

## 研究主題「一人一人がゲームを楽しみ、意欲的に取り組むボール運動の学習

－戦術を選択する能力を高める指導の工夫を通して－

東京都教職員研修センター研修部授業力向上課

江東区立豊洲北小学校 教諭 小野 優

### 第1 研究のねらい

体育科の目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力」を身に付けることは、楽しく明るい生活を営む上で重要なことである。「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」において、平成21年度から26年度（平成23年度は未実施）までを比較してみると、運動が「好きではない」と答えた児童の割合は改善されておらず、「運動が好き」と回答した児童の割合は、学年が上がるにつれて、低下する傾向にあることが明らかになっている。一人一人の運動への意欲や技能を高め、維持する指導を工夫し、運動の特性や魅力を味わわせることが、体育科の課題である。

本研究で取り上げるボール運動の特性は、「ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを感じることができる運動」である。すなわち、互いに協力し、ルールや競争の場を工夫したり、型に応じた技能を身に付けてゲームをしたりすることが学習の中心となる。しかし、運動へ意欲や技能、経験等の差によって、集団の一員としてゲームに参加することができない児童がいる現状がある。

そこで本研究は、一人一人の児童がボール運動の特性を味わうことができるように、誰もがゲームに参加しやすい教材を通して、ゲームを有利に運ぶための協同的なプレイの仕方である「戦術」を学び、ゲームの状況やチームの特徴に合わせて「戦術を選択する能力」を高めることを通したボール運動の指導の工夫を提案する。ボール運動の特性を十分に味わわせることで、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育成することにつなげたい。

### 第2 研究仮説

ボール運動において、誰もがゲームに参加しやすい教材と指導計画を工夫することによって、児童は戦術を選択する能力を高めることができ、ゲームを楽しむことができるだろう。

### 第3 研究の内容と方法

#### 1 基礎研究

##### (1) 運動への意欲に関する文献研究

- ・ 平成27年度教員研究生報告書より

運動への意欲を高める要因として、「運動を自己決定すること」「肯定的に関わり合うこと」、「運動への自信をもつこと」の3つがあることが分かった。

- ・ 「体育・スポーツにおける内発的動機付けと運動有能感との関係」より

運動有能感を高めることが、運動に対する内発的動機付けを高めることが分かった。

##### (2) ボール運動と戦術学習に関する文献研究

- ・ 戦術学習とは、ゲームを行うために「何をするか」「それをどのように行うか」に関して意思決定を適切に行う能力を身に付けるために、戦術的な気付きや知識を理解することや、ゲ

ームでの出来事を予測することについて学習することであると分かった。

## 2 開発研究

### (1) 誰もがゲームに参加しやすい運動の教材化

全ての児童が今までにあまり経験したことのない運動を教材として扱うことで、既存のルール、自己や他者の技能に対する先入観にとらわれずに運動に取り組むことができ、運動への意欲を喚起することができる。また、ゲームに必要な技能が易しく、「痛い」、「怖い」といった運動そのものへの抵抗感が低い運動を教材として扱うことによって、運動への苦手意識のある児童も参加しやすいと考える。そこで、本研究においては、「アルティメット」を教材として提案する。

### (2) 戦術を選択する能力を高めるための指導計画の工夫

#### ① 小単元の設定

戦術を選択する能力を高めるために、単元を「ディスクに慣れ、ルールを知る段階」、「ミニゲームを通して戦術を身に付ける段階」、「学んだ戦術をゲームに生かす段階」の3つの小単元により構成し、小単元ごとの学習課題を「パスとキャッチのコツを見付けよう。」「得点につながる動きを身に付けよう。」「作戦を生かしてゲームをしよう。」とした。

#### ② ミニゲームの導入

アルティメットの戦術を学ぶためのミニゲームを行う。方法と発問を工夫し(表1)、メインゲームの前にミニゲームの振り返りの時間を設定することで、児童の戦術的な課題への気付きを促し、学んだ戦術をメインゲームに生かそうとすることができるようにする。

#### ③ 自己の動きの変化が分かる分析カード

メインゲーム中のパスの様子をペアになって記録する。パスを受けるために動いた回数、パスが成功した回数を毎試合記録することによって、自己の課題を明確にしたり、できるようになったことを実感したりすることができるようにする。

#### ④ ボール運動の指導における教師の役割チェックリストの作成

児童が「戦術を選択する能力」を高めるためには、児童の実態に応じた、適切な場面での具体的な「発問」、「助言」、「称賛」が必要である。ボール運動の指導における教師の役割チェックリストを作成し、指導に生かすことができるようにした。

## 3 検証授業

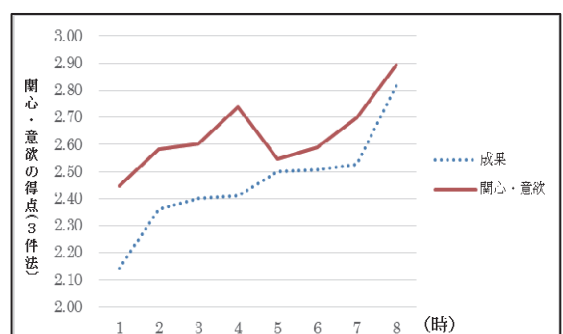
### (1) 検証授業の概要(平成28年10月～11月実施)

都内公立小学校第5学年を対象に、ボール運動ゴール型「アルティメット」(全8時間)の授業を実施

表1 ミニゲームの工夫

ミニゲーム	戦術的な課題	発問
鳥かご	・ディスクを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと	パスを通すためには、どうすればよいですか。
フライングドッグ	スペースへ走りこんでディスクを受けること	どうしたら、走っている人にパスが渡せますか。
3対2 (数的有利)	得点しやすい場所に移動し、パスを受けること	どこへ動けばパスがもらえますか。

表2 形成的授業評価の推移



し、仮説の検証を行った。

## (2) 開発研究の効果

### ① 形成的授業評価の分析

授業の目標の達成状況を問う形成的授業評価（3件法）において「成果」と「関心・意欲」の項目に全体的な向上が見られた。開発物は児童が学習の成果を感じたり、運動への意欲を高めたりすることに有効であると考え。しかし、「関心・意欲」の項目においては、第5時で低下し、その後に単元前半よりもさらに向上している。第5時では、ラフプレーや児童同士での否定的な言葉掛けがいくつか見られ、学習感想では、人間関係、勝敗、ルールに対する不満の記述があった。そこで、第6時に改めてルールの確認とフェアプレーについて考える時間を設けた。児童Aの形成的授業評価（関心・意欲）と学習感想（図1）からは、人間関係と運動への意欲が関係していることが考察できた。運動への意欲を高めるためには、ルールの共通理解と肯定的な人間関係が必要であることが分かった。

第5時（関心・意欲 3点満点中1.5点）

順番でもめてしまって楽しくできなかったの  
で、次からはルールもかくにんしたり、班の  
みんなで相談してから、ゲームを始めよう  
と思います。

第7時（関心・意欲 3点満点中3点）

男女関係なくアドバイスをあげたりもらっ  
たり、パスもできるようになってきたので、  
これからはそれができるようにいしきして  
いこうと思います。

図1 児童Aの形成的授業評価（関心・意欲）と学習感想

### ② 誰もがゲームに参加しやすい教材「アルティメット」

検証授業第1時において、運動への苦手意識をもつ複数の児童の学習感想から、運動への前向きな姿勢が見受けられた。例えば、児童Bは「アルティメットは、だれでもかん単にできるし、あたっても痛くないので、運動が苦手な人でも工夫すれば上手になれるはずなので、私にはとてもやりやすいゲームでした。」と述べている。このことから、「アルティメット」で使用した柔らかいウレタン素材のディスクが、ボール運動への恐怖心を緩和させることや、ゲームに必要なパスの技能が、運動への苦手意識がある児童にとっても、「できそうだ。」と感ずるものであることが分かった。また、児童Bは、事前のアンケートで「パスができないから、やや好きではない」と回答していたボール運動について、事後アンケートでは「やや好き」と回答し、学級でのお楽しみ会の企画として、「アルティメット」を提案した。「アルティメット」は運動への苦手意識に関わらず、技能の高まりを実感することができ、日常的な運動への意欲も高める可能性が十分にあることが確認できた。

### ② 分析カードの効果

児童の学習感想において、「分析カードによると」「パスの回数は…」など、分析カードを活用したことが分かる記述が複数見られた。例えば、児童Bの学習感想の変容（図2）を見ると、第3時で分析カードを活用して「どこへ動けばよいか考えて動く」という戦術的な課題を発見し、第4時で課題が解決されていることが分かる。第7時では、

第3時

私は、パスをもらうために動いたけど、パスをもらえなかったの  
で、次回はどこに動けばパスがもらえるか考えて動きたいです。

第4時

教えてもらったように、声を出したり、手をあげたら味方が私に気付き、パスをしてくれました。また、近くの味方にパスができました。

第7時

キャッチ、パスがだいぶ安定していて、私にむかってパスをしてくれる回数も前よりけっこう多くなったと思います。

図2 児童Bの学習感想の変容

分析カードから自己の技能の高まりを実感し、自信をもってゲームに参加することができるようになった。このことから、開発した分析カードが児童の戦術的な課題の発見と解決、技能の高まりの実感に役立つことが分かった。

### ③ ミニゲームの効果

事後アンケートの結果、「作戦を立てたりゲームをしたりするとき、ミニゲームで学んだことが役に立った、やや役に立った」と回答した児童の割合は84%であった。また、児童の学習カードの記述からは、ミニゲームでの動きをメインゲームでの作戦に生かしたり、ミニゲームで学んだ動きが得点につながったことで、「いい動き」ができたことを認識したりできている様子が見受けられた。(図3)

<p><b>児童C</b> 私は、作戦のもとのとりかごなどを使って作戦を立てて、やってみると、相手にキャッチされることなくれんけいパスができたので、これらからも使いたいです。</p>
<p><b>児童D</b> フライングドッグの動きを使うことができた。〇〇君からのいいパスをエンドゾーンでとることができた。</p>

これらのことから、ミニゲームの導入が、児童が戦術を選択する上で有効であることが分かった。

図3 ミニゲームの有効性が考察できる記述

### ④ 教師の言葉掛けや支援による児童の変容

教師の言葉掛けや支援によって、児童にどのような変化があったのか、音声記録と毎時間の学習感想を基に考察した結果、「戦術を選択した理由を尋ねる発問」、「成功や失敗の原因を尋ねる発問」、「ゲームの状況を説明したり判断の選択肢を与えたりする助言」、「具体的な行動の変容の称賛」の4つにおいて、児童の動きに変化が見られた。「発問」は、児童が「もう少しでできそう」「たまにできるが安定しない」という場面で、「助言」は「何をしていいかわからない」という場面で有効である。また、「称賛」においては、個人やチームへの称賛を学級全体へ紹介することで、他の児童への助言となると考える。

## 第4 研究の成果

- ・ ゲームの映像記録から、「得点しやすい場所に移動し、パスを受ける動き」、「空間へディスクを投げたり、走り込んで捕ったりする動き」が見られ、「戦術を選択する能力」が高まったと考える。
- ・ 事後アンケート(4件法)において、「ディスクをもっていないときにどこへ動けばよいか分かった」、「作戦を意識してゲームをすることができた」という回答と「アルティメットが楽しかった」という回答に相関があった。このことから、「戦術を選択する能力」と「楽しさ」に関連が認められた。このことから、児童が戦術を学び、それをゲームに生かそうと意識することでゲームに主体的に参加することができ、ボール運動の楽しさを感じることもできたと考える。

## 第5 今後の課題

「アルティメット」を、ボール運動領域「ゴール型」の導入教材とし、戦術を選択する能力を高める指導の実践を続けることで、ボール運動への苦手意識がある児童も、自己の能力に適したボール運動の楽しみ方を見付けることができるようにする。また、「ネット型」「ベースボール型」についても、誰もがゲームに参加しやすい運動を教材化し、それぞれの型に応じた戦術を選択する能力を高める指導の工夫を追求し、導入教材として位置付け実践する。