

[体育・保健体育・学校ヘルスケア]

体育授業の楽しさを高めるための手立て

- 3つの観点に基づく「児童の満足度」に着目して -

横尾 保年*

1 はじめに

近年、児童の体力の低下や肥満傾向の増加など健康・体力の問題が深刻化している。その原因として、運動を積極的に行う者とそうでない者の二極化の進行や、外遊びの減少、テレビゲームの普及などが考えられている。この現状を踏まえ、学校現場では様々な取組が行われている。私が現在所属している上越市立柿崎小学校（以下本校）でも、「力いっぱい体を動かす子供」を目指す子供像とし、健康の3要素と言われる「運動・栄養・休養」の3つの面から取組みを行っている。特に「運動」の面では、体育授業の工夫による運動量の確保や休み時間のマラソントイムなどを通して、児童に運動の楽しさを味わわせると共に、運動する機会の確保に努めている。また、「遊び」を教育活動の中核にすえ、他者とのかかわりを深めると共に、遊びを通して体力を高めようとする取組を行っている。具体的には、遊び委員会が主催する、ドッチボールやリレーなどの全校遊び大会や縦割り班による歩くことを目的とした遠足などである。これらの活動を通して、本校の児童は、徐々にではあるが体力テストの結果が、年々向上しつつある。また、学期末に実施する全校アンケートでも「体を動かして遊ぶことが好きですか」の問いに対し、90%以上の児童が肯定的評価を示している。

しかしながら、先に挙げたような児童の健康・体力の問題が解決しているわけではない。平成19年度に3～6年生の児童（244名）で行った本校の体力テストの結果を見てみると、「D」と判定されている児童が21人、「E」と判定されている児童が7人いる。この結果は、10%以上の児童が体力か体型に問題を抱えていることを示唆する。また、今年度に行った学校体育調査では、普段の授業場面ですぐに「疲れた」という声が多く聞かれたり、姿勢維持が困難であると感じていたり、教師が児童の体力の程度に満足していない現状が明らかとなった。さらに肥満傾向にある児童（肥満度20%以上）は、全校（344名）で25人もおり、これは、全児童の7%にもあたる。これらの問題の解決には、体育の授業を充実したものにすることが不可欠である。体育授業において、様々な運動体験を通し、児童に運動の楽しさやできる喜び、仲間と共に運動する心地よさを味わわせてやることで、自発的な運動につながっていくと考えるのである。さらに、そのような体験は、生涯にわたって運動に親しもうとする心情や態度を育てていくはずである。そこで、体育授業をより充実したものにするため、楽しかったという感情を体育授業における「授業の満足度」と設定し、それを向上させる試みを行った。

2 主題設定の理由

体育科の究極の目標は、「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」ことである。その目標に向け、体育の授業に望まれていることは、「運動に親しむ資質や能力の育成」と「体力の向上」である。つまり、様々な運動の特性に触れさせながら、運動の楽しさを味わわせることと、児童の発達段階にあった体力を高められるようにしていくことが望まれている。このねらいに向けて私は、体育の授業において、次の3つのことを大切にしている。1つ目は、運動量を確保することである。体育の授業では、児童が本来もち合わせている運動欲求を満たすことが何よりも大切である。主運動の時間をなるべく長く確保し、それぞれの運動の特性に触れさせてやる必要がある。2つ目は、友達とのかかわりである。運動の種類によっては一人でもできる運動がある。陸上運動や鉄棒運動などがその代表例であろう。しかし友達とかかわりながら運動を体験し、動きをつくったり、共にめあてに向かってがんばったりすることが自分自身の可能性を伸ばすことにもつながり、より多くの学びを得られることにつながる。そして3つ目は、技能を習得させることである。「わかる・できる」が楽しいに直結していることは言うまでもない。誰もが早く走りたいと願い、誰もが逆上がりができるようになりたいと願っている。つまり、一人一人が上手になりたい、いい動きをしたいという向上心を兼ね備えているはずである。この願いを成就させてあげること、運動を楽しむための技能を身に付けさせることが体育科としての学びの一つであると考えられる。これらがバランスよく1時限の授業に組み込まれた時に、

* 上越市立柿崎小学校

体育科としての学びが充実し、また、児童が心から楽しいと思える授業となると考えている。つまり、体育の授業における児童の満足感が得られる瞬間がそこにあるのである。

一方で私は、これまで、主にゲームやボール運動の単元において、次のような課題を抱えていた。

- グループの話し合いや作戦タイムの時には運動の得意な児童や活発な児童の意見に左右されている状況がある。つまり、運動の苦手な児童や自己主張が強い児童の意見が取り入れられにくく、活躍の場も少ない状況が発生している。
- 自分たちの実態に合わせたルール作りや、各チームの課題を克服させる為の作戦タイムなどを大切にして授業を進めると、話し合いにばかり時間がかかり、運動量（＝主運動）が十分に確保できず、運動欲求を満たせないままに授業が終わってしまう。運動量を十分に確保することと、チームによる作戦や話し合いの時間を確保することとの両立が難しい。

このような場合、ルールや学習の場、学習カードなどを工夫することで対応してきた。しかし、一人一人を満足させられる授業を作ることがなかなかできなかった。それは、一人一人の運動経験や運動能力に差があり、一人一人の運動欲求が違うためであった。本来楽しいはずのボール運動が、運動の得意な児童も苦手な児童も十分な満足感が得られない状況が生じてしまう結果となっていたのである。

そこで、学級全員の誰しもが楽しいと感じる授業を展開してみたいという思いを強くもち、中学年のゲーム領域において、運動量を十分に確保しながら、一人一人の意見や思いが反映され、みんなが楽しいボール運動を自分たちで作上げていくことが出来るようにしたいと考えた。そのため、先に述べた「運動量の確保・友達とのかかわり・技能の習得」の3つの観点が児童の体育授業における満足度と深く関わっていると仮定し、その満足度を向上させるための手立てを探ることを目的として本研究の主題を設定した。

3 研究の目的

本研究の目的は、中学年のゲーム領域において「児童の満足度」に着目し、体育授業の楽しさを高めるための手立てを探ることである。ここでいう「児童の満足度」とは、「いっぱい動いて楽しい（運動量）」「友達と仲良くできて楽しい（友達とのかかわり）」「上手にできて楽しい（技能）」の3つの観点で児童が楽しいと感じているかどうかである。

4 研究の方法

児童の満足度を向上させるためには、次のことが重要であると考えた。

- ・運動量を十分に確保し、運動の欲求を満たしてやること。（運動量）
- ・友達と仲良くゲームを進めるために、勝敗を素直に認めたり、互いに協力したりする態度を養うこと。（友達とのかかわり）
- ・簡単に技能を身に付けることができ、誰もがゲームを楽しむことができるようにすること。（技能）

そこで、以下のような手立てを試みた。

(1) ニュースポーツを取り入れる。《手立て1》

次に示す、3つの理由から、ニュースポーツとしてタグラグビーを取り入れた。

① 競技の特性上、誰もが十分な運動量を期待できる。

タグラグビーの特性は、次のように捉えることができる。

【一般的特性】

- 相手の守りをかわしながら、楕円球のボールを持って走ったり、味方とパスしたりしながらトライをして得点を競い合う、陣取り型のゲームである。
- 身体接触がないため、危険性が少なく、安全に楽しむことができる。
- 攻守入り乱れての運動のため、運動量が多い。

【児童から見た特性】

- 特別な技能を必要とせず、既習経験に左右されないで誰もが楽しむことのできる運動である。
- 守りをかわして走りぬいたり、友達とパスをつないだりしながら敵陣のゴールを目指すことや、相手のタグを取ったりすることが楽しい運動である。

攻守入り乱れての陣取り型ゲームであるタグラグビーは、少ないゲーム時間の中にも高い運動量を求めることができる。特に、後ろか真横にしかパスをできないという特殊なルールが、運動量を増加させると共に、どうしても後ろに引き下がりがちなあまり運動の得意でない児童にも活躍の場を増やすことにつながっていく。

② ドリブルや難しいパスなどの複雑な技能がいらぬ。

中学年では、「バスケットボール型ゲーム、サッカー型ゲーム、ベースボール型ゲーム」が学習指導要領に示されている。しかし、これらの運動は、専門的な技能を必要とし、経験者と未経験者の差が明らかとなる。このことが運

動量に直接関係することは言うまでもない。タグラグビーにおいて最低限必要な技能は、ボールを投げる、捕るなどの簡単なパス技能とタグを取る技能である。これらの技能を持ち合わせていれば、初心者でも十分に楽しむことができる。さらに学年が上がるにつれて、高いレベルの技能を習得させたいと考えれば、巧みな動きで相手を抜く、空いているスペースを見つけて攻めるなど、経験や練習を通して身につける高度な技能もある。

③ 誰しもが初めて経験するため、作戦、規則が変更しやすい（させやすい）。

児童にタグラグビーについての事前アンケートを行った所、表1のような結果が得られた。作戦や規則を考える話し合いの場では、経験者や運動の得意な児童が主導権を握り、未経験者や運動が苦手な児童は蚊帳の外に出される恐れがある。また、用具や場の工夫だけでは、その運動の特性に触れることができず、満足や納得ができない児童もいる。

表1 タグラグビーに関する事前アンケート結果

(単位は人)	はい	いいえ
タグラグビーを知っていますか？	11	19
タグラグビーをやったことがありますか？	1	29
タグラグビーをやってみたいですか？	4	26

これでは、一人一人の意見や考えが反映されないままボールゲームが行われ、運動の苦手な児童が活躍したり、全員が満足感を味わったりすることがほとんど期待できない。同時に、3年生という発達段階と本格的にボールゲームに入る段階とを考えると、ボールゲームの基本的な進め方や公正・公平な態度を学ばせる必要がある。

(2) 教材を工夫する。《手立て2》

前述したように、身に付けさせたい技能の一つに、「相手のタグをとること」がある。この技能を習得させるためには、タグとタグベルトを人数分用意し、できる限りタグに慣れ親しむようにすることが必要である。タグベルトとタグは、2本のセットで500～800円程度で販売されている。しかし、それを人数分（少なくともゲームに参加する選手分）そろえるとなればかなり高額となる。そこで、タグベルトとタグを身近なもので応用できないかと考え、次のようなものでタグベルトを製作した。ベルトは2本で100円の収納用のベルト（長さ45cm、幅3cm）を用いた。このベルトに、ひも付きの洗濯ばさみを2個つるした（これも100円ショップ：12ヶで100円）。これでタグベルトの完成である。タグには、学校にあったはちまき（長さ84cm、幅4cm）を用いた。これを半分に折って洗濯バサミにはさませた。

(3) 学習カードを工夫する。《手立て3》

「みんなが楽しいタグラグビー」を作り上げるためには、一人一人が自分の思いや考えを素直に表現できる環境が必要である。タグラグビーをしてどう感じたか、また、どうしたいのかを表現することが、授業の満足度を高めることと深く関わってくる。そこで、チームと個人の2種類の学習カードをそれぞれ図1・2のように作成した。そして、一人一人が、自分の思いを表現しやすくすると共に、その思いから課題や成果をお互いが共有して学習を進められるようにした。

① チームの学習カードと振り返りタイム

まず、ゲームが終わる毎に、グループで①運動量、②友達とのかかわり、③技能の3つの観点で楽しかったか楽しくなかったかを挙手で意思表示させた。次に、手を挙げなかった人（＝楽しくなかった人）は、何故楽しくなかったのかをグループのみんなに伝えさせた。それを受けて、グループのみんなで楽しくなかった人が次のゲームで楽しくなるための方法を考えさせた。その後、各班の学習カードを黒板に掲示し、全員で楽しくするための方法を確認しながらゲームを進めた。

② 個人の学習カード

授業終了毎に、個人カードで学習を振り返えらせた。このカードも①運動量、②友達とのかかわり、③技能の3つの観点で、それぞれがどれ位楽しかったか5段階（すごく、なかなか、まあまあ、ちょっとだけ、少しだけ）で判断させた。また、文型を「今日は、___」「だから次は、___」と決め、簡単に振り返られるようにした。これらの振り返りは、次時で紹介し、課題や成果を共有しながらゲームを進めた。

(4) ゲームの仕方を工夫する。《手立て4》

「みんなが楽しいタグラグビー」を作り上げるためにもう一つ欠かせないことは、一人一人がルールを遵守し、お互いが協力し合いながらゲームに参加する態度を養うことである。つまり、「One for all All for one」の精神がなければ、ゲームを楽しむことができないのである。また、ゲームや話し合いをスムーズに進めるためには、リーダーがリーダーシップを発揮し、チームをまとめていく必要がある。3年生のこの時期には、全員にリーダーを経験させ、その重要性や必要性、苦勞などを味わわせたいと考えた。

以上のことから、セルフジャッジによるゲームを行った。セルフジャッジにすることで、自分たちのミスやファールを素直に認める態度を養いたい。また、ゲーム中にもめた時は、リーダー同士が話し合い、その決定には全員が関わなくてはならないこととした。

5 研究の実際

次のような単元展開で実践した。

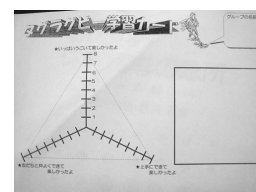


図1 チームの学習カード

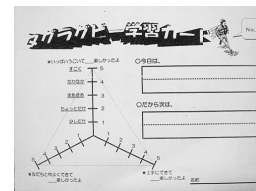


図2 個人の学習カード

次	時	学習項目	主な活動内容	教師の主な手立て
ワクワクステージ (慣れる・知る)				
1	1	タグ取りゲームでタグに慣れる	タグの身に付け方や取り方に慣れるためにしっぽ取り鬼などを楽しむ。	○誰でも簡単に取り扱うことができるように工夫したタグを全員分用意する。《手立て2》
	2	楕円球に慣れる	楕円球に慣れるために、パスゲームやボールドリルなどをグループで楽しむ。	○ボールの取り扱い方を指導しながら、徐々にグループの人数を増やし、グループ活動にも慣れさせていく。
	3	タグラグビーをやってみよう(試しのゲーム)《手立て1》	試しのゲームを楽しみながら、タグラグビーのルールを理解する。	○審判をし、児童にルールを確認させながらゲームを進め、児童の意欲を高める。
エンジョイステージ (楽しむ・高める)				
2	4	みんなが楽しいタグラグビーを作ろう	全員が楽しむことができるように、ルールや作戦を考え、工夫を加えながらゲームを楽しむ。《手立て4》	○ゲームの振り返りができるように、学習カードを準備する。《手立て3》
	5			○振り返りからでてきた改善方法をまとめ、次のゲームに生かせるようにまとめる。
	6			○自己の振り返りカードを準備し、一人一人の満足度や全体の課題を把握し、改善策を考えさせたり提示したりする。

(1) 《手立て2》の検証(ワクワクステージより)

自作したタグベルトとタグを図3に示す。それらのメリットは、次の通りまとめることができる。

- ・マジックテープにより、誰でも簡単に取り外しが可能である。
- ・マジックテープの粘着力が強いため、ゲーム中も外れることがない。
- ・伸縮性があり、痛みを伴わずに装着できる。
- ・肥満傾向の児童には、付け足しての装着が可能である。
- ・タグの取り付けも簡単。
- ・タグ(はちまき)の色で、チームが分かりやすい。



図3 自作したタグベルトとタグ

デメリットとしては、洗濯ばさみのひもが切れやすいなどが挙げられるが、ひもを交換するなどすれば解決のできる問題である。タグベルトとタグを人数分用意したことにより、スムーズに授業を進めることができた。また、タグとボールに慣れる時間をそれぞれ1時間ずつ確保したことにより、児童は、抵抗感なくそれらを扱うことができていた。タグ取りゲームも個人戦や団体戦などを繰り返し行っても飽きることなく取り組んでいた。タグが1本取られても、もう1本を守ろうとして逃げ回ったりすることで、普段運動を苦手として運動量が少ない児童も、懸命に走る姿が見られた。事前アンケートでは、あまり関心が高くなかったタグラグビーであるが、タグやボールに慣れることにより、今後の活動に期待を膨らませている様子を伺うことができた。

(2) 《手立て3》の検証(エンジョイステージより)

① チームカードについて

1時限あたり7分の試合を2回行った。その間に5分の振り返りの時間を設け、リーダーを中心として、「楽しかったか、楽しくなかったか」を振り返らせた。

チームカードを用いることで、この話し合いを円滑に進めることができた。特に、3つの要素を取り入れたことで、判断基準が明確となり、全員が簡単に振り返ることができていた。その後の改善策の話し合いも、楽しくなかった人の立場にたち、その原因を考えたり、自分なりのアイデアを出したりしていた。その結果を表2・3・4に示す。1回目の試合後の話し合いでは、ほとんどの班が自チームや相手チームとのトラブルを上手に解決できなかったことで、「友達とのかかわり」の評価が低くなり、改善策もその項目に関するものが多かった。話し合い後、キャプテンが話し合っている時は、絶対に口出ししてはいけないことなどを確認し、2回目のゲームに入った。2回目のゲームでは、改善策を意識する児童が多く、結果としても、1回目より満足している児童が増えた。

次時(5時限目)の課題として、チーム換えをしたいという意見が多く出された。それは、単に強いチームにしたという願いではなく、「もっといろんな人と楽しみたい」という児童の思いであった。そこで、次時ではチーム換えをして、ゲームを楽しむことにした。

5・6時限目は、セルフジャッジのゲームにも慣れ、「技能」の面に視点を置く児童が多くなった。児童からは、「もっと広いコートでゲームをしたい」とルールの変更を望む声が聞かれるようになった。また、「練習をする時間を下さい」とか「対戦方法を変えたい」とかというもっとゲームを楽しみたいという強い思いが表れるようになっていった。

表2 チームカードの集約(4/6時限)

4/6 (人)	1回目			児童が考えた改善策	2回目		
	運	友	技		運	友	技
A(7)	1	1	1	友達と協力してチームワークをよくする。チーム換え。	1	1	1
B(8)	3	3	2	キャプテンが話し合っている時に口出ししない。	8	8	8
C(8)	6	1	5	キャプテンの言うことを聞く。もめごとしない。	8	7	8
D(7)	6	5	5	どうやったら上手くパスできるか考える。練習。	7	7	7

表3 チームカードの集約 (5/6時限)

5/6 (人)	3回目			児童が考えた改善策	4回目		
	運	友	技		運	友	技
A (7)	7	7	7	守る人と攻める人を決める。ルールを守る。	5	6	5
B (8)	8	8	8	体育館全体を使って試合をする。	8	8	8
C (8)	7	7	6	点をとられないように、タグの練習をする。	7	7	3
D (7)	1	1	1	もう一度チーム換えをする。	7	7	6

表4 チームカードの集約 (6/6時限)

6/6 (人)	5回目			児童が考えた改善策	6回目		
	運	友	技		運	友	技
A (7)	6	6	5	友達と協力してチームワークをよくする。チーム換え。	1	1	1
B (8)	8	8	8	負けたチームともう一度やって勝ちたい。 対戦方法を変える。	8	8	8
C (8)	7	7	7	キャプテン同士の話し合いをしっかりとる。	7	7	7
D (7)	7	7	7	特になし。はやく試合をしたい。	7	7	7

② 個人カードについて

個人の学習カードによる満足度の変化は次の通りであった。(満点：5pt×30人＝150pt)

- ・ いっぱい動いて楽しかった 4時限：110pt → 5時限：140pt → 6時限：142pt
- ・ 友達と仲良くできて楽しかった 4時限：105pt → 5時限：137pt → 6時限：142pt
- ・ 上手にできて楽しかった 4時限：110pt → 5時限：137pt → 6時限：141pt

どの項目の値も、徐々に上昇していった。これは、チームカードを用いて試合後の振り返りタイムを設けることで、何に気をつければゲームが楽しくなるか、楽しむにはどんな工夫ができるかを考え、それをできることから実践していった結果である。この値の上昇は、児童の満足度の向上として捉えることができる。

下記に児童の個人カードの感想の一部を示す。

- ・ 今日、パスをもらいにきてくれなかった。だから次は、パスを回すようにするといい。
- ・ 今日、こないだよりチームのみんなが協力してやったから楽しかった。だから次も、このようにみんなとやりたいです。
- ・ 今日、はじめてのキャプテンだったからチームのみんなをあまりまとめられなかった。だから次は、今度キャプテンになった時は、上手にみんなをまとめたい。
- ・ 今日、友だちと仲良くできなかった。だから次は、友だちと仲良くできるようにがんばりたい。
- ・ 今日、タグをあまりとれなかった。だから次は、タグをいっぱいとりたいたいです。

このように、個人カードは、児童の満足度を把握する上で大変有効に活用することができた。誰がどこでつまづいているか、どのような悩みを持っているかなどを把握しやすくなった。また、点数化することで全体の傾向や課題を把握しやすくなり、その対処を講じることがしやすくなった。ただ、一人一人の願いや思いを反映させることはやはり困難であった。感想から、各自の思いや願いを把握することは可能であったが、そのことに対応し切れなかったことが実状である。つまり個人差にどう対応していくかというのが、今後の課題として残った。

(3) 《手立て1・3》の検証 (単元後のアンケートより)

単元後のアンケート結果を表5に示す。

表5 単元後のアンケート結果

(単位は人)	すごく	なかなか	まあまあ	少しだけ	ちょっとだけ
ルールは分かりましたか?	19	8	2	1	0
難しかったルールは何ですか? (複数回答可)	スローフォワード (10), ノックオン (11), タグ (5), なし (11)				
ゲームは楽しかったですか?	18	6	6	0	0
タグラグビーのどんな所が楽しかったですか? (複数回答可)	①たくさん動いた所 (18) ②ボールを持って走った所 (16) ③味方がトライした時 (13) ④パスしてもらった時 (12) ⑤パスが通った時 (8) ⑥自分がトライした時 (6) ⑦友達に声をかけられた時 (3)				
審判のいないゲームで楽しむことができたか?	①できた 11人 ②できなかった (自分たちで審判をした方がよい) 4人 ③できなかった (先生が審判をした方がよい) 15人				
ゲームを楽しむためには、どんなことが必要だと思いますか?	・ リーダーの言うことを聞く。 ・ 作戦を立てる。 ・ きまり (ルール) を守る。 ・ 失敗した人に「へたくそ」とか言わない。「ドンマイ」とか言ってあげればよい。 ・ 仲間と協力する。(チームワーク) ・ ルールを覚える。反則をしない。 ・ 勝つ。 ・ キャプテン同士で話し合っている時に、口出しをしない。				

タグラグビーを用いたことで、十分な運動量を確保することができた。そのことは、汗だくになりながら活動する児童の様子と、単元後のアンケート結果から捉えることができる。「タグラグビーのどんな所が楽しかったですか?」

か？」の問いに対し、「たくさん動いた所」や「ボールを持って走った所」など、運動量に関わる回答をした児童が最も多かった。運動の苦手な児童も、後ろにいることで、余計にボールが多く回ってきたり、ボールをもって抜き去ってきた人のタグを取ろうと追いかけてたりする様子も見られた。また、個人の学習カードからもほとんどの児童が「たくさん動いて楽しい」の項目で満点にしていた。

また、技能の面でもパスやタグなどの技能を、ワクワクステージで簡単に身に付けることができていた。さらに、身に付けたことがゲームにおいて反映されやすかった。これは、投げる、掴む、捕るなどといったこれまでの既習経験がそのまま活かされたのではないかと考える。また、やわらかい楕円のボールを用いたことで、恐怖心なく取り組んでいた。ただ、真横や後ろにパスをするという行為が難しかったらしく、スローフォワードというルールが難しいと答える児童が多かった。この辺のルールを児童に工夫させることができればよかった。チームの話し合いで、このようなルール変更の提案がなかなかでなかったことが課題として残った。

セルフジャッジのゲームについては、審判がいなくても楽しむことができたと回答した児童が11人いたのに対し、審判がいたほうがよいと考えている児童が19人と上回っていたことが分かった。

6 考察

本研究では、ゲームにおける授業の満足度を1時限ごとに高めることができた。これは、特殊な技能を必要とせず、運動量が豊富なタグラグビーを用いたことや、観点を明らかにした学習カードを工夫し、チームによる振り返り活動を円滑にすることができたからではないかと考えられる。このことは、これまで報告されているタグラグビーの効果を裏付ける結果であり、運動の苦手な児童にとっても楽しみやすい運動であるということを証明するものである。また、学習カードと振り返りタイムの工夫については、タグラグビーだけでなく、他の種目の単元でも同様な効果が得られるか今後検証が必要である。

しかし一方で、セルフジャッジにおけるゲームを児童にとって満足のいくものとすることができなかった。これは、タグラグビーを初めて経験し、ルールの理解が十分でなかったこと、陣取り型ゲームのタグラグビーでは、その動きやゲームの流れが複雑で、児童がジャッジすることがなかなか困難だったこと、話し合うリーダーにかかる負担が大きかったことなどの原因が考えられる。これらのことは、ゲームに夢中になればなるほどなおさらである。しかし、学び方の学習、態度の育成の面から考えても、セルフジャッジにおいてゲームを進められるようにすることは必要であると考えている。ルールの単純化や段階的な指導法など、今後、検討する価値があると思われる。

7 成果と課題（成果：○，課題：★）

- タグラグビーを用いたことは、運動量確保には大変有効であった。また、そのことが児童の満足度を上げることに繋がった。
- 経験者や運動の得意な児童の意見に左右されることがなく、一人一人の思いを反映させながら進めることができた。
- 3つの観点で作成した学習カードを用いたことで、ゲームの課題が把握しやすくなり、チームでの話し合いをスムーズに進めることができた。また、一人一人が自分の気持ちを素直に表現できていた。チームの学習カードと個人の学習カードを連携させたことで、振り返りが簡単にできた。
- ゲームの感想では、「負けただけ楽しかった。」「相手が強かったけど楽しかった。」「負けてくやしかったけど楽しかった。」などの感想が聞かれた。これは、ゲームに没頭し、活動そのものに楽しみを感じている瞬間だと考える。つまり、ゲームの特性に触れさせることができたと考える。
- ★ゲームの振り返りタイムの中から、ルールを工夫しようとする改善策があまり出てこなかった。楽しむためには、様々な工夫があるということ、教師が提示する必要があった。
- ★セルフジャッジのゲームを取り入れる際は、どのようなことに気をつければよいか、どのような段階を持って児童に指導するか、検討していく必要があると分かった。

＜参考文献＞

- 文部省 「小学校学習指導要領解説 体育編」, 1999年
- 東京都荒川区立ひぐらし小学校執筆 後藤 一彦編 「みんなが主役 フラッグフットボール・タグラグビー 一陣取り型スポーツの計画・実践・評価」, 東洋館出版社, 2005年
- 高山 由一 「運動嫌いが変わる！ 心と体をはぐくむタグラグビー」, 東洋館出版社, 2004年
- 杉山 重利 「新学習指導要領による 小学校体育の授業 一⑦考え方・進め方」, 大修館書店, 2000年