

# 体 育

## 運動の面白さを追究する子の育成

—未来の自分を創る体育学習の在り方を求めて—





# 体育科

## 運動の面白さを追究する子の育成 —未来の自分を創る体育学習の在り方を求めて—

佐々木賢治 隈部 文 野口 優伽 武藤 凌平 濱田 信哉

ここ数年来、体育科では「生涯スポーツの実現」という大きな教科目標の実現に向けて、いわゆる技能的内容・認識的内容・社会的内容によって体育科教育の授業が構成されてきていると考えてよいだろう。体育学習の入り口である小学校で運動が苦手、運動嫌いを育ててしまっ  
ては本末転倒となる。生涯を通じて運動に親しむ資質を育てるという目的からぶれないことが大切である。小学校体育での学びが未来のライフスタイルを方向付ける可能性を秘めていると言っても過言ではないだろう。「運動の見方・考え方を働かせる」授業とはどういったものなのか、今一度、学びの質に着目した授業づくりを検討していきたい。

体  
育

### 1. 体育科の研究テーマ

#### (1) テーマ設定の理由

##### ①運動の面白さの追求とは

本校体育科部では、「運動の面白さの追求」が体育科固有の学びの一つであると捉え、研究を進めている。運動そのものがもっている特性や魅力＝「運動固有の面白さ」が、児童の学びのスタートであり、学びの原動力と成り得ると考えているからである。学習過程においては、教師と児童間の面白さの捉え方・考え方のズレを修正したり、重ね合わせたりする作業を大切にしてきた。教師と児童の双方向から、前時の振り返りをもとにした学習課題を設定し、児童が課題解決に向けて自己・他者・運動との対話的实践を行うことができれば、今もっている自分の力を活用して試行錯誤したり、成長を実感したりすることができると考える。さらに、こうした振り返りの積み重ねを通して、「学びたい」「学んでよかった」という深まりのある情動を生み、次の学びへと踏み出すことができるであろう。

また、「主体性」を保障する際、「運動の面白さに没頭すること」を大切にしている。なぜならば、運動に没頭していれば、そこから新たな課題が生まれ、高い目標を設定し、必然的に質の深い学びに向かっていくからである。その過程において対話が生まれ、結果的に「技能・知識」や「思考力・判断力・表現力」を深めていくことにつながる。そのためには、「運動の面白さに没頭し、面白さを追究できる学習環境」をデザインしていくことが重要となる。重点となることは、「教科（運動）の本質的意義（その教科でしか教えられない価値ある内容とは何かを捉える視点）」を生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点から、その面白さや喜びと体力を向上する役割から捉え直し、「する・みる・支える・知る」の多様なかわり方と関連づけて整理していくことである。具体的には、運動の面白さに没頭し、面白さを追究できる学習環境をデザインし、教師と子供間の運動の面白さの捉え方・考え方のズレに気づき、双方の思いを結びつけていくことである。ズレの修正をもとに毎時間の学習課題を設定し、その課題達成に向けて自己・他者・運動との三位一体の対話的实践が行われ、学びを振り返ることができれば、運動の面白さを追究することができるのではないだろうか。

##### ②未来の自分を創る体育学習の在り方を求めて

スポーツは、身体を動かすという人間の本源的な欲求に答えるとともに、爽快感、他者との連帯感等の精神的充足や楽しさ、喜びをもたらす、さらには、体力の向上や、精神的なストレスの発散、生活習慣病の予防など、心身の両面にわたる健康の保持に資するものである。特に、高齢化の急激な進展や、生活が便利になること等による体を動かす機会

の減少が予想される 21 世紀の社会において、生涯にわたりスポーツに親しむことができる「スポーツライフ」を送ことは大きな意義がある。

また、これからの社会においては、「コンピテンシー」と呼ばれるような、活用をしたり、情報と情報を結び付けて課題解決の手がかりをつかんだり、といった、いわば「状況に応じて活用することのできる力」や、「他者と協働する力」「自律的に活動する力」が不可欠である。裏を返せば、単

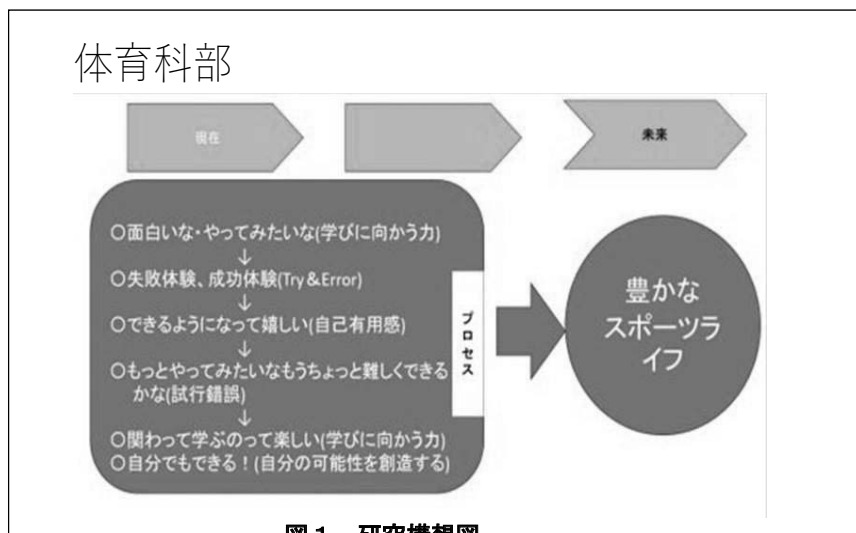


図1 研究構想図

に「わかる」ことや「できる」ことだけでは不十分ということであり、さらに言うならば、その正解すら可変的なものである、という立場に立つ必要があるだろう。だからこそ、学び手である子どもたち自身が、自ら「なんとかしたい」「〇〇したい」と思うような文脈において、課題解決をしたり、必要となる情報や技術を求めたり、他者と試行錯誤したりといった学びを展開していく必要があるように思われる。

## (2) 育てたい子ども像

研究テーマ「運動の面白さを追究する子の育成～未来の自分を創る体育学習の在り方を求めて～」の具現化を図るため、育てたい子ども像を次のように設定し、研究を進めることにした。

- ①他者との協働、対話を通して、運動の面白さに没頭し、追究できる子。
- ②「する・みる・支える・知る」の多様な運動へのかかわり方を通して、主体的に運動に親しむことができる子。
- ③多様な運動経験や体育の見方・考え方を通して得た学びを学校や日常生活に活かせる子。

## 2. 全体研究テーマとの関連

### (1) 体育科における「学びを創る」とは

体育は、すべての子どもたちが、生涯にわたって運動やスポーツに親しむのに必要な素養と健康・安全に生きていくのに必要な身体能力、知識などを身に付けることをねらいとするものである。体育において「学びを創る」とは、「する・みる・支える・知る」の運動との多様なかかわりを通して、運動に親しむ価値や友達・仲間と関わりながら運動をする価値などに気付き、その価値を広げ、深め、自分なりの新たな運動の価値を創ることだと考える。また、子どもが主体的にそのプロセスを考え、試行錯誤しながら活動が進められるような学習環境デザインが必要である。

### (2) 体育科の本質を吟味する

#### ①体育科の見方・考え方

運動やスポーツは特性に応じた楽しさや喜びがあることと体力の向上につながっていることに着目するとともに、「すること」だけでなく「みること」、「支えること」、「知ること」など、自己の適性等に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について考えること（独立行政法人教職員支援機構 2018）という「見方・考え方」を育むことを指針として、「生涯スポーツの実現」という教科目標が掲げられている。しかし、学習指導要領で示されたこのような体育の見方・考え方を実際の小学校の授業場面に落とし込むには具体的に欠ける側面もある。「どのような視点で運動を捉え、どのような考え方で運動を試行していくのか」といった体育授業ならではの枠組みで考えていく必要があるだろう。

一方で、体育授業の中心は課題解決過程であり、見方・考え方とはその過程で働く認識方法のあり方である。子どもたちが課題解決していく際に働かせる思考ツールでもあり、学ぶための知識と言えるだろう。他教科との違いで考え

た場合、身体を通した運動の認識にあるのではないだろうか。

## ②体育科における「教科の本質」を考える

体育では、すべての子どもたちが生涯にわたって運動やスポーツに親しむために必要な身体能力を身に付けることをめざしている。これには、短時間に集中的に力を発揮する能力、持続的に力を発揮する能力、柔軟性を発揮する能力、巧みに身体を動かす能力などが含まれる。教科の本質として「身体能力の育成」が大きな柱になることに疑いの余地はないだろう。また、体育科固有の価値として身体を通して学ぶことにある。互いに教え合うことによって身体技能を高め合うこと、どうしたら技能を高めることができるのかを互いに試行錯誤し合うことそのものに大きな価値があると捉えている。さらに、それぞれの運動種目の特性そのものに一つの大きな価値（運動の面白さ）があることを忘れてはならない。体育で学習するそれぞれの運動において、その価値（運動の面白さ）を十分に味わい、それを積み重ねていくことで自分の中に運動を楽しむことの価値が醸成されていく。「する・みる・支える・知る」の運動への多様なかわり方を通して、運動ができる・できないにかかわらず、運動に親しむ価値や友達・仲間と関わりながら運動をする価値などに気付き、その価値を広げ、深めることが「教科の本質Ⅰ」と言えるのではないだろうか。

運動やスポーツは、身体の実験として成功体験や失敗体験を繰り返す。そこで磨かれていくのが「状況判断力」と言えるのではないだろうか。運動やスポーツにおいて素早く状況を判断し、咄嗟に良い動きを選択しなければならない場面は多い。「教科の本質Ⅱ」が育てたい概念や思考とするならば「状況判断力」が第一に挙げられるだろう。また、体育は単に運動やスポーツだけでなく、価値観や態度の育成に関連している。例えば、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を素直に受け入れたり、友達の考えを認めたりする姿（受容・共感・敬意等）である。「態度の育成」は非認知スキルの更新であり、こちらも「教科の本質Ⅱ」として捉えていきたい。

## (2) 一人一人の子供が本質を味わう学びのプロセスのデザイン

### ①本質的な学びに向かう学習課題の設定

先にも述べているように、本校体育科部では、「運動の面白さに没頭すること」を大切にしている。運動の面白さに没頭するためには、自己やチームの学習課題を自ら見つける力が求められる。すなわち課題は、与えられたものではなく、自ら派生するものという捉え方である。自分ごととして考えた、あるいは発見した学習課題については、自己・他者・運動との対話を通して、深い学びとなり、知の創造につながる。そして、新たな課題が生まれる。このスパイラルの積み重ねこそが「子供が自分の学びを見る目を育てる」（振り返りの拡張・能動的な振り返り）ことである。こうした振り返りのスパイラルの積み重ねを通して、「運動って面白い」と実感できるような学習環境デザインを構築していきたい。

## 3. 研究の重点

### (1) 自分ごとの学びを創る

体育学習では「友達同士で互いの動きをよく見ましよう。」と投げかけることがある。このとき「何を見るのか」が子供の学びにとって重要である。「動きの形」しか見えてこないで、「動きの感じ」を子供たちがどうやって捉えるかが問題となる。「動きの形」は見えるので何となくわかるが「動きの感じ」は見えないからである。マット運動で「〇〇くんは、ちゃんと手をついて前転している。」という動きの形を伝え合う場面では、「ちゃんと」をより具体的に表現させたい。「ちゃんと」の捉えが一人ひとり違うからである。授業では様々な子から「こんな感じ」という言語的、動作的な「コツ」や「カン」を引き出していくことが重要となる。動きの感じが自分の中に腑に落ちることで自分ごとの「わかる」につながっていく。

### (2) 「自分ごとの学びを創る」単元構成

コンピテンシーを身に付けていく能力は、それ自体が見通し、行動、振り返り（Anticipation、Action、Reflection＝AAR）の連続した過程を通じて学習されるべきものである。（OECD2019）まずは、児童が自己の課題を発見、認識するところが学習のスタートになる。そして単元を通して、「どんなことができるようになりたいか」「どんな学習にしたいか」という願いを基に、ゴールイメージを持たせる。課題解決のための学習方略を教師側が提供したり、学習者自身が情報を集めたりしながら、課題解決に必要な情報を取捨選択させ、課題解決に取り組ませる。活動後は客観的なスタンスで振り返りをさせ、次時の活動に生かしていく。この学びのサイクルを学習者自身が回せるようにしていきたい。

このことは、どの運動においても多様な他者と一緒になって活動する中で、課題解決に向けて話し合い、合意形成を図ったり、意思決定したりする姿につながっていく。自分に合った活動のめあてを設定し、達成に向けて取り組む姿であると捉えることもできるだろう

### (3) 運動の課題性に応じた学び方の整理

今年度の体育科研究授業（武藤実践 6 年ソフトバレーボール）で講師の本学教授鈴木聡先生から「その運動種目の本質（特性・魅力・面白さ）すなわち他の運動、スポーツにはないものを整理していく必要がある。これが子供達の腑に落ちないと協働学習は難しい。」と助言いただいた。課題＝挑戦課題であり、ソフトバレーボールは何に挑戦するスポーツなのかを教師と子供が共通認識のもとで取り組むことが大切であるともご示唆いただいた。他の運動種目においてもその運動の挑戦課題をもう一度見直し、体育科部で整理していくこととした。

## 4. 成果と課題

6 月の体育科部研究授業の協議会で議論となった体育科テーマ「運動の面白さの追究」については、運動の課題性の特徴に応じた学び方を追究することであると道筋を得ることができた。校内研究授業や体育科部内授業、その協議会すべてに参加してくれた本校研究部推進の小野田教諭の省察が興味深いので紹介したい。

6 年武藤実践ではソフトバレーボールの面白さは、ボールを「相手コートに落とす」攻撃と「自コートに落とさせない」守備の攻防の連続にある。それを前提に、偶発的な得点からいかに意図的・戦術的なゲームへ様相を変容させ、高次の「面白さ」を目指した。ルールを簡易化したことで、「連携して攻撃を組み立てる」という運動の特性に触れることができた。またネット型（連係プレイ型）の特性に十分に触れられるように、単元前半では「ボールを持っていないときの動き」「役割分担」など、課題を焦点化して児童に提示した。棒立ちだった児童も、動きを理解し、運動の特性に触れられたのではないかな。一方で、意図的・戦術的な動きをすべてまとめて「作戦」という言葉で提示したことにより、作戦という概念が曖昧になってしまった。

12 月の体育科部内授業限部実践「ゴール型ゲーム ハンドボール」では、パスをつなぐ攻め方を課題として、ゲームを通して解決するための工夫を言語化していった。「わかる」と「できる」の溝を埋めるためには、言語化したことを身体化していく必要がある。またより良い問題解決のためには、身体化されていることを言語化することも必要だろう。このような言語と身体を行き来する思考の方法は、体育科ならではのあり、教科の本質Ⅱにあたると考えられる。プレーが途切れたタイミングで、教師が「今のどうだった？」と子供と一緒に解決過程を振り返る場面があった。このことは、ワンプレーも一つの解決過程であることを示している。創る過程を的確に捉えるためには、より小さい単位の「振り返り」の導入が必要であることを認識できた。

2 月の体育科部内授業佐々木実践「シュートボール」では、研究の重点である「自分ごとの学びを創る」ことについて議論となった。運動の得意な子、そうでない子といった多様な他者が一緒になって活動する中で、誰もが学びの本質を味わうために必要不可欠な要素は何か、また体育学習でそれは実現可能なのか。ゲームの簡易化の視点、ルール作りの視点を含めた学びのプロセスについて次年度への宿題としていきたい。

#### <参考文献>

- ・ 国立教育政策研究所（2020）『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校編』
- ・ 独立行政法人教職員支援機構（2018）『小学校学習指導要領 体育科の改訂のポイント 新学習指導要領編 No15』



▲写真1 6年ソフトバレーボール



▲写真2 3年 ハンドボール



▲写真3 2年 シュートボール

# 体育科の本質に迫るゲームづくり —第2学年「シュートボール」の実践を通して—

佐々木 賢治

## 1. 課題意識

シュートボールは、ボールを持ったら自由に走ることができ、シュートできる範囲が360度あって、どこからでもシュートができる。攻めと守りが入り乱れたゲームであるが、初めのルールの提示がシンプルで分かり易く、子ども達にとって取り組みやすい教材である。ただこれまで行ってきた的当て型ではなく、自分の背よりも高いリングに投げ入れるゲームとして取り組んでみる。シュートコントロールが求められるゲームとなるが、低学年の実態に合うゲームとなり得るのかも検討してみたい。そして勝ち負けにこだわり夢中になってゲームに取り組む中で、自己・他者・運動とのかかわりを通して、仲間とともに運動の楽しさを味わわせていこうと考えた。

## 2. 研究テーマとの関連

### (1) 体育科の本質に迫る単元づくり

体育科における教科の本質とは、「身体活動を通した学び」であると捉えている。それぞれの領域や種目のもつ運動の仕方や楽しみ方を「わかって」「できるようになる」ことが求められる。「わかる」と「できる」をどう繋いでいくのかを明らかにすることで教科の本質に迫りたい。

「教科の本質Ⅰ」…運動の面白さを味わい、身体技能の向上をめざした学びを積み重ねていくこと  
 ○ゲームに主体的・協働的に取り組む中で、互いの良さを生かしながら積極的に活動に参画する姿。  
 ○教え合うことによって互いの技能を高め合う姿。  
 「教科の本質Ⅱ」…ゲームを楽しむために必要な攻め、守りにおける状況判断力を更新していくこと  
 ○多様な他者と一緒になって活動する中で、課題解決に向けて話し合い、合意形成を図ったり、意思決定したりする姿。  
 ○誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりする姿（受容、共感、敬意）

### (2) 一人一人の子供が本質を味わう学びのプロセスのデザイン

#### ①子供の実態

子どもたちは、1学期に「キックベースボール」の学習に取り組んだ。キックベースボールは、攻守交代型のゲームであり、必ず自分の蹴る順番が回ってくる楽しさがある。反面、もっとたくさんボールを蹴りたいという欲求や蹴る力を高めたいと感じている児童も多く見られた。これは、自分なりの学習のめあてに対する意識の芽生えと捉えたい。また、勝敗へのこだわりが強く見られたり、自分達なりのルール解釈の相違で衝突し合ったりする場面も多く見られた。まだまだ自己中心的な言動があり、他者への意識も薄い低学年期の特徴が顕著に現れている素直でかわいい児童達である。技能面では、投力を取り上げてみると個人差が大きく、全体的には低い傾向にあると感じている。

#### ②「包摂的（本質的）かつ切実（個別的）な課題設定

シュートボールの面白さは、誰もがシュートできるチャンスがあることと捉えている。ボール保持者が自由に走り回れることから、攻防のバランスを考えると明らかに攻める方が有利なゲームとなる。よって本単元の中心的学習課題は「いかにシュートチャンスを作ることができるか、シュートチャンスをつくらせないか」に焦点化できるだろう。

単元始め「シュートが良く決まる場所を見つけよう。」の課題では、「なるべくリングの近くの方が入りやすい。」といった気づきがあり、「リングに近くても相手にマークされたらなかなかシュートが打てない。」といった新たな気づきに派生した。相手のマークをいかに外してシュートできるかと子供達に投げかければ、フェイ

ントの動きやパスを絡めたチームの動き方に着目するようになった。また、シュートを打ってもなかなかリングに入らないから、もっとシュート練習したいといったチームも見られている。

### ③多様な解決過程を支援する学習環境

#### ○技能（投げる・捕る）の高まりを一人ひとりが実感すること

そのために、全員がゲームを行う上で必要な基本動作に慣れ親しむ場と、時間を保障する。

- ・「ボールと仲良し」＝単元の前半では、一人ひとりがボールと触れ合う時間を十分に確保し、二人で遊ぶ、三人で遊ぶ、チームで遊ぶというようにボールと自由に遊ぶ中で、必要な技能を高めていく。
- ・「ミニゲーム」＝チーム対抗のリングシュートゲームを単元後半から導入し、結果を可視化することで、技能の高まりや課題を明確にさせる。またチームでのかかわりに関心をもたせる。

#### ○動きづくり（ボールをもった時、持たない時）を通して仲間とかかわるおもしろさを実感し、高め合うこと。

そのために、「シュートチャンス」への問いをゲーム中にフィードバックしたり、振り返りの視点としたりする。また、振り返りカードに個人の気づきをまとめて表現し合い、仲間と共有させていく。



図1 学習の振り返りカード

- ・一人では勝てない
- ・仲間と連携しよう
- ・パスを出そう
- ・声をかけ合おう

- ・新たな動きの表出

「わかる」

「できる」

### ④解決過程への批判的な振り返り

とすると教師は、得点場面に絡めない児童が活躍できるようなルール（全員シュートでボーナス得点など）を提示したりする。授業後、そういった子に個別に話を聞いた。すると、シュートそのものよりも、チームで動きを教え合ったり、作戦として勝利への役割を担ったりすることが楽しいと感じている子が少なくないことに気付かされた。シュート技術が低い子にとって、チームへいかに貢献するか、そこに活躍を実感している子も存在しているのである。

### 3. 実践の実際

(1) 単元名 「シュートボール」

(2) ねらい

○簡単なボール操作やボールを持たない時の動きによって、攻めと守りのあるゲームをすることができるようにする。 【知識及び技能】

○簡単な規則を工夫したり、攻め方や守り方を決めたりすることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

○運動に進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気をつけたりすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

(3) 単元計画 (全9時間計画)

第1次：学習の進め方やゲームのルール、マナーを理解し、試しのゲームを行う・・・4時間

第2次：チームの動き方を工夫し、リーグ戦を行う。・・・・・・5時間

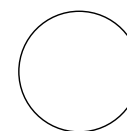
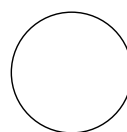
(4) メインとなるゲーム

#### 【はじめのルール】

- ・試合時間は前後半各4分。3人対3人で行う。(5～6人×6チーム編成)
- ・ボールを持って自由に走ることができる。サイドライン、エンドラインあり。
- ・円の中に入ってシュートしてはいけない。
- ・守りも円の中には入らない。ただし、相手のシュートミスしたボールが円内に転がっているボールは中に入ることができる。
- ・ボールを持っている人に触ることはできない。
- ・相手を押したり、ぶつかったりしない。
- ・落ちているボールを同時に相手同士で拾った場合はじゃんけん。
- ・円内のセストボールのリングに入ったら1点。
- ・得点が入ったら入れられたチームのボールですぐに再開。

#### ☆つけ加えたルール☆

- ・誰もがゲーム最初の得点は2点。帽子を白から赤に変える。
- ・円のまわりをぐるぐる回って、時間稼ぎをしない。
- ・前後半6分にする。



(5) 実際の指導と児童の変容

第1時では、セストボールのリングにシュートするには、どんな投げ方がよいのか試してみようと投げかけた。サッカーのスローイングのように両手で頭の上からシュートする子、両手で下からアンダーパスのようにシュートする子、バスケットボールのチェストパスのようにシュートする子などいろいろと試行錯誤している様子が見られたが、なかなか思うようにリングに入らない。リングの高さを少し下げで行うこととした。試しのゲームでは、ボールを保持したら相手サークルに向かって元気よく走り、シュートを試みる様子が多く見られた。

第2時では、シュートが決まりやすいのはどんな場所か試してみようと投げかけた。なるべくサークルに近い場所の方が入り易いとの予想を立てて試しのゲームを行ったのだが、相手の守備があつて思うようにシュートができない状況も見られた。相手のマークを外すためのフェイントの動きやパスを回す動きに気づき始めたチームも見られ始めた。

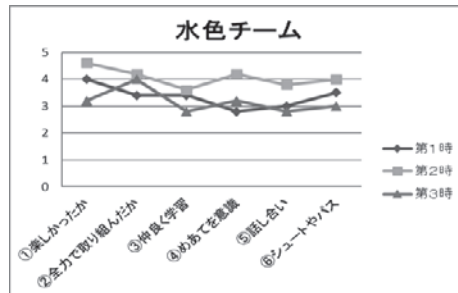
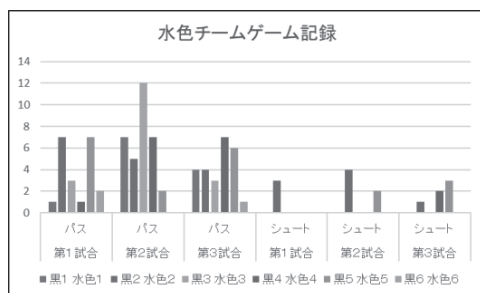
第3時では、攻め方や守り方のポイント探しを意識して試しのゲームを行った。学習後の振り返りでは、シュ

ートする人の反対側に味方がポジショニングすることで、シュートが外れたボールを保持しやすいことに気づいたチームが多かった。また、速攻するために一人守備をせずに相手サークルの近くで待ち、ロングパスで得点につなげようとする発言もあった。守り方では、マンツーマンで必ず相手を決めてマークするといった発言も見られた。上述した図1の振り返りカードにもそれらの記述が見られるように、ゲームでの動き方としてボールを持った動きとそうでない時の動きを理解し始めた子が多く見られた。

第4時では、初めのルールからの変更点を出し合い、次時からのリーグ戦に向けて共通理解を図りながら試しのゲームを行った。セルフジャッジによるゲームのため、シュートの際、少し足がサークルに入った等は、明らかに意図的ではない場合は教養範囲とすることで合意した。また、勝っているチームがわざとシュートを打たずに時間稼ぎするようなプレーもフェアではないとのことからお互いに控えようということで合意形成を図った。

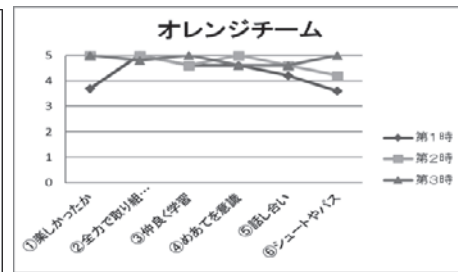
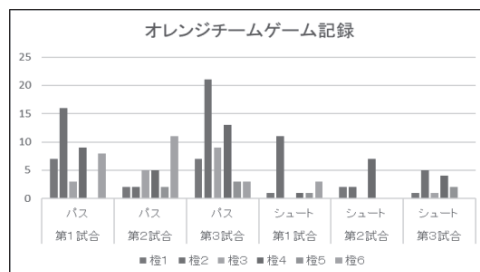
第5時から総当たりのリーグ戦を1試合ずつ行った。シュートコントロールや味方への早回しパスの技能を高めるためのミニゲームを行った。各チームサークル周りから2分間で何本シュートが決まるかを競う。シュートする順番をあらかじめ決めておくことで、リングに入れるといったボールコントロール以外に、次シュートする人へのボールの受け渡しや、手渡しから素早いパスに変わったり、リングを外したボールを受け取るためのポジショニングやカバーリングの仕方に変化が見られたりするようになった。

右の図②はリーグ戦で1試合も勝てなかったチームのゲーム記録と授業後のアンケートフォームの結果である。シュートを決めた児童が少ないこと、勝てないと楽しさやチームの雰囲気良くないと感じる児童が見られる。



▲図② 水色チームのゲーム記録と学習後のアンケートフォームの結果

一方、図③は、リーグ戦で1位になったチームのゲーム記録とアンケートフォームである。第3試合ではチームのメンバーの多くがシュートを決める



▲図③ オレンジチームのゲーム記録と学習後のアンケートフォームの結果

#### 4. まとめ

体育科の本質に迫る授業づくりを柱に本実践を試みた。シュートボールの解決課題を「シュートチャンスをいかにつくるか、つかせないか」と捉え、子供達との共同作業で単元を展開することができた。ただ、リーグ戦に入ってから、チームの勝利のために技能の高い子ばかりがシュートをするような傾向も見られた。誰もが活躍することができるようなゲーム作りのために、ルールをどのように提示するのも考えていく必要がある。また、シュートを打つことができても決まらないシーンも多く見られた。セストゴールリングへの投げ入れが、2年生の実態に合っているのかについてももう少し深い検討が必要であろう。



写真1 相手をかわす動き

# スペースを生かした攻め方の面白さを味わうゴール型の学習

## ー第3学年「3D2D フットスライダー」の実践ー

隈部 文

### 1. 課題意識

サッカーは、世界中で親しまれているスポーツである。ボールがあれば簡単に始められることから誰でもどこでも気軽にできるため、その競技人口も多い。また、スポーツの大きな祭典と言えばオリンピックを思い出すことが多いが、同じく4年に一度行われるワールドカップもサッカーの世界大会として有名である。

本単元では、ゴール型ゲームの中でも技能が難しい足を使ったゲームに挑戦する。足を使ったゴール型ゲームは、ボールをコントロールすることが困難なため、ボールをパスするゲーム戦術学習を深めていくことが手を使ったゴール型ゲームよりもハードルが高い。前単元で行った手を使ったゴール型ゲーム「ハンドボール」では、空いているスペースに走り込むことでパスをもらい、ゴールまでボールを運んでシュートすることができた。ゲームの特性であるスピーディーな攻守の切り替えによって速攻をしたり、パスで相手をかわし、シュートをしたりすることを味わうことができた。

今回の授業では、誰もが活躍できるための工夫として、フットホッケーという、床を滑らせて扱う新しい教具をボールとし、ボールを扱いやすくする。このフットホッケーは、素材も柔らかく蹴りやすいだけでなく、転がり続けるサッカーボールと異なり動きが制限される。また基本的にボールが宙に浮かず二次元になり、ボールをける難しさを軽減することができる。このフットホッケーの教具を使用することでより多くの児童が、状況判断や戦術的实践などゲームの戦術学習の面白さを体験できることを期待している。

### 2. 研究テーマとの関連

#### (1) 体育科の本質に迫る単元づくり

体育科の本質に迫るために捉えた今回のゲームにおける面白さは、「床を滑らせる平らなボールを仲間とパスをつないでゴールまで運ぶ」ことである。地面を這うようなスピーディーなボール運びができるようになることが他のゲームにはない特性である。その面白さを味わうためには、ボールをゴールまで運ぶために素早くスペースに動くことが求められる。どこに動けばいいのかわからない子供に見えないスペースを見えるようにするためのゲームを設定した。まず、「足でボールを扱うこと」と「パスをつないでゴールまで運ぶ」ゲームであることだけを提示し、はじめの規則から3-2の実態に合わせて規則を変えていくことで、より楽しいゲームになるように振り返りの時間を充実させていく。チーム編成から子供達の意見を取り入れ、学習が進む中でも変更が自由にできるようにした。単元の前半では、振り返りの中心は規則になる。3-2のみんなが楽しいゲームになるようにするためにどのように規則を変えていったらいいのか、探求的に学んでいく。

単元の後半には、どうしたらパスがつながってゴールまで運ぶことができるのかを追究していくことにした。子供たちに実際には見えないスペースを視覚化するために言葉で伝え合ったり、図式化したり、実際に動いたりすること、得点につながる攻め方を学級全体で共有することで、全員が共通の言葉やイメージをもって活動できるようにする。一つの攻撃パターンを作戦として捉え、意図的に再現できるようにすることが実現できれば、これからのゲームの、とりわけゴール型ゲームの学習においてより深い面白さを感じることができであろう。まずは、スペースを見つけることから始まり、そこに体を動かしていく。そしてそこでパスを受けて得点できるようにするといった一連の状況判断をできるようになることが、このゲームの面白さを追求できることにつながる。本単元を通して規則を自分達に合わせて作り変える姿勢や得点につなげるためにチーム一丸となって動きを高めていく言葉掛け等、自治的集団の育成につながり、他の学校生活の場面でも生かされることを期待している。

## (2) 一人一人の子供が本質を味わう学びのプロセスのデザイン

上記のことを味わうための学びのプロセスのデザインとして6つのことを手だてとして設定した。

### ①学級全員が活躍できる規則づくり

今回のゲームは、サッカーとホッケーを足したようなゲームになるため、固定化された動きのイメージがあまりない。その分、みんなで話し合っ、学級の実態に合わせて、規則を変えていきやすい。はじめに示した規則は、体育館で作れる最大のコート数が3つのため、チーム数も6にすることである。(3年生で行った今までのゲームは8チームの4コート制) また、足を使ったゴール型ゲームのため、フットホッケーやわらかパック(TOEI LIGHT)を足で蹴って扱うことは伝えた上で、チーム編成から話し合っ決めていった。

### ②戦術を高め実践する工夫

学習カードに、どこのスペースに走り込んだら得点につながったのか、可視化できるようにチームカードに記録をする。記録するのは、試合に出ていないメンバーが行う。どこでパスがもらえたのか記録することでスペースの視覚化につながり、運動が苦手な子供もよい動きを自分のプレーにつなげやすい。また、感覚だけでできていた子供にとっても客観的に自分のプレーを理解することができる。

### ③誰もが活躍できるための宝箱の活用

初得点を5点にする。(2点目以降は1点)その際に視覚化できるように、宝箱は列ごとに色を変え、誰が何点取ったのか分かりやすくするようにする。また、相手チームにも分かりやすいように得点した子供は帽子を赤色に変えて視覚化する。得点をした子供は赤色に変える。

### ④Teams を活用した振り返りの充実(授業外)

毎時間の振り返りを Teams の返信機能を使うことでどのチームの記録も誰もが見ることができる。チーム内の共通理解はもちろん、他のチームのよい所を見ることができ、自分達のチームに活かすことができる。また、Teams で動画を共有したり、C o p i l o t を使って振り返りの記述を分析したものをフィードバックしたりと、活用方法を示すようにする。

### ⑤ボールを持たない時の動きを可視化

単元で行ったゴール型ゲーム『ハンドボール』の学習で出てきた作戦を、フットホッケーでも活用できるようにする。また、自分達が行った攻め方で有効だったものを全体に共有し、より多くの子供達が空いているスペースに意図的に動いてシュートにつなげられることを目指す。そうすることで、ボールを持たない時の動きの向上につながることを期待する。

### ⑥チーム編成の工夫

本単元は、集団対集団で行う領域のため、チーム力が勝敗に大きく影響する。そこで教室内の席も、フットホッケーのチームを元にした。チームのメンバーで給食当番や掃除当番も行い、学級活動全体を通して、絆を深めていくことがチームの団結につながり、チームワークを高めていくことを期待している。

## 3. 実践の実際

### (1) 規則の変遷

<はじめの規則> ※1時間目に提示(今までのゲームの学習で定番化している規則もあり)

- ・体育館3コート(コートの広さ 横8m×縦13m) ※本校体育館で取れる最大の大きさ
- ・6チーム(1チーム5～6人) ゲームは3対3の前後半制
- ・試合時間4分(前半4分 後半4分)
- ・得点をした人が宝箱に点数を入れる
- ・初得点5点(ゲームごとにリセット)、2点目以降は、1点ずつ

【変更された規則】

| 思いや願い、困り感                           | 変更点                                                  |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------|
| なるべく多くの人がボールに触れるようにしたい              | 直接シュートはなし⇒パス 1 回                                     |
| パスが出せない                             | ボールを持っている人のボールを取ってはいけない                              |
| ゲームをたくさんしたい                         | 見ている人がボールを横から出たボールを取って渡してあげる                         |
| 嫌な気持ちになる                            | 暴言をはかない(あおりもなし)                                      |
| コートから出たボールはどっちボール？                  | 出した相手チームからキックイン                                      |
| ラインからボールが出たかどうかでもめる                 | ラインに触れたら出た                                           |
| 始めのパスをカットされてしまい、前に進められない            | パスを渡すまでは、お互い自陣のコートから出ない                              |
| コーンのある場所にシュートした時にゴールかどうか<br>がわかりにくい | コーンに当たった⇒ボールが内側に入ったらゴール<br>ボールが外側に行った×<br>まっすぐはね返った× |
| ボールを抑えていたらパスが出しにくい                  | ロックしたら取りにいけない⇒パスは 5 秒以内に出す                           |
| ロックした後なかなかパスが出せない                   | パスを出す人を守らない⇒2 m 離れる                                  |
| 作戦を聞かれて対戦を変えられた                     | 他のチームの作戦は聞かない<br>相手のメンバーを見て変えない                      |

(2) ボールの種類

今回のゲーム作りを考える際に、浮かないボールを探したところ 2 種類のボールが候補として挙がった。一つ目は、TOEI LIGHT 社の『フットホッケーやわらかパック』で、もう一つは EVERNEW 社の『ソフトスライドサッカー』である。特徴は以下の通りである。重さや形、材質はほぼ変わらない。そのため、今回は重さの違いに目を付けて、『フットホッケーやわらかパック』を購入した。なぜなら重い方が浮かないため、よりプレーしやすくなると考えた。重い方が滑り過ぎず、空いているスペースへのパスも期待できる。

これまでのゲームを通しての子供達の感想は、「浮かないボールは恐くない。」「安心してプレーできる。」「丸いボールに比べて、転がり過ぎないので、ゴール前に出しやすい。」「蹴る面が広いので、当てやすい。」「パスを止めやすい。」などである。一方、あまり良くない印象としては、「思ったよりも飛ばない(遠くにいかない)。」「上から押さえつけようと思うと通り過ぎてしまうことがある。」など扱いにくさはあまり感じないようである。ただ、何人かの子がボールの上に偶然足が乗ってしまい、バランスを崩して手や膝を強打することもあったので、危険性を十分共有し、気をつけたい。

| 商品名     | フットホッケーやわらかパック                                                                      | ソフトスライドサッカー                                                                           |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 会社      | TOEI LIGHT                                                                          | EVERNEW                                                                               |
| 直径      | 約 30 c m                                                                            | 約 29 c m                                                                              |
| 高さ      | 約 8 c m                                                                             | 約 8 c m                                                                               |
| 重さ      | 約 400 g                                                                             | 約 265 g                                                                               |
| 値段(税込み) | 2750 円                                                                              | 2350 円                                                                                |
| 形       |  |  |

第1時 1月16日(水) 学習課題：3D 2D フットスライダーを知ろう

前単元のハンドボールが終わった時に、チーム力に差が出てしまっていたため、足を使ったゴール型ゲームを行うことだけ伝えた上で、その日のうちに新しいチームを話し合っで決めた。子供たちにはこのゲームはフットサルとフィールドホッケーの動画を活用し、その二つが合わさったようなゲームということ、動画を活用しながら見て理解できるようにした。そのあと実際にゲームを行った。(1ゲーム)やってみたあとに、はじめの規則から学級にフィットするように意見を出し合いながら確認を行った。第一時を終えての振り返りで、子供達のこのゲームに対する思いや願いを forms に入力してもらった結果を『UserLocal AI テキストマイニング』を使って要約したのは以下の通りである。

1. シュートとパスの向上\*\*：「シュートとパスがうまくなりたいです。」という願望が強調されており、特にパスの精度を高めたいという意欲が見られる。
2. \*\*パスの戦略\*\*：「次どこにパスしたらいいかが分かりやすくしたい」と述べており、パスをつなげるための戦略や判断力の向上を目指している。
3. \*\*チームワークの重要性\*\*：「色々な人と協力してパスをつなげていくことです。」とあり、チームメイトとの連携を重視している。
4. \*\*得点への意欲\*\*：「もっとたくさんシュートを決めれるようになりたいです。」という表現から、得点を増やすことへの強い意欲が感じられる。
5. \*\*守備とミスの回避\*\*：「オウンゴールをしないようにしたいです。」という反省や目標があり、守備やミスを減らすことにも意識を向けている。全体として、技術向上やチームプレイの強化、得点力の向上、ミスの回避を目指す意欲が表現されている。

第2時 1月20日(月) 学習課題：変えた規則で楽しくゲームをしよう

実際のゲームを通しての困り感について「みんなが楽しくなるように考えていこう」という意識で話し合った。自分や自分のチームだけが楽しめるようなものにするのではなく、より多くの子供が楽しくなる視点で規則を変えていったほうが楽しいと感想を述べた子供がいた。今までのゲームの学習を積み重ねてきたことで少しずつ公平性や協調性が言動に表れるようになり、みんなが楽しくなるゲームへの追究を行えるようになってきた。



図1 記録を取っている様子

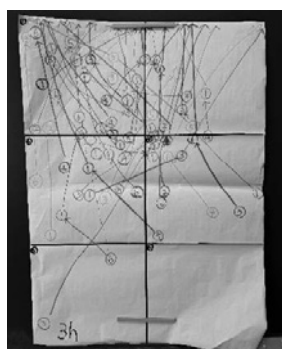


図2 得点の軌跡

第4時 1月24日(金) 学習課題：みんなが得点できる攻め方を考えよう

前時の振り返りで、「ボールをパスするまでにカットされてしまうと上手くボールをけることができない」という声が上がった。そこでボールを持ったら、一度ボールを踏みつけ、「ロック」と言ったら、5秒間は取りにいけないという規則を追加した。そうすることで安心してパスを出せるようになった。まだまだボールに固まってしまうたり、近くにボールをもらいに来てしまったりする動きが多いので、離れた場所やゴール前に走り込む動きなどを広げることが意識できるとボールをもらえることややはり速い攻めをすることでスペースを作りやすくなることをみんな

第3時 1月22日(水) 学習課題：みんなが点をとれる攻め方を考えよう

この時間からゲームの記録をつけた。自分達の攻め方を視覚化することによって、振り返りをする際に次の攻め方を考える手がかりとしていた。チーム毎の振り返りの時に記録をもとに話し合うことにより、より効果的な動きのプレーについての発言が見られるようになった。

などで共有した。

第5時 1月27日(月) 学習課題：みんながシュートを決められるようにしよう

この時間で学級の全員がシュートを決めることができた。ピンクやオレンジチームは、2次的な空間スペースを有効に生かし、意図的に攻める場面が見られた。その一方で、攻防の中でカットして即シュートする場面が増え、みんなで決めた「直接シュートはしない」規則についての共通理解が必要となった。そこで、カットしたあとすぐシュートせずに、パスの出どころがないか探っている子供の動きを紹介した。すると他の子がゴール前に走り込めば得点につながることに気付き、次のゲームで実践する姿が見られた。この動きはゲームの途中だけではなく、リスタートの時にも使えることに気が付き、水色チームでは、得点につながった。

第6時 1月29日(水) 学習課題：得点につながる作戦を考えよう



図3 ロックしたボールに集まる様子

本時では、子供たちの動きが前時と比べて大きく停滞してしまった。その原因は、ボールを止めた人のところに、守りがすぐに接近できるようになり、パスが出せなくなることが増えたことによるものだった。せっかく空いているスペースに走り込んでも得点に繋がらない場面が多く見られた。子供の発言から、ゲームスペースが狭い上に、スペースも動きも制限されてしまうことが挙げられた。

第7時 2月 1日(土) 学習課題：スペースを使ってシュートを決めよう

前時の振り返りから、スペースに動いた子に少しでもパスがつながるように、守りは、ロックをした人から2m以上離れ規則を1つ追加した。また、パスがつながるには、ロックからパスへの切り替えや守りから攻めへの切り替えを早くすることを全体で共有した。これにより、前時よりも攻守の切り替えが早くなり、スペースを生かした早いパス回しによる得点ができる姿が見られた。

第8時 2月 5日(水) 学習課題：スペースを使ってシュートを決めよう

本単元最後の授業ということを知っている姿がみられた。チームで勝つための作戦や、全員得点を意識した声掛けなどが増え、小学校3年生とは思えないくらい白熱したボールの奪い合いといった攻防が見られた。単元の始めの頃には空いているスペースを意識できなかったが、本時では空いているスペースに移動し、パスを受けてシュートができるようになった子供が増えた。第8時の子供達の振り返りを要約したものは以下の通りである。

1. **試合の結果と喜び**：「今日が最後でシュートができなかったけど1回勝てたのがうれしかったです。」試合での勝利や得点が嬉しかったことが強調されています。
2. **チームの成長**：「今までより、高い得点をとれて、前よりも多くの人が点をとれました。」チーム全体の成長と得点力の向上が見られたことが述べられています。
3. **個人の成果**：「今までで一番点を取れました。28点です。」個人としての得点記録の更新が嬉しかったことが記されています。
4. **戦術的な学び**：「パスをもらう人は、動いてスペースを探すといいと思った。」試合を通じて得た戦術的な知見や、パスやシュートのタイミングについての学びが述べられています。
5. **全体の満足感**：「今日は、全員がとくてんをとれました。」チーム全体が得点を挙げられたことに対する満足感が表現されています。全体として、試合を通じての喜びや成長、学びが強調されており、特にチームワークや個人の技術向上に対するポジティブな感情が伝わってきます。



図4、5 守りをかわしスペースに走り込んでいる様子

#### 4. まとめ

この中学年の足を使ったゴール型ゲームの実践を通して、2つの成果があった。一つは、みんなが楽しめるゲームをめざして規則を工夫する議論を子供たちとしたことで、運動が得意な子供だけが自己満足するのではなく、運動が苦手なチームメイトへの思いやりや相手チームに対して配慮する態度が、学級全体に生まれた。それにより、学級全体がゲームを楽しめるように変容していった。二つ目は、教具を球体から円柱のものに変更したことにより、ボール操作技能を簡単にすることができたことで、ボールを持たない時の動きにも視野を広げて学習を行うことができたことである。ボール操作が簡単になったことで、球体のボールの操作が苦手だった子供も、現在もっている技能でゲームを楽しむことができた。その結果、みんなが積極的にボールをもらうためにスペースに動こうとする姿が見られた。第1時と第8時の振り返りを比較してみると、単元の始めのうちは個人の動きに限定する記述が多く見られたのに対して、単元の終わり頃には、個人の動きだけでなく、チームメイトのプレーやチームの作戦を振り返ったりする記述が多く見られた。つまり、本単元における集団対集団の学びを通して、子供たちが、ボール操作技能だけでなく、ボールを持たない時の動きを意識したり、個々の良さを認め合ったりすることによってチーム力が高まる経験をすることができた。また、今回提案した新しいフラットなボールは、汎用性が高く、他の足を使ったゴール型ゲームにも活用できることを今後の実践でも検証していきたい。

課題としては、子供たちがスペースを生かした作戦を立てたり、ゲームで作戦を実行できたりしていても、得点に繋がらないと自分の動きの良さや成長を認められなかったことである。例えば、相手チームの守りが固いと、パスの出どころがなかなか見つからずパスがカットされてしまったり、なかなか得点圏までボールを繋げられなかったりする事があった。その原因の一つに、ゲームスペースが狭かったことがあげられる。また、3年生の発達段階では、どうしても得点にこだわってしまう傾向があり、得点できたかどうかでプレーを評価する子供も見受けられた。今後は、自由記述の振り返りだけでなく、「子供たちがスペースを生かした作戦を立てた」や、「スペースを生かした動きをした」など、このゲームの特性に対する項目を明記し4件法で評価することで、子供も視覚的に分かる形成的な評価によって実践を検証していく必要があるだろう。

# 運動の面白さを追求するネット型教材の検討

## ー第6学年「ソフトバレーボール」を通してー

武藤 凌平

### 1. 課題意識

小学校体育におけるボール運動ゲームは「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つの型に分けられる。さらにネット型は攻守一体型（対人ネット型）、連携プレイ型（集団ネット型）に分類され、バレーボール、あるいはそれを簡易化させたソフトバレーボールは後者である。バレーボールは、1895年ウィリアム・G・モーガンによって「老若男女、誰もが楽しめる室内スポーツ（ボールゲーム）」を目指して考案されたものである。誰でも楽しめるゲームであることから、ルールや用具の工夫次第で、小学生でも十分にゲームの面白さに触れることができるだろう。

また、ソフトバレーボールの面白さは、ボールを「相手コートに落とす」攻撃と「自コートに落とさせない」守備の攻防の連続にある。そのことを前提にしながらも、自陣で攻撃を組み立てる連携プレイが要求されるゲームのため、「セットを経由した攻撃を生み出す役割行動」が最大の学習ポイントになるだろう。偶発的な得点からいかに意図的・戦術的なゲームへ様相を変容させ、高次の「面白さ」へと導くことができるかが重要である。

本単元では、「誰でも楽しむことができる」ことを担保しつつ、ゲームの規格（ネットの高さやボールの重さ）を児童に適合させるとともに、ゲームの中で要求される判断（意思決定）を易しくすることにより、児童がゲームの特性に触れ、運動の面白さを追究できるようにしたい。

### 2. 研究テーマとの関連

#### (1) 体育科の本質に迫る単元づくり

ボール運動領域では、ルールや場の設定によってゲームの様相が大きく変化する。ネット型（連携プレイ型）の特性を十分に味わい、本単元での学びの中心となる意図的・戦術的な動き方を生み出すゲームを展開するために、以下のよう

表1 本単元のルールや場の設定

|      |                                                                                                                                                              |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チーム  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・1チーム男女混合4～5人。</li> <li>・ゲーム人数は4人。</li> </ul>                                                                         |
| 時 間  | ・7分間（各チーム2試合）                                                                                                                                                |
| 審 判  | ・相互審判                                                                                                                                                        |
| サーブ  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点に関係なく交互に行う。</li> <li>（チーム内で順番に回していく）</li> <li>・中央付近から投げ入れて行う。</li> </ul>                                           |
| リターン | <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートに4回以内で返球する。</li> <li>・1回目はじく、2回目キャッチ、3回目キャッチ、4回目ボールを手ではじいて相手コートに返球。</li> <li>・同じ人が続けて2回ボールに触ってはいけない。</li> </ul> |
| 得 点  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートにボールが落ちたとき1点。</li> <li>・相手にボールが当たってボールが落ちたとき1点。</li> </ul>                                                      |

|         |                                                                                                                           |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ローテーション | <ul style="list-style-type: none"> <li>・サービスごとにローテーションをする。</li> <li>・コートに出ていない児童は、動画を撮影する。</li> </ul>                     |
| コート     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンコート3面（縦約13m、横約6m）</li> <li>・ネットに触ってはいけない。</li> <li>・ネットの高さは170cm</li> </ul> |
| ボール     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・モルテンソフトバレーボール100g</li> </ul>                                                      |

ゲーム人数は、コートの広さを考慮すると3人か4人が妥当であるが、4回触球というルールや、作戦の幅を広げるために4人とした。相互審判にすることで、「入った」「入っていない」など、相手チームとの衝突が増えることが予想される。昨年度の実践でも、相手チームと口論になり、後味の悪いゲームになる場面が散見された。審判を付けることでその衝突を回避することができるが、曖昧なプレイの時に両チームがどのように合意形成し、お互いの納得解を導き出すのかも重要である。衝突することを前提に置きながら、あえて相互審判でいきたい。サーブは個人の技能による得点に過ぎず、今回の学習では、チームでの連携の中で、どのように身に付けた技能を発揮するかが重要である。そのため、サーブは投げ入れで行い、サーブでの得点は認めないこととする。意図的・戦術的な動きを実現するためには安定したセット（トス）が必要不可欠である。しかし、このトス技能は、ボールの落下地点を予測して動き、頭上で捕らえてはじき出さなければならない上に、ゲーム中に行われるトスは、レシーブされたボールの来る方向とは異なった、ネットに平行な軌道へと体をさばいて転換させる必要があることから、求められる技能のレベルが非常に高い。トスの技能のレベルの低さが、意図的・戦術的な攻撃を阻害する要因になることが想定されるため、2回目の触球をキャッチにし、ルールを緩和する。

また、ネットの高さは児童全員がアタックをすることができる上に、児童によってはブロックもできる高さに設定することで、ブロックをかわすための戦術を誘発する。また、ボールの重さは適度な滞空時間と操作のしやすさを考慮して、100gのビニール製ボールを使用する。候補にしていた50gのボールでは、滞空時間が長すぎるため、スピーディーな攻撃を展開しにくく、ゴム製のボールでは、滞空時間が短く、高いボール操作技能が必要なため、今回のボールが適切であると判断した。

## （２）一人一人の子供が本質を味わう学びのプロセスのデザイン

単元前半では、単元後半での意図的・戦術的な動きにつながる基礎的な動きや知識の定着を図る。具体的には、「役割行動」「ポジショニング」「ボールをもたないときの動き」である。様々なポジションや役割を経験させるためにローテーションを取り入れ、児童各々の得意なことや苦手なことを振り返らせる。単元後半は、自己やチームの課題の見取り、解決方法の工夫・調整、振り返りを児童に委ねたい。単元前半で学んだ内容を基に、「相手コートにボールを落とす」「自分のコートにボールを落とさせない」ための作戦を立てさせる。相手のブロックをかわすための連動した動きや、自コートのスペースを埋める動きなどを中心に作戦を考えさせたい。また、1単位時間の流れをチームタイム①→ゲーム①→チームタイム②→ゲーム②とすることで、ゲーム間でプレイの調整をすることを促していく。

## ３．実践の実際

### (1)単元目標

- ・ゲームの行い方や戦術を理解するとともに、攻撃と守備の技能を身に付け、戦術を活かした意図的な動き方ができる。（知・技）
- ・自己やチームの特徴に応じた有効な戦術を考えたり、課題の解決方法を工夫したりすることができる。（思・判・表）
- ・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。（態）

## (2)学習の流れ

### 第1次 オリエンテーション (1時間)

- ・ ルールの確認、修正
- ・ 学習の進め方の確認

### 第2次 共通課題を設定して、課題解決を目指す (3時間)

- ・ すばやくパスを回して、有効な攻撃をするためには、「ポジション」「役割分担」「ボールを持っていないときの動き」が重要であることを確認する。

### 第3次 チームごとに課題を設定し、課題解決を目指す (2時間)

- ・ 課題を解決する方法を工夫したり、有効な戦術を考えたりして、ゲームの中で意図的な動き方ができるようにする。

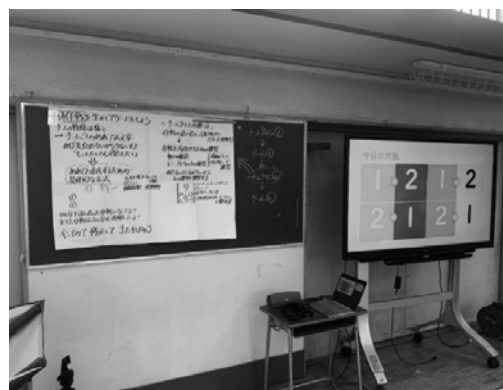


写真1 学びの履歴

## (3)分析

### 第1時「試しのゲームを楽しもう」

授業前に、アンケート調査を実施し、ソフトバレーボールの学習でできるようになりたいこと、どんな学習にしたかを記述させた。その結果を基に、単元を通して「みんなが協力してみんなが活躍すること」「戦術や作戦を生かしてゲームをすること」を中心課題に据えて学習を進めることを確認した。試しのゲームでは、チームの4人がボールに触れるように配慮するチームが多かったものの、ボールを持っていないときに棒立ちの児童が多数見られた。

試しのゲーム終了後は、ルールの修正を行なった。ローテーションを理解できていないチームがあったため、ローテーションの目的と方法を指導した。

### 第2時「ポジションや役割を考えよう」

前時の振り返りで「誰が打つのか、誰にパスをすればいいのか分からない」という困り感から、具体的な場面を動画で見せ、課題を設定した。役割を明確にすることによってスピード感のある連携が生まれた。仲間との距離感を大切にしたいポジショニングによって、誰がアタックを打つのが明確になった。

### 第3時「ボールを持っていないときの動きを考えよう」

セッターの動きが他のプレーヤーと異なることを焦点化するために、セッターとその他で、守備場面・攻撃場面のボールを持っていないときの動きを考えさせた。セッターは3球目にパスをもらい、ネット際からトスを上げるため、1、2球目のレシーブ、サポートには加わらないことや、アタッカーはセッターがボールを持ったら助走を取り、強いアタックが打てるように準備するなど児童の戦術的気付きを全体で共有した。

### 第4時「ボールを落とされないための方法を考えよう」

守りの際に必要な技能はブロック、レシーブである。ブロックやレシーブのコツを共有し、ゲームの中で活かせるように働き掛けた。振り返りでは、ブロックの背後に落とされることが多かったことから、守りの際のポジショニングを工夫する必要があることを共有した。また、自コートの空いているスペースを埋めるためにポジションチェンジする児童も現れた。

### 第5時「作戦を生かしてゲームをしよう」

今までの学習の中で気付いた、チームの特徴をもとにチームのめあてを立てさせた。そのめあてを達成するために、ゲームの中で具体的にどのように動くかを考えさせ、それをチームの作戦としてゲームの中で実行できるように働きかけた。

### 第6時「作戦を生かしてゲームをしよう」

攻撃・守備の作戦を考えて実際のゲームに生かすことを課題としたが、「作戦があることで逆に動きづらい」という声が聞かれた。多くのチームにとって本時の課題に切実性がなかったように感じた。「作戦を立てる」というよりも、「得点を決めるための方法を考える」のほうが課題として適切だったのではないかと考えた。

#### (4)評価

- ・赤1グループは、第5時「ミスをなくす」、第6時「フェイントをうまく使う」、第7時「ブロード攻撃」など、意図的・戦術的に攻撃を組み立てようとする高次の面白さを追求していた。
- ・黄色2は、レシーブがあがっても、キャッチができなかった。ネット型の特性を味わうことを目指すなら、黄色2はレシーブもキャッチでもよかったように感じた。本質を味わえるように、柔軟にルールを工夫することも視野に入れながら指導する必要がある。

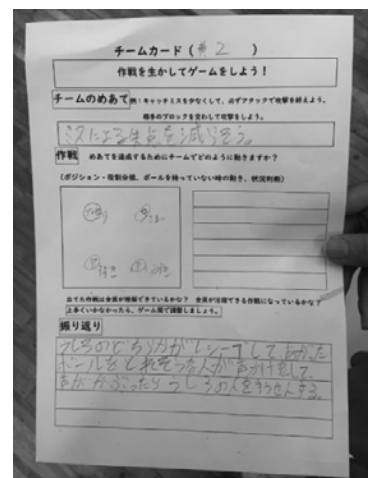


写真2 黄2 チームカード

## 4. まとめ

### ○ 体育科における「教科の本質Ⅰ」について

体育科の見方・考え方の文言からは「運動やスポーツの多様な楽しみ方」と考えるのが妥当であるが、「体育で何を学ばせるか」という視点で考えると「運動の特性」がキーワードになるのではないかと考えた。また、体育授業の中心とは「運動の課題解決過程」にあり、他教科との差異は「身体を通した運動の認識」（教科の本質Ⅰ）であると言える。すなわち、「運動の面白さの追究」とは、運動の課題性の特徴に応じた学び方を追究することといえるだろう。

ソフトバレーボールの面白さは、ボールを「相手コートに落とす」攻撃と「自コートに落とさせない」守備の攻防の連続にある。それを前提に、偶発的な得点からいかに意図的・戦術的なゲームへ変容させるかを目指した。また、ルールの簡易化により、「連携して攻撃を組み立てる」という運動の特性に触れることができた。

ネット型（連係プレイ型）の特性に触れられるように、単元前半では「ボールを持っていないときの動き」「役割」などを課題として提示。棒立ちだった児童も、運動の特性に触れられたが、「作戦」という概念が曖昧になり、必要感が薄くなってしまった。「作戦を立てることの価値」に触れられる指導が不足していたと分析する。

### ○ 体育科における教科の本質Ⅱについて

体育科は「わかる（各種目の挑戦課題）」と「できる（身体操作）」の間に大きな隔たりがある教科特性を有している。そこで、そこをつなぐための協働学習に鍵を見出したい。

近年、インクルージョン体育の実践例として「アダプテーション・ゲーム」の実践が増えてきている。アダプテーション・ゲームは、ゲームにおいてすべてのプレーヤーに最適な対戦レベルを作ることによって拮抗した展開をつくり、主体的な参加へと導くものである。他方、体育を教える教師が児童の「できない」を「できる」にすることを諦めてもいいのだろうか、また、ゲームがレクリエーション化することで、体育学習において真に児童に学ばせたい内容を学ばせることができなくなるのではないかと考えた。「共生体育」の潮流が強くなっている今、改めて「体育で何を学ぶのか」という教科の本質に立ち返って、体育の価値について再考する必要があるだろう。