

# 仲間との「かかわり」から生まれる楽しさ

## ～2Aタッチボールの学習を通して～

谷口 佳都司

生涯において運動に親しんでいこうとする子どもになってほしい。そう願いながら、私たち学校の教師は日々工夫した体育授業を行ってきている。

子どもたちの普段の遊びにおいて、室外で体を動かしたり、大勢の子どもたちと一緒にしたりする経験の減少が見られる。一方、放課後や休日に、スポーツ少年団に入って活動したり、「〇〇スクール」「〇〇教室」等に運動を習いに行ったりしている子どももいる。このような状況のため、運動好き・運動嫌いの二極化の傾向、あるいは、体力低下が見られる。だから、どの子どもも運動を経験できる学校の体育授業の持つ役目は大きいと言えるだろう。時間の限られた体育授業の中で、運動を意欲的にできる力を身につけさせたい。運動そのものの魅力だけに頼らず、教師から意図的に何かを仕掛けていく。そして、どの子どもにも魅力ある体育授業を展開できることを目指した。

(キーワード) : かかわり, どの子ども, 仲間, 生涯, 温かい雰囲気

### 1. 「かかわる」ことの大切さ

よく外で遊び体を動かす子は、「〇〇君(さん),一緒に遊ぼう。」と友だちを誘うことが多い。これは、一人でするよりも友だちと一緒にする方が楽しいからだと考えられる。きっと学校の体育授業も同じで、一人でするよりも仲間と一緒に学習する方が楽しいはずだ。チームのメンバーと一緒に練習方法や作戦を考える等、仲間を意識した活動をできるだけ多く採り入れることによって「かかわる」機会を増やすことが大切だと思われる。

そこで、どのように仲間とかかわらせば運動意欲が向上するのかを具体的に探してみたいと考えた。そして、実際にそれを取り入れ活用した授業づくりをし、どの子ども思い切り体を動かして楽しんで運動することを目指して本研究を進めていくことにした。

### 2. 「できる」「わかる」「かかわる」の3つの視点を大切に

#### 2.1 仲間との「かかわり」から生まれる楽しさ

今年度の個人研究テーマを、『仲間との「かかわり」から生まれる楽しい体育授業』と設定し研究を進めてきた。本実践であるタッチボールの学習も、運動が得意な子どもも苦手な子どもも共に楽しめるようにしたいと考えた。

タッチボールは集団的スポーツなので、良いチームづくりが重要なカギとなる。チーム内がお互い協力し合い教え合える温かい雰囲気であれば、一人ひとりのことが大切にされ、チームが一丸となって思い切ったプレーができるのだと考える。

個人的スポーツであっても集団的スポーツであっても、一緒にする仲間がいることは大きなプラス材料になる。共に喜び合う。励まし合う。教え合う。ライバ

ルとなる。共に記録に挑戦する。一緒に練習する。そんな「かかわり」のできる仲間が自分のそばにいたら、子どもたちがもっと意欲的に運動できると考える。

しかし、集団的スポーツでチームが設定されているからと言っても、「かかわり」を持つことができていないこともある。学習の進め方によっては一人ひとりで運動するのと同じような状態になる可能性も出てくる。そこで、チームづくり仲間づくりに重点を置き、「かかわり」を増やすための手立てを、授業の中に意図的に仕組むようにしたり、あるいは子どもたちに合った場や教材の工夫をしたりすることも必要である。

#### 2.2 タッチボールの特性を生かして

タッチボールは、相手チームの守備(タッチ)をかわしながらボールを持って走り、ゴールラインを走り抜けたら得点になる(タッチダウン)という攻守入り乱れ型のゲームである。「タッチをする」「タッチをかわす」「パスをする」「パスをもらう」「人のいないところへ移動する」「タッチダウンをする」等の動きが中心になるので、「鬼遊び」の要素がたくさん含まれている。「鬼遊び」は、ボールゲームやボール運動へ発展する基本的な動きの習得に非常に効果的な運動であり、今回の学習指導要領改訂でも特に重視されている。また、ドリブルやシュートのような難しいボール操作が必要ないので、技能面の負担が軽減され、低学年によく合ったボールを使った運動だと思われる。

そこで、個人の動きやボール操作が比較的易しいという特性を上手く利用し、子どもたちが「個人プレー」よりも「チームプレー」あるいは「相手チームに対応したプレー」に意識を向くようにしたいと考えている。個々のプレーが仲間と結びつけることができれば、味方に適切なパスができたり、味方にパスしやすいエリアへ移動するようになったりする。また、相手の動き

を見ることができるようになれば、相手をかかわしてボールを運び、タッチダウンしたり、相手の動きに合わせてタッチできたりする。

どちらも共通して言えることは、チームのメンバー全員で考えて作戦を立てることで実現できるということである。「チームプレー」をするためには、全体のフォーメーションをメンバー全員がしっかり理解しておく必要がある。また、「相手チームに対応したプレー」をしようと思えば、相手チームの分析をメンバー全員で協力し多くの目でしていく必要がある。

つまり、「チームプレー」や「相手チームに対応したプレー」を発展させていくには、チームの仲間との「かかわり」を深めることがポイントとなる。「かかわり」が「できる」ことや「わかる」ことを更新し、より強いチームをつくるのである。

そうした学習を進めていくことで、集団対集団で攻防を競い合う楽しさを味わいながら意欲的に学ぶことができるのである。

### 3. 授業の実際

#### 3. 1 単元

第2学年 ボールゲーム「2Aタッチボール」

#### 3. 2 単元目標

仲間とかかわりながら、思いきり体を動かしたり作戦やルールを考えたりすることで、仲間と共に運動する楽しさを味わうことができる。

- ルールを守り、安全に気をつけながら、チームで協力してゲームを楽しむ。(関心・意欲・態度)
- タッチボールをより楽しくするために、作戦やルールを工夫する。(思考・判断)
- ボールを持ちながら走って相手をかわしたり、仲間パスをしたり、相手の動きに合わせてタッチをして守ったりすることができる。(技能)

#### 3. 3 単元計画 (全10時間)

- 第1次 学習の見通しを持つ。ボールに慣れ親しむ。(2時間)
- 第2次 攻め方・守り方を工夫した作戦を立て、有効なパスを取り入れる。(5時間)
- 第3次 対抗戦を計画し、楽しむ。(3時間)

#### 3. 4 「かかわり」を増やすための手立て

##### 【チームノートの活用】

チームごとに、毎時間のチームのめあて、作戦を考えるようにし、それをチームノートに書くようにした。また、作戦タイムには、相手チームの動きの特徴を記録させ、作戦の練り直しに活用するようにした。(図1)

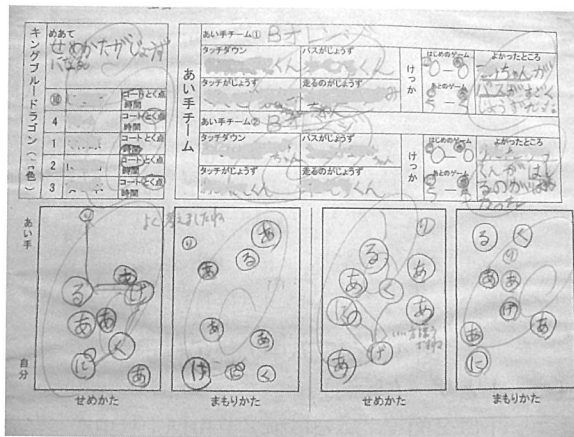


図1 チームノート

##### 【作戦タイム】

第1ゲームが終了してから、チームノートを囲みながら第2ゲームに向けて作戦を練り直した。第1ゲームの自チームの「攻め」「守り」・「相手チームの特徴」を振り返り、第2ゲームの作戦の確認や修正・変更した。(図2)



図2 作戦タイムの様子

##### 【個人カードの活用】

毎時間の学習の振り返り、思ったことや友だちの良かったところを詳しく書くよう指示した。(図3)

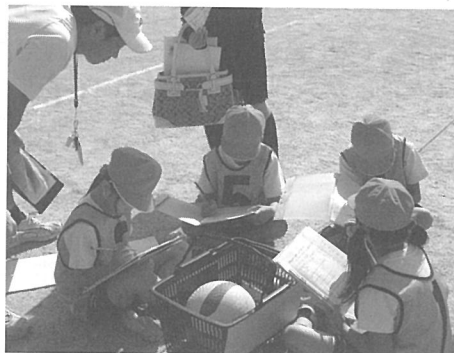


図3 個人ノートで学習の振り返り

##### 【ルールづくり】

安全面を考慮したルール、より楽しめるゲームにするための新たなルールを考えていく。

##### 【係】

第3時から各チームで得点係・コート係(タッチができてきているかを見る。)・時計係の3つの係を分担し行った。(図4)

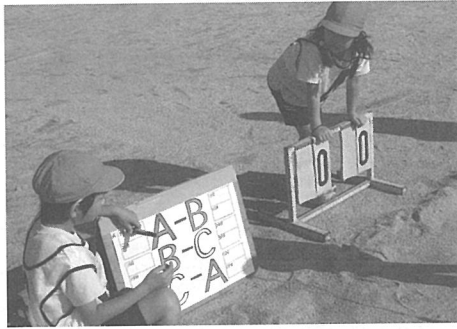


図4 ゲーム中の係の様子

【コートとゲーム時間】

コートは2面で、広さは縦20m横10mとした。3面をとれば、ゲームをより長い時間行うことができるのだが、安全面やタッチの判断が難しいことから、指導者の目が行き届きやすい2面の方を選んだ。

ゲームの時間は、1ゲーム3分間とした。

【チーム編成】

1チーム5人で、全部で6チーム。(ゲームに出場するのは4人で、控え選手は1ゲームごとにローテーションしていく。)

【使用したボール】

頭上にあがったボールをキャッチする際の安全面、腕で抱えたり両手で持ったりして走ることを考慮し、ソフトバレーボール(円周77~79cm)を選んだ。

3.5 学習の様子

(第4時の学習)

第3時に、味方同士のパスをつないでタッチダウンをねらう動きを実際に取り入れた。この時間は、作戦を立てること、「タッチされた子はその場で自分の頭上にボールを上げる」という新たなルールを取り入れてゲームを行った。タッチされたら、すぐその場で立ち止まることができず、2~3mも走ってから止まることが多くて、ゲームを途中で止めてタッチされた場所の確認をしなければならぬことが何度もあった。作戦は具体的に立てる時間が十分とれず、新たなルールでゲームをしていくことに精一杯で、この時間の学習を終えることになった。

【子どもの感想】

- ◇前よりルールがランクアップしたから難しかった。
- ◇ボールを持っているとき、相手チームが前から来たら後ろに戻る。
- ◇練習でパスをするとき、声に出して「パス」と言ったら、たいぶんみな受けられるようになった。

(第6時の学習)

朝の会の時間を利用して、第5時に気になっていたことを話し合い、ルール等の確認と変更をした。

- 1タッチダウンを5点→ 1タッチダウンを男子は5点、女子は10点に変更。
- ピブスをつかむ。→ 相手チームからのスローイン・プラス1点。
- コート係→ 電子音のホイッスルを持つ。ゲームの進行をする。
- ややこしいプレーがあったら、鳴らして止める。

ようやく子どもたちも練習にどんな動きを入れたらいいのかを考えるようになり、工夫が見られるようになってきた。前時まではその場でパスが多かったが、練習場所を広くとって動きを交えたパスを入れるようになってきた。ゲーム中のプレーの様子を見てみると、サイドラインをはみ出して走ることが減ってきた。しかし、味方にパスを出す時にどんな投げ方をすればいいのか迷っていることも多く、思い通りにパスが通らないことも度々見受けられた。思ったところにパスをしっかりと通す練習を行うことと、作戦を立てるときにパスの出し方をどのようにするのかチーム内で話し合わせることの必要性を感じた。(図5)

【子どもの感想】

- ◇今回の授業で、合わせて10点とることができた。チームも成長したな。今度は15点を目指したい。
- ◇作戦通りにできたので気持ちよく終わった。コート係で笛を鳴らすのが遅れたので、もうちょっと頑張りたい。
- ◇練習の時、大きな声で「パス。」と言った。真上に上手に上げることができた。作戦と同じことをやったら上手くできた。
- ◇ボールを上手く仲間に投げた。上手くボールを受けた。



図5 ゲーム中の一場面

4. 授業の考察

子どもの学習の様子から、仲間との「かかわり」がどのように作用したのかを考察していく。

まず、チームづくりについては、各チームで様々な活動をしていながら、仲間と話し合い協力し合うことを多く取り入れるよう図った。例えば、準備体操・練習・作戦づくり・ゲームの記録・係・教室と運動場の間の移動・ボールの管理等では、各チームの自主性と判断に任せるようにした。その結果、初めのうちは迷っているようであったが、回数を重ねていくうちに、どのチームも、リーダーを中心に役割分担しながらメンバー全員で活動できるようになってきた。特にゲームを進行する係については、「〇〇君(さん)、時計係やって。」「今度、時計係するわ。」と互いに気遣い合いながら声をかけている場面が見られた。また、チームノートを使うことで、活発に意見を出し合いながら作戦を決めることができた。図面にかき込みながら話を

すると、攻めや守りのイメージがよくわかり自分の意見を伝えやすく、ややおとなしい子も自分の考えを言ってチームの作戦づくりに貢献していた。

作戦を基にチームプレーができていたかどうかについては、ワンマンプレーが比較的少なかったように感じた。ゲームの終わりごろに、フォーメーションが崩れてくる場合もあったが、それまではどのチームも作戦通りに動くようにしていた。練習の時から「パスするとき声を出そう。」とメンバーに呼びかけている子もいた。ゲームで攻めるとき、味方にパスしてボールをつなぐプレーが数多く見られるようになってきた。

また、相手チームの戦術分析については、「タッチダウンした子」「パスがじょうずな子」「タッチがじょうずな子」「走るのがじょうずな子」の記録を、自分たちの守り方を考えるヒントにしていた。特に、相手チームの誰をマークしたらいいのかを相談するのに役立っているチームが多かった。

様々な場面で「かかわり」を持つことで、自分の意志や考えを伝えたり友だちの話を聞いたりする機会が増え、それが浸透してきた。そして、思いやりのある言動の様子からも、メンバーの気持ちを酌みとろうとする子が増えてきていることがわかった。

以上のことから、仲間との「かかわり」は、チームプレーのレベルアップ、仲間を思いやる温かい雰囲気づくりに有効であるとわかった。運動ができたりわかったりすることにより、運動そのものの持つ楽しさが味わえ、さらに「かかわり」が加わることで子どもの視野が広がり運動への意欲が高まっていくのだと思った。

## 5. 研究の成果と今後の課題

このタッチボールの学習を通して、『仲間との「かかわり」から生まれる楽しい体育授業』を目指してきたが、子ども同士のつながりを深めるきっかけとなったことを良かったと感じている。

実は、一学期の頃、子ども同士で度々喧嘩を引き起こしてしまうことがあり悩まされていた。個々では良いことを考えているのに、他の子には表面的な部分しか見えず、思いがすれ違ってしまうのである。しかし、この学習で得た仲間を思い合える温かい雰囲気が、その後の日常生活にも浸透し、以前のようなもめ事が随分減ってきたのである。

また、仲間と共に活動することは、喜びをより大きくし、嫌なことやつらいことを半減させる効果があると感じた。ゲームに勝ったときはチームのメンバーみんな喜び合っていた。負けてしまったときは「次のゲームは勝つぞ。」とお互励まし合ったりしていた。

個人カードに書いた考えが、主に学級全体の話し合い（毎時間の終わり）で活かされ、子ども一人ひとりの学習意欲の向上に役立っていた。「〇〇君がパスするのが上手だった。」「〇〇さんがいっぱいタッチし

て、相手チームに点数が入らなかった。」「〇〇チームが今日はたくさんタッチダウンして強かった。」といった発言が次々と出ていた。採り上げてもらった子やチームはとても嬉しそうだった。学級全体に、次も頑張ろうという意欲の高まりが感じられた。

単元初めの頃のゲームでは、相手をかわず足の速さだけに目がいき、「〇〇君は足が速くてすごい。」「〇〇君はタッチダウンをいっぱいしていた。」ということが大勢の子が個人カードに書いていた。つまり、子どもたちの間では、「速く走る子」＝「良いプレーヤー」となっていたのだ。しかし、ゲームを重ねていくごとに、いくつかのチームが攻め方・守り方を変えてきた。毎時間の個人カードの記入やチームノートの活用により、「パスをつなぐこと」「チームのメンバー全員が動くこと」の方が得点につながると気づいたのであった。

しかし、いくつか気になる課題も残した。今後、タッチボールを楽しく学習するためには、特に次の2点を改善していかなければならないと考える。

まず1点目は、タッチできたかどうかでゲームが度々中断したことである。コート係に電子ホイッスルを持たせ判断させることで、大半のケースは話し合っただけでゲームを続行することができた。しかし、子ども同士で納得いかないケースも何度かあった。ビブスを着ているため、タッチされた感覚がわからないことが大きな原因だと思われる。例えば、「体でタッチを感じるくらいであればタッチが成立」等、具体的なルールを子どもたちの話し合いできちんと決めさせておけば迷うことが減ったと思われる。一番良いのは、ホイッスルに頼るのではなく、ゲームをしている子どもたちで判断する力をつけることだと感じた。

2点目は、作戦を立てているのに十分生かし切れずに困っている状況が多かったことである。作戦タイムで話し合っていたはずだが、パスをしたいのに味方が近くにおらず相手にタッチされている場面が多く見られた。作戦通りにプレーするには、どの方向にどのようなパスやランをすればいいのかをもっと具体的に教師がアドバイスしないと実際に動くことができないということがわかった。

以上のようなことを改善し、より楽しい発展していく体育授業を目指して、今後も研究を深めていきたい。

### 参考文献：

- (1) 平成20年改訂 小学校教育課程講座 体育 ぎょうせい
- (2) 和歌山市小学校体育研究会 平成21年8月 「低学年 体育学習カード」
- (3) 松田恵示氏 2009 3月 体育科教育 「戦術学習」から「局面学習」へ
- (4) 岩井邦夫氏 2007 7月 体育科教育 「授業を振り返ることで教師は育つ」