

群 教 セ	G06 - 02
	令5.284集
	体育 - 小

ボール運動系における運動の 楽しさやよさを感じる体育授業の工夫

——「ゴール型」の効果的な教材選択と戦術学習を取り入れた
授業モデルにポイントを押さえた発問や言葉掛けを加えて——

特別研修員 新井 裕

I 研究テーマ設定の理由

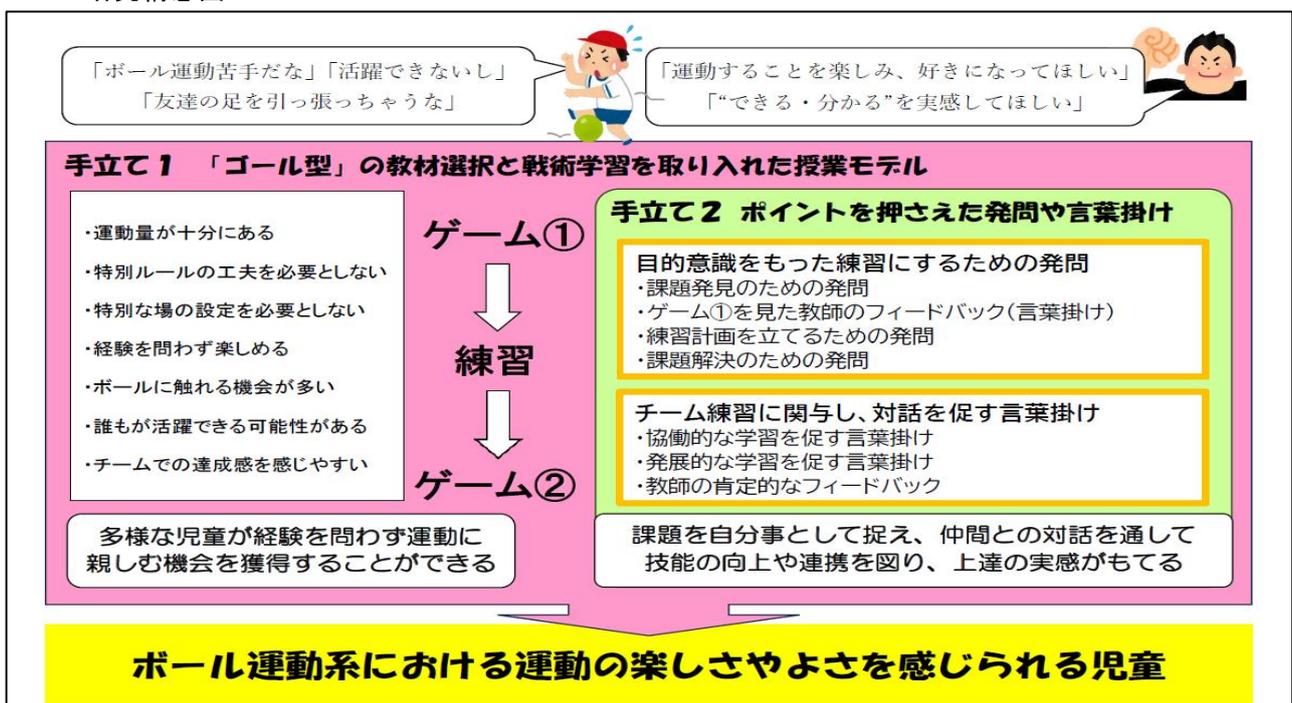
研究協力校では、休み時間に校庭で遊ぶ児童に限られ、普段から運動している児童と、していない児童の二極化が進んでいる。また、全国体力・運動能力テストの質問紙調査から、「できた」という実感が少なく、運動に対する自信をもてない児童が存在すると考えられる。チームスポーツであるボール運動系では、好き嫌いがはっきり分かれ、ボールに触れられないことやチームに貢献できないことへの後ろめたさから、ボール運動系を苦手としている児童が多い傾向にある。

このことから、ボール運動が得意な児童も苦手な児童も同じように楽しめ、苦手な児童もたくさんボールに触れる機会があり、得意な児童に特別なルールの設定も必要ない「ゴール型」の教材が必要であると考えた。また、一単位時間の中で上達の実感をもてるようにすることが、苦手意識を取り除くことになるのではないかと考える。

そこで、本研究では、授業や社会体育でよく扱われるサッカーやバスケットボールに代わるゴール型の教材を選択することで、多様な児童が経験を問わず運動に親しむ機会を獲得することができる。また、「ゲーム①→練習→ゲーム②」の戦術学習を取り入れた授業モデルを展開する中で、ポイントを押さえた発問や言葉掛けを行うことにより、子供たちはゲーム①での課題に気付き、課題解決の目的意識をもった練習を経て、ゲーム②で成果を発揮し、ボール運動の楽しさやよさを感じるができる。さらに、友達との対話を通して技能の向上や連携を図りながら上達の実感をもてると考え、本研究テーマを設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

ボール運動系における楽しさやよさを感じるには、誰でも同じように楽しめる特徴をもった教材を選択することや、上達の実感がもてることが大切だと考え、次の二つを研究の手立てとした。

手立て1 「ゴール型」の効果的な教材選択と戦術学習を取り入れた授業モデル

手立て2 ポイントを押さえた発問や言葉掛け

手立て1は、「ゲーム①→練習→ゲーム②」の戦術学習を取り入れた授業モデルと、サッカーやバスケットボールに代わる「ゴール型」の教材としての提案である。サッカーやバスケットボールは、習い事として普段から行っている児童が複数いる。そこで、ルールの工夫をせずに経験者と初心者が同じコート上でゲームを展開することは、初心者にとって不利になり、ボールに触れる機会も少なくなってしまう。しかし、体育の授業として扱う際に、経験者に対しての特別なルールや他の児童ができるような簡易化したルールを設定するのでは、経験者が充実感を得ることは難しい。

アルティメットやタッチラグビーは、競技そのままのルールを適用しても、経験を問わず、皆が同じように楽しめる特性をもっている。運動を苦手としている児童にとってもボールに触れる機会がたくさんあり、ドリブルやシュートといった個人技能を必要としない。必要とするのは、仲間との連携である。

手立て2は、ゲーム①後に、教師がポイントを押さえた発問や言葉掛けを行うことによって、児童自身が、円滑にチームの戦術を機能させる上での課題に気付けるように支援していく。練習場面においては、児童は課題を解決するためにチームで話し合い、練習方法を考え、選択する。教師は、児童の話合いや練習を見取り、ここでもポイントを押さえた発問や言葉掛けを行うことで対話を促していく。児童は仲間との対話を通して練習の意義や目的の自覚を確かなものとし、練習に取り組むことができる。このような効果的な練習の成果がゲーム②で発揮されていく。

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 実践1ではアルティメット、実践2ではタッチラグビーと、児童にとって今まで経験したことのないスポーツとの出会いを提供したことで、運動が得意な児童も苦手な児童も「楽しい」という感想をもてた。（授業後の振り返りで、9割以上が「楽しい」と回答した。）
- 選択した教材は、競技特性上、ドリブルやシュートなどの個人技能を必要としないため、ボールを持っていないときの動き方に視点が絞られ、コート上での居場所や味方との距離感、作戦での動き方など、相互に連携を図りながら練習をしている様子が見られた。
- 戦術学習を取り入れた授業モデルによって練習が目的意識をもったものになり、教え合いや学び合いによる対話が活発に行われたことで、ゲーム①に比べてゲーム②で上達の実感をもつことができた児童が多かった。

2 課題

- これまで触れたことのないスポーツは、競技特性やルールを理解させるのに時間がかかり、ある程度の理解が進むまで「楽しい」という評価はやや低くなってしまった。さらに、戦術学習を取り入れた「ゲーム①→練習→ゲーム②」という授業モデルの効果が発揮されるのは、ルールの理解が進み、ゲームが展開できるようになってきた段階からなので、効果的にICTを使い、お手本動画を見せるなど、短い時間でルールの理解を進める必要がある。
- 児童が課題に気付けるようにするためには、教師によるポイントを押さえた発問や言葉掛けが、児童の実態を的確に見取った上で目標や授業のねらいとの差異を踏まえたものとなる必要がある。さらに、単元の第1時から学習してきたことなどを板書に残すなど、積み上げてきた学習内容も課題発見に生かせるよう、丁寧に足場を築いておく必要がある。

実践例

1 単元名 「ボール運動・ゴール型（タッチラグビー）」（第6学年・2学期）

2 本単元について

タッチラグビーの特性として、ボールを持って相手をかかわしたり、味方とのパスワークでゴールまでボールを運んだり、相手チームの攻撃を防いだり、作戦を工夫したりして得点を競い合うことの楽しさを味わうことができる。また、二つのチームがコート内で攻撃と防御に分かれ、攻撃側は楕円形のボールを持って走ったり、自分よりも前に投げずにパスをしながら陣地を進めたりして、相手のゴールラインを越え得点を取ろうとする。防御側は攻撃側の児童にタッチすることで相手の前進を止めることができ、一定時間内で取れた得点を競い合う競技である。さらに、瞬発力や持久力、調整力をはじめ、多くの運動要素を含んでおり、様々な体力を向上させる競技である。また、試合を行うに当たりゲームのおもしろさを保証するために公平さや公正さが求められるため、ルールやマナーを守る姿勢や勝敗に対する公正な態度といった社会生活における望ましい態度を身に付けられる運動でもある。

タッチラグビーは、ボールを手を持って自由に走り回れるため、サッカーやバスケットボールのようなドリブルやシュートをする必要がなく、運動が苦手な児童でも参加しやすい運動である。また、タックルがないため、安全に楽しめ、相手の攻撃を止めるためにタッチをするので、ボールを持った鬼ごっこに近いスポーツで、運動経験を問わずに親しむことができるスポーツである。さらに、自己やチームの能力に応じた目標を設定し、互いに協力し合いながらチームの課題解決のために必要な練習を行い、試合に生かすことで、楽しさや喜びを味わい、生涯スポーツへとつなげることができる。

以上のような考えから、本単元では以下のような指導計画を構想し実践した。

目標	(1) ボールを操作し、タッチラグビーの攻防の楽しさを味わうことができるようにする。 (知識及び技能)	
	(2) チームの特徴に応じた作戦を立てたり、練習を工夫したりすることができるようにする。 (思考力、判断力、表現力等)	
	(3) ルールやマナーを守って「One for all All for one」の精神に則りチームの仲間と助け合って運動に取り組むことができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等)	
評価 規 準	(1) 知識・技能 ①「正確に投げる」「正確に受ける」「素早く運ぶ」といったボール操作をしたり、作戦に応じた動きをしたりしている。 ②相手にタッチし、攻撃を止め、守っている。	
	(2) 思考・判断・表現 ①ゲームのルールを理解しチームの特徴に応じた作戦を立てている。 ②作戦を振り返り、試行錯誤しながら練習方法を工夫している。 ③チームの作戦を成功させるために自分の役割を考えて取り組んでいる。	
	(3) 主体的に学習に取り組む態度 ①ルールを理解し安全に気を付けながらチームの仲間と助け合って練習やゲームに取り組もうとしている。 ②用具の準備や片付けを自主的に行い、競技の中で分担された仕事を進んで果たそうとしている。	
過程	時間	主な学習活動
つかむ	第1 ～3時	・単元の見通しをもち、学習の進め方を理解する。 ・ドリルゲームや試しのゲームを通して、特性やルールを理解する。
追究する	第4時 第5 ～8時	・パスをつないで攻撃するため、パスをもらう人の位置や距離を確認する。 ・パスをもらえる準備して、ボール保持者に付いて行くことを理解する。 ・ゲーム①で課題を見付け、チームに適した作戦を考え、練習やゲーム②をする。 ・作戦を振り返り、練習方法を工夫して、次時に生かす。
まとめる	第9時	・学習の成果を発揮するためのタッチラグビー大会を行う。

3 本時及び具体化した手立てについて

本時は全9時間計画の第5時に当たり、パスを展開してトライを目指す、より戦術的な作戦を考えていく段階となる。戦術的な作戦を考えるためには、チームの課題を把握し、目的意識をもった練習をすることが大切である。そこで、次の二つを手立てとして行った。

手立て1 「ゴール型」の効果的な教材選択と戦術学習を取り入れた授業モデル

- ・「ゴール型」の中からタッチラグビーを選択する。
- ・戦術学習を取り入れた授業モデルに則って授業を展開する。

手立て2 ポイントを押さえた発問や言葉掛け

- ・ゲーム①を通して児童自身が、円滑にチームの戦術を機能させる上での課題に気付けるよう、児童の実態を的確に見取り、ポイントを押さえた発問や言葉掛けを行う。
- ・練習の場面において、チームでの対話を通して課題を共有させ、練習方法を考え選択させることで、練習の意義や目的を自覚して取り組めるようにする。

4 授業の実際

本時は、ゲーム理解が進んできたこともあり、戦術学習を取り入れた授業モデルに則って、「ゲーム①→練習→ゲーム②」の流れで、授業を展開した。ゲーム①から課題を見付け、チームに適した作戦を考え、練習やゲームをすることをねらいとした。

(1) 手立て1 「ゴール型」の効果的な教材選択と戦術学習を取り入れた授業モデル

サッカーやバスケットボールのようなドリブルやシュートといった個人技能を必要とせず、ボールを持った鬼ごっこのような感覚で取り組み、運動が苦手な児童でも参加しやすいタッチラグビーを選択した。また、2023年9月にラグビーワールドカップフランス大会が行われたこともあり、ラグビーという児童にとってこれまで触れたことのないスポーツを知ってもらふ機会と捉えた。形成的授業評価^{*}のアンケート

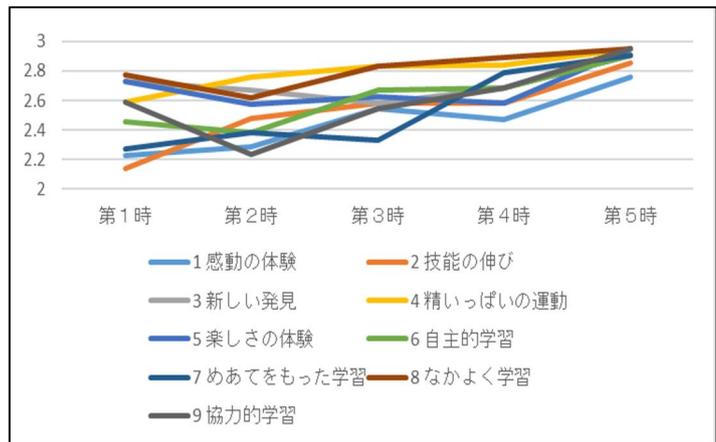


図1 形成的授業評価

「楽しさの体験」では、9割を超える

児童が「楽しい」と回答し、それ以外の項目でも図1のように高い値で推移する様子が見られた。形成的授業評価の総合評価（9項目の総平均）が、2.77以上であれば大変評価の高かった授業とされるが、実践の第5時の総合評価は、2.90であった。

（※形成的授業評価とは、子供による授業評価を通して授業を振り返る方法である。児童は、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4次元9項目からなる質問に「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3段階で自己評価をする。「はい」3点、「どちらでもない」2点、「いいえ」1点で平均点を算出する。）

(2) 手立て2 ポイントを押さえた発問や言葉掛け

ゲーム①から、トライがなかなか決まらない原因が二つあると考えた。一つは、パスがつかないこと、もう一つは、パスをもらう人が止まっているため、ボールが自陣側に下がってしまうことである。そこで「キャッチミスしたら相手ボールになるよね。キャッチミスしないためにはどうしたらいいかな」とゲーム①を見た教師のフィードバックを行った。児童は「構える」「手や体、心の準備をする」と答えた。さらに、「パスをもらう人は、どう動いたらいいかな」と具体的な動きにつながるよう課題解決のための発問を加えた。児童は「ボールを持った人の斜め後ろにいる」「ボールを持った人に付いて行く」と答えた。教師と代表児童で動き方の例を見せた。

発問を通して、パスをつなぎながらもボールを自陣側に下げないために、ボールをもらう手、体、心の準備をすることと、前方に動きながらパスをもらうことの大切さに気付かせた（図2）。その上で、各チームを回り、より戦術的な練習になるよう練習方法について児童と教師とで対話を重ねた。話し合った内容を兄弟チームで共有させた（図3）上で、「連続的な攻撃にするためにはどうしたらいいか、話し合っただけ練習してごらん」と、協働的な学習を促す言葉掛けを行い、児童同士での対話も促した。すると、走りながらのパスが一人、二人、三人と、連続攻撃につながる動きを見せるようになった（図4）。



図2 練習で動きながらパスをもらう様子



図3 兄弟チームに共有している様子



図4 連続攻撃に発展した様子

授業後の振り返りでは、「自分たちの課題に気付きましたか」という質問に対して、授業に参加した24人中23人が「はい」と答えた。また、「どういった課題に気付きましたか」という記述式の質問では、「斜めになって付いて行く」「ボールをもらう前の準備、動き」「パスを走りながらもらう」などの回答があった。

5 考察

これまで触れたことのないスポーツを教材として選択することは、競技特性やルールを理解させるのに時間がかかるが、アルティメットやタッチラグビーのように、個人技能をそれほど必要とせず、特別なルールの工夫も必要としない教材を選択することで、皆が同じように参加し、活躍でき楽しめる。これは、多様な児童が経験を問わず運動に親しむ機会を獲得することにつながると考える。

競技特性やルールの理解が進む中、戦術学習の授業モデルである「ゲーム①→練習→ゲーム②」の流れに沿って授業を展開することによって、運動量が十分に確保できてゲーム時間が多くなり、児童は「楽しい」と感じることができる。また、授業モデルで展開した授業後の振り返りアンケートでは、9割以上の児童が「上達の実感を得た」と回答していることから、気付いた課題を練習の場面で協働的に解決することによって、ゲーム②で発揮され、一単位時間の中で上達の実感もてるようになったことが分かる。そして、上達の実感が「楽しい」につながったと考えられる。

児童がねらいを達成するためには、教師もゲーム①から児童の実態を的確に見取り、目標や授業のねらいとの差異を踏まえて、ポイントを押さえた発問や言葉掛けにつなげられるかが大事になってくる。また、児童とのやり取りを通して児童にとって必要感のある課題を引き出し、気付かせることで、その後のチーム練習が目的をもった意味のある練習になると考える。今回の実践では、練習中に話し合っている様子や練習への取組、ゲーム②での動きや表情などを見ても、教師の発問や言葉掛けが効果的に働いたと考えられる。