

10	稲 沢	稲沢市立 片原一色小学校	ナイトウ リョウタ 氏名 内藤 亮太
分科会番号	11	分科会名	保健体育（体育）

研究題目

「運動に興味をもち、生涯にわたって運動に親しむ児童生徒の育成」 － 誰もが参加できるゲームから多様な運動との関わりを生む体育授業 －

研究要項

1 主題設定の理由

学習指導要領には、誰もが勝敗を競う楽しさや喜びを味わえるように、「ゲーム」を工夫することが大切であると示されている。「球技」「ゲーム」「ボール運動」において、場の工夫やルール・教具の工夫など、さまざまな工夫を試みるが、コート隅で立っているだけの児童生徒、ボールが来たら逃げてしまう児童生徒がいるのが現状である。

また、第3期スポーツ基本計画では、「つくる・はぐくむ」以外に、「あつまり、ともに、つながる」「誰もがアクセスできる」をスポーツの価値を高める視点として掲げている。コート隅で立っているだけの児童生徒、ボールが来たら逃げてしまう児童生徒のように、本来学習活動において、満たされなければならない「誰もがアクセスできる」という条件を、「球技」「ゲーム」「ボール運動」においては、満たされていないことが多い。そこで、「誰もが参加できる」ための手だてを中心に、ルール・教具なども工夫した授業を行うことで、誰もが勝敗を競う楽しさや喜びを味わえるのではないかと考えた。その上で、多様な運動との関わりも踏まえ、『誰もが参加できるゲームづくり』について研究を進めていくことにした。

2 研究のねらい

(1) これまでの研究の流れ

体育部会では昨年度までの3年間、運動との多様な関わりとして「する」「みる」「支える」「知る」、そして、第3期スポーツ基本計画のスポーツの価値を高める視点として、「つくる・はぐくむ」に重点を置いて研究を進めてきた。その結果、児童生徒は運動の楽しさを味わい、仲間と支え合いながら、主体的に運動に取り組むようになった。しかし、運動が苦手な児童生徒が「する」関わりが少なくなったり、「できない」意識にとらわれ、気持ちが高まらなかったりした。また、「つくる」ことが目的となってしまう、児童生徒たちの課題に対する意識が薄くなったり、技能向上のための手段として生かせなかったりした。特に、「球技」「ゲーム」「ボール運動」の単元では、基礎的な技能の獲得のための活動が、「できない」意識をもたせてしまった理由だと考えられた。

(2) 本年度のねらい

そこで本年度は、中学校は「球技」、小学校は「ゲーム」「ボール運動」に絞って研究を進めることにした。既存の球技種目や基礎的な技能の練習に限らず、それぞれの球技の型の特性を学習できるゲームなどを工夫して取り入れることで、運動が得意な児童生徒だけでなく、苦手意識のある児童生徒も「もっと上手になりたい」「どうしたら勝つことができるのだろう」という意欲をもてるようになることを考える。そして、自ら進んで課題を解決しようとすることで、運動との多様な関わりを生み、運動することの喜びや楽しさ、達成感や充実感を味わえるようになるであろう。

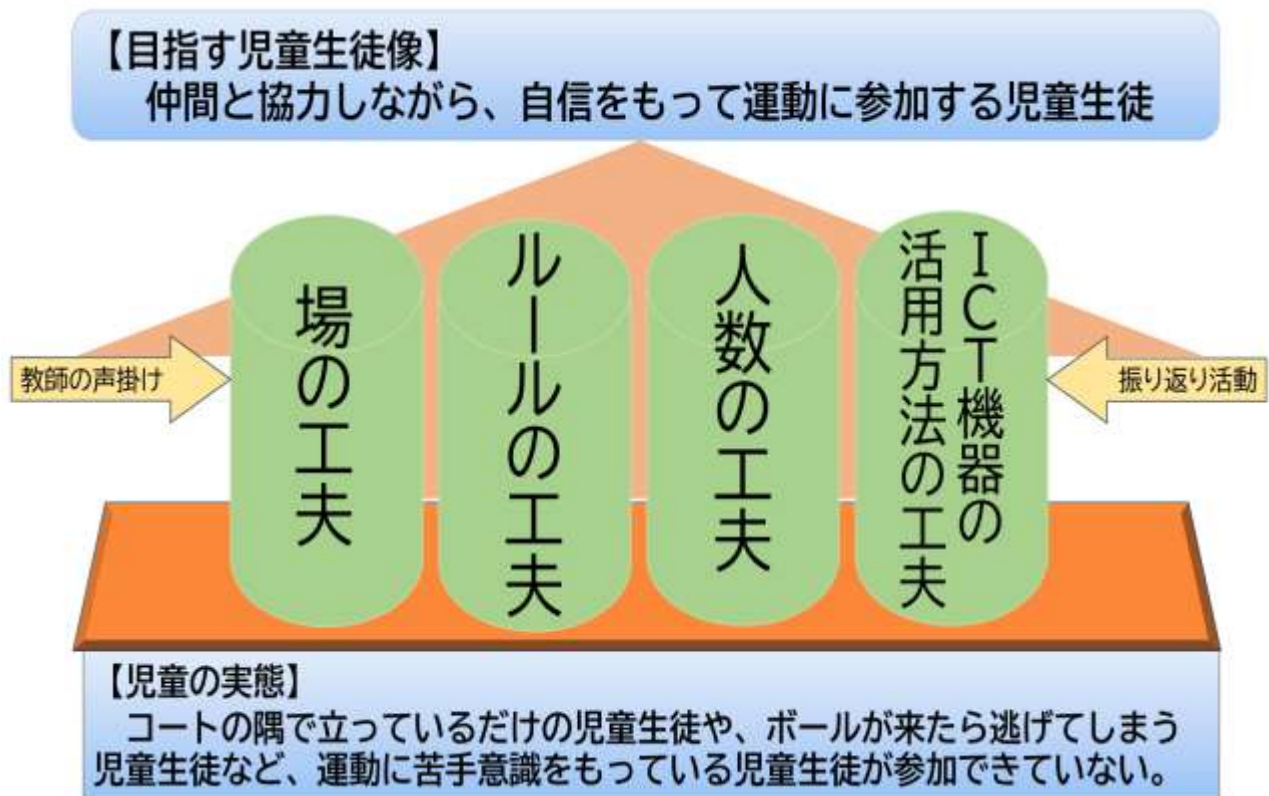
それが、生涯にわたって運動に親しむ児童生徒の育成につながるのではないかと考えた。

(3) 目指す児童生徒像

『誰もが参加できるゲームづくり』に向けて、多様な運動との関わりを考えながら、本年度の目指す児童生徒像を「仲間と協力しながら、自信をもって運動に参加する児童生徒」とした。

(4) 研究構想図

実態を踏まえ、『誰もが参加できるゲームづくり』から、多様な運動との関わりを生むための「場の工夫」「ルールの工夫」「人数の工夫」「ICT機器の活用方法の工夫」などを行い、さらに、教師の声掛けや振り返り活動なども取り入れ、目指す児童生徒像に迫る。



3 研究の方法

(1) 仮説と手だて

仮説 「球技」「ゲーム」「ボール運動」の授業において、多様な運動との関わりを踏まえ、さまざまな手だての工夫を行うことによって、誰もが運動することの喜びや楽しさ、達成感や充実感を味わうことができるであろう。

手だて 多様な運動との関わりが生まれるよう、『誰もが参加できるゲームづくり』のための工夫をする。

①場の工夫 ②ルールの工夫 ③人数の工夫 ④ICT機器の活用方法の工夫

(2) 研究対象と実施種目

- ・ 片原一色小学校4年 男女26名 単元名「ハンドベースボール」

(3) 単元計画（8時間完了）

【単元の目標】

- ベースボール型ゲームの行い方を知るとともに、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と得点をとったり防いだりする動きによって、易しいゲームができるようにする。

（知識・技能）

○ 規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (思考・判断・表現)

○ 進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(主体的に学習に取り組む態度)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
手主 だな て学 習 内 容 と	・オリエンテーション ・試しのゲームをする。 ↓ 【ルールの工夫】 ・攻撃の方法を打たずに投げるに変更する。	・キャッチボール ・体重移動の練習 ・ドッジボールでキャッチボール ・タイムシフトカメラ ・ミニゲーム ・チーム練習	・ベースランニング 【基礎的な技能の習得】 【練習方法の工夫】 【用具の工夫】 【ICT機器の活用方法の工夫】 【用具、ルールの工夫】 【練習方法の工夫】	・ゴロ、フライの捕球 【基礎的な技能の習得】 【練習方法の工夫】 【用具の工夫】 【ICT機器の活用方法の工夫】 【用具、ルールの工夫】 【練習方法の工夫】	・チーム練習【練習方法の工夫】 ・作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム	・チーム練習【練習方法の工夫】 ・作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム	・チーム練習【練習方法の工夫】 ・作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム ・リーグ戦【ルールの工夫】 ・反省と作戦タイム	・まとめのゲームをする。 ※総当たりのリーグ戦を行う。 ・振り返り活動
	・「いしきつこ」の振り返り活動を行い、本時の活動を振り返りながら、次時の学習課題へとつなげていく。							・振り返り活動

〔い〕…一番がんばったこと 〔し〕…調べてみたいこと 〔き〕…気づいたこと 〔つ〕…次の学習につなげたいこと 〔こ〕…心に残った友達の言動

4 授業実践

(1) 児童の実態

本学級の児童に単元前にアンケート調査を行ったところ、約92%の児童が「3年生で学習したキックベースボールがとても好き・好き」と答え、約96%の児童が「体育の授業で、いつも力いっぱい運動している」と答えた。しかし、「体育の授業でアドバイスをしていますか」の質問に対しては、約46%の児童が「あまりそう思わない・そう思わない」と答えた。また、「授業の中で、練習方法や作戦を工夫していますか」については、約23%の児童が「あまりそう思わない・そう思わない」と答えた。このことから、「体育の授業が好き」で「力いっぱい運動している」という意識が高いことに比べ、「アドバイスをしたり、練習や作戦を工夫したりする」という意識が低いことが分かった。自分の役割を理解できずに動けなかったり、アドバイスができなかったりする児童や、自分の動きにのみ集中して周りに興味がない児童が見られるのが実態である。

そこで、本研究では抽出児童を3名選び、技能面および情緒面の変容を、動きやワークシートの記述内容で検証することとした。抽出児童は以下の3名とする。

児童 A (男子)	技能面◎。少年野球を習っている。感情的になりやすく、周りへの当たりが強いときがある。
児童 B (男子)	技能面△。全般的にやる気がなく、進んで参加しようとしなない。
児童 C (女子)	技能面△。やる気はとてもあり、ワークシートなども進んで書く。どう動いてよいか分からず、基礎的な技能も追い付かないことが多い。

(2) 研究の実際

① ルールの工夫 (打たずに投げる)

本来のハンドベースボールの場合、ティーボール台にボールを乗せ、手で打って攻撃を行う。導入の授業でティーボール用のボールを使って手で打たせてみたところ、全員が外野まで飛ばすことができず、方向を狙うことはさらに難しいと分かった。

そのため、「ボールを打たずに投げて攻撃する」というルールに変更した【資料1】。投げる方向や球の強さ、球の種類（ゴロやライナーなど）を使い分ける児童が増えた。また、打者をアウトにするアウトサークルを設置する際は、守備側で話し合っ自分たちで決めるというルールにした。チームで失点を1点でも少なくするためには、どうすればよいかを話し合っ決められるようにしたことで、どの児童も守る位置やアウトサークルの位置を考えて守るようになった。攻撃の際にも、声を掛け合いながらプレーをしており、『誰もが参加できるゲームづくり』につなげることができた。



【資料1】投げて攻撃する様子

② 練習方法の工夫（重心移動の練習・チームで考えた練習）

単元の導入時に、実際にボールを投げさせたところ、投球フォームが崩れていたり、正しい投げ方を知らなかったりする児童が多かった。そこで、後ろ足に重心を寄せ、投げると同時に前足に重心を移動させる練習を行った【資料2】。ペアの子が真後ろでボールを持ち、後ろ足に重心を寄せたらボールを受け取って一気に前へ向かって重心を移動させながら投げることで、強く速い球を投げられる児童が増えた。また、ペアで行ったことで、アドバイスを即座にできる雰囲気が育った。



【資料2】重心を乗せる様子

次に、試合に向けてチームで作戦を考える時間を設けた。作戦を考えたチームから、自分たちに必要な練習を工夫して行うよう指示した。キャプテンの児童を中心に、必要な攻撃や守備の練習に協力して取り組む姿が見られた【資料3】。



【資料3】チームで練習する様子

③ 用具の工夫（ドッジボールでキャッチボール）

4年生の児童の手は小さく、ティーボールを握りづらく感じる児童が多かった。そこで、さらに大きいドッジボールを利用し、より投げづらい球で練習させ、感覚の違いを体感させた【資料4】。ドッジボールは、ティーボール以上に重心移動や体全体を使わないと強い球を投げられないため、児童は学んだ体の使い方をすべて用いて練習に取り組んだ。その後、ティーボールに戻して練習させたところ、投げやすさを感じる児童が多かった。また、狙ったところへ強い球を投げられる児童も増え、『誰もが参加しやすいゲームづくり』に役立った。



【資料4】感覚の違いを感じる様子

④ ICT機器の活用方法の工夫（タイムシフトカメラ）

アプリ「タイムシフトカメラ」を活用した。投球練習を動画撮影し、数秒後に再生する機能を使って、投げるごとに自分の動きを確認させた【資料5】。重心移動、両腕のそれぞれの使い方、顔や脚の向き、相手のどこを狙うかなど、さまざまなポイントを意識させることができた。客観的に自分の動きを見返すことができるため、投球フォームの改善や向上に役立った。また、ペアの子からアドバイスされた内容と映像を見比べて、納得する児童の様子も多く見られた。

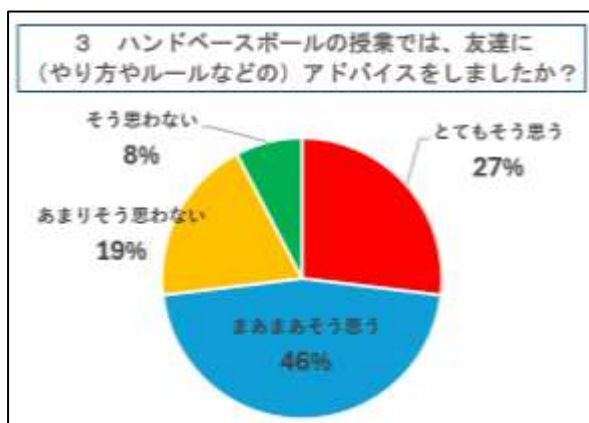


【資料5】フォームを確認する様子

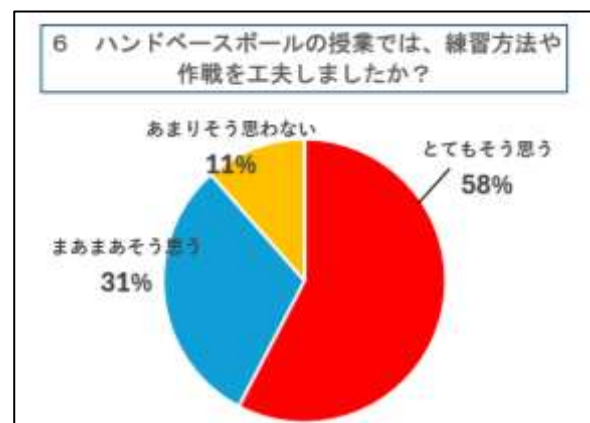
5 変容と分析

(1) 全体の変容

事前アンケートと事後アンケートの結果を比べたところ、「体育の授業でアドバイスをしていますか」の質問に対しては、「あまりそう思わない」「そう思わない」と答えた児童が46%から27%へと減少した【資料6】。これは、手だてとして行った練習やその後のゲームをする中でアドバイスをし合いながら活動する雰囲気が作られたからだと考え。特に、手だて②「練習方法の工夫」や、手だて④「ICT機器の活用方法の工夫」の際に、声掛けやアドバイスをし合う様子が多く見られた。また、毎試合後に行った「反省と作戦タイム」でも、自分たちの課題や次の学習課題を考える際に意見交換が活発に行われていたことも、意識の向上につながったと考える。具体的には、「下に投げると相手チームが捕りづらいボールになるよ」「投げるときには下を向かず、投げる方向を見た方がいいよ」「守備のときに守る位置を声掛けできた」などが挙げられた。アドバイスをし合いながら活動したり、作戦を考える際に一人一人の役割を明確にしたりする中で、比較的低位の児童も動きや役割を理解できていた。ハンドベースボールに必要な動きにつなげることができる児童が増え、誰もがゲームに参加しているという意識を高められたと考える。次に、「授業の中で、練習方法や作戦を工夫していますか」の質問に対しては、「あまりそう思わない」「そう思わない」と答えた児童が23%から11%へと減少した【資料7】。これは、手だてとして行った基礎的な「投げる」「捕る」の技能向上に向けた練習を生かし、児童が自分たちで試合に役立つ作戦を考え、チームに必要な練習に取り組めた結果だと言える。その考えた練習自体が、工夫された効果的な練習内容であったかどうかは別として、「授業の中で、練習方法や作戦を工夫していますか」の質問に対しては、「とてもそう思う」「まあまあそう思う」と答えた児童が77%から89%へと増加した。学級のほとんどの児童が工夫して活動できたという実感をもたせられた点については、効果があったと考える。作戦や練習方法を工夫する中で、チーム内での役割が明確化し、低位の児童も高位の児童も協力して運動に取り組むことができ、誰もがゲームの中で自分の役割を果たし、参加できたという達成感を味わわせることができたと考える。



【資料6】事後アンケート結果



【資料7】事後アンケート結果

(2) 抽出児童の変容

次に、抽出児童3名の変容を分析する。本校では、『いしきつこ』の振り返り活動」と銘打ってOPP（One Page Portfolio）シートを用いた振り返り活動に取り組んでいる。体育の授業でも同様に、毎時間振り返り活動を行っている。以下は抽出児童3名の記述である【資料8】。

6/10	【本時の学習課題】 なげ方を上手にするためにどう すればよいかを調べるか？
いしきこ チェック	～ふりかえり～
い	タイムシフトカメラでかくはん
し	しめたおせーで一回重いのう
き	○ しにかりんすーなかつた。画面
っ	を思えば、石足から足をにいて
こ	うとして、金魚を使ててとて、ぐら したにうすうすいよ

〈児童A〉技能面の高い児童Aは、初めこそ周りの児童の動きやルール知らなさにイライラする様子が見られたが、徐々にチームで練習する中でアドバイスを進んで行ったり励ましや応援の声掛けをしたりするようになった。手だて④のICT機器の活用工夫で行った「タイムシフトカメラ」では、自分の投球フォームを確認し、「できていない部分があるから頑張る」「もっと上手になりたい」という自己理解や向上心につなげることができた活動となった。

6/12	【本時の学習課題】 し合てたくさん点をとるために、どうすれば よいだろうか？
いしきこ チェック	～ふりかえり～
い	○ あんまり点はとるべからなかつた
し	なげ方や捕る方こそを
き	くふうして、がんばるこそを
っ	できた。つぎはし合そ
こ	がんばりたいです。

〈児童B〉技能面、意識面ともに低い児童Bは、初めふざけている動きや態度を示してチームメイトに注意を受ける場面もあった。徐々に基礎的な「投げる」「捕る」の技能が備わり、ゲームの動き方も知ってくると、進んで参加するようになっていった。自分もチームの勝利に向けて得点を取ろうと、投げる方向や投げ方を工夫する様子も見られた。また、チームメイトからのアドバイスにも耳を傾けるようになった。

6/18	【本時の学習課題】 木目身にとらえないうボールも投げられるか？
いしきこ チェック	～ふりかえり～ どうすればよいだろうか？
い	先生の重さをよみて、音声をきいて
し	にむね、きくか、おにボールをきいて
き	○ おたか、ホームランにふた。つき
っ	のし合で もくふうして、きいて
こ	1点でも多くとりたいてす。

〈児童C〉技能面は、学年の中でも低位な児童であるが、やる気はどの種目に対しても高い。実際の導入時では基礎的な「投げる」「捕る」技能も、ゲームでの動き方も全然でなかった。それでも楽しそうに考えながら運動しようとしていた。手だてを実施する中で、体重移動や腕の振り方などを習得していき、徐々に強い球が投げられるようになった。終盤のゲームでは、フェイントを使って相手を騙して4点を取るなど、活躍することができていた。

【資料8】抽出児童3名の記述

6 成果と課題

- 「ルールの工夫」をすることで、高位の児童も低位の児童も、投げる方向や守る位置などを各々で考え、お互いにアドバイスし合って、チーム全員で協力して取り組むことができた。
- 「練習方法の工夫」「用具の工夫」「ICT機器の活用方法の工夫」をすることで、基礎的な「投げる」「捕る」技能が向上した。それが自信となり、得意・不得意に関わらず、作戦やチーム練習の内容を率先して考えるなど、進んでゲームに関わろうとする児童が増えた。
- 運動場で実施すれば、さらにコートを広げることができ、守備位置やアウトゾーンを多様に考えさせることができる。それがゲームの質の向上につながり、より子どもたちのゲームに対する参加意欲を高められると感じた。

7 おわりに

今回の研究で、「あつまり、ともに、つながる」「誰もがアクセスできる」というスポーツの価値を高める手だてを工夫することで、「球技」「ゲーム」「ボール運動」に対する子どもたちの参加意欲を高める効果を得た。また、『誰もが参加できるゲームづくり』を通して、子どもたちの運動への取組と多様な運動との関わりが、非常に重要であることを改めて認識することができた。

今後も、運動との多様な関わり方を身に付けることによって、子どもたちに自信や達成感をもたせ、生涯にわたって運動に親しむ児童生徒を育てていきたい。