

生き生きと動いて学ぶ体育学習

～ゲーム領域における「みる」指導のあり方によって～

則藤 一起

体育科をとおして、生涯にわたって運動に親しんでいこうとする人になってほしい。ゲーム領域では、学年が上がるにつれて「できる」「できない」の技能面での二極化、また、どのように動けばいいのか分からないといったことが見られる。

そこで本研究では、第3学年において、「みる」ことに視点を当てた体育学習について考えていく。「みる」視点を与えることで、仲間がコート外から声をかけることにより動き方が分かりやすくなり、積極的に動いていく。そして、ゲーム記録をとることにより、ボールに触れた回数やシュートをした回数を知ることができ、仲間同士のつながりや作戦に生かしていく。また、動くのは苦手でも“動きのポイントがわかりアドバイスはできる”と、体育での有用感につながると考えた。これらのことにより、みんなでゲームを楽しんで取り組み、生き生きと動き、工夫していくと考えた。

キーワード：キックベースボール、シュート型ゲーム、高田4原則、学習カード、みる視点

1. 研究目的

本学級の子どもたちは、運動をすることや体を動かすことが好きである。「運動経験の差」はあるものの、心情面において“苦手だから嫌だな”という思いの子どもは少ない。また休憩時間は、うんていや鉄棒、おにごっこ、ドッジボール、サッカーなどをして遊ぶ子どもが多い。体を動かせることへのプラスイメージをさらに膨らませられるように、子どもたちと一緒に運動を工夫し、体育学習を楽しくしていきたい。そのため、体を動かすことの気持ちよさや楽しさ、自分たちで工夫していけるおもしろさを授業の中に意図的に組み込むことで、意欲を持続させながら運動の特性にせまっていけるようにしていく。また、“上手くなった”“こうしたら上手くいった”という技能面での高まりや思考面での深まりも欠かせない。上手くできるから楽しいし、上手くいくからこそうれしい。これらの思いをつみ重ねながら、体育が大好きな子どもを育ていきたい。その手立ての一つとして、「みる」視点を与えることで、動き方を伝え合い、工夫していくと考えた。

2. 研究方法

研究テーマの中心に「生き生きと動いて学ぶ」ことを据えて授業づくりに取り組んだ。方法は「生き生きと動いて学ぶための学習過程の工夫」と『みる』視点の共有の2点である。また高田典衛の「よい体育授業の4原則¹⁾」を用いた学習カードを用い、単元を通じてどのように思いをもち続けたかを分析していく。ゲ

ーム領域の「キックベースボール」と「シュート型ゲーム『はこはこバーン』」の2単元について、実践した。

2. 1. 生き生きと動いて学ぶための学習過程の工夫

学習過程を考える上で、子どもたちはどのような思いをもっているのかを知ることが大切である。“初めてのアンケート”をとり、子どもの思いに寄り添った学習過程を考える。毎時間の共通の課題は、前時の学習カードで困っていることや上手になりたいことをみとり、単元でつけたい力とをすり合わせて考えていく。こうして毎時間「問い」をもつことが、生き生きと動いて学ぶことにつながると考える。ふり返りにおいて、学習カードに書かれた内容をもとに、毎時間の共有の課題がどうだったかを分析する。

2. 2. 「みる」視点の共有

ゲーム領域において、体をどのように動かせばいいのか、またどこに動けばいいのかを客観的にアドバイスすることで技能の上達につながると考える。コート外から、どの視点で、どこに気を付けるように声をかけるのかを共有し、その声かけをクラス全体に広めていく。そうすることで、動くのが苦手な子どもでも“動きのポイントがわかりアドバイスはできる”と、体育での有用感につながると考えた。

運動の苦手な子どもへのアドバイスは、わかりやすいように声をかけることが大切であるので、より具体的にするようにする。

以上の2点を中心にすれば、全員が楽しみながら、“どんな風にしたら相手チームに勝てるのだろうか”と

考え、問い続け、学び続ける子どもたちが育つと考えた。

3. 授業の実際

3. 1. 蹴って走って得点ゲット!

(3Cキックベースボール)

攻撃・コーンまで行って戻ってくると得点となる。

(4m 1点, 6m 2点, 8m 3点)

守備・ボールをとった人の後ろに、全員で1列に並んで座ると、アウト。

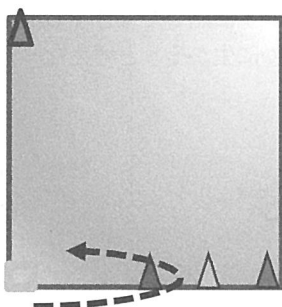


図1 コート図

ベースボール型ゲームが初めてであり、“ゲーム”には積極的に取り組んでいた。その理由として、

①ボールを蹴る力に差があっても、思いっきり蹴ることが楽しい

②蹴ることが弱くても1点はとることができる

③2, 3点と取れるかもしれないドキドキ感があるなどがあった。単元が進むにつれて、守られてくるようになると、得点をとること・増やすことが難しくなってきたが、“強く蹴るようになりたい”と練習する姿(図2)があった。



図2 壁に向かって練習だ

- 課題の流れは、子どもの思いから、
- 遠くに飛ばしたい。守るコツはあるのかな。
 - どんな風に蹴ったらいいの? (第3時)
 - どんな風に守ったらいいの? (第4時)
 - 0点になってしまった。なかなか点が取れなかった(遠くのコーンを回ってしまつて)。
 - 何に気をつけて走ればいいのか? (第5時)
 - ゲーム中の「1, 1!」という声かけから
 - 1点でも多くとるために大事なことは? (第6, 7時) (図3)
- と進めていった。

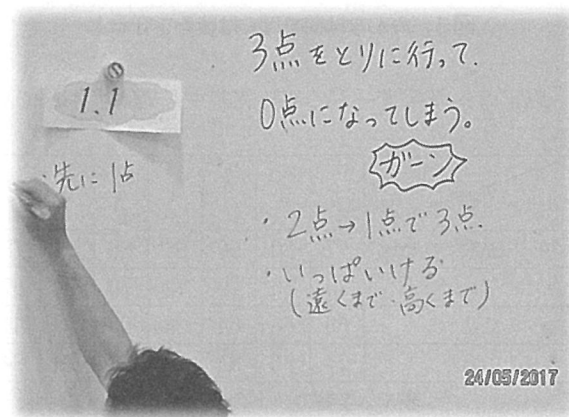


図3 第6時の初め

みる視点は、

- ・ボールの蹴り方(ボールのどこを蹴るか)
 - ・どこを狙って蹴るか(図4)
 - ・ボールの行方によって何点を回ってくるかアドバイスすること
 - ・守るときに、相手に合わせて守り方を変えること(図5)
- などである。



図4 「あの間を狙うといいよ」とアドバイスを



図5 みんなは前でぼくは後ろを守るよ



図7 箱にどンドン当てるぞ!

以下は、学習カードの毎時間のまとめ(表1)である。

% \ 時数	時数						
	1	2	3	4	5	6	7
精一杯運動できたか	77	80	90	81	88	88	78
上手になれたか	75	75	79	72	79	74	67
コツの発見	63	66	64	38	63	55	41
友達との協力	74	86	84	71	78	79	84

表1 学習カードのまとめ①

3. 2. ズレをつくってシュート!

(はこはこバーン)

「はこはこバーン」は、手でボールを扱うシュート型ゲームで、当てる時に「バーン」という音が鳴ることにより名付けたゲーム(図6)である。

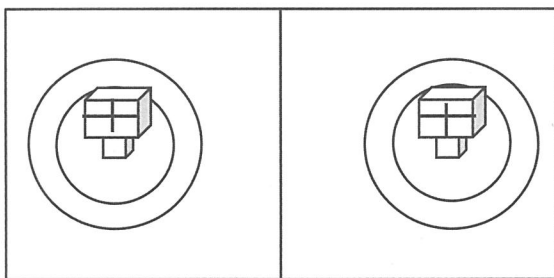


図6 はこはこバーンのコート図

子どもたちは、思いっきり的に当てたい、パスをつなぎたい、かわしてシュートを決めたいという思いが強くあり、チームでの練習の時間やチームカードの活用によりチームでかかわる時間を大切に、投捕の上達や動き方を工夫する姿をめざした(図7)。また、データや写真の活用により、ルールを工夫していくことや、チームとしての動きを高めていくことも狙った。

運動場で活動するということもあり、チームの学習カードを段ボールに貼って大きくし(図8, 9)、チームでの話し合いに生かそうと考えた。

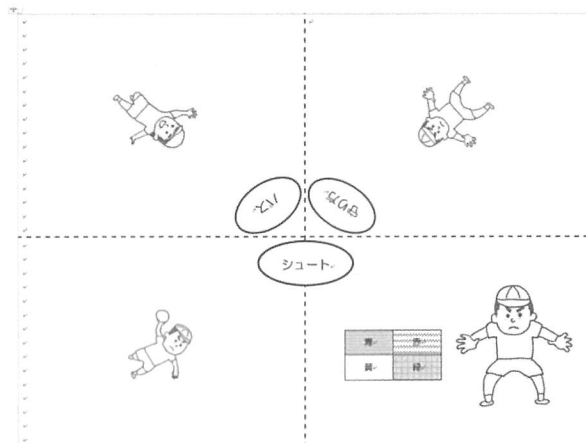


図8 チームカード



図9 チームカードへの記入

課題の流れは、子どもの思いをもとに、「シュート」を中心に設定した。

- ①はこはこバーンに慣れよう
- ②シュートを打とう

③シュートを決めよう

「どこを狙ってシュートを打てばいいの？」

④パスをつないでシュートをしよう

「どういう風に動けばパスがつながるの？」

⑤パスをもらえるように動いてせめよう

「どこに動けばいいの？」

⑥全員でシュートを狙おう

「どんな動きにすれば、全員でシュートを打てるの？」

⑦今までしてきたことを生かし、はこはこバーン大会に取り組みよう

である。

みる視点は、

- ・どこに動けばいいのか
- ・どこにパスをすればつながりやすいか
- ・どこにシュートをうてばいいのか
- ・どんな風に守ればいいのか（キーパー）

などである。以下は、学習カードの毎時間のまとめ(表2)である。

時数	1	2	3	4	5	6	7
%							
精一杯運動できたか	66	90	100	90	90	90	96
上手になれたか	55	83	69	69	72	72	72
コツの発見	55	52	62	38	48	52	54
友達との協力	76	93	90	79	90	93	96

表2 学習カードのまとめ②

次は、第5時の初めに「どういう写真？」と見せて、話し合う場面(図10, 11)である。



図10 「どんな写真？」

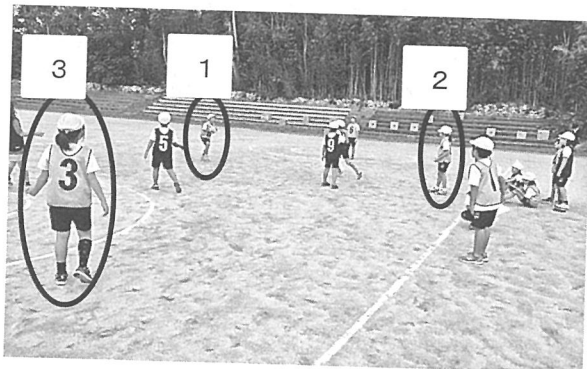


図11 提示した写真

教師：何の写真？
 さき：パスの写真。
 ゆあ：チャンスの写真。
 教師：どんなチャンス？
 ゆあ：じゅんくん(1)からひめちゃん(3)にパスが通る。
 教師：今のゆあちゃんの指見た？もう1回やって。
 ゆあ：じゅんくん(1)からひめちゃん(3)にポーンって。
 子ども：でも遠いパス結構難しいで。
 教師：この前からパスが通りにくくなって言っただけど、これやったら、ひめちゃん(3)に・・・。
 子ども：通る。(分かん。口々に)
 教師：ふみの(2)ちゃんはどう？
 たけお：じゅんくん(1)がふみのちゃん(2)にパスして、ふみのちゃんがひめちゃん(3)にパスしたらいい。それが一番いい距離。
 かんた：だけど、その間に取られるで。だって、相手おるんやからさ、予想されるかもしれやん。
 教師：ふみのちゃん(2)にパスしようとしたら、この子ら(守り)が動いてくるってことやな。(たけお：で、ひめちゃん(3)がマークされてたら、じゅんくん(1)がもう一回上上がったらしいやん。)
 教師：じゃあいろんなところにパスが通せるってことやな。

写真を見せて話し合い、「パスをもらえるように動いてせめよう」という課題を提示したことにより、ゲーム中での“円の後ろに行ってボールをもらう”という動き(図12)につながっている子どもが数人いた。



図12 広がってもらうぞ！

4. 授業の考察

4. 1. 3Cキックベースボール

単元後半の課題として、“チームで協力して点を取る”を考えていたので、「1, 1!」という声かけから「1点でも多くとるために大事なことは？」という課題を設定し、周りからのアドバイスをもっと出させたいと考えた(図3)。しかし、子どもたちがずっと思っていたことは、「1点でも多く点をとるために思いっきり蹴って走ること」だった。1点でも多くとるために、より遠くのコーンを回ってくるができるかをチームとしてではなく、個人として追求していた。自分が何点とったかに焦点が当たっており、自分の蹴り方や走り方が中心だった。チームでの合計点で勝敗を競うため、個人の得点は自分しか覚えていない。前回3点を取ることができたから今日も取りたいと思うのは当然である。そしてそれが、

- ・蹴り方の成功からなのか
- ・走る場所の判断の成功からなのか
- ・相手のミスによるものなのか

などの判断材料がなければ分からない。例えば得点が下がった場合、“この前より上手く蹴ることができたのに、点が下がった”ということしか心に残らない。個人の得点や、そのときの方法などをチームカードに表しておくことで、

- ・だいたいいつも3点をとっている子どもに“どんな風に蹴って走ると3点をとることができるか”と子ども同士で聞くことができる
- ・よく0点になってしまう子どもの“0点になってしまうのは、蹴り方が弱いからか、それとも走り方の判断ミスなのか”という疑問から、友達に聞いたり、また、チーム内でのアドバイスにつながったりしたと考える。このように話し合っていくためには、考える材料が必要であり、カードの思いだけでなく得点のデータも必要であった。これも可視化である。そして“もっと点を取りたい”と考え、どうすればいいのかとチームで話し合っていくことが共有化である。ここまでの手立てがあって、「1, 1!」という声かけを取り上げられれば、チーム全体でのアドバイスにつながったはずである。

また、表1の学習カードの結果から、第4時の「どんな風に守ったらいいの？」という共通の課題のときに“コツの発見”で大幅に下がった。それは、第3時まで蹴り方についてほとんどの子どもが記入していたが、守り方については気づいた子どもが書く程度だった。第2時の“守るコツはあるのかな？”という思いから第4時に取り上げたが、第3時でのふり返りから、課題にすべきではなかった。ここでも、“困った、得点を抑えられない”という思いが出てきたときに、守り

方へと移行していければよかった。

みる視点については、ボールの蹴り方について、チームで練習するとき聞き合ったり、ゲーム中にも「ここを蹴ったらいいで。」と伝えたりする姿があった(図4)。また、ふり返りから“ボールを上に乗せ蹴り方がわかった。”ということが多く見られた。また、相手に合わせて守り方を変えるのは、チーム内で伝える子どもがおり、前に来たり後ろに行ったり、広がったりして守る姿があった(図5)。

4. 2. はこはこバーン

3. 2. にも述べたように、シュートを中心に、ボールを持たないときの動きを考えていった。ボールが小さく、また軽くて扱いやすかったこともあり、パスを遠くにつなごうとする姿があり、ゲームでの人の広がりにつながった。“どこに広いスペースがあるのかを見つけ、そこに素早く動こうとする”という見方・考え方については、コート外からのアドバイスも活用しながら、ほとんどの子どもができていた。しかし第3時のふり返りでは、力強く投げられるようになってきていると考える子どもが多かったが、“どんな投げ方がいいか”“どんなパスがいいか”ということが出ていたので、パスがつながるように、第4、5時の共通の課題につなげていった。第5時には、“パスが上手につながった”“ふんわりパスをしてつないだ”“渡そうとしていただきました”という動きの広がりが見られた。

しかしチームの得点は、男子が中心であり、苦手な子ども(女子に多い)はあまりシュートをうてていなかった。そこで「女子の得点は2点」というルールを話し合って決めた。以前から当てたいと思っていた子どもは、2点というルールに、より意欲的になったものの、シュートよりパスで貢献したいと思う子どももいた。それは、箱(まど)に問題があった。せっかく当てても倒れなかったからである。屋外で活動するという点から、風のことを考え、少し重めに作っていた。しかしそのことで、倒れなかったり、箱が回転するだけだったりしたのである。これでは、“当ててやろう!”という思いより、“シュートは投げるのが強い子に任そう”と思うのは当然の流れである。箱を2つつなげて広く、大きくしたことが、返って重くしてしまい、苦手な子どもにとっての壁となってしまった。どの子どもにも“シュートが気持ちいい”という思いをもたすことができるように、子どもたちと話し合い“当てると1点”というルールに変更することも考えられればよかった。

みる視点については、コートの周りからやプレイヤーとして中でアドバイスできている子どもの言葉を取り上げ、掲示するようになった。また、良い声かけのアドバイスマンとして称賛した。そのことで、他の子どももそれを意識して伝えようとする姿があった。

5. 成果と課題

生き生きと動いて学ぶ子どもを育てるために、一人一人の子どもの様子とふり返りを大切にみとるようにした。それを基に学習過程を見直しながら共通の課題を設定したが、4の考察にも述べたように、教師の思いが強く出て、子どものしたいこととのズレもあった。

「今日、子どもがしたいことは何なのか」を考えられるように、ふり返りの子どもの思いをもっとよくみとるようにしていく。しかし共通の課題があったことで、子どもの考える視点が明確にされたので、これからも共通の課題は大切にしていく。

また、みる視点については、自然とできている子どももいるが、運動の苦手な子どもにとっては、それを意識させることは大変有効であった。自分の言葉で書かせることで、自分のものとなったからである。そして自信につながり、プレー中は難しくても、コート外から自信をもって、「前へ行って!」「円の後ろへ動いて!」「(今)シュート!」と声をかけていた(図13)。



図13 「こっちまで来て!」

来年度も、高田の「よい体育授業の4原則」を用いた学習カードを用いてのふり返りを大切にしながら、子どもが解決したいと思える学習になるように課題の設定の仕方について研究を進めていきたい。

参考文献

¹高田典衛著(1985)「楽しい体育の授業入門」明治図書
梅野圭史編者 身体教育研究会著(2016)「小学校ボールゲームの授業づくりー実践理論の生成と展開ー」創文企画