

運動に親しむ資質や能力を育む学習指導の工夫

～ 運動の基礎技能づくりを取り入れた「ゴール型ゲーム」の授業を通して ～

南城市立大里南小学校教諭 具志堅智美

I テーマ設定の理由

学習指導要領解説の体育編によると、体育科の究極的な目標は「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」であり、それを目指す3つの具体的目標の1つに「運動に親しむ資質や能力の育成」がある。また、「その資質や能力を育てるためには、児童の能力・適性、興味・関心等に応じて、楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決する等の学習が重要である。」と示されている。児童の実態をしっかりと把握した上で運動の楽しさや喜びを味わう体育の学習指導を工夫していかなければならないと考える。

また、沖縄県教育庁保健体育課が作成した沖縄県教育委員会会議資料（2014年12月）「平成26年度児童生徒の体力・運動能力調査結果」は、全国同様、沖縄県の児童生徒の体力の低下と運動する子としない子の二極化が顕著になっていると述べている。スポーツクラブに所属していない子どもは、放課後になると習い事やテレビゲーム等で時間を過ごし、体を動かす外遊びの機会が少ないと考えられる。そのため、学校体育において、運動の楽しさを味わわせ、運動習慣の基礎を育む授業の工夫が必要であると考える。

これまでの体育の授業を振り返ると、ほとんどの子どもたちはゲームにおいて、夢中になってボールを追いかけ、パス・ドリブル・シュートをしていた。その一方で、基本的なボール操作や動きがわからずコートの中でつまらなさそうにポツンと立っている子どももいた。また、作戦タイムでは、勝つためだけの話し合いとなり、技能の高い一部の子どもだけがゲームを楽しむ様子が見受けられた。そして授業後には、「ボールを使った授業はいやだ」「どうせ、誰かがやってくれる」という気持ちになってしまう子どもがいた。そのため、作戦の広がりやゲームの質や内容の高まりが弱く、ボールゲームの楽しさを一人一人が十分に味わえていない状況である。

これまでの実践を振り返ってみると、「ゲーム及びボール運動」領域（以後、本文では「ボール運動系の領域」という）の授業では、ゲームの楽しさを味わわせることに重点を置き、特性に応じた基本的な技能を身につける練習の時間をほとんど設定せず、ゲームばかり行っていた。そのため、授業において個人やチームの課題意識を持たせることができなかった。また、作戦タイムを設けても、その課題を解決するための技能や攻防を身につける方法などの手立てを示していなかった。このことから、ボール運動系の領域における学習指導に課題があると考えた。

そこで、本研究では、「ゴール型ゲーム」の学習において、できる楽しさやわかる楽しさを味わい、自分の課題の解決に向け見通しをもって活動する場を設定することを考えた。その手段として、基本的な動きやボール操作を身に付ける運動の基礎技能づくりを授業の中に多く取り入れることにより、運動に親しみ、進んで運動に取り組むことができる児童が育つであろうと考え、本テーマを設定した。

II 研究仮説と検証計画

1 研究仮説

「ゴール型ゲーム」において、基本的な動きやボール操作を身に付ける指導を行えば、できる楽しさやわかる楽しさを味わい、運動に親しみ、進んで運動に取り組む児童が育つであろう。

2 検証計画

事前調査でボール運動に対する意識調査と基本的な動きやボール操作について授業観察を行い、児童の実態把握をする。その後、運動の基礎技能づくりを取り入れた検証授業を9時間行う。授業後は、ワークシートに自己評価や感想を記入させ、基本的な動きやボール操作の習得具合やできる楽しさやわかる楽しさを味わっているか等を分析する。また、すべての検証授業後に事後調査を行い、事前調査との比較で運動に対する意識の変化を検証する。

検証授業の対象 : 南城市立大里南小学校3年5組 29名			
	検証場面	検証の観点	主な検証方法
① 児童の実態調査	・児童の実態調査の実施(平成27年4月)		・実態調査の分析
② 事前・事後調査	・ボール運動に対する意識アンケート実施 事前(平成27年6月) 事後(平成27年7月)		・質問紙法によるアンケートの比較・分析
③ 検証授業	・運動の基礎技能を習得する場面(ドリルゲームやタスクゲーム)	・基礎技能ができる楽しさやゲームの楽しさを味わうことができたか。	・授業観察 ・児童の発言や発表 ・ワークシートの記述 ・自己評価
④ まとめ	「ゴール型ゲーム」において、運動の基礎技能づくりを取り入れた指導を行うことで、運動に親しみ、進んで運動に取り組む児童を育てることができたか。		・上記①②③の結果

Ⅲ 研究内容

1 運動に親しむ資質や能力を育む学習指導の工夫について

(1) 運動に親しむ資質や能力を育むとは

小学校学習指導要領解説の体育編によると、「運動に親しむ資質や能力とは、運動への関心や自ら運動する意欲、仲間と仲良く運動をすること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能など」としている。その中でも、運動の楽しさは、学習を進める上でとても大切な要素であり、生涯にわたって運動やスポーツをしようとする意欲を高めると考える。

運動の楽しさは、めあてとしていた動きができたときや動き方がわかったとき、そして仲間に認められたときに喚起され、その経験が自己有用感として、次の学習の意欲を生み出し、その意欲が持続されていくものである。また、その学習経験は、チームや個の運動の課題解決に見通しを持たすことができ、それがさらに運動やスポーツへの意欲を高めると考える。

(2) 運動に親しむ資質や能力を育む学習指導の工夫

小学校学習指導要領解説の体育編によると、運動に親しむ資質や能力を育むためには、「児童の能力・適性、興味・関心等に応じて、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要である。」と述べられている。そのため、体育の授業において、運動の楽しさを味わわせるためには、それぞれの運動の特性や魅力に十分触れさせながら、学年に応じた動きや技を身に付けることが必要だと考える。そのことで、自らの課題を設定したり、練習の場を選んだりしながら、試行錯誤をして、課題解決を図る学習活動に繋がっていくと考える。

そこで、運動量を確保しながら児童の習熟過程を踏まえ、運動の基礎技能づくりを取り入れた授業を展開することで、当該学年までに習得したい動きや技を身に付けることのできる楽しさやわかる楽しさを実感し、できることの幅が広がっていくと考える。そして、自らの課題解決に向けて、自分の能力に合った練習方法を選んだり、チームのめあてに合った作戦を立てたり、効果的な役割分担をしたりすることができ、運動の楽しさを一層味わうことができるようになると思う。

そこで、本研究では、児童が運動の楽しさを味わうために、授業に基本的な動きやボール操作を身につける運動の基礎技能づくりを毎時間取り入れ、その経験を児童自らの課題設定や解決に向け

て意識を持たせるための工夫を行う。

2 運動の基礎技能づくりについて

(1) 中学年の時期に運動の基礎技能づくりを取り入れる必要性

小久保正紀(2008年)は、「スキヤモンの発育発達曲線(図1)を参照すると、神経系統は生まれてから5歳頃までに、80%の成長を遂げ12歳でほぼ100%になる」と述べている。また、グラフを見ると5~8歳頃(プレ・ゴールデンエイジ)に、神経型が著しく発達しているのがわかる。脳をはじめとして体内にさまざまな神経が張り巡らされていく大事な時期である。神経系は、一度その回路ができあがるとなかなか消えない。例えば、いったん自転車に乗れるようになると何年間も乗らなくても、いつでもスムーズに乗ることができる。よって、この時期に神経経路に刺激を与え、その回路を張り巡らせるために多種多様な動きを経験させることは、とても大切なことである。その経験が、子どもたちの成長の伸びしろを伸ばし、可能性を高めることができると考える。また、小久保は「この時期には、常に多様な刺激をからだが求める特徴があり、飽きさせないで楽しませるには、遊びの要素も含んだプログラムが必要である。」と述べている。そこで本研究においては、運動の基礎技能づくりの中に遊びの要素を取り入れて行うこととする。運動の基礎技能づくりにおいて、多面的な運動の基礎づくりを行えば行うほど、次にくる9歳~12歳頃(ゴールデンエイジ)、さらには今後の発育発達へのより良い準備になると考える。

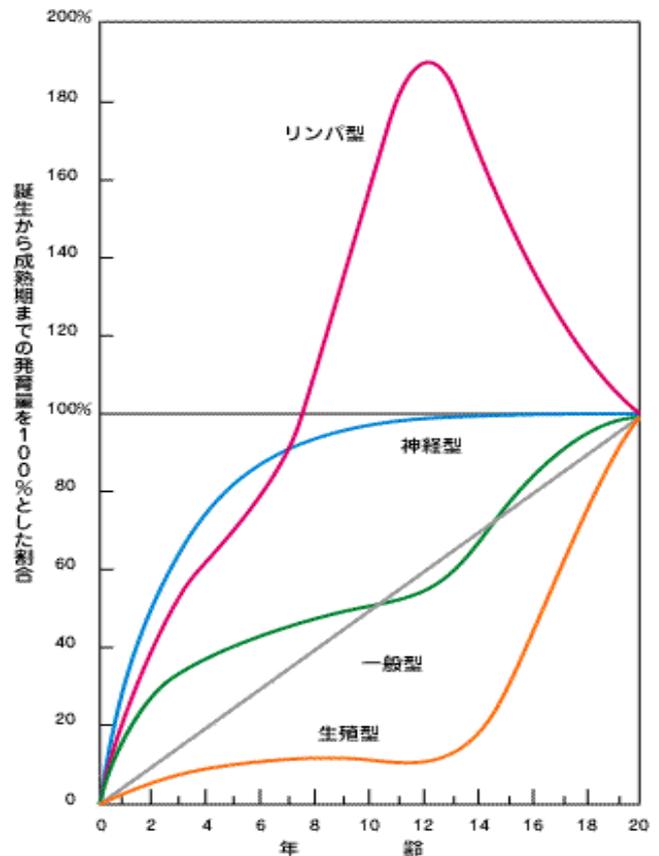


図1 スキヤモンの発育発達曲線

(2) ボール運動系の領域の運動の基礎技能づくりについて

本研究では、ボール運動系の領域の運動を対象としており、その技能は、ボール操作及びボールを持たない動きで構成している。中学年のゴール型ゲームにおけるボール操作は、シュート・パス・ドリブルであり、ボールを持たない動きは、空いている場所に素早く動いてボール操作に至るまでの動きに関する技能である。したがって、運動の基礎技能をボール運動系の領域の基礎となる技能としてとらえた。これらの感覚は様々あり、総合的に養っていく必要がある。中でも、本研究では、ボールを投げる技能、ボールを捕る技能、リズム技能、視覚調整技能、跳ぶ技能の5つを中学年で養いたいボール運動系の領域の基礎技能(表1)として具体的にとらえて扱っていくことにした。例えば、手を使ったゴール型ゲームでは、ボールを投げることに上に跳ぶことがシュートをするという運動に結びつく。そのため、ねらった所

表1 中学年で養いたいボール運動系の領域の基礎技能

ボールを投げる技能 (パス・シュート)	・ねらった所にボールを投げる
ボールを捕る技能	・飛んでくるボールを捕る
リズム技能	・相手やボールに合わせてテンポ良く動く
視覚調整技能 (ドリブル・走る技能)	・移動しながら手を使ってボールをつく ・周りを見ながら走る
跳ぶ技能	・ひざを曲げ、足裏で地面をキックする

にボールを投げることとひざを曲げ、足裏で地面をキックすることが必要である。これらの基礎技能を身に付けるための基礎技能づくりを考える必要があると考える。中学年の基礎技能づくりで身に付けたこれらの技能が基になって、高学年のシュート・パス・ドリブルなどのそれぞれの技能を活用した運動がうまくできるようになると考える。

(3) 運動の基礎技能づくりの意義

体育の学習において、できる楽しさやわかる楽しさを味わうためには運動の特性に応じた技能を身に付ける必要がある。ゴール型ゲームにおいては、それらを身に付けることでチームのめあてに合った作戦を立てたり、効果的な役割分担をしたりすることができ、ゲームの楽しさを一層味わうことができるようになる。しかし、それまでの遊びや運動経験の差によって技能において大きな差が見られてきている。そのため、学校の体育の授業において、低学年の授業から主運動につながる運動経験（アナログン）をさせることが、基礎技能を身に付けるためには重要である。また、小学校学習指導要領解説の体育編でも、小学校中学年において「運動種目として成立する以前の基本的な動きを身に付けること」が求められている。前述のスキヤモンの発育発達曲線からも本研究の対象である3学年において運動の基礎技能づくりを授業に取り入れることがより一層重要である。と考える。

そこで、ゴール型ゲームにつながるさまざまなボール運動の基本的な技能を身につけるために、多様な基礎技能づくりの場を設定し、子どもたちに運動の経験を積み重ねさせ、その経験を活かして個々の課題解決に向けた活動が誰でも楽しくできるような工夫をする。

(4) アナログンについて

三木史郎(1995年)は、「アナログンとは、まだやったことのない運動を表象したり、投企するために運動経過を臨場感をもって思い浮かべる素材として用いられる類似の運動例のこと」と述べている。新しい運動を学習する時に大切なことは、身に付けたい運動技能に対して、外から見るだけでなく、過去の運動経験を参考にしながら類似した運動を頭の中で思い浮かべ、その動く感覚を自分でやってみることであると考える。類似の運動経験（アナログン）を多く積んでいけば、その運動の動く感覚を比較的想像しやすいものになると考える。

「平成26年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書」は、学校の体育以外でほとんど体を動かしていない子どもが多いと述べている。そのため、子どもたちの運動経験の不足を補うためにも、学校の体育の学習において、アナログンが必要だと考える。特に、小学校の低・中学年では、主運動につながる運動体験が少ない場合には、準備運動などにアナログンを取り入れて、基礎となる運動感覚を高めることによって運動の技能を容易に身に付けることができると考える。また、遊びの経験が少ない子どもには、技能だけでなく、運動の工夫といった知識や思考・判断でも課題が見られることがある。そのため、類似の運動を取り入れる場合には、遊びの要素を取り入れて、楽しくかかわることができるようにしたいと考える。

3 ゴール型ゲームについて

(1) ゲーム及びボール運動とは

小学校学習指導要領解説の体育編によると、ボール運動系の領域として、低・中学年では「ゲーム」、高学年では「ボール運動」で構成し、これらの運動は、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することを楽しむや喜びを味わうことができる運動とある。ボール運動系の領域には多種多様な運動種目があり、攻防の特徴や試合中に解決すべき課題の違いに対応してゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームの3つの型に分類することができる。

また、小学校学習指導要領解説の体育編のボール運動系の領域では、それぞれの型に応じたボール操作の技能とボールを持たないときの動きが具体的に挙げられている。特定の種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や型に共通する動きを系統的に身に付けるという視点から整理されている。ポ

ール操作の仕方や得点の違いはあるが、ボールを持たないときの動きは共通しているため、例えば、ハンドボールで身に付けた力が、バスケットボールやサッカーといった同じ型に属する種目にも活かされるというものである。したがって、学習を積み重ねることによって、さらに発展させた学習内容を設定することが可能になる。

(2) ゴール型ゲームにおける指導の工夫

「学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動」によると、ゴール型ゲームとは、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲームであると示されている。手を使ってゴールにシュートすることを競い合うハンドボールやバスケットボールなど、足を使ってゴールにシュートをするを競い合うサッカーなど、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むことを競い合うラグビーやフットボールなどが挙げられる。

本研究で取り上げる「ハーフバスケットボール」は、バスケットボールのコートを半分の広さにし、3対3で行うゴール型ゲームであり、敵・味方が入り交じり、相手をおかわしながらドリブルやパスをつないでシュートを決めると得点になるゲームである。また、チームの中で協力し合って作戦を考えたり、練習を進めたりすることが楽しい運動でもある。しかし、ボール操作の技能やボールを持たないときの動きなどの技術に個人差があったりするために、運動を楽しめない児童もいる。そこで、ゲームにつながる運動を身に付ける場を設定することによって、できる楽しさやわかる楽しさを味わい、ゲームを楽しむことができるような手立てが必要であると考え。そのため、誰でも気軽に楽しくできるような運動の基礎感覚づくりを児童に多く経験させて、それを活用できる場の設定をしたいと考える。

IV 検証授業

1 単元名 ゲーム 「ハーフバスケットボール」

2 単元の目標

(1) 易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができるようにする。

【技能】

(2) 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を素直に認めることができるようにする。【関心・意欲・態度】

(3) チームの課題を持ち、規則を工夫したり、簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

【思考・判断】

3 運動の特性

(1) 一般的な特性

- ① 1つのコートに2つのチームが入り交じって、ときには身体接触をとまなう運動である。
- ② 集団対集団で競い合い、仲間と協力してドリブルやパスでボールを運び、ゴールにシュートして得点を競い合うことで楽しさを味わうことのできる運動である。
- ③ ドリブルやパス、シュートなどの個人的技能と相手の守りをかわしてボールをキャッチする集団的技能からなる運動である。
- ④ ルールの工夫や攻め方・守り方の工夫、チームワークやマナーなどの人間関係への配慮によってゲームの楽しさがより深まる運動である。

(2) 児童から見た特性

- ① シュートが入ったり、パスやドリブルがうまくできると楽しい運動である。
- ② 仲間と協力してゲームに勝つと楽しい運動である。
- ③ 仲間と考えた作戦がうまくできると楽しい運動である。
- ④ ゲーム中に自分の役割を果たすことができると楽しい運動である。

- ⑤ 友達からミスを責められたり、命令されたりすると意欲が薄れる運動である。
- ⑥ 上手な人ばかりがプレイをすると意欲が薄れる運動である。
- ⑦ 相手に押されたり、ぶつかったり、たたかれたりすると意欲が薄れる運動である。

4 児童観（省略）

5 指導観

児童は1・2年生のころにはボール遊びやドッジボール、サッカーゲーム等ボールを操作する運動を経験している。しかし、3年生の児童にとってハーフバスケットボールは、初めて経験するゲームである。また、日頃から運動している児童とそうでない児童では手を使ったボール操作やボールを持たない動きに大きな差が出てくる運動でもある。アンケートの結果からも、ボール運動の経験の少なさや苦手意識を持っている児童がいることが分かった。

そこで、本単元では、多くの運動経験をさせ、苦手意識を和らげるために、ボール運動の基礎技能づくりを多く取り入れ、基礎技能ができる喜びやわかる喜びを味わう場を設定する。ある程度の基礎技能を持っている児童には、個々の基礎技能のレベルに応じたためあてを持たせて技能をより伸ばすようにしていきたい。そのために、技のレベルのチェック表を配布し、そこから自分に応じたためあてが立てられるようにする。また、ボール運動の特性である攻防する楽しさを味わうために様々な対戦形式を取り入れたゲームを行う。そして、ゲームの前にチームミーティングを設けることで身に付けた基礎技能を使った作戦を考え、仲間と協力してゲームを楽しくしようとする意識を持たすことができると考える。

今回、授業を進めるにあたって、以下のことを取り入れていく。

(1) ボール操作の基礎技能を身に付ける多様な準備運動

単元を通して、基礎技能の習得に繋がるボール操作をたくさん経験させる。その際、このボール操作はバスケットボールの技能の何に繋がるのかを説明する。その時、児童一人一人に持たせるボールは、ボール操作に苦手意識や恐怖心のある児童もいるため、バスケットボール・ドッジボール・ソフトバレーボールの中から自分の能力や実態に合わせてボールを選ばせ、途中でボールを変えてもよいことにする。

(2) 基礎技能を身に付け、できる楽しさ・わかる楽しさを味わうためのドリルゲーム

バスケットボールの基礎技能を教師からの一方的な指導の繰り返しでは、進んで運動に取り組む資質や能力を育てることができない。そこで、チームで競争し合いながら協力して基礎技能を身に付けるためのゲームを多様に紹介し、経験することでできる楽しさ・わかる楽しさを味わう機会を設ける。また、前もって対戦相手と競うゲームの種類を個人やチームの課題に応じて児童に選択させることで、勝敗の未確定性のわくわく感を味わわせ、運動への意欲を高める。

(3) 身に付けた基礎技能を活用し、できる楽しさ・わかる楽しさを味わうタスクゲーム

ドリルゲームで身に付けた基礎技能を作戦に活かしたゲームをすることで、ハーフバスケットボールのゲームを通してできる楽しさ・わかる楽しさを味わわせる。その際、ボーナスマン（シュートを入れたら個人得点が2倍になる人）やスーパーエリア（誰にも妨害されずに安心してシュートができる場所）を設定する等ルールを工夫することで、能力や経験の個人差を補うようにする。また、仲間と協力して競争することに楽しさを味わわせるためにゲームの前後にチームミーティングを設ける。ゲーム前のミーティングは、チームの課題に簡単な作戦や役割を確認し練習をする。その際、グループで教え合う活動ができるよう、掲示物や作戦ボードを用意する。ゲーム後は作戦を振り返り、自分やチームの出来たことを見つけ互いに認め合うことができる雰囲気づくりを行う。

6 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
① 進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 ② きまりを守り、審判の判定や勝敗の結果を受け入れようとしている。 ③ 友達と励まし合って練習やゲームをしたり、協力して用具の準備や片付けをしたりしている。 ④ ゲームをする場所や用具の安全を確かめようとしている。	① ハーフバスケットボールの行い方を知っている。 ② みんながハーフバスケットボールの楽しさに触れることができるようにゲームのきまりを選んだり考えたりしている。 ③ ハーフバスケットボールの攻め方を知り、簡単な作戦を立てようとしている。	① ボールを持ったときにゴールに体を向けてシュートをしたり、味方にボールをパスしたりすることができる。 ② ボールを持たないときに空いている所に動いたり、向かってくるボールの正面に移動したりしてボールをとることができる。

7 単元の評価計画（省略）

8 単元の指導計画

1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8	9
オリエンテーション	導入（めあての確認・授業の流れの確認）							
	準備運動（基礎技能の復習・新たな基礎技能の紹介）							
	ドリルゲーム（総当たり戦：基礎技能の習得） ねらい1：習った基礎技能を使って競争を楽しむ。				ゲーム1 （対抗戦：基礎技能の活用・課題発見）		3 on 3 大会 （トーナメント戦）	
	チームミーティング（作戦の確認・振り返り・練習）				ゲーム2 （対抗戦：基礎技能の活用・課題発見）			
	タスクゲーム（総当たり戦：基礎技能の習得・活用・課題発見） ねらい2：これまで習った基礎技能を使って、ゲームを楽しむ。							
	授業の振り返り（チームミーティング 学習カードの記入 感想発表）							

9 本時の指導（6／9）

(1) 本時の目標

運動の基礎技能づくりで身に付けた動きを2つのゲームで活かしてハーフバスケットボールを楽しむことができる。

(2) 授業仮説

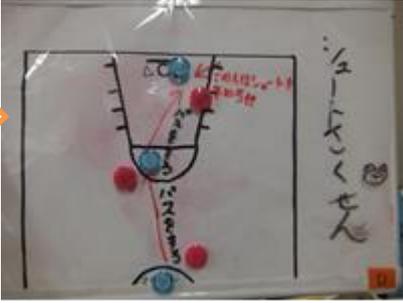
- ① 基礎技能を身に付けるドリルゲームを行うことにより、技のできる楽しさを味わうことができるであろう。
- ② 身に付けた基礎技能を活用するタスクゲームを行うことにより、ハーフバスケットボールのゲームの楽しさを味わうことができるであろう。
- ③ 2つのゲームを通して身に付けた技やゲームができる楽しさを味わうことにより、進んでゲームに参加することができるであろう。

(3) 準備物

- ・掲示物（学習の流れ資料 約束事 ドリルゲームの紹介）・デジタイマー ・ゲームビブス
- ・ボール（バスケットボール・ドッジボール・ソフトバレーボール）・ケンステップ ・得点板
- ・三角コーン

(4) 展開

	学習内容・活動	教師の支援	評価
導入 15分	1 集合整列，元気なあいさつをする。 2 本時のねらいと学習の流れを確認する。 自分ができるようになった技を使ってゲームを楽しもう。 3 準備運動（運動の基礎技能づくり） ① ボール回し（頭・腰・足首） ② パスパスシュート	○健康観察を兼ねる。 ○学習の流れを掲示して授業の見通しを持たせる。 ○基本的なボール操作につながる運動を行う。	・進んで運動に取り組もうとしている。 【関・意・態①】

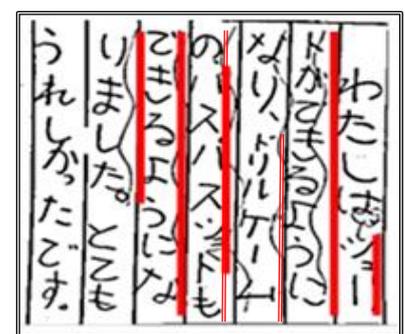
<p>展 開 20 分</p>	<p>4 ドリルゲームを行う。 ① 対戦チームと一緒にコートへ移動 ② 対戦に必要な用具を準備 ③ ゲームを実施 ④ 結果発表と課題把握</p> <p>5 チームミーティング① ① 今日のめあてと作戦・役割の確認</p>  <p style="text-align: center;">考えた作戦</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>授業が始まる前までに、作戦を考えさせ、授業では作戦を確認するだけにし、話し合う時間を必要最低限に抑えるようにした。</p> </div> <p>② チーム練習</p> <p>6 タスクゲームを行う。 ・ドリルゲームを行ったチームと試合をする。</p>	<p>○対戦するチームを授業前に決めておく。 ○競争するゲームを選んだ理由を把握する。 ○対戦コートの作り方を掲示しておく。 ○結果は相手のことも考えて受け入れるように伝える。</p> <p>○ドリルゲームでできたことや課題を見つけさせる。</p>  <p>○チームごとに各自で考えた練習を実施させる。 分からないときは、掲示してあるドリルゲームの中から選ばせる。 ○ゲームを楽しむためのルールを掲示して確認できるようにする。</p>	<p>・ボールを持った時の動き(パス・ドリブル・シュート)をすることができる。 【技能①】</p> <p>・ボールを持たない時に空いている所に動くことができる。【技能②】</p>
<p>ま と め 10 分</p>	<p>7 チームミーティング② ① チームカードの記入 ② 個人カードの記入</p> <p>8 今日の授業の感想発表 9 次時の説明</p>	<p>○各チームで今日の反省をし、次時の目標を持たせる。 ○自分やチームができたところを見つけさせる。 ○各グループ1人は発表させる。 ○次時の活動の説明をして、活動への見通しを持たせる。</p>	

10 授業仮説の検証

本時の授業仮説について、児童のワークシートの記述や自己評価・感想、授業観察に基づいて考察する。

(1) 基礎技能を身に付けるドリルゲームを行うことにより、技のできる楽しさを味わうことができたか

対戦チームごとに4つのコートに分かれ、事前に相手チームと相談した方法(ゲーム)で3分間のゲームを行った。どのチームも夢中になってゲームを楽しんでいる姿が見られた。資料1のように、「ドリルゲームのパスパスシュートもできるようになった」等ドリルゲームを通してパスやドリブル・シュート・ピボットなどの基礎技能ができたからうれしい・楽しい等の感想が多く見られた。このことから、基礎技能を身に付けるドリルゲームは、運動をしたいという意欲を高め、基礎技能ができる楽しさを味わわせることができたと考えられる。



資料1 児童の感想1

(2) 身に付けた基礎技能を活用するタスクゲームを行うことにより、ハーフバスケットボールのゲームの楽しさを味わうことができたか

チームの作戦を作戦ボードで確認させた後に4分間ゲームを行った。どのチームも全員がコート中を動き回り、スーパーエリアを積極的に活用してゲームを楽しむ姿が見られた。よって、ハーフバスケットボールのゲームの楽しさをほとんどの児童が味わうことができたと考えられる。

また、資料2のように「キャッチとパスを練習し、試合の時にできてうれしかった」等ドリルゲ

減少し、「苦手・どちらかという苦手」と答えた児童が8ポイント増加した。一方、「ボールをとるのは得意ですか」という質問に、「得意・どちらかという得意」と答えた児童が11ポイント増加し、「苦手・どちらかという苦手」と答えた児童が10ポイント減少した(図2①②)。また、「ハーフバスケットボールの学習で出来るようになったことは何ですか」(複数記述)の問いに対して、多くの児童が「パスができるようになった」「シュートができるようになった」等ボールを投げる・捕るという基礎技能が出来たと答えていた(図2③)。

検証授業において、ボール運動の特性を味わわせるために、パスでボールを繋いでシュートをすることを児童と確認してゲームを行ってきた。そのため、授業を重ねるごとにドリブルよりもパスやシュートが出来るようになったと感じた児童が多かったと考えられる。また、今まで児童は、ボールを投げることができると思って漠然とボールを投げていたが、多様な投げ方やボール操作を実際に行う中で、自分自身と他の人とを比較して出来ていないと感じたり、ゲーム中にチームメイトにパスを出しても相手が捕れない経験をする中でパスの難しさが分かったのではないかと考えられる。しかし、実際の児童の活動を観察するとコート外にボールが出ずに試合がスムーズに流れている様子から、ボールを投げる操作は身につけていると考える。児童も出来るようになったと感じているが、これに満足せず更に向上したいと思っていることが「どちらかという苦手」と答えた児童を増やした要因として考えられる。

授業後の児童の感想を見ると、資料4のように、ドリルゲームで基礎技能の動きを理解して繰り返し行い、タスクゲームで活用することで基礎技能が出来るようになって楽しかった・うれしかったと感じている児童が多く見られた。

このことから、基本的な動きやボール操作を身に付ける指導を行うことで、できる楽しさやわかる楽しさを味わうことができたと考えられる。

「試合をすることは好きですか」の質問に「好き」と答えた児童が検証後10ポイント増加した(図3)。タスクゲームでは、能力や経験の差に応じたルールを工夫したことによって、パスが回るようになったことやシュートをする場面を多く作ることができたことで、得点するチャンスが増えたため、ゲームのできる楽しさを味わうことができたと考えられる。

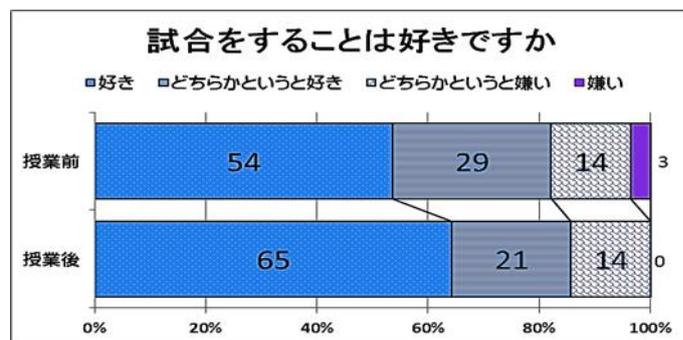
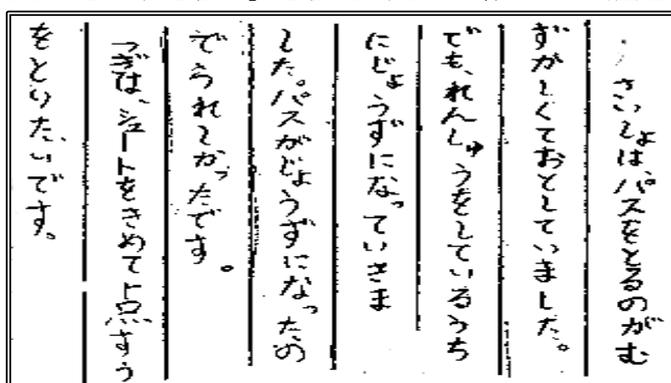


図3 試合をすることに対する意識の変容

表2 チームの作戦の変容

	Aチーム	Bチーム	Cチーム
2時	全員がシュートをきめる	みんなで力を合わせるシュートをきめる	パスを回してシュートを打つ
3時	パスを回してシュートをきめる	1回以上パスをする	みんなで力を合わせる
8時	<u>相手チームの前にぜったい立つ</u>	パスをする	<u>チームで声かけ</u>
9時	<u>Yさんにボールを渡さない</u>	パスパス作戦	<u>声を出し助け合う</u>

表2は、タスクゲームにおける第2時・第3時と第8時・第9時のチームの作戦の変容分析・比較したものである。Aチームの様にバスケットボールの基礎技能を活用した作戦から二重線部の様に、「相手チームの前にぜったい立つ」「Yさんにボールをわたさない」というようなボールを持たない動

きに発展した作戦を立てるチームが2チームあった。また、Bチームの様に、「パスをする」「パスパス作戦」というように基礎技能を行うという作戦を立てるチームが4チームあった。

このことから、様々なドリルゲームを通して分かった動き方やボール操作を活用して作戦を立てることが出来たと考えられる。しかし、下線部の様に、「チームで声かけ」「声を出し助け合う」というように身に付けた技能ではなく態度についての作戦を立てたチームが2チームあった。このことから、ハーフバスケットボールのルールや基本的な動きやボール操作を初めて経験する3年生にとって1時間内にドリルゲームで身に付けた基礎技能をタスクゲームで活用する作戦を考える学習活動は難しかったと考えられる。

2 運動に親しむことができたか

事後アンケート「体を動かすことが得意ですか」の質問に、93%の児童が「得意・どちらかという得意」と答えた(図4①)。

また、「体育の授業は好きですか」の質問には、93%の児童が「好き・どちらかという好き」と答えた(図4②)。そして、「ボールを使った学習は好きですか」には、96%の児童が「好き・どちらかという好き」と答えた(図4③)。

このことは、基本的な動きやボール操作を身に付けることでボール運動の授業や体育の授業に対して苦手意識が薄れ、好きな児童が増えたと考えられる。

以上のことから、基本的な動きやボール操作を身に付ける指導を行うことで、運動に親しむを持つことができるようになったと考えられる。

3 進んで運動に取り組むことができたか

「ハーフバスケットボールの学習で楽しかったことは何ですか」の質問に、「ゲームが楽しかった」と答えた児童が多く、「パス・シュート・ドリブルなどが楽しかった」と答えた児童もいた(図5①)。また、「次の体育の授業は楽しみになりましたか」と質問に、「楽しみ・どちらかという楽しみ」と答えた児童が93%いた(図5②)。そして、「技が上手になることは好きですか」の質問に対して全員が「好き・どちらかという好き」と答えた(図5③)。

授業後の感想は、「～ができるようになった」「～が分かりました」「授業を始めた時より授業が楽しみになりました」「いろいろなわざをおぼえたい」(資

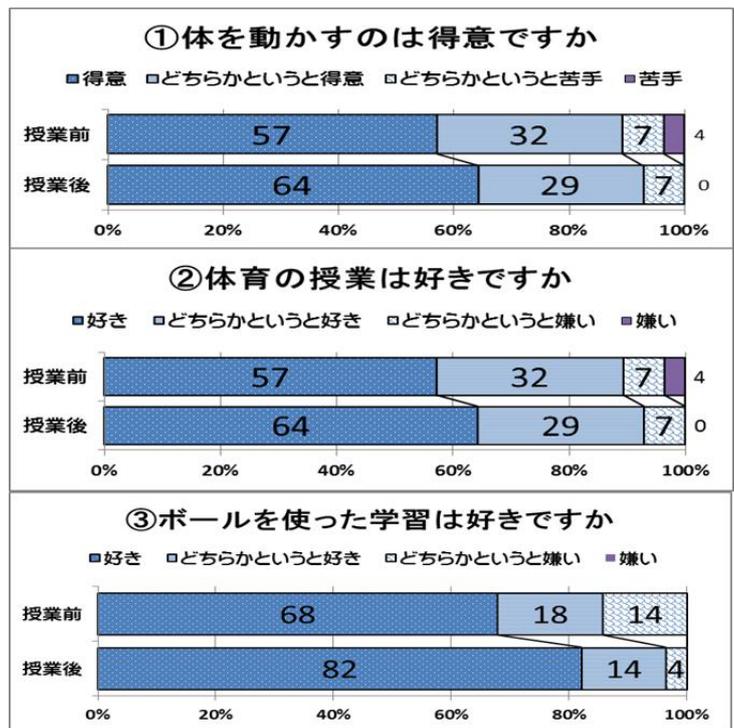


図4 アンケート結果

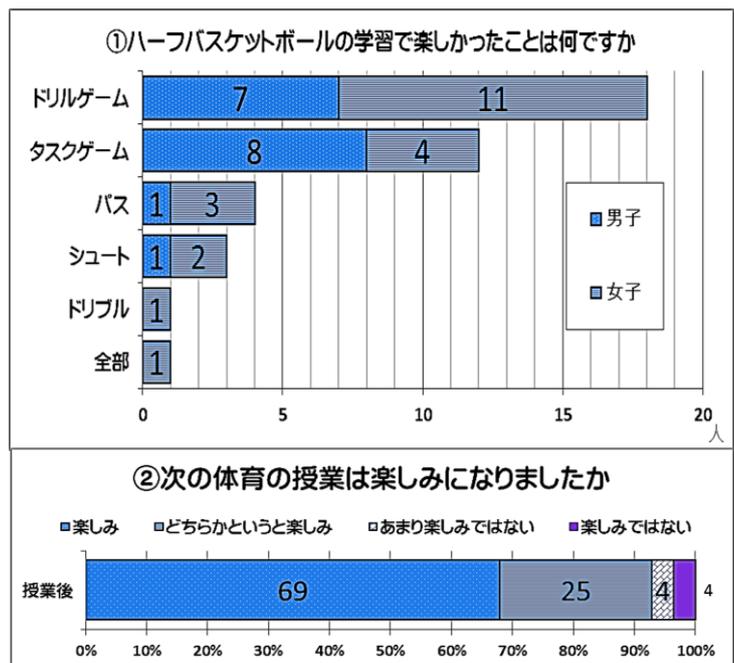


図5 アンケート結果

料5)等が多く記述されていた。

このことから、基礎技能やボール操作が身に付く指導をドリルゲームやタスクゲームを通して行うことによって、児童は楽しく運動に取り組むことができ、基礎技能の動き方がわかった、できるようになったと実感することができたと考えられる。そして、基礎技能がわかった、できたという実感が更に身に付けたい、活用したいという意欲を生み出したと考えられる。

1～3のことから、運動に親しみ、進んで運動に取り組む児童を育むために、ドリルゲームやタスクゲームなどの基本的な動きやボール操作を身に付ける指導は有効であったと考えられる。

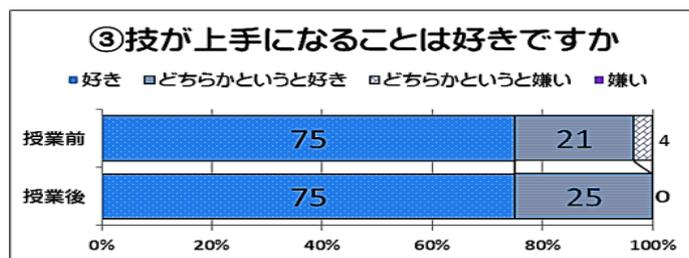
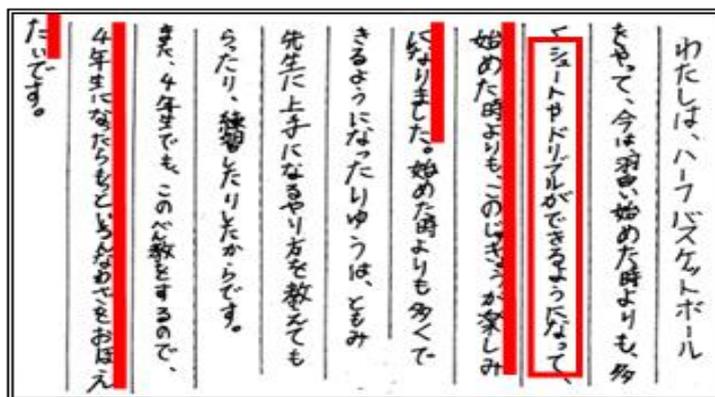


図5 アンケート結果



資料5 児童の感想

VI 研究の成果と今後の課題

1 研究の成果

- (1) 基本的な動きやボール操作を身に付けるドリルゲームと身に付けたものを活用するタスクゲームを行うことで、児童は基本的な動きとボール操作が身に付き、できる楽しさとわかる楽しさを味わわせることができた。(V-1)
- (2) 基本的な動きやボール操作を身に付ける指導を行うことで、児童は体育の授業やボール運動が好きになり、運動に親しみを持つことができた。(V-2)
- (3) 基本的な動きやボール操作を身に付ける指導を行うことによって、児童は基礎技能がわかる・できることを実感し、授業が楽しいと感じるようになり、進んで運動に取り組む児童を育てることができた。(V-3)

2 今後の課題

- (1) ハーフバスケットボールのルールや基本的な動きやボール操作を初めて経験した3年生では、ドリルゲームで身に付けた技能をタスクゲームで意識して活用させることが難しかった。ドリルゲームとタスクゲームを関連づけた課題を児童が設定できるための工夫が必要である。(V-1)
- (2) パスやシュートの基礎技能が身に付くのに効果的だった基礎技能づくりやゲームの効果的な組み合わせを技能別・難易度別にまとめ、資料として蓄積する。(V-1)
- (3) ドリブルやピボットをタスクゲームで活用する様子があまり見られなかったため、それらの基礎技能を身に付けることに繋がる運動やゲームを収集する。(V-1)

<主な参考文献>

- 宇土正彦 監修 飯田尚彦・高橋健夫・細江文利 編集 『学校体育授業事典』 大修館書店 1995年
 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東洋館出版社 2008年
 小久保政紀 『スキヤモンの発育発達曲線』 2008年
 <<http://www013.upp.so-net.ne.jp/challengesquare/pdf/kidspaper2.pdf>>(2015/5/28 アクセス)
 文部科学省 『学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動』 東洋館出版社 2010年
 文部科学省 国立教育政策研究所 教育課程研究センター
 『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校 体育】』 2011年
 文部科学省 『平成26年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書』 2014年