

群 教 セ	G06 - 02
	平25.251集
	小・体

# 課題を解決する力を育てる

## ボール運動の指導の工夫

— ドリル、タスク、メインゲームを

組み合わせた学習を通して —

特別研修員 菅原 裕子

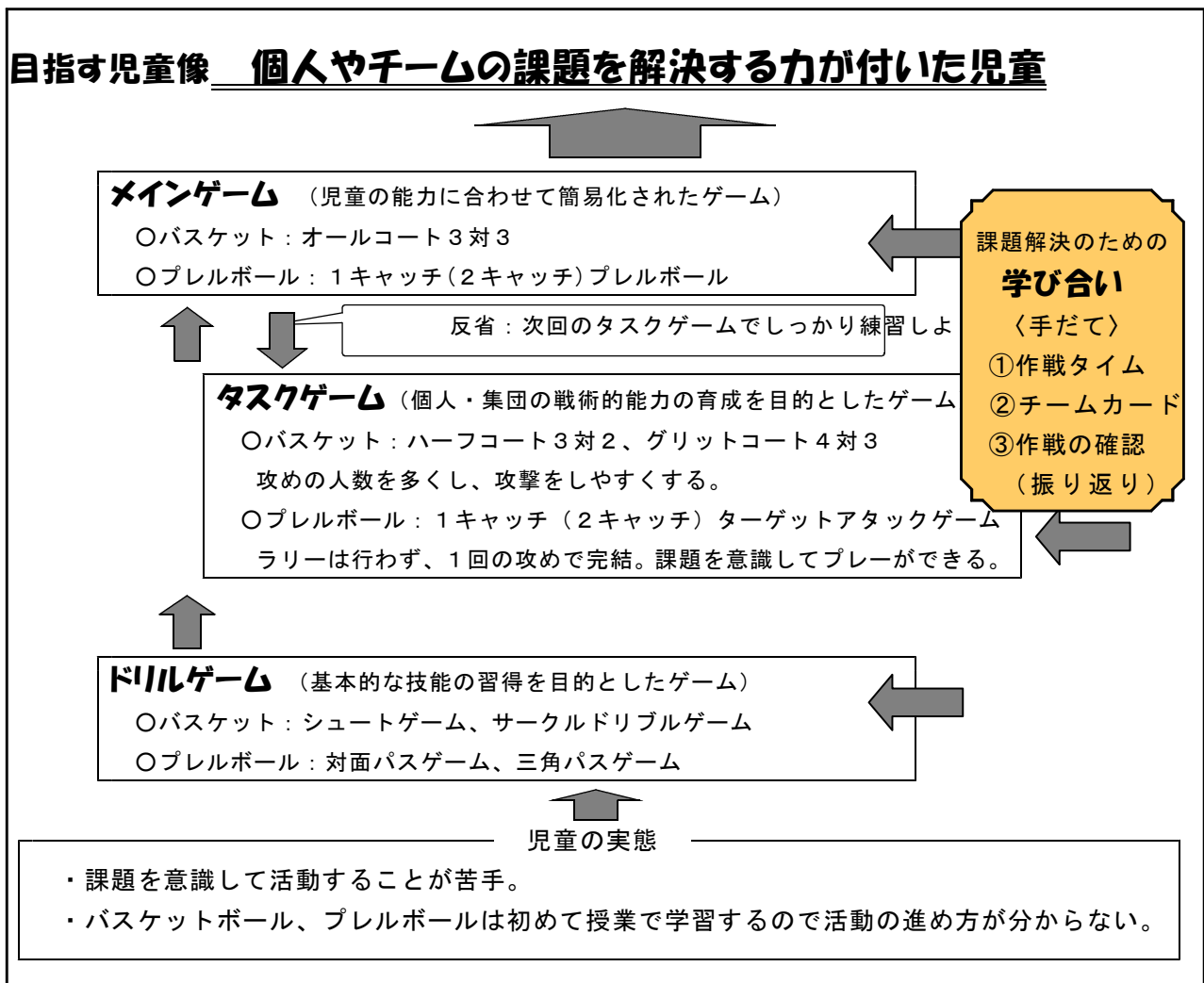
### I 主題設定の理由

本校の児童は、体を動かすことが大好きで意欲的に授業に臨んでいるが、自己の課題を見付け、課題に合った練習の場や段階を選び、運動の行い方が分かり、またその運動ができるという点において意識して活動することが苦手である。

そこで、児童がボール運動の中で個人やチームの技能を高め、習得したことを活用し、チームに応じた作戦を考えことができるようにし、さらに改善の方法などを互いに話し合う学び合いの活動を行うことで、課題を解決する力を育むことができると考え、本主題を設定した。

### II 研究内容

#### 1 研究構想図



## 2 授業改善に向けた手だて

単元「バスケットボール」(第5学年・1学期)「プレルボール」(第5学年・2学期)において、毎時間ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの学習を取り入れていくことで、基礎的な技能の習得を図るとともに、習得した技能をゲームの中で活用させた。そして、チームとしてどのような作戦を立てればよいのか課題を見付け、解決の方法を考えさせた。

実践1における研究上の手だて

- 話し合いを活性化したり、考えを見取りやすくしたりするためにチームカード、個人カードを使用する。
- タスクゲームを行った後に、チームごとに話し合う時間をとり、チームの課題やメインゲームの作戦について考えさせる。
- 児童が学習の進め方を理解し、ゲームに慣れ確実に技能を身に付けさせるために1時間ごとに学習活動を変えるのではなく、3時間を1セットとして指導計画を立てる。ただし、毎時間ねらいを変え、目的意識をはっきりさせる。

タスクゲームを行うことで、メインゲームを意識した動きができ、ゲームの中で活かすことができた。タスクゲームの後には、話し合い活動を行い作戦を立てさせたり、動きの確認をさせたりしたが、話し合いを行ったことで課題を意識してメインゲームを行うことができた。しかし、ゲームが始まると試合に熱中して作戦を忘れてしまう場面が見られたので、実践2のプレルボールの単元では、実践1の手だてに加え、次の手だてを追加した。

実践2における研究上の手だて

- 思考力と判断力を高めるために、メインゲームの前半戦が終了した後に、チームで再度話し合い活動を行い、前半のゲームを振り返り、やろうとしたことができたかを確認したり、後半のゲームに向けて動き方を考えさせる。

## Ⅲ 研究のまとめ

### 1 成果

- 一時間の中でドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを組み合わせで行ったことは、基礎的な技能や戦術的な能力の向上を図る上で有効だった。
- 課題を解決するために、課題を意識したタスクゲームを行ったことが、メインゲームの中で活かされていた。
- 考えた作戦を図や文で表せるチームカードを使用したことで、チームの課題や作戦が明確になり、課題を意識した活動につながった。
- チームごとに作戦を考える場面や振り返りの場面で学び合いができた。
- 試合においてチームごとに作戦を考えることで、試合に出ていない児童もアドバイスや声かけを行っていた。

### 2 課題

- ねらいを意識してタスクゲームに取り組めないグループがあった。動きや運動の回数などを得点化して、タスクゲームにも競争的な要素があってもよかった。

### 3 ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを組み合わせた展開の有効性について

- ドリルゲームで各種目の中で必要な個人技能の向上を図った。そして、タスクゲームでは、その時間のねらいを達成するための動きを重点的に行った。タスクゲームを入れることで、メインゲームでは、タスクゲームで身に付けた動きを使ってゲームを行うことができ、チームで考えた作戦をみんなで実行していこうという意識面での高まりがあった。

#### IV 実践及び改善の実際

##### 実践 1

### 1 単元名 「バスケットボール」(第5学年・1学期)

### 2 本単元及び本時について

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」領域における「(1) 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をすること」を受けている。

バスケットボールは、二つのチームが入り交じって、互いに相手のディフェンスをかわしながら協力し、パスやドリブルでボールを運び、ゴールにシュートして得点を競い合う楽しさを味わうことができる運動である。また、その中で、チームの特徴を生かした作戦を工夫してチームプレーに生かすことができる教材であり、児童の課題解決する力を高められる教材であると考えている。

#### ルールや場の工夫

(タスクゲーム・メインゲーム共通)

- ゴール下にフリーシュートゾーンを作り、守備側はそのゾーンの中には入れない。

(タスクゲーム)

- 攻撃側の人数を一人多くし、攻撃をしやすくする。

(メインゲーム)

- ボールに触れる回数を多くするために3人対3人の簡易ゲームとする。
- 全員得点を決めたら、ボーナス得点として10点を加える。

### 3 授業の実際

#### (1) ドリルゲーム

ドリルゲームは、シュートゲーム(ゴール下の連続シュート 30秒)とドリブルゲーム(サークルドリブル 30秒)を行った。

一覧表にし、毎回記録を記入していくことで自分のチームの技能の向上を確かめることができた。

また、記録のよいチームの様子を紹介し、どのような点がよいのか全体で確認し合い、シュートのポイントやドリブルのつきかたなどの共通理解を図った。

#### (2) タスクゲーム

単元の前半はハーフコートの3対2を行い、後半は、グリットコートの4対3(コートに斜めのラインを引き、プレーできる範囲を制限)を行った。攻撃側が一人多くなるようにし、攻撃がしやすくなるようにした。空いている人を見つけ、パスをするなど戦術面を考えたゲームを行った。

ハーフコートで行い、攻撃の○チームがシュートをしたら終了。  
スペースを見つけやすく、攻めやすい。

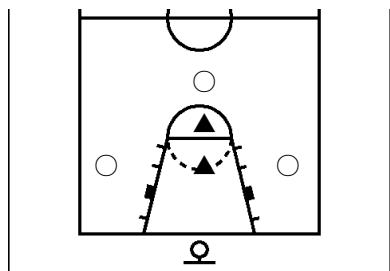


図1 ハーフコート3対2

コートに斜めに区切り、攻撃方向に向かって右側に2人、左側に1人、自由に動ける人(☆)1名とし、動ける範囲を制限する。

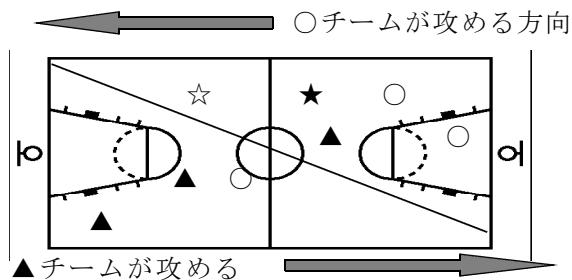


図2 グリットコート4対3

(3) メインゲーム

メインゲームに向けての話し合いの様子

(A班)

チームの課題：リバウンドをとった後走っていない。



チームの作戦：リバウンドを取っていない人は走る。

S：自分たちのボールになった時に、だれもゴールに向かって走っていないから、走ってくれば長いパスが出せるよ。ゴールが空いていてもったいない。

S：そうだね。長いパスは○君にまかせて、△ちゃんは走れば？

S：こういうコースで走るとボールも取りやすいし、シュートも打ちやすくいいよ。(作戦ボードに記入する)

S：強くて速いパスって取りづらいから、強いパスはやめた方がいい。ワンバウンドで取れるくらいがいいんじゃない。

S：ドリブルをつくると相手がディフェンスに来てあせっちゃうからなるべくパスした方がいいよ。

(B班)

チームの課題：動かない人がいる。



チームの作戦：空いているところに入る。  
みんなにパスを回しシュートを打つ

S：全員得点してボーナス点をもらおう。

S：フリースhootゾーンを使うといいよね。ドリルゲームでもシュートが入るようになってきたし。

S：タスクゲームでもやったように止まっていないで相手がいないところに動くようにしよう。それとドリブルが多いと相手に捕まっちゃうからパスでつなぐことも大切。

S：声も出した方が分かりやすいよ。



図3 A班チームカード

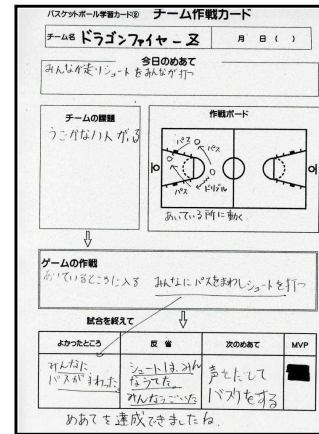


図4 B班チームカード

4 考察

- 学び合いの場面で学習カードを使用することは、課題を意識させる上で有効であるが、運動量が確保できるようにポイントを絞って端的に書けるようなカードにすることが大切である。
- 学習カードを使用する場合、学習内容と記述内容が合っているか、吟味することが大切である。
- 毎時間ドリルゲームを行ったことで、個人技能が高まった。時間を計りゲーム化したことで、同じ活動でも意欲を保つことができると考える。
- タスクゲームでは、攻撃側の人数が守備側の人数を上回るようなゲームを行うことで、落ち着いて課題を意識した動きができるようになる。
- メインゲームでは、チーム全員が得点を決めたチームには、ボーナス点を与えたり、ゴール下に守備が入れないフリースhootゾーンを設けたりするなどルールや得点方法を工夫することで全員が意欲的に活動できるようになる。

## 実践 2

### 1 単元名 「プレルボール」(第5学年・2学期)

#### 2 本単元及び本時について

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」の「(1) ネット型ゲームでは、簡易化されたゲームでチームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすること。」を受けている。例示されている中のプレルボールは、自陣の床にこぶし又は前腕を用いてボールを打ちつけ、味方にパスをしたり自陣のコートにボールを打ちつけて、低いネットを越し、相手のコートにボールを返したりするゲームである。複数回の触球の中で防御から攻撃への転化を図るというネット型の特性を身に付けることができ、ボールをバウンドさせてレシーブやパス、アタックをするので意図的な三段攻撃がしやすく、誰でもラリーが続く楽しさを体験できる。ゲームの人数を三人にし、必ずボールに触れる機会をつくることで、児童が、意欲的に活動し、初めて学習するネット型ゲームの特性を理解するのに適した教材であると考えられる。

#### 3 授業の実際

ドリルゲームは、対面パスゲームと三角パスゲームを行った(図5)。毎回、1分間で何回続くかを数え、記録を記入しておき、自チームの記録の伸びを実感させた(図6)。全チームとも回数を重ねるごとにボールコントロールが上手になり、回数が増えた。

続いてチームごとにタスクゲームを行い、その日のめあてを意識したチーム練習を行った(図7)。「アタックの打ち方やコースを考えて打つ」作戦にしたチームは、アタックの強弱やコースを意識して打つ戦術的な練習を行っていた。そして、練習したことを生かした作戦を立て(図8)、メインゲームを行う(図9)といった学習の流れを単元を通して行った。



図5 ドリルゲーム：三角パスゲーム



図6 記録の確認



図7 タスクゲーム



図8 作戦を考えよう



図9 メインゲーム



図10 ハーフタイムで作戦の確認

### メインゲーム各班の様子

本時は「チームごとに作戦を考え、ゲームを行う」という学習課題で授業を行った。ゲームは前後半戦とした。ハーフタイムで、チームの作戦が実行できているか振り返る時間を設け後半戦につなげた(図10)。

○ 1班（作戦：相手のいないところに打つ。よく見て打つ。）

前半	返すだけで必死。声かけがほとんどない。
ハーフ	「作戦を守れている。」
タイム	「このまま勝とう。」
後半	声が出てきた。外からの応援やアドバイスがあった。コースを考えて打てた。

○ 2班（作戦：守りきる。）

前半	見ている児童の声がよく出ていた。コート内をよく動きみんなで守ろうという姿勢がみれた。
ハーフ	「プレルの人（叩く人）が強く返せず、2打目のキャッチができない。」
タイム	リーダーを中心に積極的に話し合いをしていた。
後半	反省を生かしたプレーができていた。見ている児童の声かけが多い。

○ 3班（作戦：強く打てる人に最後のパスを出しアタックさせる。）

前半	励ましの声がコート内から出ていて楽しそうに取り組んでいた。強く打てる子にトスは上がっていたが、トスの位置が悪く返すのが精一杯のアタックになっていた。
ハーフ	「よくできた。」「守りができた。」「しっかりできているけど得点がとれないから、アタックの打ち方を考えたほうがいい。」
タイム	アタックの打ち方を考えたほうがいい。」
後半	アタックの打ち方を考えて打てた。

○ 4班（作戦：遠くにアタックする。）

前半	トスする位置が悪くアタックが決まらなかった。そして、それについて見ている児童がいろいろ言うためチームの雰囲気が悪く、ゲームの流れも悪かった。
ハーフ	「作戦通りに行かない。」
タイム	リーダーがリーダーシップを取れず、前半戦についてしっかり振り返れなかった。
後半	楽しくゲームを行っているが、全員が作戦を意識してプレーしていないのでバラバラな感じだった。

作戦を考える場面で、学び合いができ、チームの特徴に応じた作戦が立てられた。また、メインゲームのハーフタイムに前半戦を振り返り、作戦を意識して動いているか話し合う時間をしっかり設けたことで、作戦を実行しようという意識がより強くなり、ただゲームを楽しむのではなく、考えてプレーしようとする意識面の高まりにつながった。

時間/日付	単位の概要	「今日のめあて」について振り返り
1	10分	「相手がいなくて、仲間にめいめい打つことができました。次は声かけが大切です。」
2	10分	「5人まで、3回ずつ打つことができました。みんなよく協力してくれました。」
3	10分	「前よりアタックが上手になりました。試合ができてよかった。」
4	10分	「アタックの打ち方を考えたほうがいい。」
5	10分	「みんなよく声かけしてくれました。声かけが大切です。」
6	10分	「相手の気持をうまく理解できました。みんなよく協力してくれました。」
7	10分	「声かけが上手になりました。みんなよく協力してくれました。」
8	10分	「アタックの打ち方を考えたほうがいい。」

図11 1班 児童の個人カード

チームの作戦

- ・相手がいらない所に打つ。
- ・よく見て打つ。

すこし守備ができなかった。けれどアタックは意識してできました。

チーム作戦カード	
チーム名: ハンパ、プレ、ボンバ、10月14日	
今日のめあて: 作戦を覚えてゲームしよう	
チーム作戦: 相手がいらない所に打つ。	作戦カード: (相手コート) (自コート)
作戦めあて: よく見て打つ。	作戦めあて: よく見て打つ。
考えた作戦について振り返り	
① 相手の気持をうまく理解できました。	
② 声かけが上手になりました。	
③ 相手の気持をうまく理解できました。	
④ 声かけが上手になりました。	
⑤ 相手の気持をうまく理解できました。	
⑥ 声かけが上手になりました。	
⑦ 相手の気持をうまく理解できました。	
⑧ 声かけが上手になりました。	

図12 1班 チームカード

4 考察

○ 種目の特性もあり、アタックの打ち方やコースを考えることが得点を取るためには重要であり作戦を立てることや振り返りをする時間を設けることなど、学び合いの時間を確保することが大切である。