

## 〔課題演習抄録〕

# 集団における人間関係を基盤とした小学校体育科の授業構築 ーリチーミングとペップトークを組み合わせー

梅 崎 健 太

Kenta UMEZAKI

福岡教育大学大学院教育学研究科教職実践専攻教育実践力開発コース

キーワード：小学校体育科，人間関係，解決志向，協働，リチーミング，ペップトーク

## 1 研究の目的

私は、授業の基盤には教師と子供、子供相互の人間関係や創造的な解決志向に立つ活動が重要だと考える。また、「小学校学習指導要領（平成 29 年度告示）解説 総則編」においても「児童相互の好ましい人間関係を育てていく上で、学級の風土を支持的な風土につくり変えていくことが大切である。」とある。

そこで本研究では、体育科の特長である身体活動による心身の開放によって、好ましい人間関係の基盤をつくり、それに伴う協働的な学習で課題解決能力の育成と運動技能の向上を目的とする。

## 2 研究の計画

以下のように計画を立て、K 市立 T 小学校において、実践授業を行った。

MS	期	計画	期間
1	前	先行研究・実践の調査	
2	後	研究の構想、単元・授業の計画	
3	前	第3学年 41名 シュートゲーム 全5時間	11～12月
3	後	第5学年 40名 バスケットボール 全6時間	7月
		走り幅跳び 全7時間	11～12月

また、特に MS3 後期で実践した授業について、以下の3点をもとに集計・分析を行った。

1	学習指導要領、「リチーミング」、「ゴールペップトークの構造」に関する項目について自作した4件法のアンケート調査
2	授業における授業実践者の観察と技能の記録
3	技能が高まった理由について問う事後アンケート(24項目から上位5項目を選択)

## 3 研究の内容

### (1) 先行研究

#### ①リチーミング (Re teaming)

リチーミングは、解決志向に立つ課題解決やチームの再構築を目的としたプログラムである。リチーミングには表1のように、12のステップがあり、これにより、課題の解決とその過程でチームの意識や雰囲気改善されるという特長がある。

表1 12のステップ (ベン・ファーマン 2010)

①具体的な理想像を思い描く	⑦困難を認める
②ゴールを決める	⑧自信の根拠を見つける
③サポーターを募る	⑨誓いを立てる
④ゴールのメリットを探る	⑩記録をつける
⑤すでにできていることを見つける	⑪失敗に備える
⑥今後の成長を思い浮かべる	⑫成功を祝い、周囲の協力を再確認する

#### ②ペップトーク (Pep Talk)

ペップとは、「元気」「活気」「勇気」という意味の英単語で、ペップトークは、「激励演説」と訳される。発表会や試合の直前などに指導者が行う「いよいよ本番だぞ、頑張っておいで」というような前向きな背中の一押しがこれにあたる。

ペップトークの特長は、「短く、分かりやすい」「前向き、肯定的」であることだ。このようなペップトークを行うには、図1のように、①状況、立場、精神状態をネガティブなものも含めて「事実を受け入れる」こと、②その事実を可能な限りポジティブな解釈をする「とらえ方変換」(例：難しい→やりがいがある)を行うこと、③具体的にできること、してほしいことを否定形の言葉を使わず伝える「してほしい変換」(例：廊下で走るな→廊下では静かに歩きましょう)を行うことが必要である。そして最後は、④やる気を起こす声掛けによる「背中の一押し」という流れになる。

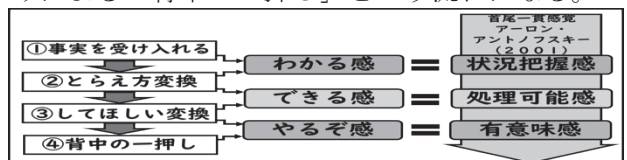


図1 「ゴールペップトークの構造」と

「首尾一貫感覚との融合」(岩崎由純 2018)

### (2) 本研究における先行研究の扱い

本研究では、「リチーミング」と「ペップトーク」を組み合わせ、小学校体育科の授業に取り入れることができるように、表1、図1をそれぞれ参照し、次項の表4、表5のように実践した。

## 4 成果と課題

### (1) 前期実践での課題

前期実践では、以下の3点を課題とし、後期実践において重点的に改善を行った。

① 体育科の授業	技能の高まりを数値化することで、客観的に分かるようにする
② リーチーミング	解決志向に立った課題解決につながる授業の仕組みや学習ノート
③ ペップトーク	授業内に声掛けを行う時間の設定、技能の高まりに関する声掛け

### (2) 後期実践での成果と課題

#### ① 体育科の授業

走り幅跳びの実践では、立ち幅跳びの記録をもとに記録を得点化し、チーム全員の得点の平均値を競い合った。その結果、表2のように、A～E全てのチームにおいて、技能の高まりが見られた。

表2 各チームの走り幅跳びの記録の平均値

	立ち幅跳びの記録 (cm)	初めの記録 (cm)	伸び (cm)	率	最終記録 (cm)	伸び (cm)	率	最高記録 (cm)	伸び (cm)	率
A	158.25	286.25	1.82		289.44	3.19	1.84	303.80	17.55	1.93
B	150.88	249.50	1.65		254.32	4.82	1.69	303.53	54.03	2.01
C	150.63	227.50	1.51		257.09	29.59	1.71	268.83	41.33	1.78
D	154.75	250.75	1.62		251.13	0.38	1.62	276.09	25.34	1.78
E	149.13	241.13	1.62		252.47	11.35	1.69	269.71	28.59	1.81

初めの記録：当該児童の最初の記録  
 最終記録：7時間の授業の内、当該児童の最後の記録  
 最高記録：7時間の授業の内、初めの記録を除く当該児童の最高記録  
 伸び = (最終記録, 最高記録) - (初めの記録)  
 伸び率 = (初めの記録, 最終記録, 最高記録) / (立ち幅跳びの記録)

また、前期実践での成果と同様に、「技能の高まりの実感」と「チームの協働」に関するアンケート項目の間に正の相関 (0.668) が表れた。(前期実践での相関は 0.796) よって、後期実践でもチームで協力して活動するほど、技能の高まりを実感することができたと考える。

そして、事後アンケートで技能が高まった理由を問う項目の結果は、表3のようになった。

表3 技能が高まった理由とリーチーミング、ペップトークの位置づけ (表4, 表5参照)

技能が高まった理由		リーチーミング R①～⑩	ペップトーク P①～④	その他
1	チームの活動のふんいきが良かったから	R	P	他
2	自分の記録達成のために頑張ろうと思ったから	R②		
3	チームで良い点をとるために頑張ろうと思ったから	R③④	P④	
4	自分に合った場で練習できたから	R⑤⑦⑩		
5	仲間の良い動きをまねしようとしたから	R⑥⑦		
6	チームの声かけで、自分の課題が分かったから	R⑥⑦	P③	
7	難しいと感じても、チャレンジしようとしたから	R⑥⑦	P④	
8	チームや自分の課題を振り返ることができたから	R⑦⑩		
9	何回も何回も跳ぶ練習をすることができたから		P④	
10	チームの声かけで、「やるぞ!!」と思ったから		P④	
11	活動していくうちに走り幅跳びに慣れたから			他

A (8人)		B (8人)		C (8人)		D (8人)		E (8人)		全体 (40人)	
人	%	人	%	人	%	人	%	人	%	人	%
1	25.0	1	12.5	6	75.0	2	25.0	3	37.5	14	35.0
2	12.5	4	50.0	3	37.5	6	75.0	4	50.0	18	45.0
3	37.5	4	50.0	2	25.0	2	25.0	4	50.0	15	37.5
4	37.5	3	37.5	1	12.5	4	50.0	4	50.0	15	37.5
5	50.0	3	37.5	2	25.0	3	37.5	2	25.0	14	35.0
6	50.0	1	12.5	3	37.5	1	12.5	2	25.0	9	22.5
7	12.5	1	12.5	3	37.5	1	12.5	2	25.0	8	20.0
8	50.0	4	50.0	3	37.5	1	12.5	3	37.5	15	37.5
9	25.0	3	37.5	2	25.0	7	87.5	4	50.0	18	45.0
10	62.5	1	12.5	3	37.5	2	25.0	2	25.0	13	32.5
11	25.0	3	37.5	1	12.5	3	37.5	2	25.0	11	27.5

※25項目の内、全体 (40人) の割合が20%以上の項目を抜粋  
 青：25～33% 黄：34～49% 赤：50%～

#### ② リーチーミング (Re teaming)

解決志向に立つ課題解決のため、表4のようにリーチーミングを授業の仕組みに位置づけた。特に、各チームで課題 (走り幅跳びの各局面の技能) に応じた練習の場を設定する場面において、表4のR⑤⑦⑩に基づき、その練習の場は本当に課題に合っているか声を掛け、チームで振り返らせた。ここで、場の改善という課題解決をねらった。また、学習ノートは数字や○で囲むなど簡単に記入でき、単元を通して課題解決の足跡を辿れるものにした。

表4 本単元の「リーチーミング」の位置づけ

「リーチーミング」の12のステップ R①～⑫	
R① 見本動画と仲間のモデル提示	R⑧ 記録会前、できていること・改善できたことを再確認 (ベップトーク)
R② 目標の記録の設定 各授業時のめあて	R⑨ 目標記録・目標技術点の記入 跳ぶ前のセルフベップトーク
R③ 勝つためのチーム編成	R⑩ 毎時間、跳んだ記録を 学習ノートに記入
R④ チームで勝ちたい	R⑪ 練習が上手くいっていない時、 練習の場の改善
R⑤ 学習ノートで個人やチームの できていることをチェック	R⑫ 記録会のチームの結果を提示 個人記録への表彰
R⑥ チームで見合い・教え合いの 活動 (ベップトーク)	
R⑦ 学習ノートで個人やチームの 改善点をチェック	

その結果、表3の項目6・14と図2から、リーチーミングによる課題解決の成果が得られたと考える。

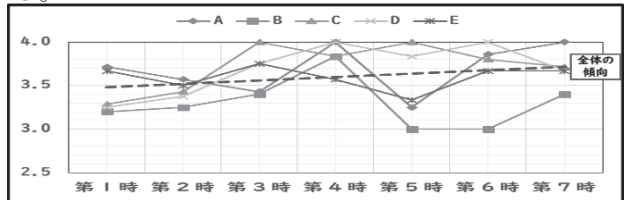


図2 自分に合った練習の場を選ぶことができた

#### ③ ペップトーク (Pep Talk)

ペップトークは、表5のように位置づけた。授業内に声掛けを行う時間の設定は、表4のR⑥⑧⑨において行った。技能の高まりに関する声掛けは、表5のP②③においてモデルを提示した。

表5 本単元の「ペップトーク」の位置づけ

「ゴールベップトークの構造」の4つの段階 P①～④			
P①	役割を分ける	できていることを伝える	ありがとうを伝える
P②	×着地を失敗してしまった…	〇勢は良かったから次は姿勢に気を付けよう!	
P③	×足が全然合っていないよ!	〇1歩下がるといいと思うよ!	
P④	新記録を目指そう!	〇〇さんなら絶対大丈夫!	一緒に記録を越えよう! 少しでも速くに跳ぼう!

・P①～④のモデルを複数提示する。  
 ・授業の導入で、モデルをもとにP①～④それぞれを「今日使いたい言葉」として個人の学習ノートに記入する。  
 ・授業の終末で、自分が記入した「今日使いたい言葉」を使うことができた個人の学習ノートで振り返る。

その結果、表3の項目17と図3から、授業内に声掛けを行う時間の設定は、技能の高まりを実感させることができ、成果が得られたと考える。

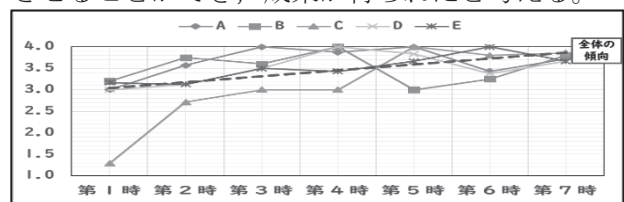


図3 今日使いたい言葉を使うことができた

しかし、技能の高まりに関する声掛けは、表3の項目12と表5における「今日使いたい言葉」のP②③の記入から、不十分であったと考える。確かに、活動中に表5のP②③に関する声掛けが行われていた時もあったが、夢中に活動していたとしても、場に即した声掛けをより意識的に使うことができる手立てが必要だったと考える。

## 主な引用・参考文献

- ベン・ファーマン, タパニ・アホラ 2010 強いチームをつくる技術 ダイアモンド社  
 岩崎由純 2018 子供がやる気になる短い言葉がけ スクール・ベップトーク 学事出版株式会社