

附属竹早小学校を地域の拠点とする公立校との共同実践開発 ～小学校体育科のゲーム領域の学習を通して～

- ◎彦坂 秀樹 (東京学芸大学附属竹早小学校)
○松田 恵示 (東京学芸大学健康・スポーツ科学講座体育科教育学分野)
佐藤 洋平 (東京学芸大学附属竹早小学校)
堀口 純平 (東京学芸大学附属竹早小学校)
渡邊 民雄 (東京学芸大学附属竹早小学校)
新濱 英貴 (文京区立礪川小学校)
堀内 大介 (荒川区立第七峡田小学校)
加藤 寛之 (立川市立上砂川小学校)
小島 大樹 (調布市立調布第三小学校)
鈴木 壮平 (杉並区立大宮小学校)
菅野 拓郎 (葛飾区立綾南小学校)

代表連絡先: hikohiko@u-gakugei.ac.jp

【キーワード】 ゲーム領域の学習 ゲーム学習の基礎基本 ゲームの開発 公立校と共同研究

1 はじめに

このプロジェクトは、附属竹早小学校が文京区の“地域の教育実践開発の拠点校”として、文京区小学校研究会体育部会のメンバーと、東京都小学校体育研究会ゲーム部会のメンバーと、大学関連の研究室とが共同し、附属竹早小学校の授業実践を研究の中心に据えながら研究を深めていくことを目的にスタートしたものである。附属小学校の児童は、様々な地域から通学しており地域の基盤は希薄である。地域に根ざした教育を標榜するとき、公立学校の実態を加味しながら研究を進めていくことは必要である。反面、附属小学校の独自性は、地域の研究リーダー校としての機能を発揮することにある。研究開発した内容を速やかに実践し、検証授業を繰り返して評価していける環境は、公立学校では実現しにくく、附属小学校ならではのよさといえる。附属と公立がそれぞれの独自性やよさを供出し合い、日常的に連携しながら授業と児童の姿や事実を通して実践的に研究を進めていくことは、現代的な教育課題に答えていくためにも大変有効なことである。

2 本プロジェクトの目的

子どもたちを取り巻く社会や家庭環境などの変化により、人間関係が希薄になるとともに、運動する子どもとそうでない子どもの二極化や体力の低下が問題となっている。そこで、集団対集団で勝敗を競い合う運動遊びとして位置づけられているゲーム領域学習を通して、友達とのかかわり合いを豊かにすることは、大変重要である。

このプロジェクトでは、この重要性に着目して研究領域をゲーム領域に絞り、本研究テーマを「友達とのかかわり合いを豊かにし、進んで運動に取り組むゲーム領域の学習」とし、研究をすすめてきた。ゲーム領域学習で所属する集団において、豊かな人間関係を築くことは、子どもたちの安心感に繋がり、自ら進んで運動学習に取り組む姿勢も身につけていくであろうと考えている。

3 本プロジェクトの実施

附属竹早小学校を中心として、文京区の小学校研究会体育部会と東京都小学校体育研究会ゲーム部会と連携して開発してきた「ネット型」「ゴール型」のゲームを中心に、授業記録、指導案、教師の手立て、子どもの毎時間の評価等を分析し、授業評価をしていく中で、指導書となるような「ゲームハンディブック」とゲーム領域の授業を行う上での教師の基礎基本、典型的なゲームの開発とその実践方法がわかるような手引きとして「ゲームの基礎基本とゲームの開発」を作成した。

(1) ゲーム学習の基礎基本

① 単元計画

ゲーム領域の「集団対集団で勝敗を競い合い、仲間と力を合わせる」という特性を踏まえ、ゲームに夢中になって取り組み、みんなが楽しめる規則を考える「今もっている力で楽しむ」段階から、ゲームを楽しみながら友達とともに勝つための作戦を工夫する「工夫して楽しむ」段階へ発展していくと捉え、単元計画を次のように考えている。

★単元計画★

段階	今もっている力で楽しむ。	➡	工夫して楽しむ。
学習活動	学習内容の確認		
	準備運動		
	ゲーム 振り返り① ゲーム 特性によって、ゲームの回数を変更します。		
振り返りの視点	整理運動		
	振り返り②		
振り返りの視点	学級全員が楽しめる規則・友達のよさ（技能、態度、思考・判断） 勝つための作戦（攻め方）		

② チーム編成

チーム編成では、児童一人一人が活躍できるように配慮することが大切である。

○どのチームも勝てるように力の均等なチームを編成する方法（主に、中学年向き）

<教師主導型> 教師が児童のリーダー性、態度、思考・判断、技能、協調性などの状況からみて編成する。（意欲の持続、チームとしての力の向上が見込まれるように留意する。）

○誰とでも仲良くできるようなチーム編成をする方法（主に、低学年向き）

☆ 生活班をそのままチームにする。

☆ 毎時間メンバーをくじ引きで替えてチーム編成をする。

☆ 誕生日順など、ある一定のルールに基づきチーム編成をする。

○チーム編成や対戦方式の工夫

段階ごとにチーム編成や対戦方式を替えて、様々なかかわり合いを経験できるようにする。

③ 学習カード

チームや自分を振り返るために使うものが、学習カードである。ゲームの学習では、チームのめあて（作戦）が個人のめあてにつながっていくので、主としてチームカードを使う。個人の振り返りには、体育ノートを使う。

☆学習カードの作成ポイント

- ・短時間で記入できるようにする。
- ・教師のねらいを明示し、児童がめあての設定に役立てられるようにする。
- ・次時のめあて（作戦）に役立つ振り返りができるようにする。

④ ゲームの審判

《相互審判（セルフジャッジ）の必要性》

どの児童も十分にゲームを楽しむためには、一人一人が規則をよく知ること、規則やマナーを守ることが必要になる。問題が起きた際、自分たちで話し合い解決していくことが必要になり、自分たちでゲームを作り上げていくという思考・判断や規範意識を身に付けていくことができる。さらに、相互審判を行うことによって、児童が自ら、規則の理解やその工夫に意識を向けることができ、児童が十分にゲームを楽しむことにつながると考えている。

⑤ 個に応じた評価と支援

チーム（クラス）全体を高めるためにも、授業中には、一人一人の学習状況を見取り、個に応じた支援をすることが重要である。教師はねらいに対して、児童一人一人の学習状況を見取り、適切に称賛し、児童にフィードバックさせていくことが大切である。

⑥ 振り返り

☆「振り返り」とは

教師の適切な指導のもと、問題を解決するために学級全体やチームごとに学習課題である規則の工夫を確認したり、友達のよい動き、チームの作戦のよさを広げたりして、高まるためのポイントを共有する学習活動である。

単元前半では、みんなが楽しめる規則の工夫や友達のよさに重点を置いて振り返りを行う。単元後半になるにつれて勝つための作戦や動きに着目させて振り返りを行う。

授業の最後では、チームでの振り返りの後に、全体での振り返りの時間をもつことで、教師が児童のよさを全体に広めることができる。

⑦ 授業後

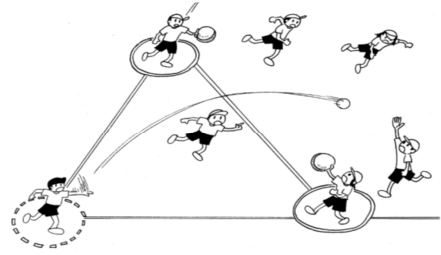
一人一人の学習状況を見取り、個に応じた支援をしていくために、授業後にも児童の評価を行う。また、ゲームの様相や学級の実態、児童の授業評価（形成的授業評価）、体育ノート、チームカード等を元に授業を振り返り、授業改善に役立てる。

（２）ゲームの開発

☆ベース取りゲーム

<はじめの規則>

- ・ 1 ゲームのイニング数：全員攻撃×表裏×2（回）
- ・ 1 チームの人数：6～7人 ※6（チーム）×3（コート）
- ・ ボール：スポンジボール（例 ソフティボール 90）
- ・ ベースの大きさ：半径 1 m ・ 塁間：15～20m
- ・ 勝敗：得点の多いチームの勝ち
- ・ 得点：ベースの到達するごとに 1 点で、2 塁まで
- ・ ゲームの開始：じゃんけんで先攻、後攻を決定
- ・ 競争方法：攻撃側は、円の中からボールを投げ、ベースに向かって走る。守備側は、転がってきたボールを捕り、ベースで太鼓を持っている仲間に向かって投げ、太鼓に触れる。（バウンドしてもよい）走者とボールのどちらかが速くベースに到達できるかを競う。
- ・ 1 人の攻撃は、アウトになるか、得点したら終了。塁には残れない。



☆ドーナツおに

<はじめの規則>

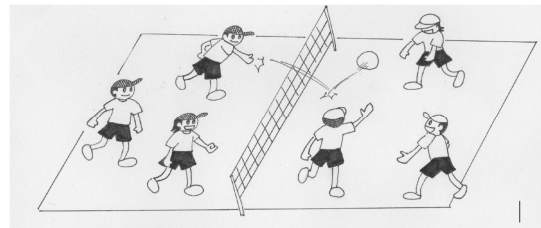
- ・ 1 チーム 4人～5人
- ・ コートは半径 4 m と 6 m の二重円（円と円の幅は 2 m）
- ・ 攻守交代で行う（2分 表裏）
- ・ 攻撃：宝を取ってもどれば 1 点（1 人で 1 回に取れる宝は 1 個）
 - ： タグを取られたらコーンまで行き「復活パワーアップ」と言ってからもどる
 - ： 宝を取ってもどるときにタグを取られたら、宝をもどしてコーンまで行き、再開する。
- ・ 守り：守りのゾーンの中は自由に動ける。



☆アタックプレルボール

<はじめの規則>

- ・ 1 チーム 4～5人 ゲームは 3 人で行う。
- ・ コートは、バドミントンコートを使用する。
- ・ ネットの高さは 70 cm
- ・ 1 試合 5 分。
- ・ サーブは自陣にワンバウンドさせてから相手陣に入れる。
- ・ ボールをワンバウンドさせて味方につなぎ、3 回以内で相手陣コートに返球する。3 回目は、自陣にワンバウンドさせずにノーバウンドでアタックすることができる。



4 成果と課題

ゲームの開発にじっくり時間をかけることができたため、規則がシンプルでわかりやすく、指導者が特性から外れずに支援をすることができる内容となった。今後は、体育を研究分野としている教員と体育を研究分野としない教員、双方の実践をさらに集積・分析して、誰もが活用できるゲームのモデルとして洗練していきたい。