

# 小学校 体育科 部会

部会長名 池尻小学校 校長 角崎 計介

実践者名 糸田小学校 教諭 山森 直哉

## 1 研究主題

友達と協力しながら楽しく運動する第2学年ゲーム・ボール運動  
～言語活動の充実・指導と評価の機能的一体化を通して～

## 2 主題設定の理由

小学校期において、体力を身につけさせるためには、日常的に友達と協力しながら運動に親しむ場を増やすことが重要であると思うが、そのような視点から考えた場合、ゲーム・ボール運動領域の運動は最適な教材と言える。

しかし、ゲーム・ボール運動領域の運動を行っている本学級の児童の様子を見ると、体育の時間・休み時間を問わず友達とのかかわりは見えるものの自己中心的に運動する児童が多く、協力しながらより楽しく運動する姿にまでは至っていない。

そのような意味から本主題に迫る授業を実現することは、運動や友達とのかかわりがより豊かになり、結果として体力向上にもつながっていくと考える。

## 3 主題の意味

### (1)「友達と協力しながら」とは

本主題において、「友達と協力する」とは、ゲームを行う中で友達とルールや作戦を話し合ったり、お互いの動きについて声を掛けてアドバイスし合ったり、連携したプレイで得点を取ったりする姿を意味している。

### (2)「楽しく運動する」とは

ゲーム・ボール運動で「楽しい」と感じる理由は、以下の4点があると考えられる。

- 体を動かす楽しさ
- たくさん動ける楽しさ
- 課題の克服の楽しさ
- 競争の勝ち負けの楽しさ

つまり、「楽しく運動する」とは、上述したような楽しさを感じながら、自分やチームの目標に向かって意図的に体を動かすことだと考える。

### (3)「言語活動の充実」とは

本研究における言語活動とは、自分のチームが勝つために教え合ったり、作戦を立てたりする活動を意味している。充実とは、言語活動が課題解決に生きてはたらくようにするための物的な場の設定や教師の働きかけを意味している。

### (4)「指導と評価の機能的一体化」とは

指導と評価の機能的一体化とは、目標に照らして、子どもの姿を見とり、それを即次の指導に生かしていくことを意味している。

## 4 研究の目標

友達と協力しながら楽しく運動する第2学年ゲーム・ボール運動の実現と、そのための言語活動や指導と評価の機能的一体化の在り方を明らかにする。

## 5 研究仮説

第2学年ゲーム・ボール運動において、物的な場の設定や教師の働きかけの面から、言語活動の充実や指導と評価の機能的一体化を次のように行えば、友達と協力しながら

楽しく運動することができるであろう。

着眼① 言語活動の充実

- 作戦タイムで活発に話し合ったり、よい動きを共有したりすることができるようにするために、作戦ボードを使わせて話し合わせる。
- ゲームをしている時に「勝つための声の掛け合い」が増えるようにするために、良い言葉掛けのモデルを示す。

着眼② 指導と評価の機能的一体化

- ドリルゲームやゲームの時に、子どもの近くで観察し、以下の点に気をつけながら子どもの姿を見とり、即次の指導に生かしていく。
  - ・動きが不十分な子どもには、動きの見本を演示しながら指導する。
  - ・動きが十分な子どもには、よさを賞賛し、不十分なところを助言する。
- ねらいに向かう価値あるプレイに気づき、次のゲームの動きづくりに生かすことができるようにするために、ゲーム後により攻め方を紹介する。

6 研究の計画（授業計画）

単元	宝取り鬼		総時数	6時間	時期	11月
単元の 目標	○ 相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。					
	○ 2・3人で連携して、相手をかかわしたり走り抜けたりすることができる。					
	○ 運動の順番や決まりを守り、友達と仲良くゲームをすることができる。					
	○ 用具の準備や片付けを、友達と一緒にすることができる。					
	○ 宝取り鬼の行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶことができる。					
○ 宝取り鬼の動き方を知り、攻め方を見つけることができる。						
次	時	具体的な目標	学習活動・内容		指導上の留意点（援助・支援）	
1	1	宝取り鬼に慣れる	1 オリエンテーション		・学習の進め方やルールを知らせ、関心をもたせる。 ・楽しめるように、得点しやすい試しのゲームを行う。	
	2		2 準備体操 3 ドリルゲーム 4 試しのゲームをする			
2	3	攻め方(作戦)を決めたり、簡単な規則を工夫したりしてゲームをする	1 学習の準備と準備体操		・攻め方(作戦)の工夫に目を向けさせるために、作戦が上手くいったチームを紹介する。 ・簡単な規則を工夫することができるようにするために、工夫の例を示す。	
	4		2 ドリルゲーム			
			3 ゲーム①の作戦タイム			
	5		4 ゲーム①			
			5 ゲーム①の反省と②の作戦タイム			
		6 ゲーム②				
		7 今日のゲームの振り返り				
3	6	宝取り鬼大会をする	1 学習の準備と準備体操 2 めあての確認 3 ゲーム①・②・③ 4 学習の振り返り		・今まで学習した攻め方を生かしているチームを積極的に賞賛する。	

7 指導の実際（5 / 6）

学習活動	着眼点にあった指導と実際の子どもの様子
<p>1 学習の準備と準備体操</p> <p>2 ドリルゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・増殖つけ（ふえおに）</li> <li>・1対1</li> </ul> <p>3 めあての確認</p> <p>めあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>よいせめ方を考え、チームできょうりよくしてゲームを楽しもう。</p> </div> <p>4 ゲーム①の作戦タイムを行う。</p> <p>5 ゲーム①を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>●…攻め ○…守り △…審判 ☆…記録</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻めが矢印の通りに進み、守りのタッチをかわしながら宝を取る。</li> <li>・時間は2分で攻めと守りを交代する。</li> <li>・2分の間は何度も攻めることができる。</li> <li>・宝は1回につき1個取れる。</li> <li>・取った宝はスタートのフラフープの中におく。</li> <li>・守りは鬼ゾーンから出ることできない。</li> </ul> <p>【資料1】</p> </div> <p>6 ゲーム①の反省とゲーム②の作戦タイムを行う。</p> <p>7 ゲーム②を行う。</p> <p>8 学習カードに記入し、全体で今日のゲームを振り返る。</p>	<p>○ A 児は、スペースに走りこむことができていなかった。そこで、フェイント（右に行くと思わせて左に行く）の見本を演示しながら空いたスペースに走り込むように指導した。すると、真似をして素早い動きができるようになった。その伸びを賞賛しつつ、空いたスペースを指差して「そこに走り込め」と指導した。すると、少しずつスペースに走り込む動きが見られた。その動きは、後のゲームでも見られるようになった。</p> <p>○ 全チームとも、「僕がおとりになるから、その間に行って」など作戦ボードを使って話し合っている声が聞かれた。活発な話し合いが行われ、動きの共有もできていた。しかし、Cチームでは「作戦を立ててもその通りにいかない」という声も聞かれ、作戦を実行できていなかった。</p> <p>○ Fチームでは、一人で攻めることが多く、宝をなかなか取ることができなかった。そこで、二人で協力して宝を取ることができるように、見本を演示したり、声かけを行った。すると、二人で協力する姿が見られた。</p> <p>しかし、ゲーム中に瞬時に指導できないこともあった。どのように指導すべきか考えている間に、指導の機会を逃してしまったことがあった。</p> <p>○ 今日見られた上手な攻め方の紹介を行った。攻めの二人が右と左を入れ替わってスペースを生み、そこで空いたスペースに走り込むという攻め方であった。</p> <p>すると、次の時間にその攻め方をたくさん見ることができた。特に一人で攻めることが多かったFチームが1試合に6回その攻め方で攻めていた。</p>

## 8 研究のまとめ

子どもたちの自己評価の【資料2・3】から、協力しながら楽しさを感じた子どもは、第2・3時をピークに、少なくなっていく。そのことを着眼①②の視点から述べる。

### 着眼① 言語活動の充実

チームで作戦ボードを使って話し合うことは、言語活動を充実させる上では有効だった。それは、作戦ボードを取り入れた第2時の協力に関する推移が増えたことから判断できる。しかし、それ以降下がっている。理由の一つとして、話し合いがよい動きにつながっていなかったからだと考える。作戦を立てても実行できないという子どもの声が多かった。

### 着眼② 指導と評価の機能的一体化

ドリルゲームやゲームにおいて、コート近くで観察し、子どもの姿を見とり、即次の指導に生かしていくことは、子どもが協力しながら楽しく運動していく上で有効だった。このことは、「課題克服の楽しさ」を感じた子どもたちが徐々に増えていったことから

判断できる。しかし、瞬時に指導できない場合もあったので、目指すよい姿を幅広く想定しておく必要があった。

## 9 成果と今後の課題

### 〈成果〉

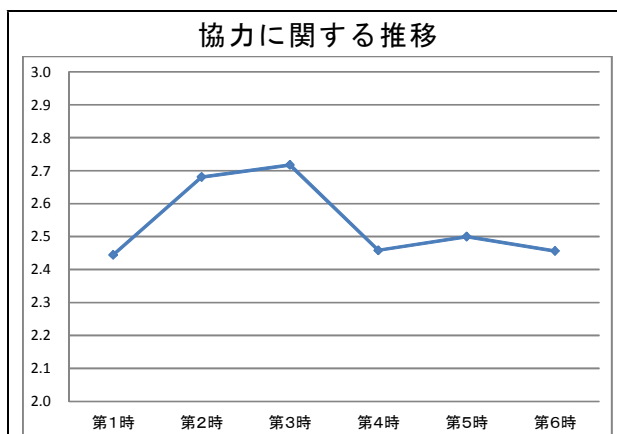
- 言語活動を充実させても、子どもたちが楽しく運動するとは限らないことが分かった。言語活動の充実が運動することの楽しさにつながるような手立てが必要である。
- 指導と評価の機能的一体化を効果ある手立てにするためには、目指す良い姿を幅広く想定し、瞬時に的確なアドバイスをしなければいけないことが分かった。

### 〈今後の課題〉

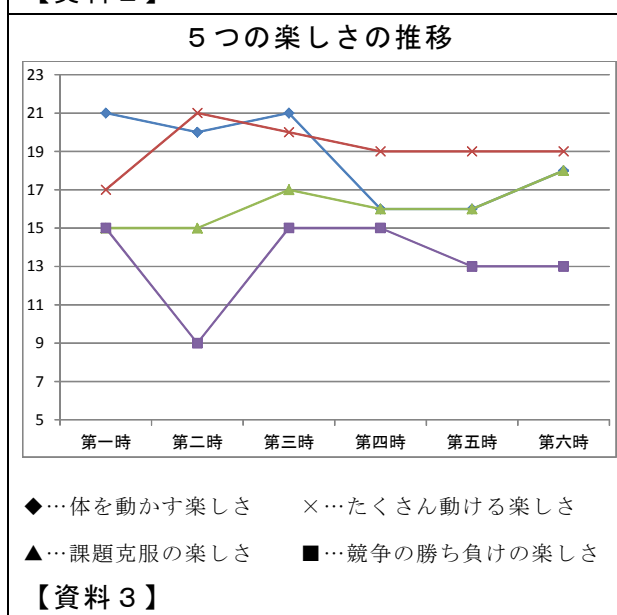
- 今回の研究が十分ではなかったため、再度友達と協力しながら楽しく運動するゲーム・ボール運動の授業づくりに取り組んでいく。

### ◎ 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編
- 体育の授業を創る 高橋建夫・著
- 新しい体育授業の展開 宇土正彦・著



【資料2】



【資料3】