

実践報告

今持っている力で取り組み，楽しみながら伸びていく 体育学習

— 小学校高学年のボールゲームの実践を通して —

田島 健太郎* ・ 堤 公一**

The Physical Education Learning that Lengthens in Spite of Being an Action,
Pleasure with Ability to Have Now:

— Through Practice of a Ball Game of Elementary School Upper graders —

Kentaro TAJIMA* and Kouichi TSUTSUMI**

【要約】

子どもの今持っている力に合わせ教具・場・ルールを工夫していくことで，今持っている力（本研究では，技能と思考力を抽出）を伸ばしていくことを目的としている。今回はバスケットボール型ゲームの実践において，教具・場・ルールをその段階で子どもに合わせて変更していった。その結果，速いパス回しからのランニングシュートをする姿や，どうやって相手より速く攻めるかを考え，試行錯誤していく姿などが表れ，今持っている力の高まりを見ることができた。

【キーワード】

今持っている力，効果的な攻め方

I はじめに

人は運動に意味や価値を見いだしている場合，誰に言われるわけでもなく自ら進んで取り組む。自己目的的に，学びたいから学ぶという内発的に動機づけられた状態である。このような状態を生むためには，学習者のレディネスに応じた学習を仕組む必要がある。レディネスに合っていない内容であれば，退屈や不安な状態となり，やろうという意欲は生まれない。

チクセントミハイ（2000）は自発的に行われる自己目的的活動の研究から，楽しみのフロー（発展的な流れ）のモデルを示した（図1）。フローとは目の前の活動に完全に没頭し，楽しさを感じている状態である。このように学習者のレディネスに応じた学習の内容をもって学習することでフローが生まれる。学習の内容がレディネスよりも低いと退屈し，高いと不安を感じる。フローはその中間で生じ，能力が高まるにつれてより高い課題で生じる。

この，学習者のレディネスに応じた学習を仕組むことを，今持っている力で取り組む授業づくりと捉える。ここで言う今持っている力とは，その運動に関する技能，志向性，思考力など，その運動に関するすべての能力のことをいう。

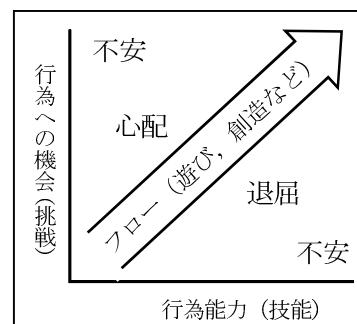


図1 フロー状態のモデル

*佐賀大学教育学部附属小学校

**佐賀大学教職大学院学校教育学研究科

この今持っている力で取り組む授業づくりは、運動が得意でない子どもにとってだけ必要なことではなく、運動が得意な子どもなど、どの子にも必要なことである。今持っている力で取り組む授業を仕組むことで、自分がやりたいことがはっきりし、どうにかしてやりたいと考えるようになる。そして、試行錯誤しながら自分なりの方法で運動に取り組み、問題を解決していく。このような経験を積むことで、その運動がもっと好きになり、積極的に関わろうとしていく。他の運動と出合ったときにも、今持っている力で主体的に関わっていこうという態度は発揮されてくると考える。

この今持っている力は運動の経験を積んだり、学習を進めていったりすることで常に変化していく。常に変化する今持っている力を把握し、それに合わせた学習の内容にしていくための手立てをとることでフローの状態（没頭し、楽しさを感じている状態）で伸びていくことができる（図2）。

このような考えで、運動が得意な子どももそうでない子どもも、全ての子どもが今持っている力で取り組み、楽しみながら伸びていく体育学習を目指していく。そうすることで、新たな見方が得られると考え、本テーマを設定した。

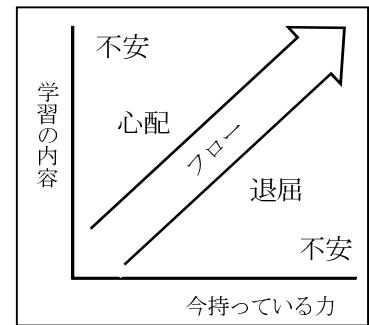


図2 今持っている力で取り組む授業のイメージ

II 研究の目的

本研究では、すべての子どもが今持っている力で取り組み、楽しみながら伸びていくには、どのような手立てをとることが大切かを探ることを目的とする。

III 研究の方法

本研究では、事業実践の中で、子どもの今持っている力を見取り、それに合わせた手立てをとっていく。その結果、子どもの今持っている力がどのように変容し、どのように伸びていったかを検証していく。

具体的には、教師の手立てを、用具・場・ルール工夫、教師の関わりの2つの観点から検証する。それに対する子どもの伸びを今持っている力の中のその運動に関する技能、思考力の2つの観点から検証していく。

IV 研究の実際

1 授業対象

対 象：F小学校 6年生 37名

単 元：ツインリングゲーム（ゴール型ゲーム）

実施期間：2016年6月～7月

2 単元と子どもの実態

バスケットボールは、1つのコートに敵味方が入り交じり、パスを用いて相手をかかわしながらボールを運び、高いところにある小さなリングにシュートして得点を入れ、勝敗を競い合うことが楽しい運動である。対象学級の子どもたちから見ると、シュートがたくさんできること、たくさん入ることが楽しい運動である。また、チームワークよくする、協力してするといったみんなで楽しみたいという期待が大きく、チームで意見を出し合って作戦を立ててやることも楽しい運動である。しかし、パスやシュートをたくさんすることに楽しみを感じているが、思ったところにパスやシュートをしたり、うまくキャッチしたりすることができていない子どもが多く、技能が高まることに

よりさらに楽しめると考えた。

牟田(2007)は、シュートがたくさん入るように、通常のバスケットリングの下にもう一つのリングをぶら下げ、リングの高さを下げて行うツインリングゲーム(図3)という運動を考案した。このゲームでは、ゴール下での動きがたくさん出て、スピーディーな連続性のある動きができるようにと考え、ゴール下のスペースを有効に使えるように、支柱を立てるのではなく、リングにぶら下げるという方法を取ってある。対象学級の子どもたちにも、シュートをいっぱい打ちたい、たくさん決めたいという思いが大きかったので、この運動をベースに行うこととした。



図3 ツインリングゲームの様子

子どもの実態から、チームとしての意識を高め、勝つための作戦を考えながらゲームを楽しむことができるように仕組んだ。動きのバリエーションを増やし、作戦につなげていくためにねらい1の段階から動きについて、ゲームの中での子どもたちのよかった動きを取り上げたり、パスを受けたらすぐに次のパスをすることや、パスを出したらすぐに動くことなどを指導したりしていくこととした。全員が数多くボールに触れる機会が持てるようにゲームは3人对3人にした。味方が3人ということでパスの選択肢を最小限にし、簡単にした。また、ボールを持っても3歩まで動けるというルールにし、ランニングパス、ランニングシュートの動きが出やすくした。動きながらのパス、シュートがあった場合には全体で取り上げ、価値づけしていくこととした。ねらい2では、勝つためにどう動いたらいいかをしっかり思考させるために、ゲーム間の話し合いや練習の時間を増やし、ゲームで行ったことをふり返り、次に生かすことができるようにした。(以下、表1に学習の道すじを示す。)

表1 ツインリングゲームの学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6	7	8
0	ねらい1				ねらい2			
45	シュートの仕方やパスのつながかたに慣れながらゲームを楽しむ				チームで作戦を考え、工夫しながら、ゲームを楽しむ			

V 研究の検証

本実践での手立ての有用性について、単元序盤・中盤・終盤での、とった手立てと子どもたちの技能の変容と思考力の変容を授業の様相・学習カードの振り返りから検証していく。

1 単元序盤の様子(1時目~2時目)

パスやシュートをたくさんすることに楽しみを感じていることから、その楽しみを精一杯味わえるように以下の手立てをとった。

(1) 用具・場・ルールの工夫

試しのゲームを行い、3つのボールで行ってみた(図4)。Aは、小さく軽いので片手での操作ができる。子どもたちは片手でのボール操作が容易にできていた。ゲームの様相として、軽く片手で行けるといことで、ボールを奪ったらその地点から思いっきりゴールめがけて投げるといロングシュート合戦の様相が見られた。また、パスでは片手で投げることで、パスのスピードが速く、ボールが小さいといことで、キャッチ技能が低い子どもがとることが難しいという状況も見られ

た。B, Cは、大きいことから片手での操作はあまり見られなかった。その反面、ロングシュートもあまり生まれず、パスをつないで運ぶという様相があった。ボールが大きく、パススピードもそれほど速くないということもあり、Aに比べると、キャッチはしやすそうであった。BCを比べると、Cが跳ねるといことで、シュートしてリングにあたったときに跳ねてリングの外に出やすく、Bの方が跳ねずにそのまま入りやすいという状況が見られた。



図4 試した3つのボール

このことから、全員が数多くボールに触れる機会が持てるよう、一人が活躍するゲームではなくチームとして活動できるゲームにすることと、ボール操作（特にキャッチ）に苦手意識を持っている子どもも安心して参加できること、できるだけたくさんゴールにはいることという点から、最初は、Bを使うこととした。

リングの高さと大きさ（図5）については、下のリングの価値を上と同じにしたいことと、できるだけたくさん入るよということで、リングの大きさは常設と同じにした。リング間の長さは、できるだけたくさん入るよように低くする、放物線を描いたシュートでも上のリングに邪魔されずに入りやすくする、背が高い子でもジャンプしないと届かないくらいということを考え、常設リング下60cmとした。

ルールの工夫として、全員が数多くボールに触れる機会が持てるよにと考え、3人対3人ですることとした。

2人では攻めが、短調すぎて点数が入らないが、3人だとAからBへ、BからCへ、CからAへ、右へ、左へ、一人飛ばしてなど、いろいろなパスのバリエーションが考えられる。2人ではパスが限定され、守られたら得点ができないので、3人が全員動かないと点数がとりにくいという必然性も作った。4人だともっとバリエーションが増えるが、現段階の子どもたちの様子では逆に難しすぎると考えた。3人チームで味方があと2人という状況にし、パスの選択肢を最小限にし、簡単にした。

また、ドリブルなしでパスのみですることとし、特定の子どもだけが動き得点する、そしてチームが勝つ、という状況ではなく、出場している子ども全員が常に動き、参加している状態を作ろうと考えた。上記の3人対3人と合わせて導入することで、さらに効果的であると考えた。パスを受

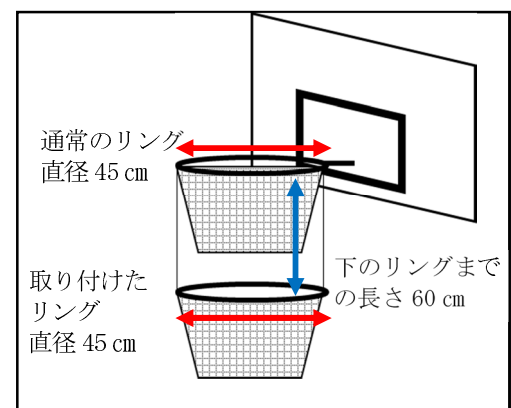


図5 リングの高さ、大きさ

ける側が動かないとパスは出せない。受ける側がボールより前に、ゴールの近くに速く動くことでパスが出せるし、得点に近づく。そこでボールを持っていない人がどう動くかが重要になる。パスを出せば次はパスをもらいに動くという連動した動きもできるようになると考えた。ボールを持ったら、どこにパスするか、シュートするか^の判断を迫られるが、ドリブルという選択肢を減らし、単純にした。

(2) ゲームの様相と教師の関わり

最初にボールを持って3歩まで歩いていいというルールを確認した。プレーのスピード感をあげるために、パスをもらってからとパスやシュートをする前ということで限定した。また、なかなかシュートが入らないという声があったことから、どこからシュートすればいいか考えさせた。子どもからは、近くからシュートすればいいという答えが出ていた。

全体的に、動くことは必要と感じているが、どこに動けばよいかについてはまだ考えていない。

(3) 子どもの技能の様子

速くパスをしようという意識は見られるが、パスの受け手の動きがまだ遅いので、ランニングパスは見られない。ボールをもらって、少し考えてからパスをしている子どもはカットされている。ゴール近くまでパスはつながるが、リングの真下までは行けず、結局3、4m離れたところからのシュートになっていた。ランニングシュートが見られないので、ほとんどが上のリングを狙ったシュートになっていた。ロングシュートが多いが、決定率が低く点数はあまり入らない。パスをつないでゴール下までボールを運べた時に背の高い子どもが下のリングに入れることもあった。

(4) 子どもの思考力の様子

子どものふり返り(図6)から、パスをキャッチすることに課題を持っている子どもが多い。解決策として子どもが考えていることは、近くからパスをする、ワンバウンドでパスをする、ふわりとパスをするといったことが出ている。

シュートはなるべく近くで打つとよいという意識がたくさんの子どもの中に出てきている。

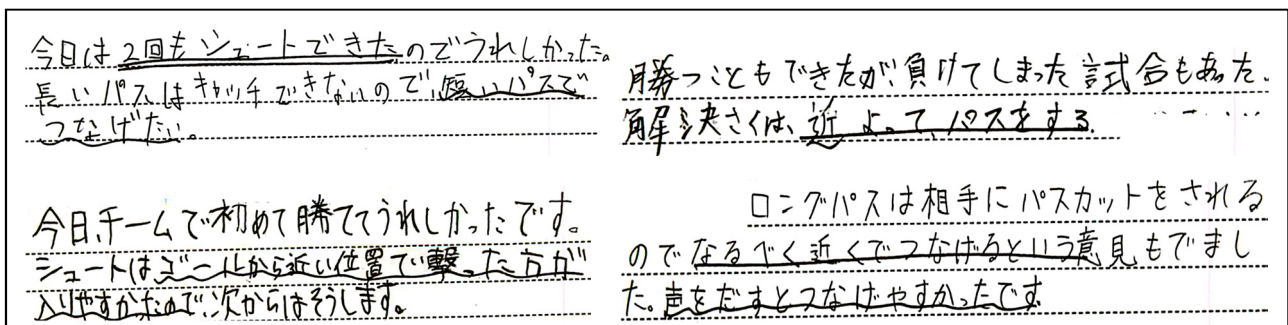


図6 単元序盤の子どものふり返り

(5) 技能や思考力の伸び

パスやシュートをたくさんすることに楽しみを感じているので、その楽しみを精一杯味わえるようにルールを工夫したことで、今持っている力で行いながら、どうすればうまくパスができるか考えていくことができた。シュートはたくさんできるがなかなか入らないという技能の状態、どうすれば入るかということを考え、シンプルに近くからという答えを導き出し、教師もそれを価値づけ、指導をしていったことで技能の伸びも見られたと考える。

2 単元中盤の様子 (3 時目~5 時目)

初めから勝つためにという考えは持っていた子どもであるが、パスやシュートをたくさんすることにも楽しみを感じていることで、どうやってたくさんシュートを決めて、ゲームに勝てるかということを考えながら、それぞれの楽しみを味わえるように以下の手立てを取った。

(1) 用具・場・ルールの工夫

ボール操作に少しずつ慣れてきているが、ボールをどう運び得点につなげるかということよりも操作することが精一杯であったり、ルールに慣れつつある状態であったりしたため、用具・場・ルールについては単元序盤と変更しなかった。

(2) ゲームの様相と教師の関わり

シュートを打つ場所はできるだけ近くからと意識しており、やろうとする子どもが多くなった。しかし、すぐに相手が戻ってきて、思ったようなシュートができないが多くなってきたので、相手が戻ってくる前に、できるだけ速くボールを運ぶことを投げかけた。

以前、歩くように動いていた子どもが走るようになった。キャッチの能力も上がってきたので、味方のボールになったときにゴール方面へ走り、ボールを保持することで、攻撃の起点になってきた。パスを出そうとするときに同時に動き出している子どもがいたのでそこをほめ、全体に価値づけした。

(3) 子どもの技能の様子

速くパスをする、シュートをするという意識は出てきたが、パスを受けたら止まる、パスを出してボールが味方に渡ってから動くという姿が多かった。

ダンクシュートは子どもたちが最初からイメージを持っており、近くからシュートするときに背の高い子どもは行っていたが、全員ができるシュートではなかった。単元中盤では、レイアップシュートと同じ動きが表れてきたので、レイアップシュートを紹介し、たくさん点数が入る有効なシュートであると価値づけした。

(4) 子どもの思考力の様子

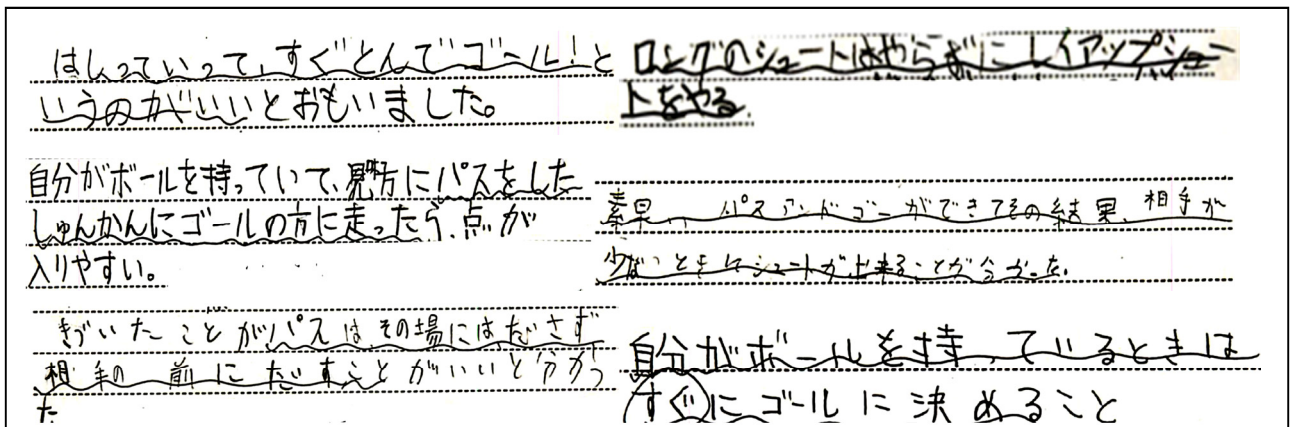


図7 単元中盤の子どものふり返り

子どものふり返り(図7)から、近くからシュートすることが、点が入る効果的なことだと考え、レイアップシュートのような有効な方法であると考えている。

また、シュートが入らない、パスがつながらないのは相手が邪魔するからという意識があり、相手が戻る前にどうやって速く攻めるかということを考えて出している。そのための方法として、パスを出したらすぐ前に走るパスアンドゴーの重要性や、それがしやすくなる相手の少し前にパスを送ること、すばやいシュートが重要だということなどを考えだしている。

(5) 技能や思考力の伸び

たくさんシュートを決めるために、近くからどんなシュートをすればよいか考えている子どもに、子どもが行いだした有効なシュートを価値づけ、全体に広げていったことで、レイアップシュートなどのシュートの技術も獲得していった。相手よりはやく攻めることの重要性にも気づき、速く攻めるためにはどうすることが効果的か考え、パスアンドゴーを必要に応じて使えるようになってきた。

この時点での今持っている力では、技能面で、ボールを両手でしか操作できにくい子どももおり、考えている効果的なプレーができない様子も見受けられた。このような子どもでも考えている有効なプレーができるように今後手立てを取っていく。

3 単元終盤の様子(6時目~8時目)

単元終盤になると、勝敗にこだわり、どうすれば勝てるかということを考えてきた。シュートが入らない、パスがつながらないのは相手が邪魔するからという意識があり、速く攻めるためには具体的にどうすればよいかを試行錯誤しながらできるように以下の手立てを取った。

(1) 用具・場・ルールの工夫

走りこんでのレイアップシュートが入りやすいということを考えてはいるものの、パスをもらっても両手で持つことで、そのままの勢いで連続したプレーができずにいた。パスをつなぐことに意味があると子どもたちが考えていて、小さくて投げやすいボールを使っても、むやみなロングシュートやロングパスをすることはないという状況になったと判断したので、ボールは、片手で操作しやすいAを使用することとした(図8)。



図8 変更したボール

(2) ゲームの様相と教師の関わり

まず、どうやって相手よりはやくシュート、パスをするかということを開いかけた。走りながらがよいのではという考えが出たので、「走りながらパス」「走りながらシュート」「走りながらキャッチ」というキーワードを与えた。ゲームでは、走りながらパス、キャッチ、シュートという場面が多く見られたので、その場面があれば称賛し、価値づけた。

走りながらという意識が出てきたため、自分たちのボールになったらすぐ攻めるという攻守の切り替えが速くなった。ボールを取れると思ったら一人がすばやくゴール前へ走り、そこへボールを出すという効果的なロングパスの様相が見られた。

(3) 子どもの技能の様子

片手でのプレーが増えてきた。それに伴い、片手でキャッチしてそのままパスというプレーも出てきて、攻撃のスピードが速くなった。シュートも片手で行うことが増え、結果、ゴール下に移動してのランニングシュート、レイアップシュートの形が多く見られるようになった。

最初、ボールが軽くなったことでパスのスピードが上がり、ロングパスに味方がついていけなくなり、使うことが少なくなった。しかし、だんだんと意識したロングパスを使うチームも現れ、自分たちのボールになった瞬間、一人が前方へ全力で走り、そのちょっと前へロングボールを出し、ボールに追いついたらそのままの勢いでランニングシュートをするというパターンがあった。

相手の戻りが速くなったので、ショートパスを選択する姿も多くあった。

(4) 子どもの思考力の様子

子どものふり返り(図9)から、走りながらのプレーが有効であることに気付いている。速く攻めるためにロングシュートが有効であると考えている様子や、ショートパスをつないで速く攻める攻撃パターンを考え出し、得点を伸ばしている様子など様々な考えが出だしている。これまで自分たちにできる方法を考え、その技能を獲得してきた。最終的には、今の自分たちのチームやメンバーには、この方法がいいということや、状況に応じて、ロングパス、ショートパスを使い分ける方がいいという考えになってきた。

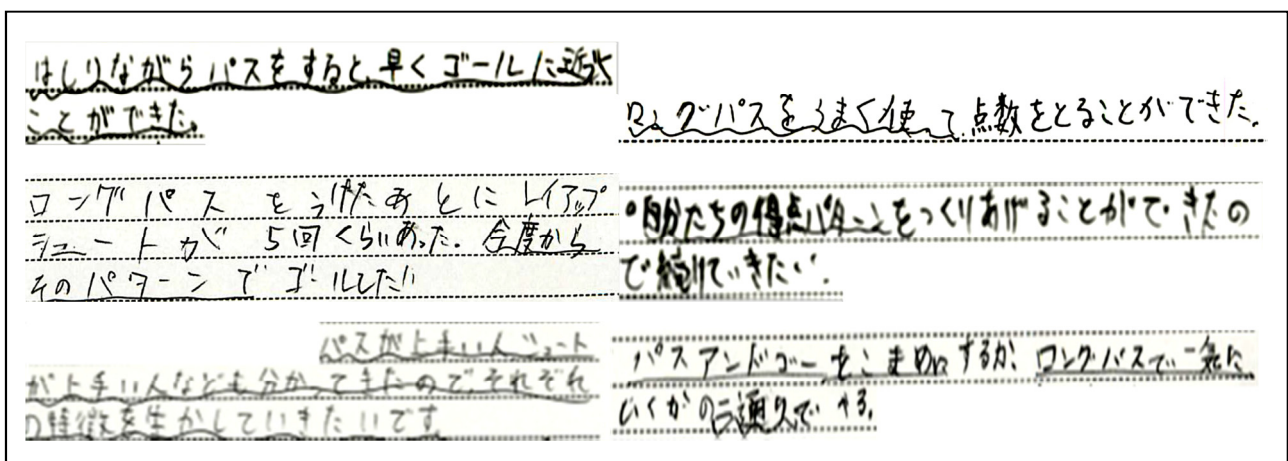


図9 単元終盤の子どものふり返り

(5) 技能や思考力の伸び

ここにきてようやく一つのボール、一つの得点にこだわる姿が出てきたのだと実感した。最初に多用していたロングパスがうまくいかず短く速いパスを使うようになっていたが、またロングパスが有効な状況も生まれていた。そして、終盤で再びロングパスはダメだという考えが出ていたが、

今回が実感を伴った考えだと思う。個人やチームの今持っている力でそのようなことができるか、どこを工夫していかないといけないかを考え、行っていく中で、様々なパターンを考え出し、それに必要な技能を身に付けていった。技能面でいうと、ゴール下での動きがたくさん出て、スピーディーな連続性のある動きができるように意図していたが、終盤では、素早いパス回しからのランニングシュートという姿もたくさん見られるようになった。思考力もこれがいい、あれがいいという考えから、それぞれの良さを考え、状況に応じて使い分けることを考えるという変化、伸びが見られた。

VI 研究の整理

1 研究の成果

- ・子どもの今持っている力を把握し、十分発揮できる手立てを取ることで、毎時間毎時間運動を楽しみ、試行錯誤を繰り返しながら伸びていくことができた。
- ・初めに、技能を獲得させるのではなく、その時に持っている力でできる場やルールにことで、どうすればいいか思考しながら、必要な技能を考え出し、その技能を獲得していくことができた。ただし、技能獲得に際しては、教師の支援、指導が必要不可欠なものでもある。
- ・プレーの様相と思考の様相から、始め有効であると考えられていたものがだんだん有効でなくなり、新たな有効な方法が出てくるが、繰り返す中で、再び最初のものが有効となっていくことがあった。しかし、再び出てきたものは最初のものよりも質が上がっており、思考はスパイラル的に同じことを繰り返すが、繰り返すたびに質を深め、より良いものになっていくことが分かった。

2 今後の展望

- ・チーム競技であるがゆえに、個人の考えとチームの考えが入り混じることがある。単なる個人の考えなのか、チームのことを考えた個人の考えなのか、チームの特徴を先に考えた考えなのかを整理し、個の集まった集団から一つのチームへと導く手立てを考えていく必要がある。

《参考文献》

- ・チクセントミハイ・今村浩明訳(2000) 楽しみの社会学. 新思索社
- ・鹿毛雅治(2007) 子どもたちの姿に学ぶ教師—「学ぶ意欲」と「教育的瞬間」—. 教育出版
- ・牟田尚敏(2007) シュートがいっぱい打てたよ!! . 体育科教育第55巻第3号: 68-71