

仲間とともに挑み続ける子どもが育つために

- 1 この実践を通して、どんな子どもを育てたいか。〈研究のねらい〉
 - (1) 基本的な考え方・ボール運動の必要感
 - (2) 育てたい子ども像
- 2 どのように計画し、実践しようとしたか。〈研究の方法〉
 - (1) 対象学年・教材 4年（34人）・ボール運動ゴール型（フラッグフットボール）
 - (2) 具体的なてだて
- 3 実践をどんな内容で行い、子どもはどう変容したか。〈研究内容〉
- 4 実践の結果、どんなことが明らかになったか。また課題は何か。
 - (1) 結果と考察
 - (2) 成果と今後の課題

第9分科会
保健・体育
B 体育

弓谷 孝司（名古屋・伊勝小）

研究の概要報告

1 県内の自主的な研究活動のとりくみ状況

「体育でどのような子どもを育てるか、自ら考え、行動する子どもをどう育てるか」を大テーマとして、追究した教育実践が24本報告され、次の2つの柱で討論が行われた。

わかる・できる・かかわることを大切にしたい授業づくり

① どのように課題を設定するのか、どのように課題を解決させていくのか。

例；子どもたちの意見の衝突があった場合は、教員はどのような指導・支援をするのか。

例；子どもの学びを深めるには、どのようにチーム編成・再編成等が必要なのか。

② 気付きを促す教員支援（課題分類の提示、ルールの工夫等）をどのように行うのか。

③ 個々の学びをいかに全体に広げていくのか（運動量との関連も含む）。

例；どのように個々の悩みや問いを共有する場や必要感をもたせるのか。

課題1 「競技スポーツ」ではなく「生涯スポーツ」を対象とする体育の「わかる・できる・かかわる」を深めるには、どのように子どもの学習改善を計画するのか。また、そのための教員の指導改善をどのように計画するのか。

(2) ねばり強く学ぶことをめざした教材や指導方法を工夫した授業づくり

④ 主体的な学びを育むための具体的な教材や指導方法をどのようにしていくのか。

例；効果的な場づくり（安全面も含む）や教材、指導方法をどのようにしていくのか。

⑤ 自由度の高い学習活動における学習評価をどのようにしていくのか。

⑥ 学習への不安や学習の停滞のときに、どのような指導方法を工夫したらよいか。

課題2 「ねばり強く学び」の具体的な子どもの姿と、その姿を育むためには、どのように教材や指導方法を工夫したらよいか。

2 本次の県教研で論じられた主要な課題

「わかる・できる・かかわる体育授業づくり」と「ねばり強く学ぶことをめざした教材や指導方法」の2つの柱での討論から、主要な課題は次の2点に整理できる。

(1) 「競技スポーツ」ではなく「生涯スポーツ」を対象とする体育の「わかる・できる・かかわる」を深めるには、どのように子どもの学習改善を計画するのか。また、そのための教員の指導改善をどのように計画するのか。

(2) 「ねばり強く学び」の具体的な子どもの姿と、その姿を育むためには、どのように教材や指導方法を工夫したらよいか。

(鈴木一成・村瀬啓亮)

報告者のできるまで

第72次教育研究愛知県集会「保健・体育（体育）」分科会では、昨年度までの成果と課題をふまえ、1年間の実践が各単組・支部で集約され、高められて、ここに集結された。

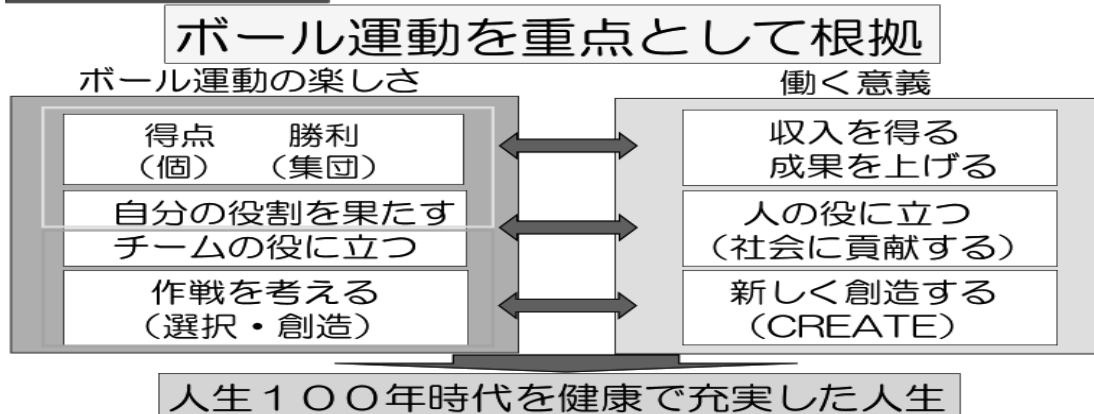
この報告書は、基礎技能の習得と、課題解決にむけて仲間と協力してとりくもうとする小学校第4学年のゴール型ゲーム「フラッグフットボール」で実践した内容をまとめたものである。

助言者	鈴木 一成（愛知教育大学）	村瀬 啓亮（名古屋・白鳥小）
教育課程研究員	崎 裕樹（尾北・大口北小）	大西 純平（尾北・扶桑中）
	鈴森 健治（名古屋・東志賀小）	加藤 大輔（瀬戸・長根小）
	松本 良太（岡崎・竜南中）	糟谷 正幸（西尾・平坂中）

1 この実践を通して、どんな子どもを育てたいか。〈研究のねらい〉

(1) 基本的な考え方・ボール運動の必要感

基本的な考え方

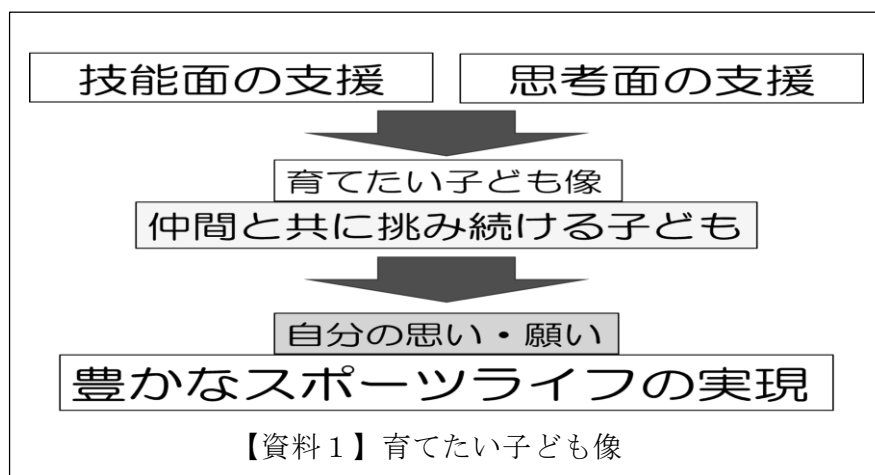


人生100年時代を健康で充実した人生とするために、人は働いて生きていく必要があり、そこには、社会で生き抜く力が必要となる。そこで、必要ようとなる力は、ボール運動の楽しさの中に、凝縮されていると考えている。得点や勝利にむけて自分の役割を果たし、チームの役に立とうと作戦を考えたり、作ったりすることは働く意義と共通しているのではないかと考え、ボール運動を重点においた実践を行った。

(2) 育てたい子ども像

わたくしは、ボール運動の学習を通して、課題や困難に対し、仲間とともに挑み続ける子どもを育てたい。わたくしの考える仲間とともに挑み続ける子どもとは、ボール運動において、仲間と話し合う中で（作戦を考え）、ゲームで自分の役割を果たし、得点や勝利をめざす姿のことである。

本学級の児童は、「ボール運動で、どんなときに楽しいと感じるか？」という質問に、「得点できたとき」「勝ったとき」と回答した。また、「ボール運動で、どんなときに楽しくないと感じるか？」という質問に、「動き方がわからなくて、何をしていたかわからないとき」と回答した。これは、ゲームでの動きを理解することができなかつたため、自分の役割を果たして得点することができなかつたからだと考ええる。また、作戦を考える時間を設けていたものの、どんな作戦を立ててよいかわからず、話し合いが活性化しなかつたため、得点や勝利につなげることができなかつた。このことから、わたくしは、ゲームで一人ひとりが自分の役割を果たせるように技能面の支援を行うこと



しは、ゲームで一人ひとりが自分の役割を果たせるように技能面の支援を行うこと

とする。また、話し合いを活性化させるために、思考面の支援も行うこととする。この二つの支援を行うことで、仲間とともに挑み続ける子どもが育つと考える【資料1】。

- 自分の役割を果たすことができる技能面の支援
- 得点や勝利にむけて、話し合いを活性化させるための思考面の支援

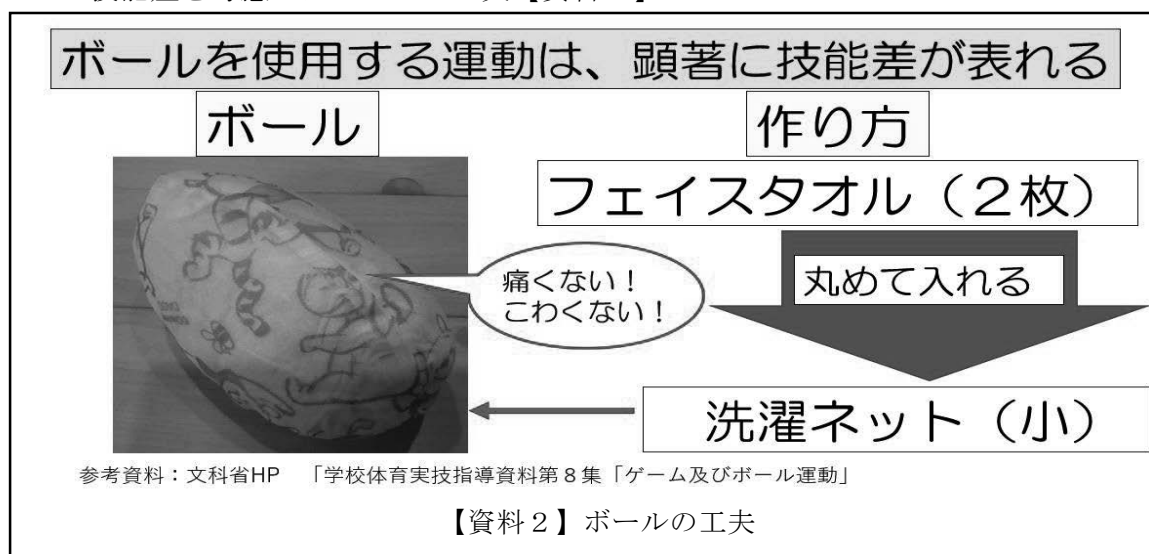
2 どのように計画し、実践しようとしたか。〈研究の方法〉

- (1) 対象学年・教材 4年（34人）・ボール運動ゴール型（フラッグフットボール）
指導計画（8時間完了）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	しっぽ取り 鬼	めあての確認						
15		ボール運び鬼Ⅰ (攻撃1分+守備1分) ×2		ボール運び鬼Ⅱ (攻撃1分+守備1分) ×2		メインゲーム① 攻守各6分		
30	オリエンテーション	タスク練習(10分)						
		おとり鬼	ブロック鬼	手渡しパス 鬼	パス&ゴー 鬼			
45	ふりかえり	役割の確認				メインゲーム② 攻守各6分		
		確かめのゲームⅠ (ラン) 攻守各3分		確かめのゲームⅡ (ラン&パス) 攻守各3分				
		ふりかえり						

- (2) 具体的なたて

ア 技能差を考慮したボールの工夫【資料2】



ネットボールの検証（対象児童：女子 ソフトボール投げ 記録12m）



【資料3】ボールの投げやすさ飛距離の検証した様子

上の図のように、技能差を考慮したオリジナルのボールを製作した。このボールは当たっても痛くないし、飛んできてこわくないという利点がある。中に入れるタオルは、技能が中位の児童を抽出し検証した結果、フェイスタオル2枚詰めが、握りやすく投げやすいことがわかった【資料3】。

イ 自分の役割を果たすことができる技能面の支援

「自分の役割を果たす」とは、ゲームにおいて得点にかかわる動き（ランプレー、パスプレー）を選択して行うことである【資料4】。ゲームで一人ひとりの役割を果たせるようにするためには、ゲームでの動きを知る必要がある。そこで、まず、身につけさせたい動きを学ぶタスク練習を行う。身につけさせたい動き

ランプレー	パスプレー
① ゴールに体を向けて走ったり、相手をかかわしたりすること	③ パスをもらうときには、ボール保持者と自分の間に敵がない場所へ移動すること
② おとりの動きをしたり、相手をブロックしたりすること	

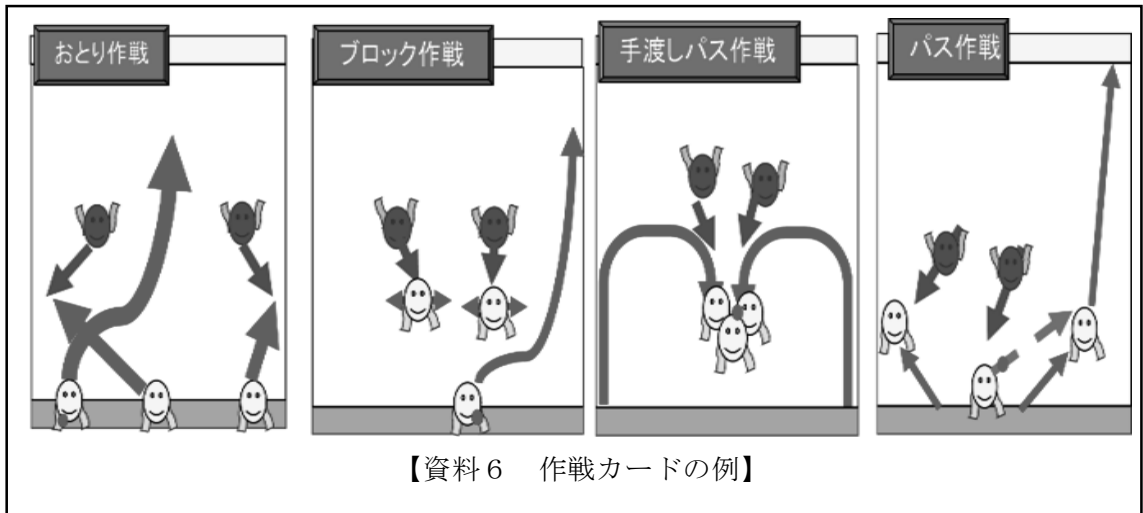
【資料4 身につけさせたい動き】

2	3	4	5
タスク練習（10分）			
おとり 鬼 易	ブロッ ク鬼	手渡し パス鬼	パス& ゴー 鬼 難

【資料5 段階的なタスク練習】

は、易しいものから難しいものへと段階的に学ぶことができるようにする【資料5】。次に、これらの動きを確かめのゲームで実際に試すことで、一人ひとりが自分の役割を理解することができると思う。このような技能面の支援を行うことで、子どもたちは役割を理解し、自分の役割を果たして得点や勝利につなげることができると思う。

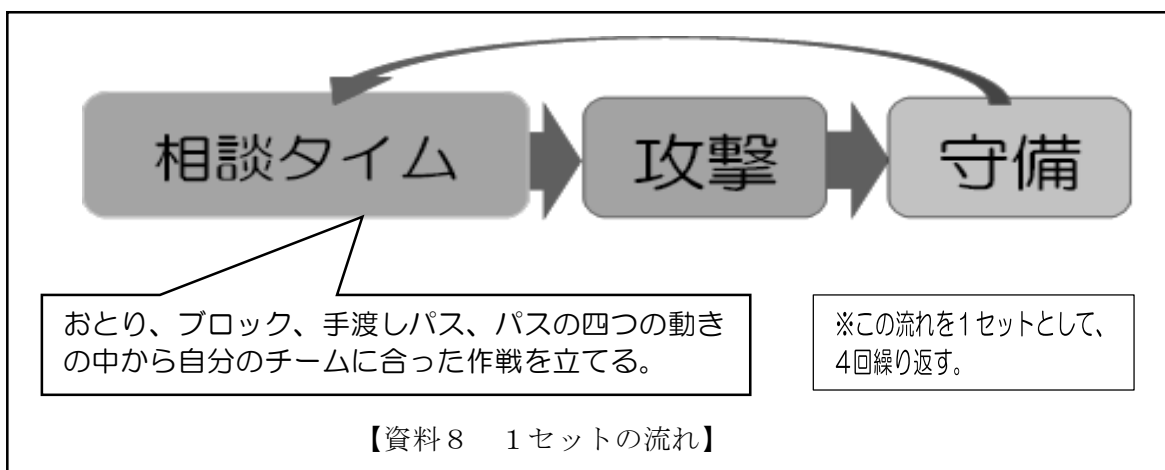
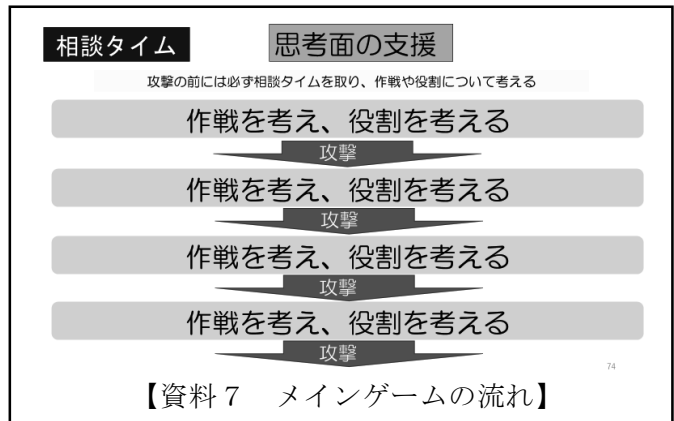
ウ 得点や勝利にむけて、話し合いを活性化させるための思考面の支援



確かめのゲームやメインゲームでは、攻撃の前に相談タイムを行い、作戦を選び、役割を決める。相談タイムでは、学んだ動きを取り入れた作戦カード用いて話し合いを行う【資料6】。

相談タイムは、攻撃の前に必ず行うこととし、作戦とチーム中の役割を明確にできるようにする【資料7】。

単元前半の確かめゲームでは、タスク練習で学んだ一つ一つの動きをもとに作戦を立てることができるようにする。単元後半のメインゲームでは、確かめのゲームで理解した四つの動きの中から、自分のチームに合った作戦を立てることができるようにする【資料8】。



このように、自分たちの攻撃の前に相談タイムを設定し、話し合いを積み重ねていくことで、得点や勝利にむけての話し合いが活性化すると考える。

3 実践をどんな内容で行い、子どもはどう変容したか。〈研究内容〉

ア 自分の役割を果たすことができる技能面の支援

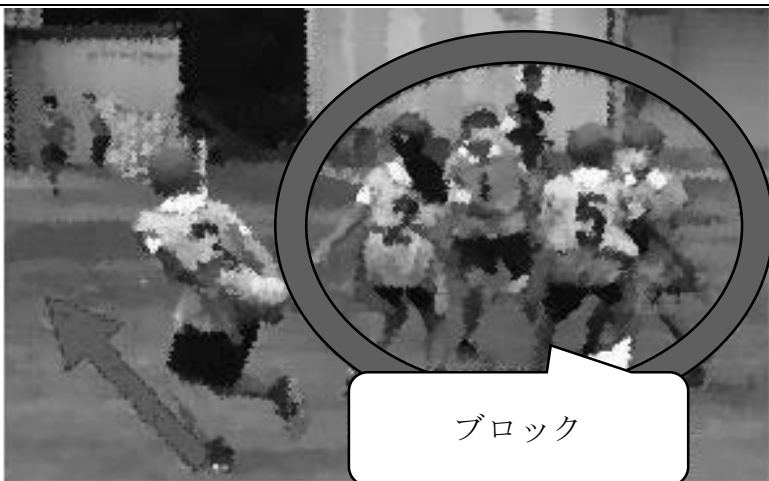
〈タスク練習〉

ブロック鬼では、相手をブロックすることと、ゴールに体をむけて走る動きを知ることをねらって練習を行った。第3時では、相手の前に走り、ブロックすることで、ボール保持者の突破する道を作り出す動きを学んだ。しかし、どこで、ブロックしたらいいのかわからない姿がみられた。



〈確かめのゲーム〉

タスク練習で知った、相手をブロックする動きを理解して、ブロックがばらばらで行動するよりも、二人が近くでくっつき壁のような動きをすることで相手チームの動きを封じ、ボールをもった仲間が突破する道をつくりだすことができた。



〈メインゲーム〉

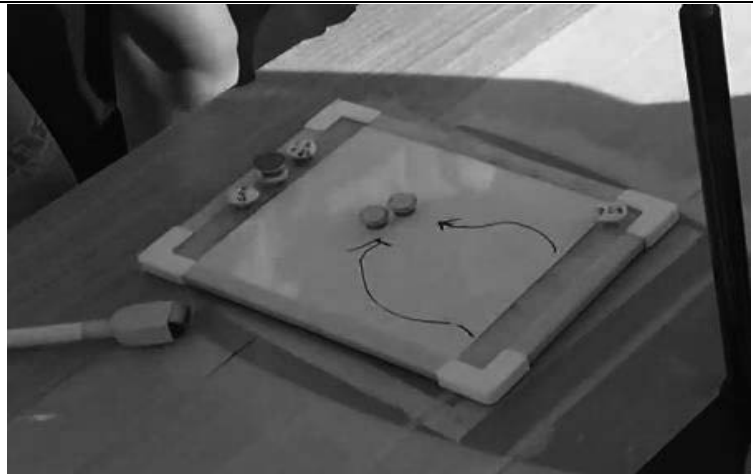
第6時のメインゲームの中では、確かめのゲームで理解した動きを組み合わせることで役割を決めることができた。また、一人ひとりが自分の役割を果たすことができるようになり、ブロックとパスの難しい動きを組み合わせることで相手を翻弄する姿がみられた。



イ 得点や勝利にむけて、話し合いを活性化させるための思考面の支援

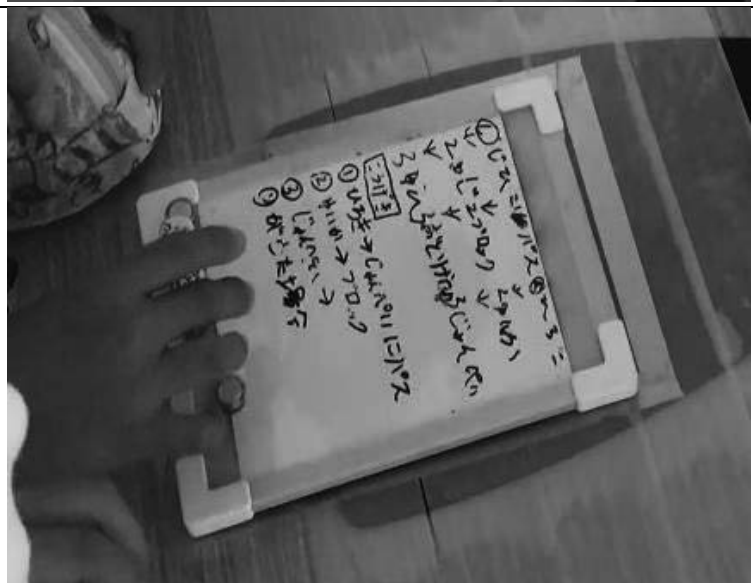
〈相談タイム〉【第2時】

この時間はおとりの動きを知り、「誰がおとりをするか」について、話し合いが行われた。しかし、作戦カードが一つしかないため、自分たちに合った作戦が選べず、動きを相談するだけで、単調な話し合いで活性化する様子がみられなかった。



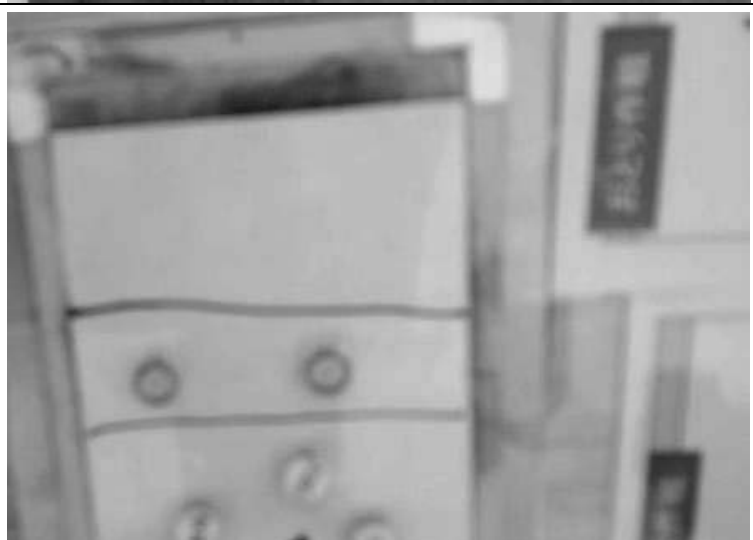
〈相談タイム〉【第5時】

第5時までには四つの動きを理解したことで、その動きからどの動きを選択するかという話し合いは活発に行われていた。しかし、相談タイムの積み重ねが少ないことから自分たちのチームに合った作戦を立てることはできなかった。



〈相談タイム〉【第8時】

話し合いを積み重ねていった結果、自分たちのチームに合った作戦を選ぶようになった。中には「おとりブロック作戦」という二つの作戦を組み合わせるチームもあり、話し合いが活性化される様子がみられた。



4 実践の結果、どんなことが明らかになったか。また課題は何か。

(1) 結果と考察

ア 自分の役割を果たすことができる技能面の支援

A児の学習カードより

兄弟チームの役割を確認

チェック表

きろく者： ペア：

【役割一覧】

ボールをもって突破をねらう人→ボール
 おとりの動きをする人→おとり
 パスをする人→スロー
 パスを受け取る人→キャッチ
 ブロックする人→ブロック

攻撃	役割	○か×
1st	ボール	○
2nd	ボール	○
3rd	おとり	×
4th	ボール	○

ペアは固定

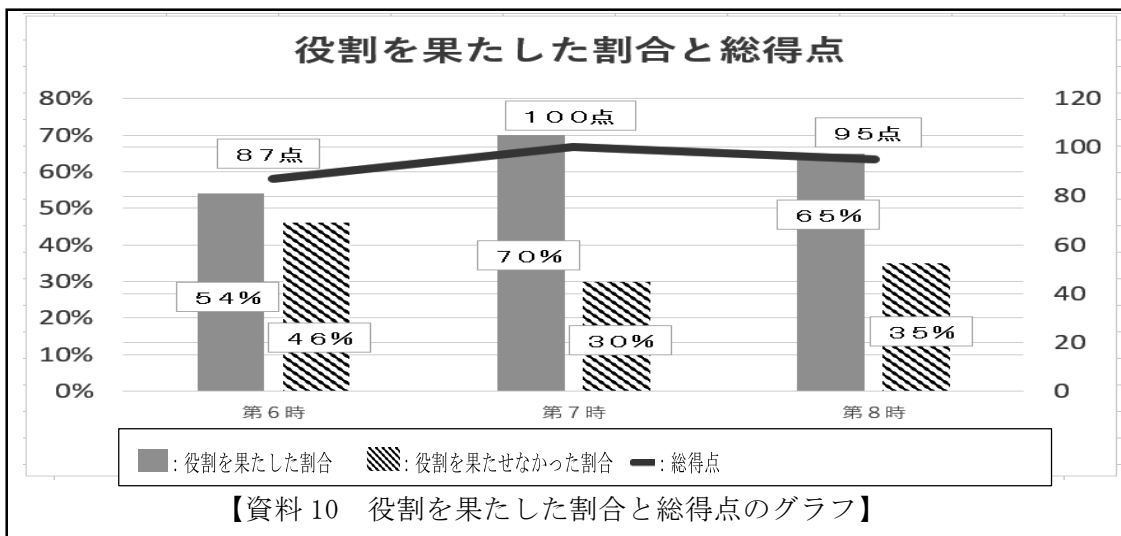
役割を果たすことができたか評価

役割を果たした割合75%

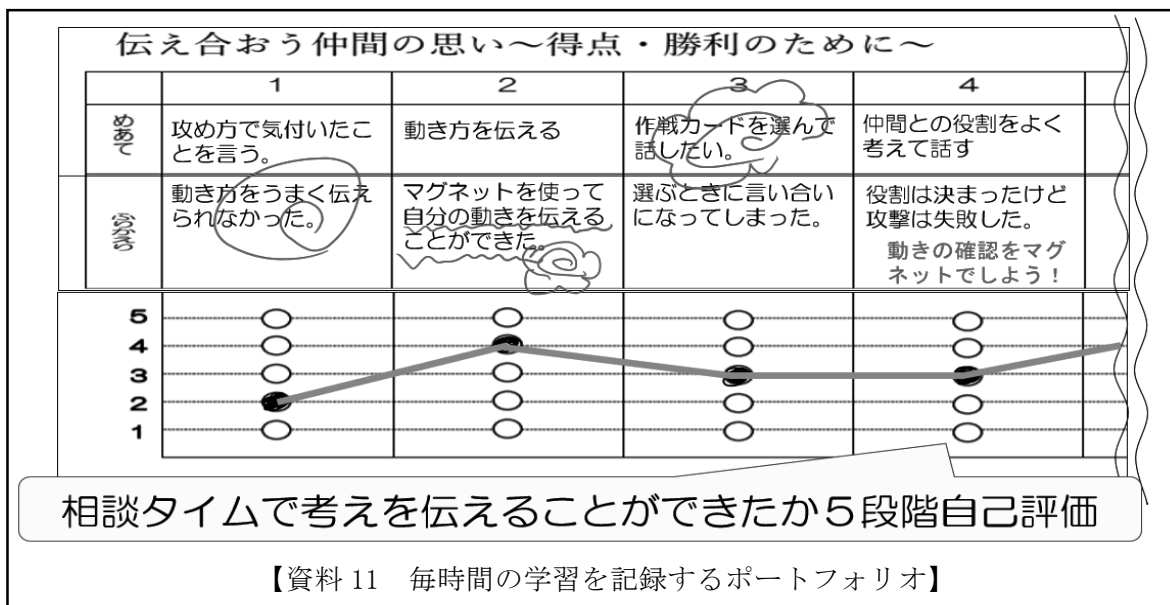
【資料9 児童どうしがチェックし合う学習カード】

上の学習カードを使って、児童はペアで友だちの動きを観察した【資料9】。得点につながる動きと役割をチェックすることで、自分がチームにとってどれくらい貢献することができたのか、理解することができた。

また、下のグラフは、メインゲームにおいて、自分の役割を果たした割合と総得点を示したものである【資料10】。第6時から7時にかけて、自分の「役割を果たした割合」がのび(54%→70%)、「役割を果たせなかった割合」が減少している(45%→30%)。これは、第1時から5時に段階的にタスク練習や確かめのゲームを行ったことで、一人ひとりが自分の役割を理解することができ、メインゲームで自分の役割を果たすことができたと考える。これは、自分の役割を果たし、ゲームにとりくんだことで総得点ののびにつながったことからわかる(87点→100点)。しかし、第7時から8時にかけては、「役割を果たした割合」と「役割を果たせなかった割合」はあまり変わらないものの、総得点は減少している(100点→95点)。これは、守備チームの技能の向上により、得点や勝利につながらなかったと考える。

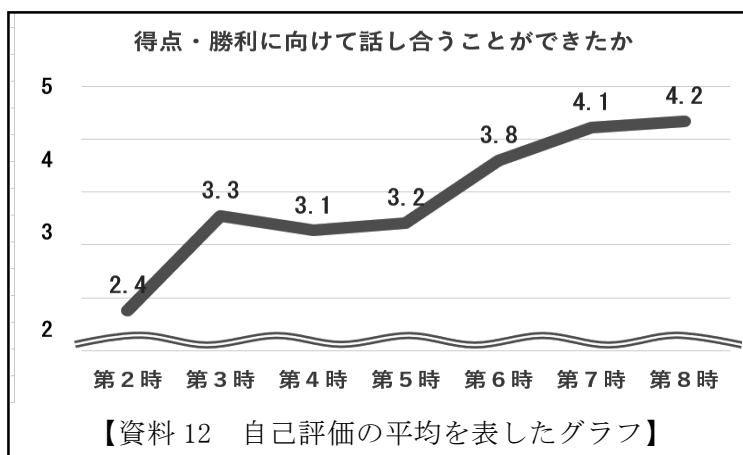


イ 得点や勝利にむけて、話し合いを活性化させるための思考面の支援



上の図は、相談タイムの中で、自分が得点や勝利にむけて考えをチームの仲間に伝えることができたかを5段階で自己評価したものである【資料 11】。5段階で自己評価したことで、自分が仲間の一員として話し合いに参加できたという気持ちを高まりを表すことができたと考える。

また、右のグラフは、相談タイムで「得点と勝利にむけて、話し合うことができたか」を5段階で自己評価したものである【資料 12】。第2時から第8時までのグラフの変化から自己評価は高まっている。



これは、攻撃の前に相談タイムを設定し、作戦カード

をもとに話し合いを積み重ねたことで、話し合いが活発に行われていったと考える。第6時以降では、「自分は体が小さいから、体の大きい子がブロックして、突破できた」「前のゲームでは、パスがうまくつながらなかったから、ブロックとパスを組み合わせよう」のように、単元前半で理解した四つの動きをもとに、話し合いを積み重ねて、自分たちのチームに合った作戦を立てることができるようになったためだと考える。

(2) 成果と今後の課題

今回の実践では、相談タイム→攻撃→守備のサイクルでゲームを進行したため、攻撃の振り返りをするチームがほとんどみられなかった。そこで、今後は相談タイム→攻撃をセットにして、前の攻撃を振り返ることができるようにする必要がある。