

小学校 体育科 部会

部会長名 添田町立中元寺小学校 校長 中瀬 博之
実践者名 福智町立上野小学校 教諭 鍋藤 秀晃

1 研究主題

子どもが喜びをもって、主体的・対話的に活動する体育科学習
～「できる」「わかる」喜びを味わわせる セストボールの実践を通して～

2 主題設定の理由

(1) 社会の要請と今日的な教育の動向から

現代の社会は、少子化、都市化、情報化などにより、子どもたちの遊びや生活習慣が大きく変化している。運動遊びが減ったり、日常生活が便利になったことにより、体を動かす機会だけでなく、経験する動きの種類も減少してきている。そのため、子どもは「投げる、捕る、走る」などの基本的な動きに加えて、それらを同時に行ったり、連続して行ったりするなど運動を組み合わせることについても十分身につけていない傾向が見られていた。このことをふまえて、体育科は、「体と心を一体としてとらえ、自己の運動や健康についての課題の解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習することや、仲間と対話し協力して課題を解決する学習等を重視する。」という基本的な考えがあることから、本研究はゲーム領域の教材を使って、主体的な課題解決型の授業を指向し、単元全体を通して子ども同士の学び合う場を数多く設定した。

(2) これまでの体育科学習指導の反省から

これまでの私自身の体育科学習指導を振り返ると、教師主導の学習指導に終始してしまったり、場の工夫だけに目がいってしまったりと、子どもの実態や意欲に応じた指導が行われていたとは言い難い。

そこで今回、子どもたちの実態や意欲を調査し、主体性や対話性を育成しようと考え、本研究主題を設定した。具体的には、実態把握を行い、それをもとに学習計画を立て、学習カードやICTなどを活用し、子どもたちの意欲や学習成果を調査して授業改善に生かしていく。また、めあてに沿って子ども同士が協力し、学び合う場を設定することは、言語活動を充実させ、体育的な思考力・判断力・表現力の育成にもつながると考える。

3 主題の意味

(1) 「子どもが喜びをもって」とは

子どもたちが主体的にその運動の楽しさに触れられるような活動を通して、分かる喜びやできる喜びを実感することを意味している。ゲーム領域では、ゲームを中核とした課題解決的な学習を通して、「練習をしてできるようになった。」「仲間の動きを見て、動き方が分かった。」という達成感や満足感を実感することを意味している。

(2) 「主体的・対話的に活動する」とは

「主体的」とは、子どもたちが「どんな運動なのだろう。」「どうすればうまくなるだろう。」と自身で運動を行いたくなるような導入を行ったり、課題解決のために何を行えばよいのかを自分たちで選び活動したりしていくことを意味している。また、「対話的」とは、自分の考えたことを相手に伝えたり、どう動けばいいのか動き方を教えたりすることを意味している。ゆえに「主体的・対話的に活動する」とは、子どもたち自身から運動や課題を解決したくなる活動や、友だちに自分の考えを伝えたり、教え合ったりする活動を行っていけるようにすることを意味している。

4 研究の目標

子どもが運動の特性に触れながら、その運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わいながら活動する体育科学習の実現とそのための指導の在り方をセストボールの実践を通して究明する。

5 研究仮説

「ゲーム・ボール運動領域」のセストボールにおいて、下記の3つの視点から教材化を図る。そうすれば、子どもたちは協力しあいながら、喜びをもって良い動きを追求していくであろう。

- (1) 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程
- (2) 子どもができた喜びを味わえる教具・場の工夫や指導と評価
- (3) 作戦の話し合いやチームでの練習を行える場の確保

6 研究の計画(授業の計画)

(1) 単元「つないで つないで ナイスシュート!!」(セストボール)

(2) 単元の目標及び指導計画

単元	「つないで つないで ナイスシュート!!」 (セストボール)	総時数	8時間	時期	11月
単元の目標	(知識及び技能) ○ボールの基礎的な操作を理解し、ボール操作を行うことができる。 ○ボールを保持していないときの動きを理解し、空いている空間に動くことができる。 (思考力、判断力、表現力等) ○ルールを工夫したり、得点をするための簡単な作戦を選んだりすることができる。 ○より多く得点するための動きを友だちに伝えることができる。 (学びに向かう力、人間性等) ○ルールを守り、友だちと仲よく活動することができる。 ○安全面に気を付けながら、友だちと協力して準備や後片付けをすることができる。				

次	時	具体的な目標	学習活動・内容	指導上の留意点(働・媛)
1	1	<ul style="list-style-type: none"> セストボールのルールや進め方を知り、これからの学習に意欲を高めている。 	<p>1 学習の見通しをもつ。 めあて セストボールについて知り、楽しく運動するためのルールやゲームの進め方について知ろう。</p> <p>2 学習の進め方を知る。 ・単元の流れを知る ・1時間の学習の流れをつかむ ・ルールについて知る ・グルーピング ・学習カードや言葉かけについて</p> <p>3 ミニゲームをする。</p> <p>4 学習のまとめと後片付けをする ・今後の学習計画を知る。</p>	<p>○セストボールの・学習の進め方や動き、ルールを知らせ、運動に関心を持たせる。</p> <p>【評価規準】 (学びに向かう力・人間性等) ※進んで運動に取り組もうとしている。 ※これからの学習に意欲を高めている。</p>
2	1	<ul style="list-style-type: none"> セストボールの基本的な動きができる。 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>2 ミニゲームをする。 (1) パス練習 (2) パスランゲーム (3) シュートゲーム (4) パスパス鬼ごっこ</p> <p>3 学習のまとめと後片付けをする</p>	<p>○特性にふれるミニゲームを紹介し、楽しんでいる子を賞賛する。</p> <p>【評価規準】 (知識及び技能) ※ボールの基礎的な操作を理解し、ボール操作を行うことができる。</p>
3	1	<ul style="list-style-type: none"> セストボールの基本的な動きができる。 自分のチームの特徴に気づくことができる。 チームで楽しむためのルールの工夫を考えている。 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>2 ミニゲームをする。</p>	<p>○めあての確認をする。 (個人・チーム) ○合言葉の確認をする。</p> <p>○チームのめあてや課題を意識したミニゲームになっているか声かけをする。</p>

2		<p>3 セストボールのゲームをする。 めあて1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ルールやゲームの進め方に慣れながら、ゲームを楽しもう。</p> </div> <p>(1) ゲーム（4分間×3試合）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・総当たり戦を行う ・個人のめあてを意識しながらゲームをする <p>(2) チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームIの様相をふり返り、個人の動き方をチームで話し合ったり練習したりする 	<p>【評価規準】 (知識及び技能)</p> <p>※セストボートの基本的な動き方ができる。</p> <p>※ボールを保持していないときの動きを理解し、空いている空間に動くことができる。</p> <p>○チームや自分のめあてを意識して活動している子どもを賞賛する。</p>
3		<p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードをもとにチームでふり返る ・ルールやマナーの確認をする。 (ルールの付加修正があればしていく) ・全体で交流する ・協力して後片付けをする 	<p>【評価規準】 (思考力・判断力・表現力等)</p> <p>※より多く得点するための動きを友だちに伝えることができる。</p> <p>※得点をするための簡単な作戦を選ぶことができる。</p> <p>○ゲームの様子が分かる動画を配布し、チームの様子をつかませる。</p> <p>○活動が停滞したり、課題がとらえられていなかったりする子どもやチームに声かけを行い一緒に活動する。</p> <p>○学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったか ・感想 ・よい動きの賞賛、価値づけ ・チームタイムの様子 <p>○安全に気をつけさせながら後片付けを行う。</p> <p>【評価規準】 (思考力・判断力・表現力等)</p> <p>※ルールを工夫することができる。</p>

4	1	<ul style="list-style-type: none"> 自分のチームにあった課題をもって、チームタイムやゲームに取り組む。 作戦にあった動きをアドバイスすることができる。 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>2 ミニゲームをする。</p> <p>3 セストボールのゲームをする。 めあて2</p>	<p>○めあての確認をする。 (個人・チーム)</p> <p>○合言葉の確認をする。</p> <p>○チームのめあてや課題を意識したミニゲームになっているか声かけをする。</p>
	2		<p>チームタイムを工夫して、チームのよさにあった作戦をえらんだり、練習をしたりして、セストボールを楽しもう。</p> <p>(1) ゲーム (ゲームⅠ) ・対抗戦を行う (ゲームⅠとⅡは同じ相手)</p> <p>(2) チームタイム ・ゲームⅠの様相をふり返り、作戦を工夫したり練習したりする</p>	<p>○前時の課題を想起させ、作戦を意識させる。</p> <p>○ゲームⅠを振り返らせ課題にあった練習をさせる。</p>
	3		<p>(3) ゲームⅡ ・ゲームⅡでは、チームタイムで話し合ったことや練習したことを生かしてゲームをする</p> <p>6 / 8 時 コート① コート② 白—黄 赤—青</p> <p>7 / 8 時 コート① コート② 青—黄 赤—白</p> <p>8 / 8 時 コート① コート② 青—白 赤—黄</p> <p>4 学習のまとめと後片付けをする。 ・学習カードをもとにチームでふり返る ・ルールやマナーの確認をする (ルールの付加修正があればしていく) ・全体で交流する ・協力して後片付けをする</p>	<p>○チームタイムで話し合った、作戦を意識させる。</p> <p>【評価規準】 (思考力・判断力・表現力等)</p> <p>※ 自分のチームにあった課題をもって、練習やゲームに取り組もうとする。</p> <p>※ 作戦にあった動きをアドバイスすることができる。</p> <p>○安全に気をつけさせながら後片付けを行う。</p>

7 指導の実際

(1) 子どもたちの実態 (技術の習得状況) の整理 (事前の活動)

本学級の子どもの多くは、ボール運動に対してはとても意欲的ではあるが、投能力

が低く、遠くに投げることができない子どもが30%、正確に投げることができない子どもが75%いる。ボールの捕球では、短いパスなら多くの子どもが捕球できるが、高く上がったボールでは64%、速いボールでは78%の子どもがうまく捕球できない。また、ゲームになるとどのように動いてよいのかわからない子どもや向かってくる相手や速いボールが怖い子どももあり、個人の技能や意欲の差が大きくある。

以上のことから、ドリブルの技能を必要とせず、パスだけでボールをつないだり、360°どの方向からもシュートが打てたりするため、より多くの子どもにボールを保持させたり、シュート機会を提供できたりする良さがあるセストボールを単元として設定した。また、ドリブルでボールを進められないため、ボールを持っていない時の動きをより意識させることができると考えた。そして、セストボールという運動に対して、全員が未経験であり、全員が見たことも聞いたこともない状況なので、子どもが同じ条件で学習を進めることができる。

(2) アンケートの実施（事前の活動）

子どもたちの実態をより把握するため、単元に入る前に以下のようなアンケートを行った。

【資料1 事前アンケート】

アンケートでは、質問1・2で意欲面、3・4で体育科への関心やボール運動の技能面を調査した。事前アンケートによると、意欲面では多くの子どもが体育科の学習は「大好き」「好き」と答えており、理由として、「運動が楽しいから。」や「みんなで動けるからなど。」の理由が多かった。しかし1名だけ「少し嫌い」と答え、「ボールが回ってこないから。」という回答をしている。また、ボール運動技能面でのアンケートでは、54%の子どもが得意と回答し、「うまく投げられる。」「ボールをコントロールすることができる。」などと回答している。しかし46%の子どもはボール運動に苦手意識があり、「ボールをうまく取れない。」「ボールをうまく投げられない。」「ボールをうまく操作できない。」などの理由があった。

以上のことから、本学級の子どもたちは、体を動かすことが好きな子どもが多く、仲間とともに運動を楽しむことに喜びを感じる子どもが多いことが分かった。

そこで、今回の学習では、全ての子どもたちが運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえるようにセストボールの教材化を図り、学習過程や指導と評価、対話的活動が充実する場や教具の設定を行い、それらが実感できる学習にしていこうと考え

た。

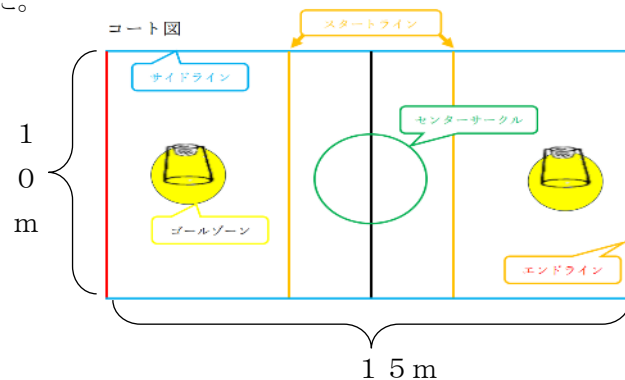
(3) 主体的・対話的に取り組むことのできる場の設定・教具の工夫

まず、運動が苦手な子どもでも得点しやすく、ボールを持っていないときの動きを身につけやすいようにするために、360°どの方向からもシュートが打てるようにゴールネットを設置した。また、ゴールネットの高さも2mとしてどの子どもにも得点がしやすいと思われる高さで固定した。

コートのはりさは縦15m×横10mとして多くの人数でも空いたスペースが確保できるようにした。また、ゲームで得点をしやすくするためにゲームの再スタート時は中央近くから行えるようにした。



【写真1 ゴールネット】



【資料2 コート図】

次に、子どもたちがいつでも教具に関わることができるようにするために、チームごとにチームボックスを準備し、その中に練習用ボール・ゼッケン・タブレット・作戦のヒントカード・顔写真付き作戦ボードなどを用意した。



【写真2 チームボックス】



【写真3 作戦ボード】



【写真4 作戦カード】

そして、子どもたちが常に動きや作戦について意識したり、主体的に練習に取り組んだりすることができるようにするために、練習方法や授業の流れを掲示した情報ボードを授業中は体育館、授業外は教室横に掲示した。また、子どもたちが多角的にゲームの様子などを振り返ることができるようにするために、体育館2階に固定カメラを設置し、練習風景やゲームの様子を撮影し、ゲーム終了後にそれぞれのチームのタブレットに配布を行い、いつでもゲームの様子を視聴し、振り返りができるようにした。



【写真5 情報ボード】**【写真6 固定カメラ】****(4) オリエンテーションの活動（1次の1時目）**

まず、オリエンテーションでは、子どもが自分たちが自主的に学習を進めていくために単元の流れを説明した。そして、1時間の学習の流れを説明し、学習の見通しをもたせるようにした。

単元の流れや1時間の流れに見通しをもたせた後、セストボールがどのような運動なのかをイメージできない子どもに、ゲームの進め方を説明するために映像資料を視聴させた。子どもたちには、どのようにゲームが進み、どんなルールがあったのかを尋ね、本学習の「はじめのルール」を詳しく説明を行った。

また、学習意欲をより高め、次時の活動につなげるために、実際に体を動かしながら、ミニゲームを紹介した。子どもたちの様子から、映像資料を見るだけでなく、オリエンテーションとして実践してみたことで、よりセストボールについて理解することができていた。

(5) 体の動かし方を身につける運動（2次の1時目）

全ての子どもたちがセストボールというスポーツを始めて行うこと、また事前アンケートでボール運動に対する不安や、上手くいかないことへの苦手意識をもっている子どもがいたことから、セストボールの基本的な動き「投げる（パス・シュート）」「捕る」「動く」の力を付けるミニゲームを行った。始めはボールに慣れさせ、ボールに対する恐怖心を和らげるために「パスゲーム」からスタートし、「シュートゲーム（ゴールネットに向けて、シュートをする）」「パスパスおにごっこ（パスをつなげて、鬼にボールを取られないようにする）」「パスランゲーム（チームで2人組になり、パスをつないでゴールまでボールを運ぶ練習）」等を行った。

**【写真7 シュートゲームの様子】****【写真8 パスパスおにごっこの様子】****【写真9 パスランゲームの様子】**

これらのミニゲームを行う際、基本的な動きを身につけさせるために、子どもたちへ積極的に関わり、ボールの持ち方・パスの仕方（チェストパス）・パスのとり方・ボールを持っていない時の動き等を指導した。基本的な動きを身につけさせること、またそのミニゲームで何が身につくのかを理解させるために、上記の練習をチームで行わせるために、ゴールを4つ準備し、それぞれのチームで練習を行わせるようにした。また、ゲームの前と後で位置づけているチームタイムの中で、ゲームの反省や次のゲームでどう動くかなどを話し合わせた後、チームごとに足りない力、もっと身につけたい力などからミニゲームを選択させることにした。その後チームでは、教師が提示した練習方法を工夫して行う姿も見られ、子どもたちが運動を楽しみながら、主体的に運動を追求しようとする姿が見られたと言える。

(6) 基本的な動きを身につける活動（3次の1・2・3時目）

次は、ゲームを行っていく段階である。ここでは今まで練習してきたことをゲームに生かしていくことが大事になってくる。また、チーム内での教え合い・学び合いの場も設定することにより、友だちの動きを見る目を養うとともに、それを自分の動きに生かすように指導した。さらにそのような場を設定することで、対話的活動の充実を図った。事前に子どもたちには、チームとしてどんな活動をするのか、個人でどんな動きを身につけたいのかを学習カードに書かせた。そうすることで、チームの中で個人のためあてが明確になり、チームでのふり返りの時に達成できているのかを見取り、タブレットでも自己評価できるようにした。また、子どもたちは、前時の学習カードを見ながら、個人のためあてを決めたり、アドバイスを رفتたりしていた。中には、具体的にこうやって動いたらいいよと動きをしながらアドバイスをする子どももいて、そういう姿を積極的に賞賛していくと次第に、動きをつけながらアドバイスをする姿が見られた。

【資料3 チームの学習カード】

つないで つないで ナイスシュート!!
 チーム名(イナズマ・マスター) 11月15日(水)
 めあて
 ルールやゲームに慣れながら、ゲームを楽しもう。
 チームのめあて(チームでがんばりたいことを書こう!)
 コール近(パスをもらってパスを打つ)して、シュートをめよう。
 メンバーのがんばりたいこと
 ○ パスをもらったときに声をかけてパスを打つときは同じをやる
 ○ しっかりパスを打つ
 ○ パスを打つときは相手がいればパスを打つ
 ○ パスを打つときは相手がいればパスを打つ
 ○ パスを打つときは相手がいればパスを打つ
 今日チームのふり返り
 (チームでがんばったことや、次がんばりたいことを書こう!!)
 声かけをがんばった。
 ルールを守り、イナズマをたてる。
 次の時間にするミニゲーム
 ○ パスおぼえごっこ ○

【資料4 タブレット内での自己評価】

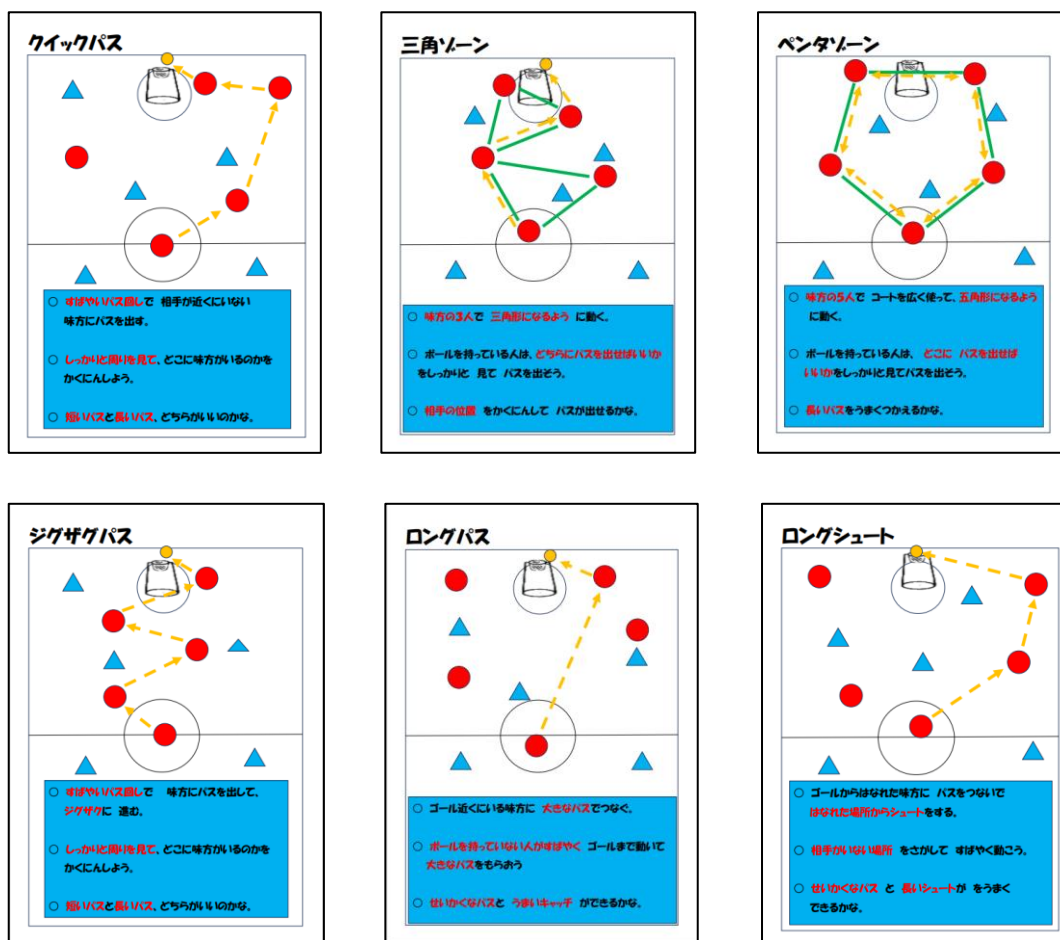
パスをもらう回数
 チームのめあて(パスを打つ回数)
 チームのめあて(パスを打つ回数)
 パスを打つ回数
 チームのめあて(パスを打つ回数)
 チームのめあて(パスを打つ回数)
 チームのめあて(パスを打つ回数)
 チームのめあて(パスを打つ回数)

自己評価の棒グラフ:
 1. チームのめあて(パスを打つ回数) vs チームのめあて(パスを打つ回数)
 2. チームのめあて(パスを打つ回数) vs チームのめあて(パスを打つ回数)

この段階では、それぞれのチームで「上手くパスが投げられない」「上手に捕ることができない」「どう動いて良いか分からない」「シュートがうまく入らない」など課題は多く残るものの、最初に比べるとどのチームもシュートを打つ回数が増えたり、空いたスペースを意識して動こうとする姿が見られたりなど、成長が見られ、それに伴って意欲的に活動することが増えるようになった。また、チームタイムの中で試合の結果をふり返って「パスを練習しよう」「パスをもらう人は声で合図を出そう」など、具体的な声かけやチームとして取り組む姿が多く見られるようになった。しかし、個人としてもチームとしても、技能面で課題が見られるので、チームタイムの時に教師が積極的に活動に関わりながらアドバイスをを行った。

(7) チームで作戦選び、ゲームに生かす活動（4次の1・2・3時目）

最後に、簡単な作戦を選び、攻め方を考えてゲームに生かす段階である。簡単な作戦を子どもたちが選択できるようにするために、作戦のヒントカードを用意した。すると、すぐに作戦のヒントカードを使用して、話し合いをしようとする姿が見られた。また高学年の「チームの特徴を生かした作戦を立てる」ことにつなげるために、作戦のヒントカードには、子どもたちに注意してほしいことなどが意識できるように工夫して記載した。しかし、作戦を選ぶだけでは動きをイメージしにくい子がいると考えたため、3次の段階から顔写真入付きの作戦ボードを用意し、各チームが自由に使えるようにした。子どもたちは作戦のヒントカードや作戦ボードなどを基に、どの作戦を使って攻めるのかを話し合いながら考えることができていた。



【資料5 配布した作戦カード一覧】

子どもたちは、「ボールを持ったらこっちに動いて、そしたらここにスペースができると思う」とか「〇〇君はここでパスをもらって、△△ちゃんにつないでシュートしよう」など自分たちが立てた作戦を、作戦ボードをもとにしながら話し合いをしていた。ゲームIとゲームIIの間のチームタイムには、負けたチームや作戦がうまくいっていないチームに積極的に教師が関わり、声かけを行ったり、アドバイスをしたりした。ゲームが終わったあと、チームでのふり返りでは、今日の作戦について子どもたちが「もっと近くに来てパスをした方がつながりやすかったね。」や「もっとコートを広く使ったら

シュートがしやすかった。」などの声が聞かれるようになってきた。この段階になってくると、ゲームの様相としては、次第にセストボールのゲームらしくなってきた。ルールとしてはパスカット有りのルールを採用した。理由としては、シュートをされるまでに自分たちの攻める時間を作りたいという意見があったからだ。しかし、このルールを採用することでラフなプレーが多くなり、ボールを保持した時に相手に向かってこられて恐怖心が出てきた子もいた。また、作戦は選択したり立てたりしたもの、実践を意識した練習ができていなかったり、つい熱中すると作戦通りの動きができなかったりする課題が見られた。



【写真10 チームタイムでの教師の声かけ】



【写真11 ゲーム中の子ども様子】

8 研究のまとめ

以上、実践してきたことを「研究の仮説」に沿って、まとめを行っていきたい。

(1) 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程

○ オリエンテーションについて

セストボールというスポーツを全く知らない子どもたちにとって、オリエンテーションで視聴覚教材（DVD）を使って、説明したことはとても有効であった。多くの子どもたちが、「どんな活動をするのか」や、「どんな運動をするのか」不安に感じていたので、DVDを見ることで、活動のイメージができ、活動をスムーズに行う姿も見られた。

○ 準備運動やミニゲームについて

ゲームの中に「ミニゲーム」を位置づけ、セストボールの動き方（「パスの仕方や取り方」「シュートの打ち方」「ボールの運び方」など）をつかませる活動は有効であった。始めはボール操作もうまくできなかったが、回を重ねるごとに、パスの仕方・捕り方が次第にうまくなっていったり、シュートが全く入らなかった子どもが入れられるようになってきたりした。

○ めあて学習について

ゲームを行う際に、子どもたちにめあてを意識させるように毎時間めあての確認を行い、活動に入るようにしていた。

めあて1では、ルールの説明とともに、ミニゲームの段階からセストボールの基

本の動きへの指導を中心に言い、その際、一人ひとりの動きを身につけていけるようにするために、動き方で注意することを一つ一つ細かく声かけを行ったり、ゲームの様子を録画した動画などを視聴させたりした。その結果、どの子どもルールやゲームの進め方に慣れることができ、全員がゲームに参加することができていた。

めあて2では、作戦（主に攻め方）を中心に支援し、その際には、チームの特徴や課題を考えさせ、どんな作戦がいいのかを「作戦のヒントカード」を選ばせながら、考えさせるようにしていった。その結果、作戦のヒントカードを利用して、自分たちの作戦を選んだり、どう動こうか話し合ったりすることができていた。さらに、友達にボール操作の仕方を教えたり、動き方のアドバイスをしたりする姿を見ることができた。

めあて1では、動画を視聴したり、声かけをしたりしながら、子どもたちが活動を行うことができ有効であった。活動の中で、子どもたちの教え合い活動なども見ることができた。

めあて2では、作戦のヒントカードを利用して、自分たちの作戦を選んだり、話し合ったりする活動は行っていたが、自分たちのチームの特徴がどんなものであるのかを考え、選んでいたチームは少ない。これは、今のチームでどんなことができ、何ができないのかを十分に把握せずに、作戦を選んでいるからだと考えられる。学習カードの自己評価でも、個人のめあては達成しているが、チームのめあて（作戦）に関しては評価が低かった。ここで、教師がもっと関わり合い、チームの特徴についてアドバイスをしたり、作戦を意識する声かけをしたりすることが大切であると改めて感じた。

(2) 子どもができた喜びを味わえる教具・場の工夫や指導と評価

○ 教具や場の工夫について

はじめのルールは、だれもが簡単にゲームを楽しめるようにした。試合時間や基本的なルールは、変えずに学習を進めていくことで子どもたちも学習活動の進め方に慣れ、思いっきり活動することができ、子どもたちにとっても有効であった。

ルールの付加修正も、「みんなが思いっきり楽しめるのか」や「みんなに平等であるか」の視点を与えて行っていた。

教具として、情報ボードを教室に一つ常掲しておくことで子どもたちの話し合いやふり返りの時にとっても有効であった。休み時間などに作戦のヒントカードを見て、「次の時間には、この攻め方ができるようになりたい。」や「この作戦は、○○君がこっちに動いてくれるとやりやすいよ。」など子どもたちの話し合いの中に出る姿も見られた。

○ できた喜びを味わえる評価活動について

子どもたちの学習カードに毎時、「よくできた」「できた」「まあまできた」「できなかった」の4段階評価でタブレットを活用して自己評価を行わせた。項目は以下の通りである。

めあて1

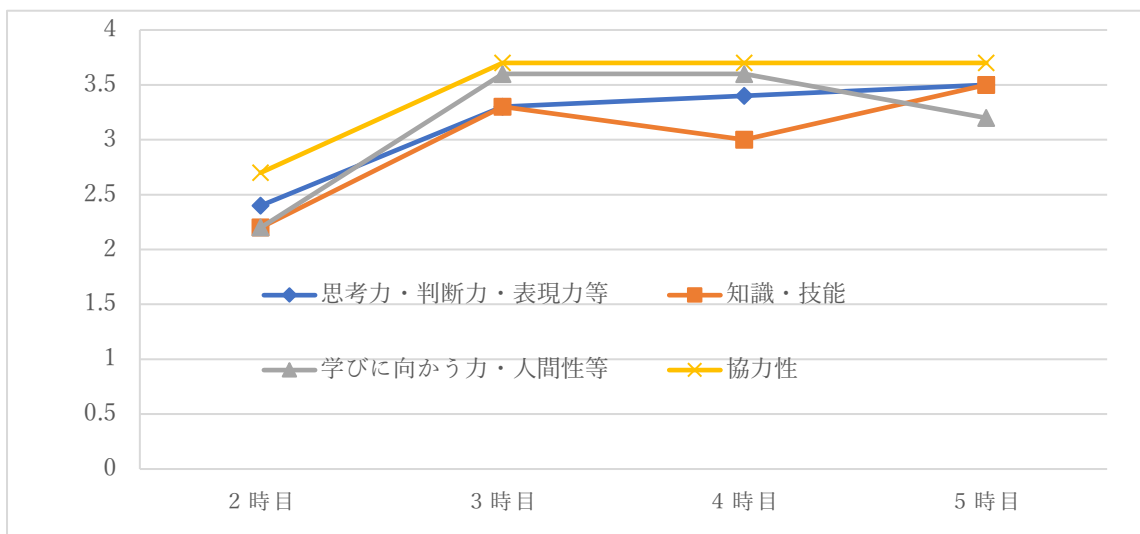
- めあてが達成できたか
- 3つのポイントを意識して運動できたか
- 今日の学習は楽しかったか
- チームで協力できたか

めあて2

- めあてが達成できたか
- 3つのポイントを意識して運動できたか
- チームで協力できたか
- 今日の学習は楽しかったか
- 作戦が上手くいくような動きができたか（個人として）
- 必要な練習を選んですることができましたか

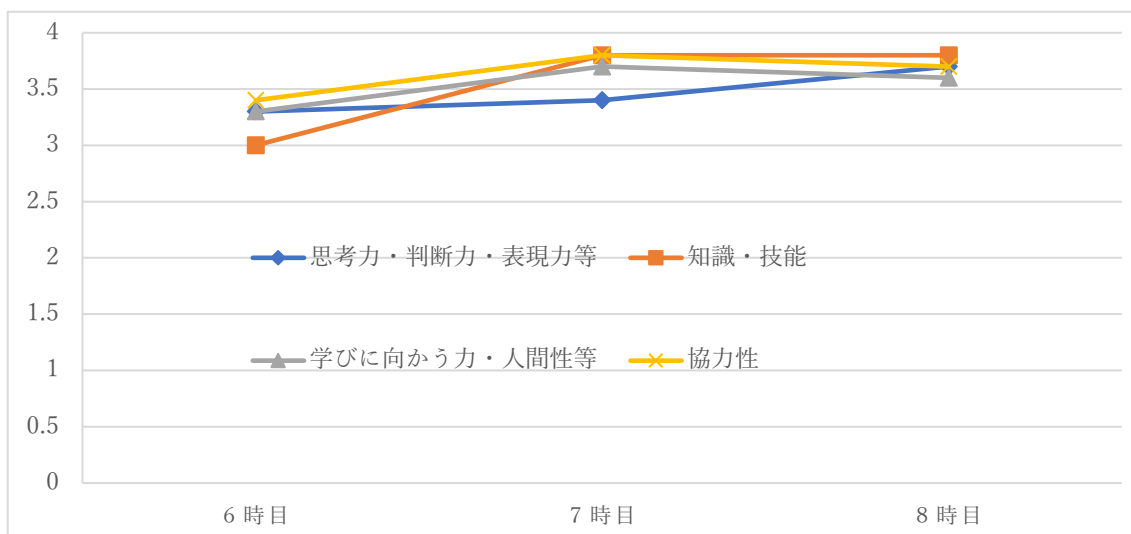
毎時のアンケート結果を基に、それぞれの項目の平均点を算出した。

※「よくできた」の場合は4点、「できた」の場合は3点、「まあまあできた」の場合は2点、「できなかった」の場合は1点と計算して、それぞれの平均点を算出（満点は4点）



【資料6 めあて1での自己評価の推移】

【資料6】は、個人の動きの高まりを目指しためあて1での自己評価の推移である。子どもたちから見ると、めあて1の4時目で知識・技能に課題が見られる。原因として、ある程度どのチームでも個人の動きが高まり、試合でのパス回しが考え通りに行かなくなり、自己肯定感が下がったためだと考えられる。また5時目で、学びに向かう力・人間性等で課題が生まれている。原因としては、個人の動きからチームの作戦への移行として、教師が作戦への焦点化の促したため、学習への意欲が下がったと考えられる。改善策として教師が一人一人のめあての設定の仕方や、達成に向けてのアドバイスを行ったり、作戦がどのようなものを一斉指導で全体に共有したりすることが有効ではないかと考えられる。



【資料7 めあて2での自己評価の推移】

【資料7】は、チームとしての作戦や動きの高まりを目指しためあて2での自己評価の推移である。どのチームも、これまでの学習や動きを活かしながら思考・判断し、高い意欲をもって学習に取り組んだことがわかる。それに伴って技能も向上し、セストボールの特性をつかみ、協力しながらできる喜びを実感する姿が多く見られるようになった。

これらのことから、子どもたちは、「前時にできなかったことができた」「どうやって活動すればいいか分かった」「うまく動くことができた」ということに楽しさを味わっている。そのために、ミニゲームでの個人の動きを高める運動を行ったり、チームタイムを設定してチームでの教え合い活動を行ったり、ヒントカードを活用させたりすることは有効であったといえる。しかし、学習の中で内容が移行したときの関心・意欲の低下を下げないためにはどうするのが課題である。

(3) 作戦の話し合いやチームでの練習を行える場の確保

対話的活動の充実を図るために、チームタイムを設定することで、ゲームの様相をふり返らせ、個人やチームの課題を明らかにしたり、個人の動き方やチームの作戦を見直したり練習方法を工夫したりすることができるようにした。子どもたちは、個人のめあてから「今日はこういうことができるようになりたい。」ということ意識して活動しているが、うまくいかないときはチームの中で、技能面で能力の高い子がアドバイスをしたり、実際に動きを見せながら練習を行ったりしていた。また、教師もチームに入って一緒に活動を行い、自分たちのチームにあった作戦の立て方や練習方法について具体的なアドバイスをし、活動をすることで個人の技能が高まったり、作戦面での課題を話し合ったり、練習したりすることで活動をうまく行うことができた。こういったチームでの時間を確保することは、対話的活動を充実させるためや個人の技能を高めるため、作戦を成功させるためにとっても有効であったといえる。

9 成果と今後の課題

<成果>

- 子どもたちの実態に合わせた学習活動を実践していくためにオリエンテーションでの視聴覚教材を使うことや準備運動やミニゲームでの基本的な動きをつかませる活動は子どもたちがゲームの様子をイメージしやすく良かった。
- 作戦を立てるとき、話し合いをさせるときに作戦ボードやヒントカードを活用したこと、タブレットなどでのゲームの様子を視聴したことは、話し合いがしやすく良かった。
- チームでの練習や話し合いの時間を確保したことは子どもたちが主体的に活動を行えていて良かった。
- 教師が積極的に関わり、一緒に活動を行ったり、アドバイスをしたり、賞賛をしたりすることは子どもたちのやる気につながり、できる喜びを味わわせるのに良かった。

<課題>

- 「できた」「わかった」という評価は子どもたちの自己評価であり、本当にその動きや作戦ができたのかやわかったのかをみとる具体的な評価規準を明確にしていく。
- 一部のチームではチームタイムの時に話し合いだけになり、体を動かす時間が少ないチームもあった。やはり体育の学習では体を動かさなくてはいけない。実際に体を動かしながら話し合いをしたり、話し合う視点を与えたりしてチームタイムを設定した方が良かった。
- 学習を発展させていく場合に子どもの関心・意欲の低下を防ぐためには、「ゲームのルールについて」や「作戦を立てるための手立て」などで子どもたちに見通しを持たせる指導・支援が必要であった。またルールの工夫を毎時間聞くことで、子どもたちの困り感や不安感を少なくする方法を設定すればよかった。

◎ 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編
- 令和元年度 田川教育研究所研究紀要 第59集
- みんなの教育技術
小4 体育「セストボール（ゴール型ゲーム）」指導アイデア
- たのしい体育 大日本図書