

<体育科>

運動の楽しさや喜びを味わうことができる児童の育成

—ボール運動ゴール型「サッカー」学習のかかわり合い活動を通して—

宜野湾市立嘉数小学校教諭 長 嶺 哲 也

I テーマ設定の理由

近年、都市化や生活の機械化・テレビゲームの普及など子どもたちの生活スタイルや遊びが大きく変化している。こうした時代背景のもと、貴重な自然体験や社会体験が不足し、豊かさの中の貧困等を理由にした規範意識や倫理観の低下などの問題が増えてきている。

その原因として家庭や地域社会などの子どもを取り巻く生活環境が、自然環境も含めて大きく変容し、その教育的機能を失いつつある。実際、核家族による人間関係の希薄化や離婚等の危機にある家庭なども多く、子どもにとっては不安が増し、喜びの少ない家庭や地域社会の変化に、自らの成長・発達が難しく、自己肯定感・自己有用感や成功体験を育みにくい点などがあげられる。本校の児童の実態をみても、例外ではなく、日々何気なく生活している児童や心に不安を抱えながら生活している児童、家庭環境の厳しい児童もあり、県の努力点にもあげられている目的意識の高揚、粘り強く自分の目標に向かって努力することの大切さを気づかせたり、その過程を振り返ったりする活動を通して、自己肯定感や向上心を育む態度の形成が必要となっている。

このような厳しい社会環境や変化に対応しなければならないこれからの 21 世紀を生きる子どもたちにとって「確かな学力」「豊かな心」「健やかな体」の調和を図り、「生きる力」を育むことは益々重要になってきている。中でも一人一人の児童が生涯にわたって心と体を一体としてとらえ、豊かなスポーツライフを実現することは、運動の二極化の指摘や体力低下傾向が深刻な問題になっていることがあることも踏まえ、と「健やかな体」の育成や生涯スポーツを実践したりすることの必要性が唱えられている。このような状況の中、学校体育の果たす役割は大きく、体育科の学習を通して、運動に親しむ資質や能力を友だちとの望ましい関わりの中で、実践・継続していく力を身につけていくことは体育学習において今後一層不可欠になる。

その運動に親しむ資質や能力を育てるためには、児童がしっかりと運動の楽しさや喜びを味わいながら学習に取り組んでいくことが大切である。しかしながら、これまでの体育科の学習を振り返ってみると、運動やスポーツに対する苦手意識が強いために進んで運動に取り組めない、運動技能を他人と比較して劣等感をもつ、友達からできないことを叱責されたりして疎外感をもつなどの理由から運動の楽しさや喜びを味わうことができている児童の実態があった。

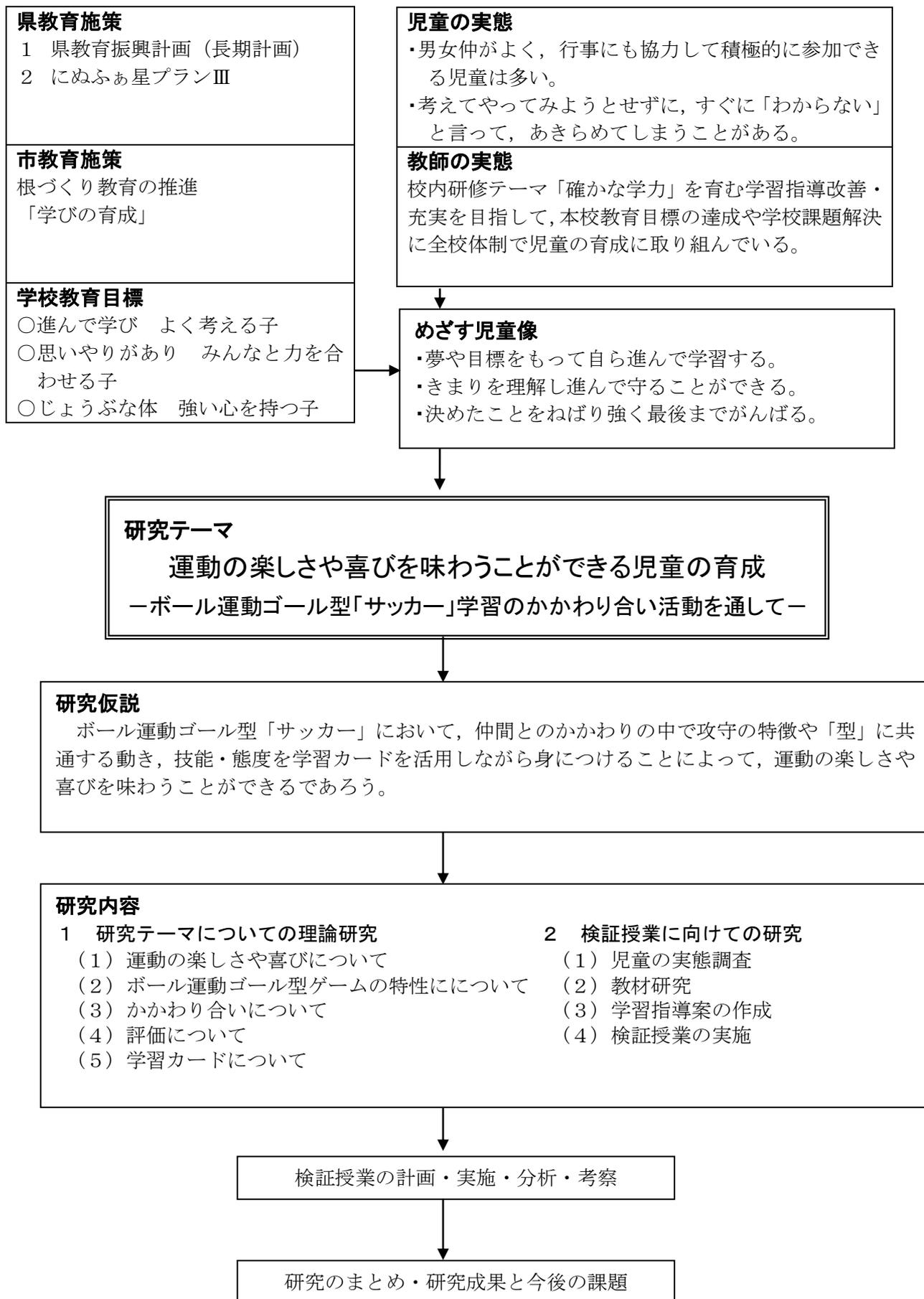
そこで、本研究では、型ごとに共通する技能などを身につけることを意図した「ボール運動」領域ゴール型を通して、チームで協力して練習を行い、ルールやマナーを守ること、助け合うこと、仲間と豊かに関わり合える学習形態を工夫する。また、自分ができなくても仲間ができたことを素直に喜んだり、過去にできなかったことができるようになり自分に自信がもてたりするような授業の工夫を行う。さらに、勝敗をめぐる「協力・礼儀・公正」などの正しい態度や行動がとれるようにすることで、社会性や豊かな人間性を身につけることができ、生涯スポーツにおける倫理的価値も得られると考えた。

その手立てとして、学習カードを活用し、型ごとの特性や魅力、簡単なボール操作と作戦に応じた動きを身に付けたり、ルール（規則）や作戦を工夫し、仲間との連携、積極的に話し合いに参加することによって、児童一人一人が運動の楽しさや喜びを味わうことができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

II 研究仮説

ボール運動ゴール型「サッカー」において、仲間とのかかわりの中で攻守の特徴や「型」に共通する動き、技能・態度を学習カードを活用しながら身につけることによって、運動の楽しさや喜びを味わうことができるであろう。

Ⅲ 研究構想図



IV 研究内容

1 運動の楽しさや喜びについて

(1) 運動の楽しさや喜びを味わうことと体育科の目標との重要性

平成 20 年改訂『小学校学習指導要領解説体育編』（以下、『解説体育編』と略す。）には、体育科の目標として、「心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる」とある。また、小学校段階においては、「楽しく明るい生活を営む態度の育成」が最終目標であり、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していく基礎を培うこともねらいとしている。そのためには、運動領域において、児童一人一人が運動に親しむ資質や能力を身につけられるようにすることが重要であると考えられる。

さらに、学習指導要領では運動に親しむ資質や能力について、「各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能など」としている。運動する楽しさは、学習を進める上での原動力となるものである。その楽しさは、めあてとした技能が「できたとき」や課題解決の中で「分かったとき」、そして、仲間に「認められたとき」に喚起され、自己有用感として、その学習経験が次の学習への新たな意欲を生み、持続されていくものである。つまり、「運動の楽しさ」と「仲間とかかわる力」「技能を身につける力」「課題を解決する力」は相互に作用するものであり、互いに密接なかかわりを持っていると言える。

以上のことから、これからの体育学習においては、運動の楽しさや喜びに触れる活動を目指す中で、必要な技能を身に付け、仲間とかかわり合いながら課題を解決していける態度の育成が大切である。そのような態度が運動に親しむ資質や能力として育ち、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していく基礎を培い、体育科の目標である「楽しく明るい生活を営む態度の育成」につながると考える。

(2) 運動の楽しさや喜びとは

松田恵示（2009）は、運動の楽しさを「運動の特性にふれる喜び」と規定し、「運動の特性」を「効果的特性」「構造的特性」「機能的特性」の3つからとらえている。体育では、この運動ならではの「楽しさ」に応じて「技術・ルール・知識」と「効果」を学ぶことが重要であると述べられている。「機能的特性＝運動の楽しさ」に応じて「構造的特性＝運動の技能・ルール・知識」や「効果的特性＝体力」を学ばせることが、体育で子どもたちに運動を教えるということの中身である。指導を行う上で大切なことは、運動を通してどんな楽しさや喜びを味わえるかという視点でとらえることである。つまり、「競争型」「達成型」「克服型」などの機能的特性を核として押さえることが楽しさや喜びを味わわせる上で重要になってくる。さらに、十分な楽しさや喜びの味わいを深めるためには、運動の技術的な仕組みに着目した構造的特性や身体的発達に対する運動の効果に着目した効果的特性にも目を向けていくことが必要である。そうすることによって、運動の楽しさや喜びを味わえることができると考えた。

(3) 運動の楽しさや喜びを味わう要因とは

高田典衛（1985）は、児童が体育科の学習を楽しいと感じ、心から喜ぶ要因として「動く楽しさ」「伸びる楽しさ」「解る楽しさ」「集う楽しさ」の四つをあげている（表1）。本研究では「動く・伸びる楽しさ」を「できる楽しさ」、「解る楽しさ」を「わかる楽しさ」、「集う楽しさ」を「かかわる楽しさ」と表記する。

表1 運動の楽しさや喜びを味わう要因

できる楽しさ	自ら体を動かそうという気持ちになったり、力一杯運動することができたりしたと感ずること。また、運動ができた、技能が上達した、体力を高めることができたと感ずること。
わかる楽しさ	課題意識をもち、課題の解決に向けて運動したり考えたりする中で、新たに感ずたり、わかったりしたことがあったと感ずること。
かかわる楽しさ	集団内でお互い教え合ったり、励まし合ったりすることができたと感ずること。

以上のことを踏まえ、体育科は運動学習であるということからも、技術的な内容、ボール運動における戦術に焦点を当てた指導を進めていく中で教え合いや励まし合いなど、仲間とのかかわり合いを高めながら、チームとしての課題を解決し、できる楽しさや喜びを味わえるような授業を展開していきたい。

2 ボール運動ゴール型ゲームの特性について

(1) ボール運動ゴール型ゲームの特性とは

『解説体育編』によれば、ボール運動は、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動とある。ゴール型ゲームの特性は、攻守入り交じってボールを奪い合い、パスやドリブルを用いて相手コートに侵入し、シュートによって得点を競い合うことである。パスやドリブルはシュートに結びつけるための手段であり、攻撃のあらゆるプレイはシュートにつながるためにある。ゴール型は、ゴールの形態によって2つに分類することができる。1つは、固定されたゴールにシュートをする「シュート型」、もう一つは一定範囲内であればどこにボールを運んでもゴールとなる陣取りである。前者には、ハンドボールやバスケットボール、サッカーなどが、後者には、ラグビーやフットボールがある。

ボール運動系の領域として、高学年をボール運動で構成し、個々の運動種目ではなく、型によって示され、それぞれの型に応じた「ボール操作の技能」と「ボールをもたないときの動き」が具体的にあげられている。型による分類は、攻守の特徴や型に共通する動きを系統的に身につけるといふ視点から整理されている。これらのボール運動は、ボール操作の仕方、得点の違いは見られるものの、「ボールをもたない動き」は共通しているため、たとえば、ハンドボールの学習で身につけた力が、バスケットボールやサッカーといった同じ型に属する種目に生かされるというものである。

従って、学習を積み重ねることによって、さらに発展させた学習内容を設定することが可能になる。

(2) ゴール型ゲームの授業づくりとは

ここで取り上げるサッカーは「ゴール型」に分類され、その楽しさは敵・味方が入り乱れ、パスやドリブルを使って、ボールを運び、相手をかかわしながら、ゴールにシュートして得点を競い合うことである。また、チームの中で協力し合って作戦を考えたり、練習を進めたりすることが楽しい運動でもある。しかし、ボールを操作する「止める、受ける、投げる、蹴る、打つ」などの技術には個人差があったり、習得に時間がかかったりするため、ゲームのルールや道具の工夫によって子どもたちみんながゲームを楽しむことができるようにする必要がある。

一人一人の児童が運動を通して、各領域の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わうためには、子どもが場やルールの工夫により「できる楽しさ」を味わうことは必須である。「できる楽しさ」を味わうためには、どのようにしたらできるようになるのかという動きや技能のポイントを学ぶ場で「わかる楽しさ」に触れたり、友達からアドバイスをもらったり積極的にかかわったりするなど「かかわる楽しさ」に触れたりする学習が必要となる。また、「かかわる楽しさ」を味わうためには、ど

のようなポイントをアドバイスすればよいかという「わかる楽しさ」を味わう学習が必要となる。3つの要素が求心力となって運動の特性や魅力を感じることができるのではないかと考える(図1)。

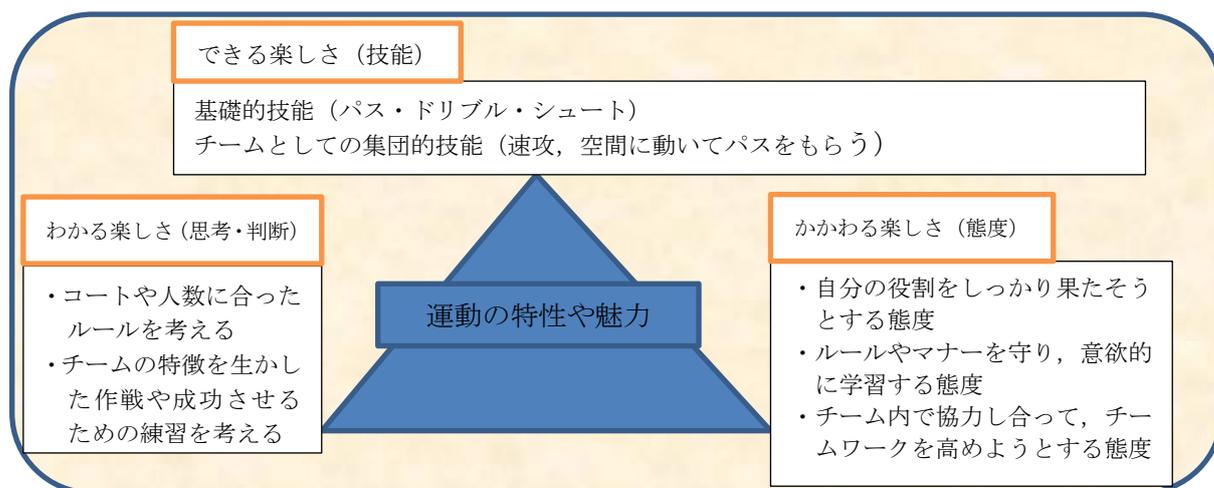


図1 運動の楽しさの過程

3 かかわり合いについて

(1) かかわり合いとは

小田豊(2009)は、「かかわりとは、他者とのかかわりである。それも『身近な人』とのかかわりである。」と述べている。また、「自ら人とかかわっていくためには、自分自身の力で行動できる自立心を育て、社会生活という視点からみたときに、人とかかわる望ましい習慣と態度を育てることが必要である。」とある。つまり、かかわり合いとは、自らつかみ取ったり、教えられたりすることによって身につくものだと考えられる。

そこで、本研究で取り上げるかかわり合いとは、課題解決に向けて、仲間と一緒に練習したり、作戦を考えたりする場面で「仲間と触れ合う」「協力する」「励まし合う」「認め合う・教え合う」「振り返る」という活動として捉えた。

(2) かかわり合いという観点で見た体育科授業の特性とは

小谷川元一(2010)は、「体育には児童の強固な人間関係を構築するすぐれた特性が内在している」と述べ、以下の5点に分類している(表2)。

表2 体育科授業の特性

①グループ(集団)での活動場面が多い	児童はグループ内での有効な協力関係を構築することを前提としながら、衝突や葛藤の場面を乗り越えることで他教科では獲得しにくい集団意識を体得することができる。
②勝敗を伴うことによる葛藤場面が多い	他教科に類を見ぬほどに勝敗を競うことが要求され、感情の摩擦が頻発する。児童にとって崇高な目標として「勝利」を設定し、個々の内面及び集団内での様々な葛藤を克服し、尊い努力や協力により清々しい達成感を体験できる特性がある。
③技能向上に向けた協力・支援活動が多い	技能向上プロセスの中で、児童が支え合い、高め合うという営みによって、より強固な人間関係を醸成しうることが体育の重要な特性である。
④言語の自然表出場面が多い	競争、達成、克服、表現の面白さを様々な種目や領域で、自然発生的な言語活動が展開されている。叱咤、激励、興奮、共感、感動など授業が盛り上がれば盛り上がるほど、児童は無意識に無数の言葉を発し、この交わされる言葉の質の高まりにより肯定的な人間関係を構築できる。
⑤めあての明確化による感動場面が多い	めあてを明確化し、夢中になってその達成に努力し感動を得たとき、自ずと円満な人間関係は構築できる。体育とは、人間関係が希薄になりつつあるこんにちの子どもたちに必要不可欠な教科である。

児童にとって体育学習の成徳感は、「できないことができるようになること」や「試合に勝つ」ことである。授業づくりにあたっては、確かな技能保障や優勝劣敗の現実を体験させることを念頭におき、できるまで高め合ったり、勝つために支え合ったりすることのできる教材を提供し、集団の努力が報われる環境を構成することで真の人間関係を培うことができると考える。チームづくりの際には「上手な子は苦手な子をうまくしてこそ真価がある」という雰囲気醸成できるグループづくりを心がけていきたい。

運動の楽しさや喜びを味わうためには、技能の向上は勿論であるが、苦手意識を克服する、自信をもつ、仲間から認められることが不可欠と思われる。そこで、仲間とのかかわり・学習カードを用いてのかかわりを通して、「きまり・規則・ルールを守る」「誰とでも仲良く、助け合う」「互いの良さを認め合う」などの態度を育成することで、学級集団において協力的で肯定的な人間関係（こども同士の助言、励まし、補助、協同的作業など）が見られる。同様に、授業場面で情緒的な解放（笑い、歓声、喜びの表現）が頻繁に生じる授業となり、意欲的な学習、楽しさや喜びを味わえる児童の育成につながると考える。

児童が学級の中で社会性の育成を図ることが人格の発達にとって重要であり、仲間同士の積極的なかかわりの中から社会的なかかわりをもつ楽しさや充実感を体得することができる（図2）。

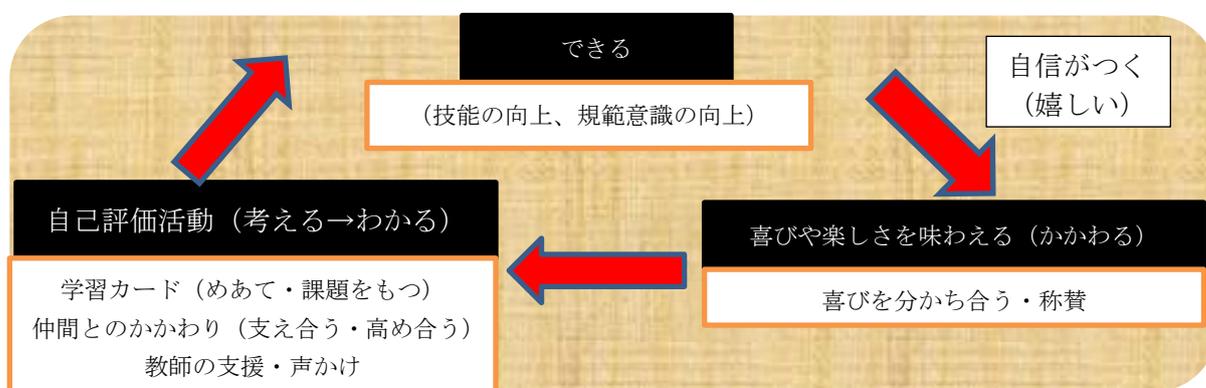


図2 仲間とのかかわりの中で生まれる楽しさや喜びの構造

4 評価について

- (1) 学習指導要領の体育の内容「E ボール運動」には、以下のように記されている。
- ・次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身につけることができるようにする。
 - ア ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防すること。(技能)
 - ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。(態度)
 - ・ルールを工夫したり自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。(思考・判断)

(2) 評価規準については以下のように作成した。【国立教育政策研究所資料を参考に作成】

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助けあって運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしている。	チームや自分のめあてをもち、チームの特徴にあった作戦を立て、練習することができる。	パス、ドリブル、シュート等の基本的な技能を身に付けて、ゲームに生かすことができる。 簡易化されたゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たないときの動きを身につけている。

[評価規準の具体例]

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り友達と助け合い練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型（サッカー）のゲームの行い方を知っている。 ・みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるようコート広さ、プレイ上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを成立させる基礎的技能（パス、ドリブル、シュート）を身につけることができる。 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐ動きができる。 ・チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作ができる。

具体的な評価規準（判断規準 A：十分満足できる B：おおむね満足できる）

	十分満足できる（A）	おおむね満足できる（B）	努力を要する
関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ①集団的な技能に着目して、作戦をたてて勝敗を競い合うサッカーの楽しさを自ら進んで味わおうとする。 ②練習やゲームで、お互いの良いところを認め合い、仲間に働きかけるなどして積極的に協力しようとする。 ③審判の判定や指示を受け入れ、冷静に対処しようとする。 ④練習やゲームの場所の安全を確かめ、仲間の安全に気を配るなど、健康・安全に注意しようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ①集団的な技能に着目して、作戦をたてて勝敗を競い合うサッカーの楽しさを味わおうとする。 ②練習やゲームで、自分の役割を果たし、協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。 ③審判の判定や指示に従い、勝敗や結果を受け入れようとする。 ④練習やゲームの場所の安全を確かめ、危険なプレーをしないなど、健康・安全に注意しようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ①集団的な技能に着目して、勝敗を競い合うサッカーの楽しさを味わおうとする。 ②練習やゲームで教え合ったり、励まし合ったりしようとする。 ③審判の判定や指示に従おうとしている。 ④練習やゲームの場所の安全を確かめ、健康・安全に注意しようとする。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ①練習やゲームから、チームや自分に適切で具体的な課題を設定している。 ②技能の段階に応じて、組織的な攻守に必要な練習方法を見つけたり、作戦を立てたりしている。 ③チームや自分の課題の達成状況をとらえ、新たに発見した課題に合わせ、練習やゲームの内容の見直しや、合理的な戦術を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①練習やゲームから、チームや自分の課題を設定している。 ②技能の段階に応じて、組織的な攻守に必要な練習方法や作戦を提示されたものの中から選んでいる。 ③チームや自分の課題の達成状況をとらえ、練習やゲームの仕方を見直したり、新しい課題を設定している。 	<ul style="list-style-type: none"> ①練習やゲームから、自分の課題を設定している。 ②教師や仲間の助言を受けて、組織的な攻守に必要な練習方法や作戦を選んでいる。 ③教師や仲間の助言を受けて、練習やゲームを見直したり、新しい課題を設定している。
技能	<ul style="list-style-type: none"> ①正確なパスとドリブルで、ボールをコントロールすることができ、自らの判断で場面に応じたパスやシュートができる。 ②練習やゲームで、速攻や空間 	<ul style="list-style-type: none"> ①正確なパスとドリブルで、ボールをコントロールすることができ、自らの判断で場面に応じたパスやシュートができる。 ②練習やゲームで、速攻や空間 	<ul style="list-style-type: none"> ①何とかパスとドリブルができ、パスやシュートができる。 ②教師や仲間の助言を受

<p>に動いてパスをもらうなどの動きが確実にできる。</p> <p>③練習やゲームで、ボール操作やボールを持たない時の動きがタイミングよくでき、攻守に対する動きを仲間に指示することができる。</p>	<p>間に動いてパスをもらうなどの動きが確実にできる。</p> <p>③練習やゲームで、ボール操作やボールを持たない時の動きができ、攻守に対する動きをすることができる。</p>	<p>けて、速攻や空間に動いてパスをもらうなどの動きができる。</p> <p>③教師や仲間の助言を受けて、練習やゲームで、ボール操作やボールを持たない時の動きができ、攻守に対する動きをすることができる。</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

5 学習カードについて

(1) 学習カードの効果

学習カードは、学習意欲を高め技術や態度を向上させるために活用させるものであり、児童にとっては、自分たちの課題やめあてをもつことができ、学習状況を振り返ることができる。

また、指導者にとっては、児童の思いが見取りやすく、指導の要点を押さえて、次の授業の指導・支援に生かすことができるというメリットがある。授業前に課題やめあてをはっきりと意識している児童は、体育学習に自ら進んで取り組むことができる。学習カードを活用することによって、課題やめあてを把握し、仲間とのかかわりを通じ、学びを共有することで自分の役割や課題意識を理解しやすくなり、主体的に体育学習に臨むきっかけになると考える。さらに、限られた授業時間内に指導・支援しきれなかった児童一人一人の思いや活動の様子を学習カードから読み取り、次の手立てに生かしていくことができる。

(2) 学習カードの活用方法

学習カードは、必要な学習内容（知識、理解、技能、態度等）を児童に伝達するだけでなく、児童の学ぶ意欲を刺激したり、ボール運動の学習指導を発展させたり、修正させたりするために用いられることが大切である。教師の指導の意図、学習のねらいを児童に伝える学習資料であると同時に、児童が学習の課題を明確にし、課題を達成することのできる学習資料にしたいと考える。

現在の学習指導要領においては、運動の特性を機能的特性にとらえ、「児童が課題をもって運動に取り組み、運動が有する特性や魅力にふれる楽しさを味わう」と示されていることから、カードそれ自体も、児童の側から学習課題（児童のめあて）が、明確にできるように工夫されていなければいけないと考える。学習カードに学習課題が明確に示されていれば、その単元の授業で、児童がめあてをもって自ら課題に挑戦し、努力することができる。そうすることで、学習そのものが教師に「やらされる体育」から「児童の主体的な学習」と「運動の学び方」の転換になることが期待できる。そういう意味では、学習カードが単に学習活動を助ける資料の一つとしてあるだけでなく、これからの体育学習の在り方を示すものとして、重要な意味をもつものとする。

(3) 学習カードの特徴

よい授業を目指すための学習資料の一つとして、学習カードを活用することによって、学習の進め方、学ぶめやす、運動の方法やそれぞれの身のこなしの要点を把握し、運動を習得する際の行動の仕方の基本を押さえることができる。また、振り返りをすることによって、何がつまづきなのか、児童が自ら気づく必要があるのと同時に教師が児童の実態を把握し、的確な手立てを講じることができる。しかし、児童個々の課題を見取り、楽しさや喜びを味わえるように瞬時に工夫することは容易なことではない。そのため、限られた授業時間の中で、十分な運動量を確保し、運動の技能を高めていくには、話し合い活動や学習カードに記録する内容を焦点化することが求められる。

学習カードの主な内容

- ①ゲームの方法やルールを知る
- ②個人の技能，簡単な集団技能を知る
- ③グループの作戦を決める
- ④自分のめあて（一人一人のめあての内容を把握し，活動の様子を見届け，指導に生かす）
- ⑤勝敗に関する記録（勝敗の結果や得点の推移を個人やグループ学習の成果として捉え，指導と評価に生かす）
- ⑥話し合いの記録
- ⑦学習の振り返り（内容項目に態度 1 から 3, 思考・判断 4 から 5, 技能 6 から 7 の評価に関わる内容で振り返る）
- ⑧今日，頑張った仲間（仲間の良さを見つめさせる）

攻守の特徴や「型」に応じた特性，共通する動きや技能を具体的な動きのイメージを持てるように絵・図，イラストを使って示し，授業の流れや手順・方法を認識させ，学習意欲を喚起する。また，学習カードをもとにした話し合い活動を通じてチームで協力・克服することの喜び，仲間とかかわり合う楽しさに触れ，明るく肯定的なかかわりが構築できるようにしたい。

さらに，学習の振り返りの観点別評価を工夫することにより，児童自身に課題意識を持たせ，カード点検の際には，必ずコメントを記入し，正しい態度や行動がとれる態度面の育成につなげたい。

学習カードの概要

今日のめあて		◆チームの作戦 _____
		◆自分のめあて（チームの作戦を受けて） _____
		◆めあての達成ぶり・・・ ◎ ○ △
◆今日の対戦成績 ゲーム①		
相手のチームの名前		結果 ()対()で
◆話しあったこと ①ルールやマナー，ボール扱いについて _____		
②チームの練習や作戦から考えた自分の動き（図や文でかく） () 作戦 → 練習のしかた		
◎はい ○どちらでもない △いいえ		
学習を振り返ろう	①進んで学習に取り組み，練習やゲームに楽しく参加した	◎ ○ △
	②仲間と力を合わせて準備や片付けをした	◎ ○ △
	③ルールを守り，審判の指示に従った	◎ ○ △
	④グループの力に合った作戦を考えた	◎ ○ △
	⑤作戦を成功させるための練習を積んだ	◎ ○ △
	⑥作戦に合った動きや思い通りのよい動きをした	◎ ○ △
	⑦ドリブル，パス，シュートをして攻めた	◎ ○ △
良かったところや次の時間に頑張りたいこと		
<今日頑張った仲間>		
誰	どんなところ？	
<先生から>		

V 検証授業

体育科学習指導案

平成 25 年 1 月 22 日（火）5 校時
宜野湾市立嘉数小学校 6 年 3 組
男子 17 名 女子 17 名計 34 名
授業者 長 嶺 哲 也
外部講師 桃 原 修
研修係長 森 本 雅 人

1 領域・単元名 ボール運動ゴール型「サッカー」

2 単元の目標

- (1) 関心・意欲・態度
ルールやマナーを守り、友達と助け合いながら、進んで運動に取り組むことができるようにする。
- (2) 思考・判断
チームの考え、その解決に向けた練習を工夫することができるようにする。
- (3) 運動の技能
ボール操作やボールを持たない動きを身につけ、それらを生かしてゲームをすることができる。

3 単元の評価

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none">・ゲームや課題練習に主体的に取り組もうとしている。・フェアなプレイを大切にしようとしている。・準備や片付けなど自分の役割を積極的に果たそうとしている。	<ul style="list-style-type: none">・チームや個人の課題解決の方法を見つけたり指摘したりしている。	<ul style="list-style-type: none">・作戦に応じてボールキープするための必要な動きができています。・状況に応じた動きでシュートをコントロールすることができます。

4 単元について

(1) 教材観

ゴール型はコートに敵と味方が入り乱れて相手の守備をかわして得点を競い合う運動である。そのため、スペースを見つけ動いてパスをもらったり、シュートかパスか一瞬で判断するという状況判断能力を習得することがゲームを楽しむことにつながる。その楽しさは、敵・味方が入り乱れ、パスやドリブルを使ってボールを運び、相手をかかわしながら、ゴールにシュートして得点を競い合うことである。また、チームの中で協力しあって作戦を考えたり、練習を進めたりすることが楽しい運動でもある。しかし、ゲームを成立させる基礎的スキルが十分に習得されていないと、ゲームの様相が稚拙になりがちで、スキルを習得する喜びを味わえなくなる。そこで、画一的な指導にとどまることなく、下位教材（ドリルゲーム、タスクゲーム）を工夫し、ゲームに必要なスキル・型に共通する動きを高めることで、スキルが向上し、仲間と協力しながら楽しさや喜びを味わえる学習に適している教材である。

サッカーはパス、ドリブル、シュートなどの個人的スキルや組織プレイなどの集団的スキルを発揮し、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。相手チームの動きを考えながら攻めたり守ったりするゲームの中に、より多くの楽しさが存在する。さらに、味方や相手の動き、刻々と変化する攻守、常にゲームの状況を判断しながら、それに応じた動作が要求される。しかし、スキルの個人差が大きく、ボールが回ってこない、シュートが入らない、友だちから失敗を責められたりすると意欲が低下してしまう運動でもある。そのため、リーダーを中心として相手の立場を尊

重したり、ルールを守ったり、最善を尽くす態度を身に付け、ルールの工夫、ボール操作の技術や攻め方・守り方等の戦術の工夫、及びチームワークやマナー等の人間関係への配慮などによって、ゲームの楽しさがより深まる運動となる。

(2) 児童観

本学級の児童は、事前調査によると、体育の学習「好き・どちらかと言えば好き」であると答えた児童は82%であり、多くの児童が意欲的に体育学習に参加している。サッカーについては、76%の児童が「楽しい・どちらかと言えば楽しい」と答え、理由としては、「シュートが決まったとき」「パスがうまくいったとき」「チームワークが良かったとき」「チームが勝ったとき」としている。しかし、楽しくないと思う児童もあり、「パスされないとき」「自分勝手なプレイがあるとき」「ボールに触れることができないとき」「チームプレイができず、文句を言われた時」などを理由としている。このようなアンケート結果から、サッカーにおいて「できそうな気がする」「うまくいきそう」といった手応えを実感するには、運動技能の向上に加えて、友達や教師とのかかわり、運動の特性との関わりやルール設定が必要だと考える。サッカーの授業を通して、ボール扱いや運動の苦手な子でもチームで協力して運動の楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

(3) 指導観

本単元では、喜びや楽しさを味わうという観点からゴールを決めさせるという成功体験をさせることが重要であると考え、ボールキープとゴールへの攻撃を中心に指導を行っていく。ゲームと課題練習を組み合わせ、児童自らが考え、お互いに協力・指摘し合いながら高め合えるように指導していく。サッカーは、コート内で攻守入り交じってボールをゴールに進めるという特性があり、オフェンスとディフェンスの場合との状況を把握し、その状況に応じて自ら考え、動くことが大切となる。また、集団的技能を高めていくには、仲間同士が協力し、児童が互いに課題を指摘しあったり、教え合ったりしていくことが必要である。このような仲間への発言や助言、ポジション移動等、児童が「自ら考え進んで活動しようとしている姿」は、課題練習や話し合い活動の積み重ねを通し、表出してくると考える。その中で、運動の特性に触れる楽しさ、友達との豊かなかかわりをもつ楽しさ、主体的な学習ができる楽しさ、仲間や教師に賞賛されたり認められたりしたときの楽しさを実感できるように工夫していきたい。グループでの活動が多くなるが、かかわりを大事にしたいという考えのもと、5～6人の男女混成チームを6班編成して学習展開することにする。チーム編成に関しては、サッカークラブで活躍する児童やリーダーシップを発揮できる児童を中心にルールを理解したり作戦を立てたりして、協力して活動することを目指したい。積極性に欠ける児童には、チーム内で活動しやすいように声を掛け合ったり励まし合ったりするように教師が促していきたい。また、型ごとの特性や魅力を学習カードに記入し学習を進めることによって、技能向上のための意欲を図ったり、教師が適切なアドバイスを与えたりできるようにする。チームのめあては、チームの各々の意欲や技能を向上させ、一体となって活動できるように常に意識できるようにしたい。この学習を通して、体を動かすこと自体は好きだが得意ではないという児童や、体育学習に対して嫌悪感や苦手意識をもつ児童が「体育好き」になり、さらに生涯スポーツに通じるような運動・スポーツの楽しさや喜びを味わえる児童へと変容していくきっかけにしたい。

5 単元について

単元指導計画9時間（ボール運動ゴール型サッカー）

時数	1	2・3・4	5・6（本時）・7	8・9
めざす児童像	○学習の進め方や初めのルールが分かり、次時への意欲を高めている。	○チームで協力しながら、準備しようとしている。 ○パスやドリブル、シュートをしようとしている。 ○チームで攻め方や守り方を考えて意識しながらゲームを楽しんでいる。	○空いているスペースを見つけて、動いてパスをもらったり、パスを出したりしてシュートまでつなげてゲームを楽しんでいる。 ○チームで攻め方・守り方の作戦を工夫して意識しながらゲームを楽しんでいる。	○約束を守って、安全に楽しく気持ちよく、ゲームができてきている。
学習活動	①運動の特性や学習のねらいを知ろう ②サッカーについて知る ・パスやドリブル、シュートの基本技能 ・サッカーのルール ③学習の進め方を知り、見通しを持つ。 ・学習のねらい ・学級のため ・学習の進め方 ④チームを編成し、チーム毎に話し合う。 ・チーム名 ・チームのため ⑤学習の約束事（ルールやマナーなど）を覚えよう	☆ねらい1☆ 簡単なルールで、パス、ドリブル、シュートなどを使って、いろいろなチームに挑戦して、楽しもう。 ①学習のためと内容の確認・準備運動をする。 ②チーム毎に練習する。 ・互いに技能を教え合う。（パス、ドリブル、シュート） ③練習ゲームをする。 ④整理運動をする。 ⑤学習の振り返りをする。 〈チームで話し合う〉 ・めあてに沿った学習ができたか振り返る。 ・一人一人の良さを認め合う ・チームでどのような練習が必要であるのか話し合い、練習に生かす。 〈全体で話し合う〉 ・めあてに沿った学習ができたか。 ・よりみんなが楽しめるようなルールの工夫	☆ねらい2☆ 練習や攻め方・守り方を工夫して、対戦したいチームに挑戦しよう。 ①学習のためと内容の確認・準備運動をする。 ②チーム毎に練習する。 ・チームとして高めたい技能の練習 ・ゲームでの作戦の確認 ③ゲームを行う ④整理運動をする。 ⑤学習の振り返りをする。 〈チームで話し合う〉 ・めあてに沿った学習ができたか振り返る。 ・一人一人の良さを認め合う ・ゲームの中で作戦は有効であったかを話し合い、必要に応じて作戦を見直す。 〈全体で話し合う〉 ・めあてに沿った学習ができたか。 ・よりみんなが楽しめるようなルールの工夫	①学習のためと内容の確認・準備運動をする。 ②サッカー大会をする。 ③整理運動をする。 ④単元全体を振り返り、学習のまとめをする。 〔関心・意欲・態度〕 ・チームで声をかけ合い、仲間と協力して楽しく運動しようとしたか ・ルールやマナーを守って楽しくゲームに取り組もうとしたか。 〔思考・判断〕 ・ルールや作戦について、話し合いに意欲的に参加し、工夫していたか。 〔技能〕 ・パスやドリブル、シュートなど自分のめあてに沿って技能をのびせたか ④学習を終えての感想を書く。
教師の働きかけ	◆サッカーの基本的ルールや動きについて押さえ、目標を明確に持てるようにする。 ◆学習の進め方や安全な準備、片付けの方法などを指導する。	◆基本的技能のポイントを絵図や実演により明確に示し、児童が練習に取り組みやすいようにする。 ◆教え合い、励まし合いができていないチームを全体で紹介するなどして、各チームのコミュニケーションを促す ◆ゲーム中は各コートを観察し、ルールや技能について助言する。	◆各チームが課題に沿って適切な練習ができてきているかを学習カードや観察によって確かめ、必要に応じて助言する。 ◆ルール変更時には全体で確認をし、児童が新しいルールに対応できるようにする。 ◆ゲーム中に声をかけあったり、積極的に話し合っているチームを褒める。	◆前時までの学習を生かし、各チームがサッカーの楽しさを十分に味わえるよう、ゲームの組み合わせ等を配慮する。 ◆自己評価の観点をもとに、これまでの学習カードなどを見て、児童が自分の伸びを実感できるように支援する。

6 本時の指導 (6/9)

(1) ねらい

ルールやマナーを守り、チームで作戦（攻め方・守り方）を工夫し、チームで楽しめるように練習やゲームに取り組むことができる。

(2) 授業仮説

チームで攻め方・守り方を考える場において、作戦ボードや学習カードを活用しながら話し合う時間を設けることで、チームの特性に合った作戦を考え、チームワークが高まり運動を楽しむことができるであろう。

(3) 展開

	学習のねらい・活動	◇指導と留意点	■評価【観点】と(方法)
はじめ 5分	ねらい2 攻め方・守り方を工夫して、チームで楽しめるように練習やゲームに取り組む。		
	1 整列, 挨拶, 健康観察をする。	◇児童の健康状況をよく把握する。	
	めあて1 ○ボールにたくさん触ろう。		
なか 3 2 分	2 本時の学習のねらいと進め方を確認する。	◇学習カードを使って学習の進め方を確認させる。	■本時のめあてを確認することができる。【思考・判断】
	3 準備運動をする。	◇連帯感を高め, 和やかな雰囲気にするために, ペアやグループで行わせる。	
	4 ドリルゲームをする。 2人1組パス (30秒) ・5m離れたところに2本ラインを引き, 制限時間内に何回パスを回せたか数える。毎回記録しておく。	◇相手の正面をめがけてパスするように助言する。	
	5 タスクゲームをする。 三角パスゲーム 3対2のゲーム	◇三角形をつくりながらパスを回すことやボールを持たない時の動きを意識させる。 ◇ハーフコートで, 攻撃側は3人で攻め, 守備側は2人で守る。2分立ったら攻撃側と守備側を交代する。	

	<p>めあて2 ○チームで作戦を工夫しながらゲームを楽しもう。</p>		
<p>まとめ 8分</p>	<p>6 各チーム分かれて練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ チームの特徴を生かし、みんなが楽しめるよう練習内容や作戦を考える。 ・ 相手チームの特徴を考え、自分のチームにあった作戦を考える。 <p>7 主運動 ゲーム1 (前半3分・後半3分) チームでの話し合い (5分) 1 試合目の反省を行う。</p> <p>ゲーム2 (前半3分・後半3分)</p>	<p>◇キャプテンを中心に、作戦に合わせた練習をするように助言する。(パス・ドリブル・シュート, 攻め方・守り方)</p> <p>◇今もっている力で相手チームと存分に勝敗を競い、楽しむように助言する。</p> <p>◇次のゲームにいかせるように話し合いを行うよう助言する。</p> <p>◇良いプレイやチームプレイをほめるようにする。</p>	<p>■自分のチームや相手チームの特徴を知り、攻め方・守り方を工夫して練習やゲームを行っていたか。【思考・判断】</p> <p>■ドリブルやパスを出して動くことができているか。【技能】</p> <p>■ゲームの合間の話し合いでチームの改善点を考えることができる。【思考・判断】</p> <p>■自分のチームの良い点や反省点、相手のチームの良い点を見つけることができたか。【思考・判断】</p>
	<p>8 チームで本時の学習を振り返り、学習カードに記入する</p> <p>9 整列, 健康観察, あいさつをする。</p>	<p>◇本時の学習の振り返り, 個人・チームの良かった点, 改善すべき点をふまえて次時のめあてを考えさせる。</p> <p>◇児童の中から, めあて達成のために努力したことを取り上げたい。</p>	

(4) 評価

仲間と協力して作戦を立て、ゲームや練習を楽しむことができたか。

VI 仮説の検証

本研究はテーマを「運動の楽しさや喜びを味わうことができる児童の育成ーボール運動ゴール型『サッカー』学習のかかわり合い活動を通してー」と設定した。また、研究仮説を「ボール運動ゴール型『サッカー』において、仲間とのかかわりの中で攻守の特徴や「型」に共通する動き、技能・態度を学習カードを活用しながら身につけることによって、運動の楽しさや喜びを味わうことができるであろう」とし研究を進めてきた。研究内容においては、理論研究、授業計画、授業実践に取り組んできた。そこで授業実践から見られた児童の変容やアンケート調査の結果から、研究仮説を検証する。

1 仲間とのかかわりについて

(1) チーム編成の工夫

チーム編成では、どのチームも同じ力かつ不平不満がでないようアンケートをもとに、「チームで大事なことは失敗を責めない協力しあうチーム」ということを共通確認した上で、チームを編成してから、チーム内でキャプテンを決めるなど、良いチームづくりについて学級で話し合った(図3)。



図3 サッカーオリエンテーション風景

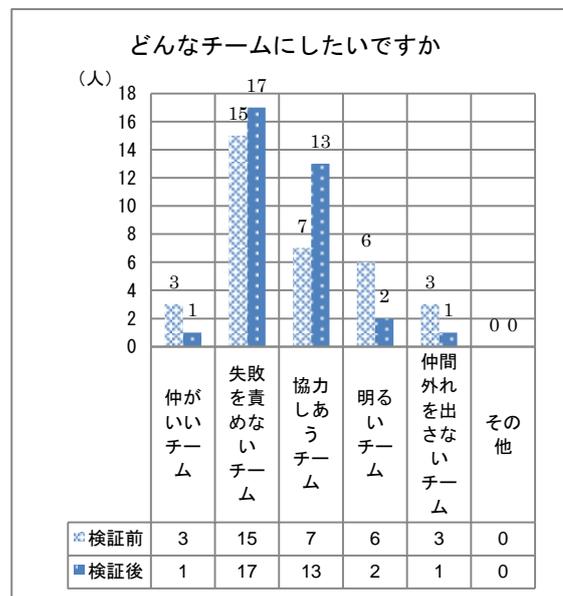


図4 「どんなチームにしたいですか」の変容

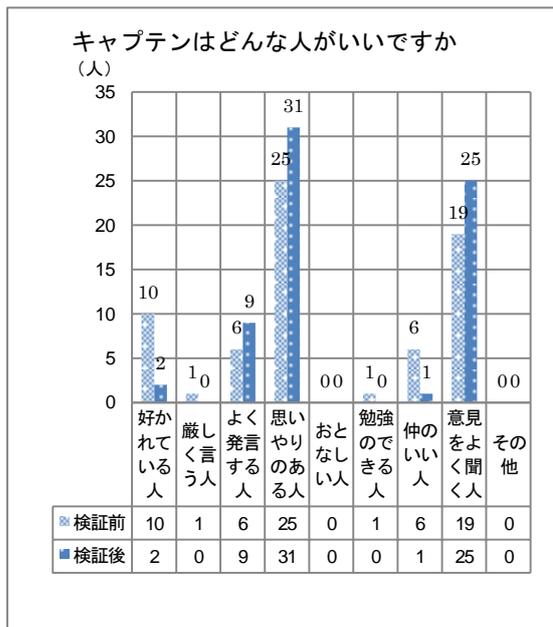


図5 「キャプテンはどんな人がいいですか」の変容

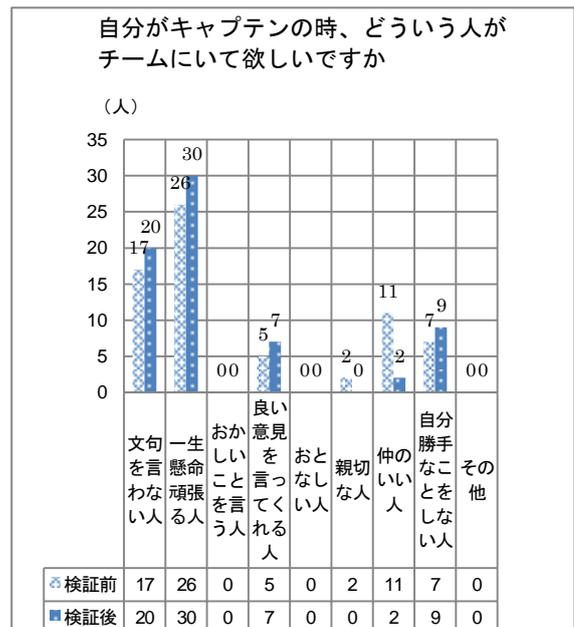


図6 「どういう人がチームにいて欲しいですか」の変容

本学習前のチーム編成のアンケートで上位を占めたのは、チームは、「失敗をせめない協力できるチーム」、キャプテンは、「思いやりがあり、意見をよく聞いてくれる人」、メンバーの構成としては、「一生懸命頑張る人、文句を言わない人」という意見であった。学習後のアンケートでは、これらの項目の順位は変動なく、数値は「失敗を責めない一位（15人→17人）」「協力しあう二位（7人→13人）」（図4）、「思いやりのある一位（25人→31人）」、「意見をよく聞く人二位（19人→25人）」（図5）、「一生懸命頑張る人一位（26人→30人）」「文句を言わない人二位（17人→20人）」（図6）とどの項目も上がった。チーム全員で戦術についての学習を進め、勝利を目指す中で、仲間と一緒にかかわり合いながら教え合いや励まし合いなどチームとしての作戦や課題を解決することで、仲間意識が芽生え、最善をつくし頑張ることができ、一層意欲を起こさせる楽しさや喜びを味わわせることができた。

2 「型の習得」について

(1) 学習カードについて

学習カードには「チーム学習カード」と「個人カード」があり、それらを用いて学習の流れを把握し、チームの課題やその解決方法を整理させることによって、仲間とかかわりながら型の習得を目指した。

① チーム学習カードの活用

チームごとに1枚の学習カードを使用し、めあてを達成するための作戦・声かけ、また、授業のまとめにはめあてとプレイを比較して考えさせたり、チームの中で良いプレイや態度を考えさせた（図7）。

8時間目 振り返り チームの今日めあてとプレイを比較して考えよう		
みんなそれぞれいいパス出したりシュート決めたりなど"がんばった。2敗したけど協力できたのでよかった。		
勝利よりもチームで協力楽しんでいることの方が充実感がありますね ☆今日の MVP (チームの良いプレイや態度を見つけたら記入して下さい) 全員名前が挙って素晴らしいですね		
賞	名前	理由
ナイスシュート賞	りき	たくさん点を取った
ナイスドリブル賞	りゅうか	ドリブルで相手をかわした
ナイスパス賞	さくら	いいパスを出したから
ナイス指示賞	しょうま	あがってなどいい指示を出した。
ナイスシュート賞	神ももか	横りへんからシュートを決めた。おめえとひ
ナイスサイド賞	ひうか	たくさんサイドで取った

図7 チームカード児童の感想

その結果、児童の感想では、「全員がそれぞれいいパスを出したり、シュートまで結びつけることができ、負けはしたけど協力できたので良かった」「全員各賞に名前が挙がっている」ことからチーム学習カードでは、チーム内で互いの良さを認め合える雰囲気を作ることができた。さらに、この時間にチームで確認して欲しいことを事前にファイルに綴り、確認させることで児童も本時の流れをイメージでき、授業時の運動量の保障につながった。

② 個人カードの活用

個人用のファイルには、技能の向上を図るために、サッカーのルーツ、型に共通する動き、パスやドリブルなどの基礎技術編、サッカーを楽しむための7ヶ条、声のかけ方、学んで欲しいこと、ゲームの進め方等を絵・図・イラストを取り入れた。そうすることで、何度も見直すことができ、自分の役割や課題意識を持つと考えた。また、個人カードには、「①良かったところや次がんばりたいところ」「②今日頑張った仲間（どんなところ）」「③今日の振り返りには態度面、思考・判断、技能、情緒面の観点別評価欄」を設けた。そうすることでチームで仲間とかかわり合うことの楽しさに触れ、運動の楽しさを味わうことができると考えた。

今日の振り返り		あてはまるところに○をつけましょう	
① 通年で学習に取り組む練習やゲームに楽しく参加した。	①	どちらでもない	いいえ
② 仲間と協力して準備や片付けができた。	②	どちらでもない	いいえ
③ ルールを守り、お互いを尊重し、助けたりしながら気持ちよく運動ができた。	③	どちらでもない	いいえ
④ チームの課題にあった作戦をみんなで考えた。	④	どちらでもない	いいえ
⑤ 考えた作戦を練習し、成功させることができましたか。	⑤	どちらでもない	いいえ
⑥ 作戦にあった動きや思い通りの長・動きができた。(ボールを押さずに蹴、ボールを握りながら蹴るなど)	⑥	どちらでもない	いいえ
⑦ 今までできなかったことができるようになった。(パス、ドリブル、シュートなど)	⑦	どちらでもない	いいえ
⑧ チームがひとつになったような感じがありましたか。	⑧	どちらでもない	いいえ
⑨ チームのみんなに支えられているように感じましたか。	⑨	どちらでもない	いいえ
⑩ 心に残ることを感動することがありましたか。(友達の言葉や行動、自分の行動も含む)	⑩	どちらでもない	いいえ

良かったところや次にがんばりたいこと
ボールをどられないようにする。

＜今日頑張った仲間＞
 誰(名前) どんどころ？
 みん 声かけしながら、パスをまわっていた。

☆GTNへメッセージ
 ◎友達をほめたり、励ましたりチームワークを大切にしながら気持ちよく活動できましたか。(どんな声掛けをしたか教えて下さい)
私がシュートをはずしても、「ドンゴ」や「おい」などをしてくれたので、勇気ができました。
祐輔さんによくパスができました。

① 円の中に自分で入れたゴールの得点ではなく、回数記録して下さい。
 ⑦ サイドラインでボールを拾った数を記入して下さい。

図8 個人カードH児の振り返り

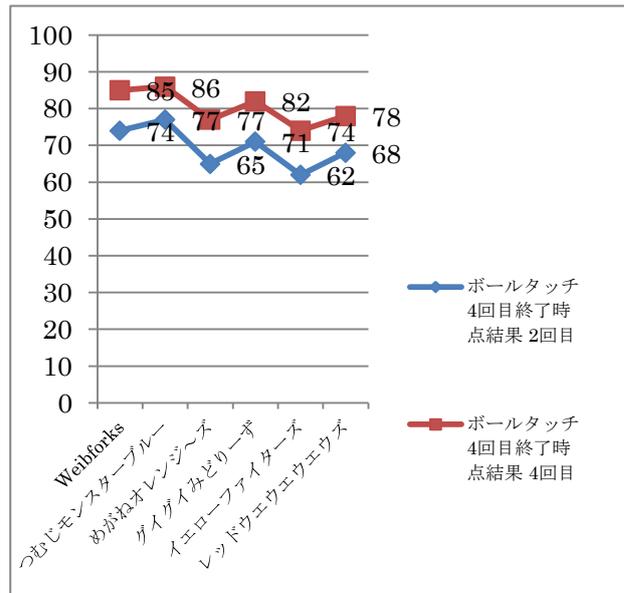


図9 ボールタッチチーム記録表

その結果、児童の感想に「全員で協力・声かけしながら、パスを回せたこと」、「自分のミス責めずにドンマイ、惜しいと声をかけてくれたことで、勇気が持てた」(図8)とあることから、自分の居場所・存在感・安心感が生まれ、仲間と協力することの喜びを感じることができた。また、ボールタッチの回数、ゴールの得点、サイドラインでのボール拾いの回数記入欄を設け、記録をグラフにして掲示することで記録を伸ばそうと意欲的に活動していた(図9, 図10)。さらに、授業時間内に指導・支援できなかった児童一人一人の思いや活動の様子を学習カードから読み取り、賞賛・声かけすることで児童の学習意欲へつながり、次の手立てに生かすことができた。



図10 ボールタッチの風景

(2) 作戦ボードについて

チームの課題解決や作戦を考えるための話し合い活動を作戦ボードを活用し効率的に行うことによって、チームとしての技能向上やチームのコミュニケーションにつながり、絆が深まることを目指した。

① 作戦ボードの活用

一人一人の動きを具体的にイメージしやすいように、マグネットを活用し、自分がどう動くか、パスをもらう位置、相手との距離を確認、また、どこにパスを出したり走ったりすれば有効かを確認させた(図11)。

その結果、感想には「本格的にチームで話し合っ作戦やチームの課題を考えて楽しかった」とあり、児童が合意形成をスムーズに行い、自己の役割や責任を明確にすること

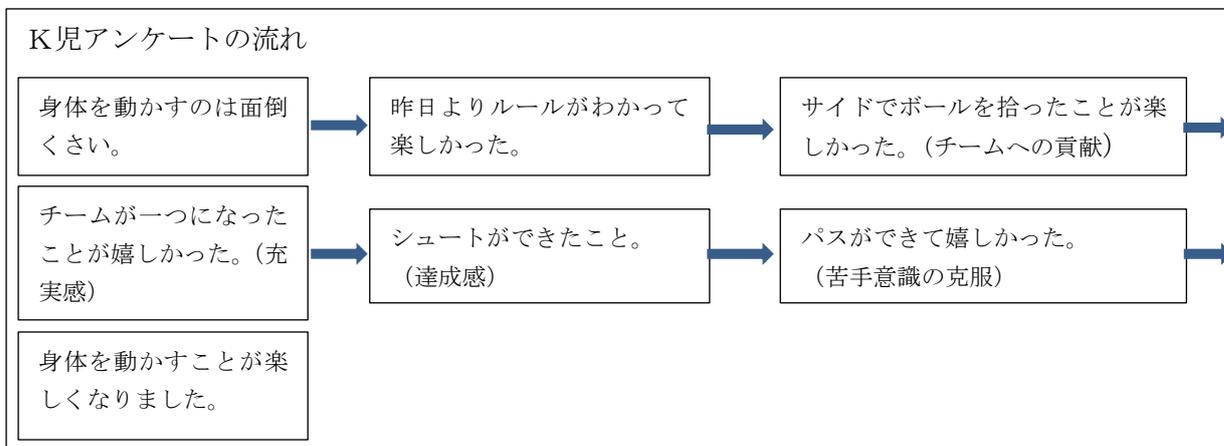


図11 名前入りマグネットで動きの確認

で連携した動きを行うことができた。また、長所と短所を認め合って、自分たちだけの作戦を立てることで成功したときの喜びは大きく試合中に手をたたいて喜ぶ姿や児童の感想からも喜びが感じられた。

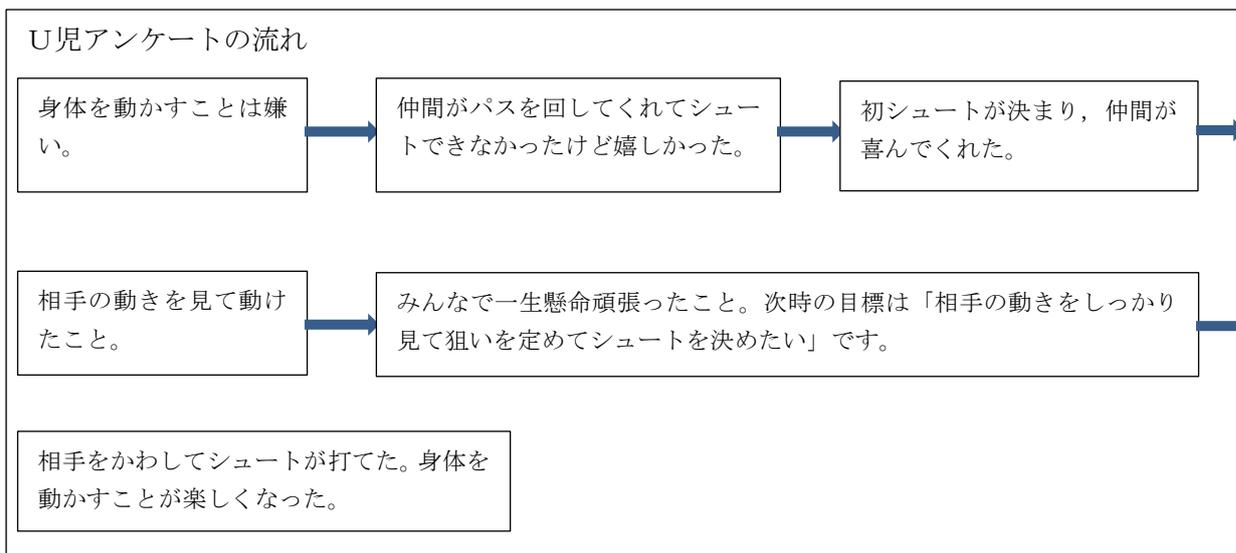
3 運動の楽しさや喜びについて

(1) 抽出K児の場合（K児の学習カードより）



K児は、これまでの活動では、自ら身体を動かす意欲もなく、させられている感があった。そこで授業の中では毎時ボールに触れる機会を多くすること、授業後にはきちんと記録を毎時データ化して自らの伸びを知らせること、学習カードから児童の思いを汲み取り、賞賛（コメント記入）・声かけすることにより、「ゴールができるようになりたい」「パスをうまく出したい」「ルールがわかって楽しい」などの意欲が出てきた。また、失敗しても責められない環境から、めあてをもって意欲的に授業に参加し、仲間と協力しながら達成感を味わうことができ、身体を動かすことの楽しさや喜びを感じることができたと考える。

(2) 抽出U児の場合（U児の学習カードより）



U児は、勉強大好きな女の子である。授業前のアンケートでは、「身体を動かすのは嫌い。理由は、運動音痴で、チームの足を引っ張らないか心配」と答えていたが学習カードを活用し、サッカーのルールやマナー、型に共通する動きを仲間と共有し学んでいく中で、楽しさを感じることができ、自分のできる技能でチームに貢献しようとサイドのボール拾い、チームメイトのプレイに声かけをしたり、最後までボールを追いかけ、時折り笑顔を見せながら楽しんでいた。

(3) 形成的授業評価の推移

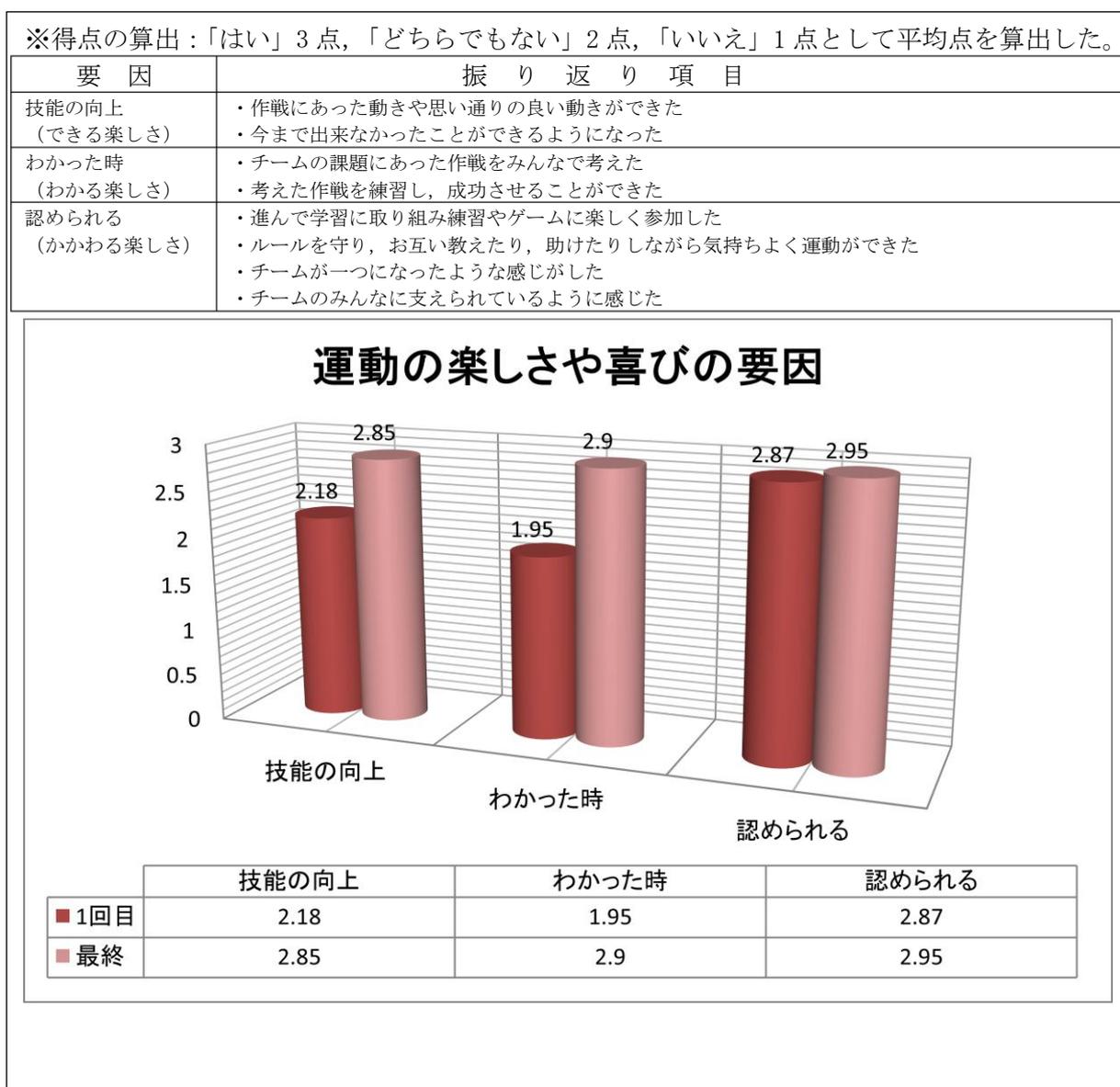


図 12 運動の楽しさや喜びの表現

児童一人一人の思いや活動の様子を知るために学習カードの質問項目を点数化しグラフに表した(図 12)。その結果、「技能の向上」2.18 から 2.85 へ (+0.67) , 「わかった時」 1.95 から 2.9 へ (+0.85) , 「認められる」 2.87 から 2.95 (+0.08) へと有意な伸びが見られた。これは、技能の向上による自信、仲間とのかかわり(支え合う・高め合う)・学習カード(めあて・課題をもつ)を用いてのかかわりを通して協力的で肯定的な人間関係が構築されたことが要因であると同時に、運動の楽しさや喜びに触れたことが原因であると考えられる。

VII 成果と課題

1 研究の成果

- (1) これまでのボール運動の実態を見ると全くボールに触れなかったり、失敗すると文句を言われたりするために消極的に参加している児童が存在したが、ボール運動の特性やねらい、個人差に応じた指導などチームワークを大事にした視点から考えると、態度面の育成を重視した学習の展開が運動の楽しさや喜びを感じる上で効果的であった。
- (2) チームが協力しあうためには、学習カードを毎時間記録して集約すると、話し合い・練習・ゲー

ムなどの参加の様子などがよくわかってくる。児童も記録として残るということで真剣に取り組むようになり、「型」の習得に役立った。

(3) 学習カード・掲示資料を活用することによって、児童は課題、めあて、活動を決められるようになった。

(4) 一人一人の児童が、自分の手が届く学習課題を持ち、仲間と協力しあって楽しく活動できるようにするためには、実態に即した周到な指導計画の作成が第一であることを改めて強く感じた。

2 今後の課題

(1) 今回は、給食時間にグループで作戦や話し合い活動の時間を取り、スムーズに行うことができたが、今後も授業開始前に学習カードの記入のための時間の取り方に工夫が必要である。

(2) 縦3ラインや横3ラインなど制限を設けたコートでは、技術が追いつかず、交わせない場面もあったが、ときおり縦斜めパスなど、素晴らしい動きが見られた。ただ、ラインを気にするあまり、思い切り動けない場面が多く見られた。決められた時間の中でクラスの実態に即した計画が必要である。



〈主な参考文献〉

文部科学省 2008 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東洋館出版

高橋健夫・野津有司編 2008 『学習指導要領の解説と展開』 教育出版

三浦 勇編 1985 『態度の育成を大切にする体育指導』 東洋館出版