

## 小学校 体育科 部会

部会長名 福智町立 金田小学校 校長 石堂 昌彦  
実践者名 香春町立採銅所小学校 教諭 久富 光太郎

### 1 研究主題

子どもたちが喜びをもって運動を追求する体育科学学習指導  
～セストボールにおける3つの視点からの教材化を通して～

### 2 主題設定の理由

#### (1) 社会の要請と新学習指導要領の動向から

今日、現代社会は「知識基盤社会」といわれているが、その中で、知識・情報・技術をめぐる変化の早さが加速度的になり、情報化やグローバル化といった社会変化が予測を超えて進展するようになってきている。

それに伴い、このような予測不能な社会を生きることになる子どもたちは、その変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して、自らの能力を発揮しながら、確かな学力・豊かな心・健やかな体の調和を重視する「生きる力」を培うことが重要だ。

しかし、PISA調査や全国学力調査の結果によると、思考力・判断力・表現力や、知識・技能を活用する力が十分に身につけていないことが挙げられる。

このような状況を踏まえ、新学習指導要領では、“生きて働く「知識・技能」” “未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」” “学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」” を育成すべき資質・能力として重視し、知・徳・体のバランスが取れた学力の育成を目指したものになっている。

特に、指導要領の改定にあたって、充実すべき重要事項の1つとして「言語活動の充実」が挙げられ、各教科を貫く視点になっている。

このような視点から、本研究はゲーム教材を媒介にしながら、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が数多く設定されている。よって、新学習指導要領の主旨を十分に踏まえたものであると考えられる。

#### (2) これまでの体育科学学習指導の反省から

私自身、これまでの体育科学学習指導を振り返ると、教師主導の授業形態が多く、子どもたちが自ら考え、活動するといった指導が出来ていなかった。

また、グループでの交流活動や自分の考えを発表する場などの機会を設定しても、活動そのものが目的のようになってしまったり、発言力の強い子どもの考えが一人歩きしたりなど、子どもたちが主体的・対話的に活動する指導や、思考・判断・表現力を育成する指導が出来ていたとは言い難い。

そこで、今回は児童主体の学びも保障するゲーム領域の授業を構想することにした。実際のゲームを体験させる中で友だち同士協力し合いながら自分やチームの動きの課題を見出させ、その課題を解決すべく練習やゲームに主体的に取り組ませていく。

そのようなプロセスを繰り返す中で、子どもは「できた」「わかった」という喜びを数多く味わい、意欲的によい動きを追求していくようになると考え、本主題を設定した。

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) 「子どもたちが喜びをもつ」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、「練習をすることが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) 「運動を追求する」とは

子どもたちがゲーム領域の運動の特性に触れながら、「自分のめあて」や「チームのめあて」を達成するために、今の自分の課題を明確にする。そして、それを達成するためにどんな練習を行い、ゲームの中でどのように活かしていけば良いのかを考え、主体的に課題解決を図る。

つまり、良い動きへと高まるように、主体的な課題解決のプロセスを繰り返していくことを意味している。

### 4 研究の目標

子どもたちが協力し合いながら、運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わい、運動を追求する体育科学習の実現とそのため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。

#### 記

着眼 (1) 運動の楽しさやできた喜びを味わえる学習過程 (2) 子どもたち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「チーム一丸 SAIDOSYO CUP ～仲間といっしょにナイスシュート!～」

#### (2) 単元の目標及び指導計画

単元名	チーム一丸 SAIDOSYO CUP ～仲間といっしょにナイスシュート!～	総時数	8時間	時期	11月
単元の目標	(学びに向かう力・人間性等) ○ 運動に進んで取り組んだり、ルールを守ってゲームに参加したりすることができる。 ○ 友だちと協力しながら準備・片付けを行ったり、教えあったり励ましあったりしながらゲームを進めることができる。  (思考・判断・表現力等) ○ チームの特徴に応じた簡単な作戦を選択したり、立てたりすることができる。 ○ 自分やチームの課題に応じて、その課題解決に向けた練習をすることができる。  (知識・技能) ○ ボールを持ったときの基本的な技能 (パス・シュート) や、ボールを持っていないときの動きを身につけ、攻めたり守ったりすることができる。				

次	時	具体的な目標	学習活動	指導上の留意点 (援助・支援)
1	①	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ることができる。	<ol style="list-style-type: none"> <li>オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらい</li> <li>1時間の学習の流れ</li> <li>単元全体の流れ (情報ボード)</li> </ul> </li> <li>ルールの説明 (VTR 視聴) (実践)</li> <li>準備運動</li> <li>試しの動き <ul style="list-style-type: none"> <li>パス</li> <li>シュート</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>単元の学習計画を掲示し、見通しをもたせる。</li> </ul> <p><b>【評価規準】</b> (学びに向かう力・人間性等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>進んで運動に取り組もうとしている。</li> <li>これからの学習に意欲を高めている。(思考・判断・表現力等)</li> <li>自分やチームの課題について考えている。(知識・技能)</li> <li>基本的な投げ方 (チェストパス) ができる。</li> <li>基本的なボールを受け捕り方ができる。</li> <li>相手が捕りやすいパスを出すことができる。</li> <li>セストボールの基本的な動きが出来ている。</li> </ul>
	②		<ol style="list-style-type: none"> <li>学習の準備とめあての確認をする。</li> <li>ドリル・ミニゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>五角形パスゲーム</li> <li>シュートゲーム</li> <li>3 on 2</li> <li>ランパスゲーム</li> <li>その他</li> </ul> </li> <li>試しのゲームをする。</li> <li>チームで話し合い、課題を見つける。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>特性に触れるドリルゲームやミニゲームを通して、運動の楽しさを味わわせる。</li> </ul> <p><b>【評価規準】</b> (学びに向かう力・人間性等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>進んで運動に取り組もうとしている。</li> <li>これからの学習に意欲を高めている。(思考・判断・表現力等)</li> <li>自分やチームの課題について考えている。(知識・技能)</li> <li>基本的な投げ方 (チェストパス) ができる。</li> <li>基本的なボールを受け捕り方ができる。</li> <li>相手が捕りやすいパスを出すことができる。</li> <li>セストボールの基本的な動きが出来ている。</li> </ul>

2	<p>③ セストボールのルールやゲームの進め方が分かる。</p> <p>④ セストボールの基本的な動きを身につけることができる。</p> <p>⑤</p>	<p>1. 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームごとに、各自準備運動をさせる。</li> <li>安全面に気を付けて、用具等の準備をさせる。</li> </ul> <p>2. ドリルゲームやミニゲームをする。</p> <p>※ 内容については、2時目に行ったものをチームごとに、ローテーションでさせる。</p> <p>3. ゲーム①をする。</p> <p>3時目：A-B、B-C、C-A</p> <p>4時目：B-C、C-A、A-B</p> <p>5時目：C-A、A-B、B-C</p> <p>4. チームごとにゲーム①の話合いをする。</p> <p>5. ゲーム①の反省を活かしながら、ゲーム②をする。</p> <p>6. チームごとにゲーム②の反省をし、次時の課題を確認する。</p> <p>7. 全体で学習のまとめをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的な動きについての声かけを中心に行う。</li> <li>ゴールネットの位置を低く調整し、点数が入りやすいようにする。</li> <li>ゲームは4対4で行い、人数を調整することでパスがつながりやすくなり、シュートが入りやすいようにしたりする。</li> <li>試合の様子を2階から固定カメラで撮影しておくことで、動きを多角的にふり返ることができるようにする。</li> <li>チームタイムにピボット練習を位置づける。</li> </ul> <p><b>【評価規準】</b> (学びに向かう力・人間性等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友だちと協力し合い、安全に気を付けて場作りや用具の準備・片付けをすることができる。 (思考・判断・表現力等)</li> <li>自分やチームの課題を捉え、それらを伝えたり、解決するためにどうするかを話し合ったりすることができる。 (知識・技能)</li> <li>基本的な投げ方(チェストパス)ができる。</li> <li>基本的なボールを受け捕り方ができる。</li> <li>相手が捕りやすいパスを出すことができる。</li> <li>セストボールの基本的な動きが出来ている。</li> </ul>
3	<p>⑥ チームの特徴にあった簡単な作戦を選択し、ゲームに活かすことができる。</p> <p>⑦</p> <p>⑧</p>	<p>1. 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームごとに、各自準備運動をさせる。</li> <li>安全面に気を付けて、用具等の準備をさせる。</li> </ul> <p>2. ゲーム①の相手を確認し、チームにあった簡単な</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻め方に関して、必要に応じたヒントカードを提示したり、作戦に関するアドバイスをしたりする。</li> <li>チームタイム時に作戦ボードや触球数・気付いたところの記録を活用することで、プレーを多面的にふり</li> </ul>

		<p>作戦を立てたり、練習をしたりする。</p> <p>6時目：A-B、B-C、C-A</p> <p>7時目：B-C、C-A、A-B</p> <p>8時目：C-A、A-B、B-C</p> <p>3. ゲーム①をする。</p> <p>4. チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム①の内容をふり返り、作戦を工夫したり、反省を踏まえた練習をしたりする。</li> </ul> <p>※ 以下、ゲーム→チームタイム→ゲームを行う。</p> <p>6. チームごとにゲーム②の反省をし、次時の課題を確認する。</p> <p>7. 全体で学習のまとめをする。</p> <p>※ 8時目では、同町内の香春小学校とのクラスマッチを行う。</p>	<p>返らせたり、作戦を立てたりしやすいようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>作戦がうまくいったチームの作戦を紹介することで、作戦の工夫の仕方に着目させる。</li> </ul> <p>【評価規準】</p> <p>(学びに向かう力・人間性等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友だちや仲間に対して積極的に声をかけたり、励ましあったり、運動の様子を伝えたりしている。</li> </ul> <p>(思考・判断・表現力等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームの特徴にあった簡単な作戦を選ぶことができる。</li> <li>ゲームをふり返り、作戦を見直したり、練習したりすることができる。</li> </ul> <p>(知識・技能)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>狙った場所に投げることができる。</li> <li>空いたスペースを見つけて動いたり、パスを出したりすることができる。</li> </ul>
--	--	--	--

## 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）

本学級の児童は、「捕る」「投げる」といった技能に関して、1学期のティーボールの学習の様子や新体力テストの結果から、個人差が大きいと感じる。特に、狙った所に投げたり、上手に捕ったりすることができる児童は少ない。

また、昼休みに遊んでいる姿やお楽しみ会でドッチボール等をしている姿から、ボールを持っていない時の動きや、空いたスペースへの動きだしに関して、気付いて実行できている児童は少ない。

以上のことから、ドリブルをせず、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、より多くの児童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、ドリブルをする必要がなく、ゴールに対して360°どの方向からもシュートが打てるという特性から、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、児童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でアンケートを行った。

<p>体育についての質問をします。あてはまるものに○をして、理由を答えましょう。</p> <p>質問1. 体育の授業は好きですか。</p> <p>好き      まあまあ好き      あまり好きではない      きらい</p>
---

理由 ( )  
 質問2. ボールを使った運動(サッカー、ドッチボール、ティーボールなど)は好きですか。  
           好き          まあまあ好き          あまり好きではない          きらい  
 理由 ( )

質問1は体育の学習に対する関心・意欲面、質問2は体育の中でもボール運動に対する関心・意欲面を調査することを目的としている。

事前アンケートによると、ボール運動に対して「好き」「まあまあ好き」と答えた児童が9名おり、ボール運動に対する意欲・関心は比較的高いと言える。その理由として「みんなと運動をすることが楽しい。」「シュートをきめた時がうれしい。」などと答えていた。しかし、「あまり好きではない」と答えた児童が6名おり、理由として「ボールが上手く投げられない。」「ボールを投げられたら怖い。」と答えていることから、ボールに対する恐怖心や、上手くいかないことへの苦手意識をもっているようである。

また体育の学習に対する事前アンケートの結果、「好き」「まあまあ好き」と答えた児童が10名おり、その理由として「体を動かすことが楽しい。」「走ったり動いたりする事が楽しい。」と答えている。しかし、「まあまあ好き」「あまり好きではない」と答えた中には、「種目によっては嫌いなものがある。」「汗をかくし、疲れる。」と答えているものもあった。運動によっては好き・嫌いが分かれるようだが、事前アンケートや普段の授業の様子から、全体的に体育の学習への意欲は高いといえる。

以上のことから、体を動かすことが好きな児童が多く、仲間とともに運動を楽しんだり、得点を決めたりすることに楽しさや喜びを感じている児童が多いと言える。

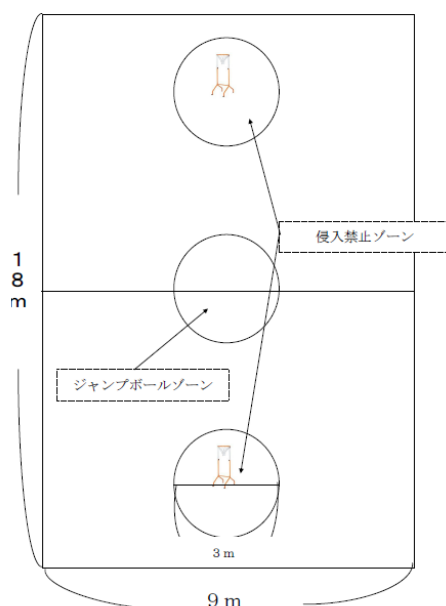
そこで、今回の学習では、全ての子どもたちが運動の楽しさや「できる」「わかる」喜びを味わえるようにセストボールの教材化を図り、学習過程や指導と評価、言語活動が充実する場や教具の設定を行い、それらが実感できる学習にしていこうと考えた。

### (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中心から直径3mを進入禁止ゾーンとして設けたり、ゴールネットの高さを徐々に高くしたりして投力・空間認識力等を鍛えることを狙いとしながら、子どもたちが「できる・わかる」喜びを味わうことができるよう工夫した。

【資料1. コート図】



【写真1. ゴールネット】

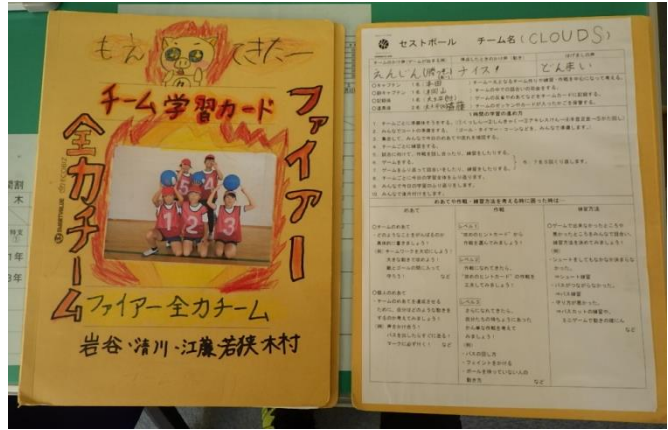


次に、子どもたちがいつでも教具に関わることができるようにするために、チームごとにチームボックスを用意し、その中に練習用ボール・ゼッケン・チーム学習カード・動きのヒントカード・作戦のヒントカード・顔写真付き作戦ボードなどを常備した。

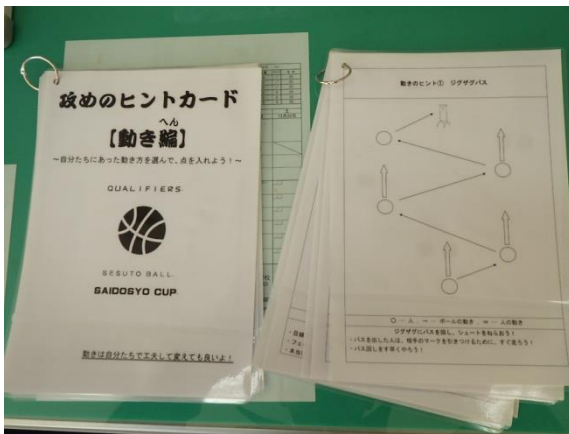
【写真2. 顔写真付き作戦ボード】



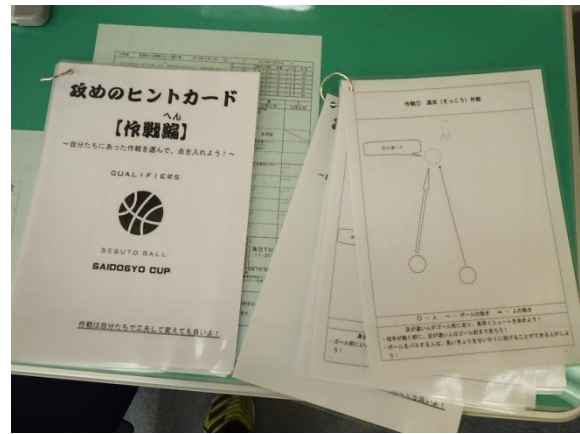
【写真3. チーム学習カード】



【写真4. 動きのヒントカード】



【写真5. 作戦のヒントカード】



【写真6. チームボックス】



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出来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、授業外は教室横に常掲した。

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た。

【写真7. 情報ボード】




(4) オリエンテーションの活動（1次の1・2時目）

① 掲示資料（情報ボード）の活用

まずオリエンテーションでは、子どもたちが自分たち自身で学習を進めていく心構えを高めさせるために、セストボールの学習の流れを、情報ボードを使用しながら説明した。学習の見通しをもつことで、この時間で自分たちは何を行うのかを明確にもつことができた。

【資料2・3・4. 情報ボードに掲示した学習の流れ】

チーム丸 SAIDOSYO CUP  
QUALIFIERS



SESTO BALL  
SAIDOSYO CUP

～仲間とっしょにナイスシュート！～

【学習の進め方】  
めあて①（4時間）2/8～5/8  
めあて②（3時間）6/8～8/8

＜ボール投げ運動の例＞  
○五角形パス（しっかり投げて、しっかり取ろう！）  
○シュート（取らったところにしっかり投げてよう！）  
○ランパス（走りながらパスをしよう！）

＜ミニゲームの例＞  
○2秒シュート（時間内に何回シュートが入るかな？）  
○3on2（攻める人が3人、守る人が2人でミニゲームをしよう！）

めあて①（4時間）2/8～5/8

ルールやゲームの進め方になれながら、仲間とっしょにゲームをしよう！

【1時間の流れ】

準備運動	チームタイム①	ゲーム①	チームタイム②	ゲーム②	チームタイム③	ゲーム③	チームタイム④	ゲーム④	チームタイム⑤	ゲーム⑤	準備のふりかえり	共有
めあてや流れの確認												

0 3 11 15 23 27 35 39 42 45

【対戦表】

ゲーム	3時間目	4時間目	5時間目
①	白組 - 赤組	白組 - 黒組	赤組 - 黒組
②	白組 - 黒組	黒組 - 赤組	白組 - 赤組
③	赤組 - 黒組	赤組 - 白組	黒組 - 白組

【ゲームをしないチームは…】  
タイムキーパー・得点 1名  
・タイムを使って対戦と得点計算をします。

しんぱん 4名  
・コートの中の位置に立ち、ボールが出ていないか、戻さなくてもいいかを見ます。

めあて②（3時間）6/8～8/8

仲間と協力して作戦を実行し、点を決めよう！

【1時間の流れ】

準備運動	チームタイム①	ゲーム①	チームタイム②	ゲーム②	チームタイム③	ゲーム③	準備のふりかえり	共有
めあてや流れの確認								

0 3 11 15 23 27 35 39 42 45

【対戦表】

ゲーム	3時間目	4時間目	5時間目
①	白組 - 赤組	白組 - 黒組	赤組 - 黒組
②	白組 - 黒組	黒組 - 赤組	白組 - 赤組
③	赤組 - 黒組	赤組 - 白組	黒組 - 白組

【表を付けること】  
○ ルールやマナーをしっかり守り、みんな楽しくプレイしましょう！  
○ ゲームが始まる時や終わるときには、「よろしくお願ひします。」「ありがとうございました。」としっかりあいさつしましょう！

② 映像資料の活用

次に、子どもたちがゲームの進め方に慣れ、学習意欲を高めることができるようにするために、セストボールの試合の様子を写した映像を視聴させながら、どんなゲームなのかを説明した。映像資料を視聴することで、セストボールがどんなゲームなのか、どんなルールなのかをすることができた。子どもたちの反応で、「早くやってみたい。」という声が挙がり、学習意欲の高まりが見られた。

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、基本的なはじめのルールや進め方を説明した。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) 基本的な動きを身につける運動（2次の1・2・3時目）

① 基本的な動きを身につけるゲーム（練習）

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に対する恐怖心や、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」の力を付けるドリルゲーム・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「五角形パスゲーム（チームで五角形を作り、パスし合う練習）」からスタートし、「シュートゲーム（ゴールネットに向けて、順番にシュートをする練習）」「ランパスゲーム（パスをつなげながら、シュートを狙う練習）」「3on2（チーム内で3対2に分かれ、実践に近い形でシュートを狙う練習）」等を行った。

また、高学年のバスケットボールで基本的な動きとなる「ピボット練習」を必ずチームタイムの最初の練習として行うよう位置づけた。

【写真8. ピボット練習の様子】



【写真9. 五角形パスゲームの様子】



【写真10. シュートゲームの様子】



【写真11. 3on2の様子】



これらのドリルゲーム・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・ドリルゲームで何が身につくのかを理解させるために、上の練習をローテーションで行わせていたところ、2次の2時目の中で、子どもたちから「チームで練習を選んでやってもいいですか。」という声が上がった。

そこで、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ドリルゲーム・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。



教師の声かけが具体的・肯定的になればなるほど、子どもたちの動きは活発になり、主体的な学びになっていった。また、子どもたちの悩みや不安を取り除いてあげることで、意欲的に活動することが出来ていた。

体育科学習において、知識面と技能面の高まりを求めることで、レベルの高い思考が求められると感じた。朝の隙間時間や昼休みに話し合いをする姿もある。そのような子どもたちの前向きな姿と教師の声かけを合わせて効果的な学習を進めていく必要がある。

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」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、空いた所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、それに伴って笑顔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、具体的な声かけや単元名にも付けた“チーム一丸”となり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へ関わりながらアドバイスをしていた。

【写真 14. 子どもたちが教え合う様子】



【写真 15. ゲームをふり返ってのアドバイス】



【写真 16. チームタイム（ゲームのふり返り）の様子】



【写真 17・18. ゲーム中の様子（チーム一丸で協力し合う姿）】



2次の2時目終了時に、子どもたちへ「よりチームが一丸になる方法はないか」と尋ねたところ、「1試合でチームのみんなが点数を入れたら+何点という様になると、パスがよく回ると思う。」という意見がでた。

そこで、試合の中で、チーム全員が点数を入れたら+3点というボーナス点を新しいルールとして追加した。このボーナス点を導入したことにより、より友だちにパスを出して点数を採ろうとする姿が見られたため、子どもたちがより協力し合うことにつながった。

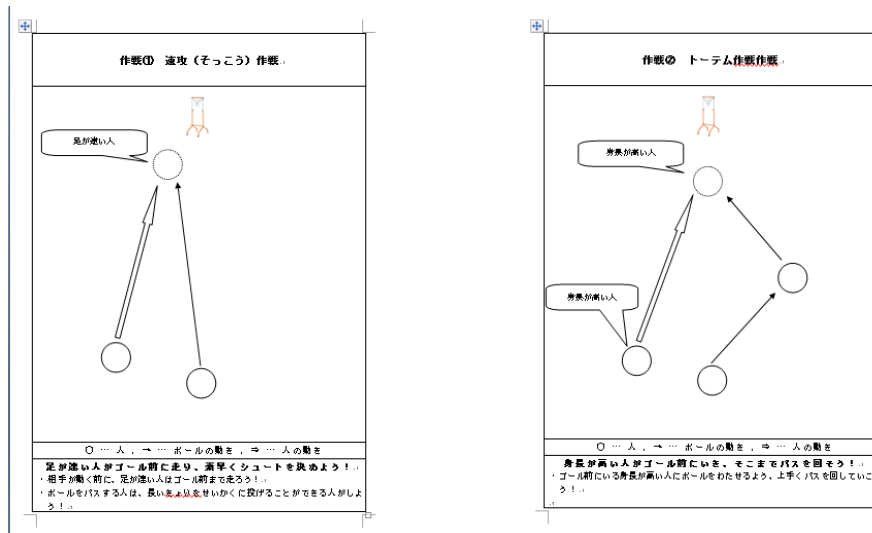
【写真 19. 掲示物 (ボーナス点ルール)】

	赤: ファイヤー全力	白: CLOUDS	青: BLUE SKY
4~			
3			
2		桐山	
1	岩谷 若狭 清川	大坪(悠) 齋藤	
0	木村	江藤 大坪(七)	秋吉 片桐 本田 城 田中 中山

(6) 簡単な作戦を選び、ゲームに活かす運動 (3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活かす段階である。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、教師が声かけをしなくても、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。

【資料 7・8. 作戦のヒントカード例】



その際、作戦を選択するだけでは動きをイメージしにくい児童がいると考えたため、2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2次で使用した動きのヒントカード、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。

また高学年の“チームの特徴を活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、「身長が高い人を〜」「足が速い人が〜」「パスが上手なひとが〜」など子どもたちがチームの特徴を意識できるように工夫して記載している。

【写真 20・21. 作戦ボードやヒントカードを使用した話し合いの様子】



子どもたちがチームタイムの中で、「相手のあの子はパスが上手いから、絶対にマークを付こう」「〇〇くんは身長が高いから、ゴール前でパスをもらってそのままシュートを狙って」など作戦について具体的に話し合うことができていた。

チームタイムが滞っているチームや、作戦が上手くいかず、負けてしまったチームなどには、教師が積極的に関わっていった。

【写真 22・23. 3次におけるゲーム（試合）の様子】



この段階でのゲームの様相は、次第にセストボールのゲームらしくなり、空いた所を意識した攻めの姿がよく見られるようになった。しかし、作戦は選択したり立てたりしたものの、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出来なかったりする課題が見られる。

また、2次で導入したボーナス点制度が、守りが次第に上手くなるにつれ機能しなくなったり、ボーナス点制度を意識するあまり、シュートを入れることが出来る場面で狙わず、あえてパスを出すこどもが出てきたりなど、ルールの課題も見えてきた。

チームタイムの有効的な使い方を考えさせ、紙面やボード上の話し合いだけではなく、実際に動く中で考えていく過程を大切にすると共に、ルールの付加・修正を子どもたちと話し合う中で行って行かなければならないと考えられる。

## 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

#### ① 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映像を視聴したり、実際に動きながらルールを確認したりしたことは大変有効であった。

多くの子どもが「どんな活動をするのか」「どんな運動をするのか」などと不安に感じていたので、映像の視聴や実際に動くことを通してイメージでき、払拭できたと考えている。

#### ② 準備運動やドリルゲーム・ミニゲームについて

チームタイムの中に「ドリルゲーム」や「ミニゲーム」を位置づけ、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」力など）を身につけさせる活動は有効であった。

子どもたちにとって初めてのバスケットボール（ミニバスケットボール）を使用した学習で、始めはボール操作も上手くできていなかったが、数多くの経験を通して、パスの仕方・捕り方が次第に上手くなっていったり、シュートを狙うことすら出来なかった子どもが点を入れることができるようになったりした。

また、チームタイムの練習時間に、必ずピボット練習を位置づけたことは大変有効であった。セストボールの授業中だけでなく、クラブ活動でもピボットを使い、パスを出すことができるようになったり、授業中の中でも、パスが上手に回るようになったりした。

#### ③ めあて学習について

ゲームを行う際に、常に子どもたちがめあてを意識することができるようにするために、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、「動きのヒントカード」を利用しながら行っていった。

その結果、子ども一人一人がルールやゲームに慣れ、ボール触球数表によって、チームの友達がボールに触った回数を確認しながら、全員が試合に参加しているという意識をもつことができた。

めあて2では、作戦（主に攻め方）を中心に支援し、どのような作戦がいいのかを「作戦のヒントカード」を利用さ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、自分たちの作戦を考えたり、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が随所に見られた。

課題は、作戦が上手くいかなかったときである。作戦がうまくいかなかった原因をチームの中で押しつけ合うだけでは、運動の楽しさや喜びを味わうことはできない。

そのようにさせないために、教師がチームの特徴について具体的・肯定的なアドバイスや、作戦を意識する声かけをすることが大切だと改めて感じた。

#### ④ 他校とのクラスマッチを設定した単元構成について

今回の実践では、3次の8時目に同じ町内の香春小学校とのクラスマッチを設定し、その目標に向けて練習を行ってきた。

クラスマッチ終了後、それぞれの子どもたちが勝敗にかかわらず健闘をたたえ合ったり、「たくさん得点できて嬉しかった。」「たくさん勝って嬉しかった。」「いっぱい練習してきたから負ける気がしない」などといった感想が見られたりなど、喜びや運動の楽しさを感じている姿が多く見られた。

単元を通して、子どもたちが主体的・対話的に取り組むことが出来る活動を設定することの大

切さを実感した。

(2) 子どもたちができた喜びを味わえる教具・場の工夫や指導と評価

① 教具や場の工夫について

まず、はじめのルールはゴールネットを低く設定したり、ファウルの範囲を緩めたり、身体接触を無くしたりなど、誰もが簡単にゲームを楽しめるよう設定した。

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、子どもたちも学習の進め方に慣れ、見通しをもって活動することができ、有効であったと考えられる。

ルールの付加・修正については、チーム一丸になるために「みんなが楽しめる」「みんなに平等である」という2つの視点から子どもたちと共に行っていた。

次に、教具として、動きのヒントカードや作戦のヒントカードをチームや教室に一つ常掲しておくことで、子ども達の話し合いやふり返りの時にとても有効であった。

休み時間などにヒントカードを見て、「次の時間には、この動きをやってみよう。」「この作戦、こうやってみたらどうかな。」などと話し合う姿も見られた。

またゴールを360°どの方向からも狙えるよう設定し、さらに進入禁止ゾーンを設定したことは、ボールを持っていないときの動きを意識させたり、投力を鍛えたりするために大変有効であったと考えられる。

ボール運動を苦手と感じている子どもでも、シュートを狙えたり実際に得点できたりしたことで、喜びや達成感を味わうことができていた。

② 指導と評価活動について

子どもたちの学習カードに、毎時「○：良く出来た、△：できた、×：できなかった」の3段階評価で自己評価を行わせた。項目は以下の通りである。

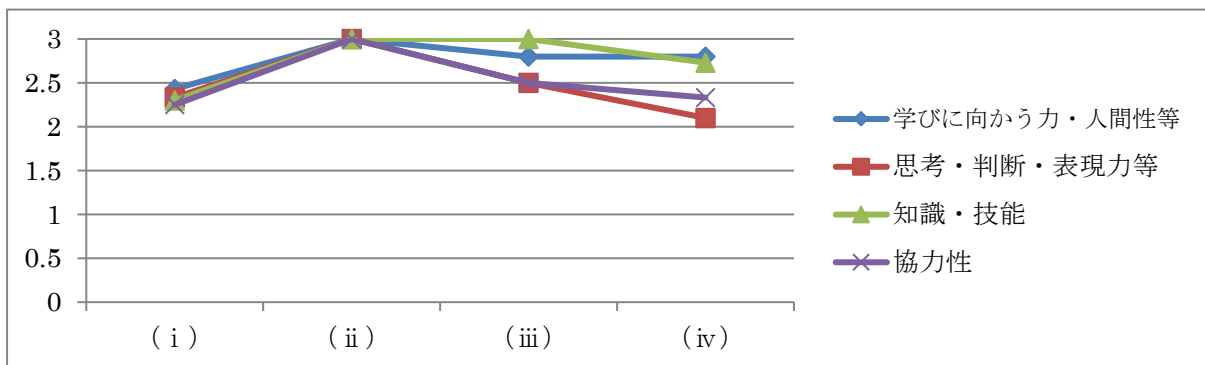
[めあて1]  
○ルールやゲームになれましたか  
○楽しくプレーできましたか  
○めあてはたっ成しましたか  
○仲間と協力してできましたか

[めあて2]  
○楽しくプレーできましたか  
○仲間と協力してプレーできましたか  
○作戦が上手くいくような動きができましたか (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。

※○の場合は3点、△の場合は2点、×の場合は1点と計算して、それぞれの平均点を算出

【資料9. めあて1での自己評価の推移】



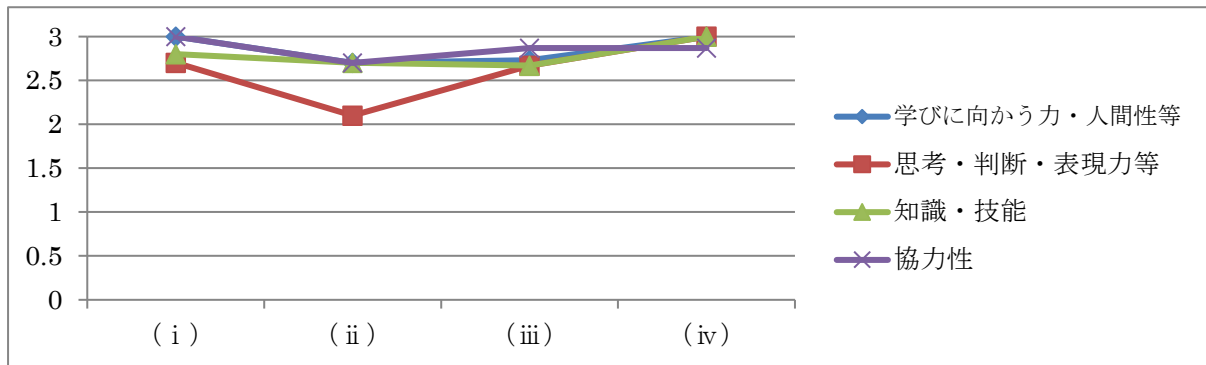
【資料9】は、個人の動きの高まりを目指しためあて1での自己評価の推移である。

子どもたちから見ると、めあて1の学習最後(iv)で課題が見られる。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、試合運び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。

またその現象に対して、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が不十分であったことも挙げられる。

しかし、全体的に自己評価が高いこと、また個人としての高まりが見られたことから、手立ては一部有効であったと考えられる。

【資料10. めあて2での自己評価の推移】



【資料10】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、協力しながら出来る喜びを実感する姿が多く見られるようになった。

### (3) 作戦の話合いやチームでの練習を行える場の確保

言語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、これまでの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再選択・見直したり、練習方法を選択・工夫したりできるようにした。

子どもたちは、個人のめあてから「今日はどういうことが出来るようになりたい。」ということを設定して活動しているが、上手くいかないときはチームの中で、技能面の高い子がアドバイスをしたり、実際に動きを見せたりしながら練習を行っていた。

また、教師も積極的にチームに入って活動を行い、それぞれのチームの状況に応じた作戦や練習方法について具体的・肯定的なアドバイスをすることで、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、練習をしたりすることができた。

このようなチームでの時間を確保することは、言語活動を充実させるためや個人の技能を高めるため、また作戦を成功させるためにとっても有効であったと考えられる。

今回の実践の中で、「顔つき作戦ボード」や「ICTの活用」を通して、動きを多角的にイメージし、そのイメージした動きを見せるようにした。

そして、部分的な見方や全体的な見方の両面を使い分けることで、子どもたちの気づきを促すとともに、その後の意欲の高まりを目指した。

今回の取り組む姿を子どもたちもしっかりと見てくれていた。今回の取り組みを1つの方法価値として、少しでも子どもたちの力になってくれると嬉しく思う。



## 9 成果と今後の課題

今回のセストボールの実践において、子どもたちは協力し合い、喜びをもって良い動きを追求することができたと考えられる。それは研究を行う上での仮説が有効に働いたことが要因として考えられる。

以下、仮説に沿って成果と課題を整理する。

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

成果	成 果	課 題
(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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視聴覚教材と実際に動きながら説明することを組み合わせたことで、運動イメージの明確化や学びの見通しをもたせることができた。</li> <li>○ 動きのコツを身につけさせるために、チームタイムの中でドリルゲームやミニゲームを位置づけたことは良かった。</li> <li>○ 1 単位時間のはじめに必ず目標や課題を意識させる場面を位置づけたことは、学習のめあてを明確化させるために有効であった。</li> <li>○ 単元の最後に他校とのクラスマッチを位置づけたことで、子どもたちの主体性が高まり、楽しさをより深く味合わせる上で有効であった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 苦手な児童に対する支援として、単元の初めから個人差に応じた学び方を示しておく必要がある。</li> <li>● 単元が進んだ段階では、個やチームの上達段階に応じて、よりよいドリルゲームやミニゲームに発展させる（思考させる）必要がある。</li> <li>● 目標に向かって、チーム内の学び合いや個の動き作りの視点がより明確になるように、課題把握の場を設定するよう心がける必要がある。</li> </ul>
(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゴールネットを低く設定したり、ファウルの範囲を緩めたり、身体接触をなくしたりしたことは、すべての子どもたちがゲームを楽しめる上で有効であった。</li> <li>○ チームグッズとしてかごを準備し、各チームに動き・作戦のヒントカードを入れておいたことで、子どもたちの思考が焦点化され、個人やチームの動き作りをサポートする上で有効であった。</li> <li>○ 学習カードに毎時間自己評価させたことは、子どもたち自身の技能の高まりや課題意識などが的確に把握でき、指導と評価の一体性を図る上で有効であった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 子どもたちの作戦や動きの良さをもっと具体的に、そして瞬時に価値づけることが大切である。 そのためには、よりよい動きや作戦を教師が整理しておく必要がある。</li> <li>● 試合を一時的に抜ける子どもに触球数を記録させていたが、その記録を子どもたちが活かすことができおらず、教師自身も活用の仕方が曖昧であった。 今後は一つ一つの手立てについて、活用の仕方を教師自身が整理し、子どもたちに説明する事が重要である。</li> <li>● 児童からでたボーナス点制度は「協力」を意識させる上で有効であったが、そのルールがあるために、動きを制限するこどもの姿が見られた。 そのような子どもに対して、どのように声かけをし、よりよい動きへとつなげさせるかが重要である。</li> </ul>

<p>(3)</p>	<p>○ ゲームの前後にチームタイムを設定したことは、子どもたちが主体的・対話的に活動を行う上で有効であった。</p> <p>○ 作戦を選択・立てるために話し合いをさせる時に、顔つき作戦ボードや動き・作戦のヒントカードを活用したことで、子どもたちが話し合いながら思考する上で有効であった。</p>	<p>● ゲームの振り返りが不十分に感じる時があったので、子どもたちが選択・実践しようとした作戦と結びつけながら、どんな場面で、どんな判断をして、どんなプレーを選択し、その結果どうだったのかというような振り返りができるよう支援していく必要がある。</p> <p>その際、作戦ボードや触球数の記録は時ゲームでの作戦を選択・立てる上で機能的であったが、今度は作戦・動きの足跡の見える化出来る支援を行っていく。</p>
------------	--	--

◎ 参考文献

- 小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編 / 文部科学省
- 平成29年度 田川郡教育研究所研究紀要 第57集
- 体力アップモデル ～体力の向上を図る学校教育活動～ / 福岡県体育研究所 編
- 小学校体育まるわかりハンドブック / 文部科学省
- ボール運動の教材を創る / 岩田靖 / 大修館書店