チームに編成し授業を行った。
- ・昨日、突然のチーム変更で、かなり混乱したようであったが、今日は、昨日のこともあって、みんながとても前向きに、楽しく取り組んでいる様子がうかがえた。
- ・楽しくするためには、やっぱりチームワーク3か条が大切であることの確認をした。さらに、ハイタッチの話をし、みんながいい雰囲気になるので、みんな練習をした。
- ・コートの中でゲームをしている人だけでなく、ゲームにでていない人もゲームに集中していた。
- ・授業なかで、「下がらずにフラッグをとった方がいいぞ」や、「ブロック、ブロック」など周りからとてもいい声かけがあるので、もっとひろってあげていくようにしたい。
- ・綱引きの練習の声や、ヘリコプターの音等、雑音が多かったが、子どもたちはその音を気にすることなく、とても集中して取り組んでいた。

ねらい2 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。

本時のねらい ボールの投げ方を知り、前パスができるようにする。

時間	階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列ができていないか確認する。 ・場の準備をみんなでやっているか観察する。 	
35分	なか	<p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをパスするには、ひじを意識して、腕を振り下ろすように投げること。 <ol style="list-style-type: none"> 1 ゲームⅠ 「しっぽ取りゲーム」 2 スキルアップドリル 「前パスをしてみよう」 ・ボールの握り方、投げ方、キャッチの仕方を説明する。 ・狙ったところ(友だちが動かず取れる場所)に投げられるようにキャッチボールをする。 3 ゲームⅢ 「3対1パスゲーム」 ・対戦相手とルールを確認しゲームを行う。 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦で、人数は3人対1人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば3点。ラインごとに2点、1点と加点される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・ボールの投げ方(パス)を確認する。 ・互いの声かけや、パスのタイミングなど工夫して取り組ませる。 ・提示した作戦カードをもとに作戦を考えさせる。 ・引きつけ役のおかげで得点することができたことを意識させる。 ・作戦が決まったり、ディフェンスがうまくいったりするなど、よいプレイには積極的に賞賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p>	<p>【運動の技能】</p> <p>②ボールを手渡したりパスを出したりすることができる。(行動観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 	

<授業のふりかえり>

- ・月曜日ということ、担任が出張でいないことなど、様々な条件が重なって、いつもとは違う雰囲気であったが、子どもたちは、大きく学習活動にそれることなく、がんばっていた。
- ・欠席や見学が減り、チームも4チームから元の6チームに久しぶりにもどったこともあり、自分の役割ができていないなど、チームとしてはこれからといった感じである。
- ・パスは、練習時は、思いっきり投げることに集中し、相手のことを考えずに投げているが、3対1のゲーム形式になると、ショートパスが中心であったが相手のことを考えて投げられていた。
- ・3対1パスゲームでは、ショートパスを通して、あとはブロックなどで人数によるパワープレーが中心であった。今日のねらいが、パスプレーであったのでゲームの方法などを考慮する必要がある。

ねらい2 チームで協力して簡単なランプレーやパスプレーの作戦を立て、その作戦に合った動きをする。

本時のねらい フラッグフットボールのゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、考えたりしている。

時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 	
35分	なか	<p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フリーの味方にパスを出したり、前パスなど、空いているスペースを活かす動きをするなど、フラッグフットボールのゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、立てたりすること。 <p>1 ゲームⅠ 「宝運びゲーム」</p> <p>2 ゲームⅡ 「3対2パスゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手とルールを確認しゲームを行う。 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦で、人数は3人対2人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側はゴールラインを超えれば3点。ラインごとに2点、1点と加点される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・ゲームを行う前に、習得させたい動きはどのようなものか模範しながら説明する。 ・ボールの投げ方(パス)を確認する。 ・互いの声かけや、パスのタイミングなど工夫して取り組ませる。 ・提示した作戦カードをもとに作戦を選んだり、考えさせたりする。 ・引きつけ役のおかげで得点することができたことを意識させる。 ・作戦が決まったり、ディフェンスがうまくいったりするなど、よいプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③学習資料をもとに、作戦について、具体的に説明しながら確認する。</p>	<p>【運動についての思考・判断】</p> <p>③ゴール型(フラッグフットボール)のゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を選んだり、考えたりしている。(発言、行動観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・チームワーク3か条を何も見ずに復唱できるくらい定着が見られるようになってきた。
- ・小道具(ミニホワイトボードセット、電子ホイッスル等)の仕掛けが子供たちの作戦を活性化している。
- ・ノートを書くのに時間をとられすぎて、練習やゲームなどの運動学習時間が少なくなりました。
- ・時間の都合で作戦がまとまっていないうちにスタートしたが、もう少し時間をとってよかった。
- ・今日の目標が、選ぶことと考えることの2つが複合していた。スモールステップで、今日は選ぶことだけを目標として取り組んでもよかったのではないかと思う。
- ・最後の質問で、「どの作戦を選んだのか。」「それがどうだったのか。」など選んだことを全体で共有することができていなかった。よって何が有効な作戦なのか、課題は何なのか見えにくい。今後の課題である。

道徳学習指導案（2／3）

- 1 日時 平成23年10月20日（木） 第5校時（14:00～14:45） 第6校時（14:50～15:35）
- 2 学年・組 第3学年A組（31名） B組（31名）
- 3 主題名 フェアプレイについて考えよう 2－（1）礼儀
- 4 資料名 「さとしの心（第2部）」 自作資料

5 主題設定の理由

（1）ねらいとする道徳的価値について

円滑に人間関係を築きながら社会生活を営んでいくためには、礼儀正しく振る舞うことは、非常に大切である。ちょっとした態度の行き違いから、互いに傷ついて気まずい関係になってしまい、なかなか修復できないというようなことも起こりがちである。

だからといって、ただ形上だけの礼儀正しさでは、心が通い合わない。互いに相手の立場を思いやり、人として尊重していく心が形となって表れたものが礼儀である。

そんな人間尊重の精神を基盤として、礼儀が互いの気持ちをよくし、楽しく生活するうえで大事なことを理解し、真心を持って接しようとする態度を身につけていくようにしたい。

（2）児童の実態について

体育の授業でみんなで決めた「チームワーク3か条」(①チームの仲間に文句は言いません。②チームの仲間をほめたりはげましたりします。③自分の役割に責任をもち、チームの仲間と協力します。)がとてもよく守られ、チームワークが向上してきている。学習カードや授業の雰囲気を見る限り、体育授業で多くの児童が楽しさを感じてきているように思う。

しかしながら、体育授業でゲームとなると、様相は一変する。どのチームも勝ちたいし、負けると悔しい。なので、当然ながら、「サイドラインを出たとか出てないとか」「押した、押してない」「反則だ、反則じゃない」など、自分たちが不利になる判定に対しての審判への文句、相手チームへの文句などが表出している。

チームの中での人間関係は育ってきているが、それ以外の人間関係が育ってきているとは言い難い。ゲームは審判や相手がいるから成立する。そのためには、礼儀の大切さであったり、誰に対しても真心を持って接するなどの態度が必要になってくる。

この授業を通して、チームの中だけでなく、審判や相手チームに対しての態度を考えさせるきっかけとしたい。

（3）資料について

本資料の前半部分は、現在、体育授業で行っているフラッグフットボールの一場面を描いたものである。後半部分は、子供たちの解決策の一つとして考えられるよう、構成した。

チームの中で、互いに思いやったり、協力したりすることができてきているが、審判に対して、または、相手チームに対しては、そのような行動がとれていないのが現状である。それぞれの立場に立って考え、その時の気持ちを考えることによって、解決策を導き出すきっかけとなるようにしたい。

6 ねらい

礼儀の大切さを知り、誰に対しても真心を持って接しようとする態度を養う。

7 本時の展開

	学習活動（主な発問）	予想される児童の反応	指導上の留意点◎評価の観点
導入	<p>1 体育の学習カードをもとに、チームワーク3か条について振り返る。</p> <p>○自分たちで決めたチームワーク3か条が守れてきたことを確認する。</p> <p>○困った意見も出てきていることを伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの仲間に文句を言わなくなった ・チームの仲間同士、はげまし合えた。 ・私も相手チームに文句を言われた。 ・審判が不公平だった。 ・相手チームが反則をしてきた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらいとする価値への方向付けをする。 ・プライバシー、人間関係に配慮しあまり具体的な経験を発表させないように留意する。
展開	2 「さとしの心（第2部）」の前半を読んで話し合う。		
	①「出たよ」「出てないよ」この言い合いを聞いて、何が起こったのか想像し、発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・こんな場面、わたしたちの体育の時間にあつたよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本資料冒頭場面での出来事から想像させ、資料への興味・関心を高める。
	②さとしのチーム、たかしのチームのそれぞれの意見を考えさせ、ワークシートに記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・審判の見る場所が悪かったと思う。など 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのチームの立場に立ってそのときの気持ちを考えさせ、ワークシートに記入させる。
	③クラスを半分に分け、さとしチームとたかしチームに分かれ、それぞれの立場に立った意見を考え、発言しあう。	<ul style="list-style-type: none"> ・審判はちゃんと見てなかったんじゃないか。 ・確実に出てたよ。足あとがあるじゃん。 ・このままではゲームができないんじゃない。いい解決方法はないかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で書いたワークシートをもとに意見を発表させる。 ・どちらのチームの言い分も間違いではないことを確認する。 ・チームをはっきり分けて、意見を出させる。
④互いの意見を言いあったあとに、どんな気持ちになったか、聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・言い合いばかりでつまらない。 ・楽しくない。 ・何かいい方法はないのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の気持ちを思いやることの大切さに気づかせ、そのことが互いの心を通わせ、うれしい気持ちにさせることに共感させる。 <p>◎互いの意見の違いを実感し、相手の気持ちを考えることができたか。</p>	
3 「さとしの心（第2部）」の後半を読んで話し合う。	<p>○各自の解決案考えさせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンケンできめたらいい。 ・審判がいるんだから審判に従った方がいい。審判も公平に見ることが大切だと思う。 ・試合の始めと終わりは。きちんとあいさつをした方がよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは、相手や審判がいるから成立することに気づくようにする。 <p>◎いろいろな意見を聞いて、自分の解決案とその理由を考えることができたか。</p>
終末	4 教師の説話を聞く。		<ul style="list-style-type: none"> ・フェアプレイがチームワークにつながっている話をする。

8 資料 「さとしの心（第2部）」 自作資料

「でたよ。」「でてないよ。」「でたって行ってんだろ。」「でてないって行ってんだろ。」

体育の授業中に聞こえてきた言葉である。

さとしのチームは、どのチームより、はげまし合ったり、ほめ合ったりして協力しあう素晴らしいチームになっていた。もちろん、チームの中では、いっさい文句なんかはない。なので、クラスの中でも、一位、二位を争う強いチームになっていた。

さとしのチームは、たかしのチームとフラッグフットボールのゲームではげしく争っていた。さとしのチームがオフェンス（こうげき）をしていた。かずやが相手チームの選手をブロックし、さとしがサイドラインぎりぎりのところを駆け抜け、見事にタッチダウン。これで逆転だと思いきや、「ピー」、審判の笛が鳴った。

「2点。」相手チームのたかしが審判をしていて、さとしに言った。

さとしは、耳を疑った。そして、「何、行ってんの？ タッチダウンだよ。」とたかしに言った。

たかしは、「サイドラインを出てたから2点だよ。」と言い返してきた。

しかし、さとしは、ラインを出ていない自信があった。

「絶対出てないよ。タッチダウンだよ」さとしは声をあらげて言った。

さとしのチームとたかしのチームは、ラインぎわでもめあいになった。

さとしのチームも、たかしのチームも一歩も引かない。

結局、もめあいは、解決することなく、次のゲームが開始され、点数を書くことができなかった。

さとしのチームも、たかしのチームもすっかりしないまま体育の授業が終わった。いつもは仲良しのさとしとたかしは体育が終わった後もなんだか気まずい。

休み時間にさとしのチームメイトであるかずやが、さとしに「たかしくんのチームと話をしようよ」と提案した。さとしも気になっていたので、たかしのチームと話し合うことにした。

さとしもたかしも少し時間がたったせいか、お互いに「さつきはごめん」と言い合えた。お互いに強く言ってしまったことを気にしていたのだ。

さとしは、「あんな時、どうすればよかったんだろう？」と考え始めた。

するとさとしと同じチームのけんじが「じゃんけんでもいいんじゃない。すぐに決まるし。」と言ってきた。

それに対して、かずやは、「ん～、何かあるごとに毎回じゃんけんするのもどうなのかな？」と疑問を投げかけてきた。

みんなが少し悩んでいると、ゆきこが

「わたしは、審判がいるんだから、審判のいうことを聞くべきじゃないかなと思うよ。」と言ってきた。

「そうだね、やっぱりそれが一番いい。」さとしのチームのみんながそう考えた。

すると、審判をやっていたたかしが、「そうだね。審判をやるときは、公平にやるのが大切だね。」と言ってきた。

「それと、チームワーク3か条には、『チームの仲間には文句は言いません』ってあるけど、相手チームにも審判にも言わないようにしようよ。」かずやが言ってきた。

「いいね～。賛成。」みんなが言った。

「そうだな、ゲームは審判や相手がいるからできるんだよね。」とさとしが言った。

「おれは、サッカーを習っているけど、試合のはじめと最後に必ずあいさつして握手をするんだよね。お互いのがんばりをたえあうんだよね。」たかしが言った。

「いいわね。それ。体育でもやろうよ」ゆきこは言った。

「よし決まりだ。つぎは絶対勝つからな。さとし。」「OK！たかし！正々堂々と戦おうぜ。」

さとしのチームとたかしのチームはお互いにフェアプレイを誓った。

みんな、次の体育の時間がまた楽しみになった。

<授業のふりかえり>

- ・最後に価値を押し込めている感があった。
- ・板書計画、パワーポイントが効果的であったように感じる。
- ・資料から自分ではないけど、自分に置きかえることができているので、体育では言えなかったことを、子供たちは心にあった言葉をはきだしていた。
- ・意見を出し合うが20分あり、少し長かったように思う。
- ・解決する方法を見つけ出す方法論の話し合いになりそうになっていた。「どんな気持ちでゲームをするの」や、「何で審判に従うの」などの心情の部分をもう少し強調したほうがよかった。
- ・資料を分断しなければどうだったか。道徳はおしりからという言葉もあると教えていただいた。今後の課題としたい。
- ・資料の作り方について、エッセンスをいれると討論もやりやすい。読みこんでいくことで価値が見えてくる資料にした。

体育学習指導案 (7/11~10/11)

体育 11時間扱いの第7時間目 平成23年10月21日(金) 第5校時(14:00~14:45)				
ねらい3 チームで作戦を立て、役割を実行し、ゲームを楽しむ。				
本時のねらい (1) ボールを持ちながら、相手をかわしたり、走り抜けたりすることができるようにする。 (2) ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・ ○ 本時の学習のねらいの確認 ○ 準備運動 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・「フェアプレイ3か条」について、合意形成を図る。 ・基本的な作戦を提示し、児童が作戦を選んだり、考えさせたりする材料となることを伝える。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する。 	
35分	なか	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手のいない場所に向かって走ったり、相手との間合いを考えてジグザグに走ったりすること。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめること。 </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 作戦タイム <ul style="list-style-type: none"> ・前時までの作戦を振り返り、本時のゲームの作戦を考える。 2 作戦に応じたチーム練習 3 リーグ戦 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人对3人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば6点。ラインごとに3点、2点、1点と加点される。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・チームに話し合っている ・習得させたい動きとかけ離れている児童には近くに寄って助言する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>④安全確認をしないことが怪我につながることを丁寧に説明していく。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・プレー上で、相手を引きつけたり、ブロックしたりするなどチームのための動きができていない児童を積極的に賞賛する。 ・TDが決まったり、パスを通ったりするなど、良いプレイにはチームでたたえ合えるよう声をかけていく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>①具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p> </div>	<p>【運動の技能】</p> <p>①ボールを持ちながら、相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。(学習カード、行動観察)</p> <p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。(学習カード、行動観察)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 ・試合を行う中で、困ったことはないか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・授業としては、流れが悪く、煩雑な授業であった。理由としてあげられるのは、やはり、途中で休んだ児童が多く、一度、グループ編成を変えていることがあげられる。欠席が減り、元のチーム編成にもどったが、まだまだチームとして成熟しておらず、これからの課題である。
- ・道徳で考えたフェアプレイ3か条をみんなの合意の元、守っていくことにした。子供たちは守ろうという意識は、個人カード等を見るととても高いことがわかる。道徳の授業が、体育に生かされているのではないかと考えられる。しかし、守らなければいけないとは思っているものの、これを実戦することの難しさにはぶつかっているようであった。
- ・道徳で考えたことを元に、少しずつ実戦していければと考える。
- ・短い時間でのハドルなので、より明確なカードが必要であった。
- ・ディフェンスについても、アドバイスが必要ではないかと考えられる。

体育 11時間扱いの第8時間目 平成23年10月25日(火) 第5校時(14:00~14:45)				
ねらい3 チームで作戦を立て、役割を実行し、ゲームを楽しむ。				
本時のねらい みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、練習の方法や練習するときの規則を選ぶことができるようにする。				
時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備 ○ 本時の学習のねらいの確認・ ○ 準備運動・宝はこびゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する 	
35分	なか	<p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、これまでの学習を活かして、練習の方法や練習するときの規則を選ぶこと。 <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム 2 作戦に応じたチーム練習 3 リーグ戦 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人对3人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば6点。ラインごとに3点、2点、1点と加点される。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・基本的な作戦やその学習方法を児童がいつでも見られるように提示し、児童が作戦を選んだり、考えさせたりする材料となることを伝える。 ・習得させたい動きとかけ離れている児童には近くに寄って助言する。 ・プレー上で、相手を引きつけたり、ブロックしたりするなどチームのための動きができていない児童を積極的に賞賛する。 ・TDが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイにはチームでたたえ合えるよう声をかけていく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>②学習資料をもとに、練習の方法や練習するときの規則について、具体的に説明しながら確認する。</p>	<p>【運動についての思考・判断】</p> <p>②みんなで計画した作戦が、ゲームでいかされるように、練習の方法や練習するときの規則を選んでいる。</p> <p>(発言・観察・学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・選んだ作戦を達成できたか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・本時のねらい(練習の方法や練習するときの規則を選ぶこと)は、難しすぎた。本時のねらいをするなら、ゲームはなしでそれだけをやってもよかった。
- ・審判がきちんとみることを指導して行くべきだ感じた。
- ・作戦カードを作ったのはよかったが、見る時間もあまり取れず、話し合いが進まないまま、ゲームになったような感がある。じっくり見る時間、話し合う時間を確保する必要がある。
- ・やるべきことが多すぎたので、今後に生かしたい。

体育 11 時間抜きの第 9 時間目 平成 23 年 10 月 26 日 (水) 第 6 校時 (14:50~15:35)				
ねらい3 チームで作戦を立て、役割を実行し、ゲームを楽しむ。				
本時のねらい ボールを持っている味方が生かされるように、ブロックやフェイクの動きができるようにする。				
時間	階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備 ○ 本時の学習のねらいの確認 ○ 準備運動・しっぽ取りゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 ・場の準備をみんなで行っているか観察する 	
35分	なか	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイクの動きを組み合わせてたりするなどの動きをすること。 </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時の振り返り、作戦タイム 2 作戦に応じたチーム練習 3 リーグ戦 <ul style="list-style-type: none"> ・対戦相手・ルール・記録の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人对3人。 ・攻撃は5回行い、ローテーションする。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば6点。ラインごとに3点、2点、1点と加点される。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・基本的な作戦やその学習方法を児童がいつでも見られるように提示し、児童が作戦を選んだり、考えさせたりする材料となることを伝える。 ・習得させたい動きとかけ離れている児童には近くに寄って助言する。 ・プレー上で、相手を引きつけたり、ブロックしたりするなどチームのための動きができていない児童を積極的に賞賛する。 ・TDが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイにはチームでたたえ合えるよう声をかけていく。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>③具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友達が見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</p> </div>	<p>【運動の技能】</p> <p>③ボールを持っている味方が走ることができるようにブロックやフェイクの動きができる (ゲーム記録カード、行動観察、学習カード)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・作戦を達成できたか聞き取る。 	

<授業のふりかえり>

- ・話し合いの仕方、勝負へのこだわりなど、チームとして、機能してきた。
- ・勝負へのこだわりが出てきた分、もめごとが起こっている。もめごとが起こらない工夫が必要であると感じた。
- ・もめごとの原因は、ルールの不徹底だと思われる。また、審判の立つ位置や、旗を持たせるなどの工夫が必要である。
- ・まとめのところで、本時のねらいの部分をもっと強調して振り返ることが必要であったと思われる。次時の課題とした。

ねらい3 チームで作戦を立て、役割を実行し、ゲームを楽しむ。

本時のねらい 規則を守り、友達と励ましあってフラッグフットボール大会を行い、勝敗の結果を受け入れようとする。

時間	段階	学習活動と内容	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集合・挨拶・場の準備・準備運動 ○ 本時の学習のねらいの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合・整列の確認をする。 	
35分	なか	<p>[学習内容]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れたり、単元最後のイベントであるフラッグフットボール大会を盛り上げようとする。 <ol style="list-style-type: none"> 開会式 リーグ戦による総当り戦 (Aブロック、Bブロック、Cブロック、Dブロック) 決勝戦 (Aブロックの1位とBブロックの1位) (Cブロックの1位とDブロックの1位) ・ルールはリーグ戦と同じ <p>～主なルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は3人对3人。 ・攻撃は4回行う。 ・攻撃側は、ゴールラインを超えれば6点。ラインごとに3点、2点、1点と加点される。 <ol style="list-style-type: none"> 表彰式、閉会式 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の習得させたい動きを確認する。 ・開会式をきちんとした態度で行うことによって、フラッグフットボール大会がより盛り上がることを伝える。 ・得点や審判などの係りをスムーズに行うことによって、フラッグフットボール大会がより盛り上がることを伝える。 ・これまで意識して取り組んできた、「チームワーク3か条」や「フェアプレイ3か条」を意識することでフラッグフットボール大会がより盛り上がることを伝える。 ・TDが決まったり、パスが通ったりするなど、良いプレイには積極的に称賛していく。 <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>②規則を守らないことは、みんなに嫌な思いをさせることを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>②規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。 (学習カード・行動観察)</p>
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カード記入・学習の振り返り ・学習カードの記入 ・学習の振り返り ○ 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・カード記入がわからない児童には、近くに寄って個別に説明する。 ・単元を通しての感想を何人かに聞く。 	

<授業のふりかえり>

- ・学年合同で取り組んだこと、開会式や表彰式、閉会式を取り入れたこと、開会式で校長先生が励ましの言葉をかけてくれたことなど、祭典性を持たせたことによって、子どもたちも大いに盛り上がった。
- ・前時までの反省を生かして、ルールの確認、審判の方法等を徹底した。見ている班も得点係りなどの役割を与えたのがよかった。
- ・これまで学んできた、チームワーク3か条、フェアプレイ3か条がよく守れていて、多くの児童が楽しかったと答えていた。
- ・勝って泣いている児童や、逆に負けて泣いている児童もいたが、とてもすがすがしい涙であった。
- ・これまで、勝っていなかったチームが優勝するなど、ドラマティックな展開であった。
- ・勝っていたチームは、ディフェンスが組織的になってきていた。

道徳学習指導案（3／3）

- 1 日時 平成23年10月28日（金） 第5校時（14：00～14：45） 第6校時（14：50～15：35）
- 2 学年・組 第3学年A組（31名） B組（31名）
- 3 主題名 チームワークやフェアプレイを生活に生かそう 2－（3）信頼・友情
- 4 資料名 「さとしの心（第3部）」 自作資料

5 主題設定の理由

（1）ねらいとする道徳的価値について

少子化や核家族の進行、地域の中での異年齢集団での遊びの減少などにより、人間関係が希薄になり、児童にとってよりよい人間関係がはぐくめなくなっている。感情のコントロールができず、自己中心的な考えから人を傷つけてしまう事件へと発展する例も報道されている。様々な生活環境の変化はあるものの、児童は学校などでの集団生活や人間関係を通して、自制する心、協力する喜び、友情の大切さを学んでいくことは今も昔も変わらない。さまざまな人間関係を通して友達の良さを知り、助け合っとうじょうをはぐくむ心を育てたい。

（2）児童の実態について

体育の授業でみんなで決めた「チームワーク3か条」（①チームの仲間に文句は言いません。②チームの仲間をほめたりはげましたりします。③自分の役割に責任をもち、チームの仲間と協力します。）と「フェアプレイ3か条」（①審判にも文句は言いません。②相手チームにも文句は言いません。③試合の始めと終わりには挨拶と握手をする。）が体育の授業においては、とても意識して取り組んでいた。結果、少しずつ定着してきているように思う。

楽しく体育の授業をやるための方法を身につけてきたが、果たして、それが自分たちの生活場面でいかされているかが疑問である。生活の様々な場面を想定させて、体育で学んだことが、いろいろなところでいかせること、また、それをいかすことによって、もっと友だちと楽しくできることに気づいてもらいたい。

（3）資料について

本資料は、児童の生活場面で見られる光景である。掃除当番や、給食当番、係り活動などグループで行動する場面はとても多い。そこではいろいろなトラブルが起こる。原因の多くは、自己中心的な発言や行動が発端となることが多い。

掃除の場面で言い争っているけんじとゆきこに対して、さとしは、体育の場面のことを思い出させるような発言をする。けんじとゆきこは、何かに気づいたかのように、そのトラブルは解決する。

また、遠足の場面で注意事項として、先生がみんなに説明をする。「3年生全体が一つのチームとして守らなければならないこと」、「チームが相手に対して守らなければならないこと」の2点を話した。子供たちはみんな顔を見合わせ、先生が何を言いたいのかを理解したようであった。

みんなで楽しむために、互いに理解し信頼し助け合うことを学んでもらいたい。

6 ねらい

互いに理解し、信頼し、助け合っとうじょうを深めようとする心情を育てる。

7 本時の展開

	学習活動（主な発問）	予想される児童の反応	指導上の留意点◎評価の観点
導 入	1 昨日のフラッグフットボール大会をふり返る。 ○昨日の大会は楽しめたか、発表する。 ○なぜ、みんなが楽しめたと思うか、発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・審判に文句を言わなくなった。 ・相手チームにも文句を言わなくなった。 ・ゲーム始めのあいさつや握手ができた。 ・チームワーク3か条が守れた。 ・フェアプレイ3か条が守れた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらいとする価値への方向付けをする。 ・自分たちで決めたチームワーク3か条に続けてフェアプレイ3か条も守れてきたことを確認する。 ・プライバシー、人間関係に配慮し、あまり具体的な経験を発表させないように留意する。
	2 体育の授業で学んだことをまとめ、学校生活ではどうか考える。 ①チームワーク3か条やフェアプレイ3か条が守れたと言っているが、なぜ、それらが必要だったのか。 ②学校生活でグループの活動でもめたことはないか、また、どんな気持ちなるか。 (ワークシートに記入する)	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しむために必要。 ・勝手も負けても、楽しめるようにするため。 ・係り活動をやってくれない人がいる。 ・そうじの時、ふざけている人がいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で書いたワークシートをもとに意見を発表させる。
展 開	3 「さとしの心（第3部）」を読んで話し合う。		
	③なぜ、さとしとかずやは笑みをうかべたのですか。 (グループで役割を決め、演じてみる。)	<ul style="list-style-type: none"> ・チームワーク3か条を思い出してくれたことした。 ・友だちが仲直りすることが楽しいと感じた。 	◎役割演技させることで、互いの意見の違いを実感し、考えることができたか。
	④さとしとたかしが「ニヤッ」と笑ったのはなぜか。	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなで楽しくできると思ったから。 	
	4 グループの中や他のグループともめたとき、どのようにすればよいか考える。 ⑤グループの中で、または、他のグループともめたとき、あなたは、どうすればよいか感じたか。	<ul style="list-style-type: none"> ・体育の時と同じ、チームワーク3か条が使えるのではないか。 ・友だちの気持ちになって考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の気持ちを思いやることの大切さに気づかせ、そのことが互いの心を通わせ、うれしい気持ちにさせることに共感させる。 ◎いろいろな意見を聞いて、自分の解決案とその理由を考えることができたか。
終 末	5 教師の説話を聞く。		<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの大切さに気づかせたい。

8 資料 「さとしの心（第3部）」 自作資料

そうじの時間、何やらもめ事をしている声がする。
「今日は、おれがほうきだよ。」
「昨日もほうきをやったでしょう。だから、今日はわたしよ。」
けんじとゆきこが言い争っているようである。
「どっちだっていいじゃん。はやく、そうじを終わらせて昼休みにしようよ。」
かずやは言い争いをやめさせようとしていた。
「だから、おれがほうきをやって、はやく終わらせようとしてるんじゃない。」
「それが、おかしいって言ってるの。今日はわたしがほうきな。」
かずやはあきれて2人をみていた時、さとしがやってきた。
「ごめん、給食当番が長いしちゃって、遅くなっちゃった。 どうしたの、何か雰囲気が悪そうだけど」 さとしは、いやな雰囲気を感じた。
かずやがさとしに説明した。
「二人ともほうきをやりたいらしくてさ。言い争っているんだよ。」
「へえ～、体育の時、二人ともあんなに仲良くやってたのに。」
さとしは言った。
その時、けんじとゆきこは、はっと目が覚めたような顔をした。
「昨日、そういえばおれがほうきやったんだっけ？ じゃあ、はいほうき」
けんじがゆきこにほうきを手わたした。
「いいの。ありがとう。あしたはけんじくんお願いね。」
ゆきこは、言った。
けんじとゆきこは、何かを思いだしたのか、言い争っていたことがはずかしくなったようだった。
さとしとかずやは、顔を見合わせ、笑みをうかべた。

何日かたったある日、さとしたちが楽しみにしていた遠足の日をむかえた。
遠足は、となりの町の公園まで歩いていくことになっている。
あさ、先生がみんなの前で
「今日はみんながとっても楽しみにしていた遠足ですね。しかし、ただ行くだけでは、遠足は楽しくありません。どうすれば、楽しくなるか、一人ひとり考えてほしいと思います。」

「それと、もう一つ。今日歩いていくコースには、車や自転車、他の歩行者もいらっしゃいます。今日は3年全体が一つのチームです。チームとして、どんな行動をすればよいか、よく考えましょう。」
と大きく分けて2つのこと言った。

さとしは近くにいたたかしと顔を見合わせ、「ニヤッ」とわらった。
先生が言いたいことがわかったのだ。
さとしたちだけではない。学習してきたことだから、3年生全体がわかっていたのだ。

さとしたち、3年生のみんなは、守るべきことがわかっていたので、とても楽しい遠足になった。
そして、さとしたち3年生は、より強いチームワークを手に入れていった。

<授業のふりかえり>

- ・体育で学んだことを、学校生活でも生かそうというねらいで取り組んだが、普段の生活を見ている学級担任が行えばより効果的な授業になったのではと思う。
- ・グループでロールプレイングを行ったが、役を決めるのに時間がかかってしまった。3年生の実態をつかめていなかったと思う。こちらで設定しておくべきであった。
- ・事後のアンケートから、「今回の体育や道徳で学んだことが生活に役立ったと思いますか」の質問で「思う」「どちらかと思う」と答えた児童は、76%であった。
- ・今回は、自作資料を使ったが、副読本等から間接的に考えさせることもできた。今後の検討課題である。

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、検証の視点に沿って分析し、集団的達成の喜びを味わえたかについて考察していくことにする。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の標本数については、表3-4の通りである。なお、B組の3時間目と4時間目の標本数の減少は、マイコプラズマ肺炎の疑いのある集団感染により、欠席者及び見学者が増えたためである。B組は本来、6グループでチームを編成していたが、3時間目と4時間目に関しては、チーム編成が困難となり、応急的に4グループに編成しなおした。5時間目以降については、症状が回復したので、元のチームに戻した。

また、文中の児童の記述内容については、できる限り児童が記述したままの表現で掲載した。

表3-4 文中に使用した標本数

(単位：人)

	体育①	体育②	体育③	体育④	体育⑤	体育⑥	体育⑦	体育⑧	体育⑨	体育⑩⑪
3年全体	56	51	48	49	53	54	56	57	59	59
3年A組	29	28	28	29	29	27	29	29	29	29
3年B組	27	23	20	20	24	27	27	28	30	30
事前アンケート	3年全体・・・58人			3年A組・・・28人			3年B組・・・30人			
事後アンケート	3年全体・・・59人			3年A組・・・29人			3年B組・・・30人			

(1) 手立て（道徳の時間と関連を図ることについての有効性の具体）

ア 道徳の時間が体育に役立ったか

図3-2は、事後アンケート「フラッグフットボールの授業をしていて、道徳の授業が役立ったと思いますか」について、「思う」、「どちらかというと思う」、「どちらかというと思わない」、「思わない」の4段階で記入したものである。「思う」、「どちらかというと思う」と答えた児童は全体で89%、A組で83%、B組で94%であった。

(図3-2)

表3-5は、上記の質問の回答に対しての理由を抜粋したものである。

※「さとしの心」は道徳の時間で使用した資料名である。(PP.32-33、40-42、47-49 参照)

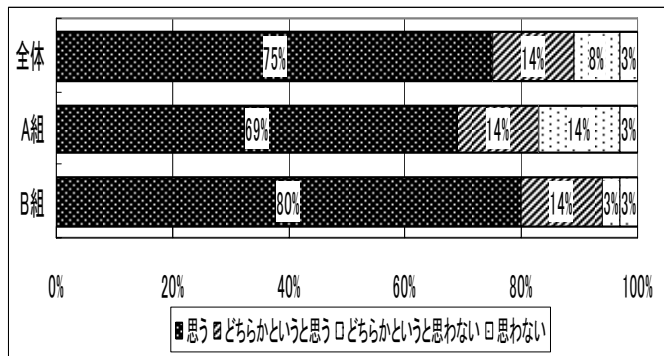


図3-2 「フラッグフットボールの授業をしていて、道徳の授業が役立ったと思いますか」という質問に対する回答（事後アンケート）

表3-5 「フラッグフットボールの授業をしていて、道徳の時間が役立ったと思いますか」という質問に対する回答の主な理由（事後アンケート）

「思う」、「どちらかと言うと思う」と答えた児童の理由	
1	「さとしの心」と同じことが起こったとき、思い出したから。
2	「さとしの心」を学習して人の心がわかるようになった。
3	「さとしの心」で友だちに文句を言ってはいけないことがわかった。
4	「さとしの心」と同じっぽくなったから、ちゃんと謝れたから。
5	「さとしの心」を読んで、文句を言うところになるんだなと思った。
6	「さとしの心」で審判に文句を言わないってやっていて、役に立った。
7	「さとしの心」で学習して、だめなこと、いいことを学習できたから。
8	道徳のさとしのチームに似ていたみたいだったから。
9	道徳の次の時間は文句を言ってしまったけど、もう絶対、励ましかけにしようと思った。

10	チームワーク 3か条やフェアプレイ 3か条も道徳でやったから。
11	道徳でチームワーク 3か条やフェアプレイ 3か条ができて、体育がとても楽しくなったと思うから。
「思わない」と答えた児童の理由	
1	みんな忘れちゃってるから意味がない。

(1) ア 「道徳の時間が体育に役立ったか」の考察

フラッグフットボールの授業をしていて、道徳の授業が役立ったと感じた児童が全体の89%を占めた(図3-2)。

道徳の授業が役立ったと感じた理由として、『さとしの心(道徳資料)』と同じことが起こったとき、思い出したから(表3-5の1)や『さとしの心』で友だちに文句を言っ
てはいけないことがわかった(表3-5の3)、『さとしの心』で学習して、だめなこと、
いいことを学習できたから(表3-5の5)など、「さとしの心」という道徳資料のことを
多くの児童が上げている。「さとしの心」が実際の体育の授業で想定できそうな場面であり、
そこで考えたことがそのまま体育の時間に生かされたと考えられる。

また、「道徳でチームワーク 3か条やフェアプレイ 3か条ができて、体育がとても楽しく
なったと思うから(表3-5の11)など、チームワーク 3か条やフェアプレイ 3か条に関
する記述もある。チームワークやフェアプレイがなぜ必要なのかということについて、気づ
いたり、感じたりしている児童がいることがわかる。

「どちらかというと思わない」「思わない」と答えた児童も若干名いる。理由として、「み
んな忘れちゃってるから意味がない」と答えている。確かに、ゲームの場面になると勝負に
徹底的にこだわりながら相手チームに挑んでいく。ジャッジをめくり、分かっているもの
の思わず文句を言ってしまう場面が多々あった。その場面を捉えての正直な意見であろう。

ただ、他の多くの児童も同じような場面があったと思われるが、そのことを踏まえた上で、
「役立った」と答えている。多くの児童が、道徳の時間と関連させたことが有意義であった
と考えていることが推察できる。

イ 道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることは実際に有効か

図3-3は、今回の検証授業を参観した本校の教員、及び指導主事へのアンケートである。アンケート結果については以下に掲載する。

「道徳と体育の関連について」

「集団的達成の喜びを味わうフラッグフットボールの学習」を研究テーマとして、取り組んでいます。その達成の手段(方略)として、①道徳の授業と関連を組んだ取り組み、②チームワークを重視する体育の授業を考え実践してまいりました。

そこで、参観して下さった先生方、及び研究の概要を見下さった先生方に、道徳と体育の関連についてご質問させていただきたいと思ひます。ご協力、よろしくお願ひします。

質問1 道徳と体育を関連させて、授業を組み立てることは、有効だと思ふ。

1 思ふ	2 どちらかというと思ふ	3 どちらかというと思わない	4 思わない
---------	-----------------	-------------------	-----------

質問2 質問1の理由をお答えください。

質問3 今回の検証授業で道徳と体育を関連させたことについて、よかった点、改善すべき点などありましたら自由にお書きください。

図3-3 参観者へのアンケート

図3-4は、「道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることは有効だと思いますか」について、「思う」、「どちらかと思う」、「どちらかと思わない」、「思わない」の4段階で記入したものである。回答をした者すべてが「思う」と答えた。

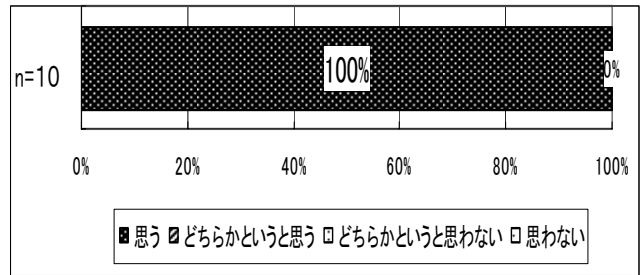


図3-4 「道徳と体育を関連させて、授業を組み立てることは、有効だと思う」に対する回答

表3-6は、上記の質問「道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることは有効だと思いますか」の回答に対しての理由である。

表3-6 「道徳と体育を関連させて、授業を組み立てることは、有効だと思う」という質問に対する回答の理由

「思う」と答えた理由	
1	<p>体育の授業では、集団でゲームをすることなどの運動をとおして、「粘り強くやり遂げる」「きまりを守る」「集団に参加し協力する」といった態度が養われる。また、健康・安全については、「生活習慣の大切さ」を知り、「自分の生活を見直す」ことへの理解にもつながる。特に、体育科の学習においては、学習指導要領の教科の目標に掲げている通り「心と体を一体としてとらえる」ことが大切であり、道徳教育の内容に示されている「1 自分自身に関すること」「2 他の人とのかかわりに関すること」「4 集団や社会とのかかわりに関すること」と密接に関係している。</p> <p>体育科で扱った内容を道徳の時間に活用することや、道徳の時間に取り上げたことに関係のある内容や教材を体育の授業で扱うことがたいへん効果的であると考える。</p> <p>さらに、小学校においては、体育や道徳の学習内容が直接学級経営に影響することが考えられ、道徳と体育の両者が相互に効果を高めあうことが大切であると考える。</p>
2	<p>体育の授業が進むにつれて、子どもたちの態度や感想によると、チームワークがよくなっていた。(変容あり)</p> <p>3年生なので、毎回授業のはじめに、チームワーク3か条とフェアプレイ3か条を皆で確認したり、道徳の授業でも補充、進化、統合にむけて努めていたので子どもたちの心情や態度につながったと思う。</p>
3	<p>チームプレイは、友だちと互いに信頼し、助け合うことで成り立つから。</p>
4	<p>小学生は、球技の場合、勝利にはしてしまい、ルールを無視し、協力や思いやり、責任等をないがしろにする傾向があるので、道徳の授業と関連を凶ったことは、とてもよいと思う。</p>
5	<p>この時期の子どもたちは、集団ゲームをすると、とかく勝敗のみにこだわり、道徳の資料のようにけんかになったりして本来楽しいはずのゲームが陰湿な雰囲気終わるということにもなりがちなので、今回のようにゲームを行う前、何回か行ってから、学習終了後と、3回にわたって道徳の授業を通して心情を培ったことは有効だったと思います。</p>
6	<p>競争型の種目の場合、「勝ち負けにこだわらない」「仲間のミスをせめない」「公正、公平な態度で望む」などの道徳の内容の4の項目に関わる内容を扱う機会が考えられます。また、ステージ・スパイラル型の場合「克己心」や努力、進取など、道徳の内容の1の項目に関わります。いずれにしても、道徳、体育で個々に取り上げるより、関連付けて指導したほうが児童にとって効果的であると考えます。</p>
7	<p>体育における言語活動の充実の為に、グループでのあり方などの基礎を築くことができるため。</p> <p>子どもたちにとっての、振り返りの場であったり、確認の場であったりするため。</p>
8	<p>体育の学習をはじめる前に道徳でチームワークの重要性を考えることで、チームワークを前提とした活動であることが強く意識付けできたと思います。また、体育を6時間行ったあと、道徳でフェアプレイを意識付けしたことも、チームワーク3か条に慣れてきた頃</p>

	に行ったので、一度に伝えるよりも効果的だと感じました。
9	道徳のみで授業を行った場合、子どもたちはどこか他人事のように感じているときがあるように思います。体育と関連させて行うことで、自分たちのこととして、より身近に道徳を学べると思いました。 特にチームワークを重視したことで、体育に大切なのは技術だけでなく、お互いを思いやることが大切だということを子どもたちも感じることもできたのではないのでしょうか。
10	体育の授業中、特に球技などチームでの活動中には、友だちともめたりし、時にはいじめに発展するようなことが少なくない。逆に良好な人間関係を作ることができる場面も多い。 道徳の授業は、身近な体験があることによって思考が深まり、道徳性の育成が図られる。 また、道徳で学んだことが、実際の生活場面で実践できるという点でも、体育との関連は有効であると思います。

表3-7は、「今回の検証授業で道徳と体育を関連させたことについて、よかった点、改善すべき点などありましたら自由にお書きください」の質問に対する回答である。

表3-7 道徳と体育を関連させたことについて、よかった点、改善すべき点は」という質問に対する回答

1	<p>道徳の時間の教材として、体育の場面を題材にした自作資料を用い、自分たちの活動場面と直接リンクできるような、子どもたちにわかりやすい授業展開であった。また、モラルジレンマ授業の理論を用い、道徳的葛藤の場面から「他の人とのかかわりに関すること」について思考を広げさせたことはよかった。</p> <p>反面、教材が体育の授業場面に特化していたため、日ごろの生活場面とのかかわりからの気づきや、他の活動場面との関連まで子どもたちの価値観を深化させることができたかについては、課題を感じた。</p> <p>また、体育の授業においては、「チームワーク」や「フェアプレイ」をキーワードに「チームの協力」や「仲良く運動すること」等、道徳的な側面から態度に関することを重点に展開したが、運動の特性やゴール型ゲームの「技能」に関する指導とのバランスが難しいと感じた。</p>
2	<p>道徳授業の資料が実態に近すぎたように思う。3回目の道徳では、中心発問についてももう少し時間をかけて考えさせたり、話し合わせる時間が取れるとよかった。</p> <p>体育については、時間配分が難しかったのではと思った。</p>
3	導入時に、道徳としての意義を確認すれば、体育の授業がそのまま道徳の実践になっていると感じた。
4	チームワークが素晴らしかった。協力や思いやりが随所で見られてよかった。失敗したり、積極性が出せなかったりしたチームメイトに「ドンマイ」や「次がんばろう」、「気にしない、気にしない」等の声が聞かれたことがよかった。どの児童も楽しそうに生きいきと活動していた。
5	ゲームを行う上でのグループ内のルール、相手チームに対するルールなどを、道徳で学習したことをもとに考えていったので、より自分たちのものとなり、実践に結びついたことが、とてもよかったと思います。道徳と体育を関連させたことで、勝敗だけでなく、友だちと協力し合い、助け合って取り組む楽しさを体得でき、今後の生活にも生かされていくと感じました。
6	最後の道徳の授業のみの参観となってしまいましたが、それでも、その道徳の時間にこれまでの体育の授業が想起されていて雰囲気伝わってきました。児童にとってもそのときの心情を発表しやすかったのではないかと思います。
7	<p>教室の落ち着いた場面で、フェアプレイやチームワークについて学んだことで、子どもたちの理解をより深め、体育での活動に生かされていた。</p> <p>また、子どもたち自身の意見をグラフなどで表示することで、できていること、できていないことが明確になり、よかった。</p>
8	1回のみでの参観でしたが、これまでの自分たちの体育の取り組みを丁寧に振り返っていたのがよかったと思いました。

9	<p>思っしてほしい気持ちを、3か条という形で合言葉にし、繰り返し言わせることはとても効果的だと思います。実際にはそうできないことが多いと思いますが、そこでの指導として、「〇〇しようと思えるといいね。」というように、思い方を聞かせるようにすると、徐々に心が育っていき、行動変容につながっていくと思います。</p>
---	--

(1) イ 「道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることは実際に有効か」の考察

道徳の時間と体育を関連させて授業を組み立てることについて、教員及び指導主事のアンケート結果からもその有効性がわかる。(図3-4) また、その理由についても、「チームワークを中心とした態度面がよくなったことやその心情面を意識させることができた」(下線)などの意見が多かった。そのほか、この時期の児童の特徴を踏まえて効果的であったと理由付けした教員や指導主事もおり(二重下線)、特にこの時期にこのような取り組みをすることがより効果的ではないかと考えられる。(表3-6)

課題点として、表3-7から、道徳の資料(自作資料)に改善すべき点があることや、体育における「技能」や「思考・判断」等の学習内容とのバランスや時間配分があげられる。

(1) 手立て(道徳の時間と関連を図ることについての有効性の具体)の考察

道徳の時間と体育の関連を図る学習指導の工夫(P.30参照)として次のように行った。

- ①道徳の時間の1時間目で資料「さとしの心」を通して、チームワークについて考え、体育授業の前半は、チームワーク3か条に重点を置いた取り組みを行う。しかし、体育授業を進めていく中で、チームワーク3か条だけでは相手チームと競い合うゲームが成り立たないことに少しずつ気づいていくだろう。
- ②そこで、道徳の時間の2時間目で資料「さとしの心(第2部)」を通して、フェアプレイについて考えさせ、体育の授業の後半は、フェアプレイ3か条に重点を置いた取り組みを行う。少しずつ、チームワークやフェアプレイといった態度が実践できるようになるであろう。
- ③そして、道徳の時間の3時間目では、資料「さとしの心(第3部)」により、これまで学習してきたチームワークやフェアプレイが生活の場面で使えないか考えさせる活動を行う。

このような工夫を行った結果、子どもたちの事後アンケートの記述から、道徳の資料である「さとしの心」が、キーワードとなって子どもたちの心に残り、チームワークやフェアプレイの理解が深まっていったと考えられる。また、参観した教員や指導主事のアンケートの記述から、小学校第3学年という発達段階は、勝敗のみにこだわるなどの自己中心的な傾向もあり、友情・信頼、礼儀といった道徳の内容を関連させたことは、発達段階に即した学習であったと考えられる。一方、道徳における資料の改善や他の資料の検討、体育における技能等の指導とのバランスを考えることの課題もあると考えられる。

以上のことから道徳の時間と関連を図ることについて、次のことが考えられる。

道徳の時間と関連を図ることにより、チームワークやフェアプレイの必要性を心情面から(1)訴~~ま~~をめとができ、これらを強制的でない自発的なものとして捉えさせることができた。また、小学校第3学年は、協同作業が可能になる時期であり、チームワークやフェアプレイの基礎を指導するにはタイムリーであったと考えられる。

一方で、チームワークやフェアプレイに関する学習を重視することによって、技能面等、他の学習内容とのバランスが崩れすぎないように配慮が必要である。

改善点はあるものの、道徳の時間と関連を図ることが有効であったと考えられる。

(2) 手立て（チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業の実践状況とその影響）

ア チームワーク 3か条を守ることができたか

チームワーク 3か条（表 3-8）とは、これまでの体育の時間を振り返り、道徳の時間で学習したことを通して、これから行おうとしている体育（フラッグフットボール）の授業においてみんなで守っていくことを、児童の感想から考え、明文化したものである。体育授業（2～6時間目）のはじめに毎回、チームワーク 3か条を全員で復唱し、授業の最後に、この 3か条が守れたかどうかを確認する手続きを取った。

表 3-8 チームワーク 3か条

- ①チームの仲間に、文句は言いません。
- ②チームの仲間をほめたり励ましたりします。
- ③自分の役割に責任を持ち、チームの仲間と協力します。

図 3-5 は、チームワーク 3か条の達成状況を学習ノートに「◎、○、△」で自己評価させ、◎を 3 点、○を 2 点、△を 1 点として点数化し、クラスの平均値をグラフ化したものである。

A 組については、4 時間目と 6 時間目、B 組については、3 時間目と 5 時間目に前時より数値化が下回った。

A 組、B 組の推移の仕方は違うが、概ね右肩上がりのグラフになっている。

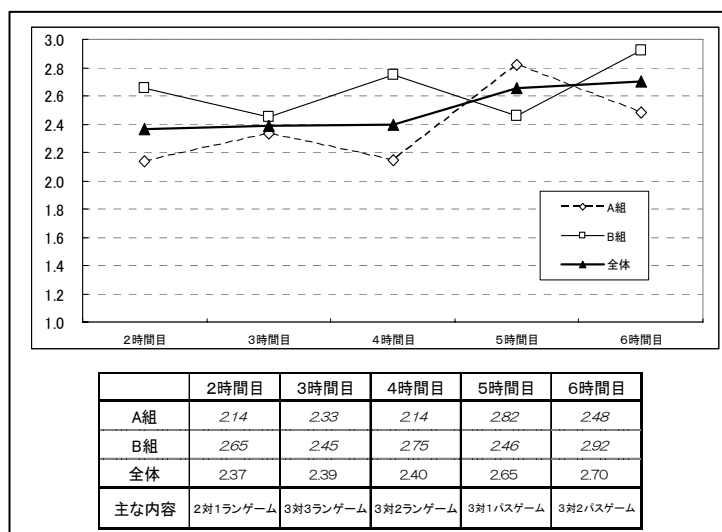


図 3-5 チームワーク 3か条の自己評価値

(2) ア 「チームワーク 3か条を守ることができたか」の考察

A 組は、4 時間目と 6 時間目が前時の数値を下回っている。理由として考えられるのが、スタートの時間がクラスの事情で遅れ、あわてて授業に入ったことが考えられる。落ち着かないまま授業に入ってしまったため、当然、授業も集中できず、もめごとが多くなった。授業前の様子を考慮した展開が必要であった。

B 組は、クラスでマイコプラズマ肺炎が流行り欠席者、見学者を含めて 9 人になってしまい、3 時間目と 4 時間目はチーム編成を 6 チームから 4 チームに変更した。5 時間以降は、元の 6 チームに戻し、授業を行った。チーム編成を変更したこともあってか、3 時間目及び 5 時間目が前時の数値を下回った。

検証した 2 クラスともに推移の仕方は違うが、概ね右肩上がりに数値を伸ばした。チームワーク 3か条が定着し、行動としても少しずつ現れるようになっていったと考えられる。

イ フェアプレイ3か条を守ることができたか

チームの仲間とは、ほめあったり、励ましあったりし、肯定的な言葉かけが多く見られるようになってきた。しかし、チームプレイ3か条だけでは、うまくいかない場面も出てきた。予想通り、審判や相手チームとの言い争いが増えてきたためである。そこで、道徳の時間を通して、どうすればみんなが楽しくフラッグフットボールができるかを考えた。その中で出てきた児童の言葉を生かして、フェアプレイ3か条（表3-9）を明文化し、次の体育の授業で合意形成を図った。チームワーク3か条のときと同様に体育授業（7～10・11時間目）のはじめに毎回、フェアプレイ3か条を全員で復唱し、授業の最後に、この3か条が守れたかどうかを確認する手続きを取った。

表3-9 フェアプレイ3か条

- ①審判にも、文句は言いません。
- ②相手チームにも、文句は言いません。
- ③ゲームのはじめと終わりにあいさつとあく手をします。

図3-6は、フェアプレイ3か条の達成状況を学習ノートに「◎、○、△」で自己評価させ、◎を3点、○を2点、△を1点として点数化し、クラスの平均値をグラフ化したものである。

A組、B組ともに、9時間目に数値を下げているが、10・11時間目は、大きく数値を上げた。

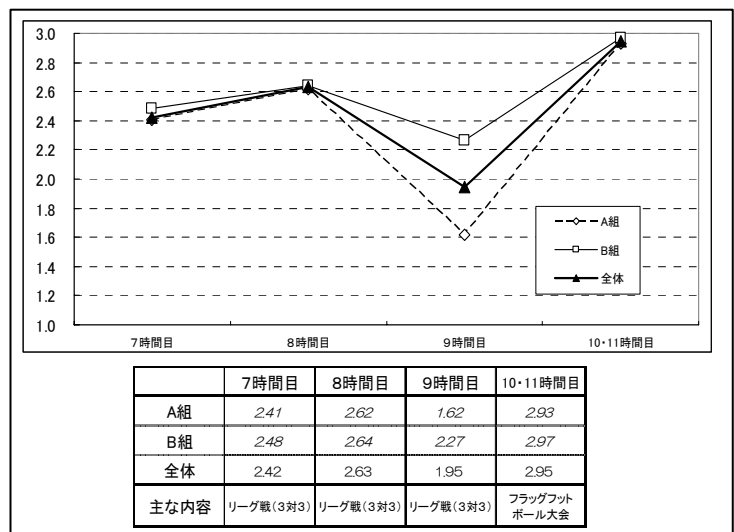


図3-6 フェアプレイ3か条の自己評価値

(2) イ 「フェアプレイ3か条を守ることができたか」の考察

道徳の授業後、すぐに行った体育の7時間目の授業も、2.41と2.48ととても効果があったと思われるような高い数値ではない。道徳の時間を関連させて行ったからすぐに効果が現れるものではないことがわかる。ただ、児童の学習カードから「審判に文句を言ってしまった」「相手チームに文句を言ってしまった」などといった振り返りが多く見られた。フェアプレイ3か条が児童自身の振り返りに、効果があったと思われる。

9時間目は、A組・B組ともに、フラッグフットボールのゲームそしてリーグ戦にも慣れてきた時期であり「ゲームに勝ちたい」という気持ちが強くなってきた時期だと考えられる。しかしながら、ルールや審判のやり方について理解が十分でなかったため、9時間目は、相手チームや審判とのもめごとが増えたと考えられる。9時間目終了後に行われた研究協議でもルールと審判についての話題が中心となり、いろいろな意見をいただき修正を行った。なお、修正した内容については、PP. 69-70を参照していただきたい。大上は、「ルールづくりとは、ゲームをつくることである」¹⁷⁾と述べている。ルールについては、もっと早い段階で丁寧に抑えていく必要があった。この9時間目の反省を生かして、10、11時間目では、ルールの確認、審判の方法を改善した。全員が共通理解を図れたこと、また、クライマックスのイベントであるフラッグフットボール大会を開催したことなども影響し、フェアプレイ3か条の数値を大きく上げたと考えられる。

ウ 肯定的な言葉かけが増え、否定的な発言は減ったか

図3-7は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちからほめられたことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

事前アンケートでは「ある」、「ときどきある」と答えた児童は全体で55%であったが、事後アンケートでは81%になった。(A組:57%→79%、B組:53%→84%)

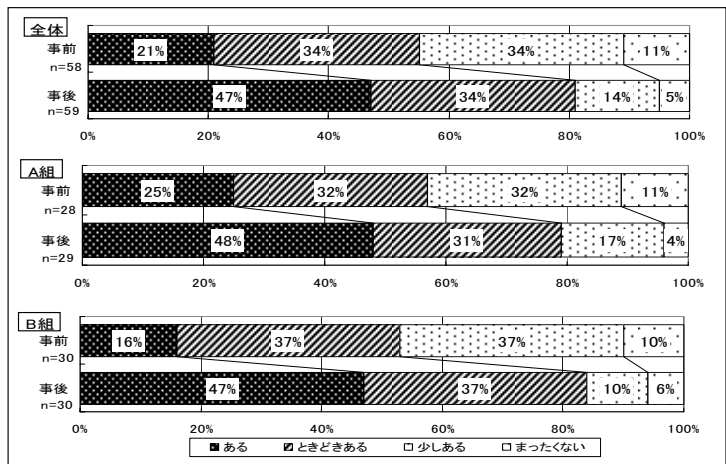


図3-7 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちからほめられたことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

図3-8は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちから励まされたことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

事前アンケートでは「ある」、「ときどきある」と答えた児童は全体で47%であったが、事後アンケートでは81%になった。(A組:50%→83%、B組:43%→80%)

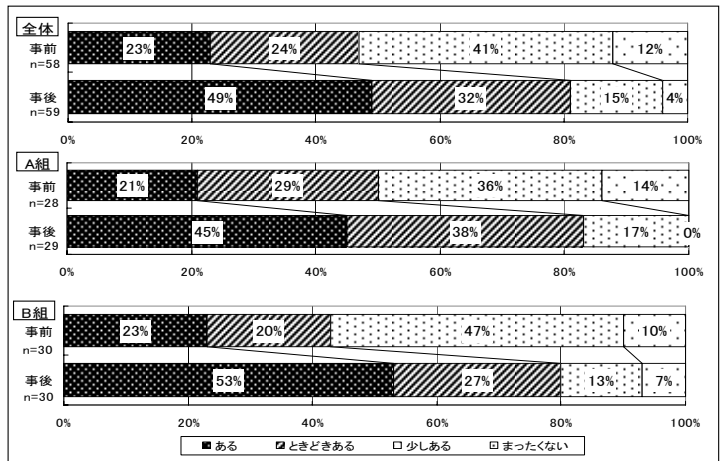


図3-8 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちから励まされたことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

図3-9は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちをほめたことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

事前アンケートでは「ある」、「ときどきある」と答えた児童は全体で74%であったが、事後アンケートでは88%になった。(A組:75%→93%、B組:73%→84%)

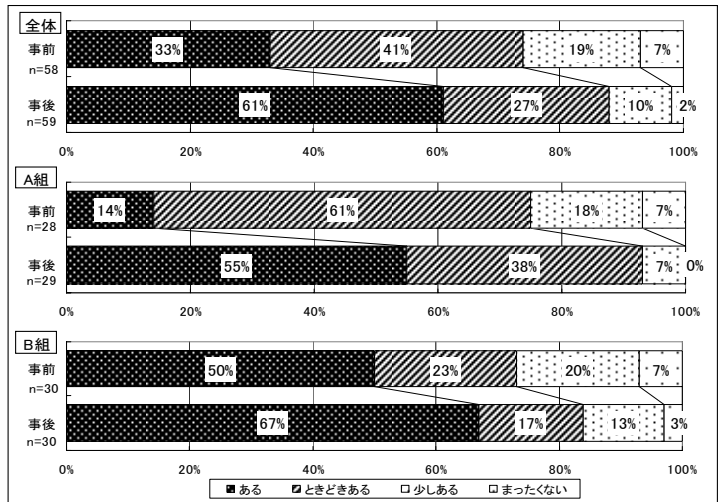


図3-9 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちをほめたことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

図3-10は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちを励ましたことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

事前アンケートでは「ある」、「ときどきある」と答えた児童は全体で60%であったが、事後アンケートでは86%になった。(A組:53%→86%、B組:66%→87%)

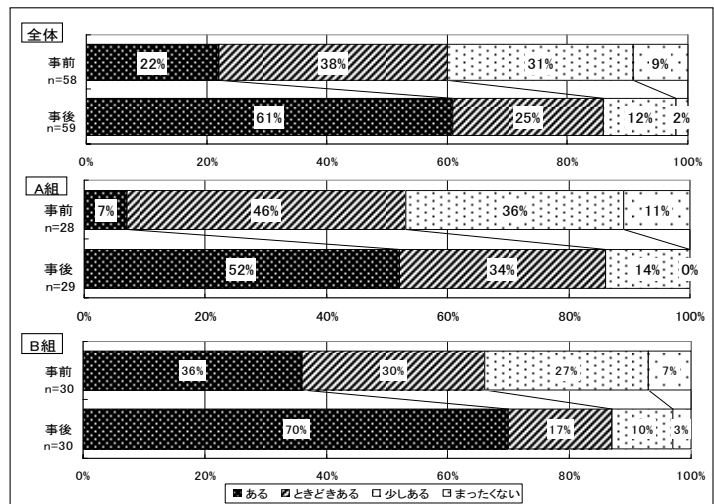


図3-10 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちを励ましたことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

図3-11は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちからいやなこと(もんくなど)を言われたことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

この質問で、「ある」、「ときどきある」と答えた児童は、全体で事前アンケート、事後アンケートともに24%であった。(A組:14%→31%、B組:34%→16%)

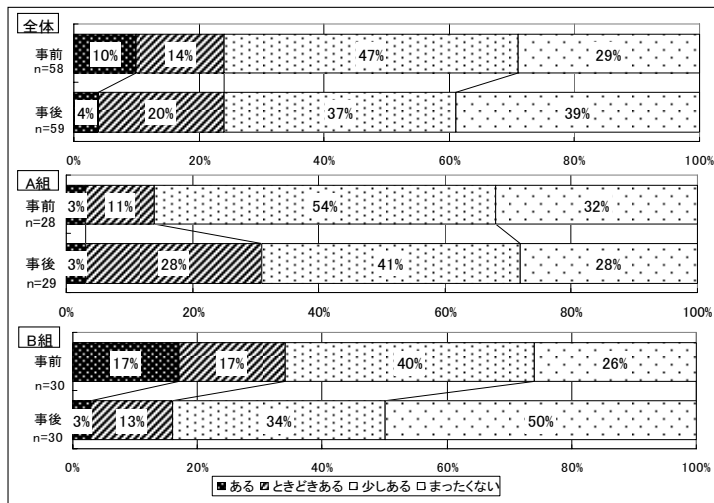


図3-11 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちからいやなこと(もんくなど)を言われたことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

図3-12は、「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちからいやなこと(もんくなど)を言ってしまったことがありますか」について、「ある」、「ときどきある」、「少しある」、「まったくない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業の前後に実施したものである。

事前アンケートでは「ある」、「ときどきある」と答えた児童は全体で3%であったが、事後アンケートでは12%と増えてしまった(A組:3%→6%、B組:3%→16%)

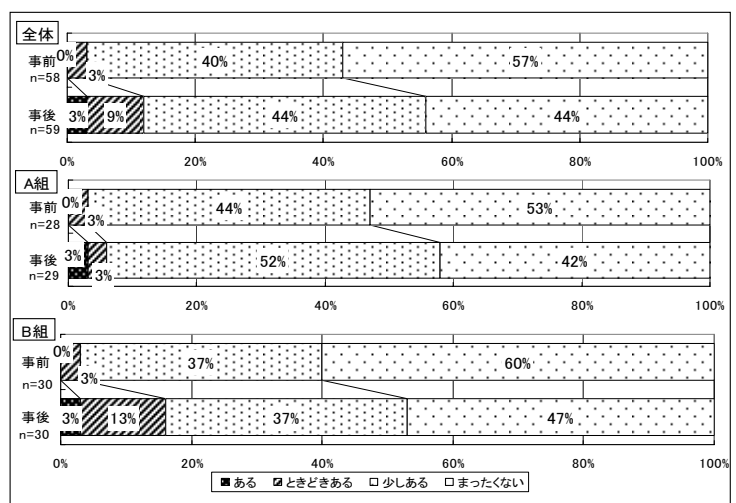


図3-12 「あなたは、ゲーム(ボール運動)で友だちにいやなこと(もんくなど)を言ってしまったことがありますか」という質問に対する回答(事前・事後アンケート)

表3-10、表3-11は、図3-7~12のデータにおいて、自己評価（4件法：あるーときどきあるー少しあるーまったくない）に変化があった児童を、「ある」の方向に変化した児童と、「まったくない」の方向に変化した児童に分けて集計したクラス別の表である。表の右側には、直接確立計算による両側検定の結果を示した。

検定の結果は、図3-7~10（肯定的な言葉かけ）のデータにおいては、A組の「ほめた」を除いて、有意差が見られた。図3-11、12（否定的な発言）のデータにおいては、有意差は、認められなかった。

表3-10 A組の事前・事後アンケートの比較

	「ある」の方向に伸びた児童の数	「ない」の方向に伸びた児童の数	
図3-7「ほめられた」	14	3	p<.05
図3-8「励まされた」	15	2	p<.01
図3-9「ほめた」	15	2	p<.01
図3-10「励ました」	17	2	p<.01
図3-11「いやなことを言われた」	12	7	ns
図3-12「いやなこと（もんくなど）を言った」	10	4	ns

表3-11 B組の事前・事後アンケートの比較

	「ある」の方向に伸びた児童の数	「ない」の方向に伸びた児童の数	
図3-7「ほめられた」	13	4	p<.05
図3-8「励まされた」	15	2	p<.01
図3-9「ほめた」	10	4	ns
図3-10「励ました」	13	3	p<.05
図3-11「いやなことを言われた」	4	12	ns
図3-12「いやなこと（もんくなど）を言った」	9	2	ns

※p<.01：1%水準で有意差あり、p<.05：5%水準で有意差あり、ns：1%有意差なし

表3-12は、「友だちにいやなこと（もんくなど）を言ってしまった時、どんな気持ちになりましたか」という質問に対する回答（事後アンケートのみ）を抜粋したものである。なお、この回答は、図3-12の質問で「ある」「ときどきある」「少しある」と答えた児童に質問し、自由記述形式で答えてもらった。

表3-12 「友だちにいやなこと（もんく）を言ってしまった時、どんな気持ちになりましたか」という質問に対する回答（事後アンケート）

1	やべっ、言っちゃった。
2	やめとけばよかった。
3	言った自分が傷ついた。
4	ぼくが悪かったなあ。
5	つまんなかった。次からは、文句を言わないようにしようと思った。
6	友だちが傷ついたかもしれないと思った。
7	自分も言われたらいやなの言っちゃった。次から気をつけようと思った。
8	やめとけばよかったと思いました。自分も相手も嫌な気持ちになった。

（2）ウ 「肯定的な言葉かけが増え、否定的な発言は減ったか」の考察

図3-7、図3-8の「友だちからほめられたことがありますか」、「友だちから励まされたことがありますか」という「肯定的な言葉かけをされた」の質問に対して、事前と事後を比較すると、「肯定的な言葉かけをされた」と感じた児童が増えていることがわかる。肯定的な言葉かけをされた児童は、「うれしかった」とか「やる気が出た」、「ぼくも友だちを励まそう」などと学習カードの中で記入したり、授業の振り返りで発表できた児童もいた。

図3-9、図3-10の「友だちをほめたことがありますか」、「友だちを励ましたことがありますか」という「肯定的な言葉かけをした」という質問に対して、事前と事後を比較す

ると、「肯定的な言葉かけをされた」と同様に「肯定的な言葉かけをした」という児童が増えていることがわかる。

図3-7～10の事前・事後アンケートの比較より、「肯定的な言葉かけをされた」と感じた児童や「肯定的な言葉かけをした」という児童が増えた理由として、チームワーク3か条やフェアプレイ3か条が子どもたちに理解されて、行動できるようになってきたことが考えられる。また、授業の導入部分で友だちの良いプレイを想定してほめる練習や、ハイタッチの練習をしたことも効果があったと考えられる。

図3-11、12については、表3-10、11より、2クラスともに有意な増減は認められなかった。

否定的な発言が減らなかった原因として、まず考えられることは、勝敗へのこだわりである。勝ちたいという思いから、つい言ってしまったということが考えられる。ギャングエイジと呼ばれるこの時期の児童にとっては、なおさらである。また、これまでは、否定的な発言をしても気がついていなかった児童もいたが、今回の授業を通して、気がつくようになったことも原因の一つとして考えられる。

否定的な発言が減らなかったが、表3-12を見てみると、「言わなければよかった」など、いやなこと（もんくなど）を言ってしまったことへの反省のコメントが多く見られる。つまり、明文化したチームワーク3か条やフェアプレイ3か条が、児童自身の振り返りに効果的に作用していると言える。

エ 子ども同士の間関係行動や情意行動に変化が見られたか

高橋は、「授業の雰囲気は、教師と子どもとの関係、子ども同士の関係、子どもと教材（運動、学習課題）との関係によって生み出される」と述べている。ここではとくに子どもの人間関係行動や情意行動に着目し、授業の中で子ども同士の関わりを観察した。

方法は、授業の雰囲気を観察するためにGTS（Group Time Sampling）法を適用した。子どもが主体的に学習する運動学習場面（3対3のゲーム場面）に限定し、授業の前半（3時間目）と授業の後半（9時間目）をVTRに観察記録した。（PP. 17-19 参照）

記録の方法は、ゲームが行われているコートに1台のカメラを用意（3コートでゲームを行ったのでカメラを3台利用）し、カメラを右から左に12秒間で走査した。なお、準備不足やB組のグループ変更（欠席の状況によるもの）などにより、2クラスとも4つのグループ（全体の3分の2）で検証を行った。

3時間目と9時間目で時間的に1～3分程度の誤差がある（12～15分間）が、攻撃回数（A組は5回攻撃と5回守備、B組は6回攻撃と6回守備）が同じなので補正はしていない。

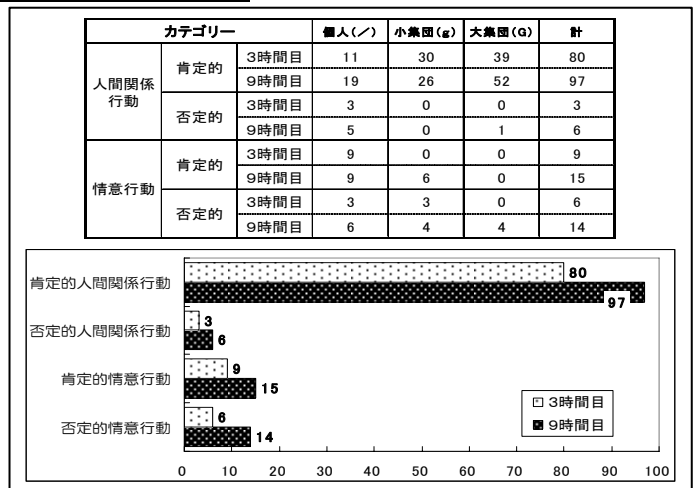


図3-13 A組の結果

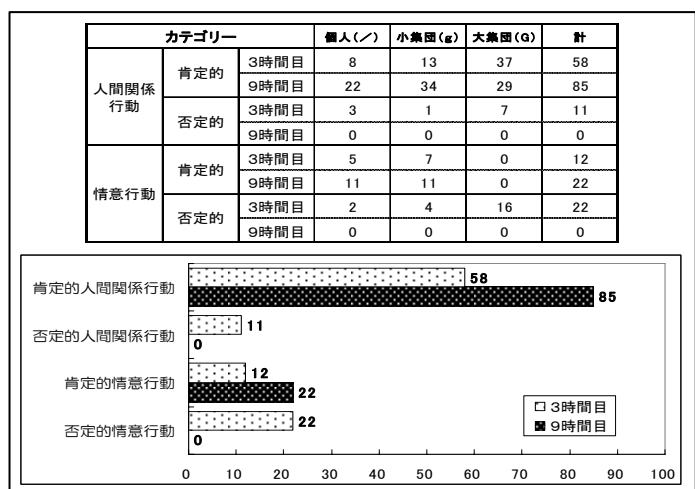


図3-14 B組の結果

行動についての判断は、筆者と神奈川県立体育センター職員 2 名の計 3 名で一つのグループの VTR を見て検討し、基準を作成した。その他のグループについては、この基準をもとに筆者がカウントした。

図 3-13 は A 組を、図 3-14 は B 組を表したものである。

A 組は、肯定的行動及び否定的行動ともに増えた。また、B 組は、肯定的行動が増え、否定的行動がなくなった。

(2) エ 「子ども同士の人間関係行動や情意行動に変化が見られたか」の考察

図 3-13 の A 組の 3 時間目と 9 時間目を比べると、肯定的行動が増えているが否定的行動も増えている。明らかに 9 時間目の方が、作戦などの話し合いの数が増えており、また、ゲームを見ている側からも声援やアドバイスといった行動が多くなった。反面、ラインを出たのか出てないのなど、きわどい判定の場面では、みんなで意見を主張しあう場面も見受けられた。勝ちたいという思いから、相手チームや審判とのめごとが増えたのではないかと考えられる。前述した、フェアプレイ 3 か条の 9 時間目の落ち込み (図 3-6) と一致している。

図 3-14 の B 組の結果を見ると、肯定的行動が増え、否定的行動がなくなっている。チームワークやフェアプレイを重視した体育授業の実践ができた事例の一つだと考える。しかしながら、児童の学習カードの 9 時間目の自由記述 (資料編 P. 37) を見てみると、すべての児童の否定的行動がなくなったわけではない。GTS 法で利用した VTR では見られなかったが、実際には否定的行動の場面があったということである。

3 時間目と 9 時間目の VTR を比較して見ていく中で、客観的データとしては示せないが、両方のクラスに感じたことは、9 時間目における全体的な雰囲気の高まりである。ゲームに参加していない (off the court) 児童の声援、アドバイス、歓声などがよく聞こえてきたり、空いた少しの時間も、常にチームの仲間と話し合い (作戦など) を行っている姿を多く見かけたりした。ゲームに対する気持ちが伝わってくるような感じがした。

(2) 手立て (チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業の達成状況とその影響) の考察

図 3-5 より、チームワーク 3 か条は時間を重ねるごとに守れるようになってきた。図 3-6 より、フェアプレイ 3 か条も 9 時間目に落ち込みはあるものの、守れるようになってきた。なお、9 時間目の落ち込みは、勝敗へのこだわりとルールや審判法の修正が必要になってきたことが影響していると思われる。

図 3-7、図 3-8、図 3-9、図 3-10 の事前事後アンケートの比較から、「肯定的な言葉かけをされた」と同様に「肯定的な言葉かけをした」という児童が増えていることがわかる。また、図 3-11、図 3-12 から文句などの否定的な言葉はなくならなかったが、表 3-12 の記述を見ると文句などを言ってしまったことへの反省の弁が多く見られた。

GTS (Group Time Sampling) 法 (図 3-13、図 3-14) からは、授業を積み重ねていった結果、肯定的な人間関係行動や肯定的な情意行動が増えていったと考えられる。一方、否定的な人間関係行動及び否定的な情意行動はなくならなかったが、否定的な行動をしてしまったとき、自分の過ちに気付き、学習カード等で振り返ることができていた。つまり、児童は、チームワークとフェアプレイを重視できていたと考えられる。

(2) まとめ

以上のことからチームワークとフェアプレイを重視した体育の授業について、次のことが考えられる。

チームワークとフェアプレイの必要性の理解のもと、チームワーク 3か条、フェアプレイ 3か条といった明確な行動目標を設定したことにより、児童の意識に鮮明に働きかけることができた。また、否定的な発言は減らなかったが、客観的に自分の行動を振り返ることができていた。

(3) 目指す子どもの姿の達成状況（集団的達成の喜びは味わえたか）

高橋は、みんなで計画し、みんなで協力して、苦労の末にみんなで成功し、喜びを共有することを「集団的達成の喜び」と述べている。⁵⁾ 本研究でも「集団的達成の喜び」を「みんなで計画」「みんなで協力」「みんなで成功」「喜びを共有」と定義した。(P. 21 参照)

ア 集団的達成の喜びを味わうことができたか

集団的達成の喜びを味わえたかについての達成状況を評価するにあたっては、(表 3-13) のとおり、仲間づくり調査票に基づいた集団的学習に関する形成的授業評価をあてはめ活用することにした。

児童は毎時間、学習カードで 10 項目を「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の 3 段階で自己評価した。また、各項目の回答を「はい」は 3 点、「どちらでもない」は 2 点、「いいえ」は 1 点として、各項目の毎時間の平均を算出(表 3-14)したあとで、領域ごとと 10 項目全体の平均を算出しグラフ化した。

表 3-13 集団的学習に関する形成的授業評価

5 領域	No.	10 項目の質問	あてはまるところに○をつけよう			グラフ
みんなで成功 (集団的課題達成)	①	あなたのチームは、考えた作戦を成功させることができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	成功
	②	あなたは、チームのみんなで協力できたという思いはありますか。	はい	どちらでもない	いいえ	
みんなで計画 (集団的思考)	③	あなたのチームは、ハドル(作戦会議)のときに、みんなが意見をきちんと聞いていましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	計画
	④	あなたのチームは、ハドル(作戦会議)のときに、みんなが進んで意見を言っていましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	
みんなで協力1 (集団的相互作用)	⑤	あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちにアドバイスをしてあげることができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	協力1
	⑥	あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちをほめたり、はげましたりすることができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	
みんなで協力2 (集団的人間関係)	⑦	あなたは、チームがひとつになったような感じがしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	協力2
	⑧	あなたは、チームのみんなにささえられているように感じましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	
喜びの共有 (集団的活動への意欲)	⑨	あなたは、今日とりくんだ運動をチーム全員で楽しむことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ	喜び
	⑩	あなたは、今日とりくんだ運動をチーム全員でまたやってみたいと思いますか。	はい	どちらでもない	いいえ	

表3-14 「集団的学習に関する形成的授業評価」の全項目結果

次元	質問	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	8時間目	9時間目	10・11時間目	
みんなで成功 (集団的課題達成)	1 あなたのチームは、考えた作戦を成功させることができましたか。	A組	2.52	2.64	2.71	2.86	2.90	2.81	2.72	2.90	2.69	2.97
		B組	2.30	2.43	2.60	2.95	2.71	2.74	2.48	2.71	2.80	2.87
		全体	2.41	2.55	2.67	2.90	2.81	2.78	2.61	2.81	2.75	2.92
みんなで成功 (集団的課題達成)	2 あなたは、チームのみんなで協力できたという思いはありますか。	A組	2.83	2.79	2.79	2.79	2.93	3.00	2.83	2.83	2.31	3.00
		B組	2.67	2.65	2.65	2.90	2.63	2.85	2.70	2.89	2.83	2.97
		全体	2.75	2.73	2.73	2.84	2.79	2.93	2.77	2.86	2.58	2.98
みんなで計画 (集団的思考)	3 あなたのチームは、ハドル(作戦会議)のときに、みんなが意見をきちんと聞いていましたか。	A組	2.69	2.82	2.86	2.83	2.93	2.96	2.72	2.86	2.62	2.97
		B組	2.78	2.61	2.60	2.95	2.54	2.70	2.41	2.68	2.80	2.90
		全体	2.73	2.73	2.75	2.88	2.75	2.83	2.57	2.77	2.71	2.93
みんなで計画 (集団的思考)	4 あなたのチームは、ハドル(作戦会議)のときに、みんなが進んで意見を言っていましたか。	A組	2.45	2.61	2.75	2.72	2.86	2.89	2.83	2.93	2.66	2.86
		B組	2.30	2.43	2.70	2.95	2.67	2.63	2.44	2.71	2.63	2.80
		全体	2.38	2.53	2.73	2.82	2.77	2.76	2.64	2.82	2.64	2.83
みんなで協力 (集団的相互作用)	5 あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちにアドバイスをしあげることができましたか。	A組	2.34	2.50	2.68	2.55	2.90	2.78	2.69	2.79	2.45	2.79
		B組	2.11	2.52	2.50	2.65	2.29	2.59	2.37	2.54	2.80	2.73
		全体	2.23	2.51	2.60	2.59	2.62	2.69	2.54	2.67	2.63	2.76
みんなで協力 (集団的相互作用)	6 あなたは、ゲームや練習のとき、チームの友だちをほめたり、はげましたりすることができましたか。	A組	2.48	2.75	2.79	2.76	2.76	2.85	2.72	2.83	2.38	2.97
		B組	2.19	2.52	2.60	2.80	2.63	2.89	2.56	2.79	2.93	2.97
		全体	2.34	2.65	2.71	2.78	2.70	2.87	2.64	2.81	2.66	2.97
みんなで協力 (集団的人間関係)	7 あなたは、チームがひとつになったような感じがありましたか。	A組	2.90	2.57	2.64	2.55	2.76	2.78	2.83	2.83	2.17	2.97
		B組	2.70	2.61	2.45	2.85	2.71	2.74	2.56	2.79	2.93	2.93
		全体	2.80	2.59	2.56	2.67	2.74	2.76	2.70	2.81	2.56	2.95
みんなで協力 (集団的人間関係)	8 あなたは、チームのみんなにささえられているように感じましたか。	A組	2.59	2.39	2.54	2.59	2.72	2.81	2.86	2.76	2.07	2.93
		B組	2.44	2.43	2.75	2.90	2.58	2.89	2.48	2.75	2.87	2.93
		全体	2.52	2.41	2.63	2.71	2.66	2.85	2.68	2.75	2.47	2.93
喜びの共有 (集団的活動への意欲)	9 あなたは、今日とりくんだ運動をチーム全員で楽しむことができましたか。	A組	2.83	2.71	2.86	2.76	2.93	2.89	2.83	2.93	2.34	2.97
		B組	2.78	2.74	2.60	2.90	2.67	2.85	2.63	2.86	2.80	2.97
		全体	2.80	2.73	2.75	2.82	2.81	2.87	2.73	2.89	2.58	2.97
喜びの共有 (集団的活動への意欲)	10 あなたは、今日とりくんだ運動をチーム全員でまたやってみてみたいと思いますか。	A組	2.90	2.89	2.79	2.76	3.00	2.93	2.93	2.90	2.62	2.97
		B組	2.67	2.83	2.85	3.00	2.83	2.89	2.70	2.96	2.83	3.00
		全体	2.79	2.86	2.81	2.86	2.92	2.91	2.82	2.93	2.73	2.98
平均		A組	2.65	2.67	2.74	2.72	2.87	2.87	2.80	2.86	2.43	2.94
		B組	2.49	2.58	2.63	2.89	2.63	2.78	2.53	2.77	2.82	2.91
		全体	2.58	2.63	2.69	2.79	2.76	2.82	2.67	2.81	2.63	2.92
主な活動			しっほ取りゲーム	2対1ランゲーム	3対3ランゲーム	3対2ランゲーム	3対1パスゲーム	3対2パスゲーム	リーグ戦(3対3)	リーグ戦(3対3)	リーグ戦(3対3)	大会

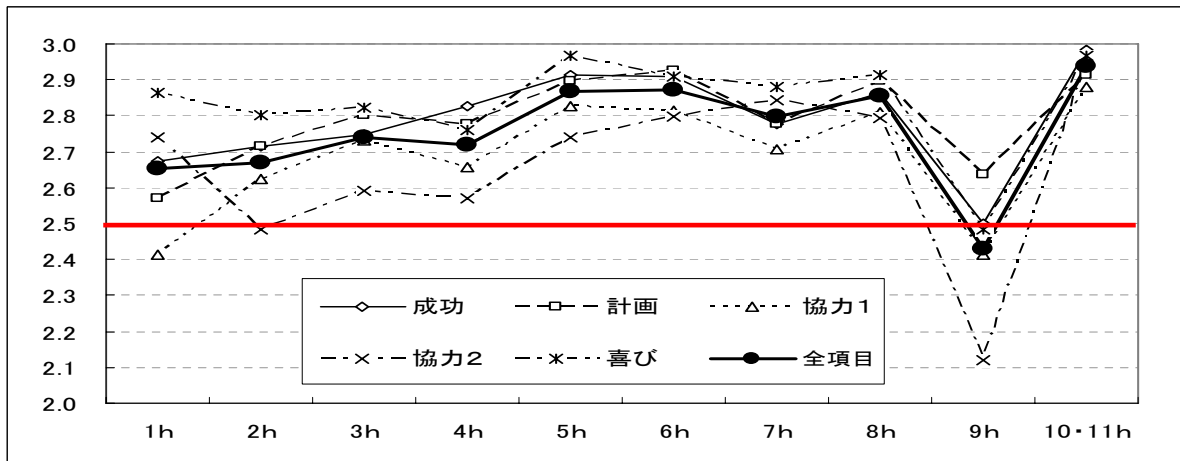


図3-15 「集団的学習に関する形成的授業評価の時間毎の推移 (A組)」

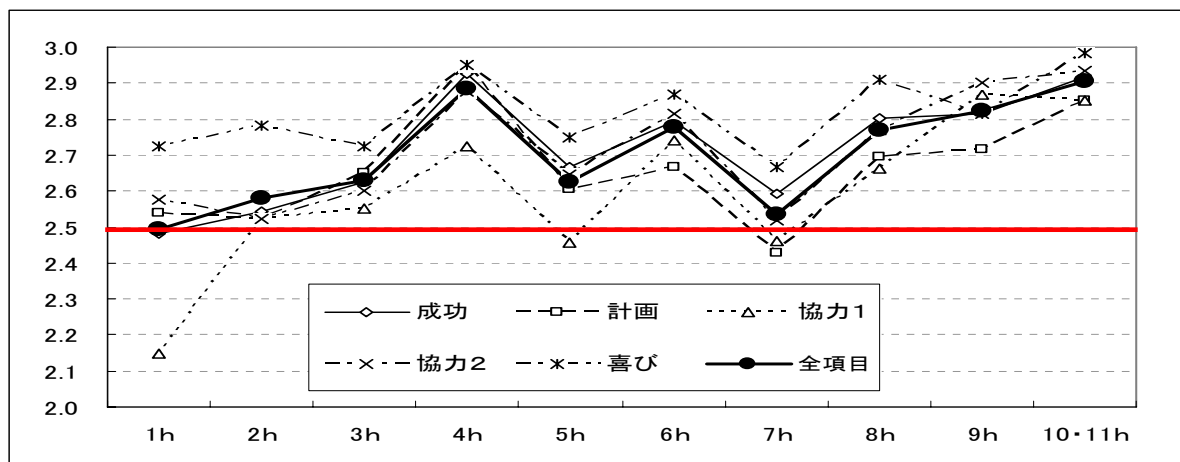


図3-16 「集団的学習に関する形成的授業評価の時間毎の推移 (B組)」

図3-15は、A組の「集団的学習に関する形成的授業評価」の領域別時間ごとの平均値をグラフに表したものである。

評価の推移を領域別で見ると、協力2（集団的人間関係）が他の領域に比べ低く推移している。9時間目に落ち込みが見られるが、概ね右肩上がりのグラフとなっている。

図3-16は、B組の「集団的学習に関する形成的授業評価」の領域別時間ごとの平均値をグラフに表したものである。

評価の推移を領域別で見ると、協力1（集団的相互作用）が他の領域に比べ低く推移している。5時間目と7時間目に落ち込みが見られるが、概ね右肩上がりのグラフとなっている。

(3) ア 「集団的達成の喜びを味わうことができたか」の考察

A組の7時間目と9時間目、B組の5時間目と7時間目が、図3-15、16において前時の数値を下回っている。

B組の5時間目は、検証授業の結果と考察の冒頭(P.50)にもあるが、欠席者、見学者が回復して、2度目のチーム編成を行った時間である。学習の進度の違いがあり、また、前時までとは違うメンバーで行った結果であると考えられる。しかしながら、極端に数値が落ち込んだわけではない。

A組、B組ともに前時の数値を下回っている7時間目は、単元の後半のスタートにあたる時間である。この時間から活動内容がこれまでと大きく変わり、アウトナンバー（攻撃側が数的有利）でのゲームが中心の内容であったのが、3対3という形になった。当然、これまでの作戦では成功体験が得られない状況になり、そのことが原因で数値を下げたと考えられる。

A組の9時間目は、ルールや審判の方法をめぐって、チーム間の対立が激しくなったことが原因で、チーム内の人間関係も悪化し、このような数値の落ち込みがあったと考えられる。8時間目以前にもルールや審判法をめぐってのもめごとはあったが、大きな問題にはならなかった。しかしながら、9時間目は、リーグ戦にもなれ、勝敗へのこだわりも強くなった段階であり、これまでのルールや審判法ではゲームが成り立ちにくくなったと考えられる。

10・11時間目は、どの項目も最高値を記録している。これは、最後のクライマックスイベントとして行った学年合同のフラッグフットボール大会が大きな影響をもたらしたと思われる。各チームのキャプテンが実行委員として大会の運営の一部を担い、開会式や閉会式、表彰式を分担して担当した。また、大会当日は、ルールの再確認を行うとともに、審判の立つ位置や人数、ホイッスルではなく旗を使ったジャッジなど審判の方法を明確にするとともに、得点係りなど、全員が役割を持ち活動を行った。ゲームも大会ということを出して活動したため、白熱した戦いが繰り広げられた。ゲームに勝って感極まって泣く児童もいれば、負けて悔しくて泣く児童もいた。それは、決して否定的な行動ではなく、とてもさわやかな印象を受けた。そうした雰囲気や、「集団的学習に関する形成的授業評価」の数値にも表れたのではないと思われる。

イ 事後の児童の感想（自由記述）

表3-15は、事後アンケート「フラッグフットボールの授業で、一番印象に残ったことや感想を書きましょう」の質問に対する回答の全記述である。先生への感謝の言葉は省略した。

表3-15 事後アンケート「フラッグフットボールの授業で、一番印象に残ったことや感想を書きましょう」の質問に対する回答（抜粋）

1	フラッグフットボール大会が一番印象に残っています。なぜかという、思いっきり体を動かせたからです。大会で負けて悔しかったです。
2	負けたけど <u>他のチームを応援できた</u> 。負けても <u>みんながはげましてくれた</u> 。
3	2班のチームが大会で勝ったことが一番印象に残りました。ぼくたちもあんなチームになりたいなと思いました。
4	フラッグフットボール大会で応援をして <u>みんなががんばりあえて</u> 楽しかったです。
5	フラッグフットボール大会のリーグ戦で勝ったけど、決勝で戦う相手も強そうだから泣いてしまった。でも1組の <u>友だちが応援してくれたの</u> でがんばろうと思い、試合でがんばったら勝てた。ここまでこれたのは、 <u>3か条を守るチームの仲間と1組のみんなのおかげ</u> だと思います。
6	私は、フラッグフットボール大会が一番心に残りました。とても、たのしかったです。
7	フラッグフットボールの <u>フェアプレイ3か条やチームワーク3か条</u> が印象に残りました。
8	フラッグフットボール大会で優勝したことが一番印象に残りました。
9	ゲームで勝ったこと。
10	フラッグフットボールは、今までの体育の中で一番おもしろかったです。
11	パスでタッチダウンをした。
12	最後に2組とフラッグフットボール大会をして、 <u>負けたけど楽しかった</u> です。
13	フラッグフットボールでチームの <u>みんなで考えた「まるもり作戦」</u> をして、 <u>成功した</u> のが印象に残りました。
14	フラッグフットボール大会で <u>負けたけど楽しかった</u> 。
15	フラッグフットボール大会で、ぼくたちのチームが5点差で負けていて、最後の攻撃のとき、ぼくが全力で走ってタッチダウンを取って勝った。うれしかったです。
16	最後の2組とのフラッグフットボール大会では、先生から教えてもらったことをしっかり守ってできたのでうれしかったです。
17	1回しか勝てなかったけど、その時がうれしかった。
18	フラッグフットボールが楽しかった理由は <u>みんなで決めたことを守れた</u> からだと思います。また、フラッグフットボールがやりたいです。楽しかったです。
19	フラッグフットボールのいろいろなゲームで、 <u>ほめられたりしてうれしかった</u> です。
20	いろいろな技ができたり、タッチダウンができたりして楽しかったです。ずっと、覚えたいです。フラッグフットボールはすごく楽しかったです。また、やりたいです。
21	タッチダウンが決められてうれしかった。
22	フラッグフットボール大会で <u>負けたけど楽しかった</u> 。結果発表が緊張した。
23	<u>みんなで楽しくやれた</u> ことが一番印象に残ってます。また、やりたいです。
24	フラッグフットボールを知ることができてうれしかったです。
25	フラッグフットボールはどういうものなのかなと思っていました。やりかたを教えてもらって、すごく楽しくなってきました。
26	フラッグフットボール大会
27	すごく楽しかったです。大会がすごくおもしろかったです。
28	<u>友だちと仲良くできて、勝った</u> 。
29	楽しかった
30	全部印象に残った。またやれたらやりたい。
31	タッチダウンを決められたこと。
32	最初は勝ってたけど、最後負けてしまったこと。
33	フラッグフットボール大会で負けたけど楽しかったのが一番印象に残りました。また、フラッグフットボールをやりたいです。

34	フェアプレイ3か条 が守れたこと。
35	宝運びゲームが一番楽しかったです。
36	優勝できたこと
37	優勝できたこと
38	最初は全敗だったけど、大会で優勝できてうれしかったです。
39	最初は全敗だったけど、大会で優勝したことが一番印象に残っています。
40	練習のとき負けたけど、大会で優勝した。
41	1回しか勝てなかったけど、その時がうれしかった。
42	ぼくが一番印象に残ったのは、最後にやったフラッグフットボール大会が楽しかったです。理由は、はじめて1組と対戦できて、 負けてしまったけど楽しかった です。
43	チームワーク3か条 を守れました。
44	フラッグフットボールではじめてタッチダウンを決めたからうれしかった。また、フラッグフットボールができればタッチダウンを決めたいです。
45	フェアプレイ3か条 が守ってがんばったから勝った。これからも フェアプレイ3か条を守っていきたい です。
46	フラッグフットボール大会の決勝で負けたことが印象に残ってます。楽しかったです。
47	決勝戦が印象に残ってます。
48	楽しかったです。
49	決勝戦にいけたこと。
50	大会で力を発揮できた。
51	また、やりたいです。
52	タッチダウンを決めたときはとてもうれしかったです。
53	すごく楽しかったです。これからもやりたいです。
54	決勝戦まで残っていたけど負けてしまって、悲しかった。またやりたい。

(3) イ 「事後の児童の感想(自由記述)」の考察

記述の中には、否定的な記述が無く、「負けたけど他のチームを応援できた。負けてもみんなが励ましてくれた。」「フラッグフットボール大会で応援をしてみんなでがんばりあって楽しかった。」「友だちが応援してくれたのががんばろうと思い、試合でがんばったら勝てた。ここまでこれたのは、3か条を守るチームの仲間とクラスみんなのおかげだと思います。」「みんなで考えた『まるもり作戦』をして、成功した。」「フラッグフットボールが楽しかった理由はみんなで決めたことを守れたからだ。」「フラッグフットボールのいろいろなゲームで、ほめられたりしてうれしかったです。」「みんなで楽しくやれたことが一番印象に残ってます。」「友だちと仲良くできて、勝った。」など、集団的達成の喜びに直結した記述もあった(表3-15)。

このことは、小学校の第3学年という発達段階を踏まえると、「勝った」とか「負けた」といった結果に一喜一憂するだけでなく、集団的活動の価値も意識できるようになってきたと考えられる。

(3) 「集団的達成の喜びを味わえたか」についての考察

本研究では、集団的達成の喜びを味わうことを、「みんなで協力し、みんなで計画し、みんなで成功し、喜びを共有すること」と定義するとともに、集団的学習に関する形成的授業評価法の5つの領域(10項目)を定義にあてはめ(P.21参照)、仮説検証の物差しとした。

そして、2クラスとも、みんなで成功にあたる「集団的課題達成」、みんなで計画にあたる「集団的思考」、みんなで協力1にあたる「集団的相互作用」、みんなで協力2にあたる「集

团的人間関係」、喜びの共有にあたる「集団活動への意欲」の5つの領域（10項目）の平均得点が、概ね2.5以上で推移しており、「2.5以上の平均得点を得ていることが授業成果のめやすと判断される」との記述¹⁵⁾から考えると、集団的学習が機能していたと考えられる。

具体的には、A組は9時間目を除き2.65以上で推移（平均2.75）し、B組も1時間目を除き、2.53以上で推移（平均2.70）した。また、最後の授業（10・11時間目）で、A組2.94、B組2.91と高い評価を得た。さらに、自由記述の内容では、小学校第3学年という発達段階を考えると、集団的学習に関わる肯定的な記述も見られることから、多くの子どもたちが、集団的達成の喜びを味わうことができたと考えられる。

（3）まとめ

以上のように分析した結果、次のことが考えられる。

○仮説「小学校第3学年において、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育（フラッグフットボール）の授業を実践することによって、集団的達成の喜びを味わうことができるであろう」にもとづいた今回の検証授業は、人間関係に関わる社会的行動の学習が充実したことで、運動技能等の学習も充実したと考えられる。

このことから、道徳の時間との関連を図ったチームワークとフェアプレイを重視する体育の授業を実践することで、**集団的達成の喜びを味わうことができた**と考える。

6 学習指導の工夫とその効果及び課題

(1) グループングについて

共同学習モデル⁴⁾では、1チームは4～6人の小集団で、そのメンバーは、できる限り異質でなければならない。また、個々のチームのパフォーマンスは均等でなければならないとある。つまり、児童全員に対して成功に向けての機会が平等に開かれるとともに、個々人の貢献がチーム内の他のメンバーから評価される可能性が高くなる仕組みを作ることである。

表3-16 グループングの手続き

- | |
|---|
| <p>①1チームを5人とする。</p> <p>②個々のチームパフォーマンスを均等にするため、運動能力や人間関係等を考慮し、学級担任がチーム分けを行う。</p> <p>③児童には、チームの均等の有効性と今回の単元のねらいを伝え、了解を得る。</p> |
|---|

チームでの活動を円滑に行うために、共同学習モデルを参考にして、検証授業前に次のような手続きでグループングを学級担任にお願いした(表3-16)。運動能力、人間関係等を様々な観点から考慮しながらチーム分けをしていただいたので、揉めあいなどのトラブルはあったものの、最終的にはみんなが楽しく運動することができた。



また、今回の検証授業を行うにあたって、体育の授業で組んだチームをそのまま生活班として活動できるように担任に席替えを依頼した。その理由としては、今回の検証授業の主題である集団的な達成の喜びを味わうための方略として、道徳の時間を設定することがあげられる。

道徳の時間の中で気づいたこと、わかったことなどをチームの中で共有してもらいたかったからである。また、チームを生活班にすることで、常にチームとして集まった状態に作れる。チームの中で体育における同じ目標があれば、当然、話し合う機会も増え、チームワークが強化されるであろうと予想したからである。

学級担任から、「給食を食べながら作戦を考えていた」とか「休み時間にチームで集まって練習する姿が見れた」などといった話が聞かれた。予想したとおり、道徳の時間の中も、空いた時間も、子どもたちは積極的に話し合い考えを共有していったように感じる。

チームワーク、フェアプレイを重視する体育の授業を行う時には、共同学習モデルのグループングの手続きを行うとともに、教室の中における生活班を同じにしてあげるとさらに効果があるのではないかと考える。

(2) クライマックスイベントについて

スポーツ教育モデルでは、「シーズン制」「チームへの所属」「記録の保存」「公式試合」「クライマックスのイベント」「祭典性」といったスポーツ固有の特性が体育授業へ組み入れられている。例えば、単元の最後にクライマックスのイベントを設定することで、開会式のセレモニーや各チームによる応援合戦、開会式での表彰式などによる祭典的な雰囲気が演出され、子どもたちはスポーツが持っている特性に触れることができる。¹²⁾

本研究でも、スポーツの持つすばらしい特性に触れさせるため、クライマックスのイベントとしてフラッグフットボール大会を企画した。なお、簡単な開会式、閉会式、表彰式を行い、大会を盛り上げることにした(表3-17)。

平成23年10月27日(木) 5・6校時	
第1回フラッグフットボール大会事項	
1. 開会式	司会：() ()
(1) はじめの言葉	()
(2) 選手宣誓	() ()
(3) 校長先生のお話	
(4) 準備運動	() ()
(5) 競技場の注意	() 先生
2. 各ブロック、ゲーム開始	
3. 決勝戦	
4. 閉会式	司会：() ()
(1) 結果発表	()
(2) 賞状授与	()
(3) 先生のお話	() 先生 () 先生
(4) 終わりの言葉	()



表3-17 フラッグフットボール大会の計画について

①開会式

・司会、開会の言葉、選手宣誓など、子どもたち（各チームのキャプテン）の運営で式を運営する。事前に、子どもたちに投げかけておき、役割分担をさせておく。休み時間を利用して簡単なリハーサルをする。

②試合

・これまでのリーグ戦の結果を踏まえ、3チームずつのブロックに分け、4つのコートで総当りのリーグ戦を行う。
・各リーグの1位同士で決勝戦を行う。その他のチームは、同じブロックの代表を応援する。

③表彰式、閉会式

・司会、賞状授与、閉会の言葉など、子どもたち（各チームの副キャプテン）の運営で式を運営する。事前に、子どもたちに投げかけておき、役割分担をさせておく。休み時間を利用して簡単なリハーサルをする。

大会の、開会式、閉会式については、大会の計画にもあるように、各チームのキャプテンを実行委員とし、開会式、閉会式、表彰式の分担を決めた。あらかじめ、教師が作成した進行表及び台詞のサンプルをもとに話し合い、式の進行、台詞を決めた。前日にはリハーサルも行った。これらの活動は、休み時間（合計3回）を利用して行った。



開会式では、児童の司会のもと、始めの言葉、選手宣誓があり、校長先生にも協力をしていただき、校長先生の言葉も盛り込んだ。開会式担当の児童は緊張しながらも、立派に役目を果たしていた。

ゲームが始まり、どのチームもチームワーク3か条やフェアプレイ3か条を意識しながら優勝目指してがんばっていた。また、普段の授業では、自分のチームを応援することしかなかったが、学年で行ったこともあってか、同じクラスのチームを大きな声で応援し合っていたのが印象的であった。

閉会式では、表彰も行い、実行委員から優勝チームに表彰状が手渡された。負けて悔し涙を流す児童がいたり、優勝して泣いている児童もいたりした。どちらの涙もとてもさわやかに感じた。フラッグフットボール大会の時間の学習カード（10・11 時間目）で「体育の学習で、学習できたこと、楽しかったこと、感じたことを自由に書いてください」という質問に対しての回答（資料編P.45 参照）には、ゲームで負けたけどチームワーク3か条やフェアプレイ3か条が守れて楽しかった」など、多くの児童が楽しく、また、満足して体育の学習が終わったことわかった。

(3) ルールについて¹⁷⁾

大上は、ゲームの学習を進めていく上で、ルールづくりは大切な学習内容の一つだと位置づけている。「ルールづくり」とは「ゲームをつくる」ことである。「ゲームをつくる」ことを段階を追って学ばせる。ルールや競技規則をつくり、それを交流させること（集団思考場面）により、ルールや競技規則の意味を理解し、みんなが納得のできるゲームづくりをした。と同時に、戦略・戦術とからめてスキル学習を展開するのであるとのべている。

大上は単元を通して次のような流れでルールづくりを行っている（表3-18）。

表3-18 ルール作りの過程

- ①簡単なルールの提示→②問題点・改善点の発見→③話し合い（集団思考場面）→
④ルールの修正・追加・削除→⑤合意形成されたルール（以下②～⑤の繰り返し）

大上のルール作りの過程を参考に最初のルールを作成した（表3-19）。

表3-19 提示した最初のルール

①攻めと守りに分かれ、3人対3人で対戦する。
②スタートラインからでゲームを開始する。
③攻め <ul style="list-style-type: none">・ボールを持った人が腰のフラッグを取られずにゴールできたら得点。(タッチダウン)・ボールを持っていない人は相手をブロックする。・ゲームに出る選手はローテーション(順番)で交代する。
④守り <ul style="list-style-type: none">・ボールを持った人のフラッグを取る。フラッグを取ったら攻めが終わる。・サイドラインから出ても攻めが終わる。・ゲームに出る選手はローテーション(順番)で交代する。
⑤攻守交代 <ul style="list-style-type: none">・攻めがゴールするか、5回の攻めが終わったら攻守を交代する。

検証授業を進めていくにしたがって、ルールでもめることが増えていった。そのたびに少しずつ修正を行っていった。

9時間目には、A組でルールの認識のずれによって、もめていた。B組も大きくは現れなかったが、認識のずれはあった。そこで、次の時間に「ルールの明確化と確認」の作業を行った(表3-20)。ここで合意形成が図られ、ルールが固まり、みんなが安心してゲームに取り組めたのではないかと考える。



表3-20 ルールを明確化した内容

1 審判は旗でゲームを止める。(これまでは、電子ホイッスルで行っていた)
2 審判がゲームを止めるのは以下の場合である。 <ul style="list-style-type: none">(1) ボールを持った人がエンドラインを越えて、タッチダウンがきまったとき。(2) 守備側がボールを持った人のフラッグを取ったとき。(3) ボールを持った人がサイドラインを越えた、または踏んだとき。(4) 攻撃側がボールを、落としてしまったとき。投げて落としたとき。(5) ボールを持った人が転んでしまったとき。 (ひざをついても転んだとみなす)
3 審判はサイドラインに1人ずつで計2人でジャッジする。
4 ジャッジで迷った場合は、審判をしているチームが協議をしてジャッジする。

(4) 学習資料(学習カード)について

上條は、「体育の学習に用いられる学習カードは、子ども円滑に学習を進めることを助ける材料、資料である。つまり、学習カードが体育授業において、『①技能体系や練習の発展させ方を示す』『②学習の自己評価を促し、学習の成果の記録を明らかにする』『③運動の仕方や練習方法を示す』といった機能をもつ」¹⁸⁾と述べている。

これらを参考に、今回の検証授業では、個人カード及びチームカードを使用する。カードの詳細は資料編を参照していただきたい。

指導者にとっては、児童が本時の目標に対して、どのように考え、さらに達成できたかどうかを知る大きな手がかりの一つである。しかし、カードの内容や分量を考えないと子どもたちにとっては負担でしかなく、本来目指している目標とは大きくかけ離れてします。

本研究では、対象が小学校第3学年ということもあり、極力、記述を少なくするように心がけたが、検証という視点も加わっていたため、仕方ないのかも知れないが、私の見通しが甘かった。小学校第3学年という発達段階において、1時間に1枚の個人の学習カードが必要なのか、また、他の方法もあるのではないかなど、さらなる改善を図る必要があると感じた。

(5) 視聴覚資料について

上條は、「体育授業でもっとも多く活用されている教育機器は、視聴覚機器である。行おうとする運動のイメージをつかむための写真や掛け軸は体育館などに掲示して日常的に活用することができる。また、屋外で黒板の代わりに移動式の掲示板を使って学習の課題や学習のめあてを子どもに見えるような位置に掲示したり、黒板の代わりに磁石を使ったマグネットボードでゲームの作戦の検討や説明を行ったりする。」¹⁸⁾ と述べている。



ア 授業の導入における掲示物について

単元全体を通してのねらい及びこれから行う授業のねらいや内容など、言葉だけでなく視覚的にも訴えられるようにした。また、毎時間、提示する資料については、手元でも見られるようチームにも配った。

イ その他の掲示物について

チームの役割分担や作戦など、フラッグフットボールの単元を実施している間、資料として廊下に掲示した。休み時間など、作戦が書いてある資料の前で、作戦を考えているチームもあった。



(6) 学習用具について

チームごとに、かごを準備し、そのかごの中に必要な学習道具を準備した。表3-21は、かごの中身の一覧である。かごの中の整理整頓は各チームのマネージャーが管理していた。

表3-21 チームごとのかごの中身

- | | |
|----|---------------------------------|
| 1 | ビブス |
| 2 | フラッグベルト、フラッグ |
| 3 | 個人用フラットファイル
(個人学習カードを綴じておく。) |
| 4 | チーム用フラットファイル
(チームカードを綴じておく。) |
| 5 | ホワイトボード (B5サイズのもの) |
| 6 | 色磁石 (赤5個、青5個) |
| 7 | ホワイトボードマーカー (黒、赤) |
| 8 | 作戦カード |
| 9 | メラニンスポンジ |
| 10 | ゲームに使用する楕円形のボール |



(7) ドリルゲーム、タスクゲームについて¹¹⁾

ア しっぽ取りゲーム

(ア) ねらい

楽しみながらフラッグに慣れる。フラッグを取る動きや相手をかかわす動きを学ぶ。相手のいない場所に移動したり駆け込んだりすること。

(イ) 学習の進め方

コートの中にチーム全員が入り、20秒間を目安にコートの中を動き回り、腰につけたフラッグを取り合います。制限時間内に取られたフラッグの本数を個人やチームで競う。

「自分のフラッグが2本取られてしまった場合でも、相手のフラッグを取りにいったもよい」「同じ人のフラッグを2回続けて取らない」など、ルールを子どもたちと相談して工夫してもよい。安全対策のほか、ねらいを達成するという観点から、1コートの人数は10人程度がよい。

(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・「友だちとぶつからないように、周りをよく見る」「フラッグは必ず横につけて、手で押さえない」などの約束事を確認する。
- ・「フラッグをうまく取るコツはなんですか」「フラッグを取られないコツはありますか」などの言葉かけにより、大切なポイントに気づかせたい。

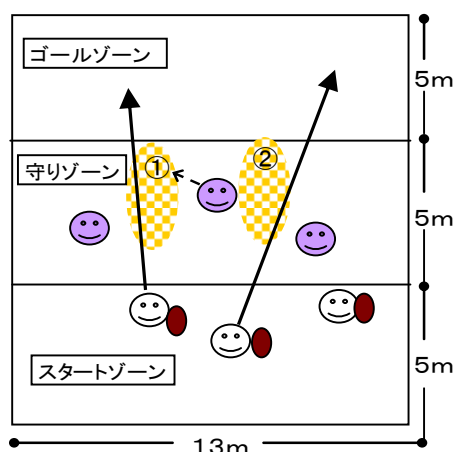
イ 宝運びゲーム

(ア) ねらい

図中①のスペースや図中②のスペースを見つけて移動する動きを学ぶ。最後に1人が残ってしまわないように、だれが、どこを、どのタイミングで走るかをチームで考えさせる。

(イ) 学習の進め方

長方形のコートをつくり、中央に2本のラインを引く。3対3程度で、攻めと守りに分かれて行う。4対4、5対5と人数を増やしていくと、戦術も複雑なものに高めていくことができる。攻めは、全員がボールを持ってコートスタートゾーンに立つ。守りは守りゾーンの中に散らばる。攻めは、守りにフラッグを取られないように、ゴールゾーンまでボールを運ぶことができたなら成功。守りは、守りゾーンを越えてフラッグを取ることはできない。フラッグを取られずに運ぶことができたボールの数で競い合う。全員がボールを運ぶことができたならボーナスポイントを与える。



(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・「ボーナスポイントを取るためには、どう動くといいかな？」と発問し、全員がボールをゴールゾーンまで運ぶためには、空いているスペースをねらうだけでなく、守りが味方に引きつけられることで生まれるスペースをねらうことも効果的であることを確認させたい。
- ・これは、ゴール型ゲームの攻めと守りの関係、原則に気づかせることにもつながる。

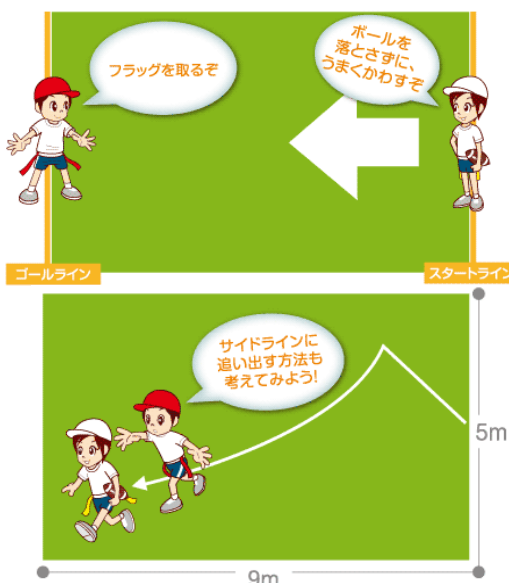
ウ 1対1ランゲーム

(ア) ねらい

相手に自分のフラッグを取られないように、逃げたり身をかわしたりする。逃げる相手を追いかけてフラッグを取る。ボールを落とさずに走る力を身につける。

(イ) 学習の進め方

ボールを持って攻める人は、守りの人にフラッグを取られないようにゴールラインを目指し、ゴールラインを越せば1点となります。守りの人は、ゴールラインを越えられる前に、相手のフラッグを取るか、サイドラインから追い出せば1点となります。2チームに分かれて行い、チームの全員が攻め終わったら、攻守交替する。



(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・どこを走ればよかったか、どう守ればよかったかななどを、子どもたち同士でアドバイスをし合えるようにする。
- ・「まっすぐ走るより、斜めやジグザグのほうがよいかも」「サイドラインを使ってディフェンスできるかな」などの声かけをし、動き方を学ばせる。

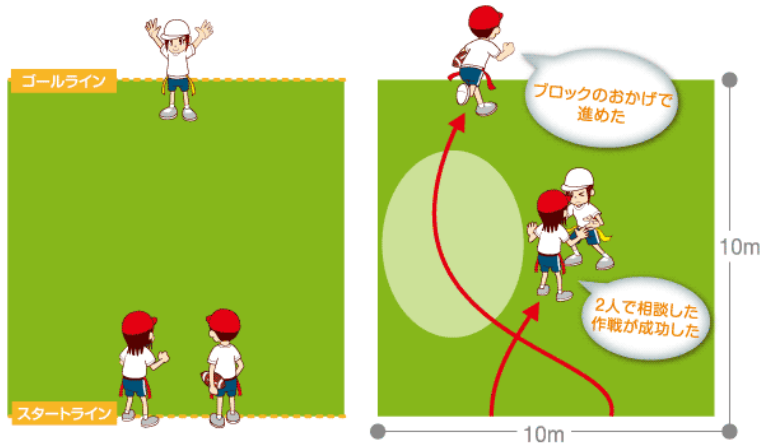
エ 2対1ランゲーム

(ア) ねらい

事前に作戦を立て、役割を実行する。2人で連携して、相手を加わしたり走り抜けたりする。ブロックを利用した前進。ブロックを加わしてフラッグを取る。

(イ) 学習の進め方

攻めるチームは2人1組で、1人は「ボールを持って走る役」、1人は「ブロック役」となります。スタートラインからスタートし、2人で協力してボールを持っている人がゴールラインを越えれば1点となります。守りの人はボールを持っている人のフラッグを取るか、ボールを持っている人をサイドラインから追い出せば1点となります。2チームに分かれて行い、チームの全員が「ボールを持って走る役」をしたら、攻守交替します。



(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・ブロックは、壁を作る役割というわかりやすい。ブロックがどこに立つと、ディフェンスしにくいと考えさせる。
- ・ブロックによるスペースの確保が、プレイの成功につながることを伝える。

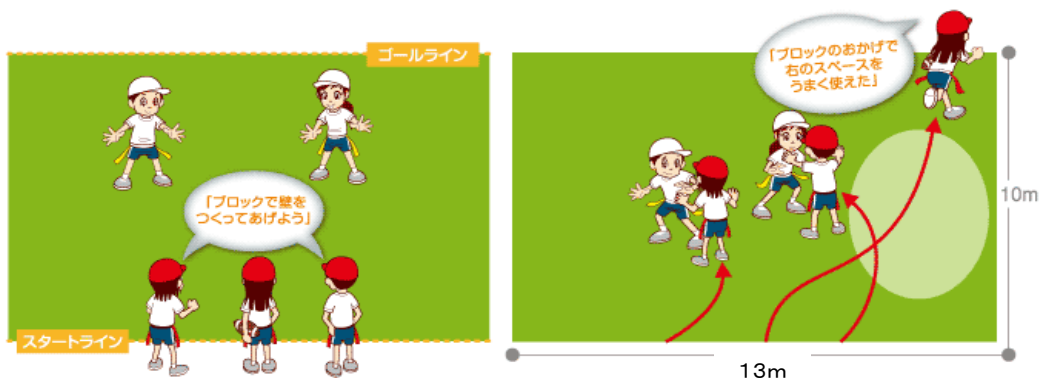
オ 3対2ランゲーム

(ア) ねらい

事前に作戦を立て、役割を実行する。3人で連携して、相手をおかわしたり走り抜けたりする。ブロックを利用した前進。ブロックをおかわしてフラッグを取る。

(イ) 学習の進め方

攻めるチームは3人1組で、1人は「ボールを持って走る役」2人は「ブロック役」となる。スタートラインからスタートし、3人で協力してボールを持っている人がゴールラインを越えれば1点となる。守りはボールを持っている人のフラッグを取るか、ボールを持っている人をサイドラインから追い出せば1点となる。2チームに分かれて行い、チームの全員が「ボールを持って走る役」をしたら、攻守交替する。



(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・走る人のコース取りとブロック役の位置取りが、プレー成功のカギである。作戦カ

ードを使って1人ひとりの動きを確認しながら取り組ませたい。

- ・ 仲間のためにブロックをして、プレーの成功に貢献した子どもの動きについても評価をすると同時に、ボールを持った子どもが成功の理由をわかるようにしたい。
- ・ 安全面からも「相手とは絶対にぶつからない」「かわす動きを意識しよう」「互いに動きをよく見る」などの声かけをする。

カ 3対1 パスゲーム

(ア) ねらい

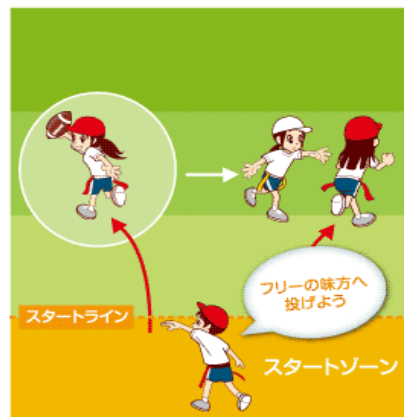
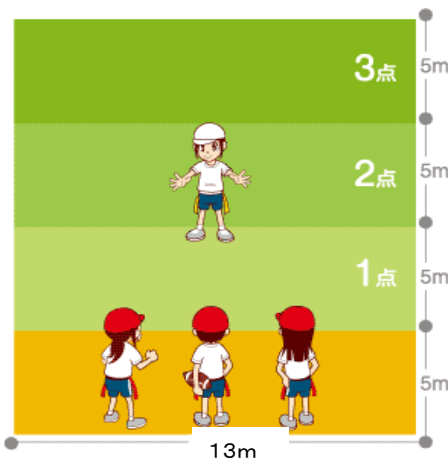
フリーの味方にパスを出す。前パスなど、空いているスペースを活かす動きを学ぶ。

(イ) 学習の進め方

攻めチームは、パスをする人(1人)、パスを受け取る人(2人)に分かれ、事前に作戦を立てて工夫しながら、スタートゾーンから得点ゾーンへパスを通す。パスは5秒以内にスタートゾーン内から行うようにする。ボールを持った人が、守りの人にフラッグを取られるか、サイドラインを出たゾーンによって1点～3点となる。パスが失敗した場合は0点。守りの人はスタートゾーンには入れない。1回戦につき決められた回数攻撃したら、攻守交替する。

(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

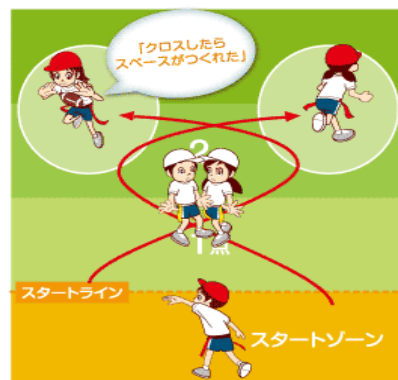
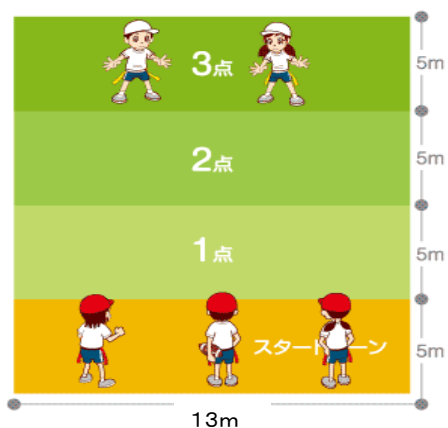
- ・ 攻めの数が守りの数より多いことから、「空いているスペース」を活かす動きを学ばせる。
- ・ 難しいロングパスや複雑な作戦が多くみられる場合は、「ショートパスも有効である」「作戦がチームの投げる力や捕る力にあっているか」などの声かけにより、チームの問題点に気付かせる。



キ 3対2 パスゲーム

(ア) ねらい

フリーの味方にパスを出す。前パスなど、空いているスペースを活かす動きを学ぶ。



(イ) 学習の進め方

攻めチームは、パスをする人（1人）、パスを受け取る人（2人）に分かれ、事前に作戦を立てて工夫しながら、スタートゾーンから得点ゾーンへパスを通す。パスは5秒以内にスタートゾーン内から行うようにする。ボールを持った人が、守りの人にフラッグを取られるか、サイドラインを出たゾーンによって1点～3点となる。パスが失敗した場合は0点。守りチームも、作戦を立ててパスが通されないように工夫する。守りチームはスタートゾーンには入れない。1回戦につき決められた回数攻撃したら、攻守交替する。

(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・パスをする人を除くと、攻めの数と守りの数が同数となるため、「スペースを作り出す動き」を学ばせる。
- ・「どうしたらレシーバーがフリーになれるか」などの言葉かけや、成功した作戦を例に取り、作戦づくりのポイントを伝える。

ク リーグ戦について(3対3のゲーム)

(ア) ねらい

事前にチームで作戦を立て、役割を実行する。勝ち負けよりも作戦の成否やプレー自体を楽しむ。ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てる。

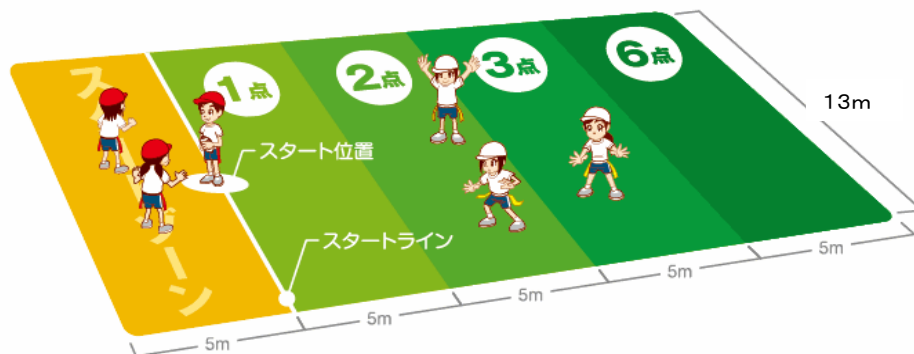
(イ) 学習の進め方

攻めチームは、スタートゾーンからスタートし、手渡しや後ろパス、フェイクやブロック、またはパスプレーを使って高得点を目指します。(手渡しや後ろパスはスタートゾーンの中でのみ行なえる。守りチームは、プレーが始まるまでは2点ゾーンより後ろのゾーンにいなければならない。(プレー開始後はスタートゾーン内へも、侵入が可能となる。) ボールを持った人が、守りの人にフラッグを取られたり、サイドラインから出たり、ボールを落としたりした地点のゾーンの点数が、攻めチームの得点になります。(スタートゾーン内は0点) 1回戦につき決められた回数攻撃したら攻守交替する。



(ウ) 指導のポイントと児童への言葉かけ

- ・作戦カードには、攻撃ごとにプレーの成否を記録し、作戦を修正するときの話し合いの材料にする。
- ・ボールを持っている人だけが「主役」なのではなく、チーム全員が「主役級」の役割を演じることが作戦を成功させるポイントであることを伝える。



7 授業全体を振り返って

ここまで、今回の検証授業について、分析の視点に沿って振り返ってきたが、ここでは、検証授業全体を振り返ってきたい。

(1) 事前・事後アンケートの結果について

図3-17は、「あなたは、ゲーム（ボール運動）が好きですか」について、「好き」、「どちらかというが好き」、「どちらかという嫌い」、「嫌い」の4段階で回答させ、この質問を本単元（体育11時間、道徳3時間）の前後に実施したものである。

事前アンケートでは、「好き」、「どちらかというが好き」と答えた児童は全体で88%であったのが、事後アンケートでは98%になった。（A組：89%→100%、B組：87%→97%）

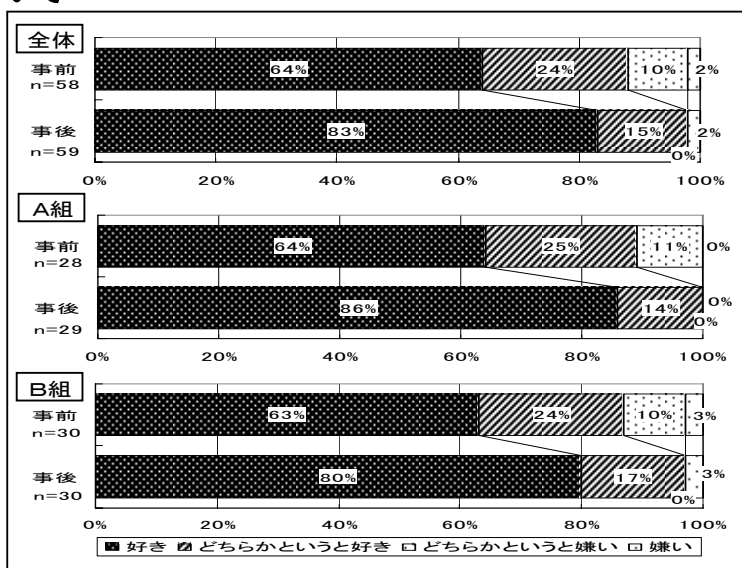


図3-17 「あなたは、ゲーム（ボール運動）は好きですか」に対する回答

図3-18は、「あなたは、ゲーム（ボール運動）が得意ですか」について、「得意」、「どちらかという得意」、「どちらかという苦手」、「苦手」の4段階で回答させ、この質問を本単元（体育11時間、道徳3時間）の前後に実施したものである。

事前アンケートでは、「得意」、「どちらかという得意」と答えた児童は全体で76%であったのが、事後アンケートでは84%になった。（A組：75%→86%、B組：77%→84%）

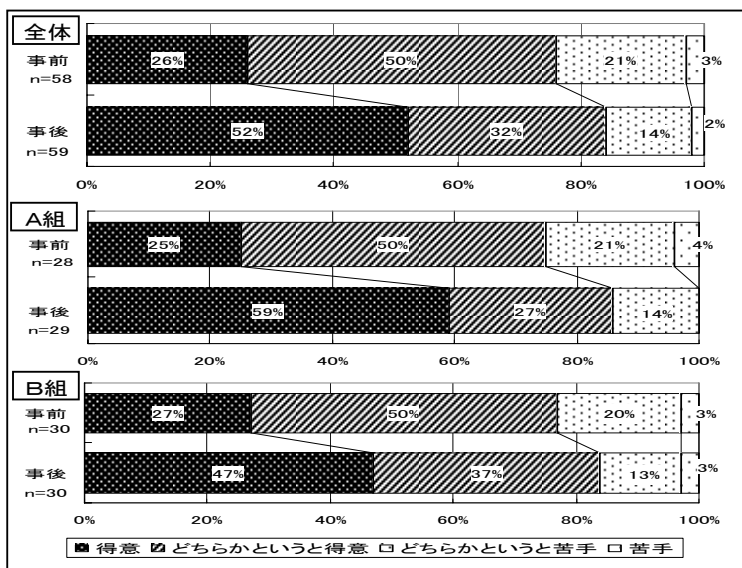


図3-18 「あなたは、ゲーム（ボール運動）は得意ですか」に対する回答

図3-17、図3-18から、今回の検証授業を通して、ゲーム（ボール運動）が好きになった、得意になったと感じている児童が多くいることがわかる。

(2) 診断的・総括的授業評価の結果について

表3-22は、高田らが示した診断的・総括的授業評価の診断基準である¹⁵⁾。この診断基準をもとに、診断的授業評価と総括的授業評価を比較した。詳細は、PP.21-23を参照していただきたい。

表3-22 診断的・総括的授業評価の診断基準

項目名	+	0	-
たのしむ(情意目標)	15.00～13.64	13.64～11.40	11.40～ 5.00
できる(運動目標)	15.00～12.19	12.19～ 9.55	9.55～ 5.00
まなぶ(認識目標)	15.00～11.56	11.56～ 9.08	9.08～ 5.00
まもる(社会的行動目標)	15.00～13.53	13.53～11.46	11.46～ 5.00
総合評価	60.00～49.61	49.61～42.80	42.80～20.00

図3-19は、3学年全体の診断的授業評価と総括的授業評価を比較したものである。どの項目も数値を伸ばしていることがわかる。

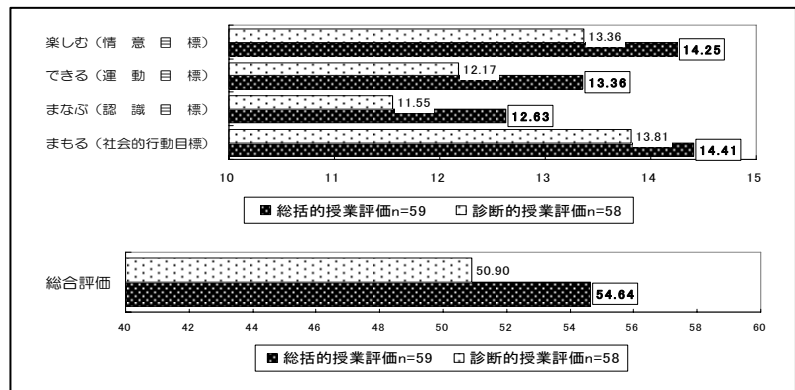


図3-19 診断的・総括的授業評価(全体)

図3-20は、A組の診断的授業評価と総括的授業評価を比較したものである。どの項目も数値を伸ばしていることがわかる。

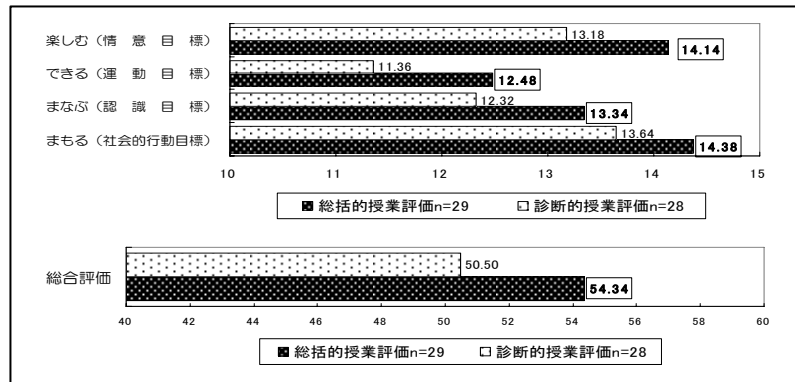


図3-20 診断的・総括的授業評価(A組)

図3-21は、B組の診断的授業評価と総括的授業評価を比較したものである。どの項目も数値を伸ばしていることがわかる。

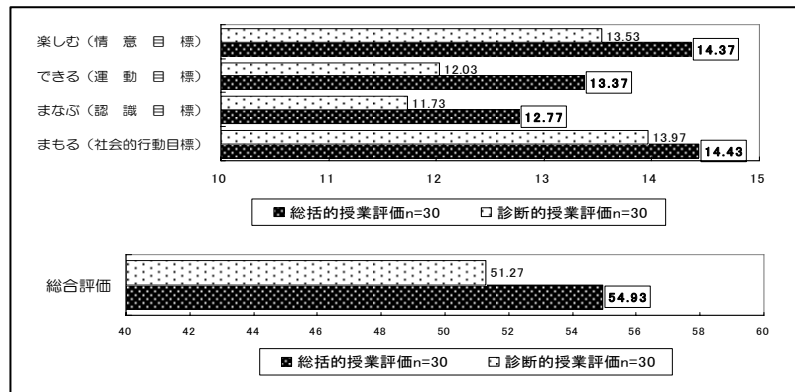


図3-21 診断的・総括的授業評価(B組)

表3-23は、図3-19~21の結果を表3-22の診断的・総括的授業評価の評価基準と照らし合わせたものである。

表3-23 3学年全体及びA組、B組の診断的授業評価と総括的授業評価を評価基準と照らし合わせたもの

	楽しむ (情意目標)	できる (運動目標)	まなぶ (認識目標)	まもる (社会的行動目標)	総合評価
全体	0 → +	0 → +	0 → +	+ → +	+ → +
A組	0 → +	+ → +	0 → +	+ → +	+ → +
B組	0 → +	0 → +	+ → +	+ → +	+ → +

学年全体では診断的・総括的授業評価の評価基準と照らし合わせると、「楽しむ」「まなぶ」「できる」の項目が、A組では「楽しむ」「まなぶ」の項目が、B組では「楽しむ」「できる」の項目がいずれも0から+になっていることがわかる。

(3) 学校生活への有効性について

図3-22は「フラッグフットボールの授業や道徳の授業が生活に役立ったと思いますか」について、「思う」、「どちらかと思う」、「どちらかと思わない」、「思わない」の4段階で回答させ、この質問を検証授業終了後に実施したものである。「思う」、「どちらかと思う」と答えた児童は全体で76%であった。(A組：76%、B組：77%)

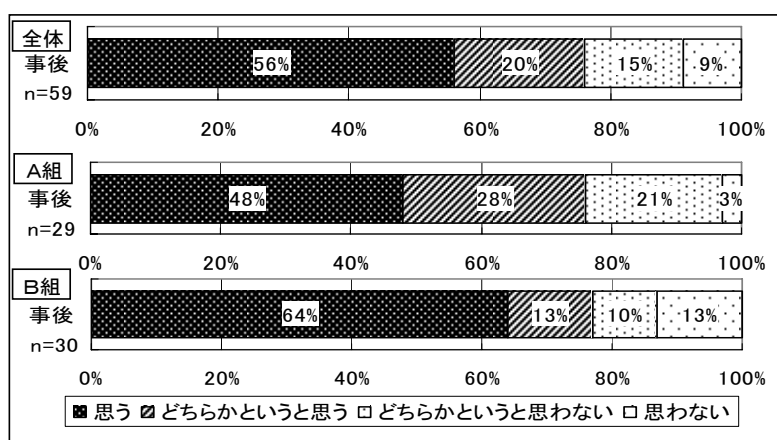


図3-22 「フラッグフットボールの授業や道徳の授業が生活に役立ったと思いますか」に対する回答

また、表3-24は、上記の質問で「思う」、「どちらかと思う」と答えた児童に「どんな場面で役立ったと思いますか」に対して、自由記述で答えてもらったものである。

表3-24 「どんな場面で役立ったと思いますか」に対する回答（抜粋）

1	けんかしたとき、班での話し合いで役立った。
2	班での話し合いのときに、「フラッグフットボールではあんなだったのに」と言ったらもめそうだったけどもめなかった。
3	友だちと仲良くできるようになって、班での話し合いのとき役立った。
4	掃除でもめなくなった。
5	掃除のときに役立った。
6	給食の片付けのときに役立った
7	遠足のとき
8	ボール遊びをしている時など、体育の授業を思い出した。相手がどういう気持ちかわかるようになり、役に立った。
9	みんなと仲よく、話し合いしたりすることができるようになった
10	みんな仲良くできる。ほめたりはげましたりできるようになったから。
11	文句を言って、また、仲良しになるということを久しぶりに思い出した。
12	コミュニケーションをたくさんとって、協力するようになりました。

回答の中で一番多かったのが、表3-24の1、2、3にあるような「話し合い」に関する記述である。次に多かったのが、4、5にあるような「けんかやもめごとが少なくなった」といった内容である。これらのことから、学校生活にもよい影響を与えたのではないかと考える。

平成20年1月17日の中央教育審議会答申「7. 教育内容に関する主な改善事項(4) 道徳教育の充実」には、「社会の大きな変化などを背景として、人間関係を築く力や集団活動を通じた社会性の育成が不十分」¹⁾などの記述がある。今回の検証授業は、これら中教審の課題に対して、解決のための学習モデルとなればと考える。



第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、仮説の検証を通して、次のことが明らかになった。

- (1) 道徳の時間との関連を図ることは、心情に訴えることが可能となり、チームワークやフェアプレイの必要性の理解といった面で有効であった。
- (2) 体育の授業では、チームワーク3か条やフェアプレイ3か条といった行動目標を設定したことが、自分自身の振り返りに特に有効であった。
- (3) 「心情に訴える道徳の時間との関連」、「明確な行動目標を設定した体育の授業」といった手立てが集団的達成の喜びを味わうことをより一層可能にした。

したがって、小学校第3学年において、集団的達成の喜びを味わうために、道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育（フラッグフットボール）の授業モデルを提案する。

【時間数 体育 11 時間（10・11 時間目は2 時間連続） 道徳 3 時間】

1 道徳の時間 1 時間目 2－（3）信頼・友情 （PP. 32-33 参照）

体育におけるチームワークを題材にした「さとしの心」（副読本の資料を修正し活用）により、チームワークについて考える学習をする。

【子どもの心の動き】

- ・これまで、チームワークについてあまり考えたことがなかったな。
- ・チームワークをよくするには、相手の気持ちを考えた言葉かけが大切なんだな。

2 体育 1～6 時間目 （PP. 34-39 参照）

体育の1時間目では、道徳の時間（1時間目）に考えた内容を元に、チームワーク3か条（表4-1）を提示し、教師と児童及び児童同士で合意形成を図るとともに、各チームでチーム内での役割（表4-2）を決める。2～6時間目では、授業のはじめにチームワーク3か条を全員で音読し、授業の終わりにそれが守れたかについて、学習カード等で振り返る。

表4-1 チームワーク3か条

- ① チームの仲間に、文句は言いません。
- ② チームの仲間を、ほめたりはげましたりします。
- ③ 自分の役割に責任を持ち、チームの仲間と協力します。

表4-2 体育授業（フラッグフットボール）における役割

- ①キャプテン・・・ハドル（作戦会議）では、司会を務め、話し合いを中心になって進める。
- ②副キャプテン・・・ハドル（作戦会議）では、司会の補助をし、話し合いを進める。すべての役割をサポートする。
- ③記録係り・・・チームカードを記録するとともに、チームの友だちの学習カード（個人）の記入漏れをチェックする。
- ④励まし係り・・・ゲーム前には、全員で声をかけるリーダーとして、ゲームは、チームの友だちを褒めたり励ましたりする。
- ⑤マネージャー・・・フラッグはきちんと付けられているか、服装は乱れていないか、用具を安全に使っているか、準備や後片付けはきちんとできているかをチェックし、チームの物品を準備する。

【子どもの心の動き】

- ・これまでより、チームの仲間と仲良くなったような気がするな。
- ・他のチームには、負けたくないな。
- ・相手チームが文句を言ってきた。審判が不公平だ。

3 道徳の時間 2時間目 2－(1) 礼儀 (PP. 40-42 参照)

体育の場面(1～6時間目)で、相手チームや審判ともめた経験を話し合う。それを想起できる資料「さとの心 第2部」(自作資料)より、チームワーク3か条だけでは、楽しい体育授業(フラッグフットボール)ができないことに気づかせる。相手チームや審判に対しての態度、つまり、フェアプレイについて考える学習をする。

【子どもの心の動き】

- ・チームワーク3か条だけでは、ゲームを楽しむことはできない。
- ・ゲームは相手がいるからできるんだ。審判がいるからできるんだ。
- ・ゲームを楽しむためには、フェアプレイが大切だ。

4 体育 7～9時間目 (PP. 43-45 参照)

道徳時間(2時間目)に考えた内容を元に、フェアプレイ3か条(表4-3)を提示し、教師と児童及び児童同士で合意形成を図る。7～9時間目では、授業のはじめにフェアプレイ3か条を全員で音読し、授業の終わりにそれが守れたかについて、学習カード等で振り返る。

表4-3 フェアプレイ3か条

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">① 審判にも、文句は言いません。② 相手チームにも、文句は言いません。③ ゲームの始めと終わりは、あいさつとあく手をします。 |
|--|

5 体育 10・11時間目 (P. 46 参照)

「クライマックスイベント」、「祭典性」などのスポーツ固有の特性を体育授業に盛り込むため、学年合同のフラッグフットボール大会を実施する。各チームから1名(本授業ではキャプテン)、大会の実行委員を選出し、大会の開会式や閉会式の運営を行う。(PP. 68-69 参照)

【子どもの心の動き】

- ・負けてもみんなが励ましてくれたよ。
- ・みんなで応援しあって、がんばりあえたので楽しかったよ。
- ・みんなで考えた作戦が成功して楽しかったよ。

6 道徳の時間 3時間目 2－(3) 信頼・友情 (PP. 47-49 参照)

体育の授業を振り返り、楽しくできた理由について考えさせる。「さとの心 第3部」(自作資料)より、生活場面の1場面(掃除の場面)の出来事について触れ、これまでの学習(チームワーク3か条、フェアプレイ3か条)が生かすことができないか考えさせる。

【子どもの心の動き】

- ・学校生活でも「チームワーク3か条」や「フェアプレイ3か条」が使えるよ。

- ※1 体育の授業に先駆け、児童にフラッグフットボールのイメージを持たせるため、本研究では、日本フラッグフットボール協会が発行しているDVD「Let's Play Flag!!」を視聴した。
- ※2 グルーピングの方法やルール、タスクゲーム等の学習指導における工夫については、PP. 68-75を参照していただきたい。
- ※3 使用した学習カード等については、資料編を参照していただきたい。
- ※4 本研究では、体育を11時間扱いの大単元で設定し取り組んだが、小単元や中単元で取り組む場合は、パスプレイなどを学習内容から削除することで実施可能と考えられる。

また、この研究の主題に関わる課題として次のようなことが考えられる。

- (1) 「体育」と「道徳の時間」を関連させることによって、体育としての効果は十分に検証できたが、道徳の時間としての効果は、十分に検証できていない。
- (2) 「道徳の時間」の2時間目及び3時間目で使用した自作資料について、今後さらに推敲したり、他の資料を使用したりするなど検討していく余地がある。
- (3) チームワークやフェアプレイに関する学習を重視することによって、技能面等、他の学習内容とのバランスが崩れすぎないように配慮が必要である。

2 今後の展望

(1) 道徳の時間としての効果の検証

今回の検証授業では、「体育」と「道徳の時間」という教科等の枠を越えての学習指導モデルの提案を行った。これらを関連させて指導することにより、検証の結果、体育としての効果は十分に得られたと考える。

しかしながら、道徳の時間としての効果は、十分に検証できていない。小学校学習指導要領解説道徳編には、「各教科等と道徳の時間の指導のねらいが同じ方向をもつとき、(一部省略)、相互に関連を図ったりして指導を進めると、効果を一層高めることができる。その際、各教科と道徳の時間それぞれの特質が生かされた関連となるよう配慮することが大切である。」とある。つまり、各教科と道徳の時間それぞれの特質が生かされた関連とならなければならない。小学校学習指導要領解説道徳編には、道徳の時間の特質として、「児童一人一人が道徳的価値の自覚及び自己の生き方についての考えを深めることで道徳的実践力を育成すること」と記載されている。「道徳的価値の自覚や自己の生き方についての考えを深められたのか」、また、それに伴い「道徳的実践力を育成することができたのか」について体育と関連させた効果を検証していく必要がある。

(2) 道徳の時間の資料について

道徳の2時間目、3時間目については、1時間目で使用した「さとしの心」の続編として筆者が作成し、資料として授業を行った。研究授業を構想している段階では、副読本等の資料をと探していたのだが、うまく合致するものが見つからず、自作資料という形になった。

自作資料を見ていただければわかるように、子どもたちの生活に近い等身大の資料となっている。小川は、「子どもたちの生活に近い等身大の資料を使うことで、子どもの経験と近い分、内容の理解が容易で実践活動につながり易いという利点がある」¹⁹⁾と述べ、また、「ともすれば生活指導(今回の場合は体育にあたる)に片寄りがちになり、道徳的価値への一般化が薄れる場合がある」¹⁹⁾と留意点についても言及している。

今回の研究では、体育の検証を中心に考えていたこともあり、小川のいう通り、実践活動に容易につながったように感じた。しかしながら、体育に片寄りがちになったのではという懸念もある。これが、すぐに実践にはつながらないかもしれないが、副読本等の資料を使っていればどうなったか、また、自作資料についてももっと間接的な資料が良かったのか疑問が残る。児童の実態にもよるだろうが、まだまだ研究の余地がある。今後の研究に期待したい。

(3) 体育授業における指導のバランス

体育は、「関心・意欲・態度」、「思考・判断」、「技能」といった観点があるが、今回の検証授業では、「関心・意欲・態度」の「態度」の一部分にあたる人間関係に着目した研究を行った。その結果、人間関係に着目した授業展開の有効性は明らかになったが、「思考・判断」や「技能」といった指導が、十分でなかったとのご指摘も受けた。何か一つを取り上

げて、研究していく際の課題なのかもしれないが、そういった面から考えると、2学年を通じて指導できることもあるので、指導内容の精選も考えることができた。研究をしていくことは大切なことであるが、それぞれの観点が無理のない状態でバランスよく指導できる状態が理想である。学年、あるいは2学年を見越した、また、道徳を含む意図的・計画的な指導が展開されなければならない。

また、今回の検証授業では、チームワーク3か条やフェアプレイ3か条といった倫理的行動を明文化し、児童に提示した。明文化した内容には、「チームの仲間には、文句は言いません」などといった文言があり、アドバイスを含めて、叱咤激励までもがいけないように感じられるところがある。しかし、今回の対象は、小学校第3学年ということや、道徳の時間などを経由し、全員で合意形成して作られたことから、このような文言になった。発達段階やそれまでの経緯を考えると妥当であったと考えるが、小学校高学年の場合や児童の実態に応じて、文言を変えていく必要があると思われる。

3 最後に

総合単元的道徳学習²¹⁾や単元的道徳学習²²⁾などといった実践は、先行研究として多くの事例があるが、今回の検証授業のように、一つの教科である体育と関連を図った先行研究は少なく、手探りの状態からのスタートであった。

しかしながら、実際に授業を進めていく中で、子どもたちが変容していく様子を見て、改めて、これらに関連させていく有効性を実感した。私が目にした一場面を紹介しよう。

体育の場面で、友だちとよく衝突していたA君。A君は、自分が言った言葉が相手を傷つけていると感じていなかったようである。しかし、道徳の時間や体育の授業を通して、少しずつ話し方が変わっていった。

そして、体育の授業があったある日の帰りの会で、「Cさんがブロックしてくれたから、ぼくがタッチダウンできました。」と運動が苦手なCさんを褒める発表をしたそうである。

そのことがきっかけで、Cさんがとても前向きに体育に参加するようになり、また、Aくんも、これまでよりさらに意欲的に体育授業に取り組むようになっていった。

このような例が他にも多く見られた。

また、検証授業をさせていただいたクラスの担任の先生から次のようなうれしい話をいただいた。

社会の時間にグループで新聞作りを行ったところ、2時間もかからずに完成した。以前(検証授業前)は同じような作業をするのに、4時間くらいかかっていた。時間がかかっていた理由は、「誰が何の役割をするのか」という作業を始める前段階でよくもめていたからだ。

しかし、検証授業後は、話し合いの仕方がとても上手になり、役割分担を決めるのがスムーズになった。チームワーク3か条やフェアプレイ3か条が子どもたちの中に残っているようだ。

高橋は、「体育は“生きた道徳”といわれるように、体育と道徳は深い関係がある」¹³⁾と述べている。今回の検証授業では、小学校第3学年及び第4学年の体育科の目標「協力、公正などの態度を育てる」部分と小学校第3学年及び第4学年の道徳の時間の内容「2-(3)友だちと互いに理解し、信頼し、助け合う。2-(1)礼儀の大切さを知り、だれに対しても真心を持って接する。」について関連を図った指導を行った。

しかしながら、体育科の持つ特性から、他にも関連できる場所は多々ある。例えば、「1-(2)自分でやろうと決めたことは、粘り強くやりと遂げる」や「4-(1)約束や社会のきまりを守り、公德心をもつ」などといった項目は、学習内容によっては、体育科の目標と同じ方向性を持つものとして関連を図った指導ができる。これらについても今後検討していくこと

により、互いにより一層の効果が生まれるのでは感じた。

今回の検証授業を通じて、改めて、集団（チーム）でしか味わえない達成の喜びを体育（フットボール）の授業及び道徳の時間を通して強く感じた。これは、体育の授業だけで達成できたかと考えるとそうでないように感じる。体育と道徳の時間が融合し、 $1 + 1 = 2$ ではなく、 3 にも 4 にもなったように感じたからである。まだまだ、先行研究が少ない事例であるので、今後さらにこのような研究がなされることを期待したい。私自身、今後の授業においても、集団的達成の喜びを味わえるような授業づくりを目指していきたい。

最後になりましたが、本研究を行うにあたり、学校行事等が立て込んでいたなか、快く受け入れてくれた比留川京子校長先生をはじめとする寺尾小学校の教職員の方々に感謝いたします。また、専門的な見地から様々なご指導、ご助言をいただいた、日本体育大学大学院教授の高橋健夫氏、筑波大学大学院教授の岡出美則氏、早稲田大学スポーツ科学学術院准教授の吉永武史氏、日本フットボール協会の小川明彦氏、綾瀬市教育委員会指導主事の伊藤信也氏、神奈川県子ども教育支援課指導主事の加藤丈之氏、に感謝します。そして、授業に全力で取り組んでくれた子どもたちと、協力してくださった保護者の方々に感謝いたします。

ありがとうございました。

<引用・参考文献>

- 1) 幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について
(答申) 中央教育審議会 2008. 1月
- 2) 小学校学習指導要領解説道徳編 文部科学省 東洋出版社 2008. 8月
- 3) 小谷川元一 『体育における道徳教育論三章』体育科教育 2011. 2月
- 4) 岡出美則 『体育における道徳教育の具体化に向けて』体育科教育 2011. 2月
- 5) 高橋健夫、吉永武史 小学校「戦術学習」を進めるフットボールの体育授業 明治図書出版 2010
- 6) 深見栄一郎 『Q9「学習内容」と「楽しさ」はどう違うのですか?』体育科教育 2010. 7月
- 7) 小学校学習指導要領解説体育編 文部科学省 東洋出版社 2008. 8月
- 8) 小学校学習指導要領 文部科学省 2008. 3月
- 9) 広島県三原市立中之町小学校 心に響く道徳教育の創造 三省堂 2010
- 10) 友添秀則 体育の人間形成論 大修館書店 2009
- 11) 一般財団法人 日本フットボール協会 (<http://www.japanflag.org/>)
- 12) D. シーデントップ (高橋健夫監訳) 新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル— 大修館書店 2003
- 13) 高橋健夫 体育科・保健体育科(体育分野)における道徳的指導のポイント
押谷由夫 各教科で行う道徳的指導 新教育課程の授業戦略No. 4 教育開発研究所 2009
- 14) ダニエルW・ミドゥラ ドナルドR・グローバー (高橋健夫監訳) チャレンジ運動による仲間づくり 大修館書店 2000
- 15) 高橋健夫 体育授業を観察評価する 明和出版 2003
- 16) 真仁田昭、新井邦二郎 3年生のどうとく 文溪堂
- 17) 大上輝明 ボール運動を10倍楽しくするフットボール 明治図書出版 2010
- 18) 宇土正彦 阪田尚彦 高橋健夫 細江文利 学校体育授業辞典 図書印刷 1995
- 19) 小川信夫 恥ずかしくて聞けない道徳指導50の疑問 黎明書房 2010
- 20) 学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」
- 21) 押谷由夫 新しい教育課程と学習の実際 道徳 東洋館出版社 1999
- 22) 加藤宣行 毛内嘉威 学級担任が自信を持って行う道徳教育 2008