

主体的に運動と関わる児童の育成

—「わかる」「かわる」「かかわる」ボール運動「ゴール型」の授業改善—

南さつま市立加世田小学校
教諭 鎌 迫 一 成

目 次

I	研究主題設定の理由	1
1	1 体育科教育の現代的課題から	1
2	2 児童の実態から	1
	(1) 学習の成果	
	(2) 意欲・関心	
	(3) 学び方	
	(4) 他者とのかかわり	
3	3 研究の方向性	2
II	研究の仮説	3
III	研究の実際	3
1	1 本研究における基本的な考え方	3
	(1) 主体的に運動と関わる児童とは	
	(2) 「わかる」「かわる」「かかわる」授業改善とは	
2	2 研究の視点	4
3	3 検証授業の実際	6
	(1) 概 要	
	(2) 単元の目標	
	(3) 教材の工夫	
	(4) 指導計画	
	(5) 本時の実際	
IV	研究のまとめ	9

〈参考文献〉

- 文部科学省 『小学校学習指導要領（平成 29 年度告示）解説 体育編』 東洋館出版
- 岩田 靖 編著 『初等体育授業づくり入門』 大修館書店
- 岩田 靖 著 『体育の教材を創る』 大修館書店
- 岩田 靖 著 『ボール運動の教材を創る』 大修館書店

I 研究主題設定の理由

1 体育科教育の現代的課題から

今の児童が成人する頃には、飛躍的な進化を遂げた人工知能が様々な人間的活動を代替することが予想され、人間は自ら運動しようとしなければ、体を動かす機会が現代よりも減少していく状況になると考えられる。このような時代にあって、スポーツ庁は、「成人のスポーツ実施率を週1回以上が65%以上、週3回以上が30%程度とすることを目指す。」と政策目標を具体的に示している（図1）。このような時代にあって、児童が生涯にわたって自ら運動やスポーツに親しみ、生活を健康で活力に満ちた明るいものにできるように、小学校における体育科教育では、運動に関する課題解決の過程を通して、体力や運動能力、社会性等を育成することが求められている。しかし、これまでの体育科教育においては、「習得した知識及び技能を活用して課題解決することができていない。」と指摘されている。

そこで、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成するため、技能に偏った指導で繰り返し練習させて課題解決させるのではなく、児童が既存の知識や技能を活用し、自ら思考・判断して運動と関わることができるようにすることが大切だと考える。

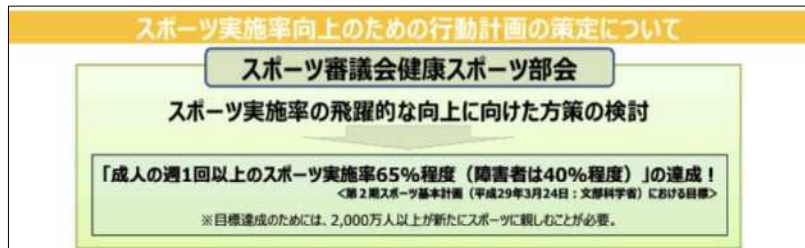


図1 スポーツ庁「スポーツ実施率向上のための行動計画の策定について」（平成30年）

2 児童の実態から（実施日：令和2年11月 対象：南さつま市立加世田小学校5年ろ組 35名）

体育学習における児童の実態を「学習の成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「仲間とのかかわり」の4つの観点で調査した。各質問に対して「あてはまる（4点）」、「ややあてはまる（3点）」、「あまりあてはまらない（2点）」、「あてはまらない（1点）」で回答させて平均点を算出し、分析した。

(1) 学習の成果

図2は、技能的成果や認識的成果について調査した結果である。「今までできなかったことが、できるようになったか。」が3.0ポイントであるのに対して、「わかったと思うことがあったか。」は2.6ポイントと低い結果であった。このことから、動きの変容を実感している児童と比べて、「なぜできるようになったのか。」という運動の行い方を認識している児童は少ないことが分かる。

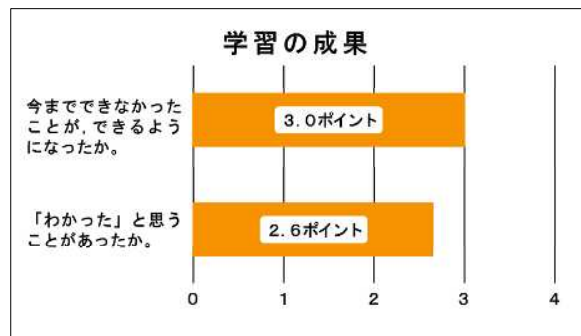


図2 「学習の成果」に関する実態

(2) 意欲・関心

図3は、運動欲求の充足感や、運動の楽しさの実感について調査した結果である。「精一杯、全力で運動できたか。」は3.5ポイント、「楽しかったか。」は3.6ポイントとどちらも高い数値を示している。このことから、児童は体育の学習の中で、たくさん体を動かし、楽しさを実感できていることが分かる。

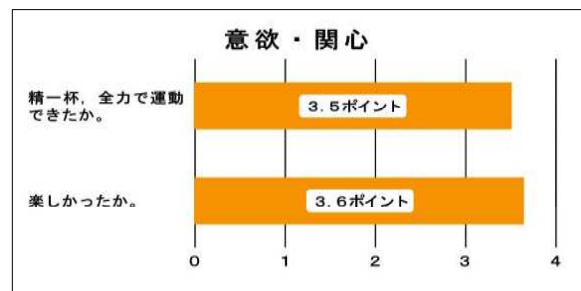


図3 「意欲・関心」に関する実態

(3) 学び方

図4は、課題解決に向けての取組について調査した結果である。「自分で課題を見付けることができたか。」「自分やチームの課題を意識しながら練習できたか。」「自分やチームの課題解決に向けて繰り返し練習できたか。」のどの項目についても3.0ポイントを下回る結果となっている。このことから、児童の多くは、運動についての課題を認識したり、課題意識をもって繰り返し練習したりすることができていないことが分かる。

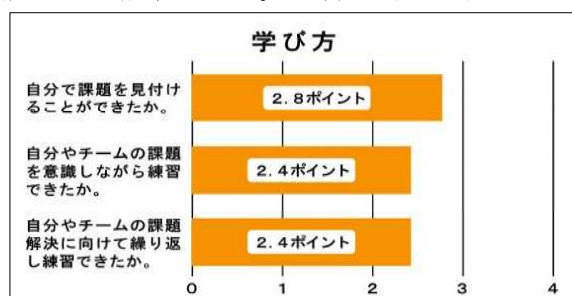


図4 「学び方」に関する実態

(4) 仲間とのかかわり

図5は、体育学習における仲間との人間関係や社会的行動について調査した結果である。「友達と協力して学習できたか。」「友達と互いに教え合ったり助け合ったりできたか。」のどちらについても3.0ポイントを上回る結果となっている。このことから、児童の多くは、互いに励ましや称賛の声をかけ合いながら、仲よく活動したり、積極的に意見を交わし合ったりしていることがうかがえる。

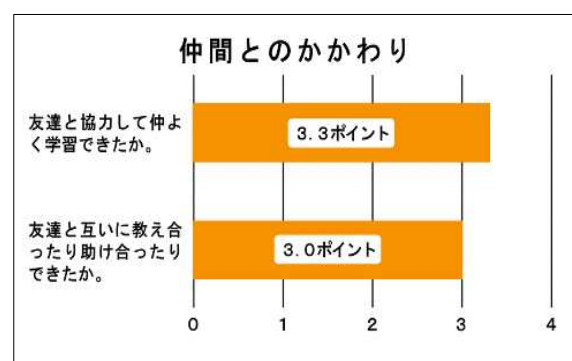


図5 「他者とのかかわり」に関する実態

これらの結果から、「どのような運動の行い方を理解しなければならないのか。」「自分は何ができていないのか。」「何のために練習しているのか。」ということ認識させ、認識させたことを練習や話し合い、振り返りの時間などに生かせるような学習指導の工夫が一層必要だと考えた。また、児童が主体的に課題解決へ取り組めるようにするための指導計画及び1単位時間の学習過程の工夫も重要だと考えた。

3 研究の方向性

体育科教育の現代的課題や児童の実態から、これからの体育科教育においては、自ら運動に関する課題を見付け、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組めるようにするとともに、自己の課題解決の過程を振り返りつつ、課題を修正したり再設定したりし、他者と共に思考を深めてよりよく課題を解決して次の学びにつなげることができるように学習を展開することがこれまで以上に重要だと考える。そのためには、児童に認識させたいことを明確にし、認識したことを他者とかがわり合う際の媒介にさせることで、動きの変容を一層促すことができるようにする授業改善が必要である。このような授業を通して、運動の楽しさや、自ら思考したことや練習したことが動きに生かされる喜びを味わわせることで、児童が主体的に運動と関わろうとする姿につながっていくのではないかと考える。

以上を踏まえ、体育科で目指す児童の姿を次のように設定した。

目指す児童の姿「主体的に運動と関わる児童」

- 自己やチームの運動についての課題を把握し、その課題の解決に向けて粘り強く取り組む姿
- 既習事項を活用して課題の解決方法を自己やチームで考え、試行錯誤して動きを変容させる姿
- 学習の成果や課題を振り返って他者と共有し、修正したり再設定したりして生まれた新たな課題をよりよく解決しようとする姿

各種運動領域の中でも、ボール運動「ゴール型」は、コート内で味方と相手が入り交じり、ゲーム展開が非常に速く、常に流動的なため、状況に応じた判断が困難であり、理解したことや身に付けたことをゲームに生かすことが難しい側面がある。したがって、課題や学習の成果を客観的に把握することが困難な運動だといえる（図6）。そこで、ボール運動「ゴール型」を中心に研究を進めていくこととして、主題及び副題を次のように設定した。

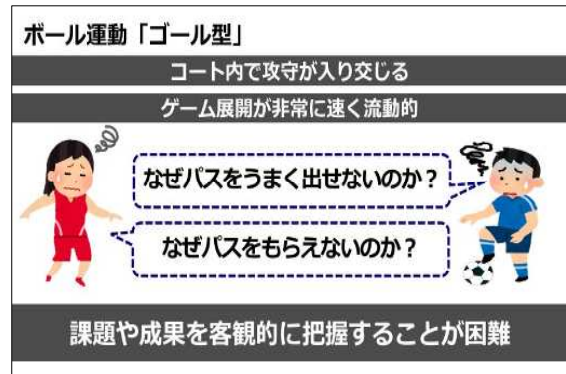


図6 ボール運動「ゴール型」の課題

主体的に運動と関わる児童の育成
－「わかる」「かわる」「かかわる」ボール運動「ゴール型」の授業改善－

II 研究の仮説

ボール運動「ゴール型」において、認識的学習を充実させ、他者とのかかわり合いや動きの変容を促進させる授業改善として、

- 児童に「わからせたい」「かわらせたい」「かかわらせたい」 **学習内容の明確化**
- 「わかりたい」「かわりたい」「かかわりたい」と意欲の喚起を図れる **教材の工夫**
- 「わかる」ことで「かわる」「かかわる」 **1単位時間の指導の工夫**
- 「わかる」ことで「かわる」「かかわる」 **指導計画の工夫**

をすれば、主体的に運動と関わる児童を育成できるのではないか。

III 研究の実際

1 本研究における基本的な考え方

(1) 主体的に運動と関わる児童とは

「主体的に運動と関わる児童」とは、「自分が解決したい課題に向けて、既存の知識や技能を活用して解決方法（運動の行い方や練習方法、作戦など）について自ら思考・判断し、動きを変容させようと運動する児童」と捉える。このような児童像を目指すために、体育科で育成すべき資質・能力を次のように整理した。

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
○ 各種運動における課題や、それらを解決するための運動の行い方や練習方法の認識によって習得される基本的な知識及び技能	○ 自己やチームの運動に関する課題（問題点）を把握する力 ○ 課題を解決するために、学習した運動の行い方や練習方法を活用する力 ○ 自己やチームの課題、その解決方法を他者に伝える力	○ 課題の解決に向けて、粘り強く取り組む態度 ○ 他者と協力し、互いの考えや動きの変容を認め合う態度 ○ 自己やチームの学習の成果や課題を客観的に捉える力

課題解決の過程を通して、他種目や日常生活の動きにおいても活用できる資質・能力であることに気付かせていくことにより、生涯にわたって運動を豊かに実践していくための資質・能力として育まれていくと考える。

(2) 「わかる」「かわる」「かかわる」授業改善とは

主体的に運動と関わることができるようにするためには、「かわる（動きの変容）」ことに向けて、「この運動では何ができるようになればいいのか（運動の行い方の認識）」、「自分やチームは何ができていないのか（自己やチームの課題の認識）」、「できるようにするために、どうすればいいのか（解決方法の認識）」を「わかる」ことが大切だと考える。また、認識したことを共有し、それらを媒介にして他者と「かかわる」学習活動を充実させることで、動きの変容は一層促されていく。このように、「わかる」、「かわる」、「かかわる」ことは相互に作用し、密接に関係し合うものである。この3つの関係を意識した授業改善を図ることにより、自ら運動に関する課題を解決していく過程を通して、「次の自分たちの課題は何だろう。」「もっとこういう方法を選べばよりよく解決できるのではないか。」などと主体的に運動と関わっていきこうとする姿が期待できるのではないかと考える（図7）。

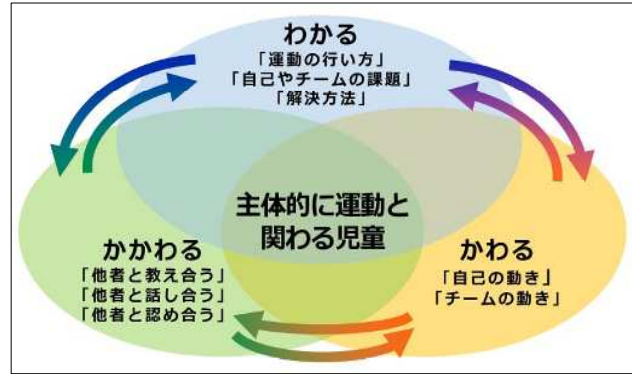


図7 「わかる」「かわる」「かかわる」の関係性

2 研究の視点

【視点1】児童に「わからせたい」「かわらせたい」「かかわらせたい」学習内容の明確化

各種運動の楽しさを味わえるようにするために、学習内容はその運動の特性に触れられる内容でなければならない。ボール運動「ゴール型」の素材である「サッカー」、「バスケットボール」、「ラグビー」などに共通している楽しさは、「守備を突破して、得点できるところまでボールを運ぶ」ことである。単元を通して、「守備をかわして、得点できるところまでボールを運ぶ」動きの変容を促していくことに密接に結びついた学習内容を明確にすることが大切である。動きの変容を促すのは技能的な内容が中心とはなるが、「この運動では何ができるようになればよいのか。」「自分やチームは何ができていないのか。」「できるようにするにはどうすればよいのか。」など、認識的な内容も重要だと考える。さらに、動きの変容に向け、どのように他者とのかかわりを高めていくのかについても明確にする必要がある。

【視点2】「わかりたい」「かわりたい」「かかわりたい」と意欲の喚起を図れる教材の工夫

児童が主体的に運動と関わることができるようにするには、教材の中に習得させたい学習内容が明確に盛り込まれている必要がある。また、「わかりやすさ」や「動きの変容のしやすさ」といった児童の視点からも、教材を工夫する必要がある。明確な学習内容を踏まえた教材でも、児童の学習意欲を喚起できるものでなければ、教材としての機能は十分に発揮されない。そこで、図8のような視点で教材を工夫することにした。

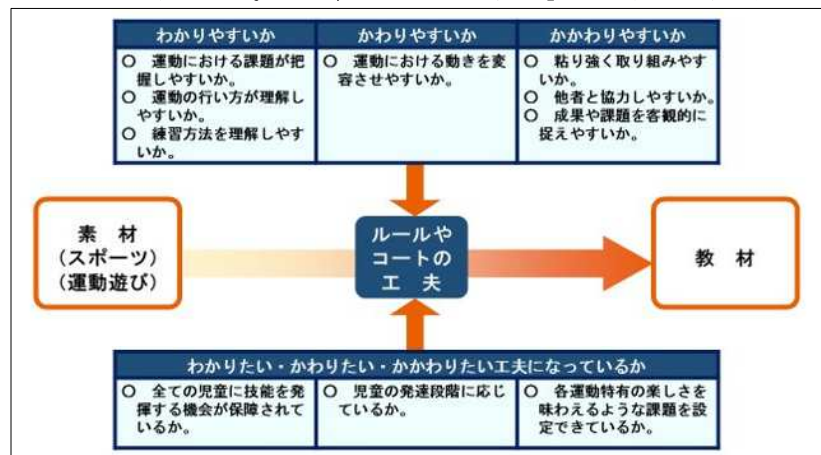


図8 教材づくりの基本的視点

【視点3】「わかる」ことで「かわる」「かかわる」1単位時間の指導の工夫

児童が、運動の行い方や自己やチームの課題、その解決方法を認識し、認識したことを媒介に他者とのかかわりを活性化させ、動きの変容を促していきけるようにするには、次のような学習場面の設定が必要だと考える。

- チームの課題から、自己の課題を把握する場面
- 把握した課題を解決するための解決方法を思考・判断し、繰り返し練習する場面
- 学習の成果や課題を共有し、チームの新たな課題を再設定する場面

そこで、本研究では、「わかる」ことで「かわる」「かかわる」授業改善として、1単位時間の中に「チェックタイム」、「チェンジタイム」、「チェーンタイム」を取り入れることにした。

ア チェックタイム

「チェックタイム」では、前時に記録しているチームの課題を全員で共有させる（図9）。そして、「そのチームの課題が生じるのは、それぞれ、何ができていないからか。」という個々の課題を把握させるために、ゲームを行わせる。課題を認識させたら、自己のめあてとして記録させ、それぞれの課題をチーム全員で共有させて練習に臨めるようにする。



図9 チェックタイム

イ チェンジタイム

「チェンジタイム」では、「チェックタイム」で把握させたチームや自己の課題を解決するための練習を繰り返し行わせる（図10）。具体的に動きながら、課題解決のために必要な運動の行い方や作戦の修正について話し合わせ、解決に向けて繰り返し試行できるようにする。その際、運動の行い方を基にして、相互に教え合えるようにする。



図10 チェンジタイム

ウ チェーンタイム

「チェーンタイム」では、本時の学習の成果や課題について振り返らせる。具体的には、図11に示す。その際、手掛かりがなければ、「どの動きが変容したのか」、「どの局面や作戦に課題があるのか」などの記録をすることは難しいため、ゲーム記録を基にして振り返ることができるようにする。



図11 チェーンタイム

【視点4】「わかる」ことで「かわる」「かかわる」指導計画の工夫

運動に主体的に関わる資質・能力を育てていくためには、「わかる」、「かわる」、「かかわる」が相互に作用し合うようにしていかなければならない。しかし、「わかる」、「かわる」、「かかわる」ことの全てを、必ずしも1単位時間の中で十分に感じさせられるわけではない。これらは、単元を通して感じていくものであり、そのためには、「わかりたい」、「かわりたい」、「かかわりたい」といった児童の主体性を引き出す工夫をする必要がある。ボール運動の学習においては、ゲームで勝敗を競う中で見つけたチームの課題から、個々が課題を把握し、その解決に向けて練習したり話し合ったりできるように工夫することが大切だと考える。そこで、以下のような指導計画を作成した(図12)。

過程(時間)	つかむ・見通す(1)	挑戦するⅠ(2・3)	挑戦するⅡ(4～6)	生かす(7・8)
ねらい	単元を通しての自己やチームの目指す姿をイメージさせ、その姿に向けての課題や解決方法の見通しをもたせることができるようにする。	前時でイメージした目指す姿に向けて、課題を解決するための運動の行い方や練習方法を理解できるようにする。	「挑戦するⅠ」で学習した運動の行い方や練習方法を基に、課題を具体的に把握させ、その解決に向け、話し合い・練習が繰り返しできるようにする。	単元を通じた学習の成果をゲームの中で確認したり、学習状況の振り返りを行うことができるようにする。
主な学習活動	【単元のため】 チームの課題を解決し、みんなが楽しいボール運動にしよう。			
	準備運動			
	ドリルタイム			
	本時のためあての確認			
	ボール運動では、どんなことができるようになると楽しいだろうか。	ボール運動を楽しむためには、どのように行えばいいのだろうか。	チームの課題を解決するには、どうすればいいだろうか。	学習したことを生かして、大会を楽しもう。
	○ 試しのルールの確認	○ 運動の行い方の確認		○ ゲームⅠ(ゲーム記録)
	○ 試しのゲームⅠ	○ タスクゲーム ・ バスゲーム ・ ドリブルゲーム ・ シュートゲーム ・ 3対2ハーフゲーム	チェックタイム	
	○ ルールのお話し		第2-3時の課題	第4時の課題
	○ 試しのゲームⅡ		第5時の課題	第6時の課題やゲームⅠの課題
	○ 単元のためあての確認		第7時の課題やゲームⅠの課題	
		チェンジタイム		
		チェックタイムで見つけたチーム課題に応じて、「挑戦するⅠ」で行ったタスクゲームを選択して練習		
		ゲーム(ゲーム記録)		
			○ ゲームⅡ(ゲーム記録)	
	チェンタイム			
なりたい姿に向けての課題や解決方法を記録	課題は第4時のチェックタイムで具体的に把握	課題は第5時のチェンタイムへ	課題は第6時のチェンタイムへ	課題は第7時のチェンタイムへ
		課題は第8時のチェンタイムへ		単元を通しての学習の成果や課題を記録
	整理運動			

図12 「わかる」「かわる」「かかわる」を関係付けた指導計画

3 検証授業の実際

(1) 概要

・ 単元名	第5学年「ルールを工夫したフラッグフットボール」
・ 対象	南さつま市立加世田小学校5年ろ組 35名
・ 実施日	令和2年12月18日(金)

(2) 単元の目標

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
○ 守備者や味方, ボール保持者の位置を見て, プレイすることがわかる。	○ 自己やチームの課題を把握することができる。	○ 課題の解決に向けて, 粘り強く取り組むことができる。
○ 相手にボールを捕られない位置に走りこんだり, フリーの味方にパスを出したりすることができる。	○ 課題を解決するために, 学習した運動の行い方や練習方法を活用することができる。	○ 他者と協力し, 互いの考えや動きの変容を認め合うことができる。
○ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動してパスを受けることができる。	○ 自己やチームの課題, その解決方法を他者に伝えることができる。	○ 自己やチームの学習の成果や課題を振り返ることができる。

(3) 教材の工夫

図8で示した視点に基づいて、第5学年ボール運動「ゴール型」においては、以下のような視点で教材を工夫した(図13)。

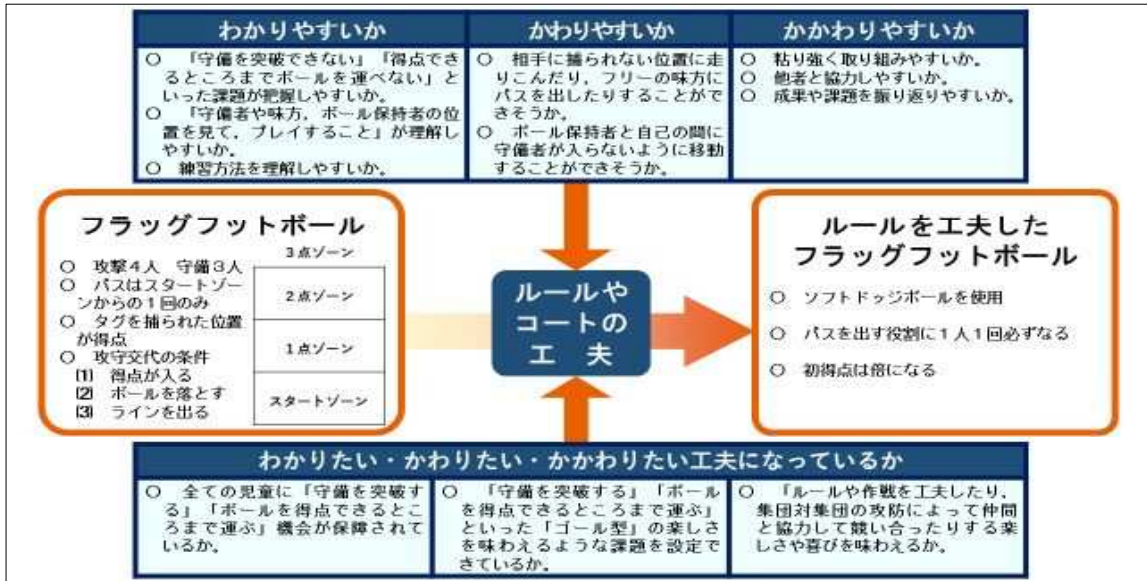


図13 フラッグフットボールにおける教材の工夫

(4) 指導計画 (全8時間)

過程(時間)	つかむ・見通す(1)	挑戦するⅠ(2・3)	挑戦するⅡ(4～6)	生かす(7・8)											
主な学習活動	【単元のためて】 チームの課題を解決し、みんなが楽しいゴノロンフットボールにしよう。														
	準備運動														
	ドリルタイム														
	本時のためての確認														
	ゴノロンフットボールでは、どんなことができるようになるか楽しいだろうか。	ゴノロンフットボールを楽しむためには、どのように行えばいいだろうか。	チームの課題を解決するには、どうすればいいだろうか。	学習したことを生かして、ゴノロンフットボール大会を楽しもう。											
	○ 試しのルールの確認	○ タスクゲーム(運動の行い方の確認) ・ パスゲーム ・ 宝運びゲーム ・ 4対3ハーフゲーム		○ ゲームⅠ(ゲーム記録)											
	○ 試しのゲームⅠ		<table border="1"> <tr> <th colspan="5">チェックタイム</th> </tr> <tr> <td>第2-3時の課題</td> <td>第4時の課題</td> <td>第5時の課題</td> <td>第6時の課題やゲームⅠの課題</td> <td>第7時の課題やゲームⅠの課題</td> </tr> </table>			チェックタイム					第2-3時の課題	第4時の課題	第5時の課題	第6時の課題やゲームⅠの課題	第7時の課題やゲームⅠの課題
	チェックタイム														
	第2-3時の課題	第4時の課題	第5時の課題	第6時の課題やゲームⅠの課題	第7時の課題やゲームⅠの課題										
	○ ルールの話合い	○ 作戦の話合い	<table border="1"> <tr> <th colspan="5">チェンジタイム</th> </tr> <tr> <td colspan="5">チェックタイムで見付けたチーム課題に応じて、「挑戦するⅠ」で行ったタスクゲームを選択して練習</td> </tr> </table>			チェンジタイム					チェックタイムで見付けたチーム課題に応じて、「挑戦するⅠ」で行ったタスクゲームを選択して練習				
チェンジタイム															
チェックタイムで見付けたチーム課題に応じて、「挑戦するⅠ」で行ったタスクゲームを選択して練習															
○ 試しのゲームⅡ		ゲーム(ゲーム記録)													
○ 単元のためての確認		○ ゲームⅡ(ゲーム記録)													
↑↑ チェンタイタイム															
なりた姿に向けての課題や解決方法を記録	課題は第4時のチェックタイムで具体的に把握	課題は第5時のチェックタイムへ	課題は第6時のチェックタイムへ	課題は第7時のチェックタイムへ											
		課題は第8時のチェックタイムへ	単元を通しての学習の成果や課題を記録												
整理運動															

(5) 本時の実際 (6 / 8)

○ 目標

知識及び技能	守備者や味方、ボール保持者の位置を見てプレイすることを理解し、フリーの味方にパスを出したり、ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動してパスを受け、相手に捕られない位置に走りこんだりすることができる。
思考力 判断力 表現力等	自己やチームの課題を把握し、その課題を解決するために、学習した運動の行い方や練習方法を活用するとともに、自己やチームの課題、その解決方法を他者に伝えることができる。
学びに向かう力 人間性等	他者と協力し、互いの考えや動きの変容を認め合いながら、課題の解決に向けて粘り強く取り組み、自己やチームの学習の成果や課題を振り返ることができる。

過程	主な学習活動（時間）	教師の働きかけ				
つかむ・見通す	<p>1 準備運動・ドリルタイム(7)</p> <p>2 本時のめあての確認(1)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> チームの課題を解決するには、どうすればよいだろうか。 </div> <p>3 チェックタイム (10)</p> <p>○ 前時のチェーンタイムで共有した課題となる作戦をチームで再共有する。【課題の認識】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">チームのめあて</td> <td>作戦(2)を成功させるには、どうすればいいだろうか？</td> </tr> </table> </div> <p>○ 課題となる作戦をゲームで繰り返し試し、それぞれの自己の課題を把握する。【課題の認識】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">チェックタイム <small>うまくできなかったこと (今日の自分のめあて)</small></td> <td>守備を見て動いて すい</td> </tr> </table> </div>	チームのめあて	作戦(2)を成功させるには、どうすればいいだろうか？	チェックタイム <small>うまくできなかったこと (今日の自分のめあて)</small>	守備を見て動いて すい	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> 教師の発問 </div> <ul style="list-style-type: none"> ボールを捕る, ボールを投げるなどの基本的な動きを身に付けられるよう, 単元を通してドリルタイムを行わせる。 前時のチェーンタイムで共有したチームの課題を再共有させることで, その課題解決に向けて学習に取り組むことができるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 前時のチェーンタイムの記録を見ると, チームの課題となる作戦はどれですか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 課題となる作戦において, 個々で何ができていないのか, ゲームを通して具体的に課題を把握させ, 自己のめあてとして設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 今回のプレイは, なぜ, うまくいかなかったのですか。 </div>
チームのめあて	作戦(2)を成功させるには、どうすればいいだろうか？					
チェックタイム <small>うまくできなかったこと (今日の自分のめあて)</small>	守備を見て動いて すい					
挑戦する	<p>4 チェンジタイム (10)</p> <p>○ 課題に応じた練習を選択し, その課題の解決方法を話し合いながら繰り返し練習する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>「練習方法」の選択 【解決方法の認識】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>「走りながらボールが捕れない」という課題を解決するための練習</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>「守備を見ながら動けない」という課題を解決するための練習</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;">「ボールを見ながら走って！」</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;">「今, パスして！」</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 30%;">「守備の位置を見て動いて！」 「味方と同じ位置に動かないで！」</div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>既存の「運動の行い方」の活用</p> <p>【運動の行い方の認識】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボール保持者の視点 <ul style="list-style-type: none"> ・ 「守備者のいない」ところにいる味方 ・ 「得点しやすい」ところにいる味方 ・ 「パスを捕りやすい近く」にいる味方 ○ ボールを持っていない人の視点 <ul style="list-style-type: none"> ・ 「守備のいない」ところ ・ 「味方のいない」ところ ・ 「ボール保持者のいる」ところ </div>	<ul style="list-style-type: none"> チームの課題となる作戦の成功を目指して, 個々の課題を意識しながら練習に取り組むように声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> どのような課題意識をもって, この練習をしていますか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> プレイごとに「なぜうまくいったのか。」または, 「なぜうまくいかなかったのか。」を運動の行い方を基に考えさせ, 練習の成果や課題をフィードバックできるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 今回のプレイは, 何をしていたからうまくいったと思いますか。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 今うまくいかなかったのは, 何をしっかりと見ていなかったからだだと思いますか。 </div>				

5 ゲーム(10)

○ 個々の成績を記録する。

名前	Aさん	10	10	10
名前	Bさん	10	10	10
名前	Cさん	10	10	10
名前	Dさん	10	10	10

6 チェーンタイム (6)

○ 自己の学習を振り返る。
【運動の行い方の認識】

自分が、**守備を見て動いて味方とがぶつかる前にパスをもらったから**

○ チームの課題を再設定する。
【課題の認識】

チェーンタイム 作戦(3)を成功させるには、どうすればいいだろうか？

7 整理運動(1)

- チェーンタイムで、本時における動きの変容を具体的に感じられるように、個々の成績を記録させる。
- ゲーム中にも、作戦が「なぜうまくいったのか。」または、「なぜうまくいかなかったのか。」を運動の行い方を基に考えさせ、練習の成果や課題をフィードバックできるようにする。
- 運動の行い方を基にして、自己の学習の成果や課題を振り返らせる。次時に向けて学習の見通しがもてるようにするために、ゲームでの成功率を基にして、次時の課題となる作戦をチームで話し合わせる。

ゲームの中で、一番うまくいかなかったのは、どの作戦ですか。うまくいかなかったのはなぜか、次の時間のチェックタイムで確認しましょう。

IV 研究のまとめ

図 14 より、どの項目の数値についても学習が進むにつれて向上していることが分かる。このことから、児童は運動の行い方や課題、解決方法など、認識したことを課題解決に生かし、解決に向けて粘り強く主体的に取り組んだといえる。

また、図 15 の児童の単元終了後の感想からは、「守備の動きを見る」という運動の行い方を基にして、チームの課題を把握し、その解決のために作戦を話し合い、動きが変容した喜びを仲間と共に味わう姿を見取ることができる。

以下に、本研究を通して明らかになった成果と課題について示す。

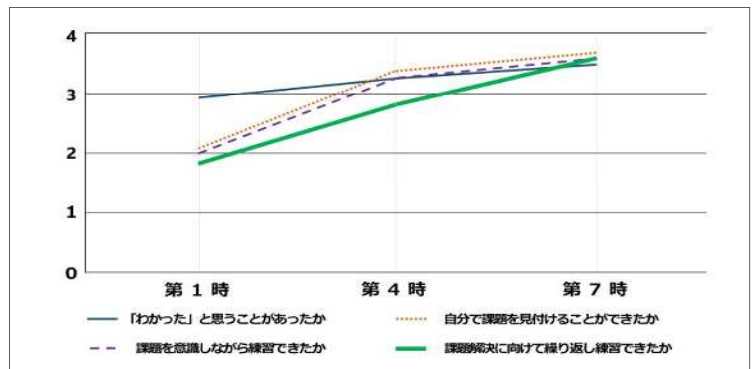


図 14 単元を通じた児童の変容

ト た グ ま の な を が し る を 試 こ と を 練 た ト
 ボ こ パ く 作 い 見 あ た よ 目 合 と 協 作 習 と ボ 私
 ル が が が と と こ た な し 初 う し と た か ル
 の フ 成 な 生 だ と 私 動 得 れ て き と ら と フ
 の 思 う 功 が み が 守 運 き 六 点 は な も き 初 フ
 い っ っ 出 だ で 備 に で 点 は か し な も 薬 め っ
 出 グ 上 た し が き の は プ を っ と み し て グ
 だ フ 達 ロ ー て 動 課 し と 六 た げ 人 作 み 聞 フ
 。 っ し こ う つ い き 題 1 れ 点 ー る な 戦 で い っ

図 15 単元終了後の児童の感想

成果	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボール運動「ゴール」型の楽しさを味わえるように学習内容を明確化し、その内容と意欲喚起の視点も踏まえて教材の工夫をしたことで、児童の主体的な学びを促すことができた。 ○ 「チェックタイム」、「チェンジタイム」、「チェーンタイム」を取り入れて1単位時間の指導や指導計画の工夫を行ったことで、運動の行い方や課題、その解決方法を認識し、認識したことを媒介に他者とのかかわりを活性化させ、動きの変容を感じる児童の姿を見ることができた。
課題	<ul style="list-style-type: none"> ● 「チェンジタイム」において相互に教え合ったり、「チェーンタイム」において自己の学習の成果や課題を振り返ったりする際、「運動の行い方」を活用することがややできていなかった。 ⇒「運動の行い方」を、一層主体的に活用できるようにするための工夫が必要である。