

[体育・保健体育]

相互評価を取り入れた 話し合う活動の工夫

－小学校高学年ゴール型ゲームの実践－

江口 宗俊*

1 主題設定の理由

平成29年度に新たな学習指導要領が告示された。今回の改訂では、主体的・対話的で深い学びがキーワードとしてあげられている。小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編では、「運動の楽しさや健康の意義等に気付き、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み、考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりするなど」を主体的な学びの姿、「運動や健康についての課題解決に向けて、児童が他者との対話を通して、自己の思考を広げたり深めたりするなど」を対話的な学びの姿、「それらの学びの過程を通して、共通の運動や健康についての課題を見付け、解決に向けて試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決するなど」を深い学びの姿として示し、児童の主体的で能動的な課題解決学習が求められている。¹⁾

これまでの実践を振り返ると、ゲーム及びボール運動において、作戦→試合→振り返りとチームで話し合う場を設定しながら授業を行ってきた。しかし、様子を見てみると、話し合いが進んでいるグループと進んでいないグループがあった。話をしているグループでは、一部の児童だけが意見を述べており、聞いているだけの児童も散見された。試合においても作戦が思い通りにいかずに失敗をしたり、成功したとしても偶発的かどうかその理由が分からなかったりしていた。そのため、試合後のふりかえりでも連続得点につながる要因を見付けられずにいるグループもあった。体育の授業の中で、児童の必要感や実感を伴った話し合い活動が行えていなかったためと考える。

大後戸ら(2010)は、小学生が行う自己及び相互での運動技能の評価の適切さについて検討を行い、「小学生が行う運動技能の評価の適切さは、自己評価よりも相互評価の方が適切に行えることや、運動技能のレベルが高い児童ほど運動技能の評価が適切に行われていることが推測される。」としている。また、「『技能停滞群』で自己評価よりも相互評価の方が適切に行える傾向がみられた」としており、相互評価が小学生でも行えることが示されている。²⁾ 加登本ら(2014)は、体育における学習集団形成の要因として、「一人ひとり子どもの役割が明確になり、立案した作戦がゲームで生かされる必然性を持った教材を用意すること。立案した作戦をゲームによって検証し、よりよい作戦へ修正するための戦術知識を、集団思考によって深める指導を行うこと。」³⁾を挙げている。

そこで、小学校高学年のボール運動ゴール型において、学習集団形成の要因を意識して単元構成を考え、相互評価を取り入れた話し合い活動を設定し、実践を行った。

2 研究の目的と方法

本研究では、小学校高学年ボール運動ゴール型「フラッグフットボール」において、学習集団形成の要因を意識して単元構成を考え、相互評価を取り入れた話し合い活動を設定する。各チームが考えた作戦の課題を見つけて修正することができるか、作戦の変容を学習カード及び、ビデオ撮影の画像の分析で検証する。

3 研究の構想

(1) 教材について

以下の効果を期待し、陣地を取り合うゴール型ゲームのフラッグフットボールを実施した。

- ・サッカーやバスケットボールに比べ、ドリブル、シュートがないため、試合に向けて獲得する必要がある技能が少ない。
- ・1回1回の攻撃が分かれているため、運動が苦手な児童でも取り組みやすい。

*十日町市立松代小学校

- ・プレーが止まると次の作戦会議ができ、今のプレーについてふりかえり、次への作戦を話し合うことができる。
 - ・作戦をもとに攻撃側の児童は役割をもってゲームに臨むことができる。役割が明確になることで、コートの中で上手く参加できずに戸惑ったり、ただ立っていたりするなど困ることが少なくなる。
- 以上の事と児童の実態を踏まえ、今回の主体的・対話的な授業に向けての実践に適していると考えた。

(2) 学習集団形成に向けて

① ルールや戦術などフラッグフットボールに対する理解

児童の中にフラッグフットボールの経験者はおらず、聞いたことがある児童もいない。そのため、使用する道具やルールから知る必要がある。作戦を立てるための戦術に関する知識も乏しいため、日本フラッグフットボール協会が作製した動画を視聴することとした。この動画では、フラッグフットボールのルールや基本となるランプレー（ボールをもって走ることを中心としたプレー）とパスプレー（パスをつなぐことを中心としたプレー）の作戦を紹介している。動画を視聴し、フラッグフットボールについて学んでいくことで話し合いを行う際の土台が形成される。

② 作戦を検証する場の設定

フラッグフットボールの試合をする前に、各チームでボールを運ぶ作戦を立てる必要がある。そして、その作戦が通用するかを試し、検証し、修正することでより自信をもって試合に臨めると考える。そのための時間を設定する。自分たちが考えた作戦が通用するかどうか児童が検証する中で、チームの中やグループの中で対話をする必然性が出てくる。

(3) 相互評価への手立て

作戦を検証するためには、作戦が通用するかどうかを評価することと作戦を試すための相手役が必要となる。そのため、今回は、作戦づくりにおいて男子1チーム女子2チームの3チームを1つのグループにして活動をしていく。このチームは、最後のリーグ戦では対戦をしないようにリーグを設定する。対戦しないことで、安心して相手に評価やアドバイスしたり、相手からのアドバイスを聞いたりすることができると考えたからである。グループの中で、作戦を試す、敵役、評価・アドバイス役と3つの役割を交代しながら活動を行うことで、より実際のゲームに近い状態で考えた作戦の検証を行うことができると考えた。

4 研究の概要

- (1) 実施期間：2017年10月～11月
- (2) 対象：N県T市立M小学校 5年生25名
- (3) 単元：ボール運動 ゴール型 フラッグフットボール（全7時間）
- (4) 単元計画
- (5) 競技ルール

時間	1	2	3・4	5	6・7
0	①見通しをもつ ビデオ視聴	①パス練習 ・サークルパス ・ランニングパス	①パス練習 ・サークルパス ・ランニングパス	①パス練習 ・サークルパス ・ランニングパス	①リーグ戦を行う 男子リーグ（3 チーム） 女子リーグA（3 チーム） 女子リーグB（③ チーム）
10	②しっぽとりゲーム（1vs1）	②ボール運びオニ ・2vs1	②作戦を立てる ・各チームで作戦 を考える。（修正する。）	②ゲームの確認 ・ジャッジの仕方 ・対戦相手の確認 ・役割の確認	
20	③パス練習 ・サークルパス ・ランニングパス	③試しのゲーム ・ルールの確認 ・試しのゲーム	③作戦を試す ・各グループで試 す、敵役、アドバ イザーに分かれて	③リーグ戦を行う	
30	④ボール運びオニ ・2vs1				
40	⑤ふりかえり	④ふりかえり	④ふりかえり	④ふりかえり	②ふりかえり

今回行ったフラッグフットボールのルールは以下のとおりである。ビデオ視聴後に、基本的なルールを示しながら、自分たちに合うように考えルールを工夫した。

- ・ 1チーム3人、それぞれが3回ずつ攻撃を行う。
- ・ 攻撃チームのかけ声でゲームがスタートする。
- ・ 得点は、フラッグを取られたゾーンの点数が入る。エンドラインまで行くと5点が入る。
- ・ パスカットされた場合やボールを落とした場合、サイドラインを出た場合、点数は入らない。
- ・ 試合前に20秒間の作戦タイムの時間を設ける。

5 研究の実際

(1) フラッグフットボールの理解

初めに、フラッグフットボールについて、教師から「ラグビーやアメリカンフットボールに似ているスポーツである。」と話をしたところ、タックルを連想した児童が多く「危なそう。」「怪我をするかも。」と負のイメージをもった児童が多かった。その後、日本フットボール協会の動画を視聴した。動画を視聴し、タックルがないことが分かり、安心した児童が多かった。また、「フラッグフットボールは頭脳と話し合いを駆使するカードゲームのようなスポーツ」と紹介されており、「面白そう」「早くやってみたい。」と肯定的な様子も見られた。動画を視聴し、実際のプレーの様子を動画で見ることができ、プレーについて話を聞いて各自でイメージをするよりも、より共通のイメージをもつことができた。

(2) スキルの取得

しっぽとりゲーム(1vs1)では、走って相手を抜くことを練習した。スタートラインからゴールラインへとボールを運ぶ攻撃側、ゴールラインまでにフラッグをとる守備側というルールで行った。ここでは、足の速さを使って抜く姿が多く見られた。運動が苦手な児童は、横に逃げるだけで前へ進めずにフラッグを取られてしまっていた。そこで、全体での時間を取り「どうしたら相手を抜けるか。」を考えた。児童から「ずれをつくる。」というキーワードが出てきた。児童が話をしたずれとは、図1のようにゴールに向かう縦方向において、敵と正対した状態であると抜くことができない。しかし、図2のように横にずれて相手と正対しない状態をつくることで抜くことができるということである。走るスキルの取得場面では「ずれをつくる」ことで相手を抜くことができるという技術を共通理解し、少しずつ獲得していった。

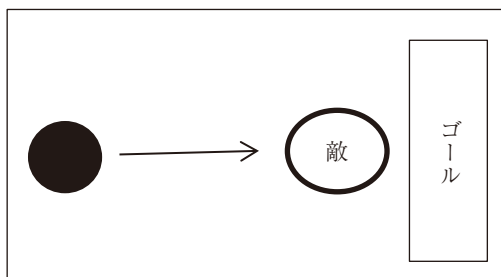


図1 正対した状態

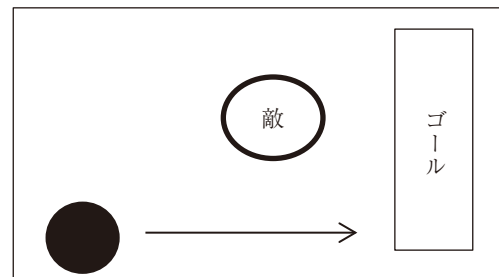


図2 ずれをつくった状態

ボールについては、フラッグフットボールを使用した。楕円形の形をしており、全員が初めて触った。ボールを持つときにどう持てばよいか、投げるときにどう投げるか、ボールをキャッチするときどうキャッチするかをスモールステップで指導していった。やはり、球体のボールと違い戸惑う様子が見られた。毎回、授業の最初にパス練習の時間を設けた。回数を重ねるたびに慣れていく様子が見られた。また、作戦の中でも離れた味方へパスをする作戦をどのチームも作ったが、ゲームの中でのパスの失敗が多く見られ、ランの作戦を多用する様子が見られた。ボールへの慣れが不十分であった。

(3) 作戦を検証する場・リーグ戦

作戦を検証する場では、試す、敵役、評価・アドバイス役と役割をしっかりと明確にして作戦を試した。最初にホワイトボードを用いて作戦を立てた。実際に敵役に対して試したり、アドバイス役からの評価やアドバイスをもらったりしながら行うことで、より実践

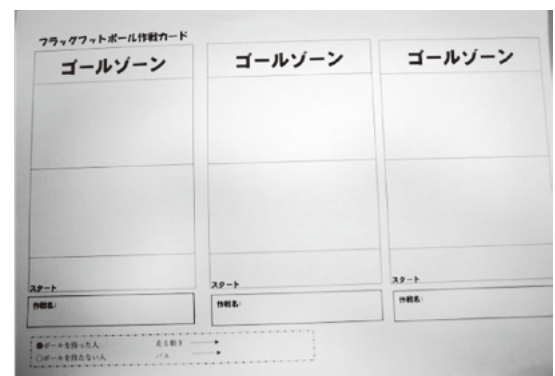


図3 作戦ブック

で得点できる作戦へと改善・改良されていった。改良したものを作戦ブックにかき、試合で使用した。

リーグ戦においても試合を行うチームと審判を行うチーム、同じグループのチームの試合でのアドバイザーと必ず役割をもち授業に参加した。アドバイザーがいたことで、プレー途中の作戦タイムにおいて良かったことや改善点について客観的な意見も交えながら話し合いができた。

評価や客観的なアドバイスがあることで、プレーしているだけでは気がつかないところが明確になったり、自分たちだけでは思いつかないところに気がつき修正したりして、次のプレーに臨んでいる様子が見られた。

6 結果と考察

作戦を立案し、検証する場における各グループの変容を見ていく。

(1) 集中から分散へ

Aチームは、ボール保持者のボールとフラッグを取られないようにするために、ボール保持者を他の2人で囲い、ボール保持者の周りを回することで敵に触れられないように前に進む作戦を考えた。早速、試すと相手に触れられることはなかった。しかし、3人が1ヶ所に集中しているため、敵も集中してしまい思うように前に進むことができず、停滞してしまっ。敵役や評価アドバイス役と話し合った結果、三角形のフォーメーションを作り、相手から見えないように3人の真ん中でボールを保持するように工夫した。スタート後、相手の出方を見て、一斉におとり役とボール保持者が走り出す作戦に改良を行った。初めに3人が固まることで相手チームも固まるようになる。そのため、両サイドに大きなスペースができ、相手の横を抜けて前へと進む作戦ができ、集中した状態をつくることで自分たちが分散しやすい状況を作り上げた。



写真1 Aチーム改良前



写真2 Aチーム改良後

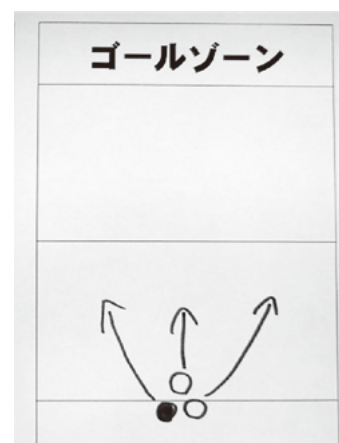


図4 Aチーム作戦

(2) 壁役から受け取り役へ

Bチームは、Aチーム同様にボール保持者を守る作戦を始めに考えた。ボール保持者以外の2人が壁役となり、ボール保持者の前に立つことでボール保持者のボールやフラッグが取られないように守って進もうとした。しかし、こちらも集中しているため、敵も集中してしまい思うように前に進めず、停滞することとなった。そして、敵に横から回り込まれてフラッグを取られてしまった。敵役や評価アドバイス役と話し合った結果、スタートは最初と変わらず前に2人が壁役となって立ち、その後ろからボール保持



写真3 Bチーム改良前



写真4 Bチーム改良後

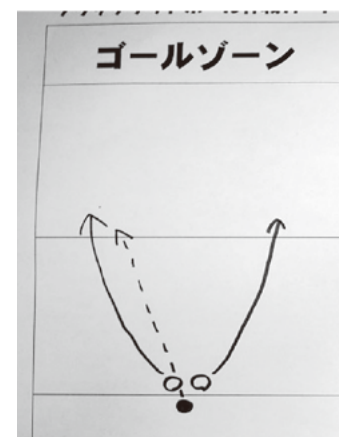


図5 Bチーム改良後 作戦

者がスタートする。直進し、壁役がタイミングを見て前方へ走り込んで行く。そこへボール保持者が敵に捕まらないようにパスを出すように工夫した。そして、敵役が、保持者へ行くか壁役を追うかで迷っている隙に前へとボールを運ぶ作戦を作り上げた。

(3) ランダムに走ることからおとり役が壁役になる

Cチームは、ボール保持者とおとり役が一斉に自由に走ることで相手を錯乱させ、前に進む作戦を考えた。しかし、1人1人が毎回違う動きをするため、味方同士で進路がかぶったり、道をふさぎ合ったりしてしまうこともあった。また、相手はボール保持者のフラッグを狙って動くため、おとり役につられることがなくおとり役が機能しないこともあった。敵役や評価アドバイス役と話し合った結果、3人の走る時の約束を決めた作戦を考えることにした。おとり役が機能していなかったことから、おとり役を相手の妨害役へと役割を変更した。スタートと同時に妨害役2人が敵に向かって走っていく。ボール保持者は妨害役の後ろを隠れながら走り、隙をみて空いてるスペースへと走っていく。敵は、妨害役に進路を阻まれるためボール保持者に向かっていく際に、一度ブレーキをかけてスピードを緩めたり、大回りをしたりするため遅れてしまう。その遅れを利用してボールを前へと運ぶ作戦ができた。走る時の約束を決めたことで、いろいろな状況で対応できる作戦となった。



図6 Cチーム改良前 作戦



写真5 Cチーム改良後



図7 Cチーム改良後 作戦

7 成果と課題

本研究では、学習集団形成の要因を意識して単元構成を考え、相互評価を取り入れた話し合い活動を設定した。その結果、各チームで作戦の課題を見つけ修正する姿がみられた。そこから、以下の成果と課題が出てきた。

(1) 成果① 共通の土台作り

今回の教材「フラッグフットボール」は全員が初めてのスポーツであったため、全員がフラッグフットボールを理解することから始めることができた。全員で同じ動画を視聴し学習することで、フラッグフットボールの競技やルールについて共通のイメージや理解をもって授業を行うことができた。その結果、共通の戦術知識をもとに活動を行えたことで、作戦の立案やアドバイスの場面において、作戦のイメージの共有や作戦の理解、成功失敗の評価につながった。

(2) 成果② 役割と課題の明確化

今回は、作戦の立案及び検証の場、リーグ戦の試合において、必ず全員に役割があった。どの児童も話し合いの活動やゲームに参加でき、どうしたらよいか分からずに困っている児童が見受けられなかった。また、作戦についてもどうしたらより遠くへボールを運べるかと課題が明確であったことで作戦を修正するための児童の話し合いが進んでいた。

(3) 成果③ 検証の場の設定と相互評価

今回は、リーグ戦の前に自分たちが立案した作戦を試し、評価・アドバイスを行う場を設定した。イメージや紙の上だけで作戦を考えるよりも、実際に動き敵役がいる中で試すことでより実践で有効な作戦へと改良を行うことができた。また、アドバイザーがいることで客観的な意見も聞くことができ、自分たちだけでは気がつかないことにも気がつき、作戦を改良することにつながった。

(4) 課題

今回は相互評価を取り入れた話し合い活動について、作戦が変容したかどうかを学習シートに記した作戦の分析とビデオ撮影での画像分析で検証を行った。しかしこれだけでは不十分なところがある。発話を記録していないため、話し

合いでどのような内容が話し合われたかが分からず、相互評価やアドバイスの有効性を明らかにするところまで行うことができなかった。また、評価方法としてICT機器に録画し自分たちで見て振り返る方法も考えられるため、相互評価と自己評価のどちらがより、主体的・対話的で深い学びを実現するために有効かを比較することも今後必要であると考ええる。

【参考・引用文献】

- 1) 文部科学省「小学校学習指導要領解説体育編」東洋館出版 2018年 15p
- 2) 木後戸一樹 木原成一郎 加登本仁「小学校の体育授業における児童の運動技能の評価に関する実践的研究－教師による評価と児童の自己評価および相互評価に着目して－」体育科教育学研究25巻2号 2010年 1-14pp
- 3) 加登本仁 木後戸一樹 木原成一郎「小学校体育科のボール運動の授業における学習集団の形成過程に関する事例研究－エンゲストロームの活動理論を手がかりとして－」教育方法学研究第39巻 2014年 83-94pp