

1	名古屋	名古屋市立榎小学校	さ　　とう　けん　すけ
			名前　佐　　藤　　健　　介

分科会番号	11	分科会名	保健体育（体育）
-------	----	------	----------

研究題目

思考力・判断力が高まるボール運動の学習

研究要項

1 どのような児童を育てたいか

私は、体育学習において、児童の思考力・判断力を高めていきたい。なぜなら、予測が困難な将来において、自ら判断して人生を切り開いていくことが求められているからである。そこで、ゲーム自体の面白さを存分に味わわせ、状況判断しながらゲームをすることを通して、思考力・判断力を高めさせていく。

2 学年・領域（単元）

- (1) 学年 第1学年
- (2) 領域（単元）

ボールゲーム（たいけつゲーム）8時間完了

3 授業づくりにおける基本的な考え方

- (1) 単元末に期待される具体的な児童の姿

ゲームに繰り返し取り組む中で、どのようにしたら得点を取ることができるのか、またどのようにしたら得点を防ぐことができるのか、試行錯誤しながらチームの仲間と協力して、ゲームを楽しみながら、思考・判断する姿。

- (2) 単元末に期待される具体的な児童の姿に迫るための授業の考え方

ボール運動は、刻々と変わる場面の状況に応じた思考力・判断力が求められる。そして、ボールゲームでは、「得点を決める」または「相手の得点を防ぐ」ことが最大の面白さであり、その勝敗を競うことが運動特性であると考えます。

それにより、チームが勝つために、自分やチームで何をすべきかを考えたり、どうするとよいかを判断したりすることが求められる学習単元である。そのためには、児童自身がゲームで気づき、必要な動きが分かる必要がある。

そこで、ゲームの中で気づきを促し、ゲームで必要な動きを高めることができるように、単元を通してゲーム中心の学習を行っていく。また、小学1年生という発達段階を考慮して、ボールゲームにおけるゲームの内容をできるだけ分かりやすくすることと、状況判断をできるだけ易しくする必要がある。そのため、攻守入り交じるゲームではあるが、攻守の区別が分かりやすいゲームを仕組むこととする。

- (3) 授業の具体

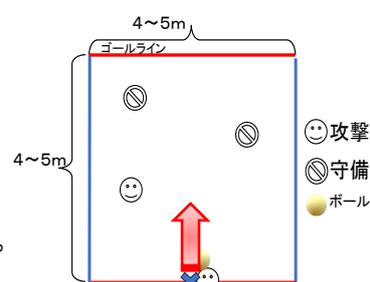
ア どの児童も参加しやすいゲーム設定

思考力・判断力が求められるボールゲームでは、ルールが複雑になりすぎると、状況判断を難しくさせ、ゲームで何ができるようになるよいか、分かりづらく

なることがある。また、技能差がゲームへの関わり方に大きく影響を与えるため、ボール操作が苦手な児童にとっては、ボールに触れる機会を少なくさせてしまうことも予想される。そこで、必然的にボールに関わる機会を保障するためにゲームの人数を攻め、守りとも最小のユニットの二人とする。攻めも守りも同数ではあるが、いかに守りをかわしてシュートまで持ち込むことができるのかをゲームの面白さと考えた（児童の必要感に応じて、守りを一人とすることも可）。また、このボールゲームの経験が、中学年以降のボール運動に役立つと考え、自陣のコートから守りをかいくぐり、相手の陣地へボールを運ぶ、「ボールをこっち（自陣）からあっち（敵陣）へ」という発想の基、ゲームを設定する。それにより、どの児童でも早くゲーム理解ができ、ゲームに楽しく参加することができると思う。また、チームで攻め方や守り方を考えながら取り組むことができると思う。

たいけつゲームの行い方

- ・ 攻めと守りの人数を2対1～2とする。
- ・ 攻めは1分30秒。時間内であれば、何回でも攻めてもよい。
- ・ ボールが向こう側のラインを越えたら1点。
- ・ 攻めの一人は、手前のラインに立ち、スタートする。シュートかパスをした後に、動くことができる。



イ 教具の選定

ボール運動では、使用するボール（教具）も、ゲームを楽しむことができるかの大きな要因となる。そこで、児童のボール操作技能の緩和や怖さ、痛さの軽減のため、捕りやすく、投げやすく、当たっても痛くないボールを採用することとする。

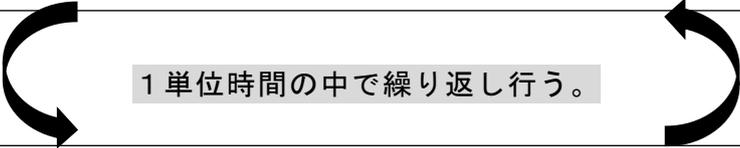
ボールの特徴

- ・ ボールの直径は17cm、重さは約50gのスポンジ素材。
- ・ 軽量で、伸縮性があり低学年の児童でも握りやすく、投げやすい。
- ・ 顔や体に直接当たっても痛くないため、怖さを軽減できる。



(4) 指導と評価の計画

単元目標	知識及び技能	ねらったところにボールを操作し、得点することができるようにする。ボールが飛んだり、転がったりするコースへの移動ができるようにする。 ボールを操作できる位置への移動ができるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	得点するための方法、得点を防ぐための方法を考えることができるようにする。状況に応じて、考えた攻め方や守り方を選択することができるようにする。 考えたことを友達に伝えることができるようにする。
	学びに向かう力、人間性等	ボールゲームに進んで取り組むことができるようにする。 規則を守り、誰とでも仲よく運動をすることができるようにする。また、ボールゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。

時数		1	2	3	4	5	6	7	8
		学習過程	10 20 30 40	準備運動・本時のめあての確認					
たいけつゲーム <ul style="list-style-type: none"> 表裏2回行う。(各1分30秒ずつ) 攻撃側の二人はどちらがボールを持ってスタートするのかを決める。 									
 1単位時間の中で繰り返し行う。									
ゲームの振り返り (攻撃) <ul style="list-style-type: none"> ゲームの中で、困ったことはあったか。 どうすると得点することができるのか。 次はどのような攻めを試してみるか。 (守備) <ul style="list-style-type: none"> ゲームの中で、困ったことはあったか。 どうすると得点を防ぐことができるのか。 次はどのような守りを試してみるか。 									
本時の振り返り・次時の確認・整理運動									
単元の評価規準	知	①ゲームの行い方を理解している。						【動きの理解】	
	技	②ねらったところにボールを操作し、得点することができる。						【ゲームの観察】	
		③ボールが飛んだり、転がったりするコースへ移動し、得点を防ぐことができる。						【ゲームの観察】	
	思	①得点するための攻め方、得点を防ぐための守り方を考えている。						【ゲームの観察】【感想の記述】	
態	②考えた方法を、同じチームの友達に伝えることができる。						【ゲームの観察】		
	①ボールゲームに進んで取り組むことができる。						【ゲームの観察】		
態	②規則を守り、誰とでも仲よく運動をすることができる。						【ゲームの観察】		
	時数		1	2	3	4	5	6	7
評価機会	知	①	①	①					
	技		②	②	③	③	③		
	思		①	①	①②	②	②	①②	①
	態	①		①		②		②	①

4 児童の学びの過程（写真で見取る子どもの学び）※紙面の都合上、毎時の変容は載せていない。

第1時



はじめて経験するボールゲーム。どのチームも、味方は一人いるが、それよりもボールを持ったら自分が何とかしようと、考えながら挑戦していた。

このゲームで大事なことは、まずシュートをねらうこと。よしよし、いいぞ!



第2時



第2時で、もう味方を何とかしようとする様子が出てきたな。パスした後に、前へ走り出す子が出てきたぞ!

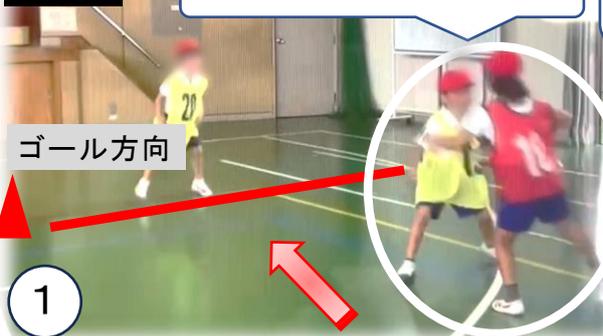
ボールを持ったときに、相手がゴール近くにいるときは、二人でボールを運び、できるだけゴール近くでシュートしようとする様子が見られた。守りによって、攻め方を変えているチームも出てきた。





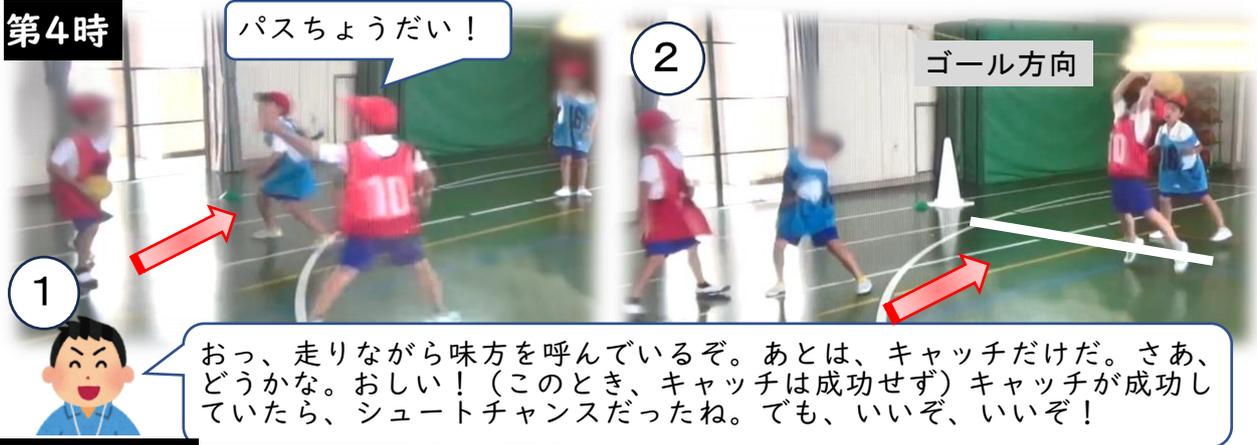
第3時

第3時になると、守りも前や後ろで守ったり、ボールを持っている子に近付いてぴったり守ったりして考えながらゲームをしているぞ。

ボールを持っていない子がすぐにゴール近くに向かって走ろうとする姿が多くのチームで見られた。しかし、守りもボールを持っている子に対して、二人がかりで守ったり、フリーな相手を見つけて守ったりするようになり、なかなかシュートができずにいた。ボールを持っている子は、相手を振り切るために、体を左右に切り返しながらシュート、もしくはパスをするコースを探している様子が見られた。

第4時



おっ、走りながら味方を呼んでいるぞ。あとは、キャッチだけだ。さあ、どうかな。おいしい！（このとき、キャッチは成功せず）キャッチが成功していたら、シュートチャンスだったね。でも、いいぞ、いいぞ！

第5時以降



1

味方はどこかな。

2



3

第1時から全10チーム中、7チームが攻めと守りを2対2でゲームをしていた。第4時以降は、全てのチームで、攻めと守りを同数にしてゲームをする様子が見られた。攻め側は相手の守りをかわすために、攻め方のサインを決めているチームもあった。また、一度ゴール前まで行っても、もう一度ボールをもらうために、味方の近くまでもらいにいくなど、攻め方を工夫していた。



攻めは、一瞬の判断が得点を取る鍵になるね。よい判断ができるようにもっとたくさんゲームをしよう。

5 まとめ

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	合計
ゲーム数	2	3	4	4	5	5	4	4	31
時間(1ゲーム6分)	12分	18分	24分	24分	30分	30分	24分	24分	186分

(1) 総ゲーム数と時間について

第8時までには、全チームが合計31ゲームをこなし、ゲーム時間は、合計186分になった。ボールゲームにおいて、数多くゲームを経験することは、児童のゲーム理解とゲームの質を高めることに有効な手段である。

(2) 単元終了後のアンケートの結果について

アンケート結果の分析から、シュートすることができるときは、どのようなときかの問いに、「相手が近くにいないとき、相手が見ていないとき、相手が油断しているとき」など、22人中21人の児童が、いつシュートするとよいか気付くことができた。中には、「相手をかかわす、だます」と答えた記述も見られた。また、パスをするときはどのようなときかの問いに、「相手が目の前にいたとき、囲まれたとき、仲間がパスと言ったとき」など、18人の児童がいつパスをするとよいかに気付くことができた。このことから、児童がゲームにおいて、置かれた状況を何とか打破しようと思われ、判断をしながらゲームに取り組んでいたことが分かった。

(3) 今後に向けて

系統性を考えてゲームを仕組むことと、児童にゲーム経験を十分に保障していくことが、ゲームを楽しみながら思考力・判断力を高めさせていく鍵となると考える。