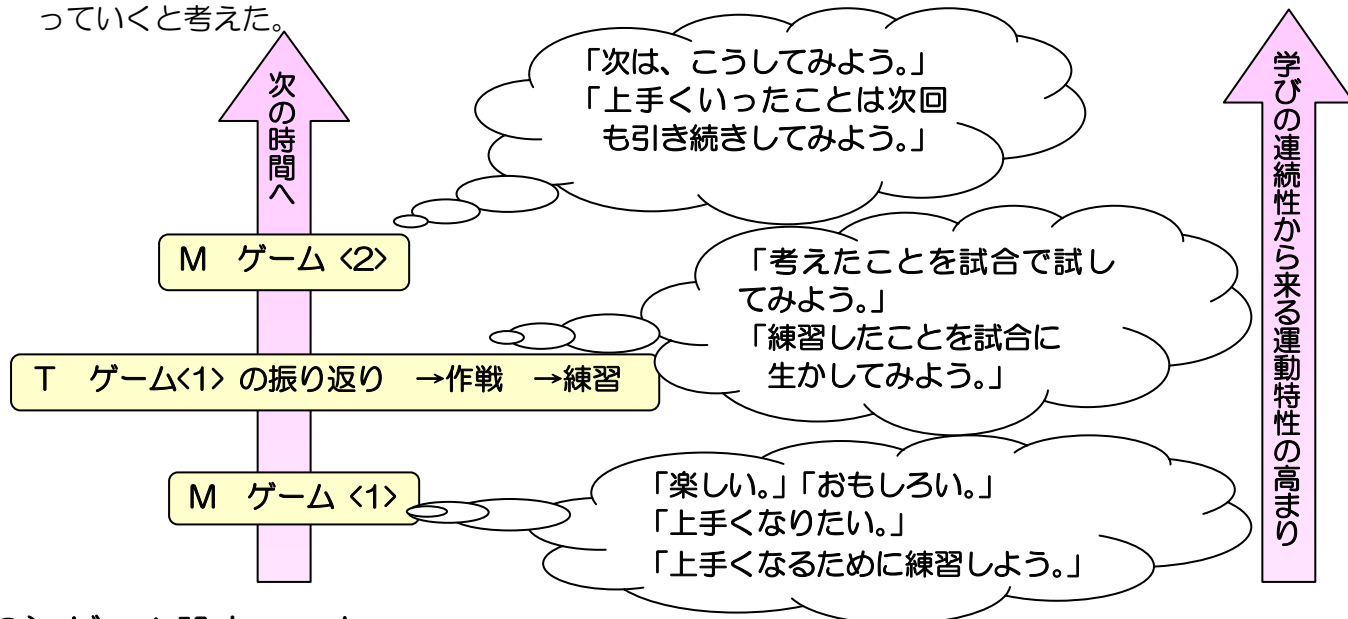


2 研究の実際（運動の特性を学ばせる体育授業の改善）

（1）学習過程の工夫（MTMの流れ）

MTMとは、M（マッチ）→T（トレーニング）→M（マッチ）の略であり、授業での展開の流れを指す。今まで「技能」ありきの指導中心であった授業の流れを見直し、どの学年でも、まずはゲームをし、そこから学んだことを次のゲームに生かしていくという流れを中心に授業を組んだ。最初に児童にゲームをさせる意図は、まずは運動の特性に触れさせ、その「楽しさ」を味わわせるためである。そして、十分にゲームを楽しんだら、ゲームを振り返り、成果や課題を生かして作戦や練習を考えて次のゲームに生かしていくことを繰り返すことで児童に学びの連続性を感じさせたいと考えた。ゲームに夢中になる中で、「どうしたら上手くできるか」という気持ちから作戦や練習が生まれると考えた。児童の「もっと上手になりたい!」という気持ちの先に練習が出てくると必然性があるから授業で主体的に取り組むことができる。そのことが技能の習得や、学び合い・かかわり合いにつながっていくと考えた。



（2）ゲーム設定の工夫

運動の特性をどの児童にも学ばせるために、「できそうで、できない」「できなさそうで、できる」といったうまくできるか、できないかのことに夢中になれるようなゲーム設定の工夫をした。そのためには、ルール設定や場、使用する用具に工夫が必要である。技能の高い児童だけが楽しむゲームではなく、みんなが楽しめ、かつ技能を習得できるようなゲームの設定がポイントである。

