

研究主題「自己の適性等に応じて運動の楽しさや喜びを味わう児童の育成

－『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方を生かした

ボール運動系領域の指導の工夫－」

東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課

狛江市立緑野小学校 主任教諭 平井 政知

第1 研究のねらい

小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年 7 月）では、体育科の目標は、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することである。主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の推進を図る上で、深い学びの鍵として見方・考え方を働かせることが重要である。体育の見方・考え方として「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」が示された。

しかしながら、体育科の課題の一つとして児童の体力低下や運動をする児童とそうでない児童の二極化があり、どの学級にも運動が苦手な児童が存在する。また、教員の経験や指導技術が異なることや、各校の施設の広さや用具の状況によって差があること等の現状がある。

ボール運動系領域は、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。その中でサッカーはボール一つで行うことができ、広く親しまれている一方で、児童が足でボールを操作することの難しさや教員が指導することの難しさが挙げられる。

本研究では、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指し、サッカーを教材として取り扱い、児童が自己の適性等に応じて運動の楽しさや喜びを味わえるようにすることを研究のねらいとする。

第2 研究仮説

ボール運動系領域において、体育の見方・考え方を働かせる学習過程の工夫や全員が楽しめるゲームの開発、児童の実態に応じた指導の工夫を行えば、体育科で育てる三つの資質・能力がバランスよく高まり、児童は自己の適性等に応じて運動の楽しさや喜びを味わうことができるであろう。

第3 研究の内容と方法

1 基礎研究

体育科における資質・能力とボール運動系領域における体育の見方・考え方との関連を整理し、「する・みる・支える・知る」ことについて、児童の具体的な姿を明確にした。自己の適性等に応じて「する・みる・支える・知る」ことを相互に関連付けることの重要性を明らかにした。

2 調査研究

(1) 調査の概要

令和 2 年 9 月に都内公立小学校 1 校の第 4 学年から第 6 学年までに在籍する児童 260 名を対象に、ボール運動系領域の学習への関心や「する・みる・支える・知る」ことへの意識を調査した。また、都内公立小学校 6 校に所属する教員 110 名を対象に、ボール運動系領域の指導への関心や児童に意識させていることについて調査した。

(2) 児童対象質問紙の調査結果

運動を「みる」ことに対しては他の項目よりも意識が低いことが分かった（図1）。自己の適性等に応じて運動の楽しさや喜びを味わう児童を育成するために、運動との多様な関わり方を経験できるようにすることが重要である。

また、ボール運動系領域の学習に対して否定的な回答をした児童は、「体を動かすことが苦手」や「どのように動いたらよいか分からない」、「ボールが怖い」という理由を挙げた。このことから、運動が苦手な児童に対して手だてを講じる必要があると考えた。

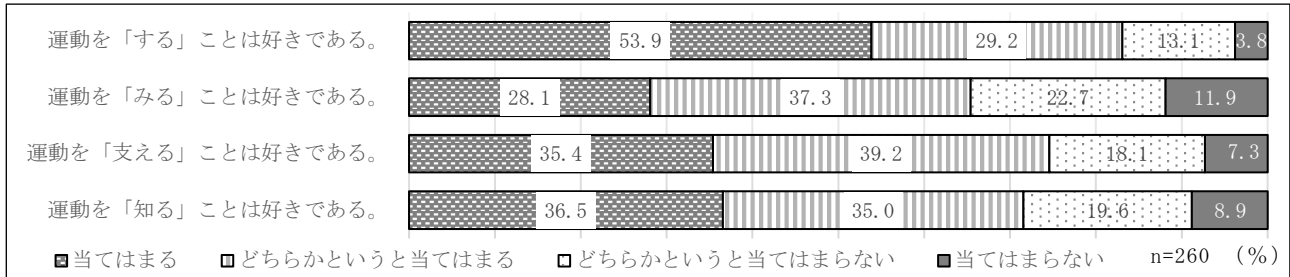


図1 児童対象質問紙の調査結果

(3) 教員対象質問紙の調査結果

児童に意識させている「する・みる・支える・知る」ことでは、「当てはまる」という回答に差が見られた。特に「みる」ことについての意識が他に比べると低い（図2）。このことから、意図的・計画的に運動との多様な関わり方を意識した指導の工夫が必要であると考えた。

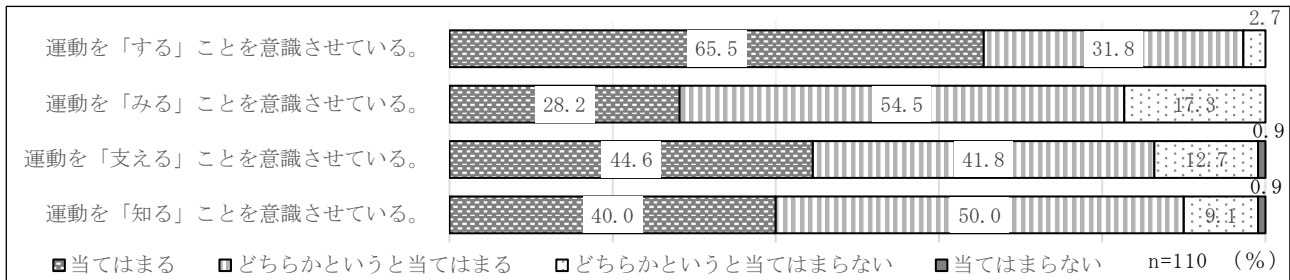


図2 教員対象質問紙の調査結果

3 開発研究

(1) 体育の見方・考え方を働かせる学習過程の工夫

検証授業を行った第4学年及び第6学年について、一単位時間ごとに運動との関わり方の重点を明確にした単元計画を作成した（表1）。単元前半は「知る」と「みる」を重点とし、学級の実態に合ったゲームをつくる。単元後半は「する」と「支える」を重点とし、作戦を工夫しながらゲームを行う。学習内容に応じて教員が「する・みる・支える・知る」ことを単元計画に位置付け重点を置いた指導を行ったり、具体的に表れた姿を価値付けたりすることで、児童は自己の適性等に応じて様々な楽しみ方に触れることができると考えた。

表1 単元計画例

単元名	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
第4学年 「ダブルス パッド サッカー」	学習の仕方や規則について知る。	ゲームを見て、みんなが楽しめる規則の工夫を考える。		簡単な作戦を知り、ゲームをする。	自分のよさを生かし、チームを支えながらゲームをする。	
	する <input checked="" type="checkbox"/> 知る <input checked="" type="checkbox"/>	する <input checked="" type="checkbox"/> みる <input checked="" type="checkbox"/> 支える <input type="checkbox"/>		する <input checked="" type="checkbox"/> 知る <input checked="" type="checkbox"/>	する <input checked="" type="checkbox"/> みる <input checked="" type="checkbox"/> 支える <input checked="" type="checkbox"/>	
第6学年 「フロア パッド サッカー」	学習の仕方やルールについて知る。	ゲームを見て、みんなが楽しめるルールの工夫を考える。	ゲームを見て、自己やチームの特徴について知る。		自己やチームの特徴を生かし、チームを支えながらゲームをする。	
	する <input checked="" type="checkbox"/> 知る <input checked="" type="checkbox"/>	する <input checked="" type="checkbox"/> みる <input checked="" type="checkbox"/> 支える <input checked="" type="checkbox"/>	する <input checked="" type="checkbox"/> みる <input checked="" type="checkbox"/> 知る <input checked="" type="checkbox"/>		する <input checked="" type="checkbox"/> みる <input checked="" type="checkbox"/> 支える <input checked="" type="checkbox"/>	

※□は重点となる関わり方を表す。

(2) 全員が楽しめるゲームの開発

運動が苦手な児童でも楽しめることを前提に、ディスク型パッドを使用し、ネット型で行うサッカーのゲームを開発した。ディスク型パッドは、スポンジ製のため当たっても痛くないことや、円柱型で操作しやすく、少ない力でも滑りやすいことが挙げられる。また、攻守が入り交じらないネット型で行うことで、相手チームとの接触がなく、安心して取り組むことができる。単元初めのゲームは簡単にし、工夫の余地を残すことで、児童がより楽しめるゲームをつくることのできるようにした（表2）。

表2 ネット型のサッカーについての概要

第4学年「ダブルスパッドサッカー」	
単元初めの規則	<ul style="list-style-type: none"> ・2名対2名で行う。 ・前半4分、チームタイム1分、後半4分で行う。 ・サーブは相手がプレイしやすいように行う。 ・サーブは得点ごとにチームで交互に行う。 ・何回パッドに触ってもよい。 ・パッドがサイドラインやエンドラインを越えたら得点とする。
規則の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・浮いているパッドは得点としない。 ・ゴールの範囲を変える。 ①エンドラインのみ ②サイドラインの半分とエンドライン ③サイドラインの1/4とエンドライン
単元初めのコート	
第6学年「フロアパッドサッカー」	
単元初めのルール	<ul style="list-style-type: none"> ・3名対3名で行う。 ・前半4分、チームタイム1分、後半4分で行う。 ・サーブは相手がプレイしやすいように行う。 ・サーブは得点ごとにチームで交互に行う。 ・何回パッドに触ってもよい。 ・パッドがサイドラインやエンドラインを越えたら得点とする。
ルールの工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバー交代のローテーションの仕方はチームで工夫する。（ただし、平等に出場できるようにする。） ・味方がパッドに触れて自陣のラインを越えたら相手の得点とする。 ・サイドライン半分とエンドラインをゴールとする。
単元初めのコート	

(3) 児童の実態に応じた指導の工夫

授業を行う上で児童の具体的な姿を想定する必要がある。本研究では、ボール運動系領域において、児童がどのようなことにつまずくかを想定し、発問や言葉がけについての例を示した（表3）。児童一人一人の実態に合った指導を行い、適切に評価することで、児童をよりよく育成することが重要である。

4 検証授業（令和2年10月・11月実施）

都内公立小学校にて第4学年「ダブルスパッドサッカー」（全6時間）及び第6学年「フロアパッドサッカー」（全6時間）の検証授業を実施した。

(1) 体育の見方・考え方を働かせる学習過程の工夫の有効性

単元の前後に、運動との関わり方に関する意識調査を実施した。単元前と比較すると、運動との多様な関わり方についての意識の向上が見られた（表4）。

表3 児童のつまずきを基にした言葉がけ例

児童のつまずき	教員の言葉がけ例
▲ルールをどのように工夫するか分からない。	○プレイヤーの人数や制限、コートやゴールの広さなどの視点があります。ゲームの様子を見ながら、みんなが楽しめるかどうかを考えてルールを工夫しましょう。
▲チームの特徴が分からない。	○タブレット端末を使って、ゲームの様子を録画しましょう。チームみんなで動画を見て、よさや課題を考えましょう。
▲どの作戦がチームに合っているか分からない。	○チームの特徴（一人一人のよさ）から役割分担を明確にして、作戦を選びましょう。

また、学習カードの児童の記述から、「する・みる・支える・知る」ことを相互に関連させ、今後の運動の仕方について考えている様子が見られた（図3）。

表4 運動との関わり方に関する意識調査（4件法）の平均値（4点満点）

	する		みる		支える		知る	
	単元前	単元後	単元前	単元後	単元前	単元後	単元前	単元後
第4学年（36名）	3.78	3.83[▲]	3.53	3.39	3.72	3.78[▲]	3.67	3.75[▲]
第6学年（34名）	3.47	3.74[▲]	2.12	3.26[▲]	2.91	3.29[▲]	2.47	3.38[▲]

- ・ 体育は「する」だけだと思っていたけど、「する」、「みる」、「支える」、「知る」ということができ、うまくなっていくのだと分かりました。（第4学年）
- ・ ボールのコントロールは難しいけど、友達を「支える」ことはできました。（第6学年）
- ・ 自分が「する」ことだけが体育ではないと分かりました。「みる」こと、「支える」こと、「知る」ことも大切にしたいです。（第6学年）

図3 学習カードの児童の記述

(2) 全員が楽しめるゲームの開発の有効性

「精一杯全力を尽くして運動をすることができたか」、「楽しかったか」という質問を毎回の授業終了後に実施し、「関心・意欲」の変容を把握した（図4）。全員がゲームを楽しめるよう、ルールや作戦を工夫して学習に取り組むことができた。

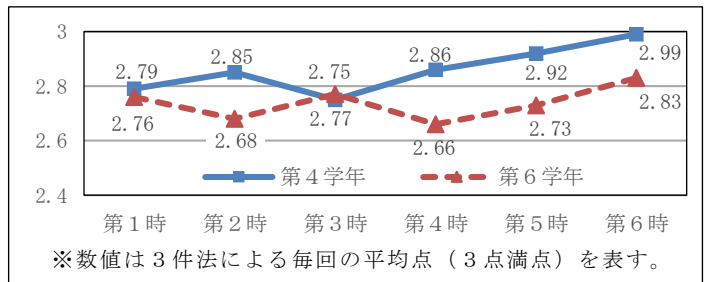


図4 「関心・意欲」の変容

(3) 児童の実態に応じた指導の工夫の有効性

児童の実態を把握し、主に運動が苦手な児童に対して、一人一人に応じて発問や言葉がけを行ったことで、児童の変容が見られた（表5）。また、学習カードの記述に対して教員が称賛や励まし、アドバイス等のコメントをすることで、児童の次時への意欲を高めることができた。

表5 教員の発問・言葉がけと児童の変容

	教員の発問・言葉がけ	児童の変容
知識及び技能	○コートの前に出て、空いているところをねらってシュートを打ちましょう。 ○相手のシュートを打ちそうときは、前に出てコースをふさぎましょう。	○シュートを打ってもなかなか得点を取ることができなかった児童が初得点を決め、仲間と喜び合っていた。 ○相手のシュートコースが限定され、失点を防ぐことができ、自チームの攻撃につながっていた。
思考力、判断力、表現力等	○記録カードやタブレットを使い分かった、チームのよさを作戦に生かしましょう。	○動きやパスに着目して、連携プレイを活用して得点を決めるチームが増えた。
学びに向かう力、人間性等	○勝ち負けも大切ですが、結果を受け入れ、次にどうプレイするか考えましょう。	○仲間を励ます声かけやチームを盛り上げようとする声かけが増え、積極的にゲームに取り組んでいた。

第4 研究の成果

- ・ 「する・みる・支える・知る」ことを単元計画に位置付け重点を明確にしたことや、ディスク型パッドを使ってネット型で行う全員が楽しめるゲームを開発したこと、児童のつまずきに応じた発問や言葉がけを行ったことで、児童は自己の適性等に応じて運動の楽しさや喜びを味わうことができた。
- ・ 運動が得意、苦手にかかわらず、児童は運動との多様な関わり方に触れ、今後の運動に生かそうとする姿が見られた。

第5 今後の課題

- ・ 資質・能力をバランスよく高めるために、児童一人一人に合った発問や言葉がけについて今後も検討する必要がある。
- ・ 低学年のボールゲームや中・高学年のゴール型のサッカーについても系統を図り、全員が楽しめるゲームを開発する必要がある。