

体育科の研究

丸山 智



キーワード

仲間とのかかわり 動きのポイントの共有化 自分に合った動きのポイント

主張

体育科では、「仲間とのかかわり」の中で動きを高めていくために「動きのポイントの共有化」に着目した。「動きのポイント」とは「運動特性に基づいた実感を伴った動きに関する知識」である。

「動きのポイントの共有化」が図られることで、動きのポイントは動きを分析する視点になる。子どもは、共有化された視点をもとにアドバイスし合うことで、効果的に動きを高めていく。

「動きのポイントの共有化」は、次の2つによって図られると考える。

- ①子どもたちが出し合った動きのポイントを分類したり、関係付けたりする話し合いを行うこと。
- ②動きを具体的にイメージできるように映像や図を用いて、検討する場面を位置付けること。

「動きのポイントの共有化」を図ることで、「自分に合った動きのポイントを見出しながら、動きを高めていく」という運動に対する認識を創りあげる子どもを目指した。

I 「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」 という運動に対する認識を創りあげる体育科

1. 体育科で求める子ども

求める子ども

「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という
運動に対する認識を創りあげる子ども

「意欲・態度」

よりよい動きを求めていく力

「中核となる学力」

自己や仲間の動きを分析し、考えたことを動きとして表す技能

研究主題「創造的な知性を培う」のもと、体育科では、『「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という運動に対する認識を創りあげる子ども』を目指した。

「動きのポイント」とは、「運動特性に基づいた実感を伴った動きに関する知識」である。「自分に合った動きのポイント」とは「自分の課題に基づいた自分の動きを高めることができる動きのポイント」である。

第1次研究では、像と感覚とを関係付け、体の使い方を言葉で表すことを大切にしてきた。その結果、自分の動きを自己評価しながら、動きを高めることができた。しかし、個人の感覚を言葉で表現しているため、仲間のアドバイスを効果的に取り入れにくい場面も見られた。

そこで、第2次研究 第1年次では、「動きのポイントの共有化」に着目した。「動きのポイントの共有化」が図られることで、動きのポイントは動きを分析する視点となる。子どもは共有化された視点をもとにアドバイスし合うことで、効果的に動きを高めていく。

そのために、二つの働きかけを行う。一つ目は、子どもたちが出し合った動きのポイントを分類したり、関係付けたりする話し合いを行うこと。二つ目は、動きを具体的にイメージできるよう映像や図を用いて、検討する場面を位置付けることである。

このようにして「動きのポイントの共有化」を図り、動きに対する視点を増やすことで動きのポイントを更新した子どもたちが、仲間とかかわり合いながら運動をする中で、「こうすればできる」という「自分に合った動きのポイント」を見出し、動きを再構成して高めていくことを期待した。

2. カリキュラム改善の視点

体育科では、「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という運動に対する認識を形成していくために、以下の視点からカリキュラム改善を図っていく。

(1) 動きのポイントを共有化しやすいように、課題を合理的に解決していくための個人や集団の動きをとらえやすい単元に重点をおく。

具体的には、ボール運動に重点をおく。ボール運動では、仲間や相手との関係でゲームが進められていくので、主に個人にかかる「動き」、チームとしての個人の動きの組み合わせの「作戦の立て方」が動きのポイントとしてとらえられる。自分だけでなく仲間の動きについても考えていくことになるので、より広い視野の獲得が期待できる。

(2) 共有化した動きのポイントを他の運動に生かせるように、ゲームを特徴づけている戦術的行動・技術的な学習内容の段階性を考慮したカリキュラムを作成する。

子どもの発達段階に応じたゲームを段階的に適用することによって、戦術的課題や技術的な動きのポイントが共有化され、次の運動にも転移可能になっていく。

低・中・高学年における主な戦術的課題と技術的な学習内容

	戦術的課題	技術的な学習内容
低学年	スペースを見つけて得点する	ボールを転がす、投げる、当てる、避ける、捕らえる
中学年	スペースを作りて作戦を成功させる	コート内で攻守入り交じってボールを手や足で扱いドリブルやパス、シュートをする
高学年	スペースを意識し、状況に応じて作戦を駆使していく	状況に応じたパスやドリブルシュートなどの技能を習得しボールを操作する

3. 授業改善の方策

<学習過程>

知識・技能の習得

- 新たな運動に出会う。
↓
- 目指す動きを設定し、運動する。
↓
- 練習方法を選んだり工夫したりして練習に取り組む。
↓
- 身につけた動きをもとに新たな運動に向けて意欲を高める。
↓

- 自分が今できる力で、精一杯取り組むことができる活動での単元の導入
- 運動を通して、気づいた動きのポイントを発表し合う活動の組織
- 自分の動きを見せて、目指す動きと比較させ、改善点を見出す活動の組織
- 課題別練習の場の設定
 - ドリル練習
- 身につけた動きを振り返らせる活動の組織

知識・技能の活用

- 新たな運動に挑戦する。
↓
- ◎めあてを達成するためにどうすればよいか。
↓
- 練習方法を選んだり工夫したりして練習する。
- 動きのポイントの更新・動きの再構成
↓
- 動きの高まりを自己評価し、高めてきた動きを表現する意欲を高める。
↓

- 身につけた動きを発展させた動きやゲームと出会わせる活動の組織
- 自分の動きと目指す動きの違いをはっきりさせる活動の組織
- 自分の動きの課題から、動きのポイントを修正させる活動の組織
 - 動きのポイントの更新
- めあてを達成させるための練習の場の設定と練習の有効性を確かめさせる活動の組織
 - 動きの再構成
- 動きの高まりや改善点を評価し合う活動の組織

知識・技能を活用するよさの実感

- 高めてきた動きを用いて運動する。
↓
- 運動を楽しみ、自分や仲間の高まりを「どこが、どのように、なぜよくなってきたか」と振り返り、認め合う。
↓
- 習得し、活用された知識・技能の結びつきを再確認する。

- 高めてきた動きを力いっぱい表現する場の設定
- 運動を楽しみ、自分や仲間のよさを認め合う場の設定
- 単元の学習を振り返り、学び方や成長を自覚させる活動の組織

4. 評価方法

- 「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という認識を測定するために、コンセプトマップを用いて、知識・技能、思考力の形成の過程を評価する。
- ワークシートや体育ノートを個人で書きためていくことにより、単元やそれぞれの学習過程での子どもの気づき、知識、思考力の高まりを評価していく。

II 実践の概要

第3学年

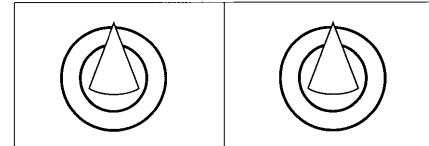
「作戦を生かして攻めよう I ~シュートボール~」

1. 自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく学び

本単元で取り上げるシュートボールは、ゴールが円の中にあり、360度の方向から攻めることができる。シュートチャンスやシュートできるスペースが増えることに特徴がある。2年生までのドッジボールの学習経験から、「効果的なパスを使って攻めるとよい」という「動きのポイントの共有化」を図りながら動きを高めることができる教材である。

本単元における「動きのポイントの共有化」とは、「フリーのスペースを使って攻める」という動きのポイントを仲間と作戦を立てて試しのゲームを行う中で共有化することである。また、2対1の攻撃数的優位の状況で動きのポイントを見出しやすくする。この見出した動きのポイントを土台に作戦を立てるため、3対3へとルールを変えて学習を進めていくときにも仲間と共有してゲームに生かすことができると考える。

具体的には、試しのゲームの後、個々の気づきを分類し、「敵をかわしてシュートを打つ」という動きのポイントを見出す。仲間と「敵をかわす作戦」を立てて運動することで動きのポイントの共有化を図る。映像や作戦板などで作戦を実行するための動きを確認し、「フリーでシュートを打つためには、どのように動けばよいか」に対して「自分に合った動きのポイント」を見出していく。共有化をもとに動きを相互評価し、シュートボールの動きを高めていく姿を期待する。



※シュートボール
円の中央に、ポートボール台と三角コーンでの的を作る。この的にボールを当てると得点となる。

2. 単元の構想

(1) 単元の目標

チームやサポートチームの仲間と、的に当てるために効果的な自分や味方の動き、ボールつなぎ方について検討しながら運動する中で、パスを回したり、守りをかわしたりしてノーマークでシュートを打つことが大切なことに気づき、個人や仲間のよさを生かした作戦を立ててゲームを楽しむことができる。

(2) 追求の構想（9時間）

1次 攻守入り乱れ型シュートボールに挑戦！（4時間）

- 「シュートボール」のモデル映像を見て話し合い、目指す動きをイメージする。（1時間目）
- 2対1の状況で試しの運動を行い、攻撃のポイントを言葉や図で表す。（2時間目）
- 2対2のゲームを行い、「シュートボール」の運動特性を知る。（3・4時間目）

オープنسペースを使うとよさそうだ

2次 作戦を考えてシュートボールに挑戦しよう！（4時間）

- 3対3のゲームに挑戦する。（5時間目）
- ◎フリーでシュートやパスをするにはどのように動けばいいのだろう。
- 2対1や2対2のゲームとの違いを話し合い、攻撃のポイントを更新する。（6時間目）
- 仲間の動きを見たり、自分の動きを映像で見たり、作戦板で位置関係を確認したりするなどして改善点を明らかにし、考えた動きを実際に試す。（7・8時間目）

仲間と声をかけあったり、ボールをもらいやすい位置へ動いたりするともっと得点できる

3次 学習の成果を試そう！（1時間）

- 301シュートボール大会
- 単元全体の学習の学びを振り返る活動（9時間目）

仲間と相談して運動すると楽しいし、動きも高まっていくんだな

3. 授業の実際

(1) シュートボールでシュートを決めるには、フリーをつくるのが大切そうだな

2年生までに「的あて」「ドッジボール」を経験してきた
いる子どもたち。3年生で、初めて攻守が入り乱れる「シュー
トボール」を行うことにした。

秋子さんは、周りの様子をよく見ながら自分の言動を決め
くことができるよさがある。本単元では、周りに自分を合わ
せていくだけではなく、自分の力をゲームの中で発揮すること
の大切さに気づき、自信をもって運動にかかわっていく姿を期待した。



試しのゲームとして2対1のゲームを行った。攻撃側がフリーの仲間を生かして、パスや
シュートをすることで、シュートボールの楽しさに浸ってほしいと願った。ゲーム後、子ども
たちは「楽しかった。」「チームの人数をもっと増やしてゲームをやりたい。」と話した。

そこで、子どもたちと話し合い、次のように学習計画を立てた。

1 子どもたちの願い

○動きを高めて301シュートボール大会をしたい

2 単元全体の大きな見通し

○2対1のゲーム→2対2のゲーム→3対3のゲーム→301シュートボール大会

3 1時間の授業の見通し

○作戦タイム→ゲーム→ペアチームからアドバイス→ゲーム→振り返り

2対1のゲーム後、動きのポイントについて話し合うと、子どもたちは、以下のように発言
した。子どもたちの発言をまとめ、動きのポイントとして共有した。

○フリーの味方に、パスを出してシュートしてもらうといい。→パス作戦

○目の前に相手がいる時は、フェイントしてからシュートをすればいい。→フェイント作戦

2対2や3対3のゲームで、秋子さんは、ボール保持者の反対側の空いているスペースに動
き、止まってボールを呼び込こんだ。しかし、秋子さんをマークする守備につかれてしまい、
パスをもらってシュートまでもっていくことができない。振り返りでは、「ボールを持ってい
る味方の反対側で待っているんだけど、なかなかパスが回ってこないし、シュートまでいけな
い。」と発言した。他の子どもたちも、攻撃と守備が同数の場合、「フリーの状況をつくったり
生かしたりすること」が難しいと気づいてきた。そこで、「フリーでシュートするには、どの
ように動いたらよいか」というゲームでの動き方について考えることにした。

(2) フリーになってパスやシュートをするには、どう動いたらよいかかな

3対3のゲーム。秋子さんが、自分の動き方について考えるためには、ゲーム中の動きにつ
いて、仲間からアドバイスしてもらうことが必要であると考え、サポートチームの桜さんに、
アドバイスをお願いした。

ゲーム終了後、パートナーの桜さんから、「動いていないよ。
動いてパスを出したり、もらったりするといいよ。」とアド
バイスをもらった秋子さん。桜さんのアドバイスに、首を傾
げた。学習カードには、「動いてやるとよいって言われたけど、
どんなふうに動けばいいのだろう。」と書き込んだ。



桜さんからのアドバイスを聞いて、よりよい自分の動き方について考え始めた姿である。

そこで、動き方を具体的にイメージできるように「どのように動けばフリーでシュートが打てるか」チームで作戦を考えた。

作戦を確認した後、ゲームを行うと、秋子さんは、味方、相手、自分が一直線上に並んだ状態でボールを呼び込むので、パスがもらえない。

ゲーム後のチームでの振り返りでは、明さんの「ボールをもらう動き」の説明を聞いて、「うーん」とつぶやき、指で作戦板をなぞりながら、「パスがもらえなかつた。」とつぶやく秋子さん。

ゲームを通して、他の子どもたちもよりよい動きにするにはどうすればよいか考え始めた。

そこで、追求問題を、



ボールを呼び込む秋子さん

◎フリーでシュートやパスをするには、どのように動けばよいのだろう。

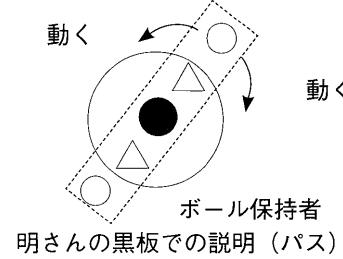
と決め、学習を進めていくことにした。

(3) ゲームの状況に応じて、動くことが大切なんだな

「フリーの味方にパスを出してシュートしてもらう」という「共有化した動きのポイント」を参考にして、チーム内での動き方の共通理解をもつことから学習を進めた。

全体での話し合いで、明さんは、以下のようにボールをもらう動き方について説明した。

2対1の時のように、ボールを持っている人の正面で待つだけでは、守備がついているのでボールがもらえない。空いている右か左に動いた時に、仲間からパスを出してもらう。ボールをもらって素早くシュートまでいくことが大切。



秋子さんは、説明を聞きながら「うん、うん」と言いながら、大きくうなずき、「OK。」と話した。授業者が、「ボールがもらえなかつたら、動いてもらうといいんだね。」と確認すると、大きくうなずいた。秋子さんが、「空いているスペースに入り、ボールを呼んで待つ」に加えて、「ボールがもらえなかつたら、空いているスペースに自分から動いてパスをもらえばいい」という「スペース」の使い方を意識し始めたと考えた。そこで、明さんが説明した動きを、映像で解説した。

スペースに走り込む場面では、味方がスペースに走り込み、それに合わせてパスを出す仲間に、大きく拍手をした秋子さん。



①フリーのスペースを見つける

②スペースに走り込む

③スペースに走り込みキャッチ

作戦会議では、明さんの「ずれた所にパスを出す。」という言葉に何回もうなづいた秋子さん。

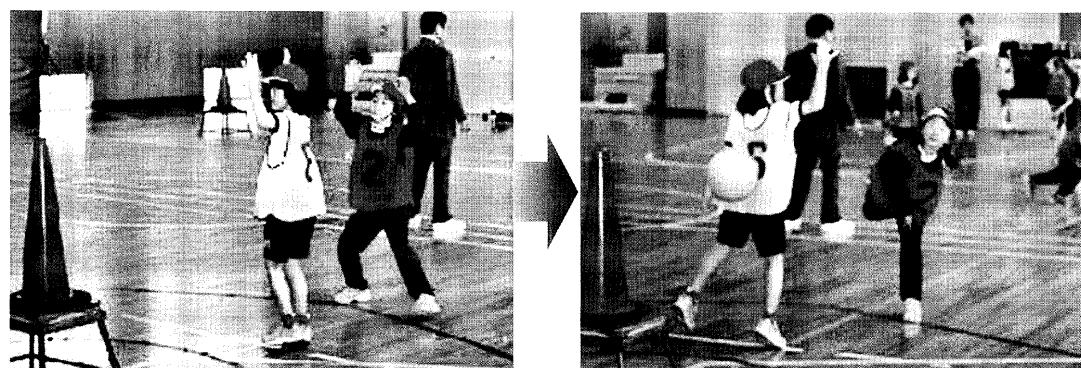
また、明さんの「動いてシュートするといい。」という発言には、「相手が来るから、すぐにボールを捕ってシュートすることが大事。」と大きな声で話した。

「フリーの味方に、パスを出してシュートしてもらうといい」という動きのポイントが、「自分がフリーのスペースを使ってシュートする」



という新しい動きのポイントに更新されつつある姿であるととらえた。そこで、考えた作戦と個人の動き方を、実際に確認するために、もう一度、3対3のゲームを行うことにした。

ゲームに入ると、ボール保持者の反対側にポジションをとり、左右の空いているスペースに動いて、大きく手を挙げてボールを呼び込む秋子さん。



①動いてボールを呼び込み

②相手の隙を抜いてシュート

3分間の試合で、前半9本後半8本ものシュートを打った。これは「空いているスペースに自分から走り込んでパスをもらい、自分でシュートする」という一連の動きの中で活用できる「動きのポイント」にしたがって動きが再構成された姿であると考える。

試合後は、サポートチームの桜さんに、「空いている所に動いていたね。」と評価してもらい、にっこり笑った秋子さん。

秋子さんは、仲間とのかかわりによって、パス役とシュート役の役割を考えながら「勝つためには、空いているスペースに、自分から走り込んでパスをもらい、シュートすることも大切」とゲームの状況に応じて、パスやシュートをすることの大切さに気づいてきた。

- (4) ゲームで勝つには、自分の成長と仲間の協力が必要だということがわかったぞ
301 シュートボール大会を終え、秋子さんは、振り返りを次のようにプリントに記述した。

ゲームを始めた途中から、「フリー」の意味がわかってきました。攻撃している時に、フリーが多くなってきました。私は、「シュートが打てるチャンスだ！！パスしてもらおう」と思って、大きく手をふって、パスをしてもらいました。学習を始めた頃は、何にも分かっていない、へたな自分ででした。でも、今は、シュートが大切ということやパスが大切ということがわかっていて、前とは違って少し上手なので成長したなと思っています。

「フリーの味方に、パスを出してシュートしてもらうといい」という動きのポイントを「自分がフリーのスペースを使ってシュートする」と更新し、「空いているスペースに、自分から走り込んでパスをもらい、自分がシュートする」という動きを再構成してきた秋子さん。スペースの使い方からシュート動作までを含めた動きが高まり、自分のよさを生かして楽しみながらゲームに参加することができた。

この秋子さんの姿こそ「スペースは自分でつくり出して、使うことができる」という「自分に合った動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という運動に対する認識を創りあげ、自分の高まりに気づくことができた姿である。

III 成果と課題

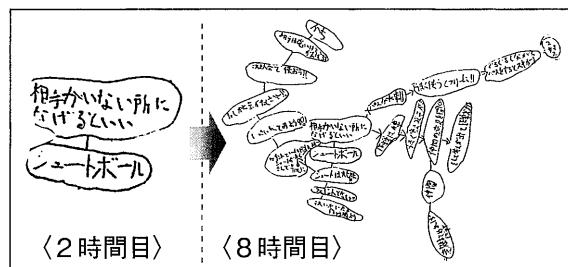
成果 1

ボールゲームにおいて、「自分にあった動きのポイントを見出しながら動きを高めていく」という認識に向かうためには、「動きの見通しを持つ」ことが大切である。

実際の動きにつながる「動きの見通し」を持たせるためには、作戦板+黒板と実際の姿の映像を合わせた支援が有効である。今後は、「動きの見通し」に対して評価する方法を合わせて考えていきたい。

成果 2

コンセプトマップは、子どもが学習内容を増やしていく過程や共有化していく過程を見取っていくのに有効である。



秋子さんのコンセプトマップは、学習が進むにつれて動きのポイントを更新し、「シュート、パス、動き方」等、ボールゲームに共通する見方を拡げてきた。

今後は、仲間と、動きのポイントを共有化する場面でのコンセプトマップの可能性を探っていきたい。

課題

動きのポイントの共有化の際、動きのポイントの分類を教師が意図的に進めてしまった。そのため、子どもの意識がシュートを打つことよりもスペースに動くことに向いてしまった。

子どもの意欲を大切に、意識の流れに沿って追求を進めるため、自分たちで動きのポイントを共有化する手法について、更に検討していく必要がある。

<主な参考文献>

- 金子明友 吉田茂 三木四郎 1996 「教師のための運動学」 大修館書店
リンダ・L・グリフィン 高橋健夫 岡出美則 1999 「ボール運動の指導プログラム」 大修館書店