

実践報告

児童が主体的に運動に取り組む体育学習 —小学校2学年のボールゲームの実践を通して—

樋口 祥太* ・ 堤 公一**

The Physical Education Learning for a Child who is Independent
and Works on Exercise

—Through Practice of a Ball Game of Elementary School Second Graders—

Shota HIGUCHI* and Kouichi TSUTSUMI**

【要約】

本校体育科では、児童が運動に主体的に関わることができるような体育学習を目指してきた。今回の実践では、教具や場の工夫、指導者の言葉かけや価値づけ、児童のレディネス理解の工夫などを行った。その結果、ただ運動を楽しむだけでなく、個やチームで試行錯誤したり、授業外の時間に練習したりする姿が見られるようになり、運動の技能面及び思考面についても高まりが見られた。

【キーワード】

シュートゲーム, 主体的, 運動に夢中になる

I 研究の概要

子どもは本来、遊ぶことが大好きである。遊びの中で疑問や課題を見つけたり、おもしろさを感じたりする中で次の遊びへの見通しをつけ、より高度な遊びを行っていく。これはなにも子どもに限ったことではない。ヨハン・ホイジンガは著書『ホモ・ルーデンス』の中で、人間を「ホモ・ルーデンス (=遊ぶ人)」と呼ぶことにこだわり、「文化こそ遊びから生まれる」という主張を行った。この遊びを発展させたものがスポーツであり、それらはどの種目においても“play”するもの、夢中になってわくわく活動するものと言い換えることができる。

本校の体育科の研究では、体育の学習において、どの運動においても児童が夢中になってわくわくする姿を目指している。しかし、体育の授業として教師の一方的な指導による授業を目にすることも多い。跳び箱を例に挙げると、児童は教師の指導に従って一斉に跳び箱を跳び、跳べたか跳べなかったかを判断される。その結果、技能面での高まりはみられるものの、技ができないことから運動嫌いを生むことも起きている。

それは、子どもが運動に夢中になることができているということである。子どもが運動に夢中になるためには、児童の実態に合わせて場や教具やルールを工夫し、実態に合わせて声をかけたり、動きを価値づけたりしていく必要がある。実態に合わせた教師の手立てをとることで、児童は自らの課題を見出し、試行錯誤しながら活動に取り組んでいくと考える。

そこで、本研究では児童の実態や思考を大事にした授業を行うことで、児童は運動に夢中になり、低学年であっても主体的に運動に取り組むことができると考え、本主題を設定した。

*佐賀大学教育学部附属小学校

**佐賀大学大学院学校教育学研究科

II 研究の目的

本研究では、低学年の児童であっても運動に主体的に取り組むことができるようにするために、児童の実態や思考を把握し、その実態に合わせた教師の手立てをとっていくことの有効性を明らかにする。

III 研究の方法

本研究では、児童の実態や正確に把握し、それに対して手立てをとっていく。その結果、子どもの運動へのかかわりがどのように変容し、どのように伸びたかを検証していく。

具体的には、児童の実態を見取る際のアンケートの実施や実態に合わせた場やルール、声かけなどの教師のかかわりなどの手立てという観点から検証する。それに対する児童の変容を、児童のふり返りや動きの様相から検証していく。

IV 研究の実際

1 授業対象

- 対 象 : F小学校 2年生 34名
 単 元 : シュートゲーム (ゴール型ゲーム)
 実施期間 : 2016年7月6日～26日 (8時間)

2 単元と子どもの実態

現行の学習指導要領において、小学校のボール運動では、ゴール型、ネット型、ベースボール型の三つの型のボール運動が例示されている。低学年においては、「ア ボールゲーム」で攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れるボール投げゲームの例示として「的当てゲームの発展したシュートゲーム」とされている。これを受けて設定したこの運動は、攻守が入り交じったコートで、相手の的を倒すように攻めたり、倒されないように守ったりして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、まず何よりも的を倒すことが楽しい運動である。的を倒し、得点を決めたときの達成感は絶大であり、どの子どもも楽しめることである。また、チームで協力して攻めたり守ったりすることが楽しい運動でもある。パスを使っていかに相手の的に近づくかを考え、それを実現させることを楽しむ児童も多い。一方で、「的を倒すのが難しそう」といった得点の関する不安や「ボールに当たると痛そう」といったボールに対する恐怖感を抱く児童も数名いる。

このような実態から、ねらい1では、ゲームのルールに慣れ、たくさん得点をとることができるように仕組んだ。また、ねらい2では、攻め方や守り方を工夫しながらゲームを楽しむことができるような学習の道すじとした。

表1 シュートゲームの学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6	7	8 (本時)
0	ねらい1		ねらい2					
45	ルールに慣れながら ゲームを楽しむ		チームで攻め方や守り方を 考えながらゲームを楽しむ					

V 研究の検証

- 1 単元前と単元間で実施したアンケートの比較・分析。
- 2 単元序盤・中盤・終盤でとった手立てと子どもたちの様相・学習カードのふり返りからの検証。
- 3 抽出児に見る単元序盤・中盤・終盤の変容の検証。

1 単元前と単元間のアンケートの比較・分析

(1) 単元実施前のアンケート

単元に入る前に、シュートゲームのイメージをつかむための試しのゲームとそれを行った後にアンケートを実施した。試しのゲームでは、パスを繋いでボールを進めることに戸惑いを見せたものも、シュートを決めることの醍醐味を全員が味わっていた。アンケートの結果については、下記の表2に示している。

表2 単元前アンケートの項目と結果

シュートゲームは楽しみか	楽しみ 32 ・当てて的を倒したい ・点を入れたい	楽しみではない 2 ・的が倒れなかった ・ボールに当たるのがこわい
どんなことができるようになりたいか (複数回答可)	・点数をとりたい 32 ・パスをどんどん繋ぎたい 27	・シュートを防ぎたい 30 ・チームメイトを応援したい 1
難しそうに感じることはあるか	・的が倒れない ・投げるのが難しい	

このアンケートにより、ほとんどの児童がシュートゲームを楽しみにしており、点数をとることやそれを防ぐこと、パスを繋ぐことなどに期待を寄せていることが分かった。また、阻害要因としての的の倒れにくさ（得点のしにくさ）、ボールへの恐怖感があった。

(2) 単元途中で実施したアンケート

このアンケートは、6時目（総当たり戦2週目）終了後実施した。その時点でできるようになったことやこれからがんばりたいこと、今までの対戦結果を受けて再度ゲームをしたい相手を尋ね、児童の思考を理解するための一助とした。

表3 単元途中で実施したアンケートの項目と結果

できるようになって嬉しいこと	・的に当てる、得点について 13 ・勝つことについて 4 ・その他（守り、作戦、俊敏性の向上） 5	・パス、組み立てについて 9 ・キャッチ力の向上 3
これからもっとがんばりたいこと	・シュート、得点について 14 ・パスについて 5	・勝つことについて 13 ・その他（守り、キャッチ等） 3
確認した方がよいこと	・的の保持について ・線からはみ出しについて	・スタート時のポジションについて
次の対戦相手について	・リベンジしたいから 20 ・強そうだから 4	・勝てそうだから 8

このアンケートでは、単元が進むにつれて、得点を決めるという個人の楽しみはそれほど人数が変わらない（得点に関する記述13→14）一方、チームとして勝利を目指すことへ楽しさを感じる児童が増えたこと（勝つことに関する記述 4→13）が分かった。

また、今後の対戦相手を選択する傾向としては、やはり今までの対戦結果から負けたり引き分けたりして再度戦いたいというリベンジ志向が最も強いことが分かった。これを受けて、7時目以降の対戦相手を決定した。

2 単元序盤・中盤・終盤にとった手立てと子どもたちの変容の検証

(1) 単元序盤（1時目～3時目 総当たり戦1週目）

ボールにたくさんさわることや的を倒すこと自体に楽しみを感じている児童が多いことから、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 ルールの工夫

1時間の中で、できるだけ多くの児童の活動を保証することから、4コート8チームを作り、同時にゲームを行った。また、一人一人がたくさんボールに触り、投げたりキャッチしたりできるように1チームの人数減らし、ゲームは3人对3人とした。ゲームに出る活動時間を公平にするために、ゼッケンをつけて順番を決め、セットごとにローテーションを行うようにした。

ボールについては、子どもたちが投げやすく、当たっても痛くないボールになるように児童と相談して決めた。新聞紙を丸めてガムテープで固めたものとMIKASAソフトハンドボール1号150gの両方でゲームを行い、児童の総意でソフトハンドボールを使用した。片手で操作ができること、当たっても痛くないことは児童にとって、運動に進んで取り組みやすい一つの要因となっていた。

的については、できるだけ大きな的にし、当てやすい的になるように作成した。単元当初は、プラスチック段ボール1枚（幅60cm、高さ90cm）を使用し、的を作成したが、児童の様子を見て3時目からは2枚並べて接続したもの（幅120cm、高さ90cm）に変更した。

場については、縦13m程度、横10m程度のコートに敵味方それぞれの的を設置した。的の間は9mとし、自陣からでも狙うことができる距離であり、最初はどんだの的を狙うことを意識した。また、的の後ろにも2m程度の幅があることで、的の裏のスペースを意識した攻めにつながるよう仕組んだ。

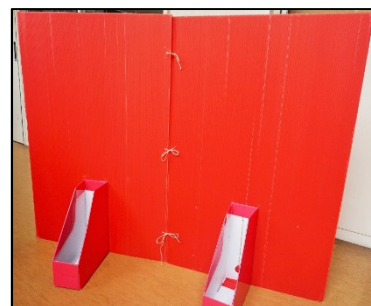


図1 使用した的

② 教師のかかわり

単元の序盤では、児童が運動に夢中になるために阻害要因をなくすことを第一に力を注いだ。具体的には、体への接触プレーの禁止ルールの徹底、ゲームの始まりと終わりの時間の明確化、相手に文句を言ったり言われたりするようなプレーへの価値づけを行った。また、ボール保持者より前に進んでボールをもらうようなプレーは全体で価値づけ、「的を倒すためにはどうしたらいいか」という問いを全体で共有した。さらに、自分たちで準備や片づけをしたり、ゲーム間の移動などを自分たちで行ったりするようにチームカードなども作成した。

③ 児童の様相とふり返りの変容

的を倒した、勝ったといったそれぞれの結果に対し歓声を上げ、喜ぶ姿が見られた。しかし、相手よりたくさん倒したから勝ったという因果関係に気付き、的を倒す回数を増やすための方法やコツを考える児童はまだ少ない。

また、単元のはじめと言うこともあり、ルールの曖昧な点について児童間でたびたびもめ事になり、それが運動に夢中になれない1つの阻害要因となっていた。

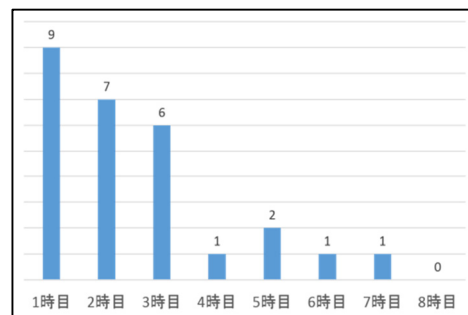


図2 児童のふり返りにおける阻害要因の推移

(2) 単元中盤（4時目～6時目 総当たり戦2週目）

ただ的を倒すだけでなく、相手に勝つために的を倒す必要性があることに目が向き始めたため、教師の言葉かけを中心に以下の手立てをとった。

① ルールの工夫

単元序盤の児童の様相より、得点があまりとれず得点をとる喜びを感じられない児童がいたこと、チームによっては得点者が偏っていることを受け、得点計算の方法を変更した。3時目までは、「倒したら1点」としていたが、4時目の最初に「当てたら1点、倒したら2点」と得点計算の方法を変更した。

② 教師のかかわり

単元序盤に引き続き、「的を倒すにはどうしたらいいか」という問いを全体で共有していった。その問いかけを行う中で、シュートを打ったりパスをもらったりする「位置」に課題を感じている児童が見受けられるようになってきたことから「どこで」という問いかけを全体の場で共有したり、個別にしたりしていった。

③ 児童の様相とふり返りの変容

得点計算方法の変更も含め、どのチームも1勝したこと、また全児童に得点が生まれたことで、勝敗を競い合うことの楽しさを全身で感じているような姿が見られた。それは、勝利が決定したときのチームの喜びようの変化でも明らかであり、単元序盤では歓声上がるだけだったのに対し、ハイタッチをしたり集まって喜び合ったりするなどチームで勝利を喜び合うようになっていた。児童のふり返りの中にも大きな変化が見られた。単元序盤は、「うれしかった」

「くやしかった」といった感情を記したものが多かったが、勝つための方法を考え出したことで、シュートを打つ位置やパスの出し方、パスをもらう位置についてなど動きの質について目が向き始めた。

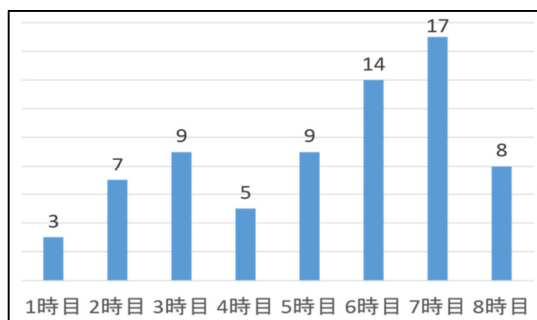


図3 児童のふり返りにおけるコツについての記述数の推移

(3) 単元終盤 (7時目～8時目 対抗戦)

単元の終盤ともなると、どのチームも勝敗にこだわり、どうすれば勝てるかを考える姿が見られるようになった。そこで、教師のかかわりを主として以下のような手立てをとった。

① ルールの工夫

6時目までは、いろんな相手とのゲームを通して、ルールに慣れながらゲームを楽しむことを目的としていたので総当たり戦を行ってきた。しかし、チームによって勝敗が偏ってきており、対戦相手によっては運動に夢中になりにくい状況になっていた。そこで、1時間対戦相手を固定した対抗戦を行い、攻め方や守り方を工夫しやすいゲーム形式とした。

② 教師のかかわり

シュートを打ちやすい場所でパスを受けても、すぐにシュートをしないと敵が寄ってくることに触れた児童の気付きを受け、「いつ打てばよいか」「いつパスをすればよいか」といった「タイミング」に焦点を当てた問いかけを個別に行った。また、勝つためには、守り方でも工夫が必要だと感じる児童が多くできたため、「いかに的を倒させないか」といった問いを全体に問いかけ、守りについても思考を促した。

③ 児童の様相とふり返りの変容

対戦相手が1時間固定となったことで相手の動きを意識した話し合いをするチームが出てきた。相手のいないところはどこか、相手のいないタイミングはないかを考え始めたことでボールを持っていないときの動きも多様化し、相手の裏に回ったり外に広がってパスを受けたりするようになった。パスの長さについても、その短長が大事なのではなく、相手に合わせてパスの長さを変えることの必要性に気付き始めていた。勝敗の捉え方についても、勝敗にこだわりつつも、自分たちのできたことやできなかったことをしっかりと考え、次につなげようとする姿が目立った。

3 抽出児に見る単元序盤・中盤・終盤の変容の検証

単元を通して、上位・中位・低位の児童をそれぞれ1名ずつ選び、活動の様子やふり返りの変容を追った。上位・中位・低位の児童の選考基準は以下の通りである。

上位・・・自分の動きに加え、相手に合わせて自チームの動きも変えようとしていた。

中位・・・自分の動きを向上させようと取り組む中で、周りの動きに合わせて動くことの大切さに気づき、実行していた。

下位・・・自分の動きに精一杯で、自チームや相手チームのことを考えることができない。

(1) 動きの変容

	序盤 (1～3時目)	中盤 (4～6時目)	終盤 (7～8時目)
上位 A	自分がパスをもらう動きやパスを出す動きを意識していた。パス&ゴールの動きが2時目からできていた。ゴール裏唐の攻撃の利点にも気付き、ゴール裏でボールを受けるよう動いていた。	個の動きでは空いたスペースでボールを受けようとする姿がボールを持っていないときにも見られた。チームのサポートにも努め、コートの内外から指示を出し、周りを動かそうとしていた。	自チームと相手チームの状況を見て、効果的なパスの長短やシュートのタイミングを選択していた。

中位 B	なかなかボールを進めることができないチームにイライラする場面が見られた。その場でパスをもらおうとするため、なかなかパスをもらえずに困ることもあった。	ボールを受けてからの状況判断に時間がかかり、なかなか前へのパスを通すことができない。ボールを出した後は、すぐに、空いたスペースへ走るようになった。	チームでボールを繋ぎながら攻めることができた。コート外から空いているスペースを教えるよう声も出るようになった。
下位 C	パスキャッチに課題があり、なかなかパスをもらえなかった。ぼーるについて一生懸命動くことはできていた。3時目を終えても未得点だった。	自分がシュートを打ちやすい位置がわかり、味方がボールを持つとそこへ動くようになった。触球数も増え、5時目に得点を決めた。	ボールを持たないときに、ボールをもらうように動いていた。しかし、空いたスペースを意識した動きではなかった。

(2) ふり返りの変容

	序盤 (1~3時目)	中盤 (4~6時目)	終盤 (7~8時目)
上位 A	<ul style="list-style-type: none"> ・他の人が2点くらいとってくれた。ゴールの裏にいと、とても当てやすかった。 ・近くの人に投げるときは弱く投げ、遠いときは強くするとい。 ・パスが上手な人は、攻めるのを頑張っていて、みんなより多くパスを出す。邪魔をする人は、相手のボールを取ってすぐパスして、守る人は、邪魔する人のパスを取ったり、攻める人のパスをとったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前パスしかできなかったけど、だんだんシュートもできるようになってうれしかった。 ・2人が敵のほうに行って、1人が誰もいないところに行くとい。 ・Yくんに大きな声を出すと場所がわかってしまうので、目で知らせる。 ・人がいないところにパスをするときは長いパスを、敵が多いところにパスをするときは、短いパスがよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2人敵がいても真ん中に隙間があるときが多いから、その真ん中にシュートすればいい。 ・近いパスでやるときに逆に近すぎて的の方まで時間がかかったから引き分けになった。 ・3年生になって使えたらいいな。
中位 B	<ul style="list-style-type: none"> ・困ったことは、青チームがずるしたこと。 ・次は10点取るぞ! ・一番悔しかったことは、2回負けたこと。次になったら勝ちたい。昼休みに練習してもいいですか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・考えたことは、緑チームはジグザグで行っているからパスもいいし、一番強かったと思う。 ・今日は、1回勝った。理由は、パスを前に3回チームでつないでいたけど、相手チームに取られて、シュートをたくさん入れられて負けていた。だから、パスを何度もつないだほうがいいと思った。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よかったことは、私がオレンジチームのゴールにいるとき相手チームが2人いるのに、Mさんが横にいてパスして、私もゴールの後ろにいて私が早くシュートして倒して3点取れたこと。
下位 C	<ul style="list-style-type: none"> ・2試合目負けたのでとても悔しかった。 ・今度は勝つぞ。 ・Rくんを手を触られたことが、いやだった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2試合とも負けたのでとてもくやしかった。 ・3試合目は7点で同点だった。同点じゃないように勝ちたい。 ・2試合目に黄色に勝ったので嬉しかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・今日、1、2試合とも赤に勝ったので嬉しかった。 ・今日1試合目は同点で、2試合目は勝ったのでとても嬉しかった。

(3) 考察

内容に差はあるものの、どの児童も次の時間を見据えたふり返りを行うことはできていた。それは、4月から今まで取り組んできたふり返りの方法が定着していたことも大きい。活動を行う中で、今後のめあてや課題を考える力がついてきていることが分かった。また、動き、ふりかえりの両方から見ても、児童の学びの質は、個→自チーム→相手チームの順番で推移していくことが分かる。個の動きが十分満たされていないと、自チームの仲間の動きに合わせたりする余裕も生まれえないとも言える。そのため、下位の児童には、「仲間がボールを持ったらここに動く」というような約束を作ることで、ゲームに貢献しやすくなることも分かった。さらに、技能面で下位の児童においては、ゲームの中で必要な動きについてはふり返りから見る思考の伸びとともに成長していくものの、投げる、捕るといった基礎的な運動技能が壁となって活動が停滞してしまうこともあるため、児童がそのような技能を必要としたときに教師の指導が必要となった。

VI 研究の整理

1 研究の成果

- 子どもの実態や思考を把握し、それに合った場やルール、教師のかかわりをとることで、児童は運動に夢中になり、次に向けて思考する主体的な学びのスパイラルを作ることができた。その結果、授業時間だけでなく、休み時間にチームで話し合ったり、昼休みにパスを繋ぐ練習をしたりする姿も見られるようになり、運動が生活につながっていくことを実感できた。
- 単元の序盤では阻害要因の排除を心がけ、運動に夢中になる土台を作る。中盤以降は、問いかけや言葉かけなどの教師のかかわりを中心として、思考を促しながら運動の特性に触れさせる。ねらい1では、序盤と中盤で手立てが大きく変わったことで、児童の思考に沿った活動を仕組むことができた。
- 単元が始まる前に加え、単元の途中でもアンケートを採ることで、普段のふり返りだけでは把握できなかったその時点での児童の満足感や課題意識、困り感を把握することができた。また、ねらい2の対抗戦に向けて、より児童の意向に沿った対戦相手を組むことも可能になり、児童の意欲の高まりにもつながった。

2 今後の展望

- 今回の単元では、特にボールを投げる、得点を取ることに夢中になってほしいという願いで的やボールを選択、作成した。その反面、ボールを捕ることへの手立てをおろそかにしてしまったため、捕る技能が低い児童は運動に夢中になることに時間がかかってしまった。ゴール型のゲームを仕組む際には、攻守が一体となることや攻めを組み立てる必要があることを考えても、投げるだけでなく捕ることに十分手立てを考えておく必要があった。

《参考文献》

- ホイジンガ 著 高橋英夫 訳 (1973) ホモ・ルーデンス 中公文庫
- 鈴木秀人・山本理人・杉山哲司・佐藤善人 編著 (2009) 小学校の体育授業づくり入門 学文社
- 松田恵示 著 (2016) 「遊び」から考える体育の学習指導 創文企画