

# 小学校 体育科 部会

部会長 池尻小学校 校長 角崎 計介  
実践者 中元寺小学校 教諭 稲富 秀美

## 1 研究主題

誰もが夢中になって運動する第3学年ゲーム・ボール運動  
～学習過程の工夫、学習環境の工夫、学習意欲を高める支援の工夫を通して～

## 2 主題設定の理由

### (1) 現代社会の要請から

現代は、少子化、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。習い事が増えたり、自由に活動することができる空間が減少したりした結果、「仲間」「空間」「時間」の3つの「間」が失われつつあると言われて久しい。また、幼少年期の子どもは、遊びを通して動きを身につけていくため、遊ぶことが減ったり、日常生活が便利になったりしたことにより、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いる。そのため、走る、跳ぶ、投げる、押すなどの基本的な動きが十分に身に付いておらず、「ボールを前に投げられない」「転んでも手をつかずに、顔面を打撲する」子どもが増えてきていると言われている。文部科学省の調査でも、体力格差が広がり、学校の体育の授業以外には全く運動やスポーツをしない子どもが25%弱存在していることが明らかになっている。その背景として、屋外で体を動かして遊ぶ機会が激減していることが指摘されている。

したがって、体力格差のある子どもたちの誰もが夢中になって活動することができるような体育科学習を進めることは、大変意義深いと考える。

### (2) ゲーム・ボール運動領域における課題から

平成20年、文部科学省から出されたゲーム・ボール運動領域（学校体育実技指導資料）には、次のような課題があげられている。

- 走る、投げる、蹴るなどといった個の動きが定着していないために、ゲームすることに楽しさや喜びを味わうことができていないこと
- 楽しさを味わっているのが一部の得意な子にだけ偏り、全ての子どもが運動に親しんでいないということ
- 見通しを基に、自分たちで規則を工夫したり、作戦を考えたりして、願いや思いに沿った動きができていないということ

したがって、学習過程や学習環境を工夫し、全ての子どもが運動に親しむことができる活動やゲーム記録などを活用して作戦を考える活動を体育科学習の中で仕組んでいくことは、大変意義深いと考える。

### (3) 子どもの実態から

本学級の児童は、ボール運動の学習として、3年生は、ボール投げゲームやボール蹴りゲームを2年生までに経験している。児童は、ボール運動が大好きで、ボールを投げたり、取ったり、蹴ったり、相手に当てたり、シュートを決めたりすることに楽しさを感じている。また、ボール投げゲームの際にチーム内で苦手な人と上手な人がペアを組み、一緒に練習をすることで、上手な人が増えゲームが一層楽しくなることを実感している。しかし、日常の様子をみていると、数人は、いつも休み時間にサッカーやバッテ

イングをして遊んでいるが、全体的にみると、ボールに親しんでる児童は少ない。また、地域のドッジボールクラブに所属している児童が2名在籍するが、日常的に体を動かし、特にボール運動に親しんでいる児童とそうでない児童の格差が大きい。

したがって、運動の得意な子と苦手な子の誰もが楽しみ、達成感を味わうことができる体育科学習を行うことは、大変意義深いと考える。

### 3 主題の意味

#### (1) 「誰もが夢中になって運動する」とは

「誰もが」とは、学級に在籍する運動の得意な子も苦手な子も全てを含んだ児童のことである。本学級には、運動技能の習得状況に大きく差がある様々な児童が在籍する。学習意欲は全員が高いが、自信のない児童やどう動いたらよいのかわからない児童も多い。それら全ての児童の「誰もが」である。

「夢中になる」とは、行為すること自体への満足感を味わいながら、長時間にわたって繰り返し活動することである。子どもは運動の楽しさを求めて活動の仕方を工夫し、没頭する中で、その運動に内包された動きができるようになる。すると、十分に活動したという満足感を感じるとともに、新たな楽しさを見つけるために、運動の仕方をさらに工夫しようとするようになる。

つまり、「誰もが夢中になって運動する」とは、運動の得意な子も苦手な子も全ての児童が

- ① 工夫する（新たな楽しさを見つけるために、運動の仕方を工夫する。）
- ② 没頭する（運動を繰り返し楽しむ。）
- ③ 満足する（十分に活動したという満足感を感じる。）

というサイクルを繰り返しながら体を動かすことである。

#### (2) 「学習過程の工夫、学習環境の工夫、学習意欲を高める支援の工夫」とは

##### ① 「学習過程の工夫」とは

「学習過程の工夫」とは、特定の経験によって行動の仕方に永続的な変化が生じ、進んでいく途中のそれぞれの段階において様々な手立てを位置づけていくことである。学習を進めていくにあたって「ハンドボールを知る」「基本的な動きを身につける」「チームで作戦を立て作戦を生かせるように工夫する」の3つの段階を設定し、以下に示す手立てを位置づけていく。

##### ア 運動のアナログンの位置づけ

主運動に入る前に、主運動につながる類似運動(アナログン)を位置付けることで、運動の「コツ」をつかませ心と体の準備を整えていくことができる。また、得点を付けることで意欲をもって取り組み、得点の伸びから技能を習得していく喜びを実感させ次への意欲へとつなげることができる。

#### 【アナログンの例】

アナログン名	身につけさせたい運動技能や味わわせたい楽しさ	得点方法
ランニングでパス	動きながらパスを出したり、受けたりする技能	パス成功の回数
コーナーポケット	決まりやすいシュートコースを見出し、シュートする技能	ポケットに示された得点
ノーバウンドキャッチ	自分の投力にあった位置で、確実に味方にパスができる技能	ノーバウンドでキャッチした距離
パニックキャッチ	いろいろなパスに反応し、パスを次々にキャッチし投げ返す技能	キャッチ、パスの回数
シューター	シュートを決める楽しさ	的に示された得点

## イ ミニゲームの位置づけ

アナログンからミニゲームへとつなぐいでいく。そうすることで、チームで協力して競う楽しさを味わわせるとともに、その運動の特性に慣れさせ、基本の動きや作戦につながる動きを体験させることができる。その積み重ねが動きのわからない児童の不安を解消するものとする。

### 【ミニゲームの例】

ミニゲーム名	身につけさせたい運動技能や味わわせたい楽しさ	得点方法
パスしてGO!ゲーム	空いたスペースを見つけ走り込んでシュートする技能	シュートによる得点
三角パスゲーム	三角形をくずさずに、シュートまでつなぐ技能	シュートによる得点
ねらってシュートゲーム	キーパーの防御を避け、シュートをきめる技能	的にあたった回数
簡単なルールのゲーム (はじめのルール)	キーパーなし、ボール保持での4歩まで歩行可、ドリブルなしなど簡単なルールでのゲーム	シュートによる得点

### ②「学習環境の工夫」とは

「学習環境の工夫」とは、ルールや場、チーム編成などを運動が簡単でわかりやすくなるように変えていくことである。

#### ア ルールの工夫

個人差がある児童の誰もが夢中になって運動することができるような「はじめのルール」を設定し、学習が進むにつれ、付加修正を行っていく。

#### イ 場の工夫

場については、18M×9Mのコート1面を使用する。

#### ウ 教具の工夫

ボールは、恐怖心を抱くことの少ないライトドッジボール0号球および、ハンドボール小学生用を使用する。

#### エ チーム編成の工夫

チームについては、5人の4チームであるが、コートが狭いことからゲームの際は、4人対4人で行い、シュートを決めたら交代するなどのルールを児童と付加修正していく。

### ③「学習意欲を高める支援の工夫」とは

「学習意欲を高める支援」とは、「学習資料による支援」「支持的風土を高める支援」を指している。

ア「学習資料による支援」としては、以下の支援を工夫する。

- ・ アナログンやミニゲームの説明や運動の「コツ」を提示し、ゲームにつながる基本の動きへの支援
  - ・ 攻め方のヒントになる作戦を紹介し、「作戦ヒントカード」として提示
  - ・ ゲーム記録の付け方の例を提示し、児童同士で記録ができるようにする支援
- イ「支持的風土を高める支援」としては、以下の支援を工夫する。
- ・ いいプレーが出ていたチームの「動き」の全体への紹介
  - ・ いいプレーが出ていたチームの「声かけ」の全体への紹介
  - ・ 苦手だったことができるようになった子の頑張りの紹介

## 4 研究の目標

第3学年ゲーム・ボール運動において、誰もが夢中になって運動する子どもを育てるための学習過程の工夫、学習環境の工夫、学習意欲を高める支援の工夫の在り方について究明する。

## 5 研究仮説

第3学年ゲーム・ボール運動において、準備運動、主運動、ふりかえりの3つの段階それぞれで、①運動のアナログンやミニゲームを位置づけた学習過程の工夫②ルールや場、教材・教具などの学習環境の工夫③学習意欲を高める支援の工夫を講じた学習活動を展開する。そうすれば、個人差のある児童の誰もが夢中になって運動することができるであろう。

### 【着眼1】準備運動の段階での工夫

#### ① 運動のアナログンやミニゲームを位置づけた学習課程の工夫

これまでに経験したアナログンやミニゲームに加え、新たな「ねらってシュート」を位置づける。そうすることで、ゲームでの作戦の幅を広げさせるようにする。

#### ③ 学習意欲を高める支援の工夫

ミニゲームとして、「ねらってシュート」を位置づけ、チームの特性を生かして練習させていく。そうすることで、ゲームの中でどのように動けばよいかわからない児童も良い攻撃のモデルをイメージすることができ、④元寺っ子ハンド！！を楽しむことができるようにする。

### 【着眼2】主運動段階での工夫

#### ② ルールや場、教材・教具などの学習環境の工夫

ア ルールの工夫・・・だれもが楽しめる「はじめのルール」を設定し、付加修正してきた規則でゲームをすることができるようにする。

イ 場の工夫・・・コートは、18M×9Mのコート1面を使用する。アナログンを行う際には、体育館に6つの場を設け、児童が次々に楽しむことができるようにする。

ウ ボールの工夫・・・ライトドッジボール0号球及びハンドボール小学生用を準備し、自分に合った方を使わせるようにする。

#### ③ 学習意欲を高める支援の工夫

ア 作戦ヒントカードの提示・・・攻め方のヒントになる作戦を提示し、チームの話し合いを支援する。

イ 作戦ボードの活用・・・コート描いた作戦ボードと児童の顔写真を貼ったマグネットをチームごとに準備し、チーム会議の際の動きの確認に用いることができるようにする。

### 【着眼3】ふりかえりの段階での工夫

#### ③ 学習意欲を高める支援の工夫

ア ゲーム記録の活用・・・記録係によるゲーム記録からボール保持率の少ないチームメイトに目を向けさせ、得点につながる作戦を提示し支援する。

イ 学習カードの活用・・・学習カードのふりかえりに毎時間教師が目を通すことで子どもたちの思いや願いを把握する。さらによさを価値づけるコメントや課題に対する助言などを記入していくことで意欲の向上を支援する。