

運動の楽しさを味わうための、ゲーム・ボール運動領域での体育学習の在り方
～学習過程の工夫や I C T の活用を通して～

1. 主題設定の理由

子どもの体力低下が課題となる中、本校の 6 年生は運動好意度が全国平均より低い一方、体育への意欲や協働学習への満足度は極めて高い。そこで、学校教育目標「たくましく生きる子どもの育成」の具現化に向け、児童の強みである協働的な姿勢を生かしたゲーム・ボール運動の学習過程を工夫する。町の推進する I C T を効果的に活用し、視覚的な振り返りや他者との協働を促すことで、技能を高め運動の楽しさを味わわせるため、本主題を設定した。

2. 研究の仮説

ゲーム・ボール運動領域において、技能向上を図る学習過程の工夫と I C T の活用を組み合わせれば、児童は協働的に学びながら運動の楽しさを実感することができるであろう。

3. 研究内容（授業実践）

○理論研修

学習指導要領において「体育の見方・考え方」は、運動の価値や特性に着目し、自己の適性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けることと定義されている。小学校では、楽しさや喜び、体力向上に着目し、多様な関わり方について考えることが求められる。これらを踏まえ、本校では子どもたちが主体的に運動に親しめるよう、次の 3 つの「楽しさ」の実現を目指して研究を進めてきた。
① I C T 等の活用で上達を実感する技能の楽しさ、②ルールや教具の工夫で誰もが夢中になるゲームの楽しさ、③協働を通して互いを認め合う仲間の楽しさである。

○授業の実践（第 6 学年）

児童にとって未知の活動となるフラッグフットボールの動きに慣れるように、前半はランやパスの動き方の指導を 1 時間ずつ確保したり、作戦の成功率を高められるように、単元の後半はチームに合った作戦を考えることを中心とし、前半で行った動きをタスクゲームとして取り入れたりしたことで、フラッグフットボールの基礎的な技能を習得して作戦を考えることができた。

ゲームでは、攻撃側の人数が、守備側の人数よりも多いアドバンテージを設定し、得点しやすい環境にしたことで、子どもたちは意欲的に活動することができた。また、作戦カードを、タブレット型端末のプレゼンテーションソフトに蓄積したことで、アニメーション機能を使って動き方をイメージしやすく工夫し、ゲームに生かせるように活動できた。

兄弟チームを設定し、兄弟チームの合計得点でゲームの勝敗を決める約束としたことで、チーム内だけの声掛けではなく、兄弟チームの動き方も観察し、アドバイスや肯定的な声掛けをする子どもたちが増えた。

4. 結論

I C T の活用や、友だちとの関わりを重視したことで、する以外にもみるや支える等の視点での楽しさを味わうことのできる子どもたちが増えた。一方で、得点を取ることに楽しさを大きく見いだしている子どももあり、ゲームの中では、その子だけがボールを持って活動している場面もあった。他の視点での楽しさや喜びを味わわせるための声掛けや手立てが必要だと考えられる。

1. 研究テーマ

運動の楽しさを味わうための、ゲーム・ボール運動領域での体育学習の在り方
～学習過程の工夫やＩＣＴの活用を通して～

2. 主題設定の理由

近年、子どもの体力低下や運動への苦手意識が課題となる中、学習指導要領や第４期千葉県教育振興基本計画では、主体的・対話的で深い学びを通した「運動の楽しさや喜びの重視」や「健やかな体と豊かな心の育成」が求められている。また、多古町のＩＣＴ推進方針を受け、本校の学校教育目標「たくましく生きる子どもの育成」の具現化に向けても、体育科を通じて「体を動かす楽しさを実感し、協力や教え合いの中で自立心を育むこと」をめざしている。

一方、本校の児童の実態は、６年生の運動好意度が全国平均より１０％低い７９％に留まり、運動能力にも課題が見られる。しかし、体育への参加意欲は９８．１％と極めて高く、９６．２％が「友だちとの交流・協力」に楽しさを感じ、８９．９％が「友達との協働的な学び」の中で「できた・分かった」を実感している。

そこで、児童の強みである協働的な姿勢を生かし、ゲーム・ボール運動領域において学習過程を工夫する。町全体で推進するＩＣＴを効果的に活用し、視覚的な振り返りや他者との協働を促す指導・支援を行うことで、必要な技能を高め、児童が運動の楽しさを味わうことができると考え、本主題を設定した。

3. 研究目標

ゲーム・ボール運動領域において、技能の向上を図る学習過程の工夫とＩＣＴの活用を通して、児童が協働的に学びながら運動の楽しさを実感できる体育学習の在り方を明らかにする。

4. 研究仮説

ゲーム・ボール運動領域において、技能向上を図る学習過程の工夫とＩＣＴの活用を組み合わせれば、児童は協働的に学びながら運動の楽しさを実感することができるであろう。

5. 研究内容

- (１) 理論研修
- (２) 授業実践

6. 研究の実際

- (１) 理論研修

ア 「運動の楽しさについて」

小学校学習指導要領解説（体育編）において、「体育の見方・考え方」とは、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の

適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」であると定義されている。

小学校においては、運動やスポーツには特性に応じた楽しさや喜びがあること、そしてそれが体力の向上につながっていることに着目させることが重要である。また、「すること」だけでなく、「みること」「支えること」「知ること」など、自己の適性等に応じた運動やスポーツとの多様な関わり方について考えさせることとされている。

研修では、講師より、よい体育の授業で見られる児童の姿として、「きびきび動く」「笑顔」「汗だくになって運動する」の３点があることをご指導いただいた。

本校では、「体育の見方・考え方」を働かせ、子どもたちが主体的に運動に親しむためのアプローチとして、以下の３つの「楽しさ」の実現を目指して研究を進めてきた。

・技能が高まる楽しさ（できる・わかる）

場の工夫やＩＣＴの活用により、スモールステップで上達を実感させる。

・体を動かす・ゲームの楽しさ

運動特性に応じたルールの変更や教材・教具の工夫により、誰もが夢中になれる環境を作る。

・仲間と一緒に取り組む楽しさ

協働的な学びを通して、互いを認め合い、支え合う喜びを味わわせる。

（２）授業実践 ボール運動 ゴール型 「フラッグフットボール」

ア ６年２組 児童数 33 人

		はい	どちらかというとはい	どちらかというといえ	いいえ
1	体育の学習は好き。	19 人	7 人	3 人	4 人
	理由 ○体を動かすことが好き、できなかったことができるようになる、協力して運動できる ●運動が苦手、得意と苦手の差が激しい、運動が好きではない				
2	授業中、どうしたら運動がうまくできるか考えながら、学習している。	13 人	16 人	4 人	0 人
3	自分のめあてをもって学習している。	12 人	17 人	4 人	0 人
4	運動が上手にできる方だと思う。	10 人	5 人	8 人	10 人
5	少しむずかしい運動でも、練習するとできるようになる自信がある。	11 人	11 人	6 人	5 人
6	自分から進んで運動している。	13 人	7 人	9 人	4 人
7	ボールを使った運動は好き。	22 人	5 人	3 人	3 人
8	ボールを使った運動は得意。	11 人	11 人	7 人	4 人
9	今までにボールを使った運動で活躍したことがある。	12 人	10 人	3 人	8 人
	理由 ドッジボールで相手にあてた ティーボールでホームランを打った 得点した				

10	今までのボール運動で <u>楽しかった時</u> は、どんな時か。(複数可)	得点した 13 人 協力して取り組めた 2 人 できなかったことができるようになった 2 人			
11	今までのボール運動で <u>楽しくなかった時</u> は、どんな時か。(複数可)	ゲームに負けたとき 8 人 上手に動けなかった時 2 人 ルールを守らない人がいる時 2 人 協力できなかった時 2 人			
12	チームワークを高めるために必要なことは何か。	協力する 15 人 声を掛け合う 9 人 仲よくする 3 人 チーム全員で楽しむ 2 人 盛り上げる 1 人 確認し合う 1 人 無回答 2 人			
13	チームで作戦をたてるために、必要なことは何か。	意見を出し合う 15 人 チームワーク 3 人 図を使う 2 人 声を掛け合う 2 人 相手チームの観察 2 人 無回答 9 人			
14	フラッグフットボールを知っている。	0 人	0 人	3 人	30 人

本学級においては、26 人の児童が運動に対して肯定的な意識をもっており、理由として「体を動かすことが好き。」や「友だちと協力して運動することが好き。」ということ挙げている。一方で、7 人の児童は運動に対して否定的な傾向を示しており、その主な要因としては、過去の経験から運動に苦手意識をもっていることや、運動によって体調を崩すことへの不安が挙げられた。

ボール運動において活躍したと答えた児童は 22 人で、その理由として「ドッジボールで相手にあてたこと。」や「ティーボールでホームランを打った。」ことなど、技能面に着目していた。同様に、否定的な回答をした児童も技能面の低さを理由としていた。考えた作戦がうまくいったことや、勝利に向けた献身的な動きを活躍と捉える児童はいなかった。

ボール運動の領域においては、昨年度ゴール型のラインサッカーを実施した。授業を進めていく中で、定めていた規則の変更を検討し、ドリブルの必要性やゴールの数を増やして得点しやすくするなど、話し合いを通して、ルールや規則を決定していく場面が見られた。

フラッグフットボールを知っている児童はおらず、現段階ではルールも分かっていない状況である。また、ボールを体で隠しながら走る動作も経験したことがない。しかし、相手をかわす動きに関しては、第 5 学年の際、ボール運動領域の「ラインサッカー」のドリルゲームで行った「川渡り」において、守備の空いている場所を見つけて走りこむ動きや、一人がおとりとなって他の仲間をゴールへ導く動きなど、得点を得るための戦術的な動きが一部の児童に見ら

れた。

イ 指導の工夫

技能を高めるための単元計画の工夫

児童にとって未知の活動となるフラッグフットボールの動きに慣れるように、前半はランやパスの動き方の指導を1時間ずつ確保した（図1、2）。

(本時のめあて)

守備の邪魔をしてせめよう！

○ 3対2ランゲーム

ステージ

ゴール
守備
スタート
守備
ゴール

～ルール～

ゲーム内容

攻めるチームは3人1組で、1人は「ボールを持って走る役」、2人は「ブロック役」となります。スタートラインからスタートし、3人で協力してボールを持っている人がゴールラインを越えれば1点となります。守りはボールを持っている人のフラッグを取るか、ボールを持っている人をサイドラインから追い出せば1点となります。2チームに分かれて行い、チームの全員が「ボールを持って走る役」をしたら、攻守交替します。

図1【ランゲームの資料】

(本時のめあて)

パスの練習をしよう。(投げる動作と捕る動作)

ボールの持ち方

ポイント①
白い縫い目に指がかかるように持つ。
ポイント②
中心よりも端を持つ。

ボールの投げ方

ポイント①
肘を意識して上から振り下ろす。
ポイント②
投げた後は、下の3つの状態になると良い。
(1) 手のひらが外側
(2) 親指が地面に向く
(3) 他の指が投げる先に向く

ボールの捕り方

STEP1 胸より上のボールをキャッチする練習
ポイント
両手で三角形をつくるようにする。

STEP2 胸より下のボールをキャッチする練習
ポイント
両手の小指をくっつけて網をつくる。

図2【パスの資料】

作戦の成功率を高められるように、単元の後半はチームに合った作戦を考えることを中心とし、前半で行った動きをタスクゲームとして取り入れた（図3）。

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
0	オリエンテーション	安全な場や用具の準備 → 整列・挨拶・健康観察。準備運動。一学諸問題の確認。						
15	・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ・ゲームの行い方やルールの説明	ラン (フェイク)	ラン (ブロック)	パス ・パスの投げ方 方や受け取り方 ・空いている場所への動き方	チームで話し合い ・チームに合った作戦を考える。	チームで話し合い ・チームに合った作戦を考える。	チームで話し合い ・作戦を決めて役割を明確にする。	チームで話し合い ・作戦を決めて役割を明確にする。
30	試しのゲーム	ボール渡しゲーム	ボール渡しゲーム	ヘルプパスゲーム 次時の作戦を決める	練習 ゲーム 次時の作戦を決める	練習 ゲーム 次時の作戦を決める	ゲーム 次時の作戦を決める	ゲーム
45	振り返り → 整列運動 → 整列・健康観察・挨拶 → 片付け							
知		①観察・学習カード			②観察		③観察・学習カード	
思			②観察・発言			①観察・学習カード		
態	①④観察・学習カード			②観察				③観察・発言

図3【単元計画の工夫】

体を動かす楽しさや、ゲームの楽しさを味わわせるための工夫

攻撃側が3人、守備側が2人にして、攻撃側が有利な状況を作ることで、得点しやすくした。ボールをゴールゾーンまで運ぶ際に守備のいないところを意識して移動をしたり、パスをしたりすることができた（図4）。



図4【攻撃有利なゲーム】

チームで考えた作戦を、児童のタブレット型端末のプレゼンテーションソフトで作成して蓄積した。時間を重ねるごとにプレゼンテーションソフトに作戦が蓄積され、アニメーション機能を活用することで、ゲームの時にどのように動けばよいイメージをもつことができた（図5）。

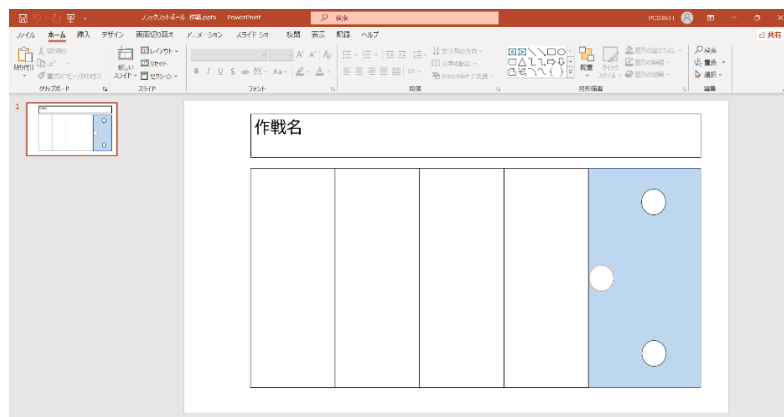


図5【プレゼンテーションソフトを活用した作戦カード】

仲間と一緒に取り組む楽しさを味わわせるための工夫

学習の最初に、フラッグフットボールのオリエンテーションを行い、その中で、自分の得意を考えて、下図の6種類の中から自分のタイプを選択する。その後、児童が選んだタイプを参考にして、タイプが重ならないように配慮しながらチームを決めた（図6）。

自分の得意を活かそう！

キミはどのタイプ？

① 速く走ったり、速くに抜けるのが得意！

アスリートタイプ

ポイント

- より難しいプレーをやってみよう！
- 自分より運動が得意な友達に挑戦してみよう！

④ 相手の攻撃を防ぐのが得意！

守護神タイプ

ポイント

- 誰がどこを守るかをしっかり話し合おう！
- ボールをしっかり見よう！

② 相手の守備を混乱させるのが得意！

トリックスタータイプ

ポイント

- 味方とよく話し合い、誰がどんな動きをするか確認しよう！
- ボールを隠す動きなどは、何度も練習しよう！

⑤ チームを盛り上げたり、応援するのが得意！

ムードメーカータイプ

ポイント

- プレーが成功したときは誰よりも盛り上がろう！

③ 味方を守ったり、おとりになるのが得意！

ブロッカータイプ

ポイント

- ボールを持つ友達がどんな動きをするかしっかり聞こう。
- 得点を取ったら友達と一緒に喜ぼう！

⑥ 作戦を考えたり、相手を分析することが得意！

ヘッドコーチタイプ

ポイント

- 相手チームがどんな作戦を行うかよく観察しよう！
- 1人1人の得意が活きる作戦を考えよう！

私のタイプは ➡ タイプ

図6【役割分析シート】

タブレット型端末のプレゼンテーションソフトに蓄積した作戦カードと見え方が同じになるように、メインゲームの様子をギャラリーから俯瞰で撮影した（図7）。メインゲーム後の振り返りの時間に、映像と作戦カードを照らし合わせながら、選択した作戦が効果的であったかチームの友だちと話し合うことができた（図8）。



図7 【ギャラリーからの撮影】



図8 【チームで作戦の振り返り】

チームの結束力が高まるように、チーム名を決めたり、AIを活用して、チームのロゴを作成したりした（図9）。チーム名やロゴを作るときから対話生まれ、運動に入る前から、よい雰囲気に取り組むことができた。また、メインゲーム前には、円陣を組んで、チーム一丸となって取り組むこともできた。



図9 【児童たちが考えたチームロゴ】

兄弟チームを設定し、互いにアドバイスをしながら学習できるようにした（図10）。タスクゲームでは、メインゲームで使用する作戦を兄弟チームに披露し、修正するポイントが無いか確認する時間を設定した（図11）。また、メインゲームでは、兄弟チームの得点の合計で勝敗を決することとし、ゲームの中でもアドバイスをしあえるような環境を整えた。

A		C	D
E		G	H

縦のAとEが兄弟チームとなる。

図10 【チーム表】



図11 【タスクゲームでの作戦修正】

例 ○○さん	例 得点を決めたら、掛け声をかけて盛り上げてくれていた。ボールを隠すのが上手だった。
	パスやキャッチができたときに「上手い」や「ナイス!」と言ってくれた

チームの友だちにか
けられた声で嬉し
かったことを書くことが
できた。

C児（友達との交流が苦手な児童）

（本時のめあて）

守備をかわしてせめよう！

今日の自分のめあて
（守備をかわしてせめられるように自分ができることを考えて書こう。）

声を使ってめあす

守備をかわすための自
分なりのめあてを書くこ
とができた。

学習の振り返り

○守備をかわすために、どのように考え、どのように動きましたか。

ボールをわたすとき
フェイントをして走った。

OMIP（最も印象に残っている人）

例 ○○さん	例 得点を決めたら、掛け声をかけて盛り上げてくれていた。ボールを隠すのが上手だった。
	ボールをかくし走るのが 上手

実際に自分が守備をか
わすために行ったことを
振り返ったり、友だちの
印象的な動きに着目した
りして書くことができ
た。

次回に向けて一言

次戦ももっとせんやしたい
その通りだね！
作戦も意識しなかなう
次回もがんばるアコウ。

学習を通して、作戦の
重要性に気付き、作戦を
増やしたいという思いを
書くことができた。

7. 成果と課題

〈成果〉

- タブレット型端末を活用して作戦カードを蓄積していったことで、アニメーション機能を活用して動きのイメージを持って作戦の確認を行うことができた。
- 3対2の攻撃側有利なルールで試合を行ったことで、守備のいないところを意識して作戦を考え、実践しようとする児童やチームが増えた。
- ギャラリーにタブレット型端末を設置し、コートを俯瞰で撮影できるようにしたことで、試合後の振り返りの際には、作戦カードと照らし合わせながら作戦が効果的であったかどうかを確認し合うことができた。

〈課題〉

- 自分で取り組む場面において、兄弟チームで作戦の確認を行ったが、振り返り時に「他の兄弟チームと試合をしたかった」という意見が出た。→これは「兄弟チームの作戦を共有し合うことで、他のチームとの試合時お互いに確認し合える（高め合える）」という本来のねらいがあったためである。このねらいを児童に再度しっかり伝える必要があった。
- 高得点を取るための作戦をチームで考えた結果、得点にからむ児童が一部に固定化してしまった。→試合後の振り返りが「得点が入ったかどうか（結果）」に偏っていたため、今後は「どのような作戦が効果的だったか（プロセス）」という視点を、児童ともしっかり共有する必要があった。