

21	西尾	矢田小学校	ほりお しゅんすけ 氏名 堀尾 俊介
分科会番号	11	分科会名	保健体育 (体育)

## 研究題目

運動する楽しさや喜びを味わい、仲間と関わりながら、自ら学びを深めていく子の育成  
—6年体育科 ボール運動「コーフボール」の実践を通して—

## 研究要項

### 1 主題設定の理由

本学級の児童たちは、休み時間になると外遊びに出かけるのはいつも決まった子である。運動経験も様々で、学校の運動部活動（活動時期は4月～7月の期間）に所属している児童が6割、その他のクラブチームに所属している児童が2割弱（運動部活動所属も含む）、それ以外の児童たちは学校体育でしか運動をする機会がない。運動の二極化が顕著に表れている。普段運動をしない児童は、運動に対しての興味・関心が極めて低い。児童たちはこれまで、体づくり運動やダンス、水泳、陸上運動を経験してきた。児童たちは「〇〇m泳ぐ」「〇秒で走れるように頑張る」「できるだけ高く跳ぶ」のように漠然とした目標をもつが、具体的に何をして、何を改善したらよいか分からない子が多かった。授業の中でも、教師のアドバイスを聞き、記録の向上を目指している様子は見られたが、課題解決に向けて主体的に活動する様子はあまり見られなかった。そこで今回の実践では、自分の役割を明確にし、チームにあった作戦を考え、チームが勝つために何をしたらよいか（個人の課題）や何を改善したらよいか（チームの課題）を具体的に考えさせ、課題解決のために主体的に活動ができるようにしたいと考えた。

今回の実践では自分の考えを伝えたり、相手の考えを受け入れたりすることを通して、目の前の課題解決を目指す姿を期待する。運動に苦手意識をもつ児童は、意欲的に課題を見つけようとしなないことが多い。課題を見つけるためには活動に意欲的に参加することが不可欠である。運動が苦手な児童でも思いっきり運動したいと思えるような教材選択や出会い、自分の役割またはチームの課題を見つけるための単元構想などに力を入れ、「運動は楽しい」「もっとやってみたいな」など、運動に興味・関心が高まっていくことを願い、本研究の主題を次のように設定した。

### 2 研究内容

#### (1) 目指す児童の姿

本研究で目指す児童の姿を次のように設定した。

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>①運動する楽しさや喜びを味わうことができる児童</li> <li>②仲間と関わりながら、自ら学びを深めていく児童</li> </ul> |
|--|

#### (2) 研究の仮説

めざす児童の姿を具現化するために、次のような仮説を設定し実践することにした。

- 仮説1 児童たちが思い切り運動したいと思えるような教材の開発（ルールや場の設定）や、環境づくりをすることで、児童たちは運動する楽しさや喜びを味わうことができるだろう。
- 仮説2 児童たち自身が課題を見つけ、仲間と関わり合いながら解決できるような学習展開を工夫することで、自ら学びを深めることができるだろう。

#### (3) 手立てについて

##### 仮説1に対する手立て

手立て① 児童にとって新しい種目「コーフボール（ゴール型）」を実践する。種目のルールを複雑なルールではなく、できるだけ簡易化したり、使用する教材（ボールやゴール）を魅力的なものにしたりして意欲をもたせ、児童が安心して活動できるような環境づくりに取り組めば運動する楽しさや喜びを味わうことができるだろう。

##### 仮説2に対する手立て

手立て② 数的優位の状態でのゲームを経験することで、ボールを持ったときやボールを持って

いないときの役割について理解し、同数でのゲームとの違いから新たな課題を見つけることができるだろう。

手立て③ チームを固定し、チームが困ったときに話し合う場（グループトーク）を随時設けることで、課題解決に向けて仲間と関わりながら学びを深めることができるだろう。

#### (4) 抽出児と検証の方法

抽出児童Aのとらえについては資料1に示す通りである。本実践にあたって単元構想を立て、実践を通して、児童Aの変容を追っていくことで、手立ての検証をする。

##### 資料1 本研究の抽出児童Aについて

児童Aは、運動が得意な児童ではない。習い事もおらず運動経験は極めて少ない。学校での休み時間は外に遊びに行くことはほとんどない。教室で読書をして過ごすか、友達と話をして過ごすことが多い。これまでの体育の授業では、積極的に活動に取り組む姿勢は見られなかった。ダンスの授業では、振り付けを覚えるが、楽しそうに表現するというよりは、やらされて表現しているような姿が見られた。授業中に声をかけても反応が薄く、振り返りにも、「今日は頑張った」「〇〇が疲れた」などのように記し、学びを深めている様子を確認することはできなかった。本単元では、安心して運動に取り組み、自分の役割やチームでできることを見つけ、主体的に学びに向かう姿を期待したい。

### 3 単元構想（9時間完了）

	学習活動	教師の支援・手立て						
つかむ ③	第1～3時 コーフボールをやってみよう。 ・コーフボールについて知り、試しのゲームをする。 試合中何をしたらいいのかな。 <b>パスをつないでシュートを決めるために必要なことは何ですか。</b>	・導入でゲームを繰り返し行うことで、ゲームの様相をつかみ、コーフボールの楽しさに触れる。 ・ルールがきちんと理解できるように、ルールについて話し合う場を設ける（手立て①）。						
ふかめる ④	第4～7時 3対2ゲームと3対3ゲームを繰り返し行う <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%;">繰り</td> <td style="width: 10%;">前半</td> <td>3対2ゲーム ・得点しやすい場所に動きたい。 ・フリーの味方にパスしたい。</td> </tr> <tr> <td>返し</td> <td>後半</td> <td>3対3ゲーム ・味方の動きをよく見てパスをしな いとイケないね。 ・ディフェンスも3人いるから動き を工夫しよう。</td> </tr> </table>	繰り	前半	3対2ゲーム ・得点しやすい場所に動きたい。 ・フリーの味方にパスしたい。	返し	後半	3対3ゲーム ・味方の動きをよく見てパスをしな いとイケないね。 ・ディフェンスも3人いるから動き を工夫しよう。	・フリーの味方を見つけやすくし、シュートの機会を増やすために、オフェンスが数的優位の状態でゲームを提示する（手立て②）。 ・チームが勝つために、ゲーム中に考えたことや気付いたことを伝えるためのグループトークの場を随時設ける（手立て③）。 ・得点しやすい場所でシュートを打つために、対戦相手によってチームの決まり事や役割を相談できる場を設ける。
繰り	前半	3対2ゲーム ・得点しやすい場所に動きたい。 ・フリーの味方にパスしたい。						
返し	後半	3対3ゲーム ・味方の動きをよく見てパスをしな いとイケないね。 ・ディフェンスも3人いるから動き を工夫しよう。						
まとめる ②	第8、9時 矢田っ子コーフボール大会を行う。 総当たりのリーグ戦 ・マークをはずす動きが必要だね。	・試合順やサポートについて提示しゲームをスムーズに進行する。						

### 4 研究の実践と考察

(1) コーフボールのルールについて (手立て①)

運動経験の少ない児童でも安心して運動ができるように、簡単なルールを設定し、運動技能差が少なくなるように考えた。授業の初めに示したルールは以下のようである。(資料1)

資料1 コーフボールのルール

- ・ボールは柔らかいボールを使用。(ソフトドッジボール)
- ・1チーム5人～6人
- ・ドリブル禁止 (パス主体のゲーム展開)。
- ・ボールを持ってから移動できるのは2歩まで。
- ・シュートはどこからでも打つことができるが、どこから入っても得点は1点。
- ・男女混合。
- ・接触プレー禁止。
- ・リスタートについて  
ゴールが決まった。…相手チームのボールでリスタート。  
アウトオブバウンズ…最後にボールに触れたチームとは反対のチームのスローイン。  
接触があった場合…接触の原因となったチームとは反対のチームのスローイン。

セルフジャッジとする

ドリブル禁止のルールはコーフボールの特徴である。パス主体のゲーム展開にすることで、プレーヤー同士の技能差が出にくい。バスケットボールのようにドリブルで移動ができてしまうと、バスケットボールの運動経験がある児童や運動能力の高い児童が有利となってしまう。その技能差があるとゲームに面白さを感じることができない児童が出てきてしまう。本単元では、「やってみた」「この種目ならやれそうだ」と思えるようにできるだけルールを簡単に設定した。

(2) 使用するゴールについて (手立て①)

本単元のゴールは運動会で使われている玉入れの籠を使用した。ゴールの直径は、ボール1個分の大きさに対して2.5個分。高さも調節が可能である。単元の導入1時間目は籠をそのまま使用した。先に述べたが、ルールを変更したことにより、ゴールの高さや大

きさを変更した。ゴールを高くすることで、ゴールに近づかないとシュートが決まらないようにした。また、高くした分、シュートが決まる確率も下がってしまうので、ゴールの大きさ(直径)を広げ、シュートが入りやすくした。ゴールの大きさは、籠本体の上にフラフープを着けることで、ゴールの直径を大きくした。シュートの決まり具合が難しく、あまりにもシュートが入らないとコーフボールの楽しさや喜びを味わうことができなくなってしまう。逆にシュートが入りすぎても飽きたりつまらないと感じたりしてしまうと考え、試行錯誤しながらゴールを調節した(資料3)。それまで、バスケットボール経験者がシュートをたくさん決めていた実態から、それ以外の児童も積極的にシュートを打つようになり、シュートが決まったときの喜びとはずれてしまったときの悔しさのバランスがとれており、ゲームの活性化につながった。今回調節したゴールの高さと大きさは、シュートの決まり具合から考えると児童に合っ

資料3 ゴールの高さや大きさの変遷

	変更前	変更後
高さ	2 m程度	3 m程度
大きさ(直径)	ボール2.5個分	ボール4個分



資料4 変更後のゴール

たものになったと考える。さらにゴールを鈴やキラキラのモールで装飾することにより児童にとって魅力的なゴールとなった（資料4）。

### (3) 数的優位の状態での3対2ゲーム（手立て②）

導入段階でコーフボールのルール理解を図り、繰り返しゲームを行っていくと児童はゲームにも慣れてきて勝ちに向かうようになってきた。しかし、ほとんど何もせずにゲームが終わってしまう様子も見られた。そこで3対2のゲームを提示した（資料5）。3対2のゲームを進めていくと、これまであまりプレーに関わることができていなかった児童も、フリーの状態ですパスを受け、シュートを打つことができるようになってきた。しかし、フリーの状態ではあるが、それでもどこでパスを受けたらよいのか分からない児童もいた。その児童たちに授業前やゲームの間の時間を使って、次のような問いかけをし続けた（資料6）。

#### 資料5 3対2を提示した意図

##### 運動技能低位の子のために

- ・ボールを持ったとき  
オフェンスが多いため、フリーの味方を探しやすい。
- ・ボールを持っていないとき  
フリーになったときどこへ動けばいいのか考えさせやすい。

#### 資料6 児童と教師のやりとり

教師：ゲーム中困ることありますか。

児童A：何していいかわからん。

教師：シュートが入りやすい場所ってどこですか？

児童A：うーん、ゴールの近く。

教師：そうだよね。ゴールに近い方が入りやすいよね。じゃあボール持ってないときどうしたらいいですか。

児童A：ゴールの近くに行く。

児童Aはこの後、ゴールの近くへ積極的に動くようになった（資料7）。するとパスを受ける機会も増え、シュートを打てるようになっていった。シュートが入る経験もでき、喜びを味わうことができた。さらに繰り返していくと、今度は相手チームが、児童Aの動きを警戒し、児童にパスを入れさせないようにしたり、パスが入ってもシュートを打たせないようにディフェンスしたりとゲームの様相も少しずつ変化していった。



資料7 ゴール近くでボールを呼び込む様子

### (4) 3対3ゲームとグループトーク（手立て③）

授業1時間の中の前半で3対2ゲームを行い、後半で3対3ゲームを行った。3対2と違って、オフェンスとき、味方がフリーの状態ですられることが極端に減る。ゴールの近くでボールを受けてシュートを打つことをチームの役割としていた児童は、これまでと同じようにゴールの近くでボールを受けようとする姿が見られた。しかし、フリーの状態ではないため、パスがなかなか通らない。そこで、どのように動いたらよいのか戸惑い、ゲーム中も立ち止まってしまう場面が多く見られた。これまでゴールの近くでボールを受けてシュートを打つというチームの役割であったが、その役割がうまくあてはまらず、児童Aが新たな課題を見つけた場面である。そこで、チームのメンバーとグループ

トーク（試合間の1分間）で児童Aの困り事について話しをする場面が見られた（資料8）。

資料8 グループトークの様子

児童B：どう動いたらいいかわかる？

児童A：3対2のときはわかるけど、3対3のときはよくわからん。

児童C：ボール持ってないときに止まっちゃうから動いてほしいな。

児童A：動いた方がいいのは分かるんだけど、どこに動けばいいですか。

児童B：ゴールの近くに行くとディフェンスがいるから、ゴールから離れたところに動いてほしいな。

児童A：そうしたらシュート入らんよ。

児童B：シュートじゃなくてすぐパスを返してほしい。僕が児童Aにパスをしたらゴールの方に走るから。

それまでゴール近くでボールを受けようとしていたが、このグループトークをきっかけに児童Aの動きが少しずつ変わっていった。ゴールから離れた場所でボールを受け、すぐリターンパスを送る。これまで「パスを受けたらシュートを打つ」以外のことはできていなかった児童Aが仲間と課題を解決していく姿が見られ、チームで協力して得点することができた。その日の児童Aは振り返りに次のように書いた。（資料9）

資料9 児童Aの振り返り

どう動いたらいいのかわからなかったけど、グループトークで動き方を教えてくれたおかげでチームに少し貢献できた。今日はシュートを決めることができなかったけれど、次はシュートを決められるようにしたい。

グループトークを通して、課題解決に向かい、次への意欲の高まりを読み取ることができる。チームで協力できたことや困り事について話し合ったことが実戦の中で結果につながる成功体験にできたことが達成感につながったと考えられる。決して長くないグループトークだが、児童の必要感から、「話したい」「話をしなくては」といった思いから有意義な時間にする事ができたと言える。

(5) 矢田っ子フットボール大会

単元のまとめとして、新たなチーム編成をせずに、総当たりのリーグ戦を行った。リーグ戦はこれまでの授業の流れを変えずに試合順等を示し、試合間にはグループトークができるように時間を配分した

（資料12）。デジタルタイマーのプラグラムタイマーの機能を使い、児童はタイマーと試合順を見て、自分たちで試合を進めていく。

児童は、これまでチームで試してきた作戦や、相手に応じた作戦を立ててゲームに臨んだ。対戦相手は同じでも、出場してくるメンバーが変われば戦い方も変わる。自分たちのチームや相手チームのメンバーを見ながら戦い方を考え、グループトークで共有する。これまでの授業の流れは変わっていないので、児童も安心して試合に臨み、グループトークでもお互いのことがわかっているので話がしやすい状況であった。主体的にゲームを進め、必要があれば話することで課題解決しようとする姿が見られた。リーグ戦では、どのチームも勝つこと

試合時間 前半2分ー入れ替え15秒ー後半2分  
試合間（グループトーク1分）

試合順	順位	サポーター
第1試合	勝	A - F C
	敗	B - E D
第2試合	勝	C - D F
	敗	A - E B
第3試合	勝	F - D A
	敗	B - C E
第4試合	勝	A - D F
	敗	E - C B
第5試合	勝	F - B D
	敗	A - C E
第6試合	勝	D - B A
	敗	E - F C
第7試合	勝	A - B D
	敗	C - F E
第8試合	勝	D - E A
	敗	

資料12 児童に示した試合順

を目指し、自分の役割を果たそうとする姿やチームの作戦を実行しようとする姿がたくさん見られた。チームの中で運動技能低位の児童も自分ができることを自ら探し、課題があればグループトークで相談できる環境があり、安心してコーフボールに取り組むことができた。

## 5 成果と課題

### (1) 実践の成果

手立て①～③について、児童Aからとらえた成果

#### 【手立て①】

運動が得意ではない児童Aにとって、今回使用したドッジボールは柔らかさ、重さの面で適切であったと言える。また、児童Aはシュートを何回も決めることができた。それにはボールだけではなく、ゴールの大きさも関係している。1時間目はなかなかシュートを入れるのが難しかった。ゴールの大きさを変えてからは、シュートもよく決まるようになり、「シュートを打てば入る」と思えたことが、活動に対する意欲の向上につながったと言える。

#### 【手立て②】

3対2のシチュエーションを作ることで、オフenseのとき、どのような状態であればシュートにつながるか考えることができた。ゴールの近く、かつフリーでパスを受けることができればシュートが打てるということに児童Aは気付くことができた。数的優位な状態の良さを理解し、その場面を作り出そうと新たな課題と発見する児童の姿も見られた。よって数的優位な状態でのゲームは有効であったと言える。

#### 【手立て③】

初めは話しにくそうな様子が見えしたが、チームを固定して行ってきたことで、次第に困っていることを相談できたり、運動の苦手な子に話しかけたりしてチームとしてどう動くかについて話ができるようになっていった。児童Aは、3対3でどう動いたらいいかわからなくなってしまったとき、グループトークを経て役割や自分にできることについて探究する姿が見られるようになった。チーム種目ゆえに個人の課題または個人の力だけでは解決できないことがある。児童Aの困り感をチームの課題としてとらえ、課題解決に向けて学びを深めていく姿が見られたことから、手立ては有効であったと言える。

### (2) 今後の課題

ゴール型の種目は難しい。その種目で扱う教材や場の設定だけでなく、児童の運動能力や運動経験のバランスが大切になる。その単元でねらいとすることは何か、何時間目の授業で児童のどの力を伸ばしたいのかを明確にし、それに合った教材選択や場の設定を考えていかなければならない。ゴール型の種目は、運動技能低位の児童にとって苦手意識をもたないわけがない。今回の実践では、どの手立ても運動技能低位の児童に焦点を当ててきた。運動が「苦手」、「できればやりたくない」と感じている児童にどのようなアプローチをしたら運動の楽しさや喜びを感じ、満足感を得られるのか。また運動技能上位の児童にとっては少し物足りなさを感じたのではないかなど、単元の目標を達成するために、どこに焦点を当てなければいけないのか、これからも考えていく必要がある。

また、児童の生活にスマートフォンやタブレットが当たり前のように入ってきている社会で、これからはさらなる運動の二極化が進んでいくと考えられる。運動を得意と感じる児童と苦手と感じる児童が共存する授業で、適切な教材選択と場の設定をしていき、どの児童にも運動の楽しさや喜びを味わわせ、生涯にわたって運動に親しみをもてるような授業を展開できるようにしていきたい。