

令和6年度 岡崎市教育研究レポート

1 8A 体育(小)

岡崎市立細川小学校 佐藤 佑哉

2 研究主題

**運動の特性にふれ、仲間との関わり合いの中で、
運動の楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていく体育学習
～6年オリジナルゲーム「トライアングルハンドボール」の実践を通して～**

3 研究概要

(1) 主題設定の理由

「私は体育が好きではありません。まわりと比べられて目立つことが恥ずかしいし、運動ができないことを馬鹿にされるのではないかという不安があるからです。」(児童Aのアンケート結果原文のまま)

本研究を行うにあたり、年度初めに本学級(男子15名女子23名計38名)の児童を対象に回答をさせたアンケート結果の一部である。「体育が好きですか」という質問に対して、60%の児童が「とても好き、好き」、12%の児童が「どちらでもない」、28%の児童が「嫌い、とても嫌い」と回答した。この結果や日々の授業の様子から、本学級にも体育や運動に対して負のイメージをもつ児童が約3割いることが分かった。それらの児童のアンケート結果を見ると、この体育嫌いの理由として最も大きいのは、「自分の低い運動能力をまわりに評価されることへの恐怖や不安」であった。学級の様子を見ていても、体育や運動を楽しむ児童とそうでない児童がはっきり分かれていると感じる。本学級だけでなく、近年、運動をする子供とそうでない子供の二極化傾向が見られることが問題になっている。

体育科の教育目標である生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するためには、義務教育段階で、運動やスポーツには、特性に応じた楽しさや喜びがあることに着目させ、その楽しさや喜びを味わうことが体育において最も大切だと思う。しかし、現状は、運動ができない経験がもたらす負の感情が子供達を運動や体育から遠ざけていると感じる。これらの児童に技能向上のための努力を強いても逆効果になることは明白であり、その競技を上手く行うための単なる知識・技能を育ませることも体育科の目標とは異なるのではないかと考えた。そこで、運動が苦手な児童でも、今もっている技能レベルで仲間と肩を並べ、関わり合いながら運動を楽しむことができる場を設けることが必要であることに思い至った。また、楽しさや喜びを味わうだけで終わるのではなく、生涯にわたって生きてはたらく知識・技能を育むために、楽しさや喜びから主体的に自分が追求していきたいことを考え、解決に向かって自ら学びを深めていく必要もあると考えた。これらの条件を満たす運動として、「ハンドボール」を選択することにした。運動の特性として、「得点による達成感が強く、得点率が高い」「スピード感が速く、得点機会が多い」「仲間と協力して得点を取ることができる」などが挙げられる。これらの運動の特性に様々な手立てを講じ、運動の楽しさや喜びを感じられる場を設けることで、運動が苦手な児童を含め、多くの児童が仲間とともに運動をする楽しさや喜びを味わってもらい、自ら学びを深めてほしいという願いを込めて、研究主題を「運動の特性にふれ、仲間との関わり合いの中で、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていく体育学習 ～6年オリジナルゲーム 「トライアングルハンドボール」の実践を通して～」と設定した。

(2) 目指す児童像

運動の特性にふれ、仲間との関わり合いの中で、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていくことができる子

そして、目指す児童像に迫っていくため、次のように研究の仮説を立て、検証していくことにした。

仮説Ⅰ

単元を通して、考案したオリジナルゲームを活用し、ルールやチーム編成、教具の工夫をもとに多くのゲームを経験すれば、運動の特性にふれ、楽しさや喜びを味わうことができ、自ら学びを深めることができるだろう

仮説Ⅱ

ゲーム前の「追求」の時間において、ミニゲームや既習事項、データをもとに分析しながら対話的に課題を解決する場を設ければ、自分なりの思いや考えをもち、仲間と関わり合いながら運動をする楽しさや喜びを味わい、学びを深めることができるだろう

仮説Ⅰ、Ⅱを検証するにあたり、仮説に対する手立てを設定することにした。

仮説Ⅰに対する手立て

- オリジナルゲーム考案やルール・チーム編成の工夫
- 「学びの設計図」を活用した深い学びのための授業展開と学習カードの工夫
- 繰り返しゲームを行う授業展開

仮説Ⅱに対する手立て

- 学びを深めるための分析データの作成と活用
- 課題を解決するためのチームでの「追求」の時間

以下、児童A(女子)を抽出児として、手立ての有効性を検証していく。

抽出児 A 単元導入前の実態	期待する単元終了後の姿
<p>小学校生活でずっと体育が大嫌いな児童である。授業に関しても前向きに取り組むことができず、傍観者になることが多く、最悪なケースは体調不良を理由に見学者になることもある。体育や運動嫌いな理由として、主題設定の理由でも記述したように運動ができないことに対する恥ずかしさや周りからの評価が関係している。</p>	<p>意欲的に取り組む中で、シュートやパスを成功させ、仲間と作戦を立てたり、応援し合ったりするなどの関わり合いのもと運動をすることに<u>楽しさや喜びを感じ</u>、「次衝動を歩きたい」と自ら学びを深めていく姿や単元終了後に「楽しかった」「シュートが決められて嬉しい」などの楽しさや喜びを表現する姿に期待したい。</p>

(3) 研究計画

資料1 単元計画

時間	学習課題	児童の思考の流れ	運動の楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていくための手立て
1	どうしたら全員が楽しくゲームをすることができるか考えよう	トライアングルハンドボールの特性によれ、 <u>運動の楽しさや喜び</u> 味わうだけでなく、より良いルールや行い方について考える段階	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームルールの工夫【手立てa】 ・チーム編成の工夫【手立てa】 ・「<u>学びの設計図</u>」を活かした授業展開の工夫【手立てb】(毎時間) ・学習カードの工夫【手立てb】(毎時間) ・チームでの「<u>追求</u>」の時間の設定【手立てe】(毎時間)
2	どうしたら効率よくたくさん点が取れるのか考えよう	運動の特性を理解し、たくさん点が取れる方法について考える段階	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの作成【手立てd】
3	どうしたら相手の得点を防ぐことができるのか考えよう	運動の特性や点を取るための動き方などの既習事項をもとに、より良いディフェンスについて考え、陣形を完成させる段階	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームルールの工夫【手立てa】 ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの作成【手立てd】
4	どうしたら相手のディフェンスを崩すことができるのか考えよう	前時で完成したディフェンスを崩すには、チームや個人でどのような動きをしたら良いのか考える段階	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの作成【手立てd】
5	どうすれば攻めと守りを上手く切り替えられるのか考えよう	攻めと守りの作戦がある程度決まった段階において、運動の特性上攻めと守りの切り替えが難しいことから、上手い切り替え方について考える段階	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの作成【手立てd】
6	どうしたらさらに効率よくたくさん点が取れるのか考えよう	2時～6時の間にルールやチームの変更があり、その変更に伴う変化や既習事項を含めて第2時で考えた内容をさらに深めていく段階	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームルールの工夫【手立てa】 ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】
7	どうしたら分析データをもとにゲームに勝てるのか考えよう	今まで蓄積してきたデータや既習事項、運動の特性について分析し、相手に合わせた動き方を考える段階	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの活用【手立てd】
8	どうすれば今までの学びを活かし、大会で優勝できるのか考えよう	既習事項をもとに、優勝するためにチームや個人として何ができるか考え、発揮する段階	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しゲームを行う授業展開【手立てc】 ・分析データの活用【手立てd】

4 実践と考察

以下に抽出児童Aとその所属するチームの手立てによる変容やその手立ての有効性について検証しながら実践について述べていく。(なお、資料の○は児童Aを表すものとする)

① どうしたら全員が楽しくゲームをすることができるのか考えよう

第1時では、運動の特性にふれ、楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていけるようにオリジナルゲーム「トライアングルハンドボール」の【手立てa】ゲームルールや行い方について伝え、試しのゲームを行った。(資料2)また、仲間と関わり、高め合いながら運動の特性に迫り、学びを深めていくために運動技能の高い児童と苦手な児童を混ぜ、伝え合う能力や作戦を立てる思考力などを考慮し、【手立てa】意図的に組んだチームを編成した。授業展開としては、運動の特性に迫る中で自ら個人やチームの課題を見出し、解決方法を模索して学びを深められるよ【手立てb】「学びの設計図」を作成し、単元を通して貫いた。(資料3)そして、それに対応する【手

立てb】学習カードを作成した。前時の振り返りから全体としての学級課題を提示し、それを受けて個人がやりたいことや学びたいことを自己課題として設定する。ミニゲームを通して自己課題を達成するための思いや考えを追求し、チームでさらに深めていくこととした。授業の最後にその追求について振り返り、次時の学級課題や自己課題に繋げていく。「学級課題→自己課題→課題の追求→振り返り→次時の学級課題」のように「学びの設計図」や学習カードを活用して児童が思考を循環させられるように工夫した。さらに、「学びの設計図」の「追求」の時間において、自己課題や学級課題、チームの課題を個人で追求した後、仲間と関わり合いながら学びをより深められるようにチームで課題解決に向けた思いや考えを話し合い、作戦を立てる場【手立てe】「チーム追求」の時間を設けた。(資料4) 児童Aは、ゲームルールや行い方、「学びの設計図」や学習カードなどの説明を聞き、ある程度理解をすることができたようで、「どうしたら全員が楽しくゲームをすることができようか考えよう」という学級課題に対して(資料5)のように『ゴールはできなくてもいいから、ボールを取ったりしたい』と自己課題を設定し

「学びの設計図」

2分…リズムジャンプ(主運動に繋がる準備運動)
 5分…前時振り返りから学級課題・自己課題の設定
 2分…チーム練習
 5分…ミニゲーム
 5分…個人追求
 5分…チーム追求
 16分…ゲーム①
 ゲーム②
 5分…振り返り

学級課題→みんなの振り返りから課題を決めよう
 自己課題→一人ひとりの頑張りたい課題を「～したい」という書き方で書こう
 追求 →課題に対して「どうしたらできるようになるのか」という一人でも考えたり、チームで考えたりして書こう
 振り返り→課題に対して考えた追求を実践してみて「どうだったか」や「次回への課題」を振り返ろう

資料3 「学びの設計図」

ているように、自分が運動を楽しむために、シュートよりもまずはボールを取ることを頑張りたいと考えていることがわかる。また、「チーム追求」では、自己課題に対して(資料4)のように『守りにいった方がいいかも』と追求していることから、チームの仲間が点を取る方法について考えているのに対して、自分の運動能力で点を取る自信のなさから消極的な姿勢が伺えた。試しのゲームを行うと、自己課題や「チーム追求」で考えた役割である守りについては、(資料5)のように両手をしっかりと広げて相手にパスやシュートをさせないようにして、チームのために自分の役割を全うしようとする姿が認められる。しかし、攻めることに関しては、自信のなさから(資料6)ゴールから少し離れた所で棒立ちになってしまった。振り返りでは、(資料4)のように『なにもできなかった』と記述した。守りでは一定の活躍を見せていたが、児童Aにとって「点を取ることは活躍」という意識をもっていることがわかった。

(資料7)のように、授業後に本人に第1時について話を聞くと、『今日は何もできなかったけど、色んな子を見て私でもシュートできそうかもしれないと少し思ったから、次回は頑張ってみたい』と答えたことから、ゲームルールの工夫が児童Aのシュートへのハードルを下げたことが伺えた。点を取ることに対して消極的な姿が見られたが、(資料4、7)のように、思考として「楽しむために→まずはボール取る→守りを意識する→

【トライアングルハンドボール 基本的なルール】
「コートと教具」

資料2 ルールや行い方

- 縦 22m×横 14mのコート
- ネットを張った三角形のゴール(トライアングルゴール)
- コート外にフラフープを1チームにつき2つずつ配置
- ボールはハンドボール1号球と同じで、片手でつかむことができる柔らかいゴムボール

「基本的なルール」

- 5(4)人対5(4)のゲームを行う。(5人×8チーム)
- 1つのシュートにつき1点加算され、ゲーム終了時の総得点で勝敗を決める。
- 試合開始時、コート上は3人対3人でスタートする。その他の2(1)人はコート外のフラフープの中に待機する。
- シュートを決めた人はフラフープ内にいる人とハイタッチをして交代する。その時にフラフープ内にはハイタッチ前にコート内に入らないように注意する。(2人いる場合は順番に交代する)
- 歩数制限なし(ドリブルはしてもよい)
- 接触禁止
- ボールを奪う方法は、パス・シュートカット、相手が落としたボールを拾うのみとする。
- コートのラインを出ない限り全てインプレーとし、出た場合は最後に触ったチームでないチームが出た位置からパスをして再開する。
- バーを含むゴールに少しでもボールが当たればゴールとし、跳ね返ったボールや上から中に入ったボールも全てインプレーとする(シュートしたボールがライン外に出た場合は通常どおりパスから再開)
- シュートはハーフコートを超えればどこからでも打ってよい。
- チームの全員がシュートを決めればボーナスポイントが2点加算される。

「楽しさや喜びを生み出す運動の特性」

- 360°どこからでもシュートを打つことができ、接触禁止で、ゴールのどこに当たってもよいので、シュートを打てば90%決まる仕組み
- 誰でも簡単にシュートが決められ、活躍できる楽しさや喜び
- シュートを決めた人がコート外に出る仕組み
- 上手い児童が出てしまうことによるチームへの損失や苦手な児童がコート外に出たい気持ちが多く児童のシュート機会を生む
- シュートを決めたチームのコート内人数が一定時間2人になり、数的不利な状況になり、速攻の有効性が生まれる
- 速攻の有効性を少しでも減らすために攻守の切り替えや交代の切り替えが早くなり、活動量が増える
- コート内が全てインプレー
- 跳ね返るシュートや上から中に入れるシュート、弾き飛ばすシュートなどその後の相手の速攻や自チームの守りやすさなどを考えて攻める楽しさや喜びで学びの深まってくる
- ボーナスポイント
- 積極的にシュートしようと考えたり、チーム内でパスを回したりする。チームとしての達成感や喜びが大きい。

学級課題	どうしたら全員が楽しくゲームをできるか考えよう
自己課題	ゴールはできなくてもいいから、ボールを取ったりしたい
追求	守りにいった方がいいかも 手放さず守るの力がほしい 足でシュートを打ってみたい
振り返り	何もできなかった。守りはあったよ! いかにできる?

資料4 第1時の児童Aの学習カード



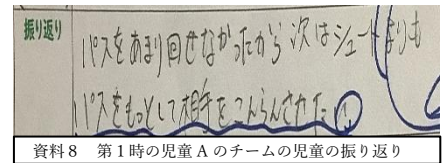
資料5 両手を広げて守る児童A

資料6 攻めに消極的な児童A

T「追求にも書いていたけど、今日は両手広げてしっかり守れていたね。」
 A「でも、何もできなかったし、活躍できなかった。」
 T「じゃあ次は何を頑張ろう。シュートはどうなの。」
 A「今日は何もできなかったけど、色んな子を見て私でもシュートできそうかもしれないと少し思ったから、次回は頑張ってみたい」

資料7 第1時授業後の児童Aとの会話 TA

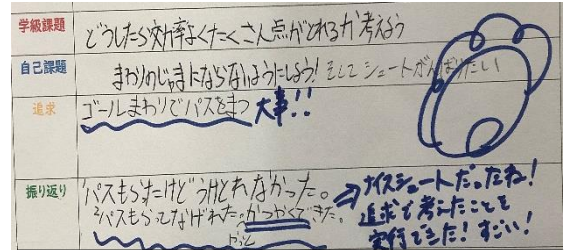
活躍できなかった→次回はシュートを頑張りたい」と流れていることから、しっかりと自分だけの課題を設定し、それに対する追求を考えて実践し、振り返りから次回の課題を立てるという自ら学びを深めようとしていると言える。さらに、児童Aのチームの児童の振り返り(資料8)には、『次はシュートよりもパスをもっとして相手を混乱させたい』と記述していることから、運動が得意な自分だけでなく、児童Aをはじめ多くの仲間シュートを打つ機会を与えたいと考えていることがわかり、ルールやチーム編成の工夫がチームに良い影響を与え始めていることが認められる。



資料8 第1時の児童Aのチームの児童の振り返り

② どうしたら効率よくたくさん点が取れるのか考えよう

第1時の振り返りで、児童から「守りよりもとにかく攻める」「協力してパスを回す」「攻守の切り替えを早く」「シュートを打つときに1人対3人の構図になり、シュートしにくい」「作戦を立てていきたい」というような言葉が出た。そこから第2時では、ただ点を取る、一人で無理やり点を取るのではなく、効率よく(速く・楽に)点を取ることを意識するために、学級課題を「どうしたら効率よくたくさん点が取れるのか考えよう」と設定した。第2時から、ミニゲームやゲーム①②のように【手立てc】繰り返しゲームを行う授業展開にし、1回の授業で4~5のゲーム数を行うようにした。繰り返しゲームを行うことで、児童が運動の特性にふれ、楽しさや喜びを味わう機会を増やし、自ら課題を見つけ、追求していく姿が繰り返されるようにした。また、児童らが仲間とともに課題に対する根拠のあるより良い追求ができるように、【手立てd】分析データの作成と活用(活用については、第6時から)を行った。ゲームの時間に試合をしていないチームがオフィシャルを務め、各チーム一人ひとりのシュート成功数と失敗数、パス成功数と失敗数を記録した。攻守の切り替えが速いことから、シュートを記録する児童とパスを記録する児童を役割分担して分析データを作成していった。(第7時のデータ活用で詳しく記述する)



資料9 第2時の児童Aの学習カード

児童Aは、(資料4、7)や第2時の学級課題から、(資料9)のように自己課題を『まわりのじゃまにならないようにしよう!そして、シュートをがんばりたい』と設定した。「追求」の時間では、ボールをゴールまで運ぶ技能が高くないことから、シュートをするために『ゴールまわりでパスをまっ』という考えをもった。チームの仲間も全員シュートのボーナスポイントを取り、効率よくたくさん点を取るために「パスをまわす」ことに意識をおいてゲームに臨んだ。繰り返しゲームを行うことで、児童Aも少しずつ攻めることに挑戦し始め、ゲーム②では、(資料11)のようにゴールまわりでパスをまっ、シュートをする機会を狙っている様子が伺える。チームの仲間もパスを回し、(資料11)のように、児童Aが初得点を決めることができ、ボーナスポイントが加算され、児童Aやチームの追求通り効率よくたくさん点を取ることができた。振り返りでは、『1. パスをもらったけど、受け取れなかった。2. パスをもらってなげれた。やっとかつやくできた。』と記述しており、パスが上手く取れなかった反省と、シュートを決めることで、活躍することができたことへの喜びが認められる。授業後のアンケートでは、「ハンドボールは楽しかったですか。」という質問に対し、第1時では、「そう思わない(楽しくない)」と回答しているが、シュートを決めた第2時では、「そう思う(楽しかった)」と回答している。このことから、個人・チームで課題を設定し、どうしたら解決できるのかについて追求を重ね、運動の特性にふれながら繰り返しゲームを行い実践し、課題を解決していくことへの楽しさや喜びを味わっていることがわかる。



資料10 ゴール前でパスをまっ児童A

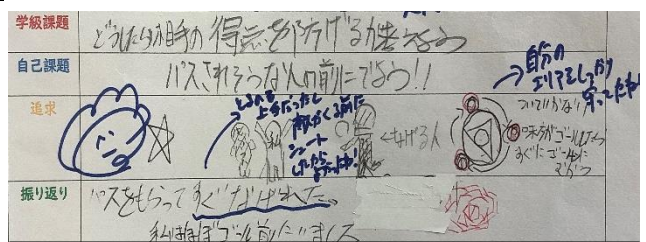


資料11 パスを受け、初得点を決める児童A

チームの仲間もパスを回し、(資料11)のように、児童Aが初得点を決めることができ、ボーナスポイントが加算され、児童Aやチームの追求通り効率よくたくさん点を取ることができた。振り返りでは、『1. パスをもらったけど、受け取れなかった。2. パスをもらってなげれた。やっとかつやくできた。』と記述しており、パスが上手く取れなかった反省と、シュートを決めることで、活躍することができたことへの喜びが認められる。授業後のアンケートでは、「ハンドボールは楽しかったですか。」という質問に対し、第1時では、「そう思わない(楽しくない)」と回答しているが、シュートを決めた第2時では、「そう思う(楽しかった)」と回答している。このことから、個人・チームで課題を設定し、どうしたら解決できるのかについて追求を重ね、運動の特性にふれながら繰り返しゲームを行い実践し、課題を解決していくことへの楽しさや喜びを味わっていることがわかる。

③ どうしたら相手の得点を防ぐことができるのか考えよう

第3時では、児童Aをはじめ多くの児童がルールや行い方、授業の流れが理解でき、運動の特性にふれて楽しさや喜びを味わう姿が見られてきたこともあり、第1、2時の振り返りで出た「作戦を立てていきたい」「ディフェンスをかめたい」という言葉に着目して学級課題の設定を行った。課題を「どうしたら相手の得点を防ぐことができるのか考えよう」とし、チームでの「追求」の時間に作戦を立て、ディフェンスの完成を目指した。児童Aは、(資料12)のように自己課題『パスされそうな人の前に出たい』とし、「追求」では、チームで対話する中で自分の守る場所を設定して、守ればよいのではないかと考え、実践していった。また、



資料12 第3時の児童の学習カード

第3時でもゴール前でパスを待ち、シュートを決める姿が見られた。

④ どうしたら相手のディフェンスを崩すことができるのか考えよう

第4時では、第3時に完成させたディフェンスをどうしたら崩すことができるのかについて考えられるように学級課題を設定した。児童Aは、自己課題『シュートを打ちたい、パスがほしいからしっかりキャッチしたい』と設定し、「追求」では、『ディフェンスを崩すためにパスを多くしてシュートに繋げたい』と考えた。第2時以降児童Aは、ゲームルールや行い方の工夫によって、運動の特性にふれ、シュートが成功した時の楽しさや喜びを味わい、シュートの成功率の高さやボーナスポイントの存在から、積極的にシュートに挑戦するようになった。また、繰り返しゲームを行い、何度もシュートを重ねる中で、より成功しやすいシュートについて「追求」をし始めた。その結果、パスのように打っていたシュートが(資料13)のように身長を活かしたバスケのようなシュートに変化した。授業後に児童Aに話しを聞くと、『目の前に敵がいると止められてしまうし、みんなみたいに片手で上から投げるのは難しくてできないから、身長が高いし、両手でバスケみたいにふんわりボールで相手の上からシュートをすればとめられないかもと思って』と発言し、繰り返しゲームを行う中で、自ら課題を見出し、解決に向け追求をしていく自ら学びを深める様子が伺えた。



資料13 シュートを工夫する児童A

⑥ どうしたらさらに効率よくたくさん点が取れるのか考えよう

これまでルールや行い方の理解、点の取り方、ディフェンスの完成とそれを崩す方法、守りやすくするための攻め方などのテーマを通して運動の特性にふれ、自ら学びを深める様子が伺えた。第6時では、思考したことを振り返り、さらに学びを深めていけるように学級課題を「どうしたらさらに効率よくたくさん点が取れるのか考えよう」に設定した。授業後アンケート結果の記録の「積極的にシュートを打つことができたか」の平均値が予想よりも低いことに着目し、ルールの工夫として、「スーパースタープレイヤーの導入」と「ボーナスポイントを+3点に増やす」というルールを追加した。「スーパースタープレイヤー」とは、チーム内で最も得点数の低い児童が対象のシュートの点数が2点となるプレイヤーのことである。また、ボーナスポイントも2点から3点へと増やし、積極的なシュートを促していった。児童Aは、第2時で(資料9、10、11)のようにゴールまわりでパスをまってシュートをすることを追求し、見事シュートを決めることができていた。第6時では、スーパースタープレイヤーとして自己課題を(資料14)のように『シュートを投げやすくするために、パスをうまくとる』と設定し、効率よくたくさん点が取れように『私が最初に投げ、シュートしていない人にボールを渡す』とチームでシュートをする順番を決め、チームでパスを回して効率よく点をとることを追求した。その結果、(資料15)のように仲間と追求通りにパスをつないでスーパースタープレイヤーである児童Aがシュートを決めることができた。振り返りでは、(資料14)のように『もう一回シュートしたい、シュートできてかつやくできてうれしい』と記述しており、このことから、チームの仲間と課題について追求し、追求通りにパスを回してシュートを決めて課題を解決することができたという仲間と関わり合いながら運動をする楽しさや喜びを味わう様子がわかり、第2時と比べて、確実に学びを深めている様子が認められた。そして、アンケート結果を活用し、ルールを工夫したことで、アンケート結果の数値が第6時以降上がり、児童Aらの思考に拍車をかけたことから、仲間と関わりながら運動の楽しさや喜びを味わい、学びを深めていくことができたと言える。

学級課題	どうしたらさらに効率よくたくさん点が取れるのか考えよう
自己課題	パスをうまくとる
追求	シュートを投げやすくするために、パスをうまくとる
振り返り	次回 テュエルスタンバイ!(6カミシュート7=11) がんばって

資料14 第6時の児童Aの学習カード

その結果、(資料15)のように仲間と追求通りにパスをつないでスーパースタープレイヤーである児童Aがシュートを決めることができた。振り返りでは、(資料14)のように『もう一回シュートしたい、シュートできてかつやくできてうれしい』と記述しており、このことから、チームの仲間と課題について追求し、追求通りにパスを回してシュートを決めて課題を解決することができたという仲間と関わり合いながら運動をする楽しさや喜びを味わう様子がわかり、第2時と比べて、確実に学びを深めている様子が認められた。そして、アンケート結果を活用し、ルールを工夫したことで、アンケート結果の数値が第6時以降上がり、児童Aらの思考に拍車をかけたことから、仲間と関わりながら運動の楽しさや喜びを味わい、学びを深めていくことができたと言える。



資料15 児童Aのチームの追求実践

⑦ どうしたら分析データをもとにゲームに勝てるのか考えよう

第7時では、これまで蓄積してきた【手立てd】分析データを活用してゲームに勝つ方法について追求をするために学級課題を設定し、分析データとして2つのデータを児童に提示した。(資料16)は、ゲームでオフィシャルが記録していた個人のシュート成功数、失敗数とパス成功数、失敗数から、個人の得点率とパス成功率、各チームの総得点数、総パス成功数、得点率、パス成功率を算出してデータ化した。児童Aは、自己課題を『相手チームのデータをもとに弱いところについてゲームをしたい』と設定し、「追求」の時間にデータの分析に取り掛かった。児童Aは、相手チームの得点率が高い子とパス成功率が低い子に着目した。チ

	得点数	得点率	パス数	パス率	チーム得点	チーム得点率	チームパス	チームパス率
	6	85%	7	87%				
	9	100%	9	90%				
	5	100%	3	75%	32	91%	23	79%
児童A	4	80%	1	50%				
	3	100%	3	60%				

資料16 オフィシャルによる分析データ (代表として児童Aのチーム)

得点王は得点王につき、運動が得意な子が守る。パス率が低い子に一人つくことで、パスの失敗を誘う

資料17 第7時の児童Aの追求

ームの追求では、(資料 17)のように『得点王は得点王につき、運動が得意な子が守る。パス率が低い子に一人つくことで、パスの失敗を誘う』と考え、実践をしていった。その結果ゲームに勝つことができ、振り返りでは、(資料

得点数に近い人が守りにつき、パス成功率が低い人にマークをつけるとディフェンスが上手くいって嬉しかった。バレーの監督とかがタブレットをよく見ているのもこういうデータなのかなと思った。

資料 18 第7時の児童Aの振り返り

18)のように『得点数に近い人が守りにつき、パス成功率が低い人にマークをつけるとディフェンスが上手くいって嬉しかった。バレーの監督とかがタブレットをよく見ているのもこういうデータなのかなと思った。』と記述し、データを根拠に仲間と対話的に課題を解決することで、自分の思いや考えをもつことに繋がり、楽しく学びを深めていく様子が伺えた。また、『バレーの監督とかがタブレットをよく見ているのもこういうデータなのかなと思った』という振り返りから、自ら深めた学びが生きてはたらく知識・技能という価値として新たに創造されたと言える。

⑧⑨ どうすれば今までの学びを活かし、大会で優勝できるか考えよう

児童Aは、シュートは打てるようになってきたが、パスをもらうのが難しく、苦手意識をもっていた。よって、第8、9時と自己課題を『パスを上手く受け取って、シュートに繋がりたい』と設定し、『もらいやすいところに自分から移動する』と追求、実践していった。2時間かけて(資料 19)のように敵の後ろでパスを待つのではなく、敵のいない空いているスペースに動いてパスをもらう動き方を身につけることができた。振り返りでは、『敵のいないところに動いてパスをもらうと意外とゴールができて楽しい。』と空いているスペースを活用する大切さなどの運動の特性にふれ、楽しさに気付いたことから、さらに学びを深めていく様子が認められた。



資料 19 児童Aの追求実践

5 研究の成果と課題

(1) 【仮説Ⅰ】に対する手立ての検証

【手立てa】オリジナルゲーム考案やルール・チーム編成の工夫

ルールやチーム編成の工夫をすることで、児童Aは、チーム学習で様々な視点を仲間から得ることができ、(資料6)の消極的な姿から(資料13、15、19)の自ら学びを深めた意欲的にシュートを打つ姿に繋がった。単元終了後のアンケートでも児童Aは「シュートをするのが楽しかった」と回答しており、運動が苦手な児童Aでも運動の特性にふれ、楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていくことができたことから、【手立てa】は大変有効であったと言える。

【手立てb】「学びの設計図」を活用した深い学びのための授業展開と学習カードの工夫

「学びの設計図」をもとにした授業展開と対応する学習カードを活用することで、(資料9～11)や(資料14～15)のように見出した課題を追求し、解決に向けて実践していく思考の流れが児童Aを運動の特性へ導き、自ら学びを深めていく様子に繋がったことから、【手立てb】は大変有効であったと言える。

【手立てc】繰り返しゲームを行う授業展開

繰り返しゲームを行うことで、挑戦する回数が増え、児童Aが授業当初に感じていたシュートへの不安を和らげることができ、シュートする楽しさを味わい、(資料12～13)のような何度も思考を重ねて自ら学びを深めていく姿につながったことから、【手立てc】は大変有効だったと言える。

以上から、手立てa・b・cが有効であったと考察でき、仮説Ⅰは実証されたと言える。

(2) 【仮説Ⅱ】に対する手立ての検証

【手立てd】学びを深めるための分析データの作成と活用

分析データを活用することで、(資料17)のように根拠をもとに仲間と対話的に課題を解決することで、(資料18)のように自分の思いや考えをもつことに繋がり、楽しく学びを深めていく姿に繋がったことから、【手立てd】は大変有効であったと言える。

【手立てe】課題を解決するためのチームでの「追求」の時間

チームでの「追求」の時間を設定することで、(資料9)のように追求をして(資料10～11)の姿に繋がったり、(資料14)のように追求をして(資料15)の連携に繋がったりしたことから、チームの追求を通して、児童Aが自分なりの思いや考えをもち、仲間と関わり合いながら運動する楽しさや喜びを味わい、学びを深めていく姿に繋がったことから、【手立てe】は大変有効であったと言える。

以上から、手立てd・eが有効であったと考察でき、仮説Ⅱは実証されたと言える。

6 今後の課題

本研究を通して、単元終了後のアンケートでは、「ハンドボールは楽しかったですか」という質問に対し、児童Aを含めた95%の児童が「とても楽しかった、楽しかった」と回答した。ゲームルールを工夫することをはじめとした多くの手立てが児童を運動の特性へと導き、楽しさや喜びを味わう中で、自ら学びを深めていくことへとつながった。しかし、手立てを講じたことにより出てきた課題も児童Aの単元終了後のアンケートで明らかになった。『シュートできるのは楽しいけど、「シュートしなきゃ」というプレッシャーを感じたり、シュートできないと「頑張れ」って頑張っているのに言われたりする』というようなスーパースタープレイヤーやボーナスポイントがもたらす仲間からの期待や励ましの声掛けがプレッシャーになっていたことが分かった。改善案として児童Aは、相手を思いやる声掛けでプレッシャーを感じないと記述したことから、運動が苦手な子を含めて100%の児童が運動の特性にふれ、楽しさや喜びを味わうことができるように、次回の研究では、本研究の成果を活かすとともに、仲間からの声掛けや運動の苦手な児童がプレッシャーを感じにくくなるような手立てを講じ、全員が運動の特性にふれ、仲間との関わり合いの中で、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら学びを深めていく体育学習について追求していきたい。